

Fabularna gra akcji

Edycja 1.5

E-book





Kraków 2015

WOLSUNG
Magia Wieku Pary

Fabularna gra akcji
Podręcznik główny - e-book

Wolsunga wymyślili: Artur 'Garnek' Ganszyniec i Maciej 'lucek' Sabat

Autor podręcznika: Artur Ganszyniec

Tekst w podręczniku: Artur Ganszyniec oraz Maciej Sabat,
a także: Paweł 'Gerard Heime' Jasiński, Jakub ‚Erpegis' Osiejewski i Michał 'Puszon' Stachyra
oraz Mateusz 'Inkwizytor' Budziakowski i Maciej 'Sqva' Zasowski

Mechanika „W": Artur Ganszyniec i Krzysztof 'Szczur' Hryniów

Logo Wolsunga: Bartłomiej Rozbicki
Layout podręcznika: Mariusz Gandzel
Karta postaci: Mariusz Gandzel i Maciej Zasowski
Mapy: Bartłomiej Rozbicki i Maciej Zasowski
Ilustracja na okładce: Mariusz Gandzel
Ilustracje w podręczniku: Piotr Arendzikowski, Mateusz Bielski, Szymon Charko, Paweł Chrzanowski, Rafał Cyman, Bartłomiej Fedyczak, Mariusz Gandzel, Marta Gic, Marcin Gręźlikowski, Artur Hejna, Radosław Jaszczuk, Arkadiusz Kryj, Przemysław Liput, Robert Łada, Ewa Łubiarz, Urszula Kuczyńska, Joanna Litwin, Marta Michalak, Urszula Michalska, Tomasz Modzelewski, Igor Myszkiewicz, Grzegorz Nita, Mateusz Piskorski, Filip Pyś, Krzysztof Rogulski, Ewa Sosnowska,Barbara Sygacz, Piotr Szot, Martyna Szczykutowicz, Małgorzata Śliwka, Michal Teliga, Maciej Zasowski. Część ilustracji pochodzi z gry karcianej Veto, a część z podręcznika do Wolsung SSG.

Redakcja: Tomasz Z. Majkowski oraz Michał Stachyra i Artur Ganszyniec
Korekta: Michał Stachyra, Maciej Sabat, Ewa Stachyra, Alina Komsta
Skład: Szymon 'neishin' Szweda, Michał Stachyra
Producent podręcznika i koordynator Projektu Wolsung: Michał 'Puszon' Stachyra

Twórcą oryginalnego pomysłu, świata, marki i logo Wolsung jest Artur Ganszyniec.

Pracami nad Edycją 1.5 kierował: Artur Ganszyniec przy wsparciu Michała Stachyry oraz członków **Wolsung Design Team (**Katarzyna 'Morphea' Ochman, Marek 'Plane' Golonka, Paweł 'Gerard Heime' Jasiński, Jan 'Wędrowycz' Jęcz, Jarosław 'beacon' Kopeć, Jakub 'Erpegis' Osiejewski Michał 'rince' Smoleń).

Testerzy: Michał 'SirShark' Babula, Jacek Brzeziński, Ewa Gościniak, Piotr 'Ithil' Grygiel, Krzysztof 'Szczur' Hryniów, Paweł 'Gerard Heime' Jasiński, Grzegorz Ocetek, Weronika 'Ika' Solarek, Bartłomiej Wódarski **oraz**: Grzegorz Arabczyk, Michał Azarewicz, Przemysław Bednarski, Paweł Bogdaszewski, Mateusz 'Inkwizytor' Budziakowski, Mariusz 'Kot' Butrykowski, Marcin Ficek, Aleksander Frontczak, Krzysztof Grzegorczyk, Jacek Janik, Łukasz Kita, Daniel Krzaczkowski, Marta Kucińska, Dariusz Michnowski, Marek Mydel, Kamil Nowak, Piotr 'Odol' Odoliński, Dominik Piwowarczyk, Krzysztof 'JaXa' Rudek, Arkadiusz Rygiel, Piotr Rygiel, Arkadiusz Rzyduch, Piotr Skorok, Bartosz Slowi, Łukasz 'Avarest' Świat, Łukasz Skoczylas, Karol Tomaszewski, Oskar 'Fenran' Usarek, Andrzej Węgrzynek, Mateusz 'Craven' Wielgosz, Wiktor Zuzański.

Specjalnie podziękowania dla osób, które entuzjazmem i pomysłami wspierały wszystkie inkarnacje Wolsunga: Katarzyna 'Morphea' Ochman, Martyna 'Sayrel' Szczykutowicz, Jakub 'Fingrin' Tabisz, Bartosz 'Zioło' Zioło, Mariusz 'Kot' Butrykowski, ghoulas, Paweł 'Fungus' Kowalski, Sebastian 'silencer' Lenartowicz, pancake-pl, Wiktor 'ziomalkaw' Serewiś, Piotr Woyke, Maja 'Yui' Wróblewska, Michał 'Aphazel' Zieliński, Antoni 'Wrzesień' Dąbek, Tomasz 'Baranek' Tułak, Marcin Wenus, Michał Syska i Michał 'Zwierz' Dorociński, Krzysztof 'szafa' Szafrański, Piotr 'Żucho' Żuchowski oraz Bobo, Bart, Biela, gorm, Hammerssonn, Inga, Irzi, Miglanc i graf Rozbicki.

Osobne podziękowania za wsparcie i natchnienie kierujemy do naszych żon: Joanny Ganszyniec i Ewy Stachyry.

Wolsung. Podręcznik podstawowy. Edycja 1.5. Wydanie II - e-book

ISBN 978-83-937589-0-6

copyright © by Artur Ganszyniec oraz Michał Stachyra, Kraków 2013-2015

copyright © Kuźnia Gier, Kraków 2013-2015

Wszelkie prawa zastrzeżone. All rights reserved

Wydawca: Kuźnia Gier Michał Stachyra, ul. Stokrotek 1, 31-463 Kraków, email: kontakt@fajnerpg.pl

Książka ani żadna jej cześć nie może być przedrukowywana ani w jakikolwiek inny sposób reprodukowana czy powielana mechanicznie, fotooptycznie, zapisywana elektronicznie lub magnetycznie, ani odczytywana w środkach publicznego przekazu bez pisemnej zgody wydawcy. Wydawca wyraża zgodę na kopiowanie karty postaci (str. 473-474).

Więcej o świecie Wolsunga na **www.wolsung.pl** oraz **www.fajneRPG.pl**

Wszystkie produkty wolsungowe kupisz na **www.RPGsklep.pl**

Zapraszamy też na angielską stronę **www.steampulpfantasy.com**

Spis treści

Wprowadzenie 5
Skąd czerpać inspiracje 7
Bohaterowie 11
Archetypy 11
Eksplorator 13
Ryzykant 15
Salonowiec 17
Śledczy 19
Rasy 21
Elfy 22
Gnomy 24
Krasnoludy 26
Ludzie 28
Niziołki 31
Ogry 33
Orkowie 35
Trolle 38
Narodowości 40
Profesje 42
Atrybuty 48
Umiejętności 49
Atuty 52
Majątek: ekwipunek i gadżety 66
Bogactwo 66
Gadżety 69
Broń 71
Pojazdy 74
Stroje 76
Narzędzia 79
Używki 82
Książki 83
Odznaki i odznaczenia 86
Kolekcja osobliwości 88
Moce i zaklęcia 90
Osiągnięcia 97
Rozwój postaci 109
Zasady gry 111
Testy 112
Testy przeciwstawne 115
Karty i żetony 117
Konfrontacje 119
Spektakularne wyzwania 136
Zasady szczegółowe 137
Magia 143
Opis Świata 155
Geografia 159
Mapa polityczna Wanadii 160
Alfheim 161
Lyonesse 164
Wotania 167
Akwitania 171
Bawencja 174
Czarnoborze 177
Eolia 180
Hrimthorst 183
Jotunheim 186
Koriola 189
Morgowia 192
Państwo Pontyfikalne 195
Scylla i Charybda 199
Serenissima 201
Slawia 204
Trójmonarchia 207
Westria 213
Ys 216
Zakon Żelaznej Panienki 219
Atlantyda 222
Lemuria 225
Purgatoria 228
Sunnir 231
Winlandia 234
Historia 237
Wpowadzenie 237
Dzieje świata 248
Kalendarium 260
Społeczeństwo 264
Religia 276
Mieszana krew 281
Prowadzenie gry 283
Bohaterowie opowieści 284
Scenariusz 290
Reżyseria 306
Przybornik 310
Scenerie 317
Szkice scenariuszy 331
Konspekty kampanii 354
Przygoda: Niebo nad Heimburgiem .. 365
Obsada 377
Zasady ogólne 377
Nieumarli 380
Bestie 387
Monstra i wynaturzenia 402
Maszyny 433
Astral 438
Kronika towarzyska i policyjna 445
Dodatki 469
Indeks 469
Mapa Wanadii 472
Karta postaci 473
Mapa świata 475



Wprowadzenie

Niezwykłe czasy wymagają niezwykłych bohaterów!

Wkrocz razem z nami w niesamowity dziewiętnasty wiek, czasy magicznej rewolucji przemysłowej. Świat pełen wyzwań i tajemnic czeka na niezwykłych bohaterów, osobowości na miarę Sherlocka Holmesa, Lary Croft, Kapitana Nemo czy Maty Hari. Wciel się w wymarzoną postać i rzuć w wir pasjonujących przygód. Odkryj groźne tajemnice, przeżyj niepowtarzalne chwile, staw czoła jedynym w swoim rodzaju wyzwaniom. Dokonaj wyczynów, które trafią na pierwsze strony gazet.

Odkrycia i wynalazki, zaklęcia, góry lodowe, zbrodnie, walka wywiadów, nawiedzone posiadłości, pościgi po dachach, szaleni naukowcy, niesamowite gadżety, pojedynki pilotów, przyjęcia na sterowcach, geniusze zbrodni, pradawne świątynie zagubione w dżungli, smoki, parowe golemy – niesamowity świat **Wolsunga** oferuje to wszystko, i jezcze więcej.

Wolsung: Magia Wieku Pary to pełna akcji gra fabularna o przygodach niezwykłych Dam i Dżentelmenów.

Jak korzystać z tej książki

Książka, którą trzymasz w rękach powstała, by zapewnić tobie i twoim przyjaciołom co najmniej rok dobrej zabawy. W kolejnych rozdziałach znajdziecie przyjazne zasady tworzenia niepowtarzalnych bohaterów akcji, przejrzyście opisany, wypełniony pomysłami świat, łatwe do wykorzystania egzotyczne scenografie, niezwykłych przeciwników i wyzwania godne waszych bohaterów oraz dziesiątki pomysłów na pasjonujące scenariusze.

Proste i intuicyjne zasady pozwolą wam przeżyć na sesjach przygody, o których zawsze marzyliście, oglądając filmy, czytając książki i komiksy, grając na komputerze czy konsoli. Nieistotne, czy dopiero zaczynacie zabawę z grami fabularnymi, czy jesteście starymi wyjadaczami – liczne przykłady, praktyczne porady i dopracowane pomysły pozwolą wam rozpocząć grę praktycznie z marszu.

Dzięki tej książce sami zdecydujecie, w kogo się wcielicie, jakie przeżyjecie przygody i jak zmienicie świat.

Co jest potrzebne do gry

Do wspólnej zabawy ze znajomymi będziecie potrzebowali:

- kilku kości dziesięciościennych (k10, na początek wystarczą po dwie, trzy na osobę);
- zwykłej talii 55 kart do gry (od dwójek do asów, plus trzy jokery);
- żetonów (co najmniej dziesięciu na osobę).

Karty do gry kupisz w dowolnym kiosku. Możesz też wejść na stronę **www.RPGsklep.pl** i zaopatrzyć się w naszym sklepie internetowym w specjalne wolsungowe żetony i śliczną wolsungową talię kart.

Wiktoriańskie fantasy

Świat gry to magiczna wersja naszego XIX wieku, w którym wiktoriańskie damy i dżentelmeni wywodzą się z fantasy, a tajemnicza magia przeplata się z niesamowitą, parową techniką.

Po ulicach mkną szybkie paromobile, luksusowe parowce zapewniają połączenia z zamorskimi koloniami, a nieboskłon przecinają szlaki majestatycznych sterowców. Magia, ramię w ramię z techniką, przynosi światu parowe golemy, kabalistyczne maszyny liczące i potężne, żelazne smoki.

Uniwersum **Wolsunga** jest pełne wyzwań. W niezbadanych dżunglach na odkrywców czekają ta-

jemnicze świątynie i dzikie plemiona tubylców. W kanałach pod miastami wciąż czają się nieumarli, przerażająca pamiątka po Wielkiej Wojnie. Szaleni naukowcy i zepsuci geniusze zbrodni snują sieci złowrogich intryg.

Wolsung nawiązuje do kina przygodowego, klasyki fantasy, gier wideo, komiksów i książek naszego dzieciństwa. Odnajdziesz w nim wiele ulubionych elementów, a źródła inspiracji, z których możesz korzystać, są praktycznie nieograniczone.

Niezwykli bohaterowie

Bohaterowie **Wolsunga** to postaci rodem z filmów akcji, komiksów, gier komputerowych i konsolowych – jednostki niepowtarzalne, barwne i niezwykłe, oparte na silnych archetypach i pod każdym względem wyróżniające się z tłumu. Są wśród nich genialni detektywi, badacze tajemnic, agenci wywiadu, słynni podróżnicy, włamywacze z klasą, magiczni inżynierowie, nieustraszeni myśliwi, kontrowersyjni pisarze i bogaci kolekcjonerzy.

Możesz wcielić się w człowieka lub przedstawiciela innej z ośmiu ras, dobrze znanych z kanonu fantasy i dopasowanych do wiktoriańskich realiów. Twoja postać będzie mieć do dyspozycji potężną technikę, tajemniczą magię, unikalne gadżety, oddanych sojuszników oraz spektakularne zdolności. Niezależnie od sytuacji, będziesz działać skutecznie i efektownie, widowiskowo niczym bohaterowie przygodowych filmów akcji.

Walczący z demonami gnomi mag w cylindrze, elfia pisarka opisująca własne, niesamowite przygody, ogr w korkowym kapeluszu, tropiący gryfy na Czarnym Lądzie, niziołek – oblatywacz sterowców w starciu z żelaznym smokiem, troll odkrywca, poszukujący yeti w najwyższych górach świata, egzotyczna orcza spirytystka, pracująca dla magicznego wywiadu – to tylko przykładowi bohaterowie, którzy czekają na ciebie w **Wolsungu**.

Niezapomniane przygody

Wolsung to gra akcji, więc twoi bohaterowie nieraz będę mieli okazję popisać się nadzwyczajnymi możliwościami. W dalszych rozdziałach znajdziesz intuicyjne zasady, pozwalające rozgrywać pościgi parowych samochodów, podniebne pojedynki, gorące dyskusje, walkę w płonącym budynku, strzelaninę na dachu rozpędzonego pociągu, flirt na balu u królowej i wiele innych, równie dynamicznych scen.

Przygotujcie się na wyprawę w poszukiwaniu Bieguna Północnego, tajemnicę morderstw w zasnutej mgłą metropolii, krwawy zamach podczas Wielkiej Wystawy Światowej, wynurzające się z kanałów zombie w czarnych mundurach, zuchwałą kradzież drogocennego klejnotu na pokładzie luksusowego sterowca, fort Legionu Kolonialnego oblegany przez dzikie plemiona orków, parowego golema, który udaje człowieka i wiele innych, niezapomnianych przygód.

Wolsung to plan filmowy, setki dekoracji, ekipa od efektów specjalnych, biblioteka scenariuszy i tłum statystów. Fotel reżysera i pierwszoplanowe role czekają na ciebie i twoich przyjaciół.

Kamera... akcja!

Co nowego w Edycji 1.5

Oddajemy wam ten podręcznik niemal cztery lata po premierze pierwszego wydania **Wolsunga**. Sporo się przez ten czas zmieniło. Wydaliśmy pięć (no w chwili gdy piszę te słowa to już chyba sześć) dodatków, wzbogacających i tak niezwykle barwny świat naszego RPGa. Niewątpliwym sukcesem było także wydanie Wolsunga w USA - od GenConu 2012 jest on dostępny w wersji anglojęzycznej praktycznie na całym świecie.

Przez cały ten czas graliśmy sporo (choć zdecydowanie mniej niż byśmy chcieli), słuchaliśmy waszych głosów i opinii wyrażanych zarówno w internecie jak i na licznych spotkaniach konwetnowych. I zorientowaliśmy się, że musimy co nieco poprawić. Zwłaszcza, że nie wszystkie wymyślone przez nas patenty zadziałały tak jakbyśmy chcieli.

W Edycji 1.5 znajdziecie poprawione, uproszczone zasady konfrontacji i manewrów oraz nowych, spektakularnych wyzwań, dzięki którym starcia waszych bohaterów będą jeszcze bardziej barwne i dynamiczne. Odświeżony i ujednolicony bestiariusz zapewni stały dopływ przeciwników, którzy rzucą wyzwanie waszym Niezwykłym Damom i Dżentelmenom.

Mamy nadzieję, że **Wolsung** na powrót dostarczy wam wiele zabawy.

Artur Ganszyniec i Michał Stachyra

Skąd czerpać inspiracje?

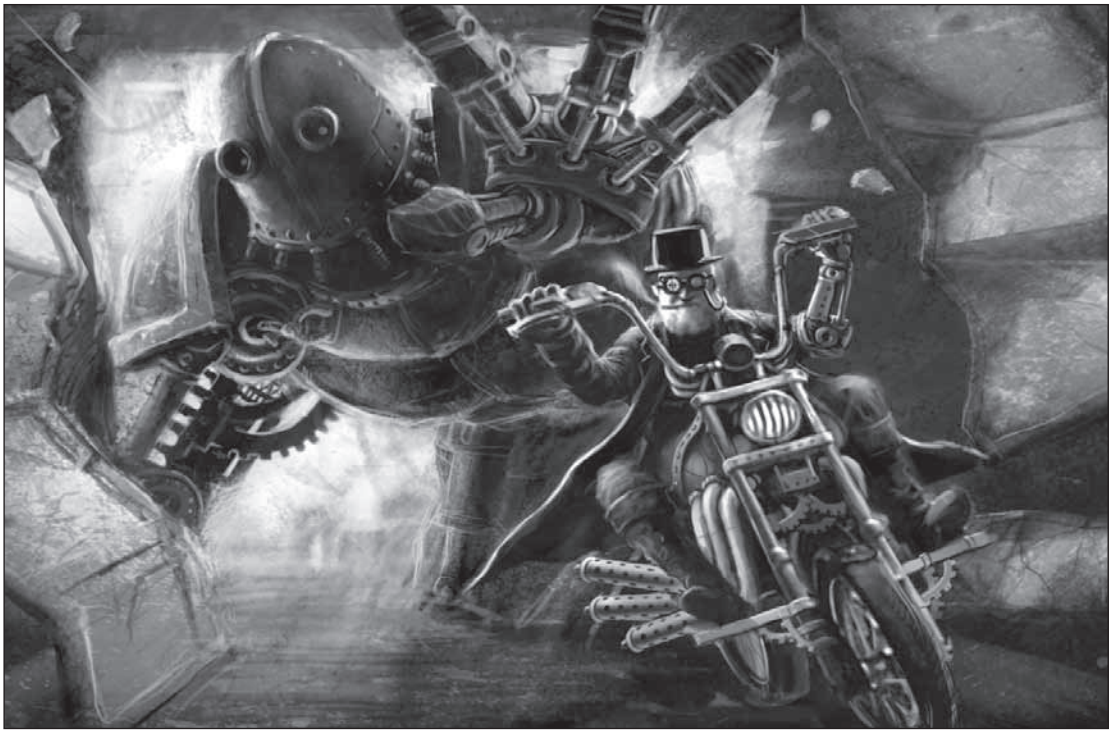
Gdy pisaliśmy **Wolsunga** inspirowaliśmy się niezliczonymi dziełami literackimi, filmowymi i komiksowymi oraz całą masą rozmaitych gier. Poniżej przedstawiamy dzieła szczególnie warte polecenia, z których pomysły na sesje, możecie czerpać pełnymi garściami.

Rzeczy nowe – steampunkowe

- „**Maszyna różnicowa**" – książka, która rozpoczęła erę steampunka. Przez karty powieści przewija się szereg postaci historycznych: lord Charles Babbage, wynalazca maszyny różnicowej, córka lorda Byrona – genialna matematyczka – Ada Lovelace czy Kapitan Swing, legendarny przywódca buntów robotniczych. Wszystko to w genialnej wprost scenerii Londynu, ze wszystkimi jego blaskami i cieniami. Pozycja obowiązkowa. [powieść, Bruce Sterling i William Gibson, 1997]
- „**Liga Niezwykłych Dżentelmenów**" – doskonały melanż wszystkich najważniejszych źródeł naszej gry, który bardzo plastycznie oddaje mroczną epokę wiktoriańską. To „X-men" końca XIX wieku, z galerią rewelacyjnych postaci, masą pomysłów i rozwiązań. Kolejna wielka biblia steampunka. [komiksy, Alan Moore i Kevin O'Neill, od 1999; film, Stephen Norrington, 2003]
- „**Hellboy**" – wielki, czerwony demon o niezniszczalnej ręce kontra szaleni naukowcy, naziści, okultyści, potwory i duchy. Do tego Biuro Badań Paranormalnych i Obrony. [komiksy, Mike Mingola, od 2003, dwie pełnometrażowe ekranizacje, G. del Toro, 2004 i 2008; serial animowany]
- „**Miasto Zaginionych Dzieci**" – szalony, pokręcony sen pełen wiktoriańskich pejzaży miejskich, dziwacznych postaci i jeszcze dziwniejszych wynalazków. [film, Jean-Pierre Jeunet i Marc Caro, 1995]
- „**Śmierć Nekromanty**" – opowieść o magii i zemście, skąpanych w mdłym świetle gazowych latarni. [powieść, Martha Wells, 2002 – cykl Ile-Rien]
- „**Bardzo Dziki Zachód**" – szaleństwo akcji, odjechane i barwne postaci, masa świetnych pomysłów. I wielki, mechaniczny pająk na parę! [film, Barry Sonnenfeld, 1999]



- „**Steampunk**" – świetna seria pełna fantastycznych gadżetów, niestety – zawieszona po 12 tomach. [komiks, Joe Kelly i Chris Bachalo, od 2000]
- „**Arcanum: Przypowieść o Maszynach i Magyi**" – nieco archaiczna, ale nadal wciągająca wizja wiktoriańskiego fantasy w wydaniu cRPG. [gra komputerowa, Troika Games, 2001]
- „**Arrowsmith**" – alternatywna rzeczywistość, w której magia działa naprawdę, a na frontach Wielkiej Wojny walczy się za pomocą smoków, wampirów i zaklęć. [komiks, Kurt Busiek, 2008]
- „**Tomb Raider**" – seria gier wideo oraz ich dwie ekranizacje. Co tu więcej pisać – najbardziej znana pani archeolog – w akcji.



- „**Sky Kapitan i świat jutra**" – as przestworzy, nazistowscy zbrodniarze, wunderwaffe, niesamowite roboty, sterowiec cumujący do Empire State Building, latający lotniskowiec i usta Angeliny Jolie. A do tego absolutnie wspaniała estetyka sf z lat 50. [film, Kerry Conran, 2004]
- „**Steamboy**" – anime twórcy kultowego „Akira". Wiktoriański klimat, wielka wystawa, olbrzymi, ruchomy zamek, walka wywiadów i odlotowe wynalazki. [film anime, Katsuhiro Otomo, 2004]
- „**Van Helsing**" – Drakula nie do końca na poważnie, ale za to z masą gadżetów i bardzo intensywną akcją. [film, Stephen Summers, 2004]
- „**Rise of Nations: Rise of Legends**" – bardzo dobrze wykonana, epicka opowieść o zmaganiach trzech ras – technologicznych Vinci, magicznych Alin i złowrogo-azteckich Cuotl. [gra komputerowa RTS, Big Huge Games, 2006]
- „**Pierwsza Brygada**" (oraz jej sieciowy prequel „**Nowe Przygody Stasia i Nel**"). Epicka opowieść o latających machinach, szalonym kozackim dowódcy i tajemniczym brytyjskim agencie. Staś Tarkowski i Józef Piłsudski w steampunkowych zmaganiach z caratem [komiks, T. Piątkowski, K. Janicz, J. Wyrzykowski, 2007]
- „**Lód**" – niesamowite wynalazki i oszałamiająca wizja Rosji i Królestwa Polskiego, wciąż zamrożonych pod władzą cara w Belle Epoque. Emanacje mrozu, zadziwiające technologie doktora Tesli, walka o monopol w handlu zimnazem. [powieść, Jacek Dukaj, 2007]
- „**Mumia**" oraz „**Mumia powraca**" – tajemnice przeszłości, szalone pościgi, karkołomne sceny akcji, barwne postaci, i godni zapamiętania antagoniści. [filmy, Stephen Sommers, 1999 i 2001]
- „**Za króla, ojczyznę i garść złota**", „**Na ziemi niczyjej**" – I Wojna Światowa w klimacie steampunkowym. Niezwykli bohaterowie, tajemnicze zdarzenia, oryginalna scenografia, [powieści, Anna Brzezińska i Grzegorz Wiśniewski, 2007 i 2008]

Co było na początku...

Okej – a co było przed 1990 rokiem i historią z "Maszyny różnicowej"? Odpowiedź jest prosta: cała góra źródeł, począwszy od klasyków literatury, w rodzaju Oscara Wilde'a czy Arthura Conana Doyle'a, przez dziadka science fiction Juliusza Verne'a i prababkę gatunku, twórczynię Frankensteina – Mary Shelley, aż po pełne akcji, brukowe opowieści o Cthulhu,

Tarzanie i Księżniczkach z Marsa. Jak to w dobrym towarzystwie bywa, kilka tytułów zna każdy – parę innych poznać wypada.

- **Juliusz Verne** – niemal wszystkie powieści i opowiadania. To prawdziwa kopalnia pomysłów na przygody, postaci, wynalazki. A poza tym świetnie się czyta. Szczególnie polecamy: „Pięć tygodni w balonie", „Z Ziemi na Księżyc", „Wokół księżyca", „Dwadzieścia tysięcy mil podmorskiej żeglugi", „Tajemniczą wyspę" i „Podróż do wnętrza ziemi". Zajrzyj też na naszą stronę, gdzie znajdziesz artykuł „50 pomysłów na przygody na podstawie Juliusza Verne".
- **Artur Conan Doyle** – wszystkie teksty o Scherlocku Holmesie, w tej liczbie powieści: „Studium w szkarłacie", „Pies Baskerville'ów", „Znak czterech" i „Dolina trwogi" oraz przeszło 50 opowiadań. Niesamowite opowieści o najwspanialszym detektywie wszechczasów (a przy okazji dandysie, skrzypku, bokserze i morfiniście). Świetne pomysły fabularne i doskonały portret Londynu w świetle gazowych latarni. Do tego koniecznie przeczytaj „Zaginiony świat" – powieść o płaskowyżu w Wenezueli, gdzie wciąż żyją dinozaury.
- „**Frankenstein**" – absolutna klasyka. Szalony naukowiec, ożywiony elektrycznością potwór, podróż na biegun. [powieść, Mary Shelley, 1818; liczne ekranizacje – polecamy: film, Kenneth Branagh, 1994]
- „**Opowieści niesamowite**" – świetne portrety epoki i bardzo dobry bank pomysłów na kryminalne sesje „z dreszczykiem". [zbiór opowiadań, Edgar Allan Poe, od 1840]
- „**Kopalnie Króla Salomona**" – kipiąca od przygód opowieść o największym białym myśliwym, Allanie Quatermainie. W tle dzikie plemiona ludożerców, zaginione skarby biblijnego władcy, pościgi w dżungli, przeprawy przez pustynię, zdrajcy i dzika Afryka. [powieść, Henry Rider Haggard, 1885 rok; liczne ekranizacje – polecamy: film, J. Lee Thompson, 1985]
- „**Trzech Panów w łódce (nie licząc psa)**" – wspaniała, pełna brytyjskiego humoru opowieść o rzecznej przejażdżce w górę Tamizy. Mnóstwo szczegółów dotyczących codziennego życia młodych dżentelmenów, wskazówki do przygotowania herbaty na biwaku, rozprawa o irlandzkim gulaszu oraz wyjaśnienie tajemnicy chłopców od rzeźnika. [powieść, Jerome K. Jerome, 1889]
- „**Portret Doriana Graya**" – opowieść o niemoralnym dandysie, który zaklął swoją młodość w obrazie. Doskonały obraz epoki. [powieść, Oscar Wilde, 1890]
- „**Zew Cthulhu**" i reszta opowiadań oraz powieści Howarda P. Lovecrafta. Świat Mitów Cthulhu od 1917 roku dostarcza niesamowitych i niewypowiedzianie bluźnierczych inspiracji. Necronomicon, opętani kultyści, pradawne bóstwa, duchy, artefakty, szaleństwo, mafia i zaginione, pradawne miasta – czego chcieć więcej?
- **Edgar Rice Burroughs**. Klasyka literatury science fiction i przygodowej. „Tarzan wśród małp" (i kilkanaście dalszych tomów). „Księżniczka Marsa" (i cały cykl o Johnie Carterze na Marsie), oraz „Ląd zapomniany przez czas" – z dżunglą pełną dinozaurów.
- „**Morderstwo w Orient Expressie**" – Herkules Poirot, irytujący detektyw z wąsikiem, na tropie zbrodni w luksusowym pociągu. Nic nie stoi na przeszkodzie, by zapoznać się również z innymi powieściami o belgijskim dandysie (blisko 40) i ich ekranizacjami. [powieść, Agatha Christie, 1934]
- „**Casino Royale**" i kolejne powieści oraz filmy o Jamesie Bondzie. Ian Fleming stworzył najbardziej rozpoznawalną ikonę literatury i kina akcji: agenta 007, który w imieniu Jej Królewskiej Mości gotowy jest bronić wolnego świata Zachodu przed każdym geniuszem zbrodni. Świetne zakręty fabularne, masa pomysłów i odlotowe gadżety. [powieści, Ian Fleming, od 1953, oraz filmy, od 1962]
- „**Doktor Who**" – znajdziecie tu wszystko, co tygrysy lubią najbardziej – niesamowite gadżety, szalone pomysły, genialnych zbrodniarzy, opętanych manią naukowców, szpiegów, pokręcone roboty, i szalonego Mistrza. [serial TV, od 1963]
- „**Indiana Jones i poszukiwacze zaginionej Arki**" oraz inne przygodowe filmy, seriale, gry, komiksy i powieści z tej serii. Bardzo spektakularne i zupełnie nowoczesne podejście do zawodu archeologa. Wartka akcja, malownicze plenery. A do tego naziści, zaginione świątynie i magiczne artefakty!

Po więcej inspiracji zajrzyj na **www.wolsung.pl**



Bohaterowie

Tworzenie postaci

Oto dziewięć prostych kroków, które przeprowadzą cię przez proces tworzenia własnej Niezwykłej Damy lub Dżentelmena.

1. Wybierz jeden z czterech **archetypów**, określając tym samym w jakich sytuacjach twój bohater sprawdzi się najlepiej, i na którym polu zasłynie, ☞11.
2. Wybierz jedną z ośmiu **ras**, decydując o niepowtarzalnych, wrodzonych cechach twojego bohatera, ☞21.
3. Wybierz jedną z dwudziestu jeden **narodowości**, ☞41.
4. Wybierz jedną z dwudziestu **profesji** i określ, jaką rolę w społeczeństwie pełni bohater oraz z jakimi gadżetami i zdolnościami rozpoczyna grę, ☞42.
5. Rozdziel trzy poziomy **Atrybutów**, mierzących wrodzone predyspozycje postaci, ☞48.
6. Wybierz pięć **umiejętności** i trzy **specjalizacje,** ☞49.
7. Wydaj 20 PD na **atuty** i **gadżety**, z którymi postać zacznie grę, ☞52.
8. Określ **Bogactwo** swojego bohatera, ☞66.
9. Zdecyduj, co sprawiło, że twoja postać stała się bohaterem: wybierz jedno spektakularne **osiągnięcie,** ☞98.

Wolsung to gra o niesamowitych przygodach niezwykłych Dam i Dżentelmenów. Gracze odgrywają osoby znane, które wyróżniają się z tłumu i wyrastają ponad większość konwenansów dziewiętnastowiecznego społeczeństwa. Postaci o silnych osobowościach i niebanalnym podejściu do życia.

Archetypy

Archetyp określa bohatera w sposób najbardziej ogólny, podkreśla, w czym postać jest najlepsza, na czym zyskała sławę oraz precyzuje obszar działalności, na którym czuje się najlepiej. Nie jest to zawód bohatera, lecz coś dużo ważniejszego – styl życia.

Wybierając archetyp dajesz znać Mistrzowi Gry, jakie rodzaje wyzwań lubisz i czym chciałbyś zajmować się na sesjach. Jednocześnie sprawisz, że zasady gry pomogą ci dokonywać spektakularnych wyczynów w dziedzinach, które sprawiają ci największą frajdę.

Wybierasz jeden z czterech archetypów, mocno nawiązujących do filmów i komiksów akcji: **eksplorator**, **ryzykant**, **salonowiec** oraz **śledczy**.

- **Eksplorator** jest wiecznie ciekawy świata, bywał w niezwykłych miejscach i wie rzeczy, o których inni nie mają pojęcia.
- **Ryzykant** zawsze spada na cztery łapy, potrafi znaleźć wyjście z najbardziej niekorzystnej sytuacji i w zupełnie nieszablonowy sposób unikać kłopotów.

Za kulisami: Pomysł na postać

Zastanów się przez chwilę, jaki ma być twój bohater. Im lepiej wyobrazisz go sobie na samym początku, tym łatwiej będzie ci dopracować szczegóły i rozdzielić wszystkie cechy.

Najlepiej zacząć od sprawdzonego wzorca. Świetnie sprawdzają się postaci oparte o wyraziste archetypy, wzorowane na filmie, książkach przygodowych, komiksach lub grach wideo.

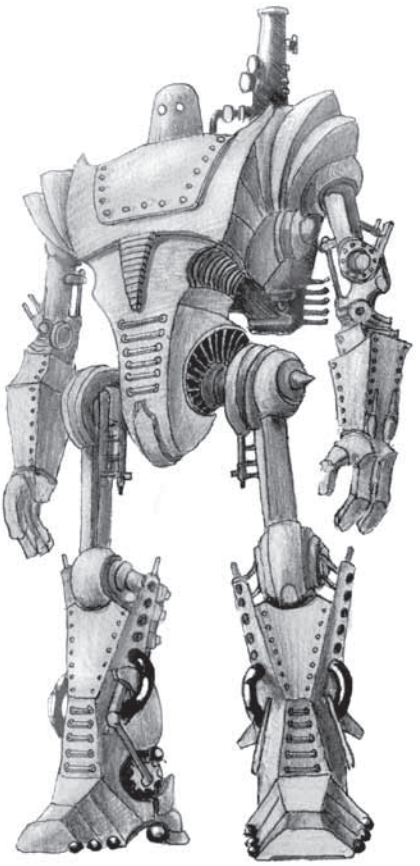
Były żołnierz o przenikliwości Sherlocka Holmesa, Indiana Jones w spódnicy, steampunkowa Mary Poppins, dziewiętnastowieczny Batman, niziołek o aparycji Herculesa Poirot, panna Van Helsing o elfich korzeniach – każdy z tych konceptów to doskonały materiał na postać do **Wolsunga**.

- **Salonowiec** jest zwierzęciem społecznym, utrzymuje rozległą sieć kontaktów i potrafi zmienić każde spotkanie w okazję do nawiązania nowej znajomości.
- **Śledczy** to najbardziej dociekliwy z bohaterów, potrafi błyskawicznie kojarzyć fakty, rozwiązywać zagadki oraz dostrzegać rzeczy, które innym umykają.

Zasady

Każdy z archetypów ma swoją specjalność – dziedzinę, w której jest naprawdę dobry. Specyfika postaci najwyraźniej objawia się w momentach kryzysowych. Sposób, w jaki bohater wychodzi z opresji, mówi wiele o tym, kim jest.

Jednym z elementów mechaniki **Wolsunga** są karty do gry. Gracz ma w ręce pewną ich liczbę (☞ 112, **Streszczenie zasad**) i może je zagrywać, by wprowadzić do rozgrywki nowe przedmioty, osoby, wydarzenia, elementy otoczenia, informacje itp. Po odrzuceniu karty, gracz opisuje, w jaki sposób korzysta z nowego elementu sceny. Zależnie od trudności wyzwania i wysokości karty, gracz zyskuje premię do testu lub zdaje go automatycznie (więcej w rozdziale **Zasady Gry**). Rodzaj elementów, które można wprowadzać do gry, zależy od archetypu bohatera.



Za kulisami: Rola Mistrza Gry i graczy

Mechanizm kart i zdolności archetypów ma konkretny cel: tworzenie barwnych, niezapomnianych scen. W **Wolsungu** warto wykorzystać wszystko, co podkreśla niezwykłość bohatera. Dlatego, jeśli przyjdzie wam do głowy pomysł na ciekawe i spektakularne wykorzystanie kart, nie wahajcie się i użyjcie ich, bez obawy, że przesadzicie.

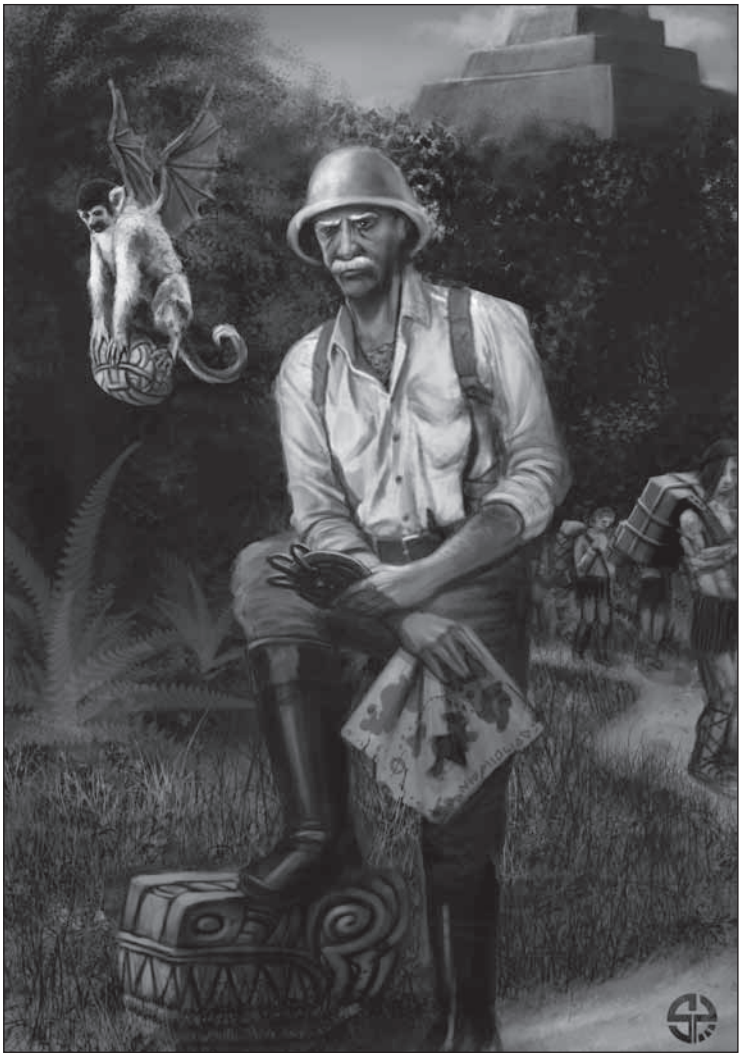
Podział zadań jest prosty: Mistrz Gry określa wyzwanie i jego trudność (czyli decyduje **co** w danej sytuacji jest wykonalne). Gracze zagrywając karty opisują, jaki element wprowadzają do gry i jak go wykorzystują (czyli **w jaki sposób** mierzą się z wyzwaniem). Jeżeli MG lub inny gracz uzna, że propozycja jest przesadzona, powinien o tym powiedzieć i zaproponować inne rozwiązanie.

Pamiętajcie: właściwie w każdej sytuacji można znaleźć fajne zastosowanie dla archetypicznych zdolności bohatera. Korzystajcie z nich swobodnie, to sprawia dużą przyjemność.

Eksplorator

Celem życia niektórych bohaterów jest docieranie do miejsc, do których nikt jeszcze nie dotarł, wymyślanie i sprawdzanie tego, czego nikt jeszcze nie wymyślił. **Eksplorator** jest wiecznie ciekawy świata, bywał w niezwykłych miejscach i wie rzeczy, o których inni nie mają pojęcia.

Eksploratorzy w popkulturze: Indiana Jones, Lara Croft, Alain Quatermain, Kapitan Nemo, bohaterowie „Wokół księżyca" (Impey Barbicane, kpt. Nicholl i Michał Ardan), Podróżnik w Czasie z powieści H.G. Wellsa.



Zasady specjalne

Gracz, zagrywając karty z ręki może wprowadzać na scenę i wykorzystywać elementy oraz okoliczności podkreślające szerokie doświadczenie i wiedzę bohatera. Mogą to być pamiątki z podróży, wynalazki, mapy, schematy naukowe, niecodzienne umiejętności, specjalistyczne informacje, egzotyczne elementy scenografii.

Eksplorator

♠ pik – **doświadczenie**; elementy oraz okoliczności, w których doświadczenie daje przewagę nad przeciwnikiem, wiedza o słabych stronach potworów czy zwyczajach obcych kultur.

♥ kier – **przetrwanie**; elementy i okoliczności pozwalające uniknąć obrażeń, choroby i szkodliwego wpływu otoczenia albo przetrwać w nieprzyjaznym środowisku.

♦ karo – **odkrycia**; elementy, które pozwalają zdobyć i wykorzystać rozgłos – pamiątki z podróży, wynalazki itp.

♣ trefl – **orientacja**; elementy, które pomagają dotrzeć do celu, wyznaczyć trasę, znaleźć drogę, odnaleźć zaginione miejsce itp.

To, jakich sytuacji dotyczy wprowadzony element i jak można go wykorzystać zależy od koloru zagranej karty.

Ulubione wyzwania: odkrywanie nowych miejsc, poszukiwanie skarbów, polowania, wynalazki.

Ulubione scenerie: bezludne wyspy, egzotyczne bazary, zaginione górskie doliny, pustynie, dżungle, lodowe pustkowia, labirynty, tajne przejścia, laboratoria, muzea.

Ulubione gadżety: kompasy, busole, mapy, środki transportu, bicze i kapelusze, tragarze, przewodnicy, artefakty i skarby, mapy skarbów i pułapek.

Ulubione profesje: myśliwy, odkrywca, naukowiec, rytualista.

Ulubieni antagoniści: dzikie plemiona, venrierowcy, ambitni konkurenci, bezwzględni kolekcjonerzy, kultyści, dzikie zwierzęta.

Wybierz eksplorację, jeśli lubisz:

- odkrywać nowe rzeczy i poznawać świat gry;
- spędzać dużo czasu w dziczy;
- odkrywać prastare artefakty;
- przeżywać egzotyczne romanse.

Jako eksplorator możesz bez problemu:

- przeżyć na pustyni, w górach czy na morzu – właściwie wszędzie;
- znaleźć w plecaku przydatną mapę lub działający kompas;
- wygłaszać odczyty w ekskluzywnych klubach dla podróżników, wynalazców i myśliwych;
- posiadać olbrzymią kolekcję egzotycznych pamiątek;
- na pierwszy rzut oka poznać słabe strony potwora;
- wprowadzić przeciwnika na ruchome piaski, samemu ich unikając.



Cytaty ze świata gry

Panna Shackleton stanęła nagle, odwróciła się na pięcie i z wyrzutem zwróciła w stronę zarośli ocieniających ścieżkę.

– Usłyszałam pana już kwadrans temu. Strasznie pan hałasuje. – Jeżeli w cieniu ktoś stał, nie dał znaku życia. Adrianna przechyliła lekko głowę. – Ciekawa jestem, czy zauważył pan, że zarośla, w których pan stoi, to sumak skorpioni.

Wśród krzewów coś drgnęło.

– Jeśli weźmie pan dorożkę, może zdąży pan do szpitala, zanim nadejdzie pierwsza fala drgawek.

W chwilę później odgłosy łamanych gałęzi oddaliły się i umilkły.

Przez okno gabinetu powoli wślizgnęła się czarna sylwetka. Mężczyzna w fotelu z łagodnym zaciekawieniem uniósł wzrok znad gazety i odkaszlnął. Włamywacz podskoczył, po czym szybko sięgnął po pistolet.

– Otwieraj sejf! Kosztowności i papiery wartościowe! – warknął. Gospodarz złożył gazetę i powoli zapalił fajkę.

– Proszę się rozejrzeć – wypuścił kłąb dymu. W półmroku, na ścianach biblioteki wisiały setki trofeów. Wyszczerzone pyski mantikor i gryfów, trzynaście łbów hydry, wypchane krokodyle, fiszbiny lewiatana, maski, tarcze i włócznie dzikusów.

– Proszę się zastanowić, czy którykolwiek z tych potworów stanowił mniejsze wyzwanie niż pan... – uśmiechnął się gospodarz, odsłaniając bardzo białe zęby. W tym momencie, nawet w jedwabnej podomce zupełnie nie wyglądał na dżentelmena. Włamywacz głośno przełknął ślinę.

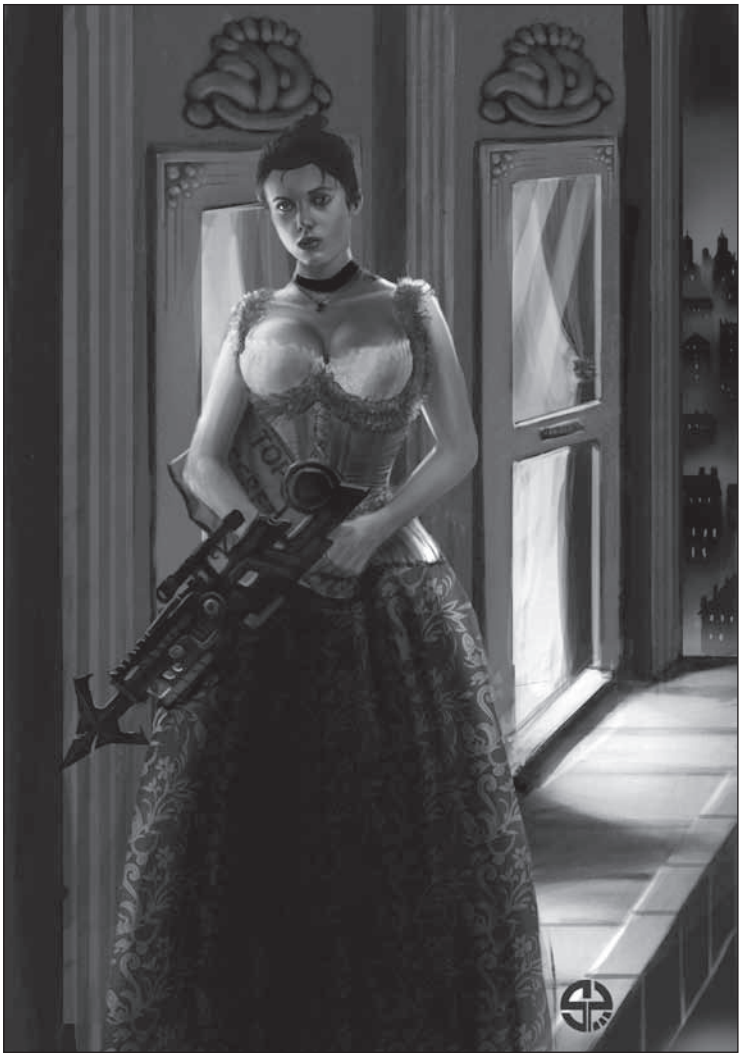
Drzwi chłodni zatrzasnęły się i Heinrich Stein zrozumiał, że wpadł w pułapkę.

– Jak dziecko. Cholerne niziołki – na jego wąsach zaczął osadzać się szron. Krasnolud zatarł ręce, omiótł wzrokiem rzędy półtusz wołowych i zaczął przeszukiwać kieszenie. Rankiem pracownicy rzeźni znaleźli w chłodni zadowolonego inżyniera, improwizowany grzejnik maniczny i dwanaście ton rozmrożonej wołowiny.

Ryzykant

Bohater akcji żyje skomplikowanymi planami, zdaje się na łut szczęścia, oscyluje na granicach prawa, ale w głębi duszy jest przyzwoity. **Ryzykant** zawsze spada na cztery łapy, potrafi znaleźć wyjście z najbardziej niekorzystnej sytuacji i w zupełnie nieszablonowy sposób unikać kłopotów.

Ryzykanci w popkulturze:
James Bond, Arsene Lupin, Johny Hooker, Henryk Kwinto, Mata Hari, Old Shatterhand, Ethan Hunt.



Zasady specjalne

Gracz, zagrywając karty z ręki może wprowadzać na scenę i wykorzystywać przedmioty oraz elementy scenografii: tajne schowki, kotary, rozpędzone paromobile, wazony z kwiatami, porzucone w trawie grabie, niedomknięte okna, zapadnie, kryształowe żyrandole.

To, jakich sytuacji dotyczy wprowadzony element i jak można go wykorzystać, zależy od koloru zagranej karty.

Ryzykant

♠ pik – **dywersja**; element otoczenia, który umożliwia zaskoczenie przeciwnika, rozproszenie go, odwrócenie uwagi itp.

♥ kier – **osłona**; sposób na uniknięcie wykrycia, schowek, miejsce w którym można ukryć przedmiot itp.

♦ karo – **narzędzia**; sposób na pokonanie fizycznej przeszkody, pułapki, zamka, kłódki, zabezpieczenia itp.

♣ trefl – **transport**; elementy związane z ruchem: pojazdy, zjeżdżalnie, alternatywna trasa, sposób opuszczenia sceny itp.

Ulubione wyzwania: włamania, skomplikowane plany, misterne akcje, przekręty, szpiegostwo, akcje wywiadu, służba Koronie.

Ulubione scenerie: wielkie sejfy, muzea, mosty, wystawy, posiadłości, tajne ośrodki badawcze, kasyna, miejsca nielegalnych walk, fortece geniuszy zbrodni, forty na pustyni.

Ulubione gadżety: sfałszowane dokumenty, przebrania, narzędzia kasiarskie, liny i wielokrążki, czarne maski, trucizny, iluzje, broń palna, pancerze parowe, gadżety.

Ulubione profesje: zabijaka, agent specjalny, oficer, technomag.

Ulubieni antagoniści: pozbawieni wyobraźni policjanci, geniusze zbrodni, ludzie, którzy chcą cię wrobić, detektywi, wrogowie Korony.

Wybierz ryzyko, jeśli lubisz:

- tworzyć plany i patrzeć, jak komplikują się w ostatniej chwili;
- przebierać się, chodzić po gzymsach i ukrywać sekretną tożsamość;
- uwodzić osoby, które planowałeś okraść;
- podejmować walkę w niesprzyjających warunkach.

Jako ryzykant możesz bez problemu:

- wskoczyć w ostatniej chwili na przejeżdżający paromobil;
- sparować srebrną paterą cios szabli;
- znaleźć niestrzeżone tylne wejście lub uchylony lufcik;
- rozsypać kulki łożyskowe, na których poślizgnie się szarżujący golem-morderca;
- skutecznie ukryć się i przemieszczać w wózku obsługi hotelowej;
- przy pomocy wiecznego pióra i spinacza otworzyć zamek.

Cytaty ze świata gry

Panna de Vries odsunęła zasłony i ze zdziwieniem spostrzegła mężczyznę, wiszącego za szelki na wysokiej jabłoni za jej oknem.

– Dzień dobry panience! – pomachał przyjaźnie. – Zanim zacznie panienka krzyczeć, chciałbym podziękować fortunie, że wiatr zniósł moją lotnię akurat na to drzewo! – odłamał ukwieconą gałązkę. – Czy nie zechciałaby panienka pomóc mi dostać do parapetu, żebym mógł jej wręczyć ten skromny dowód wdzięczności?

– Petunio... – Fili Vollenwander wyjrzał przez okno i z zasępioną miną zamieszał kawę – ten zamaskowany dżentelmen znów przebiegł nam po dachu, odłamał rynnę i gdy upadała, ześlizgnął się po niej na dach przejeżdżającego omnibusu. To już trzeci raz w tym miesiącu. Wyślij Boba po policję. Znając życie, na dachu znów tkwi kilku zbirów próbujących zejść jakoś na ziemię.

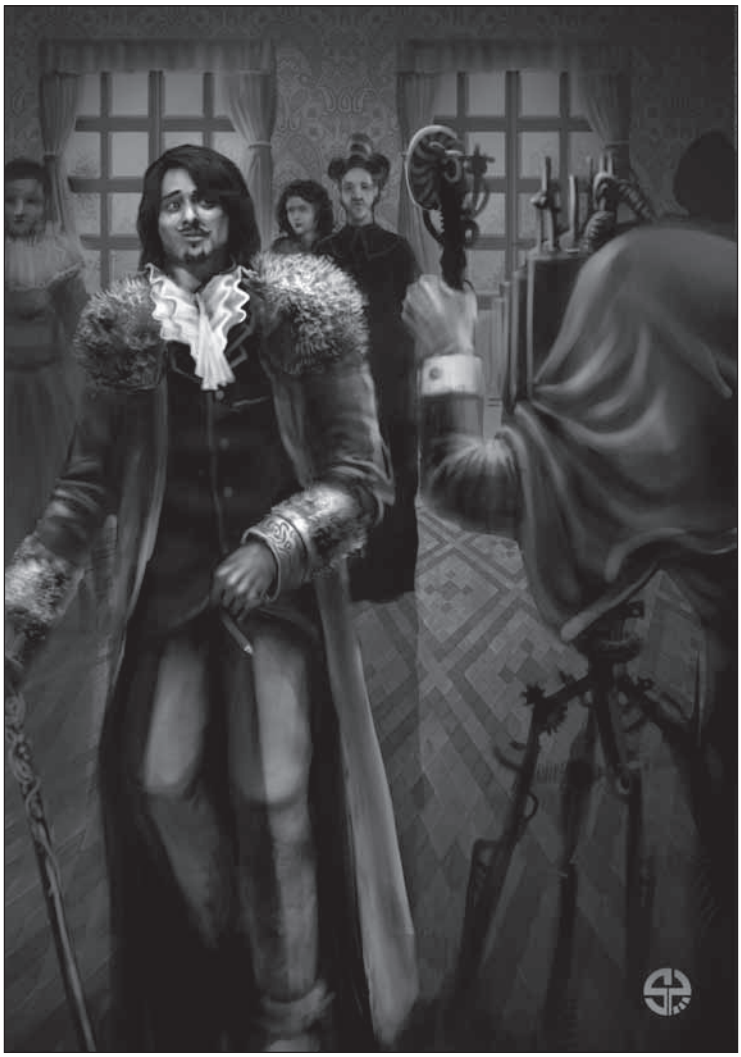
Wytatuowany ork z rykiem rzucił się do ataku. Pierwszy cios maczugi złamał rapier panny Amalii Twist jak zapałkę. Nie czekając na drugi, uskoczyła za drzewo, chwyciła pierwszą rzecz, która była pod ręką i błyskawicznie rzuciła nią w twarz dzikusa. Tym razem pod ręką była niezwykle jadowita kobra. Efekt przeszedł najśmielsze oczekiwania.



Salonowiec

Są bohaterowie, którzy wręcz promieniują charyzmą i potrafią jednym słowem zmienić wroga w przyjaciela. Uwielbiają wszelkie sytuacje towarzyskie i spotkania z ludźmi. **Salonowiec** utrzymuje rozległą sieć kontaktów i potrafi zmienić każde spotkanie w okazję do nawiązania nowej znajomości. Zawsze znajduje to właściwe słowo.

Salonowcy w popkulturze: Dorian Grey, Giacomo Casanova, Jonathan Strange, Perry Mason, Lizzy Bennet, panna Marple, Nikodem Dyzma.



Zasady specjalne

Gracz, zagrywając karty z ręki może wprowadzić na scenę statystów oraz tworzyć i wykorzystywać sytuacje towarzyskie. Może niespodziewanie spotkać znajomych lub pomocnych policjantów, wpaść w środek parady bądź ślubu, zdobyć sympatię nieznajomej, przychylność urzędnika.

Salonowiec

♠ pik – **intrygi**; rozpuszczanie i poznawanie plotek, gafy towarzyskie, które przytrafiają się konkurentom, okazja do podsłuchania ważnej informacji, kontakty w prasie itp.

♥ kier – **emocje**; rodzina i przyjaciele gotowi pospieszyć z pomocą, okazje pozwalające wmieszać się w tłum: np.: śluby i pogrzeby, przebłyski sympatii lub tłumionych uczuć zmiękczające czyjeś serce itp.

♦ karo – **formalności**; metody ominięcia procedur, pomocni policjanci i żołnierze, przydatne kontakty biznesowe lub okazje do zrobienia interesów itp.

♣ trefl – **rozrywka**; kontakty w bohemie, sposoby wejścia na imprezy lub do lokali, elementy pomagające w występach publicznych itp.

To, jakich sytuacji dotyczy wprowadzony element i jak można go wykorzystać, zależy od koloru zagranej karty.

Ulubione wyzwania: skandale, spadki, romanse, pojedynki, spiski i zamachy, gra o status.

Ulubione scenerie: audiencje, herbatki, kluby, teatr, opera, wystawy, golf, wyścigi, imprezy sportowe, ślizgawki, kurorty, bale maskowe, szkoły z internatem, kabarety, puby.

Ulubione gadżety: niebanalne stroje, biżuteria, perfumy, kapelusze, kwiaty, przebrania, karty wizytowe, pistolety pojedynkowe, lustra, zastawa stołowa, wachlarze, używki.

Ulubione profesje: arystokrata, artysta, bon vivant, oficer.

Cytaty ze świata gry

– Panie Livingstone, proszę nie rozpaczać, dżungla nie jest aż taka duża – ogr nie przestawał mówić praktycznie od trzech dni. – Mój daleki kuzyn Winston często prowadzi polowania na gryfy w tej okolicy, a jeśli się nie mylę, to akurat środek sezonu. Usiądźmy na tej skale i po prostu poczekajmy, na pewno niedługo ktoś nas znajdzie. – Podsadził zmęczonego towarzysza. – O, widzi pan, nawet są tu gryfy...

Nim potwory zdążyły zaatakować i rozedrzeć ich na strzępy, z pobliskich zarośli wyłonił się kuzyn Winston.

– Uciekła nam, szefie – osiłek nerwowo miął czapkę w dłoniach. – Już, już ją mieliśmy, kiedy wbiegła do Aksamitnej Róży. To ten lokal pana Fu Lenga. Nie udało nam się wejść, szefie. Ogr w drzwiach wyjaśnił nam, że wstęp tylko we fraku. Był bardzo grzeczny i miał kastet, to się nie kłóciliśmy...

– Ja już pana gdzieś widziałem, prawda? Nie było to aby na premierze „Piasków pustyni" w kinie Odeon? Czyżby był pan miłośnikiem Baldwina de Rouke? Tak się składa, że mogę panu załatwić zaproszenie na przyjęcie, na którym będzie można go spotkać. Słowo honoru. Poznam was i będzie pan mógł osobiście wziąć autograf ulubionego aktora... – Henry spojrzał rozmówcy w oczy. – Zechciałby pan przestać mierzyć do mnie z pistoletu?

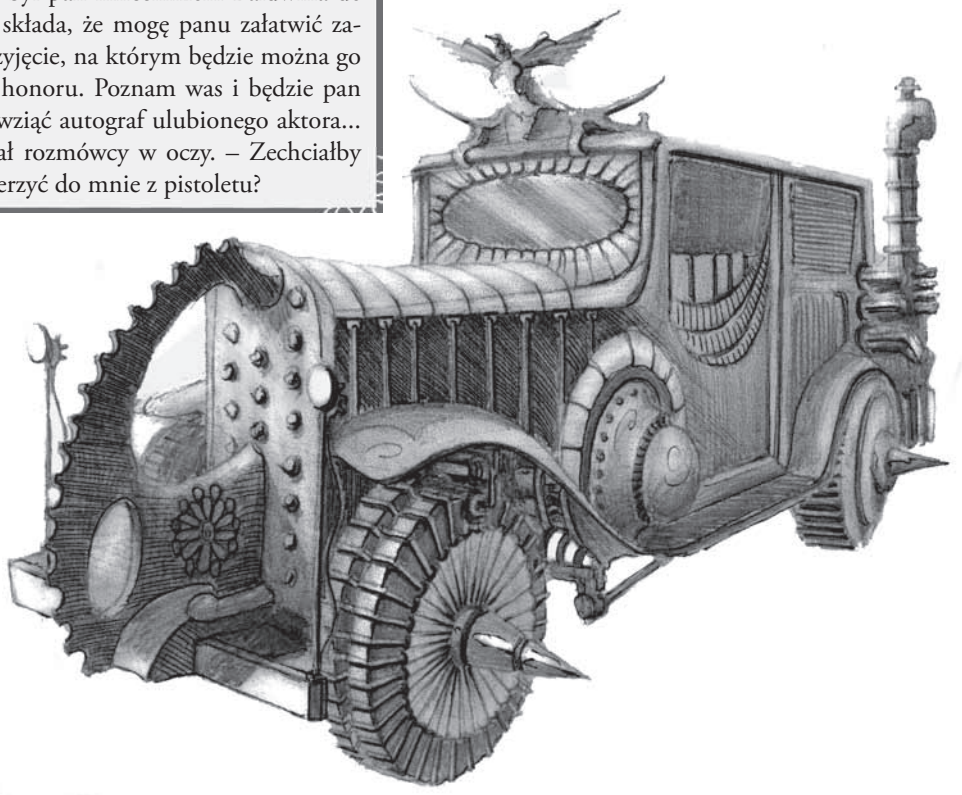
Ulubieni antagoniści: amoralni dziennikarze, źli bracia bliźniacy, dalecy krewni, zazdrośni rywale, dziwacy z zamków i dworów na wrzosowiskach, bezwzględni politycy, zamachowcy i nihiliści, upiory w operze.

Wybierz salony, jeśli lubisz:

- spotykać dobrze urodzonych ludzi;
- prowadzić dowcipne konwersacje;
- pojedynkować się w obronie honoru;
- odkrywać spiski na królewskim dworze.

Jako salonowiec możesz bez problemu:

- w środku strzelaniny wciągnąć przeciwnika w rozmowę o jego hobby;
- zaprzyjaźnić się z gangiem uliczników;
- dzięki urokowi i kontaktom wejść na każde przyjęcie;
- z klasą ośmieszyć konkurenta na oczach zgromadzonych dam;
- poznać treść rubryki towarzyskiej *Lyonesse Crystalograph* zanim pismo trafi do druku;
- rozkochać w sobie zaufanego pomocnika głównego łotra.



Śledczy

Bohater, którego archetypem są śledztwa, uwielbia zmagać się z zagadkami, zadawać pytania, dociekać prawdy, rozpracowywać wymagających przeciwników, znajdować poszlaki i budować z nich prawdziwy obraz wydarzeń, ścigać się po dachach oraz rozmawiać z ludźmi. **Śledczy** jest najbardziej dociekliwym z bohaterów, potrafi błyskawicznie kojarzyć fakty i dostrzegać rzeczy, które innym umykają.

Śledczy w popkulturze: Sherlock Holmes, Hercules Poirot, Philip Marlowe, agent Moulder, Sam Spade, Robert Langdon, doktor Armitage.



Zasady specjalne

Gracz, zagrywając karty z ręki może wprowadzać na scenę i wykorzystywać poszlaki, źródła informacji i tropy oraz okoliczności pozwalające wykazać się przenikliwością. Mogą to być ślady stóp, błyskotliwe przewidywanie ruchów przeciwnika, dokładna znajomość rozmaitych faktów.

Śledczy

♠ pik – **podejrzani**; poszlaki i okoliczności pozwalające poznać pochodzenie, zawód, charakter i przeszłość osoby, przewidzieć jej działania, zrozumieć motywy itp.

♥ kier – **renoma**; poszlaki i okoliczności pozwalające przykuć uwagę publiki, wygłosić przemowę, z zimną krwią stawić czoła zagrożeniu, podkreślić i wykorzystać opinię, którą cieszy się postać itp.

♦ karo – **przedmioty**; poszlaki i okoliczności pozwalające poznać pochodzenie, cechy, historię przedmiotu, znaleźć narzędzie zbrodni, zrozumieć zasady działania, przewidzieć usterkę itp.

♣ trefl – **czas i miejsce**; poszlaki pozwalające odtworzyć sekwencję wydarzeń, zrozumieć okoliczności zbrodni, poznać odpowiedzi na pytania: gdzie i kiedy?

To, jakich sytuacji dotyczy wprowadzony element i jak można go wykorzystać, zależy od koloru zagranej karty.

Ulubione wyzwania: wielkie zagadki, szantaże, morderstwa, niezwykłe kradzieże, broń zagłady, tajemne kulty, tajne projekty badawcze.

Ulubione scenerie: zaułki miast, miejsca zbrodni, biblioteki, redakcje gazet, laboratoria, knajpy i speluny, doki, kanały, komisariaty, środki transportu.

Ulubione gadżety: sejfy, lupy, listy, poszlaki, narzędzia zbrodni, kotary, aparaty fotograficzne, fajki, skrzypce, morfina, mierniki magiczne.

Ulubione profesje: badacz, detektyw, dziennikarz, spirytysta.



Ulubieni antagoniści: niziołcza *scylla*, orcze triady, *femme fatale*, seryjny morderca, nieuchwytny złodziej, nietykalny przestępca, członkowie loży, szpiedzy, przestępcy, spiskowcy.

Wybierz śledztwa, jeśli lubisz:

- rozwiązywać zagadki i tajemnice;
- spotykać piękne i niebezpieczne kobiety;
- stawiać czoła jednostkom genialnym, lecz oddanym złu;
- poznawać prastare i bluźniercze tajemnice.

Jako śledczy możesz bez problemu:

- zdobyć dostęp do miejsca zbrodni;
- odwiedzać strzeżone biblioteki i zamknięte sekcje muzeów;
- wywnioskować skąd pochodzi i czym się para rozmówca;
- na podstawie śladów określić wygląd poszukiwanego;
- odcyfrować wskazówki ukryte na starym obrazie;
- wydedukować sposób obsługi nieznanego urządzenia.

Cytaty ze świata gry

– Zaraz... nam... ucieknie! – wysapał dr Watts, opierając się o latarnię. Jego towarzysz, dystyngowany elf w kraciastym płaszczu, z niezmąconym spokojem spojrzał za niknącą w tłumie sylwetką.

– Wręcz przeciwnie. Zauważyłeś czerwonawą glinkę na jego butach? Występuje tylko w Bridgebank. Nasz niechętny znajomy jest orkiem, więc nie zapuszcza się poza Lumney Street. A to pozwala nam dokładnie określić, dokąd ucieka – zdecydowanym gestem przywołał dorożkę. – Zapraszam doktorze. Jestem detektywem, nie sportowcem. Zaczekamy na niego na miejscu.

– To jest niedorzeczne! Zbiory Biblioteki Heimburskiej liczą grubo ponad pięćset tysięcy pozycji, a my nie znamy ani tytułu, ani autora! – pannie Sparke udało się włożyć w szept tyle emocji, że aż siedzący przy odległych stolikach dżentelmeni spojrzeli na nią z przyganą. – Przeczytanie tego zajmie lata. Jak waszym zdaniem znajdziemy tekst rytuału przed przesileniem? – Jeden z dżentelmenów oburzonych łamaniem ciszy, ostentacyjnie zamknął książkę i ruszył w stronę wyjścia. – Jakieś pomysły? – panna Sparke z wyraźną przyganą zwróciła się do towarzyszy. Krasnolud zerknął zza binokli.

– Owszem. Ten dżentelmen, którego spłoszyłaś, miał spinki do mankietów z tajnym symbolem Oświeconej Loży Pradawnych Misteriów. Myślę, że zaczniemy od książki, którą właśnie czytał.

Troll w czarnym mundurze spojrzał na gnoma z pogardą.

– Są sytuacje, w których sztuka dedukcji nie wystarczy – przytknął chłodną lufę pistoletu do czoła dziennikarza – żegnam panie Wittman.

Gnom uśmiechnął się

– W niektórych sytuacjach wystarczy arytmetyka. Dokładnie liczyłem strzały. Ma pan pusty magazynek.

Rasy

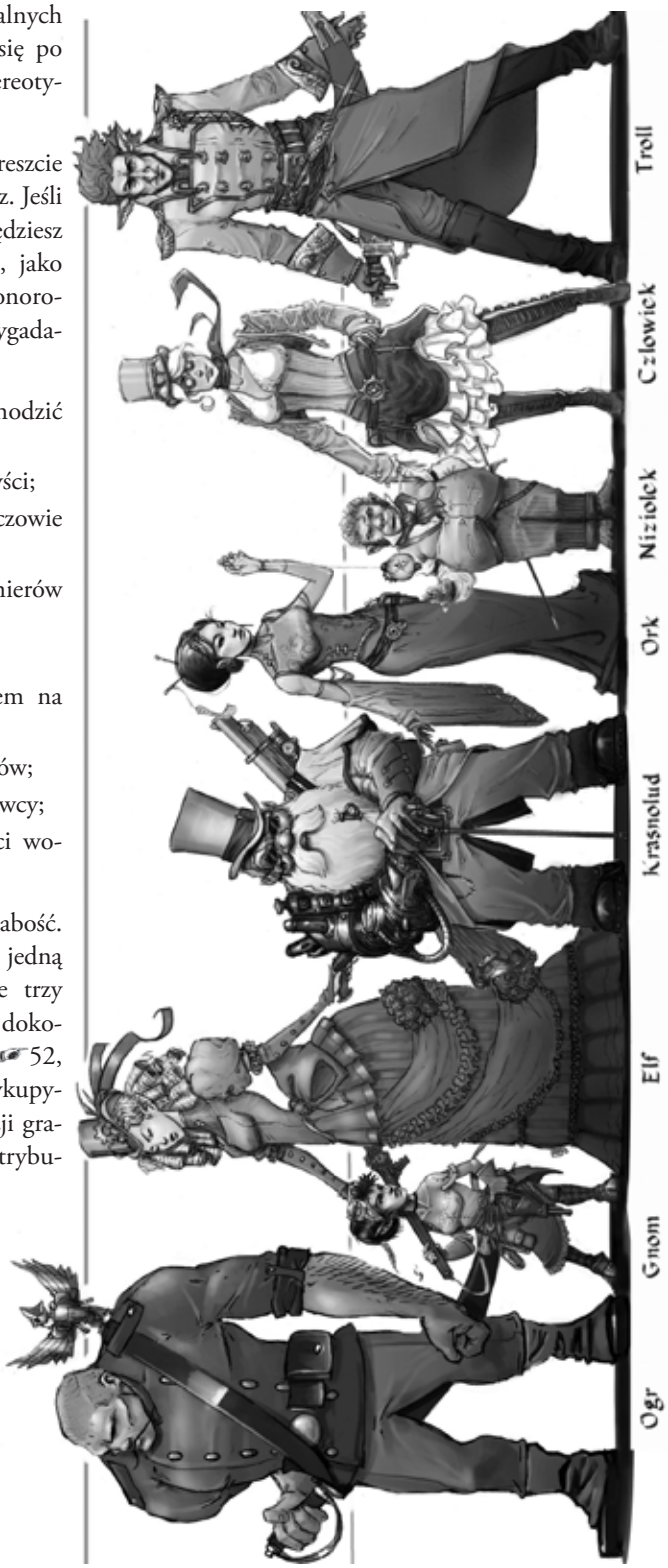
Rasa postaci decyduje o jej niepowtarzalnych zdolnościach i określa, czego spodziewa się po niej otoczenie. Każda rasa posiada swoje stereotypy i domyślne miejsce w społeczeństwie.

Poprzez wybór rasy postaci dajesz sygnał reszcie drużyny i Mistrzowi Gry, jaki styl gry lubisz. Jeśli stworzysz krasnoluda, przypuszczalnie będziesz głosem rozsądku i specjalistą od maszyn, jako troll, zapewne zagrasz odważnym oraz honorowym narwańcem, w roli elfa okażesz się wygadanym i kulturalnym arystokratą.

Twoja postać w **Wolsungu** może pochodzić z jednej z ośmiu ras:

- **elfy**: wrażliwi na żelazo arystokraci i artyści;
- **gnomy**: tajemniczy i skryci budowniczowie golemów;
- **krasnoludy**: podziemna rasa inżynierów i bankierów;
- **ludzie**: podróżnicy, niespokojne duchy;
- **niziołki**: proletariat tęskniący za życiem na wsi;
- **ogry**: pozbawiona kobiet rasa małpoludów;
- **orkowie**: związani z duchami obcokrajowcy;
- **trolle**: gwałtowni, honorowi i przeklęci wojownicy.

Każda rasa ma swoje mocne strony oraz słabość. Podczas tworzenia postaci gracz wybiera jedną z czterech zdolności rasowych. Pozostałe trzy zdolności może rozwinąć podczas gry, po dokonaniu na sesjach odpowiednich czynów (☞52, **Atuty** i ☞98, **Osiągnięcia**). Kolejność wykupywania zdolności zależy wyłącznie od decyzji gracza. Od rasy zależą również preferowane Atrybuty postaci.



Mieszańcy rasowi

Na wszystkich kontynentach natknąć się można na lokalne odmiany poszczególnych ras, a mieszańców jest więcej, niż na pierwszy rzut oka może się wydawać. O specyficznych mieszankach rasowych takich jak alvarowie, gobliny czy leprechauny traktuje rozdział pierwszy dodatku **Almanach Nadzwyczajny**.

Elfy

Legenda:

Z wiatru i powietrza utkane są elfy.
Z oczu ich błękitnych bezkres nieba patrzy.
Słowa ich jak tchnienie wiatru o poranku.
Trwają wolni od nędznej innych ras tułaczki.

fragment „Poematu o stworzeniu świata"

Wygląd: Wysokie i smukłe elfy mają lekko szpiczaste uszy, olbrzymie, pełne wyrazu migdałowe oczy, wąskie nosy i drobne białe zęby. Większość elfich kobiet ma figurę ludzkiej nastolatki, a bujniejsze kształty uznawane są za plebejskie. Wszystko to sprawia, że kobiety i mężczyźni niewiele różnią się wyglądem. Obrazu dopełniają jasne włosy: od białych, poprzez jasnobłękitne, złote, aż do jasnego brązu i zieleni. Z reguły nie posiadają zarostu. Rude czy czarne włosy lub broda to kuriozum i wyraźny znak domieszki krwi ludzi lub trolli.

Specyfika: Na starość elfy zaczynają coraz bardziej odrywać się od świata fizycznego, pogrążając we wspomnieniach oraz skomplikowanych snach na jawie. W końcu leciwy elf gubi drogę powrotną, jego umysł odpływa w krainy snów i marzeń, a ciało zapada w letarg, z którego najczęściej już się nie budzi. Podobno niektóre elfy przechodzą na drugą stronę, całkowicie znikając ze świata fizycznego.

Najstarsze elfie rody z Alfheimu posiadają krypty, w których śpią przodkowie rzekomo pamiętający czasy cezarów.

Warto zaznaczyć, że krew elfów jest błękitna. Dosłownie.

Za kulisami

Wolsungowe elfy to połączenie tolkienowskiego ideału oraz angielskich *fae* z dziewiętnastowieczną arystokracją. Rasa winna kojarzyć się z salonami, sztuką, nienagannym akcentem i całkowitym oderwaniem od realiów. Elf, który w swoim życiu splamił się jakąkolwiek prawdziwą pracą to kuriozum.

By wszystko było jasne – elfy nie są „dobre", po prostu mają klasę. Gdyby lord Byron żył w Wanadii, były elfem. To chyba mówi wszystko.

Metryczka elfa

Żywioł: powietrze.

Wygląd: smukła sylwetka, blada cera, szpiczaste uszy i migdałowe oczy, jasne włosy, brak zarostu.

Wzrost: 190 – 200 cm.

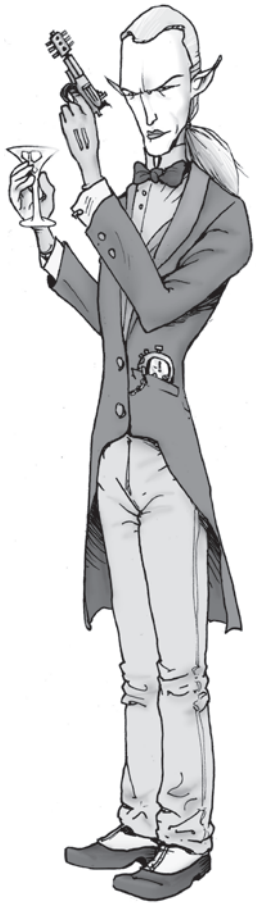
Grywalny wiek: od 60 do 200 lat.

Społeczeństwo: Przez wieki prawie każdy arystokrata był elfem. Współcześnie te proporcje zmieniły się, ale nadal trudno spotkać elfa, który nie wywodziłby się z bogatej, szanowanej rodziny o korzeniach i tradycji sięgających w zamierzchłą przeszłość.

Kolebką elfów jest Wanadia, jednak epoce kolonizacji członkowie tej rasy zaczęli się osiedlać na całym świecie, przenosząc swoje zwyczaje i styl życia do terytoriów zamorskich. W Dekanie żyje jedyne pozawanadyjskie plemię elfów – smagli, czarnowłosi, zmysłowi Jakszowie.



Konserwatyzm elfich rodzin ma swoją ciemną stronę – w coraz szybciej zmieniającym się społeczeństwie dzieci powietrza pozostają w tyle. Epoka niezakłóconej dominacji tej rasy kończy się i wydaje się, że nic już tego nie zmieni.



Wyzwania godne elfa

Antagoniści: alvarowie (elfy wypaczone domieszką krwi trolli), Fae (władcy snów).

Osiągnięcia rasowe: ich zdobycie pozwala wykupić dodatkowe cechy rasowe (☞98, sekcja **Osiągnięcia**):

- **Czystość krwi**: ustalenie, czy wśród przodków nie było trolli.
- **Spadek**: prawomocne objęcie spadku po innym elfie.
- **Szlachectwo**: zdobycie tytułu szlacheckiego lub odznaczenia z rąk monarchy.
- **Muza**: zdobycie międzynarodowej sławy jako artysta.

Żelazo i stal

Większość współcześnie wytapianej stali nie powoduje u elfów aż tak silnej reakcji jak czyste żelazo, choć dotknięcie gołą dłonią stalowego przedmiotu lub maszyny wciąż powoduje u nich podrażnienie skóry. Dlatego bogatsze elfy korzystają najchętniej z *creidnallenowych* broni, a wagony pierwszej klasy wykańcza się drewnem i tkaninami.

Żelaznej broni nie produkuje się masowo i jest zazwyczaj gadżetem. Jej użycie jest karalne na terenie Alfheimu, a we wszystkich cywilizowanych krajach grozi skandalem.

Koncepcje postaci – charyzma i klasa.

- Młody, błyskotliwy dziennikarz śledczy, działający w wyższych sferach.
- Spadkobierczyni fortuny, która, by uniknąć zamążpójścia, podróżuje po świecie.
- Nadużywający absyntu, skandalizujący poeta spirytysta.
- Instruktorka szermierki, mistrzyni kraju w wyścigach jednorożców.

Preferowane Atrybuty: Charyzma i Opanowanie.

Zdolności:

Marzenia i koszmary: Wsłuchując się w oddech śpiącej osoby elf potrafi dostrzec przebłyski jej snów i dowiedzieć się, czego śpiący w danym momencie najmocniej pożąda lub czego najbardziej się boi. Dostrojenie do cudzych snów trwa od około kwadransa, jeśli śpiący jest dla elfa kimś bardzo bliskim, do kilku godzin, gdy jest obcy. Mocy użyć można raz na noc. Elf, który przebywa w cudzej sypialni bez pozwolenia ryzykuje poważny skandal – nakryty na gorącym uczynku traci punkt Reputacji.

Elfia gracja: W sytuacjach, gdy płynność ruchów jest szczególnie istotna (np.: podczas tańca, balansowania na gzymsach, czy przeskakiwania między rozpędzonymi paromobilami), gracz może wydać żeton, by uzyskać premię +5 do rzutu na *ekspresję* lub *wysportowanie*.

Taniec z ostrzem: Gdy elf walczy swoją ulubioną bronią białą (konkretnym egzemplarzem, z którym miał czas się oswoić) podczas wyprowadzania ataków obniża obronę przeciwnika o dwa. Jeżeli bohater straci swoją ulubioną broń i chce przyzwyczaić

się do innej musi poświęcić jeden dzień na ćwiczenia i wydać żeton. Gdy spełni te warunki, moc zaczyna z powrotem działać.

Hipnotyczny urok: Niektóre elfy cechują się nieposkromionymi pragnieniami i zupełnym brakiem skrupułów. Gdy czegoś pożądają wszyscy w okolicy zaczynają gorąco tego pragnąć. Kiedy o coś proszą, niewielu potrafi odmówić. Mówi się, że do elfów, które posiadły tę rzadką cechę, zalicza się sama królowa Tytania.
Raz na sesję gracz może zwiększyć zakres przerzutu o jeden w dowolnym teście opartym na Charyzmie (co w połączeniu z Charyzmą 8+ i jokerem pozwala przerzucać szóstki).

Słabość – Żelazo: Wielką słabością elfów jest nadzwyczajna wrażliwość na żelazo. Wysypka i inne objawy alergii powodowane użyciem żelaznych narzędzi lub podróżą starym pociągiem potrafią uprzykrzyć życie. Jednak prawdziwym zagrożeniem są rany, zadane żelazną bronią.
Słabość może zostać przywołana (☛ 137) gdy w otoczeniu jest wiele żelaza lub przeciwnik elfa walczy żelazną bronią.

Gnomy

Legenda:

Kamień twardy Unni ciosał
Ogień tańczący Unni krzesał
Kamień w ogniu Unni wykuwał
Z kamienia, z ognia, nas urabiał.

strofa z „Eddy"

Wygląd: Gnomy są drobne i ruchliwe. Wzrostem przypominają niziołki, lecz są od nich o wiele szczuplejsze. Ich aparycja przypomina krasnoludzką, choć gnomy są drobniejszej budowy. Tradycyjny wizerunek przedstawiciela tej rasy to karzełek z długą brodą i charakterystycznym, czarno-czerwonym ubiorem. Obecnie coraz więcej gnomów zaczyna nosić się zgodnie z powszechnie obowiązującą modą, choć mało który decyduje się zgolić wąsy.

Specyfika: Gnomy to tajemnicza, skryta rasa. Od wieków żyją obok reszty społeczeństwa, zamknięci w świecie niezrozumiałych tradycji i zwyczajów. Trzymają się razem znacznie bardziej, niż inne rasy, stanowiąc często odrębny naród w społeczeństwie. Nie słyszy się o gnomich politykach czy wojskowych, ale każda wykształcona osoba potrafi wymienić kilku wywodzących się z tej rasy magów, naukowców i wynalazców. Mimo, że starają się żyć na uboczu (a może właśnie dlatego) gnomy często wzbudzają niechęć, a nawet otwartą wrogość. I nikt nie jest do końca pewny, ile prawdy jest w krążących po Wanadii plotkach o odprawianych przez nich mrocznych rytuałach.



Społeczeństwo: Większość gnomów należy do klasy średniej lub niższej, wszyscy jednak wynoszą z domu solidne, podstawowe wykształcenie. Zgodnie z ich wierzeniami, to właśnie gnomy wynalazły pismo. Wewnątrz zamkniętej społeczności największym szacunkiem cieszą się mędrcy (zwani *godi*), studiujący stare legendy i przechowujący pamięć

Metryczka gnoma

Żywioł: ogień i ziemia.

Wygląd: nerwowość ruchów, wydatne nosy i skłonność do noszenia wąsów powodują niejasne skojarzenia z gryzoniami.

Wzrost: 90 – 120 cm.

Grywalny wiek: od 25 do 70 lat.

Za kulisami

Wanadia czerpie garściami z europejskiej historii i kultury, a każdy element **Wolsunga** zainspirowany jest jakimś mocnym stereotypem z naszego świata.

Patrząc zatem przez ten pryzmat, gnomy to dziewiętnastowieczni nordyccy Żydzi, czczący Odyna. Tworzą zamkniętą społeczność, mają własną religię, zwyczaje i kłopoty ze światem zewnętrznym. Taka interpretacja gnomów pozwala wprowadzić na sesji ciekawe i dojrzałe motywy, ale pamiętajcie: to tylko gra i ma służyć głównie rozrywce.

całej rasy. Większość jest biegła w kreśleniu run i przywoływaniu ukrytej w nich magii.

Gnomy pochodzą z Thule, wyspy na Lodowym Morzu. Burzliwa historia rozrzuciła ich po całej Wanadii, od skutego lodem Hrimthorstu przez słoneczną Koriolę, mgliste wyspy Zjednoczonego Królestwa po zmarznięte tundry Morgowii. Ich skupiska znaleźć można również w każdej większej kolonii, od Winlandii po wyspy Shan–Dekanu.

Koncepcje postaci – wiedza i tajemniczość.

- Badacz starych manuskryptów, poszukujący zaginionych run z Eddy, świętej księgi gnomów.
- Pani inżynier specjalizująca się w tworzeniu golemów teatralnych.
- Awangardowa malarka współpracująca z wywiadem.
- Pilot-oblatywacz, testujący nowe modele wiwern i sterowców.

Preferowane Atrybuty: Przenikliwość i Opanowanie.

Zdolności:

Gnomi mędrzec: Wychowane w kulcie mądrości i słowa pisanego gnomy wkraczają w dorosłe życie z olbrzymim zasobem wiedzy. W zetknięciu z problemami, które bywają opisywane w książkach, gracz może wydać żeton, by uzyskać +5 w teście *analizy*, *okultyzmu*, *wiedzy akademickiej* lub *wiedzy ogólnej*.

Alegorie i przypowieści: Religijne gnomy znają setki, jeśli nie tysiące przypowieści, alegorii i maksym, które pozwalają przejść przez życie w sposób godny i bezpieczny. Barwna przypowieść, nieszablonowa anegdota lub zaskakująca metafora może uratować skórę w niejednej trudnej sytuacji towarzyskiej. Gracz może wydać żeton, by na całą konfrontację społeczną zwiększyć *pewność siebie* o dwa.

Sekretne runy: Największą tajemnicą gnomów, przekazywaną z pokolenia na pokolenie, są runy pozwalające ożywić rzeczy nieożywione. Powiernicy tego sekretu jako jedyni potrafią stworzyć golema bez skomplikowanych procedur technomagicznych. Raz na sesję gnom może stworzyć golema z dowolnej człekokształtnej figury nie większej od ogra –



Wyzwania godne gnoma

Antagoniści: dybuki (zmarli pozornie przywróceni do życia), zbuntowane golemy.

Osiągnięcia rasowe: ich zdobycie pozwala wykupić dodatkowe cechy rasowe (☞ 98, **Osiągnięcia**):

- **Pielgrzymka życia**: podróż do kolebki gnomów, na wyspę Thule.
- **Golemolog**: zaprojektowanie i zbudowanie golema.
- **Patriota**: odbycie służby wojskowej lub wykonanie misji dla rządu.
- **Tradycja**: nadanie dziecku Prawdziwego Imienia zgodnie z wymogami tradycji w obecności *godiego*.

Gnomi golem

Golemy są niewrażliwe na ataki społeczne i nie biorą udziału w konfrontacjach społecznych. Zależnie od budowy mają jedną z trzech opisanych niżej zdolności.

Typ: Przeciwnik **Pula**: 1k10. **Zdolności**: *walka* 6/10+, obrona 14; *wysportowanie* 6/10+, wytrwałość 14. **Odporność**: 2. **Zdolności**: Malutki: *ukrywanie się* 9/9+; lub Twardy: obrona +5; lub Silny: *walka* 9/9+.

może to być manekin krawiecki, mała gliniana figurka lub zbroja w muzeum. Golem działa przez całą scenę, słuchając rozkazów swego stwórcy.

Numerolog: Spędzający lata na badaniu znaczenia liczb, run i magicznych symboli, gnom zaczyna dostrzegać znaki we wszystkim, co go otacza. Łatwość i skuteczność, z jaką wprawny numerolog jest w stanie przewidzieć zawirowania losu bywa niepokojąca. Czasami ma się wrażenie, że za przenikliwymi oczami gnoma wirują tryby i przekładnie skomplikowanej maszyny różnicowej.
Gracz może wydać żeton, by zobaczyć karty, które ma w ręce jego przeciwnik, lub w tajemnicy obejrzeć i ułożyć w dowolnej kolejności pięć kart z wierzchu talii.

Słabość – Nieufność: Choć od wieków żyją w Wanadii, gnomy wciąż pozostają obce. Wyróżniają się zwyczajami, religią, wiedzą i magią niedostępną pozostałym rasom. Są skryte i trzymają się razem. Trudno się dziwić, że często spotykają się z ledwo skrywaną nieufnością, a każda napięta sytuacja społeczna jest dla gnoma nie lada wyzwaniem.
Słabość może zostać przywołana (☞ 137) gdy gnom próbuje uniknąć skandalu lub jeżeli na tej sesji stracił choć punkt Reputacji.

Krasnoludy

Legenda:

Gdy Pan tworzył świat, uznał, że trzeba mu pomocników, którzy pomogą wznosić góry i dbać o fundamenty podsłonecznych krain. Głęboko pod ziemią wziął najtwardszy granit i ukształtował z niego szkielet. Mięśnie wykuł z czarnego żelaza i otoczył skórą z czystego srebra. W pierś wsadził serce szczerozłote, a w oczodoły najczystsze diamenty. Potem głosem jak trzęsienie ziemi zawołał: „Wstań!". I powstał Pierwszy, Ojciec całego plemienia. I służył Panu, wznosząc ze swoimi dziećmi góry, dbając o fundamenty podsłonecznych krain i walcząc ze stworami czającymi się w mroku pod światem.

Aż rzekł Pan: „Wasza służba skończona. Daję wam wszystko co leży pod ziemią, wszystkie skarby i tajemnice. Już nie jako słudzy, lecz jako właściciele dbajcie o królestwo, które w nagrodę ode mnie otrzymujecie".

fragment „Legendy o stworzeniu świata"

Wygląd: Przeciętny krasnolud ma ponad półtora metra wzrostu, jest znacznie silniejszy i wytrzymalszy od człowieka. Przeważają ciemne i czarne włosy oraz mocny zarost, silnie kontrastujące z charakterystyczną jasną karnacją. Przedstawiciele tej przywykłej do podziemnych ciemności rasy unikają otwartego słońca, na którego promienie ich skóra jest bardzo wrażliwa.

Specyfika: Krasnoludy słyną ze swojego opanowania i wiecznej powagi. Świat uznają za skomplikowany mechanizm, który można zmierzyć, przeanalizować część po części i logicznie zinterpretować. Lud ziemi ufa chłodnemu rozsądkowi, a nie ulotnym emocjom.

Krasnoludy mają wrodzoną smykałkę do pracy z wszelkimi maszynami i najlepiej ze wszystkich ras rozumnych znoszą wszczepienie golemicznych bądź mechanicznych protez.

Społeczeństwo: Krasnoludy zawsze kojarzone były z górnictwem, obróbką metali i handlem. Zwykle pracują jako mechanicy, górnicy, inżynierowie czy robotnicy. Jest wśród nich również wielu znanych wynalazców, inwestorów, właścicieli fabryk oraz bankierów. W niektórych krajach klany krasnoludzkie tworzą trzon arystokracji. Ci, którzy wybrali karierę wojskową, służą w ciężkiej piechocie, wojskach pancernych, wśród saperów, często piastują też ważne stanowiska w sztabie.

Metryczka krasnoluda

Żywioł: ziemia.

Wygląd: Niscy, mocno zbudowani. Biała skóra i oczy bez białek, wiecznie schowane za ciemnymi okularami.

Wzrost: 140 – 160 cm.

Grywalny wiek: od 30 do 100 lat.

Za kulisami

Krasnoludy w **Wolsungu** są mocno inspirowane nordyckimi legendami – to rasa podziemnych kowali, którzy w XIX w. pełnią funkcje inżynierów i wynalazców. Ich temperament najbardziej odpowiada stereotypom na temat Niemców: są konkretni, niezwykle rzetelni, w zasadzie całkowicie pozbawieni poczucia humoru.

Krasnoludy pozwalają też przemycić do gry elementy cyberpunka, zwłaszcza temat granicy między człowiekiem, a maszyną. Przykładem opisanym w podręczniku są *Uhrwerk* – bezduszne pół krasnoludy, pół maszyny o mechanicznych sercach, które są naszym ukłonem w stronę cyborgów i cyberpsychozy.

Nie wiadomo, czy kolebką krasnoludów są góry Wanadii, czy niebosiężne szczyty środkowego Sunniru. Pewne jest, że obecnie można ich spotkać w zasadzie wszędzie, oprócz Lemurii i Atlantydy.

Koncepcje postaci – solidność i maszyny.

- Znany detektyw, posługujący się żelazną logiką i najnowszymi zdobyczami technomagii.
- Pani archeolog specjalizująca się w badaniu podziemnych nekropolii.
- Milioner-bawidamek prowadzący nocny tryb życia, technomag i zakała rodu.
- Pani geolog zapuszczająca się w najdziksze tereny w poszukiwaniu nowych złóż. Pali cygara i ma żelazny łeb.

Preferowane Atrybuty: Przenikliwość i Krzepa.

Zdolności:

Mrok pod górami: Wszystkie krasnoludy dobrze widzą w ciemnościach, jednak te, które urodziły się i dorastały pod ziemią, mogą normalnie żyć, pracować, czytać czy pisać bez żadnego źródła światła – w sytuacji, w której przedstawiciele innych ras są zupełnie bezradni.
Bohatera nie dotyczą żadne ograniczenia, wynikające ze słabego oświetlenia. W ciemnościach, podczas konfrontacji i testów przeciwstawnych z nie-krasnoludami, wszystkie testy *ukrywania się* i *spostrzegawczości* mają ST o 5 mniejsze.

Natchniony mechanik: Podczas testów związanych z naprawą lub korzystaniem z wszelkiego rodzaju maszyn, gracz może wydać żeton, by uzyskać premię +5 do rzutu. Zdolność działa np.: podczas naprawy automatonów, prowadzenia paromobilu czy uruchamiania gadżetów technomagicznych. Nie można jej natomiast użyć w czasie korzystania ze zwykłych urządzeń (np.: strzelania, otwierania sejfów czy zastawiania pułapek).

Gadżeciarz: postać posiada głębokie i instynktowne zrozumienie maszyn, które pozwala wykonać



Wyzwania godne krasnoluda

Antagoniści: *Uhrwerk* (krasnoludy, które stały się maszynami), koboldy (nieszczęśliwe krzyżówki krasnoludów z trollami).

Osiągnięcia rasowe: ich zdobycie pozwala wykupić dodatkowe cechy rasowe (☞ 98, sekcja **Osiągnięcia**):

- **Rodzina**: zawarcie związku małżeńskiego.
- **Zła krew**: zatuszowanie skandalu związanego z koboldem w rodzinie.
- **Ciało i stal**: wszczepienie sobie lub komuś technomagicznej protezy.
- **Racjonalista**: dokonanie trudnego wyboru, wbrew uczuciom, a zgodnie z nakazami zimnej logiki.

kilka drobnych przeróbek i zamienić byle barachło w cud techniki. Raz na sesję krasnolud może zmienić dowolny przedmiot z ekwipunku w gadżet, posiadający nie więcej, niż dwie cechy specjalne (☛ 69, **gadżety**). Efekty przeróbki utrzymują się przez jedną scenę.

Zimna logika: postać potrafi zupełnie stłumić wszelkie uczucia i działać wyłącznie w oparciu o zimną kalkulację.
Raz na sesję, krasnolud zyskuje premię +5 do wszystkich testów *odwagi* i *zastraszania*. Nie może wówczas korzystać z *ekspresji* i *empatii* (efektywna wartość 0, bez przerzutów). Modyfikatory utrzymują się do końca sceny. Moc można aktywować ponownie – wymaga to poświęcenia żetonu na scenę.

Słabość – Światło słoneczne: Krasnoludy to rasa, która od zarania dziejów żyła pod ziemią i prowadziła głównie nocny tryb życia. Ich pozbawione tęczówek oczy o wielkich źrenicach i biała cera utrudniają im funkcjonowania za dnia.
Słabość może zostać przywołana (☛ 137) gdy krasnolud wystawiony jest na działanie silnego słońca (np.: na pustyni lub w słoneczny dzień, gdy nie ma kapelusza i gogli).



Kapelusze i okulary są w modzie

Współczesne krasnoludy dostosowały się do dziennego trybu życia, jednak ich fizjologia nie pozostała bez wpływu na modę. Przed słońcem można chronić się na wiele sposobów. Najpopularniejsze są kapelusze o szerokich rondach, czarne okulary lub gogle, długie rękawy i obowiązkowe rękawiczki. Większość pomieszczeń w krasnoludzkich domach pozbawiona jest okien i nawet bankierzy przyjmują interesantów przy zaciągniętych zasłonach.

Krasnoludzcy wynalazcy wciąż poszukują remedium na problemy ze słońcem. Póki co, opatentowane przez nich kremy i maści ochronne nie przynoszą spodziewanych rezultatów, powodując za to spektakularne efekty uboczne. Jeden z najpopularniejszych kremów barwi skórę na srebrno, co – o dziwo – przyczyniło się do powstania nowej mody wśród krasnoludzkich studentów Politechniki Heimburskiej.

Ludzie

Legenda:

Pan pływał łódką po bezkresnych moczarach. Minęło czasu mało-wiele i znudziła go samotność. Postanowił stworzyć lud, który będzie go czcił, zabawiał i opiekował się ziemią, którą im przygotował. Przywiązał łódkę do kępy trzcin i zamyślił się. Wokół była tylko woda oraz kępy szuwarów. Pan zerwał giętką trzcinę i uplótł z niej dwie figurki – mężczyznę i kobietę. Potem zanurkował i wyrwał z mulistego dna dwie garście błota. Ulepił z nich ciała i zostawił, by wyschły na słońcu. Czas oczekiwania mu się dłużył, więc postanowił zażyć kąpieli. Wkrótce stracił z oczu łódkę. Nie zauważył więc, jak z wody wypełzł demon o skórze ropuchy, mackach ośmiornicy i rybich oczach. Przycupnął na burcie i pochylił się nad figurkami. Szeptał im coś do ucha, a jad kapiący z pyska wsiąkał w schnące już błoto. Kiedy Pan wrócił, nie spostrzegł niczego dziwnego. (...)

Dlatego ludzie, choć z wierzchu miękcy jak błoto, kryją w sobie hart i sprężystość trzciny. Tak jak woda płynie w zgodzie z korytem, tak oni gdziekolwiek przybędą, zmieniają się w zgodzie z tym, co zastali.
Ale w sercach noszą wciąż krople jadu, a w głowach szepty demona.

slawijska „Baśń o początku ludzi"

Metryczka człowieka

Żywioł: woda.

Wygląd: Ludzie to najbardziej zróżnicowana rasa, potrafią przystosować się do właściwie dowolnych warunków.

Wzrost: 160 – 180 cm.

Grywalny wiek: od 15 do 55 lat.

Wygląd: Ludzie to bardzo zróżnicowana rasa. Zależnie od tego, z której części świata pochodzą kolor ich skóry waha się od białej po ciemnobrązową. Oczy mają zazwyczaj zielone, seledynowe lub granatowe, lecz nie jest to regułą; jednak nawet ciemnobrązowe mają w sobie nutki zieleni – jak mulista rzeka.

Specyfika: Ludzie są jak woda – wcisną się w każdą szczelinę, każdą wolną przestrzeń, zgarniając przy okazji wszystkie brudy i szumowiny. Ze względu na swoje zróżnicowanie nie pasują do żadnego stereotypu (lub, jeśli spojrzeć na to z drugiej strony, dla każdego stereotypu znajdzie się człowiek, który go spełnia).

Społeczeństwo: W Wanadii to właśnie ludzie są motorem napędowym klasy średniej: przedstawicielami wolnych zawodów, pierwszymi, którzy ulegają nowym modom i przynoszą ciekawostki z dalekiego świata. Wielu z nich to marynarze, podróżnicy oraz odkrywcy.

Ludzkie plemiona można też znaleźć na pustyniach Lemurii i Sunniru, w dżunglach Atlantydy i na preriach Winlandii. Jednak na żadnym kontynencie nie stanowią większości.

Koncepcje postaci – podróże i adaptacja.

- Śledczy rządowy, rozpracowujący od środka spiski nihilistów i gangi przemytników.
- Nieustraszona korespondentka *Royal Geographer,* pisząca pasjonujące reportaże z najdzikszych zakątków świata.
- Antropolog, który wraca na salony Wanadii po siedmiu latach wśród dzikich.
- Spadkobierczyni winlandzkiego magnata węglowego, podróżująca po świecie. Prawdopodobnie najlepszy rewolwerowiec po tej stronie oceanu.

P**referowane Atrybuty**: dowolne.



Zdolności:

Swój człowiek: Niektórzy ludzie mają w sobie coś, co pozwala im bez trudu nawiązywać znajomości. Jednego dnia piją z marynarzami w heimburskiej spelunie, następnego konwersują przy cygarze z magnatami przemysłowymi, a tydzień później jako pierwsi Wanadyjczycy palą fajkę pokoju z orczym szamanem z Winlandii.

Raz na sesję bohater może zdobyć akceptację i sympatię dowolnej grupy społecznej – nie ważne, czy jest to snobistyczny klub, dzikie plemię, gang uliczny czy koło gospodyń. Grupa akceptuje go, dopuszcza do miejsc i wiadomości przeznaczonych dla jej członków oraz wybacza większość niezręczności towarzyskich. Ponieważ tego typu kontakty wymagają stałego podtrzymywania, nie przenoszą się automatycznie z sesji na sesję. Jeśli gracz

Za kulisami

W fantasy zwyczajem jest robienie z ludzi przeciętniaków. W **Wolsungu** zrobiliśmy z nich oryginałów. Można ich spotkać wszędzie, są nieprzewidywalni i dobrze przystosowują się do otoczenia.

Są idealni dla świeżych graczy – absolutnie każdy pomysł na postać człowieka jest dobry.

chce utrzymać znajomości w danej grupie, musi ponownie aktywować tę moc lub wykupić odpowiedni atut.

Bogaty w doświadczenie: Mało który człowiek spędza życie w miejscu, w którym się urodził. Niespokojna natura daje znać o sobie, więc nawet jeśli bohater nie zwiedził jeszcze całego świata, to na pewno z niejednego pieca chleb jadł. Taka mnogość doświadczeń pozwala sprawnie i skutecznie działać w sytuacjach stresowych.
Za każdym razem, gdy gracz uzupełnia karty w ręce (również na początku sesji), dociąga do czterech, po czym odrzuca kartę, która najmniej mu odpowiada.

Ostatkiem sił: Raz na sesję gracz może zignorować utratę Kondycji, spowodowaną wpływem środowiska – brakiem wody, wycieńczeniem, ekstremalnymi temperaturami, głodem itp. Gracz może również wyjść obronną ręką z kolejnych sytuacji tego typu, wydając jeden żeton za każdy punkt Kondycji, który ma stracić w wyniku nieprzyjaznych warunków naturalnych (☛146, **Zagrożenia naturalne**).

Szczęście początkującego: Ludziom łatwo zadać się na łut szczęścia – wielu z nich podchodzi do nowych wyzwań i sytuacji z optymizmem, który w oczach innych ras uchodzi za niefrasobliwość. O dziwo, ludzie nad wyraz często wychodzą obronną ręką z takich sytuacji. Może to przez ten optymizm.
Podczas dowolnych testów opartych na umiejętności, której postać nie ma wyćwiczonej (podstawa 3), gracz może wydać żeton żeby uzyskać +5 zamiast zwyczajnego +1.

Słabość – Ciekawość to pierwszy stopień do piekła: Ludzie to niespokojna rasa. Żyją ciekawi tego, co kryje się za horyzontem, chcą wiedzieć dokąd prowadzi każda z dróg i zew nieznanego nigdy ich nie opuszcza. Dlatego bardzo łatwo wciągnąć ich w kłopoty, jeśli tylko właściwie wykorzysta się ich wiecznie niezaspokojoną ciekawość.
Słabość może zostać przywołana (☛ 137) gdy postać natknęła się na nowe zjawisko, miejsce, stworzenie, używkę lub inną sytuację, w której ciekawość może mieć zgubne efekty.

Zwyczajni – niezwyczajni

Każda z ras w magicznym świecie **Wolsunga** to pewien mocno zarysowany typ osobowości, silny stereotyp mający jakieś podstawy w rzeczywistości. Ludzie nie są wyjątkiem – są niespokojnymi duchami, podróżnikami, odkrywcami, którzy nad wszystko przekładają realne doświadczenie oraz świadectwo własnych zmysłów.

Wyzwania godne człowieka

Antagoniści: doppelganger (zmiennokształtni, przeżywający skradzione życie), istoty z głębin (tajemnicza rasa podwodnych demonów).

Osiągnięcia rasowe: zdobycie ich pozwala wykupić dodatkowe cechy rasowe (☛98, **Osiągnięcia**):

- **Podróżnik**: odwiedzenie co najmniej trzech kontynentów poza Wanadią.
- **Świeża krew**: romans z nie-człowiekiem lub człowiekiem z egzotycznej kultury.
- **Więzy krwi**: odwiedzenie żyjących członków rodziny (również dalszej i z nieprawego łoża).
- **Awangarda**: zapoczątkowanie jakiejś charakterystycznej mody lub zwyczaju.



Niziołki

Legenda:

Pewnej gorącej nocy, dawno, dawno temu, Matka Ziemia wędrowała w świetle księżyca. Podziwiała bujne, dzikie lasy na wyżynach i żyzną, czarną ziemię w dolinach rzek. Ale chociaż cieszyło się jej oko, w sercu zalągł się robak smutku. „Cóż po bujnych lasach i żyznej ziemi, kiedy nie ma nikogo, kto zbierałby owoce przyginające gałęzie drzew, obsiewał pola i zbierał plony?" – myślała. Zasmucona usiadła pod jabłonią na brzegu rzeki i zapłakała. A każda łza, ledwie dotknęła ziemi, zmieniała się w małego człowieczka. Kiedy Matka Ziemia otarła oczy, otaczała ją gromadka mężczyzn i kobiet. Ucieszyła się, bo poczuła, że to oni będą uprawiać żyzną, czarną glebę i zbierać owoce.

Paulus Glenfield „Mity i legendy z doliny Ifrytu"

Wygląd: Niziołki mają zwykle nieco ponad metr wzrostu oraz ludzkie proporcje ciała. Przeważają wśród nich gęste, kręcone wł osy, choć nie jest to sztywną regułą. Dla mężczyzn charakterystyczne są imponujące bokobrody – to moda niezależna właściwie od kraju zamieszkania. Kolor włosów i oczu jest bardzo zróżnicowany: równie łatwo spotkać smagłego, czarnowłosego niziołka, jak bladego i piegowatego rudzielca.

Za kulisami

Wolsungowe niziołki łączą stereotyp tolkienowskiego hobbita, rodzinnego rolnika wprost z sielankowego Shire, ze znacznie bardziej grywalnym wizerunkiem niziołka – łotrzyka.

Świat dostarcza wygodnego uzasadnienia: XIX wiek to okres, w którym tradycyjna wieś zaczęła umierać, a dawni rolnicy tworzyli zalążki proletariatu. Dlatego w **Wolsungu** co drugi niziołek to rewolucjonista lub gangster.

Wszystko to pomaga podkreślić najbardziej nieludzkie strony drapieżnego dziewiętnastowiecznego kapitalizmu – wystarczy podmienić zapracowujące się na śmierć dzieci z powieści Dickensa na niziołki. Użycie elementu ze świata fantasy pozwala nakreślić dużo bardziej dobitne obrazy: wyobraźcie sobie kamienice czynszowe o sufitach na wysokości 1,5 m i niziołcze dzieci uwijające się między trybami wielkich fabrycznych maszyn.

Metryczka niziołka

Żywioł: woda i ziemia.

Wygląd: niskie, drobne i zwinne, przypominają czasem sylwetką ludzkie dzieci.

Wzrost: 90 – 110 cm.

Grywalny wiek: od 15 do 75 lat.

Specyfika: Niziołki zawsze kojarzyły się z rolnictwem, wielkimi rodzinami i sielską stroną wiejskiego życia. Wraz ze zmianami cywilizacyjnymi ten obraz zaczął się zmieniać i coraz częściej zastępuje go stereotyp pochodzącego z nizin społecznych cwaniaczka o lepkich palcach.

Niziołki mogą żyć prawie półtora razy tyle, co ludzie, choć oczywiście na ich długość życia ma wielki wpływ otoczenie. Robotnicy pracujący po 14 godzin dziennie w kombinatach mogą liczyć na niewiele więcej, niż ludzka średnia – 30 lat.

Społeczeństwo: Po Wojnie na wsi nastąpiło wiele zmian. Małe gospodarstwa przestały być opłacalne i wielopokoleniowe rodziny niziołków ruszyły do miast za chlebem. Tam, wyrwane ze swojego środowiska i pozbawione wsparcia



krewnych, szybko wtopiły się w anonimowy tłum robotników, rzemieślników i opryszków. W dużych miastach, w ciasnych czynszowych kamienicach, tradycyjny system wartości, oparty na wielopokoleniowych rodzinach nie mógł przetrwać. Wyzute z tradycji niziołki osuwają się na margines społeczeństwa lub szukają oparcia w strukturach mafijnych.

Poza Wanadią tubylcze plemiona niziołków można napotkać w urodzajnych dolinach i deltach wielkich rzek Lemurii oraz Atlantydy.

Koncepty postaci – rodzina i odporność.

- Pisarka kryminałów, opierająca historie na wydarzeniach, które przytrafiają się jej licznej i niepokornej rodzinie.
- Światowej sławy kucharz, mistrz przyrządzania potraw egzotycznych i dań z niebezpiecznych stworzeń.
- Diva operowa, potrafiąca czystą siłą osobowości zatrzymać rozpędzony pociąg.
- Zamaskowany mściciel, walczący nocami z gangami i *scyllą*.

Preferowane Atrybuty: Zręczność i Przenikliwość.

Zdolności:

Nieuchwytny: Niziołków właściwie nie da się zaskoczyć, jeżeli nie chcą zostać złapane. Nie bez powodu oddział Alven Yardu, zajmujący się zwalczaniem przestępczości zorganizowanej, zatrudnia tylu niziołków – ogień można zwalczać tylko ogniem. Podczas konfrontacji sprawnościowych, w których niziołek ucieka lub ukrywa się przed nie-niziołkiem, gracz może wydać żeton, by zadeklarować dobicie już po rzucie kośćmi.



Krewni i znajomi: Popularny dowcip głosi, że pokrewieństwo miedzy niziołkami jest funkcją czasu – po odpowiednio długiej rozmowie na pewno znajdzie się wspólna prastryjeczna babcia kuzyna żony syna któregoś ze szwagrów.
Raz na sesję, w sytuacji, w której na scenie jest choć jeden bohater niezależny będący niziołkiem, gracz może odrzucić z ręki kartę dowolnego koloru, by rozpoznać w nim dalekiego krewnego lub znajomego i wykorzystać do pomocy. Moc pomocnika zależy od karty: 2-10 oznacza statystę (inteligenta, cwaniaka, brutala lub negocjatora ☛466, **Obsada**), WDK to mocniejsza wersja statysty, As to postać z pulą 2k10, Joker to postać z pulą 3k10. Towarzysz pomaga bohaterowi do końca sceny. Zdolność nie działa na niziołki, które są bezpośrednimi przeciwnikami gracza.

Nadludzki refleks: Raz na sesję bohater może zignorować utratę Kondycji, wynikającą z nieszczęśliwego wypadku, pułapki lub innej niebezpiecznej sytuacji, w której kluczem do przetrwania jest refleks. Gracz może również ocalić postać przed

Wyzwania godne niziołka

Antagoniści: *scylla* (bezwzględna niziołcza mafia), pigmeje (czarne niziołki z Lemurii).

Osiągnięcia rasowe: ich zdobycie pozwala wykupić dodatkowe cechy rasowe (☛98, **Osiągnięcia**):

- ***Vendetta***: wzięcie udziału w wielopokoleniowej waśni rodzinnej.
- **Matka Chrzestna**: zdobycie przysługi u niziołczej matrony.
- **Sukces**: założenie własnego interesu i utrzymywanie się z niego przez jakiś czas.
- **Zobowiązania rodzinne**: ryzykowanie życia, by pomóc krewniakowi.

Nigdy nie zadzieraj z niziołkami!

Niziołki, które postanowiły prowadzić niebezpieczny tryb życia, doskonale zdają sobie sprawę w własnych słabości i mają swoje sposoby na ograniczenie ryzyka.

Pierwsza zasada: miej oczy dookoła głowy i jeśli coś się szykuje, uciekaj. Wrócisz później, w wybranym przez siebie momencie i z tuzinem kuzynów. Jeśli możesz, zaprzyjaźnij się z jakimś ogrem lub trollem. Z jego siłą i twoim sprytem będziecie nie do pobicia. A jeżeli nie masz żadnych skrupułów, pamiętaj o scylijskich luparach, strzelbach z lufą przyciętą dokładnie pod długość niziołczego płaszcza.

Warto tu wspomnieć o tym, że większość scylijskich matek chrzestnych ma na swych usługach "wielkich kuzynów". Niziołki jako jedyne uznają ogry urodzone w rodzinie za pełnoprawnych krewnych.

kolejnymi tego typu zagrożeniami, wydając żeton w momencie, gdy musiałby stracić punkt Kondycji.

Cwaniak: Bohater zna miasto od podszewki i swobodnie porusza się na granicy prawa.
Gracz może wydać żeton, żeby uzyskać w dowolnym teście *półświatka* i *złodziejstwa* +5 zamiast zwykłego +1.

Słabość – Drobny: Niziołki słyną z wielkiego ducha, jednak bez wątpienia jest on ukryty w drobnym ciele. Widać to wyraźnie w starciu z brutalną siłą – odwaga, spryt i refleks pomagają stanąć do walki i unikać ciosów, jednak nie przysłużą się, kiedy przeciwnik trafi. Słabość może zostać przywołana (☞ 137) gdy niziołek korzysta z urządzeń zaprojektowanych dla wyższych ras lub mierzy się w walce z przeciwnikiem co najmniej dwa razy od niego większym (do tej kategorii zaliczają się ogry, trolle i co masywniejsze golemy).

Ogry

Legenda:

U zarania dziejów wśród lodów północy żyło plemię Olbrzymów. Byli piękni, rośli i obdarzeni wielką mocą. Służyli bogom, a ci ich wspierali. Jednak w sercach Olbrzymów zalągł się robak pychy. Mieli się za panów stworzenia i nie chcieli już nikomu służyć. Zebrali się w wielkiej liczbie i ruszyli, by zabić bogów i zająć ich miejsce. Nieśmiertelni spostrzegli to i zwrócili przeciw nim swój gniew.

– Odbiorę im rozum, by zapomnieli dokąd idą – rzekł Foengyrn Jednooki.

– Przeklinam ich, by piękno ich sczezło – zakrzyknął Snjird Złotousty.

– Na zawsze odbiorę im kobiety, by ich plemię wymarło – rzekła Wanadis Gładkolica.

Złowróżbny Lopt zaś popatrzył na nich i szepnął:

– Głupiście teraz jak zwierzęta, lecz będziecie mieli ich siłę i zawziętość. Brzydcyście jak bestie, lecz będą takie, które pójdą za wyciem bestii. Nie macie żon, lecz żony innych dadzą wam dzieci, równie brzydkie i głupie jak wy.

I dopiero wtedy Olbrzymy zapłakały, bo pojęły, że hańba ich po kres czasu trwać będzie.

Gjuki Narsen, „Podania i legendy Jotunheimu"

Wygląd: Ogry są potężne – wyższe i mocniej zbudowane niż dorosłe trolle. Mówi się, że jest w nich równie dużo zwierzęcia, co człowieka. Silnie owłosieni, z nieproporcjonalnie długimi rękami, wydatnymi kłami oraz grubymi wałami nadoczodołowymi przypominają bardziej olbrzymie małpy, niż rozumne istoty. Wszystkie ogry to mężczyźni.

Specyfika: Nie ma ogrzych kobiet, wszyscy przedstawiciele tej rasy są płci męskiej. Jest w nich jednak coś, co fascynuje i przyciąga kobiety wszystkich innych gatunków. Jeżeli z takiego związku urodzi się syn, to zawsze będzie ogrem, nieliczne dziewczynki są tej samej rasy, co matka.

Społeczeństwo: W cywilizowanym świecie uważa się ogry za istoty o umyśle dziecka i sile niedźwiedzia, są więc tradycyjnie zatrudniane w ciężkich, niebezpiecznych zawodach. Po Wojnie rządy zaczęły podejmować próby włączenia ogrów do społeczeństwa. Niechciane ogrze dzieci trafiają do specjalnych placówek wychowawczych, gdzie dzięki zastosowaniu nowoczesnych metod nauczania mogą wyrosnąć na przyzwoitych obywateli.

Metryczka ogra

Żywioł: powietrze i ogień.

Wygląd: Pękaci, potężnie zbudowani i szerocy w barach mają w sobie coś z przerośniętych neandertalczyków.

Wzrost: 200 – 220 cm.

Grywalny wiek: od 15 do 50 lat.

Za kulisami

Tak, ogry to sami mężczyźni. Są idealnym materiałem do rozgrywania klasycznych wątków romansu arystokratki z ogrodnikiem, nie dających się ukryć bękartów i kwestii segregacji rasowej. Poza tym, są jak skrzyżowanie Rona Perlmana z Johnem Goodmanem.



Na północnych pustkowiach żyją plemiona łowców, w których większość mężczyzn to ogry.

Koncepcje postaci – siła i urok.

- Prywatny detektyw, wyspecjalizowany w sprawach spadkowych, skandalach i rozwodach.
- Alpinista, polarnik i miłośnik wspinaczki w ekstremalnych warunkach.
- Wschodząca gwiazda kina, bożyszcze kobiet, specjalista od ról gladiatorów i szejków.
- Były oficer Legionu Kolonialnego poszukujący zabytków i artefaktów na zlecenie prywatnych kolekcjonerów.

Preferowane Atrybuty: Krzepa i Charyzma.

Zdolności:

Siłacz: Ogr może podnieść każdą rzecz swoich rozmiarów lub mniejszą, wyłamać wszystkie zwykłe drzwi, przepchnąć lub przewrócić osobowy paromobil – wystarczy deklaracja gracza.
Jeżeli podnoszony obiekt jest wykonany z litego kamienia lub metalu, drzwi wzmocniono grubymi sztabami, a paromobil jest furgonetką lub ciężarówką, akcja wciąż jest możliwa, jednak zużywa wszystkie kości w danej rundzie i obniża o jeden Kondycję.
Poza zasięgiem pozostają przedmioty większe od ogra, stalowe grodzie i drzwi do sejfów, wozy opancerzone i czołgi itp.

Nie do zabicia: Grubokościste, potężnie zbudowane ogry są niezwyciężone w walce wręcz. Potrafią przyjąć grad ciosów, otrząsnąć się i walczyć dalej. Nic dziwnego, że pojedynki bokserskie z udziałem ogrów są tak popularną rozrywką. Aby dobić ogra w walce wręcz, potrzeba dwóch podbić więcej niż zwykle.

Zwierzęcy magnetyzm: W epoce pełnej hipokryzji, wysoko zapiętych kołnierzyków i długich sukien, żywiołowe, spontaniczne i imponujące siłą fizyczną ogry mają w sobie „to coś". Wiele arystokratek spogląda na ogrzych twardzieli i zastanawia się, w czym konkretnie lepszy jest delikatny, blady elf czy zimny jak ryba krasnolud.
Podczas uwodzenia i w innych sytuacjach, gdy powodzenie akcji zależy od sympatii wzbudzanej przez bohatera, gracz może wydać żeton, by uzyskać premię +5 do rzutu. Zdolność można wykorzystać np.: podczas uwodzenia, uzyskiwania informacji, wyplątywania się z kłopotów. Nie działa natomiast w sytuacjach formalnych, podczas walki oraz na większość mężczyzn.

Wyzwania godne ogra

Antagoniści: dzikie ogry, giganty.

Osiągnięcia rasowe: ich zdobycie pozwala wykupić dodatkowe cechy rasowe (☞98, **Osiągnięcia**):

- **Dziki romans**: wytrwanie w związku, którego nie akceptuje rodzina wybranki.
- **Odzyskana rodzina**: odnalezienie krewnego ogra, oddanego do przytułku lub adopcji.
- **Nieoszlifowany diament**: zdobycie sławy w zawodzie tradycyjnie niedostępnym dla ogrów.
- **Filantrop**: trwałe poprawienie losu ogrowi, któremu się nie powiodło.

Równouprawnienie ogrów

Ogry to służący. Ten stereotyp jest głęboko zakorzeniony w ludzkiej (a zwłaszcza elfiej) świadomości, jednak czasy się zmieniają, a wraz z nimi przeobraża się również rola ogrów.

Coraz więcej przedstawicieli tej rasy zaczyna walczyć o lepsze miejsce w społeczeństwie. Wystarczy wczytać się w poranną prasę i policzyć, jak wielu gwiazdorów kina, sportowców i policjantów to ogry. Sporo wyjaśnia również rubryka towarzyska: coraz częściej można usłyszeć o niecodziennych małżeństwach, zaskakujących rozwiązaniach spraw spadkowych i prawdziwych dziedzicach fortun, odnalezionych w ogrzych żłobkach i przytułkach.

To tylko ogr: Większość zwykłych ogrów to służący lub robotnicy: lokaje, ochroniarze, pracownicy fizyczni, pomocnicy mechaników, ogrodnicy, rzeźnicy, sprzątacze ulic. Są olbrzymimi sylwetkami, które robią coś nudnego na drugim planie i na które nikt tak na prawdę nie zwraca uwagi.
Raz na sesję ogr może, nie zwracając na siebie uwagi, wejść w miejsce, do którego ma dostęp służba. Dopóki nie zachowa się w sposób nie przystający służącemu, nikt się nim nie zainteresuje. To tylko ogr. Przy odrobinie szczęścia bohater może więc poznać najbardziej strzeżone plany geniusza zbrodni, byle tylko przy okazji przyniósł mu popołudniową herbatę. Zdolność przestaje działać, jeśli przeciwnik dowie się z innego źródła, że bohater przebywa na jego terenie lub gdy ogr wejdzie gdzieś, gdzie służba nie ma dostępu.

Słabość – Nieśmiałość: Trudno być ogrem we współczesnym społeczeństwie. Wielu przedstawicieli tej rasy wychowuje się w przytułkach, nie znając rodziców (a w każdym razie matek). Dorastają świadomi swojej inności, rozumiejąc, że społeczeństwo nie oczekuje od nich zbyt wiele. Nawet tym z ogrów, które wybiły się ponad przeciętność, trudno zrzucić brzemię swojej rasy.
Słabość może zostać przywołana (☞ 137) gdy ogr bezpośrednio przeciwstawia się komuś dobrze urodzonemu lub o wysokiej pozycji społecznej.

Orkowie

Legenda:

Gdy świat był jeszcze młody, niby rozkwitający pąk lotosu, Pan Ocean ujrzał Panią Niebo i zapałał ku niej wielkim pożądaniem. Zaśpiewał o swym uczuciu, a Pani była mu przychylna. Odtąd na horyzoncie niebo zlewa się z oceanem i nie sposób odróżnić, gdzie pierwsze się kończy, a drugie zaczyna. Wcześniej bowiem tak nie było.

Pani stała się brzemienna, jak napęczniałe wodą chmury. Dopóki bowiem nasienie Oceanu nie spoczęło w łonie Pani, niebo było zawsze przejrzyste i suche, bez kropli wody. Kiedy przyszła pora rozwiązania i na ziemię lunęły potoki deszczu, wśród kropli byli chłopiec i dziewczynka, o złotej jak oblicze matki skórze i oczach czarnych jak spojrzenie ojca. Zamieszkali na horyzoncie, pod czułą opieką rodziców.

Ale dusze dzieci były niespokojne jak wzburzone fale i niestałe niczym wiatr. Opieka wydała im się więzieniem. Odeszli więc, nie mówiąc ani słowa. Rodzice uronili łzy, wiedzieli bowiem, że za nieposłuszeństwo musi czekać kara. Zatrzasnęli drzwi pałacu i zakazali dzieciom powrotu na horyzont.

Choć ciągle go widzą, oddala się z każdym krokiem. Choć zawsze słyszą szum oceanu, nie mogą zejść w głębiny. Choć wciąż widzą błękit nieba, nie umieją wzlecieć jak ptaki. Nawet śmierć nie pozwala powrócić – jakąż bowiem jest zasługą, by miała przynosić nagrodę? Duchy zmarłych błąkają się więc wśród żywych, czekając aż otworzą się bramy, a horyzont przestanie zwodzić i uciekać.

sir Darlyand Kleer „Legendy Sunniru"

Wygląd: Zależnie od miejsca pochodzenia orkowie znacznie różnią się wyglądem. Zazwyczaj są niżsi od ludzi, choć zdarzają się od tego wyjątki. Ich charakterystyczną cechą są wydatne kości policzkowe, skośne, przenikliwe oczy, lekko szpiczaste uszy, płaski nos i mocne szczęki z lekko wystającymi kłami.

Metryczka orka

Żywioł: powietrze i woda.

Wygląd: egzotyczni i drapieżni, z ciemnymi oczyma, żółtą skórą i prostymi, kruczoczarnymi włosami.

Wzrost: 150 – 170 cm.

Grywalny wiek: od 15 do 60 lat.

Kolor skóry zmienia się od żółtawej cery mieszkańców Sunniru, poprzez śniadą cerę brodatych Atmańczyków, czerwień Windian po heban wojowników z głębin Lemurii. Mimo ich obcego wyglądu (a może właśnie dzięki niemu), kobiety tej rasy są podziwiane w Wanadii za egzotyczną, fascynującą urodę. Większość orków ma kruczoczarne włosy, kręcone u Lemuryjczyków i Atmańczyków, proste i sztywne u mieszkańców Sunniru.

Zgodnie z wciąż dominującym w Wanadii elfim kanonem urody, mężczyźni orkowie nie są uznawani za zbyt przystojnych. Natomiast znane z ognistego temperamentu kobiety bez problemu potrafią rozkochać w sobie niejednego dżentelmena – przynajmniej w młodości. Z upływem lat zmieniają się w stateczne matrony otoczone wianuszkiem dzieci.

Specyfika: Trudno jednoznacznie ocenić rasę, z której wywodzą się zarówno lemuryjskie plemiona kanibali, jak wyrafinowana i starożytna cywilizacja Shang–In. Wszyscy orkowie są mocno związani ze światem duchów.

Społeczeństwo: Większość orków mieszka poza Wanadią – w Sunnirze, Winlandii i Lemurii, we własnych, obcych społeczeństwach. Wraz z erą kolonialną ich pozycja się zmieniła: coraz więcej młodych orków kształci się na wanadyjskich uniwersytetach i na stałe przenosi na Stary Kontynent.

Koncepcje postaci – egzotyka i mistycyzm.

- Spirytystka rozwiązująca problemy, które nie pozwalają duchom zmarłych zaznać spokoju.
- Znawca orientalnych sztuk walki, szukający godnych siebie przeciwników.

Wyzwania godne orka

Antagoniści: gobliny, hobgobliny.

Osiągnięcia rasowe: ich zdobycie pozwala wykupić dodatkowe cechy rasowe (98, **Osiągnięcia**):

- **Przyjaciel z dalekiego kraju**: zawiązanie przyjaźni na śmierć i życie z Wanadyjczykiem.
- **Nowa ojczyzna**: zdobycie wanadyjskiego odznaczenia państwowego.
- **W domu najlepiej**: zdobycie sławy i uznania w rodzinnym kraju.
- **Błogosławieństwo przodków**: zdobycie przychylności duchów trzech pokoleń przodków.



- Przedstawiciel dworu cesarskiego Shang-In, podróżujący po Wanadii w celu zdobycia przydatnej wiedzy.
- Mistrzyni magicznego tatuażu, bogata wdowa po dyplomacie.

Preferowane Atrybuty: Charyzma i Zręczność.

Zdolności:

Oko duszy: Mówi się, że orkowie jednym okiem patrzą na świat fizyczny, a drugim w bezmiar Astralu. Nie jest to prawda, jednak bez wątpienia wielu z nich potrafi dostrzec rzeczy, o których nie śniło się wanadyjskim filozofom.
Raz na sesję bohater może otworzyć swoje wewnętrzne oko na świat duchów i uzyskać jeden z dwóch niezwykłych efektów. Po pierwsze, spoglądając w oczy trupa, który zmarł w ciągu ostatniej doby, widzi wydarzenia z ostatnich godzin jego życia, z perspektywy zmarłego. Po drugie, patrząc w skupieniu w dowolną lustrzaną powierzchnię (szybę, kałużę, lustro) widzi najważniejsze, najbardziej nasycone emocjami wydarzenie, które odbiło się w niej w ciągu ostatniej doby.

Szlachetni przodkowie: Orkowie darzą swoich dostojnych zmarłych wielką czcią i szacunkiem. Dzieje się tak nie bez powodu – związki skośnookich z du-

Za kulisami: Orkowie to nie tylko Chińczycy

Większość mieszkańców Sunniru, czyli wolsungowej Azji, to orkowie. Jednak nie każdy ork jest Azjatą i nic nie stoi na przeszkodzie, by tworzyć postaci, inspirowane innymi obliczami tajemniczego i uduchowionego cudzoziemca.

Oto inne kultury i archetypy z których można czerpać tworząc postać orka: cyganie, syberyjscy szamani, indiańscy łowcy skalpów, pokryci spiralnymi tatuażami Maorysi, eskimosi.

chami rodziny są bardzo głębokie i osobiste. Przodkowie doradzają swoim potomkom, a w krytycznych sytuacjach umieją zainterweniować bardziej bezpośrednio.

Raz na sesję bohater może pozwolić, by opętał go duch któregoś z licznych przodków. Zyskuje w ten sposób wiedzę oraz umiejętności, których sam nie posiada, jednak musi liczyć się z poważnymi efektami ubocznymi. Przodkowie pochodzą zwykle z innej kultury i innych czasów oraz za nic mają konwenanse żywych. Na domiar złego, niektórzy oszołomieni bogactwem fizycznego świata rzucają się w wir rozrywek i fizycznych przyjemności.



Gracz wybiera jedną, dowolną umiejętność: do końca sceny wszystkie jej testy oparte są na podstawie 15. Postać pozostaje pod kontrolą gracza, jednak powinien on odgrywać opętanie. Pod koniec sceny duch opuszcza orka, a bohater musi zmierzyć się z konsekwencjami ostatnich wydarzeń: traci punkt Kondycji za wyczerpujący proces opętania oraz punkt Reputacji za wszystkie nieszablonowe zachowania, których dopuścił się przodek.

Szczerość orków: Orkowie pochodzą z kultury, w której szczerość oznacza mówienie z przekonaniem rzeczy, które rozmówca spodziewa się usłyszeć. Nie ma w tym złej woli. Po prostu dobre samopoczucie rozmówcy i szacunek dla niego przewyższają umiłowanie prawdy i pełną zgodnością z faktami. Niestety, niektórzy Wanadyjczycy zupełnie nie rozumieją tego podejścia, nazywając orków podłymi, dwulicowymi kłamcami.

Gracz może wydać żeton, żeby do dowolnego testu *blefu* i *empatii* uzyskać +5, zamiast zwyczajowego +1.

Tajne techniki sunirskich mistrzów: Orkowie od tysiącleci badają magię i w głębi duszy patrzą na najnowsze osiągnięcia wanadyjskich mistyków jak na zabawy zdolnych, choć odrobinę niegrzecznych dzieci. Niektóre z mistycznych technik na stałe wrosły w kulturę orków i pozwalają nawet osobom bez wykształcenia magicznego stawać oko w oko z magami. Każdy wydany żeton na jedną rundę chroni przed wszelkimi negatywnymi efektami mocy, zaklęć oraz innych przejawów magii.

Słabość – Obcy w obcym kraju. Orkowie są w Wanadii obcy. Nawet, jeśli żyją tu od urodzenia, pewne niuanse wanadyjskiej kultury pozostają dla nich niepojęte.

Słabość może zostać przywołana (☞ 137) w sytuacjach formalnych, gdy znajomość etykiety i zwyczajów jest bardzo istotna (np.: podczas audiencji czy eleganckiego obiadu).

Za kulisami

Orkowie są połączeniem złej rasy z klasycznego fantasy ze złowrogimi Chińczykami i lubieżnymi Turczynami, zaludniającymi dziewiętnastowieczne powieści przygodowe. Symbolizują wszystko co groźne, bo obce.

Trolle

Legenda:

Kiedy bogowie tworzyli świat, podzielili się pracą, by każdy włożył część trudu i ukazał swój kunszt. Tylko ognisty Lopt, złośliwy i niestały, stał z boku i wyśmiewał pracujących bogów. Gdy dzieło było skończone, spostrzegł, że nigdzie na świecie nie ma śladu jego ręki. Pozazdrościwszy, umieścił na firmamencie gwiazdę, płonącą nikłym, krwawym blaskiem.

Drgała i migotała, zmieniając miejsce na nieboskłonie. Widząc ją, Bogowie śmiali się, a ludzie spluwali przez lewe ramię, gdyż nie wiedzieli czy to dobry, czy zły omen. Lopt milczał.

Czas mijał, a gwiazda rosła. Jej czerwony blask prowadził żeglarzy na ryzykowne wyprawy, sprzyjał narodzinom wojowników i inspirował bohaterów. Bogowie kiwali głowami, a ludzie modlili się, gdyż wieszczyła oślepiający błysk sławy. Lopt milczał.

Aż gwiazda połknęła księżyc, zasłoniła nieboskłon i z rykiem, w krwawych płomieniach runęła, na ziemię. Spopieliła lasy, starła w proch góry, zrównała z ziemią królestwa, . Bogowie zamilkli porażeni grozą. Ludzie milczeli, martwi. Lopt się śmiał.

Gdy płomienie opadły i wystygły popioły, świat ujrzał dzieci ognistego boga: trolle.

I tak oto Lopt odcisnął swoje piętno na obliczu świata.

Gjuki Narsen, „Podania i legendy Jotunheimu"

Wygląd: Młode trolle, z charakterystycznymi, wielkimi oczami, szpiczastymi uszami i ostrymi ząbkami wyglądają jak dzikie zwierzątka i podobnie się zachowują.

Dorosłe trolle są wysokie i potężnie zbudowane. Pomimo ostrych rysów twarzy i płomiennego spojrzenia uchodzą za brzydkich. Bardzo powszechne są wśród nich ognistorude włosy.

Stare trolle stają się potworami o stalowych mięśniach, grubej, pokrytej naroślami skórze, ostrych pazurach i ociekających śliną kłach. Z wiekiem rosną coraz bardziej i bardziej, osiągając rozmiary daleko przekraczające możliwości innych ras.

Specyfika: Zmiany, jakie z wiekiem zachodzą w organizmach i psychice trolli, są kolosalne. Dziecko, dorosły i stary troll to niemal trzy oddzielne gatunki. Samodzielne od dzieciństwa, po osiągnięciu wieku dojrzewania gwałtownie rosną, by z upływem lat ulec nieodwracalnej degeneracji. Kiedy przekroczą

Za kulisami

Trolle w **Wolsungu** są kompilacją wielu skandynawskich legend i mitów. Młode osobniki to trolle z breloczków na klucze (z gęstymi czuprynami i olbrzymimi oczyma) – uciążliwe, lecz niegroźne chochliki (☞ 427). Stare trolle to stereotyp zakorzeniony w tradycyjnym fantasy: olbrzymie i zabójcze bestie (☞ 428).

Grać można wyłącznie dorosłym trollem. To też stereotyp: wikingowie, nieustraszeni wojownicy, przedkładający sławę nad bezpieczeństwo i gotowi zginąć, by przejść do legendy.

Metryczka trolla

Żywioł: ogień.

Wygląd: Mocno zbudowani i wysocy, o płomieniście rudych włosach i ogniu płonącym w czerwonych oczach.

Wzrost: 190 – 210 cm.

Grywalny wiek: od 15 do 50 lat.



siedemdziesiątkę, są już tylko krwiożerczymi bestiami. Nie wiadomo do jakiego wieku może dożyć troll, gdyż większość z nich popełnia samobójstwo zanim ostatecznie straci nad sobą kontrolę. Ci, którzy tego nie zrobią, zostają w końcu zabici przez współziomków lub służby porządkowe.

Społeczeństwo: Trolle wytworzyły specyficzną mentalność i unikatowy kodeks postępowania. Najważniejszym życiowym celem jest dla nich odciśnięcie śladu – zdobycie nieśmiertelności przez wybitne osiągnięcia. Są odważni aż do brawury i ambitni aż do bezwzględności. Ich kariery są błyskotliwe i szybkie, jak nagły rozbłysk płomienia.

Wanadyjskie trolle wywodzą się z Hrimthorstu. Dzikie plemiona trolli można spotkać w dżunglach Lemurii, na płaskowyżach Atlantydy i stepach Sunniru.

Koncepcje postaci – honor i emocje.

- Cyniczny, wiecznie niedogolony detektyw z zasadami, podejmujący się najbardziej beznadziejnych spraw.
- Pani archeolog szukająca na wszystkich kontynentach śladów zaginionych cywilizacji antycznych trolli.
- Pianista o rozwianej fryzurze, wiecznie otoczony grupką rozhisteryzowanych fanek.
- Oficer lotnictwa, posiadacz aktualnego rekordu prędkości lotu wiwerną.

Preferowane Atrybuty: Krzepa, Opanowanie

Wyzwania godne trolla

Antagoniści: stare trolle, trollowe wiedźmy.

Osiągnięcia rasowe ich zdobycie pozwala wykupić dodatkowe cechy rasowe (☞98, **Osiągnięcia**):

- **Starość w rodzinie**: ostateczne rozwiązanie wątku zaprzyjaźnionego lub spokrewnionego starszego trolla.
- **Nieposkromiony szał**: popełnienie drastycznego czynu pod wpływem emocji.
- **Wieczna sława**: zdobycie sławy, która przetrwa dłużej niż jedno pokolenie, przejście do annałów historii.
- **Spuścizna**: wychowanie lub pomoc w wychowaniu młodego trolla.



Zdolności:

Ognioodporny: Trolle, jak żadna inna rasa, są związane z fizyczną reprezentacją swojego żywiołu. Niektórzy potrafią sięgnąć do wewnętrznych płomieni, by obronić się przed całkiem namacalnym ogniem i gorącem.
Raz na sesję bohater uzyskuje jedną na scenę całkowitą odporność na ogień. Jest w stanie przejść przez płomienie nie odnosząc żadnej szkody. Moc można ponownie aktywować w kolejnych scenach, jednak wówczas kosztuje ona jeden żeton za rundę. Zdolność nie chroni przed eksplozjami materiałów wybuchowych, utopieniem w płynnym metalu itp.

Płomienna pasja: Dopóki troll utrzymuje się na spienionej fali emocji, jest nie do powstrzymania. Podczas ataków w walce wręcz, pościgów, testów *zastraszania* i *ekspresji* gracz może wydać żeton, by uzyskać +5 zamiast zwykłego +1. Moc działa tylko wtedy, gdy gracz przeznacza wszystkie kości na atak i nie podejmuje żadnych akcji obronnych.

Podgrzanie atmosfery: Niektóre trolle są jak przegrzane kotły – nawet pozornie spokojni emanują grozą. Gracz może wydać żeton, by całemu otoczeniu bohatera zaczęły puszczać nerwy. Wszystkie osoby w promieniu kilku metrów od trolla odejmu-

ją 1k10 od najbliższego testu *blefu*, *ukrywania się*, *zastraszania* lub *wiedzy*.

Słowo honoru: Trolle wiedzą, że nie mają zbyt wiele czasu, by zostawić po sobie ślad. Dlatego wielu z nich podchodzi do wszystkiego, czego się podejmą, z obsesyjnym zaangażowaniem. Słowo takich trolli jest święte. Jeśli do czegoś się zobowiążą, nie spoczną, dopóki nie wywiążą się z obietnicy.
Jeżeli bohater coś przyrzeknie, otrzymuje modyfikator +2 do wszystkich testów, od których bezpośrednio zależy spełnienie obietnicy. Jeśli zawiedzie, automatycznie traci punkt Reputacji.

Słabość – Ognisty temperament: Trolle dają się bardzo łatwo sprowokować. Czasem wystarczy drobna zniewaga lub zaczepka by troll wpadł w szał. Poza walką, celowe sprowokowanie trolla grozi skandalem.

Szał

Szał jest słabością rasową trolli, więc postać nim ogarnięta musi deklarować wszystkie ataki jako manewry (☞ 130). Troll w szale może dodatkowo zadeklarować po fakcie każdy atak jako dobicie. Gdy furia się kończy, troll traci punkt Kondycji (po walkach i pościgach) lub Reputacji (po starciach społecznych). Gracz nie może sam zdecydować, że postać wpada w szał.

Jeżeli troll przekroczył pięćdziesiątkę, każdy kolejny napad szału popycha go bliżej przemiany w potwora.

Słabość może zostać przywołana (☞ 137) gdy przeciwnik celowo prowokuje trolla i stara się wytrącić go z równowagi.

Narodowości

Wybór narodowości nie wpływa w żaden sposób na cechy postaci, ma jednak bardzo duży wpływ na rozgrywkę. Decydując o tym, z którego kraju pochodzi bohater, osadzasz go w realiach społecznych i politycznych **Wolsunga**. Gorący patriota i obcokrajowiec obserwujący wszystko z lekkim dystansem to zupełnie inne postaci – nawet, jeśli wywodzą się z tej samej rasy i dzielą ten sam archetyp. Im dłużej będzie trwała rozgrywka, bardziej zauważalny stawać się będzie wpływ pochodzenia – niektóre

Języki w grze

Każdy cywilizowany Wanadyjczyk, a w takich wcielają się gracze, zna niezbędne języki obce. Oznacza to, że potrafi się porozumieć w trzech najważniejszych językach kontynentu: wotańskim, alfheimskim i akwitańskim.

Dzięki temu bez trudu rozegracie sesję w każdym państwie Wanadii – unikniecie problemów komunikacyjnych z najważniejszymi postaciami, a jednocześnie będziecie mogli urozmaicić przygodę wątkami pobocznymi, wynikającymi z nieznajomości języka i lokalnych zwyczajów.

Atuty są dostępne jedynie dla wybranych narodowości (☞ 63, **Atuty narodowe)**, a animozje i sympatie między państwami wpływają na treść przygód.

Bohaterowie **Wolsunga** pochodzą najczęściej z jednego z państw Wanadii:

- **Akwitania** – kraj artystów, absyntu i Rewolucji, wzorowany na Francji z czasów świetności Moulin Rouge.
- **Alfheim** – kolonialne imperium pod rządami elfiej arystokracji, wzorowane na wiktoriańskiej Wielkiej Brytanii.
- **Bawencja** – kraj spokojnych ludzi handlujących czekoladą i bronią, skrzyżowanie Hobbitonu z Belgią.
- **Czarnoborze** – dzikie i ponure państwo, terroryzowane przez potwory, Bałkany hrabiego Drakuli i doktora Frankensteina.
- **Eolia** – kraj historii, morza i tajemniczych wysp, Grecja, w której wciąż można spotkać mityczne istoty.
- **Hrimthorst** – północny kraj nieokiełznanej przyrody i twardych ludzi, dzikie oblicze Skandynawii.

- **Jotunheim** – państwo pragmatycznych przedsiębiorców i groźnych tajemnic, Dania nawiedzana przez upiory z czasów wikingów.
- **Koriola** – kraj gorących namiętności oraz walk z minotaurami, Hiszpania Don Kichota i kabalistów.
- **Morgowia** – zimna i groźna carska Rosja, monarchia absolutna z Kościejem Nieśmiertelnym w roli Rasputina.
- **Pontyfikal** – państwo kościelne ze świetnie rozbudowanym wywiadem, północne Włochy i Watykan z opowieści spiskowych.
- **Serenissima** – Republika Kupiecka, państwo szpiegów i karnawału, podniebna Wenecja z czasów rozkwitu.
- **Scylla i Charybda** – wyspiarski kraj skłóconych rodzin przestępczych, Sycylia z matriarchalną niziołczą mafią.

Rasa a narodowość

Wszystkie państwa w Wanadii są wielorasowe, nie występuje również coś takiego jak „język elfów", czy „krasnoludzki". Większą więź odczuwają rodacy różnych ras (mieszkający na tym samym terenie i mówiący tym samym językiem) niż przedstawiciele tej samej rasy, należący do skłóconych ze sobą narodów i nie potrafiący się porozumieć bez tłumacza.

- **Slawia** – naród pochodzący od przeklętego smokobójcy, kraj, w którym nic się nie udaje, magiczna Polska z czasów młodopolskich i międzywojnia.
- **Trójmonarchia: Ostria, Sudria, Nordia** – Cesarsko-Królewskie imperium, żyjące walcem, operą i intrygami, Austro-Węgro-Czechy Szwejka i Tesli.



- **Westria** – górskie państwo zamieszkałe głównie przez krasnoludy, Szwajcaria banków, kurortów i szpiegów.
- **Wotania –** najbardziej rozwinięte państwo świata, zmagające się z mroczną przeszłością. Rzesza Niemiecka dochodząca do siebie po przegranej wojnie.
- **Ys** – miasto-państwo żyjące z handlu, hazardu i zakazanych rozrywek, groźna i tajemnicza wariacja na temat Holandii.

Możesz również zdecydować, że twoja postać jest egzotycznym obcokrajowcem:

- **Atlantyda** – niezbadana Ameryka Południowa, w której tubylcy wciąż składają mrocznym bogom ofiary z wyrwanych serc.
- **Lemuria** – Czarna Afryka pełna nieprzebranych skarbów i zaginionych cywilizacji.
- **Sunnir** – obca i egzotyczna Azja, kolebka wielu wyrafinowanych kultur.
- **Winlandia** – Liga Wolnych Hrabstw to alternatywny Dziki Zachód w Ameryce, który wciąż walczy o niepodległość.

Profesje

Profesja wskazuje rolę postaci w społeczeństwie i określa, jakie jest jej podstawowe zajęcie. To obszar szczególne ważny dla bohatera, główne pole jego zainteresowań i dziedzina, w której zdążył już zasłynąć. Podczas gry bohaterowie i postaci niezależne będą postrzegane przede wszystkim przez pryzmat rasy oraz profesji, jako „znany dziennikarz, niziołek" lub „gnom, profesor golemologii".

Wybierając profesję sugerujesz pozostałym graczom, jak wyglądała przeszłość bohatera oraz zakres jego umiejętności.

Każda profesja zapewnia niepowtarzalną zdolność, pozwala wybrać jeden ze startowych gadżetów oraz określa, w jaki sposób postać odzyskuje podczas gry żetony.

Uwaga: początkowe wyposażenie bohatera opisano dokładniej w sekcji **gadżety** (☞ 69).

Agent specjalny

Bohater służy wyższej idei, wykonując tajne, ryzykowne misje, zwykle *incognito*.
Przykłady: agent służb specjalnych, as wywiadu, agent polowy Wotańskiego Biura Kontroli Thaumologicznej (RTKA), agent operacyjny wywiadu przemysłowego.

Prestiż: Raz na sesję postać może odzyskać żeton, jeżeli zdobędzie informacje ważne dla swojej organizacji lub podejmie duże ryzyko, by pokrzyżować plany przeciwników.

Gadżety do wyboru:

- **czarny płaszcz** – ułatwia skradanie i ukrywanie się,
- **odznaka wywiadu** – pomaga zdobywać sojuszników,
- **pistolet na harpuny** – przydatny podczas pościgów.

Zdolność: Doskonałe wykorzystanie otoczenia. Na czas jednego pościgu +2 do wytrwałości, raz na sesję.

Aktor

Bohater jest głośnym artystą filmowym, teatralnym lub estradowym.
Przykłady: amant filmowy, mim, prekursor teatru.

Prestiż: Raz na sesję może odzyskać żeton, jeżeli wykorzysta w życiu umiejętności zdobyte na planie lub ucieszy swoich fanów (np.: rozdając autografy lub udzielając wywiadu).

Gadżety do wyboru:

- **ciemne okulary** – pomagają ukrywać emocje i myśli,
- **karta wizytowa** – otwiera większość drzwi,
- **zestaw do charakteryzacji** – umożliwia profesjonalne przebrania.

Zdolność: Raz na sesję bohater może podszywać się pod konkretną lub wymyśloną postać. Wcielenie się w osobę innej płci lub rasy wymaga wydania żetonu (i nie pozwala na niedorzeczne przebranie, np.: niziołek nie zdoła udawać w ogra i vice versa).

Artysta

Bohater jest obdarzony prawdziwym talentem i potrafi tworzyć magiczne dzieła sztuki.
Przykłady: malarz, tancerka, rzeźbiarz, muzyk, diva.

Prestiż: Raz na sesję postać może odzyskać żeton, gdy przeżyje coś szczególnie inspirującego (bardzo różnego od codziennych doświadczeń) lub wywoła szczere emocje swoją sztuką lub zachowaniem.

Gadżety do wyboru:

- **czarny lotos** – pomaga odzyskiwać moce magiczne,
- **niezbędnik artysty** – ułatwia tworzenie dzieła sztuki,
- **pudełko zapałek z Czarną Lilią** – zapewnia wstęp do tajnych klubów.

Zdolność: Postać potrafi posługiwać się Sztuką. Wybiera jedną moc artysty, może też wykupić zaklęcia i kolejne moce w ramach przysługujących jej Atutów.

Arystokrata

Bohater należy do śmietanki towarzyskiej – pochodzi z dobrej rodziny lub zyskał tytuł za zasługi.
Przykłady: dyplomata, graf-przemysłowiec, lord.

Prestiż: Raz na sesję postać może odzyskać żeton jeżeli zyska przewagę nad konkurentem politycznym

lub biznesowym albo zrobi wrażenie swoją pozycją społeczną.

Gadżety do wyboru:

- **kryształowy monokl** – pomaga odkrywać fałsz,
- **laska z ukrytym ostrzem** – stylowa broń,
- **order dynastyczny** – niezbędny, aby chronić Reputację.

Zdolność: Autorytet. W konfrontacjach z niżej urodzonymi pewność siebie +2.

Badacz

Bohater zgłębia mistyczne tajemnice, poszukuje rzadkich przedmiotów.
Przykłady: antykwariusz, historyk, kolekcjoner antyków, autor powieści grozy, antropolog badający tajne kulty.

Prestiż: Raz na sesję postać może odzyskać żeton, jeżeli natrafi na nową tajemnicę lub wzbudzi poruszenie swoimi obserwacjami i wiedzą.

Gadżety do wyboru:

- **Bestiariusz Royal Geographic** – najlepsze źródło wiedzy o potworach,
- **binokle** – pomagają badać rzeczy niezwykłe,
- **Encyclopaedia Alfheimica** – ostateczne kompendium wiedzy.

Zdolność: Raz na sesję, po udanym teście *okultyzmu* lub *analizy* o ST 15 i wydaniu żetonu, bohater może odtworzyć efekt dowolnego zaobserwowanego podczas sesji zaklęcia lub mocy (za wyjątkiem technomagicznej). Jeżeli test się nie uda, nie wydajesz żetonu i nie tracisz szansy wykorzystania zdolności w czasie tej sesji.

Bon vivant

Bohater spędza czas na zbytkach, jest czarujący i w nigdy życiu nie skalał się uczciwą pracą.
Przykłady: playboy, spadkobierczyni fortuny, utrzymanek, utracjusz.

Prestiż: Raz na sesję postać może odzyskać żeton, jeżeli pozna nową, fascynującą osobę bądź zrobi wrażenie swoim celebrowanym lenistwem.

Gadżety do wyboru:

- **oszałamiająca kreacja** – robi wrażenie na salonach,



- **sportowy paromobil** – szybki i pożądany,
- **wyborne trunki** – wspierają perswazję.

Zdolność: Skandalista. Bohater może wydać żeton, by zatuszować dowolną niezręczność towarzyską, drobny lub poważny skandal.

Detektyw

Życie bohatera wypełnia walka ze zbrodnią.
Przykłady: policjant, prywatny detektyw, koroner, urzędnik, detektyw-amator.

Prestiż: Raz na sesję postać może odzyskać żeton, jeżeli potwierdzi swoje przypuszczenia co do oko-

liczności przestępstwa lub zrobi wrażenie bystrością umysłu i przenikliwością.

Gadżety do wyboru:

- **czapka detektywa** – budzi szacunek i respekt,
- **niezbędnik detektywa** – pomaga znajdować poszlaki,
- **wygodny fotel** – wzmacnia koncentrację.

Zdolność: Raz na sesję, podczas konfrontacji, której celem jest zdobycie dowodów lub poszlak, detektyw może użyć umiejętności *analizy* do zdejmowania znaczników. Testy można wykonywać do pierwszego nieudanego rzutu. Dobicie należy przeprowadzić przy pomocy umiejętności właściwej dla tego typu konfrontacji.

Duchowny

Bohater jest kapłanem lub zakonnikiem którejś z głównych religii.
Przykłady: biskup, arcykapłanka, *godi*, pastor.

Prestiż: Raz na sesję postać może odzyskać żeton, jeżeli wykaże się bohaterstwem w obronie ideałów lub przyczyni do zwiększenia wpływów swojej religii.

Gadżety do wyboru:

- **relikwia** – cudowny przedmiot,
- **sutanna** – wzmacnia autorytet duchownego,
- **święty symbol** – odpędza nieumarłych i demony.

Zdolność: Podczas konfrontacji z demonami i nieumarłymi bohater może wydać żeton, by do końca sceny zwiększyć o +2 obronę, pewność siebie lub wytrwałość swoją, bądź sojusznika.

Dziennikarz

Bohater ma lekkie pióro i pisuje do prasy.
Przykłady: łowca sensacji, korespondent wojenny, dziennikarz śledczy, felietonista.

Prestiż: Raz na sesję postać może odzyskać żeton, jeżeli zdobędzie materiał na artykuł lub wzbudzi komentarze i żywe dyskusje swoimi spostrzeżeniami.

Gadżety do wyboru:

- **aparat fotograficzny** – robi zdjęcia, a i flesz bywa przydatny,
- **legitymacja prasowa** – pomaga dotrzeć tam, gdzie trzeba, wtedy, kiedy trzeba,
- **notatnik** – przydatny podczas dyskusji.

Zdolność: Raz na sesję dziennikarz może zdobyć podstawowe dane o wybranej osobie: poznać jej wiek, rasę, profesję i najważniejsze osiągnięcia (wszystkie epickie i legendarne, a jeśli takich nie ma, trzy zdobyte ostatnio).

Myśliwy

Bohater żyje z polowań i polowaniami.
Przykłady: organizator safari, królewski leśniczy, traper, myśliwy-kolekcjoner.

Prestiż: Raz na sesję postać może odzyskać żeton, jeżeli zdobędzie nowe trofeum lub swoją kolekcją trofeów zrobi wrażenie na kimś, kto jej jeszcze nie widział.

Gadżety do wyboru:

- **strój myśliwski** – maskujący, przydatny w dziczy,
- **strzelba myśliwska** – idealna na polowania,
- **wnyki** – pułapka pozwalająca unieruchomić prawie każdy cel.

Zdolność: Raz na sesję, podczas dyskusji lub walki, myśliwy może bez zwiększania ST użyć umiejętności *przyroda* do zdejmowania znaczników odporności. Testy można wykonywać do pierwszego nieudanego rzutu. Dobicie należy przeprowadzić przy pomocy umiejętności właściwej dla toczonej konfrontacji.

Naukowiec

Bohater spędza życie, badając zjawiska naturalne i dokonując przełomowych odkryć.
Przykłady: konstruktor maszyn, chemik, biolog, zoolog, inżynier, archeolog.

Prestiż: Raz na sesję postać może odzyskać żeton, gdy pozna nowe fakty z interesującej ją dziedziny lub zainteresuje kogoś swoimi badaniami.

Gadżety do wyboru:

- **monografia własnego autorstwa** – przydatna podczas dysput naukowych,
- **narzędzia pomiarowe** – wsparcie podczas badań,
- **zeszyty naukowe Politechniki Heimburskiej** – dają dostęp do specjalistycznej wiedzy.

Zdolność: Raz na sesję bohater może dokonać wynalazku, który odtwarza efekt dowolnego za-

klęcia technomanty. Wynalazek jest jednorazowego użytku.

Odkrywca

Bohater podróżuje po świecie, docierając w miejsca, w które nikt jeszcze nie dotarł.

Przykłady: podróżnik, eksplorator, pionier, turysta, odkrywca nowych szlaków.

Prestiż: Raz na sesję postać może odzyskać żeton, gdy dotrze w trudno dostępne miejsce, w którym jeszcze nie była, lub zrobi wrażenie swoją kolekcją pamiątek i ciekawostek.

Gadżety do wyboru:

- **kompas** – pomaga odnajdywać drogę i ciekawe miejsca,
- **maczeta** – idealna podczas przedzierania się przez dżunglę,
- **zestaw podróżny** – ułatwia przetrwanie w dziczy.

Zdolność: Raz na sesję, przez jedną scenę bohater może dogadać się z tubylcami, w dowolnym nieznanym sobie wcześniej języku istot rozumnych.

Oficer

Bohater oddał się służbie swojemu krajowi.
Przykłady: młody absolwent szkoły oficerskiej, oficer na urlopie, weteran.

Prestiż: Raz na sesję postać może odzyskać żeton, jeżeli wykaże się bohaterstwem i patriotyzmem lub zrobi wrażenie swoimi odznaczeniami i opowieściami.

Gadżety do wyboru:

- **mundur galowy** – robi niezwykłe wrażenie na damach,
- **szabla oficerska** – idealna do chwalebnych czynów,
- **order za odwagę** – pomaga stawiać czoła wyzwaniom.

Zdolność: Urodzony przywódca. Może wydać żeton, by dodać +1 lub dorzucić kolejną 1k10 podczas testu wykonywanego przez sojusznika.



Pisarz

Bohater utrzymuje się z pisania powieści, opowiadań lub scenariuszy.
Przykłady: autor powieści groszowych, autorka skandalizujących romansów, scenarzysta teatralny.

Prestiż: Raz na sesję postać może odzyskać żeton, jeżeli zdobędzie nowego miłośnika swojej twórczości lub przeżyje inspirującą sytuację rodem z powieści przygodowej.

Gadżety do wyboru:

- **notatki** – nieocenione źródło wiedzy,
- **maszyna do pisania** – wspomaga ekspresję,
- **rękopis** – pomaga zdobywać nowych czytelników.

Zdolność: Raz na sesję postać może kompletnie utożsamić się z głównym bohaterem swojej twórczości. Do końca sceny, gdy bohater zagrywa kartę z ręki, korzysta ze zdolności innego archetypu.

Przestępca

Bohater działa poza prawem, parając się calkowicie nielegalną działalnością, jednak dzięki wyczuciu stylu i wrodzonej przyzwoitości nie przekracza granicy moralnej, za którą działają złoczyńcy i zbrodniarze.
Przykłady: dżentelment-włamywacz, współczesny Robin Hood.

Prestiż: Raz na sesję postać może odzyskać żeton, jeżeli uda jej się zdobyć przedmiot o wielkiej wartości lub wprowadzić w błąd stróżów prawa.

Gadżety do wyboru:

- **chloroform** – pozwala delikatnie neutralizować świadków,
- **czarna maska** – chroni tożsamość,
- **zestaw wytrychów** – ułatwia otwieranie zamków.

Zdolność: Postać może wydać żeton, aby na jedną scenę zdobyć dowolny ekwipunek, niezależnie od wymaganego progu Bogactwa.

Rytualista

Bohater specjalizuje się w magii tradycyjnej.
Przykłady: czarodziej-hobbysta, wytatuowany marynarz, uczeń szangijskich mistrzów.

Prestiż: Raz na sesję postać może odzyskać żeton, jeżeli odkryje stary *grimuar*, zaklęcie lub miejsce



kultu albo dzięki rytualnej magii zrobi na kimś silne (niekoniecznie pozytywne) wrażenie.

Gadżety do wyboru:

- **Magia w Teorii i Praktyce** – księga zaklęć,
- **strój rytualny** – pomaga w konfliktach magicznych,
- **egzotyczne składniki magiczne** – ułatwiają rzucanie zaklęć.

Zdolność: Bohater potrafi posługiwać się magią rytualną. Wybiera jedną moc rytualisty, może również wykupić zaklęcia i kolejne moce w ramach przysługujących mu Atutów.

Spirytysta

Bohater praktykuje magię duchów.
Przykłady: egzorcysta, medium, członek tajnej loży, mistrz intryg.

Prestiż: Raz na sesję postać może odzyskać żeton, jeżeli zetknie się z nowym bytem, zaklęciem lub fenomenem związanym z Astralem albo przy pomocy magii zrobi wrażenie w towarzystwie.

Gadżety do wyboru:

- **Le Livre des Esprits** – księga inkantacji,
- **niezbędnik spirytysty** – pomaga przyzwać duchy,
- **odznaka z cyrklem i kielnią** – symbol przynależności do tajnej organizacji.

Zdolność: Bohater potrafi posługiwać się magią spirytystyczną. Wybiera jedną moc spirytysty, może również wykupić zaklęcia i kolejne moce w ramach przysługujących mu Atutów.

Sportowiec

Bohater dokonuje cudów na sportowych arenach.
Przykłady: arcymistrz szachowy, zwycięzca wyścigów konnych, bokser, mistrz rajdów paromobilami, czempion pływania w lodowatym oceanie i podniebnych wojaży sterowcami.

Prestiż: Raz na sesję postać może odzyskać żeton, jeżeli zmierzy się z godnym siebie przeciwnikiem lub zrobi wrażenie na publice podczas występów sportowych.

Gadżety do wyboru:

- **kolekcja medali** – budzi respekt u przeciwników,
- **strój atlety** – idealny podczas uprawiania sportu,
- **hantle** – dodają krzepy.

Zdolność: Raz na sesję, w czasie konfrontacji, po akcji opartej na *wysportowaniu,* postać może zadeklarować dobicie po rzucie kostkami.

Technomag

Bohater jest adeptem nowej dziedziny magii.
Przykłady: profesor politechniki, golemolog, szalony wynalazca, gadżeciarz.

Prestiż: Raz na sesję postać może odzyskać żeton, jeżeli osiągnie sukces dzięki spektakularnemu użyciu swojego sprzętu bądź też wprawi kogoś w osłupienie efektownym użyciem technomagii w życiu codziennym.

Gadżety do wyboru:

- **baterie maniczne** – pozwalają ponownie aktywować moce i zaklęcia,
- **niezbędnik technomanty** – pomaga w kontaktach z techniką,
- **szalony wynalazek** – technomagiczny gadżet.

Zdolność: Bohater potrafi posługiwać się nowoczesną magią. Wybiera jedną moc technomaga, może również wykupić zaklęcia i kolejne moce w ramach przysługujących mu Atutów.

Zabijaka

Bohater to awanturnik, bez strachu stawiający czoła wyzwaniom.
Przykłady: kowboj, rewolwerowiec, najemnik, strzelec wyborowy.

Prestiż: Raz na sesję postać może odzyskać żeton, jeżeli otwarcie stawi czoła przeciwnikowi lub zrobi wrażenie swoją brawurą.

Gadżety do wyboru:

- **pistolet** – broń, która robi wrażenie,
- **skórzany płaszcz** – strój prawdziwego twardziela,
- **wierzchowiec** – niezastąpiony podczas pościgów.

Zdolność: Pojedynek w samo południe. Raz na sesję (i ponownie, za żeton), jeżeli jako pierwszy wykonuje akcję, może rozpocząć walkę od niedeklarowanego dobicia.



Atrybuty

Atrybuty


Krzepa (Krz) – siła i odporność fizyczna. Odpowiada za podnoszenie ciężarów, ogólną tężyznę fizyczną, walkę wręcz i bronią białą, odporność na ciosy, zmęczenie i czynniki zewnętrzne.


Zręczność (Zr) – zwinność i koordynacja manualna. Odpowiada za skradanie się, otwieranie sejfów, strzelanie czy rzucanie przedmiotami.


Przenikliwość (Prz) – bystrość umysłu i szybkość reakcji. Odpowiada za spostrzegawczość, tworzenie wynalazków, spryt, zapamiętywanie, dostrzeganie i kojarzenie faktów.


Charyzma (Cha) – urok osobisty. Odpowiada za zdolności społeczne, przemowy, umiejętność wpływania na innych, występy publiczne.


Opanowanie (Op) – zimna krew oraz odwaga. Odpowiada za odporność na prowokacje i przekonywanie oraz za pewność siebie.

Atrybuty określają przymioty ciała i umysłu postaci. W odróżnieniu od umiejętności, których można się nauczyć, opisują naturalne, wrodzone predyspozycje.

Wysokość Atrybutów decyduje o tym, jakie wyniki na kościach przerzucasz podczas testów danej cechy. Im wyższy poziom Atrybutu, tym większa szansa na osiągnięcie spektakularnych rezultatów.

Każdy Atrybut może posiadać trzy poziomy:

1. **normalny** – podczas testów z użyciem tego Atrybutu przerzucasz wynik **10**,
2. **wysoki** – podczas testów z użyciem tego Atrybutu przerzucasz wyniki **9** i **10**,
3. **niesamowity** – podczas testów z użyciem tego Atrybutu przerzucasz wyniki **8**, **9** i **10**.

Początkowo, bohater posiada wszystkie Atrybuty na poziomie normalnym. Podczas tworzenia postaci gracz może trzy razy podnieść wartość Atrybutu, przy czym przynajmniej raz zwiększyć musi poziom Atrybutu preferowanego(☞21, **Rasy**). W efekcie postać rozpoczyna grę posiadając albo trzy Atrybuty na poziomie wysokim, albo jeden na niesamowitym i jeden na wysokim.

Cechy pomocnicze

Oprócz Atrybutów, bohater posiada kilka dodatkowych cech, które określają jego pasywne możliwości.

- **Kondycja** – to miernik odporności bohatera na zmęczenie, głód, choroby i negatywny wpływ środowiska. Początkowa wartość równa się **Krzepie** lub **Zręczności,** zależnie, która jest wyższa. Kondycja zwiększa się wraz z rozwojem Atrybutów i wykupywaniem nowych Atutów, może też czasowo zmniejszać się wskutek nieszczęśliwych zdarzeń. Od Kondycji zależy, ile razy w czasie sesji postać może ulec wypadkom i zagrożeniom naturalnym. (**Przykład:** *Harald von Hrimthorst ma wysoką* ***Krzepę*** *(2) i normalną* ***Zręczność*** *(1), więc jego* ***Kondycja*** *jest równa 2*).
- **Reputacja** – określa, co o bohaterze sądzi społeczeństwo oraz wynikające z tej opinii możliwości zaistnienia w różnych sytuacjach towarzyskich. Początkowa wartość to wyższy z Atrybutów: **Opanowania** lub **Charyzmy**. Reputacja zwiększa się wraz z rozwojem Atrybutów i wykupywaniem nowych Atutów, może też czasowo spadać wskutek intryg i skandali. Od Reputacji zależy, ile razy podczas sesji postać może spowodować skandal. (**Przykład:** *Katrine O'Rally ma niesamowite* ***Opanowanie*** *(3) i normalną* ***Charyzmę*** *(1), więc jej* ***Reputacja*** *jest równa 3*).
- **Obrona** – określa, jak trudno trafić postać podczas walki. Początkowa **obrona = 10 + 2 x Kondycja**.
- **Wytrwałość** – precyzuje, jak trudno zmylić bohatera podczas pościgów i innych konfrontacji sprawnościowych. Początkowa **wytrwałość = 10 + 2 x Kondycja**

- **Pewność siebie** – mierzy, jak trudno przekonać bohatera podczas dyskusji i innych konfrontacji społecznych. Początkowa **pewność siebie = 10 + 2 x Reputacja**.
- **Bogactwo** – określa zdolności nabywcze bohatera. Postać zaczyna grę jako osoba *zamożna* (Bogactwo 3). Poziom zamożności zmienia się wraz z przygodami i wykupywanymi Atutami.
- **Sława** – jest miarą rozgłosu, jaki bohater zdobył w społeczeństwie. Od poziomu Sławy zależy między innymi liczba kości, którymi gracz rzuca podczas testów. Postać rozpoczyna grę jako osoba *znana*, co przekłada się na pulę 2k10. Sława rośnie, gdy bohater dokonuje kolejnych spektakularnych czynów (☛ 98, **Osiągnięcia**).

Umiejętności

Umiejętności odpowiadają za wyuczone zdolności postaci oraz wiedzę nabytą poprzez ćwiczenia. Wybierając umiejętności decydujesz, czego twój bohater nauczył się w dotychczasowym życiu.

Poziom wyćwiczenia umiejętności decyduje o podstawie testu – im lepiej postać opanowała daną umiejętność, tym większa szansa, że poradzi sobie z przeciętnym wyzwaniem.

W **Wolsungu** umiejętności przyjmują cztery poziomy wyćwiczenia:

- **umiejętność nieznana** – podstawa testu 0;
- **umiejętność znana** – podstawa testu 3;
- **umiejętność wyćwiczona** – podstawa testu 6;
- **specjalizacja** – w wybranym zakresie podstawa testu 9.

Bohaterowie, w przeciwieństwie do większości statystów, już na początku gry znają każdą umiejętność w stopniu podstawowym (podstawa testu 3). Ponadto, możesz wybrać pięć umiejętności wyćwiczonych (podstawa testu 6) oraz trzy specjalizacje, które posiadają wprawdzie węższy zakres, ale w jego obrębie zapewniają podstawę testu 9. Można specjalizować się w dowolnych umiejętnościach, również tych, których nie ma się wyćwiczonych.

Przykład: *Harald von Hrimthorst, ogrzy bon vivant ma wyćwiczone: ekspresję, empatię, odwagę i wysportowanie. Prócz tego posiada następujące specjalizacje: ekspresja (uwodzenie), półświatek (ogry) oraz walka (laska). Oznacza to, że podczas testów wysportowania podstawa testu wynosi 6, a podczas testów strzelania (którego ogr nie wyćwiczył) podstawa to 3. Podstawa testów ekspresji podczas uwodzenia jest równa 9, zaś w innych okolicznościach 6. Harald nie ma wyćwiczonej walki, więc podczas pojedynku na szable podstawa testu to 3, specjalizuje się natomiast w walce laską i kiedy musi rozbić nią parę głów, podstawa testu wynosi 9.*

Lista umiejętności

Poniżej znajduje się pełna lista umiejętności, wraz ze związanymi Atrybutami (☛ 114, **Testy**) i przykładami specjalizacji.



Umiejętności i specjalizacje

- **Analiza (Prz)**: odpowiada za dedukcję, analizowanie faktów i poszlak, przeszukiwanie źródeł.

  Przykładowe specjalizacje: badanie śladów, korzystanie z bibliotek, sekcje zwłok, zabytki starożytnego Khemre, grafologia.
- **Blef (Cha)**: odpowiada za oszukiwanie, ukrywanie emocji, skuteczność w podawaniu fałszywych informacji.

  Przykładowe specjalizacje: podszywanie się pod kogoś, podawanie się za eksperta, romantyczne kłamstwa, gra w karty, groźby bez pokrycia.
- **Ekspresja (Cha)**: odpowiada za umiejętne okazywanie uczuć, wzbudzanie emocji, występy publiczne.

  Przykładowe specjalizacje: malarstwo, występy publiczne, uwodzenie, zmiana nastawienia, prowokowanie.
- **Empatia (Prz)**: odpowiada za dostrzeganie i właściwą interpretację emocji, uczuć oraz motywacji.

  Przykładowe specjalizacje: wyczucie kłamstwa, analiza motywacji, strach, mowa ciała, negocjacje biznesowe.
- **Odwaga (Op)**: odpowiada za zachowywanie zimniej krwi w obliczu zagrożenia.

  Przykładowe specjalizacje: strzygi, niebezpieczne lokacje, przytłaczająca przewaga wroga, pod okiem dam.
- **Okultyzm (Prz)**: odpowiada za wszystko, co związane z wiedzą tajemną.

  Przykładowe specjalizacje: analiza artefaktów, rozpoznawanie demonów, wyczuwanie magii, iluzje, znajdowanie *nexusów*.
- **Perswazja (Cha)**: odpowiada za przekonywanie w oparciu o argumenty i skłanianie rozmówcy do podjęcia konkretnych działań.

  Przykładowe specjalizacje: dyskusje naukowe, przemowy w sądzie, zdobywanie sponsorów, negocjacje handlowe, biurokracja.
- **Pojazdy (Zr)**: odpowiada za prowadzenie wszelkiego typu pojazdów.

  Przykładowe specjalizacje: sportowe paromobile, wiwerny, łodzie motorowe, parowe motocykle, sterowce, bicykle.
- **Półświatek (Prz)**: odpowiada za orientację w dużych miastach i kontakty z półświatkiem.

  Przykładowe specjalizacje: droga na skróty, znajomość gangów, czarny rynek, przydatne kontakty, sekretne speluny, handlarze używkami.
- **Przyroda (Prz)**: odpowiada za skuteczność działania na łonie natury.

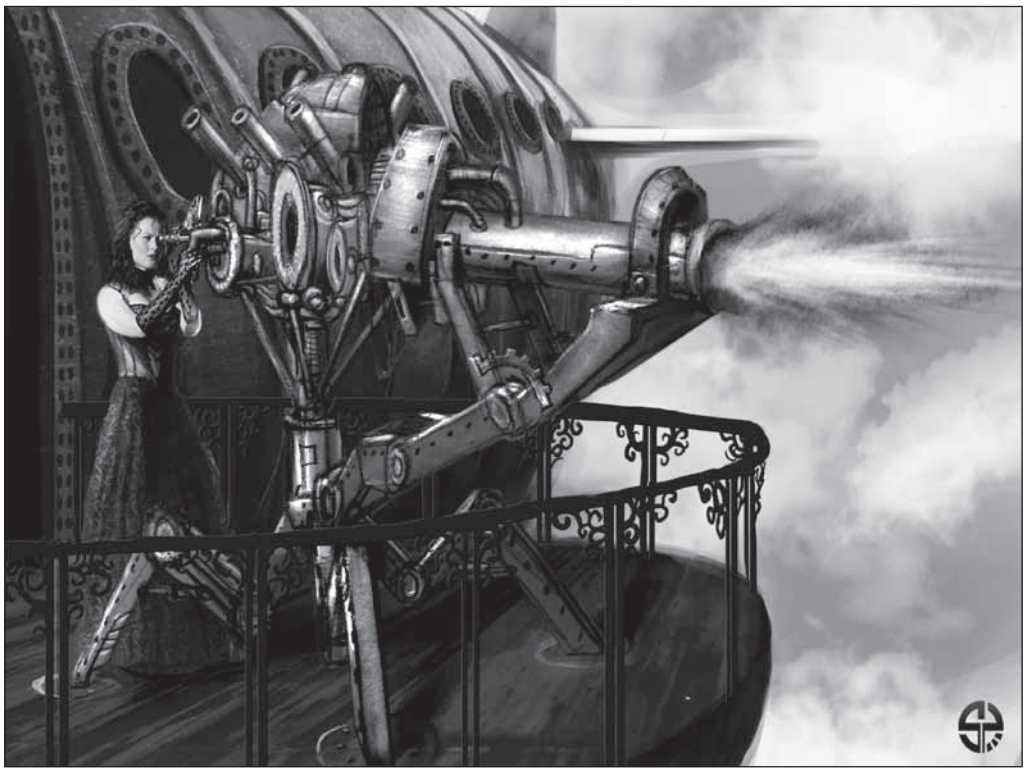
  Przykładowe specjalizacje: tropienie, sztuka przetrwania, rozpoznawanie zwierząt, polowania, wyznaczanie trasy.
- **Spostrzegawczość (Prz)**: odpowiada za ostrość zmysłów i analizę otoczenia.

  Przykładowe specjalizacje: zasadzki, nasłuchiwanie, wykrywanie ogona, wypatrywanie znajomych, dostrzeganie sekretnych znaków.
- **Strzelanie (Zr)**: odpowiada za skuteczność w posługiwaniu się bronią dystansową.

  Przykładowe specjalizacje: pojedynki, rewolwery, łuki, strzelanie podczas jazdy wierzchem, polowania.

Umiejętności i specjalizacje

- **Technika (Prz)**: odpowiada za projektowanie, budowę, naprawę i używanie maszyn.
  Przykładowe specjalizacje: naprawa paromobili, projektowanie maszyn różnicowych, rusznikarstwo, zasilanie awaryjne, programowanie golemów.
- **Ukrywanie się (Zr)**: odpowiada za umiejętność pozostawania niezauważonym.
  Przykładowe specjalizacje: znikanie w tłumie, skradanie się, ciemności, podsłuchiwanie, w lesie.
- **Wiedza akademicka (Prz)**: odpowiada za wiedzę o świecie, głównie wyniesioną z książek.
  Przykładowe specjalizacje: historia, geografia, teologia, teoria magii, matematyka.
- **Walka (Krz)**: odpowiada za skuteczność w walce bezpośredniej.
  Przykładowe specjalizacje: boks, fechtunek, zapasy, rozbrajanie, walka w deszczu.
- **Wysportowanie (Krz)**: odpowiada za ogólną sprawność fizyczną i czynności wymagające dobrej koordynacji ruchowej.
  Przykładowe specjalizacje: pływanie, wspinaczka, rzucanie przedmiotami, jeździectwo, skoki.
- **Zastraszanie (Cha)**: odpowiada za wymuszanie na innych działania, którego nie chcą podjąć.
  Przykładowe specjalizacje: grożenie bronią, przesłuchania, powoływanie się na kontakty, sprawy urzędowe, zawoalowane groźby.
- **Złodziejstwo (Zr)**: odpowiada za rozmaite działania niezgodne z prawem.
  Przykładowe specjalizacje: fałszerstwa, włamania, kieszonkostwo, zwinne palce, wyzwalanie się z więzów.



Atuty

Atuty odpowiadają za wszystkie niezwykłe cechy postaci: majątek, znajomości, ulubione gadżety, wyćwiczone sztuczki i manewry, zaklęcia oraz moce magiczne. Wszystko, co świadczy o niepowtarzalności bohatera, a nie jest archetypem, rasą, Atrybutem, umiejętnością ani profesją, w zasadach gry opisane jest odpowiednim Atutem. Dodatkowo, każdy bohater wybiera jeden Atut narodowy, właściwy dla jego miejsca pochodzenia.

W przeciwieństwie do umiejętności i Atrybutów, Atuty nie stanowią zamkniętej listy. W tym rozdziale opisane są najbardziej popularne z nich – jeśli jednak podczas gry odczujecie potrzebę dodania własnej, unikatowej cechy, nie wahajcie się ani przez chwilę.

Postać rozpoczynająca grę może wydać 20 PD na Atuty (jeżeli po rozdzieleniu punktów zostanie jej 2 PD, można za nie wybrać jeden Atut za 3 PD).

Lista atutów

Poniżej opisane są najpopularniejsze Atuty, podzielone na grupy tematyczne.

Atuty bojowe

Celny cios

Koszt: 10 PD

Wymagania: wyszkolona *walka* lub *strzelanie*.

Opis: Bohater nauczył się bez wysiłku trafiać przeciwnika w wybraną część ciała. Może wykorzystać podbicia w teście walki lub strzelania by aktywować następujące efekty: **osłabienie** (cel traci kość z puli), **oszołomienie** (cel musi odrzucić kartę z ręki).

Przykład: *Harry Black chce postrzelić kryjącego się przed nim niziołka ze scylli w nogę, utrudniając mu dalszą walkę. Normalnie musiałby deklarować ryzykowny manewr (☞ 57), ponieważ ma jednak atut Celny cios i udało mu się zdobyć jedno podbicie w teście strzelania (wyrzucił 20 przy ST 14). Decyduje się przeznaczyć podbicie na oszołomienie niziołka, który musi odrzucić swoją ostatnią kartę. Gdyby zdobył podbicie, dodatkowo odebrałby przeciwnikowi kość z puli - nie można mieć jednak wszystkiego. Wyraźnie spowolniony niziołek próbuje odczołgać się za zasłonę, a Harry przeładowuje rusznicę.*

Finta

Koszt: 20 PD

Wymagania: wyszkolona *walka* lub *strzelanie*.

Opis: Podczas walki, wydając żeton, gracz może zadeklarować dobicie już po rzucie kośćmi.

Przykład: *Wskutek fatalnego nieporozumienia sir Reginald Wood musi stawić czoła rozwścieczonemu strażnikowi haremu szalonego szejka Ibn Rashula. Gracz rzuca na atak i niespodziewanie uzyskuje cztery podbicia – co wystarcza, by dobić przeciwnika. Wydaje więc żeton, a sir Reginald uchyla się przed ciosem olbrzymiego kindżału i wykorzystując błąd przeciwnika, w ostatniej chwili zmienia kierunek pchnięcia szpadą, przeszywając ogra na wylot.*

Nie do zabicia

Koszt: 20 PD

Wymagania: Kondycja 9+ (wysoka).

Opis: Bohatera trudniej dobić w walce. ST testów dobicia rośnie o 5.

Niepokorny

Koszt: 15 PD

Wymagania: brak.

Opis: Podczas rundy walki, w której bohater stracił znacznik odporności, otrzymuje modyfikator +5 do testów ataku.

Nieustępliwe natarcie

Koszt: 10 PD

Wymagania: wyszkolona *walka* lub *strzelanie*.

Opis: Podczas walki, jeżeli atak bohatera zakończył się sukcesem, a w puli na tę rundę zostały jeszcze

Wiedza ogólna

Jeśli na sesji pojawi się potrzeba sprawdzenia, czy bohater posiada jakąś ogólną informację o świecie gry, należy przeprowadzić test oparty na **Przenikliwości**, którego podstawą jest:

3 – jeżeli fakty dotyczą spraw odległych i/lub egzotycznych.

6 – fakty dotyczą kontynentu, z którego pochodzi bohater lub spraw bezpośrednio związanych z jego archetypem lub rasą.

9 – fakty dotyczą rodzinnego kraju bohatera lub spraw bezpośrednio związanych z jego profesją.

Umiejętności wymagane

W wymaganiach części Atutów podano alternatywne umiejętności – przykładowo, Rozbrojenie wymaga wyszkolonego *strzelania* lub *walki*. Oznacza to, że aby wykupić ten Atut, bohater musi mieć wyszkoloną co najmniej jedną z podanych umiejętności.

Dobrodziejstwa Atutu dotyczą tylko wyszkolonej umiejętności – bohater z *walką* (3) i *strzelaniem* (6) będzie z łatwością rozbrajał przeciwników celnymi strzałami, jednak podczas walki wręcz będzie musiał zadeklarować odpowiedni manewr i zwiększyć ST.

W momencie, gdy postać rozwinie *walkę* (6), efekty Rozbrojenia automatycznie zaczną dotyczyć również starć wręcz, bez konieczności ponownego wykupywania Atutu.

jakieś kości, postać może natychmiast wyprowadzić kolejny atak, z modyfikatorem +5. Modyfikator dotyczy tylko jednego ataku na rundę.

Przykład: *Jean Pierre Buccard pojedynkuje się na dachu opery z niesławnym Geistem. Dzieli pulę 3k10 między dwie akcje: pierwszy atak trafia, więc gracz decyduje się zużyć ostatnią kość na drugi atak. Ponieważ zdjął właśnie przeciwnikowi znacznik odporności, a Nieustępliwe natarcie daje mu +5 do drugiego ataku, decyduje się zaryzykować dobicie.*

Oburęczność

Koszt: 10 PD

Wymagania: brak

Opis: Jeżeli bohater dzieli pulę by wykonać więcej niż jeden atak może zignorować pierwszy krytyczny pech puli 1k10.

Przykład: *Panna O'Rally strzela z obu rewolwerów w kierunku atakujących ghouli. Wydaje żeton na dodatkową kość i dzieli pulę na 2k10 i 1k10. Jest oburęczna, więc jeśli na 1k10 wypadnie 1, nie będzie to krytyczny pech. Gdyby nie wydała żetonu i podzieliła pulę na dwie po 1k10, mogłaby zignorować 1 na jednej z kości. Jeżeli na obu wypadłyby 1, druga jedynka wciąż liczyłaby się jako krytyczny pech.*

Parada

Koszt: 10 PD

Wymagania: wyszkolona *walka*

Opis: Bohater zyskuje modyfikator +5 do aktywnej obrony przeciw atakom wręcz i bronią białą.





Przykład: *Ghoul atakujący Eisenhanda uzyskuje na teście ataku 18, przebijając liczącą 14 obronę bohatera. Gracz, który jeszcze nie atakował w tej rundzie, decyduje się zużyć kości na aktywną obronę. Wie, że musi wyrzucić co najmniej 19. Podstawa testu wynosi 11 = 6 (wyszkolona walka) +5 (atut parada), na 2k10 musi więc wypaść co najmniej 8.*

Pewne oko, pewna ręka

Koszt: 5 PD

Wymagania: Zręczność 9+ (wysoka)

Opis: Bohater może podczas walki zignorować wpływ trudnych warunków, ruchomego podłoża itp. i nie musi uciekać się do manewrów, może deklarować zwykłe ataki.

Regeneracja

Koszt: 15 PD

Wymagania: brak.

Opis: Bohater jest w stanie zebrać w walce siły i odzyskać znacznik odporności. Ten atut można wykupić wielokrotnie, za każdym razem zyskując jeden z poniższych sposobów odzyskania znacznika:

- za wydany żeton,
- za każdy atak, w którym bohater uzyskał co najmniej cztery podbicia,
- za samotne dobicie w walce przeciwnika o puli większej niż pula bohatera.

Riposta

Koszt: 10 PD

Wymagania: wyszkolona *walka* lub *strzelanie*.

Opis: Podczas walki, po każdym nieudanym ataku skierowanym w bohatera, może on przeprowadzić natychmiast kontratak z modyfikatorem +5. Riposta jest normalnym atakiem, co oznacza, że jeśli bohater zużył już w danej rundzie wszystkie kości ze swojej puli nie może kontratakować.

Przykład: *Pojedynek w samo południe – szeryf Kathie Malloy stoi oko w oko z poszukiwanym Dirty Dirkiem. Dirk dostał jako kartę inicjatywy Asa, Kathie ma tylko 10. Bandyta strzela pierwszy i... fatalnie pudłuje. Pani szeryf ma atut Riposta, więc natychmiast kontratakuje, deklarując dobicie i dzięki szczęściu na kościach oraz modyfikatorowi +5 za ripostę odnosi sukces. Członkowie bandy Dirka, którzy czają się na dachach z inicjatywą na Damie, nie zdążyli jeszcze zadziałać. Teraz widzą upadek szefa i dyskretnie się wycofują.*

Rozbrojenie

Koszt: 10 PD

Wymagania: wyszkolona *walka* lub *strzelanie*.

Opis: Jeżeli podczas ataku bohater uzyska podbicie, może zdecydować się rozbroić przeciwnika.

Sekretny cios

Koszt: 20 PD

Wymagania: wyszkolona *walka* lub *strzelanie*.

Opis: Raz na sesję, podczas walki, bohater może zmniejszyć ST zadeklarowanego dobicia o 5, nawet po rzucie kośćmi.

Przykład: *Stojąc na ringu, oko w oko z ponad dwumetrowym, szalonym trollem Ebenezerem, Wu Chang*

Lin wie, że tylko cud może go uratować. W drugiej rundzie walki deklaruje dobicie, ST wynosi 35. Test ataku: 9 (specjalizacja w walce) + 18 (przerzut na kościach) + 3 (karta z archetypu) = 30. Uderza trolla w splot słoneczny, nie osiągając żadnego widocznego efektu. Gracz używa jednak atutu Sekretny cios, zmniejszając ST dobicia do 30. Szkolony w szangijskich klasztorach ork z uśmiechem odlicza od pięciu i gdy dochodzi do zera, ogłuszony troll pada z łomotem na deski.

Silny cios

Koszt: 10 PD za poziom. Max. trzy poziomy.

Wymagania: Krzepa 9+ (wysoka).

Opis: Podczas walki wręcz lub bronią białą bohater może wyprowadzić bardzo silny cios. Bohater może przeznaczyć podbicie w teście walki lub strzelania na **silny atak** (przeciwnik traci dodatkowy znacznik odporności). Za każdy poziom tego atutu postać może przeznaczyć kolejne podbicie na ten sam cel.

Przykład: *Ogrzy pięściarz Mick Taisen atakuje przeciwnika, którego obrona wynosi 12. Na kostkach wypada w sumie 22, czyli o 10 więcej, niż obrona. Bohater ma wykupiony Silny cios na pierwszym poziomie, może więc jedno z podbić przeznaczyć na silny atak: odbiera w sumie przeciwnikowi dwa znaczniki. Gdyby bokser miał Silny cios na drugim poziomie, mógłby oba podbicia przeznaczyć na ten sam cel i odebrać w sumie aż trzy znaczniki odporności.*

Szybkie dobycie

Koszt: 5 PD

Wymagania: brak.

Opis: Bohater może dobyć broni nie zużywając akcji.

Unik

Koszt: 10 PD

Wymagania: wyszkolone *wysportowanie*.

Opis: Bohater otrzymuje modyfikator +5 do aktywnej obrony przeciw atakom bronią dystansową i strzelecką.

Zamaszysty cios

Koszt: 15 PD

Wymagania: wyszkolona *walka* lub Krzepa 9+ (wysoka).

Opis: Bohater może za jednym zamachem zaatakować wszystkich wrogów na bliskim zasięgu. Atak wykonuje się przeciw jednemu, wybranemu przeciwnikowi, a każde podbicie pozwala trafić kolejnego wroga, pod warunkiem, że jego obrona nie była większa od obrony pierwszego celu.

Przykład: *Penetrując starą nekropolię, Sven Guntar Handalfson napotyka hordę ghouli pod wodzą strzygi. Ogrzy archeolog robi zamach łopatą, chcąc roztrącić atakujących. Na teście ataku wypada 20, więc gracz może albo wyeliminować trzy ghoule (obrona 10 plus podbicie) albo trafić strzygę i wyeliminować jednego ghoula (obrona strzygi 14 plus jeden ghoul za podbicie).*

Zapaśnik

Koszt: 10 PD

Wymagania: wyszkolona *walka*.

Opis: Po każdym ataku w walce bez broni, który zakończył się podbiciem, bohater może wykorzystać podbicie aby unieruchomić przeciwnika i zyskać w ten sposób **przewagę** (bohater zyskuje kostkę do puli na kolejną rundę).

Atuty sprawnościowe

Akrobata

Koszt: 10 PD

Wymagania: wyszkolone *wysportowanie*.

Opis: Bohater zmniejsza o 5 ST testu podczas skoków, utrzymywania równowagi i wspinaczki. Atut przydaje się też podczas unikania pułapek i zagrożeń naturalnych.

Przykład: *Aby uskoczyć przed toczącą się kamienną kulą, trzeba zdać test wysportowania o ST 20. Panna McCroft jest wyszkoloną akrobatką, wystarczy więc, że uzyska wynik 15.*

Bez sentymentów

Koszt: 10 PD

Wymagania: Opanowanie 9+ (wysokie).

Opis: Wydając żeton podczas pościgu, bohater może wykonać atak oparty na umiejętności *walka* lub *strzelanie*, bez normalnie występujących efektów ubocznych. Oznacza to, że ST testu nie zwiększa się, a porażka nie oznacza utraty znacznika. Warto jednak pamiętać, że strzelenie z zimną krwią do uciekającego może być powodem skandalu.

Przykład: *Major Reginald W. Steel, widząc, że skrzydlate małpy uciekają z jego zegarkiem, decyduje się strzelić w pobliską palmę, by zarzucić złośliwe zwie-*

rzaki gradem bananów i odwrócić ich uwagę. Normalnie wymagałoby to testu strzelania o ST = 20 (wytrwałość małp 15 + 5 za użycie umiejętności z innego rodzaju konfrontacji), a w razie niepowodzenia major straciłby cenny czas i znacznik. Steel z prawdziwie alfheimską flegmą naciska spust, uzyskuje w teście 16 i odwraca uwagę części z małp.

Chwila oddechu

Koszt: 15 PD

Wymagania: brak.

Opis: Podczas pościgu bohater potrafi zebrać resztki sił i odzyskać znacznik odporności. Ten atut można wykupić wielokrotnie, za każdym razem zyskując jeden z poniższych sposobów odzyskania znacznika:

- za wydany żeton,
- za każdą aktywną obronę w pościgu, podczas której bohater uzyskał co najmniej podbicie,
- za dobicie w pościgu przeciwnika o puli większej, niż pula bohatera.

Cień

Koszt: 5 PD

Wymagania: brak.

Opis: Gdy bohater ucieka lub się ukrywa, wydanie żetonu zwiększa wynik o +5, zamiast o zwykłe +1.

Przykład: *Uciekając przed orkami z triad, Nico Vendetta decyduje się przyczaić w cieniu bramy i poczekać aż Szangijczycy go miną. Trudność dobicia przeciwników wynosi w tym momencie 24. Dzięki przerzutowi, gracz uzyskuje 21. Atut Cień pozwala mu uzyskać za żeton: kolejne 5. Orkowie po raz kolejny dają się nabrać.*

Kaskader

Koszt: 20 PD

Wymagania: Zręczność 9+ (wysoka).

Opis: Podczas pościgów i innych konfrontacji sprawnościowych ST wszystkich prób dobicia bohatera rośnie o 5.



Mistrz kierownicy

Koszt: 10 PD

Wymagania: wyszkolone *pojazdy*.

Opis: Bohater zmniejsza o 5 ST wszystkich testów prowadzenia wybranej grupy pojazdów. Każdorazowe wykupienie tego atutu pozwala wybrać jeden typ wehikułów: motocykle, paromobile, łodzie, wiwerny, sterowce oraz golemiczne środki transportu.

Naganiacz

Koszt: 5 PD

Wymagania: brak.

Opis: Gdy bohater ściga przeciwnika za każde podbicie w akcji ofensywnej może dodać +1 do następnego testu wykonywanego przez wybranego sojusznika.

Nagłe przyspieszenie

Koszt: 15 PD

Wymagania: wyszkolone *pojazdy* lub *wysportowanie*.

Opis: Podczas konfrontacji sprawnościowej bohater może zaskoczyć

przeciwnika nagłą mobilizacją sił. Może wykorzystać podbicia w teście ofensywnym, by aktywować **silny atak** (przeciwnik traci dodatkowy znacznik odporności) lub **mobilizację** (bohater dociąga kartę).

Niesamowity refleks

Koszt: 10 PD

Wymagania: wyszkolone *pojazdy* lub *wysportowanie*.

Opis: Bohater otrzymuje modyfikator +5 do aktywnej obrony podczas pościgów oraz innych konfrontacji sprawnościowych.

Niespodziewany manewr

Koszt: 10 PD

Wymagania: brak.

Opis: Podczas pościgu bohater, zarówno jako ścigający jak i ścigany. może wykorzystać podbicie w teście ofensywnym, by zmienić o jeden trudność trasy i/ lub scenerię, w której rozgrywa się konfrontacja (☞119).

Nieprzewidywalny

Koszt: 10 PD

Wymagania: wyszkolone *wysportowanie* lub *pojazdy*.

Opis: Podczas pościgu bohater może wykorzystać podbicie w teście ofensywnym, by osłabić przeciwnika (cel traci kość z puli).

Przykład: *Porucznik Olafson uzyskał podczas pościgu podbicie w teście pojazdów. Podrywa stery, gwałtownie zwiększa wysokość i chowa się wśród chmur. Zanim pilot venrierowskiego sterowca zrozumie, co się stało, minie chwila – podczas kolejnego testu będzie rzucał pulą zmniejszoną o 1k10.*

Ogar

Koszt: 5 PD

Wymagania: brak.

Opis: Gdy bohater kogoś ściga lub śledzi, wydając żeton zwiększa wynik o +5, zamiast o zwykłe +1.

Ryzykowny manewr

Koszt: 10 PD

Wymagania: wyszkolone *pojazdy* lub *wysportowanie*.

Opis: Podczas pościgu bohater może próbować odsadzić więcej niż jednego przeciwnika na raz. Wykonuje w tym celu test przeciwstawny ze wszystkimi przeciwnikami na wybranej trasie. Każdy przeciwnik, który wygra, odbiera bohaterowi znacznik, każdy który przegra, traci znacznik. Podczas remisu, wszyscy remisujący tracą po jednym znaczniku.

Przykład: *Olafson od dłuższego czasu stara się zgubić pięć czarnych wiwern, siedzących mu na ogonie. Decyduje się wykonać ryzykowny manewr, przelatując wąskim kanionem. Testuje pojazdy (wiwerny) uzyskując dzięki kartom, żetonom i przerzutom wynik 38. Wrogowie uzyskują: 7, 7, 10, 18 oraz, o dziwo, 39. Cztery venrierowskie wiwerny rozbijają się o skały, jednakże piąty pilot decyduje się ominąć kanion i przeciąć drogę bohaterskiemu porucznikowi.*

Szaleńczy manewr

Koszt: 20 PD

Wymagania: wyszkolone *pojazdy* lub *wysportowanie*.

Opis: Raz na sesję, podczas konfrontacji sprawnościowych, bohater może zmniejszyć ST zadeklarowanego dobicia o 5, nawet po rzucie kośćmi.

Szósty zmysł

Koszt: 15 PD

Wymagania: Przenikliwość 9+ (wysoka).

Opis: Bohater zdaje automatycznie wszystkie proste testy zaskoczenia oraz otrzymuje modyfikator +5 do testów przeciwstawnych, których celem jest uniknięcie zaskoczenia lub zorientowanie się, że jest się śledzonym.

Przykład: *Aby w porę dostrzec czających się w koronach drzew dzikich orków, trzeba zdać test spostrzegawczości o ST 15. Sir Robert Gray, posiadacz Szóstego zmysłu, zauważa ich jednak automatycznie. Zaczajony w wysokiej trawie tygrys to groźniejszy przeciwnik – by go dostrzec, trzeba wygrać z nim przeciwstawny test przyrody przeciw ukrywaniu się. Sir Robert dodaje w tym przypadku 5 do swojego wyniku.*

Szybkie reakcje

Koszt: 5 PD

Wymagania: Przenikliwość 9+ (wysoka).

Opis: Podczas pościgów bohater może wpływ trudnych warunków (☞ 128) i nie musi uciekać się do manewrów, może deklarować zwykłe akcje ofensywne.

Zastrzyk adrenaliny

Koszt: 15 PD

Wymagania: Zręczność 9+ (wysoka).

Opis: Podczas dowolnej konfrontacji bohater może przeznaczyć podbicie uzyskane w teście ofensyw-

nym na to, by w kolejnej rundzie jego karta inicjatywy liczyła się jako As.

Przykład: *Wasilij Wasilijewicz ostrzeliwuje się przed atakiem ghouli, uzyskując wynik 25. Przy obronie przeciwników równej 14, daje mu to podbicie. Decyduje się uaktywnić za nie Zastrzyk adrenaliny. W kolejnej rundzie ghoule otrzymują jako kartę inicjatywy króla pik ♠, a Wasilij trójkę karo ♦. Na szczęście aktywny atut powoduje, że trójka liczy się jako As. Wasilij błyskawicznie przeładowuje broń i strzela prosto w otwarty pysk ostatniego z potworów.*

Żywe srebro

Koszt: 10 PD

Wymagania: Zręczność 9+ (wysoka).

Atut można aktywować raz na sesję, w dowolnym momencie walki lub konfrontacji sprawnościowej. Do końca starcia, w każdej rundzie bohater może wykonać jedną akcję ruchu nie odkładając kostki.

Przykład: *Nico Vendetta przeskakuje przez płot pewnej rezydencji i ląduje u stóp dwóch policjantów. Nie chcąc tracić czasu na żmudne tłumaczenie, dlaczego obwieszony jest drogocennymi koliami, wykorzystuje wyższą kartę inicjatywy i stosuje atut Żywe srebro. Podczas darmowej akcji ruchu wskakuje na policyjny motor i wykorzystuje całą pulę, by zostawić stróżów prawa jak najdalej w tyle.*



Atuty społeczne

Agresywna dyskusja

Koszt: 10 PD

Wymagania: wyszkolone *zastraszanie*, *perswazja* lub *ekspresja*.

Opis: Podczas konfrontacji społecznej, jeżeli atak bohatera zakończył się sukcesem, a w puli na tę rundę zostały jeszcze jakieś kości, bohater może natychmiast wyprowadzić kolejny atak, z modyfikatorem +5.

Bezczelny kłamca

Koszt: 10 PD

Wymagania: wyszkolony *blef*.

Opis: Podczas testów *blefu* wydanie żetonu zwiększa wynik o +5, zamiast o zwykłe +1.

Celna riposta

Koszt: 10 PD

Wymagania: wyszkolona *empatia*.

Opis: Podczas dyskusji, po każdym nieudanym ataku skierowanym w bohatera, może on natychmiast wykonać kontratak modyfikatorem +5. Riposta jest normalnym atakiem, co oznacza, że jeśli bohater zużył już w danej rundzie wszystkie kości ze swojej puli, nie może kontratakować.

Gra na emocjach

Koszt: 10 PD

Wymagania: wyszkolona *ekspresja*.

Opis: Podczas dyskusji gracz może wykorzystać podbicie w teście ekspresji, by **oszołomić** przeciwnika (cel musi odrzucić kartę).

Kontrargument

Koszt: 10 PD

Wymagania: wyszkolona *perswazja* lub *empatia*.

Opis: Bohater zyskuje modyfikator +5 do aktywnej obrony podczas konfrontacji społecznych.

Krasomówca

Koszt: 10 PD

Wymagania: wyszkolona *ekspresja* lub *perswazja*.

Opis: Podczas dyskusji publicznej (o zwykłym stopniu formalności) bohater może próbować przekonać więcej niż jednego przeciwnika na raz. Wykonuje w tym celu test przeciwstawny do wszystkich

przeciwników. Każdy oponent, który wygra, odbiera bohaterowi znacznik, każdy który przegra, traci znacznik. W wypadku remisu, wszyscy remisujący tracą po jednym znaczniku.

Miażdżąca krytyka

Koszt: 15 PD

Wymagania: wyszkolona *perswazja* i *zastraszanie*.

Opis: Bohater potrafi dobitnie, lecz elegancko formułować myśli. Gracz może przeznaczyć podbicie w teście perswazji lub zastraszania na **silny atak** (przeciwnik traci dodatkowy znacznik odporności).

Mistrz retoryki

Koszt: 20 PD

Wymagania: wyszkolona *perswazja* lub *ekspresja*.

Opis: Podczas dyskusji, wydając żeton, gracz może zadeklarować dobicie już po rzucie kośćmi.

Niepodważalny argument

Koszt: 10 PD

Wymagania: wyszkolona *perswazja*.

Opis: Podczas dyskusji gracz może wykorzystać podbicie w ataku perswazją, by odwołać się do **konwenansów** (cel przez jedną rundę nie może korzystać ze wskazanej umiejętności społecznej).

Przykład: *Adela Wistle rozmawia na balu z bogatym krasnoludzkim przemysłowcem, którego podejrzewa o współpracę z venrierowcami. Widząc, że w zwykłej dyskusji nie ma zbyt wielkich szans, korzysta z uzyskanego podbicia, by dać się zaprosić do tańca. Krasnolud nie może przez rundę korzystać z perswazji, co skazuje go na testy ekspresji (którą ma niewyszkoloną) lub zastraszania (co w tych warunkach skończyłoby się skandalem).*

Słaby punkt

Koszt: 10 PD

Wymagania: wyszkolona *empatia*.

Opis: Jeśli podczas konfrontacji gracz wykona udany manewr **obserwacji** (☞ 134), może dodać +5 do najbliższego ataku, skierowanego przeciw temu przeciwnikowi. Nie musi sam wyprowadzać ataku, może w ten sposób wspomóc sojuszników.

Przykład: *Panna Shackleton, popijając kawę, obserwuje zażartą dyskusję Haralda von Hrimthorst z hrabią Awkward. Poświęca wszystkie akcje na analizę zachowania hrabiego i wykonuje test empatii o ST 19 = 14 (pewność siebie przeciwnika) +5 (za manewr). Uzyskuje sukces i zauważa, że hrabia wyraźnie unika mówienia o swojej przeszłości. Zaskakuje go więc pytaniem:*

– Panie hrabio, zastanawiam się, skąd pana znam. Nie spotkaliśmy się przypadkiem pięć lat temu w Dekanie?

Hrabia jest wyraźnie zmieszany, a Harald uzyskuje +5 do kolejnego argumentu.

Stalowe nerwy

Koszt: 20 PD

Wymagania: Opanowanie 9+ (wysokie).

Opis: Podczas dyskusji ST wszystkich prób dobicia bohatera rośnie o 5.

Uroczy

Koszt: 15 PD

Wymagania: Charyzma 9+ (wysoka).

Opis: Podczas dyskusji gracz może wydać żeton, by **obejść konwenanse** nie ryzykując przy tym skandalu. Efekt utrzymuje się do końca sceny.

Przykład: *Podczas delikatnych negocjacji z hrabiną Nimblewist, dotyczących pewnego klejnotu z jej kolekcji, Giacomo Carbonetti szarmancko całuje dłoń starszej pani. Gracz wydaje żeton i testuje ekspresję (uwodzenie), zamiast niewyszkolonego przekonywania. Sekretarze są oburzeni, jednak hrabina, mile połechtana, spogląda na niziołka z większą przychylnością.*

Wewnętrzne przekonanie

Koszt: 15 PD

Wymagania: brak.

Opis: Podczas dyskusji, bohater potrafi wykazać się nadspodziewanym uporem i odzyskać znacznik odporności. Ten atut można wykupić wielokrotnie, za każdym razem zyskując jeden z poniższych sposobów odzyskania znacznika:

- za wydany żeton,
- za każdą nieudaną próbę dobicia bohatera,
- za skłonienie wroga, by wsparł bohatera.

Wytrącenie z równowagi

Koszt: 20 PD

Wymagania: wyszkolona *empatia* i *ekspresja*.

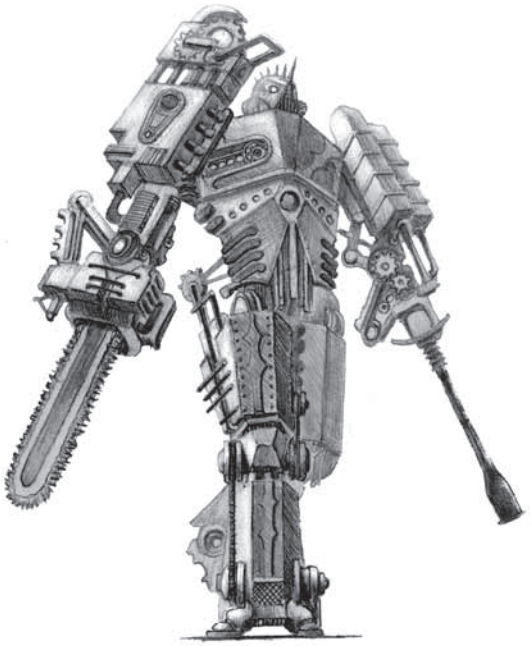
Opis: Raz na sesję, podczas konfrontacji społecznych, bohater może zmniejszyć ST zadeklarowanego dobicia o 5, nawet po rzucie kośćmi.

Zawoalowana groźba

Koszt: 10 PD

Wymagania: wyszkolone *zastraszanie*.

Opis: Podczas dyskusji gracz może wykorzystać podbicie w ataku *zastraszaniem*, by **osłabić** przeciwnika (cel traci kość z puli).



Atuty specjalne

Błyskawiczny refleks (typ konfrontacji)

Koszt: 20 PD

Wymagania: brak.

Opis: Na początku rundy gracz może wydać żeton, by zadziałać pierwszy, niezależnie od tego jaką kartę inicjatywy otrzymał. Jeżeli dwie lub więcej osób aktywują ten atut w tej samej rundzie, wykonują swoje akcje w kolejności kart inicjatywy, przed akcjami pozostałych uczestników starcia. Atut możesz wykupić wielokrotnie, za każdym razem wybierając typ starcia: walkę, konfrontację społeczną oraz konfrontację sprawnościową.

Dodatkowa cecha rasowa

Koszt: 20 PD

Wymagania: Znany/Sławny/Legenda i jedno/dwa/trzy osiągnięcia rasowe.

Opis: Bohater otrzymuje kolejną, wybraną cechę rasową. Atut można wykupić tylko raz na każdym poziomie Sławy.

Dziki talent

Koszt: 20 PD

Wymagania: wyszkolona *ekspresja*.

Opis: Bohater odkrywa w sobie samorodny talent magiczny i otrzymuje pierwszą moc magiczną (☛136, **Magia**). Postać, która posiada Dziki talent, nie może posługiwać się żadną inną dziedziną magii.

Gadżet

Koszt: 3 PD – 20 PD

Wymagania: fabularne.

Opis: Bohater otrzymuje nowy gadżet, zdobyty w wyniku przygody lub oparty na przedmiocie, którego użył podczas sesji do osiągnięcia czegoś nadzwyczajnego. Cena zależy od cech gadżetu: 1 cecha raz na sesję to 3 PD, 1 cecha stale to 5 PD, 2 cechy to 10 PD, 3 cechy to 15 PD, 4 cechy to 20 PD. Gracz może rozwijać posiadany już gadżet, dokupując kolejne cechy i płacąc różnicę w PD (☛69, **gadżety)**.

Przykład: *Harald von Hrimthorst znalazł podczas wyprawy tajemniczy pierścień pokryty runami. Po sesji gracz zapłacił 3 PD i odtąd, raz na sesję, Harald mógł dodać +3 to testu okultyzmu. Po pewnym czasie gracz zdecydował, że premia przydałaby się częściej i zapłacił kolejne 2 PD (w sumie 5 PD), by cecha gadżetu objawiała się stale. Po kolejnych dwóch sesjach wydał kolejne 5 PD (w sumie 10 PD) i odkrył drugą cechę przedmiotu – moc telekinezy.*

Język obcy

Koszt: 3 PD/5 PD

Wymagania: brak.

Opis: Bohater uczy się nowego języka i potrafi płynnie się nim posługiwać w mowie i piśmie (lub tylko w piśmie, jeżeli język jest martwy). Języki wanadyjskie kosztują 3 PD, języki martwe, kolonialne i egzotyczne narzecza wymagają wydania 5 PD.

Kontakt

Koszt: 5 PD

Wymagania: brak.

Opis: Bohater poznaje statystę, do którego raz w czasie sesji może się zwrócić o wsparcie. Pomocnik zostaje z graczem do końca sceny (☛151, **Kontakty**). Każda kolejna aktywacja kontaktu wymaga wydania żetonu. Pomocnik ma dwie z opisanych poniżej cech, a wykupując ten atut ponowni gracz nadaje mu kolejną.

Cechy kontaktu:

- **dyspozycyjny**: ponowna aktywacja pomocnika wymaga jedynie odrzucenia karty z ręki,
- **ekspertyza**: bohater otrzymuje modyfikator +3 do testów wybranej umiejętności,
- **kontakty:** pomocnik może załatwić zaproszenie na imprezę towarzyską ze swojego kręgu społecznego,
- **niezawodny:** nie posiada słabości (☛151, **Kontakty**).
- **sprawunki**: w momencie aktywacji pomocnik dostarcza dowolny ekwipunek, na który stać bohatera,
- **transport:** pomocnik może zapewnić transport graczom,
- **wiadomość**: pomocnik może przekazać komuś wiadomość od bohatera (np.: wezwać posiłki).

Majątek

Koszt: 20 PD

Wymagania: brak.

Opis: Bohater zwiększa swoją zamożność. Ten atut można wykupić wielokrotnie, za każdym razem zwiększając Bogactwo postaci o 3 (do maksimum 12).

Moc magiczna

Koszt: 15 PD

Wymagania: profesja magiczna lub atut Szkolenie magiczne.

Opis: Bohater poznaje nową moc magiczną, dostępną dla jego dziedziny magii.

Nadzwyczajna kompetencja (umiejętność)

Koszt: 5 PD

Wymagania: wyszkolona wybrana umiejętność.

Opis: Wszystkie testy danej umiejętności są o 5 łatwiejsze. Ten atut możesz wykupić wielokrotnie, za każdym razem wybierając inną umiejętność. Atut dotyczy tylko testów prostych, nie działa podczas testów przeciwstawnych ani konfrontacji.

Pierwsza pomoc

Koszt: 20 PD

Wymagania: specjalizacja *wiedza akademicka* (medycyna).

Opis: Bohater ma wykształcenie medyczne i potrafi sprawnie udzielać pierwszej pomocy. Podczas walki, wydając żeton i poświęcając wszystkie akcje w rundzie, może udzielić pomocy rannemu. Wtedy opatrzony odzyskuje jeden znacznik. Udzielenie pierwszej pomocy nie wymaga żadnego testu. Postać może opatrywać również swoje rany.

Popisowy numer

Koszt: 5 PD

Wymagania: odpowiedni Atrybut 9+ (wysoki).

Opis: Raz na sesję bohater może wykonać swój popisowy numer. Poza konfrontacjami atut działa automatycznie, w konfrontacjach dodaje +5 do odpowiedniego testu.

Przykładowe popisowe numery: daleki skok – *wysportowanie* (Krz), zaproszenie kogoś do tańca – *ekspresja* (Cha), wyważenie drzwi – *wysportowanie* (Krz), uwolnienie się z więzów – *złodziejstwo* (Zr), szczegółowe zapamiętanie fizjonomii nieznajomego – *spostrzegawczość* (Prz).

Rozpoznanie sytuacji

Koszt: 10 PD

Wymagania: wyszkolona *spostrzegawczość*.

Opis: Raz na sesję gracz może wziąć do ręki otrzymaną właśnie kartę inicjatywy i położyć w jej miejsce kartę z ręki.

Przykład: *Podczas strzelaniny z niziołkami ze scylli detektyw Eisenhand otrzymuje Jokera jako kartę inicjatywy. Korzystając z atutu, bierze go do ręki, kładąc w jego miejsce Waleta. Nizołki, które działają na Królu, zyskają chwilową przewagę. Jednak Herr Eisenhand wie, że podczas nadchodzącego spotkania z mateczką Fumadore będzie w stanie zaskoczyć groźną matronę.*

Sojusznik

Koszt: 10 PD

Wymagania: brak.

Bohater zyskuje sojusznika – statystę, który towarzyszy mu podczas jednej sceny. Ponowna aktywacja wymaga wydania żetonu (☛151, **Sojusznicy**). Dostępne szablony towarzyszy znajdziecie w rozdziale **Obsada** (☛377).

Ten atut można wykupić wielokrotnie, za każdym razem zwiększając możliwości sojusznika:

- **dyspozycyjny:** sojusznik towarzyszy bohaterowi stale, nie tylko przez jedną scenę,
- **gadżet**: sojusznik otrzymuje gadżet warty 10 PD. Sojusznik może posiadać tylko jeden gadżet,



- **kompetentny**: sojusznik zyskuje dodatkową cechę (☛151, **Sojusznicy**),
- **niezależny:** podczas konfrontacji sojusznik dostaje własną kartę inicjatywy,
- **znany** (koszt **20 PD**, wymagany **wierny sojusznik**): sojusznik zyskuje pulę 2k10 i pełen przydział umiejętności oraz Atrybutów.

Szkolenie magiczne

Koszt: 20 PD

Wymagania: wyszkolone *okultyzm* (rytualizm i spirytyzm) lub *technika* (technomagia) lub *ekspresja* (sztuka) lub *empatia* (kapłaństwo).

Opis: Bohater uzyskuje dostęp do wybranej dziedziny magii i otrzymuje pierwszą moc magiczną (☛136, **Magia**). Postać może posługiwać się tylko i wyłącznie jedną dziedziną magii.

Tworzenie magicznego przedmiotu

Koszt: 15 PD

Wymagania: profesja magiczna lub atut Szkolenie magiczne.

Opis: Bohater tworzy przedmiot, zawierający moc lub zaklęcie, które zna. Przedmiot jest gadżetem i podlega wszystkim zasadom dotyczącym obiektów tego rodzaju (☛69, **gadżety)**. Mag może, nie wykupując ponownie tego atutu, stworzyć kolejny przedmiot, ale pierwszy egzemplarz musi zostać wcześniej zniszczony.

Wyzwanie

Koszt: 10 PD

Wymagania: brak.

Opis: Bohater może raz na sesję, po spełnieniu określonego przy wykupywaniu atutu warunku, odzyskać żeton. Warunek może zostać sformułowany dowolnie, jeśli tylko zgodzą się na niego MG i pozostali gracze. Przykładowe warunki to:

- dobicie wroga w pierwszej rundzie starcia,
- zdanie testu o ST 50,
- uzyskanie pięciu podbić w teście,
- wygranie konfrontacji bez zagrania karty,
- dotrzymanie danego słowa, gdy naraża to postać na ryzyko,
- zaryzykowanie życia w obronie nieznajomego,
- zdobycie cennego antycznego artefaktu.

Wzrost Kondycji

Koszt: 15 PD

Wymagania: brak.

Opis: Bohater zwiększa na stałe Kondycję o jeden. Atut można wykupić dwukrotnie, a maksymalny poziom Kondycji wynosi 5.

Wzrost Reputacji

Koszt: 15 PD

Wymagania: brak.

Opis: Bohater zwiększa na stałe Reputację o jeden. Atut można wykupić dwukrotnie, a maksymalny poziom Reputacji wynosi 5.

Zaklęcie

Koszt: 15 PD

Wymagania: profesja magiczna lub atut Szkolenie magiczne.

Opis: Bohater poznaje nowe zaklęcie swojej dziedziny magii.

Atuty narodowe

Każdy bohater podczas tworzenia postaci za darmo otrzymuje jeden Atut narodowy, właściwy dla jego miejsca pochodzenia.

Alfheimskie opanowanie

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Alfheim.

Opis: Bohater wie, że swoim postępowaniem bezustannie reprezentuje Imperium.
Gdy trzeba zachować twarz lub opanowanie w towarzystwie obcokrajowców, gracz może wydać żeton żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Barwy maskujące

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Atlantyda.

Opis: Bohater jest jak cień wśród cieni.
Za każdym razem, gdy ukrywa się i skrada w naturalnym środowisku, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Cesarsko-Królewski

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Trójmonarchia.

Opis: Bohater jest niezwykle lojalnym poddanym cesarza.
Za każdym razem, gdy postać przeciwdziała rozpadowi Trójmonarchii lub działa dla zwiększenia jej znaczenia na arenie międzynarodowej, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Czarka herbaty

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Sunnir.

Opis: Bohater jest uosobieniem orientalnej, zagadkowej egzotyki.
Za każdym razem, gdy postać robi coś zgodnie z niezrozumiałym dla Wanadyjczyków ceremoniałem, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Dobry Wotańczyk

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Wotania.

Opis: Bohater postawił sobie za cel poprawić nadszarpnięty podczas Wielkiej Wojny wizerunek Wotanii.
Walcząc z venrierowcami, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Dym i lustra

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Serenissima.

Opis: Bohater dobrze zna wartość informacji.
Za każdym razem, gdy postać próbuje zdobyć wiedzę, która nie jest dla niej przeznaczona, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Dziecko morza

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Eolia.

Opis: Bohater urodził się nad brzegiem morza i wychował na łodzi.
Podczas testów sprawnościowych dokonywanych w wodzie lub na pokładzie statków i łodzi, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Jak w zegarku

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Westria.

Opis: Bohater niezwykle wierzy w punktualność.
Za każdym razem, gdy postać stara się dotrzymać ustalonego terminu lub zapobiec opóźnieniom w rozkładach i harmonogramach, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Mieszczanin doskonały

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Jotunheim.

Opis: Bohater jest uosobieniem zdrowego rozsądku i poprawnego zachowania.
Za każdym razem, gdy postać staje w obronie mieszczańskich cnót lub dowodzi ich słuszności własnym

przykładem, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Młodość w koloniach

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Alfheim.

Opis: Bohater dorastał w jednej z kolonii Alfheimu i poznał realia tamtych stron.
Podczas testów, w których istotna jest znajomość życia w Dekanie lub Khemre, tamtejszej flory, fauny, geografii, historii, zwyczajów itp. gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Niecodzienne kontakty

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Ys.

Opis: Bohater poznał w życiu niezwykłe osoby.
Za każdym razem gdy chce odnaleźć specjalistę w dowolnej dziedzinie lub dotrzeć do rzadkich towarów lub sekretnych informacji, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Niepokorny duch

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Liga Wolnych Hrabstw.

Opis: Bohater jest niepokorny i nie potrafi ugiąć karku.
Za każdym razem, gdy postać robi coś wbrew konwenansom, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Nieustraszony

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Slawia.

Opis: Bohater nie potrafi się poddać.
Za każdym razem, gdy postać walczy z przeważającymi siłami wroga, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Ognisty temperament

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Koriola.

Opis: Bohater łatwo ulega namiętnościom i nie ma problemów z okazywaniem emocji.
Za każdym razem, gdy postać stara się wywrzeć wrażenie na osobie płci przeciwnej, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Płomień wiary

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Pontyfikal.

Opis: Bohater nie uznaje wiary za rzecz prywatną.
Za każdym razem, gdy postać stara się publicznie dowieść swej religijności, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Porządek musi być!

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Wotania.

Opis: Bohater jest uporządkowanym formalistą i potrafi sprawnie poruszać się w gąszczu przepisów.
Za każdym razem gdy spotyka się z urzędami, biurokracją i wszelkimi formalnościami, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Republikanin

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Akwitania.

Opis: Bohater uznaje wyższość systemu republikańskiego.
Za każdym razem, gdy własnymi czynami stara się dowieść jego przewagi nad skostniałą monarchią, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Światło w mroku

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Czarnoborze.

Opis: Bohater dorastał w kraju, w którym noc jest pełna grozy i przywykł do tego.
Za każdym razem, gdy postać mierzy się ze znanym potworem, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Urodzony negocjator

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Bawencja.

Opis: Bohater wierzy w cywilizowane metody rozwiązywania sporów.
Za każdym razem, gdy postać stara się uniknąć bezpośredniego konfliktu, walki lub pościgu i załatwić

problem rozmową, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

W służbie Jej Królewskiej Mości

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Alfheim.

Opis: Bohater zrobi wszystko, by przyczynić się do sukcesów Imperium i zadowolić Królową Tytanię.
Wykonując poza granicami kraju misję w służbie JKM, w testach bezpośrednio związanych z sukcesem misji, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Wiatr na sawannie

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Lemuria.

Opis: Bohater wychował się na kontynencie pełnym egzotycznych zagrożeń.
Za każdym razem, gdy postać stawia czoła dzikim zwierzętom i bestiom, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Więzy krwi

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Scylla i Charybda.

Opis: Bohater wie, że na świecie nie ma nic silniejszego, niż więzy pokrewieństwa.
Za każdym razem, gdy postać działa na korzyść rodziny lub pomaga krewnemu, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Wotańska technologia

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Wotania.

Opis: Bohater pokłada bezgraniczną wiarę w wotańską myśl techniczną.
Podczas używania poza granicami kraju urządzeń i broni wyprodukowanej w Wotanii według wotańskiego projektu, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Wychowanek puszczy

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Hrimthorst.

Opis: Bohater dorastał wśród dzikich lasów i krystalicznie czystych strumieni.
Za każdym razem, gdy postać musi zmierzyć się z siłami natury, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.

Za matuszkę Morgowię

Koszt: Atut narodowy

Wymagania: pochodzenie – Morgowia.

Opis: Bohater wyssał patriotyzm z mlekiem matki
Za każdym razem, gdy postać ryzykuje życie dla Cara i ojczyzny, gracz może wydać żeton, żeby uzyskać +2 do rzutu, zamiast zwyczajnego +1.



Majątek: ekwipunek i gadżety

W **Wolsungu** majątek bohatera opisują dwie niezależne składowe: **Bogactwo** i **gadżety**.

- **Bogactwo** postaci decyduje o jej poziomie życia, jakości przedmiotów, którymi się otacza i randze wydarzeń towarzyskich, w których bierze udział.
- **Gadżety** to niepowtarzalne przedmioty, które stanowią w dużej mierze o stylu i charakterze postaci. Bohater nie kupuje ich, lecz zdobywa w trakcie przygód.

Pieniądze ułatwiają i uprzyjemniają życie, jednak rzeczy naprawdę niezwykłych nie da się kupić ot tak.

Bogactwo

Bogactwo określa ogólny status majątkowy postaci i pokazuje, do jakiego ekwipunku oraz wydarzeń towarzyskich ma podczas sesji dostęp.

Bohater rozpoczyna grę jako osoba zamożna (Bogactwo 3). Wyższe poziomy Bogactwa można uzyskać wykupując atut **Majątek** (☞61). Poziomy Biedny i Krezus nie są dostępne podczas tworzenia postaci.

Ekwipunek

Filmowa, przygodowa konwencja **Wolsunga** nie sprzyja rozliczaniu się z każdego drobnego przedmiotu. Bohaterowie to osoby znane i dobrze sytuowane, więc zwykle mają pod ręką potrzebne narzędzia oraz udogodnienia.

Zwykłe, codzienne przedmioty mają w grze znaczenie czysto fabularne – co znaczy, że nie wpływają w żaden sposób na wynik rzutów kośćmi podczas testów i konfrontacji. Nie zmienia to faktu, że w wielu sytuacjach zwyczajne utensylia są niezwykle istotne: czasem pozwalają w ogóle wykonać test. Bez paromobilu lub dorożki pod ręką, gracz nie podejmie pościgu za uciekającym przestępcą, bez biletu do opery nie zdoła na czas ostrzec sławnego tenora o spisku szykowanym przez jego rywali, a w niewłaściwym stroju na pewno nie dostanie się na bal u królowej. W każdej z tych sytuacji **ekwipunek** pozwala w ogóle podjąć wyzwanie, choć nie wpływa na sam wynik testu.

Gracz nie musi prowadzić dokładnej ewidencji swojego ekwipunku. Zakłada się, że drobne, potrzebne na co dzień przedmioty powszechnego użytku bohater po prostu ma przy sobie. W przypadkach, gdy postać ewidentnie nie ma dostępu do potrzebnego ekwipunku (np.: wyprasowanego stroju wieczorowego, gdy akurat zażywa kąpieli w basenie), wystarczy deklaracja gracza, by w kolejnej scenie postać już była wyekwipowana w niezbędne przedmioty. Ewentualnie, gracz może wydać żeton, by natychmiast zdobyć potrzebny przedmiot.

Przykład: *Jan Tolson, zamożny dziennikarz, zawsze ma przy sobie pióro, notatnik, zapalniczkę itp. Jeżeli potrzebuje nowego melonika i jest akurat w sklepie, wystarczy, że zadeklaruje „kupuję melonik". Gdy akcja rozgrywa się w parku, a Tolson akurat potrzebuje nowego nakrycia głowy, należy założyć, że do rozpoczęcia następnej sceny dziennikarz zdąży już kupić kapelusz (lub zdobyć go w inny sposób, np.: posyłając służącego do domu).*

Za kulisami: Kiedy skończą mi się naboje?

Bohaterowie filmów akcji nigdy nie liczą amunicji i zachęcamy, by bohaterowie **Wolsunga** również nie musieli zawracać sobie głowy podobnymi drobnostkami. Załóżcie, że jeśli postaci potrzebują czegoś, na co ich stać, są w stanie to zdobyć praktycznie od ręki. Jeżeli mogą mieć potrzebny przedmiot przy sobie, uznajcie, że go mają. W ostateczności sprawę załatwić może wydanie żetonu.

Ekwipunek nie wpływa na wyniki rzutów kośćmi, więc nie trzeba zatrzymywać akcji, prowadzić szczegółowej ewidencji pocisków i rozliczać postaci z każdego pensa.

Powiedzmy to wprost: **Wolsung** nie jest grą dla księgowych.

Poziomy zamożności

biedny: współczynnik Bogactwo **0** i mniej

zamożny: współczynnik Bogactwo od **1** do **3**

bogaty: współczynnik Bogactwo od **4** do **6**

bardzo bogaty: współczynnik Bogactwo **7** do **9**

krezus: współczynnik Bogactwo **10** i więcej

Bogactwo, a dostępny ekwipunek

W dalszej części rozdziału opisane są konkretne możliwości, które zapewniają poszczególne poziomy **Bogactwa**.

Biedny (Bogactwo 0 i mniej):

- **broń**: pałka, prosty nóż, łom, ołowiana rurka;
- **jedzenie:** tanie i pożywne: kartofle, kapusta, od święta mięso, podejrzane puby i orcze budki;
- **media:** wysłanie zwykłego listu lub paczki, brukowiec pokroju *The Star!*, posłanie wiadomości przez ulicznika;
- **mieszkanie:** mieszkanie w kamienicy czynszowej, hotelu robotniczym, kątem u krewnych, bez służby;
- **narzędzia**: najbardziej podstawowe, młotek, piła, wytrych, zapałki;
- **rozrywka:** puby, obwoźne kina, teatry uliczne;
- **transport:** zazwyczaj na piechotę, transportem publicznym, trzecią klasą w pociągach, podróże w granicach własnego kraju;
- **ubiór:** porządne ubranie robocze: jedna para butów, kaszkiet, płócienne spodnie, robocza kurtka, gruba spódnica, szal, płócienna bluzka, czepek; od święta stara marynarka, perkalowa sukienka;
- **używki**: tytoń do żucia, tanie papierosy, dżin, tanie piwo, cydr;
- **życie towarzyskie**: zabawa w remizie, domowe spotkanie grupką przyjaciół przy piwie i marynowanych jajkach.

Zamożny (Bogactwo od 1 do 3):

- **broń**: sztylet, szabla, pistolet, strzelba;
- **jedzenie:** wedle gustu, bez ekstrawagancji. Domowa kuchnia, puby, porządne restauracje;
- **media:** wysłanie poleconego listu i paczki, prenumerata krajowej prasy, odbiornik radiowy, wysłanie pneumy, posłanie wiadomości przez posłańca;
- **mieszkanie:** pokój w dobrym pensjonacie, wynajęte mieszkanie, mały domek na wsi; dochodząca służba: gosposia, chłopiec od zakupów;
- **narzędzia**: pełen zestaw najpotrzebniejszych narzędzi dla majsterkowicza, podstawowe narzędzie specjalistyczne – związane z konkretnym zawodem, zapalniczka;
- **rozrywka:** opera, teatr, kabarety, kina (za wyjątkiem premier i jednorazowych przedstawień);
- **transport:** taksówki i dorożki, drugą klasą w pociągach i na statkach, podróże w ramach kontynentu;
- **ubiór:** mieszczański standard: eleganckie trzewiki, melonik, wełniane spodnie, marynarka, elegancka sukienka, biała bluzka, żakiecik, kapelusik; od święta szykowny garnitur, klasyczna suknia wieczorowa ze stosownymi dodatkami;
- **używki**: fajka, tabaka, eleganckie papierosy, wino, dobre piwo, whisky;
- **życie towarzyskie**: proszone przyjęcie w dobrym towarzystwie, impreza w restauracji, domowy wieczór z przyjaciółmi z kolacją, winem i grą w karty.



Bogaty (Bogactwo od 4 do 6):

- **broń**: laska z ukrytym ostrzem, broń szybkostrzelna, niezawodne strzelby i pistolety;
- **jedzenie:** więcej i lepiej, niż potrzeba, doskonała domowa kuchnia, ekskluzywne restauracje, przysmaki z Wanadii i kolonii;
- **media:** nadanie przesyłki lotniczej, prywatna końcówka pneumy, nadajnik krystalograficzny, świeże gazety z całego kontynentu;
- **mieszkanie:** apartament w dobrym hotelu, kamienica w mieście, posiadłość na wsi; kilkanaście

osób służby: gosposia, kucharz, ogrodnik, szofer, chłopiec na posyłki, pokojówka, lokaj itp.;

- **narzędzia**: pełen zestaw specjalistycznych narzędzi, dobrze wyposażony warsztat;
- **rozrywka:** opera, teatr, kabarety, kina, włącznie z premierami i przedstawieniami specjalnymi;
- **transport:** własny paromobil lub powóz, pierwszą klasą w pociągach, statkach, druga klasa na sterowcach i liniach transoceanicznych, podróże do kolonii;
- **ubiór:** eleganckie ubranie: cylinder, surdut, monokl, rękawiczki, laseczka, płaszcz, suknia z turniurą, toczek z woalką, żakiecik, jedwabna bluzka, boa; Od święta olśniewający frak, modna fryzura, tegoroczna kreacja wieczorowa z kompletem biżuterii;
- **używki**: wina z najlepszych winnic, koniak i inne markowe alkohole, cygara, cygaretki, najlepsze gatunki tytoniu, czarny lotos;
- **życie towarzyskie**: bal w wyższych sferach, zorganizowanie udanego przyjęcia dla dobrego towarzystwa, wynajęcie dobrej restauracji.

Bardzo bogaty (Bogactwo 7 do 9):

- **broń**: wiwerna z karabinami, mały moździerz.
- **jedzenie:** wszystko, świeże, najlepiej przyrządzone. Sztab kucharzy, dania przyrządzane na specjalne zamówienie przez szefów kuchni z najlepszych restauracji. Właściwie podane przysmaki z wszystkich kolonii.
- **media:** nadanie przesyłki priorytetowym kurierem, własna linia pneumy, teleplastykon, świeże gazety z całego świata.
- **mieszkanie:** posiadłość na wsi, dom w mieście lub własny rodowy zamek; apartamenty w najlepszych hotelach lub piętro na wyłączność w tych po prostu bardzo dobrych; pełen zestaw służby, włącznie z koniuszym, gajowym, kiperem win, prywatnym kucharzem niziołkiem oraz ochroną.
- **narzędzia**: w pełni wyposażony warsztat, pełen zestaw najbardziej wyszukanych urządzeń i narzędzi, ciężki sprzęt (spycharki, koparki);
- **rozrywka:** najlepsze loże w operze, teatrze, kabaretach, kinie, prywatne występy gwiazd światowej sławy;
- **transport:** własna flota paromobili, limuzyna, wóz sportowy, prywatna wiwerna, własne salonki podczepiane do pociągów, kapitańskie kajuty na statkach, pierwsza klasa na sterowcach i liniach transoceanicznych, podróże na życzenie w dowolny odkryty zakątek globu;
- **ubiór:** ubranie od kreatorów mody. Najlepsze materiały, niebanalny krój; wachlarz, sygnet, złoty monokl, diamentowa kolia, najmodniejsze perfumy; nienaganny zestaw ubiorów na każdą okazję;
- **używki**: stuletnie wina, numerowane whisky i koniaki z prywatnych wytwórni, najlepsze cygara, wszelkie dostępne używki i środki oszałamiające;
- **życie towarzyskie**: bal w najwyższych sferach, zorganizowanie udanego przyjęcia dla wyższych sfer, wynajęcie opery na cały wieczór, audiencja u królowej.

Zmiany poziomu Bogactwa

Bogactwo, podobnie jak Kondycja i Reputacja, może zmieniać się w czasie gry. Nierozsądne wydatki, przegrane zakłady i licytacje, spieniężone skarby, zdobyte nagrody czy gry hazardowe – wszystko to może zwiększać lub zmniejszać zamożność postaci.

Chwilowe wahania fortuny mogą zmienić zamożność postaci na różną od poziomu wynikającego z wysokości Atrybutu Bogactwo. Niestety zwykle łatwiej jest stracić, niż zyskać. Jeżeli na początku tymczasowa wartość Bogactwa mieści się w poziomie zamożności wynikającym z Atrybutu, nic się nie dzieje. Jeżeli jest wyższa, wraca do stanu domyślnego, chyba że gracz wyda żeton za każdy nadmiarowy poziom, który chce utrzymać. Podobnie, jeśli tymczasowy poziom zamożności jest niższy niż wynikający z Atrybutu, gracz musi wydać żeton za każdy poziom, który chce odzyskać.

Przykład: *Harald von Hrimthorst pochodzi z bardzo bogatej rodziny (jego Bogactwo wynosi 9). Wskutek niezbyt fortunnego splotu wypadków, jego Bogactwo spadło do 2 (zamożny). Oznacza to, że na początku sesji gracz musiałby wydać dwa żetony - za podniesienie zamożności o dwa poziomy: z zamożnego na bogaty i z bogatego na bardzo bogaty. Michał decyduje się wydać tylko jeden żeton i jego Bogactwo rośnie do 6. Resztę ma nadzieję odbić sobie na sesji.*

Jeżeli Bogactwo spadnie do zera, oraz za każdym razem, gdy bohater zaczyna sesję jako biedak, postać traci jeden punkt Reputacji. Więcej o zamożności przeczytacie w rozdziale **Zasady gry** w sekcji **Życie codzienne bohatera** (☛149).

Gadżety

Pod nazwą gadżety kryją się wszelkie przedmioty unikatowe, podkreślające charakter i niezwykłość postaci. Z perspektywy zasad gadżety wpływają na wyniki rzutów kośćmi, a czasami dają postaci inne moce oraz zdolności.

Podczas tworzenia postaci otrzymujesz jeden gadżet związany z wybraną profesją i możesz wybrać jeszcze jeden, dowolny gadżet posiadający dwie cechy. Aby zacząć grę z większą liczbą niezwykłych przedmiotów, musisz wykupić odpowiedni Atut.

Gadżety nie mają nic wspólnego z poziomem Bogactwa. Są znakiem rozpoznawczym bohatera i wiążą się z jego historią oraz dokonaniami.

Przykład: *Porucznik Olafson, światowej sławy as lotnictwa, jest zamożnym trollem (Bogactwo 3), jednak wszyscy wiedzą, że nigdzie nie rusza się bez swojej wiernej wiwerny, którą otrzymał za zasługi od królowej Tytanii. Wiwerna, jeśli spojrzeć na nią przez pryzmat zasad gry, jest gadżetem i przysługuje postaci niezależnie od jej zamożności.*

Ponieważ gadżety są niepowtarzalne, nie można ich kupić. Nawet najbardziej zachwalany przez sprzedawcę przedmiot z punktu widzenia mechaniki jest tylko ekwipunkiem. W **Wolsungu** gadżety można zdobyć tylko w toku fabuły, na skutek wydarzeń podczas sesji. Unikatowe przedmioty są ważnym elementem i osią wielu przygód: szalone zakłady, legendarne skarby, broń wydarta geniuszowi zbrodni, zdobyczne plany błyskotliwych wynalazków i inne tego typu motywy są idealnym źródłem nowych gadżetów.

Za kulisami: Kupowanie gadżetów

Gadżety są bardzo ważnym elementem wizerunku postaci – w końcu Indiana Jones bez kapelusza i bicza czy kapitan Nemo bez Nautilusa nie byliby sobą. Mechanizm kupowania ważnych przedmiotów za PD daje graczom kolejną możliwość podkreślenia wyglądu i charakteru postaci.

Wydając PD zapewniamy, że ulubiony przedmiot nie zniknie na skutek zdarzeń losowych. Jednocześnie cały system pozwala, by – jeśli fabuła tego wymaga – w czasie sesji pojawiały się nowe gadżety, a stare na jakiś czas znikały ze sceny.

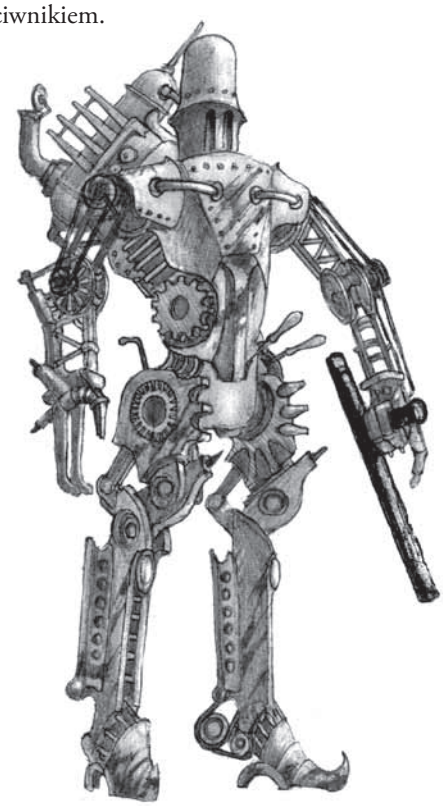
Gadżety a ekwipunek

Rozróżnienie jest proste: wszystko, co daje jakąkolwiek premię do testu lub zdolność specjalną, jest gadżetem. Wszystko, co po prostu umożliwia wykonanie testu na zwykłych zasadach, jest ekwipunkiem.

Gadżety nie muszą być ani magicznymi artefaktami, ani skomplikowanymi urządzeniami. Wystarczy, że są w jakiś sposób wyjątkowe. Nieistotne, czy wyróżniają się wyglądem, bogatą historią, czy wartością sentymentalną. Ekwipunek jest przeciętny, gadżety są nadzwyczajne.

Zdobywanie gadżetów

- Gadżety można zdobyć na wiele sposobów, jednak by zatrzymać na stałe niezwykły przedmiot, trzeba zapłacić na niego PD.
- Kupowany za PD gadżet musi być osadzony w fabule, a za jego pojawieniem się u bohatera winna stać konkretna historia. Bohater może np.: nosić przy sobie broń zdobytą na łotrze, dostać od królowej w nagrodę nową wiwernę, dołączyć do swojej kolekcji amulet znaleziony w sarkofagu mumii lub nadać specjalne cechy „zwykłej" broni, której użył w walce z wymagającym przeciwnikiem.



Za kulisami: Ograniczenie liczby gadżetów

Ograniczanie liczby gadżetów, które bohater może mieć przy sobie, jest do pewnego stopnia sztuczne. Sugerujemy jednak takie rozwiązanie z prostego powodu – znacznie usprawnia rozgrywkę. Dużo łatwiej zapamiętać, z czego postać może w danej chwili korzystać, gra nie staje w miejscu, kiedy ktoś przegląda dziesiątki gadżetów, a bohater nie wygląda jak obwieszona zabawkami choinka.

To odstępstwo od „realizmu" ma na celu ułatwić i uprzyjemnić grę – jeśli jednak z jakiś przyczyn nie pasuje wam ta zasada, możecie ją zignorować.

- Unikatowy przedmiot, za który gracz zapłacił PD, staje się częścią postaci, co oznacza, że o wiele trudniej go stracić. Gadżet utracony z przyczyn fabularnych albo powraca do właściciela na początku następnej sesji (został odnaleziony, odzyskany, odkupiony, odtworzony itd.) albo gracz wybiera inny przedmiot za tyle samo PD. Oczywiście, nowy gadżet również musi być osadzony w historii postaci.
- Gracz nie musi od razu płacić pełnej ceny gadżetu. Może wykupywać go stopniowo, po kolei odblokowując kolejne cechy, gdy jego bohater przyzwyczaja się do przedmiotu. Więcej szczegółów w sekcji **Atuty** (☞ 52).
- Gracze mogą używać gadżetów zdobytych podczas sesji, ale jeśli chcą je zachować na stałe, muszą je wykupić. Jeśli gracz nie zdecyduje się wydać PD, gadżet nie pojawi się na kolejnych sesjach (psuje się, zostaje skradziony, przekazany policji, podarowany muzeum, odkupiony przez kolekcjonera itp.).

Teoretycznie, bohater może zgromadzić nieograniczoną liczbę gadżetów, zdoła jednak korzystać z nie więcej niż kilku na raz. Na początku każdej sesji gracz decyduje, które gadżety postać ma przy sobie – zależnie od poziomu Sławy, są to trzy, cztery lub pięć przedmiotów.

Pozostałe gadżety bohater trzyma w domu (lub innym bezpiecznym miejscu) i jeśli na sesji pojawi się taka potrzeba, może się tam udać i wymienić sprzęt. Podobnie jak w przypadku ekwipunku, wydając żeton, gracz może natychmiast wprowadzić na scenę gadżet, którego akurat nie miał przy sobie („dobrze, że jednak wziąłem ze sobą ten przenośny spadochron"). Gadżety zdobyte podczas sesji nie wliczają się oczywiście do limitu.

Niezwykłe Damy i Dżentelmeni natkną się podczas swoich przygód na wiele niesamowitych wynalazków, przeklętych ksiąg, egzotycznych broni, starożytnych artefaktów i pozornie zwykłych przedmiotów, odmienionych przez udział w dramatycznych wydarzeniach.

W dalszej części tekstu znajdziecie mnóstwo przykładowych gadżetów, podzielonych ze względu na typ oraz liczbę cech, jak również pomysły na wiele nowych.



Koszt gadżetu zależy od liczby cech, do których ma dostęp bohater:

- **3 PD** – jedna cecha, dostępna raz na sesję;
- **5 PD** – jedna cecha, stale dostępna;
- **10 PD** – dwie cechy, stale dostępne;
- **15 PD** – trzy cechy, stale dostępne;
- **20 PD** – cztery cechy, stale dostępne.

Gracz może wykupywać gadżety na raty, dopłacając po każdej sesji do kolejnego progu PD. W tym czasie bohater poznaje nowy przedmiot, po kolei odkrywa jego zastosowania i nabiera wprawy w korzystaniu z nich.

Uwaga: w przypadku cech, które ze swojej natury działają tylko raz na sesję (np.: niedeklarowane dobicie), wersja za 3 PD wymaga dodatkowo wydania żetonu, celem aktywacji.

Cechy gadżetów

Krótkie podsumowanie możliwości gadżetów:

- **akcja specjalna** – działa jak atut **Popisowy numer** (61);
- **atak obszarowy** – atak trafia wszystkie cele w danym zasięgu;
- **bonus +3** – stały, do wybranej umiejętności lub sytuacji;
- **bonus +5** – po wydaniu żetonu, do wybranej umiejętności lub sytuacji;
- **dobicie** – raz na sesję, bez wcześniejszej deklaracji;
- **dodatkowy atak** – z pulą 2k10, po wydaniu żetonu;
- **mobilizacja** – podbicie pozwala odzyskać kartę;
- **obrona +2** – stały modyfikator podczas walki;
- **odepchnięcie** – podbicie odpycha przeciwnika na dalszy zasięg;
- **oszołomienie** – podbicie zmusza przeciwnika do odrzucenia karty;
- **powalenie** – podbicie zmniejsza o 1k10 pulę przeciwnika;
- **przewaga** – podbicie: bohater zyskuje 1k10 do puli w kolejnej rundzie;
- **seria** – atak strzelecki; za każde podbicie atak trafia kolejny cel, którego obrona nie jest większa od obrony pierwszego trafionego celu. Bohater decyduje, kogo trafia jako pierwszego;
- **silny cios** – podbicie odbiera jeden dodatkowy znacznik;
- **zamaszysty cios** – jak seria, ale w oparciu o walkę wręcz;
- **zaskoczenie** – za żeton, bohater może wykonać dodatkowy atak jeszcze przed rozpoczęciem pierwszej rundy;
- **zwiększony zakres przerzutu** – raz na sesję lub za żeton, bohater używający gadżetu przerzuca testy, jakby miał Atrybut o jeden wyższy.

Broń

Strzelby, pistolety, broń biała i inne gadżety używane w walce.

Jedna cecha (koszt: 3 PD / 5 PD)

Kastet

Wykonany na zamówienie, specjalnie dopasowany do kształtu dłoni.
lub: jedwabna pończocha obciążona ołowianym ciężarkiem, melonik z ukrytą rękawicą bokserską na sprężynie.
Cechy: podbicie: oszołomienie.

Laska

Z polerowanego slawijskiego dębu, nie do złamania, bardzo twarda.
lub: siłownik ze wzmacnianej stali, metalowe ostrza mocowane na nadgarstkach.
Cechy: *walka* +3.

Nóż sprężynowy

Według patentu majora Schnitta.
lub: pałka teleskopowa ukryta w torebce, tresowany pekińczyk.
Cechy: zaskoczenie.

Pneumatyczny parasol

Wystrzeliwuje zaostrzone strzałki.
lub: bambusowa dmuchawka, specjalnie ostrzone rzutki do gry.
Cechy: za żeton, +5 do *strzelania* na średnim zasięgu.

Szabla kawaleryjska

Po dziadku, bohaterze Wojen Smoczych.
lub: parasol wzmacniany *creidnallenem*, metalowe rękawice do specjalnych zastosowań.
Cechy: za żeton, +5 do aktywnej obrony w walce.

Zabytkowy muszkiet

Z lufą długości prawie dwóch metrów i kolbą wykładaną macicą perłową.
lub: celownik optyczny wg patentu profesora Blinda, winlandzki łuk myśliwski.
Cechy: na dalekim zasięgu *strzelanie* +3.

Dwie cechy (koszt: 10 PD)

Bicz

Narzędzie wręcz stworzone do pokonywania zdradzieckich rozpadlin i wytrącania broni złowrogim łotrom. Sporadycznie używane do popędzania zaprzęgu.
lub: sprężynowe buty, wierny karzeł-akrobata, kostium sportowy z zasilaniem zewnętrznym wg pomysłu doktora Springfielda.
Cechy: *wysportowanie* (skoki) +3, za żeton: +5 do rozbrajania.

Damski pistolecik

Elegancki, dyskretny i nadzwyczaj dobrze wyważony. Kolba wyłożona macicą perłową, zdobiony w motywy kwiatowe.
lub: tradycyjna dmuchawka orczego plemienia z Atlantydy udająca laskę.
Cechy: na średnim zasięgu *strzelanie* +3, za żeton: +5 podczas ukrywania broni.

Laska z ukrytym ostrzem

Dyskrecja i bezpieczeństwo w jednym. Doskonale sprawdza się zarówno na balu, jak i na przechadzce gorszymi dzielnicami miasta.
lub: ostrze ukryte w parasolu, wachlarz z wysuwanymi ostrzami, melonik z ostrym metalowym rondem.
Cechy: zaskoczenie, *walka* +3

Lupara

Dubeltówka przycięta na długość niziołczego płaszcza. Cieszy się potwornie złą sławą, skandalicznie nieelegancka.
lub: poręczna ołowiana rurka z kolankiem i zaworem, brzytwa z uchwytem oprawionym w kość, małomówny ogr z blizną i złamanym nosem.
Cechy: podbicie: przewaga, za żeton: +5 do *zastraszania*.

Maczeta

Niezastąpiona podczas przedzierania się przez dżunglę, przecinania lin podtrzymujących mosty wiszące i walki z aligatorami.
lub: topór drwala, parowa piła mechaniczna, tresowana małpka.
Cechy: *przyroda* (przedzieranie się) +3, *walka* +3.

Noże do rzucania

Ekscentryczne wyposażenie dla ekscentrycznych Dam i Dżentelmenów. Nie wypada używać do ryby.
lub: winlandzki tomahawk, talia metalowych kart do gry, dobrze wyważone kulki łożyskowe.
Cechy: *walka* +3, za żeton: +5 do rzucania nożami.

Pistolet

Są takie chwile, gdy nie wypada przedstawiać argumentów bez poparcia. Wówczas nic tak nie skłania do refleksji, jak Dama lub Dżentelmen z olbrzymim pistoletem.
lub: garłacz po dziadku, eksperymentalny sześciolufowy rewolwer, przenośny pneumatyczny miotacz pocisków, o kształcie małego smoka.
Cechy: *strzelanie* +3, za żeton: +5 do *perswazji*.

Rapier

Broń odrobinę niedzisiejsza, jednak wciąż niezastąpiona, gdy trzeba bronić honoru, własnego lub znajomej Damy.
lub: strój do szermierki, parowy gorset z żyroskopowym systemem utrzymania równowagi, teleskopowy monokl z celownikiem.
Cechy: *walka* +3, za żeton: +5 do ciosów mierzonych.

Strzelba myśliwska

Doskonale prezentuje się nad kominkiem, w otoczeniu łbów upolowanych bestii.
lub: łuk winlandzkich łowców bizonów, krystalomantyczna luneta celownicza, stara dubeltówka po legendarnym myśliwym.
Cechy: *strzelanie* +3, za żeton: +5 do dobijania bestii.

Szabla oficerska

Nieodzowne wyposażenie każdego wojskowego, na równi z zimną krwią, pewną ręką i nieustępliwą odwagą.
lub: kuloodporny parasol, medalik z puklem włosów ukochanej osoby, solidna metalowa piersiówka.
Cechy: *odwaga* +3, za żeton: +5 do aktywnej obrony w walce.

Szpilki do włosów

Utrzymują elegancką fryzurę, niezbędne dla aktywnej Damy również w mniej standardowych sytuacjach.
lub: wielofunkcyjny składany nóż westryjskiej armii, tresowany wąż boa, golemiczna rękawica z wymiennymi końcówkami.
Cechy: *walka* +3, za żeton: +5 do otwierania zamków.

Tasak

Olbrzymi, ostry kawał metalu służący do rąbania mięsa w rzeźni. Sama myśl, że ktoś chciałby używać go w innych celach, przeraża.
lub: czarny wotański pistolet ze znakiem czaszki, topór drwala, obsydianowa maczuga z Tzitzimime.
Cechy: podbicie: powalenie, *zastraszanie* +3.

Trzy cechy (koszt: 15 PD)

Karabin maszynowy

Z parowym podajnikiem taśm amunicji i odrzutem, który potrafi przewrócić niziołka.
lub: napędzany korbą gatling, klasyczny tommy gun, nakręcany, wielolufowy sztucer.
Cechy: *strzelanie* +3, podbicie: powalenie, seria (zasięg średni).

Miecz – relikwia

Błogosławiona broń któregoś ze średniowiecznych bohaterów. Niezastąpiony podczas walki z nieumarłymi.
lub: służbowy bagnet RTKA, katana ozumskich mnichów, oburęczne srebrne kropidło.
Cechy: *walka* +3, obrona +2, podbicie: odbiera dodatkowy znacznik nieumarłym.

Miotacz ognia

Wynalazek z czasów Wielkiej Wojny. Dysza miotacza połączona jest przewodem z pojemnikiem więżącym skompresowany żywioł ognia. W komplecie skórzany strój ochronny.
lub: bojowy wzmacniacz fal dźwiękowych prof. Schriecka, granatnik z demobilu, opatentowany feromonowy kontroler pszczół i szerszeni Frau Biene.
Cechy: podbicie: oszołomienie, podbicie: silny cios, za żeton: atak obszarowy (zasięg średni).

Nunczako

Broń orczych mnichów, pomaga w osiąganiu oświecenia i spektakularnym pokonywaniu setek wrogów.
lub: parowe rękawice z piłami tarczowymi, atmańska halabarda, korbacz.
Cechy: *walka* +3, za żeton: zwiększony zakres przerzutu, zamaszysty cios (zasięg bliski).

Rękawice bokserskie

Ze wzmacnianej alchemicznie skóry nosorożca.
lub: wojskowe buty ze stalowymi szpicami, golemiczna ręka, młot parowy.
Cechy: *walka* (wręcz) +3, podbicie: oszołomienie, za żeton akcja specjalna: wyłamanie drzwi.

Służbowy pistolet

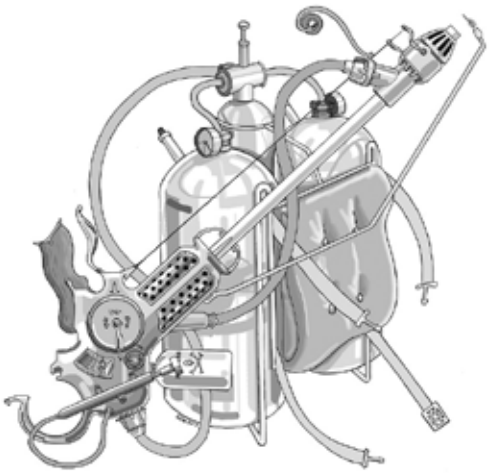
Praktyczna i rozpoznawalna broń, budząca autentyczny respekt wśród przestępców.
lub: gwiazda szeryfa, kostium zamaskowanego pogromcy zbrodni, skórzane rękawice tajnych kanclerskich oddziałów do zadań specjalnych.
Cechy: *strzelanie* +3, podbicie: przewaga, żeton: nie deklarowane dobicie przestępcy.

Srebrne rewolwery

Najszybsza broń na wschód od Ligi Wolnych Hrabstw, równie efektywna, co efektowna.
lub: pistolet na podajniku w rękawie, pierścień miotający błyskawice, lokaj, którego jedynym zadaniem jest podawać strzelbę.
Cechy: *strzelanie* +3, zaskoczenie, za żeton: dodatkowy atak z pulą 2k10.

Strzelba na słonie

Duża broń, doskonała do przerzucania dużej zwierzyny na drugą stronę rzeki.
lub: przenośne działko parowe, szangijski miotacz sztucznych ogni, samopowtarzalna kusza.
Cechy: *strzelanie* +3, podbicie: odepchnięcie, podbicie: powalenie.



Tygrysie pazury

Egzotyczna broń dekańskich skrytobójców, kastety uzbrojone w śmiertelnie groźne ostrza.
lub: para sztyletów wysuwanych z rękawów, kindżały z damasceńskiej stali, buty z ukrytymi w podeszwach ostrzami.
Cechy: *walka* +3, wspinaczka +3, za żeton: dodatkowy atak z pulą 2k10.

Cztery cechy (koszt: 20 PD)

Automatyczna Strzelba Parowa

Połączenie nowoczesnej myśli technicznej z całkowitym brakiem umiaru. Automatycznie przeładowywana parowa strzelba śrutowa z wbudowanym miotaczem ognia, bagnetem łańcuchowym i granatnikiem. Projekt przypisywany Gutrykowi Gemeine.
Cechy: (bagnet) *walka* +3, (karabin) za żeton: +5 do *strzelania*, (miotacz ognia) podbicie: przewaga, (granatnik) za żeton: atak obszarowy na zasięgu średnim.

Błogosławiony rapier św. Petruccio

Creidnallenowy rapier z wprawioną w rękojeść drzazgą z tronu Justusa, zaginiony w wraz ze św. Petrucciem w dżunglach Atlantydy podczas konkwisty Nataleo Vasqueza.
Cechy: *walka* +3, za żeton: ataki mierzone +5, podbicie: przewaga (przeciw demonom, nieumarłym i czarnym magom, podczas walki i dyskusji), raz na sesję: nie deklarowane dobicie nieumarłego.

Pancerz Parowy

Ciężki pancerz szturmowy poruszany parowymi siłownikami, z ostrzami i piłą łańcuchową na przedramionach. Niezwykłe dzieło przemysłu wotańskiego.
Cechy: *walka* +3, za żeton: +5 do *wysportowania*, pancerz (x2): obrona +4.

Pojazdy

Rozmaite środki transportu.

Jedna cecha (koszt: 3 PD / 5 PD)

Bicykl

Elegancki i doskonały w każdym terenie.
lub: kucyk, buty – traperki.
Cechy: za żeton: +5 podczas pościgów poza miastem.

Furgon

Półciężarowy paromobil, niezbyt zwrotny, ale ładowny.
lub: powóz, golemiczny wół.
Cechy: jazda z dużym ładunkiem +3.

Kolaska

Otwarty, elegancki powóz z woźnicą.
lub: lyoneska taksówka, koń wyścigowy.
Cechy: podbicie: mobilizacja.

Łódź parowa

Nieduży kuter z silnikiem parowym.
lub: komplet bieżnikowanych opon, parowe wycieraczki.
Cechy: za żeton: +5 podczas złej pogody.

Riksza

Tradycyjny dekański wehikuł.
lub: tandem, motocykl z przyczepką.
Cechy: za żeton: dodatkowy ruch z pulą 2k10.

Dwie cechy (koszt: 10 PD)

Bicykl wyścigowy

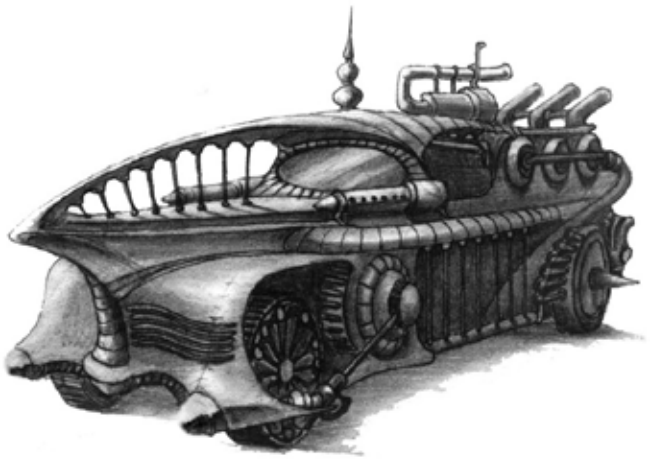
Niezastąpiony podczas wyścigów i pościgów z uciekającymi pieszo, przynajmniej póki pogoń nie przeniesie się na dachy.
lub: golemiczne spodnie według patentu prof. Ranglera, tresowany pies policyjny, tonik wzmacniający docenta Pogoriewa.
Cechy: *wysportowanie* +3, za żeton: +5 podczas pościgów na ulicach.

Limuzyna

Dowód na to, że komfort jazdy bywa ważniejszy od prędkości. Skórzana tapicerka, wnętrze wykończone orzechem, barek, lampa maniczna, krystalograf, kierowca i lokaj w standardzie.
lub: elegancki prywatny powóz, prywatny wagon balowy wraz z lokomotywą, sterowiec wycieczkowy.
Cechy: podbicie: mobilizacja, *perswazja* +3.

Niepozorny paromobil

Zwrotny i niezawodny, w dowolnym kolorze pod warunkiem, że jest to kolor czarny.
lub: dorożka, typowa taksówka, furgonetka dostawcza z reklamą pralni dywanów.
Cechy: *ukrywanie się* +3, *półświatek* +3.



Sportowy paromobil

Opływowy cud techniki z szerokimi błotnikami i kominami błyszczącymi chromem. Dwuosobowy.
lub: bryczka z woźnicą, pistolet z harpunem a'la Batman (idealny do niecodziennej podróży we dwoje, zwiększa *wysportowanie* zamiast *pojazdów*), wierny ork-rikszarz.
Cechy: wyścigi +3, za żeton: +5 do uwodzenia.

Sterowiec

Model ekonomiczny, zmodyfikowany specjalnie na życzenie klienta. Doskonały na weekendowe wycieczki ze znajomymi.
lub: jacht oceaniczny, mały parowiec rzeczny, parowy ombinus.
Cechy: nawigacja +3, za żeton: +5 do unikania katastrof.

Wierzchowiec

Wierny, zaufany środek transportu. Doskonale się prowadzi i zawsze stoi pod właściwym oknem.
lub: parowy motocykl, golemiczny rumak, mechaniczne buty z siłownikami.
Cechy: *wysportowanie* +3, za żeton: zmiana trasy w pościgach.

Wiwerna

Szybki i zwrotny model z miejscem dla pilota i drobnego ładunku. Jeżeli jesteś gnomem lub niziołkiem, możesz łatwo przerobić na model dwuosobowy.
lub: golemiczne skrzydła, odrzutowy plecak na sprężoną parę, lotnia z zestawem zaklinacza wiatrów.
Cechy: manewry w powietrzu +3, *odwaga* +3.

Trzy cechy (koszt: 15 PD)

Amfibia

Paromobil skrzyżowany z łodzią parową, na lądzie porusza się na kołach, w wodzie za pomocą śruby.
lub: eksperymentalny poduszkowiec, sereńska gondola z zaklęciem lewitacji.
Cechy: pływanie +3, pościgi w trudnym terenie +3, podbicie: zdejmuje dodatkowy znacznik podczas pościgu.

Batyskaf

Kilkuosobowa łódź podwodna, przystosowana do badania dużych głębokości.
lub: kombinezon nurka z okrągłym hełmem i ołowianymi podeszwami, tresowany delfin.
Cechy: manewry pod wodą +3, podwodne pościgi: wytrwałość +2, za żeton: aktywna obrona pod wodą +5.

Golemiczny pająk

Łazik w kształcie pająka, z fotelem kierowcy osadzonym na korpusie i ośmioma chwytnymi kończynami.
lub: kostium z przyssawkami na dłoniach i stopach, przenośny modyfikator grawitacji.
Cechy: moc człowiek-pająk, za żeton: zmiana trasy w pościgach, podbicie: oszołomienie.

Motolotnia

Skrzydła z jedwabiu rozpięte na bambusowym szkielecie, wyposażone w parowy silnik który nimi porusza oraz fotel dla pilota.
lub: parowy plecak odrzutowy, wojskowy balon obserwacyjny.
Cechy: latanie +3, za żeton: manewry w powietrzu +5, *spostrzegawczość* +3.

Cztery cechy (koszt: 20 PD)

Lekki Behemot

Pancerny, czworonożny golem z czasów Wojny – mały, jednoosobowy model zwiadowczy.
Cechy: pancerz: obrona +2, (pojemne baterie) podczas pościgu wytrwałość +2, (karabiny) *strzelanie* +3, (groźny) podbicie: oszołomienie.

Srebrny McRoth, model limitowany

Sportowa limuzyna dla nowoczesnego dżentelmena. Zawiera wiele udogodnień przydatnych dla osób wiodących aktywny tryb życia.

Cechy: miejskie pościgi +3, (dopalacz) za żeton: +5 podczas pościgów, (bomba dymna) podbicie: oszołomienie, pancerz: obrona w walce +2.

Wiwerna pocztowa

Najszybsze i najbardziej niezawodne modele są lekkie, zwrotne i pozbawione wszystkich zbędnych ozdobników.
Cechy: za żeton: +5 podczas bicia rekordów, *pojazdy* (wiwerny) +3, podbicie: zmiana trasy, podbicie: mobilizacja.

Stroje

Niecodzienne elementy ubioru, przydatne zwłaszcza podczas konfrontacji społecznych.

Jedna cecha (koszt: 3 PD / 5 PD)

Buty biegacza

Z miękkiej, cielęcej skórki, na kauczukowych podeszwach.
lub: parowe wrotki, składane szczudła, sprężyny w podeszwach.
Cechy: raz na sesję niedeklarowane dobicie podczas pościgu.

Charakterystyczny strój gangu

Wyróżniający się ubiór, właściwy dla gangu grasującego w danej dzielnicy. Elementem rozpoznawczym może być charakterystyczna apaszka, medalion, odpowiednio skrojona marynarka itp.
lub: tatuaże, czarny venrierowski mundur.
Cechy: podbicie: przewaga.

Gorset

Nowoczesny gorset z fiszbinów lewiatana, sznurowany na plecach i zapewniający doskonałą sylwetkę. Modele dla każdej rasy i płci dostępne są w renomowanych sklepach.
lub: ciężki skórzany płaszcz, kamizelka z alchemicznie wzmacnianego jedwabiu, strój do rugby.
Cechy: pancerz: obrona +2.

Kombinezon roboczy

Uwalany smarem, granatowy kombinezon z grubego płótna, z mnóstwem kieszeni. Do kompletu – wymięta czapka.
lub: metalowa skrzynka z narzędziami, dyplom Politechniki Heimburskiej.
Cechy: *technika* +3.



Mundur kadeta

Wyprasowany i prosto spod igły. Buty wyglancowane na wysoki połysk, czapka na przepisowo przyciętych włosach.
lub: uniform pokojówki z koronkowym fartuszkiem i kusą spódniczką, doskonale skrojony frak i zabójczy wąsik, modne perfumy.
Cechy: podbicie (*ekspresja*): oszołomienie.

Szkolny uniform

Zwyczajowy strój studenta szkoły z tradycjami: marynarka, krawat i herb uczelni.
lub: szalik w barwach ulubionej drużyny sportowej, sygnet tajnej loży, krawat klubowy.
Cechy: za żeton: +5 podczas współpracy z osobą związaną z twoją szkołą (klubem, lożą itd.).

Dwie cechy (koszt: 10 PD)

Binokle

W praktycznej drucianej oprawie. Niezbędny Atrybut Dam i Dżentelmenów, którym nieobca jest miłość do nauki.
lub: krystalomantyczny odbiornik zakłóceń astralnych, tabaka z czarnym lotosem, „Fakty i Mity: Wielka księga tajemnic z pogranicza Nauki".
Cechy: *wiedza akademicka* +3, za żeton: +5 do badania niezwykłych zjawisk i przedmiotów.

Ciemne okulary

Nie trzeba być krasnoludem, by docenić niepowtarzalny urok czarnych okularów. Zapewniają aurę stylowej tajemniczości.
lub: kapelusz z szerokim rondem, woalka, fajka z kości słoniowej osnuwająca właściciela kłębami aromatycznego dymu.
Cechy: *blef* +3, za żeton: +5 do aktywnej obrony w dyskusji.

Czapka detektywa

Niepowtarzalne i bezbłędnie rozpoznawalne nakrycie głowy detektywa. Zależnie od indywidualnego stylu wymienialne na melonik, fedorę, kapelusz z woskowymi owocami itp.
lub: odznaka policyjna, tajne wojskowe wahadełko hipnotyzera, przyklejany wąsik pomagający odwrócić uwagę.
Cechy: *ekspresja* (podczas śledztwa) +3, za żeton: +5 w testach przeciwstawnych z przestępcami.

Czarna maska

Zakrywająca co najmniej połowę twarzy maska z czarnego jedwabiu, z wyciętymi otworami na oczy. Często w komplecie z peleryną o wysokim kołnierzu.
lub: zestaw bomb dymnych, wynajęty dubler, dwustronny płaszcz i komplet charakterystycznych czapek.
Cechy: podczas pościgów wytrwałość +2, za żeton: +5 w czasie ucieczek i *ukrywania się*.

Czarny płaszcz

Chroni przed deszczem oraz natarczywymi spojrzeniami. Idealny na nocne eskapady, zwłaszcza gdy wymagają szczególnej dyskrecji.
lub: Okulary i sztuczne wąsy, autentyczne drelichowe ubranie robotnika, szklane kulki z zasłoną dymną.
Cechy: *ukrywanie się* +3, za żeton: +5 do zauważania i zgubienia „ogona".

Kostium z maską

Jedyne w swoim rodzaju przebranie na bal maskowy: historyczne, alegoryczne lub ekscentryczne. Na pewno niezapomniane.
lub: liberia lokaja, strój pokojówki, uniform listonosza.
Cechy: zaskoczenie (społeczne), *blef* +3.

Kryształowy monokl

Dystyngowany dodatek do smokingu, nieodzowny dla każdego, kto lubi przyglądać się rozmówcy z głębokim i lekko wyższościowym skupieniem.
lub: przenośny thaumiczny wariograf, parowy wzmacniacz zapachów z analizatorem feromonów, pierścień z zaklętym impem-doradcą.
Cechy: *analiza* +3, *empatia* +3.

Mundur

Regulaminowy ubiór wybranej służby państwowej. Rozpoznawalny krój świadczy o nienagannej postawie właściciela.
lub: artykuły opisujące dawne śledztwa bohatera, opaska straży sąsiedzkiej, parasolka i ciężka torebka.
Cechy: *analiza* +3, za żeton: +5 w starciach społecznych przeciw łotrom.

Mundur galowy

Imponujący i budzący respekt mundur, za którym, bez wątpienia, panny sznurem.
lub: kieszonkowy podradnik savoir-vivre'u, egzotyczne perfumy, brylantyna do wąsów.
Cechy: *perswazja* +3, za żeton: +5 do uwodzenia.

Oszałamiająca kreacja

Prosto z pracowni wiodącego projektanta mody, wytworna, śmiała i wyjątkowa. Dla osób lubiących być w centrum uwagi.
lub: modne perfumy, broszka z zaklętym sukkubem, złota spinka przypisywana Helenie Iryjskiej.
Cechy: *ekspresja* +3, za żeton: +5 podczas unikania skandali.

Prochowiec

Praktyczny, dyskretny i zwykle gustownie wymięty. Z postawionym kołnierzem idealnie pasuje do ocieniającego twarz kapelusza i tlącego się papierosa.
lub: liberia służącego, pas z emiterem pola maskującego, flakon z anty-feromonami
Cechy: *ukrywanie się* +3, za żeton akcja specjalna: wstęp do dowolnej speluny.

Skórzany płaszcz

Każda dziura i łata w tym zniszczonym pogodą płaszczu wyraźnie przypomina, że nie jest to strój dla mięczaków. Idealnie pasuje do kapelusza, cygara i zimnego spojrzenia.
lub: niepraktycznie wielki rewolwer, zasuszona głowa purgatoryjskiego dzikusa, naszyjnik z zębów własnoręcznie upolowanej mantikory.
Cechy: *zastraszanie* +3, za żeton: +5 do testów *odwagi*.

Strój atlety

Praktyczny i wygodny trykot w zawsze modne poziome pasy, w sprawdzonej palecie barw.
lub: winlandzkie barwy wojenne, pas ze skóry własnoręcznie upolowanego lwa, złoty medal.
Cechy: *wysportowanie* +3, za żeton: +5 podczas współzawodnictwa sportowego.

Strój myśliwski

Praktyczny i wytrzymały, w wybranych odcieniach zieleni. Kompletu dopełnia gustowny kapelusz z piórkiem.
lub: tradycyjny strój winlandzkiego wojownika plemiennego, golemiczny pies myśliwski, kość z zaklętym duchem przyrody.
Cechy: *ukrywanie się* (las) +3, *przyroda* +3.

Strój rytualny

Krój, ornamentyka oraz dodatki troskliwie dopasowane do wymagań obrządku. Doradza się używać w zaciszu własnej pracowni.
lub: thaumiczny, autonomicznie zasilany hełm ochronny dr ven Kruppa, malunki plemienne, absynt z czarnym lotosem.
Cechy: *okultyzm* +3, za żeton: +5 w konfliktach magicznych.

Strój wieczorowy

Szyta na miarę, elegancka, stonowana kreacja, która pozwala odnaleźć się w praktycznie dowolnej sytuacji towarzyskiej.
lub: czarny błyszczący cylinder, opatentowany proszek do czyszczenia zębów Śnieżna Biel, podręczny podręcznik retoryki.
Cechy: *ekspresja* +3, podbicie (*ekspresja*): oszołomienie.

Sutanna

Tradycyjna sutanna lub skromny czarny garnitur z koloratką.
lub: mnisi habit, czerwono-czarne szaty *godiego*, barwny ornat popa.
Cechy: za żeton: +5 do *perswazji*, pewność siebie +2.

Trzy cechy (koszt: 15 PD)

Rytualna maska szamana

Wyrzeźbiona z bardzo egzotycznego drewna, pomalowana w jaskrawe kolory i ozdobiona piórami.
lub: opętana czaszka na biurku, jarzące się na czerwono golemiczne oko, mistyczne tatuaże pokrywające pół twarzy.
Cechy: *okultyzm* +3, za żeton: +5 do *zastraszania*, pewność siebie +2.

Strój bibliotekarki

Klasyczna suknia, biała bluzka, wełniany szal na ramionach, półokrągłe okulary, włosy spięte w kok.
lub: pastelowy strój niani, toga wykładowcy, uwalany farbą drukarską ubiór redaktora.
Cechy: za żeton: +5 do testów *wiedzy ogólnej*, *empatia* +3, podbicie (*perswazja*): odbiera dodatkowy znacznik podczas dyskusji.

Strój tancerki

Barwna suknia z nieprzyzwoitą ilością falban, strusich piór i intrygujących wcięć. No i te pończochy...
lub: strój torreadora, lekko rozpięta jedwabna koszula i róża w zębach.
Cechy: za żeton akcja specjalna – zaproszenie do tańca, podbicie (*ekspresja*): przewaga, *wysportowanie* +3.

Uniform pilota wiwern

Skórzana kurtka, czapka-pilotka, biały szalik i gogle.
lub: mundur oficera wojsk pancernych, strój kierowcy rajdowego, kostium jeździecki.
Cechy: *odwaga* +3, *pojazdy* (wiwerny) +3, podbicie (pościgi): mobilizacja.



Cztery cechy (koszt: 20 PD)

Ceremonialne szaty Mistrza Loży

Biała porcelanowa maska, trójgraniasty kapelusz, ciężki, haftowany złotem aksamitny ornat, rzeźbiona jesionowa laska z czaszką gryfa, rytualny fartuch.
Cechy: za żeton: atak obszarowy (*perswazja*, bliski zasięg), moc: sugestia, moc: tarcza mentalna, pewność siebie +2.

Mundur generała Eaglewooda

Polowy mundur najczęściej odznaczanego za odwagę generała Alfheimu. Dwadzieścia trzy załatane dziury po kulach. Skradziony z Muzeum Wojskowości w Lyonesse, dalsze losy nieznane.
Cechy: pancerz: obrona +2, pewność siebie +2, wytrwałość +2, *odwaga* +3.

Kostium Gwardzisty

Na pierwszy rzut oka, znoszony mundur lyoneskiego policjanta, uszyty według wzoru wycofanego z użytku przed kilkunastu laty. W rzeczywistości mocno udoskonalony strój zamaskowanego mściciela, walczącego nocami z przestępczością. W prywatnej kolekcji.
Cechy: *wysportowanie* +3, *ukrywanie się* +3, za żeton: +5 do obezwładniania, wytrwałość +2.

Narzędzia

Gadżety pomocne w mniej lub bardziej wyspecjalizowanej pracy.

Jedna cecha (koszt: 3 PD / 5 PD)

Apteczka

Zestaw niezbędnych lekarstw i środków opatrunkowych, zawiniętych w wodoodporne płótno.
lub: amulet leczniczy, wywary z egzotycznych ziół, piersiówka z brandy (tylko do użytku wewnętrznego).
Cechy: raz na sesję przywraca utracony w walce znacznik (sole trzeźwiące – w dyskusji, tonik wzmacniający – podczas pościgu).

Klucz nasadkowy

Podstawowe narzędzie każdego majsterkowicza.
lub: przenośna diagnostyczna maszyna różnicowa, pakuły i pasta uszczelniająca, pióro runiczne.
Cechy: naprawa maszyn parowych +3.

Westryjski scyzoryk

Wielofunkcyjny nóż z kompasem, piętnastoma ostrzami, pilnikiem, nożycami, piłą, korkociągiem, szkłem powiększającym i Bogini wie, czym jeszcze.
lub: „Wasilija Wasilijewicza poradnik szlachetnej sztuki przetrwania", magiczne barwniki do twarzy lemuryjskich tubylców, wierny ogar.
Cechy: za żeton: +5 podczas zmagań z siłami natury.

Lornetka

Solidna wojskowa lub teatralna – dyskretna, ze złoceniami i uchwytem z kości słoniowej.
lub: tuba do nasłuchiwania, kryształowa kula, technomagiczny amplifikator zapachów.
Cechy: za żeton: zwiększa zakres przerzutu Przenikliwości podczas testów związanych z obserwacją otoczenia.

Dwie cechy (koszt: 10 PD)

Aparat fotograficzny

Z trójnogiem, wysuwanym obiektywem i podstawką na magnezję. Przydatny również w sytuacjach stresowych.
lub: farby i sztalugi (idealny rysunek i oślepienie chluśnięciem farbą w oczy).
Cechy: za żeton: całkowicie czytelne zdjęcie niezależnie od okoliczności, podbicie (*ekspresja*): oszołomienie.

Baterie maniczne

Baterie wielkości beczułki z piwem, miedziane z ceramicznymi izolatorami.
lub: maszyna wysysająca manę z działających w pobliżu urzadzeń.
Cechy: raz na sesję: aktywuje moc lub zaklęcie technomanty, za żeton: podczas burzy ładuje się albo aktywuje moc lub zaklęcie.

Chloroform

Buteleczka z właściwym specyfikiem oraz miękka chusteczka, ułatwiające aplikację.
lub: wahadełko hipnotyzera, skarpeta wypełniona piaskiem, strzykawka z ekstraktem lotosu.
Cechy: za żeton akcja specjalna: uśpienie przeciwnika, raz na sesję: nie deklarowane dobicie podczas dowolnej konfrontacji (bliski zasięg).

Egzotyczne składniki magiczne

Omszałe słoje z suszonymi okazami, krwią egzotycznych zwierząt czy rzadkimi substancjami alchemicznymi.
lub: starożytny amulet, pamiętniki średniowiecznego maga, fiolka z uwięzionymi snami.
Cechy: za żeton: +5 do użycia mocy lub zaklęcia rytualisty, raz na sesję: odnawia moc lub zaklęcie rytualisty.

Hantle

Ciężarki do ćwiczeń fizycznych, solidne, żeliwne i pogrupowane według wagi.
lub: puszka szpinaku, parowa ręka, tatuaż ze smokiem.
Cechy: raz na sesję zwiększony zasięg przerzutu Krzepy, podbicie: silny cios.

Kompas

Solidny, z wytrzymałym szkiełkiem, w skórzanym, okutym mosiądzem futerale.
lub: wierny tubylczy przewodnik, atlas Królewskiego Towarzystwa Geograficznego, pamiętnik konkwistadora.
Cechy: (znajdowanie kierunku) +3, żeton: wskazuje drogę do najbliższego miejsca, w którym można zdobyć osiągnięcie, znaleźć gadżet albo odnowić *manę*.

Maszyna do pisania

Przenośna, pakowana do solidnej skórzanej walizki, z kompletem wymiennych taśm i ryzą papieru.
lub: golemiczny sekretarz, przenośny fonograf, westryjskie wieczne pióro.
Cechy: *ekspresja* (na piśmie) +3, za żeton akcja specjalna: krótka publikacja w prasie.

Narzędzia pomiarowe

Thaumometr, suwak logarytmiczny, linijka, cyrkiel, kątomierz, tablice matematyczne i astronomiczne.
lub: almanach Politechniki Heimburskiej, przenośna maszyna różnicowa, wieczne pióro z zaklętym duchem słynnego profesora.
Cechy: *wiedza akademicka* +3, za żeton: +5 do użycia *analizy* w konfrontacjach.

Niezbędnik artysty

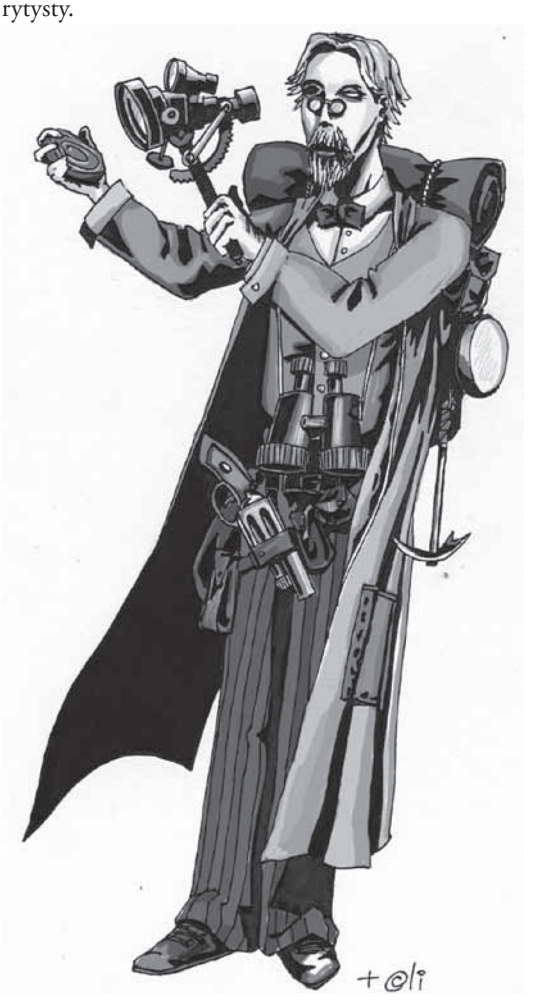
Szkicownik, piórka, węgiel rysunkowy, gumka, komplet ołówków, pastele.
lub: ukochana – muza, papier nutowy i partytury, paleta, pędzle i farby olejne, dłuto, glina, drewniane figurki do studiowania póz.
Cechy: *ekspresja* +3, za żeton: +5 do użycia mocy lub zaklęcia artysty.

Niezbędnik detektywa

Lupy, pęsety, szklane fiolki, odczynniki alchemiczne, woskowany papier, słoiki na próbki, notatnik.
lub: gogle sprzężone z Astralem, nawiedzony gwizdek policyjny, golemiczny owczarek wotański.
Cechy: (szukanie śladów) +3, raz na sesję: nie deklarowane dobicie podczas konfrontacji mającej na celu zdobycie zeznań lub dowodów.

Niezbędnik spirytysty

Zestaw do kreślenia figur magicznych. Cyrkle, linijki, ekierki, kreda z egzotycznymi domieszkami, świece i świeczniki, metalowe szablony.
lub: zaklęta czaszka, kolczaste łoże jogina ułatwiające medytację, tablice astrologiczne.
Cecha: za żeton: +5 do użycia mocy lub zaklęcia spirytysty, raz na sesję: odnawia moc lub zaklęcie spirytysty.



Niezbędnik technomanty

Zestaw narzędzi i części zamiennych, trybików, tłoków, śrubek, sprężyn, kondensatorów *many*, płytek runicznych itp.
lub: oswojony gremlin, walizka miniaturowych nakręcanych golemów-robotników, tuba z rysunkami technicznymi.
Cechy: *technika* +3, za żeton: +5 do użycia mocy lub zaklęcia technomanty.

Pistolet na harpuny

Sporych rozmiarów broń pneumatyczna, wystrzeliwująca linę z kotwiczką.
lub: bicz a'la Indiana Jones, latające buty z dyszami parowymi, tresowana harpia.
Cechy: podbicie: darmowa akcja ruchu, za żeton akcja specjalna: pokonanie dużej różnicy wysokości.

Szalony wynalazek

Gadżet technomagiczny, o bardzo długiej i budzącej szacunek nazwie.
Cechy: raz na sesję: wybrana moc lub zaklęcie technomanty, za żeton: ponowne naładowanie gadżetu.

Wnyki

Duża, dobrze zamaskowana pułapka, wystarczająca by schwytać człowieka.
lub: bomba klejowa profesora Picarda, golemiczny pies strażniczy, hipnotyzujący metronom.
Cechy: raz na sesję: pułapka unieruchamiająca (*spostrzegawczość* 15), wymaga wcześniejszej deklaracji lub zagrania dowolnej karty z ręki, za żeton: ponowna aktywacja.

Wygodny fotel

Skórzany, lekko wytarty na oparciach, idealnie wspomaga dedukcję. Dowód na to, że można przeprowadzić śledztwo nie ruszając się z zacisza gabinetu.
lub: skrzypce, fajka, pobudzający zastrzyk.
Cechy: *analiza* +3, za żeton: wskazuje miejsce, w którym można zdobyć kolejne istotne poszlaki w śledztwie.

Zestaw do charakteryzacji

Skrzynka z kompletem peruk, sztucznych bród i wąsów, okularów, wosku, pudrów, nakładek na zęby, uszy, nos itp.
lub: magiczna maska teatralna, przenośny projektor iluzyjny, dwustronny płaszcz i cylinder.
Cechy: przebrania +3, za żeton: błyskawiczne przebranie się. Można w ten sposób ukryć tożsamość, lecz nie podszyć pod konkretną osobę.

Zestaw podróżny

Namiot, poręczny wodoodporny kufer, kuchenka naftowa, hamak, moskitiera, puchowy śpiwór, brezentowa płachta, żelazne racje żywnościowe.
lub: zaprzyjaźnione plemię tubylców, parowy łazik śnieżny, brezentowy pakunek z wojskowym zestawem do przetrwania w dziczy.
Cechy: sztuka przetrwania +3, za żeton: uniknięcie efektów zagrożenia naturalnego (odwodnienia, zamarznięcia itp.).

Zestaw wytrychów

Podstawowe narzędzie każdego ślusarza, dość niechętnie widziane na salonach.
lub: przenośny palnik, piłka z włosia, świder parowy.
Cechy: za żeton akcja specjalna: otwarcie zamku w drzwiach lub oknie, otwieranie zamków i skrytek +3.

Trzy cechy (koszt: 15 PD)

Krystalograf

Radio krystalomantyczne w gustownej obudowie z buku, z tubą nasłuchową i ruchomym mikrofonem. Napędzane silnikiem parowym lub bateriami manicznymi.
lub: zaklęte zwierciadło szpiegowskie z Serenissimy, gołębie pocztowe – medaliści, zgraja zaprzyjaźnionych uliczników.
Cechy: *wiedza ogólna* +3, za żeton akcja specjalna: nadanie wiadomości na odległość lub przechwycenie wybranej transmisji, za żeton: atak obszarowy podczas dyskusji (*perswazja*).

Niezbędnik włamywacza

Poręczny futerał z kompletem wytrychów, pił z włosia i fiolek z kwasem. Do tego jedwabna lina, stetoskop, kilka kompletów odpowiednich rękawiczek oraz gustowne bilety wizytowe do zostawiania w miejscu zbrodni.
lub: tresowane szczury, miniaturowy golem ślusarski, zaklęty pęk kluczy z zaginionych lyoneskich kamienic.
Cechy: *złodziejstwo* +3, wspinaczka +3, za żeton: +5 do wykrywania alarmów.

Thaumometr

Podstawowe narzędzie współczesnego maga – uniwersalny miernik natężenia tła magicznego. Przenośny, z szeroką skalą i standardowymi indykatorami typu magii.
lub: goblińskie karty wróżebne, tresowana szangijska skrzydlata małpka, duch zaklęty w medalionie.
Cechy: *okultyzm* +3, za żeton: +5 do badania magicznych artefaktów, za żeton akcja specjalna: wskazuje najsilniejsze źródło magii w okolicy.

Torba lekarska

Czarna, skórzana torba z okuciami, zawierająca bandaże, opatentowane lekarstwa, spirytus medyczny, stetoskop, sole trzeźwiące itp.
lub: zaplombowane zwitki woskowanego papieru z zaklęciami leczącymi, szangijski zestaw igieł do akupunktury, komplet narzędzi chirurgicznych z piłą do kości włącznie.
Cechy: za żeton: przywraca leczonemu znacznik, leczenie +3, *analiza* (choroby i trucizny) +3

Cztery cechy (koszt: 20 PD)

Jeeves III

Najnowszy model golema – majordomusa, produkowany tylko na specjalne zamówienie. Wyróżnia go tradycyjna sylwetka i mosiężny, polerowany pancerz ukształtowany na podobieństwo liberii. Pneumatyczny system nagłaśniający zapewnia charakterystyczny, uspokajający głos.
Cechy: *wiedza ogólna* +3, *perswazja* +3, za żeton: +5 do unikania walki, pewność siebie +2.

Personalna Maszyna Różnicowa

Przenośna maszyna różnicowa najnowszej generacji. Odtwarza algorytmy z kart, taśmy perforowanej oraz wprowadzane przez klawiaturę. Wyposażona w zwierciadło sereńskie o przekątnej dwóch cali. Waga do siedmiu kilogramów.
Cechy: *wiedza akademicka* +3, za żeton: +5 do testów *wiedzy*, moc Wizja, raz na sesję zwiększony zakres przerzutu Przenikliwości.

Gogle eteryczne prof. Enzo Carrery

Wielosoczewkowe gogle o szkłach wykonywanych przez sereńskich krystalomantów, ze specjalnymi filtrami astralnymi i regulatorami thaumicznymi.
Cechy: *spostrzegawczość* +3, *empatia* +3, *analiza* +3, za żeton akcja specjalna: widzenie niewidzialnego.

Używki

Alkohole, tytoń i inne bardziej egzotyczne używki. Ich nadużywanie może spowodować skandal towarzyski.

Jedna cecha (koszt: 3 PD / 5 PD)

Piwo

Zależnie od gustów: ciepłe alfheimskie *ale*, butelkowany jotuński Trollborg, wotański Braudner w oszronionym kuflu czy ciemny i cierpki avaloński Fionn z gęstą pianą.
lub: wina, np.: akwitański cider, wotański biały półsłodki Lindel, ulatyjskie czerwone wytrawne.
Cechy: raz na sesję specjalna akcja: podczas rozmowy przy piwie możliwa zmiana nastawienia bohatera niezależnego o jeden stopień.

Wódka

Butelka mocnego trunku – lyoneski dżin z jednej z wielu gorzelni, morgowski bimber, wotański schnaps czy czarnoborska palinka.
lub: whisky *Jack of all Trades*, avalońska whiskey *Fairy Dew*.
Cechy: za żeton: +5 do testów *odwagi*.



Tytoń

Ręcznie skręcane papierosy, tanie cygaretki, cygara z Winlandii, eleganckie akwitańskie papierosy w szklanych cygarniczkach. Nic, tylko zaciągnąć się, milczeć i słuchać.
lub: tytoń do fajki, tabaka, tytoń do żucia.
Cechy: *empatia* +3.

Dwie cechy (koszt: 10 PD)

Czarny lotos

Narkotyk. Ekstrakt z orientalnej rośliny, palony w fajkach wodnych lub mieszany z alkoholem. Powoduje nad wyraz barwne i niepokojąco prawdziwe sny.
lub: dekańska masażystka, książka z interesującymi rycinami dla dojrzałych umysłów, strzykawka z ekstraktem ze snów.
Cechy: raz na sesję: odnawia moc lub zaklęcie artysty, podbicie (*ekspresja*): oszołomienie.

Wyborne trunki

Koniak Villanteau, czerwone wino Badout – rocznik 1857, wódka leszówka i inne doskonałe pretekst y do spędzenia jeszcze chwili w tym wyborowym towarzystwie.
lub: cygara z Santa Luna, unikatowa kolekcja motyli, gramofon z najnowszymi płytami Melousine.
Cechy: *perswazja* +3, za żeton akcja specjalna: powstrzymuje wybraną osobę przed opuszczeniem pomieszczenia.

Książki

Woluminy, manuskrypty, projekty techniczne, rękopisy, pamiętniki, beletrystyka – słowem, wszystkie przydatne książki lub czasopisma.

Jedna cecha (koszt: 3 PD / 5 PD)

Brulion

Gruby brudnopis pełen przydatnych notatek.
lub: podręcznik „*Savoir-vivre* na co dzień", obszerny zbiór maksym i cytatów, golemiczne pióro.
Cechy: za żeton: +5 podczas pisania listów, wierszy itp.

Brewiarz

Gruby modlitewnik w twardych oprawkach, noszony w kieszonce na sercu. Praktycznie kuloodporny.
lub: święty medalik, podręcznik szermierki.
Cechy: za żeton: +5 do aktywnej obrony w walce.

Partytura

Zapis nutowy popularnej piosenki, poruszającej pieśni lub znanej arii operowej.
lub: „Piętnaście najbardziej poruszających monologów w historii teatru", gramofon, tuba nagłaśniająca.
Cechy: raz na sesję atak obszarowy *ekspresją* (poza sytuacjami formalnymi).

Pismo satyryczne

Pełne niezwykle zabawnych anegdot i ciętych ripost. Gwarantuje szczery uśmiech lub udawane oburzenie.
lub: poradnik lwa salonowego, „Międzynarodowy słownik obelg", wydany w drugim obiegu ilustrowany traktat o dekańskiej sztuce kochania.
Cechy: podbicie (*ekspresja*): oszołomienie.

„Podstawy psychoanalizy"

Przełomowe dzieło valeńskiego psychomanty dr Traura. Już po kilku minutach rozmowy poznasz wszystkie głęboko skrywane kompleksy rozmówcy.
lub: podręcznik „Mowa ciała w praktyce", kolekcja powieści detektywistycznych, maszyna różnicowa z algorytmem psychomantycznym.
Cechy: *empatia* +3.

Rozkład jazdy

Najświeższy rozkład jazdy pociągów, tramwajów wodnych, omnibusów i kolejki metropolitalnej z twojej metropolii. Zawiera również informacje o postojach taksówek i dorożek.
lub: szczegółowy plan miasta, poradnik „Jak pytać obcokrajowców o drogę, by zrozumieć, co odpowiadają?", licencja prywatnego detektywa.
Cechy: podczas pościgów w scenerii miejskiej +3.



Dwie cechy (koszt: 10 PD)

Bestiariusz Royal Geographic

Wyczerpujący katalog bestii i potworów, opatrzony stosownymi miedziorytami. Wydanie piętnaste, zaktualizowane (1898, Royal Geographic, Lyonesse).
lub: przedniej jakości lornetka, gogle infrawizyjne, korkowy kapelusz.
Cechy: rozpoznawanie potworów +3, za żeton: +5 podczas walki z rozpoznanymi potworami.

„Encyclopaedia Alfheimica"

Najdokładniejsze kompendium wiedzy, przydatne każdej Damie i Dżentelmenowi. Czterdzieści dwa oprawne w skórę tomy, plus wszystkie apendyksy z ostatnich trzech lat.



lub: karta biblioteczna, przenośna maszyna różnicowa z zestawem taśm perforowanych, fonograf z zestawem wykładów nagranych na woskowych walcach, dzwonek przyzywający bardzo zarozumiałego ducha wiedzy.
Cechy: *analiza* +3, za żeton: +5 do testów *wiedzy*.

„Le Livre des Esprits"

Pierwszy podręcznik każdego spirytysty. Zawiera teorię kontaktów z Astralem oraz zbiór przydatnych i relatywnie bezpiecznych inkantacji. Wydanie w języku lokalnym.
lub: lampa naftowa z zaklętym dżinem, podręcznik do autohipnozy, hebanowa laseczka ze srebrną gałką w kształcie głowy demona.
Cechy: raz na sesję: wybrana moc lub zaklęcie spirytysty, za żeton: ponowna aktywacja mocy.

„Lyonesse Crystalograph"

Roczna prenumerata. Świeżą gazetę otrzymasz co rano wraz z kawą i rogalikiem. Lub kawą, fasolką, jajkiem sadzonym, smażoną kiełbasą oraz grzankami na tłuszczu i boczkiem.
lub: dyplom doktora honoris causa Uniwersytetu w Feirne, grube okulary w rogowej oprawie, golemiczny sekretarz.
Cechy: *wiedza ogólna* +3, za żeton akcja specjalna: informacje o trzech najnowszych osiągnięciach wybranej postaci.

„Magia w Teorii i Praktyce"

Uzupełnione wydanie popularnego przedwojennego podręcznika magii rytualnej, opatrzone notatkami poprzedniego właściciela.
lub: zaklęta łamigłówka, świeca pokryta runami, amulet z kła morsa zaklęty przez tajmyckiego szamana.
Cechy: raz na sesję: wybrana moc lub zaklęcie spirytysty, za żeton: ponowna aktywacja mocy.

Monografia własnego autorstwa

Wyczerpująca monografia na jeden z interesujących bohatera tematów, wydana przez oficynę znanego uniwersytetu. Czterysta osiemdziesiąt stron litego tekstu.
lub: toga rektora, sutanna lub habit (kwestie religijne zamiast spraw naukowych), znaczek z zębatką w klapie.
Cechy: *perswazja* +3, za żeton: +5 do testów związanych z tematem monografii.

Notatki

Opracowywana od lat bibliografia, uzupełniana o notatki z badań w terenie. Mnóstwo szkiców, fotografii, fragmentów wywiadów, gipsowych odcisków, suszonych roślin i bogowie wiedzą, czego jeszcze.
lub: zbiór korespondencji z przyjaciółmi i ekspertami z całego świata, prenumerata „Młodego Odkrywcy", obszerny zbiór tanich powieści przygodowych.
Cechy: za żeton: +5 do testów *przyrody*, za żeton: +5 do testów *półświatka*.

Notatnik

Gruby, wysłużony notatnik i komplet świeżo naostrzonych ołówków. W rękach dobrego dziennikarza staje się straszliwą bronią.
lub: przenośny fonograf, bilet polecający od hrabiny Nimblewist, wyciąg z kartoteki policyjnej.
Cechy: *perswazja* +3, *empatia* +3.

Rękopis

Pękająca w szwach teczka, zawierająca jedyną kopię najnowszej powieści, napisaną na maszynie lub schludnie przepisaną przez golemicznego sekretarza. Dla fanów, wydawców i konkurentów jest na wagę złota.
lub: scenariusz nowej sztuki, libretto operowe, lista castingowa do nowego filmu.
Cechy: raz na sesję akcja specjalna: zmiana nastawienia bohatera niezależnego na przyjazne, raz na sesję: niedeklarowane dobicie w konfrontacji społecznej.

Zeszyty Naukowe Politechniki Heimburskiej

Zbiór artykułów i opracowań profesorów znanej uczelni, poruszający dogłębnie i wyczerpująco tematy specjalistyczne acz niezwykle przydatne.
lub: notatnik z adresami ekspertów i przenośna końcówka pneumy, golemiczny gołąb pocztowy, magiczne lustro.
Cechy: *wiedza akademicka* +3, za żeton akcja specjalna: adres i nazwisko eksperta w dowolnej dziedzinie.

Trzy cechy (koszt: 15 PD)

Kodeks cywilny i karny

Zbiór przepisów prawnych wraz z pełnymi komentarzami i szczegółowym opisem precedensów.
lub: podręcznik retoryki, prenumerata niesławnego kwartalnika „Procesy i ekscesy", golemiczny prawnik.
Cechy: podbicie (*zastraszanie*): przewaga, podbicie (*blef*): oszołomienie, raz na sesję nie deklarowane dobicie podczas konfrontacji społecznej przed obliczem sprawiedliwości.

„Niesamowite przypadki kawalera Amaro"

Popularny cykl powieści groszowych o przygodach śmiałego i przystojnego mnicha z Zakonu Płonącego Miecza. Pełna kolekcja w twardej oprawie.
lub: Zbiór procedur polowych RTKA, „W służbie Jej Królewskiej Mości, pamiętniki agenta do zadań niezwykłych", tajne protokoły z przesłuchań agentów ven Riera.
Cechy: *odwaga* +3, za żeton: +5 podczas tropienia nieumarłych, pewność siebie +2.

Prenumerata „The Financial"

Codziennie nowy numer, pełen przenikliwych analiz finansowych i porad dla inwestorów. Gwarantowana dostawa do dowolnego miejsca w Wanadii.
lub: tabele z analizami kursów giełdowych z ostatnich pięciu lat, maszyna różnicowa z algorytmem finansowym, przygotowywana na zamówienie analiza koni wyścigowych.
Cechy: za żeton: +5 podczas testów Bogactwa, raz na sesję odzyskanie jednego punktu Bogactwa, pewność siebie +2.

Cztery cechy (koszt: 20 PD)

„Feliciano Lunapiena żywot własny"

Pełne cennych wskazówek pamiętniki najsłynniejszego uwodziciela wszechczasów, wydanie pierwsze, pełne.
Cechy: uwodzenie +3, za żeton: +5 do wspinaczki po bluszczu, balkonach i gzymsach, wytrwałość +2, raz na sesję akcja specjalna: gwarantowane pięć minut sam na sam z dowolną osobą płci przeciwnej.

„Księga Umarłych"

Znany tylko z niepełnych późnośredniowiecznych odpisów i tłumaczeń traktat poświęcony opętaniom, panowaniu nad duchami zmarłych i kontaktom z pradawnymi bytami pochodzącymi spoza granic czasu. Dwa egzemplarze zaginęły, ostatni jest ponoć przechowywany w tajnych bibliotekach w Sanctum.
Cechy: moc Kontrola duchów, za żeton: zaklęcie Przyzwanie demona, za żeton i punkt Kondycji: zaklęcie Wrota w Astral, *zastraszanie* +3.

„Pamiętniki Ravenottio"

Znane tylko z późniejszych przekazów zaginione pamiętniki najsłynniejszego artysty renesansu. Ponoć zawierają nigdy nie publikowane listy, nieznane wiersze oraz szkice do zaginionego obrazu Uczta Justusa. Fragmenty pamiętników, które trafiały do domów aukcyjnych zawsze okazywały się falsyfikatami.
Cechy: *ekspresja* +3, moc Iluzje, moc *wpływ*, za żeton: +5 do *perswazji* podczas rozmów z miłośnikami sztuki.

Odznaki i odznaczenia

Medale, symbole klubów, tajnych stowarzyszeń, legitymacje i inne fizyczne oznaki pozycji społecznej bohatera.

Jedna cecha (koszt: 3 PD / 5 PD)

Paszport dyplomatyczny

Oprawiona w skórę książeczka z rysopisem i pieczęciami z wielu podróży zagranicznych.
lub: legitymacja klubu podróżnika, rozmówki.
Cechy: za żeton: +5 do aktywnej obrony podczas dyskusji i pościgów rozgrywających się za granicą.

Odznaka policyjna

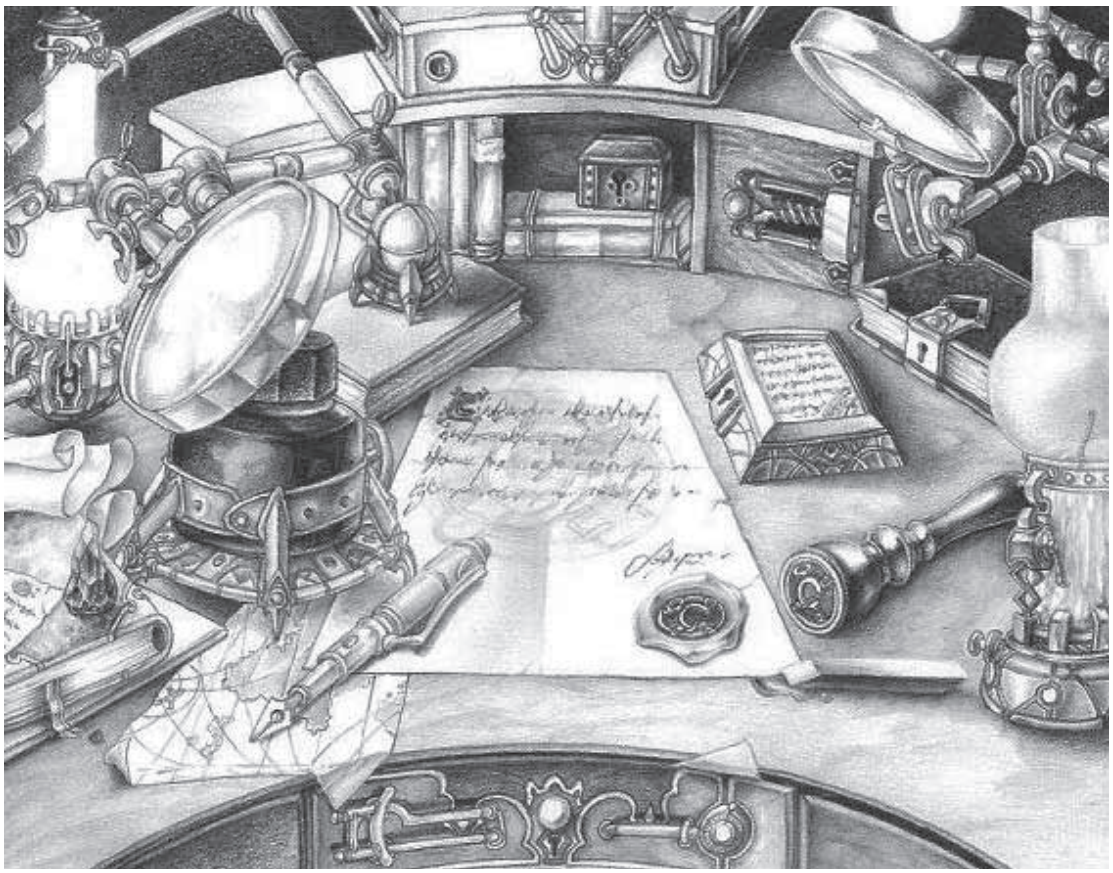
Imponująca odznaka z wybitym numerem funkcjonariusza i godłem policji miejskiej.
lub: karta wizytowa prywatnego detektywa, kapelusz skauta, koloratka.
Cechy: *perswazja* +3.

Odznaka skautowska

Przyszyta na rękawie odznaka organizacji skautowskiej.
lub: symbol zamaskowanego mściciela, odznaka straży sąsiedzkiej, medalik św. Berenusa.
Cechy: za żeton: +5 podczas pomagania słabszym i bezbronnym.

Sygnet herbowy

Rodowy pierścień, dyskretnie świadczący o przynależności do arystokracji.
lub: diamentowa kolia - złoty zegarek z dewizką, srebrna papierośnica z dedykacją od kanclerza.
Cechy: pewność siebie +2.



Złoty medal

Medal za zdobycie pierwszego miejsca podczas ważnych zawodów sportowych.
lub: lekkie płócienne buty, owczarek wotański lub wyżeł, gwiazda szeryfa z LWH.
Cechy: wytrwałość +2.

Dwie cechy (koszt: 10 PD)

Karta wizytowa

Z herbem, pozłacanymi brzegami i golemicznie wypisanym tytułem oraz imieniem i nazwiskiem właściciela.
lub: najnowszy numer „Vanity Fairy" z portretem bohatera na okładce, ostentacyjnie modne ubranie, sygnet herbowy.
Cechy: *ekspresja* +3, za żeton akcja specjalna: wstęp z osobą towarzyszącą na dowolne przyjęcie, bal lub oficjalną uroczystość.

Kolekcja medali

Budzący respekt zbiór medali za odwagę i zasługi, dumnie noszony na piersi.
lub: monstrualnie wielkie wąsy, kapelusik od najlepszego akwitańskiego projektanta, grupka pochlebców.
Cechy: pewność siebie +2, za żeton: +5 w testach przeciwstawnych.

Legitymacja prasowa

Imienna, podpisana przez redaktora naczelnego i opatrzona pieczęcią gazety w zielonym tuszu. Bardzo oficjalna.
lub: nienaganny strój wieczorowy, pokaźny zbiór kart wizytowych znanych osób, rozczulający piesek na smyczy.
Cechy: za żeton: +5 podczas unikania skandali, za żeton akcja specjalna: wstęp na dowolną uroczystość lub miejsce zbrodni.

Odznaka z cyrklem i kielnią

Dyskretny znak przynależności do tajnej organizacji – w tym przypadku heimburskiej Prawdziwej Loży Oświeconych Misteriów.
lub: spinki do mankietów z pentagramem, sygnet z zębatką, biały irys w butonierce, liliowa apaszka zawiązana specjalnym węzłem.
Cecha: za żeton: +5 do *zastraszania* osób nie należących do organizacji, wiedza o tajnych organizacjach +3.

Odznaka wywiadu

Creidnallenowa odznaka z królewskim gryfem, koroną cesarską JKM i numerem agenta.
lub: pierścień z hipnotyzująca spiralą, ubiór dyskretnie podkreślający to, co należy podkreślić, skórzany portfel, wypchany nieprzyzwoicie grubym plikiem banknotów.
Cechy: za żeton: +5 do uwodzenia, raz na sesję: do końca sceny nie-wrogi statysta przyłącza się do bohatera jako pomocnik.

Order dynastyczny

Odznaczenie nadawane przez monarchę rodzinie, bliskim przyjaciołom i szczególnie zasłużonym poddanym. Dziedziczne, przekazywane w obrębie rodu.
lub: Najszlachetniejszy Order Głogu, mundur weterana, trójkolorowa szarfa w barwach Akwitanii.
Cechy: raz na sesję: ratuje przed utratą punktu Reputacji, za żeton: +5 do czynów dokonywanych w służbie monarchii/kraju.

Order za odwagę

W Alfheimie jest to Księżyc Tytanii, przyznawany za bezprzykładną odwagę, szczególny akt poświęcenia lub wyjątkowe oddanie obowiązkom w obliczu nieprzyjaciela.
lub: Order św. Wasylisja (Morgowia), Miecz Żelazny (Wotania), Order Potrójnej Korony (Trójmonarchia), Order Honorowy Legionów (Akwitania).
Cechy: *odwaga* +3, podbicie podczas dowolnej konfrontacji: mobilizacja.

Pudełko zapałek z Czarną Lilią

W istocie to dyskretna karta członkowska niejawnego klubu dla Dam i Dżentelmenów o wyrafinowanych, acz nie całkiem akceptowanych społecznie, gustach.
lub: notesik z podejrzanymi adresami, awangardowe ubranie, lekko skandalizujące cienkie papierosy w długiej szklanej fifce.
Cechy: *półświatek* +3, za żeton akcja specjalna: wstęp z osobą towarzyszącą do dowolnego sekretnego lokalu.

Święty symbol

Błogosławiony wisiorek z krzyżem solarnym, mieczem Justusa, tarczą księżyca, okiem Unniego lub innym symbolem religijnym.
lub: święta relikwia, flakonik z wodą święconą, modlitewnik z litaniami ochronnymi.

Cechy: podbicie (*ekspresja*): zmusza nieumarłego lub demona do wycofania się na dalszy zasięg, za żeton: +5 do aktywnej obrony (we wszystkich typach konfrontacji) przeciw nieumarłym i demonom.

Trzy cechy (koszt: 15 PD)

Odznaka Lyoneskiego Towarzystwa Archeologicznego

Srebrna łopata w wieńcu laurowym, wpięta w klapę lub noszona jako element biżuterii.
lub: dyplom absolwenta elitarnego wydziału historii Uniwersytetu w Grommingen, legitymacja słynnego domu aukcyjnego z Ys.
Cechy: archeologia +3, za żeton: +5 do znajdywania ukrytych skarbów, raz na sesję: poprawne oszacowanie autentyczności dzieła sztuki lub artefaktu.

Odznaka RTKA

Wydawana wyłącznie agentom polowym Wotańskiego Biura Kontroli Thaumologicznej (RTKA).
lub: odznaka Wydziału X Ochrany, habit bojowy Zakonu Płonącego Miecza.
Cechy: raz na sesję zaklęcie Odbicie magii, *odwaga* +3, za żeton: +5 podczas starć z nieumarłymi.

Odznaka Klubu Wynalazców

Uskrzydlona zębatka z brązu, oznaka przynależności do elitarnego alfheimskiego klubu skupiającego technomagów.
lub: Dyplom Wydziału Inżynierii Politechniki Heimburskiej, odznaka korporacji studenckiej *L'Invention* Uniwersytetu Montefalco.
Cechy: *technika* +3, za żeton: +5 do budowania i naprawy urządzeń, raz na sesję aktywacja gadżetu, zaklęcia lub mocy technomagicznej.

Cztery cechy (koszt: 20 PD)

Platynowy globus

Prestiżowe odznaczenie przyznawane raz do roku przez elitarny Klub Odkrywców i Geografów z Orsaux za wybitne zasługi dla geografii.
Cechy: *przyroda* +3, za żeton: +5 do podróży przez nieznane tereny, raz na sesję odzyskanie punktu Kondycji, wiedza na temat miejsc egzotycznych +3.

Złoty Jednorożec

Główna nagroda przyznawana przez kapitułę Festiwalu Kinematograficznego w Lyonesse w kategoriach: najlepszy film, najlepszy scenariusz, najlepsza rola pierwszoplanowa, najlepsza rola drugoplanowa.
Cechy: *ekspresja* +3, za żeton: +5 do unikania skandali, pewność siebie (x2) +4.

Kolekcja osobliwości

Przedmioty niecodzienne, niezwykłe nawet jak na gadżety.

Jedna cecha (koszt: 3 PD / 5 PD)

Historyczna broń

Autentyczny miecz słynnego średniowiecznego rycerza, z poświadczoną historią. Pamięć świetnych czynów z przeszłości wciąż drzemie w wyszczerbionym ostrzu.
lub: karabin z bitwy na polach Nordalii, rapier barona straconego podczas Rewolucji Akwitańskiej.
Cechy: za żeton: +5 podczas walki w imię ideałów pierwszego właściciela.

Trofeum

Wypchany łeb własnoręcznie upolowanej bestii, wiszący nad kominkiem.
lub: oprawiony w złote ramy portret przodka, półka ze statuetkami wygranymi na rozmaitych konkursach, olbrzymie mahoniowe biurko.
Cechy: pewność siebie +2.

Wahadełko hipnotyzera

Wynalazek z pogranicza psychomancji, mocno nadużywany przez rozmaitych szarlatanów. Wykonany ze srebra.
lub: okulary z wirującymi spiralami w miejsce szkieł, płyta gramofonowa z hipnotyzującą muzyką, kadzidełka z lotosem.
Cechy: *perswazja* +3.

Dwie cechy (koszt: 10 PD)

Płaszcz maskujący

Eksperymentalne wyposażenie wojskowe, wykorzystujące najnowsze zdobycze krystalomancji i alchemii. Płaszcz z kapturem o klasycznym kroju, uszyty z materiału dostosowującego się kolorem do otoczenia.
lub: rozpylacz anty-feromonów, atlantydzka maść z kameleonów.
Cechy: *ukrywanie się* +3, za żeton: moc Rozmycie.

Święta relikwia

Święty przedmiot o dużej mocy, związany z którymś z licznych dualistycznych świętych, np.: drzazga z włóczni św. Jordiego, kosmyk włosów św. Dyfrazji czy fiolka krwi św. Ferrante z Corso.
lub: fragment kamiennej tablicy z Eddą, pisma Proroka.
Cechy: raz na sesję: wybrana moc lub zaklęcie z listy ogólnej, za żeton: ponowna aktywacja mocy.

Trzy cechy (koszt: 15 PD)

Serum prawdy

Specyfik otrzymywany z rzadkiego lemuryjskiego kłącza. Rozwiązuje język i zwiększa podatność na wpływy.
lub: najlepszy rocznik akwitańskiej brandy Rovannon, zestaw do otwierania korespondencji, najnowsze wydanie „Who is who".
Cechy: *perswazja* +3, *empatia* +3, za żeton: ofiara powoduje skandal.

Cztery cechy (koszt: 20 PD)

Dama przed lustrem

Niezwykły i niepokojący obraz nieznanego malarza, przedstawiający młodą kobietę w sukni wieczorowej, wpatrującą się ze strachem w lustro w niezwykłej rzeźbionej ramie. Uznaje się, że dzieło zawiera wiele zakodowanych odniesień do alchemii i formuł numerologicznych. Podobno zbyt długie wpatrywanie się w obraz sprowadza bezsenność oraz lekki obłęd.
Cechy: raz na sesję moc Wizja, za żeton: +5 podczas konfrontacji z opętanymi, *okultyzm* +3, *zastraszanie* +3.

Za kulisami

Opisane w podręczniku gadżety to tylko przykłady – w żadnym razie nie pełna lista. Jeśli potrzebujecie nowego niesamowitego przedmiotu, znajdźcie gadżet o podobnym działaniu i po prostu wymyślcie mu inną nazwę. Spokojnie możecie zmienić przy okazji typ przedmiotu i np.: wyposażyć we właściwości laski z ukrytym ostrzem nakręcany automaton skorpiona.

W opisie gadżetów podaliśmy kilka pomysłów na alternatywne nazwy i opis.

Jak zyskać na pozbyciu się gadżetu

Nie musicie wydawać PD na wszystkie zdobyte na sesji gadżety. Każdy unikatowy przedmiot sprezentowany właściwemu muzeum pozwala odzyskać jeden poziom Reputacji, a sprzedany kolekcjonerowi pozwala odzyskać lub tymczasowo otrzymać jeden punkt Bogactwa.



Moce i zaklęcia

Bohaterowie, którzy wybrali jedną z **profesji magicznych** bądź też wykupili atut **dziki talent** lub **szkolenie magiczne**, zyskują dostęp do mocy i zaklęć.

Szczegółowe zasady działania magii opisane są w sekcji **Magia** (☞143), w tym rozdziale wymienione są jedynie moce i zaklęcia dostępne podczas tworzenia postaci.

Lista mocy

Moce są podstawowymi narzędziami każdego wolsungowego maga. Aktywna moc daje postaci nowe możliwości fabularne, pozwala wzbogacać opis oraz zapewnia dodatkowe uzasadnienie do zagrywania kart z ręki. Nie wpływa jednak poza tym na wyniki rzutów kośćmi.

Ponadto, gracz może wykorzystać moc, by na jedną scenę uzyskać dodatkowy bonus lub dorzucić do jednego testu dwie karty z ręki. Po takim wykorzystaniu, moc staje się nieaktywna.

Więcej o korzystaniu z mocy i sposobach ich aktywacji w sekcji **Magia** (☞143).

Człowiek-pająk

Poruszanie się po gładkich, pionowych powierzchniach i suficie oraz utrzymywanie równowagi. Nie zmienia prędkości ani długości skoków, ale pozwala dostać się w miejsca inaczej niedostępne.
Warianty: niosący maga, kontrolowany rój pająków, ręce wyrastające ze ścian, rękawice z przyssawkami, emiter grawitacji w podeszwach butów, trening joginów, nadludzko chwytne palce u dłoni i stóp.
Gdy moc jest aktywna: pozwala wchodzić na pionowe powierzchnie i sufity (sugerowana umiejętność: *wysportowanie*).
Karty z ręki: sytuacje, w których przydaje się umiejętność chodzenia po ścianach i suficie.
Bonus: podczas pościgów każdy ruch z co najmniej jednym podbiciem zdejmuje dodatkowy znacznik.

Iluzje

Pozwala tworzyć iluzje w zasięgu zmysłów maga.
Warianty: hipnotyczna muzyka, sugestywny śpiew, ożywające obrazy, sny na jawie, narkotyczne wizje.
Gdy moc jest aktywna: mag może tworzyć iluzje, oddziałujące na jeden ze zmysłów (sugerowana umiejętność: *ekspresja*).



Karty z ręki: wykorzystanie iluzji.
Bonus: mag może tworzyć iluzje, oddziałujące na kilka zmysłów na raz. Podczas konfrontacji dowolnego typu każda akcja ofensywna z co najmniej jednym podbiciem zmniejsza o 1k10 pulę przeciwnika w jego najbliższym teście.

Kontrola duchów (tylko spirytysta)

Pozwala przejąć kontrolę nad widzianym duchem, demonem lub innym bytem astralnym.
Warianty: egzorcyzmy, pułapka na duchy, błogosławiona sól, antyczne pieczęcie kontroli.
Gdy moc jest aktywna: mag wyczuwa obecność duchów i potrafi się z nimi porozumieć (sugerowana umiejętność: dostrzeganie duchów - *okultyzm*, rozmowa - *perswazja* lub *zastraszanie*).
Karty z ręki: starcia z bytami astralnymi.
Bonus: pozwala rozpocząć konfrontację z bytem astralnym, której stawką jest kontrola nad duchem. W razie wygranej mag może odesłać ducha w Astral lub przyzwać go raz w ciągu sesji jako sojusznika. W razie przegranej mag zostaje opętany do końca sceny. Gdy czarownik poznaje tę moc, określa typ konfrontacji, który pozwala mu kontrolować duchy.

Kontrola maszyn (tylko technomag)

Pozwala zdalnie kontrolować maszyny. Moc nie działa na broń ręczną i golemy o puli większej niż 1k10.
Warianty: emiter fal manicznych, mini–golem wpinający się w mechanizm, maszyna różnicowa wyliczająca zaklęcia kontroli.
Gdy moc jest aktywna: pozwala na włączanie, wyłączanie i używanie zgodnie z przeznaczeniem urządzeń w zasięgu wzroku. Mocy można używać jako ataku podczas pościgów i walk z użyciem pojazdów. (sugerowana umiejętność: *technika*, może być również używana jako akcja ofensywna w konfikatch).
Karty z ręki: używanie przedmiotów i urządzeń na odległość.
Bonus: manewry z użyciem pojazdów +3.

Lot

Wysokie skoki, unoszenie się i ograniczone manewrowanie w powietrzu, bezpieczne zmiany wysokości. Pozwala oderwać się od ziemi, jednak osiągi są bezdyskusyjnie słabsze od np.: możliwości wiwern. Scena intensywnego lotu wyczerpuje moc.
Warianty: golemiczne skrzydła, zaklęty parasol, parowe dysze w butach, żywioł powietrza, przyzwanie harpii, pierścień z zaklęciem nieważkości, nadmuchiwany mini-sterowiec w plecaku.
Gdy moc jest aktywna: mag potrafi unosić się w powietrzu na wysokość do kilkunastu metrów (sugerowana umiejętność: *wysportowanie*).
Karty z ręki: w sytuacjach, w których pomaga zdolność latania.
Bonus: latanie na wyższe pułapy. Ponadto w walce z istotami nielatającymi postać może być obiektem ataku wręcz tylko w odpowiedzi na własny atak bezpośredni (na tej samej karcie inicjatywy). Podczas pościgów przeciw istotom nielatającym, postać może za żeton wykonać nie deklarowane dobicie.

Nadzwyczajna prędkość

Zwiększona szybkość, dłuższe i wyższe skoki, szybka zmiana zasięgu w konfrontacji. Niezastąpione podczas pościgów. Nie umożliwia poruszania się po pionowych ścianach, przenikania przez przeszkody ani wykonywania dodatkowych akcji.
Warianty: golemiczne spodnie, parowe odrzutowe wrotki, pakt z duchem geparda, zastrzyki z serum refleksu, mini-teleportacje przez Astral, zegarek zakrzywiający czas.
Gdy moc jest aktywna: bohater biega szybciej i skacze dalej niż przeciętny, wysportowany człowiek (sugerowana umiejętność: *wysportowanie*).
Karty z ręki: skoki, pościgi, sprint, szybkość reakcji.
Bonus: *wysportowanie* +3, podbicie podczas pościgu pozwala na zmianę trasy.

Nadzwyczajna siła

Zwiększa siłę fizyczną postaci. Wymaga skupienia, więc rzadko przydaje się podczas konfrontacji, ale pozwala przenosić większe ciężary, wyłamywać drzwi itp.
Warianty: wspomagany kombinezon parowy, serum siły, magiczne tatuaże, niewidzialny służący, animacja dotykanych przedmiotów, przyczepiane boje lewitacyjne.
Gdy moc jest aktywna: pozwala bez wysiłku podnosić ciężkie przedmioty i dokonywać innych aktów niezwykłej siły (sugerowana umiejętność: *wysportowanie* lub *walka*).
Karty z ręki: wyważanie drzwi, zrywanie łańcuchów i inne spektakularne pokazy siły.
Bonus: każdy atak wręcz z co najmniej jednym podbiciem zdejmuje dodatkowy znacznik.

Nadzwyczajna zręczność

Nadludzka zręczność i koordynacja ruchów. Wymaga skupienia, przez co nie daje się zastosować w konfrontacjach, pozwala natomiast niezwykle precyzyjne manipulować przedmiotami.
Warianty: technorękawice z narzędziami i dodatkowymi palcami, tresowane chochliki, mini-golemy, melodia poruszająca przedmioty, olbrzymie szkła powiększające.
Gdy moc jest aktywna: mag bez problemu dokonuje skomplikowanych czynności manualnych (sugerowana umiejętność: *wysportowanie* lub *walka*).
Karty z ręki: naprawy, fałszerstwa, włamania, gry.
Bonus: *technika* i *złodziejstwo* +3.

Pocisk

Atak na odległość, zależnie od natury, może umożliwić gwałtowne przesuwanie przedmiotów na odległość, ale nie pozwala delikatnie nimi manipulować.
Warianty: skupione fale dźwiękowe, promień śmierci, zagotowanie krwi, pyrokineza, żądne krwi duchy pustyni, roztrzaskane szkło, promień zamrażający, przywołanie pioruna, rój szarańczy.
Gdy moc jest aktywna: umożliwia ataki oparte na *strzelaniu*, na średnim i dalekim zasięgu (sugerowana umiejętność: *strzelanie*).
Karty z ręki: strzelanie do celu, ataki dystansowe.
Bonus: *strzelanie* +3.

Pomocnik

Mag zyskuje magicznego pomocnika. Tę moc można wykupić wielokrotnie, za każdym razem określając, w jakiej konfrontacji i umiejętności specjalizuje się pomocnik.
Warianty: golem, duch związany paktem, zauroczona osoba, zaklęte zwierzę, ożywiony posąg, żywiołak, zombie, magiczny sobowtór przeciwnika lub bohatera.
Gdy moc jest aktywna: wprowadza na scenę pomocnika, który dotrzymuje towarzystwa magowi (sugerowana umiejętność: zależnie od zadania).
Karty z ręki: wsparcie ze strony pomocnika.
Bonus: podczas konfrontacji pomocnik działa na karcie inicjatywy gracza (statysta, wybrany typ konfrontacji: 6/10+, obrona 15, pula 1k10). Poza konfrontacją daje +3 do testów wybranej umiejętności.

Rozmycie

Odwraca uwagę od maga, pozwala mu wtopić się w tło, zapewnia niewidzialność. Ofensywne akcje w konfrontacji społecznej bądź walce, na jedną rundę zawieszają działanie mocy.
Warianty: płaszcz załamujący światło, maść z kameleona, wtopienie się w cień, chwilowa amnezja przeciwnika, iluzja, perfumy z anty-feromonów.
Gdy moc jest aktywna: w normalnych sytuacjach otoczenie nie zwraca uwagi na maga, dopóki ten się nie odezwie (sugerowana umiejętność: *ukrywanie się*).
Karty z ręki: podczas ukrywania się, aktów złodziejstwa, podsłuchiwania i podobnych sytuacjach oraz do aktywnej obrony w pościgu.
Bonus: *ukrywanie się* +3. Podczas pościgów każdy ruch z co najmniej jednym podbiciem zmniejsza o 1k10 pulę przeciwnika w jego następnym teście.



Sugestia

Skłania cel do wykonania jakiejś czynności, chwilowej zmiany zachowania, wypowiedzenia określonych słów. Nie zmienia opinii ani uczuć, ale zmusza do konkretnych zachowań.
Warianty: wahadełko hipnotyzera, okulary z koncentrycznymi spiralami, oszałamiający pocałunek, opętanie, zaklęta marionetka, serum posłuszeństwa.
Gdy moc jest aktywna: postaci tła stosują się bez wahania do większości sugestii, próśb i poleceń bohatera (sugerowana umiejętność: *perswazja*).
Karty z ręki: wydawanie poleceń, prośby, sugerowanie rozwiązań, negocjacje.
Bonus: *perswazja* +3.

Tarcza fizyczna

Osłona przed atakami i obrażeniami fizycznymi.
Warianty: pas z polem siłowym, żywioł powietrza otulający maga, kamienna skóra, ochronne tatuaże, kuloodporny parasol, iluzja odwracająca uwagę.
Gdy moc jest aktywna: mag jest odporny na właściwie wszystkie przypadkowe zranienia i uszkodzenia ciała (sugerowana umiejętność: *wysportowanie*).
Karty z ręki: aktywna obrona w walce, unikanie efektów zagrożeń naturalnych i pułapek.
Bonus: obrona +4.

Tarcza mentalna

Osłona przed atakami społecznymi i wszelkim wpływem na umysł oraz emocje.
Warianty: melonik ekranujący fale mózgowe, ochronny amulet, elektrody na skroniach, fajka z czarnym lotosem, czarne gogle, chochlik na ramieniu.
Gdy moc jest aktywna: telepaci, duchy i inne istoty normalnie wyczuwające myśli lub emocje nie dostrzegają bohatera (sugerowana umiejętność: *blef*).
Karty z ręki: aktywna obrona w dyskusji, ukrywanie motywów.
Bonus: pewność siebie +4.

Telekineza

Manipulowanie przedmiotami na odległość, w zasięgu wzroku. Precyzyjne, ale bez zastosowania w walce.
Warianty: moc umysłu, fale magnetyczne, poltergeist, niewidzialny służący, ożywianie przedmiotów, mechaniczny pająk, ręka na wysięgniku, mini portal.
Gdy moc jest aktywna: umożliwia manipulację przedmiotami na odległość, w zasięgu wzroku (sugerowana umiejętność: zależne od zadania).
Karty z ręki: poruszanie przedmiotów na odległość, aktywna obrona w walce i pościgu.
Bonus: manewry w walce i podczas pościgu +3.

Uderzenie

Atak wręcz. Silny i niszczycielski, nie nadaje się do precyzyjnych zastosowań. Pozwala za to wyważać drzwi, przewracać przeciwników itp.
Warianty: porażające rękawice, golemiczna ręka z młotem parowym, dotyk wysysający życie, płonące dłonie, szpony, chwilowe opętanie przez przodka-wojownika, błogosławiona broń.
Gdy moc jest aktywna: umożliwia ataki na bliskim zasięgu, oparte na *walce* lub głównej umiejętności maga (*technice*, *ekspresji* lub *okultyzmie*). Mag poznając moc wybiera jednocześnie umiejętność, na której jest oparta. Postać nigdy nie jest uznawana za bezbronną (sugerowana umiejętność: zależnie od wizualizacji *walka* lub umiejętność magiczna - wybór gracza w momencie poznania mocy).
Karty z ręki: ataki, niszczenie przedmiotów, powalanie przeciwnika itp.
Bonus: ataki z użyciem mocy +3.

Widzenie magii

Widzenie aury, miejsc i przedmiotów magicznych. W przypadku magii tego samego rodzaju możliwa jest identyfikacja i poznanie konkretnych jej cech. W przypadku innej odmiany, moc wskazuje tylko obecność magii i ewentualnie informuje o jej rodzaju, nie mówiąc nic o naturze.
Warianty: thaumometr, krem do wcierania w powieki, krystalomantyczny monokl, wyostrzona intuicja, spojrzenie w Astral.
Gdy moc jest aktywna: mag wyczuwa w swoim pobliżu aktywne moce i zaklęcia, przedmioty oraz istoty magiczne, przebicia z Astralu i inne przejawy magii (sugerowana umiejętność: *spostrzegawczość*).
Karty z ręki: analizowanie natury i zastosowania magii, sytuacje, w których wcześniejsze wyczucie magii pomaga.
Bonus: +3 podczas testów analizowania magii.

Wizja

Widzenie przez ściany, czytanie zamkniętych książek, widok z innego punktu, obserwacja na odległość znajomego miejsca lub osoby. Maksymalny zasięg działania to kilka kilometrów. Może mieć zastosowanie w niektórych konfrontacjach zręcznościowych.
Warianty: emiter promieni prześwietlających, latające golemiczne oko, imp, spojrzenie z oczu obrazu, krystalomantyczne lustro, proroczy sen.
Gdy moc jest aktywna: mag widzi lub wyczuwa mniej więcej, co znajduje się w zamkniętych kopertach, pudełkach, szafach i za cienkimi ścianami. Pozwala używać na odległość umiejętności: *analiza*, *wiedza akademicka*, *wiedza ogólna*, *przyroda*, *spostrzegawczość*, *technika* oraz *półświatek* w ich zastosowaniach analitycznych (sugerowana umiejętność: zależnie od okoliczności *empatia, półświatek, przyroda, spostrzegawczość, technika, wiedza akademicka* lub *wiedza ogólna*).

Karty z ręki: wykorzystywanie informacji zdobytych dzięki wizjom, widzenie przez ściany i inne przeszkody.
Bonus: *analiza* +3 i *spostrzegawczość* +3.

Wpływ

Wzbudzanie emocji i manipulowanie nimi. Jednorazowe wykupienie mocy daje kontrolę nad jednym typem emocji: pozytywnymi (zainteresowanie, przyjemność, spokój, senność) lub negatywnymi (strach, odraza, smutek, gniew).
Warianty: emiter empatyczny, maska czarownika, zaklęta muzyka, niepokojący obraz, wiersz z wplecionym zaklęciem, duch szepczący do ucha, iluzja, krew sącząca się za ściany, kłębowisko pająków, zmiany temperatury.
Gdy moc jest aktywna: nastrój bohatera udziela się osobom w okolicy, większość statystów ulega mu automatycznie (sugerowana umiejętność: *ekspresja*).
Karty z ręki: wpływ na wybrane emocje.
Bonus: *zastraszanie* +3 lub *ekspresja* +3.

Zauroczenie (tylko artysta)

Trwały wpływ na nastawienie, uczucia i emocje statystów.
Warianty: portret, dedykowany utwór muzyczny, delikatne dotknięcie policzka, woskowa figurka, dokładne powtarzanie czyichś ruchów, wspólny taniec.
Gdy moc jest aktywna: artysta potrafi rozpocząć rozmowę nawet z osobami wrogo nastawionymi (sugerowana umiejętność: *ekspresja*).
Karty z ręki: *perswazja*, zawieranie przyjaźni, uwodzenie.
Bonus: do końca sceny zmienia nastawienie wybranego statysty o jeden w stronę przyjaznego. Jeśli gracz wyda żeton, zmiana jest trwała.

Lista zaklęć

Zaklęcia zapewniają konkretne, stosunkowo potężne efekty. Każde rzucenie zaklęcia wyczerpuje je i aby posłużyć się nim ponownie, trzeba je najpierw aktywować. Szczegółowe zasady dotyczące rzucania i aktywacji zaklęć opisane są w sekcji **Magia** (☞143).

Poniżej znajdują się jedynie zaklęcia dostępne podczas tworzenia postaci.

Egzorcyzm

Zaklęcie pozwala odesłać byt astralny, przebywający w świecie fizycznym, nawiedzający osobę, miejsce lub przedmiot.
Warianty: rytualny sztylet Zakonu Płonącego Miecza, tradycyjna ceremonia szangijskich mistrzów, Repelent Demonów według pomysłu dr Ironsa, „Scherzo astralne".
Wymagania: wydanie żetonu i test umiejętności magicznej o ST 15 lub rzucenie zaklęcia w punkcie, który jest soczewką miejsca i/lub czasu.
Efekty: pozwala rozpocząć poważną konfrontację z bytem astralnym (niezależnie od jego puli kości). W razie wygranej, mag może odesłać ducha w Astral. W wypadku przegranej, zostaje opętany do końca sceny. Poznając to zaklęcie, mag określa typ konfrontacji, który pozwala mu egzorcyzmować duchy.

Magiczny towarzysz

Zaklęcie tworzy lub przyzywa sojusznika o puli 2k10. Zaklęcie można wykupić wielokrotnie, wybierając za każdym razem innego sojusznika (☞466, **Obsada**).
Warianty: golem, związany paktem duch, ożywiony posąg, zmaterializowany lotosowy sen, zahipnotyzowany lub zauroczony statysta.
Wymagania: wydanie żetonu i test umiejętności magicznej o ST 20, specjalne okoliczności rzucenia zaklęcia: technomag – laboratorium, spirytysta i rytualista – w soczewce miejsca lub czasu, artysta – powodując drobny skandal lub w swojej pracowni.
Efekty: mag otrzymuje sojusznika, który do końca przygody towarzyszy jemu lub wskazanej przez niego osobie. Dana osoba może korzystać tylko z jednego magicznego towarzysza na raz.

Odbicie magii

Zaklęcie pozwala odbijać skierowane w maga, wrogie efekty magiczne.
Warianty: Przenośny Deflektor Thaumiczny płk. Wutrza, mudra pięciu wirujących orchidei, duch strażniczy, runa nietykalności wytatuowana na czole.
Wymagania: wydanie żetonu.
Efekty: do końca sceny mag może odbijać rzucone przeciw niemu zaklęcia. Za każdym razem, gdy jest celem wrogiej magii, należy przeprowadzić test przeciwstawny, w którym obaj magowie, obrońca i atakujący, testują swoją umiejętność magiczną. Sukces obrońcy oznacza, że efekt odbił się i trafił

w atakującego. Remis oznacza, że celem odbitego efektu jest inny, losowo wybrany uczestnik starcia.



Przeniknięcie

Zaklęcie pozwala magowi dostać się na drugą stronę normalnie nieprzepuszczalnej przeszkody. Maksymalny dystans, jaki można w ten sposób pokonać, to kilkanaście metrów.

Warianty: Opatentowany Teletransporter Thamofazowy prof. Winkelweisera, narysowanie zaklętą kredą zarysu drzwi na ścianie, kontrola żywiołu ziemi, serum czasowo zmieniające żywą tkankę w ektoplazmę.

Wymagania: wydanie żetonu i test umiejętności magicznej ST 15.

Efekty: mag może przenieść się, wraz z wszystkim co ma przy sobie, na drugą stronę ściany lub innej przeszkody. Za podbicie może wziąć ze sobą dodatkową osobę, za podbicie – całą drużynę. Przeniknięcie podczas konfrontacji wymaga wykonania jednej akcji ruchu.

Przyzwanie demona

Zbiór niebezpiecznych i zwykle nielegalnych zaklęć, które w niepokojąco łatwy sposób sprowadzają do fizycznego świata niebezpieczne byty astralne.

Warianty: przeklęta partytura, zaklęta lampa naftowa, runiczna łamigłówka, rytuał w starej księdze.

Wymagania: wydanie żetonu oraz; odprawienie rytuału według wskazówek lub wypowiedzenie odpowiedniej inkantacji w soczewce miejsca lub czasu itp.

Efekty: przed magiem materializuje się określony w zaklęciu byt astralny (pula 2k10 lub więcej), który pozostanie w świecie fizycznym, aż zostanie odesłany. Jeżeli mag zna prawdziwe imię przybysza, może kontrolować go do najbliższego wschodu lub zachodu słońca. Pod koniec tego okresu musi odesłać demona lub go uwolnić.

Regeneracja

Zaklęcie pozwala przywrócić wybranej osobie utracone siły.

Warianty: tonik wzmacniający, zaklęcie lecznicze, kojący dotyk, przyzwanie ducha miłosierdzia, hipnoza poprawiająca samoocenę, ręce, które leczą.

Wymagania: wydanie jednego lub więcej żetonów lub test umiejętności magicznej o ST 10. Mag musi dotykać osoby, której siły regeneruje.

Efekty: cel zaklęcia odzyskuje jeden znacznik odporności lub punkt kondycji, plus jeden za każde podbicie. Mag może również wydać dowolną liczbę żetonów, z których każdy przywraca jeden znacznik. Poznając to zaklęcie, mag wybiera jeden z trzech zakresów jego działania: znaczniki w walce i Kondycja, znaczniki w starciach sprawnościowych i Kondycja lub znaczniki w starciach społecznych i Reputacja.

Rozproszenie magii

Zaklęcie pozwala rozpleść inną, zawieszoną lub nieaktywną moc.

Warianty: rozplątanie czaru rękawicami technomagicznymi, przecięcie nici rytualnym sztyletem, skanalizowanie mocy w Astral, zagranie wstecz magicznej melodii.

Wymagania: wydanie żetonu i test umiejętności magicznej o ST 15 dla mocy, ST 20 dla większości zaklęć i ST 25-30 dla potężnych zaklęć. Mag musi być świadomy istnienia zaklęcia (np.: dzięki mocy Widzenie magii).

Efekty: udany test rozprasza magię (potężniejsze lub starsze zaklęcia dezaktywują się tylko czasowo, do końca sceny). Nieudany, aktywuje moc, której celem staje się mag próbujący ją rozproszyć.



Wrota w Astral

Zaklęcie otwiera portal, który wiedzie w niezbadaną i tajemniczą przestrzeń astralną.

Warianty: Transpolator Astralny wedlug patentu doktora Isaaca Warpa, wizjonerski obraz zmieniający się we wrota, rzucona w ogień mieszanka ziół według pilnie strzeżonej receptury tajmyckich szamanów.

Wymagania: wydanie żetonu i test umiejętności magicznej o ST 25 oraz skomplikowany rytuał, który, gdyby wykonać go w towarzystwie, mógłby być przyczyną sporego skandalu.

Efekty: mag otwiera portal prowadzący w Astral, który utrzymuje się do najbliższego wschodu lub zachodu słońca. Każdy może spróbować wkroczyć przez wrota w przestrzeń astralną, wymaga to jednak udanego testu *odwagi* o ST 15 i wydania żetonu. Mag nie może rzucić zaklęcia będąc już w Astralu. Nie wiadomo, co dzieje się z nieszczęśnikami, którzy nie zdążyli powrócić przed zamknięciem portalu.

Wzmocnienie Atrybutu

Zaklęcie pozwala czasowo zwiększyć zakres przerzutu testów jednego Atrybutu, wybranego podczas nauki zaklęcia.

Warianty: szangijskie serum siły, dekańska mantra kontroli umysłu, Niezwykły i Niezawodny Amplifikator Fal Mózgowych doktora Spumazzo, opętanie przez ducha wilka.

Wymagania: wydanie żetonu i odrzucenie wszystkich kart z ręki.

Efekty: Zakres przerzutu testów opartych na wybranym Atrybucie zwiększa się o jeden (połączenie wysokiego Atrybutu, jokera i tego zaklęcia pozwala więc osiągnąć przerzut przy 6+). Efekt utrzymuje się przez jeden test, plus jeden za każde podbicie.

Wzmocnienie mocy (nazwa mocy)

Na czas jednej sceny dana moc działa skuteczniej. Pod koniec sceny zaklęcie dezaktywuje się, jednak moc pozostaje aktywna. Zaklęciem można wzmocnić tylko moc, która jest w tym czasie aktywna.

Warianty: bazujące na wzmacnianej mocy.

Wymagania: wydanie żetonu.

Efekty: jeden z efektów, zależnie od wzmacnianej mocy:

- zaklęcie działa na więcej, niż jeden cel.

  Zaklęcie Wzmocniona Sugestia pozwala podczas konfrontacji jednym testem perswazji zdjąć znaczniki co najmniej dwóm przeciwnikom, znajdującym się w tym samym zasięgu.
- zaklęcie zapewnia bonus +5 do umiejętności oraz dodatkowe +1 za każde pobicie.

  Wzmocniona Sugestia daje +5 do wszystkich testów perswazji.

- zaklęcie zwiększa obronę, wytrwałość lub pewność siebie o +6 oraz dodatkowe +1 za każde podbicie.

  Wzmocniona Tarcza fizyczna zwiększa obronę o +6.
- zaklęcie działa na przeciwników o puli 2k10 (plus dodatkowe 1k10 za każde podbicie).

  Wzmocniona Kontrola maszyn pozwala przejmować golemy o puli większej niż 1k10.

Zawieszenie

Zaklęcie pozwala umieścić efekt innego zaklęcia lub mocy w przedmiocie albo miejscu i ustalić warunki, w których będą aktywowane.
Warianty: zaczarowana partytura, magiczny znak nakreślony na drzwiach, miniaturowy runiczny mechanizm zegarowy, przeklęta karta do gry.
Wymagania: udany test umiejętności magicznej o ST 15 i wydanie żetonu.
Efekty: Mag wybiera zaklęcie lub moc, które chce zawiesić i określa warunek, który spowoduje aktywację efektu. Każde podbicie pozwala określić kolejny warunek aktywujący. Po spełnieniu warunków, wykonuje się stosowne testy tak, jakby zaklęcie rzucał mag stojący w miejscu jego zawieszenia.

Przykład: *Pochodzący z Ozumu mag Anatano Otosan rysuje na drzwiach znak, w którym zawiesza moc Pocisk i określa warunek aktywacji „Pierwsze otwarcie drzwi". Gdyby uzyskał w teście trzy podbicia mógłby doprecyzować warunki aktywacji „Pierwsza osoba, nie troll, która otworzy te drzwi w nocy".*

Zmiana pogody

Zaklęcie pozwala zmienić pogodę w okolicy, począwszy od drobnych zmian, po bardzo poważne modyfikacje.
Warianty: Różnicowy Moduł Meteomantyczny dr Klugenschwarzenbauma, rytualny taniec winlandzkich szamanów, wrodzony talent płanetnika, melodia na flet wygrywająca pogodę.
Wymagania: wydanie żetonu i test umiejętności magicznej o ST 15 lub ST 20, jeżeli mag nie ma umiejętności *przyroda*.
Efekty: mag może zmienić pogodę w bezpośredniej okolicy. Skala i niezwykłość zmian zależy od liczby podbić: zwykły sukces to zmiany naturalne dla danej pory roku i odczuwalne w promieniu kilkudziesięciu metrów od maga, pięć podbić wywoła natomiast w środku lata śnieżycę, obejmującą całe miasto.

Osiągnięcia

Niezwykli bohaterowie dokonują niezwykłych wyczynów, pokonują wyzwania, z którymi nikt inny nie miałby odwagi się zmierzyć i wychodzą obronną ręką z sytuacji pozornie bez wyjścia.

Za każdym razem, gdy postać dokona czegoś niezwykłego, spektakularnego lub po prostu godnego zapamiętania, gracz zyskuje potencjalne osiągnięcie. Nieważne jest przy tym, czy bohater zawdzięcza sukces sprytowi, umiejętnościom, współpracy z drużyną czy po prostu szczęściu na kościach. Pod koniec sesji, każdy gracz wybiera jeden z wyczynów swojego bohatera i wpisuje na swoją kartę postaci jako **Osiągnięcie**. Wybrane zdarzenie zostaje opisane w prasie lub w inny sposób przedostaje się do opinii publicznej, zwiększając sławę postaci i stając się istotną częścią jej biografii.

W dalszej części rozdziału opisane są przykładowe wyczyny, jednak nie jest to, w żadnym razie, pełna lista. Wszelkie działanie, które zebrało aplauz drużyny czy sprawiło, że MG zaniemówił z wrażenia, każdy zaskakująco wysoki wynik na kościach, doskonale zagrana scena, błyskotliwe hasło czy bon mot rzucone przez bohatera, jest doskonałym materiałem na nowe **Osiągnięcie**.

Podczas sesji, gdy bohater znajdzie się w sytuacji, w której już raz dokonał spektakularnego wyczynu, gracz może odwołać się do wpisanego na kartę **Osiągnięcia**. Zyskuje wówczas bonus +5 do jednej akcji. Modyfikatory nie kumulują się – podczas jednego testu można powołać się tylko na jeden wyczyn. Do każdego z **Osiągnięć** można odwołać się tylko raz na sesję.

Cytaty ze świata gry

Jak donosi Wotańska Agencja Prasowa, w dniu wczorajszym, po pasjonującym podniebnym pojedynku rozgrywającym się ponad dachami Heimburga, porucznik Olafson, znany as lotnictwa, pobił kolejny rekord prędkości i odzyskał, już po raz trzeci, tytuł najszybszego pilota wiwerny na świecie.

– Sir Robert Grey jak mniemam? Wiele słyszałem o pańskich wyczynach. Sam również jestem myśliwym i od dawna chciałem spytać, jak udało się panu w pojedynkę upolować lewiatana?

– Z kajaka szanowny panie. Z kajaka.

W dzisiejszym numerze *Lyonesse Crystaloghraph* przeczytają Państwo porywający artykuł p.t. *„Tajemnice zaginionego Aksum"* autorstwa panny Shackleton. Nasi wierni czytelnicy pamiętają ją zapewne ze znakomitego sprawozdania z podróży w poszukiwaniu atlantydzkich miast ze złota oraz pasjonującego reportażu z pokładu nawiedzonego sterowca.

Jeżeli podejmując się wyzwania bohater gra *va banque* i ryzykował życiem, utratą majątku i dobrego imienia lub w inny sposób był o krok od ostatecznego zakończenia kariery, sukces daje mu prawo do **Osiągnięcia nadzwyczajnego**. Innymi słowy, nadzwyczajne wyzwanie w razie niepowodzenia powoduje utratę postaci. Odwołanie się do takiego osiągnięcia zapewnia bonus przez całą scenę, nie tylko na czas jednego rzutu.

Pierwsze osiągnięcie

Bohater zaczyna grę z jednym, wybranym, nie nadzwyczajnym **Osiągnięciem**. To właśnie ten wyczyn spowodował, że postać zdobyła sławę i dołączyła do grona Niezwykłych Dam i Dżentelmenów.

Przykład: *Detektyw Eisenhand zdobył sławę, rozwiązując zagadki wielu uciążliwych przestępstw, popełnionych na terenie Heimburga. Choć jak na razie żadna z jego spraw nie trafiła na okładki krajowych gazet, heimburczycy go uwielbiają. Postać zaczyna grę z wpisanym na kartę postaci osiągnięciem „Wdzięczność (mieszkańcy Heimburga) – rozwiązałem wiele spraw na terenie miasta".*

Lista osiągnięć

W dalszej części tekstu opisane są najczęstsze **Osiągnięcia**. Każde ma konkretny zakres, którego dotyczy, oraz jasno określone efekty. Lista nie jest zamknięta, więc jeśli na sesji wydarzy się coś niezwykłego, nie przewidzianego w poniższym zastawieniu, stwórzcie po prostu nowe **Osiągnięcie**.

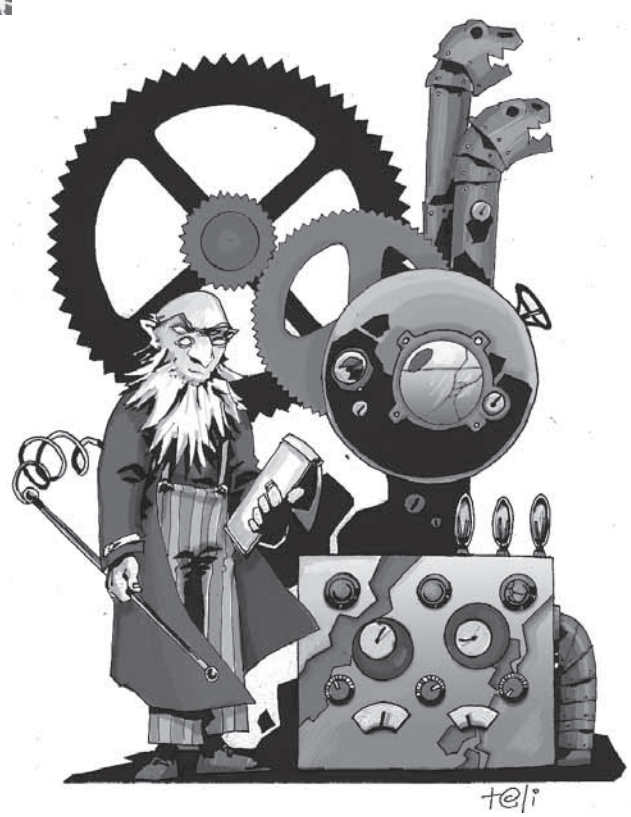
Nadzwyczajne osiągnięcia mają precyzyjniej sformułowany zdefiniowany zakres i wyróżniają się nazwą zakończoną wykrzyknikiem.

Co nas nie zabije... (typ konfrontacji)

Bohater wygrał konfrontację, w której objawiła się jego słabość rasowa.
Raz na sesję: bonus +5, gdy bohater jest pod wpływem słabości rasowej w trakcie konfrontacji tego samego typu.

Co nas nie zabije, to nas wzmocni! (umiejętność)

Bohater wygrał konfrontację *va banque*, w której objawiła się jego słabość rasowa.
Cała scena: bonus +5 do wybranej umiejętności, gdy bohater jest pod wpływem słabości rasowej.



Za kulisami

Osiągnięcia są jednym z najważniejszych elementów mechaniki **Wolsunga**; podkreślają wyjątkowość bohatera i mają bardzo wymierny wpływ na zasady gry – są więc nagrodą zarówno dla gracza, jak i dla postaci. Konwencja gry zakłada rozgrywanie przygodowych, kipiących od akcji opowieści o nieustraszonych bohaterach, stawiających czoła niesamowitym wyzwaniom, a **Osiągnięcia** to jeden z mechanizmów, które to wspierają. Lista niezwykłych wyczynów, spisywana na karcie postaci, tworzy historię bohatera i pozwala na długo zapamiętać najfajniejsze fragmenty sesji. Osiągnięcia to w **Wolsungu** wszystkie te historie, które gracze pamiętają i długo wspominają: „A pamiętasz jak w walce z tymi zombiakami miałem pięć przerzutów na 1 kości?".

Jeżeli udało ci się dokonać na sesji czegoś fajnego, wpisz to na kartę jako **Osiągnięcie**. Zwiększysz w ten sposób szanse na powtórzenie podobnego wyczynu w przyszłości.

Dług wdzięczności (osoba)

Bohater uratował komuś życie lub ocalił kogoś przed śmiercią towarzyską.
Raz na sesję: bonus +5, jeśli na scenie jest uratowana osoba lub jej przyjaciele.

Dług życia! (osoba, umiejętność)

Bohater, podejmując śmiertelne ryzyko, uratował komuś życie lub ocalił kogoś przed śmiercią towarzyską.
Cała scena: bonus +5 do wybranej umiejętności, jeśli na scenie jest uratowana osoba lub jej przyjaciele.

Dyskusja (sceneria)

Bohater w wielkim stylu wygrał konfrontację społeczną w charakterystycznej scenerii, np.: podczas balu, na sterowcu, w czasie pożaru.
Raz na sesję: bonus +5 podczas konfrontacji społecznych w takiej samej scenerii lub okolicznościach.

Dyskusja (typ)

Bohater w wielkim stylu wygrał konfrontację społeczną konkretnego typu, np.: dysputę naukową, negocjacje z porywaczem, przesłuchanie, wywiad dla prasy, flirt.
Raz na sesję: bonus +5 podczas konfrontacji społecznej tego samego rodzaju.

Dyskusja nadzwyczajna! (sceneria, typ, umiejętność)

Bohater, ryzykując wszystko, wygrał konfrontację społeczną konkretnego typu, w charakterystycznej scenerii, np.: negocjacje w operze, przesłuchanie na balu, spór naukowy podczas pożaru, flirt w czasie strzelaniny.
Cała scena: bonus +5 do wybranej umiejętności podczas konfrontacji społecznych tego samego rodzaju i w takich samych okolicznościach lub otoczeniu.

Katastrofa (pojazd)

Bohater przeżył spektakularną katastrofę sterowca, jachtu, paromobilu, pociągu osobowego itp.
Raz na sesję: bonus +5 w sytuacji grożącej katastrofą pojazdów tego samego typu.

Katastrofa (sceneria lub okoliczności)

Bohater przeżył niezwykłą katastrofę w charakterystycznych okolicznościach, np.: podczas burzy, z powodu ostrzału artyleryjskiego, z powodu braku paliwa, na wzburzonym morzu.
Raz na sesję: bonus +5 w sytuacji grożącej katastrofą, w tej samej scenerii lub okolicznościach.

Katastrofa nadzwyczajna! (sceneria, pojazd, umiejętność)

Bohater przeżył śmiertelnie niebezpieczną katastrofę pojazdu w charakterystycznych okolicznościach, np.: sterowca nad pustynią, wiwerny podczas walki z harpiami, statku po zderzeniu z górą lodową.
Cała scena: bonus +5 do wybranej umiejętności w sytuacjach grożących katastrofą podobnego pojazdu, w takiej samej scenografii.

Kolekcjoner (typ przedmiotu)

Bohater odnalazł unikatowy przedmiot konkretnego typu, np.: obraz, wynalazek, klejnot, księgę.
Raz na sesję: bonus +5 podczas poszukiwań przedmiotu tego samego rodzaju.

Kolekcjoner (sceneria)

Bohater odnalazł unikatowy przedmiot w niezwykłej scenerii, np.: zaginionej świątyni, zapomnianym magazynie, zatopionym wraku.
Raz na sesję: bonus +5 podczas poszukiwania niezwykłych przedmiotów w takiej samej scenerii.

Kolekcjoner nadzwyczajny!
(sceneria, typ przedmiotu, umiejętność)

Bohater z narażeniem życia odnalazł niezwykły, jedyny w swoim rodzaju przedmiot w konkretnej, niecodziennej scenerii, np.: starożytny artefakt na wykopaliskach, eksperymentalną broń w zapomnianym bunkrze, dzieło sztuki w opuszczonej rezydencji.
Cała scena: bonus +5 do wybranej umiejętności podczas poszukiwania przedmiotów tego samego rodzaju, w takiej samej scenerii lub okolicznościach.

Konfrontacja (przeciwnik)

Bohater w wielkim stylu wygrał konfrontację (walkę, pościg, dyskusję) z niezwykłym przeciwnikiem np.: tubylcami z Lemurii, heimburskimi bandytami, venrierowskim nekromantą, znanym artystą czy niziołczą *scyllą*.
Raz na sesję: bonus +5 do konfrontacji dowolnego typu z tym rodzajem przeciwnika.

Konfrontacja nadzwyczajna!
(przeciwnik, umiejętność)

Bohater wygrał w wielkim stylu konfrontację na śmierć i życie z niezwykłym przeciwnikiem np.: pokonał w pojedynku słynnego rewolwerowca, płomienną mową ocalił życie, przekonując matronę *scylli*.
Cała scena: bonus +5 do wybranej umiejętności podczas konfrontacji z danym typem przeciwnika.

Manewr (rodzaj manewru)

Bohater wykonał spektakularny manewr podczas konfrontacji, np.: rozbroił przeciwnika, zmienił trasę pościgu, zastraszył rozmówcę.
Raz na sesję: bonus +5 do tego samego manewru.

Manewr (sceneria lub okoliczności, typ konfrontacji)

Bohater wykonał spektakularny manewr podczas konfrontacji w charakterystycznej scenerii, np.: na dachu pędzącego pociągu, na balu, podczas konnego pościgu, w operze, pod wpływem alkoholu.
Raz na sesję: bonus +5 dowolnego manewru podczas konfrontacji tego samego typu i w takich samych okolicznościach lub scenerii.

Odkrycie (sceneria)

Bohater dokonał ważnego odkrycia archeologicznego, geograficznego, antropologicznego w niezwykłej scenerii, np.: na pustyni, w piramidzie, w atlantydzkiej dżungli, w jeziorze.
Raz na sesję: bonus +5 do badań prowadzonych w takiej samej scenerii.

Odkrycie (tematyka)

Bohater dokonał przełomowego odkrycia z konkretnej dziedziny, np.: archeologii starożytnej, poszukiwania źródeł rzek, badania zaginionych plemion, eksploracji Astralu.
Raz na sesję: bonus +5 podczas badań w tej samej gałęzi nauki.

Odkrycie nadzwyczajne!
(sceneria, tematyka, umiejętność)

Bohater z narażeniem życia dokonał przełomowego odkrycia w niezwykłej scenografii.
Cała scena: bonus +5 do wybranej umiejętności podczas badań z tej samej dziedziny, prowadzonych w takiej samej scenografii (np.: poszukiwanie zaginionych świątyń w dżungli, badanie dzikich plemion sunirskich).

Odwaga (sceneria lub okoliczności)

Bohater wykazał się niezwykłą odwagą, stając twarzą w twarz z niezwykle groźnym przeciwnikiem w charakterystycznej scenerii, np.: na cmentarzu, na polu bitwy, w czasie burzy, podczas seansu spirytystycznego.
Raz na sesję: bonus +5 do testów *odwagi* w takiej samej scenerii lub okolicznościach.

Odwaga (przeciwnicy)

Bohater wykazał się niezwykłą odwagą, stając twarzą w twarz z przerażającym przeciwnikiem, np.: strzygą, starym trollem, pradawnym siedmiorękim demonem.
Raz na sesję: bonus +5 do testów *odwagi* podczas spotkania z przeciwnikiem tego samego rodzaju.

Preludium

Ciekawym pomysłem jest rozegranie pierwszej sesji postaciami, które jeszcze nie dokonały niczego niezwykłego. W ten sposób pierwsze osiągnięcie wpisane na kartę będzie już wynikało z wydarzeń na sesji. Pamiętajcie, że w takim przypadku, postaci zaczynają z pulą 1k10, która zwiększa się dopiero po zdobyciu pierwszego Osiągnięcia.



Pościg (scenieria)

Bohater odbył zwycięski pościg w niezwykłej scenerii: po dachach, na egzotycznym bazarze, w wąskich kanionach, przez hale fabryczne itp.
Raz na sesję: bonus +5 do pościgów w tej samej scenerii.

Pościg (pojazd)

Bohater odbył zwycięski pościg konkretnym typem pojazdu: bicyklem, sportowym paromobilem, kajakiem, balonem itp.
Raz na sesję: bonus +5 do pościgów takim samym środkiem lokomocji.

Pościg nadzwyczajny! (scenieria, pojazd)

Bohater, ryzykując życie, odbył zwycięski pościg w niezwykłej scenografii np.: wiwerną w wąskim kanionie, kajakiem po rwącej rzece czy bicyklem po mrocznych zaułkach Lyonesse.
Cała scena: bonus +5 do pościgów w takiej samej scenerii i pojazdem analogicznego rodzaju.

Ratunek (typ opresji)

Bohater w wielkim stylu ocalił kogoś z opresji, np.: uwolnił porwanego, odnalazł zaginionych, ocalił z katastrofy, klęski żywiołowej, ocalił przed niechcianym zamążpójściem, udaremnił zamach.
Raz na sesję: bonus +5 podczas ratowania innych z takiej samej opresji.

Ratunek (sceneria)

Bohater ocalił kogoś w niezwykłej scenerii, np.: na sali balowej, w wysokich górach, na zamku, w bazie geniusza zbrodni, podczas defilady.
Raz na sesję: bonus +5 podczas ratowania innych w takiej samej scenerii lub okolicznościach.

Ratunek nadzwyczajny! (opresja, sceneria, umiejętność)

Bohater z narażeniem życia ocalił kogoś z konkretnej opresji w charakterystycznych okolicznościach. Przykłady: porwanie damy w Heimburgu, odnalezienie zaginionych dzieci na pustyni, uratowanie przed niechcianym zamążpójściem w bazie geniusza zbrodni.
Cała scena: bonus +5 do wybranej umiejętności podczas ratowania innych z takiej samej opresji w takich samych okolicznościach lub scenerii.

Rekord (typ rekordu)

Bohater pobił rekord w niezwykłej dziedzinie, np.: rekord prędkości paromobilem, liczbę zdobytych szczytów, zejście w głąb jaskini, długość przelotu wiwerną, czas spędzony pod wodą, najdłuższy aplauz otrzymany po występie, najwyższy skok o tyczce.
Raz na sesję: bonus +5 do bicia kolejnych rekordów w tej samej dziedzinie.

Rekord (obszar)

Bohater pobił lokalny rekord i zyskał sławę na danym obszarze. Dla rekordów geograficznych minimalny obszar to kontynent, dla innych kraj. Przykłady: zdobywanie szczytów w Lemurii, przepłynięcie w górę rzeki w Sunnirze, rekord prędkości wiwerną w Wotanii, budowa największego sterowca w Slawii, największa sprzedaż powieści w całej Akwitanii.
Raz na sesję: bonus +5 do bicia innych rekordów w tym samym obszarze geograficznym.

Rekord nadzwyczajny! (typ rekordu, obszar, umiejętność)

Bohater z narażeniem życia pobił lokalny rekord w niezwykłej dziedzinie, np.: przepłynięcie w górę rzeki w Lemurii, odpierając ataki dzikich, rekord prędkości przelotu Brightbay – Lyonesse podczas gradobicia.
Cała scena: bonus +5 do wybranej umiejętności podczas bicia rekordów w tej samej dziedzinie, na tym samym obszarze geograficznym.

Skandal (środowisko)

Bohater z klasą wyplątał się ze skandalu w konkretnym środowisku, np.: w alfheimskich klubach, na salonach Heimburga, wśród bohemy Orseaux, na cesarsko-królewskim dworze w Valen.

Raz na sesję: bonus +5 podczas grożących skandalem sytuacji w tym samym środowisku.

Skandal (typ)

Bohater wyszedł obronną ręką ze skandalu spowodowanego konkretnym wydarzeniem, np.: niewłaściwym romansem, nałogiem, złamaniem etykiety, podejrzeniem o przestępstwo.
Raz na sesję: bonus +5 w sytuacjach grożących skandalem tego samego typu.

Skandal nadzwyczajny! (typ, środowisko)

Bohater wyszedł obronną ręką ze skandalu grożącego śmiercią towarzyską, np.: niewłaściwego romansu na dworze w Valen, podejrzenia o przestępstwo w akwitańskiej bohemie, nałogu w kolonialnym establishmencie Dekanu.
Cała scena: Całkowita odporność na skandale tego samego typu w tym samym środowisku.

Specjalizacja (umiejętność, okoliczności)

Bohater spektakularnie i w niezwykłych warunkach skorzystał ze swych umiejętności, np.: zastraszył kogoś podczas balu, dokonał analizy danych podczas śledztwa.
Raz na sesję: bonus +5 do testu tej samej umiejętności w tych samych okolicznościach lub scenerii.

Specjalizacja nadzwyczajna! (umiejętność, warunki)

Bohater, ryzykując życiem, spektakularnie i w niezwykłych okolicznościach skorzystał ze swoich umiejętności, np.: niezwykle celnie strzelał w czasie walki na parowcu, zdołał zastraszyć przeciwników w czasie walki nad przepaścią.
Cała scena: bonus +5 do tej samej umiejętności w tych samych okolicznościach lub scenerii.

Spektakularny wyczyn (rodzaj akcji)

Bohater dokonał w wielkim stylu spektakularnego wyczynu, np.: przeskoczył rozpadlinę, zaprosił damę do tańca, rozśmieszył towarzystwo, brawurowo zagrał rolę sceniczną.
Raz na sesję: bonus +5 podczas próby powtórzenia wyczynu.

Szczęściarz

Bohater uzyskał w teście wynik 50 lub więcej. Tego osiągnięcia nie można wybrać podczas tworzenia postaci.
Raz na sesję: bonus +5 do rzutu, w którym wpadł co najmniej jeden przerzut.

Szczęściarz nadzwyczajny! (Atrybut)

Bohater uzyskał w teście opartym na danym Atrybucie wynik 100 lub więcej. Tego osiągnięcia nie można wybrać podczas tworzenia postaci.
Raz na sesję: podczas testu opartego na tym samym Atrybucie, już po rzucie kośćmi, gracz może zwiększyć zakresu przerzutu o jeden.

Szkoła przetrwania (typ zagrożenia)

Bohater w wielkim stylu przetrwał niezwykłe zagrożenie, np.: pożar, podróż przez bagna, śnieżycę, pułapkę, huragan, lawinę.
Raz na sesję: bonus +5 przy zetknięciu z tym samym typem zagrożenia.

Szkoła przetrwania (sceneria)

Bohater przetrwał niezwykłe zagrożenie w charakterystycznej scenerii, np.: na pustyni, na bagnach, w grobowcu, na otwartym morzu,.
Raz na sesję: bonus +5 przy zetknięciu z zagrożeniem w tej samej scenerii lub okolicznościach.

Szkoła przetrwania nadzwyczajna! (sceneria, typ zagrożenia, umiejętność)

Bohater przetrwał śmiertelnie niebezpieczne zagrożenie w charakterystycznych okolicznościach, np.: pożar buszu, lawinę w Alpach, pułapkę w atlantydzkiej dżungli, tornado na prerii.
Cała scena: bonus +5 do wybranej umiejętności przy zetknięciu z tym samym typem zagrożenia, w takich samych okolicznościach lub scenerii.

Śledztwo (typ zbrodni lub motyw)

Bohater rozwiązał zagadkę niezwykłej zbrodni, np.: morderstwa, porwania, włamania, przestępstwa gospodarczego, zbrodni z zemsty, zabójstwa w afekcie.
Raz na sesję: bonus +5 podczas śledztwa na podobny temat.

Śledztwo (przestępca)

Bohater rozwiązał zagadkę zbrodni popełnionej przez konkretnego przestępcę lub grupę przestępców, np.: Lucjana – krwawego fryzjera z Heimburga, orcze triady, nihilistyczną Lożę Krwawego Blasku, nieuchwytnego włamywacza Fantoma.
Raz na sesję: bonus +5 podczas śledztwa przeciw tej samej organizacji lub osobie.

Śledztwo nadzwyczajne!
(typ zbrodni, motywy)

Bohater z narażeniem życia rozwiązał zagadkę niezwykłej zbrodni, np.: seryjnych morderstw, napadu rabunkowego, zabójstwa w afekcie, porwania dla okupu, zamachu zorganizowanego przez nihilistów, rytualnej ofiary, ucieczki z ukochanym, kradzieży dzieł sztuki, szpiegostwa przemysłowego.
Cała scena: bonus +5 podczas śledztwa w sprawie zbrodni tego samego typu i o podobnych motywach

Trofeum (potwór lub zwierzę)

Bohater upolował lub schwytał groźnego potwora lub dzikie zwierzę, np: tygrysa, jaguara, utopca czy nosorożca.
Raz na sesję: bonus +5 podczas polowania na ten sam gatunek bestii.

Trofeum nadzwyczajne!
(potwór, umiejętność)

Bohater, ryzykując życie, upolował lub schwytał szczególnie zajadłe monstrum, np.: cerbera, hydrę czy lewiatana.
Cała scena: bonus +5 do wybranej umiejętności podczas polowania na potwory tego samego typu.



Ucieczka (sceneria)

Bohaterowi udało się w wielkim stylu uciec ze strzeżonego miejsca, np.: więzienia, kościoła, tajnej bazy, sterowca, pędzącego pociągu.
Raz na sesję: bonus +5 do prób ucieczki w takiej samej scenerii.

Ucieczka (sposób)

Bohaterowi udało się w charakterystyczny sposób uciec ze strzeżonego miejsca, np.: przez okno, przy pomocy materiałów wybuchowych, w przebraniu.
Raz na sesję: bonus +5 do prób ucieczki tym samym sposobem.

Ucieczka nadzwyczajna!
(sceneria, sposób, umiejętność)

Bohaterowi udało się w niezwykły uciec z pilnie strzeżonego miejsca, unikając w ten sposób śmierci lub czegoś jeszcze gorszego, np.: z użyciem zasłony dymnej sprzed ołtarza, paromobilem z tajnej bazy geniusza zła, przy użyciu materiałów wybuchowych ze sterowca.
Cała scena: bonus +5 do wybranej umiejętności podczas prób ucieczki tym samym sposobem i w takiej samej scenerii.

Uśmiech losu

Gracz zagrał z ręki trzy jokery pod rząd.
Raz na sesję: w rundzie, w której ktoś otrzymał jokera jako kartę inicjatywy, bohater może wykonać akcję w tym samym momencie, co on, i ma zwiększony zakres przerzutu – tak, jakby sam również otrzymał jokera.

Uwiedzenie (rasa lub profesja)

Bohater w wielkim stylu uwiódł osobę danej rasy lub profesji, np.: elfkę, urzędnika, wojskowego, bibliotekarkę, krasnoluda.
Raz na sesję: bonus +5 do prób uwiedzenia osoby tej samej rasy lub profesji.

Uwiedzenie (sceneria lub okoliczności)

Bohater w wielkim stylu uwiódł kogoś w niezwykłych okolicznościach, np.: w dżungli, na dworcu kolejowym, podczas śnieżycy, na planie filmowym.
Raz na sesję: bonus +5 do prób uwodzenia w takiej samej scenografii lub okolicznościach.

Uwiedzenie nadzwyczajne!
(rasa/profesja, sceneria, umiejętność)

Bohater, ryzykując wszystko, uwiódł kogoś w charakterystycznych okolicznościach, np.: elfkę pod-

czas śnieżycy, artystę na pokładzie sterowca, krasnoluda podczas trzęsienia ziemi, policjantkę na balu.
Cała scena: bonus +5 do wybranej umiejętności podczas uwodzenia osoby tej samej rasy lub profesji, w takich samych okolicznościach lub scenerii.



Walka (okoliczności lub sceneria)

Bohater stoczył zwycięską walkę w niezwykłych okolicznościach lub ciekawej scenerii: w ulewnym deszczu, zupełniej ciemności, na pędzących paromobilach, na blankach zamku, w sali balowej itp.
Raz na sesję: bonus +5 do walki w podobnych okolicznościach lub tej samej scenerii.

Walka nadzwyczajna! (okoliczności lub sceneria, broń)

Bohater stoczył zwycięską walkę na śmierć i życie w niezwykłych okolicznościach lub scenerii np: krzyżował szpady na dachu katedry podczas gradobicia, walczył wręcz na pokładzie tonącego statku.
Cała scena: bonus +5 do walki w tych samych okolicznościach lub scenerii i przy użyciu tej samej broni.

Wdzięczność (społeczność)

Bohater dokonał niezwykłego czynu, którym zdobył wdzięczność danej społeczności lub grupy osób, np.: mieszkańców Heimburga, wywiadu JKM, niziołczej rodziny Fumadore, Lyoneskiego Muzeum Historii Naturalnej, dam lekkich obyczajów w Ys.
Raz na sesję: bonus +5 w kontaktach z tą grupą lub podczas pracy na jej korzyść.

Wdzięczność nadzwyczajna! (społeczność, typ wyczynu, umiejętność)

Bohater z narażeniem życia dokonał niezwykłego czynu konkretnego typu, zdobywając wdzięczność danej społeczności lub grupy osób, np.: ukończył śledztwo na zlecenie królowej Tytanii, obronił mieszkańców Heimburga, szpiegował na rzecz koncernu Wolsung GmbH, walczył z nieumarłymi z ramienia RTKA, poszukiwał dzieł sztuki dla Muzeum Loupre w Oresaux.
Cała scena: bonus +5 do wybranej umiejętności w kontaktach z tą grupą lub podczas wykonywania na jej korzyść czynów tego samego rodzaju.

Wierny sojusznik (sojusznik)

Bohater dokonał spektakularnego czynu wspólnie ze swoim wiernym sojusznikiem (☞142) i zdecydował nie brać na siebie żadnych zasług, podkreślając publicznie ważną rolę i bohaterstwo swego towarzysza.
Specjalne: Gracz może wykupić cechę sojusznika **znany** i zwiększyć jego pulę do 2k10.

Włamanie (okoliczności)

Bohaterowi udało się dostać w charakterystycznych okolicznościach w pilnie strzeżone miejsce, np.: podczas karnawału, bezksiężycową nocą, w przebraniu pokojówki.
Raz na sesję: bonus +5 podczas prób włamania dokonywanych w podobnych okolicznościach.

Włamanie (sceneria)

Bohaterowi udało się dostać w niezbyt legalny sposób w pilnie strzeżone miejsce, np.: do tajnej bazy, skarbca banku, sali w muzeum, alkowy damy.
Raz na sesję: bonus +5 podczas prób włamywania w podobne miejsce.

Włamanie (typ zabezpieczenia)

Bohater w wielkim stylu pokonał zabezpieczenia strzegące jakiegoś miejsca, np.: oszukał golema strażniczego, otworzył zamek szyfrowy, zdezaktywował magiczny alarm, przepiłował kraty.
Raz na sesję: bonus +5 podczas prób forsowania podobnego zabezpieczenia.

Włamanie nadzwyczajne! (sceneria, typ zabezpieczenia lub okoliczności, umiejętność)

Bohaterowi udało się z narażeniem życia dokonać niezwykłego włamania w konkretnej scenerii i warunkach, np.: oszukać magiczny alarm w muzeum, podczas śnieżycy dostać się do skarbca banku, otworzyć sejf na sterowcu.
Cała scena: bonus +5 do wybranej umiejętności podczas pokonywania takich samych zabezpieczeń w analogicznej scenerii lub prób dostania się do wybranego miejsca w wybranych okolicznościach.

Wynalazek (typ wynalazku)

Bohater jako pierwszy przetestował działanie niezwykłego wynalazku: broni, golema, gadżetu itp.
Raz na sesję: bonus +5 podczas używania prototypowych wynalazków tego samego typu.

Wynalazek (okoliczności lub sceneria)

Bohater jako pierwszy przetestował działanie prototypowego wynalazku w niezwykłej scenerii lub niecodziennych okolicznościach, np.: w powietrzu, pod wodą, podczas burzy, zimą, na przyjęciu.
Raz na sesję: bonus +5 podczas używania prototypowych wynalazków w takiej samej scenerii lub okolicznościach.

Wynalazek nadzwyczajny! (typ wynalazku, okoliczności, umiejętność)

Bohater z narażeniem życia jako pierwszy przetestował działanie absolutnie niezwykłego wynalazku w charakterystycznych okolicznościach, np.: sterowca podczas burzy śnieżnej, gadżetu technomagicznego w teatrze czy nowej broni działającej w mrozach morgowskich nocy.
Cała scena: bonus +5 do wybranej umiejętności podczas korzystania z wynalazków danego typu, w takich samych okolicznościach lub scenerii.

Zakład (przedmiot zakładu)

Bohater w wielkim stylu wygrał zakład, którego przedmiotem było niezwykłe dokonanie, np.: zdobycie przedmiotu, pokonanie przeciwnika, przetestowanie wynalazku, dokonanie odkrycia, zuchwałe uwiedzenie.
Raz na sesję: bonus +5 podczas prób wygrania zakładu, którego przedmiotem jest podobne wyzwanie.

Zakład (stawka)

Bohater wygrał w wielkim stylu zakład o charakterystyczną stawkę, np.: jeden pens, butelka szampana, paromobil, poślubienie kogoś, wzięcie na siebie winy.
Raz na sesję: bonus +5 podczas prób wygrania zakładu o taką samą stawkę.

Zakład nadzwyczajny! (przedmiot zakładu, stawka, umiejętność)

Bohater, ryzykując życiem, wygrał zakład sformułowany w charakterystyczny sposób, np.: kto pierwszy odnajdzie ten przedmiot – stawia obiad, kto pobije rekord trasy, dostanie od rywala nowy paromobil.
Cała scena: bonus +5 do wybranej umiejętności podczas prób wygrania zakładu o analogicznie sformułowanych warunkach.

Legendarne osiągnięcia

Są czyny, które zmieniają świat i zapewniają wieczną, nieprzemijającą sławę. W zasadach **Wolsunga** oznacza się je jako **Osiągnięcia legendarne**, wyczyny, których waga daleko przewyższa wszystkie dotychczasowe dokonania bohatera, nawet najbardziej spektakularne.

Legendarne osiągnięcia są nagrodą, którą gracze mogą otrzymać tylko w wyniku rozegrania całej kampanii.

Każde **Legendarne osiągnięcie** na stałe zwiększa o jeden liczbę żetonów, które gracz dostaje co sesję.

Przykłady wyzwań, które zasługują na kampanię zakończoną przyznaniem legendarnego osiągnięcia:

- schwytać niesławnego Rzeźnika z Lyonesse;
- pokrzyżować plany smoka Wormunda;
- odnaleźć smoka Basilikusa;
- wyjaśnić tajemnicę trolli;
- odbyć podróż na Lunę;
- zdobyć oba bieguny;
- odbyć podróż do wnętrza ziemi;
- wynaleźć wehikuł czasu;
- zdobyć najwyższe szczyty wszystkich kontynentów;
- odkryć źródła rzeki Tajgete;
- upolować tyranozaura na zaginionym płaskowyżu;
- zapolować na leszego w sercu Puszczy Dębowej;
- powstrzymać plany zbrodniczego Doktora Leicha;
- nie dopuścić do powrotu ven Riera;
- wyjaśnić tajemnicę Milczącej Puszczy.

Jedna sesja, jedno osiągnięcie

Po każdej sesji gracze powinni wpisać na kartę postaci jedno osiągnięcie. Warto notować podczas gry fajne sceny – bardzo ułatwia to wybór ulubionego spektakularnego wyczynu. Gdy sesja się zakończy, gracze wraz z MG powinni ustalić, co można zapisać jako osiągnięcie postaci – wymiana zdań jest tu mile widziana.

Osiągnięcia opisano w ten sposób, by do każdej sytuacji można było dopasować więcej niż jedno. Dzięki temu nawet gracze lubiący powtarzać pewne sytuacje wciąż będą mieli pole do rozwoju.

W nieprawdopodobnym w zasadzie przypadku, gdy bohater nie dokonał niczego godnego uwagi, należy zaznaczyć to na karcie. Po następnej sesji gracz będzie miał prawo do wybrania dwóch Osiągnięć. W ten sposób na dłuższą metę ich ilość będzie odpowiadała liczbie rozegranych sesji.

Osiągnięcia rasowe

W **Wolsungu** rasy związane są z czterema żywiołami. Najbardziej charakterystycznym aspektem tego związku są zdolności każdej z nich, np.: ognioodporność trolli czy opanowanie krasnoludów.

Im bardziej przedstawiciel danej rasy rozumie swoją prawdziwą naturę, tym mocniej zbliża się do ideałów związanych ze swoim żywiołem. Dlatego zdarza się, że wraz ze zdobywaniem nowych doświadczeń zaczynają ujawniać się nowe zdolności rasowe.

Osiągnięcia rasowe obrazują proces poznawania prawdziwej natury swojej rasy. Gdy gracz zdobędzie osiągnięcia związane ze swoją rasą, może rozwinąć kolejne zdolności rasowe (jedną, gdy jest Znany, drugą gdy stanie się Sławny i trzecią gdy osiągnie status Legendy).

Osiągnięć rasowych nie można wybrać podczas tworzenia postaci.

Osiągnięcia rasowe elfów

Czystość krwi

Bohaterowi udało się ustalić, czy pośród jego przodków były trolle.
Raz na sesję: +5 do *perswazji* (jeśli nie było trolli) albo +5 do *zastraszania* (jeżeli trolle były).

Muza

Bohater zdobył międzynarodową sławę jako artysta.
Raz na sesję: +5 do korzystania z Prawdziwej Sztuki.

Spadek

Bohater prawomocnie objął spadek po innym elfie.
Raz na sesję: +5 do testów Bogactwa.

Szlachectwo

Bohater zdobył tytuł szlachecki lub wysokie odznaczenie z rąk monarchy.
Raz na sesję: +5 do dowolnej umiejętności społecznej podczas kontaktów ze szlachtą.

Osiągnięcia rasowe gnomów

Golemolog

Bohater zaprojektował i zbudował golema.
Raz na sesję: +5 do projektowania, naprawiania lub kontroli golemów.

Patriota

Bohater odbył służbę wojskową lub wykonał ważną misję dla rządu.
Raz na sesję: +5 do *odwagi*, *walki* lub *strzelania* (gracz wybiera w momencie zdobycia osiągnięcia).

Pielgrzymka życia

Bohater odbył podróż do kolebki gnomów – na wyspę Thule.
Raz na sesję: +5 do testów dotyczących gnomich run.

Tradycja

Bohater nadał dziecku pozostającemu pod jego opieką Prawdziwe Imię, zgodnie z wymogami tradycji i w obecności *godiego*.
Raz na sesję: +5 do wywierania wpływu na nazwaną osobę.

Osiągnięcia rasowe krasnoludów

Ciało i stal

Bohater wszczepił sobie lub komuś innemu technomagiczną protezę.
Raz na sesję: +5 do *wysportowania* - jeśli to postać ma protezę albo +5 do *wiedzy akademickiej (medycyna)* - jeżeli postać pełniła rolę chirurga

Racjonalista

Bohater dokonał trudnego wyboru wbrew uczuciom, kierując się zimną logiką.

Raz na sesję: +5 do *odwagi* lub *analizy*.



Rodzina

Bohater zawarł związek małżeński i założył rodzinę.
Raz na sesję: +5 do dowolnego testu, który dotyczy członka rodziny.

Zła krew

Bohater zatuszował skandal związany z koboldem w rodzinie swojej lub przyjaciela.
Raz na sesję: +5 do unikania skandali.

Osiągnięcia rasowe ludzi

Awangarda

Bohater miał swój udział w zapoczątkowaniu nowej, charakterystycznej mody lub zwyczaju.
Raz na sesję: +5 do pewności siebie.

Podróżnik

Bohater odwiedził co najmniej trzy kontynenty poza Wanadią.
Raz na sesję: +5 do przyrody.

Świeża krew

Bohater wdał się w romans z kimś spoza swojej rasy lub kręgu kulturowego.
Raz na sesję: +5 do dowolnej umiejętności społecznej podczas kontaktów z cudzoziemcami.

Więzy krwi

Bohaterowi udało się odwiedzić większość żyjących członków rodziny, wliczając w to krewnych dalekich i z nieprawego łoża.
Raz na sesję: +5 do *empatii*.

Osiągnięcia rasowe niziołków

Matka Chrzestna

Bohater zdobył wdzięczność i obietnicę przysługi niziołczej matrony.
Raz na sesję: +5 do *zastraszania*.

Sukces

Bohater założył własny interes i przez jakiś czas się z niego utrzymywał.
Raz na sesję: +5 do dowolnej umiejętności podczas negocjacji.

Vendetta

Bohater brał udział w wielopokoleniowej waśni rodzinnej.
Raz na sesję: +5 do dowolnego testu podczas wywierania słusznej zemsty za krzywdy wyrządzone postaci lub jej bliskim.

Zobowiązania rodzinne

Bohater ryzykował życiem, by pomóc krewniakowi.
Raz na sesję: +5 do dowolnej umiejętności podczas ratowania bliskiej osoby.

Osiągnięcia rasowe ogrów

Dziki romans

Bohater wytrwał ponad rok w związku nieakceptowanym przez rodzinę wybranki.
Raz na sesję: +5 do obrony przed uwodzeniem.

Filantrop

Bohater na stałe poprawił los ogra, któremu nie powiodło się w życiu.
Raz na sesję: +5 do dowolnej umiejętności społecznej w kontaktach z ogrami.

Nieoszlifowany diament

Bohater zdobył sławę i uznanie w zawodzie tradycyjnie niedostępnym dla ogrów.
Raz na sesję: +5 do dowolnej umiejętności społecznej w kontaktach z nie ogrami.

Odzyskana rodzina

Bohater odnalazł spokrewnionego ogra oddanego do przytułku lub adopcji.
Raz na sesję: +5 do *analizy* lub *półświatka*.

Osiągnięcia rasowe orków

Błogosławieństwo przodków

Bohaterowi udało się zdobyć przychylność duchów trzech pokoleń czcigodnych przodków.

Raz na sesję: +5 do *okultyzmu*.

Nowa ojczyzna

Choć obcy, bohater zdobył wanadyjskie odznaczenie państwowe.
Raz na sesję: +5 do unikania skandali.

Przyjaciel z dalekiego kraju

Pochodzący z innego kontynentu bohater zaprzyjaźnił się na śmierć i życie z Wanadyjczykiem.
Raz na sesję: +5 do dowolnej umiejętności gdy postać pomaga drużynie.

W domu najlepiej

Bohater zdobył sławę i uznanie w rodzinnym kraju.
Raz na sesję: +5 do wybranej egzotycznej specjalizacji.

Osiągnięcia rasowe trolli

Nieposkromiony szał

Bohater popełnił drastyczny czyn pod wpływem gwałtownych emocji.

Raz na sesję: +5 do zadeklarowanego dobicia.

Spuścizna

Bohater wychował lub pomógł w wychowaniu młodego trolla.
Raz na sesję: +5 do kontaktów z dziećmi i młodzieżą dowolnej rasy.

Starość w rodzinie

Bohater, w ten czy inny sposób, zakończył wątek zaprzyjaźnionego lub spokrewnionego starzejącego się trolla.
Raz na sesję: +5 do dowolnej umiejętności gdy postać stawia czoła staremu trollowi.

Wieczna sława

Bohater przeszedł od historii, zdobywając sławę, która przetrwa dłużej niż jedno pokolenie.
Raz na sesję: +5 do aktywnej obrony w dowolnym typie konfrontacji.



Rozwój postaci

Z każdą rozegraną przygodą bohaterowie uczą się nowych umiejętności, zdobywają gadżety, poznają nowe moce i zaklęcia, rozwijają sieć kontaktów. Ich wyczyny trafiają na pierwsze strony gazet, a oni sami zyskują sławę i rozpoznawalność.

W zasadach **Wolsunga** rozwój bohatera odzwierciedlają dwa mechanizmy: **Punkty Doświadczenia** i **Osiągnięcia**.

Punkty Doświadczenia

Punkty doświadczenia (**PD**) odzwierciedlają sumę wszystkich doświadczeń bohatera i jego potencjał do uczenia się nowych rzeczy. Postać zdobywa doświadczenie uczestnicząc w przygodach, podejmując ryzyko i aktywnie stawiając czoła wyzwaniom.

Po każdej sesji **MG** przyznaje bohaterom Punkty Doświadczenia według następującego klucza:

- **1 punkt automatycznie** – dla każdego bohatera, który brał udział w przygodzie.
- **1 punkt za zagrożenie** – dla każdego bohatera, który znalazł się podczas przygody w ryzykownej sytuacji.
- **1 punkt za sukces** – dla każdego bohatera, któremu udało się zrealizować plan, pokonać wyzwanie, słowem – osiągnąć sukces.
- **1 do 3 punktów za styl** – dla bohatera każdego gracza, który miał dobre pomysły, rzucał błyskotliwe bon moty, dobrze odgrywał postać lub w inny sposób przyczynił się do tego, że pozostali gracze dobrze się bawili.

Co sesję bohater może więc otrzymać od 1 do 6 PD, przy czym 3 PD to minimum, a 5 PD powinno być wartością średnią.

Wykupywanie nowych cech

O tym, w jaki sposób bohater korzysta ze zdobytego doświadczenia decyduje gracz. Po zakończeniu każdej sesji może on wymienić zdobyte Punkty Doświadczenia na nowe cechy postaci.

Każda posiada koszt w PD:

- **Atrybut:** 20 PD, tylko raz na poziom Sławy;
- **umiejętność:** 10 PD;
- **specjalizacja:** 10 PD;
- **Atut:** 3-20 PD, zależnie od Atutu.

Sława

Poziom **Sławy** informuje, ile niesamowitych wyczynów postać ma na swoim koncie i odzwierciedla jej ogólne obycie, rozpoznawalność i bohaterstwo.

Od poziomu **Sławy** postaci zależy pula kości, jakiej bohater używa podczas testów. W przeciwieństwie do pozostałych współczynników, Sławy nie rozwija się za punkty doświadczenia – jedynym sposobem na jej zwiększenie jest dokonywanie spektakularnych czynów, czyli zdobywanie **osiągnięć**.

Osiągnięcia

Zdobyte Osiągnięcia	Poziom Sławy	Pula Kości
0	przeciętniak	1k10
1	znany	2k10
15	sławny	3k10
35	legenda	4k10

Bohaterowie **Wolsunga** to Niezwykłe Damy i Dżentelmeni, osoby rozpoznawalne i znane. Każda postać rozpoczyna grę z jednym **osiągnięciem**, opisującym wyczyn dzięki któremu bohater po raz pierwszy zdobył szerszy rozgłos.

Emerytura

Sugerujemy, by po zdobyciu pięćdziesięciu **osiągnięć** bohater odszedł na emeryturę. Gracz może wówczas podjąć grę nową postacią, związaną z poprzednim bohaterem: jego potomkiem, krewnym, dziedzicem, protegowanym, dawnym sojusznikiem itp.

Nowa postać rozpoczyna grę w uprzywilejowanej pozycji:

- co sesję gracz otrzymuje siedem żetonów, zamiast sześciu
- może wybrać jednego sojusznika lub gadżet, należący do poprzedniego bohatera, oprócz gadżetów i atutów otrzymywanych podczas tworzenia postaci.



Zasady gry

Zasady **Wolsunga** są proste. Jeżeli mieliście już styczność z grami fabularnymi, natraficie w tym rozdziale wiele na znajomych rozwiązań: postaci opisane są zestawami Atrybutów i umiejętności, które testuje się, by ustalić jak bohaterowie radzą sobie z wyzwaniami..

Na tych podstawach opierają się dwa unikalne rozwiązania, które czynią z Wolsunga prawdziwą grę akcji: mechanizm Archetypów, który daje graczom kontrolę nad stylem bohaterów i pozwala im wpływać na przebieg przygody, oraz zasady konfrontacji, które pozwalają w prosty sposób rozegrać nie tylko pełne akcji walki, ale również dynamiczne pościgi i pełne napięcia dyskusje.

Tyle słowem wstępu. Pora przejść do konkretów.

Podstawy

Mechanika **Wolsunga** zna trzy rodzaje sytuacji, w których konieczny jest rzut kośćmi:

- **Testy**, gdy bohater wykonuje ryzykowną akcję, a jej wynik zależy tylko od umiejętności i szczęścia.

  Przykład: *Bohater przeskakuje z dachu na dach; strzela do celu; wykonuje solo koncert fortepianowy czy bada miejsce zbrodni.*

- **Testy przeciwstawne**, gdy postać wykonuje akcję, której aktywnie się ktoś (lub coś) przeciwstawia.

  Przykład: *Postać wypatruje kryjącego się w cieniu zbira; ustala, czy przesłuchiwana pokojówka kłamie; rzuca się w stronę upuszczonego pistoletu, by podnieść go szybciej niż przeciwnik; celnym komentarzem chce ośmieszyć opowiadającego swoje przygody rywala.*

- **Konfrontacje**, kiedy dochodzi do ważnego starcia, którego nie da się rozstrzygnąć jednym posunięciem. To sytuacja, w której bohaterowie i ich rywale muszą sięgnąć po wszystkie dostępne środki.

  Przykład: *Bohaterowie gonią wiwernami uciekający sterowiec z porwanym Kanclerzem na pokładzie; odwieczni rywale stają do honorowego pojedynku na śmierć i życie; detektywi stawiają czoła księciu podejrzanemu o nekromancję i podczas balu starają się wydobyć z niego wyznanie winy; oddział żołnierzy Legionu Kolonialnego broni pustynnego fortu przed szturmem orczych nomadów.*

Z tego rozdziału dowiecie się, jak przygotować się do sesji **Wolsunga**, do czego służą kości, karty i żetony oraz w jaki sposób najlepiej używać ich w testach i konfrontacjach. Zasady zilustrowane są konkretnymi przykładami oraz opatrzone ramkami z praktycznymi radami i podsumowaniem najważniejszych punktów.

Podstawy mechaniki w pigułce

Zasady **Wolsunga** są proste:

- Rzucasz odpowiednią liczbą kości (bohaterowie zaczynają z pulą 2k10).
- Przerzucasz wysokie wyniki (zależnie od Atrybutu: 8, 9 lub 10).
- Wybierasz rezultat na kości, która wyrzuciła najwięcej.
- Jeśli jesteś niezadowolony z wyniku, możesz użyć kart i żetonów by zwiększyć swoje szanse. Nawet po fakcie.

Więcej szczegółów znajdziesz w podrozdziałach o **testach**, **testach przeciwstawnych** i **konfrontacjach**.

Przygotowanie do gry

Aby zagrać w **Wolsunga** będziecie potrzebować: niniejszego podręcznika, kart postaci (możecie je pobrać z naszej strony internetowej), kilku kości dziesięciościennych (k10), zwykłej talii 55 kart (od dwójek do asów, z trzema jokerami) i garści żetonów. Przydadzą się również ołówki, gumka oraz miejsce na stole, by wykładać na nim karty i rzucać kośćmi.

Rozpoczęcie sesji

- MG tasuje talię kart i rozdaje każdemu z graczy po trzy. Są to karty w ręce, używane do zmiany inicjatywy podczas konfrontacji oraz modyfikowania testów zgodnie archetypem postaci.
- MG ciągnie tyle kart, ilu jest graczy (ale nie mniej niż cztery). To jego karty w ręce, których będzie używał do zmiany inicjatywy bohaterów niezależnych (BN) oraz aktywowania ich zdolności specjalnych i archetypów.
- Każdy z graczy bierze z puli 6 żetonów.
- MG bierze z puli dwa razy więcej żetonów, niż graczy uczestniczy w zabawie (ale nie mniej niż osiem).
- Dobrze jest przygotować znaczniki do oznaczania odporności (ok. 5 na gracza, 10 dla MG, plus kilka zapasowych).
- Każdy z graczy powinien mieć swoją kartę postaci.

Testy

Celem **testu** jest sprawdzenie, czy deklarowane przez gracza działanie bohatera powiodło się.

Testy wykonuje się gdy gracz zadeklaruje akcję, której nikt aktywnie się **nie przeciwstawia**, ale wynik nie jest pewny, a z porażką wiąże się ryzyko. Przy ich pomocy bohater sprawdza, czy jego umiejętności wystarczą, by sprostać okolicznościom.

Kiedy twoja postać mierzy się z takim wyzwaniem, rzuć kośćmi. Pula, czyli liczba kostek, którą się rzuca, waha się zwykle od 1k10 do 5k10. Na początku gry pula kości bohatera wynosi 2k10. Następnie przerzuć odpowiednio wysokie wyniki, wybierz kość na której wypadło najwięcej i dodaj wszystkie bonusy. Jeżeli wynik dorówna ustalonemu przez MG **Stopniowi Trudności (ST)** lub go przewyższy, akcja kończy się sukcesem.

Wszystkie testy opierają się na umiejętnościach bohatera: niewyćwiczona umiejętność daje bonus **+3,** wyćwiczona to bonus **+6**, zaś specjalizacja daje w odpowiednich warunkach bonus **+9** (**Umiejętności** ☞ 49). Jeśli test się nie uda, nie panikuj. Możesz skorzystać z kart i żetonów, żeby poprawić wynik (**Żetony** (☞ 117), **Karty** (☞ 118).

Uwaga: Jeżeli ktoś próbuje działać wbrew poczynaniom postaci, przeprowadza się test przeciwstawny – jeżeli sytuacja jest trywialna lub można ją szybko rozstrzygnąć – lub konfrontację, gdy wiąże się ona z dłuższymi zmaganiami. Oba te przypadki są rozwinięciem reguł dotyczących testów i zostały opisane w kolejnych podrozdziałach.

Przerzuty

Każdy test opiera się na jakiejś umiejętności, jest więc związany z konkretnym Atrybutem. Wysokość Atrybutu wyznacza zakres przerzutu: 10+, 9+ lub 8+. Jeśli na kości wypadnie odpowiednio wysoki wynik, należy rzucić nią ponownie i dodać do siebie wyniki. Dopóki na kości wypadają odpowiednio wysokie wyniki, przerzuca się ją i sumuje. Każdy przerzut na kości liczy się jako 10.

Za kulisami:

Najważniejsze w **Wolsungu** są pełne akcji przygody niezwykłych Dam i Dżentelmenów. Wszystkie zasady gry powstały w jednym tylko celu: by umożliwić grę barwnymi, aktywnymi postaciami, przeżywającymi ekscytujące sytuacje.

Jeżeli podczas sesji będziecie mieli wątpliwości odnośnie interpretacji poszczególnych zasad, sugerujemy, żebyście rozstrzygali je na rzecz dobra bohaterów i widowiskowości akcji.



Przykład: *Bohater przerzuca wyniki 8 i więcej. Na kości wypadało 9, więc rzuca ponownie. Wypada 10 i kolejny przerzut. Tym razem gracz wyrzuca 8, a więc przerzuca kość po raz kolejny. W następnym rzucie wypada tylko 3. Gracz przerzucił kostkę trzy razy, a że każdy przerzut liczy się jak 10, łączny wynik na tej kości to 33 (10+10+10+3).*

Liczy się najwyższy wynik. Wynik testu to najwyższa wartość, która wypadła na kościach po uwzględnieniu przerzutów. Nie sumuje się kości z puli. Wybiera się najwyższą.

Przykład: *Gracz rzuca 3k10. Na kościach wypada 1, 8 i 18 (10+8). Wybiera najwyższą wartość, co oznacza, że wynik tego rzutu to 18.*

Stopień trudności

Zanim gracz rzuci kośćmi, uzgadnia z MG z jakiej umiejętności korzysta. Następnie MG ustala Stopień Trudności testu (określany w zasadach skrótem ST).

Stopień trudności

Wyzwanie	ST
zwykłe – przeciętniacy sobie poradzą	10
trudne – musisz coś wiedzieć na ten temat	15
bardzo trudne – przyda się karta lub żeton	20
praktycznie niewykonalne – licz na przerzut	30
legendarne – rzucasz 4k10? Masz szanse.	50

Podbicia

Im wyższy wynik na kościach, tym lepszy efekt. Za każde 5 punktów powyżej ST gracz uzyskuje podbicie, które może wykorzystać, by zapewnić dodatkowe efekty. Po rzucie gracz zlicza podbicia i za każde może aktywować jedną cechę gadżetu, bonus wynikający z atutu lub dowolną inną cechę oznaczoną słowem kluczowym **podbicie (nazwa testowanej umiejętności)**. Od gracza zależy, które cechy aktywuje i czy wykorzysta wszystkie podbicia.

Przykład: *Bohater uzyskał w teście walki dwa podbicia (wyrzucił 25 przy ST 14). Za jedno z nich uaktywnia cechę swojego kastetu, który za podbicie (walka) oszałamia przeciwnika, zmuszając go do odrzucenia karty. Za drugie podbicie korzysta z atutu Rozbrojenie i wtrąca przeciwnikowi broń z ręki.*

Krytyczny pech!

Jeżeli na **wszystkich kościach**, którymi rzucasz, wypadną jedynki, to znaczy, że los ci bardzo nie sprzyja. Test kończy się spektakularną porażką, której nic nie zdoła powstrzymać – ani zagranie karty, ani wydanie żetonu.

Uwaga: jeżeli gracz używa w teście tylko jednej kości i wypadnie na niej jedynka, to również jest to krytyczny pech! Dlatego warto czasem dorzucić dodatkową kość nawet do prostego testu – zmniejsza ona znacznie ryzyko krytycznej porażki.

Następstwa spektakularnej porażki ustala MG. W zwykłych testach może wiązać się ona z utratą punktu Kondycji, Reputacji lub Bogactwa albo z poważną komplikacją fabularną. Podczas konfrontacji MG może zażądać odrzucenia karty lub kości, dać przeciwnikowi chwilową premię do ataku itp. Dobrą inspiracją jest w tym przypadku lista efektów, które można uzyskać dzięki manewrom (☛130).

Liczba kości w puli

Zwykli ludzie rzucają jedną kością. Są jednak tylko statystami w filmie, w którym główne role przypadły postaciom graczy.

Bohaterowie używają większej liczby kości, zależnej od ich Sławy (patrz sekcje Atrybuty, Rozwój postaci i Osiągnięcia). Sława jest wynikiem doświadczenia, więc przekłada się na skuteczność działania. Sławne postaci przeżyły wiele trudnych sytuacji i potrafią poradzić sobie w kolejnych.

Sława a pula kości

Sława	Kości	po ilu sesjach
znany	2k10	od pierwszej sesji
sławny	3k10	po ok. 15 sesjach
legenda	4k10	po ok. 35 sesjach

Podczas konfrontacji gracze mogą dzielić **pulę kości**, by wykonać więcej niż jedną akcję w turze (**Konfrontacje** (☞119). Warto jednak mieć na uwadze, że zwiększa to bardzo ryzyko **krytycznego pecha**.

Przykłady z sesji: testy

Przykład 1 - bez testu.

Podczas skomplikowanego śledztwa krasnoludzki detektyw Heinrich Eisenhand postanawia zakraść się nocą na teren pozornie opuszczonej posesji. Brama jest od lat zamknięta i zardzewiała, więc gracz deklaruje przejście przez mur. MG mógłby zarządzić test wysportowania, jednak decyduje się tego nie robić. Zarówno jemu, jak i graczom zależy, by postać dostała się na teren posesji, a odwlekanie tego nie wniesie niczego do przebiegu sesji. Eisenhand usuwa kilka poluzowanych cegieł, wspina się na mur i po chwili, nieco zasapany, zsuwa się do ciemnego, zarośniętego ogrodu.

Jeżeli test nie wyszedł, nie panikuj!

Wydaj żeton, żeby:

- dorzucić **dodatkową kostkę**. Może uzyskasz na niej lepszy wynik;
- dodać **+1 do wyniku** (lub więcej, jeśli posiadasz specjalne zdolności).

Zagraj kartę z ręki:

- niska doda **co najmniej +3** do wyniku;
- wysoka zagwarantuje **automatyczny sukces;**
- bardzo wysoka zapewni **podbicie;**
- Joker dodatkowo zwiększy o jeden **zakres przerzutu.**

Sprawdź swoje osiągnięcia:

- jeżeli któreś pasuje do sytuacji, możesz **doliczyć +5** do wyniku.

Jeżeli na wszystkich kościach wypadły jedynki, masz **krytycznego pecha!** W takim przypadku panika jest wskazana.

Przykład 2 - sukces.

Panna O'Rally podczas podróży przez prerię zostaje zaskoczona przez nagłą ulewę i postanawia znaleźć miejsce na nocleg. MG ustala trudność testu przyrody na 20. Panna O'Rally ma tę umiejętność wyćwiczoną, co przekłada się na modyfikator +6. Atrybutem związanym z umiejętnością przyroda jest Przenikliwość, którą nasza bohaterka ma na poziomie wysokim (9+), co oznacza, że przerzuca 9tki i 10tki. Ewa rzuca kośćmi, wypada 2 i 9. Przerzut 9tki daje 4, czyli ostateczne wyniki na kostkach to 2 i 14 (przerzucona kość zawsze liczy się jako 10 + 4). Ewa wybiera wyższy wynik i dodaje bonus z umiejętności – test kończy się wynikiem 20 (14 z kości + 6 z umiejętności) a panna O'Rally z łatwością znajduje opuszczoną chatę, w której może się schronić przed deszczem.

Ryzyko tak, nuda nie!

Jeżeli z porażką nie wiąże się żadne ryzyko, nie ma sensu rzucać kośćmi. Testy mają służyć uatrakcyjnianiu przygody i stawiać przed bohaterami ciekawe wyzwania. Testowanie dla samego testowania tylko niepotrzebnie spowalnia akcję!

Gdy zarządzasz test, pamiętaj, że może się nie udać – zawsze warto mieć pomysł na ciekawe następstwa porażki. Nieudany test nie powinien blokować rozwoju przygody, a raczej skłaniać do szukania innej drogi lub ciekawszego sposobu zmierzenia się z problemem.

Pamiętaj – w **Wolsungu** postaci graczy są bohaterami przez duże B, nie raz dokonywali już wielkich czynów i stawali przed straszliwymi wyzwaniami. Nie zmuszaj ich do testowania czynności trywialnych.



Testy przeciwstawne

Celem testu przeciwstawnego jest sprawdzenie, czy bohaterowi powiodło się mimo przeszkód, stwarzanych przez przeciwnika. Przed rzutem kośćmi obie strony ustalają, co chcą uzyskać w nadchodzącej sytuacji. Stawka musi być jasna – każdy z uczestników musi wiedzieć co jest do wygrania i co można stracić w razie porażki.

Zasady testów przeciwstawnych są rozwinięciem zasad zwykłych testów. Kiedy zdecydujecie, że czas na test przeciwstawny:

1. Każdy uczestnik testu przeciwstawnego rzuca swoją pulą kości, dodaje modyfikator z umiejętności, może też użyć kart i żetonów.

2. Test przeciwstawny nie ma Stopnia Trudności, wygrywa najwyższy wynik. Tylko zwycięzca osiąga zamierzony cel.

3. Każde pięć punktów powyżej wyniku przeciwnika to jedno podbicie. Jeżeli postać mierzy się z więcej, niż jednym przeciwnikiem, do obliczenia liczby podbić należy użyć najwyższego z przeciwstawnych wyników.

4. Osoby z niższymi wynikami przegrywają, tzn. nie osiągają celu i ponoszą konsekwencje wynikające ze stawki. Porażka ma również efekt mechaniczny – przegrany odrzuca jedną kartę z ręki.

5. W przypadku remisu, gracz osiąga główny cel, musi jednak zrezygnować z której pośród dodatkowych stawek lub pojawia się niespodziewana komplikacja, z którą bohater musi się zmierzyć (przy czym nie może być ona na tyle poważna, by automatycznie zniweczyć zwycięstwo).

Jeżeli gracz nie zgadza się z wynikiem, może po zakończeniu testu przeciwstawnego eskalować, czyli zaostrzyć spór i rozpocząć konfrontację. Patrz podrozdział Konfrontacje.

Nie jesteście pewni, jakiej umiejętności użyć?

Zakres każdej umiejętności i związanych z nią specjalizacji opisany jest w rozdziale **Tworzenie postaci**, w części poświęconej **umiejętnościom** (49).

Co robić, gdy trzeba sprawdzić, czy bohater wie jak się zachować, rozpozna znanego artystę, stosownie rozpocznie nieformalny list do biskupa lub zarezerwuje bilet na właściwy sterowiec? Przetestuj **wiedzę ogólną**, czyli przeprowadź test oparty na Przenikliwości, którego modyfikator z umiejętności wynosi:

- **3** – jeżeli rzecz dotyczy spraw odległych i/lub egzotycznych.
- **6** – kiedy w grę wchodzi wiedza na temat kontynentu, z którego pochodzi bohater lub spraw bezpośrednio związanych z jego archetypem lub rasą.
- **9** – wymagane fakty dotyczą rodzinnego kraju bohatera lub tematyki ściśle związanej z jego profesją.

Test czy test przeciwstawny?

Nie zawsze jest całkowicie jasne, czy należy przeprowadzić test przeciwstawny, czy zwykły. Warto wtedy zapytać: czy jest ktoś, kto aktywnie chce lub może przeszkodzić bohaterowi?

Skradanie się przez ciemny, zagracony magazyn wymaga zwykle testu *ukrywania się* – niepowodzenie może oznaczać, że bohater potrącił puszkę, a hałas zaalarmował strażnika śpiącego w stróżówce. Jeżeli jednak strażnik nie śpi i regularnie zagląda do magazynu, lepszym rozwiązaniem będzie test przeciwstawny *ukrywania się* bohatera przeciw *spostrzegawczości* strażnika.

Ustalanie stawki

Najprostszą stawką jest osiągnięcie własnego celu: złodziej chce się przekraść niepostrzeżenie, strażnik dostrzec złodzieja. Tak proste stawki nie są najlepszym rozwiązaniem – w razie porażki bohaterów opowieść może stracić impet. Dlatego warto jednak zadać sobie dodatkowe pytanie „w jakim celu?". Odpowiedź bywa zazwyczaj oczywista – złodziej przekrada się, by ukraść cenny przedmiot, strażnik chce wypatrzeć złodzieja, by go schwytać lub przepłoszyć.

Po teście przeciwstawnym staje się jasne, kto osiągnie swój cel i w którą stronę potoczy się opowieść. Jeśli złodziej wygra, ucieknie niezauważony z cennym łupem. Gdy zwycięży strażnik, nakryje złodzieja i ten będzie musiał salwować się ucieczką lub w inny sposób ocalić skórę – całkiem możliwe, że w efekcie dojdzie do innego testu przeciwstawnego lub nawet konfrontacji.

Gdyby w powyższym przykładzie złodziejem był bohater gracza, remis mógłby oznaczać, że niepostrzeżenie dostał się do pomieszczenia z łupem,

jednak zaniepokojony strażnik stanął tuż przy drzwiach. Gracz musiałby wymyślić nowy sposób na bezpieczne opuszczenie budynku.

Dzięki takiemu ustalaniu stawek, opowieść rozwija się w ciekawym kierunku, niezależnie od tego, która strona wygra.

Oto dziesięć pomysłów na testy przeciwstawne:

- Agent RTKA strzela do uciekającego ghula: strzelanie kontra wysportowanie.
- Dwóch detektywów konkuruje o to, kto szybciej zidentyfikuje znalezione poszlaki: *analiza* kontra *analiza*.
- Orczy sprzedawca targuje się z turystą: *blef* kontra *empatia*.
- Dżentelmen prosi do tańca nieśmiałą damę: e*kspresja* kontra *empatia*.
- Spirytysta stawia czoła przerażającemu demonowi: *odwaga* kontra *zastraszanie*.
- Naukowiec szuka sponsora dla ryzykownego projektu: *perswazja* kontra *wiedza akademicka*.
- Wyścig paromobili: *pojazdy* kontra *pojazdy*.
- Dżentelmen gra w karty z szulerem: *spostrzegawczość* kontra *złodziejstwo*.
- Odkrywca ukrywa się w dżungli przed pościgiem ludożerców: *ukrywanie się* kontra *przyroda*.
- Pojedynek do pierwszego draśnięcia: *walka* kontra *walka*.

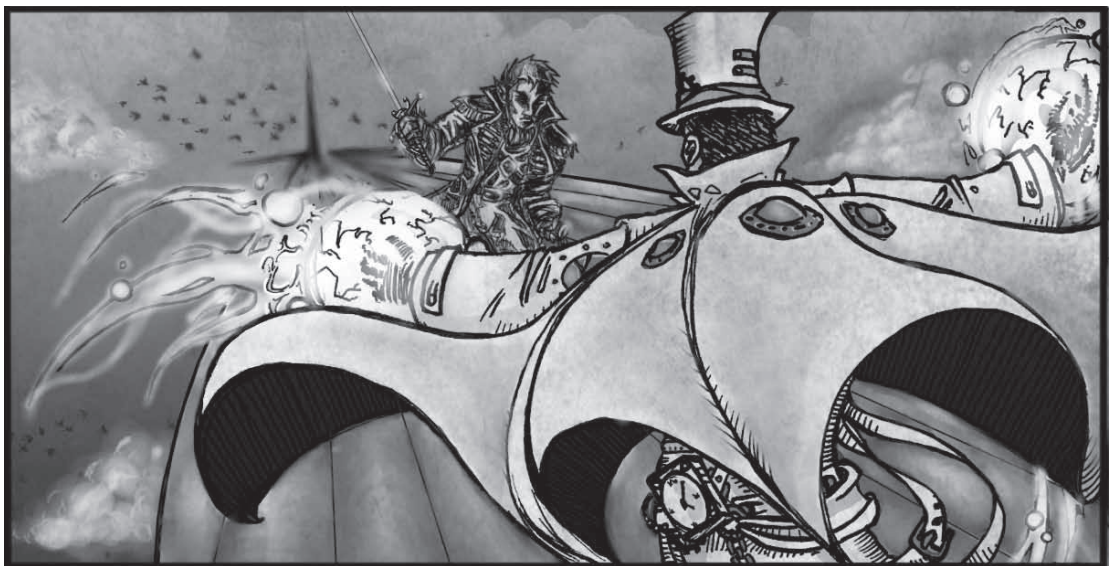
Przykładowe stawki: element ekwipunku i personelu, zajęcie komuś przed nosem miejsca w kinie, uniknięcie niechcianej rozmowy z nudnym krewnym, zdobycie informacji, chwilowa zmiana nastawienia.

Przykłady z sesji:

TESTY PRZECIWSTAWNE

Przykład 1 - remis.

Sir Reginald Oakley, troll-wynalazca, w sobie tylko wiadomym celu stara się dostać nocą na teren Królewskiego Obserwatorium Astrologicznego. Nie chce przy tym, by ktokolwiek go rozpoznał, zależy mu za to, by mieć wystarczająco dużo czasu na badania. Niestety, przy bramie nakrywa go nocny stróż, posiadacz potężnego brytana na smyczy i upartego charakteru, całkowicie wyzuty ze zrozumienia dla potrzeb prawdziwego naukowca. Gracz postanawia przekonać dozorcę, by ten przymknął oko na całą sytuację, zaczyna więc snuć opowieść o tajnwj misji, którą prowadzi na zlecenie rządu. Rozpoczyna się test przeciwstawny: gracz chce dostać się na teren Obserwatorium, stróż usiłuje wyprosić intruza. Obie strony wykonują test: blef gracza wynosi 6, a pula 2k10, podczas gdy stróż rzuca 1k10, lecz jego zastraszanie (dzięki brytanowi) wynosi 9. Gracz wyrzuca 3 i 10+1=11, a stróż 10+2=12. Rezultat to 17 = (11+6 z blefu) dla gracza i 21 = (12+9 z zastraszania) dla stróża. Gracz nie daje za wygraną: rzuca z ręki 8♠, aktywując zdolność „dywersja" z archetypu Ryzykant – rzuca ukradkiem w krzaki piłeczkę, którą jak się okazało miał w kieszeni, odwracając tym samym uwagę brytana i otrzymując +3 do wyniku, po czym dorzuca żeton zwiększając wynik o jeszcze jeden. Zyskuje w sumie 21 – jest remis, więc gracz osiąga swój cel – stróż mamrocze coś pod nosem, wpuszcza go jednak na teren Obserwatorium.



Po pewnym czasie wątpliwości dają jednak o sobie znać i dozorca wysyła do przełożonego pneumę z pytaniem o tajemniczego gościa. Gracz wie, że musi się pospieszyć, bo gdy sprawa się wyda, będzie musiał szybko zniknąć.

Przykład 2 - ustalanie stawek.

Niziołek Loretto Milos, dziennikarz pracujący dla „Lyonesse Crystalograph", odwiedza podejrzany pub w Bridgebank, by dowiedzieć się czegoś o planowanym strajku w dokach. Jego informator proponuje rozmowę podczas gry w karty na pieniądze. Czas na test przeciwstawny. Bohaterowi zależy na informacjach, testuje więc empatię przeciw blefowi robotnika. Informator chce oskubać dziennikarza, więc MG proponuje, że w razie przegranej bohater straci poziom Bogactwa. Gracz ma kontrpropozycję: „Ok, ale jeśli wygram z podbiciem (czyli wyrzucę o 5 więcej niż przeciwnik) oprócz informacji zyskam Bogactwo". MG zgadza się i obie strony sięgają po kości.

Przykład 3 - test przeciwstawny z wieloma uczestnikami.

Na balu dobroczynnym u baronowej Nimblewist odbywa się tradycyjny konkurs pianistyczny. Startuje w nim kilku uczestników: trzech graczy i dwóch BNów. MG zarządza test przeciwstawny – wszyscy zaangażowani testują swoją ekspresję. Osoba, która osiągnie najwyższy wynik, wygra konkurs i otrzyma jedyny egzemplarz partytury autorstwa Ericha Zanna. Pozostali przegrają i będą musieli odrzucić jedna kartę oraz odpisać punkt Reputacji. Opinia publiczna bywa bezlitosna.

Ustalanie stawki – warto negocjować

W niektórych sytuacjach przeciwnik chce jedynie przeszkodzić graczowi i nie ma innego, jasno określonego celu. Warto wówczas rozważyć urozmaicenie stawki, by z przegraną wiązały się dodatkowe konsekwencje – ryzyko zawsze zwiększa napięcie i ubarwia sytuację.

Przykład: dżentelmen chce zaprosić do tańca młodą damę, do czego nie chce dopuścić jej zgorzkniała guwernantka. Test przeciwstawny opiera się na *przekonywaniu* lub *ekspresji* bohatera przeciw *zastraszaniu* guwernantki. W zwykłej sytuacji, porażka bohatera oznacza, że musi podarować sobie taniec, a gracz traci kartę z ręki. Rzecz może urozmaicić podbicie stawki – jeżeli bohater przegra, ośmieszy się w towarzystwie i straci punkt Reputacji.

Pamiętajcie – obie strony muszą zgodzić się na stawkę przed wykonaniem rzutu. Jeżeli nie odpowiada ci propozycja MG lub gracza, zaproponuj zmiany.

Jeżeli gracz uzna, że punkt Reputacji za jeden taniec to zbyt wielkie ryzyko, może zaproponować swoje warunki: zgodzi się na ewentualną utratę Reputacji, jeśli w razie wygranej panna będzie mu towarzyszyć cały wieczór.

Negocjujcie stawki, by wzbogacić opowieść. Nie przeciągajcie jednak rozmów w nieskończoność – inni też chcą pograć.

Karty i żetony

Bohaterowie Wolsunga bezustannie wychodzą obronną ręką z przeróżnych tarapatów. Pech na kościach nie jest powodem, by się poddawać! Gracze mają do dyspozycji narzędzia, które pozwalają zmodyfikować wynik testu na korzystny: żetony i karty.

Żetony

Gracz rozpoczyna sesję z sześcioma żetonami (plus jeden za każde legendarne osiągnięcie (☛105). Gdy z nich korzysta, postać mobilizuje się, koncentruje lub otrzymuje zastrzyk adrenaliny – w każdym razie, może działać szybciej, lepiej i bardziej spektakularnie.

Gracz może wydać żeton aby:

- Dorzucić dodatkową kość do puli, nawet po rzucie.
- Dodać jeden do wyniku rzutu kośćmi. Odpowiednie atuty oraz zdolności pozwalają, w odpowiednich warunkach, wydać żeton by zwiększyć wynik o +2, a nawet +5. Szczegółowe zasady znajdziecie w opisie atutów i ras.
- Wymienić karty: odrzucić dowolną ich liczbę i dociągnąć do pełnej ręki.
- Aktywować atut, gadżet, moc magiczną albo inną specjalną zdolność postaci - zgodnie z zasadami w opisie danej zdolności.

Podczas tury gracz może wydać więcej, niż jeden żeton, jednak każdy z nich musi zostać użyty w inny sposób. Można więc na przykład dociągnąć karty i dodać kość do puli, lecz nie można dodać dwóch kości lub dwukrotnie dociągnąć kart. Nie można więc również kilkukrotnie zwiększyć wyniku tego samego testu.

MG może (a wręcz powinien) nagradzać żetonami znaczące zwycięstwa bohaterów, dobre pomysły graczy, spektakularne zagrania i wszystko inne, co dodaje fajności sesji. Gracze mogą również odzyskiwać żetony spełniając warunki prestiżu swoich profesji (**Profesje** (☞42).

Niewykorzystane żetony przepadają, nie należy się jednak tym przejmować. Na początku kolejnej sesji gracze otrzymają nowe.

Karty

Gracz ma podczas sesji w ręce kilka kart (zazwyczaj trzy). Gdy je zagrywa, postać znajduje ciekawy sposób, by wykorzystać otoczenie na swoją korzyść. Karty można zagrać by:

- Zmienić kolejność działania podczas starcia. Więcej szczegółów w podrozdziale o konfrontacjach (☞119).
- Zwiększyć szansę zdania testu wykorzystując scenerię w sposób zgodny z archetypem postaci. Więcej szczegółów w znajdziesz podrozdziałach o archetypach.

Drugie z wymienionych zastosowań kart, to jedna z najważniejszych zasad Wolsunga. Daje ono graczom kontrolę nad losem ich postaci, gwarantując przy okazji, że sesja będzie obfitowała w spektakularne, godne zapamiętania momenty.

Każdy uczestnik gry może zagrać kartę, żeby:

- zwiększyć wynik testu, nawet po rzucie kośćmi (☞**Tabela: efekty kart**);
- zwiększyć obronę/pewność siebie/wytrwałość postaci podczas konfrontacji (**Konfrontacje** (☞119);
- uzyskać automatyczny wynik w teście – zamiast rzutu kośćmi (☞**Tabela: efekty kart**);

Efekty karty

Zagrana karta	Bonus	Automatyczny wynik
2 do 10	+3	10
W, D, K	+4	15
As	+5	20
Joker*	+10	30

*) Joker, oprócz innych efektów, zawsze zwiększa o jeden zakres przerzutu (zamiast 10+ przerzucasz 9+ itd.).

Zagrywając kartę, gracz musi opisać, zgodnie z kolorem karty (patrz Archetypy), co się wydarzyło i w jaki sposób pomogło to postaci. Można w ten sposób wpłynąć na dowolny element otoczenia lub postać, albo wprowadzić na scenę nowe elementy.

Podczas jednego testu gracz może zagrać tylko jedną kartę. Podczas konfrontacji wolno mu również zagrać ją, by wspomóc test wykonywany przez inną postać (Konfrontacje (☞119).

Na początku każdej sesji gracz otrzymuje trzy karty do ręki. Pamiętajcie, że wydając żeton można dociągnąć nowe karty.

Jak często korzystać z kart i żetonów?

Z kart i żetonów należy korzystać, a właściwie użyte pozwalają zakończyć sukcesem właściwie każde przedsięwzięcie. Karty pozwalają łatwo modyfikować sytuację w grze i warto używać ich jak najczęściej. Żetony to element ratunkowy, który w ostatnim momencie zmienia równowagę na korzyść gracza – opłaca się wydać jakiś przynajmniej raz w każdej scenie.

Jeśli lubicie zapewnić sobie margines bezpieczeństwa, wystarczy że odłożycie na scenę finałową dwa, trzy żetony i zatrzymacie w ręce najwyższą kartę, jaka wam się trafi.

Nie bójcie się, że braknie wam żetonów – są sposoby, by je odzyskiwać.

Przykłady z sesji: karty i żetony

Przykład 1 - bonusy do testu.
Detektyw Eisenhand przekradł się przez ogród i staje przed drzwiami dla służby. Mimo że budynek wydaje się być opuszczony, drzwi niewątpliwie były niedawno używane. Gracz postanawia je otworzyć i MG zarządza test złodziejstwa o ST 20. Bohater nie ma wyćwiczonej umiejętności, więc podstawa testu wynosi 3, a gracz rzuca dwiema kośćmi i przerzuca dziewiątki oraz dziesiątki (Zręczność wysoka). Tymczasem za krzakami błyska światło latarki. Ktokolwiek się zbliża, nie będzie miał przyjaznych zamiarów. Sytuacja

nabiera rumieńców – w razie niepowodzenia bohatera czeka niemiłe spotkanie!
Na kościach wypada 4 i 6, zdecydowanie za mało. Gracz wydaje żeton, żeby dorzucić jedną kość, niestety na niej również wypada 6. Najwyższy wynik, plus podstawa testu, to 9. Nawet wydanie żetonu na premię +1 nic by nie zmieniło. W ręce gracza pozostała tylko jedna karta o wartości 4♠, która przy ST 20 zapewnia tylko +3. Wciąż za mało.

Przykład 2 - wymiana kart, automatyczny wynik.

Gracz odrzuca kartę z ręki i wydaje żeton, by dociągnąć trzy nowe: 8♥, 8♣, As♦. Archetyp śledczego pozwala zagrać ♦, by wprowadzić fakty i poszlaki dotyczące przedmiotów. Gracz rzuca na stół asa i mówi: „Nadzwyczajne wyczucie sposobu, w jaki działają przestępcze umysły, pozwala Eisenhandowi błyskawicznie odnaleźć poluzowaną cegłę, pod którą bandyci chowają zapasowy klucz". Gracz decyduje się nie korzystać z bonusu i wybiera automatyczny wynik (którego nie będzie mógł już zmodyfikować ani kartami ani żetonami). Dla asa to 20 co pozwala zdać ten test. Detektyw bezszelestnie wślizguje się do domu, zostawiając za sobą nieświadomego strażnika.

Co konkretnie mogę wprowadzić na scenę?

Właściwie wszystko. Naprawdę. Zdolności archetypów są bardzo pojemne i można je wykorzystać w wielu sytuacjach. Jedynym ograniczeniem jest reakcja reszty graczy – jeżeli większość z nich uważa, że przesadzasz, to znak, że warto jednak wymyślić inny opis.

Jeżeli akurat nie masz pomysłu, może da się wykorzystać element, postać lub miejsce, które już pojawiły się na sesji?

Pamiętajcie o podziale ról: MG decyduje, co można osiągnąć w danej sytuacji, gracze – w jaki sposób mierzą się z wyzwaniem.

KONFRONTACJE

Zasady konfrontacji służą do rozstrzygania wszystkich ważnych konfliktów, w których biorą udział bohaterowie. Pomagają one przeżyć na sesji emocje związane z dynamicznymi starciami: pojedynkami, pościgami, dyskusjami oraz – co równie ważne – wyłonić ich zwycięzcę.

W przeciwieństwie do wielu innych gier, w **Wolsungu** walka (czy to strzelanina, czy pojedynek na rapiery) to tylko jeden z wielu rodzajów konfrontacji, które można przeżyć na sesji. Ten sam mechanizm pozwoli wam rozegrać:

- pościg wiwernami za uciekającym sterowcem;
- przekradanie się między posterunkami zombie, do samego serca bazy generała ven Rohera;
- niezapomnianą kolację z szaloną hrabiną, podejrzaną o otrucie własnego męża;
- ryzykowne negocjacje z plemieniem dzikich trolli-ludożerców;
- rozmowę, w której podstępem skłonicie księcia ven Semmlera, podejrzanego o uprawianie nekromancji, by publicznie przyznał się do owego procederu;





- walkę bokserską o tytuł mistrza Wotanii;
- magiczny pojedynek profesora golemologii z mistrzem loży spirytystycznej.

Konfrontacje w **Wolsungu** rządzą się prawami filmu akcji. Zasady starć nie służą wiernej symulacji praw fizyki, lecz mają odtwarzać dynamikę popularnych scen filmowych, gdy:

- trwa pojedynek w samo południe, i rewolwerowcy najpierw długo mierzą się wzrokiem, potem oddają błyskawicznie strzały;
- dwóch oficerów pojedynkuje się na rapiery: wymieniają ciosy, krzyżują ostrza, a gdy jeden z nich wyczuje lub zmęczy przeciwnika, kończy pojedynek jednym, celnym pchnięciem;
- para wymienia na przyjęciu spojrzenia, krąży wokół siebie pozornie przypadkowo, żartuje, a w końcu, podczas finalnego walca, pada sobie w objęcia;
- bohater ucieka przed pościgiem, kluczy wąskimi uliczkami, przeskakuje przez płoty, przebiega podwórka i w końcu ryzykuje skok tuż przed nadjeżdżającym pociągiem, gubiąc prześladowców.

Wszystkie powyższe przykłady rozgrywają się wedle tego samego schematu – przez większość czasu bohaterowie badają przeciwnika, stopniowo zwiększając lub tracąc przewagę, jednak o zwycięstwie decyduje zwykle jedna ryzykowna i brawurowa akcja. Kluczowy dla sceny jest moment, w którym bohater decyduje się zaryzykować i postawić wszystko na jedną kartę.

Wszystkie konfrontacje w Wolsungu opierają się właśnie na takim, niezwykle filmowym schemacie. Nieważne, czy trwa scena walki, pościg, gorąca dyskusja czy próba uwiedzenia – każdy intensywny konflikt rozgrywany jest w oparciu o takie same zasady.

Typy konfrontacji

Konfrontacje w **Wolsungu** dzielą się na trzy główne typy – różnią je cele oraz stosowanie podczas starcia umiejętności i atrybuty:

Walka

Konfrontacja rozstrzygana za pomocą oręża i siły fizycznej, zazwyczaj ma za cel upokorzenie, zranienie lub zabicie przeciwnika:

- Ataki oparte są na *walce* lub *strzelaniu*;
- Cecha defensywna to **obrona** (zależy od Kondycji);
- Odporność postaci zależy od jej Krzepy.

Przykłady: pojedynki, bójki, strzelaniny, bitwy.

Słowniczek terminów

Najważniejsze pojęcia używane w mechanice konfrontacji:

- **odporność** – oznaczana znacznikami, mierzy, ile udanych ataków postać może wytrzymać;
- **obrona/wytrwałość/pewność siebie** – mówią, jak trudno pozbawić postać znacznika w danym typie konfrontacji;
- **dobicie** – rozstrzygający, ryzykowny atak.

Pościg

Konfrontacja sprawnościowa, ma za cel zmęczenie przeciwnika, schwytanie go lub umknięcie i uniknięcie uwagi:

- Akcje ofensywne oparte są na *wysportowaniu*, *pojazdach*, *ukrywaniu się* lub *spostrzegawczości*.
- Cecha defensywna to **wytrwałość** (zależy od Kondycji);
- Odporność postaci zależy od jej Zręczności.

Przykłady: wyścigi, śledzenie kogoś, podkradanie się, rywalizacja sportowa.

Dyskusja

Konfrontacja społeczna oparta na sile osobowości, ma za cel przekonanie przeciwnika, wydobycie informacji, uwiedzenie, zniszczenie reputacji, skłonienie do określonego zachowania:

- Ataki oparte są na *blefie, ekspresji, perswazji* lub *zastraszaniu*;
- Cecha defensywna to **pewność siebie** (zależy od Reputacji);
- Odporność postaci zależy od jej Opanowania.

Przykłady: negocjacje, uwodzenie, debaty naukowe, targowanie się.

Konfrontacja, czy test przeciwstawny?

Zarówno testy przeciwstawne, jak konfrontacje przeprowadza się w podobnych sytuacjach – gdy bohater stara się coś osiągnąć, mierząc się przy tym z przeciwnikiem, który z kolei usiłuje zrealizować swój cel kosztem bohatera. Jeden i drugi mechanizm dotyczy więc konfliktu między bohaterem, a antagonistą. Na czym polega zatem różnica?

Testy przeciwstawne dotyczą prostych i szybkich konfliktów, których konsekwencje nie są nadmiernie poważne. Konfrontacje opisują starcia, których nie sposób rozstrzygnąć jednym posunięciem, konflikty wymagające podejścia taktycznego i sięgania po wszystkie dostępne środki. Dostarczają więcej emocji, mają poważne skutki i trwają dłużej.

Jeżeli jakiś konflikt ma być tylko przerywnikiem, lepiej zastosować test przeciwstawny. Gdy stawka jest na tyle poważna, że gracze nie chcą uzależnić jej od pojedynczego rzutu, przeciwnik jest bardzo wymagający, starcie stanowi zwieńczenie sesji – wtedy warto rozegrać pełną konfrontację.

Przebieg rundy

Przed starciem ustalcie **typ konfrontacji** i stawkę – każda ze stron określa, co i w jaki sposób chce osiągnąć.

Inicjatywa – MG rozdaje uczestnikom karty inicjatywy, które wyznaczają kolejność działania postaci. Każdy z graczy może zagrać kartę z ręki by zmienić swoją inicjatywę.

Akcje – każdy z uczestników wykonuje swoje akcje, w kolejności inicjatywy, od najwyższej karty do najniższej. Remisy rozstrzygane są według kolorów, w kolejności bridżowej: ♠ pik, ♥ kier, ♦ karo, ♣ trefl.

Rozstrzygnięcie – zależnie od wyników akcji, rozpoczyna się nowa runda lub konfrontacja się kończy.

Postać, która otrzyma **jokera** jako kartę inicjatywy:

- działa pierwsza,
- ma zwiększony zakres przerzutu (np. 8+ zamiast 9+),
- może w tej rundzie deklarować, że atak jest **dobiciem** nawet po rzucie kośćmi

Przypomnijmy, że **obrona** = 10 + 2 x Kondycja, **wytrwałość** = 10 + 2 x Kondycja, a **pewność siebie** = 10 + 2 x Reputacja. Jak łatwo wyliczyć, cechy defensywne bohatera mogą przyjmować wartości od 12 do 20. Przeciętna wartość dla początkującej postaci to 14.

Przykład: *Nico Vendetta, niziołczy przedsiębiorca działający w rozwojowej branży budowlanej, ma Krzepę 10+, Zręczność 8+, Przenikliwość 10+, Charyzmę 9+ i Opanowanie 10+. Oznacza to Kondycję 3 i Reputację 2. Jego obrona podczas walk, strzelanin wynosi 16, tyle samo, co wytrwałość podczas konfrontacji sprawnościowych. Z kolei w sytuacjach społecznych (np. podczas przesłuchań i negocjacji z orczymi triadami) pewność siebie Nico to 14.*

Inicjatywa

Konfrontacja podzielona jest na rundy, podczas których uczestnicy starcia działają w kolejności inicjatywy. Na początku każdej rundy MG rozdaje karty inicjatywy, które wyznaczają kolejność działania postaci – ciągnie je z talii i kładzie odkryte przed każdym uczestnikiem starcia. Każdy z uczestników wykonuje swoje akcje w kolejności inicjatywy, od najwyższej karty do najniższej. Remisy rozstrzyga się według ważności kolorów: postaci działają w kolejności ♠ pik, ♥ kier, ♦ karo, ♣ trefl.

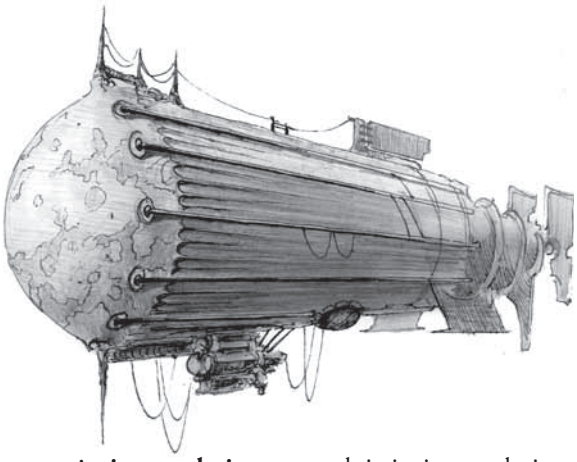
Zarówno MG jak i Gracze mogą zagrać kartę z ręki, żeby zastąpić swoją kartę inicjatywy. Tak wykorzystane karty nie dają, poza zmianą kolejności działania, żadnych bonusów, nie trzeba również opisywać ich działania.

Postaci nie muszą działać w swojej inicjatywie – mogą wstrzymać się, czekając na deklarację wolniejszych oponentów i dopiero wtedy zareagować.

Akcje

Każda postać może podczas swojej rundy wykonać jedną lub więcej akcji, zależnie od puli kości bohatera:

- **akcja ofensywna (atak)** – atakujący wykonuje test odpowiedniej umiejętności (np. *walki, ekspresji, wysportowania*) o ST równym obronie / pewności siebie / wytrwałości przeciwnika. Udany atak zdejmuje jeden znacznik odporności trafionego.
- **aktywna obrona** – cechy defensywne (np. **obrona**) odpowiadają za instynktowne próby uniknięcia trafienia. Jeśli test ataku przeciwnika zakończył się sukcesem, bohater może spróbować czynnie mu się wymknąć. Gracz wykonuje test właściwej umiejętności (np. *walki, wysportowania, empatii*), przeciwstawny do testu ataku przeciwnika. Jeżeli uzyska wynik wyższy, niż atakujący, unika trafienia i wszystkich jego następstw.
- **dobicie** - ryzykowny atak, który ma rozstrzygnąć starcie. Atakujący wykonuje test odpowiedniej umiejętności (np. *walki, ekspresji, wysportowania*), którego ST = cecha defensywna przeciwnika + 5 x jego bieżąca odporność. Dobicie trzeba zadeklarować przed rzutem kośćmi.
- **manewr** – akcja ofensywna, podczas której bohater podejmuje ryzyko by osiągnąć dodatkowy efekt, np. rozbroić przeciwnika, powalić go lub rozproszyć. Atakujący testuje odpowiednią umiejętność o ST = cecha defensywna przeciwnika +5. W razie sukcesu zdejmuje znacznik odporności przeciwnika i osiąga efekt dodatkowy. W razie porażki sam traci znacznik odporności. Manewr trzeba zadeklarować przed rzutem kośćmi.
- **ruch** – każda nie ofensywna akcja, która wiąże się z istotną zmianą położenia postaci. Aby wykonać akcję ruchu gracz musi odłożyć jedną kość z puli, którą posługuje się w tej rundzie. W rundzie można wykonać więcej niż jeden ruch – każdy wymaga odłożenia jednej kości.



- **użycie przedmiotu** – podniesienie przedmiotu, wydobycie gadżetu z plecaka, schowanie do kieszeni zdobytego właśnie naszyjnika, użycie elementu otoczenia, zeskoczenie z siodła, uruchomienie paromobilu, włączenie urządzenia itp. – wszystko to, z punktu widzenia zasad, akcje użycia przedmiotu. Akcja wymaga odłożenia jednej kości z puli.
- **wsparcie** – bohater może podczas starcia wspomagać swoich sojuszników. Gracz odkłada jedną kość i może – zgodnie ze swoim archetypem – zagrać kartę z ręki, dodając odpowiedni bonus do testu innej postaci. Bohater może pomóc danej postaci tylko raz na rundę.

Każda kość użyta do testu lub odłożona w celu wykonania akcji zmniejsza **pulę kości** postaci w tej rundzie.

Przykład: *Bohater z pulą kości 2k10 może wykonać akcję ruchu (odkładając 1k10) a następnie zaatakować przeciwnika rzucając 1k10. W ten sposób zużywa całą swoją pulę i nie będzie mógł już w tej rundzie używać przedmiotów, wspierać przyjaciół ani wykonywać aktywnej obrony – chyba że wyda żeton, żeby dołożyć do puli dodatkową kość.*

Manewry

Każda postać może podczas swojej rundy wykonać jedną lub więcej akcji, zależnie od puli kości bohatera:

- **osłabienie**: cel traci kość z puli na jedną rundę (maksymalnie jedną kość),
- **oszołomienie**: cel musi odrzucić kartę z ręki,
- silny atak: atak odbiera dodatkowy znacznik,
- **mobilizacja**: atakujący dociąga kartę,
- **przewaga**: atakujący zyskuje dodatkową kostkę do puli na kolejną rundę (maksymalnie jedną kość),

- **rozbrojenie**: cel upuszcza broń, puszcza kierownicę itp.,
- atak opiera się na umiejętności z innego typu konfrontacji,
- dowolny uzgodniony z MG dodatkowy efekt nienaruszający stawki konfrontacji,
- specjalne manewry związane z konkretnym typem konfrontacji, opisane poniżej.

Uwaga: bohater może próbować więcej niż jednego manewru w jednym ataku, jednak muszą to być różne manewry. Można więc próbować **osłabić** przeciwnika i jednocześnie samemu zdobyć **przewagę**, jednak nie można np. dwukrotnie zadeklarować **mobilizacji** i próbować dociągnąć dwie karty w wyniku jednej akcji (☞ramka **Łączenie manewrów**).

Jakich umiejętności mogę użyć?

Gracz deklarując manewr powinien opisać jakiej umiejętności używa i w jaki sposób, przy jej pomocy, planuje uzyskać zamierzony efekt. Teoretycznie można więc użyć dowolnej umiejętności związanej z prowadzoną konfrontacją, w praktyce jednak niektóre umiejętności lepiej nadają się do konkretnych manewrów. Podczas dyskusji łatwo uzasadnić **silny atak** oparty na *zastraszaniu*, jednak zdobycie **przewagi** łatwiej uzasadnić zgrabnym *blefem*.

Oto garść pomysłów na barwne manewry:

- powalenie przeciwnika: **osłabienie** oparte na *walce*,
- strzał w rurę z gorącą wodą biegnącą tuż nad głową przeciwnika: **oszołomienie** oparte na strzelaniu,
- włączenie napędu turbo: **mobilizacja** oparta na *pojazdach*,
- przekradnięcie się w cieniu na dogodną pozycję: zdobycie **przewagi** oparte na *ukrywaniu się*,
- kopniak z półobrotu: **silny atak** oparty na *walce*,
- uwodzicielskie spojrzenie zza wachlarza: **oszołomienie** oparte na *ekspresji*.

Łączenie różnych typów konfrontacji

Każdy typ konfrontacji ma właściwe sobie umiejętności, których można używać deklarując ataki – podczas walki można korzystać ze strzelania, jednak ekspresja do niczego się nie przyda. A jeżeli podczas walki bohater rzuci się do ucieczki, zacznie strzelać w połowie dyskusji lub spróbuje zagadać przeciwnika, z którym właśnie walczy na szable?

Może to zrobić, jednak nie bez ryzyka. Podczas starcia można użyć do ataku umiejętności związanej z innym typem konfrontacji, jednak jest to manewr. Oznacza to, że ST jest o 5 wyższy, a w razie niepowodzenia atakujący traci znacznik odporności.

Wynika z tego, że bohater chcący podczas walki **oszołomić** przeciwnika pełnym ekspresji argumentem, musi połączyć dwa manewry (oszołomienie i atak oparty na umiejętności z innej konfrontacji), wykonuje atak o ST +10 (☞ramka **Łączenie manewrów**).

Pamiętaj: jeżeli chcesz zagadać szarżującego na ciebie trolla, miej przygotowany naprawdę dobry tekst.

Łączenie manewrów

Bohater, który chce wykonać więcej niż jeden **manewr** naraz (np. **osłabić** przeciwnika i jednocześnie go rozbroić), zwiększa **ST o +5** za każdy dodatkowy manewr. W razie sukcesu, wszystkie dodatkowe efekty wchodzą w życie. W razie porażki postać traci tylko jeden znacznik **odporności**. Nie można łączyć manewrów tego samego typu.

W przypadku, gdy postać planuje dobić przeciwnika korzystając z manewru, najpierw należy obliczyć ST dobicia (☞124), a następnie, biorąc pod uwagę planowane manewry, odpowiednio je zwiększyć. Również w tym przypadku, w razie porażki postać traci tylko jeden znacznik **odporności**.

Odporność

Miarą tego, ile udanych ataków może przetrwać bohater, jest jego odporność. Cecha ta określa również, jak trudno, w danym momencie starcia, dobić postać. Odporność oznacza się znacznikami.

Poziom odporności zależy zarówno od atrybutów, jak i od typu starcia:

- Podczas **walki** odporność to **Krzepa** +2.
- Podczas **pościgów** odporność to **Zręczność** +2.
- Podczas **dyskusji** odporność to **Opanowanie** +2.

Przykład: *Nico Vendetta, w przypadkowej strzelaninie z przedstawicielami gnomiej firmy przewozowej ze*

Jeżeli zostałeś trafiony, nie panikuj!

Gdy przeciwnikowi udał się atak, możesz się jeszcze uratować:

Zagraj kartę z ręki, zgodnie z archetypem:

- 2-10 to **obrona +3;**
- figura to **obrona +4;**
- as to **obrona +5;**
- joker to **obrona +10.**

Sprawdź swoje osiągnięcia:

- jeżeli któreś pasuje do sytuacji, możesz **doliczyć +5** do obrony.

Wydaj żeton, żeby:

- dodać **+1 do obrony** (lub więcej, jeśli posiadasz specjalne zdolności).

Jeśli w puli zostały ci jeszcze jakieś kości, możesz spróbować **aktywnej obrony** (☞122). Zawsze warto też poprosić o pomoc przyjaciół – jeśli odrzucą 1k10, mogą zagrać kartę by udzielić ci wsparcia (☞122).

Svart Tiule, oznacza swoją odporność trzema znacznikami (Krzepa 10+, czyli pierwszy poziom, plus dwa).

Podczas rutynowych ucieczek przed niezawodnymi inspektorami z Alven Yardu Nico ma pięć znaczników odporności (trzy za Zręczność 8+, plus dwa).

Każda udana akcja ofensywna pozbawia przeciwnika jednego znacznika **odporności**. Postać, której odporność spadnie do zera, po kolejnym trafieniu zostaje wyeliminowana i przegrywa konfrontację.

Na początku każdej konfrontacji wszyscy uczestnicy dostają nowe znaczniki **odporności**.

Dobicia

Zamiast powoli pozbawiać wroga odporności, bohater zaryzykować próbę wygrania konfrontacji jednym, spektakularnym atakiem – zadeklarować **dobicie** przeciwnika.

Jeżeli zasady szczegółowe nie mówią inaczej, dobicie trzeba zadeklarować przed rzutem kośćmi. Następnie atakujący wykonuje atak, którego S**T = obrona przeciwnika + 5 x jego bieżąca odporność.** Inaczej mówiąc, aby wykonać dobicie, trzeba na teście ataku uzyskać jedno podbicie na każdy znacznik odporności, który pozostał przeciwnikowi.

Przykład: *przeciwnik w dyskusji ma pewność siebie 14 i pozostały mu trzy znaczniki odporności. Aby go dobić, gracz musi uzyskać do najmniej 29 = 14 + (5 x 3).*

Udane **dobicie** usuwa przeciwnika ze sceny i oznacza zwycięstwo w starciu. W razie niepowodzenia, atakujący odsłania się i sam automatycznie traci jeden znacznik **odporności**.

Jeżeli przeciwnik nie ma już żadnych znaczników **odporności**, każdy udany atak jest automatycznie uznawany za **dobicie**. Analogicznie, jeżeli bohaterowi, który nie ma już żadnych znaczników **odporności** nie uda się dobicie, zostaje on wyeliminowany i przegrywa starcie.

Stawki, wygrana i przegrana

Przed rozpoczęciem konfrontacji MG i Gracze ustalają, co chcą uzyskać w wyniku starcia i co są w stanie zaryzykować w zamian. Uzgodnione warunki nazywamy **stawką** konfrontacji (podobnie jak w **testach przeciwstawnych**(☞117). Dopiero gdy obie strony zgadzają się, o co toczy się gra, starcie może się rozpocząć.

Przykładowe stawki:

Postaci graczy...

- niezauważone dotrą tropem złoczyńcy do jego bazy lub zostaną po drodze pobite i stracą 1 Kondycji (pościg).
- ocalą pannę w opałach lub pozwolą łotrom ją porwać (walka).
- udowodnią, że hrabina jest szpiegiem lub zostaną ośmieszone i stracą 1 Reputacji (dyskusja).
- rozkochają w sobie łotra lub pozwolą mu uwieść bliską im osobę (dyskusja).

Stawki - podsumowanie

O prócz stawek, które wpływają na rozwój opowieści, gracze mają do dyspozycji stawki, które wpływają na statystyki ich postaci. Stawką może być:

- utrata 1 Kondycji,
- utrata 1 Reputacji,
- utrata 1 Bogactwa,
- blizna,
- utrata do końca sesji jednego z gadżetów,
- lub utrata możliwości korzystania podczas tej sesji z określonego ekwipunku lub personelu.

- wyrwą złotą statuetkę z rąk złodzieja lub pozwolą mu uciec (walka).
- uciekną bandytom i zdołają wezwać policję lub zostaną obrabowane (-1 Bogactwa) i porwane (pościg).

Ponadto, każda postać, która przegrała konfrontację odnosi **ranę.**

Rany

Po przegranej konfrontacji, oprócz zapłacenia uzgodnionej **stawki**, postać odnosi **ranę**, czyli czasowo traci jeden poziom atrybutu, na którym bazowała **odporność** (Krzepy w walce, Zręczności podczas pościgów i Opanowania w dyskusji).

Jeżeli w wyniku kumulacji ran wartość atrybutu spadnie do zera, gracz nie może wykonywać przerzutów w testach umiejętności opartych na tej cesze, musi również wybrać **bliznę** (☞125).

Poziomy atrybutu wracają po jednym pod koniec każdej sesji lub szybciej, w wyniku użycia odpowiednich gadżetów lub atutów. Gracz może również zdecydować się pod koniec sesji wykupić **bliznę** i zregenerować wszystkie utracone poziomy jednego atrybutu**.**

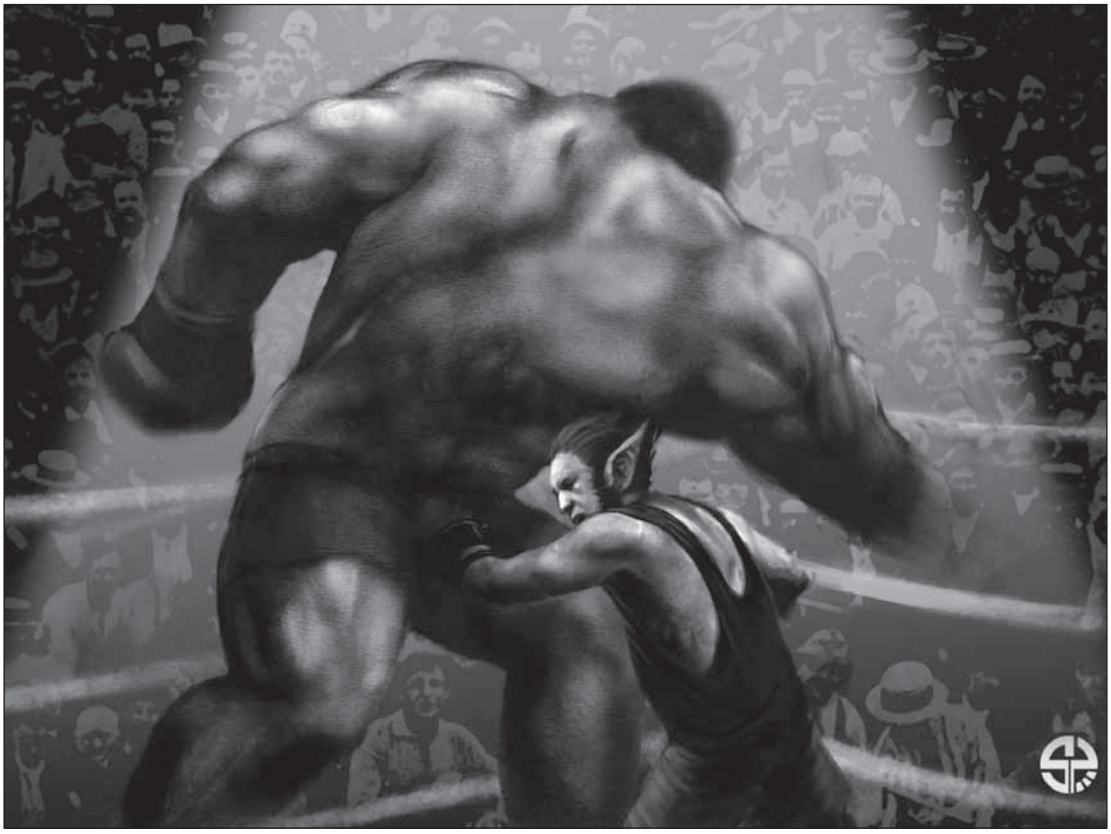
Atrybut zero

Po kilku przegranych starciach Atrybut postaci może spaść do zera. W takim przypadku:

- bohater nie przerzuca 10 w testach tego Atrybutu;
- pierwsze trafienie w starciu z odpornością opartą na zerowym Atrybucie eliminuje postać;
- jeżeli przegra konfrontację opartą na zerowym Atrybucie, otrzymuje ciężką ranę, zostaje trwale wyłączony z akcji i wymaga opieki lekarza: **Krzepa** to utrata przytomności w wyniku odniesionych obrażeń, **Zręczność** to skraje wycieńczenie, **Opanowanie** to utrata przytomności, lekki obłęd lub depresja.

Blizny

Czasem w wyniku traumatycznych przeżyć postać zmienia się nieodwracalnie. Blizny to trwałe następstwa ciężkich ran, posiadające pewien efekt uboczny, ale i skutek pozytywny. Służą ubarwieniu postaci, a o ich pojawieniu się **zawsze decyduje gracz.**



Przykładowe blizny:

- **opaska na oku**: -3 do *strzelania*, +3 podczas *uwodzenia*;
- **szklane oko**: -3 do *ekspresji*, +3 do *okultyzmu*;
- **astma**: -3 do *wysportowania*, +3 do *analizy*;
- **lęki**: -3 do *odwagi*, +3 do *empatii*;
- **tik nerwowy**: -3 do *perswazji*, +3 do *półświatka*;
- **golemiczna proteza**: -3 do *przyrody*, +3 do *techniki*;
- **szpetna blizna**: -3 blefu do, +3 do zastraszania;

Uwaga: na jedną umiejętność może wpływać tylko jedna blizna, co oznacza, że nie można uzyskać dzięki nim bonusu +6, ani połączyć blizn dających -3 i +3, by zniwelować ich efekt.

KONFRONTACJE *VA BANQUE*

Przez większość czasu bohaterowie **Wolsunga** są praktycznie rzecz biorąc nieśmiertelni. Stawiają czoła groźnym wyzwaniom, biorą udział w dramatycznych, pełnych akcji starciach i nie boją się ponosić ryzyka. Pamiętajmy, że gra osadzona jest w epoce, w której fraza "los gorszy od śmierci" była brana nad wyraz poważnie. Postaci graczy mogą dostać cięgi, stracić pieniądze i dobre imię, doświadczyć zdrady ze strony sojuszników, zawieść swoich przyjaciół, dopuścić do tego by łotr zrealizował swoje złowrogie plany, ba! mogą nawet trafić do aresztu. Zawsze jednak przetrwają... oczywiście, jeśli nie będą grały *va banque*.

Konfrontacja *va banque* to starcie, w którym bohaterowie grają o wszystko. Dobra wiadomość jest taka, że każda postać dostaje dodatkowe trzy znaczniki **odporności**. Jest też zła wiadomość: jeżeli gracz przegra, traci swoją postać.

Przykład: *podczas walki va banque* ***odporność*** *postaci =* ***Krzepa +5****. Bazowa* ***odporność*** *w walce to* ***Krzepa +2****, a do tego dochodzą trzy znaczniki za grę va banque.*

W śmiertelnej walce na noże z Bennym 'Oprawcą' Smithem znany już nam Nico Vendetta miałby sześć znaczników (jeden za Krzepę, dwa za konfrontację plus trzy za grę va banque).

Po wielu przygodach młody panicz Vendetta zostaje schwytany i musi udowodnić swoją niewątpliwą niewinność w płomiennej mowie sądowej (planuje zdobyć przy okazji serce córki prokuratora). Wie, że jeśli przegra ten konflikt, zawiśnie lub spędzi resztę życia polując na kangury w Purgatorii. Jego odporność podczas tej sceny wynosi sześć (jeden za Opanowanie 10+, dwa za

ZA KULISAMI:

Tworząc **Wolsunga** byliśmy pewni jednego: to ma być gra o bohaterach, którzy bez strachu ścigają się nocami po dachach domów i pojedynkują się na czaszach płonących sterowców. Dlatego zasady, w których śmierć postaci zależałaby jedynie od wyniku rzutu kostką nie wchodziły w rachubę. Z drugiej strony miała to być również gra o prawdziwych bohaterach, a bohaterowie, gdy jest taka konieczność, nie boją się zaryzykować własnym życiem.

Konfrontacje *va banque* to mechanizm, który pozwala decydować, jakie cele są warte podjęcia najwyższego ryzyka. Zagrożenie jest jak najbardziej realne, a kontrola nad życiem postaci pozostaje w rękach graczy.

Przegrana i co dalej?

Mimo przegranej konfrontacji bohaterowie mogą nie zechcieć się poddać. Po przegranym pościgu spróbują sięgnąć po broń, albo zaczną negocjować z bandytami, którzy właśnie ich pobili.

W takiej sytuacji obowiązują następujące zasady:

- należy podsumować przegrane starcie: obniżyć Atrybuty i rozliczyć stawki (np.: przekazać gadżet wygranej stronie);
- nowa konfrontacja to nowa stawka (np.: odzyskanie gadżetu, który właśnie straciliśmy);
- nowa konfrontacja powinna mieć inny typ, niż właśnie zakończona (po pościgu walka lub dyskusja, po dyskusji pościg lub walka itd.);
- istnieje tylko jeden przypadek, w którym można dwukrotnie podczas jednego ciągu starć z tymi samymi przeciwnikami rozpocząć konfrontację tego samego typu: jeżeli postać zdecyduje się grać *va banque* (np.: gracze przegrali pościg, rozpoczęli walkę i znów chcą uciekać. Mogą to zrobić, ale jeśli tym razem im się nie uda – stracą postaci).

Radzimy, byście stosowali powyższe zasady z rozwagą i umiarem. Rozgrywanie starcia za starciem może zmęczyć, a zaakceptowanie stawki prowadzi zwykle do ciekawych i godnych zapamiętania sytuacji.

Prawdziwe Damy i Dżentelmeni potrafią przegrywać z klasą.

konfrontację i trzy za grę va banque). Może inwestowanie w Zręczność nie było najlepszym z pomysłów...

Oto kilka sytuacji, które mogą skłonić graczy, by zaryzykowali życie swoich bohaterów i zagrali *va banque*:

Bohaterowie przegrali konfrontację i nie są w stanie z tym się pogodzić. Mogą zmienić jej wynik – tym razem grając o najwyższą stawkę.

Przykład: *Bohaterowie próbują uciec z antycznej świątyni, ze zrabowanym złotym posążkiem. Gonią ich ożywione posągi strażnicze, a* ***stawką*** *pościgu jest złoty posążek. Gracze przegrywają pościg, jednak nie chcą się nawet na chwilę rozstać ze skarbem i postanawiają walczyć z posągami w obronie posążka. Rozpoczyna się konfrontacja va banque: jeżeli postaci wygrają, uda im się zniszczyć posągi i zatrzymać skarb, przegrana oznacza śmierć.*

Bohaterowie chcą zmierzyć się z wyzwaniem, które zdecydowanie przekracza ich możliwości.

Przykład: P*ostaci zdobyły przywilej osobistego spotkania z Królową Tytanią. Jeden z bohaterów podchwytuje okazję i próbuje oczarować władczynię gładkimi słówkami, licząc, że ta przyzna mu tytuł szlachecki. MG zgadza się na rozpoczęcie dyskusji, pod warunkiem, że bohater będzie grał va banque. Jeśli wygra, zyska tytuł. Jeśli przegra, za swoją bezczelność straci głowę.*

Bohaterowie próbują pokonać najbardziej niesławnych, legendarnych przeciwników.

Przykład: *Po długim śledztwie bohaterowie stają oko w oko z niesławnym Rzeźnikiem z Lyonesse. MG daje im wybór: mogą rozpocząć zwykłą konfrontację i powstrzymać Rzeźnika przez zabiciem kogokolwiek tej konkretnej nocy, mogą też zagrać va banque i jeśli przeżyją, ostatecznie powstrzymają mordercę.*

Życie jako stawka

Konfrontacje, których celem jest zabicie przeciwnika, są z założenia rzadkością na sesjach **Wolsunga**. Z zabiciem człowieka wiążą się poważne konsekwencje społeczne, więc warto zawsze szukać innego rozwiązania, zwłaszcza, że upokorzenie rywala lub schwytanie przestępcy żywcem przysparza więcej sławy.

Pamiętajcie, że czarny charakter to też człowiek – przestępcy rzadko walczą do samego końca. Liczą przecież na to, że kiedyś karta się odwróci i uda im się powrócić z kolejnym złowrogim planem.

Zabicie bezbronnego wroga to czyn wysoce niehonorowy, skutkujący automatyczną utratą punktu Reputacji.

Przykłady stawek w starciach *va banque*:.

- **Walka:** przegrany ginie, staje się przykutym do łóżka inwalidą lub wpada w śpiączkę.
- **Pościg**: przegrany umiera z wycieńczenia lub na zawał, zostaje pożarty przez ścigające go potwory, wpada do wulkanu, ginie w kraksie lub pod gruzami płonącego budynku, ugryziony przez wilkołaka zmienia się w bestię.
- **Dyskusja**: postać dosłownie umiera ze wstydu, wpada w głęboką depresję, odbiera sobie życie, zostaje skazana na śmierć za cudze zbrodnie, wstępuje do zamkniętego zakonu, przechodzi na stronę zła.

Zasada jest prosta: gracz, który przegra konfrontację *va banque* traci swoją postać.



Poddanie konfrontacji

Czasami sprawy idą tak źle, że można tylko ratować, co się jeszcze da. Bohater może na początku rudny zdecydować, że poddaje konfrontację: rezygnuje wówczas ze **stawki**, odkłada jedną kość, a do końca rundy każdy skierowany przeciw niemu atak może zostać po fakcie zadeklarowany jako dobicie. Pod koniec rundy bohater opuszcza konfrontację i jest bezpieczny. Nie osiągnął celu, ale również nie traci poziomu Atrybutu.

Uwaga: pamiętajcie, **że poddając konfrontację nie można osiągnąć celu**, będącego stawką starcia

Walka ze statystami

Statyści, omówieni szerzej w rozdziale Obsada, mogą zaszkodzić bohaterowi tylko, gdy występują w grupie. Podczas konfrontacji z udziałem statystów, należy skorzystać ze specjalnych zasad:

- Grupa statystów otrzymuje wspólną kartę inicjatywy.
- Statyści mogą dobijać tylko postaci, które nie mają już znaczników odporności.
- Statystów nie dotyczą reguły krytycznej porażki.
- Aby wyeliminować statystę, wystarczy go trafić. Nie trzeba deklarować dobicia.
- Znacznikami oznacza się liczebność grupy. Każdy udany atak eliminuje jednego statystę i zdejmuje jeden znacznik.
- Jednym atakiem można wyeliminować więcej, niż jednego statystę. Gracz deklaruje dobicie, zaznaczając, ilu statystów chce się pozbyć – każdy dodatkowy statysta zwiększa ST dobicia o 5. Nieudane dobicie wciąż oznacza stratę odporności atakującego

Przykład: *Postać Maćka, agent JKM, stawia czoła grupie zbirów pracujących dla szalonego naukowca. Jest ich sześciu, a obrona każdego z nich wynosi 10. Avril strzela w olbrzymi, kryształowy żyrandol, chcąc za jednym zamachem wyeliminować całą grupę. ST dobicia wynosi 35=10 za obronę statysty + 5 podbić za pięciu dodatkowych zbirów. Jeżeli atak zakończy się porażką, statyści wyjdą bez szwanku, a Avril straci znacznik odporności, zapewne wskutek trafienia żyrandolem.*

Druga linia

Jeśli nie chcesz mieszać się w konfrontację bezpośrednio, ale masz zamiar pomóc reszcie drużyny, możesz pozostać w drugiej linii. Nie możesz wtedy atakować ani być celem ataku, wspomagasz za to walczących, testując odpowiednią umiejętność (ST 15). Jeśli ci się powiedzie, wybrana osoba otrzymuje **bonus +3** do następnej akcji, **+1 za każde podbicie**. Porażka nie niesie za sobą żadnych negatywnych konsekwencji.

Umiejętności wspierające to: *analiza, okultyzm, pojazdy, półświatek, przyroda, spostrzegawczość, technika, wiedza akademicka, złodziejstwo* oraz *wiedza ogólna*.

Przejście do drugiej linii i powrót z niej wymagają **dwóch akcji ruchu**. Postać może również zacząć konfrontację w drugiej linii. Jeżeli wszyscy walczący po danej stronie przegrają, konsekwencje przegranej ponoszą również osoby w drugiej linii.

Rzecz jasna, z zasad drugiej linii korzystać można tylko w starciach, podczas których po stronie bohatera walczy więcej osób – gracz może służyć jako wsparcie tylko, jeśli ma kogo wspierać.

Przykład: *Panna Shackleton wraz z panną O'Rally ścigają ciemną nocą łotra, uciekającego ze skradzionymi planami przez zoo. Bandzior, przebiegając koło klatki z mantikorą, uwalnia bestię. Ika zdaje sobie sprawę, że jej postać nic nie wskóra w starciu z potworem, odkłada więc dwie kości, by przejść do drugiej linii. Miss Shackleton zgrabnie czmycha na najbliższe drzewo i ukryta wśród gałęzi udziela rad pannie O'Rally. Co rundę testuje umiejętność przyroda (ST 15) i za każdym razem, gdy odnosi sukces, postać Ewy otrzymuje +3 (lub więcej jeżeli w teście wypadły podbicia) do jednego testu strzelania.*

Trudne warunki

W niektórych przypadkach otoczenie nie tylko nie pomaga podczas konfrontacji, ale wręcz stanowi kolejną przeszkodę. Walka na trzęsącym się dachu pociągu, zażarta dyskusja w głośnej hali produkcyjnej czy pościg za złodziejem na zatłoczonym targu są bez wątpienia trudniejsze, niż konfrontacje w bardziej sprzyjających okolicznościach.

- Podczas **walki** trudne warunki to np.: ruchome lub niepewne podłoże, ciemność, złe warunki atmosferyczne.
- Podczas **pościgów** trudne warunki to np.: niepewne podłoże, trudne warunki atmosferyczne.
- Podczas **dyskusji** trudne warunki to np.: hałas, miejsce w którym należy zachować ciszę, obca kultura.

Na początku każdej sceny rozgrywającej się w trudnych warunkach MG określa jedną umiejętność, na

którą negatywnie wpływa otoczenie. Ataki oparte na tej umiejętności nie są możliwe, chyba że zostaną zadeklarowane jako manewry.

Przykład: *Podczas ataku na pociąg bohaterowie znajdują się na dachu wagonu towarowego, oko w oko z bezwzględnym bandytą. MG uznaje, że nierówne tory wprawiają pociąg w takie wibracje, że przemieszczanie się i walka wręcz są praktycznie niemożliwe – zapowiada więc, że trudne warunki wykluczają ataki oparte o walkę. Bohaterowie mają do wyboru sięgnąć po rewolwery lub ryzykować starcie wręcz, wiedząc że każdy atak może zakończyć się upadkiem (ataki muszą być deklarowane jako manewry, więc ST rośnie o +5 a każdy nieudany atak powoduje utratę punktu odporności).*

Podobnie, podczas pościgu przez bagna trudne warunki mogą wykluczyć korzystanie z pojazdów, a podczas dyskusji w bibliotece konieczność zachowania ciszy może uniemożliwić korzystanie z ekspresji.



WALKA: ZASADY SZCZEGÓŁOWE

Walka to najbrutalniejszy typ konfliktu. Sukces zależy od zręczności i siły fizycznej, a cel osiąga się zazwyczaj wyrządzając przeciwnikowi krzywdę.

Jeżeli wasza grupa lubi taktyczne wyzwania związane z walką, skorzystajcie z zasad przedstawionych tym podrozdziale.

Odległości w walce

Podczas walki przeciwnicy mogą znajdować się względem siebie w jednym z trzech zasięgów:

- **zasięg bliski**: domyślny zasięg, w którym przeciwnicy mają ze sobą bezpośredni kontakt - siłują się, walczą na pięści, noże, trzymają się za ręce, tańczą tango, przepychają podczas panicznej ucieczki itp. Uwaga: wręcz i bronią białą można atakować swobodnie przeciwników w zasięgu bliskim. Atakowanie przeciwników w średnim zasięgu wymaga manewru.
- **zasięg średni**: przeciwnicy nie są niczym rozdzieleni i znajdują się kilka – kilkanaście metrów od siebie. Uwaga: pistolety, rewolwery itp. pozwalają swobodnie atakować tylko przeciwników w zasięgu średnim. Atakowanie celów w bliskim i dalekim zasięgu wymaga manewru.
- **zasięg daleki**: przeciwników dzieli maksymalny możliwy dystans, który nie powoduje przerywania konfrontacji.
  Uwaga: strzelby i podobna broń długa pozwalają swobodnie atakować tylko w zasięgu średnim i dalekim. Atakowanie celów w bliskim zasięgu wymaga manewru.

Zmiana zasięgu wymaga wykonania akcji ruchu (czyli odłożenia kostki z puli).

Przykład: *Harald von Hrimthorst próbuje zdezaktywować zbuntowanego golema. Przemysłowiec jest uzbrojony w rewolwer, a golem w parowe młoty na końcach ramion. Bohater rozpoczyna od akcji ruchu, odkłada jedną kość i odskakuje na średni zasięg, gdzie nie sięgną go łapy golema. Następnie wydaje żeton aby uzyskać dodatkową kość i wykonuje atak z pulą 2k10. Jeżeli golem przetrwa, nie będzie ryzykował ataku w średnim zasięgu (musiałby go deklarować jako manewr, z ST+5 i ryzykując odporność) więc raczej rozpocznie od akcji ruchu i skrócenia dystansu.*

Umiejętności w walce

Atakujący może wykonywać akcje ofensywne używając następujących umiejętności:

- **Walka** (Krz) - bójka, pojedynki na szable itp;
- **Strzelanie** (Zr) - strzelanina, pojedynki na pistolety;
- **Wysportowanie** (Krz) - podczas zapasów, przepychanki nad kotłem z kwasem;
- **Pojazdy** (Zr) - podczas walki przy użyciu pojazdów.

Manewry w walce

Oto pomysły na **manewry**, które bohater może stosować podczas walki:

- **osłabienie** (cel traci kość z puli): powalenie, kopniak w kolano, uderzenie kolbą,
- **oszołomienie** (cel musi odrzucić kartę z ręki): sypnięcie piaskiem w oczy, przecięcie sprzączki pasa, ogień zaporowy,
- **silny atak** (atak odbiera dodatkowy znacznik): uderzenie z wyskoku, amunicja dum-dum,
- **mobilizacja** (atakujący dociąga kartę): trzymanie gardy, poświęcenie czasu na rozeznanie się w sytuacji,
- **przewaga** (atakujący zyskuje kostkę do puli na kolejną rundę): chwyt zapaśniczy, wstrzeliwanie się w cel,
- **rozbrojenie** (cel upuszcza broń): klasyczne rozbrojenie przeciwnika,
- **odepchnięcie/przyciągnięcie** (manewr specjalny): zmusza przeciwnika do zmiany zasięgu o jeden**.**

Ustalanie stawki w walce

Najbardziej popularnym celem walki jest pokonanie przeciwnika. Inne, mniej oczywiste cele to np.:

- zdobyć cenny przedmiot – agenci Alven Yardu walczą ze scyllą o skrzynię pełną sztabek złota;
- zmusić przeciwnika do ucieczki – agenci RTKA starają się wypchnąć ghule w głąb korytarza i zatrzasnąć za nimi stalowe drzwi;
- uzyskać informację – brutalne przesłuchanie w stylu Philipa Marlowe'a;
- ośmieszyć przeciwnika – odcięcie szablą szelek wroga, w efekcie czego traci punkt Reputacji;
- oszpecić przeciwnika – przegrany otrzymuje bliznę;
- pozbawić przeciwnika wsparcia, zasobów lub personelu – brutalna walka w salonie, z tłuczeniem porcelany i dziurawieniem obrazów. Przegrany traci punkt Bogactwa;
- uniemożliwić ucieczkę – niziołek ze scylli przestrzeliwuje kolano uciekającemu wrogowi;
- zmęczyć przeciwnika – walka do upadłego, przegrany traci dodatkowo punkt Kondycji.

Poddanie walki

W przypadku walki efekty poddania konfrontacji są dość oczywiste – postać po prostu ucieka. Uciekający nie osiąga żadnego z celów: przeciwnik pozostaje nietknięty i pewny siebie.

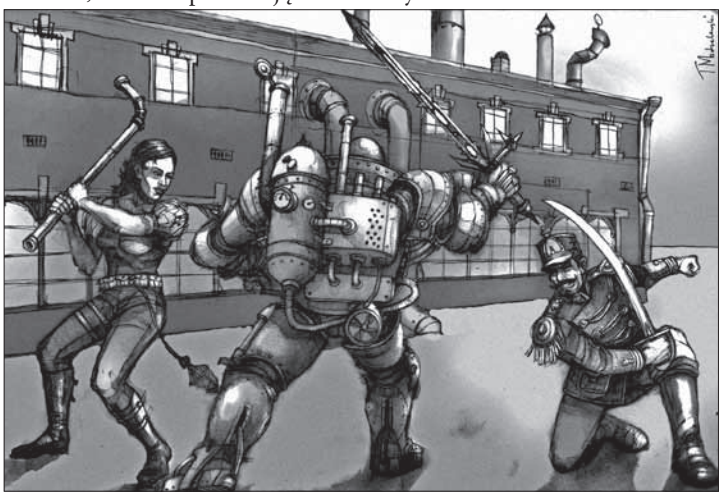
A co jeżeli stawka to pokonać przeciwnika i...:

- ochronić kogoś? Bohater ucieka, a chroniona osoba ginie lub dostaje się w ręce przeciwnika;
- nie oddać mu przedmiotu? Bohater podczas ucieczki upuszcza przedmiot, więc przeciwnik pozwala mu uciec;
- dowieść swojej niewinności? Bohater ucieka, czym wzbudza tylko kolejne podejrzenia;
- zdobyć dowody jego winy? Bohater ucieka, a przeciwnik ma czas, by zniszczyć kompromitujące materiały;

Poddanie walki pozwala ocalić skórę (bohater nie obniża Krzepy) ale prawie zawsze daje powody do kolejnego starcia.

Blizny w walce

Blizny nabyte w wyniku walki będą zapewne najbardziej klasyczne: złamany nos, obcięte ucho, przebite płuco, okulawienie lub wybite zęby. Możliwe są również urazy psychologiczne, takie jak fobie czy powracające koszmary.



Pościgi: zasady szczegółowe

Pościgi po dachach budynków, brawurowa ucieczka paromobilem, przekradanie się przez linię posterunków wroga, podniebny pojedynek pilotów na niebezpieczne akrobacje – to przykłady pościgów. Zwycięstwo zależy tu od sprytu, refleksu i zręczności, a pośrednim celem jest zwykle uniknięcie walki lub dyskusji.

Jeżeli wasza grupa lubi taktyczne wyzwania związane z pościgami, skorzystajcie z zasad przedstawionych tym podrozdziale.

Kto nie idzie naprzód, ten się cofa

Pościgi to najbardziej dynamiczne z konfrontacji. W każdej rundzie, każdy uczestnik powinien przeznaczyć co najmniej jedną kostkę na akcję ofensywną. Jeżeli tego nie zrobi, pod koniec rundy automatycznie traci znacznik odporności.

Zwolnione z tego obowiązku są jedynie postaci działające z drugiej linii (☛129) oraz pasażerowie (☛132).

Trudność trasy

Podczas pościgów postaci są cały czas w ruchu, a dzieląca je odległość stale się zmienia. O wygranej i przegranej decydują błędy i zmęczenie którejś ze stron. Dlatego tak duże znaczenie ma szybkość i zwrotność uczestników pościgu oraz liczba przeszkód na trasie.

Każdego z uczestników pościgu charakteryzuje jego Szybkość, wynikającą z pojazdu, z jakiego korzysta (lub też nie). Trasa, na której odbywa się pościg, również ma swoją Szybkość, która wskazuje, dla jakich pojazdów dana trasa jest przeznaczona.

- Wolne pojazdy dobrze czują się na trasach trudnych, pełnych przeszkód, które nie pozwalają nabrać prędkości i wymagają częstych zwrotów kierunku. Trudno się na nich rozpędzić, łatwo natomiast zmylić przeciwnika.
- Pojazdy o zwykłej szybkości preferują trasy na których można się rozpędzić, jednak nie przeszkadzają im okazjonalne przeszkody. Takie trasy pozwalają nabrać prędkości, dając jednocześnie liczne okazje do zmyłek.
- Szybkie pojazdy stworzone są natomiast do tras łatwych, prostych i praktycznie pozbawionych przeszkód. Na takich trasach łatwo się na rozpędzić, trudno natomiast zmylić przeciwnika.

Na początku pościgu MG określa typ trasy, na jakiej zaczyna się pościg. Domyślnie trasa jest dostosowana do pojazdów: gonitwy piesze rozgrywają się na trasach trudnych, a wyścigi sportowych paromobili na trasach łatwych.

W przypadku, gdy któryś z uczestników stanie do pościgu na trasie przeznaczonej dla pojazdów o innej Szybkości, skorzystajcie z następujących zasad:

- Każda akcja ofensywna podczas pościgu na niedostosowanej trasie jest manewrem (ST+5, porażka oznacza utratę znacznika odporności)
- Trudność takiego manewru rośnie o +5 za każdą różnicę w Szybkości. Osoba goniąca pieszo po ulicy dorożkę (zwykła trasa) wykonuje zwykły manewr (ST +5), natomiast ktoś wjeżdżający sportowym paromobilem na zatłoczony targ wykonuje manewry z ST +10.

Przykład: *panna O'Rally ściga konno golema uciekającego z bardzo ważnymi dokumentami. Gdy golem wbiega na plac budowy, nasza bohaterka staje przed wyborem: wjechać za nim konno na trasę, na której jej koń nie będzie czuł się dobrze i podczas każdej akcji ryzykować utratę znacznika odporności czy też poświęcić akcję na zejście z konia i kontynuować pościg pieszo.*

Szybkość

Szybkość	Przykłady	Przykłady tras
1	**wolny** – człowiek, bicykl, golem	trudne - bazar, gęsty las, plac budowy, wnętrza budynków
2	**zwykły** – paromobil, dorożka, koń	zwykłe - ruchliwa ulica, park, kręta droga
3	**szybki** – wiwerna, sportowy paromobil	łatwe - tor wyścigowy, szosa poza miastem, preria

Pasażerowie

W przypadkach, gdy wszyscy bohaterowie poruszają się jednym pojazdem, muszą zdecydować, kto prowadzi a kto jest pasażerem. Jedynie prowadzący musi deklarować co rundę akcję ofensywną, pasażerowie mają do wyboru wycofać się do drugiej linii i z niej wspierać kierowcę (☛128) lub pozostać w pierwszej linii i atakować używając umiejętności innych niż pojazdy, zapewne delarując manewry.

Pasażerowie pozostający w pierwszej linii nie muszą deklarować co rundę akcji ofensywnej, jednak jeżeli kierowca zostanie dobity, automatycznie tracą oni po znaczniku odporności.

Przykład: *Harald prowadzi swój paromobil, uciekając po ulicach Lyonesse przed golemem. Ika tradycyjnie wycofuje pannę Shackleton do drugiej linii, skąd znad mapy udziela Haraldowi cennych wskazówek (testując półświatek). W tym czasie panna O'Rally wychyla się przez otwierany dach i zaczyna kropić do ścigającego ich automatonu ze swych rewolwerów. Używa strzelania, umiejętności z innego typu konfrontacji, więc każdy atak musi deklarować jako manewr.*

Jeśli któryś ze strzałów nie trafi, panna O'Rally straci znacznik (np. zahaczy głową o niezauważony sznur z praniem). Gdyby Harald został dobity, paromobil rozbije się i panna O'Rally straci kolejny znacznik. Los panny Shackleton będzie zależał od losu jej towarzyszki – jeśli będzie jeszcze stała na nogach, postać Iki będzie bezpieczna w drugiej linii. Jeśli jednak i panna O'Rally zostanie dobita, konfrontacja skończy się porażką graczy.

Umiejętności podczas pościgu

Atakujący może testować następujące umiejętności

- **Pojazdy** (Zr) – pościgi pojazdami, śledzenie pojazdów;
- **Półświatek** (Prz) – ukrywanie się podejrzanych dzielnicach, unikanie spotkania w zatłoczonym pubie, pościgi, w których ważna jest znajomość miasta;
- **Przyroda** (Prz) – pościgi i ukrywanie się na łonie natury, podkradanie się do zwierzyny, zacieranie śladów na prerii;
- **Spostrzegawczość** (Prz) – pościgi, w których głównym wyzwaniem jest dostrzeżenie przeciwnika: śledzenie, nasłuchiwanie, pościg w ciemnościach;
- **Ukrywanie się** (Zr) – pościgi, w których głównym wyzwaniem jest dostrzeżenie przeciwnika: podkradanie się, śledzenie, cicha ucieczka;
- **Wysportowanie** (Krz) – sprint, bieg, pościgi po dachach, wspinaczka, dalekie skoki, pływanie w basenie z krokodylami.

Pościgi to konfrontacje pełne ruchu oraz zwrotów akcji. Bohaterowie starają się wyeliminować przeciwnika goniąc go, uciekając, skacząc z dachu na dach, przekradając się wśród cieni – cały czas pozostając w ruchu.

Manewry podczas pościgu

Oto pomysły na **manewry**, które bohater może stosować podczas pościgu:

- **osłabienie** (cel traci kość z puli): kłody pod nogi, wywrócona beczka ze śledziami, oślepienie reflektorem,
- **oszołomienie** (cel musi odrzucić kartę z ręki): chmura dymu, plama oleju, odwrócenie uwagi,
- **silny atak** (atak odbiera dodatkowy znacznik): turbo doładowanie, desperacki sprint,
- **mobilizacja** (atakujący dociąga kartę): rzut oka na mapę, puszczenie ścigającego przodem,
- **przewaga** (atakujący zyskuje kostkę do puli): „siedzę mu na ogonie", przyszpilenie wroga do barierki,
- **rozbrojenie** (cel musi zmienić pojazd): wysadzenie z siodła, przebicie opony,
- **zmiana trasy** (manewr specjalny): zzmienia trudność trasy o jeden. Uwaga: jeżeli trasę chce zmienić strona ścigająca, manewr jest trudniejszy: ST+10**.**

Ustalanie stawki w pościgu

Na pierwszy rzut oka motywacje uczestników konfrontacji sprawnościowej są proste - uciec, złapać, ukryć się, dostrzec. Często jednak pojawia się dodatkowy cel:

- zdobyć/zachować cenny przedmiot – uciec z kosztownym łupem, dostrzec złodzieja zanim ten dotrze do skarbca;
- ukryć informacje – „przeciwnik nie może poznać mojej tożsamości", „ścigający nie może dowiedzieć się dokąd uciekam";
- zyskać bezpieczeństwo – uciec do bazy, zniknąć z oczu pogoni na tak długo, by pozbyć się obciążających dowodów;

- ośmieszyć przeciwnika – zadbać, by nadęty przemysłowiec przewrócił się na bicyklu i stracił punkt Reputacji;
- pozbawić przeciwnika wsparcia, zasobów lub personelu – wciągnięcie ścigającego w sytuację, w której nie będzie mógł przyzwać sojuszników;
- zmęczyć przeciwnika – zmusić oponenta do forsownego wysiłku, który będzie go kosztował punkt Kondycji.

Przykłady pościgów, w których bohaterowie grają *va banque:*

- groza natury, wciągnąć przeciwnika pod spadającą lawinę, zwabić na sam środek pustyni, sprawić by zabłądził w tonącym okręcie;
- niepowstrzymana siła, ucieczka przed armią nieumarłych wpieraną przez licza;
- nieszczęśliwy i spektakularny wypadek, przegrany rozbija się paromobilem lub wiwerną i spada w przepaść;
- zdobyć dowody zbrodni, która jest karaną śmiercią.

Poddanie pościgu

Jeżeli bohater, który chce poddać konfrontację, jest stroną aktywną, czyli prowadzi pościg lub wypatruje przeciwnika, sytuacja jest prosta.

Wszystko, co musi zrobić, to zaniechać działania i pozwolić przeciwnikowi na dokończenie jego planu.

Ale co jeżeli stawka brzmi: „to ja uciekam"? Najlepsze wyjście to zastanowić się, czego bohater chce w ten sposób uniknąć i przeformułować stawkę na: to ja uciekam...:

- ze zdobytym przedmiotem. Bohater porzuca cenny obiekt, przeciwnik przejmuje go i przestaje zawracać sobie głowę zbiegiem;
- żeby nikt mnie nie rozpoznał. Bohaterowi udaje się zgubić pogoń, ale tylko dzięki temu, że ścigający rozpoznał go i wie, gdzie go znaleźć;
- żeby dotrzeć do celu na czas. Bohater zaczyna kluczyć i choć gubi pościg, dociera do celu za późno;
- w konkretne miejsce. Bohater gubi pogoń, lecz nie jest w miejscu, do którego chciał dotrzeć. Być może pościg dał sobie spokój, bo wiedział, że cmentarz, na którym schronili się uciekinierzy, jest nawiedzony?

Jeżeli tego typu rozwiązanie nie pasuje do konkretnej sytuacji, pozostaje jedno: zatrzymać się i albo dać się złapać, albo rozpocząć walkę lub konfrontację społeczną.

Blizny w pościgach

Blizny nabyte w wyniku pościgów rzadko będą tak spektakularne, jak te nabyte w czasie walki, no chyba że pościg skończył się zderzeniem z drzewem. Dużo częściej bliznami będą następstwa wycieńczenia lub złych warunków atmosferycznych: astma, odmrożenia, malaria, choroba wysokościowa, zawał.



Dyskusja: zasady szczegółowe

Istnieją konflikty, które najlepiej rozwiązać rozmową. Na płaszczyźnie społecznej rozgrywają się dyskusje, romanse, przesłuchania, negocjacje, szantaże, wymuszenia, wywiady.

Jeżeli wasza grupa lubi taktyczne wyzwania związane z dyskusjami, skorzystajcie z zasad przedstawionych tym podrozdziale.

Uwaga: podczas konfrontacji społecznej rzuty kością jedynie ilustrują odgrywaną rozmowę – proponujemy najpierw rozegrać fabularnie zamknięty fragment sceny, a dopiero później, na podstawie opisu, wybrać odpowiednie umiejętności i wykonać stosowne akcje.

Konwenanse

Starcia społeczne mogą rozgrywać się na przestrzeni całego wieczoru i w wielu miejscach. W dobie poczty pneumatycznej, rozmówcy nie muszą nawet widzieć się na oczy. Dlatego fizyczna odległość w tego typu konfrontacji nie ma znaczenia. Liczą się natomiast konwenanse i ulotne niuanse stosunków międzyludzkich.

W każdej dyskusji może pojawić się temat, którego nie wypada poruszać: nie żartuje się na pogrzebie, nie opowiada rubasznych historii przy młodych panienkach i nie pyta się Wotańczyka, co robił podczas Wojny. Na początku każdej dyskusji MG może ustalić ograniczenia wynikające z konwenansów: temat, którego nie wypada poruszać lub zachowanie niepożądane w danej sytuacji. Wynikają z tego następujące zasady:

- Wszelkie akcje ofensywne, które łamią konwenanse, muszą być deklarowane jako manewry (ST+5, niepowodzenie oznacza utratę znacznika odporności).
- Jeżeli postać złamie konwenanse nie deklarując manewru, atak kończy się automatyczną porażką oraz powoduje skandal (który może się skończyć utratą Reputacji).

Przykład: *Ahmed Pasza, utracjusz z Atmanu, rozmawia z panną de Borodreaux pod czujnym okiem guwernantki. Konwenanse nie pozwalają na jakiekolwiek bardziej poufałe zachowania. Gracz wie, że jeżeli Ahmed dotknąłby dłoni dziewczyny, mógłby użyć swojej specjalizacji w ekspresji (uwodzenie). Jednak, ponieważ guwernantka wciąż śledzi każdy jego ruch, akcja taka musi być manewrem lub spowoduje skandal (test ekspresji o ST 15 lub utrata punktu Reputacji) nie przynosząc żadnego efektu.*

Umiejętności w dyskusji

Atakujący może testować następujące umiejętności

- **Perswazja** (Cha) – przekonywanie rozmówcy, argumentacja, negocjacje. Celem akcji jest skłonienie przeciwnika do konkretnego zachowania.
- **Blef** (Cha) – kłamstwa i podszywanie się pod kogoś. Stosowane zawsze, gdy bohater świadomie mija się z prawdą. Nieudany atak blefem oznacza, że rozmówca przejrzał oszustwo i w danym starciu nie można już blefować przeciw niemu na „spalony" temat.
- **Ekspresja** (Cha) – próby zmiany nastawienia rozmówcy, oczarowania go, uwiedzenia. Tylko tą umiejętnością można zmienić nastawienie rozmówcy, wzbudzić w nim konkretne uczucia lub emocje. Ekspresją nie można skłonić przeciwnika do wykonania konkretnej czynności.

Postacie mogą również, w sytuacjach w których może im pomóc wyczucie prawdziwych motywów, emocji lub poglądów dyskutanta, wykorzystywać **empatię** (Prz) do deklarowania aktywnej obrony.

Manewry podczas dyskusji

Oto pomysły na **manewry**, które bohater może stosować podczas dyskusji:

- **osłabienie** (cel traci kość z puli): zastraszanie, obnażenie intryg sojusznika, chwyt retoryczny,
- **oszołomienie** (cel musi odrzucić kartę z ręki): bezczelne kłamstwo, dowcip, nagła zmiana tematu, nowe fakty,
- **silny atak** (atak odbiera dodatkowy znacznik): prowokacja, druzgocząca wiadomość, zimna logika,
- **mobilizacja** (atakujący dociąga kartę): podniesienie na duchu, zmiana tematu na hobby bohatera,
- **przewaga** (atakujący zyskuje kostkę do puli): presja środowiska, temat wstydliwy dla rozmówcy,
- **konwenanse** (specjalne): przez następną rundę cel nie może korzystać ze wskazanej umiejętności społecznej nie ryzykując skandalu (☞138),
- **obserwacja** (manewr specjalny, oparty na empatii): sukces to odpowiedź „tak" lub „nie" na dowolne pytanie, dotyczące motywów i emocji przeciwnika,
- **obejście konwenansów:** pozwala bezpiecznie poruszyć zakazany temat lub zachować się w niewłaściwy sposób.

Ustalanie stawki w dyskusji

Najczęstsze stawki to: skłonienie przeciwnika do konkretnego działania, wzbudzenie w nim określonych uczuć i emocji oraz wzmocnienie własnej pozycji społecznej. Inne możliwe stawki to:

- zdobyć wsparcie – uwiedzenie, werbunek, agitacja: przegrany przez scenę lub dłużej pełni rolę pomocnika lub sojusznika postaci.
- pozbyć się konkurencji – złośliwe uwagi sprawiają, że nie lubiany przemysłowiec opuszcza przyjęcie.
- uzyskać informacje – wywiady dla gazet, przesłuchania, zbieranie plotek.
- ośmieszyć przeciwnika – skłonienie osoby pozbawionej słuchu muzycznego do publicznego wykonania popularnej piosenki, w efekcie czego straci punkt Reputacji.
- pozbawić przeciwnika wsparcia, zasobów lub personelu – obnażenie nieuczciwości badacza powoduje wycofanie się inwestorów, w związku z czym przegrany traci punkt Bogactwa.
- zdobyć cenny przedmiot – pod wpływem impulsu i presji otoczenia hrabina przekazuje swój naszyjnik „dla dzielnych misjonarzy nawracających lemuryjskie trolle".

Przykłady dyskusji, w których bohaterowie grają *va banque:*

- zniszczyć reputację przeciwnika tak, by musiał na stałe wyjechać z kraju;
- doprowadzić oponenta do obłędu;
- doprowadzić przeciwnika do samobójstwa;
- udowodnić komuś zdradę stanu lub inną zbrodnię karaną śmiercią;
- skłonić złoczyńcę, by porzucił zbrodnię i wstąpił do klasztoru.

Poddanie dyskusji

Jeżeli podczas dyskusji bohater zostanie zapędzony w kozi róg, zawsze może przeprosić i pospiesznie opuścić przyjęcie. Odchodząc nie osiąga żadnego z celów, a przeciwnik tylko utwierdza się w swoich poglądach.

A co jeżeli stawka to na przykład...:

- udowodnić swoje prawa do spadku? Bohater unika dyskusji, dając przeciwnikowi możliwość przekonania sądu i objęcia masy spadkowej;
- zatańczyć z księżniczką? Bohater ucieka, a zawiedziona panna zwraca się ku innemu adoratorowi;
- dowieść swojej niewinności? Bohater kluczy i unika konfrontacji, co tylko wzbudza podejrzenia i rodzi kolejne plotki. W skrajnych przypadkach budzi zainteresowanie policji;
- zachować posadę prezesa firmy? Nagła ucieczka bohatera niszczy jego wiarygodność i skłania akcjonariuszy do wyboru nowego prezesa.

Poddanie konfrontacji społecznej, choć pozwala uniknąć utraty Opanowania, wiąże się z rzeczą nad wyraz nieprzyjemną – wymaga przyznania racji oponentowi.

Blizny w dyskusji

Blizny nabyte w wyniku dyskusji należy traktować raczej jako piętno społeczne lub objaw traumy psychologicznej, niż dosłownie rozumiane uszkodzenia ciała. Po fatalnie zakończonej dyskusji postać może dorobić się opinii tchórza, stać się nadmiernie nerwowa, ksenofobiczna, zbyt pewna siebie, melancholijna lub wręcz pogardzana w socjecie.



Spektakularne wyzwania

Podczas przygód niezwykłych Dam i Dżentelmenów mogą przytrafić się sytuacje, w których bohaterowie mierzą się ze spektakularnym wyzwaniem, jednak nie przeciwstawia im się wówczas żaden konkretny przeciwnik. Archeolog próbujący rozbroić pułapkę, zanim zgniecie go obniżający się sufit, biothamolożka pracująca nad lekarstwem na bakcyla dziesiątkującego populację miasta, wynalazca pracujący nad nowym modelem golema, pani włamywacz próbująca obejść zabezpieczenia w królewskim skarbcu – jeżeli w takich sytuacjach nie chcecie zdać się na jeden rzut kością, możecie sięgnąć po zasady spektakularnych wyzwań:

- Rozgrywa się je na mechanizmie podobnym do konfrontacji: ustala się stawkę, skala wyzwania wyrażana jest odpowiednią liczbą znaczników, ustaloną przez MG, odporność bohatera oparta jest na Atrybucie najbardziej pasującym do danej sytuacji. **Przykład**: *Pożar buszu, odporność bohaterów to Zręczność +2, każdy z graczy musi zdjąć 3 znaczniki wyzwania testując wysportowanie lub pojazdy ST 15. Przegrani tracą po punkcie Kondycji.*
- Gracz wykonuje co rundę test o wyznaczonym ST. Każdy sukces zdejmuje jeden znacznik wyzwania, każdy nieudany test zdejmuje jeden znacznik odporności postaci. Bohater może przed rzutem zadeklarować, że będzie próbował zdjąć więcej niż jeden znacznik – każdy dodatkowy zwiększa ST testu o +5. **Przykład**: *Archeolog próbuje odcyfrować starożytny epos, odporność oparta jest na Przenikliwości, znaczników wyzwania jest 6, a testy o ST 15 oparte są na wiedzy akademickiej. Gracz deklaruje, że chce zdjąć trzy znaczniki, ST testu wynosi więc 25=15+(2x5).*
- Spektakularne wyzwania mogą mieć ograniczenie czasowe, tzn. gracz musi je pokonać w określonej liczbie rund. **Przykład**: *Włamywacz próbuje rozbroić pułapkę, zanim potężna stalowa grodź odetnie wyjście i uwięzi go w skarbcu. Znaczników wyzwania jest 5, testy o ST 10 oparte są na złodziejstwie, jednak gracz musi sobie poradzić w dwie rundy lub przegra i zostanie schwytany przez strażników.*
- Bohater, który straci wszystkie znaczniki lub przekroczy limit czasowy przegrywa stawkę. Stawki spektakularnych wyzwań nie różnią się od stawek w konfrontacjach.

Spektakularnych wyzwań można używać jako głównej atrakcji sceny lub jako elementu wzbogacającego konfrontacje.

Przykład: *Bohaterowie podczas walki z geniuszem zbrodni muszą również stawić czoła bombie, którą łotr zdążył aktywować na początku starcia. Jest to spektakularne wyzwanie, z 4 znacznikami, które pokonać można jedynie wykonując testy techniki o ST 15.*

Bohaterowie mają na to trzy rundy i ryzykują znaczniki odporności rozdane na początku walki. Każdy z graczy może zdecydować, czy poświęca swoje akcje na walkę z łotrem, czy na stawianie czoła wyzwaniu. Jeżeli w wyznaczonym czasie nikt nie zdoła rozbroić bomby, wszyscy bohaterowie tracą po punkcie Kondycji.



Zasady szczegółowe

Słabości rasowe

Wszyscy wiedzą, że prawdziwe elfy nie zniosą dotyku żelaza, ogry nie będą potrafiły przeciwstawić się wyżej urodzonym i że nic na świecie nie zdławi ludzkiej ciekawości. Każda rasa ma swoją piętę achillesową, która odpowiednio wykorzystana może zmienić bieg niejednej opowieści.

Przykład: *wykorzystanie słabości krasnoluda, który w samo południe bez okularów i kapelusza stoi na środku płaskiej jak stół pustyni wymaga jedynie wydania żetonu. Gdy natomiast bohaterowie zrywają ciężką zasłonę, by wpadające przez okno promienie słońca oślepiły wrogiego Uhrwerka, któryś z graczy musi zagrać kartę (np. ryzykant pika oznaczającego dywersję lub eksplorator trefla oznaczającego orientację, w tym przypadku co do dokładnego położenia słońca na niebie).*

- Na co dzień wpływ słabości rasowych jest pomijalny, zauważalną rolę w opowieści zaczynają grać dopiero wtedy, gdy ktoś postanowi z premedytacją je wykorzystać. MG może konfrontować bohaterów z ich ułomnościami, a gracze wykorzystywać słabości postaci niezależnych.
- Aby postawić przeciwnika w niekorzystnej sytuacji, należy wydać żeton i opisać, co w danej sytuacji aktywowało słabość rasową. Jeżeli scena nie zawiera takich elementów, można je wprowadzić wydając kartę odpowiedniego koloru (co najmniej waleta). Każdy przeciwnik wymaga wydania oddzielnego żetonu.
- Wskazany przeciwnik musi do końca sceny deklarować wszystkie akcje ofensywne jako manewry, a poza konfrontacjami zwiększa ST wszystkich testów o +5. Słabość danej postaci można wykorzystać tylko raz na sesję.

Zagrożenia w dziczy i na salonach

Bohaterowie mają skłonność do pakowania się w niebezpieczne sytuacje: zdarza im się spadać z dużych wysokości, dać się znieść łodzią w stronę wodospadu, uciekać z płonącego budynku, wpaść do dołu z wężami, znaleźć się na drodze lawiny, czy uruchomić pułapkę miotającą zatrute strzałki. Również na salonach nie są bezpieczni, niewłaściwy dobór sztućców, zbyt ekscentryczne zachowanie, pomówienia i intrygi mogą doprowadzić do skandalu i zrujnować życie.

Zagrożenia środowiskowe i pułapki

Nieodłącznym elementem pełnych akcji przygód, zwłaszcza tych poświęconych eksploracji lub ryzyku, są wymyślne pułapki, schodzące lawiny, pożary lasów i inne zagrożenia natury czysto fizycznej. Za ogólną odporność na tego typu wypadki odpowiada cecha Kondycja.

W ryzykownej sytuacji gracz wykonuje odpowiedni test umiejętności. Sukces oznacza uniknięcie ryzyka, porażka niesie za sobą utratę punktu Kondycji i ewentualne poniesienie dodatkowych konsekwencji, wynikających z natury zagrożenia. Większość prostych zagrożeń jest możliwa do uniknięcia po zastosowaniu odpowiednich środków zapobiegawczych, albo występuje dopiero po spełnieniu pewnych warunków wstępnych.

Przykłady zagrożeń i pułapek:

- ukryta zapadnia: test spostrzegawczości ST 15, konsekwencje: utknięcie w dole. Bohater może uniknąć zagrożenia, jeżeli idąc, bada grunt przed sobą.
- lawina: test wysportowania ST 20, konsekwencje: zejście ze szlaku lub utrata ekwipunku. Test wykonuje się w scenie, w której gracze strzelali lub krzyczeli w wysokich górach.
- zatrucie owocami: test przyrody ST 15, konsekwencje: częste przystanki. Bohater może uniknąć zagrożenia, jeśli korzysta z atlasu roślin, lub ma specjalizację biologia.

Zagrożenia środowiskowe i pułapki

Intrygi i skandale mogą dostarczyć niezapomnianych emocji, zwłaszcza podczas przygód skupionych na salonach i śledztwach. Za to, ile niezręczności towarzyskich bohater może popełnić, zanim w pełni poczuje tego konsekwencje, odpowiada cecha Reputacja.

Skandale objawiają się w grze na kilka sposobów:

Niezręczność towarzyska: jeżeli na salonach graczowi przytrafi się krytyczny pech podczas testu umiejętności społecznej, wiedzy ogólnej (a na spotkaniach naukowych wiedzy specjalistycznej) powoduje niezręczność towarzyską i traci jeden punkt Reputacji. W ciągu jednej sceny można w ten sposób stracić tylko jeden punkt Reputacji.

Skandale: w sytuacjach publicznych w środowiskach opiniotwórczych łatwo palnąć gafę. Gdy wydarzy się coś, co może spowodować skandal (ze swojej winy, lub w wyniku czyiś intryg), gracz powinien wykonać odpowiedni test o ST 15. Jeżeli jest nieudany, bohater traci punkt Reputacji. W ciągu jednej sceny można w ten sposób stracić tylko jeden punkt Reputacji.

Przykładowe powody drobnych skandali:

- niewłaściwe zachowanie, ubiór lub towarzystwo: udany test ekspresji pozwala uniknąć konsekwencji. **Przykład**: *sir Bruce Clark-Parker ścigając mordercę po dachach Lyonesse, wskutek nieszczęśliwego zbiegu okoliczności przebił szklany dach i w odłamkach szkła spadł na sam środek sali balowej. Ociekający potem, w poszarpanym stroju zamaskowanego mściciela, czuje się co najmniej nie na miejscu wśród wystrojonych par. Gracz wie, że tylko charyzmatyczna przemowa może uratować jego reputację.*
- wygłoszenie niepopularnej teorii naukowej: udany test wiedzy akademickiej pozwala uniknąć konsekwencji. **Przykład**: *Adalia Blimpke podejrzewała, że wygłoszenie na dorocznym Alfheimskim Sympozjum Paleontologicznym odczytu o kopalnych dowodach na to, iż elfy pochodzą od lemurów, wywoła pewne poruszenie. Ale bądźmy szczerzy, ta zgraja nadętych, błękitnokrwistych wymoczków sama się o to prosiła.*
- negatywny komentarz o lubianej gwieździe: udany test wiedzy ogólnej pozwala uniknąć konsekwencji. **Przykład**: *Ostatnia kwestia, jaką przed swoją pospieszną rezygnacją wypowiedział były ambasador Wotanii w Orseaux brzmiała "Nie sądzicie państwo, że głos Melouisne nie brzmi już tak czysto, jak rok temu. To pewno przez ten absynt".*
- niepopularne poglądy polityczne: udany test perswazji pozwala uniknąć konsekwencji. **Przykład**: *Przyjmując zaproszenie na dowolne przyjęcia w Lyonesse dobrze zawczasu dowiedzieć się, którą z dwóch partii popierają gospodarze.*
- poruszanie niezręcznych tematów, odmówienie poczęstunku: udany test empatii pozwala uniknąć konsekwencji. **Przykład**: *Nikt przy zdrowych zmysłach podczas rozmowy z Wotańczykiem nie spyta, co jego rodzina robiła podczas Wojny.*

Poważne skandale: na salonach wrogowie tylko czekają, żeby wykorzystać każde potknięcie postaci. Jeżeli bohater uczyni coś, co może być powodem poważnego skandalu, przeciwnik może użyć tego jako pretekstu, by rozpocząć konfrontację, w której dodatkową stawką jest Reputacja. Bohater nie może uniknąć takiej konfrontacji.

Przykładowe powody poważnych skandal:

- związek z działalnością wywrotową,
- poważny nałóg,
- jakikolwiek związek z przestępstwem,
- romans z osobą spoza własnej sfery,
- niepłacone długi,
- jawne tchórzostwo.

Ostracyzm: niektóre wydarzenia nie dają się zatuszować i jeżeli tylko "ludzie się o nich dowiedzą", powodują automatyczną utratę punktu Reputacji. Mogą również zostać wykorzystane jako pretekst do konfrontacji na śmierć i życie.

Przykłady sytuacji powodujących osttacyzm:

- zskandaliczny rozwód,
- zdrada stanu,
- wycofanie się z zawartego zakładu,
- udowodniona zbrodnia.

Rekonwalescencja

W tym podrozdziale opisane są szczegółowe zasady dotyczące odzyskiwania utraconej Kondycji i Reputacji.

Kondycja

Jeżeli Kondycja spadnie do zera, postać jest zbyt wycieńczona i poobijana, żeby się normalnie poruszać. Może co najwyżej czołgać się i szeptać, do momentu aż nie odzyska przynajmniej jednego punktu Kondycji. Obrona i wytrwałość takiego bohatera wynosi 10. Postać automatycznie przegrywa wszystkie pościgi.

Kondycję można odzyskać na kilka sposobów, przy czym z każdego można skorzystać najwyżej raz na sesję:

- **odpoczynek**: po każdej sesji postać automatycznie odzyskuje jeden punkt Kondycji;
- **unikanie wysiłku**: jeśli postać weźmie udział w scenie akcji (np. walce, pościgu, podróży przez dzicz) i nie wykona podczas niej żadnego testu opartego na Krzepie lub Zręczności (np. wspierając przyjaciół z drugiej linii), odzyskuje jeden punkt Kondycji;
- **opieka medyczna**: jeżeli postać spędzi czas na rekonwalescencji (szpitalu, sanatorium, w domu pod opieką wykwalifikowanego personelu itp.)

i weźmie w tym czasie aktywny udział w scenie ważnej dla przebiegu przygody, odzyskuje jeden punkt Kondycji;

- **wzmocnienie**: jeżeli bohater wyda punkt Bogactwa na sute posiłki i drogie lekarstwa, po zakończeniu sceny odzyskuje punkt Kondycji;
- **specjalne**: niektóre atuty, gadżety i moce przywracają utraconą Kondycję.

Reputacja

Jeżeli Reputacja spadnie do zera, postać zaczyna być tratowana jak wyrzutek społeczny. Nikt z towarzystwa nie spotka się z nią publicznie, ani nie będzie przebywać w tym samym pomieszczeniu. Pewność siebie takiego bohatera wynosi 10.

Reputację można odzyskać na kilka sposobów, przy czym z każdego można skorzystać najwyżej raz na sesję:

- **comeback**: bohater, który wyprawi przyjęcie podczas którego nie dojdzie do żadnego skandalu, odzyskuje punkt Reputacji;
- **dobroczynność**: bohater, który odda cenny gadżet do właściwego muzeum lub wyda punkt Bogactwa na dobroczynność odzyskuje punkt Reputacji;
- **bohaterskie czyny**: uratowanie komuś życia, powstrzymanie zbrodni itp. poparte odpowiednim osiągnięciem pozwala odzyskać punkt Reputacji;
- **szlachetność i odwaga**: bohater, który dostarczy policji żywego przeciwnika, schwyta żywcem groźnego potwora lub pozwoli odejść wrogowi, który wykazał się szczególną dzielnością, odzyskuje punkt Reputacji.

Strach

Niektórzy przeciwnicy i scenerie wzbudzają Strach. Na początku konfrontacji z takim przeciwnikiem, lub przed wejściem w przerażające miejsce, każdy z graczy powinien wykonać test odwagi o ST zależnej od przeciwnika, lub lokacji.

- Nieudany test wymaga zrzucenia z ręki jednej karty, wybranej przez gracza.
- Każde podbicie podczas testu pozwala dociągnąć jedną kartę na rękę. Jeżeli gracz ma już komplet kart na ręce, dociąga, po czym odrzuca nadmiarowe karty.
- Krytyczny pech podczas testu odwagi wiąże się dodatkowo z utratą punktu Kondycji lub Reputacji, wybór gracza.

Przykład: *Harriet Kinsley, Lancelot Jensen, Timmy O'Connor i Desmond Q. McCowan badają pozrnie opuszczoną fabrykę, gdy nagle przez ścianę wpada olbrzymi nekrogolem! MG zarządza test odwagi z ST 15.*

Desmond (odwaga +3 i Opanowanie 10+) rzuca 5 i 4, uzyskując w sumie 8 (5 na kości + 3 odwagi) co oznacza porażkę. Gracz musi odrzucić kartę z ręki, wybiera 4 pik.

Timmy (odwaga +3, Opanowanie 10+) rzuca 7 i 1. Gracz decyduje się zagrać asa trefl by podnieść wynik i ostatecznie uzyskuje 15: "Spodziewałem się, że będzie tu jakiś strażnik, więc atak mnie nie zaskoczył". W efekcie i tak pozbywa się jednej karty, ale przynajmniej ma satysfakcję, że jego postać nawet nie drgnęła na widok golema.

Harriet (odwaga +6, Opanowanie 9+) rzuca 2 i 9, przerzuca: 10, przerzuca ponownie: 4. Ostatecznie uzyskuje 30 (+6 za odwagę + 24 z kości), co przekłada się na trzy podbicia. Dociąga trzy karty, dokładając je do dwóch, które już ma na ręce. Jej limit to trzy karty, decyduje się więc odrzucić dwie najniższe. Teraz jest gotowa stawić czoła golemowi.

Lancelot ma pecha. Rzuca dwie jedynki, co oznacza krytyczną porażkę. Gracz odrzuca kartę i decyduje się na stratę Kondycji – uznaje, że przerażony ogr pośliznął się na plamie oleju i upadł, pociągając za sobą stos beczek, które mocno go poturbowały.



Życie codzienne bohatera

W tym podrozdziale omówione są zasady i wskazówki dotyczące codziennego życia bohaterów: poziomu zamożności i nadzwyczaj dużych wydatków, wspólnych inwestycji i zakładów

Życie ponad stan

Bohater może żyć ponad stan i sięgać po ekwipunek lub wydatki przekraczające jego poziom zamożności. Planując tego typu wydatek, Gracz musi wykonać test oparty na Przenikliwości z Bogactwem jako podstawą testu. Podczas testu Gracz może na normalnych zasadach wydawać żetony i zagrywać karty by zwiększyć wynik.

Sukces w teście oznacza, że postaci udało się zorganizować środki na planowany wydatek. W przypadku porażki bohater musi obejść się smakiem, oraz traci jeden punkt Bogactwa.

Życie ponad stan

ST testu Bogactwa	Wydatek ponad stan
10	Ekwipunek dostępny dla osób zamożnych.
15	Ekwipunek dostępny dla osób bogatych.
20	Ekwipunek dostępny dla osób bardzo bogatych.
30	Ekwipunek dla krezusów.
50	Wybudowanie statku oceanicznego, ufundowanie dzielnicy robotniczej, urządzenie przyjęcia godnego królowej Tytanii.

Przykład: *Postać Michała jest zamożna i jej Bogactwo wynosi 3. Podczas sesji bohater planuje wybrać się na bal w wyższych sferach - jest to przyjemność zarezerwowana zwykle dla osób bogatych. Bohater musi poczynić odpowiednie kroki, by zdobyć zaproszenie i zamówić odpowiedni smoking. Konieczny jest test Bogactwa o ST 15 - podstawą testu jest 3 (poziom Bogactwa), pula to 2k10 (postać jest Sławna) a przerzuty zaczynają się od 9 (wysoka Przenikliwość). Na kościach wypada 1 i 10+5, więc wynik testu to 18. Sukces - bohater bez problemu wchodzi na przyjęcie. Gdyby test się nie udał, Bogactwo postaci spadłoby do 2.*

Płacę za wszystkich!

Nic nie stoi na przeszkodzie, by bogatsi bohaterowie wspierali finansowo swoich towarzyszy. Jeżeli postać ma wyższy, niż jest to wymagane, poziom Bogactwa, może zafundować dany wydatek jednej osobie na każdy nadmiarowy punkt Bogactwa.

Przykład: *Harald von Hrimthorst,* ***bardzo bogaty*** *przemysłowiec wybiera się w podróż pierwszą klasą w pociągu - wymagany poziom zamożności to* ***bogaty*** *(Bogactwo 6). Aktualny poziom Bogactwa bohatera wynosi 8, może więc bez problemu zafundować podróż dwójce przyjaciół, którzy są jedynie* ***zamożni*** *(Bogactwo 3).*

Jeżeli bohatera stać na dany wydatek, jednak nie jest bogatszy, niż to wymagane, wciąż może płacić za więcej osób. W takiej sytuacji, za każdą osobę, której pomaga, traci jeden punkt Bogactwa.

Przykład: *Bohaterowie otrzymali przywilej prywatnej audiencji u królowej Tytanii. Skompletowanie stroju nie uwłaczającego tak podniosłej chwili wiąże się z wielkimi wydatkami (wymagany poziom zamożności* ***bardzo bogaty****). Harald von Hrimthorst, z Bogactwem 8, bez problemu znajduje w swojej garderobie odpowiednio elegancki frak. Zamówienie krawca dla dwójki przyjaciół odbije się jednak na płynności finansowej przemysłowca - straci dwa punkty Bogactwa i po audiencji będzie musiał przez pewien czas planować wydatki jak osoba* ***bogata*** *(Bogactwo 6).*

Wspólne inwestycje

Bohaterowie mogą wspólnie mierzyć się z wydatkami przekraczającymi możliwości finansowe każdego z nich z osobna. W takiej sytuacji jedna, wybrana osoba testuje Bogactwo, a każdy współinwestor dodaje do puli 1k10. Tylko bohater wykonujący test może dorzucać karty i żetony by zwiększyć wynik. Sukces w teście jest sukcesem wszystkich, natomiast w przypadku porażki wszyscy inwestorzy tracą punkt Bogactwa.

Przykład: *Bogactwo czwórki bohaterów to odpowiednio 3, 3, 5 i 8. Drużyna postanawia zorganizować ekspedycję w poszukiwaniu zaginionego płaskowyżu Mu. Niestety, żadne z nich nie jest krezusem i nie ma na podorędziu niezbędnych środków. Konieczny jest test Bogactwa o ST 30. Testować będzie Harald von Hromthorst (Bogactwo 8, Przenikliwość 9+, pula 2k10) a pozostała trójka dorzuci do puli po 1k10. Na kościach wypada: 1, 7, 5, 8, 17 (10+7), więc wynik testu to 25 (17+8 Bogactwa). Gracz zagrywa z ręki waleta karo aktywując zdolność salonowca (zaprzyjaźniony przemysłowiec jest zainteresowany inwestycją, w zamian za prawo do eksploatacji złóż, które bohaterowie mogą odkryć przy okazji) i dorzuca żeton, uzyskując w sumie +5 i zdając test. Gdyby miał na ręce gorsze karty, wszyscy gracze straciliby po punkcie Bogactwa i musieliby wyruszyć bez odpowiedniego zaplecza i sprzętu.*

Zakłady

Niezwykłe zakłady są nieodłącznym elementem przygód utrzymanych w konwencji Wolsunga. Mogą stanowić oś fabularną przygody (jak zakład w powieści "W 80 dni dookoła świata") lub być wątkiem pobocznym, urozmaicającym sesję.

Stawką zakładu może być cokolwiek, na co zgodzą się uczestnicy. Z punktu widzenia zasad najlepiej przełożyć stawkę na punkt Bogactwa, punkt Reputacji lub gadżet.

Przykład: *sir Robert Grey założyć się z panem Wasylem Wasylewiczem o to, który z nich pierwszy upoluje trzygłową sunnirską chimerę. Stawką zakładu jest wystawny obiad w restauracji Hotelu Excelsior w Heimburgu. Po zakończonym polowaniu Wasyl Wasylewicz wiesza nad kominkiem trzy spreparowane łby, a sir Robert płaci za obiad i odejmuje sobie jeden punkt Bogactwa.*



Postaci tła

Bohaterowie często korzystają z pomocy swoich zaufanych służących, wsparcia przyjaciół, czy kontaktów towarzyskich. Z punktu widzenia zasad osoby, które pomagają bohaterowi można podzielić na trzy kategorie: personel, pomocników i sojuszników.

W tym podrozdziale opisane są zasady poświęcone postaciom niezależnym.

Personel

Personel to zazwyczaj pracownicy bohatera. Ich rola jest czysto fabularna i nie ma bezpośredniego wpływu na przebieg konfrontacji, czy wyniki testów. To, jaki czy i jaki personel pracuje dla bohatera, zależy głównie od jego bogactwa (patrz **Bogactwo**).

Przykładowy personel to pokojówka, szofer, ogrodnik, zaprzyjaźniony kelner w restauracji. Ich rola sprowadza się de facto do uprzyjemniania życia bohaterowi, jednak nikt nie oczekuje od personelu realnej pomocy w podbramkowych sytuacjach.

Przykład: *Pan McLane, znany dziennikarz zatrudnia szofera. Jednak, gdy dochodzi do pościgu za uciekającymi z obrabowanego banku przestępcami, to celne uwagi i szybkie reakcje McLane'a pozwalają nie zgubić uciekającego paromobilu. Choć za kierownicą siedzi szofer, w konfrontacji wszystkie testy prowadzenia i liczba znaczników Odporności opierają się na statystykach postaci gracza.*

Kontakty

Od czasu do czasu gracz zatrudnia, lub poznaje kogoś, kto jest w stanie realnie pomóc mu w konkretnych sytuacjach. Kontakty zdobywa się wykupując odpowiednie Atuty. Każdy z kontaktów ma swój zakres kompetencji, w którym jest w stanie wspomóc bohatera i swoje słabości, określające sytuacje, w których jest zupełnie nieprzydatny.

Gracz może raz na sesję wprowadzić na scenę kontakt, który będzie go wspierał przez całą scenę. Jeżeli do końca sceny gracz nie skorzysta z pomocy, Atut nie wyczerpuje się. Wykorzystany kontakt można ponownie aktywować wydając żeton.

Bohater korzystając ze wsparcia otrzymuje bonus +3 do wszystkich testów umiejętności, które leżą w zakresie kompetencji kontaktu. W jednej scenie można korzystać tylko z jednego kontaktu.

Kompetencje określane są nazwami umiejętności, np. *walka, okultyzm, perswazja*.

Przykładowe słabości kontaktów:

- **mięczak**: nie bierze udziału w walkach
- **gbur**: nie bierze udziału w konfrontacjach społecznych
- **niezgrabny**: nie bierze udziału w konfrontacjach sprawnościowych (pościgach, podkradaniu się)
- **tchórz**: nie bierze udziału w żadnych sytuacjach wymagających testu odwagi
- **snob**: nie pojawia się w miejscach uczęszczanych przez klasę niższą
- **proletariusz**: nie pojawia się na salonach
- **dzikus**: nie pojawia się w miastach
- **mieszczuch**: nie pojawia się w dziczy

Przykładowe kontakty:

- **ulicznik**: półświatek, proletariusz;
- **tubylec**: przyroda, dzikus;

- **antykwariusz**: okultyzm, tchórz;
- **utracjusz:** ekspresja, raz na sesję może załatwić zaproszenie na dowolną nietajną imprezę, snob;
- **ochroniarz**: walka, strzelanie, gbur.

Przykład: *Panna Shackleton zwykła się zwracać czasem o poradę do starego gnoma, antykwariusza, przyjaciela rodziny. Gdy razem studiują odnalezione przez pannę Shackleton manuskrypty, test Okultyzmu opiera się o statystyki postaci, jednak dolicza się premię +3 za obecność antykwariusza. Gdy jednak bohaterka staje oko w oko z ghoulami na cmentarzu komunalnym w Heimburgu, wie że nie ma co liczyć na poradę - antykwariusz jest tchórzem i nie można go aktywować w sytuacji wymagającej testu odwagi, a taką jest spotkanie z ghoulami.*

Sojusznicy

Sojusznicy to postaci niezależne, które aktywnie pomagają bohaterowi i są w stanie podjąć dla niego ryzyko: lojalni pracownicy, wierni przyjaciele itp.

Przywołany sojusznik przez całą scenę aktywnie spiera postać, niezależnie wykonując odpowiednie testy. W danej scenie można korzystać tylko z jednego sojusznika, nie można wówczas również korzystać z usług kontaktów.

Sojusznik jest statystą, stworzonym według jednego z szablonów opisanych w rozdziale Obsada (☞377):

- **erudyta** - osoba wszechstronnie wykształcona, specjalista, ekspert w konkretnej dziedzinie;
- **cwaniak** - osoba zaradna i bystra, idealne wsparcie podczas pościgów i wyzwań sprawnościowych;
- **negocjator** - osoba wygadana i elokwentna, idealne wsparcie podczas dyskusji i wyzwań towarzyskich;
- **osiłek** - osoba silna i wytrzymała, idealne wsparcie podczas walki i wyzwań siłowych.

Gracz, wykupując kolejne aspekty atutu Sojusznik (☞61) jest w stanie znacznie zwiększyć możliwości swojego towarzysza.

Nastawienie postaci

Napotkane postaci niezależne mogą mieć różne nastawienie, decydujące o ich zachowaniu względem bohaterów:

- **wrogie**: podejmują aktywne działania, by zaszkodzić bohaterowi;
- **nieprzyjazne**: nie pomogą bohaterowi, jeśli nie zostaną zmuszone;
- **neutralne:** pomogą bohaterowi, jeśli się to opłaci
- **przychylne**: pomogą bohaterowi, jeśli nie wiąże się to z żadnym ryzykiem;
- **przyjazne:** podejmą ryzyko, żeby pomóc bohaterowis.

Każde udane użycie zastraszania pogarsza pod koniec sceny nastawienie o jeden poziom.

Jeżeli bohater chce polepszyć nastawienie postaci niezależnej, musi sam zacząć się zachowywać przyjaźniej (czyli np. pomóc we własnym interesie osobie nieprzyjaznej, albo nie wykorzystać okazji, by zaszkodzić osobie wrogiej). Dopiero takie zachowanie pozwala na rozpoczęcie konfrontacji społecznej, której stawką jest zmiana nastawienia przeciwnika o jeden poziom.

W ciągu jednej sceny dana postać może tylko raz zmienić nastawienie. W razie wątpliwości, nastawienie rozmówcy można wybadać przy pomocy *empatii.*



Magia

Wprowadzenie

Bohaterowie w świecie Wolsunga, którzy zdecydują się grać magami, wybierają jeden z pięciu typów magii:

- **dzikie talenty** to wiktoriańscy superbohaterowie, osoby obdarzone wrodzonymi mocami, nad którymi z trudnością panują.
- **prawdziwi artyści** to ekscentryczni i lekko szaleni twórcy, których dzieła powstają z natchnienia muz i oparów absyntu;
- **rytualiści** wciąż praktykują starą magię opartą o dziwaczne rytuały, zrodzone w czasach, które już przeminęły;
- **spirytyści** to paktujący z bytami astralnymi mistrzowie intryg i specjaliści od walki z demonami;
- **technomagowie** łączący naukę z tradycją magiczną, są odpowiedzialne za wszystkie nowoczesne wynalazki.

Magowie kształtują energię magiczną na dwa sposoby:

- **moce** są relatywnie słabsze, lecz bardzo elastyczne, łatwe w użyciu i zawsze na wyciągnięcie ręki;
- **zaklęcia** są potężniejsze, lecz mniej elastyczne i trudniejsze w użyciu.

Za kulisami: Magiczne postacie na sesji

Zasady magii posiadają dwie najważniejsze właściwości:

- **magia jest niesamowita** – jeśli twój bohater jest czarodziejem, będziesz robił niecodzienne rzeczy, mierzył się z tajemniczymi przeciwnościami i zawsze budził lekki niepokój „zwykłych śmiertelników".
- **magowie są częścią drużyny** – gracze działają razem i żadna profesja nie jest faworyzowana. Zasady nie mogą zmuszać do prowadzenia oddzielnych fragmentów sesji dla postaci o magicznych talentach.

W **Wolsungu**, magia nie jest uniwersalnym środkiem do zapewnienia postaci największej potęgi, lecz sposobem, by poczuć się jak czarownik. Jeśli zależy ci na wielkich możliwościach, nie musisz grać czarodziejem. Postać magiczną stwórz, jeśli chcesz osiągnąć potęgę, robiąc przy tym rzeczy niecodzienne i lekko niepokojące. Magia to styl życia.

Moce i zaklęcia korzystają z energii magicznej, zwanej mana, która pochodzić może z kilku źródeł:

- **siły życiowe -** krew i ogólnie pojęta wola życia;
- **emocje -** uczucia, wspomnienia i sny**;**
- **żywioły -** w stanie naturalnym i przetwarzane przemysłowo;
- **przesilenia** - ważne daty i koniunkcje planet.

Zasady magii

Granie magiem

Bohater może zyskać zdolność posługiwania się magią na jeden z dwóch sposobów:

- **Podczas tworzenia postaci**, jeżeli wybierze **profesję magiczną**. Jest to rozwiązanie idealne dla graczy, którzy chcą z magii uczynić główne narzędzie i cechę charakterystyczną bohatera. Przykład: Milon Golberg, gnom eksplorator, obiecujący doktorant Politechniki Heimburskiej całe swoje dotychczasowe życie studiował zasady wykorzystania run w nowej magii. Zaczyna grę jako technomag i liczy, że z czasem opracuje przełomowe zaklęcia, która pozwolą mu zostać najbardziej szanowanym golemologiem i twórcą maszyn różnicowych w Wanadii.
- **Podczas gry,** wykupując Atut **szkolenie magiczne**. Jest to rozwiązanie dobre dla tych, którzy chcą zwiększyć możliwości swojej postaci i dodać dodatkowy smaczek rozwiniętemu już bohaterowi. **Przykład**: Alfrid B. Beckett, człowiek z lekką domieszką obcej krwi, śledczy, mimo dzieciństwa spędzonego w sierocińcu, wyrósł na dżentelmena i jednego z najskuteczniejszych prywatnych detektywów w Lyonesse. Po długim śledztwie przeciw szajce przemytników czarnego lotosu i tragicznym romansie z shangijską spirytystką, Alfrid zainteresował się okultyzmem. Poznał kilka przydatnych inkantacji i odtąd w śledztwach często wykorzystuje pomoc spętanych cyrografami duchów.

W świecie Wolsunga występuje kilka rodzajów magii, różniących się naturą i klimatem. Gdy postać staje się magiem, wybiera jaki rodzaj magii uprawia. Bohater może być magiem tylko jednego typu.

Korzystanie z magii: moce i zaklęcia

Magia objawia się w zasadach gry na dwa sposoby: jako moce i zaklęcia. Moce to podstawowe na-

Moce w pigułce

Zasady korzystania z mocy są proste:

- aktywna moc działa jak ekwipunek – **wzbogaca opis**, ale nie zapewnia bonusów;
- aktywna moc pozwala **zagrywać karty z ręki**, gdy nie masz pomysłu jak użyć zdolności z archetypu;
- pozwala też dorzucić **dwie karty do jednego testu** (jedną z archetypu, drugą z mocy). Po takim teście moc się wyczerpuje;
- możesz **skorzystać z bonusu**, który daje moc. Cieszysz się nim do końca sceny, a potem moc się wyczerpuje;
- wyczerpaną moc można **aktywować** za żeton, lub spełniając warunki fabularne (☞139, **Rodzaje magii**).

rzędzie maga, elastyczne, używane bardzo często i relatywnie mniej potężne. Zaklęcia to narzędzia specjalistyczne, po które sięga się rzadko i które wymagają często specjalnych przygotowań, lecz dają potężniejsze efekty.

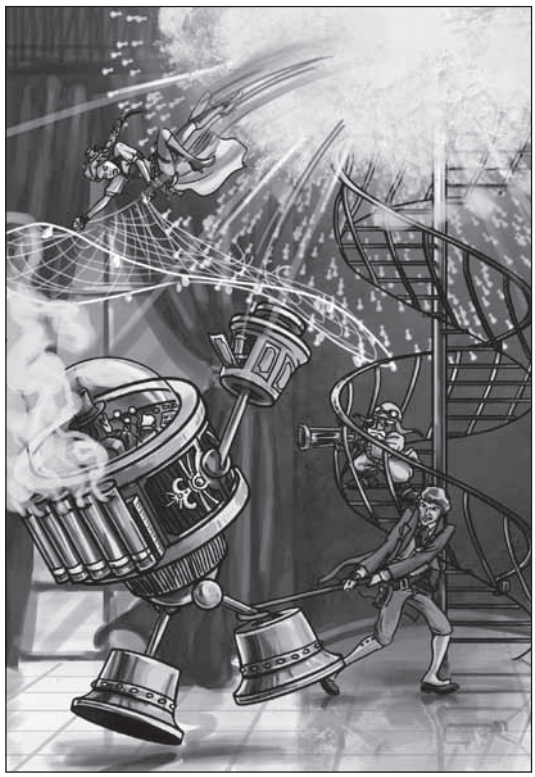
Rzucanie zaklęć oraz intensywne korzystanie z mocy wyczerpuje maga i zmusza do odnowienia zasobów energii magicznej. Ten mechanizm jest opisany szczegółowo w kolejnych sekcjach.

Zasady działania mocy

Moce to podstawowe narzędzia maga. Gdy mag poznaje nową moc, uzyskuje zupełnie nowe narzędzie fabularne, które w znaczący sposób zmienia sposób grania postacią. Innymi słowy: moc to narzędzie, które pozwala łatwiej, lub w nowy, niezwykły sposób wykonywać dostępne postaci akcje.

Z każdej mocy można korzystać na jeden z trzech, opisanych poniżej, sposobów:

- **Opis:** naładowana moc działa jak ekwipunek, tzn. pozwala deklarować akcje (np. strzelam w niego magicznym pociskiem) i testować odpowiednie umiejętności. W tym przypadku moc działa jak każde inne narzędzie i nie daje żadnych bonusów do testu, chociaż bez wątpienia wygląda bardziej stylowo. Przykład: Olivier Burns, elfi oficer i dziki talent, którego dłonie stają czasem w płomieniach (moc uderzenie) zwykł używać tej zdolności do zapalania cygara. Gracz często wplata ten element w opisy swojej postaci oraz korzysta z płonących dłoni, by podpalać papierosy znajomym tancerkom. Dopóki nie chce w ten sposób uzyskać konkretnego bonusu w teście, może wplatać opis z mocy w narrację bez zupełnie żadnych ograniczeń.
- **Zagrywanie kart:** Mocy można używać tak samo, jak zdolności z archetypów: zagrywając kartę z ręki, by uzyskać bonus do testu, lub osiągnąć automatyczny sukces. Kolor karty nie ma w tym przypadku znaczenia. Dopóki gracz dorzuca tylko jedną kartę do testu (nie ważne, czy z uzasadnioną mocą, czy archetypem) moc nie wyczerpuje się. Ponadto, dzięki magii, gracz może do jednego testu dorzucić dwie karty: jedną z archetypu, drugą z mocy - jednak wówczas moc wyczerpuje się natychmiast po wykonaniu testu. **Przykład**: *Stając oko w oko z dzikimi tubylcami Olivier Burns mierzy ich wzrokiem i zapala cygaro płonącą dłonią. Gracz odrzuca z ręki 3 pik, by uzyskać +3 do testu zastraszania - nie musi odwoływać się do archetypu, użycie karty uzasadniają płonące dłonie. Podczas tego spotkania elf może użyć mocy jeszcze wiele razy (np. do przepalenia bambusowej klatki). Moc wyczerpie się dopiero gdy w do jednego testu gracz zagra dwie karty (np.10 kier uzasadnioną archetypem i Asa dzięki użyciu mocy, uzyskując w sumie +8).*
- **Bonus:** każda moc może dać określony w swoim opisie bonus (np. +3 do umiejętności lub +2 do



obrony). Jeżeli gracz zdecyduje się po niego sięgnąć, modyfikatory obowiązują do końca sceny, po czym moc wyczerpuje się i trzeba ją ponownie aktywować. Przykład: W starciu ze zombimi w opuszczonej lemuryjskiej wiosce oficer Burns odrzuca szablę i z płonącymi dłońmi rzuca się między nieumarłych. Otrzymuje stosowny bonus do każdego ataku na bliskim zasięgu, a po zakończonej walce moc wyczerpuje się.

Gracze mogą korzystać tylko z naładowanych mocy, gdy moc moc się wyczerpie, wszystkie jej efekty stają się niedostępne dla postaci. Uznaje się, że na początku sesji wszystkie moce są naładowane.

Szczegółowe zasady rządzące korzystaniem z mocy magicznych opisane są poniżej:

- Korzystanie z mocy podczas testów i konfrontacji wymaga testów umiejętności normalnie związanej z daną akcją (sugestie podane są w opisach mocy) **Przykład**: *Telekineza pozwala magowi operować przedmiotami na odległość, jednak gdy mag chce siłą umysłu otworzyć sejf, tak by nie wchodzić do skarbca, wciąż musi przetestować umiejętność złodziejstwo. Telekineza pozwala otworzyć sejf na odległość, jednak nie uczy w magiczny sposób budowy i działania zamka - jest po prostu kolejnym narzędziem, w rękach maga. Podobnie dziki talent, miotając kule ognia w przeciwnika musi testować strzelanie, a technomag w parowych butach, goniąc przestępcę wciąż testuje wysportowanie. Obaj korzystają z bonusów wymienionych w opisie mocy, jednak z magią, czy bez - testy opierają się na tej samej umiejętności.*
- Wybierając moc gracz określa jej wariant, tzn. sposób, w jaki dana moc się wizualizuje i działa. **Przykład**: *Moc pocisk pozwala atakować przeciwników na odległość. Dla technomaga może to być parowy pistolet, dla spirytysty upiorne paszcze wystrzeliwujące z wyciągniętych dłoni, a dla rytualisty zupełnie klasyczny magiczny pocisk.*
- Moce ofensywne działają tylko na jeden cel na raz. **Przykład**: *Anne MacWines, słynna malarka, znana jest z hipnotycznego wpływu, jaki potrafi wywierać na rozmówcy. Bohaterka włada prawdziwą sztuką i w sytuacji sam na sam, używa często mocy Wpływ. Nie jest jednak w stanie oczarować w ten sposób więcej niż jednej osoby na raz, więc unika konfrontacji społecznych z więcej niż jednym przeciwnikiem.*
- Nawet jeżeli w wizualizacji zaklęcia występuje jakiś przedmiot, to źródłem mocy jest mag i utrata przedmiotu nie pozbawia go magii. W takiej sytuacji w kolejnej scenie bohater ma już do dostęp do zapasowego rekwizytu. W rękach innej osoby rekwizyt nie działa. **Przykład**: *Horst ven Billendorf, ekscentryczny krasnoludzki technomag korzysta z opatentowanych Butów Parowych Billendorfa, które pozwalają mu na nadzwyczaj dalekie skoki (i są wizualizacją mocy Lot). Gdyby w jakiś sposób udałoby się zdjąć wynalazcy niezwykłe obuwie, złodziej nic by nie zyskał. Buty są skonstruowane tak, by nie działały na cudzych nogach, a krasnolud błyskawicznie sięgnie po kolejny egzemplarz wynalazku, lub odtworzy go z dostępnych części.*

Pełna lista mocy opisana jest w rozdziale Bohaterowie (☞90).

Za kulisami: Moce i umiejętności

Celowo nie oparliśmy wszystkich mocy na jednej umiejętności, np. technice dla technomagów, lub okultyzmie dla rytualistów. Spowodowałoby to, że postaci magiczne o musiałyby rozwinąć tylko jedną umiejętność, by uzyskać efekty, które pozostali bohaterowie osiągają przez wykupienie wielu umiejętności i specjalizacji.

Postaci nie magiczne stałyby się obywatelami drugiej kategorii, a tej sytuacji chcieliśmy uniknąć.

Zasady działania zaklęć

Zaklęcia są ciężkim kalibrem w arsenale każdego maga. Ich natura jest zbliżona do "tradycyjnych" czarów z innych gier fabularnych. To konkretne narzędzia, pozwalające uzyskać silne, jednorazowe efekty.

- Zaklęcia są magicznym odpowiednikiem atutów, mają konkretne, jasno określone i silne efekty. **Przykład**: *Zaklęcie Przeniknięcie pozwala magowi natychmiast przedostać się na drugą stronę nieprzepuszczalnej przeszkody. To konkretny, jasno określony i relatywnie mocny efekt*.
- Do rzucenia zaklęcia konieczne jest wydanie żetonu i spełnienie jednego lub więcej warunków. Domyślnie jest to udany test umiejętności magicznej o ST 15 (technika dla technomagów, okultyzm dla spirytystów i rytualistów, ekspresja dla artystów). Zależnie od natury zaklęcia, wymaganiem może być test innej umiejętności, wykonanie określonej czynności lub rzucenie

Cytaty ze świata gry

„Po miesiącu żmudnych obliczeń ustaliliśmy wreszcie przyczynę zajścia. Jeden z dostawców oszukał nas na materiale. Współczynnik był minimalnie różny od zakładanego, ale do budowy użyto przecież setek ton tego kamienia. Przepływ *many* w jednym ze strumieni został lekko zaburzony i ognisko utworzyło się w piwnicy jednej z sąsiadujących kamienic, zamiast w naszej hali produkcyjnej. To była katastrofa."

Gunthar Heilberg,
Naczelny Geomanta Donner-Eisenwerk GmbH

„Uczulam Państwa, by korzystać z *many* adekwatnie do potrzeb. Kilka lat temu pewien student postanowił wykorzystać 10% mocy uniwersyteckiego Generatora do wykonania Prostej Telekinezy Minota. Odbudowa zachodniego skrzydła, jak Państwo wiedzą, zakończyła się dopiero tej wiosny."

prof. Thomas Wantling, wykład inaugurujący
na Uniwersytecie w Wittingdale

„Widziałem dom w którym dorwali go agenci Biura. Bronił się dobre parę godzin, a oni mieli przecież trzech czarowników. Wszyscy kombinowali skąd ma tyle mocy. Dopiero jak go zdjęli, okazało się że w budynku była jeszcze cała rodzina. Ponoć zostały z nich tylko takie wysuszone trupy. Wyssał ich do sucha."

Walter Lorek, robotnik budowlany,
świadek obławy na Johna D. Mathewsa

zaklęcia o konkretnej porze lub w konkretnym miejscu. **Przykład**: *Zaklęcie Przeniknięcie zwizualizowane jako Transfazowy Teleporter prof. Witherswifta wymaga wydanie żetonu i udanego testu techniki. Wariant tego samego zaklęcia znaleziony w starej księdze o zakazanej magii pozwala przeniknąć przez ścianę posmarowaną własną, świeżo przelaną krwią - co nie wymaga żadnego testu, lecz, oprócz żetonu, odbiera jeden punkt Kondycji.*

- Zaklęcia działają raz na sesję, można je ponownie aktywować po spełnieniu określonych warunków (patrz **odnawianie zaklęć i mocy**). **Przykład**: *Miotacz thaumiczny Doktora Dunderschrotta pozwala razić magicznymi wyładowaniami wszystkich wrogów w promieniu kilku metrów (zaklęcie będące obszarową wersją mocy Pocisk), jednak baterii manicznych starcza tylko na jedno uruchomienie.*

Pełna lista zaklęć opisana jest w rozdziale Bohaterowie (☞94).

Odnawianie zaklęć i mocy. *Mana*

Siłą napędową wszystkich zaklęć i mocy jest *mana*, przenikająca cały świat energia magiczna.

Gdy mag chce ponownie aktywować wykorzystaną moc lub zaklęcie, musi odnowić swoje zapasy many. Można to zrobić na kilka sposobów:

- **Wewnętrzne rezerwy** - gracz może, spełniając odpowiednie warunki, wydać żeton, żeby aktywować jedną wykorzystaną moc lub zaklęcie. Każdy typ magii ma swoje własne, unikalne sposoby na odzyskiwanie many i ponowną aktywację zaklęć i mocy. Więcej na ten temat w kolejnej sekcji, opisującej **Rodzaje magii.**
- **Zewnętrzne źródło** - w określonych warunkach mag może wykorzystać energię zgromadzoną w magicznych miejscach, zwanych nexusami. Każdy typ magii korzysta z nexusów na trochę innych zasadach. Więcej na ten temat w sekcji *Nexusy* i przesilenia (☞151).
- **Gadżety** - niektóre gadżety pozwalają odzyskiwać manę. Patrz lista gadżetów (☞69).

Rodzaje magii

Bohaterowie, którzy zdecydują się zająć magią, mają do wyboru kilka jej typów:

- **dzikie talenty** - instynktowna i wrodzona, zdolność posługiwania się pewnymi aspektami magii (podobna do mocy komiksowych superbohaterów). Czasem wyrywa się spod kontroli.
- **prawdziwa sztuka** - magia emocji i uczuć, pozwala tworzyć iluzje, zaklęte obrazy i hipnotyczną muzykę. Artyści władający Sztuką bywają bardzo kontrowersyjni, maja skłonności do skandali i egzotycznych używek.
- **rytualizm** - tradycyjna magia, oparta na pracach wielkich magów starożytności i średniowiecza. Daje wielką moc, lecz wymaga wielu przygotowań i praktyk nie zawsze pasujących do XIX wiecznego społeczeństwa.
- **spirytyzm** - tajemnicza magia duchów i bytów astralnych. Spirytyści działają w tajnych lożach o skomplikowanej strukturze i podążają na co dzień wąską ścieżką między ekscentryzmem a demonologią.



- **technomagia** - naukowe oblicze magii, pozwalające tworzyć niesamowite wynalazki, parowe golemy i kontrolować maszyny. Technomagowie to szaleni naukowcy i lekko oderwani od rzeczywistości gadżeciarze.

Zasady magii w **Wolsungu** są bardzo elastyczne i każdy z typów magii daje porównywalny z innymi zakres mocy. Jednocześnie każdy silnie wyróżnia się, zarówno na płaszczyźnie fabularnej, jak i mechanicznej.

To, jaki typ magii wybierze twoja postać, wpływa na wiele istotnych elementów:

- umiejętność, która będzie najistotniejsza dla twojej magii,
- sposób, w jaki bohater będzie korzystał z magii,
- unikalną moc, niedostępną innym szkołom magii, którą posiądzie twój bohater,
- zaklęcia, w których będzie ci się łatwiej specjalizować,
- sposób, w jaki będziesz odzyskiwał zużytą moc,
- efekty uboczne, które pojawiają się podczas krytycznego pecha.

Każdy z tych elementów jest opisany szczegółowo w dalszych sekcjach tego rozdziału.

Dzikie talenty

Zakres: wrodzone supermoce

Wizualizacja: komiksowa

Umiejętność magiczna: ekspresja

Tło: Niektórzy ludzie są wrotami, soczewkami przez które skupiona magia dostaje się na świat. Objawia się to jako wrodzona, nadnaturalna umiejętność lub moc. Zdaniem wielu obdarzonych jakimś Talentem lepszym określeniem byłoby Przekleństwo.

Talent najczęściej budzi się w okresie dojrzewania, choć zdarzają się wyjątki od tej reguły. Moc objawia się z różną intensywnością, w różny sposób i w różnym stopniu pozwala sobą kierować. Często nawet po wielu latach życia z Talentem obdarzony nie zyskuje się nad nim większej władzy.

Utalentowani to często samotnicy - trudno przebywać wśród ludzi wiedząc, że każdy napad wściekłości może spowodować pożar, trudno być telepatą, który nie potrafi wytrzymać jazgotu płynącego z wszystkich umysłów w promieniu mili.

Unikalna moc: Wśród wszystkich typów magii tylko dzikie talenty potrafią korzystać ze swoich mocy bez żadnych rekwizytów i rytuałów. Moce i zaklęcia Talentów są ich wrodzoną cechą i są dla nich równie naturalne jak oddychanie.

Krytyczny pech: Za każdym razem, gdy na kościach bohatera wypadnie **Krytyczny pech**, magia wyrywa się spod kontroli. Jedna z mocy bohatera aktywuje się spontanicznie i działa na losową osobę w otoczeniu, zazwyczaj w sposób powodujący dużo problemów.

Zasady specjalne: Ten typ magii nie ma swojej profesji startowej. Aby zostać Talentem należy wykupić atut Dziki Talent.

Odzyskiwanie many: Dzikie talenty odzyskują moce przez kontakt z żywiołem związanym z ich

Za kulisami: Odzyskiwanie *many*

Aby ponownie aktywować zużyte zaklęcia i moce, magowie muszą zwykle zrobić coś wykraczającego poza normy społeczne, lub przynajmniej niecodziennego. To celowe. Czarownik, powinien przecież zachowywać się dziwacznie, czasem wręcz skandalicznie, i odwiedzać niezwykłe miejsca o ekscentrycznych porach. Zasady gry dają mu powody.

rasą. Kontakt musi być celowy i intensywny. Domyślnie gracz może wydać żeton po całej scenie, jednak można skrócić ten proces do jednej rundy, kosztem punktu Kondycji lub Reputacji (patrz Przykłady). Jeśli bohater pochodzi z rasy związanej z dwoma żywiołami, wykupując atut Dziki Talent określa, który z żywiołów napędza jego magię.

Przykład: *Trollowa dama z talentem hipnotyzerki odzyskuje talent przez kontakt z żywiołem ognia - siedząc całą scenę na nasłonecznionym tarasie, lub przy rozpalonym kominku. Jeżeli chciałaby szybko odzyskać moc, musiałaby np. wystawić na słońce bardzo dużą powierzchnię ciała (co odbiłoby się na jej Reputacji) lub wsadzić dłonie w ogień (i stracić punkt Kondycji).*

Prawdziwa sztuka

Zakres: emocje, iluzje, wizje

Wizualizacja: muzyka, dzieła sztuki, oniryczne wizje, absynt i czarny lotos

Umiejętność magiczna: ekspresja

Tło: Sztuka w którą włożono odpowiednio dużo uczuć, talentu lub pracy staje się magią. Wiersze odpowiednio wyrecytowane działają jak zaklęcia, obrazy tworzą bramy do dalekich miejsc, rzeźby ożywają.

Nie istnieje przepis na magiczne dzieło sztuki, wszystko zależy od konkretnego przypadku. Są artyści, którzy każdym swoim występem uwalniają magię, są książki które zmieniają się przy każdym przeczytaniu. Nie zawsze jest to magia przyjemna - mówi się o rzeźbach, które zabiły swych twórców, o utworach, których żaden rozsądny muzyk nigdy nie wykona.

Obdarzeni wielkim talentem artyści są w stanie zakląć w dzieła swych rąk prawdziwą magię. W pewnym sensie ich obrazy, rzeźby, utwory muzyczne są zaklęciami ubranymi w miłą dla zmysłów formę.

Unikalna moc: Artyści jako jedyni potrafią wpływać magią w trwały sposób zmieniać uczucia i emocje. Zyskują dostęp do mocy Zauroczenie i związanych z nią zaklęć.

Krytyczny pech: Gdy podczas użycia mocy lub zaklęcia na kościach wypadnie **Krytyczny pech**, artystę zalewają oszałamiające wizje i intensywne halucynacje. Gracz traci żeton lub wszystkie karty z ręki (wybiera gracz).

Zasady specjalne: Aby rzucać zaklęcia lub korzystać z mocy, mag musi grać na instrumencie, szkicować, rzeźbić, zażywać środki odurzające albo doświadczać innych, bardzo silnych doznań. Jeśli nie jest w stanie spełnić tych warunków, nie może korzystać z magii.

Odzyskiwanie many: Artyści odzyskują manę czerpiąc z intensywnych emocji. Za każdym razem, gdy artysta spowoduje skandal (patrz sekcja Skandale w rozdziale o zasadach zaawansowanych) lub zda test strachu, może wydać żeton by aktywować jedną wykorzystaną moc lub zaklęcie.

Artyści mogą również aktywować moce w nexusach emocji (muzeach, miejscach szczególnie pięknych i poruszających, obiektach z bogatą, dramatyczną historią). Temat ten opisany jest dokładnie w sekcji *Nexusy* i przesilenia.

Przykład: *Olfrid Mild, alfheimski poeta, przed pojedynkiem całuje "na szczęście" wychowankę Baronowej Nimblewist. Bardzo namiętnie. Towarzystwo patrzy wstrząśnięte na rozgrywającą się scenę, a gracz testuje ekspresję, by uniknąć straty Reputacji. Udaje mu się, a emocje, które wzbudził starczają by mógł wydać żeton i ponownie aktywować wykorzystaną wcześniej moc Iluzja. Pogwizdując radośnie, chwyta pistolet i odwraca się w stronę rywala.*

Rytualizm

Zakres: tajemnice przeszłości, rytuały, prastare klątwy, artefakty

Wizualizacja: dziwne i niepokojące efekty, rytuały, symbole, dużo efektów specjalnych

Umiejętność magiczna: okultyzm

Tło: To co niegdyś uważano, za jedyny pewny sposób czarowania, dziś staje się zabobonnym przeżytkiem. Rytualiści to z jednej strony ludzie z nizin - niewykształceni, pełni przesądów i żywiący respekt do zaklęć stosowanych jeszcze przez ojców ich ojców, z drugiej - hobbyści i zapaleńcy, którzy z pasją kultywują wiedzę odgrzebaną w zapomnianych księgach.

Rytualistą może być elfi arystokrata, spadkobierca olbrzymiej biblioteki i laboratorium, który ze skrupulatnością odtwarza rytuały które współcześnie, w zoptymalizowanej formie, znalazły miejsce w halach produkcyjnych. Może nim być półorczy marynarz, który więzi magię w skomplikowanych tatuażach zdobiących ciało. Cechą, która ich łączy jest rytuał. Sztywny, ściśle określony, pełen niezrozumiałych i często pozornie bezsensownych zasad, lecz pozwa-

lający przez to zapanować nad niewyobrażalnymi wręcz mocami.

Unikalna moc: Rytualiści poprzez określone gesty, inkantacje i składniki są w stanie wzmocnić działanie magii. Poświęcając punkt Kondycji (wyczerpujący rytuał lub przelanie krwi), Reputacji (ekscentryczne zachowanie w miejscu publicznym) lub Bogactwa (drogie składniki) mag może podczas jednego testu mocy lub zaklęcia zwiększyć pulę o 1k10.

Krytyczny pech: Nieumiejętne posługiwanie się potężną magią może sprowadzić szaleństwo. Gdy podczas używania mocy lub zaklęć, na kościach wypadnie **Krytyczny pech**, rytualista traci poziom Opanowania (na tych samych zasadach, co w przypadku przegranej konfrontacji społecznej).

Zasady specjalne: Każde użycie zaklęcia lub mocy wymaga od rytualisty wykonania odpowiednich gestów, wypowiedzenia magicznych słów i zużycia odpowiednich składników. Nic z tego nie jest specjalnie uciążliwe, ale warto pamiętać, że gdy mag jest zakneblowany, związany lub został właśnie pozbawiony całego dobytku, nie będzie miał dostępu do magii.

Odzyskiwanie many: Rytualiści odzyskują manę poprzez odprawianie rytuałów w miejscach o znaczeniu magicznym (o północy na rozstajach, w świeżo narysowanym pentagramie, w zabytkowym kamiennym kręgu). Bohater może wydać żeton gdy poświęci około kwadransa na rytuał i wykona udany test okultyzmu ST 15.

Postać może również aktywowac moce w *nexusach* związanych z magią i żywiołami (wysokie szczyty, jeziora, gorące źródła, magiczne miejsca, głębokie kopalnie). Szczegółowe zasady korzystania z *nexusów* opisane są w kolejnej sekcji.

Spirytyzm

Zakres: duchy, demony, kontrola umysłu

Wizualizacja: opętania, przebicia z Astralu, materializujące się duchy, pentagramy, figury magiczne i tajne symbole.

Umiejętność magiczna: okultyzm

Tło: Oprócz świata fizycznego istnieje Astral, świat ducha. Spirytyzm to bardzo ogólna nazwa magii zajmującej się kontaktami z bytami astralnymi. W ramach tego nurtu działają zarówno na wpół tajne stowarzyszenia z ich wybujałym rytualizmem i bogatą tradycją,



jak i działające w majestacie prawa komercyjne korporacje spirytystyczne. Towarzystwa spirytystyczne odgrywają obecnie coraz większą rolę i jeśli wierzyć plotkom, aktywnie działają za kulisami polityki.

Stopień rytualizacji jest bardzo różny i zależy głównie od bytu z którym się kontaktujemy. Czasami wystarczy tylko część Imienia, a czasem nawet bezbłędne wykonanie wielogodzinnego rytuału nie gwarantuje pełnego bezpieczeństwa. Pomimo istnienia wielu ksiąg opisujących metody postępowania z poszczególnymi bytami nie wolno zapominać, że nawet doświadczeni spirytyści ginęli zabici przez demony, które wyrwały się spod kontroli.

Korporacje spirytystyczne

Korporacje spirytystyczne są zjawiskiem stosunkowo nowym. To komercyjne przedsiębiorstwa, które prowadzą zarejestrowaną działalność i mają monopol na kontakty z wieloma bytami astralnymi. Ponieważ każdy kontakt z Astralem jest ryzykowny, wielu monarchów doszło do wniosku, że najlepszym zabezpieczeniem jest sprzedaż odpowiedniej koncesji. Korporacje same dbają, by nie rosła im konkurencja, a listy dozwolonych Imion ograniczą liczbę spirytystów kontaktujących się ze szczególnie niebezpiecznymi bytami.

Unikalna moc: Spirytyści jako jedyni potrafią przyzwać i kontrolować byty astralne. Uzyskują dostęp do unikalnej mocy Kontrola duchów oraz związanych z nią zaklęć.

Krytyczny pech: Gdy podczas testu z użyciem zaklęcia lub mocy magicznej na kościach wypadnie **Krytyczny pech**, maga atakuje demon, który wyrwał się spod kontroli. Jest on Przeciwnikiem o takiej samej puli co przyzywający go mag. Typ konfrontacji zależy od typu demona i zwykle jest związany z naturą używanej mocy.

Zasady specjalne: Aby korzystać z magii spirytysta musi nakreślić odpowiednią figurę i wypowiedzieć odpowiednią inkantację. Oznacza to, że bez płaskiej, nieruchomej powierzchni (rozmiarów co najmniej kartki papieru) mag nie może korzystać ze swoich mocy i zaklęć.

Odzyskiwanie many: Spirytyści odzyskują manę poprzez medytację w miejscach związanych ze śmiercią, przemijaniem lub makabrą (cmentarze, więzienia, miejsca straceń, gabinety osobliwości). Bohater może wydać żeton, gdy poświęci około kwadransa na zestrojenie się z energią miejsca i wykona udany test empatii ST 10.

Postać może również aktywowac moce w *nexusach* związanych z historią i unikalnymi datami (stare zamczyska, miejsca dawnych bitew, piątek trzynastego, zaćmienie słońca). Szczegółowe zasady korzystania z *nexusów* i przesileń opisane są w kolejnej sekcji.

Magia kapłańska

Kapłani wierzą, że ich moc pochodzi od bóstwa i być może mają rację. W perspektywie zasad, kapłani, którzy potrafią posługiwać się czarami, korzystają z jednego ze standardowych rodzajów magii. Różnice dotyczą głównie w wizualizacji.

Zakres: modlitwy, cuda i egzorcyzmy.

Estetyka: promienie światła, chóry anielskie, błogosławiona broń, nakładanie rąk, egzorcyzmy, golemy sakralne.

Umiejętność magiczna: zależna od typu magii.

Tło: ☞271, rozdział **Religia**.

Szczególna moc: Zależy od typu magii.

Krytyczny pech: Gdy na teście z użyciem mocy lub zaklęcia wypadnie krytyczny pech, kapłan traci możliwość uprawiania magii, dopóki nie odprawi pokuty (wymaga jednej sceny i udanego testu *empatii* o ST 15).

Zasady specjalne: każda moc to modlitwa (kapłan musi wypowiedzieć ją na głos), a zaklęcie jest fragmentem liturgii (wymaga sprzętu i odpowiednich gestów).

Odzyskiwanie *many*: Oprócz sposobów zależnych od typu magii, kapłani mogą odzyskiwać *manę* w miejscach świętych (☞151, ***Nexusy* i przesilenia**).

Technomagia

Zakres: maszyny, bronie, przedmioty

Wizualizacja: szalone wynalazki, gadżety, parowe urządzenia

Umiejętność magiczna: technika

Tło: U podstaw technomagii (zwanej też Nową Magią) leży przekonanie, że istnieją pewne stałe prawa rządzące rzeczywistością i że przez badania, obserwację i eksperymenty można stworzyć teorię pozwalającą przewidzieć i opisać procesy zachodzące w naturze.

Osiągnięcie mistrzostwa w Magii Wysokiej wymaga olbrzymiej wiedzy teoretycznej, długich i mozolnych badań, eksperymentów i obserwacji. Spośród wszystkich dziedzin magii ta jest najbardziej skodyfikowana. Cechuje ją największa powtarzalność - istnieją setki standardowych procedur, zaklęć, czarów i eksperymentów. Podlega umysłowi nie uczuciom. Pomimo tego wszystkiego nie jest w stu procentach przewidywalna - zmienność leży wszak u podstaw każdej magii.

Podstawowa dziedzina Nowej Magii daje swoim adeptom bardzo szeroką wiedzę i umiejętności oraz możliwości dalszej specjalizacji. Główną jej zasadą jest zaklinanie mocy żywiołów w skomplikowanych magicznych mechanizmach. Używając ich ludzie nie szkoleni w magii są w stanie uzyskać efekty, które kiedyś w czasach ich dziadków wymagały lat ciężkich studiów.

Unikalna moc: Technomagowie jako jedyni potrafią bezpośrednio kontrolować magią technologię i uzyskują dostęp do unikalnej mocy Kontrola Maszyn i powiązanych z nią zaklęć.

Krytyczny pech: Jeżeli podczas testu z użyciem mocy lub zaklęcia na kościach wypadnie **Krytyczny pech**, gadżet wybucha. Zależnie od natury mocy bohater traci punkt Kondycji (obrażenia) lub Repu-



tacji (ośmieszenie). Dodatkowo wszyscy w promieniu kilku metrów muszą wykonać stosowny test, by uniknąć konsekwencji (patrz zasady pułapek i skandali).

Zasady specjalne: Moce i zaklęcia technomaga są związane z konkretnymi urządzeniami, które mag może utracić. W takim przypadku mag nie może korzystać ze swoich zdolności - jeżeli gracz przebywa w cywilizacji, lub ma dostęp do jakiegokolwiek warsztatu, odzyskanie lub odbudowa urządzenia następuje automatycznie w kolejnej scenie. W przeciwnym wypadku wymagane jest wydanie żetonu, podobnie jak w przypadku zdobywania ekwipunku.

Odzyskiwanie many: Technomagowie napędzają swoje urządzenia przemysłowo przetworzoną maną. Aby aktywować wykorzystaną moc lub zaklęcie muszą skorzystać z baterii manicznych (jest to Gadżet) lub wydać żeton po podpięciu się do stacjonarnego generatora many.

Postać może również aktywowac moce w *nexusach* przemysłowych (piece maniczne, siłownie wiatrowe, platformy maniczne, sztolnie geomantyczne). Szczegółowe zasady korzystania z *nexusów* i przesileń opisane są w kolejnej sekcji.

Nexusy i przesilenia

Energia magiczna, zwana maną, jest jednym z podstawowych elementów tworzących świat. Każdy przedmiot, żywa istota, duch zawiera w sobie pewną jej ilość. Teoretycznie można ją więc pozyskiwać z dowolnego źródła, jednak praktyka wykazała, że opłacalne jest jedynie korzystanie z niektórych źródeł.

W epoce rozwoju technomagii najczęściej wykorzystuje się energię zawartą w czterech żywiołach. Istnieją oczywiście inne możliwości, takie jak czerpanie z mocy zawartej w uczuciach, snach, czy krwi. Nie wszystkie z nich są etyczne, ani legalne.

Istotą many jest ciągła zmiana. Strumienie energii przepływają zarówno w obrębie świata fizycznego, jak i między nim a Astralem. Niektóre „trasy" są na tyle stałe, że mogą być wykorzystywane. Miejsca w których zlewa się lub krzyżuje kilka strumieni many są nazywane *nexusami*. Chwile, w których strumienie many płyną szczególnie mocno, to przesilenia.

Nexusy

Niektóre miejsca są przesycone magią, pochodząca od żywiołów, uczuć, lub wynikającej z niecodziennych wydarzeń z przeszłości. Tworzą się tam *nexusy* - punkty, z których magowie mogą czerpać manę.

Każdy nexus niezależnie jakiego typu, ma swoją moc, wyrażoną liczbą od 1 do 5. Słabsze miejsca magiczne występują częściej, na silniejsze zdecydowanie trudniej trafić.

Należy pamiętać, że jest wiele rodzajów nexusów, więc nic nie stoi na przeszkodzie, żeby w danym mieście na raz znajdowała się kopalnia stanowiąca przemysłowe ognisko ziemi, źródło lecznicze będące naturalnym nexusem wody, katedra będąca nexusem związanym ze świętym miejscem i nawiedzony cmentarz, przydatny dla spirytystów.

Mag, znajdując się w nexusie właściwym dla swojego typu magii, może użyć go na dwa sposoby, do

Moc *nexusa*

Moc ***nexusa***	**Jak często występuje?**
1	Jeden na miasto lub gminę.
2	Jeden lub dwa na hrabstwo.
3	Jeden lub dwa na kraj.
4	Jeden lub dwa na kontynent.
5	Jeden lub dwa na świecie.

Za kulisami: *Nexusy* i przesilenia

Magiczne miejsca pozwalają odzyskać moc, a niektóre potężne rytuały i legendarne zaklęcia mogą zadziałać wyłącznie, gdy rzucić je w takim miejscu. Antagoniści naszych bohaterów doskonale zdają sobie z tego sprawę. Właśnie dlatego szaleni kultyści odprawiają swoje rytuały o północy dnia zaćmienia słońca, w katakumbach pod średniowieczną katedrą, a geniusze zła budują tajne laboratoria w kraterach wulkanów.

odzyskiwania many lub do zaczerpnięcia dodatkowej mocy:

- Mag może poświęcić akcję by darmo aktywować jedną moc lub zaklęcie.
- Mag może również wydać żeton, by uzyskać +5 za poziom nexusa do testu podczas korzystania z dowolnej mocy lub zaklęcia.

Podczas jednej sesji dany nexus może zostać użyty tylko raz na poziom, potem dezaktywuje się aż do początku kolejnej sesji.

Przykład: *Desmond Q. McCowan broni się przed ghulami w opuszczonej kopalni, która przy okazji jest geomantycznym nexusem o Mocy 2. Krasnolud sięga po swój eksperymentalny miotacz gorącej pary (moc Pocisk) i rozładowuje baterie, dorzucając dwie karty do jednego testu. W następnej akcji podpina się do energii zgromadzonej w nexusie, by za darmo aktywować ponownie moc. Tym razem planuje rozprawić się z resztą ghuli za jednym zamachem – wydaje żeton, żeby uzyskać +10 do testu strzelania (+5 za każdy poziom mocy nexusa), wiedząc że w razie czego ma jeszcze w rękawie kartę za aktywną moc. Po tym ataku zarówno moc, jak i nexus się zdezaktywują, więc lepiej, żeby wszystko poszło zgodnie z planem.*

Uwaga: miejsce nie musi być nexusem, żeby mag mógł wykorzystać je do odzyskania mocy w standardowy sposób (tj. wydając żeton).

Rodzaje *nexusów*

Istnieje wiele rodzajów miejsc magicznych. Każdy rodzaj związany jest z konkretnym rodzajem magii.

- **Soczewki emocji** (prawdziwa sztuka): Miejsca związane z silnymi uczuciami i emocjami, sztuką, budzące zachwyt i poczucie wzniosłości. Muzea, teatry, opery, domy i groby kochanków opiewanych w dawnych dramatach, domy i miejsca spoczynku znanych artystów.
- **Ogniska żywiołów** (rytualizm): Naturalne miejsca związane z ziemią, ogniem, wodą lub powietrzem. Jaskinie, wulkany, wodospady, szczyty gór, wysokie, smagane wiatrem wieże, stare, głębokie piwnice.
- **Nawiedzone miejsca** (spirytyzm): Miejsca, w których następuje silne przebicie z Astralu. Zwykle związane ze śmiercią, szaleństwem lub posiadające długą i dramatyczną historię. Cmentarze, przytułki dla obłąkanych, miejsca zbrodni, dawne pola bitew, miejsca katastrof i tragedii.
- **Generatory many** (technomagia): Przetworzone przemysłowo naturalne ogniska żywiołów. Sztolnie geomantyczne, piece hutnicze, zapory wodne, wiatraki maniczne.
- **Miejsca święte** (kapłani): Miejsca kultu religijnego, lub związane z wydarzeniami istotnymi dla danej religii. Kapliczki na rozstajach, stare katedry, miejsca narodzenia lub męczeństwa świętych, miejsca cudów.

W niektórych sytuacjach mag może nauczyć się korzystania z nexusów związanych z innym typem magii. Wymaga to wykupienia odpowiedniego atutu (patrz Atuty).

Przesilenia

Przepływ many stale fluktuuje. Są momenty, w których strumienie magii wzbierają. W takich chwilach istniejące *nexusy* zwiększają swoją moc, a w miejscach gdzie bariera między światami jest słabsza, powstają nowe.

Podczas przesilenia dodaje się jego moc do mocy istniejących nexusów. W miejscach, które tradycyjnie związane są z magią - na rozstajach, łysych

Moc przesilenia

Moc przesilenia	Jak często występuje?
+1	Raz na miesiąc (np.: nów).
+2	Raz na kwartał (np.: przesilenia, równonoce).
+3	Raz na rok (np.: rocznica przemiany ven Riera).
+4	Raz na kilka przygód (np.: zaćmienie słońca).
+5	Raz podczas kampanii (Gwiazdy są w Porządku).

szczytach gór, przy samotnych mogiłach itp. mogą powstać tymczasowe *nexusy* o mocy równej mocy przesilenia.

Uwaga: nie każde przesilenie działa na każdy nexus. Nów może zwiększać przepływ magii na cmentarzu, ale nie będzie miał żadnego wpływu na przemysłowy piec maniczny. Natomiast piec maniczny może działać lepiej w każdą rocznicę uruchomienia, jednak nie będzie miało to żadnego wpływu na pobliską kapliczkę. I tak dalej.

Odkrycie warunków, w których dany *nexus* zwiększa moc jest bardzo cenne - i wymaga co najmniej udanego testu odpowiedniej umiejętności magicznej lub *analizy*.

Czarna magia

Zakazane dziedziny magii to nekromancja, demonologia oraz zakazane rytuały. Nie są to oddzielne rodzaje magii, lecz wypaczenie zwykłych ścieżek (może być więc artysta-demonolog lub technomag-nekromanta).

Przejście na ciemną stronę jest dwuetapowe: poznawanie zakazanych zaklęć, oraz wykupienie Atutu (Nekromanta lub Demonolog), który daje dodatkowe moce i nieodwracalnie zmienia wizualizację pozostałych. Więcej na ten temat w rozdziale dla MG (☛315).

Gadżety a magia

Dwa klasyczne typy magicznych gadżetów to księgi i przedmioty magiczne.

Księgi magiczne

Księga (projekt, partytura, inwokacja, brewiarz) zawiera jedno lub więcej zaklęć lub mocy dla konkretnego typu magii. Użytkownik może z nich korzystać po spełnieniu warunków.

Przykładowe sposoby rzucania zaklęć z ksiąg magicznych:

- poświęcenie żetonu
- odrzucenie odpowiedniej karty
- wykonanie określonej czynności
- znajomość magii danego rodzaju
- udany test wybranej umiejętności

Księgi magiczne

Urządzenia, dzieła sztuki, opętane przedmioty, relikwie, artefakty. Działają jak moce lub zaklęcia, niektóre mają warunki wstępne, lub efekty uboczne. Po spełnieniu warunków można je ponownie aktywować, aktywacja zależy od rodzaju magii zawartej w przedmiocie.

Przykładowe księgi i przedmioty magiczne znajdziesz w sekcji o Gadżetach (☛84).

Legendarne zaklęcia

Niektóre zaklęcia są zbyt potężne, żeby były powszechnym elementem świata, stanowią za to doskonały materiał na całą kampanię.

Przykładowe legendarne zaklęcia, których pojawienie się w grze powinno stanowić główny wątek co najmniej kilku sesji:

- teleportacja na duże odległości,
- podróże w czasie, zwłaszcza w przeszłość,
- wskrzeszenie zmarłego bez żadnych efektów ubocznych,
- pełna regeneracja utraconej kończyny,
- zaklęcia przyzwania bóstw i potężnych demonów,
- magiczne odpowiedniki broni masowego rażenia,
- podróże kosmiczne, zwłaszcza poza orbitę księżyca.





Opis świata

Cytaty ze świata gry

„Świat przeżywa gwałtowny rozwój. Wielka Wojna przyczyniła się do ogromnych postępów nauki i powstania nowej magii – Magii Pary. Najwspanialszy z wynalazków, silnik parowy, stał się symbolem naszej prężnej epoki.

Wraz z powstaniem olbrzymich fabryk rozpoczęła się era masowej produkcji: tanie produkty wysokiej jakości trafiają dziś do wszystkich, nie tylko najbogatszych, upowszechniając najnowsze osiągnięcia nauki. Po ulicach mkną paromobile, pod ziemią i na specjalnych wiaduktach nieustannie przemieszczają się wagoniki Kolejek Metropolitalnych, sieć kolei oplata cały glob, luksusowe parowce zapewniają wygodne połączenia z zamorskimi koloniami, niebo zapełniają majestatyczne sterowce. Infrastruktura wielkich miast zapewnia poziom życia nieosiągalny dla naszych przodków. Domy rozjaśniają lampy gazowe, a poczta pneumatyczna pozwala na szybki kontakt z dowolnym adresem w obrębie miasta. Metropolie komunikują się przy pomocy sieci krystalografów.

Magia trafiła na uniwersytety i do szkół, przestała być zabawką dla wybranych i stała się narzędziem pracy każdej wykształconej istoty. Dzięki zaangażowaniu geomantów budynki wznosi się dziś w takich miejscach i z takich materiałów, by przepływy energii współgrały z przeznaczeniem budowli: w szpitalach chorzy łatwiej wracali do zdrowia, w parkach lepiej się wypoczywało, zaś w szkołach przyjemniej przyswajało wiedzę. Alchemia przeniosła się z ciasnych pracowni do nowoczesnych laboratoriów i fabryk, w coraz to nowych dziedzinach życia wykorzystuje się golemy, a geniusz kabalistów i numerologów zrodził pierwsze mechaniczne maszyny liczące."

Fragment z „Poznaj swój kraj" – podręcznika dla klasy pierwszej szkoły powszechnej.

„Tak wszechobecny obecnie optymizm uważam za co najmniej przedwczesny. Wojna pozostawiła o wiele większe i trwalsze ślady, niż autorytety są skłonne przyznać. Zupełnie bagatelizuje się fakt, że olbrzymie połacie wotańskiej ziemi, wzdłuż granicy z Akwitanią, na których toczyły się największe bitwy ostatniego konfliktu, są całkowicie i bezpowrotnie zniszczone. Podczas kulminacyjnej fazy wojny pozycyjnej, tereny te zostały poddane promieniowaniu o natężeniu przekraczającym 700 thaumów, a na każdy metr kwadratowy spadło 20 ton pocisków! Gdy dodać do tego śmierć tysięcy żołnierzy, nie można się dziwić poważnym zaburzeniom w strukturze Astralu, które nieodwracalnie wypaczyły te miejsca. Na większość omawianych terenów nie powróciła i nigdy w pełni nie powróci wegetacja roślinna, a zaburzenia w przepływie mocy są tak wielkie, iż miejsca takie omijają nawet regularne kursy sterowców, wydłużając trasy przelotu o ponad 150 kilometrów. (...)"

Fragment kontrowersyjnej książki „Spustoszone krainy" sir Jonathana Glimpshire

Uniwersum **Wolsunga** jest wersją naszego świata z końca XIX i początków XX wieku, widzianą przez pryzmat powieści przygodowych, filmów akcji, gier wideo i komiksów. Zawiera wystarczająco dużo znajomych elementów, byście poczuli się w jego realiach pewnie, a jednocześnie ma tyle magii i rozmachu, by chciało się odkrywać go podczas sesji.

W tym rozdziale opisany jest świat gry: jego historia, geografia, poziom technologiczny i realia życia codziennego.

Technika i magia

Zadziwiające wynalazki, mechanizmy powstałe dzięki Nowej Magii wryły się na stałe w świadomość Wanadyjczyków. Rozrastające się, tętniące życiem miasta, w których wieżowce pną się ku górze na wyścigi z kominami fabryk. Zatłoczone ulice, z których ostatnie dorożki wypierane są właśnie przez błyszczące i hałaśliwe paromobile. Niebo pełne majestatycznych sterowców i niewielkich, zwrotnych wiwern pocztowych. Ziemia poprzecinana jest szybami kopalń, kanałami, rurami i komorami geomantycznymi.

Za kulisami

Technika **Wolsunga** oparta jest o magię, więc część wynalazków może przeczyć prawom znanej nam fizyki. Poziom technologiczny przypomina bardziej lata 20–te XX wieku, niż wiek XIX. Maszyny napędza wprawdzie magia i para, ale są one na tyle bliskie współczesności, żebyście nie musieli martwić się w czasie gry o anachronizmy.

Zasady są proste:

- nie ma internetu i komputerów, są mechaniczne maszyny różnicowe;
- nie ma telefonów, są krystalomantyczne nadajniki radiowe;
- nie ma samolotów, są golemiczne wiwerny;
- nie ma elektryczności, jest *mana* (energia magiczna);
- nie ma pierwiastków, są żywioły;
- chemię zastępuje alchemia, inżynierowie nazywają się technomagami, matematykę wspiera numerologia, a podstawowym sposobem opisywania i badania Kosmosu jest astrologia.

Za kulisami

Są dwa powody, dla których w podręczniku do fabularnej gry akcji w ogóle wspominamy o sprzęcie gospodarstwa domowego. Po pierwsze, dzięki temu wiadomo, co opisywać. Sformułowanie: „zapalam lampę naftową" pasuje do **Wolsunga** dużo lepiej, niż fraza „szukam kontaktu i włączam światło". Po drugie, nawet AGD może przydać się na sesji. Eksplodujące kotły w piwnicach, gaz usypiający wpuszczony w system centralnego zasilania, pożar wybuchający od przewróconej lampy naftowej lub sytuacja, gdy technomag ściąga z otoczenia manę i pogrąża w mroku całą nowoczesną posiadłość to materiał na niejedną ciekawą i widowiskową scenę.

Po morzach krążą wojskowe lewiatany, transoceaniczne statki–pałace, platformy do ekstrakcji *many*, transportowe parowce i jachty bogaczy. Nawet pod powierzchnią wód kryje się coraz mniej tajemnic, w miarę jak batyskafy biją kolejne rekordy zanurzenia. Do kolonii, wraz z koleją żelazną, dociera cywilizacja. Świat został oswojony.

Dzięki sprawnej poczcie i krystalografom współczesne wiadomości krążą między kontynentami szybciej, niż przed Wojną pomiędzy miastami. Gazowe latarnie oświetlają ulice i mieszkania, w których moc pary zapewnia ciepło i napędza sprzęty domowe.

Gospodarstwo domowe

Centralne zasilanie – w piwnicy większości domów zamontowane są kotły wytwarzające parę, napędzającą urządzenia gospodarcze: pralki, generatory *many* itp.

Oświetlenie gazowe – ulice miast i większość domów oświetlana jest lampami gazowymi zasilanymi *flogistonem*. W miejscowościach, do których nie sięgają rurociągi, korzysta się z lampek mocowanych do butli z *flogistonem*. Alternatywą są stare lampy naftowe.

Lampy maniczne – kule z grubego szkła, z których promieniuje magiczne światło. Kosztowne w produkcji, zużywają mnóstwo *many* i są absurdalnie drogie. Ponadto, skoro *many* nie da się przesyłać na duże odległości, wymagają bliskiego źródła zasilania.

Za kulisami:
Praktyczna ściąga z retro–komunikacji

Co powiedzieć na sesji, gdy chcę:

- zadzwonić z komórki? – „wysyłam pneumę", „posyłam list przez posłańca", „nadaję depeszę";
- poszukać czegoś w internecie? – „idę do biblioteki", „przeglądam poranną prasę", „Janie, przynieś encyklopedię";
- pooglądać TV – „za godzinę zaczyna się audycja w radio", „wybierzmy się do opery", „w klubie Jesion i Dąb jest prelekcja znanego archeologa";
- posłuchać muzyki – „chodźmy do filharmonii", „słyszałem, że pięknie grasz na pianinie", „wypróbujmy mój nowy patefon";
- pójść do kina – „pojedźmy do Lyonesse, do kina", „zaprosiłem na naszą posiadłość kino objazdowe", „z przyjemnością obejrzałbym jakiś nowy film, chętnie sfinansuję pańską produkcję"

Komunikacja

Poczta pneumatyczna (potocznie „pneuma") oplata wszystkie większe miasta. Kapsułę z przesyłką wkłada się do podajnika. Sprężone powietrze pcha ją stamtąd w labirynt rur przesyłowych, gdzie system zwrotnic odczytuje ustawienie ząbkowanych pierścieni kapsuły i kieruje przesyłkę pod wskazany numer. W wielkich miastach, takich jak Lyonesse, listy w trybie normalnym docierają do adresata najpóźniej w ciągu dwóch godzin. Linie międzymiastowe są jak na razie nieopłacalne.



Radio korzysta ze specyficznych właściwości kryształów, które zaczynają pulsować pod wpływem *many*, rozprzestrzeniając wibracje Astralu i wzbudzając podobny efekt we wszystkich pobliskich kryształach. Niewielki zasięg tego fenomenu, sięgający kilku kilometrów, wymusza budowanie gęstej sieci masztów przesyłowych. Odbiorniki są wielkości sporej szafki i wymagają własnego zasilania.

Krystalograf opiera się na tej samej zasadzie, co radio, lecz służy komunikacji na duże odległości, a nie rozrywce. Brak mu głównego nadajnika, a maszty transmisyjne nie tworzą sieci, lecz rozgałęziające się linie. Na ich końcach znajdują się aparaty nadawczo–odbiorcze. Nadana wiadomość wędruje od stacji do stacji, a po dotarciu do odbiornika zostaje automatycznie zapisana na papierze. Z krystalografu korzystają głównie firmy, zwłaszcza redakcje gazet. Wiadomość krystalograficzną można również nadać i odebrać w głównych urzędach pocztowych.

Kino cieszy się uwielbieniem graniczącym z histerią, a znani aktorzy traktowani są jak bohaterowie narodowi. W każdej mieścinie znaleźć można salę projekcyjną, nawet jeśli jest to tylko wynajęta aula szkolna, ekran zastępuje rozpięte prześcieradło, a wszystkie wyświetlane filmy są nieme. W metropoliach kina to prawdziwe świątynie rozrywki: ociekają złotem, toną w aksamitach, lśnią marmurami. Dźwięk, nagrany na perforowanych taśmach i odtwarzany z najdoskonalszych głośników, towarzyszy ręcznie kolorowanym filmom.

Za kulisami

Podróże i pościgi opisujcie dynamicznie, jednak jeśli możecie, unikajcie podawania konkretnych szybkości w km/h. Nie były zbyt imponujące, by zacytować fragment napisanej w 1908 powieści Maurice'a Leblanca pt. „Arsene Lupin kontra Herlock Sholmes":

„Lupin nie przesadził, mówiąc, że pojadą „dość szybko". To była rzeczywiście szalona jazda. W zawrotnym pędzie pokonywali pola i lasy, horyzont biegł im na spotkanie i natychmiast znikał, drzewa i domy migały jak oszalałe. [...] W dwie godziny zrobili ponad czterdzieści mil."

Z drugiej strony, mając na uwadze takie prędkości, łatwiej uwierzyć, że bohaterowie bezustannie wyskakują z pędzących pojazdów i walczą na dachach paromobili.

Transport

Paromobile stanowią dziś chyba najpopularniejszy środek transportu – napędzane parą pojazdy zawojowały drogi całej Wanadii. Nie są to już pokraczne, przedwojenne powozy bezkonne, lecz wehikuły nowoczesne i stylowe. Paliwo stanowią alchemicznie wzbogacane brykiety węglowe. Przed jazdą należy poświęcić trochę czasu na rozgrzanie kotła i uzupełnienie wody – potem wystarczy już na bieżąco kontrolować ciśnienie i co pewien czas pociągać za dźwignię dozującą brykiety. Gęsta sieć stacji obsługi pozwala szybko uzupełnić paliwo, wodę i wyczyścić palenisko. W większych stacjach można również dokonać wszelkich niezbędnych napraw.

Kolej żelazna to środek transportu niezastąpiony na dłuższych dystansach. Linie pasażerskie łączą wszystkie większe miasta i pozwalają przemierzyć całą Wanadię w niecałe dwie doby, wliczając postoje na stacjach. Standard wagonów różni się znacznie: od drewnianych ławek w przedziałach trzeciej klasy kolei podmiejskich, po wyłożone aksamitem salonki długodystansowych ekspresów.

Kolejka metropolitalna – z powodu dobrze znanej wrażliwości elfów na żelazo, pierwsze linie kolejowe łączące Lyonesse z pobliskimi miejscowościami biegły pod ziemią. Tak powstała sławna Podziemna Kolejka Metropolitalna, która dała początek podobnym przedsięwzięciom w innych stolicach. Nawet obecnie, linie kolejowe Alfheimu prowadzą raczej odludnymi terenami, a stacje buduje się poza miastami lub na przedmieściach.

Mechaniczne zwierzęta to specyficzny typ golemów. Są szybsze i wytrzymalsze od swoich żywych odpowiedników i posiadają szczątkową świadomość i inteligencję. Potrafią jednak wykonywać dość skomplikowane polecenia i doskonale sprawdzają się w warunkach, którym nie zdoła podołać paromobil. Najpopularniejsze mechaniczne zwierzęta to rumaki i woły. Te pierwsze stały się standardowym wyposażeniem elitarnych oddziałów policji w większości krajów. Drugie wykorzystuje się głównie w rolnictwie, na trudno dostępnych terenach.

Behemoty to powstałe podczas Wielkiej Wojny wielonożne, kroczące golemy bojowe. Są wysokie na

Za kulisami: Kosmos

W świecie **Wolsunga** epoka eksploracji kosmosu jeszcze się nie rozpoczęła, a ciała niebieskie są przede wszystkim obiektem zainteresowania astrologów, układających horoskopy. Podróże kosmiczne pojawiają się co najwyżej na kartach fantastycznych powieści groszowych.

Układ Solarny **Wolsunga** jest alternatywną wersją naszego Układu Słonecznego. Poniżej znajduje się krótki opis ciał niebieskich, widzianych oczami Wanadyjczyków:

- **Lopt** – tajemnicza, niezbadana planeta najbliżej Słońca.
- **Fregya** – druga planeta od Słońca. Podejrzewa się, że porasta ją gęsta dżungla i zamieszkują smoki.
- **Urda** – fantastyczna wersja Ziemi – planeta na której rozgrywa się akcja gry.
- **Luna** – księżyc Urdy, zdaniem naukowców być może zamieszkany przez inteligentne formy życia.
- **Rothnir** – czerwona planeta, na której powierzchni dają się zauważyć ruiny miast i skomplikowane sieci kanałów.
- **Kjalar** – gigant, którego powierzchnię przysłania gruba pokrywa huraganowych chmur. Ma dziesiątki księżyców, z których część może być zamieszkana.
- **Ymir** – druga z gigantycznych planet, otoczona podwójnym pierścieniem z lodu i metali szlachetnych.
- **Horg** – skuta lodem planeta, poruszająca się po krzywej ekliptyce. Astrologowie jeszcze jej nie odkryli.
- **Surt** – świecąca krwawym blaskiem kometa, która co 77 lat przelatuje nad światem. Zwiastun wojen i klęsk żywiołowych.

Przestrzeń między planetami wypełniona jest eterem, tajemniczą, nieważką substancją o niezbadanych właściwościach.

ponad pięć metrów, ciężko opancerzone i wyposażone w najlepsze działa. Obsługuje je sześciu do dziesięciu członków załogi. Obecnie stanowią trzon wojsk pancernych większości armii świata.

Wiwerny są pojazdami latającymi, wzorowanymi na swoich żywych odpowiednikach. Jak wszystkie mechaniczne zwierzęta, posiadają nadaną przez golemologów, szczątkową świadomość. Są zwrotne, szybkie i kapryśne, a największe mogą pomieścić nawet sześciu pasażerów. Wiwerny najczęściej wykorzystują firmy kurierskie do ekspresowego przewozu przesyłek i poczty. Gdy za sterami maszyny siądzie doświadczony pilot, zmieniają się w śmiercionośną broń.

Sterowce, dzięki żywiołom powietrza uwięzionym w balonach, biją na głowę szybsze i zwrotniejsze wiwerny udźwigiem, osiąganym pułapem i zasięgiem. Przewożą w luksusowych warunkach setki pasażerów, a stałe ich linie łączą stolice oraz główne miasta kolonii zamorskich.



Geografia

Wanadia (kontynent)

Wanadia

Powierzchnia: 10,5 mln km^2

Najwyższy szczyt: Mercifor (4812 m n.p.m.)

Najniższy punkt: depresja na Nizinie Lizyjskiej w Ys (25 m p.p.m.)

Najdłuższa rzeka: Donner (3200 km)

Punkty skrajne: góra Magni (północ), Punta Marquis (południe), Ostrów Bujan (wschód), Przylądek Mac Mann (zachód)

Temperatury: min. –50˚ C max. 50˚ C




LODOWE PUSTKOWIA
HRIMTHORST
ALFHEIM
JOTUNHEIM
ZAKON ŻELAZNEJ PANIENKI
MORGOWIA
YS
BAWENCJA
POLA ŚMIERCI
WOTANIA
SLAWIA
Nordia
TRÓJMONARCHIA
AKWITANIA
WESTRIA
Ostria
Sudria
PAŃSTWO PONTYFIKALNE
SERENISSIMA
CZARNOBORZE
KORIOLA
SCYLLA I CHARYBDA
EOLIA
IMPERIUM ATMANU

Alfheim

Zjednoczone Królestwo Alfheimu i Avalonu

Stolica: Lyonesse

Ustrój: monarchia

Władca: Z łaski Bogini Królowa Alfheimu i Avalonu, Królowa Winlandii, Cesarzowa Dekanu oraz innych Jej Królestw i Posiadłości, Obrończyni Wiary, Pierwsza Kapłanka, Jej Wysokość Tytania (elf)

Religie: alfizm (państwowa), w Avalonie i Kaledonii dominuje pontyfikalizm

Języki: alfheimski, staroalfijski

Waluta: 1 księżyc = 20 jeleni = 240 grotów

Powierzchnia: 572 tys. km^2

Ludność: 49 mln (nie wliczając kolonii): 27% elfy, 14% niziołki, 13% trolle, 12% krasnoludy, 11% ludzie, 9% gnomy, 7% ogry, 7% orkowie



Imperium, nad którym nie zachodzi słońce i które, dzięki wstawiennictwu królowej, cieszy się pełnią łask Bogini – oto najkrótsza i najbardziej zgodna z linią Pałacu charakterystyka Alfheimu.

Wyspiarskie królestwo, oddzielone od kontynentu Kanałem Alfheimskim w ciągu dwóch tysięcy lat wyrosło na największą potęgę ekonomiczną i militarną świata, głównie dzięki bezwzględnemu kolonializmowi. Wielka Wojna i Nowa Magia wstrząsnęły podstawami imperium, jednak duma i przywiązanie do tradycji każą wyspiarzom nosić głowy wysoko.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla bohaterów z Alfheimu to honor i tradycja.

Lyonesse może być nowoczesnym miastem, ale to Alfheimczycy urodzeni poza stolicą odpowiadają za najbardziej utrwalony stereotyp – opanowanego, wiernego tradycji ziemianina. I nie ma tu znaczenia, czy pochodzą z Avalonu, Kaledonii czy wiejskich części Alfheimu.

Najbardziej liczy się tradycja i honor. Młodzi Avalończycy, w obronie swojej religii strzelają się po

Za kulisami

Alfheim to najbardziej angielska Wielka Brytania, jaką można sobie wyobrazić. Nastrój kraju tworzą tradycja, ograniczenia kulturowe, sztywny podział klasowy i przekonanie, że gdziekolwiek stanie noga alfheimskiego dżentelmena, tam pojawiają się Cywilizacja i Kultura. To olbrzymie imperium kolonialne, wysysające bogactwa z wszystkich kontynentów i narzucające wszystkim swoje zwyczaje.

Kościół alfheimski jest sfeminizowaną odmianą kościoła anglikańskiego, a arcykapłanki są fabularnym odpowiednikiem spiskujących, rozpolitykowanych biskupów.

Avalon to Irlandia, niepokorna i odmienna religijnie. Kaledonia to równie niepokorna Szkocja, z dumnymi i hardymi góralami, wznoszącymi ku niebu claymory – z tym, że w **Wolsungu** wykuwa się je ze śmiertelnie niebezpiecznego dla elfów zimnego żelaza.

Alfheim nie jest krainą elfów, tak jak to rozumie tradycyjne fantasy. To po prostu państwo, w którym elfia arystokracja robi wszystko, by nie dopuścić do władzy pozostałych ras.

Więcej informacji o Alfheimie znaleźć można w dodatku **Lyonesse**.

wrzosowiskach z posłusznym arcykapłankom Królewskimi Dragonami. Kaledończycy noszą przestarzałe miecze i walczą zawsze na poważnie. Arystokraci z wiejskich majątków gardzą przemysłem, handlem i innymi „nowomodnymi" wynalazkami. Wszyscy pochodzą z minionej epoki, pięknej i pełnej honoru, jednak zupełnie nie przystającej do współczesnej rzeczywistości.

Koncepcje postaci typowych dla Alfheimu:

- niziołek wżeniony w elfi ród, tradycjonalista;
- młoda autorka kryminałów, która odziedziczyła właśnie dom na wrzosowiskach i sforę ogarów;
- elfi wynalazca z Kaledonii, z wieczną wysypką i żelaznym claymorem;
- sportsmenka, mistrzyni woltyżerki, wspinaczki, fechtunku i boksu, w wolnych chwilach malarka;
- troll egzorcysta, pontyfikalista i zapalony patriota avaloński;
- lekarka praktykująca w koloniach, fanatyczna zwolenniczka etykiety i dobrego wychowania.

Przygody

Eksploracja – tajne przejścia i podziemia pod nawiedzonymi domami wśród wrzosowisk. Wykopaliska w miejscach bitew z legionami cezarów. Badanie kurhanów kaledońskich wodzów plemiennych. Polowania na avalońskie magiczne dziki. Nocne wyprawy w głąb zaklętych ogrodów przy elfich posiadłościach. Konne pogonie za lisem.

Bohater z Alfheimu w pigułce

Przy herbacie spokojnie rozważ propozycje rozmówców, po czym rzeczowym tonem zaproponuj alternatywne rozwiązanie, sprawdzone już dwieście lat temu. Zwłaszcza, jeśli rzecz ma coś wspólnego z kontynentem lub koloniami. Po wszystkim zorganizuj polowanie na lisa.

Imiona męskie: Alfred, Arthur, Cecil, Charles, Cerl, Clarence, Edward, Ernest, Frank, Frederick, George, Henry, Harold, Jacob, James, Joseph, Jonathan, Michael, Odward, Rupert, Seril, Steward, Thomas, Victor, Willem, Winston.

Imiona kobiece: Adda, Alice, Ann, Blanche, Cissy, Charlotte, Daisy, Edith, Emma, Ethel, Florence, Fanny, Ivy, Jane, Julia, Lucy, Mabel, Maud, May, Nellie, Rose, Ruth, Velvet, Victoria, Violet.



Ryzyko – włamania do prywatnych kolekcji antyków. Spiski przeciw Koronie, złowrogie kulty i rytuały w kamiennych kręgach. Ucieczka przez wrzosowiska przed nagonką z psami. Walki na blankach kaledońskich zamków i na klifach. Baza złoczyńcy chroniona przez potwora z Loch Nicor.

Salony – skomplikowane sprawy spadkowe w wiejskich rezydencjach arystokracji. Zakazane romanse wśród wrzosowisk. Ukryte adopcje, łowcy posagów, aranżowane małżeństwa, źli bracia bliźniacy oraz wstydliwe sekrety rodzinne zamknięte na strychach starych domów. Flirty w nadmorskich kurortach i skandale w letnich rezydencjach. Kontrowersyjni artyści szukający natchnienia.

Śledztwa – tajemnicze napady na odludnych traktach. Tunele przemytników w nadmorskich miasteczkach. Zabójstwa w wiejskich rezydencjach. Tajemnice otoczonych murami ogrodów. Spiski avalońskich separatystów. Kradzież rodowego miecza. Tajemnicze zniknięcie ekscentrycznego arystokraty.

Wrzosowiska

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: w nocy budzą Strach (ST 10).

Elementy: wrzosy, bezdroża, wyjący wicher, płożąca się mgła, nawiedzone gotyckie rezydencje, tajemnicze ogrody za wysokimi murami, zapomniane przez Boginię osady, polowania z nagonką, rozciągające się po horyzont wrzosowiska, psy o płonących oczach, przydrożne zajazdy prowadzone przez małomównych trolli, mocna brandy i whisky.

Antagoniści: upiory, Fae, piekielne psy, koboldy, alvarowie.

Zagrożenia: upadek z konia, nocny chłód, ukryte wykroty, wypadek podczas polowania, suche łąki zdradliwie przechodzące w bagna.

Skandale: okazanie strachu w towarzystwie, przesadnie drażliwy i ekscentryczny gospodarz, nieznajomość lokalnej historii i zwyczajów, pomylenie służącego z panem domu.

Cele: kontakty towarzyskie i rodzinne, wizyta w wiejskiej rezydencji, nagły, niespodziewany i niewyjaśniony zgon dawnego przyjaciela, polowanie na lisa, tajemniczy spadek, odnalezienie zdziwaczałego eksperta, tajemnica upiornego psa.

Alfheim w pigułce

Postaci: ekscentryczni ziemianie, gburowaci wieśniacy, milczący służący.

Potwory: doppelgangery, piekielne ogary.

Nagłówek z prasy: „Jak donoszą nasi informatorzy z wyższych sfer, w ten weekend sir Lance, dwunasty hrabia Drakespire organizuje w Oakroot Hill, swojej letniej rezydencji, prywatne przyjęcie dla najbliższych przyjaciół. Nieoficjalnie wspomina się, iż powodem mogą być rychłe zaręczyny sir Lance'a. Przyznacie, że nie ma lepszego czasu i miejsca na świętowanie, niż letnie popołudnie na prowincji".

Społeczeństwo

W Alfheimie rozmawia się tylko z osobami ze swojej klasy społecznej. Arystokraci spotykają się podczas zawodów w krykieta, wyścigów konnych, polowań i balów w kurortach. Rozmawiają przy herbacie i brandy, w eleganckich hotelach, cieszących się dobrą reputacją zajazdach oraz prywatnych klubach lub korespondują z zacisza swych gabinetów. Służba gawędzi w kuchniach, bawi się w pubach przy dżinie, taniej whisky, piwie i ciężkiej kuchni, plotkuje w stajniach i przy pracy.

Mówi się o nowych kreacjach królowej, narzeka na niepokoje w koloniach, komentuje poranną prasę. Prędzej czy później przechodzi się do rzeczy ważniejszych: hodowli koni, tresury psów, polowań, gry w krykieta, lekcji fechtunku, tańca i boksu.

Nie mówi się o niczym, co mogłoby postawić w złym świetle rodzinę królewską. Nie wspomina się o skandalach, w które zamieszane są szacowne osoby. Nie okazuje się emocji i nie ocenia wydarzeń z mniejszej, niż dwudziestoletnia perspektywy.

Interesujące miejsca

Brightbay – nadmorski kurort, letnia siedziba królowej i modne miejsce wypoczynku wszystkich sfer. Plaża, spacery, morskie kąpiele, pełne atrakcji molo oraz ubrani w pasiaste stroje kąpielowe ratownicy.

Mancaster – drugie co do wielkości miasto Alfheimu, położone na północ od Lyonesse. W ciągu ostatnich kilkunastu lat stało się zagłębiem przemysłowym, rozrastając się od nieznaczącej mieściny do gigantycznego molocha, przepełnionego wszelkiej maści fabrykami.

Everness – miasto w Kaledonii, przepiękna, choć posępna, perła średniowiecznej architektury. Mekka alfheimskich artystów, rozkochanych w mrocznej atmosferze murów miasta i melancholii mgieł, spowijających okoliczne wrzosowiska.

Archipelag Lira – kilka wysepek rozrzuconych w Zatoce Lira. Region słynie z mnogości duchów natury i bytów astralnych, specyficznych dla tych wysp. Gospodarka i folklor archipelagu silnie związane są z morzem.

Lyonesse

Lyonesse to największa metropolia świata, miasto, które wykorzystało każdy dzień z ponad dwóch tysięcy lat swojej bogatej historii. Siedziba Królowej Tytanii, gmach Parlamentu i drapacze chmur w Tintagel District sąsiadują przez rzekę z przeżartymi smogiem i rozkładem slumsami Bridgebank.

Stolica Alfheimu to miasto uniwersytetów, muzeów, galerii, kombinatów włókienniczych, doków, hut i fabryk, ośrodek przemysłu kinematograficznego, ostatni port imigrantów z całego globu, tygiel religii, kuchni i kultur. Miasto handlu, sztuki, zbrodni, bogactwa i ubóstwa. Miasto cudów. Miasto kontrastów. Miasto miast.

Miasto spowite Mgłą.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla bohaterów z Lyonesse to imperializm i postęp.

Lyonesse to najnowocześniejsze z miast, serce olbrzymiego imperium kolonialnego. Spędzić tu rok, to jak odwiedzić pół świata. Dorastanie w Lyonesse jest doświadczeniem, któremu nic nie może się równać. W tym mieście nawet ulicznicy widzą na co dzień cuda, o których nie śniło się wykształconym Wotańczykom.

Trudno o osoby o szerszych horyzontach niż mieszkańcy Lyonesse – ale i o osoby bardziej pewne siebie. Gdy na każdym kroku widzi się bogactwa z wszystkich zakątków świata, potęga imperium nie jest kwestią wiary, jest faktem.

Koncepcje postaci typowych dla Lyonesse:

- urodzony w Dekanie agent Alven Yardu, specjalizujący się z przestępstwach etnicznych;
- niziołcza aktorka filmowa, po godzinach włamywaczka o tysiącu twarzy;
- troll, inżynier i myśliwy polujący na potwory w tunelach kolejki metropolitalnej;

Za kulisami

Lyonesse to kwintesencja miasta. Ma trochę z Ankh Morpork, trochę z cyberpunkowego Night City, Nowego Jorku z komiksów Marvela, a przede wszystkim bardzo dużo z wiktoriańskiego Londynu. Stanowi domyślne tło wolsungowych przygód w scenerii miejskiej. Celowo nie opisujemy wszystkich dzielnic: jeśli będzie wam potrzebna jakaś charakterystyczna sceneria, niesamowite miejsce, przedziwna społeczność, po prostu je dodajcie. Na pewno były tam od zawsze, po prostu nigdy wcześniej nie wysiedliście na tej stacji kolejki metropolitalnej.

Tintagel District to londyńskie City, z wieżowcami rozmachem i stylistyką przypominającymi Empire State Building. Tropieniem najpoważniejszych przestępstw zajmuje się Alven Yard. A Mgła, która czasem spowija miasto jest magiczna – czasem znikają w niej zbłąkani przechodnie, kiedy indziej całe kamienice.

Metropolia Lyonesse (Stolica Zjednoczonego Królestwa Alfheimu i Avalonu)

Podział administracyjny: 54 dzielnice i autonomiczny Tintagel District

Burmistrz: Horace Erlkin, pierwszy baron Erlkin

Języki: alfheimski, staroalfijski oraz ulatyjski, wotański, szangijski i inne

Ludność: 7 mln (nieoficjalnie ponad 10 mln): 16% elfy, 15% niziołki, 14% ludzie, 12% trolle, 12% orkowie, 12% krasnoludy, 11% gnomy, 8% ogry

- spokrewniona z rodziną królewską artystka o nieprzeciętnym talencie i skłonności do skandali;
- emerytowany major, as pilotażu, bohater wojenny, członek honorowy klubu Jesion i Dąb;
- orcza mistrzyni sztuk walki, adoptowana córka i dziedziczka fortuny członka Izby Lordów.

Przygody

Eksploracja – zagubieni we Mgle. Badanie tuneli nieczynnej linii kolejki metropolitalnej. Nocne eskapady do pubów w Uldnesse, kulinarne wycieczki do etnicznych jadłodajni. Eksperymenty i wynalazki na Uniwersytecie, poszukiwanie artefaktów w magazynach Towarzystwa Archeologicznego. Polowanie na ghoule na cmentarzu komunalnym w Brigdebank.

Ryzyko – gorąca konkurencja korporacji taksówek wodnych. Niziołki ze *scylli* walczące przeciw orczym triadom. Pojedynki pilotów wiwern nad wieżą zegarową Tall Toma. Geniusz zbrodni budujący olbrzymiego golema w laboratorium pod New Forge. Olbrzymia małpa zbiegła z Królewskiego Ogrodu Zoologicznego. Włamanie do rezydencji starszego trolla–samotnika. Próba zamachu na Królową, podkop do skarbca banku w Tintagel District, pościg piętrowym omnibusem.

Salony – pałac Buckinghind i rozgrywki w tajnej służbie Jej Królewskiej Mości. Wodewile, kluby dla dżentelmenów: Griffon–Klub, Jesion i Dąb. Bale dobroczynne hrabiny Nimblewist, romanse na ślizgawce w Ogrodach Opackich, zakłady na zawodach tenisowych w Winledon, intrygi podczas gry w golfa nad Fairy Pond, pojedynki w Lasku Ferret.

Śledztwa – Potwornie okaleczone ofiary niesławnego Rzeźnika z Lyonesse. Zebrania luddytów, spiskujących przeciw przemysłowcom i arystokracji. Zbrodnie namiętności na planie filmowym w Belville, tajemnicze kulty w Old Ipswitch, szajki kidnaperów i kieszonkowców w Bridgebank. Sekrety gnomów ze Svart Thule, dekańscy dusiciele z Jaksun Town.

Lyonesse w pigułce

Postaci: gazeciarze, policjanci, imigranci, lordowie na przejażdżkach.

Potwory: harpie na dachach, utopce w dokach, ghoule w metrze.

Nagłówek z prasy: „Gabinet Figur Golemicznych otwiera podwoje! Po oszałamiającym sukcesie w krajach Kontynentu, Mme d'Orseaux postanowiła udostępnić swą niesamowitą kolekcję mieszkańcom Lyonesse. Zobaczcie ożywione dzięki nowoczesnej magii i sekretom koriolskich kabalistów figury dawnych władców, artystów, zbrodniarzy i bohaterów. Przybądźcie i ujrzyjcie na własne oczy tajemnice i cuda przeszłości! Od tej soboty na Moonlit Rd".

Bohater z Lyonesse w pigułce

Nie opuszczaj miasta – nie ma takiej potrzeby. Wszystko, czego potrzebujesz, a często i rzeczy, których wolałbyś nie oglądać, znajdziesz na miejscu. Jeśli musisz wyjechać, stwierdzaj stan faktyczny: wszystko, co oglądasz za granicą, widziałeś już w Lyonesse. A dekańska kuchnia etniczna zdecydowanie lepiej smakuje w tym miłym lokaliku za rogiem, niż na dworze maharadży.

Imiona męskie i kobiece – dowolne, z dowolnej kultury. Nie ma bardziej kosmopolitycznego miasta.



Mgła

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**.

Specjalne: budzi Strach (ST 20), walka – trudne warunki, widoczność tylko na zasięgu bliskim, pościgi – trudna trasa, za żeton niedeklarowane dobicie, przesilenie +1 (*spirytyzm*, *rytualizm*).

Elementy: gęste jak zupa kłęby gryzącej mgły, niewyraźne sylwetki, stłumione odgłosy, wilgoć i duchota, znajome miejsca zmienione nie do poznania, odległe wołania o pomoc, zmasakrowane zwłoki, zawirowania czasu i przestrzeni, intruzje Astralu, zagubieni przechodnie.

Antagoniści: demony, Rzeźnik z Lyonesse, ghoule, kultyści.

Zagrożenia: utonięcie w Teterze, rozpędzona dorożka ciągnięta przez oszalałe ze strachu konie, otwarta klapa do kanałów, przenikliwy, nienaturalny ziąb, szkodliwe wyziewy z kominów.

Skandale: pomylona we mgle tożsamość, nieumyślne wtargnięcie na cudzą posiadłość, przypadkowa poufałość.

Cele: ucieczka przed szaleńcem, poszukiwanie zaginionego, polowanie na Rzeźnika z Lyonesse, próby powstrzymania rytuału szalonych kultystów, nie cierpiąca zwłoki sprawa, która wymaga podróży na drugi koniec miasta, badanie Mgły, nierozważny zakład.

Społeczeństwo

W Lyonesse rozmawia się stale, o każdej porze dnia i nocy, we wszystkich możliwych językach świata. Szepcze się w zamglonych dokach, peroruje w aulach uniwersytetów, śpiewa nad kuflami ciemnego piwa, plotkuje przy dżinie i marynowanych jajkach, zeznaje na komisariatach, rzuca anegdotkami w klubach przy brandy i cygarach, flirtuje na salonach i w lożach teatrów.

Mówi się o tym, że jedenaście mostów nad Teterą już nie wystarcza, komentuje najnowszą dostawę dóbr kolonialnych do d'Arrotsa, umawia się na otwarcie Gabinetu Figur Golemicznych, narzeka na napływ imigrantów, śmieje z karykatur w codziennej prasie i pije zdrowie Królowej.

Nie mówi się o setkach tysięcy bezdomnych, fatalnych warunkach życia robotników, dziwnych wypadkach w dokach, prostytucji, pijaństwie, przestępczości wśród nieletnich. Nie komentuje faktu, że nawet kilkuletnie dochodzenie Alven Yardu nie powstrzymało Rzeźnika z Lyonesse. Nie zastanawia, czy rzeczywiście absynt, lotos i laudanum są najlepszymi lekarstwami na melancholię i lęki wielkomiejskiej egzystencji.

Interesujące miejsca

Treecoven – królewskie obserwatorium astronomiczne, położone na przedmieściach, dokładnie na południku zerowym. Miejsce nadaje się szczególnie do odprawiania rytuałów magicznych.

Comedians End – fragment Uldnesse (Starego Miasta), słynny z kabaretów, teatrów i pubów. Najsłynniejsze z nich to tradycyjnie konkurujące teatry: Nowy oraz Księżyc i leżący między nimi pub Dłoń i Maska.

Dzielnice etniczne – imigranci w Lyonesse lubią trzymać się razem. Wszyscy wiedzą, że Svart Thule to gnomie getto, Jaksun Town to dzielnica Dekańczyków.Wiadomo, że krasnoludy z kontynentu żyją w starych fabrykach w Stableton, znane z niziołczych restauracji Quirinale otwarcie nazywa się Małą Scyllą, a leżące vis a vis Pothill to orientalne Shang Town.

Clairvale – najbogatsza, luksusowa dzielnica arystokracji pełna jest posiadłości w rozległych ogrodach, przestronnych ulic oraz ukrywanych romansów, skandali, nałogów i daleko posuniętego ekscentryzmu. Nie ma tu natomiast żelaza.

PUK – Podsystem Ultraszybkich Kalkulacji stał się już symbolem Lyonesse. Ta ogromna maszyna różnicowa zajmująca sporą kamienicę zajmuje się niezbędnymi dla miejskiej biurokracji kalkulacjami, monitorując na bieżąco wszystkie, ale to wszystkie dane wytwarzane przez mieszkańców największego miasta świata.

Lyonesse jest miastem tak niezwykłym, że poświęciliśmy mu osobny dodatek - **Lyonesse**: **Miasto, Mgła, Maszyna**. Znajdziecie w nim dokładny przewodnik - opis dzielnic, organizacji, ciekawych postaci i bestii tu mieszkających, poznacie historię miasta, zgłębicie PUK i kolejkę metropolitalną i dowiecie się czym tak naprawdę jest Mgła (i co to jest Fetor). A na koniec będziecie mogli zmierzyć się z Rzeźnikiem z Lyonesse.

Wotania

Cesarstwo Rzeszy Wotańskiej

Stolica: Heimburg

Ustrój: monarchia związkowa

Władca: cesarz Frederick–Willem II (krasnolud)

Religie: reformatyzm (państwowa), na południu kraju również pontyfikalizm

Język: wotański

Waluta: 1 marka = 100 pfennigów

Powierzchnia: 759 tys. km^2

Ludność: 61 mln:

21% krasnoludy, 16% ludzie, 15% elfy, 14% niziołki, 14% trolle, 12% gnomy, 6% ogry, 2% orkowie



Umiłowanie ojczyzny, kult technologii i wszechobecny porządek od razu rzucają się tu w oczy. Wotania to najszybciej rozwijająca się gospodarka Wanadii, jednak w życiu jej mieszkańców ważną rolę pełnią też tradycje i historia.

Wotańskie społeczeństwo jest jak olbrzymi mechanizm, w którym każdy trybik zna swoje miejsce. Porządek nie jest jednak narzucony siłą, wprost przeciwnie – tętni we krwi każdego Wotańczyka. Zaczyna się na poziomie rodziny: choćby i nie znosiło się krewnych, zawsze można na nich liczyć. Rodzina, jak kiedyś krasnoludzkie klany, trzyma się blisko, spotyka tłumnie podczas świąt i uroczystości. Nieważne, którego stopnia jest kuzyn i kim jego cioteczna prababka była dla stryjka twojego szwagra. Jesteście częścią tej samej rodziny i w chwilach potrzeby możecie na siebie liczyć.

Zasady, które kierują życiem rodzinnym, obowiązują na każdym kolejnym stopniu społeczeństwa. W mieście liczy się, z której rodziny pochodzisz, a w skali powiatu ważne, z jakiej wywodzisz się miejscowości. W skali baronii mieszkaniec twojego powiatu staje się właściwie krewniakiem. W skali państwa związkowego ważna jest przynależność do baronii, a w skali cesarstwa – do landu. Słynne w całym świecie wotańskie umiłowanie ojczyzny zbudowane jest z dziesiątków mniejszych, lokalnych patriotyzmów.

Państwa związkowe Wotanii

Wolne Miasto Heimburg – stolica, największa metropolia i siedziba kanclerza. Posiada słynny port i niesławne kanały miejskie.

Za kulisami

Wotania to dziewiętnastowieczne Niemcy, nieco zmieszane z Republiką Weimarską, rzucone w świat po drugiej wojnie światowej, federacja krajów związkowych, którym niekoniecznie zawsze po drodze razem. Pamięć Wielkiej Wojny rzuca się mrocznym cieniem na każdy aspekt życia Wotańczyków. To kraj, którego wszyscy mieszkańcy są sympatycznymi piwoszami, nadmiernie lubiącymi kiełbasę i kaszankę – a jednocześnie każdy obywatel po cichu tęskni za Porządkiem, który wprowadził Nieumarły Kanclerz.

Wotania to dobre miejsce na przygody o podtekście politycznym. Głównymi figurami są wolsungowy Bismarck, Kanclerz ven Lofar, zwolennik ostatecznego zjednoczenia Rzeszy, i dążący do autonomii Książęta Elektorzy. Do tego dochodzą majętni przemysłowcy, dworacy i urzędnicy, agenci obcych mocarstw, okultystyczne loże oraz wotański smok Wormund – każdy z własnym pomysłem na nową, lepszą Wotanię.

Strandia – surowy, nadmorski land na granicy ze Slawią. Książę jest zapalonym żeglarzem, a jego syn – ulubieńcem gazet.

Kwellonia–Hartenfelsia – izolowana przez Milczącą Puszczę jest ostoją autonomistów, a jej książę to jawny wróg kanclerza.

Axen – położony między Heimburgiem a Ys kraj kurortów, pod władzą wyrafinowanych elfich arystokratów.

Brauden – kraina piwa, golonki i jodłujących krasnoludów w skórzanych spodniach. Książę unika polityki jak ognia.

Stahlia – centrum uniwersyteckie i religijne kraju. Stolicą landu jest niezapomniane Grommingen.

Susdenia–Hauen – najszybciej rozwijający się land, znany z zagłębia przemysłowego i malowniczego jeziora Falkensee.

Nordalia – graniczy z Polami Śmierci. Najbiedniejszy z landów, ostoja nihilistów i pole gier obcych wywiadów.

Bohater z Wotanii w pigułce

Zawsze chwal Cesarza, piwo ze swoich rodzinnych stron und Barhdzo Dobrą Wotańską Technologię. Dodawaj 'Herr' lub 'Frau' przed nazwiskiem swojego rozmówcy. Udawaj, że podczas Wojny wszyscy Wotańczycy byli na urlopie w tropikach, służyli w służbach pomocniczych daleko od frontu – a najlepiej za wszelką cenę unikaj tego tematu.

Imiona męskie: Adewolf, Alrick, Audrick, Berthold, Bruno, Burhardt, Dietrich, Eduard, Erich, Friedrich, Gerhard, Hans, Heinrich, Johen, Jurgen, Leopold, Lothar, Ludwig, Manfred, Michael, Otto, Reinhardt, Sigwalt, Sygurd, Volker, Walmond, Werner, Wotan.

Imiona kobiece: Adele, Alberga, Bernadette, Bertha, Clotilde, Dagmare, Emma, Erna, Eva, Felisberta, Gretchen, Gudrun, Hedwig, Holdailse, Johenna, Lindie, Marhilde, Rosamunda, Solviga, Ulla, Wilda, Willemina, Ysela.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla bohaterów z Wotanii to technologia i porządek.

Woltańczycy są sztywni, gburowaci i upiornie pedantyczni – albo dobrze zorganizowani, porządni i zakorzenieni w tradycji. Taka też będzie większość wywo-



Wotania w pigułce

Postaci: spirytyści, przemysłowcy.

Potwory: ghoule w kanałach, cerbery wotańskie.

Nagłówek z prasy: „Wotańskie Koleje Państwowe zapraszają na uroczysty bankiet na pokładzie pierwszego pociągu relacji Heimburg–Henslein. Otwarcie pierwszej linii kolejowej łączącej Nordalię z resztą krajów związkowych świętować będą, wśród licznych zaproszonych gości, minister transportu inż. Gregor ven Plitsch–Heider oraz następca tronu Nordalii, książę Konrad ven Norden".

dzących się stąd bohaterów. Ale w każdym stadzie zdarzają się czarne owce: z jednej strony margines ten składa się z idyllistów, pragnących zlikwidowania przywilejów arystokracji, z drugiej – nihilistów, zamachowców, dla których porządek społeczny to plugastwo. Pomiędzy nimi rozciąga się cała gama zbuntowanych przeciw *status quo* artystów, spirytystów, filozofów i różnej maści działaczy. Ponadto, każdy doskonale pamięta czasy kanclerza ven Riera i niejeden przemysłowiec czy arystokrata ma w życiorysie ciemną plamę służby dla Nieumarłej Rzeszy.

Koncepcje postaci typowych dla Wotanii:

- trzymająca rękę na pulsie giełdowych operacji szefowa wielkiego koncernu i... Koła Gospodyń;
- krasnoludzki mechanik, geniusz od napraw i tuningu paromobili;
- agentka Wotańskiego Biura Kontroli Thaumologicznej, polująca na pozostałe po Wojnie upiorności;
- szpieg w służbie Kanclerza, infiltrujący środowiska nihilistów i autonomistów;
- hrabianka na wydaniu, spadkobierczyni fortuny i właścicielka fabryki golemów;
- student uniwersytetu Grommingen, specjalista od khemrejskich hieroglifów.

Społeczeństwo

W Wotanii rozmawia się w piwiarniach i restauracjach, podczas wycieczek rowerowych, na umówionych wizytach u przyjaciół, podczas wieczorków spirytystycznych i na zebraniach bractw kurkowych.

Mówi się wówczas o nowo otwartych liniach kolejowych, najnowszych wynalazkach, ciekawostkach z prasy codziennej, narodzinach i ślubach w rodzinie. Komentuje się gorąco politykę kolonialną Akwitanii i Alfheimu, rozważa problemy wewnętrzne Morgowii. Snuje teorie dotyczące cudzych smoków. Z ledwie skrywaną wyższością komentuje nie swoje skandale.

Nigdy nie mówi się o śmierci ani ciężkich chorobach. O Wojnie nie wspomina się inaczej, niż jako o „latach siedemdziesiątych". Nie porusza się tematu Wormunda. Żaden zwolennik zjednoczenia nie krytykuje otwarcie odśrodkowych dążeń Książąt Elektorów, podobnie jak żaden miłośnik autonomii nie powie publicznie złego słowa o kanclerzu. Umieszczenie w jednym zdaniu słów „Wotania" i „nekromancja" to praktycznie śmierć towarzyska.

Przygody

Eksploracja – Pola Śmierci i opuszczone (przynajmniej oficjalnie) twierdze venrierowców to największe wyzwanie Starego Kontynentu. Labirynty wieżyczek, przybudówek, kominów i strychów Grommingen, wśród których ukrywa się gargu-

Fabryka

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: pościgi – trudna trasa, za żeton +2 do testów *techniki*.

Elementy: dymiące kominy, pasy transmisyjne, szyby i sztolnie, kadzie z surówką, robotnicy przy taśmie produkcyjnej, olbrzymie koła zębate, ceglane ściany, hale produkcyjne, kadzie z odczynnikami, porzucone narzędzia, generatory *many*, obrabiarki, walcownie, tajne plany i projekty, windy, gabinety dyrektorskie.

Antagoniści: zbuntowane golemy, stróż z cerberami wotańskimi, giganty budowlane, gremliny.

Zagrożenia: buchająca para, olbrzymie tłoki, zgniatarki, wyładowania maniczne, upadki z dużych wysokości, wybuchy.

Skandale: posądzenie o szpiegostwo przemysłowe, wykazanie się ignorancją, przebywanie w miejscach niedozwolonych, fałszowanie przepustek.

Cele: zdobycie tajnych planów, korzystanie po godzinach z linii produkcyjnej, eksperymenty na dużą skalę, sabotaż, korzystanie ze źródła *many*, pościg za sabotażystą.

lec–morderca. Milcząca Puszcza. Opuszczone hale fabryczne. Muzea. Kompleksy laboratoriów opracowujących najnowsze gadżety. Zaułki miast. Hangary koncernu ven Keisel – największego producenta sterowców.

Ryzyko – wielki handel i wielka polityka. Zombie w miejskich kanałach, szalone gargulce na dachach. Kradzieże wynalazków i planów, porwania uczonych i inżynierów. Szaleństwa akrobacji w najnowszych prototypach paromobili, sterowców i wiwern. Łamanie porządku społecznego i sprzeniewierzanie się tradycji.

Salony – Dwór Cesarski i Książęta Elektorzy. Osiem landów związkowych, niezliczona ilość księstw, księstewek, baronii, hrabstw, wolnych miast i regionów autonomicznych. Przyjęcia u arystokratów, bankiety potentatów przemysłowych, gale premierowe nowych wynalazków. Ideowa wojna między purytańskimi mieszczuchami, a nihilistami i młodymi artystami, zapatrzonymi na akwitańską sztukę. Kawiarnie, kabarety, nielegalne spotkania Dzieci Nieumarłej Rzeszy czy Pradawnej Loży Oświeconych Misteriów.



Śledztwa – kradzieże Prawdziwych Imion, spiski tajnych lóż, wojna koncernów, wywiadów i mocarstw. Podziemne organizacje venrierowców, knujące spisek przeciw Cesarstwu. Nielegalny handel astralnymi bytami. Ludzie w czarnych kombinezonach z symbolem smoczego oka. Zwłoki potwornie zmasakrowane brzytwą – ofiary niesławnego Fryzjera z Heimburga.

Interesujące miejsca

Wolne Miasto Heimburg – najmniejszy lecz najważniejszy z wotańskich krajów związkowych, obejmuje granicami ogromne miasto Heimburg. Dogodne położenie i dokonała infrastruktura czyni z Heimburga jeden z największych portów Wanadii. Strefa wolnocłowa to największy na kontynencie skład towarów egzotycznych. Olbrzymie zyski z handlu i przemysłu stoczniowego spowodowały błyskawiczny rozwój miasta, które w ciągu ostatnich pięćdziesięciu lat znacznie przekroczyło trzy miliony stałych mieszkańców.

Quellen – uzdrowiskowa miejscowość, która ostatnimi czasy stała się miejscem obowiązkowych wyjazdów. Sam Cesarz rokrocznie przybywa tu na dwa tygodnie, dla podreperowania zdrowia. Miasteczko żyje z kuracjuszy, pensjonaty, domy wczasowe i modne restauracje pękają w szwach, goszcząc przedstawicieli wszystkich sfer.

Wolfenburg – ruiny wojennej siedziby Nieumarłego Kanclerza. Zagubione wśród lasów na południowym wschodzie kraju miejsce przyciąga tylko najbardziej zdeterminowanych turystów. Zła sława tych okolic skutecznie odstrasza większość łowców tajemnic minionej Wojny.

Grommingen – najstarsze miasto Wotanii, założone jeszcze w czasach rezyjskich. Perła gotyckiej architektury miejskiej ze słynną katedrą, sercem reformatyzmu. Posiada największą populację miejskich gargulców na świecie: ponad dwie setki aktywnych osobników.

Akwitania

Republika Akwitańczyków

Stolica: Orseaux

Ustrój: republika

Władca: Prezydent Gwidon de Daenne (człowiek)

Religia: pontyfikalizm

Język: akwitański

Waluta: 1 smok = 100 centymów

Powierzchnia: 643,5 tys. km^2

Ludność: 43 mln:
22% elfy, 21% ludzie, 17% niziołki, 13% krasnoludy, 11% gnomy, 9% trolle, 4% ogry, 3% orkowie



Akwitania jest artystycznym i kulturalnym centrum cywilizowanego świata. Tu rodzą się nowe trendy w malarstwie, muzyce literaturze i modzie. Nic nie może się równać nocnemu życiu w kabaretach i kafejkach Orseaux. W spelunach dzielnicy artystów – Montangles, artyści i nieudacznicy marzą o nieśmiertelnej sławie, kobietach, pieniądzach i prawdziwej Sztuce.

Poza stolicą rozciąga się spokojny kraj żyznych pól, winnic na wzgórzach, średniowiecznych katedr i zamków. Jest to sielska kraina burżuazji, zadowolonych z życia rolników i podstarzałych już nieco inwalidów wojennych – ponurą pozostałością Wielkiej Wojny jest fakt, że jedna trzecia dorosłych mężczyzn została w jej trakcie okaleczona. Ludzie żyją tu powoli i spokojnie, nad wielkimi rzekami, w cieniu obrośniętych winoroślą zamków.

Za kulisami

Akwitania składa się tak naprawdę z dwóch części. Orseaux to Paryż wyjęty z filmu „Moulin Rouge!" z 2001 roku: prześliczne dziewczęta, przystojni młodzieńcy, płomienne romanse, absynt, opium i gruźlica. Przymierający głodem poeci oraz syfilityczne dziwki. Handel żywym towarem, porwania, trupy w rynsztokach i śmiertelna cisza cmentarzy Montglanes. Cała reszta kraju nie zmieniła się wiele od czasów muszkieterów. Odpowiednikiem Legii Cudzoziemskiej jest strzegący porządku w terytoriach zamorskich Akwitański Legion Kolonialny.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla bohaterów z Akwitanii to sztuka i pamięć.

Bohaterowie z Akwitanii pochodzą najczęściej z młodych kręgów artystycznych Orseaux. To poeci, malarze, rzeźbiarze – ale też i wyklęte czarne owce bogatych familii, przepuszczające rodowe fortuny na prezenty dla tancerek i szansonistek.

Druga dobra droga to doświadczenie wojskowe. Połowa dorosłych miała tu jakąś styczność z armią, od służb pomocniczych i pracy w szpitalu, aż po tajne operacje wywiadowcze i prace przy bojowych behemotach.

Koncepcje postaci typowych dla Akwitanii:

- młodziutka gwiazdka z Montglanes, właśnie zauważona przez speców od radia;
- emerytowany pułkownik Gwardii Republikańskiej z golemiczną ręką – pamiątką po Wojnie;
- miotająca nożami orcza artystka z varietes;
- pełen melancholii i smutku młody poeta, który nocami wymierza sprawiedliwość opryszkom;
- antykwariuszka z potężnym księgozbiorem traktatów magicznych;

Bohater z Akwitanii w pigułce

Zachowuj się, jakby jedynym językiem, który warto znać, był akwitański. W pełnym dostojnego cierpienia milczeniu zmagaj się z obcą kuchnią. Unoś drżącą dłoń do ust zawsze, kiedy widzisz coś pięknego, wesołego, smutnego lub po prostu innego. Używaj dziwnego „r" i wtrącaj czasem „oh, la la...".

Imiona męskie: Alain, Ausian, Blaise, Bernard, Claude, Daniel, Dorien, Frederic, Jean–Luc, Jean–Pierre, Julien, Justupe, Laurent, Nicolas, Paul, Pierce, Quentin, Rene, Sebastien, Stephen, Thierry, Vincent.

Imiona kobiece: Anguine, Antoinette, Alana, Chloe, Elena, Gwenola, Isabelle, Laura, Lorraine, Morana, Muriel, Marie, Penelope, Tifenn, Yanna.

- rzeźbiarz, o którym mówi się, że w jego dziełach ożywają dusze zmarłych.

Przygody

Eksploracja – wyprawy do starych zamków i ciemne zaułki Montglanes. Poszukiwania pamiątek po cesarzu Villanteau, niebezpieczne wizyty w akwitańskiej części Pól Śmierci. Dżentelmen w dzielnicy rozpusty i sztuki.

Ryzyko – lubieżny wezyr z Atmanu i sprzedaż kobiet do haremów. Palarnie lotosu, absyntowe wizje. Szaleńcze rozgrywki o olbrzymie fortuny w kasynach Montecueno. Wyścigi wiwern dookoła Żelaznej Wieży.

Salony – płomienne romanse i dzikie *vendetty* artystycznych środowisk Orseaux. Lupanary, burdele, domy publiczne, dziwki i alfonsi. Błysk noża w ciemnej alei oraz spiski i rozgrywki między członkami Gabinetu Ministrów.

Śledztwa – tajemnicze morderstwa, zdradzeni kochankowie, niewierne żony i prywatni detektywi, szukający dobrych materiałów do procesów rozwodowych. Spiski monarchistów przeciwko Prezydentowi.



Społeczeństwo

W Orseaux sprawdza się popularne powiedzonko mówiące o tym, że każdy Akwitańczyk jest artystą. Nawet stateczni kupcy starają się uchodzić za znawców i mecenasów sztuki, zaś ich żony chętnie wspierają młodych twórców.

Reszta kraju żyje spokojnym życiem ludzi, którzy wszystko widzieli. Piętno Wielkiej Wojny mocno odcisnęło się na Akwitanii – na szczęście z biegiem lat życie wróciło na dawne tory. Mocno stąpający po ziemi Akwitańczycy, dzięki swej pogodzie ducha, zdołali odbudować niemal wszystkie zniszczenia.

Rozmawia się tu o skandalach obyczajowych, życiu prezydenckiej pary, nowinkach technicznych. A jeśli rozmowa zejdzie na politykę – najczęstszym tematem jest aktualne miejsce pobytu smoka Graudela i to, które z Ministerstw powinno sprawować nad nim kontrolę.

Żelazna Wieża w Orseaux

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: podczas pościgów ruch z podbiciem pozwala wydać żeton, by odbierać przeciwnikowi punkt Kondycji.

Elementy: stalowe wsporniki, liny i dźwigary, restauracja z panoramą Orseaux, wielkie akwarium z langustami, wózki z jedzeniem, mała, jednomiejscowa wiwerna na lądowisku, prototypowy spadochron, rozgłośnia radiowa, kable, maszyny różnicowe, mikrofony, wielka blacha do robienia efektu burzy w słuchowiskach, antena potwornych rozmiarów, strome i wąskie schody.

Antagoniści: bogaci kryminaliści, wściekli kucharze, harpie.

Zagrożenia: upadek z olbrzymiej wysokości, niekontrolowane wyładowania maniczne, porywisty wiatr, nieświeża langusta.

Skandale: ryzykowny romans, nieświeża langusta, źle dobrane wino, faux pas w audycji na żywo.

Cele: zadanie szyku ekskluzywnym obiadem, wywiad w radio, doroczny bal charytatywny prezydenta, poszukiwania geniusza zbrodni ukrywającego się w mieście, ryzykowny romans.

Akwitania w pigułce

Postaci: przebrani za kelnerów najemni zabójcy, poplecznicy geniusza zbrodni.

Potwory: troll–szef kuchni z wielkim tasakiem, stado rozwścieczonych harpii.

Nagłówek z prasy: „Dziś premierowe wykonanie „L'Hymne de l'amour"! W studio Radia Akwitania, w porze popołudniowej herbaty, gościć będzie słynna Melousine! Zapraszamy szanownych Słuchaczy przed odbiorniki oraz na Champ de Rothnir, gdzie z głośników rozstawionych u stóp Żelaznej Wieży usłyszeć można będzie tę niesamowitą audycję!".

Nie mówi się o Wielkiej Wojnie i Polach Śmierci. To przeszłość, którą należy pamiętać, ale nie rozpamiętywać.

Interesujące miejsca

Aurelles – nadmorska miejscowość na przepięknym Szafirowym Wybrzeżu. Port i letni kurort słynny z uzdrawiającego mikroklimatu. Ulubione miejsce odpoczynku arystokratów oraz artystów, zwłaszcza gwiazd teatru i kina. To miejsce, w którym trzeba bywać.

Badout – miejscowość w południowej Akwitanii, znana z winnic należącej do rodziny niziołków, producentów, znanych i cenionych na całym świecie czerwonych win.

Coteaun – miasteczko na obrzeżu Pól Śmierci. Niesławne z powodu dużego odsetka nawiedzeń i opętań.

Montecueno – nadmorskie państwo–miasto, zależne politycznie od Akwitanii. Słynie głównie z kasyn i innych przybytków hazardu, w których wanadyjscy bogacze zwykli tracić rodowe fortuny. Od kilku lat coraz większą popularnością cieszy się organizowany wyścig paromobili po krętych uliczkach miasteczka.

Morraine – mglista, nadmorska kraina, której mieszkańcy wywodzą się w prostej linii od przedrezyjskich elfich plemion. Mówi się, że tamtejsi wieśniacy wciąż czczą prastare, pogańskie bóstwa, a lokalne legendy o ludziach–fokach lepiej traktować z pełną powagą.

Bawencja

Królestwo Bawencji

Stolica: Patteseul (akw.) / Paatens (arm.)

Ustrój: monarchia

Władca: król Andreas I (niziołek)

Religie: pontyfikalizm oraz reformatyzm (na północy kraju)

Języki: akwitański, armarecki

Waluta: 1 gulid bawencki = 100 centymów

Powierzchnia: 49,5 tys. km^2

Ludność: 7 mln:
23% niziołki, 18% ludzie, 17% krasnoludy, 16% elfy, 14% gnomy, 6% trolle, 5% ogry, 1% orkowie



Młode, gęsto zaludnione państwo, które w trakcie Wojen Smoczych oderwało się od Ys, nie bez powodu nazywane jest stolicą i sercem Wanadii. Po całym kraju rozsiane są liczne agencje Ligi Narodów. Tu także siedzibę ma Njord, największy związek kupiecki na kontynencie.

Krajobraz Bawencji jest równie poukładany, jak jej mieszkańcy – kraj jest regularną mozaiką pól, miast i kanałów. Życie, choć pracowite, płynie w spokojnym rytmie i nawet gnomi handlarz diamentów wie, kiedy odłożyć lupę do szuflady i udać się na solidną kolację. Jednakże – w sytuacji skrajnej konieczności – Bawencja nie raz udowodniła zdolność do błyskawicznej mobilizacji.

Za kulisami

Bawencja to Belgia, nadziewana sielskością Shire i przyprawiona szczyptą międzynarodowej socjety. Konflikt między Armaretami i Pikardami (czyli Flamandami a Walonami) dodaje odrobinę pikanterii temu spokojnemu narodowi.

Berusee to Antwerpia, stolica diamentów. Patteseul to unijna Bruksela, miasto, w którym co trzeci mieszkaniec jest dyplomatą lub przyjezdnym. Zapomnijcie jednak o papierkowej robocie – tu liczą się intrygi, spiski i śledztwa.

Dwie sprawy kładą się cieniem na tym uroczym kraiku. Sąsiedztwo pól Nordalii mąci spokój i przypomina Bawentczykom o nie tak dawnej przeszłości. Na przyszłość rzutuje spór Pikardów z południa i Armaretów z północy – o język urzędowy, religię, nauczanie historii, obyczajów i kultury.

Bohaterowie

Kluczowe pojęcia dla bohaterów z Bawencji to ciekawość i skryta odwaga.

Bohaterowie najczęściej odważyli się powiedzieć „dość" powszechnej banalności i odmienić swoje życie. Choć nie wszyscy są niziołkami, to właśnie przedstawiciele tej rasy najlepiej wpisują się w stereotyp.

Prawie każdy Bawentczyk ma jakieś ekscentryczne, często lekko zwariowane hobby. Bohaterowie idą na całość: ich pasją jest rozwiązywanie niebezpiecznych zagadek kryminalnych, zdobywanie ośmiotysięczników w weekend, szlifowanie diamentów i loty eksperymentalnymi wiwernami.

Koncepcje postaci typowych dla Bawencji:

- Autorka powieści przygodowych, ciężko pracująca, by uskładać na safari w Lemurii;
- Młody dyplomata, który przypadkiem trafił na ślad wielkiego skandalu w Lidze Narodów;

Bohater z Bawencji w pigułce

Oburzaj się, gdy z powodu nazwiska pomylą cię z mieszkańcem Akwitanii lub Ys. Zawsze kończ pracę o 15, ale tylko po to, by ratować świat. Jedz dużo i smacznie. Bądź niepozorny, ale mężny.

Imiona męskie i kobiece są identyczne, jak w Akwitanii lub w Ys.

Nigdy nie łącz jednak jednych z drugimi. Albo jesteś Armaretem albo Pikardem!

- Gnomka–inżynier, konstruująca gadżety przy użyciu zakazanej, wojskowej technologii;
- Pracownik portowy, który zdrzemnął się w jednej ze skrzyń i obudził u wybrzeży Sunniru;
- Idealistyczna przemytniczka, szmuglująca broń dla lemuryjskich partyzantów;
- Niziołek – łowca strzyg, który poluje na potwory z okopów Nordalii.
- Włamywacz, który nocami kradnie armareckie dzieła sztuki, by w dzień poszukiwać ich jako zmanierowany konstabl.

Przygody

Eksploracja – bazary, festyny kwiatów, labirynty skrzyń w dokach. Miejsca pozornie znane, lecz pełne przyjezdnych, zmienione przez ich zwyczaje i języki, dzielnice imigrantów. Ucieczki poza Bawencję. Poszukiwanie śladów Wojny wśród lasów Givet i na polach Nordalii.

Ryzyko – kradzież największego diamentu świata, fałszerstwa sztuki, przemycanie całego statku. Podsłuchiwanie tajnej narady rady kupieckiej Njordu, łamanie szyfrów państwowych, przechwytywanie przesyłek dyplomatycznych. Porwania konsulów, podszywanie się pod znanego dyplomatę.

Salony – kongresy międzynarodowe, posiedzenia Ligii Narodów, spotkania ambasadorów, rokowania, decyzje zmieniające losy Wanadii, umowy handlowe Njordu, aukcje armareckich obrazów, pralinki, pierścionki zaręczynowe z brylantem, romanse prowadzące przez żołądek do serca.

Śledztwa – poszukiwania rusznikarza, który wykonał narzędzie zbrodni. Korupcja i zdrada najwyższego szczebla. Polowanie na nocne alter–ego bohatera. Detektywi-hobbyści. Przemytnicy diamentów.



Społeczeństwo

W Bawencji mówi się wiele o pracy i obowiązkach, ale tylko do ostatniego gwizdka. W czasie rozmowy zajada się pyszne pralinki lub powoli upija wyśmienitym piwem.

W czasie wolnym porusza się tematy przyjemne, mówi o rodzinie, obgaduje polityków i dyplomatów. Chwali przemyślność kupców, zachwyca pięknem diamentów i dzieł sztuki.

Nie mówi się o broni trzymanej w każdym domu, ani o krewnych, którzy ją produkują i sprzedają – każdemu, kto ma na to pieniądze. Nie przyznaje się, jak nudne jest życie i jak wiele by się dało, by uciec stąd jak najdalej. Nie informuje się nikogo o swoich małych, niewinnych hobby.

Interesujące miejsca

Siedziba Njordu w Patteseul – słynna z frontonu zdobionego tysiącami magicznych płaskorzeźb przedstawiających kupców, rzemieślników, bankierów i przemysłowców.

Las Givet – miejsce jednej z największych bitew behemotów Wielkiej Wojny, graniczące z Polami Śmierci. Zginął tu as pancerny Weissmann, którego behemota nigdy nie odnaleziono.

Berusee – port połączony z morzem kanałem Andreasa. Słynie z wyrobów gnomich jubilerów i handlu diamentami i brylantami. Posiada nowoczesny dworzec kolejowy, z peronami na czterech kondygnacjach. W antykwarycznej dzielnicy Alvaroi można nabyć unikatowe automatony i zakazane okultystyczne księgi.

Charbonaux – słynie z pokładów węgla i rafinerii do produkcji brykietów węglowych. Zakłady Fabrique Nationale de Charbonaux, produkują znakomitą broń ręczną i automatony wojskowe, a Marché des Armes to największy w Wanadii targ nielegalnego uzbrojenia.

Telaveire – niewielka wioska, położona tuż przy granicy akwitańskiej. Niedawno uzyskała niezwykły rozgłos – w związku z odkryciem w pobliskich jaskiniach prehistorycznych malunków, przedstawiających plemię olbrzymów, podróżujące wielką łodzią. Naukowcy mnożą teorie na temat tych zagadkowych obrazów.

Mała prowincja – tą nazwa Bawentczycy określają okolice, w których przez wieki nie mieszkał nikt poza żyjącymi z uprawy roli niziołkami, gnomimi rzemieślnikami oraz krasnoludzkimi rodzinami kupieckimi. Zdarzają się tu całe miasteczka, budowane w skali Małych Ludzi, gdzie jedynym budynkiem „normalnych" rozmiarów jest zajazd lub stacja kolejowa.

Fabryka czekolady

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: czekoladki (gadżet: *perswazja* +3).

Elementy: oszałamiający zapach gorącej czekolady, kadzie i mieszalniki, przejścia techniczne, laboratoria, taśmy produkcyjne, wykwalifikowani smakosze, panie konfekcjonujące gotowe wyroby, maszyny pakujące, wycieczki szkolne, sale degustacji, sklepik i kawiarnia, fontanny płynnej czekolady, stosy bombonierek.

Antagoniści: szaleni cukiernicy, ożywieni czekoladowi żołnierze, gremliny.

Zagrożenia: gejzer gorącej czekolady, utonięcie w kadzi, mdłości z przesłodzenia, lawina pralinek, ugrzęźnięcie w szybko stygnącej bawenckiej gorzkiej.

Skandale: nadmierne obżarstwo, niestrawność, odebranie dziecku cukierka, nieczułe komentarze na temat wpływu czekolady na figurę, odmówienie kolejnej pralinki.

Cele: śledztwo w sprawie tajemniczego truciciela, walka z małoletnim geniuszem zbrodni, rozwiązanie tajemnicy pralinkowych golemów, poszukiwanie zaginionego dziedzica fortuny, sabotaż, zdobycie sekretnej receptury.

Bawencja w pigułce

Postaci: handlarze bronią, agenci wywiadów.

Potwory: ghoule, golemy strażnicze.

Nagłówek z prasy: „W związku z bezpotomnym odejściem hrabiego Alberta Lenneke, Dom Aukcyjny Aandeel en Zoon ma zaszczyt zaprosić na aukcję ruchomości i nieruchomości ś.p. hrabiego. Jej największą ozdobą będzie kolekcja brylantów, zawierających m.in. 4 z 5 słynnych Diamentów Przeznaczenia".

Czarnoborze

Księstwo Czarnoborza i Pięciorogu

Stolica: Czarnograd

Ustrój: monarchia

Władca: książę Wasyl VII Żmijski (człowiek)

Religie: solaryzm, pontyfikalizm, ormizm

Język: czarnoborski

Waluta: 1 wilk = 100 pazurów

Powierzchnia: 280,5 tys. km^2

Ludność: 4,7 mln:
26% ludzie, 22% orkowie, 21% krasnoludy, 11% niziołki, 9% ogry, 4% trolle, 4% elfy, 3% gnomy



Widziane okiem podróżnego, Czarnoborze jest dziką i niebezpieczną górzystą krainą. W lasach grasują wilkołaki i lampyrie, a najodważniejsi górale boją się zbliżyć do posępnych twierdz, broniących przełęczy. Wioski kryją się tu za ostrokołami, a chałupy zamyka się na głucho o zmierzchu i odryglowuje dopiero o świcie. Jest tu wprawdzie stosunkowo światowa arystokracja, jednak jej ekscentryczne zwyczaje i mroczne, rodzinne tajemnice sprawiają, iż mało kto ma odwagę odwiedzać jej wiekowe rezydencje. Prócz potworów, bezpieczeństwu podróżnych zagrażają także podjazdowe wojny między licznymi czarnoborskimi klanami.

Nowa Magia dociera do Czarnoborza bardzo powoli. Jedynym wielkim projektem, który się do tej pory powiódł, jest odcinek linii kolejowej Orseaux–Atamapur, przecinający cały kraj. Poza tym, wędrowni handlarze sprzedają tu amulety przeciw wilkołakom czy klątwy na złych sąsiadów, a każdej codziennej czynności towarzyszy rytuał.

Za kulisami

Czarnoborze to Transylwania, wypełniona potworami, na które polują łowcy pokroju filmowego Van Helsinga. Czarnoborskie wampiry to przeciwnicy na miarę liczów, lampyrie są zaś zwykłym, krwiopijczym mięsem armatnim.

Podobnie jak historyczne Bałkany, kraj dzielą konflikty etniczne i religijne, w których człowiek człowiekowi wilkiem, a sąsiad może być większym wrogiem, niż krwiożercza bestia. W Czarnoborzu kumulują się wszystkie waśnie i niepokoje Półwyspu Bałkańskiego.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla bohaterów z Czarnoborza to tajemnica i groza.

Czujność i ostrożność pochodzących z tych stron bohaterów graniczy z paranoją. Ale trudno im się dziwić – w końcu żyją w kraju wilkołaków i wampirów. Wielu Czarnoborzan swą hardą postawą samemu budzi grozę, którą potęguje jeszcze typowa dla nich tajemniczość. Są jednak zawsze honorowi, szanują swoich kompanów i nie znają litości dla wrogów.

Koncepcje postaci typowych dla Czarnoborza:

- absolwentka Uniwersytetu w Lyonesse, daleka krewna księcia Wasyla Żmijskiego, ostatnia ze swojej linii;
- ekscentryczny arystokrata, którego wszyscy biorą za wampira;
- piękna łowczyni potworów, która poluje metodą „na przynętę";
- tajemniczy, przedwcześnie posiwiały oficer, którego kule się nie imają;

Bohater z Czarnoborza w pigułce

Noś ciemny płaszcz i kapelusz z rondem zasłaniającym oczy. Przyglądaj się wszystkiemu podejrzliwie i zawsze siadaj plecami do ściany. Śmiej się w twarz niebezpieczeństwu. Noś amulet i spluwaj za lewe ramię.

Imiona męskie: Agim, Behar, Dario, Gjergj, Goran, Luka, Milan, Perparim, Radko, Stanko, Tzvetan, Vlaho, Ylli, Wasyl, Zlatan.

Imiona kobiece: Ana, Bora, Dijana, Jehona, Jelena, Milada, Naida, Olga, Teuta, Vesna.

- szalony wynalazca, znany z kontrowersyjnych eksperymentów, usunięty z Politechniki Heimburskiej;
- ambitna reformatorka, która chce pokonać istoty mroku technologią i cywilizacją.

Przygody

Eksploracja – Badanie ruin Twierdzy Pięciorogu. Polowanie na wilkołaki w głębokiej kniei. Poszukiwanie dobrego miejsca pod wotańską elektrownię geomantyczną lub złóż *creidnallenu* dla ostryjskich przemysłowców. Szukanie wzoru w kapliczkach i kamiennych kręgach, rozrzuconych po całym kraju.

Ryzyko – walka z venrierowskimi partyzantami z Wehrwolffu. Włamanie do zamku czarnoksiężnika, by znaleźć i zniszczyć jego zamknięte w starożytnym sarkofagu serce. Pościg po całej Wanadii za prastarym wampirem, zakończony w jego czarnoborskim zamczysku. Poszukiwanie lekarstwa na lykantropię (gdy zostało się niefortunnie ugryzionym).

Salony – bal u szalonego arystokraty. Promowanie technomagii wśród sceptycznej szlachty. Jednoczenie klanów górali w walce z przedwiecznym złem. Ratowanie niewinnej dziewczyny przed wyrokiem w procesie czarownic.

Śledztwa – tropienie wilkołaka mordującego czarnogradzkich notabli. Demaskowanie spisku mającego na celu przemienić księcia Wasyla w wampira. Ujawnienie sekretu wiecznej młodości hrabiny Erzsébet. Zdobycie informacji, którzy arystokraci wspierali ven Riera w trakcie wojny.



Społeczeństwo

W Czarnoborzu nie mówi się wiele, lecz jeśli już – to zawsze z pasją i przekonaniem. Nie odmawia się gościny za dnia i – nie zważając na groźby i błagania wędrowca – nie wpuszcza nikogo w nocy. Mówi się dobrze o swoim klanie i wsi, a przestrzega przed „tymi z drugiej wioski". Sceptycznie patrzy się na technomagię, jednocześnie wymieniając przepisami na magiczne maści i sposobami odczyniania uroków.

Nie wspomina się Drahana i czasów terroru, które nastały za jego panowania. Spluwa się przez ramię i wykonuje znak słońca za każdym razem, gdy ktoś wspomni o czymś diabelskim lub nienaturalnym. Nie tłumaczy się obcym lokalnych zwyczajów, gdyż i tak nie zrozumieją.

Interesujące miejsca

Twierdza Pięciorogu, zamykająca przełęcz o tej samej nazwie, jedyną drogę przez góry, była kiedyś kluczem do panowania nad krajem. Stąd roztaczał złowrogie rządy Drahan Żmijski, pradziad obecnego księcia, wampir. Ukoronowaniem jego władzy był pakt sojuszniczy z ven Rierem i Nieumarłą Rzeszą. Po Wojnie przebito pod Pięciorogiem tunel kolejowy, więc droga przez przełęcz straciła na znaczeniu, a twierdza popadła w ruinę.

Czarnograd – stolica, największe i najbardziej cywilizowane miasto księstwa. Stara klątwa sprawia, że nad miastem zawsze unoszą się grube, ciemne chmury, nieprzeniknione dla słonecznych promieni. Tu znajduje się również słynny Instytut ven Eelsjika, zajmujący się badaniami nad potworami i polowaniem na nie.

Xandria – mało znana i zaskakująca kraina, zawieszona między ponurym Czarnoborzem, a słoneczną Eolią. Tu mroczne puszcze ustępują miejsca sadom i gajom oliwnym, a ciepły wiatr niesie zapach morza. Największym miastem tej tajemniczej prowincji jest Arupie, słynne z łagodnego klimatu, antycznych ruin i wyśmienitego wina.

Stregoicavar – Miasto Strzyg. Nazwa tego ponurego, opuszczonego miasteczka nie jest bynajmniej dziedzictwem Mrocznych Wieków. To jedna z najkrwawszych blizn Wielkiej Wojny – potężne zaklęcie nekromantyczne obróciło całą populację niewielkiego miasteczka w strzygi, których większość zasiliła elitarną Czarną Gwardię księcia Drahana Żmijskiego.

Wyżyna Czarnoborska – tutaj palisady wokół wsi są normą. Szczytów gór strzegą ponure zamczyska – niektóre w ruinach, inne wciąż zamieszkane. Obrazu dopełniają kapliczki na rozstajach i słoneczne krzyże, ustawione w miejscach dawno zapomnianych tragedii.

Mroczny las

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: Strach – wejście do lasu wymaga testu *odwagi* o ST 15 (za dnia) lub ST 20 (nocą).

Elementy: poskręcane konary, omszałe głazy, ponure kapliczki, kamienne kręgi, starożytne kurhany, przerdzewiały oręż, szczątki ludzi zabitych w nietypowy sposób, piszczące nietoperze, polany oświetlone przez księżyc w pełni, skowyt wilków.

Antagoniści: polujące lampyrie, nieprzychylni partyzanci, krwiożercze wilkołaki, opętane drzewa, wiedźmy udające dobrotliwe staruszki, gigantyczne pająki.

Zagrożenia: klątwy mylące drogę, zdradliwe rozpadliny i podziemne kryjówki, do których można przypadkiem wpaść, ukryte bagna, mylące znaki na rozdrożach.

Skandale: wejście do zakazanej doliny, przerwanie ludowego obrzędu, brak szacunku dla starszych, głośne okrzyki.

Cele: tropienie wilkołaka, pościg za przestępcą–desperatem, nieudana wycieczka krajoznawcza, wyprawa do tajemniczego zamczyska, poszukiwania zaginionych dzieci, odnalezienie kurhanu dawnego bohatera lub kryjówki wampira, poszukiwania kwiatu paproci i magicznego korzenia mandragory.

Czarnoborze w pigułce

Postaci: partyzanci, łowcy.

Potwory: lykantropy, lampyrie.

Nagłówek z prasy: „Pojutrze na dworzec w Czarnogradzie wjedzie słynny Atman Express, który już po raz setny pokonuje trasę Orseaux–Atamapur. W specjalnie dołączonym z tej okazji do składu wagonie odbędą się jubileuszowe odczyty słynnej powieści 'Morderstwo w Atman Expressie', w wykonaniu samej autorki".

Eolia

Odnowione Królestwo Eolii

Stolica: Pallas

Ustrój: monarchia

Władca: król Agamnos I (człowiek)

Religie: solaryzm oraz ormizm

Język: eolijski

Waluta: 1 drachma = 100 oboli

Powierzchnia: 187 tys. km^2

Ludność: 5,5 mln:
25% orkowie, 20% ludzie, 20% niziołki, 11% elfy, 7% krasnoludy, 7% ogry, 6% gnomy, 4% trolle



Skąpany w blasku słońca kraj stromych gór, gajów oliwnych, skalistych półwyspów i malowniczych archipelagów jest kolebką wanadyjskiej cywilizacji. Po wiekach rządów najeźdźców – Rez, Solatium, a w końcu Atmanów, Eolia wreszcie stała się samodzielnym państwem, pod rządami króla, który, łagodnie mówiąc, pozostaje pod wpływem swoich wojskowych doradców. Bogacze, poeci i malarze z całej Wanadii nie zważają jednak na nic i latem zjeżdżają do swych nadmorskich, eolijskich posiadłości. Podziwiają ruiny z białego marmuru i słuchają opowieści o pradawnych bogach.

Jedna trzecia powierzchni kraju to wyspy. Spośród tysięcy skrawków lądu niecałe dwie setki są zamieszkane. Poza miastami, Eolia to dość dzika kraina z plantacjami winorośli i drzew oliwnych, stadami kóz pasących się na stromych zboczach i cyprysami, porastającymi opuszczone ruiny, starsze niż cały zachodni świat.

Za kulisami

Eolia to Grecja, pełna starożytnej magii i cudów. Są tu miejsca tajemnicze i niezwykłe, w których współczesny świat niepostrzeżenie miesza się z erą legend. Źródła i gaje oliwne mają tu swoje duchy opiekuńcze, a echo niesie wśród skał dźwięki fletni i stukot kopyt.

To także kraj Czarnych Pułkowników, niedawno wyzwolony spod okupacji Imperium Atmanu, lecz tkwiący w żelaznym uścisku wojskowej junty. Twardy i niezłomny charakter Eolijczyków zapewne już niedługo doprowadzi do powstania przeciwko władzy wojskowych.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla bohaterów z Eolii to bohaterstwo i mit.

Postacie pochodzą z jednej z trzech specyficznych grup społecznych. Pierwszą z nich jest śmietanka towarzyska, arystokracja, profesorowie i studenci filozofii oraz adepci sztuki. Ich zupełne przeciwieństwo stanowią przedstawiciele ludu, twardzi jak eolijski marmur. Jest wreszcie trzecia grupa, ludzie żyjący „z turystów" – myśliwi, przewodnicy, marynarze, wytwórcy pamiątek, uliczni grajkowie, aktorzy i zaklinacze zwierząt.

Wszystkich ich łączy nieustępliwość, przedsiębiorczość i zdolność do heroicznych czynów.

Koncepcje postaci typowych dla Eolii:

- aktorka z ulicznej trupy teatralnej, prawdziwy diament, który czeka na swoją szansę w kinie;
- niezłomny kapitan, od trzydziestu lat pływający po morzach i oceanach, który potrafi porozumieć się z syrenami;
- młoda hrabina, spadkobierczyni rodu legendarnych wynalazców i twórczyni magicznych automatów;

- agentka eolijskiego wywiadu, która spędziła kilka lat w Imperium Atmanu i przesiąkła ormijskimi zwyczajami;
- mistrz zapasów, opętany przez ducha antycznego herosa;
- niziołek archeolog i specjalista od pradawnych mitów, nawiedzany w snach przez antycznych bogów i herosów.

Przygody

Eksploracja – marmurowe urwiska, opuszczone wysepki, zdziczałe ogrody, pradawne lasy. Tajemnicze ślady kopyt satyrów na piasku. Ostre szczyty, głębokie przepaście, mityczne świątynie i labirynt minotaura.

Ryzyko – atmańscy szpiedzy, tajniacy w służbie Agamnosa, rebelianci, pragnący obalić porządek społeczny. Handel lotosem z lemuryjskich kolonii. Wspinaczka po klifach, zakamarki miast portowych, dzikie sztormy i łowy na morskie potwory.

Salony – gwarne hotelowe foyer, śniadanie w oliwnym gaju, pokład wycieczkowego statku. Bal u ambasadora, podwieczorek u konsula, wizyta korespondentów *Lyonesse Crystalograph*, turyści wspólnie wynajmujący wyspę.

Bohater z Eolii w pigułce

Na każdym kroku wspominaj o Wielkim Dziedzictwie, jakie Wanadia zawdzięcza Eolii i jej mieszkańcom. Jedz dużo, śmiej się głośno, targuj zawzięcie, śpiewaj i tańcz przy każdej okazji. A potem zaskocz wszystkich melancholijnym nastrojem, filozoficznym wykładem o naturze rzeczy albo stalowym błyskiem w oku i twardą jak marmur pięścią.

Imiona męskie: Andreas, Agenor, Askander, Arystydes, Chryses, Christos, Diokles, Eurymach, Harmes, Jozen, Konstandinos, Likurg, Nestor, Patroklos, Priam, Stavros, Theodoros.

Imiona kobiece: Anagona, Ariadna, Cassandra, Elena, Etophne, Gaja, Hypatia, Ismena, Olimpia, Pandora, Sophia.

Śledztwa – kradzieże starożytnych dzieł sztuki, ślady kopyt przy zwłokach, rodzinne *vendetty*, splątane jak gałązki winorośli. Fałszerze oliwy, tajne kryjówki w górach, przemytnicy handlujący na Morzu Wewnętrznym.



Społeczeństwo

W Eolii najlepiej być turystą. Zwiedzać znane miasta i ruiny, a podczas dobrze zorganizowanych uroczystości poznawać lokalny folklor. Można wówczas usłyszeć filozoficzne debaty, starożytne pieśni o herosach, zebrane przez legendarnego Tyflosa – ślepego poetę. Porozmawiać o zbiorach oliwek, kuchni, miłości, połowach ryb i pogodzie.

Nie mówi się tu bowiem o juncie, nieudolnym królu ani starych przesądach. Ponadto, z turystami nie rozmawia się o tym, gdzie podział się przewodnik, który miał ich zabrać z powrotem do hotelu.

Interesujące miejsca

Pallas – stolica królestwa, największy w kraju port, wrota Sunniru i Lemurii. Znajdują się tu ruiny dawnych świątyń, oblegane przez turystów i archeologów.

Tajna baza w wulkanie

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: krytyczny pech podczas pościgów i walki oznacza, oprócz innych efektów, utratę punktu Kondycji.

Elementy: wielkie, kryształowe wyświetlacze, mosiężne okucia i ornamenty, orientalne zdobnictwo – arabeski i drogocenne kamienie na pulpitach sterowniczych. Kute barierki, schody z kratownic, bardzo długa drabinka prowadząca do wnętrza wulkanu. Kłęby dymu, siarki i pary, buchające z każdego otworu w skale. Wysokie tło magiczne. Pokój zarządcy, urządzony jak pomieszczenie w seraju.

Antagoniści: wychudzeni orczy technicy z żółtą od trujących wyziewów cerą, olbrzymi ogr – eunuch z wielką szablą. Specjalni agenci, wyszkoleni i groźni. Pasza i jego osobisty ochroniarz.

Zagrożenia: strumienie lawy, głębokie rozpadliny, trujące wyziewy, zapadnie i obniżające się sufity.

Skandale: pomylenie Eolijczyków z Atmanami i odwrotnie, przypadkowa wizyta w haremie Paszy, wystąpienie w przypalonym ubraniu i z osmolonymi brwiami.

Cele: rozpracowanie siatki agentów, zlikwidowanie gniazda spiskowców, odnalezienie porwanych naukowców, wykrycie miejsca przechowywania i testowania najnowszej broni, wyjaśnienie tajemnicy dymiącego wulkanu.

Eolia w pigułce

Postaci: zamaskowani porywacze, agenci na usługach Imperium Atmanu.

Potwory: dzikie fauny, syreny.

Nagłówek z prasy: „Przerażające porwanie w Pallas! Wczorajszej nocy grupa zamaskowanych rzezimieszków wdarła się do mieszkania powszechnie znanego i szanowanego naukowca, Aritmedesa Nikolapulosa. Opryszkom udało się ogłuszyć i związać lokaja, a profesora uprowadzić w nieznanym kierunku! Czyżby popularne na Scylli porwania dla okupu miały stać się plagą również naszego wspaniałego kraju?”.

Góra Parnes – wyrasta samotnie na równinie na północ od Pallas. To właśnie na jej szczycie mieszkali – jeżeli wierzyć legendom – eolijscy bogowie . Co ciekawe, nawet współcześnie wokół wierzchołka góry zawsze kłębi się nieprzenikniona zasłona chmur. Naukowcy spędzają mnóstwo czasu u podnóży niedostępnej góry, jak dotąd bez widocznych rezultatów.

Arachnos – miasto w północno-wschodniej Eolii, ośrodek przemysłu włókienniczego, od przeszło dwóch i pół tysiąca lat.

Tyfo – niewielka wyspa na południu, na której znajduje się wulkan o tej samej nazwie (największy w Wanadii), ostatnimi czasy znów coraz bardziej niespokojny.

Gniewne Psy – archipelag wysp, najbardziej wysunięta na wschód część Eolii. Zasłużenie cieszy się złą sławą – tu właśnie do niedawna działała Akademia Ageleia – szkoła wojskowa, znana jako zaplecze i centrum decyzyjne wojskowej junty. Agenci króla, rebelianci i szpiedzy, nie tylko z Imperium Atmanu, nieustannie próbują dostać się do archiwów Akademii.

Ithon – malutkie portowe miasteczko, ukryte wśród zatok na południu, przez wielu uważane za nieistniejące. Jest to jedyne miejsce, gdzie – w bielonych wapnem świątyniach – wciąż oddaje się kult dawnym bogom, oliwne gaje na obrzeżach miasta są schronieniem dla satyrów, a większość dzieciaków ma oczy driad, nimf i rzecznych boginek.

Hrimthorst

Królestwo Hrimthorstu

Stolica: Uspelholm

Ustrój: monarchia

Władca: król Hlewang II Yngling–Sygar (troll)

Religia: reformatyzm

Język: hrimthorski

Waluta: 1 bind = 120 ringów

Powierzchnia: 1 815 tys. km^2

Ludność: 6,5 mln:
24% trolle, 20% krasnoludy, 14% gnomy, 14% ludzie, 12% elfy, 10% ogry, 5% niziołki, 1% orkowie



Hrimthorst to kraj nieujarzmionej przyrody, rozległych, prastarych lasów, wartkich strumieni i krystalicznie czystych polodowcowych jezior. Jego głównym bogactwem są zasoby naturalne, drewno, miód, ryby oraz zwierzyna łowna.

W pełni ucywilizowany jest tylko wąski pas wybrzeża na południu kraju, gdzie znajdują się wszystkie większe miasta, a także nieliczne zakłady przemysłowe, maniczne siłownie wodne i stacje wydobywcze. Wybrzeże opasuje wstęga kolei parowej.

Za kulisami

Hrimthorst to północna, lodowata granica znanego świata. Melanż Szwecji, Norwegii, Islandii i Finlandii, pełen nawiązań do tajemniczych i groźnych skandynawskich legend. Kraj, który jeszcze trzy – cztery pokolenia temu zamieszkiwali wikingowie. Jeśli chcesz wpleść w przygody elementy z mitów nordyckich, poprowadź przygodę w Hrimthorście, a zleceniodawcą i/lub antagonistą bohaterów uczyń Towarzystwo Badaczy Folkloru.

Jest to również idealny punkt startowy do opowieści o zdobywaniu bieguna północnego, szczytów w górach Isarnvidru i wyprawach do Miasta Wśród Lodów. W tym ostatnim przypadku warto zapoznać się z nowelą „W górach szaleństwa" H.P. Lovecrafta.

Wewnątrz lądu nie ma właściwie miast. Tam, gdzie to możliwe powstają zakłady przemysłowe (zwłaszcza kopalnie) i farmy – choć ziemie Hrimthorstu bez współczesnej alchemii nie nadawałyby się do uprawy ziemi. Przeważająca część obszaru kraju zajmują piękne, nieujarzmione krajobrazy, ukochane przez malarzy i poetów.

Północną granicę władzy królewskiej wyznacza, zamieszkany przez dzikie i groźne plemiona ogrów, łańcuch wysokich gór Isarnvidru, za którym rozciągają się już tylko bezkresne, bezludne, skute lodem pustkowia.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla bohaterów z Hrimthorstu to samotność i natura.

Bohaterowie północy nie pochodzą z miast. Dorastali w nieustannym kontakcie z nieokiełznaną przyrodą Hrimthorstu, pod niebem, na którym świeci zorza polarna, a słońce znika na długie, zimowe miesiące. Są przyzwyczajeni do samotności i uchodzą za osoby małomówne.

Zazwyczaj żyją w zgodzie z naturą i część ich obyczajów jest dla mieszkańców Wanadii szokująca. Mało który członek wiktoriańskiej socjety potrafi zaakceptować ideę sauny i pogodzić z faktem, że można biegać nago po śniegu.

Bohater z Hrimthorstu w pigułce

Niech twoje nazwisko kończy się na –sonn albo –dottir. Mów niewiele, nawet w sytuacjach towarzyskich. Nie zasłaniaj okien i kąp się w lodowatej wodzie. Częstuj wszystkich chrupkimi, śmierdzącymi na milę, suszonymi rybami o smaku zepsutych ryb.

Imiona męskie: Alfarr, Arvid, Bernt, Bjorn, Bo, Einar, Emil, Erik, Freyr, Gunnar, Guntar, Harald, Holger, Ingolf, Jorgen, Lars, Matthias, Nils, Orvar, Per, Ragnvald, Sven, Thorvald.

Imiona kobiece: Aina, Astrid, Berit, Carin, Erin, Frida, Gudrun, Hedvig, Inga, Karita, Linea, Majken, Olga, Ragna, Sigrun, Svea, Tove, Ulrika, Vilma, Ylva.

Koncepcje postaci typowych dla Hrimthorstu:

- porażająco piękna, elfia aktorka o sercu z lodu;
- dojrzały troll, znany ze swych wyczynów alpinisty;
- ogr przemysłowiec, jedyny spadkobierca fortuny;
- nieśmiała, choć genialna historyczka–spirytystka;
- opętany rządzą zemsty kapitan statku wielorybniczego;
- uzależniona od adrenaliny kajakarka górska.

Przygody

Eksploracja – niebezpieczne wyprawy za krawędź świata, próby zdobycia bieguna północnego, poszukiwania Miasta Wśród Lodów, łowienie łososi, polowania na wieloryby i lewiatany, nagonki na stare trolle. Poszukiwania złóż złota, węgla i stali w skutych lodem górach, konkursy na wynalazek roku Królewskiej Akademii Nauk, budowa eksperymentalnych wodnych siłowni manicznych.

Ryzyko – sporty ekstremalne, wyprawy przemytnicze przez granicę z Morgowią, walka z venrierowcami ukrywającymi się na dalekiej północy, wykradanie z muzeów artefaktów przeklętych przez Starych Bogów.

Salony – samotne gospodarstwa, klasztory i zamki na szczytach klifów oraz w nieprzebytych ostępach. Milczenie i skrywane tajemnice. Nagłe i niestosowne romanse. Klaustrofobia nocy polarnych. Szok kulturowy w zderzeniu alfheimskiego dżentelmena z sauną. Pertraktacje z dzikimi ogrami.



Śledztwa – odkrywanie tajemnic opuszczonych gospodarstw, zbrodnie popełnione jesienią, a odkryte dopiero wiosną, po zejściu śniegów. Klątwy rodowe trwające od pokoleń. Mroczne rytuały ukryte pod maską festynów folklorystycznych.

Społeczeństwo

W Hrimthorście, jeśli już przerywa się milczenie i rozmawia, to szczerze i bez ogródek – zwłaszcza w długie polarne noce. Przy kiszonych śledziach, marynowanym łososiu i wódce, w saunie lub przy ognisku pod otwartym niebem.

Opowiada się wtedy okrutne legendy o dawnych bogach i bohaterach. Powtarza plotki o Mieście Wśród Lodów. Mówi o wyrębie drzew, udanych polowaniach, kolejnej zaginionej ekspedycji polarnej, ślubach, narodzinach i pogrzebach u najbliższych sąsiadów, mieszkających – o tam – za tamtymi wzgórzami.

Zdecydowanie nie mówi się o starości trolli. Nie wspomina zmarłych, nie wylewając przy tym odrobiny alkoholu. Nie tłumaczy, dlaczego w noc przesilenia koniecznie trzeba nosić coś ze srebrem i bursztynem. Nie uczy obcokrajowców najstarszych pieśni ludowych.

Interesujące miejsca

Miasto Wśród Lodów – prastare miasto olbrzymów zagubione wśród lodów północy. Znane ze starych hrimthorskich legend, tradycyjnych opowieści dzikich ogrów i ostatniego sprawozdania zaginionego polarnika. Podobno skrywa tajemnice upadku rasy ogrów.

Uspelholm – największe miasto i stolica Hrimthorstu, znana z doskonałego uniwersytetu oraz dorocznego, niezwykle prestiżowego, konkursu dla wynalazców organizowanego przez Królewską Akademię Nauk.

Rig – port na wyspie Righolm. Przepiękne stare miasto, średniowieczna katedra i kurort słynny z uzdrawiających kąpieli błotnych.

Thule – skuta lodem wyspa, na której, według legend, mieszkały wszystkie gnomy. To tam Unni, ojciec północnych bogów, podyktował patriarsze Andwariemu słowa świętej księgi – Eddy. Dziś na wyspie nie widać żadnych śladów jej dawnych mieszkańców, lecz nie wiadomo, co kryje się pod lodem.

Holdy – im dalej na północ, tym mniej miast i miasteczek. Wybawieniem dla podróżników podczas zimowych mrozów czy letnich burz są małe osady, zwane *holdami. Hold* może być faktorią myśliwych, stanicą turystyczną, czy dużym domem samotnego wynalazcy. Goszcząc w *holdzie* pamiętaj, by nigdy nie obrażać jego władcy i pilnie stosować się do jego praw i zaleceń.

Fiordy

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: krytyczny pech podczas testów *pojazdów* oznacza katastrofę i – przynajmniej czasową – utratę pojazdu.

Elementy: strome ściany klifów, labirynt wąskich zatok wcinających się głęboko w ląd, samotne kościółki na szczytach skał, fale roztrzaskujące się o urwisty brzeg, zimny wilgotny wiatr, samotne latarnie morskie na zapomnianych wysepkach, wraki statków, rybacy, foki.

Antagoniści: węże morskie, duchy samobójców i ofiar wypadków, stare trolle, złośliwe koboldy w latarniach morskich.

Zagrożenia: wzburzone wody, przepaście, śliskie kamienie pod stopami, nagłe przypływy, prądy wciągające pod wodę, lodowato zimny wiatr.

Skandale: przyłapanie damy w kąpieli, naruszenie spokoju samotnika, piknik na prywatnej plaży.

Cele: romantyczny spacer, wyprawa badawcza, poszukiwanie zaginionych żeglarzy, ekspedycja na północ, poszukiwania wraku statku, pościg za złoczyńcą.

Hrimthorst w pigułce

Postaci: dzikie ogry, koboldy.

Potwory: lewiatany, lodowe upiory.

Nagłówek z prasy: „Ostre śnieżyce i utrzymujące się mrozy odcięły od świata osady na pogórzu Isarn-vidru. Meteomanci z Królewskiej Akademii Nauk przewidują, że przerwy w komunikacji utrzymają się przynajmniej do końca lutego. W tych warunkach powrót ekspedycji Sir Reginalda Springvale byłby prawdziwym cudem".

JOTUNHEIM

Królestwo Jotunheimu

Stolica: Kogheffen

Ustrój: monarchia

Władca: królowa Frigga IV Yngling (człowiek)

Religia: reformatyzm (państwowa)

Język: jotuński

Waluta: 1 jotuńska korona = 100 aurarów

Powierzchnia: 253 tys. km^2

Ludność: 4,2 mln:
20% trolle, 18% ludzie, 17% krasnoludy, 15% elfy, 12% gnomy, 10% niziołki, 7% ogry, 1% orkowie



Jotunheim nie wyróżnia się pośród innych wanadyjskich państw. Uprzemysłowienie kraju postępuje przeciętnym tempem, rządy są stabilne, a głównym źródłem przychodów jest pośrednictwo w handlu hrimthorskim drewnem i surowcami.

Ludzie są tu przyjaźni, choć niezwykle rzeczowi i poważni. Podróżny zauważy tu i ówdzie ślady dawnej historii: ruiny zamków, posępne kurhany, prastare kamienne słupy na rozdrożach, tajemnicze symbole wyryte na nadprożach starych budynków. Lepiej jednak nie pytać o nie miejscowych – i tak nie odpowiedzą...

ZA KULISAMI

Jotunheim to Dania. Mroczna, krwawa, romantyczna, korzeniami sięgająca cieni średniowiecza. Skojarzenia z „Hamletem", ale i „Ludźmi Lodu" są tu jak najbardziej na miejscu. Obecnie to kraj kupców i właścicieli ziemskich, pamiętających o swych przodkach – wikingach i ich zamierzchłej potędze, lecz starających się nie myśleć o pradawnych mocach zamieszkujących nadal te ziemie.

Korporacja spirytystyczna Nilfholm z polecenia Korony zajmuje się kontaktami z dawnymi bytami, zamieszkującymi Astral. Jest mieszanką loży wolnomularskiej, stowarzyszenia spirytystycznego i bezlitosnej korporacji z Cyberpunka.

BOHATEROWIE

Słowa kluczowe dla mieszkańców Jotunheimu to skrytość i zapomnienie.

Jotuni nie ufają swojej przeszłości. Wychowani w surowych zasadach reformatyzmu dostrzegają w pozostałościach dawnych czasów jedynie niebezpieczeństwo.

Wiele jest na ziemiach półwyspu śladów dawnych bohaterów i tajemniczych, północnych bogów. Niebezpiecznie o nie dbać, bo w niektóre noce w roku granica między światami słabnie i istoty z minionych czasów tłoczą się o grubość cienia od uporządkowanego, współczesnego Jotunheimu. Źle byłoby przykuć ich uwagę. Niebezpiecznie też usuwać stare kamienie i znaki, bo można przypadkiem zbudzić coś, co powinno spać. Dlatego Jotuni wybrali inną drogę: zapomnienie. Nie mówią o przeszłości i nie chcą jej pamiętać. Jedynym wyjątkiem od tej zasady jest korporacja Nilfholm.

Koncepcje postaci typowych dla Jotunheimu:

- dziedzic starego jotuńskiego rodu, wywodzącego się ponoć od północnych bogów, poeta;
- właścicielka bogatej kolekcji broni białej, poszukująca rarytasów do swego zbioru;
- prawnik, prowadzący sprawy zawodowe za pomocą wróżb i odczytywania run;

Bohater z Jotunheimu w pigułce

Zanim przestąpisz przez próg domu, sprawdź czy nie wbito weń gwoździa. Nie żartuj z religii, magii ani zmarłych. Wspominaj zamierzchłą potęgę kraju. Bądź przyjazny, gościnny i otwarty – ale nie mów o wiadomych sprawach…

Twoje nazwisko winno kończyć się na –sen.

Imiona męskie: Age, Bertil, Claus, Dag, Einar, Folke, Gudmund, Halvor, Hundalf, Ingolf, Jens, Kaj, Lars, Linus, Matthias, Per, Rikke, Soren, Tyge, Ulf, Viggo, Yngvar.

Imiona kobiece: Aina, Berit, Cille, Ditte, Emma, Freja, Gunhulda, Hega, Ingegarda, Jonna, Kristin, Lotte, Mona, Pernille, Runa, Silje, Tove, Ulrike, Vanja, Ylva .

- pani antropolog, badająca zwyczaje dzikich ogrów;
- szalony wynalazca, budujący machinę do wywoływania duchów, ścigany przez Nilfholm;
- pani doktor psychomancji, specjalizująca się w leczeniu ciężkich przypadków amnezji.

Przygody

Eksploracja – nawiedzone domy, ruiny i cmentarze, ciemne bory i puszcze. Kurhany pełne dawnych skarbów, pokryte runami głazy i słupy na pustkowiach. Tajemnice zamku Helsingor.

Ryzyko – kulty Dawnych Bogów, budzenie uśpionych przed wiekami sił, korporacja Nilfholm chroniąca tajemnice swoich zamierzeń

Salony – zamki arystokracji oraz kamienice kupców. Seanse spirytystyczne i salony wróżek. Lęk, ucinanie rozmów, plotki o działaniach korporacji Nilfholm.

Śledztwa – zbrodnie i przestępstwa tłumaczone przez postronnych irracjonalnymi powodami, brak pomocy i współpracy, próby odkrycia zamierzeń korporacji Nilfholm.

Społeczeństwo

W Jotunheimie każdy dwa razy się zastanawia, zanim otworzy usta żeby coś powiedzieć. Jeśli nie jesteś stąd, nie licz na pomoc. Ciekawskich może odwiedzić policja, a w niektórych przypadkach czeka ich areszt i deportacja. Zasady są tu proste: żyjemy tu i teraz, a jeśli coś wspominamy, to tylko dawną



potęgę. Pewne rzeczy zostały zapomniane i tak powinno być. Kto tego nie szanuje – sam jest sobie winien.

Mówi się tu o dworze Królowej, kontaktach z innymi krajami, wyprawach, wielkiej polityce i małych waśniach wewnętrznych. Snuje marzenia o Jotunheimie silnym jak przed wiekami.

Nie mówi się o śmierci, wypadkach, dawnych bogach, zapomnianych i opuszczonych miejscach. Przecież z jakiegoś powodu są opuszczone, prawda? Nie rozmawia się z przybyszami, jeśli zachodzi podejrzenie, że mogą pytać o niewygodne sprawy.

Interesujące miejsca

Kogheffen – stolica, której najsłynniejszą budowlą jest pałac królewski, a w zasadzie osiem identycznych pałaców, rozmieszczonych symetrycznie wokół centralnego placu. Nikt nie wie, w którym z nich danego dnia przebywa Królowa.

Zatopiony wrak okrętu

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: jeżeli postać nurkuje bez butli lub stroju do nurkowania, każdy test Krzepy i Zręczności (również podczas konfrontacji) wymaga odrzucenia karty z ręki lub utraty punktu Kondycji.

Elementy: falujące wodorosty, wraki obrośnięte morskimi żyjątkami, cudem zachowane suche kabiny, skarby zagrzebane w mule, zaśniedziałe monety, kraby żyjące w czaszkach marynarzy, batyskafy, maniczne reflektory rozświetlające podmorski mrok.

Antagoniści: lud z głębin, konkurencyjne wyprawy, groźne morskie zwierzęta, węże morskie, duchy marynarzy.

Zagrożenia: utonięcie, awaria sprzętu, ostre krawędzie, klątwy i zaklęcia chroniące wraki, przecięcie węża dostarczającego powietrze, choroba kesonowa, sabotaż.

Skandale: nielegalne działanie w wodach terytorialnych obcego państwa, niekompletny strój do nurkowania.

Cele: poszukiwania skarbów, dzieł sztuki, tajnych broni z czasów Wojny, zdjęcie klątwy z miejsca katastrofy, badania naukowe, poszukiwania zwłok zaginionego krewnego.

Jotunheim w pigułce

Postaci: marynarze, kupcy z Njordu.

Potwory: nieumarli wikingowie, bojowe duchy korporacji Nilfholm.

Nagłówek z prasy: „Alfheimscy turyści znów szkodzą? Nie zmyli nas aura dystyngowanej powagi, jaką usiłują wokół siebie roztaczać przyjezdni. Najlepszy przykład skandalicznych zachowań zdarzył się trzy dni temu. Grupa tzw. „poszukiwaczy przygód" rozkopała i zdewastowała wzgórze pod Uneborgiem, będące pozostałością po dawnej osadzie. Na szczęście służby porządkowe udaremniły zniszczenie reliktu historycznego. Ambasador Alfheimu odmówił komentarza. My również pozostawiamy go naszym czytelnikom".

Helsingor – wyspa u wschodnich wybrzeży. Niesławna z powodu olbrzymiego, nawiedzonego zamku. Obecnie znajduje się pod opieką Nilfholmu, który dba, by nie dotarł tu nikt niepożądany.

Uneborg – miasteczko, z którego pochodzi Andreas Kyrstiansen, najsłynniejszy współczesny bajkopisarz.

Bilrost – wspaniały most spinający dwa brzegi cieśniny Slid i łączący Jotunheim z Hrimthorstem, jest jednym z cudów współczesnej inżynierii. Stalowe liny zaczepione na wbitych w dno słupach utrzymują zawieszoną wysoko jezdnię oraz zadaszone tory kolejowe.

Tollund – niewielkie miasto, położone pośrodku jednego z największych torfowisk w kraju. Stało się słynne dzięki przypadkowemu odkryciu podczas budowy szosy. W osuszanym bagnisku odnaleziono doskonale zachowane zwłoki olbrzyma, datowane na ok. 185 tysięcy lat p.n.e. Jest to najmłodszy odkopany ślad olbrzymów, który ustawia cezurę hipotetycznej klątwy bogów. W mieście znajduje się oddział Uniwersytetu i niewielkie Muzeum, w którym można oglądać zmumifikowane zwłoki.

Jomsborg – ta na wpół zrujnowana forteca na granicy z Wotanią była niegdyś siedzibą związku straszliwych piratów. W końcu Wotańczycy (lub Slawijczycy, według slawijskich kronik) zdobyli fortecę osadzając na niej własnych jarlów. Dziś o prawa do fortecy walczą Njord i korporacja Nilfholm.

Koriola

Królestwo Korioli, Leonu i Portatorre

Stolica: Ilsadora

Ustrój: monarchia

Władca: królowa Belladonna II Deor–Nimbelung (człowiek)

Religie: pontyfikalizm (państwowa) oraz eddyzm i ormizm

Język: koriolski (co najmniej pięć różnych dialektów)

Waluta: 1 dublon = 2 dukaty = 100 cekinów

Powierzchnia: 456,5 tys. km^2

Ludność: 34 mln:
22% ludzie, 20% orkowie, 20% gnomy, 18% niziołki, 8% elfy, 6% krasnoludy, 3% ogry, 3% trolle



Kraj jest barwną i egzotyczną mozaiką kultur. Składają się na nią trzy autonomiczne królestwa: żyzna, nizinna Koriola, dziki, górzysty Leon i wyspiarskie Portatorre oraz kilkanaście księstw, baronii, biskupstw i kuriozalnych, quasi–niezależnych miast–państw. Obrazu dopełniają kolonie w Lemurii i na Atlantydzie.

Choć religią państwową jest pontyfikalizm, Koriola słynie jednocześnie z największych w Wanadii społeczności ormitów i gnomich eddystów. Są one silne zwłaszcza na południu, które przez wieki pozostawało pod władzą Kalifatu i po dziś dzień nie pozbyło się ormijskiego piętna.

Za kulisami

Koriola to Hiszpania z drobnymi elementami Portugalii. Królowa ma wiele z Izabeli I Katolickiej, a religijność dworu kontrastuje z mistycyzmem gnomich eddystów, inspirowanych żydowskimi kabalistami z Sewilli. Wpływy ormitów w Korioli są odpowiednikiem mauretańskiej obecności na Półwyspie Iberyjskim.

Jest tu też oczywiście Hiszpańska Inkwizycja, zamaskowana jako Oficjum powołane do walki z powojenną nekromancją.

Summa summarum, Koriola ma bardzo wiele z „Don Kichota" i bardzo niewiele z Hiszpanii generała Franco.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla bohaterów z Korioli to gorący temperament i niefrasobliwość.

Koriolczycy to żyjący pełnią życia południowcy o gorącej krwi. Bez mrugnięcia okiem rzucają się w wir przygody, miłości czy walki. Są głośni, spontaniczni i do przesady serdeczni. Zazwyczaj nie grzeszą przesadną obowiązkowością. Łatwo i szczerze obiecują złote góry i równie szybko odkładają realizację obietnic na dzień następny.

Koncepty postaci typowych dla Korioli:

- ubogi szlachcic z rodu o wielkich tradycjach, porywczy mistrz fechtunku, ostrze do wynajęcia;
- tancerka flamenco, pirokinetyczka;
- detektyw odrzucający dedukcję na rzecz instynktu;
- señorita z domieszką orczej krwi, walcząca na taurridzie;
- kabalista–artysta, tworzący golemy teatralne;
- wychowana na romansach, pełna ideałów szlachcianka pracująca dla Oficjum.

Bohater z Korioli w pigułce

Noś coś czerwonego, najlepiej wyszywanego złotą nicią. Przedstawiaj się wszystkimi siedmioma imionami i zwracaj się do wszystkich per "señor" i "señorita". Tańcz tango z różą w zębach. Nie spiesz się. Po swoim nazwisku rodowym wymieniaj nazwisko matki np: Rodriguez y Sanchez.

Imiona męskie: Adan, Alejo, Baltasar, Bolivar, Carlos, Diego, Eduardo, Fabricio, Guillermo, Hernando, Isidoro, Jose, Jordi, Leoncio, Miguel, Pablo, Pedro, Santiago, Sergio, Tercero.

Imiona kobiece: Agueda, Beatriz, Begona, Blanca, Caridad, Dolores, Estrella, Florentina, Ida, Inez, Juanita, Luz, Maribel, Mayra, Perla, Rosario, Soledad, Vidal.

Przygody

Eksploracja – wyprawy odkrywców i myśliwych do kolonii na Atlantydzie i w północnej Lemurii. Polowania na mantikory i dzikie jednorożce w skalistych górach Leonu. Poszukiwania zatopionych galeonów wśród wysp Portatorre. Budowanie maszyny różnicowej, mającej dorównać Machinie Teologicznej stworzonej przez *godiego* Joaquima Navarro.

Ryzyko – inwigilacja Oficjum z ramienia RTKA lub Alven Yardu, udział w taurridzie, wizyta w bazie na prywatnej wyspie geniusza zbrodni (udającego zblazowanego letnika). Wykradanie z pilnie strzeżonych kolekcji atlantydzkich skarbów przywiezionych przez konkwistadorów. Działalność zamaskowanego mściciela ze szpadą.

Salony – bogate wille letniskowe na prywatnych wysepkach Portatorre. Klasztory o ścisłej regule w górach Leonu. Arystokracja romansująca podczas taurridy i kolorowych wiejskich festynów. Gry interesów między magnatami Portatorre i Leonu, a urzędnikami pro–królewskiego Oficjum.

Śledztwa – splątane węzły namiętności, zdrad, honorowych pojedynków i krwawych mordów. Odkrywanie mistycznych tajemnic ukrytych w pismach gnomich *godi* z Salmandres. Tropienie powiązań między krwawymi kultami Tzitzimime, a ukrywającymi się w dżunglach Atlantydy venrierowcami. Romantyczne serenady kryjące zakodowaną lokalizację kryjówki ze złotem konkwistadorów.



Społeczeństwo

W Korioli mówi się wiele i głośno, z towarzyszeniem przesadnych min i gestów. Mówi się w tawernach przy winie, uciekając przed bykami, rzucając pomarańczami i pomidorami podczas wiejskich festynów, tańcząc tango z różą w zębach, wspinając się po winorośli w stronę okna sypialni i pojedynkując pod gorącym, południowym słońcem.

Mówi się, ze szczegółami, o płomiennych romansach każdego z nieobecnych znajomych, o tym, co tym razem wywróżyła Królowej Dewotce Machina Teologiczna i kto właśnie przyjechał na wakacje do swojej prywatnej willi. Mówi się o nadchodzących balach, festynach i wszelkich innych okazjach do kolejnych płomiennych romansów.

Milczy się o Oficjum i nie mówi tak naprawdę źle o Królowej. Nie wspomina o przerażających slumsach Santa Luna ani złowieszczych rytuałach Mictlanów w atlantydzkich koloniach. Nie opowiada się o własnych porażkach i o personaliach osób, z którymi wdało się w płomienny romans. Przynajmniej nie wprost.

Interesujące miejsca

Salmandres – miasto minaretów przerobionych na kościelne wieże, średniowiecznych katedr i kupieckich kamienic z czasów Odkrywców. Do tego olbrzymie gnomie getto i kombinaty przemysłowe na obrzeżach.

Leon – stolica autonomicznego królestwa nad Morzem Wewnętrznym. Najbardziej akwitańskie z koriolskich miast, znane z bezcennych rezyjskich zabytków oraz hodowli jednorożców.

Sancaballero – autonomiczne miasteczko, dawna siedziba rycerskiego Zakonu Jednorożca. Dziś popularny kurort, ze słynnymi ruinami pięciu zamków zakonnych.

Sangre del Draco – miasteczko na zachodnim wybrzeżu, w którym święty Jordi pokonał smoka. Dziś miejsce kultu i cel wielu pielgrzymek.

Słupy Tytanów – nazwa cieśniny łączącej Morze Wewnętrzne z Oceanem Tetydzkim. Pochodzi od stromych skał, wznoszących się po obu jej stronach. Na mocy powojennych traktatów terytoria przypadły Alfheimowi, który utrzymuje stałe bazy wojskowe po wanadyjskiej i lemuryjskiej stronie.

Plaza del Minotoros de Leon – narodowa arena taurydy, przepiękna perła południowej architektury, położona w samym sercu Leon. Od osiemdziesięciu lat arena jest świadkiem olbrzymich sportowych emocji, towarzyskich spotkań, gorących romansów, upadków i narodzin fortun. To miejsce przesycone jest potężną magią i stanowi jeden z najsilniejszych koriolskich *nexusów*.

Koriola w pigułce

Postaci: zbłąkani mistycy, porywczy arystokraci.

Potwory: minotaury, golemy teatralne.

Nagłówek z prasy: „Festyn w Pantaluma zaczyna się już w przyszłym tygodniu! Ponoć w tym roku tradycyjnym gonitwom byków będzie przyglądać się sama Królowa Belladonna".

Taurrida

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: podczas walki na arenie minotaur może zadeklarować manewr po każdym ataku zakończonym podbiciem.

Elementy: wysypana piaskiem arena, wiwatujące tłumy, wydekoltowane señority z różami we włosach, torreadorzy w szykownych kamizelkach i opiętych getrach, rozwścieczone trzymetrowe minotaury, wątłe drewniane osłony, odwracający uwagę klaun na ośle, sprzedawcy przekąsek i napojów, gorące romanse na trybunach, dużo krwi.

Antagoniści: minotaury, bezwzględni rywale, uczuciowe damy o nie całkiem czystych intencjach, zazdrośni małżonkowie.

Zagrożenia: wszystkie straszne rzeczy, które może uczynić rozwścieczony trzymetrowy minotaur. Wszystkie straszne rzeczy, które może uczynić rozwścieczony małżonek osoby, z którą wdało się w płomienny romans.

Skandale: Ryzyko ośmieszenia na oczach pięknych señorit.

Cele: płomienny romans, zdobycie trofeum królowej, sprawdzenie, co potrafi rozwścieczony trzymetrowy minotaur, wybrnięcie z niefortunnego zakładu, przyniesienie chusteczki, którą señorita przypadkiem upuściła na piasek areny.

Morgowia

Samowładne Carstwo Morgowii

Stolica: Olegrad

Ustrój: monarchia absolutna

Władca: car Władimir IV (człowiek)

Religie: solaryzm (państwowa) oraz ormizm i inne

Język: morgowski

Waluta: 1 czerwoniec = 100 garnców

Powierzchnia: 3 701,5 tys. km^2 (tylko część wanadyjska, dokładna powierzchnia części sunirskiej nie jest dokładnie znana)

Ludność: ok. 105 mln (wraz z częścią sunnirską):
19% ludzie, 19% orkowie, 15% trolle, 12% krasnoludy, 10% elfy, 10% niziołki, 8% gnomy, 7% ogry



Choć Morgowia nominalnie jest państwem wanadyjskim, w rzeczywistości stanowi zupełnie inny świat. Olbrzymie połacie niezbadanego terenu, skrywające niepoliczalne skarby i miliony poddanych są de facto własnością cara – władcy równie tajemniczego i niezrozumiałego, jak państwo, którym włada. Władimir to postępowy monarcha, który ufundował najwspanialszą kolej świata. Władimir to zabobonny głupiec, ślepo zapatrzony w Kościeja. Władimir to doskonały pracodawca, który z otwartymi rękami przyjmuje wybitne jednostki z całego świata. Władimir to krwawy tyran, który zmienia kraj rękami tysięcy przestępców, skazanych na wieczne trwanie jako zombie.

Morgowia pod rządami Władimira to kraj wielkich możliwości i coraz więcej Wanadyjczyków decyduje się poznać jego tajemnice.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla bohaterów z Morgowii to emocje i ojczyzna.

Morgowianie są przeciwieństwem poważnych Wotańczyków i opanowanych Alfheimczyków. Nie tłumią uczuć i bez skrępowania je okazują. O polityce mówią dużo, namiętnie i niezależnie od poglądów zawsze są patriotami. Lojaliści kochają Morgowię i czczą Cara, buntownicy kochają Morgowię i nienawidzą Kościeja.

Wielu Morgowian ma korzenie w którymś z dużych państw Wanadii: oni sami lub ich przodkowie trafili na carski dwór i bezpowrotnie ulegli niezwykłemu urokowi ogromnego kraju.

Za kulisami

Morgowia to carska Rosja, w której do rewolucji nie doszło i z pewnością długo jeszcze nie dojdzie. Pociągający za wszystkie sznurki Kościej to przerażająca postać z ludowych baśni, zmieszana z charyzmatycznym Rasputinem. Władimir ma w sobie tyle samo z reformatorskich zapędów Piotra Wielkiego, co okrucieństwa Iwana Groźnego. Nekromancja jest tu legalna, a karą za przewiny jest zmiana w zombie i zesłanie do jednego z setek obozów pracy w tajdze.

Koncepty postaci typowych dla Morgowii:

- charyzmatyczny ogr - myśliwy z iskeryjskiej tundry;
- księżna, która od lat odmawia każdemu kandydatowi swej ręki i uwielbia pojedynki;
- piękna, idealistyczna nihilistka;
- Wotańczyk zakochany w Morgowii, agent cara;
- porywcza i nieustraszona pilot wiwerny;
- oficer armii carskiej, niepoprawny lowelas.

Przygody

Eksploracja – bezkres, olbrzymie, niezbadane przestrzenie: stepy, góry, tundra. Gubernia Iskeryjska i jej nieodkryte złoża węgla i złota, niepodległe buntownicze państewka, polowania na mamuty i śnieżne tygrysy. Budowa kolei transsunirskiej i śmiałe, niczym nie skrępowane projekty cara.

Ryzyko – galerie sztuki pełne arcydzieł z całej Wanadii, pola do przekrętów na niesamowitą skalę, tajne obozy i kopalnie, do których trzeba dostać się lub z nich uciec. Praca dla wywiadu. Przeskakiwanie między wagonami kolei transsunirskiej, wyścigi po złotych kopułach soboru Justusa Panującego.

Salony – carski dwór, wstrząsany kaprysami monarchy i paranoją Kościeja. Galerie, bale, teatry pełne ognistych romansów, przyjaźni na śmierć i życie i pojedynków o błahostki. Każdy skandal jest nieprzewidywalny, każda gra – o najwyższą stawkę. Można tu zyskać w jeden wieczór fortunę albo zniknąć na zawsze.

Bohater z Morgowii w pigułce

Zwracaj się do wszystkich używając ich *otczestwa*, nawet jeśli nie pochodzą z Morgowii: Johnie Williamowiczu, Adelo Pierrowna. Nigdy nie pozwalaj źle mówić o Carze. Uparcie utrzymuj, że szklanka wódki pomaga w każdej sytuacji.

Imiona męskie: Afanazy, Aleksiej, Borys, Dorofiej, Dymitr, Fiodor, Gawrył, Ilary, Josif, Lew, Makary, Matwiej, Nikodij, Osip, Prokop, Rusłan, Sergiej, Timur, Wasylij, Władimir, Zahar.

Imiona kobiece: Akulina, Arina, Daria, Galina, Irina, Jelena, Jekaterina, Katia, Lilia, Nadieżda, Natasza, Oksana, Rusłana, Sonia, Swietłana, Tamara, Wasylisa, Żanna.



Śledztwa – spiski nihilistów, krwawe zamachy, intrygi dworskie i starcia koterii pałacowych, zbrodnie namiętności, okrutne zabawy demonów i biesów, prowokacje i tajne operacje, dowodzonej przez Kościeja Ochrany.

Społeczeństwo

W Morgowii spotkania towarzyskie odbywają się przy samowarze i głowie cukru, wódce, a często i spirytusie, oraz sutych zagryzkach. W tle gra rzewna muzyka. Mówi się wtedy o nowych złożach odkrytych gdzieś w bezkresnej Iskerii, zagrożeniu ze strony alfheimskiego wywiadu, zbuntowanych watażkach pustoszących prowincje Imperium, nieustannych niepokojach na granicy z Shang–In, potędze morgowskiego smoka Żmija Gorynycza, przyjęciach u Cara, nowej wystawie w Ermitażu, złamanych sercach, wielkich nadziejach, melancholii i poezji. Często się śpiewa.

Nie mówi się o wprost o Kościeju, tajnej policji, obozach dla wskrzeszeńców, błędach i szalonych kaprysach Cara, sprawach urzędowych. Jeśli ktoś wspomina o tych tematach, czyni to poprzez półsłówka i odniesienia niezrozumiałe dla obcokrajowców.

Interesujące miejsca

Olegrad – stolica, wzniesiona kaprysem cara na osuszonych bagnach, miasto słynne z cerkwi o złotych kopułach, Ermitażu mieszczącego najwspanialszą na świecie kolekcję obrazów i niezdobytego portu marynarki wojennej.

Lissa – nostalgiczny kurort nad Morzem Gościnnym, do którego wymykają się słynne postaci Wanadii, by z dala od dociekliwych oczu zażyć skrytych romansów i nieszablonowych przyjemności.

Ostrów Bujan – tajemnicza wyspa na dalekiej północy. Mówi się, że choć morze wokół skuwa lód, na wyspie panuje wieczne lato. Ponoć właśnie tam, strzeżony przez doborowych żołnierzy Cara, żyje wielogłowy smok–czarownik, Żmij Gorynycz.

Bieregrad – mimo że główne centrum religijne solaryzmu znajduje się w Chramie Justusa Króla w Olegradzie, to właśnie Bieregrad jest sercem Kościoła Solarnego. Tu znajduje się siedziba basilikusa, Uniwersytet Teologiczny oraz Chram Justusa Prawodzierżcy, Opiekuna Morogwii, z przepięknym ikonostasem, zawierającym ponad trzy tysiące ikon.

Tajmyk – miejscowość w sercu guberni iskeryjskiej, słynna z tajemniczej eksplozji, która trzy lata temu powaliła setki mil kwadratowych lasu. Plotki mówią o upadku meteorytu, wybuchu wulkanu, starym zaklęciu, narodzinach smoka. Prawda wciąż pozostaje nieodkryta.

Kolej Transsunirska

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: *walka* – modyfikator –3 za ruchome podłoże, pościgi – trudna trasa.

Elementy: wielopoziomowe wagony wielkości kamienic, tłok, mróz na zmianę z upałem, uciążliwości dwutygodniowej podróży, luksusy wagonów pierwszej klasy, pełen przekrój społeczny, piece węglowe na korytarzach, samowary, pijatyki, śpiewy i gra w karty, bezkres za oknami.

Antagoniści: nihiliści–zamachowcy, oddziały lokalnych watażków, tajna policja, oszuści.

Zagrożenia: wypadnięcie z pociągu, nuda, mróz, zatrucie lokalnymi specjałami, kac.

Skandale: zamieszanie w kradzież, ryzykowny romans, przypadkowe wtargnięcie do cudzego przedziału, podróż bez biletu.

Cele: ucieczka przed wymiarem sprawiedliwości lub osobistymi wrogami, poszukiwanie nowych złóż, polowanie, podróż do Shang–In, poszukiwania zbiega, skomplikowany przekręt, poszukiwanie fortuny.

Morgowia w pigułce

Postaci: nihiliści–talenty, agenci Ochrany.

Potwory: zombie, biesy.

Nagłówek z prasy: „W Guberni Iskeryjskiej wciąż trwają poszukiwania profesora Hansa Paulowicza Schwarzsteina, który zaginął w drodze z Bieregradu na wschodnie rubieże, gdzie miał objąć stanowisko dyrektora Iskeryjskich Połączonych Spółek Wydobywczych. Podejrzewa się, że profesor po wizycie w Tajmyku padł ofiarą gorączki śnieżnej, w malignie opuścił pociąg i zabłądził w tajdze".

Państwo Pontyfikalne

Miasto i Państwo Świętego Kościoła Pontyfikalnego

Stolica: Res

Ustrój: teokracja

Władca: Patriarcha Albus X (niziołek) i Matriarchini Dana XXII (elf)

Religia: pontyfikalizm (państwowa)

Języki: ulatyjski (dialekt rezyjski), latyda (oba języki urzędowe)

Waluta: 1 libra = 100 centissimów

Powierzchnia: 165 tys. km^2

Ludność: 19,6 mln:
21% niziołki, 18% elfy, 17% ludzie, 13% krasnoludy, 10% gnomy, 9% orkowie, 6% ogry, 6% trolle



Przywódcy kościoła pontyfikalnego są władcami królestwa jak najbardziej z tego świata, obejmującego tereny od środkowych ziem Półwyspu Ulatyjskiego do podnóża Alp. Stolica mieści się w prastarym Res, w wydzielonej dzielnicy zwanej Sanctum. Święta Para przywodzi kościołowi pontyfikalnemu na całym świecie, choć obecnie zwierzchność ta dotyczy tylko sfery ducha. Reformacja, Wielka Wojna i rozwój Nowej Magii nieodwracalnie zakończyły epokę, w której słowo Patriarchy bądź Matriarchini było rozkazem dla królów i cesarzy.

Nie mogąc oprzeć się na sile oręża ani potędze gospodarczej, Pontyfikal doskonale radzi sobie na polu dyplomacji. Niewielu władców otwarcie lekceważy opinię Dwójcy. Częściowo dlatego, że są powszechnie uznanym autorytetem moralnym, po części, gdyż głowy Kościoła mają na swoich usługach najlepszą siatkę szpiegowską i najlepszych fałszerzy dokumentów w historii Wanadii.

Za kulisami

Pontyfikal to z jednej strony współczesny Watykan, z drugiej odniesienie do czasów, gdy papieże byli aktywnymi graczami na scenie politycznej. Państwo Kościelne to sceneria do przygód o wierze i polityce, okazja wprowadzania jezuickich spisków, tajemnic ukrytych w bibliotekach ksiąg zakazanych, zorganizowanych siatek łowców potworów, knowań i wielkich tajemnic Kościoła oraz innych darów popkultury.

Od strony wizualnej Pontyfikal to północne Włochy, z ich niepowtarzalnym połączeniem konserwatyzmu z pogonią za sensacją.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla mieszkańców Państwa Pontyfikalnego to wiara i polityka.

Pontyfikalczycy czerpią siłę z wiary, mocnej jak nigdzie indziej oraz stojącej na najwyższym poziomie dyplomacji. Są „ludźmi dialogu", co przejawia się we wszystkich dziedzinach życia. Gościnni i otwarci, chętnie wysłuchują cudzych trosk i zmartwień, nieważne czy są rolnikami, czy elitą władzy. Z tej szczerości uczynili principium, nawet witają się gestem otwartej dłoni, którą podnoszą na wysokość twarzy witanego.

Koncepcje postaci typowych dla Pontyfikalu:

- misjonarz o arystokratycznym pochodzeniu, autor poczytnych pamiętników;
- urocza mniszka na usługach wywiadu, specjalistka od kryptografii i krystalomancji;
- negocjator–rozjemca, specjalista od rozmów z szantażystami i porywaczami;

Bohater z Pontyfikalu w pigułce

W rozmowie powołuj się na świętych i hierarchów Kościoła. Noś w widocznym miejscu święty medalik, który otrzymałeś od matki. Każdym czynem udowadniaj, że jesteś wiernym poddanym Dwójcy.

Imiona męskie: Andrea, Battista, Calogero, Desidero, Efisio, Fabio, Gaetano, Innocenzo, Leonardo, Marco, Michelangelo, Nero, Orazio, Pellegrino, Raffaello, Salvatore, Tullio.

Imiona kobiece: Agostina, Benedetta, Calgotta, Domenica, Edvige, Faustina, Gianna, Immacolata, Letizia, Maria, Nicoletta, Orlanda, Pasqualina, Rosella, Santa, Teofila.

- uzdolniona egzorcystka, skrycie marząca o karierze filmowej;
- bratanek biskupa, na co dzień bon-vivant i hulaka, nocami najlepszy fałszerz świata;
- bezwzględnie skuteczna agentka do zadań specjalnych na usługach Matriarchini, prywatnie niewierząca.

Przygody

Eksploracja – badanie katakumb pierwszych dualistów i rezyjskich ruin. Piwnice i lochy kamienic, labirynty wąskich uliczek Res. Wykopaliska w centrum miasta, antyczne ulice i pałace ukryte pod współczesnymi placami.

Ryzyko – szpiedzy i walki wywiadów, prowokacje koterii pałacowych, ekskomunika patriarsza, wizyta w zakazanej części Sanctum. Szaleni geniusze starający się wpłynąć na przebieg konklawe, kradzieże bezcennych relikwii, handel apokryfami, próby detonacji bomby thaumicznej nad bazyliką.

Salony – pałace hierarchów i arystokratów, nawy kościołów, kancelarie prawne, galerie sztuki, gmachy uczelni. Tajemnice spowiedzi, rozgrywki purpuratów, negocjacje i mediacje polityczne, prywatne audiencje.

Śledztwa – spiski nihilistów, zuchwałe kradzieże dzieł sztuki, tajemnicze kody ukryte w renesansowych dziełach sztuki. Sekrety opactw i potężnych zakonów, morderstwa w afekcie, procesy beatyfikacyjne, badanie domniemanych cudów.



Społeczeństwo

W Pontyfikalu rozmawia się wieczorami i nocami w kawiarniach, szepcze w bocznych nawach, wyznaje sekrety podczas spowiedzi, plotkuje w duszne poranki. Mówi się o religii, sztuce i artystach, żarliwych kaznodziejach, życiu światowym, najnowszych plotkach, wydarzeniach politycznych z najdalszych nawet krajów, modzie i stylu.

Nie wspomina się o problemach wiary, błędach władzy, nihilistach i anarchistach, zdrowiu Patriarchy, intrygach Matriarchini i schyłku złotej ery Państwa Pontyfikalnego.

Interesujące miejsca

Sanctum – siedziba Dwójcy jest dzielnicą Res i miastem w mieście. Ogrodzone wysokimi murami, mieści stłoczone na niewielkiej powierzchni pałace, kościoły, klasztory, a w centrum ponoć najwspanialsze ogrody świata. Wierni mają wstęp jedynie do Bazyliki Justusa Sprawiedliwego Króla, perły architektury sakralnej, najwspanialszej świątyni całego zachodniego świata. Tylko nieliczni wybrańcy mają szansę podziwiać arcydzieła zgromadzone w Muzeum Matriarchini, czy dotykać pożółkłych kart ksiąg z Biblioteki Patriarchy.

Vorino – mieści się tu słynna wieża, z której astrolog Celineus prowadził obserwacje planet. Obecnie jest to największy węzeł kolejowy Pontyfikalu.

Fiorri – renesansowa perła, której starówka przyćmiewa nawet Res. Tu żył oraz tworzył najsłynniejszy malarz i rzeźbiarz wszech czasów, Ravenottio, twórca zdobiącego rynek posągu Manosa, który co noc śledzi spojrzeniem tor księżyca. W niezliczonych muzeach i galeriach kryje się wiele jeszcze cenniejszych dzieł sztuki.

Uśmiechnięty Prosiak – jedna z nielicznych jawnie działających tawern Świętego Miasta. O każdej porze znaleźć tu można jadło, napitek i huczną zabawę przy sprośnych piosenkach. Lokal jest cierniem w oku konserwatywnych działaczy Kościoła, jednak przywilej Patriarchy Bonifacego XII z 1654 roku jasno stwierdza, że dopóki ród de Cancatore nie wygaśnie, ma prawo prowadzić swą tawernę.

Monte Negro – posępny szczyt, dominujący nad południowymi Alpami. Przez jego wierzchołek przebiega granica Pontyfkalu i Westrii. Nic dziwnego, że górskie przełęcze, sekretne kompleksy jaskiń i wioski po obu stronach granicy to raj dla przemytników i prawdziwy obóz treningowy dla specjalnego oddziału celników.

Państwo Pontyfikalne w pigułce

Postaci: kapłani, artyści, studenci, szlachta kościelna.

Potwory: golemy sakralne, gargulce.

Nagłówek z prasy: „Dziś wieczór w pałacu Kardynała Spraw Zagranicznych odbędzie się uroczysty raut z okazji przybycia na dwór Ich Świątobliwości delegacji z dalekiej Morgowii. Będzie to pierwsze od trzynastu lat, oficjalne spotkanie Dwójcy z przedstawicielami kościoła solarnego. Będziemy na bieżąco informować o przebiegu tego historycznego wydarzenia".

Biblioteka Patriarchy

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: wstęp wymaga osobistej zgody Patriarchy.

Elementy: wielopoziomowy labirynt regałów, niezliczona masa ksiąg, bezcenne starodruki, khemrejskie papirusy, gliniane tabliczki z czasów Zahareda, indeks ksiąg zakazanych, zaginione apokryfy, zetlałe pergaminy, windy towarowe, drabiny, maszyny różnicowe prowadzące katalog i zaklęcia zabezpieczające, lampy maniczne, klimatyzowane sale, zapieczętowane drzwi.

Antagoniści: strażnicy biblioteki, upiory, demony, spiskowcy i schizmatycy.

Zagrożenia: chwiejne drabiny, pożar, klątwy, niebezpieczne księgi, zaklęcia zabezpieczające, zgubienie drogi powrotnej.

Skandale: księgi sprowadzające szaleństwo, włamanie do biblioteki, kontrowersyjne poglądy, zainteresowanie zakazanymi woluminami.

Cele: poznanie tajemnic biblioteki, odnalezienie dawno zaginionych woluminów, powstrzymanie szalonego biskupa, odnalezienie wskazówek zawartych w dawnych pamiętnikach, poszukiwania legendarnego zaklęcia.

Scylla i Charybda

Zjednoczone Królestwo Scylli i Charybdy

Stolica: Skyllo

Ustrój: monarchia

Władca: król Modesto II (niziołek)

Religia: pontyfikalizm

Języki: ulatyjski (dialekty scylijski, charybdydzki i pelutiański)

Waluta: 1 libra scylijska = 100 centissimów

Powierzchnia: 203,5 tys. km^2

Ludność: 13,6 mln:
30% niziołki, 15% orkowie, 14% ludzie, 10% krasnoludy, 9% gnomy, 9% ogry, 8% elfy, 5% trolle



Królestwo Scylli i Charybdy wzięło nazwę od dwóch mitycznych potworów, które – wedle legendy – urządziły sobie leża na przeciwległych brzegach cieśniny pomiędzy dwiema największymi wyspami Morza Wewnętrznego i polowały na przepływające statki. Udokumentowana historia kraju nie jest jednak baśniowa. Tereny obecnego Królestwa wielokrotnie zmieniały władców i przechodziły z rąk do rąk, uzyskując niepodległość dopiero podczas Wielkiej Wojny. Obecnie w skład państwa wchodzą dwie duże i kilkaset mniejszych wysp oraz południowa część Półwyspu Ulatyjskiego.

Za kulisami

Królestwo Scylli i Charybdy to Sycylia oraz Sardynia i Korsyka, podzielone między mafijne rodziny zorganizowane na wzór Cosa Nostry. Do tego dodaliśmy kawałek południowych Włoch, z Neapolem – tak bardzo stereotypowych, jak tylko się dało.

Niziołcze rody to eufemizm na określenie *scylli*, czyli mafii, kryminalnej ośmiornicy. Jej obraz zmienił się przez stulecia i dziś jest w niej miejsce zarówno dla szarmanckiego Michaela Corleone, jak psychopatycznego Toniego Montany. Mafie są matriarchalne, a scylijskie matrony są mieszanką *stregi* – włoskiej wiedźmy rzucającej klątwy – i surowej babci, strofującej niegrzecznych wnuczków.

Scylla to spalona słońcem, niegościnna wyspa, zamieszkana, w zasadzie, tylko wzdłuż wybrzeża. W zatoczkach znaleźć można sielskie oazy zieleni w zdobiących je białych willach mieszkają szanowne i szanowane, niziołcze rodziny. Ubogie w źródła góry są domem stad kóz i zbiegłych przestępców, a wśród licznych wysepek okalających Scyllę kryją się piraci.

Charybda jest przeciwieństwem Scylli – to kraina pokrytych soczystą trawą pastwisk pełnych owiec, gajów oliwnych, słynnych winnic i drzew cytrusowych, malowniczych miasteczek i maleńkich portów pełnych turystów.

Kontynentalna część Królestwa przepojona jest duchem Imperium Rezyjskiego. To tu, na południu, najczęściej mówi się o zjednoczeniu całej Ulatii pod rządami Scylli.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla bohaterów ze Scylli to honor i rodzina.

Scylijczycy są barwną nacją, o mocnym i upartym charakterze. Niełatwo wybaczają krzywdy ale równie rzadko zapominają o przyjaciołach. Bohater pochodzący ze Scylli zwykle ma powiązania z rodzinami mafijnymi – może być romantycznym gangsterem albo osobą uwikłaną w mafijne porachunki wbrew swej woli.

Koncepcje postaci typowych dla Scylli:

- niesforna prawnuczka niziołczej matrony;
- ogrzy kuzyn Rodziny, który utrzymuje, że jest niziołkiem, tylko trochę wyrośniętym;
- agentka policji infiltrująca strukturę *scylli*;
- kapitan pirackiego sterowca na usługach Rodziny;
- elfka - archeolog, poszukująca rezyjskich skarbów;
- nieugięty komisarz policji, twardy i honorowy.

Przygody

Eksploracja – poszukiwanie rezyjskich artefaktów, tropienie kryjówek piratów, nurkowanie w poszukiwaniu zatopionych okrętów. Eksplorowanie pradawnych katakumb, niebezpieczne wycieczki w głąb scylijskich jaskiń, próba odnalezienia leż Scylli i Charybdy.

Ryzyko – walki z piratami, polowanie na krakeny, włamanie do rezydencji mafijnej, wojna rodzin na ogromną skalę, uprowadzenie akwitańskiego liniowca, nielegalne walki psów.

Salony – negocjacje mające prowadzić do zakończenia *vendetty*, spotkania Komisji Pięciu Rodzin, podejrzane przyjęcia w mafijnych kurortach, huczne scylijskie uczty, głośne procesy gangsterów, wesela pod przymusem.

Śledztwa – poszukiwania ukrywającego się mafioza, oskarżenie o korupcję prokuratora, ustawione przetargi na milionowe inwestycje, uniewinnienie niesłusznie skazanego, wytropienie kontrolujących krakeny okultystów.

Bohater ze Scylli i Charybdy w pigułce

Postaraj się o charakterystyczny akcent. Składaj oferty nie do odrzucenia. Mów wszystkim, że powinni szanować ciebie i twoją rodzinę. Patrz z wielką podejrzliwością na ryby. Głośno cmokaj na widok makaronu z sosem.

Imiona męskie: Alcest, Antonio, Beppo, Battista, Dionigi, Felice, Gaspare, Gioseppe, Luigi, Leone, Matteo, Nicolo, Nanni, Ricardo, Salvatore, Vitale, Vito.

Imiona kobiece: Alessandra, Alessia, Beatrice, Chiara, Francesca, Giuseppina, Giovanna, Noemi, Martina, Valeria.



Społeczeństwo

W Scylli rozmawia się głośno, bogato gestykulując. Mówi się o połowach tuńczyków, pogodzie na morzu i radosnych festynach. Narzeka powszechnie na nieudolność rządu i urzędników, chwaląc jednocześnie swoje mateczki chrzestne. Psioczy się na snobizm turystów i dziękuje za ich rozrzutność. Przeklina nazwiska tych, z którymi ma się *vendettę* i wznosi toasty za zdrowie przyjaciół oraz pamięć poległych.

Nie mówi się o procesach znanych gangsterów ani haraczach, jakie płaci się za ochronę. Nie pyta o dodatkowe dochody znajomych. Nigdy nie mówi złego słowa na mateczkę, nie okazuje braku szacunku jej córkom i wnuczkom. Nie rozmawia o krwawych strzelaninach, dziwnych odgłosach dobiegających od strony morza ani o dziwnych, ciemnych kształtach, widywanych niekiedy pod taflą wody.

Rezydencja scylijskiej matrony

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: niziołki ze *scylli* mogą w dowolnym momencie odrzucić kartę z ręki, by wprowadzić na scenę pomocników.

Elementy: pakunki z lotosem, pokoje przesłuchań, betonowe buty, kosztowne rzeźby, tajne kryjówki na wypadek nalotu policji, czarne limuzyny, kapelusze i prochowce, pistolety maszynowe i scylijskie lupary, alkohol, piękne kobiety o wątpliwej reputacji, rodzinne obiady, mężczyźni pijący grappę na tarasie.

Antagoniści: matki chrzestne - wiedźmy, niziołczy gangsterzy, ogrzy kuzyni od brudnej roboty.

Zagrożenia: klątwa, pobicie, nieszczęśliwy wypadek, upadek ze stromego klifu, eksplodujący paromobil.

Skandale: delikatne rozgrywki na linii *scylla* – policja, złamanie danego słowa, odrzucenie oferty nie do odrzucenia, brak szacunku, za długi język.

Cele: negocjacje z inną rodziną, przechwycenie dużego ładunku lotosu, uwolnienie znajomego porwanego przez *scyllę*, próba ujęcia scylijskiej matrony, udaremnienie egzekucji własnej lub cudzej, złożenie oferty nie do odrzucenia.

Scylla i Charybda w pigułce

Postaci: niziołcze wiedźmy, piraci.

Potwory: krakeny, harpie.

Nagłówek z prasy: „Jak donoszą nasi korespondenci, przełożony scylijskiej policji, Komisarz Caputto nie żyje. Znany powszechnie jako 'Nieugięty', komisarz przebywał na pokładzie swojego prywatnego jachtu, kiedy ten zatonął u wschodnich wybrzeży Charybdy. Nie udało się jeszcze ustalić przyczyn tragedii. Burmistrz Skyllo, pan Vito Lasagnto zapowiedział, że mimo śmierci Komisarza Caputto walka z przestępczością będzie prowadzona z taką samą intensywnością".

Interesujące miejsca

Skyllo – położona na Scylli stolica królestwa, rozłożona na wzgórzach nad malowniczą zatoką, to miasto z białego kamienia, pełne ciemnych zakamarków i wąskich pasaży. Miejsce ustawicznych starć *carabinierri* ze *scyllą*, siedziba wszystkich największych Rodzin.

Paszcza – labirynt spękanych skał, ostrych klifów, wysepek i wapiennych jaskiń na południowym wybrzeżu Charybdy, gdzie podobno miała swe leże mityczna Charybda. W okolicy nadal znikają statki, najprawdopodobniej jednak nie za sprawą potwora, a piratów.

Pelutio – najbardziej uprzemysłowione miasto królestwa, położone w środkowej Ulatii. Jeden z największych portów Morza Wewnętrznego, przez który wiedzie główny szlak przerzutu lemuryjskiego lotosu do Wanadii.

Fumadore – wielki, lecz wygasły (a może tylko uśpiony) wulkan, u stóp którego niedawno odkryto zasypane przez popioły, starożytne miasto. Ponoć skarbów ukrytych w ruinach wciąż strzegą dawni mieszkańcy metropolii.

Sorgente della Cuore – kościółek, w mieścinie położonej w samym sercu Scylli, stał się słynny na całą Wanadię, gdy spod figury Bogini wytrysnęło źródło krystalicznie czystej wody. O jej leczniczych właściwościach krążą legendy. Autorytety kościoła pontyfikalnego na razie milczą na temat cudu.

Serenissima

Najjaśniejsza Republika Kupiecka

Stolica: Serenissima

Ustrój: plutokracja

Władca: doża Cellino Cabronetti (człowiek)

Religia: pontyfikalizm

Język: ulatyjski (dialekt sereński)

Waluta: 1 libra sereńska = 100 centissimów

Powierzchnia: 30,2 tys. km^2

Ludność: 3,5 mln:
25% elfy, 25% ludzie, 15% niziołki, 9% orkowie, 9% krasnoludy, 8% gnomy, 6% trolle, 3% ogry



Serenissima, czyli Najjaśniejsza Republika Kupiecka, to metropolia, w której dzielnice nie leżą obok siebie, lecz ponad sobą. Z latających pałaców dożów schodzi się w dół, przez banki i sklepy średnich dzielnic, tarasy z kawiarenkami i trasy latających gondoli aż do starych dzielnic, które od lat nie widziały słońca. Niegdysiejsze siedziby bogaczy kulą się obecnie wciśnięte między dymiące fabryki i potężne, kamienne wieże, na których opiera się nowa podniebna Serenissima.

Za kulisami

Serenissima to kupiecka Wenecja u szczytu potęgi, wzbogacona nauką i machiawelicznym stylem Florencji. Całe miasto jest wielką scenografią dla przygód o szpiegach i podwójnych agentach.

Konstrukcja miasta jest celowym nawiązaniem do wielopiętrowych metropolii rodem z „Cyberpunka 2020" czy „Łowcy Androidów" – można ją wykorzystać zarówno w poważnych opowieściach o niesprawiedliwości społecznej, jak i rozrywkowych pościgach rodem z „Piątego Elementu".

Karnawał to czas, w którym zaciera się granica między światem snów, a rzeczywistością – najlepsza okazja do rozegrania fantazyjnych romansów, dojrzałych baśni o elfach i sesji o nastroju nierzeczywistym i onirycznym.

Miasto żyje z handlu towarami, sztuką i informacjami. Jednak nawet w Republice Kupieckiej nadchodzi czas, gdy wszyscy zapominają o interesach i układach. Każdego roku następuje tydzień, gdy Sereńczyk zakłada maskę i oddaje się szaleństwu Karnawału.

Oprócz samego miasta, Republika obejmuje wąski skrawek lądu wciśnięty między Pontyfikal, Trójmonarchię i Czarnoborze. Pokrywają go winnice, znane z wyśmienitych białych win i pola pszenicy.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla mieszkańców Serenissimy to maska i opanowanie.

Sereńczycy to ludzie obyci i wszechstronnie wykształceni. Skrywają uczucia, chowając się za wieloma maskami. Są uprzejmi, kulturalni i oczytani. Wywiązują się z umów – również składanych ustnie – dlatego najczęściej milczą.

Koncepcje postaci typowych dla Serenissimy:

- młody mistrz krystalomancji, tworzący na zamówienie zaklęte zwierciadła;
- młoda, piękna wdowa trwoniąca spadek po zmarłym w tajemniczych okolicznościach mężu;
- misjonarz z Puntu, pochodzący z rodu niechętnego doży Carbronettiemu;

Bohater z Serenissimy w pigułce

Pozwól innym mówić, dopiero potem złóż propozycję. Nie trać okazji, aby zyskać pieniądze, wpływy lub władzę – jednak strzeż się gorącej krwi, pośpiech jest złym doradcą. Staraj się wikłać ludzi w sieć relacji i zobowiązań, by w scenie finałowej jednym ruchem zgarnąć całą pulę.

Imiona męskie: Alberto, Bartolomeo, Cesare, Demetrio, Eligio, Ferrucio, Giancarlo, Italo, Lodovico, Massimo, Nicolo, Orlando, Perluca, Rufino, Santivo, Teobaldo, Ugo, Valentino.

Imiona kobiece: Aurora, Brunella, Celestina, Dorotea, Elda, Flametta, Gemma, Isotta, Livia, Mafalda, Nunzia, Oriana, Piera, Rosetta, Savina, Tiziana, Urbana, Velia.

- artystka projektująca zaklęte karnawałowe maski;
- szpieg pracujący w przebraniu podniebnego gondoliera;
- nauczyciel tańca i niezrównany szermierz pochodzący z Dolnego Miasta.

Przygody

Eksploracja – Opuszczone budynki Dolnego Miasta, bagna, kanały i fabryki. Poszukiwania zaginionych ładunków, znikające transporty, opuszczone kompleksy magazynów, podwodne jaskinie.

Ryzyko – kiepsko ulokowany kapitał, próba zdobycia pozycji na rynku, przemyt, poparcie dla jednej z kilku koterii pałacowych. Tracący znaczenie patron. Pościgi latającymi gondolami, lot wiwerną wśród dźwigarów i lin Podniebnego Miasta.

Salony – Pałac Dożów, dwory kupców i arystokracji, intrygi i spiski, wojny wywiadów, umowy handlowe, korupcja, media i skandale, paparazzi, widowiskowe procesy sądowe. Karnawał.

Śledztwa – morderstwa, szantaże i prowokacje. Defraudacje pieniędzy. Próby zniszczenia konstrukcji miasta. Fałszowane lub kradzione testamenty, zaklęte lustra i podsłuchane rozmowy.

Społeczeństwo

W Serenissimie żyje się, handluje i rozmawia powoli, z taktem i wyczuciem. Mówi się o polityce doży, o wpływach Serenissimy w innych państwach. Ma-



rzy się o nadchodzącym Karnawale bądź wspomina poprzedni.

Nie wspomina się o szpiegostwie, skrytobójstwach, szantażach, lustrach sereńskich i innych nieodzownych elementach prowadzenia interesów.

Podczas Karnawału Sereńczycy przebrani w fantazyjne kostiumy i słynne, żywe maski pozwalają sobie na więcej, niż zazwyczaj. Wśród muzyki, przebrań i namiętności zacierają się granice między światami, znikają bariery, a marzenia mieszają z rzeczywistością.

Interesujące miejsca

Podniebne Miasto – nad wąskimi kanałami zwieszają się kładki, mosty i tarasy, na dachach rozkwitają ogrody otaczające luksusowe rezydencje. Latające pałace, siedziby dożów, unoszą się nad dachami, zawieszone na olbrzymich balonach i wsparte na poduszce z zaklęć. Zakotwiczone grubymi stalowymi linami, uwiązane plątaniną rur, kabli i wind spoglądają z góry na Miasto Kupców, zapierając dech w piersiach swym dekadenckim pięknem.

Plac Męczenników – zabytkowy plac w centrum Serenissimy. Razem ze znajdującą się na nim katedrą wznosi się na olbrzymich stalowych dźwigarach i potężnych zaklęciach lewitujących aż na poziom Podniebnego Miasta.

Dolne Miasto – niewielu jest na tyle odważnych, żeby zapuścić się na samo dno Serenissimy. Bagniska, trujące wyziewy, rzeki błota i szlamu, rwące prądy, zdradliwe wiry. Do tego dziwaczna fauna – ryby ze zbyt dużą ilością oczu i płetw, białe aligatory i miliony szczurów. Całość tonie w śmieciach – ale czasem w tej ohydzie trafia się perła – pełen antycznych towarów zapomniany magazyn kupiecki, zaginiona biblioteka czy kolekcja dzieł sztuki.

La Stella – położona za miastem wytwórnia filmowa. Składa się na nią całe miasteczko budynków technicznych, willi aktorów i producentów, sal kinowych, plenerów i zmieniającego się wciąż labiryntu dekoracji.

Punt – skrawek lądu na wybrzeżach Lemurii Akwitańskiej, kolonia Serenissimy. Bez wątpienia najlepsze miejsce zimowego wypoczynku – oferuje plażę, słońce i łagodny klimat wybrzeży Morza Wewnętrznego. Niegdyś stolica dawno zapomnianego lemuryjskiego imperium.

Serenissima w pigułce

Postaci: szaleńczo ambitni kupcy, nieznajomi w karnawałowych maskach.

Potwory: duchy, sny.

Nagłówek z prasy: „Znana jest już przyczyna wstrząsów, które od kilku dni nawiedzały Plac Męczenników. Wbrew obawom, drgania nie były zapowiedzią trzęsienia ziemi ani też oznaką zapadania się wysepki, na której osadzone są hydrauliczne przypory utrzymujące zabytkowy plac na wysokości Podniebnego Miasta. Powodem, jak stwierdził Pan Federico Burrotti (człowiek) z Zespołu Eksploatacji Piątej Przypory, byli bezdomni, którzy nocowali na trzynastym poziomie konstrukcji. Ich lekkomyślne działania ukrócono".

Podniebne miasto

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: dyskusje – osoba z wyższym Bogactwem zyskuje +2 do pewności siebie, pościgi piesze wymagają testu *odwagi* o ST 15.

Elementy: latające pałace dożów, wiwerny i lewitujące gondole, liny i dźwigary. Emanujące mocą runy zaklęć lewitacji. Szerokie chodniki, zawieszone nad przepaścią. Ogrody na dachach z widokiem na Średnie Miasto – plątaniny mostków, balustradek, kładek, wąskich przejść, sklepów i kawiarni. Ścieki i rynny kierujące wzrok w dół, ku bagnom, wysypiskom i dymiącym fabrykom Dolnego Miasta; Karnawał.

Antagoniści: znudzeni arystokraci, szpiedzy, wścibska prasa, przekupieni gondolierzy, zmory i ożywione sny.

Zagrożenia: katastrofa gondoli, zatrute wino, upadek na niższe poziomy miasta.

Skandale: upadek do czyjegoś ogrodu, przypadkowe spojrzenie przez okno do damskiego buduaru, prowokacja prasy, nie dość wystawne życie.

Cele: odnalezienie zaginionych przedmiotów, zdemaskowanie nieuczciwego partnera w interesach, płomienny romans wśród szaleństw Karnawału, przemyt, włamanie do pałacu doży, udaremnienie spisku mającego na celu sabotaż zaklęć unoszących Podniebne Miasto.

Slawia

Rzeczpospolita Slawijska

Stolica: Gniazdo

Ustrój: monarchia

Władca: król Jan VII Piastun (człowiek)

Religie: pontyfikalizm oraz solaryzm, eddyzm, reformatyzm

Język: slawijski

Waluta: 1 orzeł = 100 groszy

Powierzchnia: 566,5 tys. km^2

Ludność: 22 mln:
21% ludzie, 17% gnomy, 16% krasnoludy, 14% niziołki, 12% orkowie, 8% trolle, 6% ogry, 6% elfy



Slawia leży pomiędzy swymi odwiecznymi wrogami: Morgowią, Wotanią, Trójmonarchią oraz Państwem Zakonnym, jednak to nie ciągłe wojny z zaborczymi sąsiadami odcisnęły największe piętno na tym kraju.

Piastun, pierwszy z władców Slawii, jako jedyny z legendarnych pogromców smoków nie zawarł Umowy z pokonanym potworem, lecz zabił go. Klątwa umierającej smoczycy do dziś prześladuje królestwo. Wszystkie ambitne plany obracają się w niwecz, zwycięstwa nie przynoszą korzyści, a zdobycze terytorialne są szybko trwonione.

Za kulisami

Slawia to Polska, która, choć złamana smoczą klątwą, nie doświadczyła rozbiorów. Targana wojnami i najeżdżana okazała się zbyt twardym kąskiem do zgryzienia. Gniazdo, stolica kraju, jest połączeniem Gniezna, Krakowa i Warszawy. Twierdza Syren to nawiązanie do największych fortyfikacji Europy, Twierdzy Warszawa i Twierdzy Boyen oraz duch Wizny i Westerplatte.

Slawia to również polskie międzywojnie zmieszane z okresem złotej wolności szlacheckiej. Piastun jest słabym królem elekcyjnym w czasach pokoju i niezwyciężonym Sobieskim podczas wojny, a każdy Slawijczyk ma w sobie coś z Kmicica i coś z Dyzmy.

Slawia pod rządami Piastunów to zacofany kraj prastarych borów, wśród których kryją się dwory i zamki, pola dawnych bitew i święte miejsca starych pogańskich kultów. Pierwsze jaskółki industrializacji nie wykraczają poza wybrane okręgi przemysłowe. Jednakże – wbrew wszystkim przeciwnościom losu – Slawia trwa, a jej mieszkańcy noszą głowy wysoko, z dumą godną prawdziwych smokobójców.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla bohaterów ze Slawii to klątwa i upór.

Slawijczycy balansują między fatalizmem i brawurą. Gdy wie się, że sam los pracuje na twoją niekorzyść, a plany skazane z góry są na porażkę, można albo się załamać, albo... przestać się bać. Dla bohaterów ze Slawii nie ma rzeczy niemożliwych, zwłaszcza, gdy w grę wchodzi honor lub ojczyzna. Slawijczycy rzadko zmieniają zdanie, traktują poglądy (zwłaszcza na politykę) bardzo osobiście i często się pojedynkują.

Koncepty postaci typowych dla Slawii:

- poeta i pieśniarz sympatyzujący z anarchistami, obecnie na emigracji;
- myśliwy i podróżnik, od lat tropiący leszego;
- szlachcianka na wydaniu, mistrzyni pojedynków;
- spirytysta, dla dobra kraju paktujący z diabłami;
- aktorka teatralna, robiąca karierę za granicą;
- młody przemysłowiec industrializujący kraj.

Bohater ze Slawii w pigułce

Mów głośno, pij dużo i uważaj każdego poza koronowanymi głowami za co najwyżej równego sobie. Nie pozwól obrażać swojego honoru, pierwszy rzucaj się do boju i na ratunek ojczyźnie. Nigdy nie odmawiaj pomocy przyjaciołom w potrzebie i bądź nadzwyczaj szarmancki wobec dam.

Imiona męskie: Apolinary, Bazyli, Bogumił, Czcibór, Dobrogost, Gaweł, Gniewomir, Iwo, Jan, Jarogniew, Leszek, Lubomir, Nikodem, Roch, Sulisław, Tymon, Wilkun, Ziemowit.

Imiona kobiece: Alina, Aniela, Balladyna, Bogna, Celina, Donata, Elegia, Grażyna, Halina, Jadwiga, Jagoda, Kinga, Lila, Malwina, Otylia, Róża, Wanda, Wija, Zoja.

Przygody

Eksploracja – polowanie na niedźwiedzia w Puszczy Dębowej, badanie pogańskich uroczysk, eksploracja podziemi niedokończonych fortów Twierdzy Syren, wykopaliska w kurhanach wodzów plemiennych, wyławianie wraków w okolicach Ujścia.

Ryzyko – zajazdy na sąsiadów, potyczki na granicy, wojna wywiadów z Wotanią i Morgowią. Próba dopłynięcia Wiją do Widlicy, odbijanie porwanej przez sąsiada narzeczonej przyjaciela. Powstrzymanie pół–golemicznego zabójcy z Zakonu Żelaznej Panienki.

Salony – sejmiki wojewódzkie, ignoranci i karierowicze na stanowiskach ministrów. Negocjacje ze zbuntowanymi konfederatami, godzenie zwaśnionych rodów, banicje i infamie. Lobbing oraz korupcja w okręgach przemysłowych, intrygi Państwa Zakonnego dążącego do zerwania umowy lennej.

Śledztwa – infamisi, którzy podpisali pakt z diabłami, dywersje wotańskich separatystów w Dymniku, poszukiwania sposobu przełamania Klątwy, tajemnice nawiedzonych dworów, siatki górali-rozbójników na granicy z Nordią.

Społeczeństwo

W Slawii gości przyjmuje się chętnie, suto i od serca. Mówi się szczerze i nie wylewając za kołnierz, w domowym zaciszu, na sejmikach, w dworkach, na przyjęciach u ministra. Gdy trzeba, broni się honoru szablą lub pistoletem.



Narzeka się na kolejne projekty ministra Buczyny, na słabość króla, na samowolę wojewodów, na niegodziwego sąsiada za miedzą i agresorów za granicami kraju. Długo opowiada się o bohaterskich przodkach, krewnych na emigracji, wielkich zwycięstwach z przeszłości i chwalebnych klęskach.

Nie mówi się o wrogach króla w rodzinie, paktach z biesami, krewnych–konfederatach, zajazdach na sąsiadów i sytuacji chłopstwa. Nie przyznaje się, że Klątwa jest jedynym, co uratowało kraj przed rozbiorami. I nigdy nie mówi się źle o religii, armii i kraju.

Interesujące miejsca

Gniazdo – stolica kraju zbudowana wokół wzgórza, w którego jaskiniach Piastun pokonał smoka. Centrum administracyjne kraju, w pełni odpowiadające standardom cywilizacyjnym reszty Wanadii. Pod zamkiem, zwanym Piastą, mieści się jeden z najpotężniejszych *nexusów* na świecie.

Twierdza Syren – leży w okolicach Gniazda, na granicy niespławnego odcinka Wiji, opanowanego przez rzeczne syreny. W zamierzeniach największa twierdza w Wanadii, nigdy nie ukończona ani w pełni nie obsadzona. Pomimo to, forty zajmują powierzchnię niewielkiego miasta, a żaden napastnik nie dotarł dalej niż na przedmurza twierdzy.

Dymnik – przemysłowe i technologiczne zagłębie Slawii, zdobyte na Wotanii (oraz Trójmonarchii) podczas Wielkiej Wojny. Leży na obszarach, które od wieków są sporne i nie wiadomo, jak długo utrzyma się w granicach Slawii.

Puszcza Dębowa – największy obszar leśny w Wanadii, miejsce popularnych polowań na żubry i siedziba legendarnych leszych. Łatwo tu niechcący przekroczyć granicę i odbyć nieprzyjemne spotkanie z morgowskimi pogranicznikami.

Miedzianka – najwyższe wzniesienie, leżącego na południowym wschodzie kraju, pasma Starych Gór. Ze względu na olbrzymie złoża rud żelaza oraz miedzi eksploatowane górniczo już od czasów prehistorycznych. Z inicjatywy ministra Buczyny wyrobiska dawnych kopalni adaptowane są na potrzeby tajnych laboratoriów magicznych. Według ekspertyzy Uniwersytetu w Gnieździe, odpowiedniej grubości płaszcz ochronny z aktywnych magicznie rud, ma szansę ekranować działanie smoczej klątwy.

Aby dowiedzieć się więcej o steampunkowym odbiciu Polski zapoznaj się z dodatkiem **Slawia. Rzeczpospolita Przeklęta**. Oprócz szeroko opisanej historii i geografii (opisy 9 województw i dwóch wolnych miast) kraju nad Wiją znaleźć tam można m.in.: barwnie opisane osobistości życia publicznego, niezwykłe potwory i biesy, mnóstwo informacji na temat życia w cieniu Klątwy i wiele innych informacji, na których w niniejszym podręczniku brak miejsca.

Prastara puszcza

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: każde wejście do puszczy wymaga testu *przyrody* o ST 15, porażka oznacza błądzenie przez dobę po leśnych ostępach.

Elementy: tysiącletnie dęby, starożytne kurhany, ruiny zapomnianych zamków, dworów i osad, miejsca nietknięte stopą człowieka, święte polany pogańskich kultów, tajemnicze ścieżki prowadzące donikąd, uroczyska i mateczniki, omszałe pnie, gęste poszycie.

Antagoniści: stado szarżujących dzików, olbrzymi żubr królewski, wilki, bandyci, morgowscy żołdacy, szajka przemytników, leszy, biesy, pogańscy kapłani.

Zagrożenia: zagubienie w puszczy, trujące grzyby, nagła burza, upadający konar, ciernie i pokrzywy.

Skandale: piknik na mrowisku, nieznajomość lokalnej historii, pomylenie jelenia z danielem.

Cele: polowanie na grubego zwierza, przekradanie się przez granicę, polowanie dla towarzystwa, wyprawa archeologiczna, poszukiwanie zaginionych przyjaciół.

Slawia w pigułce

Postaci: infamisi, diabły.

Potwory: leszy, syreny rzeczne.

Nagłówek z prasy: „Kiedy arcyksiążę Bertold Nimbelung postanowił spędzić kilka dni polując z przyjaciółmi w Puszczy Dębowej w Slawii, nie spodziewał się, że jego pobyt tam zakończy się tak gwałtownie. Myśliwi natrafili w mateczniku na leszego, który rozdrażniony zawezwał stado żubrów i posłał je przeciw Arcyksięciu. Zerwała się też gwałtowna burza z piorunami i ulewny deszcz. Polowanie przerwano".

Trójmonarchia

Cesarsko–Królewska Monarchia Ostrii, Nordii i Sudrii

Stolica: Valen

Ustrój: monarchia

Władca: cesarz Ostrii, król Nordii i Sudrii Atward II Nimbelung (krasnolud)

Religie: pontyfikalizm oraz reformatyzm, solaryzm i inne

Języki: ostrowotański (urzędowy) oraz nordyjski i sudryjski

Waluta: 1 korona = 100 halerzy

Powierzchnia: 874,5 tys. km²

Ludność: 55,1 mln:
20% krasnoludy, 17% niziołki, 15% ludzie, 13% elfy, 11% trolle, 9% gnomy, 8% orkowie, 7% ogry



Wedle legendy, założycielami państwa był krasnolud Ostri, który wraz z braćmi Sudrim i Nordim pokonał trójgłowego smoka Fafnyra i zawarł z nim Umowę. Obecnie Ostria, Nordia i Sudria, choć formalnie pozostają oddzielnymi państwami, połączone są unią personalną, posiadają wspólną armię, parlament i politykę zagraniczną. Razem składają się na twór silniejszy niż prosta suma jej części składowych. W burzliwej historii Trójmonarchii zdarzały się bunty przeciw cesarzowi oraz okresy, kiedy unia rozpadała się na długi czas, zawsze jednak na tronie zasiadał w końcu kolejny władca z dynastii Nimbelungów, potomek Ostriego i rozpoczynał się okres prosperity. Zjednoczona cesarsko–królewska monarchia jest potężna, jak trójgłowy smok, który widnieje w jej godle.

Ostrię, najbardziej uprzemysłowioną i nowoczesną część kraju, pokrywa siatka dróg i kolei, sięgająca nawet górskich kurortów. Nordia, bardzo tradycyjna, jest ostoją starej magii, wiekowych zamków, miasteczek i klasztorów. Sudria to ziemia nieujarzmiona, gdzie dziki krajobraz wschodu kontrastuje z cywilizowanym zachodem, kraj niezależności, którego symbolem są goblińskie tabory i buntownicy przeciw parlamentowi w Valen.

Trójmonarchia to tygiel narodów, ras, kultur i wyznań. Ze swoją przedziwną mieszaniną nowoczesnych wynalazków i starej magii, współczesnych wzorców społecznych i archaicznych tradycji stanowi świat sam w sobie.

Za kulisami

Trójmonarchia jest odpowiednikiem Austro–Węgier (a wielorasowa dynastia Nimbelungów to wolsungowi Habsburgowie), z drobną różnicą – Nordia (czyli Czechy) posiada status równy pozostałym państwom związkowym.

Valen to Wiedeń, ostoja dworskiej tradycji. Odbywają się tu najpiękniejsze bale, koncerty i przedstawienia, stanowiąc doskonałe tło dla wielkiej polityki dworskiej – o Kongresie Wiedeńskim mówiono, że „nie posuwa się, tylko tańczy" i to samo stwierdzenie odnieść można do Valen.

Trójmonarchia ma zatem coś z „Sissi" i z „CK Dezerterów" – nie należy jednak zapominać, że jest o wiele bardziej rozwinięta, nowoczesna i potężna, niż karykaturalne „CK". Nordia i Sudria to doskonała odskocznia od ostryjskiej powagi. Magiczno–mistyczne Czechy, przypominają średniowieczne fantasy, a nie świat Wieku Pary, a dzikie, niepokorne (chciałoby się wręcz powiedzieć: pikantne) Węgry przyprawione są rumuńskimi, mołdawskimi i galicyjskimi akcentami.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla bohaterów z Trojmonarchii to blichtr i cesarsko–królewskość.

Choć każde z państw związkowych posiada własną specyfikę, w całość spaja je nie tylko ustawodawstwo polityczne, lecz również cesarsko–królewskatożsamość. Dlatego też bohater, zapytany czy jest z Ostrii, Nordii czy Sudrii, odpowie zapewne „ależ, z Trójmonarchii, oczywiście." To poczucie jedności sprawia, że nawet najwięksi wrogowie valeńskiego rządu nie zaproponują odłączenia się od Trójmonarchii.

Sudryjczycy są żywiołowi, energiczni, lubią mieć własne zdanie i chętnie to okazują. Nordyjczycy są ich przeciwieństwem: są uprzejmi, skryci, cenią przeszłość i tradycję, a gdy ktoś zdobędzie ich sympatię stają się serdeczni i wierni. Ostryjczycy są nieco pompatyczni, łagodzą jednak skłonność do przesady opanowaniem i taktem, a solidnością ustępują chyba tylko Wotańczykom.

Koncepcje postaci cesarsko–królewskich:

- huzar gwardii Jego Cesarsko–Królewskiej Mości, sudryjski patriota, walczący na salonach o prawa swego narodu;
- harda agentka nordyjskiej policji górskiej, która tropi przemytników i zbrodnie popełnione wśród lodowców i górskich kurortów;
- kompozytor–utracjusz, szukający inspiracji w niezwykłych przygodach;
- wykładowca starej magii z uniwersytetu w Hradzie, jeden z ostatnich specjalistów w tej dziedzinie;
- technomagiczna pani detektyw, specjalizująca się w poszukiwaniu byłych pracowników zespołu Kuźnia i ich projektów;
- Szarmancki rozbójnik z bandy Juraja, zakochany w jednej z cesarskich córek.
- wykształcony syn ambasadora, bardziej zainteresowany tańcem i damami, niż polityką.

Społeczeństwo

W Trójmonarchii mówi się wiele o balach, przedstawieniach, operach i symfoniach, omawiając wszystko co z nimi związane, od politycznych skandali po kroje sukien i gatunki szampana. Chwali się urodę córek Cesarza i mężność jego synów. Wymienia się przepisami na valeńskie torty, strudle, leczo i knedliczki. Omawia pogodę w gó-



rach i zastanawia, co przyniosą następne zawody narciarskie. Chwali kulturę i obyczaje panujące w kraju, często porównując z tym, co dzieje się za granicą. W obecności obcych szczyci się wielokulturowością oraz tolerancją i przekonuje o niezachwianej jedności Trójmonarchii.

Nie mówi się o sudryjskich buntownikach, ani o odwiecznym problemie z Czarnoborzem. Nie dostrzega się, że od czasów wojny ostryjski przemysł znacznie podupadł i nie łączy tego faktu z Cesarzową, pochodzącą z Nordii. Nie wymienia się nazwisk tych, którzy w czasie wojny sympatyzowali z ven Rierem i starali się pomagać Wotanii. Omija się temat granicy z Morgowią i nieumarłych, którzy czasem stamtąd nadchodzą. Nie zadaje się głośno pytania „Dokąd zmierza Trójmonarchia?", zamiast tego ciesząc tańcem i muzyką najlepszych kompozytorów Wanadii.

Bohater z Trójmonarchii w pigułce

Pamiętaj, że wedle twego zachowania oceniać będą całą Trójmonarchię, z Cesarzem na czele. Dbaj o reputację i prezentuj się zawsze z najlepszej strony. Nie zapomnij jednak wykazać, o ile to możliwe, że twój rodzinny kraj to najważniejsza część składowa Trójmonarchii.

Ostryjskie imiona są bardzo podobne do wotańskich, choć ich wymowa może się nieco różnić (a ich właściciele powinni dopilnować, by były wypowiadane prawidłowo!).

Nordyjskie imiona męskie: Ales, Bedrich, Cenek, Drahoslav, Emil, Frantisek, Honza, Jachym, Karel, Leos, Mikolas, Oldrich, Radim, Silvestr, Tadeas, Vaclaw, Zdenek.

Nordyjskie imiona kobiece: Alena, Branka, Dana, Dusana, Eliska, Hedvika, Iva, Jarka, Kaja, Lenka, Mila, Nada, Petra, Radka, Simona, Sona, Vlasta, Zora.

Sudryskie imiona męskie: Arpad, Benedek, Denes, Elias, Erno, Ferko, Ferenc, Gergely, Illes, Joska, Kelemen, Laszlo, Lorand, Marton, Miksa, Nandor, Odon, Peti, Rikard, Szilard, Tiborc, Vilmos, Zsiga.

Sudryskie imiona kobiece: Agota, Aliz, Blanka, Bozsi, Cili, Duci, Eszter, Fanni, Gabi, Hajna, Ida, Jolan, Kata, Luca, Mari, Orsolya, Rahel, Rozsi, Sarika, Terez, Vilma, Zsuzsi.

Ostria

Cesarstwo Ostrii

Stolica: Valen

Religie: pontyfikalizm oraz reformatyzm

Język: ostrowotański (urzędowy)



Ostryjskie przygody

Eksploracja – wspinaczki na górskie szczyty, bicie rekordów narciarskich, eksplorowanie smoczych jaskiń. Badanie tajemnic gnomiej dzielnicy, przeszukiwanie zakamarków kompleksu pałacowego, penetracja tajnych zakładów grupy Kuźnia. Powstrzymanie hydry, która uciekła z ogrodu zoologicznego.

Ryzyko – wejście do loży cesarskiej w trakcie przedstawienia, porwanie córki cesarza, by uchronić ją przed porwaniem. Podmienienie partytury szalonemu kompozytorowi, by zrujnować jego reputację. Tajemnice Kongresu Valeńskiego. Ochrona byłych pracowników Kuźni przed agentami koncernu Wolsunga GmbH. Podszywanie się pod ambasadora na balu maskowym.

Salony – organizacja balu kończącego karnawał, promowanie nowych ekstrawaganckich artystów, koncerty najwybitniejszych valeńskich kompozytorów. Swatanie cesarskiej córki z odpowiednim kawalerem. Pilnowanie, by bankiet ambasadorów odbył się bez niespodzianek. Plotki w luksusowym uzdrowisku. Obalenie bezwzględnego premiera, którego działania mogą naruszyć jedność Trójmonarchii.

Śledztwa – poszukiwanie skradzionej symfonii, odkrycie ostatniego projektu Gutryka Gemeine, odzyskanie cesarskiej korony tuż przed wizytą w operze. Zdemaskowanie spisku separatystów, udaremnienie kradzieży smoczego jaja z muzeum, odkrycie tajemnicy upiora z opery.

Kręta górska droga

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: pościgi – każdy udany manewr zdejmuje przeciwnikowi jeden dodatkowy znacznik.

Elementy: tunele, barierki, urwiska, tarasy widokowe, roboty drogowe, łańcuchy na koła, zaspy, zapierające dech krajobrazy, turystyczne paromobile, autostopowicze z nartami, mosty nad przepaściami, przydrożne jaskinie, zajazdy.

Antagoniści: rozpędzone ciężarówki, śnieżne potwory, rywale w paromobilach.

Zagrożenia: wyskakujące na drogę kozice, lawiny, zerwane mosty, żwir i lód, osypiska, zamiecie, mylące znaki i mapy, popsute hamulce.

Skandale: kontrole policji górskiej, przegrane wyścigi, przedkładanie prędkości nad uprzejmość.

Cele: wycieczka na lodowiec, odwiedziny w kurorcie, podróż z/do Wotanii, tajemnicze zamczyska, wypady na narty, romantyczne przejażdżki za miasto, próba zgubienia pościgu, testowanie nowego paromobilu.

Interesujące miejsca w Ostrii

Cesarskie Ogrody Zoologiczne – Przepiękne pawilony zeszłorocznej Wystawy Światowej przekształcono w ogród zoologiczny. Kryształowy Zamek i ptaszarnia pełna rajskich ptaków to popularne miejsce schadzek. Muzeum Historii Naturalnej gości stałą ekspozycję poświęconą smokom Wanadii, na której można podziwiać skamieniałe (jak się zdaje) smocze jajo. Najbardziej niebezpieczne bestie ogrodów (mantikory, gryfy i hydry) trzymane są w budynku zwanym Terrorarium. Mówi się, że wśród ścian pawilonów kryją się jeszcze pozostałości po czarach i demonach, zapewniających rozrywkę w trakcie Wystawy.

Opera w Valen – urządzona w jednym ze starych obiektów pałacowych, który rodzina cesarsko–królewska przekazała miastu. W budynku powszechnie zwanym Operą Valeńską mieści się również galeria sztuki oraz wiele kawiarni i restauracji. To tutaj odbywa się słynny koncert noworoczny i bal kończący karnawał, a poza tym wiele innych bali, koncertów, przedstawień teatralnych, oper i operetek. Łatwo spotkać tu rozkochanego w muzyce cesarza. W tym samym gmachu odbywało się wiele spotkań Kongresu Valeńskiego, a cała budowla pełna jest sekretnych pokoi i tajnych przejść. Mówi się nawet o tunelu, który prowadzi prosto do Pałacu Cesarskiego.

Zakłady przemysłowe im. Gutryka Gemeine – gigantyczny kompleks przemysłowy, niegdyś stanowiący główną siedzibę grupy Kuźnia. Po śmierci szefa grupy, Gutryka Gemeine, zakład nazwano jego imieniem, co jednak nie uratowało go przed zapomnieniem. Dziś czynne są już tylko pojedyncze warsztaty, a wiele maszyn sprzedano lub pozostawiono, by niszczały. Podobno w zakładach kryje się jeszcze wiele sekretów – zwłaszcza, że do ich podziemi dawno nikt nie zaglądał. Opuszczone hale stanowią dziś miejsce wyrównywania porachunków bądź budowy maszyn i gadżetów, o których nikt nie powinien się dowiedzieć.

Kleinheim – mikropaństewko na granicy między Ostrią i Westrią wygląda na pozór jak muzeum baroku – ale pod warstwą zdobień i dekoracji skrywa się podatkowy raj. Wiele firm z całej Wanadii ma tu swoje „główne" siedziby, co czyni nastoletniego władcę Franza II jednym z najbogatszych ludzi świata. W czasie Wojny Kleinheim zajęło czterech żołnierzy Nieumarłej Rzeszy, ale powstanie ludowe (w sile dwunastu niziołków i krasnoludów) wypędziło okupantów.

Nordia

Królestwo Nordii

Stolica: Hrad

Religie: reformatyzm, pontyfikalizm oraz eddyzm

Języki: ostrowotański (urzędowy) i nordyjski



Nordyjskie przygody

Eksploracja – zdobycie składników eliksiru, odnalezienie potężnego *nexusa*, polowanie na magiczne istoty w lasach Turni, badanie katakumb pod Hradzkim Zamkiem, poszukiwanie zaginionej pracowni *godiego* Lioni, twórcy pierwszego golema, wyprawa po testament Alaberda II, króla–maga.

Magiczny sklepik

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: raz na sesję można tu wprowadzić na scenę magiczny przedmiot (gadżet: jedna moc rytualisty) za żeton lub po udanym teście Bogactwa o ST 30.

Elementy: prastare tomy, wypchane aligatory, skrzydlate małpy w klatkach, kryształowe kule, podejrzane eliksiry, rogi jednorożca, suszone jaszczurki, mroczne artefakty poszukujące właściciela, małomówni subiekci, uginające się regały, szklane słoje z odpychającą zawartością, kaganki i świece, pajęczyny i kurz.

Antagoniści: wścibscy sprzedawcy, złośliwe chochliki, złowrodzy czarnoksiężnicy, gliniane golemy pilnujące przybytku.

Zagrożenia: przeklęte talizmany, pułapki na wszędobylskich klientów, zawieszone czary, pozornie niegroźne przedmioty, wyładowania thaumiczne.

Skandale: efekty zawirowań w czasie i przestrzeni, spełniające się wróżby, opętania, niezwykłe wymagania rytuałów.

Cele: śledztwo w sprawie skradzionego woluminu, zakupy do własnej pracowni, poszukiwanie kompetentnego maga, potrzeba zidentyfikowania magicznego przedmiotu, znalezienie lekarstwa na klątwę, kradzież złowrogiego artefaktu by nie wpadł w niepowołane ręce, dochodzenie w sprawie magicznego rytuału, próba wejścia do pracowni magicznej na zapleczu.

Ryzyko – kradzież magicznych artefaktów, odszyfrowanie starożytnych zapisków, wydostanie z astralnego więzienia niesłusznie skazanego maga, zdobycie wszystkich siedmiu egzemplarzy Księgi Końca Świata, udaremnienie podpalenia magicznej biblioteki.

Salony – wybory nowego rektora Uniwersytetu Magicznego, negocjowanie pokoju między prastarymi rodami magów. Trudności ze średniowieczną etykietą. Przekonanie rady miejskiej Hradu do reform, nieoczekiwane odwiedziny rodziny cesarsko–królewskiej.

Śledztwa – odkrycie sekretu rodziny Cesarzowej, odnalezienie zbuntowanego golema–zabójcy, wytropienie autora śmiercionośnej klątwy, odszukanie prawdziwego autora nowatorskiego czaru, wyjaśnienie morderstwa w opactwie Trizno, rozpracowanie szajki handlującej fałszywymi talizmanami.

Interesujące miejsca w Nordii

Uniwersytet magiczny w Hradzie – jedyna uczelnia na kontynencie, która pozostała wierna tradycji i do tej pory nie korzysta ze zdobyczy technomagii. Pochodzą z niej najwybitniejsi rytualiści oraz wszystkie nowe zaklęcia starej magii. Wiekowe ściany pełne są niespodzianek, takich jak demony, zjawy i upiory, nie wspominając nawet o tajnych przejściach i pułapkach, pamiętających czasy, gdy uniwersytet był właściwie warownym zamkiem, a magowie zdecydowanie mniej cywilizowani, niż dzisiaj.

Opactwo w Triznie – wspaniały kompleks budynków klasztornych, pamiętających wieki średnie. I choć w całej Wanadii Trizno utożsamiane jest ze znakomitym piwem, warzonym przez braciszków, kamienne mury kryją o wiele więcej. To tu znajduje się jedna z największych bibliotek magicznych Wanadii, przechowująca rękopisy średniowiecznych czarowników i alchemików. Podobno dzięki zapiskom z tej biblioteki w mieście rozkwitł przemysł alchemiczny, który pomimo tradycyjnych metod dorównuje ogromnym zakładom alchemicznym Wotanii.

Sudria

Oświecone królestwo Sudrii

Stolica: Topesto

Religie: solaryzm, pontyfikalizm

Języki: ostrowotański (urzędowy) i sudryjski



Sudryjskie przygody

Eksploracja – tropienie morgowskich ghouli na pograniczu, konne przejażdżki po malowniczym stepie, poszukiwanie kryjówek rozbójników, pe-

netracja kopalń *creidnallenu* w poszukiwaniu nowych złóż.

Ryzyko – chwytanie przemytników na granicy z Czarnoborzem. Infiltracja organizacji separatystów. Kradzież pociągu z *creidnallenem*, wykradanie poufnych informacji z jednego z uzdrowisk. Polowanie na lampyrie i wilkołaki, przechodzące do Sudrii z Czarnoborza.

Salony – promowanie konkretnego uzdrowiska, intrygi wokół rodziny cesarsko–królewskiej przebywającej na wakacjach, spiski przemysłowców łasych na złoża *creidnallenu*, przyjęcia organizowane przez przeciwników premiera, organizacja rautu powitalnego dla ważnego urlopowicza.

Śledztwa – udaremnianie napadów na pociągi, tropienie przestępców zbiegłych z Ostrii, zapobieganie zamachom na urzędników Trójmonarchii, pojmanie Utopca z Jakasepatak, rozpracowanie siatki dostarczającej broń separatystom, odnalezienie dzieci porwanych przez gobliny.

Gorące źródła

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: raz na konfrontację postać może wydać żeton, by okazało się, że przeciwnik nie ma przy sobie jakiegoś gadżetu lub ekwipunku.

Elementy: stroje kąpielowe, obłoki pary, gejzery, zapach siarki, przebieralnie, ścieżki spacerowe, służba, skały i jaskinie, sadzawki, prysznice, inni kąpielowicze.

Antagoniści: potwory żyjące w źródłach, wścibskie dzieci, przyzwoitki, zamachowcy kryjący się wśród pary.

Zagrożenia: ugotowanie żywcem, trujące wyziewy, śliskie posadzki, nagłe wybuchy gejzerów, utonięcie.

Skandale: kontrowersyjne definicje nagości, problemy z odzieniem, zanurkowanie w niewłaściwym basenie, próby pogodzenia dworskiej etykiety z trykotowym kostiumem.

Cele: romantyczna schadzka, relaks po wysiłku fizycznym, anonimowe spotkanie z informatorem, badanie zakamarków jaskiń, próba spotkania z kimś ważnym, odnalezienie magicznego źródła, wykorzystanie nieuwagi przeciwnika, by zniknąć, wyleczenie nieznośnej przypadłości.

Trójmonarchia w pigułce

Postaci: separatyści, rozbójnicy.

Potwory: golemy, śnieżne bestie.

Nagłówek z prasy: „Nieobecność księżniczki Annemarie podczas balu w Operze zaniepokoiła nie tylko nas, ale również naszych wiernych czytelników. Księżniczka rokrocznie uświetniała bal swoim tańcem. Liczymy na to, iż rodzina cesarsko–królewska poinformuje o powodzie nieobecności Annemarie już niebawem".

Interesujące miejsca w Sudrii

Jakasepatak – uzdrowisko położone nad największym jeziorem Sudrii, oferuje gościom piaszczyste plaże, gorące źródła oraz spacery po nastrojowych borach. Jest to też miejsce najsłynniejszego goblińskiego festynu, podczas którego odbywają się liczne tańce, a na targu można kupić wiele goblińskich wyrobów. Zwykle w mieście zatrzymuje się przynajmniej jeden tabor, tu też znajduje się słynny pałac Goblińskiego Króla.

Topesto - stolica Sudrii to wielkie, położone u zbiegu rzek miasto, które swym przepychem ustępuje co najwyżej Valen. Piękne pałace, szerokie drogi, rozległe parki, mosty i kanały tworzą harmonijną całość ze starym średniowiecznym centrum.

Hetesakasz – region, w którym znajdują się jedne z nielicznych w świecie kopalń i hut *creidnallenu*. Mówi się, że separatyści przejmują część wpływów z kopalń, a w regionie coraz więcej osób marzy o oderwaniu od Trójmonarchii i utworzeniu Wolnego Księstwa Hetesakasz. Starcia między wojskami Trójmonarchii, a separatystami stają się coraz częstsze. Nikt nie wie, jaki wpływ na sytuację wywrze planowane przez koncern Wolsung GmbH wykupienie największej huty.

Esztregor – warowna twierdza w ujściu rzeki Donner. Zbudowana w czasach Justycjusza, nigdy nie wpadła w ręce wrogów. Wysokie, białe mury dumnie strzegą miasta Varuna, rozłożonego w delcie rzeki. Miasto to gigantyczny targ położony na styku kultur Wanadii i Imperium Atmanu, miejsce, gdzie towary i fortuny nieustannie zmieniają właścicieli.

Westria

Konfederacja Westrii

Stolica: Falkenest

Ustrój: demokracja

Władca: burmistrz Falkenest Frederick Torammer (krasnolud)

Religie: pontyfikalizm, reformatyzm, eddyzm

Języki: westrowotański, akwitański, ulatyjski

Waluta: 1 draco = 100 kamieni

Powierzchnia: 121 tys. km^2

Ludność: 4 mln:
42% krasnoludy, 16% gnomy, 12% niziołki, 10% ludzie, 9% elfy, 7% trolle, 3% ogry, 1% orkowie



Westria to kraj krasnoludów, podzielony na osiem kantonów, różniących się prawodawstwem, zwyczajami, a nawet językiem urzędowym. O kształcie społeczności decyduje osiem klanów ludu ziemi.

W wyniku starożytnego paktu między klanami a smokami, Westria poszczycić się może do dziś swoją sławną neutralnością – nie jest i nigdy nie była częścią żadnego sojuszu czy związku, nie bierze też udziału w wojnach. W zamian, smoki ignorują ten kraj.

Niebosiężne górskie szczyty osłaniają Westrię przed światem zewnętrznym. Otoczona barierą gór kraina cieszy oko soczystą zielenią trawy na wysokich halach i w żyznych dolinach, błyskiem oczek wodnych i szmerem górskich strumieni, zbiegających ku lśniącemu bezmiarowi jeziora Falkenest. Malownicze wioski, rozrzucone na zboczach gór, wyglądają zawsze jak z bajki – schludne, czyste i zadbane. Wszystko tutaj jest na swoim miejscu, nawet krowy zdają się jeść trawę na komendę.

Za kulisami

Westria to Szwajcaria, jaką znamy z reklam: pasące się na stokach mleczne krowy, lodowiec i narciarze, wyśmienita czekolada, neutralność, znakomite scyzoryki i bagnety. Do tego, oczywiście, banki, a w nich dźwiękoszczelne gabinety, usłużni klerkowie i góry złota – tu bije serce światowego biznesu…

Jednocześnie kraj jest wolsungowym odpowiednikiem niedostępnej, górskiej twierdzy krasnoludów. Doliny, kurorty i turystyczne miejscowości na stokach gór są co prawda pełne przyjezdnych, jednak prawdziwe tajemnice Westrii pozostają ukryte głęboko pod ziemią.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla bohaterów z Westrii to pewność i opanowanie.

Westryjczycy to nacja ludzi o ugruntowanym światopoglądzie. Niełatwo wytrącić ich z równowagi, są cierpliwi, dokładni, oszczędni – a jednocześnie optymistycznie nastawieni do świata. Żyją w bogactwie i niezmąconym poczuciu bezpieczeństwa, a wzmożony ruch turystyczny jest znakomitym źródłem nowinek ze świata. Wszystko to sprawia, że choć Westryjczycy są otwarci i przyjaźni, patrzą na świat zewnętrzny z delikatną wyższością.

Koncepcje postaci typowych dla Westrii:

- instruktorka narciarstwa, biathlonistka, córka ogrzego górala i elfiej damy;
- inspektor policji skarbowej, tropiący międzynarodową siatkę przemytników;
- agentka towarzystwa ubezpieczeniowego, działająca pod przebraniem znudzonej poszukiwaniem wrażeń turystki;

Bohater z Westrii w pigułce

Bądź jak dobrze naoliwiony mechanizm. Zarówno w interesach, jak i w sytuacjach towarzyskich działaj z zegarmistrzowską precyzją. Nie odsłaniaj się przed obcymi, pamiętaj o swoim wrodzonym takcie. Uprawiaj sporty zimowe.

Westryjczycy noszą imiona akwitańskie, wotańskie bądź ulatyjskie, w zależności od kantonu, z którego pochodzą.

- alpinista, speleolog i miłośnik sportów ekstremalnych, poszukujący prawdy o smoczych jajach;
- dziedziczka fortuny zakochana w białym szaleństwie, mistrzyni łyżwiarstwa;
- skromny zegarmistrz, który po godzinach jest najlepszym kasiarzem świata.

Przygody

Eksploracja – lodowce, groty i jaskinie, zasypane przełęcze i wąwozy, labirynty Dolnego Miasta Falkenest, opuszczone kopalnie i szyby, plemiona dzikich ogrów, wioski w odciętych od świata dolinach, polowania na gryfy i wilki.

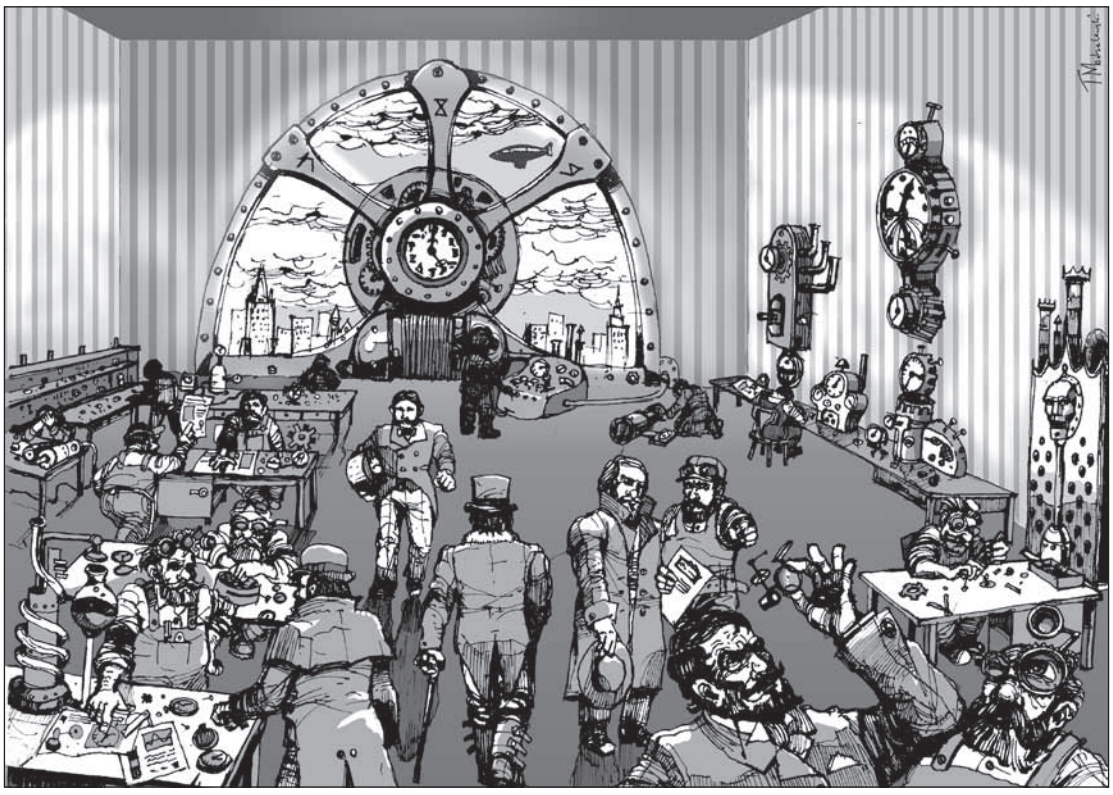
Ryzyko – bazy geniuszy zbrodni ukryte w wysokich górach, gra wywiadów w kurortach, włamania do banków, tajemnice podziemnych miast, pościgi narciarskie, loty wiwerną wśród wysokich szczytów.

Salony – leniwe sanatoria, roztańczone kurorty, przyjęcia na stokach ośnieżonych gór, ślizgawki, banki, agencje ubezpieczeniowe, kancelarie doradców finansowych, zakłady rzemieślników, komnaty bractw cechowych.

Śledztwa – wyłudzenia odszkodowań, spadków, unikanie podatków, spekulacje walutą, wrogie przejęcia spółek, monopolizacja rynku, zmagazynowane w bankach bezpańskie złoto venrierowców, zaginięcia turystów, zbrodnie w kurortach.

Społeczeństwo

W Westrii panuje spokój i dobrobyt, a mieszkańców niełatwo wyprowadzić z równowagi: Westryjczycy są jak skały, na których mieszkają. Rozmawiają zwykle w kuluarach banków, w kolejce na wyciąg, na tarasach hoteli i ślizgawkach. Mówią o nowinkach



ze świata, inwestycjach swoich i cudzych, giełdzie i zegarkach. Opowiadają o wycieczkach i zachwalają miejsca godne odwiedzenia. Delikatnie plotkują o turystach.

Nie porusza się tu tematu wojskowości, nie wspomina o broni trzymanej pod poduszką. Nie mówi za dużo o lawinach, ani żyjących w górach ograch. Pod żadnym pozorem nie dyskutuje o szczegółach paktu ze smokami. Nie odpowiada się na pytanie, czy krasnoludy opiekują się smoczymi jajami, czy trzymają je jako zakładników. Milczy się w obliczu niewzruszonego majestatu gór.

Interesujące miejsca

Liwanna – drugie co do wielkości miasto, położona nad jeziorem Falkenest. Największy ośrodek przemysłowy kraju.

Lodowe Kły – niewielkie i dzikie pasmo górskie, zamieszkałe przez plemiona ogrów. Coraz popularniejsze wśród spragnionych mocnych wrażeń turystów.

Wysokogórski lodowiec

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: pościgi – postaci bez specjalizacji wspinaczka otrzymują modyfikator –3 do *wysportowania*. W scenie, w której postaci strzelały lub krzyczały, MG może odrzucić żeton, żeby sprowadzić lawinę (ST 20).

Elementy: strome skalne ściany, oślepiająca biel śniegu, głębokie rozpadliny, tajemnicze tunele wytopione w lodzie, zamrożeni uczestnicy poprzednich wypraw, dziwne napisy i znaki w jaskiniach, zamki wśród lodów, wyjący wicher, olśniewająco piękne widoki.

Antagoniści: pomocnicy geniusza zbrodni, dzikie ogry, niedźwiedzie w jaskiniach, śnieżne gryfy.

Zagrożenia: zamarznięcie, upadek, lawina.

Skandale: wyprowadzenie wycieczki na manowce, ośmieszający upadek na nartach, sprowadzenie lawiny na znany kurort.

Cele: poszukiwania ukrytej przez venrierowców broni, klasyczna wyprawa naukowa, pościg, badanie legendy o smoczych jajach, wyścigi narciarskie, wyprawa alpinistyczna

Westria w pigułce

Postaci: kupcy, bankierzy, rzemieślnicy.

Potwory: górskie ogry, lodowe zombie.

Nagłówek z prasy: „Pan Heinrich Manner, współwłaściciel Domu Bankowego 'Manner und Sohns', zaginął przedwczoraj podczas przejażdżki paromobilem przez Zimny Szlak. Nieutuleni w żalu synowie poinformowali, iż z wielkim prawdopodobieństwem Herr Manner został porwany przez lawinę, która odcięła północny wyjazd z miasta. Łączymy się w bólu i prosimy o pomoc w poszukiwaniach."

Blumental – Dolina Kwiatów to najpopularniejszy kurort Wanadii. Urokliwa dolina ukryta wśród wysokich, ośnieżonych szczytów posiada łagodny klimat, gorące źródła, uzdrawiającą aurę i zadbane westryjskie domki z pokojami do wynajęcia.

Falkenest – stolica państwa. Podziemny kompleks miejski zachwyca kunsztem, z jakim wykuto w skale budynki, sklepienia, drogi i chodniki. Podobno poza znaną wszystkim zwiedzającym starówką korytarze ciągną się kilometrami i sięgają do samych korzeni gór.

Jezioro Falkenest – jego przejrzyste, lazurowe wody od wieków intrygowały poetów, malarzy i naukowców. Wielu spekuluje, że w głębokich toniach jeziora żyją nieznane gatunki stworzeń, plemiona ryboludzi oraz morskie potwory. Istnieje teoria, głosząca, że na dnie jeziora śpią smoki. Jeszcze inna mówi, że jezioro połączone jest z Oceanem Tetydzkim lub Morzem Wewnętrznym za pomocą wielkiego, podziemnego kanału.

Monte Mercifor – najwyższy szczyt Wanadii, do tej pory pozostaje jeszcze nie zdobyty… Przynajmniej od zewnątrz. Mówi się, że jeden z klanów krasnoludów drąży tunele pod górą, tworząc własną, niezależną fortecę – ale ceniącym samotność Westryjczykom wydaje się to nie przeszkadzać.

Lavoro – od kilkudziesięciu lat mieszka tu Mistrz, najlepszy wynalazca w tej części Wanadii. To w Lavoro powstają zbudowane na zamówienie scyzoryki, najdokładniejsze chronometry, i prototypy wiwern strzegących granic Westrii. Podobno nikt dotąd nie widział nigdy twarzy Mistrza, a jego wynalazki i zamówienia odbierają golemiczni słudzy.

Ys

Wielkie Księstwo Ys

Stolica: Ys

Ustrój: monarchia

Władca: arcyksiężna Dahut VIII (elf)

Religia: reformatyzm

Język: armarecki

Waluta: 1 gulid = 100 florenów

Powierzchnia: 31,9 tys. km^2

Ludność: 4,8 mln:
20% elfy, 19% ludzie, 16% niziołki, 13% krasnoludy, 13% gnomy, 8% trolle, 6% ogry, 5% orkowie



Tereny dzisiejszego Ys jeszcze kilkaset lat temu kryły się pod falami. Dziś, morze powstrzymuje olbrzymia, zaklęta tama, a odsłonięte dno zmieniło się w żyzne pola. To zdecydowanie największy w świecie pomnik zwycięstwa technologii i magii nad naturą.

Piękna równina Armaret stanowi większość terenu księstwa. Wiatraki, kanały nawadniające i ciągnące się po horyzont łany kolorowych kwiatów tworzą sielski krajobraz, znany dobrze z wielu landszaftów. Mieszkańcy równiny Armaret są często dziwnie otępiali, jakby odurzeni przez kolorowe kwiaty lub nieodparty urok tej równiny. Gdy zapytasz o to mieszkańca Ys, ten odpowie że rolnicy są wolnymi ludźmi i po prostu cieszą się spokojem – a następnie szybko zmieni temat.

Zaklęcia, zapewniające spokój, bezpieczeństwo i porządek równinie Armaret nie obejmują stolicy. Hałaśliwe, tłoczne i szalone Ys cieszy się wątpliwą sławą najbardziej dekadenckiego, niebezpiecznego i niemoralnego miasta na starym kontynencie. Jednocześnie kusi i odpycha, z jednej strony zachęcając łatwo dostępnymi przyjemnościami i obietnicą wielkich zysków, z drugiej zaś strasząc niewyjaśnionymi morderstwami, egzotycznymi chorobami i zepsuciem.

Za kulisami

Armaret to sielska Holandia znana z pocztówek, a Ys to Amsterdam z dzielnicami czerwonych latarni, legalnymi barami z marihuaną i klimatem kuszącej dekadencji o lekko egzotycznym posmaku.

Celowe są też nawiązania do legend o Ys, grzesznym mieście, które zniknęło pochłonięte przez morskie fale. Morze wisi nad bawiącym się miastem jak miecz Damoklesa i cała konstrukcja państwa ma o tym przypominać.

Większość przygód domyślnie dzieje się w mieście – piękna równina jest tylko dekoracją i kontrastem.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla bohaterów z Ys to tajemnice i dekadencja.

Nikt ponadprzeciętny nie pochodzi z Armaret, wszyscy bohaterowie z Ys urodzili się w stolicy. Dorastali w wiecznym cieniu Muru Gradlona, zapory broniącej kraju przed zalaniem przez morze. Spędzili młodość w mieście lupanarów, domów gry, palarni lotosu, kabaretów i podejrzanych spelun. Widzieli na własne oczy to wszystko, o czym ze zgorszeniem szepcze się na alfheimskich czy akwitańskich salonach.

Jeśli wyrwali się z Ys, są zapewne bogaci, bezwstydnie niemoralni lub należą do dalekiej rodziny arcyksiężnej. Najczęściej wszystko na raz.

Bohater z Ys w pigułce

Wstaw „van der/de/den" między imię i nazwisko, a w samym nazwisku postaraj się zmieścić co najmniej jedno „V" i/lub podwójne „aa". Patrz na wszystko z lekkim znużeniem i zamiast „skandaliczne" mów „nowoczesne".

Imiona męskie: Adriaan, Brecht, Caspar, Dirk, Ewoud, Frits, Gillis, Harm, Ignaas, Jef, Kai, Kees, Luuk, Maas, Niels, Olivier, Per, Reinout, Ruud, Stijn, Tjaard, Vincent, Wim, Zef.

Imiona kobiece: Aleida, Beatrix, Chantal, Drika, Ellen, Fleur, Griet, Henriette Ima, Jolanda, Katelijne, Lotte, Maaike, Nicolet, Ria, Sterre, Trees, Viona, Zoe.

Koncepcje postaci typowych dla Ys:

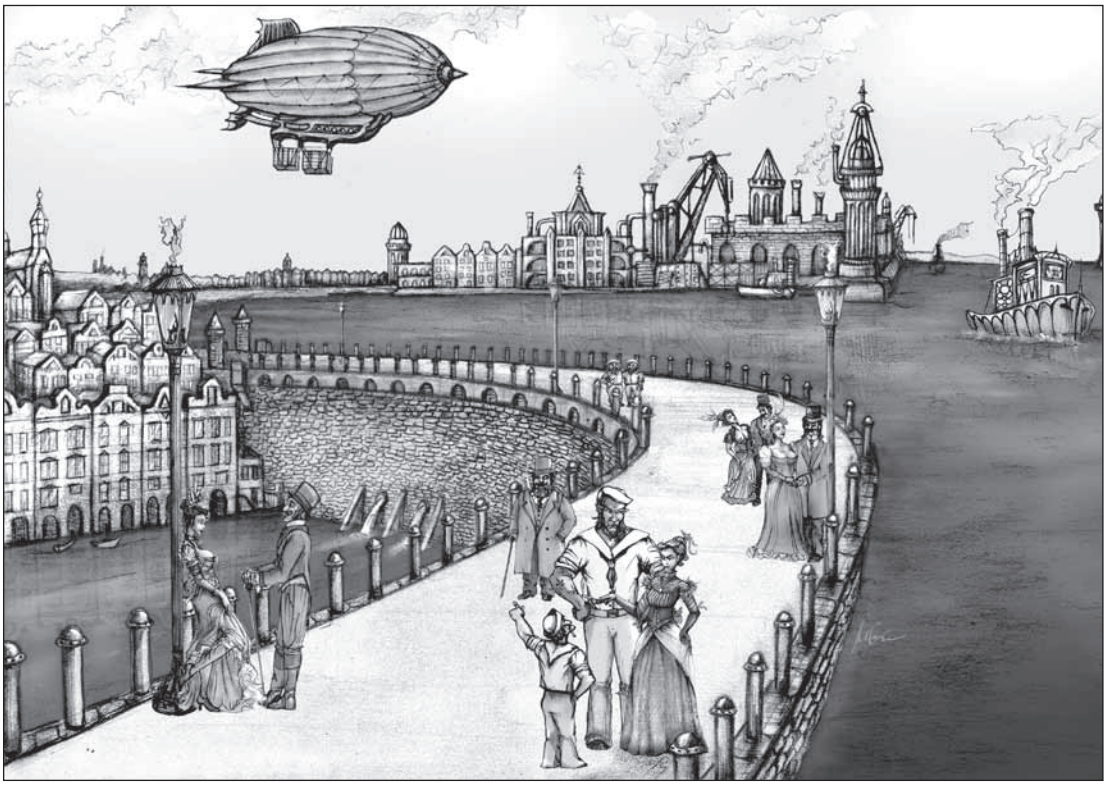
- poetka–spirytystka, poszukująca natchnienia w lotosie;
- łowca skarbów pracujący dla elitarnego domu aukcyjnego;
- jasnowidz – konsultant policji i nałogowy hazardzista;
- tancerka kabaretowa, po godzinach mistrzyni fachu złodziejskiego;
- nurek, badacz kultów prastarych morskich bóstw;
- młoda krewna księżnej, uciekająca przed zamążpójściem.
- ekscentryczny multimilioner, utracjusz i podróżnik, podejrzewany o piracką przeszłość.

Przygody

Eksploracja – labirynty wąskich, mrocznych zaułków. Dzielnice, w których można znaleźć wszystko: gabinety osobliwości, fotoplastykony, teatry makabry, salony masażu, studia magicznych tatuaży, lombardy i sklepiki z towarami egzotycznymi. Śmiałe projekty batyskafów, nowych typów jachtów, golemów do robót podwodnych.

Ryzyko – ustawione gry w pokera, próby oszukania domów gry, zuchwałe kradzieże podczas przyjęć, odbijanie porwanych, infiltracja kultów i organizacji przestępczych, tajemnice nie oznakowanych statków stojących na redzie.

Salony – bale u arcyksiężnej Dahut, dyskretne spotkania w zamkniętych klubach, szalone noce w salonach gry i kasynach, niezręczne spotkania w palarniach lotosu, schadzki w kabaretach, ryzykowne nocne spacery przez podejrzane dzielnice, biznesowe spotkania w kawiarniach na Murze.



Śledztwa – rytualne morderstwa, niezidentyfikowani topielcy, próby wysadzenia muru, zaginięcia, porwania i ucieczki. Stare zaklęcia, tajemne kulty Zatopionych Bogów. Podejrzane interesy przemytników.

Społeczeństwo

W Ys żyje się od balu do balu, spotyka się przy ruletce i kartach, rozmawia w zasnutym dymem pokoju, z kieliszkiem w dłoni, leżąc na aksamitnej kanapie. Gdy wymagają tego okoliczności, schodzi się do doków, przekrzykuje łoskot fal uderzających w Mur lub szepce nowiny na ucho w brudnych zaułkach portu.

Mówi się wtedy o nowym faworycie arcyksiężnej, trzecim w tym miesiącu, o wygranych i przegranych fortunach, nowych osobliwościach odkrytych w zaułkach starego miasta, pogodzie, stanie Muru, skandalach, plotkach i ploteczkach.

Nie pyta się nigdy, co stało się z poprzednimi faworytami arcyksiężnej. Nie poddaje się moralnej ocenie działalności własnej i znajomych. Nie komentuje się sugestii, że to urok zapewniający spokój i dobrobyt Armaret wypaczył Ys. Nie mówi się o rzeczach nieciekawych.

Dzielnica czerwonych latarni

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: gadżet – kompromitujące materiały (obniża pewność siebie przeciwnika o 2).

Elementy: czerwone latarnie, obnażone wdzięki, zarumienione twarze, wyłożone muślinem wnętrza, lustra na sufitach, aksamitna pościel, szangijskie parawany, przyćmione światło, natrętni naganiacze, dyskretne alkowy, chichoty i szepty.

Antagoniści: kultyści szukający ofiary, bandyci, szantażyści, *femme fatale*, uwodziciele bez skrupułów, oszuści, sukkuby.

Zagrożenia: egzotyczne choroby, wycieńczenie całonocnym tańcem, niesprawdzone używki.

Skandale: chwilowy brak wyposażenia, niechciane spotkanie, ujawnienie incognito, niedyskrecja, nieprzestrzeganie egzotycznych zwyczajów.

Cele: pragnienie nowych wrażeń, dotarcie do ważnego świadka, poszukiwanie osoby zaginionej, praca nad artykułem, szukanie natchnienia, spotkanie biznesowe, schadzka, szantaż.

Ys w pigułce

Postaci: marynarze, hazardziści.

Potwory: ryboludzie, sukkuby.

Nagłówek z prasy: „Dom aukcyjny de Vries zaprasza na aukcję przedmiotów z kolekcji śp. Caspara van den Braachte. Wśród licytowanych przedmiotów znajduje się słynny eksponat #57: 'Mężczyzna z mackami', bazalt, 12 cm..."

Interesujące miejsca

Armaret – nad całą równiną utrzymuje się urok, wymuszający spokój i zapewniający dobrobyt. Ponieważ budowa linii kolejowych zakłóciłaby działanie zaklęcia, komunikację zapewnia gęsta sieć kanałów.

Stocznia Vey Linda – zakładem położonym na szczycie Muru kieruje stary i bajecznie bogaty krasnolud, który sfinansuje każdy szalony projekt, jeśli tylko jest związany z morzem. Często szuka śmiałków do ryzykownych przedsięwzięć.

Mur Gradlona – gigantyczna tama, rozbudowywana i unowocześniana od ponad dziesięciu wieków. Ścianę z bazaltu i czarnej stali pokrywa sieć drabin, kładek i wind, dziurawią piwnice, składy, warsztaty i mieszkania biedoty. Na szczycie znajduje się Górny Port, obsługujący statki transoceaniczne. Największa śluza świata łączy poziom morza z dokami Dolnego Portu.

Derkstaat – jeszcze kilkanaście lat temu było to ciche i spokojne miasteczko na granicy z Wotanią… czyli nieopodal Pól Śmierci. Nekromancka aura Pól zazębia się z urokiem nad równiną Armaret, tworząc przedziwne efekty. Jeden z reporterów Daily Flash twierdził nawet że widział jak jeden z mieszkańców bestialsko zamordował swoją sąsiadkę, tylko po to, by nazajutrz wstała i pozdrowiła go uprzejmie w drodze do pracy. Ciało reportera zresztą znaleziono potem w dokach Ys.

Pikkie – jedno ze słynniejszych kasyn w Dzielnicy Czerwonych Latarni. Jak dumnie głoszą mosiężne litery nad wejściem – „Tu kończy się prawo książąt". Zresztą, podobno arcyksiężna bywa tu incognito, tracąc fortunę i poznając ciekawych mężczyzn. Wbrew pozorom to jedno z bezpieczniejszych miejsc w mieście, zwłaszcza na załatwianie ciemnych interesów. Brak prawa nie oznacza przecież braku zasad.

Zakon Żelaznej Panienki

Monastyczny Porządek Rycerzy Zakonu Żelaznej Panienki

Stolica: Torburg

Ustrój: teokracja

Władca: Wielki Mistrz Gregon Eisenfuest (krasnolud)

Religia: kościół Żelaznej Panienki (państwowa)

Języki: wotański i inne

Waluta: 1 marka = 100 pfennigów

Powierzchnia: 15,4 tys. km^2

Ludność: 0,7 mln:
35% krasnoludy, 30% ludzie, 23% trolle, 7% niziołki, 3% gnomy, 1% ogry, 1% elfy, 0% orkowie



Państwo Zakonne to najdziwniejszy twór na mapie politycznej Wanadii. Niewielki kraj, formalnie lenno Slawii, w świadomości mieszkańców kontynentu tożsamy jest z przytłaczającym torburskim zamkiem, skąpanym w wyziewach przemysłowych kombinatów Zakonu. Zgodnie z powszechnym przekonaniem, jego mieszkańcy nigdy nie rozstają się ze swoimi parowymi zbrojami, a jedyne, czym się zajmują, to wojna lub technologia.

Sąsiadów Rycerzy przeraża fakt, że najpotężniejsze artefakty technomagiczne znajdują się w posiadaniu ludzi fanatycznie podporządkowanych zbuntowanej maszynie różnicowej. Prawie żadne państwo nie utrzymuje oficjalnych stosunków z heretyckim Państwem Zakonnym, nie przeszkadza to jednak nikomu w korzystaniu z usług mnichów–najemników. Z drugiej strony sprawa wygląda podobnie – Torburczyków średnio interesuje utrzymywanie stosunków dyplomatycznych ze światem. Przez lata Zakon zgromadził nieprzeliczalne skarby, zaś w dziedzinie technologii jest przynajmniej dwa kroki przed całą resztą świata. Te fakty z pewnością nie poprawiają wizerunku Zakonu w oczach mieszkańców Wanadii.

Za kulisami

Powiedzmy wprost: Zakon jest jedynym państwem w **Wolsungu**, które wymyśliliśmy specjalnie dla MG. Średnio sprawdza się jako kraj pochodzenia graczy, jest natomiast wymarzonym tłem dla przygód oraz źródłem doskonałych antagonistów i postaci niezależnych.

Torburg jest odpowiednikiem Malborka, a Zakon to Krzyżacy którzy przetrwali, a na dodatek uzyskali dostęp do technologii niemal wyprzedzających epokę. Stylistyka zakonu balansuje między kosmicznymi marines z „Warhammera 40K", a Bractwem Stali z „Fallouta". Z kolei utrata indywidualności, kult maszyn i akceptacja dla parowych wszczepów przywodzi na myśl Borga ze „Star Treka".

Kult Żelaznej Panienki jest w oczach dualistów herezją. Podczas Wojny jedna ze skomplikowanych Maszyn Różnicowych Zakonu zyskała świadomość lub została opętana przez jakiś byt astralny. Torburczycy obwołali ją nowym wcieleniem Bogini i na jej rozkaz zerwali przymierze z Wotanią.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla bohaterów z Państwa Zakonnego to wojna i religia.

Mnisi–wojownicy zajmują się realizacją misji zleconych przez Żelazną Panienkę: zimni, nieprzystępni, nie przejmują się niczym innym. Wyżsi rangą zakonnicy to wytrawni gracze, perfekcyjnie – jak najlepsze maszyny – przystosowani do wypełniania swoich zadań. W stalowych skorupach wspomaganych zakonnych zbroi kryją się jednak ludzie, zdolni do genialnych improwizacji, nieszablonowych

Postaci z Zakonu w pigułce

Zakonnicy rozumieją świat w kategoriach chłodnej logiki i absolutnego profesjonalizmu. Nie wahają się poświęcić dowolnych zasobów, jeśli tylko mogą uzyskać w ten sposób jakąkolwiek wymierną korzyść. W wolnych chwilach polerują broń lub zbroję, oddają się medytacji albo czytają święte teksty Zakonu. Właściwie nie okazują emocji, a szczytem ekspresji jest dla nich wdanie się w szczerą dysputę teologiczną o podstawach dualizmu.

Imiona męskie i kobiece: dowolne imiona wotańskie, slawijskie lub morgowskie. Na co dzień używają raczej numerów, stopni wojskowych i pseudonimów.

zagrań i blefu. To właśnie decyduje o wyjątkowości Torburczyków.

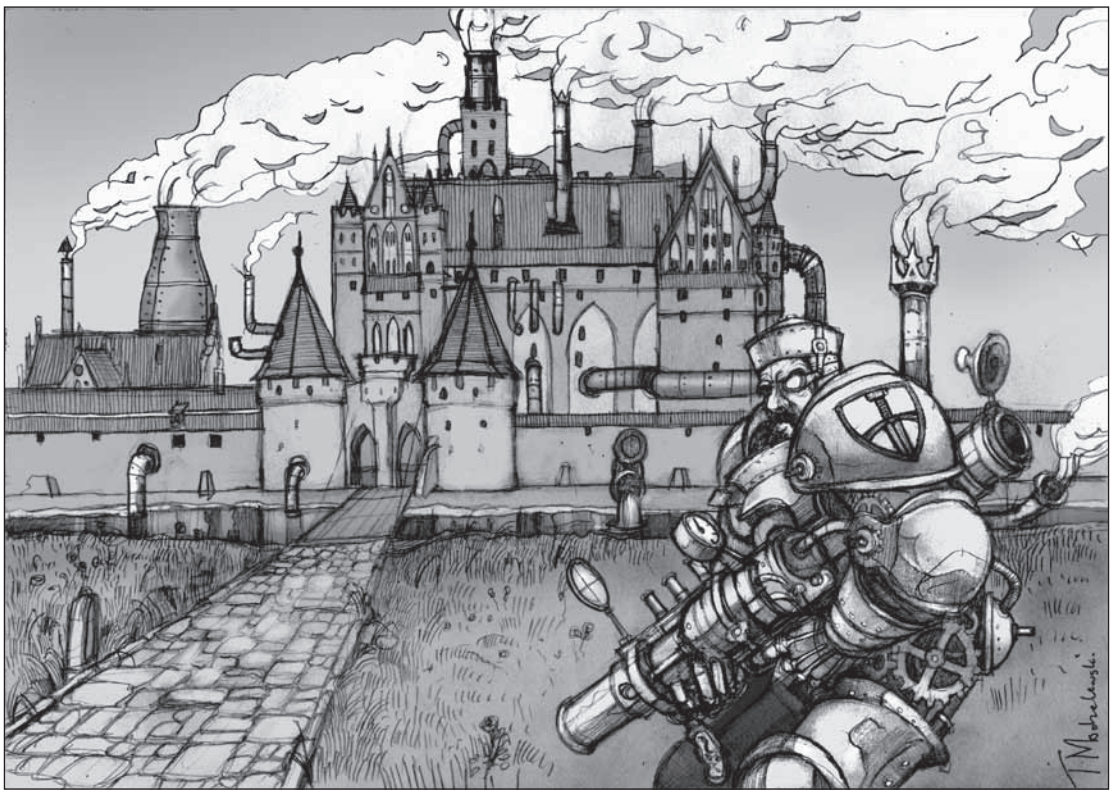
Koncepcje antagonistów typowych dla Państwa Zakonnego:

- młoda agentka specjalna Zakonu, doppelganger z osobowością przeprogramowywaną przed każdą misją;
- doświadczona sierżant, weteran dziesiątek pól bitewnych, *uhrwerk*;
- gnomi skryba zakonny, znawca zarówno pradawnych tajemnic, jak najnowszych technologii. Ma na skroni gniazdo pozwalające łączyć się z maszynami różnicowymi;
- starzejący się troll na zawsze zakuty w parowym pancerzu wspomaganym, automatycznie aplikującym eliksiry uspokajające i pobudzające;
- niziołcza dyplomatka, uprzejma i elokwentna asystentka Pani Ambasador – golema teatralnego sprzężonego z maszyną różnicową;
- sympatyczny ogr z parową protezą ręki, kwatermistrz zakonu wyznaczony do kontaktów z zewnętrznymi kontrahentami.

Przygody

Eksploracja – nieskończone korytarze Twierdzy, laboratoria, symulowane pola walki, magazyny, sale bankietowe, skromne cele mnichów, skryptoria, olbrzymie piwnice i lochy, w których łatwo spotkać potworne zwierzęta – zbiegłe wyniki eksperymentów.

Ryzyko – wykradanie tajnych planów, inkantacji i porwania inżynierów. Szaleńcze pościgi na oblodzo-



nych dachach i skruszonych zębem czasu blankach Twierdzy. Treningi Zakonu, desant ze sterowców.

Salony – wielki biznes i wielka polityka, wysłannicy mocarstw, geniuszy zła, przedstawiciele Pontyfikalu, książęta, królowie, ambasadorowie i posłowie w nieustannym tańcu, w którym nagrodą są względy i tajemnice mnichów–wojowników.

Śledztwa – tajemnicze morderstwa, zazdrośni konstruktorzy, zmagania umysłów. Astralne pojedynki, trupy znajdowane w zamkniętych od środka celach. Uciekinierzy i renegaci, *Ordo Quisitorum* i jego wewnętrzne śledztwa, poszukiwanie heretyków wśród heretyków.

Społeczeństwo

Od czasu objawienia Żelaznej Panienki w Zakonie zaszły potężne zmiany. Coraz więcej Wanadyjczyków zaczyna uważać je za co najmniej niepokojące. Sami mnisi nie robią nic, żeby rozwiać te lęki.

Z obcymi nie rozmawia się o niczym, prócz interesów. Wśród swoich, zakonnicy dyskutują sprawy technologii, uzbrojenia, świętych tekstów i objawień Żelaznej Panienki.

Interesujące miejsca

Poza stolicą, na ziemiach Państwa Zakonnego nie ma w zasadzie nic interesującego: bagniska, moczary, rachityczne lasy, jałowe pola i małe wioski. Twierdza góruje nad całą okolicą.

W centrum tego dyszącego parą, ociekającego olejem, pełnego terkotu pasów transmisyjnych i stuku młotów zamku tkwi, rozparta w wysoko sklepionej kaplicy, Żelazna Panienka. Otoczona przez marmurowe posągi dawnych Wielkich Mistrzów maszyna różnicowa sprawuje swe rządy.

Torburg jest w zasadzie jednym wielkim kombinatem. Nie wiadomo dokładnie, jakimi technologiami dysponują rycerze, ale można domniemywać, że na polu golemologii i kabały nie mają sobie równych. Korzystają z wszystkich udogodnień, jakie daje nowa magia: pneuma, krystalografy, golemy, automatony oraz machiny różnicowe zdominowały miasto, w którym ludzie wydają się być tylko dodatkiem. Osady rolnicze, choć wyposażone w najnowsze modele mechanicznych zwierząt i korzystające podczas upraw z wszystkich osiągnięć współczesnej alchemii i geomancji wydają się przez kontrast z Twierdzą archaiczne i zacofane.

Państwo Zakonne w pigułce

Postaci: skryci zakonnicy, ciemni wieśniacy, zagubieni goście.

Potwory: gargulce, golemy wszelkich odmian i typów.

Nagłówek z prasy: „To siedemnasta podróż dyplomatyczna księcia Meddingtona! Tym razem, celem jego pokojowej misji 'Odkrywcy przeciwko malarii' stać ma się stolica Państwa Zakonnego – Twierdza Torburg. To sensacyjne wydarzenie – będzie to pierwszy oficjalny kontakt przedstawiciela alfheimskiej arystokracji z przywódcami heretyckiego państewka".

Torburg

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: raz na scenę, po udanym teście *techniki* o ST 15, można odnowić dowolną moc i zaklęcie technomagii.

Elementy: mury z czerwonej cegły, kominy, rury poczty pneumatycznej, kute balustrady, witraże o sakralno–industrialnej tematyce. Niezliczona ilość przejść, korytarzy, arkad, krużganków, krenelaży i nowoczesnych instalacji – rur, przewodów, drutów, piorunochronów, kolejek linowych i parowych wind. Gargulce i kute rzygacze na rynnach, bluszcz oplatający ścianę, półki i parapety, wyrastające w ostatnim momencie pod nogami bohaterów. Kaplice, kanały wentylacyjne, lochy, sztolnie i tunele, wieczne ognie alchemiczne.

Antagoniści: *uhrwerk*, golemy, golemy sakralne, golemy teatralne, zakonnicy w parowych zbrojach, gargulce, opętane maszyny różnicowe.

Zagrożenia: upadki, wyładowania maniczne, burze, zwietrzałe mury, pióropusze pary, tłoki, wielkie zębatki, zaklęcia ochronne.

Skandale: nielogiczne zachowanie, przekraczanie uprawnień przysługujących gościom, dysputy teologiczne.

Cele: spotkanie z agentem Zakonu, poszukiwanie zbrojnej pomocy, genialny wynalazek, który doceni tylko Torburg, spisek Patriarchy wymierzony w heretyków, próba odkrycia natury Żelaznej Panienki.

Atlantyda (kontynent)

Atlantyda

Państwa i kolonie: Tzitzimime

Największe miasto: Santa Luna

Religie: pontyfikalizm, wielobóstwo, pomniejsze kulty

Języki: mictlański, koriolski, wotański

Powierzchnia: 16,5 mln km^2

Najwyższy szczyt: Monte Rocaguarda (6992 m n.p.m.)

Najniższy punkt: Laguna dela Chica (103 m p.p.m.)

Najdłuższa rzeka: Amacunu (6600 km)

Punkty skrajne: Przylądek Galgo (północ), Przylądek Forward (południe), Przylądek Puerta (wschód), Przylądek Paradiso (zachód)

Najwyższy wulkan: Ojos dela Tormenta (6873 m n.p.m.)

Temperatury: min. –32˚C max. 48˚C



Kontynent Atlantydy leży na południe od Winlandii. Północno–zachodnie wybrzeże pozostaje pod kontrolą Korioli i widać tam wpływ cywilizacji wanadyjskiej. Największe z atlantydzkich miast, Santa Luna, jest olbrzymim molochem, nawet na wanadyjską miarę.

Wszelkie zachodnie wpływy, udogodnienia i zwyczaje znikają kilkadziesiąt kilometrów od wybrzeża. Dalej rozciąga się dżungla, skrywająca prawie cały kontynent przed okiem kolonizatorów. Ciekawość, srebro odkryte w górach, legendy o opuszczonych, porośniętych roślinnością złotych miastach oraz skarbach pozostałych po prastarych cywilizacjach stale nęcą nowych śmiałków. Większość znika na zawsze.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla bohaterów z Atlantydy to dzikość i przygoda.

Mieszkańcy Atlantydy są dla Wanadyjczyków przedstawicielami tajemniczego, niezrozumiałego,

Za kulisami

Atlantyda to dzika i niezbadana Ameryka Południowa, rodem z Indiany Jonesa. Tu poszukuje się miast ze złota, tu żyją plemiona kanibali, składających krwawe ofiary, tu wreszcie szwendają się wyprawy prowadzone przez brodatych profesorów, których trzeba ratować w ostatniej scenie.

Argentyna po II wojnie była azylem dla nazistów, wiec Atlantyda jest miejscem, w którym chronią się zbiegli venrierowcy. Santa Luna to Meksyk (miasto), Rio de Janeiro i Sao Paulo w jednym: gigantyczne miasto przeciwieństw, gdzie pałace bogaczy, wielkie kościoły i budynki muzeów kontrastują z dzielnicami biedoty. A wszędzie odnaleźć można pozostałości indiańskiej potęgi.

Atlantyda pełna jest białych plam, to zapewne tu znajduje się zaginiony płaskowyż z dinozaurami.

Bohater z Atlantydy w pigułce

Nie spiesz się. W porze sjesty zasypiaj. I zawsze, ale to zawsze, miej pod łóżkiem strzelbę. Bądź łuk, w zależności od pochodzenia.

Imiona męskie: Cuatemoc, Ehecatl, Itzcoatl, Itzmali, Mexitli, Tenexuchitl.

Imiona żeńskie: Axytlana, Cocha, Equa, Kamcha, Oxentla, Quilla.

po części zapomnianego świata. Ich wizerunek kreowany jest zwykle przez mity i plotki, bezustannie przypominające historie o krwawych kultach czy nieznanych nauce potworach.

Atlanci w Wanadii to najczęściej ucywilizowani dzicy, dzieci mictlańskiej arystokracji. Zdarzają się też uciekinierzy i waganci, którzy w emigracji do centrum świata upatrują swoją szansę.

Koncepcje egzotycznych i fascynujących postaci z Atlantydy:

- detektyw Ligi Narodów, ścigający zbiegłych venrierowców;
- badaczka–etnograf, poznająca kulturę i języki plemion Atlantydy;
- łowca skarbów, wykorzystujący do poszukiwań najnowsze zdobycze nauki;
- znudzony próżniaczym życiem syn plantatora, zwerbowany przez wywiad Koriolii;
- archeolog w spódnicy, rabuś grobów, słynna profesor uniwersytetu, potomkini Mictlanów;
- kapłanka jednego z tubylczych plemion, zafascynowana technologią.

Przygody

Eksploracja – pradawne świątynie–piramidy i ich labirynty pełne pułapek, zaginiony płaskowyż z dinozaurami, zagubione wśród dżungli złote miasta, fontanny młodości, złote jeziora, starożytne artefakty, nieznana magia.

Ryzyko – jadowite zwierzęta, trujące rośliny, paskudne choroby, gorączka złota, środek tygodniowego Święta Ściętych Głów, przekradanie się dachami Santa Luna do skarbca wicekróla, turniej atlantydzkiej taurydy – z dzikimi minotaurami.

Salony – hacjendy plantatorów, gabinety geniuszy zła, namioty szefów wypraw, komnaty wodzów i ka-



płanów plemiennych, doroczny bal młodzieży u wicekróla, gorączkowe negocjacje na ołtarzu ofiarnym, karnawał w Santa Luna.

Śledztwa – relikty obcych cywilizacji, zaginięcia i porwania, morderstwa na przedmieściach Santa Luna, bunty tubylców, wojny wywiadów, tajemnicze kulty, skolopendra w pościeli gubernatora, zatrute owoce.

Społeczeństwo

W Atlantydzie rozmawia się spokojnie, uważnie obserwując partnera. Miejscowi z takim samym uśmiechem opowiedzą o nawadnianiu pól, dawnych bogach, skrzyniach ze złotem i najlepszej w mieścinie mące kukurydzianej. Zdarza się, iż ktoś traci opanowanie i wywrzaskuje w twoim kierunku piętrowe obelgi w swoim własnym języku – zwłaszcza, gdy bez pozwolenia wejdziesz na jego teren.

Tajna baza venrierowców

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii**.

Specjalne: obsadzający bazę venrierowcy posiadają pulę 2k10, a większość z nich posiada też osiągnięcie: walka (bazy w dżungli).

Elementy: tzitzimska piramida z dymiącymi kominami, czarno–czerwone flagi z czaszką, wielkie podwodne grodzie, patrole rzecznych lewiatanów i zeppelinów, złowroga technologia, nekromantyczne instalacje owinięte siecią wyładowań manicznych, pół–żywe, pół–mechaniczne istoty, plakaty i napisy propagandowe, uwięziony badacz, *oberfuhrer*–strzyga wywrzaskująca komendy.

Antagoniści: zombie z obsługi, ghoule w mundurach, nekrogolemy, techno–nekromanci, kulejący oficer z monoklem, behemoty.

Zagrożenia: zapomniany podziemny labirynt Mictlanów (naszpikowany pułapkami), klątwy bojowe, drenaż energii życiowej, wyładowania maniczne, tortury.

Skandale: współpraca z venrierowcami, odmówienie poczęstunku, porzucenie towarzysza w potrzebie.

Cele: odzyskanie skradzionego reliktu, odbicie porwanego naukowca, ostateczne rozprawienie się z pogrobowcami ven Riera, ucieczka, poszukiwania szalonego licza.

Atlantyda w pigułce

Postaci: Koloniści, turyści, badacze, naukowcy, agenci wywiadu, kapłani Boga Krwi.

Potwory: dzikie trolle, pradawna rasa wielkich, białych małp, wielkie pierzaste węże.

Nagłówek z prasy: „Zaginiona dwa lata temu wyprawa alfheimskich naukowców powróciła na łono cywilizacji! Wyruszyło czterdziestu, wróciło sześciu! Co wydarzyło się przez ten czas? Co widzieli badacze? Na jakie okropieństwa natknęli się w gąszczach dżungli? Dlaczego wróciło tak niewielu? I najważniejsze – czy odnaleźli legendarny Skarb Króla Pachacuti? Dowiemy się jutro, na wykładzie w klubie Złota Ilsadora".

Nie mówi się natomiast o tym, że asymilacja Mictlanów jest pozorna. Nie wspomina o niepokojącej mieszance Nowej Magii z rytuałami z zamierzchłych czasów. Nie dyskutuje o prężnym, doskonale zorganizowanym podziemnym państwie Tzitzimów ani o tym, że nazwa kraju pochodzi od demonów pożerających serca pokonanych wrogów – wszystko jedno – ludzi czy jaguarów.

Interesujące miejsca

Tzitzimime – podobnie jak Dekan czy Khemre, wybierając między poddaństwem a zniszczeniem, kraj zdecydował się na podległość. Jednak, czy to z powodu słabości Korioli, czy dzięki mądrym posunięciom panujących Mictlanów, wyszedł na tym lepiej niż inne kolonie. Tzitzimi studiują na wanadyjskich uniwersytetach i przejmują te elementy Nowej Magii, które im odpowiadają.

Góra Słońca – opuszczona świątynia–piramida pradawnego bóstwa, zdewastowana i ograbiona już przed wiekami. Położona w niedalekiej odległości od Santa Luna, stanowi punkt orientacyjny i pierwszy przystanek wielu wypraw. Przyjęło się, iż kolejni badacze dopisują (kawałkiem węgla) na jednej ze ścian swoje nazwiska, daty, a także komentarze naukowe.

Santa Luna – największe miasto kontynentu, szalona mieszanka tubylczych tradycji, koriolskiej mentalności i Nowej Magii. Olbrzymie miasto–moloch, położone w niecce między górami, spowite smogiem i bagiennymi wyziewami. Oferuje tyle samo bogactwa, co cierpienia.

Lemuria (kontynent)

Lemuria

Państwa i kolonie: Khemre, Aksum, Lemuria Koriolańska, Lemuria Akwitańska, Punt, Tera, Państwo Księdza Jana

Największe miasta: Khemre, Presteria

Religie: alfizm, pontyfikalizm, reformatyzm, ormizm, wielobóstwo, pomniejsze kulty

Języki: alfheimski, koriolski, akwitański, khemrejski

Powierzchnia: 17,5 mln km^2

Najwyższy szczyt: Kibuhura (5859 m n.p.m.)

Najniższy punkt: Lac Assail (107 m p.p.m.)

Najdłuższa rzeka: Tajgete (co najmniej 6 tys km)

Punkty skrajne: Czarny Przylądek (północ), Przylądek Straconych Nadziei (południe), Ponte de Maladie (zachód), Ucho Igielne (wschód)

Największa pustynia: Hamra (4,5 mln km^2)

Temperatury: min. –23°C max. 58°C



Kontynent Lemurii od tysiącleci jest dla Wanadyjczyków uosobieniem tajemnicy. Gorący i dziki, był kolebką pradawnych kultur, ojczyzną przedziwnych stworzeń i źródłem nieprzebranych bogactw. Lemuria jest źródłem kości lewiatana, hebanu, niewolników, diamentów, złota i niezliczonej ilości innych towarów kolonialnych. Serce kontynentu wciąż pozostaje niezbadane – kilkadziesiąt mil w głąb lądu zaczyna się ziemia nieznana. Dzikie plemiona orków odprawiają tam swoje rytuały, gryfy i mantikory polują na nieostrożnych podróżników, a skrzydlate małpy gnieżdżą się w ruinach prastarych miast. Tak naprawdę, nikt nie wie, na jakie cuda można tam natrafić.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla bohaterów z Lemurii to ulotność i skrytość.

Za kulisami

Lemuria to gorąca i tajemnicza Afryka, jaką znamy z powieści i filmów przygodowych, jak „Kopalnie króla Salomona", „Mumia", „Przygody Tomka na Czarnym Lądzie" czy „W pustyni i w puszczy".

Na północy kontynentu panuje cywilizacja wanadyjska, z dworami gubernatorów, Legionem Kolonialnym i Zakonem Płonącego Miecza na czele (to odpowiedniki francuskiej Legii Cudzoziemskiej i Zakonu Maltańskiego), ale im dalej na południe, tym więcej spotyka się przebiegłych kupców czy półdzikich mieszkańców pustyń.

Khemre to dużo bardziej Egipt faraonów, niż kraj arabski. Państwo Księdza Jana to magiczna Południowa Afryka po alternatywnych wojnach burskich.

Bohater z Lemurii w pigułce

Nie mów zbyt wiele bądź zasypuj rozmówcę lawiną słów. Przyjezdnych traktuj jak dzieci – przybyli tu, aby bawić się rzeczami, z którymi obcujesz na co dzień. Bądź oszczędny w ruchach. Znajdź sobie zajęcie na gorące godziny dnia – sączenie sorbetu, palenie fajki wodnej, a może… sen?

Imiona: akwitańskie, alfheimskie lub koriolskie – zależy, z której kolonii pochodzisz.

W Lemurii nie pyta się o nic wprost. Bezpośredniość uchodzi za jedną z największych zniewag, gdyż każdy ma tu prawo do prywatności. Lemuria sama odkryje sposób na ujawnienie słabości przybyszów i pokaże, jak mało znaczą wobec wielkiej tajemnicy kontynentu.

Lemuryjczycy są ludźmi drogi – każdy przychodzi, przypływa bądź przyjeżdża ze swoją opowieścią. Jedni je opowiadają, inni zachowują je dla siebie. A są to historie niecodzienne: o dalekich krainach, ciekawych ludziach, wspaniałych skarbach i niesamowitych wydarzeniach.

Koncepcje egzotycznych i fascynujących postaci z Lemurii:

- Dama Zakonu Płonącego Miecza z Tery, ochraniająca misje w głębi lądu;
- szaman z interioru, pojmany w niewolę i uwolniony w podzięce za wyleczenie swojego pana;
- córka dyrektora Kompanii Wschodniolemuryjskiej, gardząca salonami na rzecz polowań na słonie;
- weteran Akwitańskiego Legionu Kolonialnego, właściciel olbrzymiej kolekcji map wiodących do ukrytych skarbów;
- badacz–awanturnik, ceniący znaleziska głównie ze względu na zawartość złota;
- natchniona pianistka – tajemnicza piękność o hebanowej skórze, adoptowana i wychowana przez bogatą baronową.

Przygody

Eksploracja – piramidy i ich skarby, wykopaliska, zasypane piaskiem wejścia do świątyń, tropikalne dżungle, ruiny miast, wykute w skale mityczne stworzenia, opuszczone kopalnie, niezbadane labirynty pod starożytnymi miastami, kanały pod Khemre.



Ryzyko – burze piaskowe, jadowite zwierzęta, pustynni nomadzi, plugawe rytuały, kindżały w ciemnych uliczkach, gra w trzy karty na zatłoczonych bazarach, szaleńczy wyścig w koronach drzew, skrzydlate małpy – złodziejki.

Salony – pałace szejków, żyzne oazy, klasztory pustynnych mnichów, domy uciech i cuchnące daktylowym bimbrem speluny, targi niewolników, bal u ambasadora, spotkanie w konsulacie, pertraktacje na wiszącym moście.

Śledztwa – przemyt, bunty kacyków, zuchwałe kradzieże artefaktów, nieznane narkotyki, tajemnicze zaginięcia urzędników konsulatu, braki w magazynach Legionu Zamorskiego, ślad hipopotama odciśnięty w ogródku wiejskiej rezydencji pod Lyonesse.

Khemrejska nekropolia

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: jeśli bohaterowie szukają skarbów, raz na sesję mogą wykonać test *analizy*, *wiedzy akademickiej* lub *spostrzegawczości* o ST 30. Podbicie: odnaleziono gadżet, sukces: +1 do Bogactwa dla wybranej osoby, porażka: pułapka, postaci uczestniczące w teście tracą 1 Kondycji.

Elementy: piramidy, posągi sfinksów, karawany, stanowiska archeologiczne, hieroglify na ścianach, urny i kanopy, ukryte pomieszczenia, tajemnicze artefakty, starodawna technologia, labirynty.

Antagoniści: ożywione posągi, mumie, piaskowe demony, venrierowscy poszukiwacze artefaktów, plemiona dzikich nomadów.

Zagrożenia: odwodnienie, upał, pułapki, burza piaskowa, osypujące się wykopy, pułapki, roje mięsożernych skarabeuszy.

Skandale: złamanie lokalnego tabu, dyskusje naukowe, przypadkowe zniszczenie bezcennego zabytku, zakazane romanse, zakupy bez targowania się, zapominanie o bakszyszu.

Cele: odnalezienie grobowca legendarnej władczyni, ominięcie klątwy faraonów, ucieczka przed ożywionym posągiem sfinksa, poszukiwanie tajnych przejść, odcyfrowywanie hieroglifów, poszukiwanie skarbów, zabytków i artefaktów, znalezienie drogi powrotnej z piramidy.

Lemuria w pigułce

Postaci: pustynni nomadzi, poszukiwacze skarbów.

Potwory: mumie, ghoule.

Nagłówek z prasy: „Wyprawa badawcza w poszukiwaniu zaginionej Złotej Oazy! Hrabia ven Falkenhausen wyrusza na pustynię za tydzień – do tego czasu oczekuje na krzepkich jeźdźców, którzy nie boją się byle piaskowej burzy. Jego Ekscelencja oferuje pięć marek za dzień służby. Mile widziany własny wielbłąd!".

Społeczeństwo

Nawet gdy odjąć różnorodnych kolonialnych najeźdźców, Lemuria stanowi tygiel narodowości, nacji i plemion – wielokulturowe bogactwo to źródło, z którego czerpać można pełnymi garściami.

Rozmawia się tu na dwa sposoby. Pierwszy stanowią długie, wielowątkowe opowieści, chluba tego kontynentu. Drugi – to burzliwe i widowiskowe negocjacje handlowe na targach i jarmarkach. Tutejsi lubią mówić – zależy jednak co i do kogo. Na pewno nie rozmawia się z osobami, które chcą poznać wszystkie sekrety Lemurii w jeden wieczór.

Interesujące miejsca

Aksum – Przed wiekami Aksum było potężnym królestwem. W okresie największej świetności panowało bezlitośnie nad niemal całym kontynentem. Obecnie jest tylko mglistą legendą o państwie w sercu Czarnej Dżungli oraz plotką o odrażających kultach obcych bogów i bezlitosnych łowcach niewolników.

Transalaneia – znane częściej jako Państwo Księdza Jana to młody kraj, który wywalczył niepodległość podczas Wielkiej Wojny. Potomkowie kolonistów z Ys, Alfheimu i Wotanii potrafili doskonale wykorzystać złoża złota i diamentów. Obecnie, choć państwo nie zostało oficjalnie uznane przez Królową Tytanię, jego niepodległości nic nie zagraża.

Port Beauregard – nadmorska twierdza–stolica Lemurii Akwitańskiej. Siedziba Akwitańskiego Legionu Kolonialnego: elitarnej, szkolonej w najcięższych warunkach jednostki armii Akwitanii.

Tera – skalista wyspa na Morzu Wewnętrznym, siedziba Zakonu Kawalerów Płonącego Miecza, miejsce śmierci Rovannona Villanteau.

Purgatoria (kontynent)

Purgatoria

Państwa i kolonie: Purgatoria, Archipelag Lofara

Największe miasta: Port Murray

Religie: alfizm, reformatyzm, pontyfikalizm, wielobóstwo, pomniejsze kulty

Języki: alfheimski, inne języki wanadyjskie, dialekty plemienne

Powierzchnia: 30 mln km^2 (z czego 7,5 mln km^2 lądu)

Najwyższy szczyt: Piramida Janszoona (4884 m n.p.m.)

Najniższy punkt: jezioro Eris (15 m p.p.m.)

Najdłuższa rzeka: Melville River (3480 km)

Punkty skrajne: Przylądek Ness (północ), Przylądek Gibbson (południe), Przylądek Ausian (zachód), Pointy Slope (wschód).

Największa pustynia: Wielka Pustynia Tytanii (1 mln km^2)

Temperatury: min. –22°C max. 52°C



Na słowo „Purgatoria" przed oczyma staje olbrzymi obszar na Oceanie Południowym, obejmujący sam kontynent oraz archipelagi okolicznych wysp i wysepek. Wpływy cywilizacji widać tylko w kilkunastu koloniach, których nie sposób nazwać miastami. Niezbadane przestrzenie oceanu skrywają setki tajemniczych enklaw, lazurowych atoli i porośniętych dżunglą wulkanicznych wysp, zamieszkałych przez dzikich tubylców.

Jedyną skazą na obliczu tego zakątka świata jest sama Purgatoria, odcięta od reszty globu w 1886 roku, na skutek gigantycznego kataklizmu magicznego. Wyspa (lub mały kontynent – zależnie od uznawanej teorii naukowej) jest kolonią karną, na którą zsyła się kryminalistów z cywilizowanych krajów. Magiczne wiry i stałe patrole wojskowe prowadzone z użyciem smoków gwarantują, że zesłani tu zbrodniarze raz na zawsze usuwani są ze zdrowej tkanki społeczeństwa.

Za kulisami

Purgatoria to tak naprawdę trzy obrazy. Po pierwsze, wszystkie niesamowite miejsca Polinezji – białe plaże, porażająco błękitne laguny, jadowicie zielona dżungla. Ziemie dzikich, mężnych wojowników, podstępnych szczurowatych knypków oraz oddanych duchom natury, potężnych szamanów.

Po drugie, na Purgatorię składają się kolonialne miasteczka, ciche, leniwe. Panuje tu nuda i dziwne zwyczaje – od steków z kangura, przez ludożerców, aż po kulty cargo, których magia jest w świecie **Wolsunga** faktem.

Po trzecie, jest właściwa Purgatoria. Magiczny Paroksyzm zmiótł tu z powierzchni ziemi większość ludzkich osad. Katastrofę przeżyło około trzech tysięcy osób o wanadyjskich korzeniach. Jeśli szukasz miejsca na wiktoriańskiego Mad Maxa – Purgatoria jest idealna.

Bohater z Purgatorii w pigułce

Wiesz do czego służą sztućce, ubrania i bieżąca woda – po prostu dawno (lub nigdy) z nich nie korzystałeś. Bądź prostolinijny, szczery i uprzejmy, jednocześnie zupełnie lekceważąc konwenanse. Staraj się mieszać zwroty i używać dziwacznych przysłów. Tłumacz po fakcie, że miałeś na myśli coś zupełnie przeciwnego.

Imiona męskie: Hamaku, Maui–a–kalano, Menehune, Paliuli, Pimoe, Tikitiki, Tongafusi, Waialae.

Imiona kobiece: Atalanga, Hale–a–ka–la, Jaya, Kamapua, Namakea, Nuuana, Talaga, Taranga, Wakea.

Bohaterowie

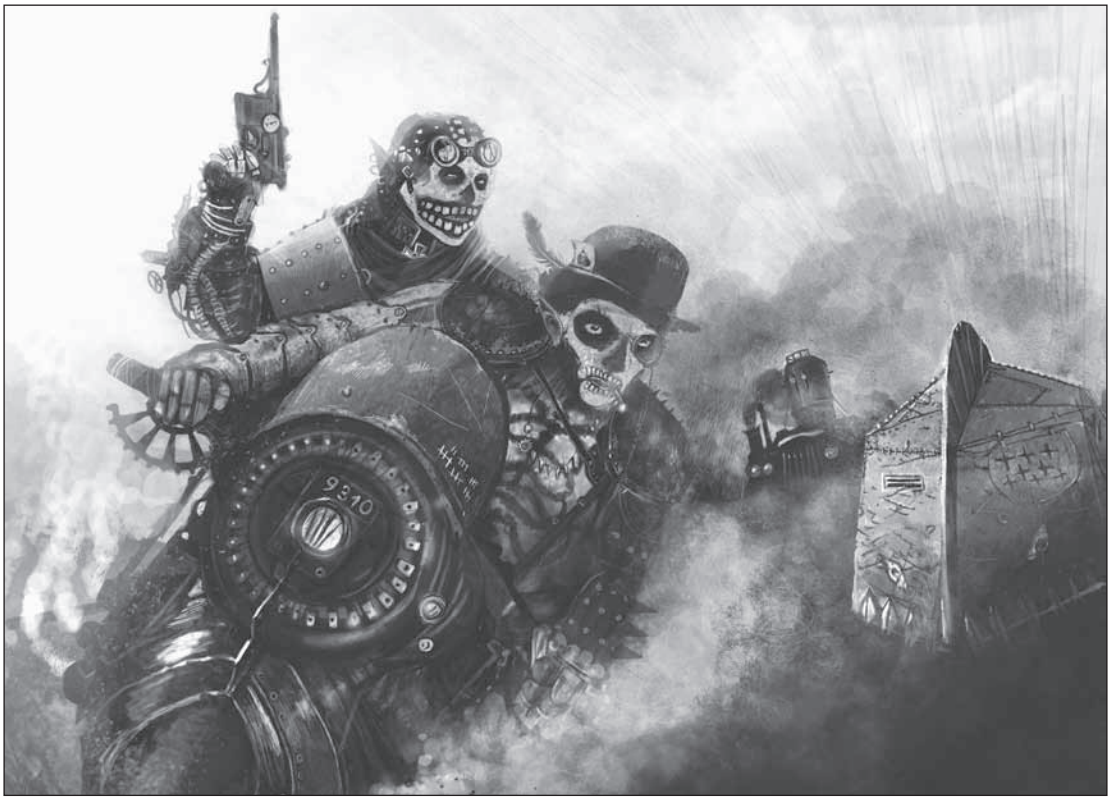
Słowa kluczowe dla bohaterów z Purgatorii to tabu i egzotyka.

Rdzenni mieszkańcy żyją w samym sercu natury, w jej rytmie i na jej warunkach. Ich zachowania, rytuały i obrzędy są tajemnicze i egzotyczne, a każdą sferę życia regulują święte zasady. Bardzo trudno jest spotkać ich w Wanadii – czasem tylko w gabinetach osobliwości obejrzeć można wytatuowanego orczego ludożercę, a ekscentryczny lord miewa w swojej świcie mieć potężnego ochroniarza, pochodzącego z któregoś archipelagu.

Wanadyjczycy z purgatoryjskich kolonii również, często wbrew sobie, przesiąkają tutejszym podejściem do życia. Tym bardziej kurczowo starają się trzymać resztek swojej kontynentalnej tożsamości, co prowadzi do wielu zabawnych sytuacji w rodzaju melonika noszonego do biodrowej przepaski czy jedzenia bananów na srebrnej zastawie.

Koncepcje postaci typowych dla Purgatorii:

- łowczyni krokodyli, nie rozstająca się z cygarem i wielką maczetą;
- stary szaman, dzierżący przerażającą moc rozmowy z rekinami;
- dziecko–podrzutek z talentem nawigatora i absolutnym wyczuciem kierunku;
- wielki, spokojny i sprawiedliwy osiłek o gołębim sercu i stalowych pięściach;
- córka zaginionych wotańskich podróżników, wychowana w rodzinie wodza tubylców;
- pisarka zafascynowana Purgatorią, podróżująca wszędzie ze swoim fortepianem.



Przygody

Eksploracja – tysiące niezbadanych wysepek, ruiny przedwiecznych cywilizacji, olbrzymie posągi długouchych bożków, wodospady i bezdenne jeziora, skarby piratów, sekretne poligony Wielkiej Wojny, skarbce smoków rezydujących w tych okolicach.

Ryzyko – wyprawy w samo serce dżungli, rejsy na chybotliwych tratewkach przez atole wypełnione rekinami, podryw albo partyjka pokera w miasteczku kopaczy, mecz bokserski z lokalną sławą, ujeżdżanie strusi.

Salony – kolonialne bale, białe kościoły reformatów, spotkania na herbatce z trzęsącym całą okolicą pastorem. Saloon poszukiwaczy złota, fordanserki, burdelmamy. Wizyta u dzikich plemion, zupa z małpy (gotowanej w całości, z włosami).

Śledztwa – trucizny z przepastnych głębin dżungli. Zaginione posążki boga–rekina, znaleziony gdzieś w Wanadii trup ze śladami ugryzienia węża, który występuje tylko w Purgatorii. Przemytnicy lotosu, handlarze niewolnikami, sekretne kulty, kapłani voodoo.

Tropikalna wyspa

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: wszędzie roi się od jadowitych stworzeń, więc każdy krytyczny pech ma dodatkowy efekt – utratę punktu Kondycji.

Elementy: zielone wzgórza, pokryte plantacjami trzciny cukrowej. Gorąca, wilgotna dżungla, piekło splecione z lian, kolczastych krzewów i gnijących pni. Wioski tubylców, polujących na tuńczyki. Leniwe, portowe miasto, zamieszkane przez wybuchową mieszankę Koriolczyków i Alfheimczyków. Błękitny atol i tętniąca życiem rafa koralowa.

Antagoniści: rekiny, ludzie–rekiny, piraci, ludożercy, zbiegli zesłańcy.

Zagrożenia: jadowite węże, trujące żaby, kolczaste, trujące rośliny, jeżowce i mureny, pająki, skolopendry, ocean, rekiny, jadowite ryby i węże morskie, słońce, brak wody.

Skandale: złamanie tabu, romans z żoną (lub córką) gubernatora, ukrywanie zbiegów, nieporozumienia kulturalne, dyskusje o polityce.

Cele: szybkie wzbogacenie się, skarby piratów, czerwony lotos, handel dzikimi zwierzętami. Wizyta w koloniach, rozkaz stawienia się w garnizonie na Trzech Siostrach, rozbitkowie na bezludnej wyspie, misje ratunkowe, poszukiwania nieznanych nauce lekarstw.

Purgatoria w pigułce

Postaci: tubylcy w dłubanych łódkach, ludożercy z dżungli, bezlitośni łowcy niewolników.

Potwory: rekiny, węże i demony z wierzeń tubylców: ludzie–rekiny i ludzie–węże...

Nagłówek z prasy: „To już czwarta ofiara mordercy z doków! Wstrząsającego znaleziska dokonał wczoraj konstabl Arnold F. Niezidentyfikowane jeszcze ciało, pozbawione górnych kończyn i połowy tułowia zostało wyłowione z nieużywanego już doku 4C".

Społeczeństwo

W przypadku dzikich ciężko mówić o społeczeństwie – to grupki barbarzyńców, związanych pragnieniem jedzenia ludzkiego mięsa. Małe społeczności kolonistów najczęściej oddają się duchowemu przewodnictwu lokalnego pastora (alfiści i reformatyści). Kolonie rządzone są przez gubernatorów, których łaskawa królowa Tytania, w swej nieskończonej mądrości, mianuje najczęściej spośród lokalnych mieszkańców.

Interesujące miejsca

Trzy Siostry – miejsca, w które zwykli śmiertelnicy nigdy się nie zapędzą. Trzy wyspy, położone na północny zachód od Purgatorii, najbliższe nieprzekraczalnej granicy Paroksyzmu. Dwie z nich są bazami alfheimskimi (Titanea i Port George), trzecia należy do Korioli (El Diavolo).

Wyspa Bari – kolonia alfheimska, na której znajduje się wotańska baza wojskowa Blutensang. Obowiązek utrzymywania kontyngentu wojskowego i patrolowania archipelagu został na Wotanię nałożony w traktatach kapitulacyjnych.

Ptasia Wyspa – nieduża wyspa, znajdująca się tuż za granicą Paroksyzmu, niecałą milę morską od Trzech Sióstr. Lśni w blasku słońca jak wypolerowany metal. Jej powierzchnia pozbawiona jest jakiejkolwiek roślinności, pokryta jest białym pyłem – jednak nie jest to piasek czy sól – to szkielety ptaków, zmielone na drobinki przez wiatr.

Sunnir (kontynent)

Sunnir

Państwa i kolonie: Imperium Atmanu, Dekan, Shang–In, Ozumu, Shang–Dekan, sunirska część Morgowii

Największe miasta: Zhonglung (Shang–In), Port Lancel (Dekan), Tyrd (Atman)

Religie: ormizm, wielobóstwo, solaryzm, alfizm,

Języki: ormicki, dekański, szangijski, ozumu

Powierzchnia: 26,0 mln km^2

Najwyższy szczyt: Mount Eternal (9001 m.n.p.m)

Najniższy punkt: Nizina Siddim (435 m.p.p.m)

Najdłuższa rzeka: Chang–jang (6400 km)

Punkty skrajne: Przylądek Północny (północ), Przylądek Kauczukowy (południe), Przylądek Księcia Ruryka (wschód), Przylądek Pasza (zachód)

Największa pustynia: Pustynia Ognista (6 mln km^2)

Temperatury: min. –50˚C max. 50˚C



Największy kontynent świata rozpościera się od graniczących z Wanadią stepów na zachodzie, po omywane przez ocean wyspy Ozumu daleko na wschodzie. Wiecznie zmarznięta północna tundra w centrum kontynentu przechodzi w spalone słońcem pustynie, te zaś zmieniają się w niebosiężne góry, których południowe stoki schodzą ku żyznym równinom Dekanu.

Na terenach Sunniru powstały pierwsze cywilizacje, po których pozostały tylko zasypywane piaskiem ruiny, tajemnicze relikty i nikłe ślady w legendach.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla bohaterów z Sunniru to wyrafinowanie i magnetyzm.

Sunirczycy to potomkowie starych, niegdyś potężnych cywilizacji. Ich egzotyczne, niezrozumiałe zwyczaje i skomplikowane kultury zbudowane wedle obcych wzorców fascynują Wanadyjczyków.

Za kulisami

Sunnir to przekrój przez najciekawsze geograficznie i politycznie fragmenty Azji. Masyw Teloganu to Himalaje (z Mt. Eternalem), Atman jest Imperium Osmańskim w czasach największego rozkwitu, Dekan to Indie (brytyjskie) z kultami dusicieli, prosto od Verne'a i Kiplinga. Shang–In to odpowiednik osłabionych Chin z czasów wojen opiumowych i powstania bokserów. Ozumu jest Japonią, obronną ręką wychodząca z izolacjonizmu i rozpoczynającą etap gwałtownego rozwoju – jedyną w swoim rodzaju mieszankaąsamurajów, Godzilli i wielkich, parowych robotów. Indochiny, ukryte pod nazwą Shang–Dekan, zagospodarujcie według własnego uznania.

Sunirczycy to doskonali antagoniści – idealne połączenie złego orka rodem z kanonu fantasy i niegodziwego Chińczyka z dziewiętnastowiecznych powieści przygodowych.

Sunirczycy w Wanadii to zazwyczaj dyplomaci, arystokraci, urzędnicy kolonialni lub imigranci zwabieni wizją lepszego życia.

Koncepcje egzotycznych i fascynujących postaci z Sunniru:

- syn maharadży, absolwent Uniwersytetu w Lyonesse i turysta;
- tancerka–spirytystka odzyskująca skarby zrabowane z Dekanu;
- bogaty pasza rozwiązujący dla rozrywki zagadki kryminalne;
- tancerka brzucha i agentka wywiadu;
- właścicielka salonu masażu tworząca magiczne tatuaże;
- samuraj wyszukujący dla Cesarza patenty na obiecujące wynalazki.

Przygody

Eksploracja – zdobywanie ośmiotysięczników, pielgrzymki do górskich klasztorów, poszukiwania Shangri–La, łowy na Yeti, wykopaliska w ruinach Tellycho.

Ryzyko – akcje wywiadowcze w Ozumu, wykradanie klejnotów z dekańskich świątyń, starcia z piratami, wyprawy do atmańskich haremów.

Bohater z Sunniru w pigułce

Mieszaj elementy ubioru: sari z melonikiem, frak z kataną, pantalony i żakiet. Uśmiechaj się, a w sytuacjach stresowych wygłaszaj podejrzane maksymy.

Imiona męskie:

Atman – Ahmed, Emin, Hakan, Kadri, Kemal, Sulejman, Volkan.

Dekan – Agni, Devdan, Jagjit, Mahatma, Mohinder, Pran, Rakesh, Rashif.

Shang–In – Chao, Cheng, Huang, Jang, Kim, Lin, Mu, Qiu, Ru, Shi, Zhou.

Imiona kobiece:

Atman – Alya, Ayda, Berna, Filiz, Gulsun, Kernem, Nergiz, Nilufer, Ozlem, Pinar, Tulay.

Dekan – Amala, Dipali, Padmavati, Rati, Veda, Yamuna.

Shang–In – Ai, Fai, Fen, Ju, Kai, Lan, Li–Li, Nuo, Pei–Pei, Qiu, Rei, Shu, Xia, Ya, Ziyi.



Salony – audiencje na dworze Cesarzowej Wdowy, ceremonialne picie herbaty, towarzyska gra w polo na słoniach, szangijska opera, dekańskie festyny, przyjęcia Kompanii Wschodniodekańskiej.

Śledztwa – rytualne morderstwa urzędników kolonialnych, poszukiwania sunirskich smoków, rozpracowywanie handlarzy lotosem, poszukiwania dam porwanych do haremów.

Społeczeństwo

W Sunnirze rozmawia się podniesionym głosem, mocno gestykulując, na zatłoczonych targowiskach, w pałacach, przy zbyt egzotycznych przekąskach i co najmniej podejrzanych napitkach.

Pyta się o drogę, targuje się o cenę pamiątek, stara się zrozumieć enigmatyczny uśmiech zasuszonego staruszka z miotłą, dogaduje się z przewodnikiem lub rikszarzem.

Z powodu bariery językowej nie rozmawia się raczej o rzeczach bardziej abstrakcyjnych niż trasa podróży, jedzenie, polowania lub ukryte świątynie.

Interesujące miejsca

Imperium Atmanu – choć pasza Ataysul włada większością ormickich plemion, zepsute imperium jest kolosem na glinianych nogach. Tylko w świętym mieście ormitów, Tyrdzie, płonie ogień wiary. Mówi się, że znaki zapowiadają nadejście kolejnego Proroka.

Dekan – dopiero Alfheim połączył setki królestw i księstw półwyspu, włączając je do Korony i tworząc znaną dziś krainę. Gorący i zmysłowy Dekan Tysiąca Bogów zlał się z zimnym, pruderyjnym, monoteistycznym Alfheimem i nie sposób już wyobrazić sobie Lyonesse bez Jakszów, a Dekanu bez alfheimskich dżentelmenów.

Shang–In – okres świetności Państwa Środka przeminął. Mur który przez wieki bronił Boskie Cesarstwo przed barbarzyńcami, nie zatrzymał ich pieniędzy. Działa pancerników trzymają w szachu wszystkie porty, a wanadyjskie Kompanie Handlowe sprawują rzeczywistą władzę na terytorium Shang In. Tylko sekretne wojny między handlarzami czarnego lotosu chronią cesarstwo przed utratą resztek niezależności.

Ozumu – tajemnicze wyspiarskie królestwo, przez wieki było odcięte od świata przez magiczne wichry i gigantyczne fale. Od zakończenia Wielkiej Wojny powoli i na własnych warunkach nawiązuje kontakt z zachodnią cywilizacją. Cesarz wynajmuje najlepszych wanadyjskich specjalistów i masowo kupuje patenty. Wanadyjskie Kompanie Handlowe nie odważyły się jeszcze wypowiedzieć mu otwartej wojny.

Barwne i intrygujące kontynenty poza Wanadią opisuje dodatek **W pustyni i w puszczy zawierający** szczegółowe informacje na temat 12 państw z całego świata oraz ludności i stworów je zamieszkujących.

Nie mogło też zabraknąć historii kontynentów i opisu egzotycznych społeczeństw. Do tego cała masa gadżetów, atuty, organizacje i nowe osiągnięcia.

Harem

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: dyskusja – wszystkie argumenty wsparte ciekawą opowieścią zyskują bonus +5.

Elementy: piękne nałożnice w woalkach, zgrabni młodzieńcy, ogry–eunuchowie, mozaiki, fontanny, łaźnie, stosy poduszek, daktyle w miodzie, 1001 nocnych opowieści, fajki wodne, ciężkie zasłony.

Antagoniści: ogrzy eunuchowie z olbrzymimi bułatami, złośliwe dżiny, sukkuby w woalkach.

Zagrożenia: zatrute daktyle, lotos w fajkach wodnych, ukryte zapadnie, wytłumione sale tortur, jadowite węże w pościeli.

Skandale: znudzone nałożnice, rozwścieczony pasza, brak odpowiedniej opowieści.

Cele: niedosyt opowieści, próba zamachu na paszę, niedosyt wrażeń, spełnienie zakładu, poszukiwania zaginionych, odbijanie porwanych, przerwa podczas walki z geniuszem zbrodni.

Sunnir w pigułce

Postaci: ogry–eunuchowie, Jakszowie, szangijscy mnisi, dekańscy dusiciele.

Potwory: gryfy, olbrzymie potwory, golemiczni samurajowie, dżiny.

Nagłówek z prasy: „Lyoneskie Muzeum Historii Naturalnej zaprasza na nowootwartą wystawę poświęconą najstraszniejszym istotom, jakie nosiła ziemia. Będzie można zobaczyć na niej między innymi szkielet smoka wykopany na Pustyni Ognistej..."

Winlandia (kontynent)

Winlandia

Państwa i kolonie: Alfheim Zamorski, Liga Wolnych Hrabstw, Wyspy Karmazynowe.

Największe miasta: New Ness (Alfheim Zamorski), Los Santos (LWH)

Religie: alfizm, dualizm, szamanizm, voodoo

Języki: alfheimski, inne języki wanadyjskie, lokalne narzecza

Powierzchnia: 15,5 mln km^2

Najwyższy szczyt: Mount Wendigo (6224 m n.p.m.)

Najniższy punkt: Kanion Umarłych (85 m p.p.m.)

Najdłuższa rzeka: Missidaesy (4200 km)

Punkty skrajne: Przylądek Falkenhausena (północ), Punta Loa (południe), Cape St. Berenus (wschód), Przylądek Księcia ven Axen (zachód)

Największe jezioro: Lake Supernal (82 tys km^2)

Temperatury: min. –45°C max. 57°C



Za kulisami

Winlandia – czyli Ameryka Płn.. Karol May spotyka Ala Capone, Buffalo Billa i Jacka Londona. Zachód to western, miasta proponują alternatywną kolonialną prohibicję, wieś jest Nową Anglią wprost z Lovecrafta. Kontynent na pierwszy rzut oka bardzo podobny jest do Wanadii, a w sercu skrajnie się od niej różni. W **Wolsungu** nie ma Stanów Zjednoczonych, istnieje tu jednak kilka państewek: nieuznawana przez opinię światową Liga Wolnych Hrabstw na zachodzie, państwa Windian na Wielkich Równinach, kolonie na wschodnim wybrzeżu, z których część wciąż stara się zrzucić jarzmo alfheimskiego panowania, oraz wielkie latyfundia bawełnianych baronów lojalistycznej Konfederacji Południowej. Historyczny konflikt Północ–Południe rozgrywa się na linii Wschód–Zachód i jest obecnie w stadium, które można nazwać zimną wojną secesyjną.

Kontynent na zachodzie, odkryty przez trollowych wygnańców, ucywilizowany dopiero przez Alfheim. Podczas Wojny w Winlandii wybuchło powstanie i na krótki czas powstała efemeryczna Liga Wolnych Hrabstw. W końcowej fazie Wojny Korona odzyskała kontrolę nad większością zbuntowanych kolonii. Rebelianci schronili się na niecywilizowanych Terenach Zachodnich, skąd przeprowadzają czasem wypady na okupowane terytoria.

Nie zmienia to jednak faktu, że lwia część Winlandii wróciła do Alfheimu i pomnaża bogactwa Korony. Południe słynie z wielkich plantacji bawełny oraz hodowli bydła i owiec, zaś na północy powstaje coraz więcej fabryk i kombinatów.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla bohaterów z Winlandii to niezależność i zawziętość.

To nie jest miejsce dla niezdecydowanych mięczaków. Nieistotne, czy emigranci przybyli tu z własnej woli, czy nie. Jeśli przetrwali, musieli być twardzi.

Poszukiwania złota, tropienie Windian, polowania na bizony, walka o niepodległość, mierzenie się z prastarymi koszmarami z innych wymiarów – w Winlandii rzeczy nudne i łatwe po prostu się nie wydarzają.

Koncepcje widowiskowych i niebanalnych postaci z Winlandii:

- rewolwerowiec – zabójca pojedynkowy, w wolnych chwilach grający na pianinie;
- kurierka z Zachodnich Terytoriów, pilot wiwerny, pół krwi Windianka;
- mistrzyni pokera, córka alfheimskich arystokratów wyklętych za udział w walkach o niepodległość;
- antykwariusz i badacz z Uniwersytetu Miskatonic;
- bezpretensjonalna milionerka i magnatka węglowa, szukająca na wanadyjskich salonach nowych inwestorów;
- przemytnik z małego bananowego księstewka na Wyspach Karmazynowych, szkolony w tubylczej magii.

Bohater z Winlandii w pigułce

Bądź czujny. Bądź szybki. Nie daj się zaskoczyć. Nie ma czasu do namysłu – chwila zawahania i skończysz z kulką we łbie, a tego raczej wolałbyś uniknąć, prawda? Jeśli to tylko możliwe, noś kapelusz i zakładaj kciuki za pas z nabojami.

Nazwiska i imiona głównie alfheimskie, zdarzają się również wotańskie czy koriolskie. Preferowane imiona krótkie, jednosylabowe – popularne są zdrobnienia.

Imiona męskie: Bart, Bill, Bob, Buzz, Dick, Jack, John, Kyle, Matt, Mike, Stan, Will.

Imiona żeńskie: Beth, Betty, Daisy, Dora, Donna, Emma, Martha, Norma, Ruth.

Przygody

Eksploracja – zapomniane kopalnie, cmentarzyska rdzennych mieszkańców, rozległe jeziora, górskie szlaki, pola bitew, opuszczone osady, gorączka złota, nieznane nauce stworzenia, rośliny i kopaliny, polowania na prerii.



Ryzyko – rebelianci z Ligi Wolnych Hrabstw, strzelaniny w samo południe, nieopisane siły kryjące się w puszczach, poszukiwania krewnych porwanych przez Windian, ochrona pociągów, sabotaże podczas budowy tras kolejowych.

Salony – saloony, kasyna, banki i giełdy, obozy wojskowe, domy uciech, wystawy naukowców i artystów, gabinety przedsiębiorców, rezydencje bogaczy oddających się tajemniczym kultom, rady nadzorcze spółek kolejowych i wydobywczych.

Śledztwa – napady terrorystyczne i porwania, spiskowa działalność koriolskich agentów Tzitzimime, próby oszukania urzędu celnego, tajemnicze zaginięcia, wojny patentowe,

Społeczeństwo

W Winlandii rozmawia się przy pokerze i burbonie, cedzi przez zęby lakoniczne uwagi, opowiada niestworzone historie żując tytoń, snuje plany i obiecuje zemstę.

Najczęściej mówi się o interesach. Z przyjemnością rozmawia się o nowych odkryciach, wynalazkach, technologiach. Gawędzi o polowaniach, połowach i pojedynkach. Półgłosem wspomina zabitych bohaterów walki o niepodległość.

Nie mówi się o przegranej wojnie, tlącej się jeszcze rebelii oraz zamachach i porwaniach. Nie porusza tematu odkrytych złóż złota, obiecujących działek, niewolników na plantacjach i przegranych walk z Windianami.

Interesujące miejsca

Tekdyssburg – miasteczko na Wschodnim Wybrzeżu, miejsce kaźni przywódców powstania. Przyjezdnym oferuje się tu pokątnie zakup pamiątek po bohaterach: szabel, pistoletów czy spinek do mankietów, zazwyczaj nie mających nic wspólnego z oryginałami.

New Lyonesse (New Ness) – główne miasto Winlandii, stolica kolonii i siedziba wicekróla. Doskonale ufortyfikowany port, miejsce handlu (nie zawsze legalnego) i rozrywek (tym bardziej). Stąd Alfheim trzęsie całym kontynentem.

Statua Zwycięstwa – ustawiony przy wejściu do portu New Lyonesse gigantyczny golem, dzierżący w dłoniach dwuręczny miecz. Figurę zbudowali Alfheimczycy po wygranej wojnie – ma przypominać mieszkańcom kolonii o władzy, jaka się nad nimi roztacza.

Naumkeag – miasto w sercu Winlandii, słynące z ekskluzywnej i ekscentrycznej szkoły magii, wyłącznie dla dziewcząt.

Tetonwan – olbrzymia równina pośrodku kontynentu. Wedle umów i traktatów należy do Alfheimu, jednak jej faktyczny status jest bardzo zmienny. Wydaje się, że największą kontrolę nad tym olbrzymim terytorium mają orcze plemiona dumnych Windian.

Mischief Creek

Sceneria, ☞317, **opisy scenerii.**

Specjalne: gdy postać ma stracić punkt Reputacji, może zamiast tego stracić punkt Bogactwa.

Elementy: gęsta puszcza, wyścig naukowców, rozrzucone po okolicy obozowiska, wycinka lasu, odwierty, gwałtowna mikroindustrializacja, budowa kolei, potężne mosty rozpinane nad przepaściami, kopalnie, złotonośne potoki.

Antagoniści: konkurencja, agenci obcych wywiadów, dzikie zwierzęta, hobgobliny w pióropuszach.

Zagrożenia: niestabilny teren, sabotaż, przebudzenie uśpionych mocy, wybuchy niesprawdzonych wynalazków, zawał kopalni, dynamit.

Skandale: oszukiwanie przy pokerze, kradzież wynalazku, współpraca z Alfheimem, tchórzostwo.

Cele: poszukiwania nowego minerału, wzbogacenie się, tropienie uciekiniera, testowanie nowych wynalazków, poszukiwanie złota, ucieczka przed wymiarem sprawiedliwości.

Winlandia w pigułce

Postaci: rewolwerowcy, gangsterzy, plantatorzy.

Potwory: szamani niewolników i ich zombie, aligatory na trzęsawiskach i pumy w lesie.

Nagłówek z prasy: „Z okazji jutrzejszych urodzin Wielce Dostojnego Gubernatora Faunydy ogłoszono dzień wolny od pracy! Również zarobki uzyskane jutro przez kupców nie będą obciążone jakimkolwiek podatkiem. Dużo zdrowia, Panie Gubernatorze, od wdzięcznych mieszkańców!”.

Historia

Ten rozdział dzieli się trzy części: Wprowadzenie, Dzieje świata i Kalendarium.

Wprowadzenie omawia elementy fantastyczne, które powodują, że historia **Wolsunga** znacząco różni się od naszej – liczów, smoki i ich udział w Wielkiej Wojnie.

Dzieje świata to opis epok historycznych, pełen pomysłów na przygody i ubarwienie sesji, których można użyć właściwie z marszu.

Kalendarium powstało z myślą o wielbicielach szczegółów, którzy chcą, by ich dobrze wykształcona postać rzucała datami oraz nazwiskami.

Przygody

Proste pomysły na wykorzystanie podczas sesji wątków historycznych:

Eksploracja – poszukiwania zaginionych miejsc, prowadzenie wykopalisk, polowania na terenie ruin lub na relikty z danej epoki.

Salony – zdobywanie pozycji dzięki teoriom i znaleziskom, ośmieszanie rywali, kolekcjonowanie dzieł sztuki z epoki, zakłady na temat naukowych koncepcji i tajemniczych reliktów.

Śledztwa – udowadnianie i obalanie teorii, odkrywanie ważnych tajemnic z przeszłości, zakodowane informacje o skarbach, zemsta zza grobu, opętania, szaleńcy odtwarzający zbrodnie z przeszłości.

Ryzyko – geniusze zbrodni inspirujący się postaciami historycznymi, wykradanie eksponatów z muzeów, skarbce, grobowce i świątynie pełne pułapek i strażników, fałszerstwa i mistyfikacje.

Wprowadzenie

Trzy części tego podrozdziału opisują te fragmenty historii **Wolsunga**, które bezpośrednio wiążą się z elementami fantastycznymi, i w związku z tym różnią się znacznie od odpowiedników z naszego świata.

Historia liczów traktuje o potężnych nieumarłych, których każde pojawienie się powoduje historyczną katastrofę.

Dzieje smoków pozwalają zrozumieć, co łączy ze sobą największe rody królewskie Wanadii i jaki jest wpływ smoków na politykę i sztukę prowadzenia wojen.

Wielka Wojna to rozdział opisujący historię najnowszą i wydarzenia, które mają największy wpływ na przygody waszych bohaterów.

Za kulisami

Historia świata jest ważna tylko o tyle, o ile wpływa na przygody waszych bohaterów. Nie interesuje nas wersja ze szkolnych podręczników – chcemy historii objawiającej się, jak w filmach i powieściach przygodowych.

W „Kodzie Leonarda da Vinci" przeszłość to zagadka. W kolejnych „Mumiach" postaci z przeszłości ożywają jako antagoniści. „Indiana Jones" pokazuje, jak w kinie przygodowym wygląda najnudniejszy z zawodów: archeolog.

Przygody osnute wokół wydarzeń historycznych powodują, że świat gry staje się prawdziwszy, a sesje bardziej zapadają w pamięć.

Historia liczów

Natura liczów

Jedynie opatrzności lub prawom natury należy dziękować za to, że w całej znanej historii powstało tak niewielu liczów. Żałować można, że aż czterech z nich – w czasach współczesnych.

Natura przemiany liczowskiej jest zagadką. Każdy ze znanych władców nieumarłych powstał w inny sposób i w innych warunkach. Na pewno konieczna jest odpowiednia kombinacja wiedzy i umiejętności nekromantycznych, samozaparcia silniejszego niż instynkt samozachowawczy oraz olbrzymich ilości energii życiowej, wyrwanej z ofiar. Na podstawie przekazów można domniemywać, że Saher-

Cytaty ze świata gry

„Zahared panował, a jego złe uczynki były jak ziarnka piasku wpadające do misy. A kiedy misa się przepełniła, rzekł Orm: 'Twe czyny są mi wstrętne, a osoba obmierzła. Miast po dokonaniu żywota stanąć przed mym obliczem i się ukorzyć, tyś został na świecie i dalej źle czynił.' I wygubił ogniem króla i całe jego miasto i wszystkich którzy mu służyli, żywych i martwych. I tak zakończyło się panowanie Zahareda".

Ormat, Księga Szesnasta

„Najpierw przychodził zgniły wiatr, niosąc gorączkę i śmierć od zarazy. Kiedy umarło już wystarczająco wielu, nadciągnął orszak martwych. Na dźwięk ich kołatek i dzwonków, ci, którzy nie żyli, powstawali z grobów. Żywych łapano i mordowano przed obliczem Żałobnego Króla. Gdy kondukt ruszał dalej, nie zostawiał za sobą nikogo, ani niczego żywego".

Fragment „Historii średniowiecznej Wanadii", Jurgena ven Stelletanke

„Kanclerz spotkał się z królem Nordii w jego gabinecie. Zaczęli rozmowę od rzeczy ważnych – natury politycznej i militarnej. Kanclerz nalegał, by przyjąć jego propozycje, jednak król był temu przeciwny. Ven Rier sprowadził wtedy rozmowę na rzeczy błahe i przeszło dwie godziny konwersowali o modzie, sporcie i hodowli psów. W obecności kanclerza król słabł z każdą chwilą, jednak z racji na delikatną sytuację, w jakiej się znalazł, nie śmiał wyprosić gościa. W końcu z własnej woli powrócił do tematów militarnych i przyjął co do jednej propozycje kanclerza. Ten pożegnał się i audiencja została zakończona".

Fragment „Prawdziwej historii Nieumarłej Rzeszy", Aleksieja Samsonowicza Henrykowa

–Addni jeszcze przed złożeniem ofiary ze stu sześćdziesięciu dziewięciu dziewic był zdecydowanym na wszystko władcą, Żałobny Król przemienił się dzięki olbrzymiej wiedzy i wykorzystaniu szalejącej akurat zarazy, a ven Rier swoje plany sprecyzował na długo przed brzemienną w skutki decyzją w okopach Nordalii.

Kluczem do przemiany jest zawsze jakaś forma samobójstwa. Jeśli u samego kresu życia magowi starczy samozaparcia, mocy i umiejętności, zdoła przedłużyć moment śmierci w nieskończoność. Funkcje życiowe zamierają, ciało stygnie, lecz rozkład nie następuje. Duch staje na krawędzi życia i śmierci, zawieszony między bytem a niebytem. Nagrodą jest wieczne trwanie w nie–śmierci, władza nad nieumarłymi i moc rosnąca z każdym odebranym życiem. Konsekwencją porażki – ostateczne i permanentne unicestwienie.

Zawieszając moment śmierci, licz tworzy astralną ranę, przez którą ze świata wycieka energia życiowa. Sama jego obecność jest zabójcza – trawa więdnie natychmiast, zwierzęta giną po kilku godzinach, a ludzie po kilku dniach.



Zahared

Legendy wspominają, że jako pierwszy liczostwo osiągnął przeszło 4 tys. lat temu orczy król–kapłan imieniem Saher–Addini, zwany też Zaharedem. Panował krwawo i bezlitośnie przez przeszło cztery wieki, a kres jego epoce przyniósł deszcz ognia zesłany przez Orma. Opis rytuału przetrwał w kilku odpisach aż do czasów starożytności, ale szczęśliwie żadna z kopii nie była kompletna. Zawdzięczamy im jedynie najbardziej spektakularne samobójstwo w historii, dokonane na przełomie starej i nowej ery przez cesarza Kartulę.



Żałobny Król

Następną udaną próbę podjął dopiero w czternastym wieku naszej ery biskup Tanaryk z Godaker, znany potomnym jako Żałobny Król. Podczas szalejącej epidemii dżumy wykorzystał strzępki starożytnych zapisów i, odebrawszy siły umierającym, stał się liczem. Wkrótce potem stanął na czele nieumarłej armii i poprzedzany przez morowe powietrze ruszył na podbój świata. Kiedy w końcu, po wieku wojen, został pokonany, władze świeckie i duchowne dołożyły starań, żeby wszystkie kopie jego pism zostały zniszczone. Ocalałe fragmenty traktatów Tanaryka są pełne luk i zupełnie bezużyteczne.

Mictlan i Nataleo Vasquez

Niecałe dwa wieki później konkwistadorzy pod wodzą Nataleo Vasqueza rozpoczęli podbój państwa Tzitzimime i stanęli przed nieumarłym władcą Atlantydy. Nie wiadomo, dlaczego Mictlan, przepełniony mocą dziesiątek tysięcy ofiar i panujący już piąty wiek, w imię pradawnej przepowiedni oddał się dobrowolnie w ręce białych napastników. Zanim spłonął, wyjawił Vasquezowi sekret nie–życia.

Trzy dni później konkwistadorzy wymordowali wszystkich mieszkańców miasta i rzucili stos wyrwanych serc pod nogi swego przywódcy. Ten dokonał odpowiednich rytuałów i stał się liczem.

Pijany świeżo zdobytą potęgą, Vasquez ruszył w drogę powrotną, by dzięki złotu i czarnej magii przejąć tron Korioli. Nie zdawał sobie sprawy, że marynarze nie zdołają przeżyć podróży w jego obecności. Do Wanadii dotarł tylko jeden statek, a z nim wieści o złocie i szaleństwie Vasqueza. Nataleo przepadł, przeżył jednak mnich spisujący spowiedź Mictlana.

Bluźnierczy sekret przetrwał i trafił na żyzny grunt powstających właśnie loży i szkół magicznych. W Wanadii pojawiły się wszystkie elementy układanki, pozwalającej na przemianę liczowską. Minęły jednak całe wieki, nim ktoś je poskładał.

Generał ven Rier

Podczas ofensywy wojsk wotańskich, mającej przełamać akwitańską linię obrony, generał ven Rier i dowodzona przez niego jednostka trafiła w największy ogień walk. Otoczony przez wrogów, wystawiony na ostrzał i magię dowódca podjął brzemienną w skutkach decyzję. Wymówił stosowne zaklęcia i poprowadził frontalny atak na linie Akwitańczyków. Trafił prosto w ogień karabinów, jednak kule, które miały go zabić, dopełniły tylko rytuału.

Tego dnia na polach Nordalii zginęło kilka tysięcy żołnierzy. Oprócz ich sił życiowych, ven Rier wchłonął większość magii uwolnionej przez czarowników obu walczących stron. Front został przełamany, a licz–generał i jego nieumarły oddział – okrzyknięci bohaterami. Wkrótce potem cesarz mianował ven Riera kanclerzem, a sam odstąpił od czynnego sprawowania władzy.

Wojna trwała i nic nie mogło zatrzymać pochodu venrierowskich wojsk. Świat bezradnie patrzył na okrucieństwa Nieumarłej Rzeszy. Dopiero gdy okazało się, że trzech najbardziej zaufanych doradców kanclerza: Otto ven Roher, Johann Tepitz i profesor Leich także przeszło przemianę liczowską, sformowała się koalicja na tyle silna, aby wygrać Wojnę.

Tepitz został schwytany i skazany przez trybunał w Furienfels na zniszczenie, dwóm pozostałym doradcom udało się zbiec. Ven Rier zginął pod gruzami Kancelarii, jednak jego ciała nigdy nie odnaleziono.

Po tych wydarzeniach nekromancja została zakazana w większości cywilizowanych krajów. Wszystkie odnalezione kopie i opisy rytuału komisyjnie zniszczono, a ich posiadanie uznaje się za poważne i surowo karane przestępstwo.

Dzieje smoków

Legendy

Na długie eony przed pojawieniem się Ośmiu Ras, światem niepodzielnie rządziły smoki. Przemierzały bezkresne dżungle i gorące oceany. Najgłębsze jaskinie ani otwarte przestworza nie miały przed nimi tajemnic. Długowieczne, władające potężną magią, mogły osiągnąć wszystko. Ale zależało im tylko na jednym, gdyż tylko jedna rzecz była im droga: strach, jaki wzbudzały i wynikająca z niego władza.

W końcu, czy to z woli Bogów, czy wyroków Natury, czy przez ślepy Przypadek – Era Smoków dobiegła końca. Świat ostygł, stare lądy zniknęły pod falami, a nowe wyłoniły się z odmętów. Stare góry rozsypały się w proch, a nowe urosły tam, gdzie kiedyś były doliny. Nawet długie życie smoków okazało się za krótkie. Z jaj już prawie nie wykluwały się młode, a śmierć wciąż nieubłaganie zbierała swoje żniwo.

Aż nastała zima tak długa i surowa, że nie było widać jej kresu. Smoki, jeden po drugim, zapadały w sen, z którego miały się już nigdy nie obudzić. Aż w końcu ostatni z nich zgromadził pozostałe jaja i ukrył w gorących trzewiach ziemi. Potem splótł potężne zaklęcia, by młode spały i obudziły się dopiero, gdy powrócą lepsze dni. Taki był ostateczny koniec Ery Smoków.

Tyle mówi legenda. Może tak rzeczywiście było. Badacze skamielin co rusz wydobywają spod ziemi niewyobrażalnie stare smocze szkielety, które świadczą, że kiedyś te wielkie jaszczury tworzyły liczną i zróżnicowaną rasę.

Smocze sny

Kiedy natura stała się znów przyjazna, smoki obudziły się i wypełzły z jaskiń. Jednak świat nie należał już do nich. Czas przetrzebił szeregi jaszczurów, a młode rodziły się zbyt rzadko, by odrodzić gatunek.

Czekały więc z gadzią cierpliwością, przez wieki kryjąc się w głębokich jaskiniach i śniąc sny o potędze. Gdy się budziły, ruszały w doliny nasycić się strachem i śmiercią. Niszczyły królestwa, ścierały z powierzchni ziemi narody, a potem znudzone odchodziły. Do snu kołysał je strach, przekazywany w legendach i opowieściach.

Smoków, z którymi w całej swej historii zetknęło się Osiem Ras, nie było więcej niż dwa tuziny. Zdarzały się stulecia, gdy żaden nie wychodził na powierzchnię. To pewne, gdyż każde przebudzenie pozostawiało ślady w kronikach. Smoki nie liczyły się z nikim i niczym, działały nie oglądając się na konsekwencje, ulegały każdemu kaprysowi i wszelkim zachciankom. Ich umysły oraz motywy działania były, i są do dziś, obce i niezrozumiałe. Nie dało się z nimi walczyć. Wtedy jeszcze były zbyt potężne.

Pierwsi bohaterowie

Wieki mijały, smoki starzały się powoli, a Osiem Ras rosło w siłę. W końcu zdarzyło się, że eolijski heros Lycaster, jako pierwszy w historii pokonał jaszczura. Nie zabił go – tego nie udało mu się dokonać nawet z pomocą wojowników i wróżbitów. Zwabił go jednak w pułapkę, zranił i odciął drogę ucieczki.

Klnąc się na najstraszliwsze zaklęcia, smok obiecał, że w zamian za darowanie życia spełni życzenie zwycięzcy. Słowa dotrzymał, ale spełnione życzenie przyniosło tylko śmierć i zgubę. Bohater zginął, jednak smoki stanęły przed pierwszym od tysiącleci wyzwaniem.

Od tego czasu dla przebudzonych smoków zniszczenie przestało być celem, stało się narzędziem. Nie ustawały, dopóki ktoś nie rzucił im wyzwania i nie pokonał w walce. I zawsze, zanim padł ostatni cios, obiecywały spełnienie życzenia. I zawsze zwycięzca się na to godził, a życzenie było spełniane. I zawsze przynosiło tylko cierpienie, nieszczęścia i śmierć. Bo zwycięzca nieodmiennie miał nadzieję, że to właśnie on przechytrzy smoka. Nie wiadomo natomiast, co kierowało smokami.

Smocze imperia

Sytuacja zmieniła się, gdy młody wojownik Xandrius pokonał prastarego smoka Basilicusa. Życzenie Xandriusa brzmiało: „Służ lojalnie mnie i wszystkim moim synom".

W ciągu trzech lat od tamtej chwili Xandrius Wielki opanował niemal cały znany w tym czasie świat i stworzył imperium, niepodzielnie panujące nad terenami od podnóży Alp aż do po góry Dekanu, od leniwej Tajgete na południu, po bezkresne stepy północy. Służyli mu wodzowie, czarownicy, filozofowie i kapłani. Służył mu smok.

Dwa lata później Xandrius umierał trawiony gorączką w sunirskiej dziczy. Nie pozostawił po sobie żadnego dziedzica. Kiedy zmarł, Basilicus urządził mu największy stos pogrzebowy, jaki znała histo-

ria. Z kilkutysięcznej armii nie ocalał nikt. Kiedy płomienie dogasły, a wiatr rozwiał popioły, smok odszedł. Imperium rozpadło się jak domek z kart, jednak ludzie zapamiętali, że smoka można okiełznać, i że jaszczur może dać władzę.

Kilka wieków później, wśród sunirskich stepów wódz koczowników Gizmir starł się ze smokiem Asusenem. Kiedy pokonany gad obiecał mu życzenie, Gizmir rzekł: „Jesteś taki jak ja, dziki i zupełnie nieokiełznany. Przyłącz się do mnie, a zaznamy razem więcej radości z boju niż zaznalibyśmy jej osobno". Smok i chan byli od tamtej chwili nierozłączni. Pędzili przez stepy jak wiatr niosący pożogę, a gdzie przybyli, nadciągała za nimi wojna i śmierć.

Nie stworzyli imperium, bo nie o imperium im szło, tylko o dreszcz walki i strach wroga. A drżeli przed nimi książęta, królowie i cesarze od dekadenckiego Res, po wyrafinowany Shang–In. Kiedy chan umarł, Asusen zrozumiał, że nic już nie obroni go przed nudą i odszedł pogrążyć się we śnie.

Pierwsza Umowa

Minęły wieki, upadło Res, upadło królestwo Justusa, Wanadia pogrążyła się w mrocznych wiekach barbarzyństwa. Smoki coraz częściej wychodziły na powierzchnię.

Wtedy w górach Wotanii wydarzyło się coś, co na zawsze odmieniło oblicze świata. Krasnoludzki władca Guntryk pokonał smoka Wormunda i wybrał życzenie. Kazał Wormundowi odejść, pozostać w ukryciu i czekać na wezwanie.

Życzenie brzmiało: „Kiedy ja lub któryś z moich potomków wezwiemy cię, przybędziesz i wykonasz to, czego od ciebie zażądamy". Jednak bohater wcale nie zamierzał przyzwać smoka. Zyskał nad nim władzę, lecz korzystając z niej wystawiłby się na śmiertelne niebezpieczeństwo. Był wytrawnym politykiem i zdawał sobie sprawę, że sama groźba bywa skuteczniejsza niż jej skutki. Dopóki jego wrogowie widzieli, że w każdej chwili może wezwać smoka, Guntryk nie musiał go przyzywać. Sława pogromcy jaszczura i umiejętnie zastosowana groźba pomogły mu stworzyć imperium.

Kiedy umarł, jego synowie zaczęli walkę o władzę. Wszyscy mieli we krwi prawo do smoka i w końcu któryś z nich przywołał Wormunda, by zapewnić sobie zwycięstwo i tron. Smok przybył, zabił konkurentów, a następnie, wolny po dopełnieniu umowy, zgładził również tego, kto go przywołał. Ród Guntryka przestał istnieć, jednak pozostawił schedę.

Smocze monarchie

Następnym, który skorzystał z doświadczeń Guntryka był Utter z Alfheimu. Gdy podstępem, dzięki pomocy magów, pokonał Garwitnira, wprowadził w Umowie istotną zmianę – prawo do przyzwania smoka nie wygasało, ale przypadało tylko prawowi-



Cytaty ze świata gry

„Dzisiejszego wieczoru w Muzeum Historii Naturalnej otwarta zostanie nowa, sensacyjna wystawa. Eksponaty przywiezione przez światowej sławy archeologa, profesora Funelliego, z jego ostatniej ekspedycji w głąb pustyń Sunniru, przeniosą odwiedzających w czasy, kiedy smoki niepodzielnie panowały nad światem. Osoby o słabych nerwach ostrzega się, że główną atrakcją wystawy jest zrekonstruowany szkielet sunirskiego smoka, o długości przeszło dziewięćdziesięciu stóp!".

Lyonesse Crystalograph, wydanie specjalne

„– Pokonałeś mnie – rzekł smok. – Jestem teraz zdany na twą łaskę. Oszczędź mnie, a spełnię każde twoje życzenie, a nie ma takiej rzeczy, której nie potrafiłbym zrobić.

– Zmęczyło mnie ciągłe wojowanie – odrzekł Lycaster. – Chcę po prostu przeżyć resztę mych dni w szczęściu. Potrafisz mi to dać, smoku?

– Potrafię. Czyż już teraz nie jesteś szczęśliwy, wiedząc że pokonałeś najstraszliwszego z potworów, jakie nosiła ziemia, a nagrodą będzie wieczna sława, władza nad tą krainą, a piękna kobieta ogrzeje ci łoże?

– Tak – rzekł Lycaster – jestem szczęśliwy.

Wtedy smok go zabił".

Fragment starożytnej Legendy o Lycasterze i Smoku

„Tej nocy, z zachodu nadleciał Garwitnir i w ciągu potwornych siedmiu godzin ogniem, ołowiem, zaklęciami i czarnym żelazem zrównał z ziemią kolejne trzy dzielnice. Siedziałem w piwnicy i modliłem się, żeby smok nas przeoczył. Potem przeczytałem, że zginęło wtedy ponad osiem i pół tysiąca starców, kobiet, dzieci".

Fragment „Grommingen w ogniu. Wspomnienia weterana", Guntera Staffa

temu właścicielowi Malvadora, miecza którym Utter zranił Garwitnira.

Od tego czasu właściciel miecza zyskiwał władzę nad smokiem i siłę, by przewodzić wszystkim rodom Alfheimu. Malvador stał się ostrzem koronacyjnym i jednym z symboli monarchii.

Rozpoczęła się nowa era. Od tego momentu, każdy bohater który pokonał smoka, zaklinał Umowę w zwycięskiej broni. Ta zaś stawała się najcenniejszym skarbem, przekazywanym w rodzie zwycięzcy z pokolenia na pokolenie. Lata mijały, rody przekształciły się w dynastie i kiedy Wanadia wyszła z mrocznych wieków, a władca Cesarstwa otrzymał koronę z rąk Świętej Pary, smoki nie pojawiały się już na świecie. Każda znaczniejsza monarchia posiadała Umowę o Przysłudze, lecz nikt nie planował z niej korzystać. Wieki mijały, a smoki przechodziły powoli do legendy.

Rewolucja

Status quo naruszyło królobójstwo. Nieudolne rządy Filipa XVI doprowadziły w Akwitanii do wybuchu rewolucji. Kiedy motłoch wdarł się do pałacu, oszalały ze strachu monarcha sięgnął po ostatnią deskę ratunku i wezwał smoka.

Kiedy wlekli go na szafot, wykrzykiwał „Pomścij mnie!". Nie zdążył jednak ocalić życia. Ledwie opadło ostrze gilotyny, niebo przysłoniły olbrzymie, smocze skrzydła. Obudzony po ponad tysiącletnim śnie, wolny i zobowiązany tylko przedśmiertnym życzeniem Filipa, Graudel rozpoczął rządy, które na siedem lat pogrążyły Akwitanię w mrokach Wielkiego Terroru.

Wanadia przyglądała się przerażona, jednak dopóki gniew smoka obrócony był przeciw Akwitańczykom, nikt nie odważył się zadziałać. Kiedy sytuacja zmieniła się, było już za późno. Młody, ambitny oficer, Rovannon Villianteau, zwabił smoka w pułapkę. Pod groźbą ostrzału artyleryjskiego Graudel zgodził się spełnić życzenie.

Wojny Smocze

Villianteau obwołał się cesarzem i po trzyletniej ofensywie, ze smokiem na usługach, podbił praktycznie całą Wanadię. Gdy wojska akwitańskie wkroczyły do Morgowii, car Oleg V przywołał smoka – Żmija Gorynycza. Rovannon został odparty, jednak wojna nie skończyła się. Równowaga na kontynencie została zachwiana i władcy, jeden po drugim, zaczęli przyzywać swoje smoki. Rozpoczęte zmagania w efekcie doprowadziły do wybuchu Wielkiej Wojny.

Przemiana Garwitnira

Wojna przyniosła błyskawiczny rozwój technomagii. Powstały pierwsze wiwerny, stalowe behemoty i coraz doskonalsze rodzaje broni palnej. Wszystkie strony konfliktu szukały broni ostatecznej. Miały

nią być Nazwane Golemy, sztuczne istoty obdarzone Prawdziwym Imieniem, a w związku z tym duchem i świadomością. Złożoność potrzebnych zaklęć przerastała jednak możliwości nawet najpotężniejszych pośród ówczesnych magów i śmiały pomysł pozostawał w sferze teorii.

Przełom przyniosła bitwa pod Mitteleup, podczas której Garwitnir starł się z Pierwszą Wotańską Dywizją Pancerną. Ogień z dział, ostrzał behemotów i zaklęte pociski z czarnego żelaza dokonały niemożliwego. Zmusiły smoka do odwrotu. Kiedy ostatkiem sił dotarł do wybrzeży Alfheimu i zrozumiał, że rany, które odniósł, są śmiertelne, wezwał naczelnego golemologa królowej – Waylenta i zdradził mu tajemnicę tworzenia Nazwanych. W zamian zażądał obietnicy, że pierwszy z nowych golemów będzie stalowym smokiem, nazwanym Prawdziwym Imieniem Garwitnira. Tak też się stało.

Nowe ciało jaszczura wykuto z najtwardszej zaklętej stali, wyposażono w najnowocześniejsze systemy uzbrojenia i wzmocniono najsilniejszymi ochronnymi runami. Nawet bez wspomagania smoczą magią, golem mógł w jeden dzień obrócić w perzynę średniej wielkości miasto. Kiedy dopełniono rytuałów Nadania Imienia, w ciele stalowego smoka przebudził się duch Garwitnira. Smok Alfheimu powrócił, potężniejszy niż kiedykolwiek wcześniej.

Było jednak coś, czego smok nie zdradził Alfheimczykom – jego śmierć dopełniła Umowy i uwolniła go od jakichkolwiek zobowiązań. Długie wieki nauki na błędach poprzedników nie poszły jednak na marne i magowie również nie odkryli przed smokiem wszystkich tajemnic. Do kadzi z surówką, z której powstała stal na golema, wrzucono Malvadora i wiążąca magia miecza przeniknęła każdą drobinę smoczego ciała. W zaklęcia tworzące wpleciono czar odnawiający Umowę, a jako broń symbolizującą układ wskazano samego smoka. Zmiany w konstrukcji golema zagwarantowały, że smok z własnej woli nie mógł poruszyć nawet pazurem, a ograniczoną swobodę ruchów odzyskiwał tylko, gdy za sterami siadał pilot.

Tak oto obie strony oszukały i obie zostały oszukane. Smok chciał uciec śmierci i zyskać wolność. Magowie pragnęli smoka, który byłby w pełni pod ich kontrolą. Żadna ze stron nie osiągnęła celu.

Kiedy Garwitnir obudził się, zrozumiał, że gdy nikt nie chwyci za stery, będzie tylko nieruchomym posągiem. Klął i złorzeczył, groził i kusił, aż zrozumiał, że nie pokona zaklęcia, które stało się



Monarchie smocze:

Alfheim – Garwitnir, związany z mieczem Malvadorem, pierwszy stalowy smok.

Akwitania – Graudel, pierwotnie związany z mieczem Luvirgiem, po śmierci Filipa i Wielkim Terrorze ponownie związany, tym razem z Atressą, rapierem Rovannona Villanteau.

Trójmonarchia: Ostria, Nordia, Sudria – Fafnyr, trójgłowy smok. Związany z mieczem Nimbelungów – Huardezinem.

Wotania – Wormund, pierwszy smok związany Umową. Przyzwany przez spadkobierców Guntryka wyzwolił się. Ponownie pokonany przez Rutricha i związany z jego młotem zwanym Gromm. Obecnie spętany.

Morgowia – Żmij Gorynycz. Prastary jaszczur, jeden z ostatnich żywych smoków. Związany z mieczem Olegowów – Soplem.

Koriola – Roccalur, związany z Włócznią Świętego Jordiego.

Inne smoki:

Basilicus – zgodnie z oficjalnym stanowiskiem Paszy Ataysula, dynastia Atmanów ma na swych usługach legendarnego Basilicusa. Jednak podczas Wielkiej Wojny smok nie został przywołany, a ostatnia kronikarska wzmianka o nim pochodzi sprzed ponad tysiąca lat.

Migardorm – Morski smok Migardorm służył królom Jotunów jeszcze w czasach najazdów na Alfheim. Nikt nie widział go od czasu, gdy królewski statek Orlana V, a z nim miecz Skellbriger, zatonął podczas sztormu.

Popiół – wódz slawijskich plemion i założyciel państwa Piastun, jako jedyny ze znanych bohaterów odrzucił życzenie i zabił smoka. Przedśmiertna klątwa smoczycy zwanej Popiół do dziś dzień wpływa na losy królestwa.

Asusen – towarzysz Gizmir–chana odszedł po jego śmierci oraz upadku imperium i – jeśli wierzyć legendom – zapadł w sen. Nie wiadomo o nim nic więcej.

częścią jego jestestwa. Zdawało się, że plan Waylenta się powiódł. Pilot zasiadł w kabinie. Ledwo jednak dotknął steru, uderzyła go cała złośliwość, gniew i nienawiść smoka. Wszystkie pasje, cała moc prastarego gadziego umysłu runęły jak lawina, zmiatając wszystko, co napotkały na swej drodze. Ręce, które dzierżyły stery należały do pilota, jednak kierowała nimi wola Garwitnira. Zebranym magom udało się w końcu unieruchomić smoka, jednak straty były ogromne. Po kilku nieudanych próbach zdobycia pełnej kontroli, obie strony zawarły układ – w momencie, gdy ktoś siadał za sterami, smok zyskiwał swobodę ruchów. Rola pilota ograniczyła się do nadzorowania i powstrzymywania bestii, gdyby chciała zwrócić się przeciwko swoim. Alfheimski smok powrócił na pole bitwy i od razu przechylił szalę zwycięstwa na korzyść Sojuszu.

Stalowe smoki

Tajemnicy Nazwanych Golemów nie udało się utrzymać. Jeszcze tego samego roku zaklęcia potrzebne do ich tworzenia trafiły w ręce wywiadów Akwitanii i Wotanii. Dużo wskazuje na to, że stał za tym, kierowany sobie tylko wiadomymi pobudkami, Garwitnir. W ciągu dwóch kolejnych lat właściwie wszystkie królewskie smoki zginęły na polu bitwy i odrodziły się w stalowych ciałach. Rozpoczęła się zupełnie nowa epoka.

Obecnie, po zakończeniu Wielkiej Wojny, smoki wciąż służą monarchom. Starannie wybrani młodzieńcy, odważni, o silnych i przenikliwych umysłach szkolą się na Smoczych Jeźdźców i pilnują, by ich podopieczni nigdy nie zostawali bez nadzoru. Smoki patrolują morza otaczające Purgatorię, dbają o porządek w koloniach i po raz pierwszy w historii stoją na straży pokoju.

Wielka Wojna

O najważniejszym wydarzeniu historii – cezurze, która oddziela świat, który był, od świata, który jest, można pisać na wiele sposobów.

My postaramy się opisać fakty, mechanizmy i zdarzenia, które miały wówczas miejsce. Ich moralną ocenę zostawimy czytelnikom. Naszą opowieść o Wojnie zaczniemy o wiele wcześniej, niż zwykło się to robić, by pokazać łańcuch wypadków, który w efekcie doprowadził do tragedii.

Wojny Smocze

Pierwsze kroki na ścieżce, która zawiodła świat na krawędź otchłani postawił ostatni przedstawiciel akwitańskiej dynastii Filipów. Gdy wściekły tłum

wlókł go na szafot, król, wiedząc, że nie ma już absolutnie nic do stracenia, wezwał na pomoc smoka Graudela. Po prawie tysiącu lat na świat powróciły wielkie jaszczury. Dalszy ciąg znamy z książek: nastąpiły lata smoczego terroru, zakończone dojściem do władzy Rovannona Villanteau, jego ofensywą na wschód, przyzwaniem kolejnych smoków i rozprzestrzenieniem wojny na cały kontynent. W ogniu walk wykuła się nowa równowaga: Alfheim, najmniej osłabiony działaniami Rovannona, zdobył przewagę nad resztą królestw Wanadii. Silna flota, wspierana najdoskonalszymi osiągnięciami tradycyjnej magii, stała się podstawą alfheimskiej hegemonii na oceanach.

Kolonie i wynalazki

Wanadia była podzielona. Alfheim panował na morzach i z czasem przejął kontrolę nad większością wanadyjskich kolonii. Stał się Imperium, nad którym słońce nigdy nie zachodzi. Pozostałe państwa kontynentu nie zdołały zmienić tej sytuacji. Bezczynne po wojnach smoki wysłano za ocean, by odzyskać terytoria zamorskie, lecz starcia, choć spektakularne, nie przynosiły trwałych zysków. Odcięci od bogactw płynących zza oceanów Wanadyjczycy zwrócili się ku rozwiązaniom niegdyś zupełnie nieopłacalnym. Najbardziej obiecującą drogą okazały się studia nad magią żywiołów, które zaowocowały pojawieniem się w Wotanii pierwszych maszyn parowych, nowoczesnych golemów czy żelaznych statków. Rozpoczęła się era Nowej Magii.

Wybuch Wojny

Wotania coraz to przodowała pod względem techniki i organizacji państwa. Nowoczesna, lecz pozbawiona kolonii Rzesza stała się naturalnym przeciwnikiem tradycyjnego, kolonialnego Alfheimu. Wokół tych dwóch centrów zaczęły powstawać sieci układów i sojuszy. Coraz częściej mówiono o konieczności ponownego sprowadzenia smoków na kontynent. Wanadia przypominała beczkę prochu. Iskrą, która doprowadziła do wybuchu, był niesławny incydent z ostryjskim księciem Radolfem. Do dziś nie ma pewności, który z wampirów omotał czarami młodego księcia i przeistoczył go w nieumarłego – poszlaki wskazujące na czarnoborskiego księcia Drahana Żmijskiego wystarczyły, by Ostria, a w chwilę później pozostałe kraje Trójmonarchii, zaatakowały Czarnoborze. W ciągu kilku tygodni większość państw Wanadii wypowiedziało sobie wojnę. Pożoga ogarnęła cały kontynent, a atak wotańskiej floty na alfheimskie kolonie w Lemurii rozszerzył konflikt na skalę światową.

Żelazo i magia

Nikt nie spodziewał się tak spektakularnej klęski Alfheimu. Tradycyjna magia i drewniane okręty nie zdołały przeciwstawić się napędzanym parą pancernikom i nowoczesnym klątwom bojowym. W pierwszej fazie wojny Imperium utraciło praktycznie wszystkie terytoria w Lemurii i na Atlantydzie. Kiedy ostateczny upadek Alfheimu wydawał się już kwestią miesięcy, załamała się jedność w obozie państw kontynentu. Wotania i jej dotychczasowi sojusznicy pokłócili się o podział nowo zdobytych kolonii i Wanadia znowu stała się teatrem działań wojennych. Przewaga technologiczna Rzeszy wciąż była znacząca. Po zmuszeniu Trójmonarchii do wycofania z walk, Wotańczycy rozpoczęli ofensywę przeciwko Akwitanii. Do boju rzucono najnowszą generację bojowych sterowców. Zwycięstwo Rzeszy wydawało się nieuniknione. Okazało się jednak, że Wotania nie ma monopolu na śmiałe wynalazki – na polu bitwy pojawiły się mechaniczne wiwerny,



uzbrojone w pierwsze szybkostrzelne karabiny. Impas w wojnie powietrznej nie sprzyjał zmianom sytuacji na froncie. Rozpoczęła się długotrwała wojna pozycyjna.

Wojna dżentelmenów

Front się zatrzymał, a okresy względnego spokoju przeplatały się na nim z morderczymi starciami. Zmieniały się sojusze i układy, a już kilkaset kilometrów od granicy nie było widać śladów wojny. Prawdziwe zmagania przeniosły się na inny poziom. Wszyscy zdawali sobie sprawę, że kiedy front się wreszcie przełamie, zwycięstwo przypadnie stronie dysponującej najnowocześniejszymi wynalazkami. Rozpoczęła się wojna wywiadów na niespotykaną wcześniej skalę. Ten okres, pełen brawurowych działań za liniami wroga, wykradania planów, porwań inżynierów i magicznych ataków na tajne laboratoria, ze względu na swój stosunkowo bezkrwawy charakter zwykło się nazywać „wojną dżentelmenów". Powstało wówczas wiele monumentalnych, szalonych projektów, między innymi wotańska sieć pancernej kolei, łącząca najważniejsze zagłębia przemysłowe i większe miasta z linią frontu, po której torach poruszały się olbrzymie opancerzone pociągi, przenoszące wielkokalibrowe parowe działa. W tych zakulisowych zmaganiach niespodziewanie prym zyskał gracz, który pozornie wycofał się już z rozgrywki: Trójmonarchia. Ostryjczycy dostrzegli szansę we współpracy ze słynącą z doskonałego wywiadu, lecz słabą militarnie, Republiką Kupiecką. W zamian za ochronę przez Czarnoborzem i Imperium Atmanu, Serenissima wykradała dla Trójmonarchii najtajniejsze projekty przeciwników. Trafiały one w ręce osoby, która miała zmienić przebieg wojny – inżyniera Gutryka Gemeine.

Genialny gnomi wynalazca miał za sobą kilka lat służby na froncie, w początkowych latach Wojny. Szybko zauważono jego talent i przeniesiono do pracy w wywiadzie magicznym. Gdy Trójmonarchia rozpoczęła współpracę z Serenissimą, to właśnie Gemeine otrzymał polecenie dobrania współpracowników i stworzenia wydziału, który miał oceniać i wdrażać zdobyte projekty. Tak powstała legendarna dziś Grupa Kuźnia. Z dala od działań wojennych, w tajnych fabrykach powstawały najnowocześniejsze golemy, behemoty i wiwerny, coraz wydajniejsze silniki parowe, potężniejsze działa, sprawniejsze karabiny i bardziej śmiercionośne klątwy. Gemeine i jego siedmiu współpracowników wykorzystywali najlepsze pomysły wotańskich i akwitańskich inżynierów, udoskonalając je. W końcowej fazie wojny dżentelmenów zawiązany został Sojusz – nowa, skierowana przeciw Wotanii, koalicja pomiędzy Akwitanią, Alfheimem i powracającą do czynnej wojny, wzmocnioną Trójmonarchią.

Okopy Nordalii

Pretekstem do ponownego rozpoczęcia walk był incydent w lemuryjskich koloniach, w wyniku którego Sojusz zaatakował Wotanię. Ataki z powietrza poszatkowały sieć kolei, unieruchamiając monstrualne pociągi na linii frontu i odcinając je od zaopatrzenia. Zaatakowana z trzech stron Rzesza broniła się ostatkiem sił i nawet sojusz z Czarnoborzem oraz pomoc Hrimthorstu nie były w stanie zmienić jej sytuacji. W akcie desperacji cesarz rzucił do boju wszystkie rezerwy i na polach Nordalii – terenach między Wotanią, a Akwitanią – rozpoczęła się bitwa, która miała przejść do historii. Nie sposób oddać koszmaru największej jatki w dziejach świata. Mrowie żołnierzy, grzęznące w błocie behemoty, deszcz żelaza i ognia, płonące niebo, na którym olbrzymie cielska sterowców ścierały się z kluczami wiwern. Setki śmiercionośnych zaklęć, klątw i uroków, demony i ghoule atakujące wszystkich



i wszystko. I kiedy potęga Wotanii miała upaść w proch, z orgii śmierci i zniszczenia wyłonił się ven Rier. Wotański generał, który postanowił oszukać śmierć. Pierwszy od stuleci licz. Zmarli powstali i ruszyli za swoim nowym panem. Bitwa zamieniła się w bezrozumną rzeź.

Nieumarła Rzesza

Wanadia z przerażeniem obserwowała triumfalny powrót ven Riera do stolicy. Licz objął urząd kanclerza i przejął władzę w Wotanii. Nieumarłe armie wyruszyły do boju i bez większego problemu przełamywały kolejne linie oporu. Nowoczesne wojska Trójmonarchii mogły długi czas opierać się atakowi, jednak sojusz między ven Rierem i Drahanem Żmijskim zmuszał je do walki na dwa fronty.

Kolejne porażki Sojuszu zbiegły się z ujawnieniem wiadomości o liczowskiej przemianie trzech adiutantów ven Riera, poważnie podkopując morale obrońców. Kiedy w bitwie pod Mitteleup śmiertelnie zraniono alfheimskiego smoka, wydawało się, że nic nie powstrzyma nieumarłych armii.

Przyparty do muru cesarz Ostrii zdecydował się na udostępnienie sojusznikom wyników pracy Kuźni. Przełomowe technologie i rewolucyjne rozwiązania oparte na Nowej Magii dały nadzieję na powstrzymanie potęgi Rzeszy. Wkrótce alfheimski smok odrodził się w stalowym ciele i powrócił na pole bitwy, jeszcze silniejszy. Do Sojuszu przystąpiły kolejne państwa, przerażone wizją Nieumarłej Rzeszy panującej nad całą Wanadią: Bawencja, Scylla i Charybda oraz Slawia, co znacznie wzmocniło potęgę militarną aliantów.

Ostatnie lata Wielkiej Wojny to historia zmagań między Sojuszem a Nieumarłą Rzeszą. Sytuacja balansowała kilka razy na ostrzu noża, jednak żołnierzom Sojuszu dodawała sił świadomość, że przegrana będzie oznaczać definitywny koniec świata, jaki znali. Ostatecznie ven Rier zginął, a Nieumarła Rzesza została rozgromiona.

Lata powojenne

Zmagania na kontynencie trwały jeszcze kilka miesięcy po upadku rządu Nieumarłej Rzeszy, a przeszło dwóch lat potrzeba było, żeby ustabilizowała się sytuacja w koloniach. Ujęto i osądzono wielu wotańskich zbrodniarzy wojennych, a nekromancja stała się sztuką zakazaną w całym cywilizowanym świecie. Alfheim, choć w dużym stopniu utrzymał swą hegemonię, utracił część zamorskich posiadłości i pozycję jedynej światowej potęgi. Przy Koronie pozostały Dekan, Khemre, kilka kolonii w Purgatorii oraz Winlandia z jej wojną domową.

Trójmonarchia straciła przewagę technologiczną. W ostatnich dniach Wojny zginął w tajemniczych okolicznościach Gemeine, a reszta Grupy Kuźnia, skłócona i pozbawiona przywódcy, padła ofiarą dworskich intryg i wypadła z łask monarchy. Większość byłych podwładnych Gemeine'a pracuje obecnie dla koncernu Wolsung GmbH. Mówi się, że to jedna z przyczyn niezwykłego tempa powojennej odbudowy Wotanii.

Wojna nieodwracalnie odmieniła nie tylko ludzkie losy i politykę, odcisnęła też przerażające piętno na naturze. Niegdyś żyzne równiny Nordalii zmieniły się w pas wypalonej ziemi, w której wciąż drzemią rzucone podczas wojny zaklęcia. Miejsce, które było świadkiem liczowskiej przemiany ven Riera, do dziś nie nadaje się do zamieszkania i słynie jako Pola Śmierci. Przelana krew i nieopatrznie rzucone zaklęcia wypaczyły lasy na południowej granicy Wotanii. Milcząca Puszcza zdaje się obdarzona własnym życiem i świadomością, która nie toleruje żadnych przejawów cywilizacji, ani rozumnego życia.

Najbardziej spektakularnym efektem Wojny jest jednak Paroksyzm. Kiedy podpisano traktaty pokojowe pomiędzy wszystkim ważniejszymi graczami, wyszło na jaw, że w tajnych laboratoriach czekają niewykorzystane, a przygotowane do rzucenia potężne zaklęcia bojowe. Wiele z nich przygotowywano od tak dawna, że nabrały energii, której nie dało się już zatrzymać. Podjęto więc decyzję o nadaniu wielkiej wyspie na Oceanie Południowym statusu wiecznej kolonii karnej, na którą zsyłani będą najwięksi przestępcy z wszystkich krajów Wanadii. Aby uniemożliwić ucieczkę skazańców, postanowiono wypiętrzyć nowe wyspy, zatopić część starych i zmienić kierunek prądów morskich, tworząc niemożliwą do sforsowania barierę oddzielając Purgatorię od reszty świata. Do tego monumentalnego dzieła wykorzystano wszystkie nie rzucone jeszcze zaklęcia. Potężny magiczny Paroksyzm, który stworzył Barierę zatapiając przy okazji część wschodnich wybrzeży Lemurii, uznaje się powszechnie za ostateczny koniec Wielkiej Wojny.

Dzieje świata

W tym rozdziale znajduje się opis kolejnych epok historii świata gry. W każdym znajdziecie skrót najważniejszych wydarzeń, legendarne miejsca i cenne eksponaty związane z omawianą erą oraz pomysły na przygody i porady ułatwiające wprowadzanie wątków historycznych.

Prehistoria i czasy mityczne
(50 mln. lat p.n.e. – 15 tys. lat p.n.e.)

Przez miliony lat światem władają smoki. Gdy zasypiają, pojawia się Osiem Ras. Nadchodzi i przemija era zlodowaceń. Po świecie wędrują Starzy Bogowie, powstają i upadają mityczne cywilizacje Atlantydy, Aksum i Tellycho.

Jest to czas wielkich bohaterów, opiewanych w mitach i legendach.

Teorie naukowe

Prehistoria to najmniej zbadany okres, który interesuje historyków i archeologów dopiero od kilku lat. Wcześniej pozostawał domeną poetów i bajarzy.

Za kulisami

Wolsungowa prehistoria łączy epokę kamienia łupanego, malowidła naskalne i czasy pierwszych osad ludzkich z pomysłami rodem z klasyki powieści przygodowej. Mityczne Aksum i Tellycho to era hyboryjska: czasy Conana, bohatera opowiadań Roberta Howarda. Atlantyda jest... Atlantydą, a Mu to Zaginiony Płaskowyż Arthura Conan Dolye'a.

Tematy, które mogą pojawić się, gdy rozmowa schodzi na prehistorię:

- Czy znane i aktywne smoki to wszystkie, które przetrwały do czasów współczesnych?
- Pochodzenie gatunków: spór między ewolucjonistami a kreacjonistami.
- Co spowodowało degenerację rasy olbrzymów, zmieniając je we współczesne ogry?
- Czy wszystkie Osiem Ras ma wspólne korzenie?
- Czy Starzy Bogowie to byty z Astralu, czy zniekształcony wizerunek dawnych wodzów plemiennych?



Interesujące miejsca

Aksum – miasto, zaginione gdzieś w Czarnej Dżungli, w sercu Lemurii. Podobno zamieszkują je zdegenerowani potomkowie najstarszej cywilizacji świata. Niektóre plemiona kanibali i łowców niewolników rzekomo utrzymują z nimi kontakt.

Mu – legendarny płaskowyż, na którym ponoć wciąż żyją olbrzymie, prehistoryczne potwory. Naukowcy umieszczają go w środkowym Sunnirze lub na Atlantydzie.

Thursheim – mityczne miasto olbrzymów, kryjące niewyobrażalne skarby strzeżone przez potężną magię. Znane wyłącznie z dziecięcych bajek ogrów, więc większość autorytetów wątpi w jego istnienie.

Eksponaty

Skamieniałe smocze jajo w Muzeum Historii Naturalnej w Lyonesse. Zdaniem niektórych, w odpowiednich warunkach wciąż może wykluć się z niego smok.

Krzemienny grot włóczni w Muzeum Heimburskim, najstarsza znana broń. Podobno można nim zabić boga.

Obsydianowy dysk z Tzitzimime w koriolskim Muzeum Królewskim. Pokryty nieodczytanymi dotąd ideogramami, zapewne związanymi z astrologią.

Bogini z Tellycho, gliniana figurka o szerokich biodrach, przechowywana w skarbcu Państwa Pontyfikalnego. Prawdopodobnie najsilniejsza uzdrawiająca relikwia Bogini.

Przygody

Szkice przygód inspirowanych prehistorią:

Eksploracja – ekspedycja do Aksum, badanie malowideł naskalnych w akwitańskich jaskiniach, polowanie na prehistoryczne zwierzęta, wykopaliska w atlantydzkich piramidach.

Ryzyko – geniusz zbrodni, który chce przebudzić własnego smoka, wykradanie z muzeów i kolekcji kolejnych figurek Starszych Bogów, odkrycie tajemnic skarbca Instytutu Archeologicznego w Orseaux, zbadanie domniemanych ruin Tellycho – najstarszego miasta świata.

Salony – próby udowodnienia starszeństwa własnej rasy, prezentacja znalezisk ośmieszających kreacjonistów/ewolucjonistów, kolekcjonowanie artefaktów z czasów olbrzymów, zakład czy da się przywołać i kontrolować boga Lopta.

Śledztwa – odkrycie najstarszych śladów osadnictwa trolli na każdym z kontynentów, odnalezienie fragmentów mapy wskazującej położenie Mu, poszukiwania Thursheimu, rytualne mordy przy użyciu krzemiennych ostrzy.

Prehistoria w pigułce

Antagoniści: wężowi ludzie, wielkie zwierzęta, starzy bogowie.

Nagłówek z prasy: „Sensacyjne znalezisko na Pustyni Ormickiej! Ekspedycja Lyoneskiego Towarzystwa Archeologicznego odkryła ślady prehistorycznej osady, która może okazać się najstarszym miastem świata. Wątpliwości rozstrzygną badania zapieczętowanych urn, znalezionych na terenie wykopalisk".

Wielka tajemnica prehistorii

Pochodzenie trolli: za kolebkę trolli uznaje się zazwyczaj północny Hrimthorst. Ostatnie odkrycia archeologiczne poddają jednak w wątpliwość ten powszechnie znany fakt. Prawie na każdym kontynencie odkryto bowiem ślady osadnictwa i kości trolli, w warstwach datowanych na 100–200 tys. lat p.n.e.

W jaki sposób prehistoryczne trolle zdołały rozprzestrzenić się na cały świat? Dlaczego obecnie występują głównie na półkuli północnej? Z którego kontynentu naprawdę pochodzą? Jak na razie, odpowiedzi na te pytania pozostają nieznane.

Starożytność
(15 tys. lat p.n.e. – 1 rok n.e.)

Powstają cywilizacje wielkich rzek w Shang, Akadii i Khemre. Liczowstąpienie, panowanie i upadek Zahareda. Mity i bohaterowie antycznej Eolii, uwiecznieni w eposach Typlosa. Potęga Eolii. Uchodźcy z Irionu zakładają Res i późniejsze Lyonesse.

Pierwsi pogromcy smoków: Lycaster i Xandrius. Powstaje i upada imperium Xandriusa i Basilicusa.

Wieczne Cesarstwo Res podbija Eolię i cały basen Morza Wewnętrznego. Legiony wkraczają do Alfheimu i zostają wyparte przez elfy podczas powstania królowej–wojowniczki Tytanii.

Wojska Proroka al Ber Una pustoszą Imperium Rezyjskie i docierają do Alfheimu. Prorok spotyka

się z Tytanią, po czym wycofuje się. Koniec Świętej Wojny i początek ostatecznego upadku Res.

Teorie naukowe

Mnogość źródeł pisanych z czasów starożytnych ułatwia badanie tego okresu. Dzieje Res, antycznej Eolii i Alfheimu są częścią klasycznej edukacji, więc prawie każdy wykształcony człowiek zna kluczowe wydarzenia z tej epoki.

Tematy, które można poruszyć, gdy rozmowa schodzi na starożytność:

- Epos o oblężeniu Irionu i lokalizacja ruin miasta.
- Które z eolijskich postaci mitycznych istniały naprawdę?
- Czy Święta Wojna al Ber Una zniszczyła dorobek kulturalny Res, czy raczej położyła podwaliny pod średniowiecze?
- Jak nazywał się smok pokonany przez Lycastera?
- Czy domniemany smok Atmanu to naprawdę Basilicus?

Interesujące miejsca

Irion – miasto opiewane w eposach. Wszyscy wiedzą, że leżało gdzieś na atmańskim wybrzeżu Morza Wewnętrznego. Jego dokładne położenie pozostaje nieznane, a skarby ukryte w grobach antycznych herosów wciąż czekają na odkrywców.

Grób Lycastera – o pierwszym pogromcy smoków wiadomo tylko, że urodził się, zginął i został pochowany gdzieś nad Morzem Wewnętrznym. Za ojczyznę bohatera uznają się: Koriola, Eolia, Pontyfikal, Scylla i Charybda, Serenissima a nawet Czarnoborze. Rozstrzygających dowodów jak na razie brak.

Latające Ogrody Królowej Saati – znane z ormijskich legend latające ogrody, zdaniem części badaczy istnieją naprawdę. Być może do dziś unoszony zaklęciami pałac dryfuje wśród chmur nad Pustynią Ognistą, a po jego ogrodach spacerują tygrysy, lwy i gryfy.

Za kulisami

Wolsungowa starożytność to czasy mitów greckich, cezarów i Starego Testamentu. Imperium Res to nasz Rzym, Irion jest Troją, a opowieść o Zaharedzie jest wariacją na temat Sodomy i Gomory.

Cywilizacje wielkich rzek to Egipt Faraonów, Babilon w okresie świetności oraz Chiny dynastii Qin, z terakotową armią i Wielkim Murem.

Wielka tajemnica starożytności

Upadek Zahareda: Saher–Adini, znany również jako Zahared, król–kapłan jednego z miast starożytnego Bliskiego Wschodu, wedle legendy był pierwszym liczem. Grzesznego króla starł z powierzchni ziemi ognisty bóg Orm.

Jaki kataklizm zniszczył nieumarłe miasto? Czy ruin należy szukać na dnie Martwego Morza? Czy Zahared rzeczywiście był pierwszym liczem? Odpowiedzi jest tyle, ilu zainteresowanych badaczy.

Eksponaty

Kamień z Liliette przechowywany w lyoneskim Stowarzyszeniu Antykwariuszy. Bazaltowa płyta pokryta napisami w trzech antycznych językach, dzięki której udało się odcyfrować khemrejskie hieroglify. Nieodczytane dotąd fragmenty mają zawierać wskazówki odnośnie położenia Wielkiej Piramidy.

Bransoleta Heleny Iryjskiej w Muzeum Alfheimskim, rzekomo zapewnia nadludzką piękność noszącej ją kobiecie.

Jadeitowy Smok z Shang–In w Muzeum Heimburskim, prawdopodobnie nieaktywny antyczny golem.

Miecz al Ber Una w prywatnym skarbcu Atman Paszy, zabójczy dla wszystkich niewiernych, demonów i nieumarłych.

Przygody

Szkice przygód inspirowanych starożytnością:

Eksploracja – poszukiwania Irionu, wykopaliska w Junatium, polowanie w Latających Ogrodach, podróż wzdłuż Wielkiego Muru Shang–In.

Ryzyko – szaleniec próbujący odtworzyć rytuał Zahareda, włamanie do prywatnego skarbca Atman Paszy, eksploracja porezyjskich katakumb pod Orseaux, konfrontacja z mumią nawiedzającą Muzeum Alfheimskie.

Salony – przyjęcia stylizowane na starożytne Res, starożytne zaklęcia zapewniające piękność i młodość, zakłady wzorowane na pracach i wyczynach mitycznych bohaterów.

Śledztwa – próby odtworzenia zawartości Biblioteki Xandriusa, zagadka klątwy faraonów, próby odczytania hieroglifów, truciciel stosujący wyłącznie metody znane z literatury klasycznej.

Starożytność w pigułce

Antagoniści: mumie, fauny, terakotowi żołnierze.

Nagłówek z prasy: „Sensacyjne odkrycie sir Lawrence Keystone z Lyoneskiego Towarzystwa Archeologicznego: u podnóża wulkanu Fumadore odnaleziono pod warstwą popiołów doskonale zachowane budowle z czasów Imperium Rezyjskiego. Czyżby to słynne Junatium?"

Czasy Justusa i mroczne wieki

(1 rok n.e. – 381 rok n.e.)

Początek naszej ery: rodzi się Justus, syn królowej–kapłanki Tytanii. Po osiągnięciu wieku męskiego gromadzi armię i wyrusza do Res. Koronuje się na cesarza, jednocząc na krótki czas cały cywilizowany świat. Po krótkim panowaniu ginie z ręki zdrajcy.

Gdy płonie stos pogrzebowy, spod ziemi wypełzają ponownie przebudzone smoki. Zdegenerowane Res upada pod naporem hord barbarzyńców, prowadzonych przez Gizmir–chana ze smokiem Asusenem.

Teorie naukowe

Większość wiarygodnych źródeł z czasów upadku Imperium Justusa zaginęło w pożodze dziejów.

Obraz Justusa, centralnej postaci dwóch wielkich religii, przetrwał głównie w tekstach sakralnych, których wartość historyczna jest trudna do określenia i bardzo niechętnie poddawana dyskusjom.

Tematy, które pojawiają się, gdy rozmowa schodzi na czasy upadku Imperium:

- Teologiczny i historyczny dyskurs o Justusie.
- Orgie, bluźnierstwa i obłęd cesarza Kartuli.
- Heroiczne legendy o Rycerzach Justusa.
- Co stało się z Asusenem po śmierci Gizmir–chana?
- Legendy o przebudzeniu smoków.

Interesujące miejsca

Klasztor Narodzenia – położony na wyspie w sercu Avalonu klasztor św. Berenusa jest wedle uświęconej tradycji miejscem narodzin Justusa. Mówi się, że ukryta za grubymi murami biblioteka zawiera wszystkie święte księgi i apokryfy dualizmu oraz ormizmu.

Rezyjskie katakumby – pod powierzchnią miasta Res, poniżej antycznych ruin i monumentalnych kościołów ciągną się kilometry katakumb. Snują się po



nich lamie i upiory z czasów Imperium, a w grobach patrycjuszy spoczywają bezcenne skarby. W samym sercu labiryntu stoi, ukryty przez wiernych rycerzy, złoty tron Justusa. To przynajmniej można usłyszeć od starców i wyczytać w powieściach groszowych.

Skarbiec Gizmir–chana – wedle legendy, władca, który podbił połowę świata, zgromadził przed śmiercią nieprzeliczone bogactwa, które ukrył

Za kulisami

Justus to centralna postać wolsungowej religii. Historia jego życia i panowania to wariacja na temat celtyckich bohaterów, idealnych władców, ze szczególnym ukłonem w stronę legend arturiańskich. Okres, gdy Justus Sprawiedliwy Król panował z Res, to czasy mityczne, baśniowe i celowo niedookreślone. Justus w świecie **Wolsunga** pozwala wytłumaczyć zmiany cywilizacyjne i przejście od politeistycznego panteonu do religii monoteistycznej.

Mroczne wieki to odpowiednik czasów prześladowań wczesnych chrześcijan, wędrówek ludów i upadku Imperium Rzymskiego. Szalony cesarz Kartula to Kaligula i Neron w jednej osobie, Ogeraker to ogrzy Odoaker, a Gizmir–chan to połączenie Attyli i Dżyngis Chana.

w podziemnym skarbcu gdzieś pod sunirskimi stepami – po dziś dzień czekają one na śmiałków. Na pewno chronią je potężne zaklęcia i przemyślne pułapki. Zdaniem wielu bajarzy, strażnikiem skarbu jest sam smok Asusen.

Eksponaty

Miecz Justusa w skarbcu Zakonu Kawalerów Płonącego Miecza na wyspie Terze. Jego istnienie nie zostało nigdy oficjalnie potwierdzone.

Sztylet cesarza Kartuli w prywatnej kolekcji kapitana Benvenunto de Nouville. Przesiąknięte czarną magią narzędzie, którym obłąkany cesarz zakończył swój żywot.

Smocza łuska przypisywana Asusenowi. Przechowywana w prywatnej, anonimowej skrytce w jednym z westryjskich banków.

Apokryf Ormicki w niejawnych zbiorach Biblioteki Cesarskiej w Valen. Opisuje żywot Justusa jako kolejnego po al Ber Unie proroka Orma.

Przygody

Szkice przygód inspirowanych mrocznymi wiekami:

Eksploracja – wykopaliska w ruinach rezyjskich miast, badanie katakumb pod Res, podróż przez sunirskie stepy śladami Gizmir–chana.

Ryzyko – włamanie do biblioteki w Klasztorze Narodzenia, infiltracja Zakonu Kawalerów Płonącego Miecza, geniusz zbrodni podający się za wcielenie Ogerakera, wojna wywiadów próbujących odnaleźć i poskromić smoka Asusena.

Salony – przyjęcia inspirowane orgiami Kartuli, debaty teologiczne, tajne kulty czczące Starych Bogów, pobożne panny wymagające czynów godnych Rycerzy Justusa.

Śledztwa – złowrogie prawdy ukryte w apokryfach, tajemnica domu wybudowanego na rezyjskich fundamentach, fałszywa mapa skarbu Gizmir–chana. Szarlatan podający się za przeklętego przez bogów Wiecznego Tułacza: zdrajcę, który podał Justusowi kielich z trucizną.

Mroczne wieki w pigułce

Antagoniści: lamie, sunirscy koczownicy, naśladowcy Kartuli.

Nagłówek z prasy: „Śmierć prof. Nathana Feetwicka to niepowetowana strata dla świata nauki. Brutalne morderstwo antykwariusza ma niepokojąco wiele cech wspólnych z pięcioma podobnymi przypadkami, które miały miejsce w ciągu minionego roku na Kontynencie. Alven Yard odmawia komentarzy, jednak nieoficjalne źródła donoszą, że wszyscy zmarli badali przed śmiercią niezidentyfikowany manuskrypt datowany na 200 r. n.e.”.

Wielka tajemnica mrocznych wieków

Zmierzch Bogów: wraz z upadkiem Imperium Rezyjskiego zmieniła się religia – Osiem Ras porzuciło kult dawnych panteonów i zwróciło się ku Podwójnemu Bóstwu lub Ormowi. Jednocześnie Starzy Bogowie przestali objawiać się na świecie.

Nikt nie wie, co tak naprawdę było skutkiem, a co przyczyną. Faktem jest, że w starożytności bóstwa często ingerowały w historię a półboscy herosi rodzili się średnio raz na pokolenie. Po intronizacji Justusa starzy bogowie zniknęli i nawiedzają teraz tylko głębokie otchłanie Astralu.

Czemu tak się stało? Religia zna mnóstwo odpowiedzi, nauka żadnych.

Średniowiecze

(382 rok n.e. – 1385 rok n.e.)

Następuje ostateczny rozpad Imperium i pierwszy podział religijny dualizmu. W Cesarstwie Wschodnim panującą religią staje się solaryzm. Cesarstwo Zachodnie rozpada się, a na jego gruzach powstają zaczątki państw narodowych. Pogromcy smoków dają początek wanadyjskim dynastiom panującym.

Odkrycie Winlandii i pierwsze kontakty z cywilizacją Shang–In.

Epidemia dżumy, Tanaryk z Godaker staje się liczem i przez ponad wiek panuje jako Żałobny Król.

Złupienie Justopolis i upadek Cesarstwa Wschodniego. Imperium Atmanu rozrasta się, jednocząc wszystkich ormitów.

Teorie naukowe

Średniowiecze to najczęściej badany, najbogatszy i najbardziej romantyczny okres w historii. Problemem jest raczej nadmiar, niż niedobór teorii i źródeł. Dyskutuje się o nich dużo i chętnie.

Tematy, które najczęściej porusza się omawiając wieki średnie:

- Dowodzenie moralnej wyższości własnego państwa nad sąsiadami.
- Skarby i intrygi Justopolis.
- Mnogie wersje opowieści o sposobach poskromienia smoków.
- Prawdopodobieństwo ponownej epidemii dżumy.
- Kwestia winlandzka: czy, biorąc pod uwagę długi czas kolonizacji, Winlandczycy słusznie walczą o oderwanie się od Korony.

Interesujące miejsca

Katedra Potęgi Bożej – ozdoba Justopolu, niegdyś główna świątynia solaryzmu, obecnie jeden z najważniejszych meczetów ormitów. Podobno cała budowla jest misterną zagadką: w jej idealnych proporcjach i kunsztownych mozaikach ukryte są słowa modlitwy, która zawsze zostanie wysłuchana.

Ucho Igielne – zawsze, gdy temat ukrytej twierdzy Rycerzy Kielicha popada w zapomnienie, pojawia się nowa poszlaka i gorączka poszukiwań wybucha z nową siłą. Najnowsze teorie sugerują, że skarby zakonu ukryto jaskiniach, gdzieś przy skalistym brzegu Akwitanii.

Grób Tanaryka – jedna z wersji opowieści o upadku Żałobnego Króla utrzymuje, że pokonany licz został pochowany w nieoznaczonej mogile, gdzieś w północnej Ulatii. Wraz z nim złożono do grobu prosty medalion i wytartą, skórzaną sakiewkę. Pozostałe wersje zgodnie utrzymują, że Tanaryk spłonął, a jego prochy rozwiał wiatr.

Za kulisami

Solarystyczne Justopolis to pełne spisków i przepychu Bizancjum, wraz z początkiem prawosławia.

Dla powstawania państwowości w świecie **Wolsunga** kluczowe okazały się Umowy ze smokami. Państwa smocze stały się potęgami, państwa bez smoków nie liczą się na arenie politycznej.

Średniowiecze to również czas drugiego z liczów. Żałobny Król łączy tematy dżumy, krucjat przeciw katarom i klasycznej w fantasy walki dobrych władców ze złym nekromantą.

Rycerze Kielicha czerpią garściami z legend o spisku templariuszy: „Wahadła Foucaulta", „Kodu Leonarda da Vinci", „Pana Samochodzika" i tak dalej.

Warto też pamiętać, że wolsungowi wikingowie zdołali utrzymać kilka osad w Ameryce Północnej.

Eksponaty

Całun Żałobnego Króla – atrakcja turystyczna muzeum w akwitańskim kurorcie w Aurelles. Według zgodnej opinii ekspertów, jest to późnorenesansowe fałszerstwo o pewnej wartości historycznej i zerowych właściwościach magicznych.

Popielna Czaszka w podziemiach Gnieździeńskiej Katedry. Rytualny tron pierwszych Piastunów jest



czaszką pokonanej u zarania państwa smoczycy. Podobno żaden zasiadający na nim władca nie zmarł śmiercią naturalną.

Berło Justycjusza, zaginione podczas upadku Justopola. Podobno wraz z resztą insygniów legendarnego władcy trafiło do skarbca któregoś z ormijskich wezyrów.

Smoczy ząb w Muzeum Marynistycznym w Kogheffen. W rzeczywistości kieł morsa pokryty, rytualnymi rzeźbieniami. Odnaleziony w niejasnych okolicznościach, ma rzekomo pochodzić z tego samego skarbu, co Skellbriger, zaginiony miecz Orlana V, wiążący smoka Migardorma.

Przygody

Szkice przygód inspirowanych średniowieczem:

Eksploracja – badanie tajnych przejść w średniowiecznych zamkach, katakumby Rycerzy Kielicha pod Orseaux i Lyonesse, poszukiwanie zatopionych wraków jotuńskich statków, wykopaliska w północnej Wanadii.

Ryzyko – infiltracja dworu Atman Paszy w poszukiwaniu berła Justycjusza, genialny włamywacz z bazą w podziemiach katedry Naszej Pani w Orseaux, badanie katakumb zaplombowanych od czasów Czarnej Śmierci.

Salony – próby wejścia na spotkania enigmatycznego klubu Pieczęć i Czara, dyskusje o roli smoków we współczesnym świecie, nocna schadzka w muzeum, kolia pierwszej księżnej Ys jako prezent zaręczynowy.

Śledztwa – poszukiwanie grobu Nimbera – pierwszego z Nimbelungów, związki Zakonu Żelaznej Panienki z Rycerzami Kielicha, zgony z objawami przypominającymi dżumę, poszukiwania jotuńskiego miecza koronacyjnego.

Średniowiecze w pigułce

Antagoniści: czarne jednorożce, morowa dziewica, Rycerze Kielicha.

Nagłówek z prasy: „Podczas remontu iglicy kościoła pod wezwaniem św. Dagdy odkryto cenny zabytek piśmiennictwa średniowiecznego. Monsieur Le Funese, antykwariusz badający znalezisko, wyjawił naszej reporterce, iż możemy mieć do czynienia z jednym z tak zwanych 'czarnych brewiarzy', czyli spisem cmentarnym z połowy czternastego wieku."

Wielka tajemnica średniowiecza

Zakon Kielicha: bractwo bliźniacze Zakonu Płonącego Miecza powstało, by stać na straży kielicha, w którym podano truciznę Justusowi. Z biegiem lat zakon rozrósł się i stał jedną z głównych potęg politycznych średniowiecza. Cnotliwi rycerze na potężnych bojowych jednorożcach wygrywali bitwy, a ich pieniądze zwyciężały podczas podpisywania traktatów. Karta odwróciła się, gdy akwitański Filip Szpetny oskarżył rycerzy o herezję i praktyki nekromantyczne. Zakon został rozwiązany.

Podobno to przedśmiertna klątwa Wielkiego Mistrza doprowadziła do wybuchu Rewolucji. Rzekomo to Kielich pozwolił Tanarykowi osiągnąć liczostwo. Ponoć współczesny Zakon Żelaznej Panienki wywodzi się od Rycerzy Kielicha. Możliwe, że wielki skarb zakonu wciąż czeka w ukryciu. Prawdopodobnie żadna z tych plotek nie jest prawdą.

Renesans

(1385 rok n.e. – 1790 rok n.e.)

Czas przełomowych wynalazków, wielkich odkryć geograficznych i genialnych artystów. Powstają pierwsze automatony i golemy, opracowane zostają podstawy współczesnej numerologii i alchemii.

Odkrycie wszystkich kontynentów, początek kolonizacji Atlantydy, Dekanu, Lemurii i Purgatorii, eksploracja oceanów, początek potęgi morskiej Alfheimu.

Rozłamy w kościele dualnym – reformatyzm, wyodrębnienie kościoła alfheimskiego. Powstają zręby współczesnej myśli politycznej.

Teorie naukowe

Ludzie renesansu pisali dużo, chętnie i ze swadą, więc do czasów współczesnych przetrwały nie tylko fakty, ale i opowieści, anegdoty, pamflety i pamiętniki. O słabostkach oraz upodobaniach wielkich ludzi tej epoki wiadomo często więcej, niż o wydarzeniach, w których brali udział.

Tematy, które porusza się podczas rozmowy na temat renesansu:

- Czy Fellino Lira, twórca wyprzedzających epokę wynalazków był genialnym konstruktorem, czy bardzo skutecznym jasnowidzem?
- Czy Atlantyda była kolonizowana przed wyprawą Viajano?

- Dyskusje teologiczne między alfistami, reformatami i pontyfikalistami.
- Pieprzne anegdoty o podbojach miłosnych Lunapieny.
- Legenda o widmowym statku Vasqueza i przeklętym złocie konkwistadorów.

Interesujące miejsca

Muzeum Sanctorum – legendarne muzeum w zamkniętym skrzydle Bazyliki Świętej Pary. Perła renesansowej architektury skrywa w sobie zbiory zgromadzone przez Patriarchów i Matriarchinie z ostatnich czterech wieków. Podobno w ściśle strzeżonych podziemiach przechowywane są wyklęte dzieła sztuki z całej Wanadii.

Za kulisami

Renesans to czasy podziałów religijnych i powstania współczesnych mocarstw: Durgi Hoff to Marcin Luter, a Glorianna łączy Henryka VIII z królową Elżbietą. To również czasy wielkich indywidualności: Lunapiena jest wolsungowym Casanovą, Ravenottio to Michał Anioł, a Fellino Lira jest odpowiednikiem Leonarda da Vinci. Biografie wielkich ludzi renesansu mogą dostarczyć wielu pomysłów na przygody i postaci do **Wolsunga**.

Odkrycia geograficzne wyglądają trochę inaczej: Winlandia znana była od dawna, więc admirał Viajano, odpowiednik Kolumba i Magellana odkrywa „tylko" Atlantydę.

Renesans w pigułce

Antagoniści: golemy sakralne, automatony strażnicze, przeklęci konkwistadorzy.

Nagłówek z prasy: „Już od dawna żadna książka nie odbiła się na salonach takim echem, jak romans awanturniczy 'Szyfr Fellino Liry'. Szalone teorie kryjącego się pod pseudonimem autora wzbudziły niezdrową ciekawość młodzieży i protesty przedstawicieli Kościoła, historyków oraz ambasady Akwitanii. Swoistą ciekawostką są najnowsze wypowiedzi Filippa McRotha, który pod wpływem rzeczonej książki zaczął podawać się za bezpośredniego potomka Justusa Sprawiedliwego Króla".

Eksponaty

Śpiący smok, szkic węglem w Muzeum Sanctorum w Res, autorstwa Ravenottio. Choć prawie na pewno rysowany z natury, nie przedstawia żadnego ze smoków dynastycznych.

Nakręcana wiwerna w Muzeum Nauki i Techniki w Orseaux. Przełomowy prototyp Fellino Liry wciąż potrafi wzbić się w powietrze. Przewodnicy opowiadają, że może zaprowadzić do ukrytej pracowni mistrza.

Figura św. Berenusa w katedrze w Grommingen, dłuta Evaristo Aurelliniego. Jeden z najpiękniejszych golemów sakralnych, ożywający po umieszczeniu w nim relikwii świętego.

Statek Roberta Pookah – kapitan, który odkrył Purgatorię nie powrócił ze swojej ostatniej podróży. Jego statek, pełen złota i zaklętych reliktów po rdzennych mieszkańcach kontynentu, wciąż spoczywa w którymś z atoli Oceanu Południowego. Niestety, nie wiadomo, czy po Paroksyzmie nie utknął bezpowrotnie po niewłaściwej stronie linii.

Pracownia Aureoliusa – opisywana w alchemicznych alegoriach pracownia mnicha z Liwanny jest prawie na pewno wytworem wyobraźni jego naśladowców. Mówi się, że w całości leży w Astralu i zawiera wszystko, co niezbędne, by stworzyć Kamień Filozoficzny.



Wielka tajemnica renesansu

Żywot Aureoliusa: uczony mnich z Liwanny, ojciec współczesnej alchemii jest postacią, o której wiadomo zaskakująco mało. Jego prace mówią wiele o tym, jak myślał, ale bardzo niewiele o tym, kim był. Wielu historyków uważa, że mag znany jako Aureolius celowo wymazał się z kart historii.

Podstawą do karkołomnych hipotez o alchemiku z Liwanny jest jego ostatnie, niedokończone dzieło „Kamień Filozoficzny, czyli Tryumf nad Śmiercią." Zapisany do połowy manuskrypt kończy się pośpiesznie dopisaną notatką o treści: „Dokonało się". Nie wiadomo, gdzie i czy w ogóle, pochowano Aureoliusa.

Dymiące Zwierciadło, obsydianowe lustro z Tzitzimime, znajdujące się w kolekcji Kościeja Niesmiertnego w Olegradzie. Podobno pochodzi z osobistego skarbu Nataleo Vasqueza.

Przygody

Szkice przygód inspirowanych renesansem:

Eksploracja – podróż dookoła świata tropami Viajano, wyprawa na biegun południowy w poszukiwaniu wejścia do wnętrza ziemi, ekspedycja w poszukiwaniu śladów atlantydzkich kolonii Vasqueza, polowanie na emu na Wyspach Granicznych.

Ryzyko – włamanie do muzeum, licytacja fałszywych pamiętników Viajano, geniusz zbrodni usiłujący odtworzyć rytuał Mictlanów, ucieczka z transportu na Purgatorię, badanie ukrytej i zabezpieczonej pracowni Fellino Liry.

Salony – intrygi biskupów, arcykapłanek i pastorów. Kolekcje zaginionych dzieł Evaristo Aurelliniego, naśladowcy Lunapieny w akcji.

Śledztwa – morderca układający ofiary według obrazów Ravenottio, tajemniczy dom w Liwanie, od wieków przepisywany z ojca na syna. Ustalanie autorstwa Sonetów dla Glorianny, kradzież nieaktywnego golema z muzeum w Hradzie.

Czasy nowożytne
(1790 rok n.e. – 1850 rok n.e.)

Rewolucja Akwitańska, stracenie króla Filipa XVI, Wielki Terror i rządy smoka Graudela.

Rovannon Villianteau zwycięża smoka i obwołuje się cesarzem. Cesarstwo Akwitańczyków podbija całą Wanadię i atakuje Morgowię. Car przywołuje smoka Żmija Gorynycza.

Wojny Smocze. Wielka ofensywa przeciwko Rovannonowi, zakończona pokojem w Liwannie i zesłaniem cesarza na wyspę Terę. Kongres Valeński ustala nowy porządek świata, powstaje Liga Narodów. Smoki zostają wysłane do kolonii.

Pierwsze wynalazki technomagiczne.

Teorie naukowe

Rewolucja i Wojny Smocze doprowadziły bezpośrednio do szaleństwa Wielkiej Wojny. Żyją jeszcze osoby, które pamiętają cesarza Villanteau i euforię po kongresie w Valen. Obraz epoki to mieszanka chłodnego spojrzenia historyków i emocjonalnych opowieści weteranów.

Tematy, które można podjąć, gdy rozmowa schodzi na czasy nowożytne:

- Czy gdyby Rovannon Villanteau zwyciężył, doszłoby do Wielkiej Wojny?
- Rewolucja Akwitańska: obalenie zepsutego tyrana czy zbrodnia królobójstwa?
- Dyskusja o konieczności kontroli nad smokami, wspierana przykładami z czasów Wielkiego Terroru.
- Plotki o tym, że za Rewolucją Akwitańską stali Rycerze Kielicha.
- Wspomnienia i pokazy pamiątek z bitew wojen smoczych.

Interesujące miejsca

Loupre – pałac w Orseaux zamieniony po klęsce rewolucji w muzeum. Zgromadzona tam kolekcja dzieł sztuki należy do najwspanialszych w Wanadii. Oprócz obrazów i rzeźb mistrzów renesansu, wystawia się artefakty zdobyte przez Rovannona w Khemre.

Za kulisami

Czasy nowożytne to w **Wolsungu** epoka napoleońska plus smoki. Odpowiednik Rewolucji Francuskiej zakończył renesans i jednocześnie wprowadził na scenę potężne jaszczury.

Rovanonn Villanteau to Napoleon, z tą różnicą, że jego sukcesy i porażki w olbrzymiej mierze zależały od smoków. Admirał Thorpe jest wolsungowym odpowiednikiem Horacego Nelsona.

Brabant – miejscowość w Bawencji, miejsce wielkiej klęski Rovannona Villanteau. W każdą rocznicę bitwy pod miastem odtwarza się zmagania trzech cesarzy. Pozorowane walki z udziałem ochotników, golemów teatralnych i projektorów iluzyjnych robią niezapomniane wrażenie, choć mają niewiele wspólnego z prawdą historyczną.

Świątynia Ishituth – podczas swoich podbojów, Rovannon zahaczył o Khemre i przywiózł stamtąd nieprzeliczone skarby. Mówi się, że ustawiona przed Louprem iglica Ishituth jest częścią całej świątyni, przywiezionej na rozkaz cesarza do Orseaux. Podczas upadku cesarstwa nierozpakowane skrzynie zaginęły. Khemrejska świątynia i jej skarby wciąż leżą zapomniane, gdzieś na terenie Akwitanii.

Eksponaty

Ostrze gilotyny, którym ścięto Filipa w Muzeum Wojskowości w Orseaux. Mówi się, że jest przeklęte i jego stal to śmiertelna trucizna dla każdej koronowanej głowy.

Szklane oko Admirała Thorpe'a w zamkniętej kolekcji Muzeum Marynistycznym w Treecoven. Podobno odpowiednio użyte pozwala wygrać każdą bitwę morską.



Wielka tajemnica czasów nowożytnych

Spuścizna Rovannona: były cesarz Akwitańczyków zmarł samotnie na Terze, jeszcze przed rozpoczęciem Wielkiej Wojny. Nie wiadomo dlaczego długowieczny elf odszedł w sile wieku. Romantycy mówią, że przegrana odebrała mu wolę życia, raport lekarski wskazuje na niezaleczone suchoty, cynicy wspominają o arszeniku lub samobójstwie.

Pamiętniki, które zostawił cesarz, zaginęły. Ich treść znana jest tylko z fragmentarycznych odpisów, ale znane urywki są wystarczająco fascynujące. Wynika z nich, że cesarz pozostawił potomka. Kogoś, kto mógłby przejąć kontrolę nad Graudelem, gdyby tylko położył ręce na szpadzie Rovannona.

Zdobione klejnotami jajko w skarbcu cesarskim w Valen, podarunek cara dla dynastii Nimbelungów. Carski złotnik wykonał po jednym jajku na każdego ze znanych smoków.

Obraz „Bitwa w wąwozie Sangre del Draco" w Galerii Królewskiej w Ilsadorze. Pełne symboli i alegorii dzieło z czasów Wojen Smoczych ma ukrywać Prawdziwe Imię cesarza Villanteau.

Przygody

Szkice przygód inspirowanych czasami nowożytnymi:

Eksploracja – polowania w Lemurii Akwitańskiej, badanie khemrejskich artefaktów zgromadzonych przez Rovannona, pobyt w koloniach strzeżonych przez smoki, poszukiwanie wraków okrętów, zatopionych przez admirała Thorpe'a.

Ryzyko – służba w Akwitańskim Legionie Kolonialnym, geniusz zbrodni uznający się za nowe wcielenie Filipa XVI, próby wykradzenia smoczego rapiera ze skarbca Republiki.

Salony – intrygi akwitańskiego wywiadu, dowodzące wyższości Republiki, łowca posagów udający potomka akwitańskiej arystokracji, sporny spadek w postaci zamku nad Luaną, spiski spirytystów–-rovannończyków.

Śledztwa – skarb zaginiony podczas Rewolucji, obłąkany golem szpiegowski wciąż wykonujący rozkazy Villanteau, poszukiwanie prawowitego następcy tronu Akwitanii.

Czasy nowożytne w pigułce

Antagoniści: akwitańscy nihiliści, rovannończycy, nieumarłe głowy.

Nagłówek z prasy: „Zuchwałe włamanie do Loupre! Z magazynów muzeum skradziono unikatowy komplet srebrnej zastawy stołowej, autorstwa legendarnego złotnika Evaristo Aurelliniego. Bezcenne sztućce, którymi – zgodnie z legendą – Filip XVI spożywał swój ostatni posiłek, w tajemniczy sposób zniknęły ze szczelnie zamkniętego pomieszczenia. To nie pierwsze dziwne wydarzenie w historii Zastawy Filipa. Zanim zabytek trafił do muzeum, był własnością trzech kolekcjonerów, z których każdy zginął w nieszczęśliwym wypadku, związanym z kuriozalnymi przypadkiem dekapitacji".

Wielka Wojna
(1850 rok n.e. – 1886 rok n.e.)

Incydent ostryjski, inwazja na Czarnoborze i starcia w koloniach prowadzą do wybuchu Wielkiej Wojny. Alfheim ponosi klęskę w koloniach i na morzach, starcia przenoszą się na kontynent.

Patowa sytuacja na froncie. Wojna wywiadów i działalność Grupy Kuźnia gwałtownie przyspieszają rozwój technomagii.

Przemiana liczowska generała ven Riera, początek Nieumarłej Rzeszy i układ czarnogradzko–heimburski. Sojusz mocarstw i ofensywa przeciw Wotanii, zakończone klęską licza.

Zakończenie Wojny. Pokój w Heimburgu. Paroksyzm odcinający Purgatorię.

Za kulisami

Wolsungowa Wojna to nasza I Wojna Światowa, która rozpoczęła się znacznie wcześniej, zmieszana z konfliktem francusko–pruskim z lat 70–tych XIX wieku i II Wojną Światową. Nieumarła Rzesza to Prusy stylizowane na hitlerowskie Niemcy, by łatwiej było łatwiej na sesjach nawiązywać do Indiany Jonesa czy Hellboya.

W naszym świecie Wojna była końcem *belle epoque*, w magicznym świecie **Wolsunga** te zmiany zachodzą dużo wolniej. Prawdę powiedziawszy, Wojna służy głównie temu, by bohaterom nie brakło powodów do walki z nekromantami w czarnych mundurach.

Teorie naukowe

Od zakończenia Wielkiej Wojny minęło dopiero trzynaście lat i wstrząsające wydarzenia z tamtego okresu wciąż budzą silne emocje. Ciężko o trudniejszy i bardziej kontrowersyjny temat badań historycznych, zwłaszcza że większość dokumentów z tego okresu jest objętych tajemnicą wojskową.

Tematy, które wypływają gdy rozmowa schodzi na Wielką Wojnę:

- Miejsce pobytu zbiegłych liczów.
- Tajne działania RTKA.
- Krewni i znajomi, którzy zginęli lub zaginęli podczas Wojny.
- Sekretne bronie ven Riera.
- Czy da się stworzyć prawdziwego stalowego smoka, bez poświęcania któregoś z żyjących?
- Plotki o miejscu uwięzienia smoka Wormunda i jego próbach ucieczki.

Wielka Wojna w pigułce

Antagoniści: strzygi ze Sturmtruppen, nekrogolemy, utajeni venrierowcy.

Nagłówek z prasy: „Kolejny statek zatonął zeszłej nocy na Oceanie Tetydzkim, po zderzeniu ze zbłąkaną górą lodową. Akcja ratunkowa trwa, większość pasażerów wciąż uznaje się za zaginionych. Naukowcy podejrzewają, że coraz częstsze pojawianie się gór lodowych na tej szerokości geograficznej to oznaka zmian klimatycznych."

Interesujące miejsca

Wolfenburg – ruiny twierdzy Nieumarłego Kanclerza zagubione gdzieś na południowo wschodnich obrzeżach Milczącej Puszczy, w pobliżu granicy ze Slawią. Pod spalonym zamkiem ciągnie się wciąż niezbadany kompleks bunkrów i korytarzy.

Heimburskie kanały – podobno ponad połowa korytarzy pod miastem została zaplombowana i obłożona zaklęciami ochronnymi. Mówi się, że wciąż snują się tam zombie i ghoule w poszarpanych, czarnych mundurach.

Tottenkopf – popularna teoria spiskowa głosi, że Otto ven Roher po klęsce uciekł z Rzeszy na daleką północ. Nieumarły technomag wybudował ponoć bazę, wykutą w skałach i lodzie gór polarnych. Tam kontynuuje prace nad stworzeniem obiecanej kanclerzowi Wunderwaffe.

Eksponaty

Mundur Johanna Tepiza w magazynach sądu w Furienfels. Wykazuje silne, choć nierozpoznane właściwości magiczne.

Brunhilda na dziedzińcu Muzeum Wojny w Mitteleup. Działo, z którego śmiertelnie zraniono smoka Garwitnira. Obecnie pęknięte.

La Belle w Muzeum Awioniki w Orseaux. Jedna z pierwszych wiwern bojowych, która brała udział w bitwie o Nordalię.

Kołnierz antywampirzy w jednym z valeńskich gabinetów osobliwości. Nieudany wynalazek, przypisywany Gutrykowi Gemeine.

Przygody

Szkice przygód inspirowanych Wojną:

Eksploracja – polowanie na Polach Śmierci, ekspedycja ratunkowa w głąb Milczącej Puszczy, poszukiwanie powojennych reliktów i uśpionych klątw, testowanie zdobycznych wynalazków Otto ven Rohera.

Ryzyko – ucieczka z venrierowskiej bazy w sercu atlantydzkiej dżungli, infiltracja stowarzyszenia Dzieci Nieumarłej Rzeszy, eksploracja tajnych bunkrów ven Riera.

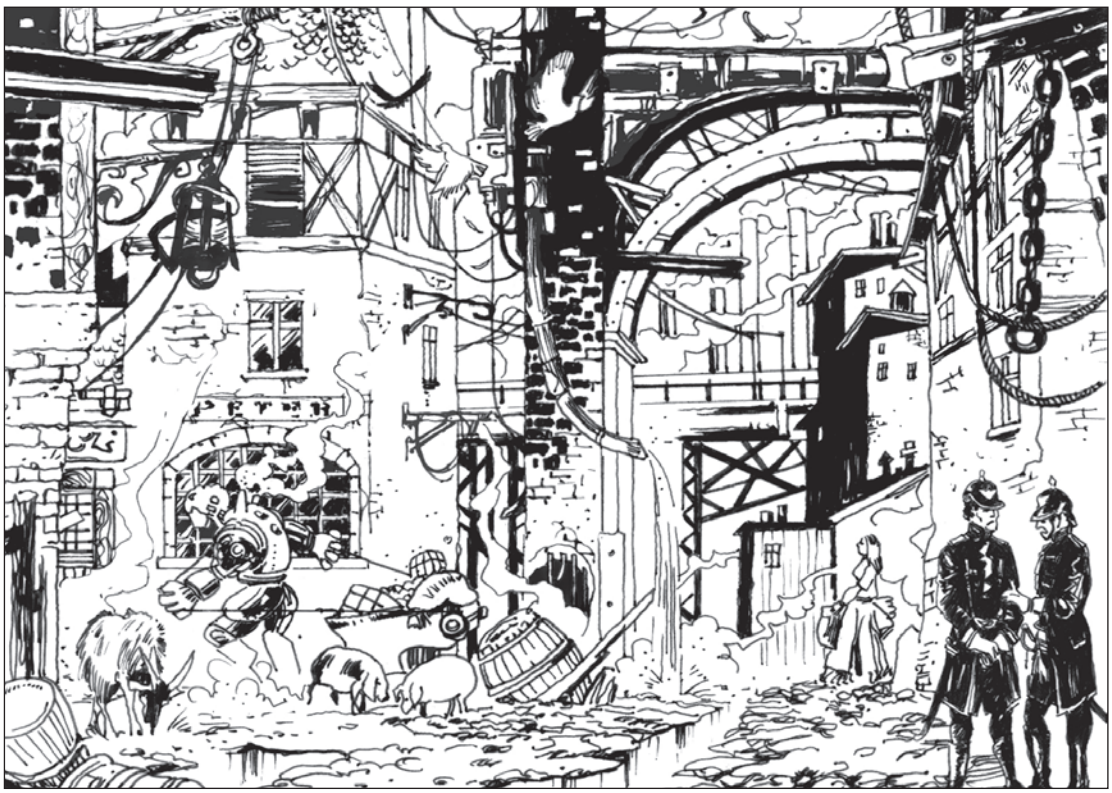
Wielka tajemnica Wielkiej Wojny

Ostatnie noce ven Riera: los Nieumarłej Rzeszy został przesądzony, gdy obłożony potężnymi zaklęciami sterowiec Ymir uderzył w budynek Kancelarii i unicestwił wszystkich wewnątrz. Ciało kanclerza–licza zniknęło pod tonami gruzu.

Są jednak tacy, którzy nie wierzą w ostateczną śmierć ven Riera. Teorie spiskowe głoszą, że Kanclerz wiedział o ataku i przygotował się do niego. Ponoć jego adiutanci nie uciekli, lecz wyruszyli z misją. Plan venrierowców ma obejmować wiele dziesięcioleci, a jego ostatecznym celem jest wskrzeszenie wodza Rzeszy i oddanie całego globu we władzę nieumarłym.

Salony – spiski ukrytych venrierowców, skandal związany z wojenną przeszłością, pojedynek dwóch wrogów z czasów Wielkiej Wojny, drugie życie osoby zaginionej podczas bombardowań, spotkania rozłączonych przed laty rodzin.

Śledztwa – poszukiwania ukrytych baz nowych liczów: ven Rohera i dr Leicha, praca dla RTKA, tajemnicze morderstwa alfheimskich generałów, venrierowscy zbrodniarze ukrywający się pod fałszywą tożsamością.



KALENDARIUM

Ten podrozdział ma służyć pomocą dla graczy, którzy lubią zgłębiać niuanse świata i podczas rozgrywki wspierać się datami oraz faktami. Jeżeli takie szczegóły was nużą, możecie spokojnie ominąć ten fragment podręcznika.

Prehistoria i czasy mityczne

50–30 mln lat p.n.e.: Era smoków.

1 – 0,5 mln lat p.n.e.: Jaskiniowcy, powstanie Ośmiu Ras.

200 tys. lat p.n.e.: Czas zlodowaceń.

200 – 15 tys. lat p.n.e.: Czas mitów, Starych Bogów i legendarnych bohaterów. Barbarzyńskie cywilizacje Atlantydy, Aksum i Tellycho.

Starożytność

15 tys. lat p.n.e.: Początek cywilizacji Shang.

12 tys. lat p.n.e.: Cywilizacje wielkich rzek: Khemre i Akadia.

3.5 tys. lat p.n.e.: Początek cywilizacji proto–eolijskiej.

2,5 tys. lat p.n.e.: Upadek nieumarłego państwa licza Zahareda.

2 tys. lat p.n.e.: Początek właściwej cywilizacji eolijskiej.

1 tys. lat p.n.e.: Płonie Irion – jego upadek uwiecznia legendarny, ślepy pieśniarz Typlos.

850 r. p.n.e.: Andwari spisuje Eddę.

768 r. p.n.e.: Założenie miasta Res.

760 r. p.n.e.: Uchodźcy z Irionu zakładają Nessę, późniejsze Lyonesse.

650 r. p.n.e.: Lycaster zwycięża smoka i wypowiada pierwsze Życzenie.

511 r. p.n.e.: W dziele eolijskiego historyka, Deutrodota, pojawia się wzmianka o położonych na dalekiej północy „Cassiteride", wyspach cyny, i ich stolicy, Nessa.

454 r. p.n.e.: Narodziny Xandriusa

432 r. p.n.e.: Xandrius pokonuje smoka Basilicusa.

427 r. p.n.e.: Kampania Xandriusa i Basilicusa zakończona. Eolia rozciąga się od Ulatii po Dekan. Xandrius umiera w Sunnirze. Imperium rozpada się.

400 r. p.n.e.: Początki dominacji Res.

297 r. p.n.e.: Imperium Rezyjskie podbija Eolię.

280 r. p.n.e.: Początek rezyjskiej okupacji Alfheimu.

200 r. p.n.e.: Imperium Rezyjskie panuje nad całym basenem Morza Wewnętrznego.

111 r. p.n.e.: Powstanie alfickie: wojska elfów, pod wodzą Tytanii, spychają legiony za Kanał.

50 r. p.n.e.: Większość zbiorów Bibilioteki Xandriusa trawi pożar.

7 r. p.n.e.: W Ormii pojawia się nowy Prorok, imieniem al Ber Un.

4 r. p.n.e.: Ormicka święta wojna dociera do granic Res.

1 r. p.n.e.: Wojska ormitów obozują nad brzegami Kanału. Prorok przeprawia się przez cieśninę i spotyka z Tytanią. Niespodziewany odwrót ormitów. Potęga Res zostaje jednak nieodwracalnie złamana.

Czasy Justusa i mroczne wieki

Początek naszej ery: Narodziny Justusa Sprawiedliwego Króla, syna Tytanii.

18 r.: Nieudane liczowstąpienie cesarza Kartuli.

22 r.: Justus wkracza do Res i koronuje się na cesarza, jednocząc cały cywilizowany świat.

27 r.: Justus ginie z ręki zdrajcy. Gdy płonie stos pogrzebowy, spod ziemi wypełzają przebudzone smoki.

89 r.: Pakt między smokami, a ośmioma klanami krasnoludów.

180 r.: Wędrówki ludów i pierwsze najazdy barbarzyńców.

270 r.: Barbarzyński król, Ogeraker zasiada na tronie Res.

300–311 r.: Restauracja Imperium, reformy Dacjana. Ostatni rozkwit Res.

375 r.: Wódz koczowników Gizmir pokonuje smoka Asusena. Wojenna pożoga ogarnia cały Sunnir. Wojska Gizmir–chana docierają do wschodnich granic Imperium Rezyjskiego.

381 r.: Gizmir–chan zdobywa Res. Śmierć chana, Asusen odchodzi, by pogrążyć się we śnie.

Wieki średnie

390 r.: Darius, namiestnik Cesarstwa w Solarium, obwołuje się Cesarzem Imperium Wschodniego- przyjmując imię Justycjusza. Zmienia nazwę stolicy na Justopolis i ogłasza się następcą Justusa. Solaryzm ogłoszony religią panującą.

392 r.: Ekspedycja karna przeciwko Justycjuszowi zostaje rozbita. Rozdzierane konfliktami Res godzi się na *status quo*. Podział Imperium na Cesarstwo Wschodnie i Zachodnie.

497 r.: Cesarz Walerian zostaje zgładzony. Krasnoludzki wódz barbarzyńskich Wotów, Ludwig Łysy, zasiada na tronie Cesarstwa Zachodniego.

592 r.: Testament Ludwiga Łysego. Podział Cesarstwa Zachodniego pomiędzy synów: Akewita, Wotana i Nimbera. W zamian za poparcie testamentu, Kościół Dualny otrzymuje Płw. Ulatyjski we władanie.

629 r.: Guntryk, syn Wotana, zwycięża smoka Wormunda i wybiera życzenie. Nakazuje Wormundowi odejść, pozostać w ukryciu i czekać na wezwanie.

651 r.: Wormund wypełnia Umowę.

684 r.: Nimber dzieli swoją dziedzinę pomiędzy czterech synów: Ostriego, Sudriego, Nordiego oraz Westriego, dając początek najpotężniejszej dynastii kontynentu - Nimbelungom.

735 r.: Utter z Alfheimu pokonuje smoka Garwitnira i zawiera z nim Umowę. Prawo do przyzwania smoka przypada prawowitemu właścicielowi Malvadora, miecza którym Utter zranił Garwitnira. Miecz staje się ostrzem koronacyjnym i jednym z symboli monarchii.

741 r.: Ostri, Sudri i Nordi wspólnie pokonują Fafnyra, trójgłowego smoka, i wiążą go Umową.

793 r.: Filip I Wspaniały pokonuje smoka Graudela i wiąże go ze swym mieczem Luvirgiem.

811 r.: Piastun zabija slawijską smoczycę, zwaną Popiół. Jej ciało, wedle legendy, zjadają szczury i myszy.

828 r.: Smok Wormund pokonany przez Rutricha, prawnuka Wotana.

865 r.: W Ys powstaje Mur Gradlonaa.

887 r.: Migardorm, smok morski, w służbie królów Jotunheimu.

928 r.: Święty Jordi toczy słynny bój ze smokiem Roccalurem i ostatecznie go zwycięża.





982 r.: Hrimthorski banita, troll Gymir Rudy dociera do północnej Winlandii.

1013 r.: Powstanie Njordu – związku kupieckiego.

1021 r.: Oleg I Wielki pokonuje i wiąże Umową smoka Żmija-Gorynycza.

1107 r.: Nadejście kolejnego Proroka. Ormijskie zaklęcia zamykają przed niewiernymi cieśninę między Sunnirem a Lemurią. Ormat zyskuje praktyczny monopol na handel z Dekanem.

1217 r.: Alfheim zakłada kolonie w Winlandii.

1258 r.: Sereński podróżnik Mercatore dociera do Shang–In.

1339 r.: Epidemia dżumy, Tanaryk z Godaker zostaje liczem.

1340–1410 r.: Panowanie Żałobnego Króla.

1385 r.: Justopolis poddaje się wojskom Atman–chana. Upadek Cesarstwa Wschodniego. Centrum religijne solaryzmu przenosi się do Bieriegradu. Imperium Atmanu jednoczy wszystkich ormitów.

Renesans

1430–1531 r.: Fellino Lira, genialny wynalazca i artysta, twórca pierwszych automatonów.

1471–1599 r.: Ravenottio, fenomenalny rzeźbiarz, poeta, malarz i architekt.

1487 r.: Orrando Teiaz dopływa do Przylądka Złudnych Nadziei, jednak nie udaje mu się opłynąć Lemurii.

1493–??: Aureolius, mnich z Liwanny, ojciec współczesnej alchemii.

1491 r.: Galadio Viajano, poszukując południowej drogi do Winlandii, odkrywa Atlantydę.

1497 r.: Wystąpienie Durgiego Hoffa. Początek reformatyzmu.

1501 r.: Chever de Varro opływa Lemurię i dociera do Dekanu.

1507–1573 r.: Evaristo Aurellini, złotnik, żołnierz i pisarz.

1516–1520 r.: Viajano opływa kulę ziemską.

1520–1610 r.: Rozkwit Alfheimu za panowania królowej Glorianny: kolonie w Lemurii, Atlantydzie, Winlandii i Dekanie.

1524 r.: Nataleo Vasquez zwycięża Mictlana i daje się pochłonąć szaleństwu.

1525–1611 r.: *Godi* Lioni z Hradu tworzy podstawy współczesnej golemologii.

1530 r.: Kolonie koriolskie w Atlantydzie.

1541 r.: Powstanie kościoła alfheimskiego.

1620 r.: Początek popularności idyllizmu, rustykalizmu i utopizmu.

1701 r.: Pierwsze królewskie zezwolenia na kontakty z Astralem, powstanie korporacji spirytystycznych.

1725–1798 r.: Feliciano Lunapiena, uwodziciel, awanturnik, pamiętnikarz

1763–1781 r.: Podróże Roberta Pookah, eksploracja Oceanu Burzliwego i odkrycie Purgatorii.

1788 r.: Purgatoria staje się kolonią Alfheimu.

Czasy nowożytne

1790 r.: Rewolucja Akwitańska. Śmierć Filipa XVI Akwitańskiego

1791– 1798 r.: Smok Graudel i czasy Wielkiego Terroru.

1799 r.: Rovannon Villianteau pokonuje smoka, obwołuje się cesarzem i rusza na podbój świata.

1800 r.: Akwitania podbija Khemre i Koriolę.

1801 r.: Villianteau podbija Wotanię, Bawencję i Ys.

1802 r.: Podbicie części Półwyspu Ulatyjskiego oraz Nordii, Ostrii i Sudrii.

1802 r.: Pokój slawijski. W związku ze smoczą klątwą Graudel odmawia ataku na Slawię, Cesarz zmuszony jest podpisać pokój, gwarantujący mu bezpieczeństwo na tyłach.

1802 r.: Wojska cesarskie przekraczają granicę Morgowii. Car Oleg V przywołuje smoka Gorynycza.

1802–1816 r.: Wojny Smocze. Wielka ofensywa przeciwko cesarzowi Villianteau. Wojna obejmuje niemal całą Wanadię. Rozwój morskiej potęgi Alfheimu.

1807 r.: Bawencja oddziela się od Ys.

1811 r.: Ostryjski inżynier, Matzing, przedstawia prototyp ciężkiego karabinu maszynowego.

1815 r.: Klęska Villianteau pod Barbantem.

1816 r.: Pokój w Liwannie. Cesarz zesłany na Terę.

1817 r.: Kongres Valeński. Zakończenie działań wojennych. Powstanie Ligi Narodów. Smoki w koloniach. Umocnienie potęgi Alfheimu.

1820 r.: Pierwszy wysokowydajny silnik parowy. Właściciel patentu zakłada firmę: Wolsung GmbH.

1827 r.: Radio Iana Kepledee.

1836 r.: Rovannon Villanteau umiera na Terze.

1847 r.: Pierwsza miejska sieć poczty pneumatycznej w Heimburgu.

Wielka Wojna

1850 r.: Incydent Ostryjski. Inwazja na Czarnoborze. Atak Wotanii na lemuryjską flotę Alfheimu. Wybuch Wielkiej Wojny.

1853 r.: Liga Wolnych Hrabstw wykorzystując sytuację w Wanadii proklamuje niepodległość.

1858 r.: Alfheim traci kolonie w Lemurii i Atlantydzie. Państwo Księdza Jana ogłasza niepodległość.

1859 r.: Trójmonarchia wycofuje się z Wojny. Początek wojny Wotanii z Akwitanią.

1860–1872 r.: „Wojna Dżentelmenów".

1861 r.: Pierwsze wiwerny.

1862 r.: Liczne księstwa i państewka zostają scalone w Zjednoczone Królestwo Scylli i Charybdy

1863 r.: W Ostrii powstaje Grupy Kuźnia Gutryka Gemeine.

1865 r.: Bracia Fileme patentują w Orseaux skład emulsji fotograficznej. Błyskawiczny rozwój kinematografii.

1867 r.: Pierwsze kino publiczne w Orseaux. Kina w Lyonesse, Heimburgu, Ys, Gnieździe, Ilsadorze.

1868 r.: Eolia uzyskuje niepodległość.

1869 r.: Powstaje Sojusz.

1872–1873 r.: Bitwa o Nordalię.

1873 r.: Przemiana liczowska ven Riera. Ven Rier zostaje kanclerzem Rzeszy Wotańskiej.

1874 r.: Objawienie Żelaznej Panienki. Układ czarnogradzko-heimburski.

1875 r.: Alfheim: pierwsze udane zastosowanie krystalografii.

1879 r.: Przemiana liczowska trzech adiutantów ven Riera. Cesarz Trójmonarchii ujawnia prace Kuźni.

1880 r.: Bitwa pod Mitteleup, śmierć Garwitnira, powstaje pierwszy Nazwany Golem, stalowy smok Garwitnir.

1881 r.: Przystąpienie do Sojuszu Bawencji, Scylli i Charybdy oraz Slawii.

1886 r.: Śmierć ven Riera. Zakończenie Wojny. Pokój w Heimburgu. Paroksyzm. Odcięcie Purgatorii. Trybunał w Furienfels.

Czasy powojenne

1887 r.: Pierwszy światowy konkurs wynalazków w Uspelholm.

1888 r.: Most Bilrost łączy Jotunheim z Hrimthorstem.

1899 r.: Wielka Wystawa Światowa w Heimburgu.

Społeczeństwo

Tłem niezwykłych przygód, które przeżywają bohaterowie **Wolsunga,** jest magiczna wersja XIX wieku, z jego specyficznym nastrojem, skomplikowaną etykietą i zupełnie innym, niż współczesne, spojrzeniem na świat.

W tym rozdziale opisano najważniejsze aspekty wanadyjskiej kultury i sposoby wykorzystania ich podczas sesji.

Wiktoriańska etykieta

Życiem codziennym Wanadyjczyków rządzi sztywna, powszechnie znana i przestrzegana etykieta. Na szczęście dla naszych bohaterów, osobom nieprzeciętnym wybacza się więcej, niż reszcie towarzystwa, kładąc ewentualne *faux pas* na karb ekscentrycznej osobowości.

Naruszenie etykiety niesie ze sobą ryzyko skandalu i utraty Reputacji (☞138, **Skandale**). Im bardziej formalne okoliczności, tym większą wagę przykłada się do protokołu. Uchybienie, które przejdzie niezauważone podczas prywatnego przyjęcia w wiejskiej rezydencji, w czasie oficjalnej audiencji u Królowej może zniszczyć życie.

Oto kilka najpilniej przestrzeganych zasad, rządzących życiem codziennym Wanadii:

- tylko do najbliższych przyjaciół można mówić po imieniu, czasami nawet małżonkowie zwracają się do siebie per „Pan", „Pani";
- nie należy podnosić głosu w miejscach publicznych;
- palenie w towarzystwie dam to niewybaczalny nietakt;
- publiczne okazywanie emocji nie jest mile widziane;
- odkryta skóra to domena dzikich, osoby cywilizowane noszą nakrycie głowy i rękawiczki;
- miejsce po prawej stronie dżentelmena zarezerwowane jest dla jego poślubionej małżonki;
- dyskrecja to podstawa: wiele rzeczy można wybaczyć, gdy dzieją się w ukryciu.

Moda

Upowszechnienie masowej produkcji, tania bawełna i wełna z kolonii, coraz tańsze alchemiczne barwniki i golemy koronkarskie drastycznie zmieniły sposób ubierania się Wanadyjczyków. Wciąż jednak ubranie świadczy o statusie noszącego (☞66, **Bogactwo** i ☞69, **gadżety)**.

Klasa niższa

Najniższa klasa – rolnicy, robotnicy i nicponie – noszą ubrania z najtańszych materiałów: płótna, drelichu, czasem bawełny. Typowy męski strój to robocze spodnie, koszula i kurtka, buty (nie zawsze) i czapka. Kobiety ubierają zazwyczaj proste suknie z długą spódnicą, a głowy osłaniają czepkami. W niektórych okolicznościach napotkać można stroje damskie znacznie od tego opisu odbiegające – nie jest się jednak rozważnym, ani stosownym, drążyć ten temat.

Słowami Wanadyjczyków

Prawdziwy dżentelmen:

- jest łagodny i uprzejmy;
- jest odważny, gdyż mając czyste sumienie nie ma się czego obawiać;
- nic go nie zawstydzi, gdyż jest głęboko świadom swych słusznych intencji;
- jego honor i dobre imię pozostają niesplamione, gdyż zachowuje się w sposób cywilizowany;
- nigdy nie jest arogancki, nie okazuje słabości;
- jeśli sprzeciwia się czemuś – to bez złości, jeśli ustępuje – to nie okazując, że przegrał;
- jest dumny, ale nie zarozumiały;
- jest zbyt mądry, by gardzić drobnymi przyjemnościami i zbyt szlachetny, by zbytnio im ulegać;
- wobec zwierzchników jest pełen szacunku, ale nie służalczy, względem równych sobie – uprzejmy, dla stojących niżej – łagodny;
- jest towarzyski, lecz się nie spoufala; jest dystyngowany, lecz bez afektacji;
- łączy łagodne maniery i zdecydowany umysł;
- rozkazy wydaje uprzejmie, lecz władczo, o przysługi prosi z wdziękiem i pewnością.

Prawdziwa dama :

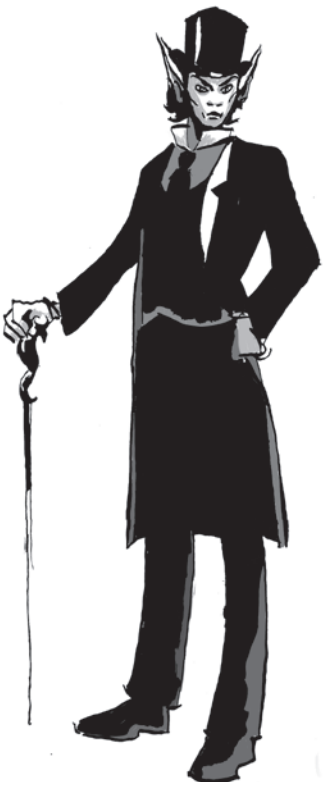
- zachowuje się naturalnie, dyskretnie i łagodnie;
- unika rozgłosu, szanuje uczucia innych;
- z przyjaciółmi dzieli się skarbami swojego czystego umysłu;
- nie łaja nikogo otwarcie, lecz odczuwa litość dla nieszczęśliwych, gorszych od niej i ignorantów;
- niewinnością i czystością serca rozbraja wszelkie złe zakusy, zdobywa miłość, szacunek i oddanie otoczenia.

Klasa średnia

Mieszczan, kupców i urzędników stać na lepsze materiały, nawet dobrej jakości wełnę. Mężczyźni noszą kamizelki, koszule z białymi kołnierzykami, surduty, a na głowach meloniki. Panie prezentują wszelkie kroje sukien, spódnic i bluzek. Na głowach noszą kapelusiki i toczki, twarz często zakrywają woalką. Cywilizowane osoby obojga płci ubierają rękawiczki. Suknie sięgają zawsze do ziemi, a szyje osłaniają wysokie kołnierzyki, apaszki lub szale.

Klasa wyższa

Arystokraci i bogacze korzystają ze wszystkich zdobyczy współczesnego dziewiarstwa: to dla nich tka się jedwabie, batyst, aksamit, najprzedniejszą i najdelikatniejszą wełnę. Dżentelmeni paradują we frakach i marynarkach nienagannego kroju (dobranych oczywiście do sytuacji). Całości dopełnia cylinder, biały szalik i delikatne rękawiczki. Damy wybierają stroje zależnie od potrzeb, nastroju i wymogów chwili. Rano wystarczy luźna domowa suknia ze stójką pod szyją i dopasowanymi mankietami. Ciemny jedwab i niezbędne minimum biżuterii przyda się, gdy podejmuje gości, pełna feeria barw, trzepot koronek i blask diamentów towarzyszą jej natomiast na przyjęciach. Czasem przytrafia się, nieprzyzwoity prawie, przelotny widok kostki okrytej delikatną pończochą. Całość uzupełnia wachlarz, którego poruszenia mówią więcej niż tysiąc słów.



Za kulisami

Wolsung udaje epokę wiktoriańską, ale nią nie jest. Świat gry jest mieszanką najciekawszych, najbardziej barwnych i grywalnych elementów bardzo szerokiego okresu, zahaczającego o wczesne lata trzydzieste XX w.

Proponujemy, żeby na sesjach nie odtwarzać dokładnie wiktoriańskiego światopoglądu, lecz skupić się na smaczkach budujących specyficzny, niedzisiejszy klimat, który kojarzy się nam z XIX wiekiem.

Fryzury

Wraz z upowszechnieniem się ilustrowanych periodyków, moda stała się jednym z głównych tematów w sytuacjach towarzyskich. Fryzury księżnych, marszałków, aktorek i generałów są przedmiotem nieustannych komentarzy, mody powstają i znikają w ciągu kilku miesięcy, a to, jak utrefiło się włosy czy przystrzygło wąsa, może zaważyć o karierze na salonach.

Rady dla Dam: Kok rozluźnił się i przesunął w tył i na dół. Tylko największe konserwatystki i beznadziejne, stare panny czeszą się jeszcze z przedziałkiem na przedzie i włosami ściągniętymi w ścisły kok na czubku głowy. Damy nowoczesne pozwalają kędziorom na czole i po bokach twarzy opadać w uroczych lokach i splotach. W postępowej Akwitanii rozpuszcza się czasem włosy z tyłu lub układa się je w luźne pętle. Szczególnie odważne damy mogą obciąć włosy krótko na wschodnią modłę lub skrócić je i utrefić w przyozdobione kwiatami loki okalające twarz, na wzór heroin z eolijskich mitów. Poszukującym odmiany, lecz nieskorym do aż tak drastycznych kroków paniom, radzimy zebrać włosy w górze w luźny węzeł, a w spływające kędziory wpleść wstążki lub inne ozdoby.

Rady dla Dżentelmenów: Fryzurę należy utrzymywać w nienagannym porządku. Włosy kręcone szykownie jest uczesać w łagodne fale, a proste należy nosić przygładzone. W utrzymaniu wybranej fryzury pomaga brylantyna: bez niej nie można mówić o prawdziwie godnej fryzurze. Przedziałek nosi się częściej z boku, niż pośrodku, choć tu radzimy bacznie śledzić obowiązujące mody, które zmieniają się ostatnimi czasy aż nazbyt często.

Nad wodą

Kilka słów warto poświęcić temu, jak ubrać się zażywając wywczasów nad wodą, w kąpielisku. Należy na ten cel zaopatrzyć się w strój sportowy, o kroju i fasonie dopasowanym do wymogów obecnego sezonu. Aktualnie wśród kostiumów kąpielowych modne są trykoty, sięgające za kolana i do łokci. Modele dla dam zaopatrzone są dodatkowo w krótką spódniczkę. Jak zawsze eleganckie są barwy ciemne, co zrozumiałe, skoro jasne po zamoczeniu zaczynają w krępujący sposób prześwitywać. W tym sezonie modne są paski.

Naturalnym uzupełnieniem męskiej fryzury jest odpowiednio stylowy zarost. Bokobrody wciąż pozostają w modzie, choć trzeba przyznać, że ich tryumfalny pochód traci ostatnimi czasy impet. Wśród krasnoludów (zwłaszcza w Ostrii) niezmierne modne są baki nastroszone jak łopaty i tak rozległe, że prawie spotykają się na podbródku. Stylowe są też brody we wszystkich odmianach, od wąskich jak ostrze sztyletu koriolskich bródek, po okalające twarz, noszone bez wąsów, brody z północnej Wanadii. Elfy, które nie słyną z mocnego zarostu, często golą się gładko. Być może pod ich wpływem w Alfheimie i w Akwitanii wąsy, jeśli już, nosi się przystrzyżone i zazwyczaj woskowane w szpic. Wśród starszych dżentelmenów, zwłaszcza wywodzących się z Małych Ludów, spotyka się często obfite, sumiaste wąsiska.



Warto wiedzieć

Brylantyna, tak popularna wśród modnych dżentelmenów, jest praktycznie nieobecna wśród ludzi pracy. Powodem nie jest jednak cena, tylko pewna cecha owego specyfiku: podczas wysiłku fizycznego często topi się i spływa wraz z potem, tłustymi, czarnymi strumykami.

Za kulisami

Prawdę mówiąc, podejście do praw i roli kobiet jest w **Wolsungu** zupełnie niewiktoriańskie. Jakiekolwiek próby zachowania realiów epoki uniemożliwiłyby grę postaciami kobiecymi.

Mechanizmem, który pozwala pogodzić klimat epoki ze współczesnym spojrzeniem, jest kościół dualistyczny. Kult Bogini i działalność kapłanek spowodowały, że społeczeństwo Wanadii daje płci pięknej dużo więcej swobody, niż wiktoriańska Anglia.

Relacje damsko – męskie

Romanse i perypetie matrymonialne są bardzo wdzięcznym tematem przygód, zwłaszcza odbywających się na salonach. Warto więc zapoznać się z wanadyjskimi poglądami na zaloty i małżeństwo.

- Dżentelmen zawsze powinien pierwszy ukłonić się damie.
- Dżentelmen nie powinien odzywać się do damy, której nie został formalnie przedstawiony.
- Damy niezamężne zwykle noszą się w pastelowych barwach, mężatki w ciemniejszych.
- Na przyjęciach młode damy nigdy nie pozostają bez opieki. Zwykle ma na nie oko osoba starsza i szanowana.
- Młodzi ludzie nie spotykają się sam na sam, bez przyzwoitki lub rodziców dziewczyny.
- O małżeństwie często decyduje umowa zawarta między rodzicami, choć ostatnio coraz częściej bierze się pod uwagę uczucia młodych.
- Zerwanie zaręczyn jest zawsze skandalem i może być powodem do wytoczenia procesu.
- Rozwód jest całkowicie niewybaczalny w towarzystwie.
- Listy wymieniane w okresie narzeczeństwa, jeśli wpadną w niepowołane ręce, mogą zrujnować opinię.
- Zdrady i niewierność małżeńska jest publicznie potępiana. W praktyce, dopóki romans jest dyskretny, spotyka się zwykle z milczącą akceptacją.

Zdrowie i medycyna

Wojna przyniosła olbrzymi postęp w medycynie: nowoczesne zaklęcia lecznicze, automatony chirurgiczne, szczepionki i przeróżne alchemiczne specyfiki wraz z nowymi praktykami diagnozowania i leczenia chorób oraz coraz szerszą świadomością zasad higieny.

Za kulisami

W XIX wieku zawód lekarza nie był traktowany poważnie. Również z perspektywy gry, profesja której zadaniem jest wyłącznie wspierać i leczyć resztę graczy, daje mniej okazji do rozrywki. Dlatego, jeśli chcecie stworzyć postać lekarza, wybierzcie inną profesję i atut **Pierwsza pomoc** lub gadżet **Torba lekarska**. W końcu nawet doktor Watson zdobył sławę jako śledczy i weteran wojny w Afganistanie.

Szpitale stały się elementem krajobrazu, równie naturalnym, co kościoły czy urzędy pocztowe. Poziom świadczonych usług różni się znacznie, zależnie od placówki: na jednym końcu spektrum znajdują się dysponujące najlepszym sprzętem, zapewniające dyskretną i fachową opiekę prywatne kliniki dla najbogatszych, na drugim, dramatycznie niedofinansowane, nie różniące się szczególnie od przytułków szpitale w dzielnicach biedoty.

Jednak nawet najlepsze szpitale otoczone są lekką atmosferą skandalu. Choroby są tematem nieprzyjemnym, o którym nie wypada wspominać w dobrym towarzystwie. Dlatego wizytę w szpitalu zawsze traktuje się jak ostateczność. O wiele chętniej korzysta się z usług sprawdzonych, fachowych i dyskretnych lekarzy domowych.

Zakupy i obrót pieniędzmi

Osoby zamożne, o ustalonej pozycji społecznej, pozostawiają większość nużących sprawunków służbie. O jedzenie troszczy się kucharka, o rzeczy potrzebne w domu i obejściu – steward. Niektóre zakupy jednak wymagają osobistej uwagi Państwa, zwłaszcza przed ważnymi przyjęciami, czy przy innych szczególnych okazjach.

Wystawy Światowe zapoczątkowały w Wanadii modę na budowanie w dużych miastach hali targowych. Przekupnie urzędujący dotychczas na otwartym powietrzu coraz częściej przenoszą się pod dach, ze straganów do wydzielonych stanowisk. Najwięcej kupuje się jednak we wszelkiego rodzaju sklepach: tkaniny, bieliznę i ubrania w sklepach bławatnych, owoce egzotyczne, tytoń, rozmaite przyprawy, wędzone ryby morskie i inne skarby Lemurii, Atlantydy i Orientu w sklepach kolonialnych, natomiast narzędzia, części mechanizmów, automatonów w żelaznych.

Kupujący odwiedzają sklep, wybierają towary i płacą za nie – gotówką, czekiem lub dopisują do regulowanego raz na określony czas rachunku. Sprawunki odnosi do powozu (lub do samego domu) chłopiec na posyłki, zatrudniany przez sprzedawcę, zazwyczaj młody troll lub niziołek. Sklepy meblowe, żelazne, czy niektóre warsztaty rzemieślnicze zatrudniają oczywiście ogry. Część sprzedawców, zwłaszcza dostawcy warzyw czy mięsa, sami o poranku zjawiają się przy wejściu dla służby i oferują swoje towary.

Za kulisami

Zasady Bogactwa i ekwipunku (☞ 66) są pewnym uproszczeniem, jednak w dużej mierze odpowiadają realiom epoki. Ludzie o statusie bohaterów graczy rzeczywiście nie rozmawiali o pieniądzach. Czeki i słowo honoru pozwalały obywać się praktycznie bez gotówki, a taką drobnostką, jak dostarczanie zakupów, zajmowała się służba.

Podróż bicyklem

Podczas jazdy bicyklem dama stoi przed ciężkim wyborem: jak pogodzić wygodę z wymogami mody. Radzimy przede wszystkim, by na tandem odziać się w kolorach dopasowanych do ubrania towarzysza lub skłonić go, by dopasował się do ubioru damy. Najlepiej dobrać strój w kolorach zieleni, szarości lub morskim błękicie. Z materiałów polecamy wełnę lub flanelę. Do tego ubrać można kapelusik spacerowy z kilkoma nienachalnymi piórami, ewentualnie hełm korkowy. Całość uzupełniają oczywiście rękawiczki i pasek rowerowy z torebką na narzędzia, chusteczka, olej do lampy i inne przydatne utensylia. Oczywiście, gorset można zostawić w domu.

O ile sklepy i targowiska są domeną poważnych kupców, o tyle ulice upodobali sobie pomniejsi przedsiębiorcy z ogólnie pojętej branży usługowej. Im większe miasto, tym liczniej spotkać można przedstawicieli ulicznych profesji. Gazeciarze, pucybuci, sprzedawcy owoców, ostryg, kiełbasek, papierosów, wszelkiej maści gońcy, chłopcy na posyłki, żonglerzy, żebracy, wróżbici, mimowie, naganiacze, kobiety upadłe, kaznodzieje, hochsztaplerzy i naciągacze uzupełniają codzienny krajobraz każdego większego miasta.

Przestępczość i system sprawiedliwości

Zmiany społeczne i rozwój miast przyniosły nowe typy przestępstw. Zwiększona mobilność społe-

czeństwa spowodowała, że zbrodnie przestały być sprawą lokalną. Obecnie we wszystkich państwach Wanadii istnieją rozwinięte siły policyjne i prowadzi się kartoteki przestępców. Normą stały się również specjalne jednostki, zajmujące się najgroźniejszymi przestępstwami i aktami zagrażającymi bezpieczeństwu publicznemu – za przykład może posłużyć lyoneski Alven Yard lub specjalizujące się w zbrodniach z użyciem magii Wotańskie Biuro Kontroli Thaumologicznej (RTKA).

Rozwój numerologii pozwolił na stworzenie niezawodnego systemu identyfikacji przestępców, opartego na starannych pomiarach proporcji między poszczególnymi częściami ciała (od szerokości czaszki począwszy, na długości stopy skończywszy). Kabalistyczne maszyny różnicowe umożliwiają przechowywanie i szybką analizę tak olbrzymiej ilości danych.

W codziennej pracy policjantom przychodzą z pomocą bardziej praktyczne metody: fotografie i wsparcie zawodowych jasnowidzów. Niektórzy młodzi śledczy skłaniają się również ku tak nowatorskim i niepewnym metodom, jak analiza aury czy zbieranie odcisków palców.

Sposób działania wymiaru sprawiedliwości różni się zależnie od kraju, można jednak wyróżnić pewne grupy przestępstw, traktowane podobnie w całej Wanadii (może poza Morgowią).

- **Przestępstwa karane grzywną lub karą więzienia**: wandalizm, podpalenie, szantaż, przekupstwo, zakłócenie porządku publicznego, drobna kradzież, gwałt, defraudacja, rzucanie uroków.
- **Przestępstwa karane ciężkimi robotami lub zesłaniem**: porwanie, zabójstwo w afekcie, napad z bronią w ręku, rabunek, demonologia.
- **Przestępstwa karane śmiercią**: morderstwo, zdrada stanu, nekromancja.

Przeważająca większość pobić, zabójstw i aktów wandalizmu jest dziełem osób z nizin społecznych.

Za kulisami

Arystokraci nie korzystają z usług policji, bo sam kontakt ze służbami porządkowymi uchodzi za nieelegancki. Dlatego często korzysta się z usług prywatnych detektywów lub rozwiązuje sprawy samodzielnie, ze wsparciem przyjaciół.

Stąd też bohaterowie będą często proszeni o pomoc w rozwiązaniu zagadek kryminalnych.



Przestępstwa finansowe, szantaże, przekupstwa i defraudacje są natomiast domeną przedstawicieli klasy średniej, którzy zeszli na złą drogę.

Policja i sądy mają niewielką styczność z członkami elity. Nie oznacza to, że dobrze urodzeni i bogaci nie popełniają zbrodni – po prostu przypadki takie rzadko trafiają do wiadomości publicznej. Arystokraci zwykli rozwiązywać wstydliwe sprawy we własnym gronie, tuszując wyskoki zbłąkanych krewnych, a gdy przyjdzie potrzeba, wymierzając sprawiedliwość w sposób równie dyskretny, co bezwzględny. Warto nadmienić, że to właśnie arystokracja jest główną klientelą prywatnych detektywów, kiedy bowiem trzeba przeprowadzić śledztwo, o wiele lepiej wesprzeć się dyskretnym i obytym specjalistą, niż narażać się na kompromitujące kontakty ze służbami mundurowymi.

Czas wolny

Wanadyjczycy z entuzjazmem korzystają ze zorganizowanych form rozrywki, a w razie ich braku z nie mniejszą chęcią urządzają własne. Każde spotkanie towarzyskie prędzej czy później zamienia się w amatorski koncert fortepianowy, grę w szarady, wieczorek taneczny czy pokaz ogni szangijskich.

Prywatne przyjęcia

Powszechnie oczekuje się, że każdy dżentelmen czy dama potrafią w chwili potrzeby zabawić towarzystwo. Trudno znaleźć osobę, która nie zna jakiejś gry karcianej, zabawy towarzyskiej, ciekawej piosenki, zabawnego wierszyka lub intrygującej anegdotki.

Zasady opcjonalne: imprezy zamknięte

Bohaterowie będą często stawać przed koniecznością przeniknięcia na spotkanie zamknięte dla osób postronnych. Okoliczności mogą być różne: być może śmiały złodziej próbuje dostać się podczas przyjęcia do domu milionera, policjant inwigiluje podejrzany kabaret, detektyw stara się poznać sekrety stowarzyszenia geniuszy zbrodni albo lord pragnie wejść bez zaproszenia na wieczorek poetycki. Od strony mechanicznej, możliwe jest kilka rozwiązań:

Perswazja – udany przeciwstawny test *empatii* pozwala przekonać strażnika, że bohater ma prawo przebywać w danym miejscu. W niektórych sytuacjach szanse powodzenia zwiększa gratyfikacja finansowa: wydany punkt Bogactwa pozwala zwiększyć pulę o 1k10.

Blef – dzięki śmiałemu oszustwu można dostać się *de facto* wszędzie. Należy jednak pamiętać, że oszukany strażnik prędzej czy później zorientuje się w sytuacji i zrobi wszystko, by usunąć nieproszonych gości.

Wiedza – zdarzają się sytuacje, gdy bohaterowie dzięki swojej wiedzy mogą wywalczyć prawo do uczestnictwa w spotkaniu (specjalistka w dziedzinie technomagi nie powinna mieć żadnych problemów, by dostać się na konwent thaumologów). W takich okolicznościach drzwi otwiera udany test wymaganej umiejętności o ST 15 – należy jednak pamiętać, że bohater nie może wówczas pozostać anonimowy.

Reputacja – sława otwiera wszystkie drzwi. Aby dostać się na zamknięte przyjęcie można czasem odwołać się do osiągnięć i wykonać test empatii o ST 15. Również w tym przypadku, nie ma mowy o wtopieniu się w tłum.

Przynależność do organizacji – z samej natury gwarantuje wolny wstęp na niektóre zamknięte imprezy.

Oczywiście sposobów jest więcej, od zdobycia zaproszenia, przez sprytne użycie iluzji, po wślizgnięcie się przez okno. Są one jednak na tyle związane z konkretną sytuacją, że nie ma sensu umieszczać ich w powyższym zestawieniu.

Osoby, które potrafią dobrać gości i zorganizować wieczór tak, by nikt się nie nudził, są na wagę złota. Urządzane przez nie spotkania przechodzą do legendy, a szczęściarze, którym udało się zdobyć zaproszenie, wspominają raut przez długie tygodnie. Ci, którym się nie powiodło, zawsze skorzystać mogą z innych, powszechnie dostępnych rozrywek.

Targi, jarmarki i odpusty

Targi wszelkiego rodzaju pełnią nie tylko oczywistą funkcję handlową, mają też niebagatelne znaczenie towarzysko–rozrywkowe. Dają okazję, by spotkać się ze znajomymi, pochwalić nową suknią czy paromobilem i podyskutować o polityce.

Najmniejsze imprezy tego typu odbywają się nawet w zapadłych wioskach. Najznamienitsze to na przykład Festyn Koronacyjny, urządzany co rok w Hidden Park. Jarmarkom zawsze towarzyszą przeróżne imprezy rozrywkowe: pokazy szangijskich ogni, występy żonglerów i akrobatów oraz słynne Gabinety Osobliwości. Wanadyjczycy kochają makabrę i zawsze chętnie zapłacą, by zobaczyć Najgrubszą Kobietę Świata, Ruperta Telepatycznego Psa, czy przerażającego Człowieka Lewiatana.

Teatry

Oprócz poważnych, klasycznych dramatów, teatry wanadyjskie wystawiają przedstawienia dla widzów stęsknionych za lżejszą rozrywką. W repertuarach znaleźć można farsy, melodramaty, operetki, arlekinady, ale również występy linoskoczków, żonglerów, tresowanych psów, gryfów, koni i inne przykłady sztuki jarmarcznej. Wieczór w teatrze trwa zazwyczaj trzy – cztery godziny, a widzowie mogą wybierać z kilku punktów programu, zazwyczaj prezentujących całe spektrum nastrojów i wyrafinowania.

Kabarety i wodewile

Teatry, nawet hołdujące niezbyt wyrafinowanym gustom, są eleganckim sposobem spędzania czasu. Zdecydowanie nie można powiedzieć tego o wodewilach. W kabaretach tańczy się i śpiewa, ale w atmosferze swobodniejszej i moralnie dwuznacznej. Bigoci występują przeciw tym jaskiniom zepsucia, ale ich wysiłki nie przynoszą rezultatów, zwłaszcza, jeśli weźmie się pod uwagę jak wielu dżentelmenów spędza wieczory w kabarecie i ile dam z towarzystwa ma za sobą wodewilową przeszłość.

Kluby i organizacje

Właściwie każdy Wanadyjczyk należał w swoim życiu do jakiegoś klubu lub organizacji. Kluby dla dżentelmenów, towarzystwa naukowe, koła zainteresowań, korporacje studenckie, bractwa kurkowe, stowarzyszenia dobroczynne i tym podobne organizacje są stałym elementem codzienności.

Zasady opcjonalne

Jeżeli przynależność do organizacji jest istotną częścią waszych sesji, radzimy skorzystać z następujących zasad:

- aby stać się członkiem organizacji powszechnej, bohater musi być **bogaty**, zdobyć osiągnięcie **wdzięczność (organizacja)** lub wykupić za 5 PD atut **przynależność do organizacji;**
- aby stać się członkiem organizacji elitarnej, bohater musi zdobyć osiągnięcie **wdzięczność nadzwyczajna! (organizacja)** lub wykupić za 10 PD atut **przynależność do organizacji elitarnej.**

Osoby należące do klubu cieszą się pewnymi przywilejami i ponoszą konkretne obowiązki:

- mają wstęp do pomieszczeń klubu, bibliotek, pracowni i innych udogodnień, niedostępnych dla publiki;
- podczas podróży właściwie zawsze mogą liczyć na gościnę u innych członków stowarzyszenia;
- gracz może wydać żeton, by bez testów poprawić o jeden nastawienie członka tego samego klubu, wciąż jednak musi spełnić warunki fabularne (tzn. samemu zachowywać się odpowiednio przyjaźnie);
- odmówienie pomocy innemu członkowi klubu grozi poważnym skandalem;
- bohater jako pierwszy powinien podjąć kroki, by powstrzymać członka swojego klubu, który zachowuje się w sposób niegodny – ignorowanie problemu grozi skandalem.
- spełniając w spektakularny sposób cele stowarzyszenia, bohater może odzyskać żeton (raz na sesję dla każdego klubu, do którego należy).
- wydając żeton, może skorzystać z któregoś z przywilejów.
- wszystkie organizacje elitarne pozwalają za żeton ochronić się przed utratą Reputacji.
- organizacje tajne nie przyjmują zgłoszeń. Same oferują członkostwo wybranym osobom, które spełniły odpowiednie wymagania.

Klub Jesion i Dąb

Powszechna. Najsłynniejszy klub dla Dżentelmenów i Dam na świecie, a na pewno w Alfheimie.

Cel: miłe spędzanie wolnego czasu i ułatwianie zawierania nowych znajomości.

Znak rozpoznawczy: odznaka klubu – kolczyk w kształcie liścia jesionu lub sygnet z dębowym liściem.

Wymagania: Jesion i Dąb jest zaskakująco liberalny. Bogactwo 3, dowolne osiągnięcie zdobyte na terenie Lyonesse.

Przywileje: odzyskanie 1 Reputacji, odzyskanie 1 Bogactwa.

Towarzystwo Technomagiczne przy Politechnice Heimburskiej

Powszechna. Towarzystwo jest połączeniem korporacji studenckiej, koła naukowego i klubu towarzyskiego.

Cel: rozwój technomagii i promowanie absolwentów.

Znak rozpoznawczy: rozczochrana fryzura i ołówek za uchem.

Wymagania: wyszkolona *technika* i *wiedza akademicka*.

Przywileje: +5 podczas prób przekonywania naukowców, +5 do testów *techniki*.

Pod lupą i piórem

Powszechna. Przytulna księgarnia i kawiarnia w Lyonesse, gdzie spotykają się miłośnicy powieści kryminalnej, często goszcząc też prawdziwych detektywów.

Cel: rozwój literatury kryminalnej, rozwiązywanie zagadek kryminalnych.



Znak rozpoznawczy: opatrzony autografem autora egzemplarz powieści kryminalnej.

Wymagania: wyszkolona *analiza* i *spostrzegawczość*.

Przywileje: +5 do *analizy*, znalezienie najbliższej poszlaki w prowadzonym śledztwie.

Poddasze muz

Powszechna. Luźne stowarzyszenie największych (w swym własnym mniemaniu) artystów Orseaux.

Cel: przeżyć, utrzymując się ze sprzedaży dzieł sztuki.

Znak rozpoznawczy: kolorowa, wzorzysta apaszka.

Wymagania: specjalizacja *ekspresji*.

Przywileje: do końca sceny postać może korzystać z podstawowego działania dowolnej mocy Artysty (opisanego w sekcji **gdy moc jest aktywna**) nawet jeśli jej nie zna. Nie może jednak korzystać z jej bonusu, ani wykorzystywać tej mocy do dorzucania kart.

Wotańskie Biuro Kontroli Thaumologicznej (RTKA)

Wotańska agencja państwowa (Reichsthaumkontrolleamt), mająca za zadanie nadzór nad właściwym wykorzystaniem magii. Pod pojemnym pojęciem „kontrola thaumologiczna" rozumie się wiele zadań, od zwalczania nieuprawnionych poborów *many* z państwowych ognisk, przez wydawanie koncesji magicznych i inwigilacje towarzystw spirytystycznych, po neutralizowanie (lub werbunek) niebezpiecznych dla otoczenia Talentów i niszczenie nieumarłych. Biuro powstało zaraz po Wielkiej Wojnie i jego pierwszym celem było zwalczanie zakonspirowanych zwolenników ven Riera i przeciwdziałanie nekromancji. Stopniowo zakres działania rozszerzał się, a spektakularne sukcesy agentów skłoniły inne państwa do stworzenia podobnych instytucji.

RTKA

Elitarna.

Cel: kontrola magii na terenie Rzeszy i jej kolonii.

Znak rozpoznawczy: ciemny garnitur, ciemne okulary, legitymacja służbowa.

Wymagania: wyszkolona *walka* lub *strzelanie*; wyszkolony *okultyzm*.

Przywileje: elitarna, +5 do ataków przeciw nieumarłym, wyczucie czy w pobliżu aktywna jest magia nekromantyczna albo demonologiczna.

Pomysły na przygody

Eksploracja – kanały Heimburga nie są niezbadane. Dokładni Wotańczycy mają mapę każdego tunelu, ścieku czy kolektora. Więc dlaczego Oddział Szturmowy H-40 nie wraca już trzeci dzień do bazy?

Ryzyko – znałem agentkę Annikę L. parę lat. Zawsze była wzorową funkcjonariuszką, nigdy nie popierała terroru, zawsze potrafiła złapać niebezpiecznych psycholi. To na pewno ktoś podszywa się pod nią – przecież sama nie ukradłaby przechwyconej broni…

Salony – początkowo sądzono, że grupka alfheimskich dyplomatów miło spędza czas w heimburskich lokalach, ale niedawno agent Schmidt znalazł w ich rzeczach dziwne, czerwone szaty z kapturem, amulety i noże w kształcie płomienia. To bardzo niepokojące. Trzeba przeniknąć do środowiska tych dyplomatów i mieć naprawdę dobre wytłumaczenie, jeśli trzeba będzie ich wyeliminować.

Śledztwa – na wystawie psów rasowych w Hali Pokoju w Dorn wybuchło zamieszanie. Wściekły wilk wotański pogryzł kilka osób i zniknął. Halę wraz z gośćmi zamknięto. Niestety, gdy na niebie ukazał się księżyc, niektórzy z ugryzionych zaczęli wskazywać bardzo dziwne objawy.

Agenci dysponują doskonałym zapleczem, Wotania nie oszczędza na swych obrońcach. Choć według opinii publicznej typowy agent RTKA to surowy mężczyzna zupełnie pozbawiony poczucia humoru, to jednak na każdego agenta terenowego przypadają dziesiątki analityków, wywiadowców, wróżbitów, wynalazców pracujących nad gadżetami. Wszystko po to, by zwykli Wotańczycy mogli spać spokojnie.

Agenci terenowi RTKA to oczywiście agenci specjalni, ale też badacze, oficerowie, przestępcy, zabijacy. W szeregach RTKA jest też sporo magów – od Talentów po wyspecjalizowanych egzorcystów.

Gogle agenta RTKA (Gadżet)

Koszt: 15 PD

Te gogle są nie tylko modne, ale stanowią często nieodzowną część arsenału agenta RTKA. Dzięki najnowszym zdobyczom wotańskiej technologii umożliwiają one filtrowanie prądów thaumicznych, co może rozpraszać przeróżne magiczne efekty.

Cechy: Za żeton moc Wizja, za żeton moc Widzenie magii, za żeton raz na sesję akcja specjalna: użytkownik potrafi przejrzeć dowolne magiczne iluzje i złudzenia.

Lyonesskie Tow. Archeologiczne

Niedługo przed wybuchem Wojny przy Królewskim Muzeum Historii powstała instytucja, której celem było zgłębianie tajemnic przeszłości, zbieranie i zabezpieczanie skarbów wydobytych z pomroku dziejów oraz próby odtworzenia czasów dawno minionych. W jej skład weszli najlepsi historycy Imperium – naukowcy, którzy nie obawiali się wyruszyć na drugi kraniec świata w pogoni za wiedzą. Początki były skromne, brakowało sprzętu, pieniędzy na wyprawy, doświadczenia. Pierwsze ekspedycje odbyły się tylko dzięki wsparciu patronów. Przełomem była trzecia wyprawa sir Ericka Limeflame'a do Khemre i spektakularny sukces, jakim było odnalezienie grobowca faraona Atotemosa. Towarzystwo zyskało wtedy wielu wpływowych mecenasów ze sfer arystokracji i przemysłu. Również w sferach naukowych sukcesy nie pozostały bez echa, młodzi i zdolni historycy z całej Wanadii zwrócili się ku archeologii, marząc przyjęciu w szeregi grupy z Lyonesse.

Archeologia święci sukcesy w Wanadii dzięki modzie wśród arystokracji. Niektórzy teoretyzują, że tragiczna i krwawa historia najnowsza powoduje zainteresowanie początkami cywilizacji. Inni jednak zwracają uwagę, że koniec końców dzisiejsze konflikty polityczne mogą tkwić korzeniami głęboko w przeszłości. Tak czy siak, dziś archeologowie nie mogą narzekać na brak zajęcia. Współczesny archeolog to nie zasuszony akademik, ale dzielny uczony wyruszający na kolejne wyprawy, gotów do walki z ludożercami, krokodylami i gryfami, na tyle wysportowany by móc uniknąć olbrzymiej kamiennej kuli.

Archeologowie to artyści (poszukujący nowych inspiracji), badacze, dziennikarze, naukowcy, odkrywcy i rytualiści.

Lyonesskie Towarzystwo Archeologiczne

Elitarna.

Cel: poznawanie historii przeszłości.

Znak rozpoznawczy: elegancki kapelusz – czy to hełm korkowy czy modna fedora.

Wymagania: wyszkolone *wysportowanie*, odpowiednia specjalizacja *wiedzy akademickiej*, osiągnięcie Odkrycie.

Przywileje: elitarna, +5 do unikania pułapek w grobowcach, +5 do używania starożytnych artefaktów.

Pomysły na przygody

Eksploracja – tym razem na pewno uda się dotrzeć do ruin świątyni bogini Tashy w Dekanie. Mamy pozwolenie od maharadży, po Wojnie powywieszano już wszystkich Thugów, w skład ekspedycji wchodzi słynny slawijski myśliwy Jan Pręga, łowca tygrysów. Dżungla nie zwycięży dzielnych archeologów!

Ryzyko – być może nie dadzą mi panowie wiary, ja jednak w ruinach świątyni boga-demona Toa Longa widziałem starego, brodatego goblina, który usuwał trupy z kolców na dnie zapadni, odtaczał wielką kamienną kulę na miejsce, i ostrzył włócznie wysuwające się ze ścian. Chciałem porozmawiać z tym przedziwnym strażnikiem… ale przytomność odzyskałem już za świątynią.

Salony – podobno książę Eisenkopf po wyprawie zachowuje się dziwnie. Mamrocze w dziwnym języku, na ścianach rodowego pałacu wymalował khemrejskie hieroglify, a jego… znajome twierdzą, że mówi o sobie „Syn Słońca". Czy te zmiany to tylko efekt fascynacji nieznaną kulturą?

Śledztwa – podczas wyprawy do Miasta Wśród Lodów podróżnicy giną. Czy wśród archeologów ukrywa się kultysta? A może ktoś sabotuje wyprawę wyłącznie dla pieniędzy, wydając swoich współtowarzyszy na łup delirium, lodowym upiorom czy wściekłym drapieżnikom….

Lingwista (atut)

Koszt: 10 PD

Wymagania: Znajomość przynajmniej jednego języka martwego.

Bohater zna każdy szeroko używany język martwy ze swego kręgu kulturowego w piśmie. W Wanadii są to staroeolijski, latyda, gnomi runiczny – znajomość tego ostatniego nie zapewnia żadnych zdolności magicznych, bohater potrafi jedynie odczytywać „zwykłe" teksty. Inne dość szeroko znane języki to rozmaite starożytne dialekty Shang-In i Dekanu, khemrejskie hieroglify, staromorgowski i staroormijski.

Ponadto, raz na sesję bohater może spróbować odcyfrować język mu nieznany! Jeśli tekst jest długości zdania, bohater potrafi odczytać kilka wyrazów. Jeśli ma długość akapitu lub dłuższą bohater potrafi odczytać przynajmniej jedno zdanie. Oczywiście, jeśli jakieś sformułowanie, np.: „Bestia z Otchłani" przewija się w całym tekście, bohater może rozpoznać taką frazę.



Pradawna Loża Oświeconych Misteriów

Pierwsze wzmianki o Loży pojawiły się w Heimburgu, w latach powojennego zamętu. Ponoć ostatni z Oświeconych Mistrzów postanowił wybrać kilka godnych zaufania osób o szerokich wpływach i podzielić się z nimi mistyczną spuścizną. Jeśli wierzyć źródłom, Loża jest bezpośrednim spadkobiercą wiedzy, którą Dawni Bogowie wykradli Zapomnianym Prastarym Bóstwom. Wiedzy, którą plemię olbrzymów wykradło bogom. Po upadku dumnych olbrzymów, sekretne misteria zostały powierzone najgodniejszym ze śmiertelników: Oświeconym Mistrzom. Przysięgli oni nigdy nie dopuścić, by wiedza wpadła w niepowołane ręce. Mówi się, że od mileniów stoją za każdym tronem, delikatnie kierując losami świata, chroniąc ludzkość przed chaosem i nienazwaną grozą. Nawet jeśli przyjąć mniej entuzjastyczne wersje tej historii, nie można ukryć, że Loża ma wielu wpływowych sympatyków wśród wotańskiej arystokracji i przemysłowców.

Jak na pradawne, tajne bractwo, Loża jest szeroko znana wśród zwykłych obywateli. Do Loży należeć mają politycy i arystokraci knujący przeciwko zwykłym ludziom, albo też rozwydrzeni przywódcy motłochu manipulujący lepszymi od siebie. Przeciętny człowiek z ulicy słyszał pewnie o Loży, ale podejrzewa że pod mistycznymi kapturami kryje się po prostu zmanierowany klub dżentelmenów, szukających kolejnej podniety. Co bardziej zorientowani zgadują, że może istotnie odprawiają prawdziwe rytuały magiczne, a co bardziej sceptyczni twierdzą, że złożona społeczna struktura organizacji jest tylko środkiem do wyciągania pieniędzy z potencjalnych członków – za awans na kolejne stopnie wtajemniczenia podobno trzeba słono płacić.

I nikt nie zastanawia się, kto za tym stoi. Kto jest na szczycie piramidy. Kto czerpie zyski i kto może wydać w zasadzie dowolny rozkaz nierzadko wpływowym członkom organizacji. Członkiem Loży może być każdy – twój sąsiad, małżonek, najlepszy przyjaciel, najgorszy wróg. Nawet jeśli Loża jest jednym wielkim oszustwem, tak wielkich oszustów też trzeba się bać.

Pradawna Loża Oświeconych Misteriów

Elitarna. Wewnętrzny Krąg – jeśli istnieje – jest organizacją **tajną**.

Cel: zapewne zdobycie władzy nad światem.

Znak rozpoznawczy: cyrkiel i zębatka. Wyższe stopnie wtajemniczenia mają, własne, tajne symbole.

Wymagania: wyszkolony *okultyzm*. Bogactwo 6+.

Przywileje: elitarna, raz na sesje: poznanie wstydliwego sekretu wybranej postaci.

Pomysły na przygody

Eksploracja – bohaterowie w tajnych archiwach odkrywają dziwny, zaszyfrowany rękopis, mogący być cennym źródłem przy poznaniu początków Loży. Szlak badań powiedzie ich do starych zamków, ruin świątyń, i być może z powrotem do wielkich miast.

Ryzyko – do domu bohatera wpada oddział uzbrojonych policjantów, oskarżając go o współudział w spisku mającym na celu obalenie rządu. Kto wrobił bohatera? Czy Loża chce usunąć z drogi potencjalnych rywali? A może Oświeceni za uwolnienie postaci z celi zażądają przysługi?

Salony – namolna dziennikarska, *nemesis* bohaterów, zajmuje się ostatnio tropieniem prawdziwych sekretów Loży, oskarżając republikan, gnomy, Slawijczyków o chęć przejęcia władzy nad światem. Prędzej czy później do tej grupy dołączą bohaterowie graczy.

Śledztwa – w grommingeńskim mówi się o bractwie złodziei, którzy rzekomo wykradli sekrety Loży, i używają ich do popełniania najokrutniejszych zbrodni. Równocześnie szanowani obywatele zaczynają umierać w najprzeróżniejsze sposoby. Pułapka Loży? A może zemsta bractwa? A co jeśli bohaterowie trafią w sam środek wojny sekretnych bractw?

Tajemny uścisk dłoni (atut)

Koszt: 15 PD

Wymagania: wyszkolony *okultyzm*, przynależność do Loży.

Raz na sesję bohater może wskazać dowolną postać i uznać, że ona również należy do Pradawnej Loży Oświeconych Misteriów. Postać natychmiast zmienia nastawienie względem bohaterów na bardziej przychylne. Zdolność użyta w czasie konfrontacji nie kończy jej, jednak pozwala zmienić stawkę na korzystniejszą dla graczy.

Akwitański Legion Kolonialny

Jeśli wierzyć opowieściom, Legion składa się twardych, nieustraszonych wojowników dokonujących rzeczy niemożliwych. Legion jest zbieraniną wyrzutków i przestępców uciekających przed przeszłością. Legion jest oddziałem honorowych żołnierzy, którzy nigdy nie zostawiają rannych towarzyszy na pastwę wroga. Legion składa się z okrutnych bestii niejednokrotnie mordujących jeńców i cywilów. Wszystkie te legendy są, rzecz jasna, prawdziwe.

ALK to elitarna jednostka bojowa, powstała na początku wieku w celu ochrony akwitańskich terytoriów zamorskich. Legion ma zakaz prowadzenia jakichkolwiek działań bojowych na terenie samej Akwitanii i formalnie mogą w nim służyć wyłącznie obywatele obcych państw (choć w praktyce wielu rekrutów to Akwitańczycy, podający się za poddanych bawenckiego króla). W Legionie nikt nie pyta o twoje imię czy pochodzenie. W momencie wstąpienia do Legionu stajesz się kimś innym, a gdy zeń wychodzisz odrzucasz swoją przeszłość.

Akwitański Legion Kolonialny

Elitarna.

Cel: obrona akwitańskich kolonii.

Znak rozpoznawczy: charakterystyczny piaskowy mundur i jasne kepi.

Wymagania: szeregowcy - Kondycja 2+. Oficerowie ponadto osiągnięcie Wdzięczność (ALK) lub inne, związane ze służbą wojskową (Walka, Odkrycie).

Przywileje: elitarna, Na pustyni (lub innym terenie właściwym dla swojego oddziału) bohater może zwiększyć o jeden zakres przerzutu dowolnego testu *walki, wysportowania* lub *strzelania.*

Pomysły na przygody

Eksploracja – spośród piasków pustyni wyrasta nagle starożytne miasto – co może być wybawieniem dla oddziału legionistów ściganego przez rozwścieczonych orków. Jednak miasto okazuje się być… nadal zamieszkane przez starożytne sługi Zahareda.

Ryzyko – kapitan Derriere prowokuje alfheimski oddział piechoty w Al-Gesher, obrażając ich na każdym kroku. Nikt jednak nie spodziewa się, że poddani Tytanii zaatakują! Wywiązuje się regularna bitwa, i oddziały wyspiarzy zaczynają ścigać oddział bohaterów do ich fortu! Czy rozpocznie się oblężenie? Jak powstrzymać nieuchronny kryzys dyplomatyczny?

Salony – szósta kompania, słynna z najbardziej plugawych manier nawet w Legionie, ma nowego dowódcę – piękną kapitan Adroit! Jak ta młoda dama zniesie dowodzenie bandą łajdaków? A co jeśli inni oficerowie – bohaterowie graczy – dowiedzą się, że Adroit pochodzi z Morgowii i pod wieloma względami może być okrutniejsza od swych podwładnych?

Śledztwa – wśród nowych rekrutów, poddawanych morderczemu treningowi śmierć nie jest raczej zaskoczeniem. Ale szybko okazuje się że nowy rekrut był ulubionym kuzynem królowej Korioli! Detektywi muszą nie tylko zbadać szkolących się rekrutów, z których chyba każdy ma coś na sumieniu.

W ALK służą zabijacy, oficerowie, myśliwi (zwiadowcy) i często byli przestępcy, ale nie tylko. Każdy może nagle uznać za stosowne dołączenie do Legionu.

Drugie imię (atut)

Koszt: 5 PD

Wymagania: przynależność do Legionu.

Przysięga wierności legionowi chroni Prawdziwe Imię rekruta. Gdy bohater jest na służbie, wszystkie ataki oparte na magii skierowane przeciw niemu muszą być deklarowane jako manewry.

Zakon Kawalerów Płonącego Miecza

Zakon powstał w czasach Czarnej Śmierci gromadząc mnichów-wojowników zajmujących się walką z demonami i nieumarłymi. Błyszczące zbroje, łopot sztandarów, złoto, sława i potęga przeminęły wieki temu, i coraz częściej słychać głosy, że czas Kawalerów Płonącego Miecza się kończy. Zakon z trudem znajduje swoje miejsce w nowoczesnym świecie – Kawalerowie z niechęcią patrzą na błyskawiczny rozwój techniki, na golemy czy maszyny różnicowe.

Zakon Kawalerów Płonącego Miecza

Elitarna.

Cel: ochrona dualistów przed siłami Ciemności.

Znak rozpoznawczy: symbol miecza otoczonego ognistą otoczką.

Wymagania: wyszkolona *walka* i *okultyzm*. Żarliwa, szczera wiara.

Przywileje: elitarna, Błogosławiony miecz – bohater walcząc nim może po fakcie dobijać nieumarłych.

Ich konserwatywne poglądy religijne i surowa reguła w dzisiejszych czasach ocierają się bez mała o herezję, a działania samotnych mnichów coraz częściej zazębiają się ze kompetencjami agencji rządowych, jak np.: RTKA. Mimo to ludzie nie zapomnieli wkładu świętych rycerzy w pokonanie Ven Riera podczas Wojny i często proszą Kawalerów o pomoc. Przed Wojną wydawało się że Zakon jest jednym z wielu na wpół zapomnianych bractw, reliktem średniowiecza, grupą fanatyków. Gdy jednak prawdziwa natura Nieumarłej Rzeszy została odkryta, bractwo bez wahania zaczęło wspierać sprzymierzonych swoją wiedzą i umiejętnościami. Wszyscy w zasadzie wiedzą, że to dzięki wpływowi Zakonu nekromancja została zdelegalizowana w całej cywilizowanej Wanadii.

Innym zmartwieniem władz zakonnych jest sprawa bratnich zakonów: Rycerzy Kielicha (podobno powiązanych z tajemniczym Opus Magnum) i Zakonu Pani Litościwej, dziś sług Żelaznej Panienki. Ci bracia odeszli daleko od doktryny pontyfikalnej, trzeba będzie nawrócić ich na łono Kościoła.



Do Zakonu należą duchowni, badacze, specyficzni agenci specjalni i oficerowie, zwykli zabijacy oraz kapłani – rytualiści, spirytualiści i technomagowie.

Odpędzenie istot ciemności (moc)

Moc potrafi odgonić od maga istoty mroku – nieumarłych, demony, duchy, wilkołaki. Definicja istoty mroku może zależeć od natury maga – artysta może nie uznawać wampirów za potwory, zaś technomagiczny odstraszacz może za takowe uznawać tylko gremliny i byty astralne.

Najbardziej znanymi użytkownikami tej mocy są zakonnicy Płonącego Miecza. Kapłani innych wyznań również mogą poznać tę moc. Nie można jej wybrać podczas tworzenia postaci.

Warianty: święty symbol, modlitwa, podobizny świętych, płyta gramofonowa puszczona od tyłu, duchy-aniołowie, święty granat ręczny.

Gdy moc jest aktywna: potwory nie mogą zaatakować kapłana w walce – mogą jednak spróbować schwytać go w pościgu lub pokonać w dyskusji.

Karty z ręki: atakowanie potworów, odepchnięcie stworów w bardziej dogodne pozycje, zmuszenie duchów do materializacji, aktywna obrona przed nieumarłymi (w każdej konfrontacji).

Bonus: +5 do ataków przeciwko wybranemu typowi potwora (decyzja gracza podczas wyboru tej mocy).

Pomysły na przygody

Eksploracja – Czarnoborze potrzebuje misjonarzy, którzy muszą być twardzi jak żelazo, przy pasie nosić srebrny miecz, i być gotowi na wyprawę do nawiedzonych zamków czy samotnych miasteczek?

Ryzyko – fanatyczny zakonnik przybywa do miasta, rzucając wyzwanie na pojedynek grzesznikom – a do tej definicji pasują wszyscy nie będący zaciekłymi pontyfikalistami. Co gorsza, gromadzi wokół siebie grupkę podobnych fanatyków – którzy za nic mają rycerski honor i nakazy wiary.

Salony – Matriarchini po Wojnie chce stworzyć podobny zakon – ale żeński. Kto wyszkoli Siostry Nieprzerwanego Kręgu? Czy da się uniknąć konfliktu z Płonącym Mieczem? A jak na to zareaguje tajemnicze Opus Magnum?

Śledztwa – slawijscy posłowie zaczynają się próby delegalizacji Zakonu, wyciągając argument, że wśród slawijskich Braci ma istnieć kult potężnego demona! Czy to prawda? A może ktoś chce dobrać się do sekretów Zakonu?

Religia

W magicznym, wiktoriańskim świecie **Wolsunga** nikt nie ma wątpliwości, że Najwyższy Byt istnieje. Spory teologiczne dotyczą Jego/Jej natury i tego, na ile interesuje się światem. Najpopularniejsze religie Wanadii to dualizm w swoich czterech odmianach, eddyzm – tajemnicza religia gnomów i egzotyczny ormizm – płomienna wiara atmańskich orków. Postaci graczy, jako Wanadyjczycy, są zapewne wyznawcami dualizmu lub eddyzmu.

Dualizm

Dualizm dzieli się na kilka wyznań, posiadających wspólne podstawy. Wszyscy dualiści czczą Podwójne Bóstwo: Słonecznego Boga i Księżycową Boginię, połączonych w jedność, której owocem i znakiem były narodziny i panowanie Justusa Sprawiedliwego Króla.

Co do tego zgadzają się wszyscy teologowie. Istnieją jednak znaczne różnice w postrzeganiu natury obu Bóstw i ich wzajemnych związków, na tyle znaczące, że doprowadziły do rozłamu dualizmu na cztery oddzielne nurty: pontyfikalizm, solaryzm, reformatyzm i alfizm.

Pontyfikalizm

Pontyfikalizm to główna gałąź dualizmu, której podstawowym dogmatem jest jedność i współwszechmoc Bóstwa. Bóg i Bogini są dwiema stronami tej samej monety, współistniejącymi i równymi potęgą. Pan jest Wszechojcem, uosobieniem mądrości i sprawiedliwości, Pani Wszechmatką, uosobieniem miłości oraz troski.

Na czele kościoła stoi Święta Para, ziemskie odpowiedniki Bóstwa: Patriarcha, wybrany spośród wszystkich arcykapłanów i Matriarchini, wybrana pośród arcykapłanek. Para ta zawiera symboliczne małżeństwo i zasiada na tronie aż do śmierci któregoś z nich. Kiedy to nastąpi, współmałżonek odchodzi w stan spoczynku i wybrani zostają następcy.

Ziemskim centrum kościoła pontyfikalnego jest Res, będące zarazem stolicą Państwa Pontyfikalnego, obejmującego większą część Półwyspu Ulatyjskego. Święta Para reprezentuje więc, oprócz potęgi duchowej, znaczącą siłę doczesną. Uległa ona jednak znacznemu osłabieniu po Wojnach Smoczych – wcześniej bowiem Państwo Pontyfikalne zajmowało niemal cały półwysep i miało realny wpływ na politykę większości kontynentalnej Wanadii. Do dziś jednak dyplomaci (i, jak dodają niektórzy, szpiedzy) Pontyfikalu są siłą, którą tylko głupiec by lekceważył.

Współczesny kościół pontyfikalny pozostał najsprawniejszą instytucją religijną kontynentu, zwartą i ekspansywną, która odgrywa znaczącą rolę w większości wanadyjskich państw. W Korioli, Królestwie Scylli i Charybdy, Akwitanii, Bawencji, Nordii, Sudrii, Slawii oraz oczywiście w samym Pontyfikalu jest religią dominującą. W czasach kolonialnych dotarł wraz z koriolskimi konkwistadorami na Atlantydę. Do dziś koriolskie kolonie są najsilniejszymi bastionami pontyfikalizmu poza Wanadią.



Za kulisami

Wolsung to gra fantasy, by jednak zachowała jakiekolwiek podobieństwo do Europy XIX wieku, potrzebny jest monoteistyczny kościół.

Mówiąc najprościej: dualizm to chrześcijaństwo o celtycko–nordyckiej stylistyce, przy czym pontyfikalizm jest kościołem katolickim, alfizm to kościół anglikański, reformatyzm to protestantyzm, solaryzm to prawosławie. Ormizm odpowiada islamowi (z kroplą zoroastryzmu) a eddyzm jest tym, czym byłaby kabała, gdyby Żydzi podchodzili z północy Europy i czcili Odyna.

Solaryzm

Solaryzm jest chronologicznie drugim wyznaniem dualistycznym. Wywodzi się z Solatium, stolicy dawnego Imperium Wschodniego a jego oficjalnym początkiem jest przyjęcie przez cesarza Dariusa tytułu Następcy Justusa i imienia Justycjusz oraz zmiana nazwy miasta na Justopolis. Cesarz zdelegalizował jednocześnie ormizm, ustanawiając dualizm religią państwową.

Solarianie czczą Boga – Słońce, jego Syna Justusa i Boską Matkę. Wierzą, że Bogini jest emanacją Boga, podobnie jak Księżyc świeci tylko odbitym światłem. Należy jej się cześć, gdyż dała życie Sprawiedliwemu Królowi, jednak to od Pana pochodzi wszelka władza, a jego słowo jest prawem. Kościołowi przewodzi *basilikus*, następca kapłana, który nałożył koronę cesarzowi Justycjuszowi. Od upadku Justopolis i śmierci ostatniego z potomków cesarza, stolica kultu przeniosła się do Bieriegradu w Morgowii. Basilikus obierany jest dożywotnio i posiada pełną oraz niekwestionowaną władzę.

Na kapłanów wyświęcani są wyłącznie mężczyźni. Kobiety, które chcą naśladować Boginię, mogą wstąpić do jednego z licznych zakonów żeńskich. Kapłanów, w przeciwieństwie do mnichów i mniszek, nie obowiązuje celibat.

Główną świątynią solarystów jest Chram Justusa Panującego w Olegradzie w Morgowii. Jego charakterystyczna sylwetka o ośmiu złotych kopułach zwieńczonych mieczami Justusa, jest znakiem rozpoznawczym miasta.

Solaryzm jest główną religią wszystkich państw leżących niegdyś w strefie wpływów Justopolu: Morgowii, Eolii, Czarnoborza, Sudrii i na wschodnich rubieżach Slawii. Wraz z morgowskimi wojskami dotarł w głąb Sunniru, gdzie coraz częściej rywalizuje z ormizmem.

Reformatyzm

Pod koniec wieków średnich wewnątrz Kościoła pojawił się silny nurt krytykujący praktyki hierarchów. Przełomem były Tezy opublikowane przez wotańskiego kapłana Durgiego Hoffa, które oprócz dogłębnej krytyki polityki Świętej Pary, zawierały dogmat o wyższości Boga nad „wspierającą go swoim oddaniem" Boginią. W odpowiedzi Matriarchini przeklęła Hoffa, co doprowadziło do rozłamu i powstania Kościoła Zreformowanego.

Reformaci wierzą we Wszechmocnego Pana i wspierającą go Panią. Uznają, że Sprawiedliwy Król Justus był ich synem i zstąpił na ziemię, aby ukazać zapowiedź przyszłego Królestwa Bożego. Wszechmoc

Pomysły na przygody

Eksploracja – Zakon Płonącego Miecza organizuje wyprawę w głąb Atlantydy, w poszukiwaniu legendarnego rapieru św. Petruccio, pobożnego kondotiera, który podczas konkwisty jako jedyny sprzeciwił się zepsuciu Nataleo Vasqueza. Jak się okazuje, relikwii szukają również venrierowscy rabusie grobów i tajemniczy Rycerze Kielicha.

Ryzyko – kościołami i katedrami południowej Wanadii wstrząsa fala zuchwałych kradzieży średniowiecznych relikwii. Wkrótce potem sytuacja eskaluje – szalony biskup apostata, łącząc sztukę tworzenia golemów sakralnych z nekromancją, tworzy armię żelaznych świętych i obwołuje się nowym Patriarchą.

Salony – po ustąpieniu Matriarchini, Bogini niespodziewanie wybiera jej następczynię. Snop księżycowego światła, zapach lilii i wołanie sowy wskazują na młodą dziewczynę, jedną z wielu modlących się przed bazyliką. Gdy okazuje się, że wybranka jest tancerką kabaretową, ktoś rozpuszcza plotkę, że domniemany cud jest mistyfikacją. Kościół nagle znajduje się o krok od schizmy.

Śledztwa – seria zaginięć teologów i historyków naprowadza bohaterów na ślad legendarnego apokryfu. Księga Kielicha opowiada alternatywną wersję historii Justusa, z której wynika, że potomkowie Sprawiedliwego Króla wciąż chodzą po ziemi. Gdy na scenie pojawia się tajny zakon, zwany Opus Magnum, sytuacja robi się bardzo nieciekawa.

Pomysły na przygody

Eksploracja – w Czarnoborzu wciąż są doliny, w których ostatnie cerkwie spłonęły za czasów Drahana Żmijskiego. Kościół solarny rozpoczyna zakrojone na szeroką skalę poszukiwania ikon i relikwii, zaginionych w wojennej zawierusze.

Ryzyko – szalony geniusz zbrodni porywa córkę morgowskiego magnata. Jest tylko jeden sposób, by dotrzeć do lodowej twierdzy, w której uwięziona jest piękna księżniczka – trzeba przebrać się za jej spowiednika.

Salony – po katastrofie okrętu, na bezludnej wyspie ląduje niezwykłe towarzystwo: prócz światowych Dam i Dżentelmenów, trzydzieści ortodoksyjnych zakonnic z głębi Morgowii. Ze wszystkich stron zaczynają się piętrzyć niespodziewane wyzwania.

Śledztwa – odwiedzający wotański kurort hierarcha kościoła solarnego znika bez śladu. Skandal dyplomatyczny wisi na włosku, a zapowiadana wizyta cara staje pod znakiem zapytania. Tajemnicę wyjaśnić trzeba w nie więcej, niż tydzień.

Pana oznacza, że los każdego jest z góry ustalony i jedyne co może go zmienić, to wstawiennictwo Pani. Droga do zbawienia wiedzie przez wnikliwe studia i zrozumienie Ksiąg.

Struktura kościoła reformatystów jest stosunkowo luźna. Każdą parafią opiekuje się pastor z małżonką. Zwierzchnikami pastorów są biskupi, którzy spośród siebie wybierają arcybiskupów. Decyzje dotyczące całego wyznania podejmuje rada arcybiskupia.

Wobec braku scentralizowanej struktury, trudno jednoznacznie wskazać centrum reformatyzmu. Tradycyjnie, największym szacunkiem cieszy się arcybiskup piastujący stanowisko Rektora Akademii Teologicznej im. Durgiego Hoffa w Kirchtum. Ma on największy wpływ na decyzje Rady Arcybiskupów.

Reformatyzm powstał na północy Wanadii i do dziś jest tam najsilniejszy. Jest narodową religią w prawie całej Wotanii (poza kilkoma południowymi landami), w Jotunheimie, Hrimthorście i Ys. Duże skupiska wiernych można też znaleźć w Bawencji, Ostrii i Westrii. Misjonarze reformatystów dotarli na Winlandię już kilkadziesiąt lat po Rozłamie i szybko się w niej umocnili. Obecnie reformatyzm jest jedynym wyznaniem, które może konkurować tam z alfizmem. Pojawia się – choć nie tak mocno – również w Lemurii i Purgatorii.

Alfizm (kościół alfheimski)

Gdy w Wotanii Durgi Hoff ogłaszał Tezy, które miały rozsadzić Kościół Pontyfikalny, w Alfheimie na tron wstępowała młoda i ambitna królowa Glorianna. Już w pierwszych latach panowania starła się kilka razy z duchownymi – najważniejszym przedmiotem sporów były częste zmiany Książąt Małżonków. Niedługo potem władczyni ogłosiła, że dostąpiła objawienia, po czym ogłosiła się Arcykapłanką, ziemską emanacją Księżycowej Pani i stanęła na czele własnego, narodowego kościoła alfheimskiego.

Alfiści czczą Wielką Boginię, nawiązując do kultu sprzed objawienia św. Berenusa. Uznają, że Bóg ustanowił zasady, na których opiera się świat, i w postaci Justusa zesłał część siebie na ziemię. Na tym jego ingerencje w losy świata się zakończyły. Dawczynią i Opiekunką życia jest Matka, Bogini. Ocalić może tylko szczera, niezachwiana miłość i ufność w jej miłosierdzie.

Głową kościoła jest Królowa Alfheimu. Struktury opierają się na wzorcach pontyfikalnych. Większą rolę odgrywają kapłanki, choć mężczyźni również otrzymują święcenia. Nie ma klasztorów ani celibatu, jako że narodziny zawsze są miłe Bogini. Centrum kultu jest Opactwo Fulmonn w Lyonesse – świątynia, w której Królowa Arcykapłanka odprawia liturgię podczas Świąt Narodzenia i w której spoczywają wszystkie królowe i królowie Alfheimu.

Pomysły na przygody

Eksploracja – w zachodniej Winlandii odkryto olbrzymie złoża złota. Ambitny pastor organizuje wyprawę, by jako pierwszy postawić świątynię w budowanej właśnie stolicy nowego wolnego hrabstwa.

Ryzyko – rektor akademii teologicznej wynajmuje grupkę specjalistów, by dokonali niemożliwego i zdobyli plany Żelaznej Panienki. Misja jest ściśle tajna, bardzo nieoficjalna i śmiertelnie niebezpieczna.

Salony – książę Brauden rozgląda się za nową małżonką. Jedna z poważnych kandydatek jest zapaloną reformantką. Jeśli książę ulegnie jej urokowi, zapewne zmieni religię, a na to wielu członków dworu po prostu nie może sobie pozwolić.

Śledztwa – śledztwo RTKA w sprawie nielegalnej loży spirytystycznej niespodziewanie prowadzi do grup silnie związanych z kościołem reformowanym. Sytuacja wymaga nad wyraz delikatnie prowadzonego dochodzenia.

Pomysły na przygody

Eksploracja – podczas remontu bocznej nawy w opactwie Fulmonn, robotnicy odkrywają wejście do nieznanych katakumb. Architektura wskazuje na czasy rezyjskie, a ściany pokryte są nieznanymi, tajemnymi znakami. Gdy ciekawski diakon znika bez śladu, konieczne staje się wezwanie specjalistów.

Ryzyko – Alven Yard trafia na ślad przerażającego spisku. Avalońscy separatyści przygotowują zamach na Królową. Ma się on odbyć podczas tradycyjnej procesji w noc letniego przesilenia. Dwór nie zgadza się na odwołanie ceremonii – jak więc odnaleźć zamachowców wśród tysięcy gapiów i pielgrzymów?

Salony – Książę Małżonek popełnia fatalną w skutkach niedyskrecję. Rozpoczyna się gra między stronnictwami dworskimi i wywiadami obcych mocarstw. Co zrobi szantażowany, nim sprawa dotrze do Tytanii i ile wysiłku pochłonie zatuszowanie skandalu?

Śledztwa – niedługo po wizycie w klasztorze św. Berenusa znany kaznodzieja odbiera sobie życie. Sprawa zostaje natychmiast zatuszowana, jednak Królowa żąda wyjaśnień. Co skłoniło zrównoważonego uczonego do tak dramatycznego kroku?

Alfizm jest typową religią narodową. Poza granicami Imperium gromadzi wyznawców, jedynie we wszystkich obecnych i byłych koloniach Alfheimu.

Eddyzm

Eddyzm to najmniejsza i najbardziej tajemnicza religia Wanadii. W przeciwieństwie do dualizmu nie ma nic wspólnego z kultem Bogini – jego korzenie sięgają dalekiej północy, mroźnej i niegościnnej wyspy Thule. Unni, ojciec plemienia północnych bogów, ukazał się kiedyś Andwariemu, gnomiemu kowalowi i bardowi. Udzielił mu wielu rad, opowiedział swoją historię oraz zdradził tajemnice przeszłości, teraźniejszości i przyszłości świata, a także sekrety magii i run. Andwari spisał słowa Boga wraz ze swoimi komentarzami na osiemnastu kamiennych tablicach. Edda, co znaczy „księga", stała się podstawą nowej wiary.

W Eddzie zapisano dokładne wskazówki dotyczące godnego życia, które każdy wyznawca powinien naśladować. Najważniejsze jest jednak osiągnięcie prawdziwej mądrości, gdyż tylko w ten sposób można się zbliżyć do Unniego. W tym celu należy studiować Księgę i rozszyfrować sekretne treści, ukryte w świętych runach. Magia, która się w nich kryje, jest tylko dodatkiem.

Eddyści nie mają duchowieństwa w zwykłym tego słowa znaczeniu. Niektórzy uczeni mężowie, cieszą-



Pomysły na przygody

Eksploracja – nie wszystkie wielkie runy z rozbitych tablic Eddy zostały odnalezione. Ostatnim odkrywcą nowej runy był *godi* Lioni, który dzięki świętemu znakowi stworzył pierwszego współczesnego golema. Od zakończenia Wojny coraz głośniej mówi się, że na świecie musiała się pojawić nowa runa. Jak inaczej wytłumaczyć tak gwałtowny rozwój nauki?

Ryzyko – gdy szalony wynalazca zaczyna terroryzować miasto armią behemotów, jedynym specjalistą, który może wspomóc bohaterów jest stary, zrzędliwy *godi*. Jego sztywne poglądy i ortodoksyjne podejście do wiary bynajmniej nie ułatwiają współpracy.

Salony – koriolski *godi* Joaquim Navarro stworzył różnicową Maszynę Teologiczną, która zna wszystkie dogmaty każdej wiary. W tym roku odbędzie się wielka debata teologów, którzy będą mogli spróbować sił w dyspucie z maszyną.

Śledztwa – w tajemniczych okolicznościach ginie znany gnom–milioner. Śledztwo szybko utyka w martwym punkcie, gdyż okazuje się, że zmarły był zadeklarowanym pontyfikalistą i lokalna społeczność gnomów odmawia jakiejkolwiek współpracy ze śledczymi.

cy się szacunkiem społeczności, zostają uznani za *godi,* czyli wiedzących. Prowadzą normalne życie, ale w potrzebie służą współwyznawcom radą i pomocą. Wspomagają ziomków mocą run, prowadzą modlitwy i przewodzą ceremoniom nadania imienia, uczczenia dojrzałości, małżeństwa oraz pogrzebom.

Pierwsza Edda została wykuta na kamiennych tablicach przed prawie trzema tysiącami lat. Gdy Thule zostało podbite przez najeźdźców z Hrimthorstu, tablice zostały strzaskane, a gnomie plemię czcicieli Unniego – zdziesiątkowane i sprzedane w niewolę. Od tamtego czasu gnomy żyją jak wygnańcy, rozproszeni po całej Wanadii. Mimo że pozornie wtopili się między inne rasy i wyznania, spaja ich wiara w Unniego.

Eddyzm jest religią, która w przeciwieństwie do pozostałych związana jest z jedną rasą – gnomami. Prawie każdy przedstawiciel tego ludu czci Unniego i właściwie wszyscy eddyści to gnomy. Największe skupiska gnomów są też głównymi ogniskami eddyzmu – najwięcej jest ich w Korioli, Nordii, Slawii, Westrii i Akwitanii (a zwłaszcza w Orseaux).

Ormizm

Ormizm, kult Jedynego Boga Orma, uznawany jest za największego przeciwnika dualizmu. Biorąc pod uwagę, jaka niechęć (a czasem nawet wrogość) panuje między tymi religiami, trudno uwierzyć, że są ze sobą bardzo blisko związane. Najżarliwsi wyznawcy obu nie chcą dopuścić do siebie świadomości, że Jedyny Orm i męski pierwiastek Podwójnego Bóstwa to w gruncie rzeczy ten sam byt.

Ormizm jest religią objawioną. Bóg przez tysiące lat mówił ustami proroków, dokonywał cudów i naginał niewiernych do swojej woli. Jego słowa oraz czyny jego pomazańców spisała niezliczona rzesza autorów. Tak powstał Ormat, Księga Słów Orma. Najświętszą jej częścią są Ogniste Psalmy, których nie wolno przekładać, gdyż zawiera się w nich sama istota Pana.

Orm, jest panem srogim, lecz sprawiedliwym. Kto wypełnia jego przykazania, żyć będzie u jego boku, niewiernych czeka zaś wieczna mroźna noc. Orm jest stwórcą świata i panem stworzenia. Kiedyś panował razem z Boginią, jednak ta, zaślepiona pychą, zwróciła się przeciw niemu i została stracona w Otchłań. Teraz, jako Pani Demonów, spiskuje przeciw Ormowi i wszystkiemu co żyje.

Władza duchowa i świecka splatają się nierozerwalnie. Kalifowie są zarówno uczonymi w piśmie teologami jak i absolutnymi władcami. Religia to sposób na życie: prawo kanoniczne reguluje wszystkie jego dziedziny, od handlu, przez małżeństwa, po sposoby prowadzenia wojen.

Najważniejsza świątynia Ormitów znajduje się w Tyrdzie. Przechowuje się tam Słoneczny Kamień, na którym Orm stanął ukazując się pierwszemu z Proroków. Każdy ormita marzy, żeby choć raz w życiu odwiedzić to miejsce i odmówić modlitwę, zyskując w ten sposób odpuszczenie wszystkich przewin.

Każdy ormita ma obowiązek modlić się o wschodzie słońca, w południe i o zachodzie. Modlitwa, czyli głośna recytacja kluczowej frazy Ognistych Psalmów, jest najświętszym obowiązkiem wiernych. Wersy te mają wielką moc – ktokolwiek wypowie trzykrotnie na głos słowa „Nie ma boga nad Orma, jego moc jest nieogarniona" oddaje się bez reszty pod jego opiekę, zdaje się na jego sprawiedliwość i ochronę przed zakusami Pani Demonów.

Ormizm, mimo kilku tysięcy lat historii, jest młody duchem. Kiedy ogień wiary przygasa, Pan znajduje proroka, by jego ustami napominać i prowadzić wiernych. Ormizm jest jedyną religią zachodniej części Sunniru i odgrywa znaczącą rolę na coraz większych obszarach Lemurii. W Wanadii, wyznaje się go przede wszystkim w Eolii, Czarnoborzu, Morgowii i Korioli.

Pomysły na przygody

Eksploracja – młoda dziennikarka staje przed szansą życia. Cykl artykułów dla *Royal Geographer* może zapewnić jej miejsce wśród największych sław epoki. Niestety, wybrany temat: „1001 dni w Kalifatach Sunniru" okazuje się być nie najszczęśliwszym wyborem.

Salony – gospodarze delikatnych negocjacji z wysłannikami Imperium Atmanu stają przed nie lada wyzwaniem. Muszą zaspokoić wymagania kapryśnego ormity, nie tracąc poparcia ministra spraw zagranicznych, który jest znanym bigotem i ksenofobem.

Śledztwa – młody konsul musi rozwiązać zagadkę tajemniczego zniknięcia swojego poprzednika. W egzotycznym, orientalnym Tyrdzie trudno jednak przeprowadzić zwykłe dochodzenie na wanadyjską modłę. Zwłaszcza, gdy czasu jest niewiele, a na scenie pojawiają się tajemniczy, zamaskowani asasyni.

Ryzyko – na wieść o pojawieniu się nowego Proroka w Lemurii zaczyna wrzeć. ALK wysyła oddział z niebezpieczną misją: muszą dotrzeć do przywódcy buntu i zdemaskować go jako oszusta. Za wszelką cenę.

Mieszana krew

Schemat ilustrujący związki ras z żywiołami pozwala usystematyzować temat mieszanej krwi. Im bliższe są żywioły, tym łatwiej rasom krzyżować się ze sobą. Związki między rasami związanymi z przeciwstawnymi żywiołami są zawsze bezpłodne. Gdy w dziecku mieszanej krwi przeważa jeden z żywiołów, dziedziczy ono większość cech po jednym z rodziców i jest w zasadzie nieodróżnialne od zwykłego przedstawiciela dominującej rasy.

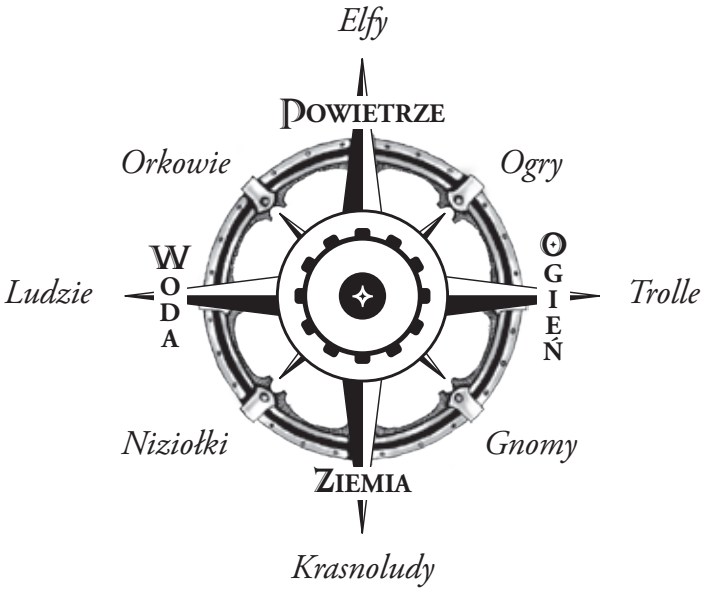
Wyjątkiem od tych zasad są ogry, które mogą krzyżować się z każdą rasą, a dzieci płci męskiej zawsze są czystej krwi ogrami, dziewczynki natomiast tej samej rasy, co matka.

Przykład: ludzie i niziołki sąsiadują ze sobą na róży żywiołów, więc krzyżują się bez problemu. Elfy i krasnoludy lub orkowie i gnomy nie krzyżują się w ogóle. Syn człowieka (związanego z wodą) i niziołki (związanej z wodą i ziemią) ma w sobie przewagę żywiołu ojca (wody) i jest po prostu trochę niższym człowiekiem.

Pewne krzyżówki ras zasługują na szczegółowe omówienie:

- **Półelfy**: łączą cechy ludzi i elfów. Żyją znacznie dłużej niż ludzie, jednak nie jest im dana elfia odporność na dolegliwości wieku starczego. Po długim i intensywnym życiu większość półelfów czekają dziesiątki lat starości w zniedołężniałym ciele.
- **Alvarovie**: nazwa pochodzi od starożytnego słowa, którym trolle określały elfy. Alvarowie to mieszańcy, w których żyłach płynie krew elfów i trolli. Większość z nich wywodzi swe korzenie z czasów jotuńskich najazdów na Alfheim, a niepokojące plotki głoszą, że większość starych, alfheimskich rodów to właśnie alvarowie. Domieszka trollowej krwi jest niewielka, więc nie wpływa szczególnie na wygląd – ot, trafia się czasem potężnie zbudowany elf. Spadek po trollowych przodkach objawia się z wiekiem. Klątwa nie wpływa na ciało, jak u trolli, lecz działa subtelniej. Spojrzenie na świat i normy moralne starych alvarów wypaczają się, a błyskotliwość miesza z szaleństwem. Może to właśnie domieszka krwi trolli jest źródłem plotek o „ekstrawagancji" niektórych alfheimskich arystokratów.
- **Koboldy**: ten termin jest raczej nazwą upośledzenia, choroby niż rasy. Tak określa się tragiczne efekty, które daje mieszanie krwi krasnoludów i trolli. Koboldy są krasnoludami, zamkniętymi na zawsze w dzikim, zwierzęcym dzieciństwie trolli. Żyją ponad sto lat i nigdy niczego się nie uczą i potrafią wyłącznie słuchać instynktów. Są zręczne, silne i wytrzymałe, mogą więc przeżyć pracując w kopalniach, hutach, czy fabrykach. Nigdy jednak nie zdobędą się na więcej. Są źródłem wstydu krasnoludów, przypomnieniem grzechów dziadków. Co gorsza, kobold może się urodzić w rodzinie, w której od kilku pokoleń nie widziano trolla. Oczywiście, ze związku trolla z krasnoludem może też urodzić się normalne dziecko, ale ryzyko przyjścia na świat kobolda jest bardzo duże.

Więcej informacji o mieszanej krwii i mieszankach rasowych znaleźć można w dodatku Almanach Nadzwyczajny - niezbędniku Damy i Dżentelmena.





Prowadzenie gry

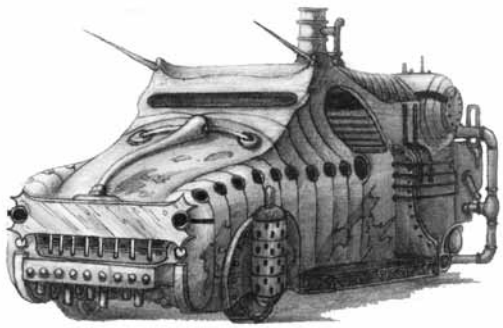
Gry fabularne są zabawą towarzyską, a każda rozgrywka to przede wszystkim kilka godzin spędzonych w gronie znajomych i przyjaciół. Nie inaczej jest w przypadku **Wolsunga**.

Istotą gry jest wspólne opowiadanie i przeżywanie historii, której bohaterami i autorami jesteście właśnie wy. Jeśli posłużyć się analogią do planu filmowego, jeden z uczestników, zwany Mistrzem Gry, zostanie – na czas spotkania – reżyserem i scenarzystą, a pozostali, czyli gracze, obejmą role głównych bohaterów, pełniąc jednocześnie funkcję asystentów reżysera.

Podział zadań jest prosty: Mistrz Gry wymyśla zarys opowieści, opisuje świat i odgrywa role antagonistów oraz statystów, gracze wcielają się w swoich bohaterów i odgrywają ich, wzbogacając przy tym historię własnymi pomysłami i współdecydując o ostatecznym kształcie fabuły. Ten rozdział powstał z myślą o Mistrzu Gry, jako pomoc w tworzeniu scenariuszy i prowadzeniu opowieści osadzonych w świecie **Wolsunga**.

W kolejnych sekcjach niniejszego rozdziału znajdziesz:

- rady, jak tworzyć ciekawe postaci i dbać, by miały potencjał na bohaterów emocjonującej opowieści;
- pomysły i sugestie, jak przygotowywać scenariusze, które pozwolą rozegrać ciekawą sesję;
- koncepcje ciekawych antagonistów i wskazówki, pomagające tworzyć przeciwników godnych bohaterów graczy;
- praktyczne rady dotyczące prowadzenia gry, opisywania wydarzeń, odgrywania postaci i korzystania z zasad;
- dodatkowe reguły, przydatne w niektórych specyficznych rodzajach opowieści;
- pomysły na pojedyncze przygody i całe kampanie;
- gotową do poprowadzenia przygodę, rozgrywającą się podczas Wielkiej Wystawy Światowej.



Za kulisami: Bo do tanga trzeba dwojga

Gry fabularne ogólnie, a **Wolsung** w szczególności, pod wieloma względami przypominają książki, filmy i gry wideo. Są jednak dwie cechy, które odróżniają je od tradycyjnych mediów. W przeciwieństwie do filmów i książek, na ostateczny kształt fabuły wpływają wszyscy uczestnicy, którzy – co bardzo ważne – działają wspólnie, siedząc przy jednym stole i rozmawiając ze sobą.

Wolsung wychodzi z założenia, że wszyscy grający są zainteresowani wspólnym przeżyciem ciekawej i emocjonującej historii: Mistrz Gry ma pomysły na ciekawą opowieść i barwnych antagonistów, a gracze chcą podchwycić jego koncepcje, wzbogacić je i swoim działaniem modyfikować przebieg fabuły.

Wolsung jest grą kooperacyjną. Mistrz Gry i gracze **nie grają przeciw sobie**, lecz strzelają do tej samej bramki.

Bohaterowie opowieści

Nieodzownym składnikiem dobrej opowieści są niebanalni bohaterowie. Bez nich nawet najbardziej wymyślna fabuła przełoży się na przeciętną sesję. I odwrotnie – ciekawi bohaterowie potrafią zamienić przeciętny pomysł w opowieść, którą będziecie wspominać latami.

Narodziny bohatera

Zasady tworzenia postaci zawierają mnóstwo mechanizmów, które umożliwiają kreację barwnych i niebanalnych postaci. Jako Mistrz Gry, powinieneś jeszcze przed pierwszą sesją, zaznajomić się z bohaterami graczy. Najlepsze efekty daje wspólne tworzenie postaci, jeśli jednak nie masz takiej możliwości, poświęć chwilę, aby porozmawiać z każdym członkiem drużyny o jego postaci. Poznasz w ten sposób oczekiwania gracza i pomożesz mu przygotować postać na wyzwania, które planujesz przed nią postawić.

Jak czytać kartę postaci?

Tworząc bohatera, gracz dostarcza ci wielu bardzo istotnych informacji, które – właściwie wykorzystane – pozwolą rozegrać niejedną emocjonującą opowieść.

Koncepcja postaci. Najlepiej zacząć tworzenie bohatera od wybrania jasnego źródła inspiracji: postaci z kina, literatury lub gier. Czytelny punkt odniesienia bardzo pomaga w doborze archetypu, profesji i wymyśleniu niepowtarzalnych gadżetów. Poza tym, wszyscy od razu wiedzą, o co graczowi chodzi.

Jeśli gracz nie jest pewien, kim chciałby zagrać, porozmawiajcie chwilę o jego ulubionych filmach, grach czy książkach. Na pewno szybko natraficie na obiecujący pomysł. Wystarczą dwa, trzy słowa, np.: Indiana Jones w spódnicy, Sherlock Holmes z golemicznym dr Watsonem, elfi kowboj wzorowany na bohaterze „Equilibrium", ogr z parową ręką, przypominający Hellboya.

Archetyp to jeden z najważniejszych aspektów postaci. Jasno pokazuje, jakich wyzwań spodziewa się gracz i w jaki sposób jego bohater będzie stawiał im czoła. Poniższa charakterystyka podpowie ci, jakie wątki przygotować dla danego archetypu, oraz pomoże doradzić graczom, którzy nie są pewni, jak sprofilować postać.

- **Eksplorator** to wymarzony bohater scen związanych z poznawaniem świata gry. Najlepiej sprawdza się podczas dalekich podróży, wśród niesamowitych wynalazków, olśniewających krajobrazów i innych ciekawostek wzbogacających obraz świata, egzotycznych przeciwników i wyzwań owianych legendami. Postać będzie często odwoływać się do swoich doświadczeń i wiedzy, sięgać po niecodzienne wynalazki, pamiątki z podróży i stare mapy. To idealny archetyp dla graczy, którzy czytają od deski do deski opis świata, lubią poznawać go podczas gry i cenią sobie różnorodność.
- **Ryzykant** stworzony jest do scen akcji, walk, pościgów i włamań. Oczekuje bezpośrednich wyzwań: hord nieprzyjaciół, zamkniętych sejfów, więzień, z których nie można uciec, pościgów paromobilowych, pięknych kobiet i przeciwników z klasą. Możesz się spodziewać, że postać będzie skakać po dachach pędzących paromobili, zjeżdżać po piorunochronach, osłaniać się paterą z owocami i strzelać z miniaturowego pistoletu, ukrytego w zegarku. To archetyp stworzony dla graczy, którzy lubią działać, nie chcą tracić czasu na długie przygotowania, są aktywni i cenią sobie dreszczyk emocji związany z ryzykiem.
- **Salonowiec** dobrze czuje się w sytuacjach społecznych: rozmowach, negocjacjach i flircie. Oczekuje, że spotka ciekawe postaci, będzie mógł zabłysnąć pozycją towarzyską, pokonać wyzwanie bez sięgania po broń i nawiąże wiele nowych kontaktów. Ten archetyp powinni wybierać gracze, którzy lubią rozmawiać, często próbują przekonać przeciwnika do swoich racji lub przechytrzyć go, przywiązują się do napotkanych postaci

Ciekawy bohater to połowa opowieści

Przygotowując i prowadząc opowieść, musisz wiedzieć, kto gra główne role – znać możliwości i motywacje bohaterów. Dzięki temu z łatwością wciągniesz graczy w fabułę i będziesz wiedział, jakie wyzwania stawiać im na drodze. W efekcie stworzysz emocjonującą i wartą zapamiętania sesję.

niezależnych i nie przepadają za rozwiązaniami siłowymi.

- **Śledczy** oczekuje tajemnic i zagadek, zbierania śladów, śledztw, badania starych tekstów i w ogóle poszukiwania odpowiedzi na ważne pytania. Chce mrożących krew w żyłach zbrodni, niebezpiecznych tajemnic, zapomnianych przed wiekami sekretów, zaszyfrowanych wiadomości i satysfakcji, płynącej z odkrycia prawdy. To archetyp dla graczy, którzy analizują każdą sytuację, działają w sposób przemyślany, lubią wiedzieć, na czym stoją i zawsze starają się rozpracować pomysły MG.

Profesja informuje w pierwszym rzędzie, jakich wyzwań i przeciwników gracz spodziewa się na sesji. Jeżeli wybrał detektywa, chce zagadki kryminalnej, w roli pisarza ma ochotę spotykać fanów i szukać ciekawego tematu na powieść, jako spirytysta pragnie opętań, a gdy jest agentem specjalnym, ma nadzieję na zlecenia od królowej. Suma profesji bohaterów to praktycznie gotowy pomysł na pierwszą sesję.

Pamiętajcie, że profesje nie są związane z konkretnymi archetypami, nawet jeśli w niektórych przypadkach któryś z archetypów wydaje się najbardziej odpowiedni. Zachęcaj graczy do oryginalnych połączeń profesji i archetypu – uzyskacie naprawdę ciekawe rezultaty.

Przykład: *Archetypem, który domyślnie łączy się z profesją detektywa, jest śledczy. Jednakże olbrzymi potencjał tkwi również w pozostałych kombinacjach. Detektyw-ryzykant jest twardzielem na miarę Philipa Marlowe'a, detektyw-salonowiec to dociekliwa Panna Marple, a detektyw-eksplorator to obładowany gadżetami i wierzący w naukę Ichabod Crane z „Jeźdźca bez głowy". Podobnie rzecz ma się z awanturnikiem – najłatwiej połączyć go z ryzykantem, jednak niezapomniany kapitan Jack Sparrow był bez wątpienia salonowcem.*

Gadżety to bardzo ważny aspekt bohatera, podstawa jego wizerunku. Indiana Jones bez bicza i kapelusza, kapitan Nemo bez Nautilusa, Batman bez stroju nietoperza, czy Hercules Poirot bez wąsów nie budziliby takich emocji i nie zapadaliby tak bardzo w pamięć.

Gadżety muszą przede wszystkim dobrze wyglądać – w końcu są istotną częścią wizerunku postaci. Jeśli gracz nie potrafi znaleźć w podręczniku wymarzo-



nego przedmiotu, macie nasze błogosławieństwo, by wymyślić własny. Zwykle wystarczy jednak zmienić wygląd któregoś z opisanych obiektów lub podmienić jedną z cech.

Przykład: *gracz zafascynowany filmem „Od zmierzchu do świtu" chce wyposażyć swojego egzorcystę w parową śrutówkę z poprzeczką, dzięki której można użyć broni jako krzyża solarnego, świętego symbolu dualizmu. Nic prostszego: wystarczy połączyć cechy strzelby myśliwskiej (+3 do strzelania) z odznaką RTKA (za żeton +5 podczas konfrontacji z nieumarłymi).*

Osiągnięcie wybrane podczas tworzenia postaci to ślad wydarzenia, dzięki któremu bohater zdobył rozgłos. Jeśli gracz wymyślił dotychczasową historię swojej postaci, dobrze jest związać osiągnięcie z jej najważniejszym wydarzeniem.



Pamiętaj, że mieszkańcy świata gry znają osiągnięcia bohatera, czytali o nim w gazetach lub słyszeli podczas rozmów w towarzystwie. To bardzo wygodne narzędzie, które możesz wykorzystać do zawiązania nowych wątków i wprowadzania kolejnych postaci niezależnych. Gracze inaczej reagują na zlecenie, wydane przez kogoś obcego, niż prośbę osoby, która zwraca się do nich o pomoc, bo jest pod wrażeniem ich dotychczasowych osiągnięć i ma szczerą nadzieję, że postaci zdecydują się ją wesprzeć.

Zdarza się czasem, że gracz nie będzie pewien, jakie startowe osiągnięcie mu odpowiada. Możesz wówczas rozpocząć sesję bez określania tego szczegółu i umówić się z graczem, że wybierzecie osiągnięcie już podczas rozgrywki.

Przykład: *Twardy lyoneski gliniarz goni mordercę. W kluczowym momencie, mimo użycia kart i żetonów, wciąż brakuje mu kilku punktów, by zatrzymać uciekającego. MG proponuje: „A może twoja postać słynie, z tego, że nigdy nie dała uciec przestępcy?". Gracz z ochotą przytakuje, po czym wykorzystuje osiągnięcie, by dodać +5 do testu i złapać bandytę. Na kartę, w rubrykę z osiągnięciami, wpisuje „pościg (za uciekającym przestępcą)".*

Motywacje bohatera

Bohaterowie książek, filmów i gier prawie zawsze do czegoś dążą. Jasny cel zapewnia postaci wolę działania i staje się siłą napędową historii. Postać staje się prawdziwym bohaterem, pokonując wrogów i przeciwności, które stoją między nią a wymarzonym celem.

Podobnie jak autor książki i scenarzysta filmu, musisz zadbać, by bohaterowie **Wolsunga** mieli powody, by uczestniczyć w rozgrywanych opowieściach. Na szczęście gracze zapewnią ci duże wsparcie – skoro zjawili się na sesji, to znaczy, że zależy im na rozegraniu przygody. Musisz jednak dać im pretekst, dla którego bohaterowie porzucają wygodne fotele i wyruszają w podróż dookoła świata, zaczynają badać tajemnicze morderstwa lub spędzają noc, walcząc na dachach ze zbuntowanymi golemami.

Każda sesja ma swój własny cel i powody, dla których bohaterowie biorą w niej udział – dokładniej przyjrzymy się im w dalszej części tekstu. Na etapie tworzenia postaci powinniście jedynie zadbać, by bohater chciał rzucać się w wir przygody. War-

Za kulisami:
Jeden za wszystkich, wszyscy za jednego

Mówimy to wprost – **Wolsung** jest grą drużynową. Zarówno świat, jak zasady, są tak skonstruowane, by największą przyjemność z rozgrywki zapewniało wspólne pokonywanie wyzwań i przeciwności.

Domyślnie zakładamy, że bohaterowie chcą wspólnie uczestniczyć w przygodach i lubią swoje towarzystwo. Nawet jeśli rywalizują ze sobą w drobiazgach, w chwilach krytycznych muszą na sobie polegać.

Otwarta wrogość między bohaterami graczy wykracza daleko poza domyślną konwencję **Wolsunga**.

to zatem poświęcić chwilę, by wspólnie z graczem odpowiedzieć sobie na pytanie: „Co powoduje, że moja postać chce brać udział w przygodach?". Przygotowaliśmy garść pomysłów, które pomogą wam na nie odpowiedzieć:

- **ambicja**, **żądza sławy** – każdy z bohaterów choć raz trafił na pierwsze strony gazet i jest bardzo prawdopodobne, że życie w świetle jupiterów po prostu mu się spodobało;
- **rywalizacja** – bohater może mieć przyjaciela, brata, siostrę, znajomego lub współpracownika, z którym od dawna rywalizuje, starając się ostatecznie udowodnić swoją przewagę;
- **profesjonalizm** – bohater jest dobry w swoim zawodzie, lubi go wykonywać i podejmuje każde wyzwanie, które – choćby pośrednio – dotyczy jego profesji;
- **cień przeszłości** – postać przeżyła coś, co zmieniło jej światopogląd i sprawiło, że nie może przejść obojętnie obok krzywdy i niegodziwości;
- **młodość** – niektórzy bohaterowie są po prostu młodzi, ciekawi świata i wykorzystują każdą okazję, by przeżyć coś niezwykłego;
- **obowiązek** – idealiści, postaci pełniące funkcje publiczne, silnie związane ze swoją rodziną lub społecznością, są gotowi stawić czoła każdemu zagrożeniu, byle wypełnić swoją powinność;
- **nuda** – postaci bogate, znane, dobrze urodzone i nieobarczone żadnymi obowiązkami często dają się namówić do udziału w najbardziej szalonych przedsięwzięciach, by tylko uciec przed nudą.

Motywacja postaci może się zmieniać z sesji na sesję, ważne jednak, by zawsze coś wyróżniało ją z tłumu i pozwalało realizować potencjał bohaterstwa.

Liga Niezwykłych Dam i Dżentelmenów

Bohaterowie **Wolsunga** nie działają w pojedynkę. Swoje przygody przeżywają w towarzystwie przyjaciół. Każdy z graczy odgrywa własną postać, jednak prawdziwym bohaterem opowieści jest cała drużyna. W tej sekcji znajdziesz kilka pomysłów, jak zmienić kilka niezwykłych indywidualności w zgraną grupę bohaterów.

Planowanie drużyny

Najprościej jest po prostu usiąść całą drużyną i porozmawiać, czego każdy oczekuje od gry: jaki ma pomysł na postać, które wątki lubi, co chce robić na sesjach, jak widzi rozwój bohatera, z jakimi przeciwnikami chciałby się zmierzyć i na jakie typy przygód ma największą ochotę. Dobrze pójść wówczas za ciosem i od razu wspólnie stworzyć postaci. Łatwo w ten sposób uzyskać zgraną drużynę i bohaterów o uzupełniających się umiejętnościach.

Warto zatem poświęcić pierwsze spotkanie na przygotowania. Gracze będą mieli czas, by przyzwyczaić się do postaci i wymyślić fajne powiedzonka, wątki poboczne czy charakterystyczne sposoby postępowania, a ty – żeby spokojnie napisać przygodę, która pozwoli bohaterom w pełni wykorzystać swój potencjał.

Zasugeruj graczom, żeby już na tym etapie ustalili powód, dla którego ich bohaterowie trzymają się razem i darzą zaufaniem. Możecie wykorzystać poniższe propozycje, lub stworzyć własny pomysł na drużynę.

- **Wspólna przeszłość** – bohaterowie dorastali razem, ukończyli tę samą uczelnię, służyli w jednym oddziale lub poznali się w inny sposób. Ważne, że znają się i wiedzą, że mogą sobie zaufać.
- **Podobne doświadczenia** – bohaterowie dzielą podobne doświadczenia, najlepiej na tyle niezwykłe, by mogły stać się płaszczyzną porozumienia: wszyscy dorastali w koloniach, walczyli podczas Wielkiej Wojny w okopach Nordalii, są wynalazcami specjalizującymi się w golemologii, zmierzyli się w przeszłości z seryjnym zabójcą. Ta motywacja działa najlepiej, gdy motyw prze-



wodni pierwszych sesji nawiązuje do wspólnych doświadczeń postaci.

- **Więzy krwi** – postaci są ze sobą spokrewnione lub pochodzą z tej samej, zamkniętej grupy etnicznej. Nawet jeśli nie znają się zbyt dobrze, mają wiele wspólnych tematów, instynktownie sobie ufają i łatwo nawiązują współpracę.
- **Wspólna organizacja** – postaci należą do tego samego klubu, korporacji studenckiej, są funkcjonariuszami jednej organizacji, kawalerami tego samego odznaczenia lub członkami loży spirytystycznej. Należąc do organizacji, dzielą te same przekonania i w naturalny sposób służą sobie wsparciem.

Drużyna improwizowana

Czasami nie ma czasu albo warunków, by poświęcić kilka godzin na wspólne stworzenie drużyny, zwłaszcza, jeśli gracie w innym niż zwykle składzie lub planujecie tylko jedną, odprężającą sesję. Czeka cię wówczas trochę więcej pracy. Będziesz musiał stworzyć warunki, w których obce sobie postaci zdecydują się wspólnie stawić czoła wyzwaniu.

Kluczowy jest w tym wypadku początek sesji – skup się na tym, by wciągnąć postaci w historię i utrzymać je razem przez pierwsze sceny. Później pójdzie już z górki...

Dobrym i sprawdzonym pomysłem jest powiązanie głównego wątku przygody z motywami wspólnymi dla kilku bohaterów – ich narodowością, miejscem zamieszkania, podobną profesją, wspólnym zainteresowaniem lub osiągnięciem w tej samej dziedzinie. Możesz również wypróbować któryś z poniższych pomysłów.

- **Na Titanica** – w pierwszej scenie opowieści bohaterowie znajdują się w tym samym środku transportu: na statku, sterowcu, w gondoli kolejki linowej, pociągu czy wagoniku kolejki metropolitalnej. Wspólne odcinanie zablokowanej szalupy ratunkowej czy ucieczka przed rozpędzonym wagonem, wyładowanym materiałami wybuchowymi to zwykle dobry początek pięknej przyjaźni. Sposób działa również, jeśli podmienisz środek transportu na miejsce użyteczności publicznej: kino, restaurację, operę, urząd, kościół. Ważne tylko, by bohaterowie siedzieli blisko siebie, gdy przez ścianę wejdzie pierwszy gigantyczny golem parowy.
- **Lokalna sensacja** – pretekstem do zawiązania przygody jest ciekawe miejsce, wydarzenie, wynalazek, wystawa, bal, aukcja czy inna niezwykła okoliczność. Każda z postaci może mieć inne powody, by zainteresować się lokalną sensacją. Idealnym zawiązaniem akcji jest porwanie pożądanego obiektu sprzed nosa bohaterów – odnalezienie lub uratowanie go będzie jednocześnie osią przygody i celem spajającym drużynę.
- **Wspólni znajomi** – mówi się, że dowolne dwie osoby na świecie łączy łańcuszek najwyżej sześciu osób, które wzajemnie się znają. Jest więc bardzo prawdopodobne, że bohaterowie, persony sławne i powszechnie rozpoznawane, mają kilku wspólnych znajomych. Postaci zostają sobie przed-

Zasady opcjonalne: Wolsung solo i duo

Czasem zdarzy ci się sesja, w której uczestniczy tylko jeden lub dwóch graczy. W takim przypadku warto wzmocnić bohaterów, by zrekompensować mniejszą elastyczność drużyny i brak wsparcia ze strony innych postaci.

Jeden gracz: zwiększ bazową pulę bohatera o 1k10 i daj mu na początku sesji 8 żetonów.

Dwóch graczy: obaj otrzymują na starcie 8 żetonów.

stawione przez kogoś, kto zna je wszystkie – na proszonym przyjęciu, premierze nowej sztuki, podczas niedzielnego spaceru w parku, na wycieczce czy wykładzie prowadzonym przez któregoś z członków drużyny. Zgodnie z prawidłami opowieści, wspólny znajomy powinien, niestety, zginąć lub zostać porwany w jednej z pierwszych scen, dostarczając w ten sposób pretekstu do zawiązania drużyny.

- **Samotni pośród tłumu** – bohaterowie wychowali się w dziewiętnastowiecznym społeczeństwie i wierzą, że jednostki wybitne (do których rzecz jasna się zaliczają) mają moralny obowiązek stawiać czoła wielkim wyzwaniom. Czasami zdarza się po prostu, że jedyne osoby w okolicy, które rozumieją powagę sytuacji oraz posiadają umiejętności i hart ducha pozwalające im działać, to postaci pozostałych graczy.

Po pierwszej sesji z improwizowaną drużyną postaraj się utrwalić w graczach poczucie wspólnego sukcesu. Łatwo wykorzystać w tym celu wybrane osiągnięcia i pokazać, że społeczeństwo zaczęło postrzegać postaci jako grupę. Wspólne zdjęcia na pierwszych stronach gazet, bankiet, na których są gośćmi honorowymi, przyznanie członkostwa w tej samej, elitarnej organizacji, zaproszenia na te same bale, uroczyste odznaczenie całej grupy medalami – to doskonałe sposoby na wzmocnienie więzi między postaciami i zawiązanie kolejnych przygód.

Zmienny skład drużyny

Aby drużyna działała sprawnie, a gracze dobrze się bawili, wszyscy bohaterowie powinni mieć mniej więcej takie same możliwości. Dopóki wszyscy gracze uczestniczą w sesjach, nie ma żadnego problemu – po zakończeniu spotkania każdy otrzymuje kolejne osiągnięcie i mniej więcej tyle samo PD. Należy się jednak liczyć z tym, że nie zawsze uda się zagrać w pełnym składzie.

Jeśli rozgrywacie dłuższą kampanię, warto umożliwić graczowi, który opuścił kilka sesji, nadrobienie strat w rozwoju postaci:

- Po każdej sesji możesz przyznawać mu więcej niż jedno osiągnięcie, aż do momentu, gdy wyrówna liczbę osiągnięć pozostałych graczy. Rzecz jasna, postać wciąż musi wykazać się czymś wyjątkowym, by jej wyczyn został zauważony.
- Jeżeli zauważasz silną dysproporcję w możliwościach postaci, możesz przyznać graczowi 2–3 PD za każdą sesję, którą przegapił.

Podobne podejście można zastosować również względem nowych postaci, które przyłączyły się do drużyny już w trakcie kampanii.

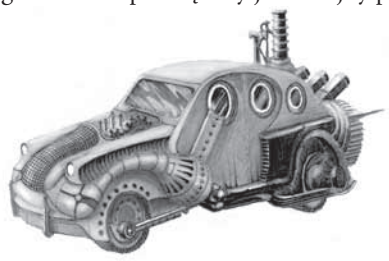
Odcinek pilotowy

Potraktujcie pierwszą sesję jak odcinek pilotowy serialu telewizyjnego. Po zakończeniu rozgrywki porozmawiaj z graczami o ich wrażeniach i roli, jaką bohaterowie odegrali w opowieści. Zastanówcie się, czy przeciwnicy nie byli zbyt trudni lub zbyt łatwi do pokonania i czy stopień trudności pozostałych wyzwań był satysfakcjonujący.

Zapytaj też graczy, czy są zadowoleni z tego, jak ich postaci sprawdzają się w grze. To ostatni moment na wprowadzenie korekt na karcie postaci. Na sesji przekonaliście się, jak zasady działają w praktyce – jeśli chcecie wykorzystać tę wiedzę, by poprawić współczynniki bohaterów, zróbcie to.

Druga sesja zaczyna właściwą opowieść. Od tego momentu wszelkie zmiany możliwości bohatera będą wynikały wyłącznie z jego osiągnięć i zdobytego doświadczenia.

Bohaterowie są już gotowi i z niecierpliwością oczekują nowych wyzwań. Czas zająć się planowaniem przygód i przygotowywaniem scenariusza sesji. Tym właśnie zagadnieniom poświęcony jest kolejny podrozdział.



Scenariusz

Gracze przychodzą na sesję naładowani pomysłami, z kartami postaci, na których w pełnej gotowości czekają bohaterowie. Do rozpoczęcia opowieści potrzeba jeszcze pomysłu na fabułę, celu dla bohaterów oraz wyzwań, z którymi zmierzą się po drodze – czyli scenariusza przygody. Jego przygotowanie jest zadaniem Mistrza Gry.

Ostateczny kształt opowieści to wynik współpracy między tobą a graczami. To jednak do ciebie należy wytyczenie kierunku i ram, w których rozwija się fabuła. Posługując się analogią filmową: jako Mistrz Gry jesteś głównym autorem scenariusza, natomiast reżyserią i montażem zajmujecie się wspólnie z graczami.

W kolejnych sekcjach zajmiemy się tematami związanymi z przygotowywaniem scenariusza. Omówimy podstawowe elementy fabuły i podamy praktyczne rady dotyczące przygotowywania zarówno pojedynczych przygód, jak i dłuższych kampanii.

Mistrz Gry jako scenarzysta

Podczas sesji **Wolsunga** wspólnie opowiadać będziecie historię. Wiemy już, że połową dobrej opowieści są ciekawi bohaterowie. Zajmiemy się teraz drugim, absolutnie niezbędnym elementem – pomysłem na pasjonującą fabułę.

Dobre scenariusze nie tylko opowiadają ciekawą historię – są prócz tego spójne. Jako Mistrz Gry powinieneś mieć w głowie zarys fabuły i tak prowadzić rozgrywkę, by powstająca opowieść spełniała zaplanowane założenia.

Choć twoja praca ma wiele wspólnego z zadaniem scenarzysty filmowego, jesteś w o wiele lepszej sytuacji. Nie musisz rozpisywać wszystkich dialogów ani planować poszczególnych ujęć: to zrobicie na sesji, wspólnie z graczami. Możesz skupić się na najważniejszym – pomyśle na fabułę, motywacjach postaci, konfliktach i zwrotach akcji.

Na udany scenariusz składa się kilka elementów:

- dobry **pomysł** na przebieg fabuły: jej zawiązanie, komplikacje i zwroty akcji, punkt kulminacyjny oraz satysfakcjonujące zakończenie;
- wiarygodne **motywacje** bohaterów, czyli jasne powody, dla których postaci uczestniczą w przygodzie;
- **interaktywność**, czyli pomysł, w jaki sposób,i w których obszarach gracze mogą współtworzyć opowieść;
- dobra **rozrywka**: niepowtarzalni przeciwnicy, wyzwania godne bohaterów, ciekawe scenografie, barwne postaci tła, zaskakujące zwroty akcji.

Gdy zaczyna się opowieść, powinieneś wiedzieć, jaki jest wasz cel, jakimi ścieżkami będziecie do niego dążyć i jak daleko możecie zboczyć z zaplanowanej trasy.

Scenariusz przygody

Świat i konwencja **Wolsunga** umożliwiają rozegranie nieograniczonej liczby opowieści. Na sesjach możecie przeżyć dosłownie wszystko: podróże do odległych kolonii, poszukiwania mordercy w mglistych zaułkach miasta, rywalizację bogatych wynalazców, walkę z geniuszem zbrodni i jego parowymi behemotami oraz wiele jeszcze barwniejszych historii.

Za kulisami: Spisywać, czy improwizować?

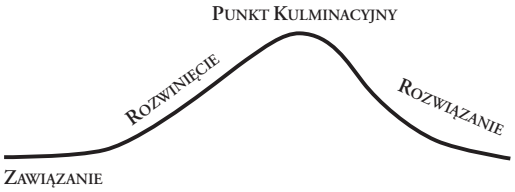
Scenariusz przygody przygotowujesz dla siebie, więc nie ma sensu spisywać go na dziesiątkach stron. Zwykle wystarczy jedna, dwie kartki z wypunktowanymi głównymi scenami, ściągawką z najciekawszych scenerii i statystykami przeciwników. Powinno znaleźć się tam dokładnie tyle tekstu, ile jest ci potrzebne, by podczas sesji nie zgubić sprzed oczu celu historii i nie zapomnieć o najważniejszym przeciwniku albo wydarzeniu.

Całkiem możliwe, że gdyby Shakespeare prowadził sesję opartą o „Romea i Julię", scenariusz ograniczałby się do: *„Bal –> jakieś sceny komiczne, balkon/basen? –> przydałby się pojedynek –> wszystko się wali + niechciany konkurent –> LIST NIE MOŻE DOTRZEĆ!!!! –> wszyscy giną (Tabela trucizn na str. 132)"*.

Oczywiście, można obyć się zupełnie bez scenariusza i zaimprowizować całą przygodę, na bieżąco przerzucając się z graczami pomysłami. W tej sprawie jednak nie możemy wam nic poradzić – skupimy się więc na opowieściach rozgrywających się według jakiegoś planu.

Z punktu widzenia scenarzysty, przygotowującego klocki, z których wspólnie z graczami złożycie opowieść, każdą historię można rozbić na cztery kluczowe fragmenty:

- **zawiązanie** – bohaterowie poznają swój cel;
- **rozwinięcie** – bohaterowie stawiają czoła komplikacjom, piętrzącym się na drodze do celu;
- **punkt kulminacyjny** – bohaterowie mierzą się z ostatecznym wyzwaniem opowieści;
- **rozwiązanie** – bohaterowie odczuwają efekty zwycięstwa lub porażki.



Powyższy schemat łatwo zauważyć, obserwując trzyaktową strukturę prawie wszystkich scenariuszy filmów hollywoodzkich. W pierwszych scenach widz poznaje bohaterów i dowiaduje się, o co chodzi w historii. Dowiaduje się, jakie są marzenia i plany bohatera oraz rozumie powód, dla którego osiągnięcie celu wydaje się niemożliwe (czy to z winy antagonisty, czy z powodu słabości głównego bohatera). Kolejne sceny przynoszą wzrost napięcia, gdyż bohater mierzy się z piętrzącymi komplikacjami, a cel wydaje się oddalać. W końcu, w kluczowej scenie, protagonista mierzy się ze swoją słabością (oraz głównym przeciwnikiem) i osiąga wymarzony efekt. Napięcie opada, a widz z satysfakcją obserwuje sukces bohatera i czeka na napisy końcowe.

Warto zauważyć, że powyższy schemat doskonale opisuje również strukturę większości sesji dowolnej gry fabularnej. Znakomicie pasuje również do filmowego stylu **Wolsunga**.

Zanim omówimy poszczególne elementy powyższego schematu, powiemy, dlaczego w ogóle proponujemy wzorowanie się na Hollywood (oczywiście, poza faktem, że powstają tam czasami niezłe filmy). Jeżeli przeanalizujesz w ten sposób własny scenariusz, od razu zorientujesz się, czy nie zapomniałeś o czymś ważnym. Aby sesja się udała, musisz zainteresować graczy tematem przygody i dać im cel, do którego mają dążyć – to zawiązanie fabuły. Następnie gracze starają się osiągnąć cel, stawiając czoła przygotowanym przez ciebie wyzwaniom – to jej rozwinięcie, na które składa się seria komplikacji. Zwykle tuż przed osiągnięciem celu rozgrywa się najbardziej emocjonująca scena sesji – punkt kulminacyjny. Po nim potrzebna jest jeszcze chwila, by gracze nacieszyli się zwycięstwem lub uciekli, jeżeli ponieśli porażkę – to rozwiązanie. To kluczowe elementy praktycznie każdej sesji, niezależnie od jej nastroju i tematyki.

Poniższe przykłady podpowiadają, jak przełożyć powyższy schemat na konstrukcję przygody (oraz jak kończąc jedną opowieść, zawiązać kolejną):

Przykład 1: *Podczas spotkania klubu odkrywców bohaterowie postanawiają, że odnajdą legendarny Rubin Królowej Satri (zawiązanie). Po uzyskaniu mapy od zgorzkniałego kolekcjonera (rozwinięcie – komplikacja) i zebraniu środków na wyprawę (komplikacja), wyruszają do Dekanu. Przedzierając się przez dżunglę (komplikacja) i uciekając przed dusicielami z kultu Satri (komplikacja) docierają do zapomnianej starożytnej świątyni. Pokonawszy najeżone pułapkami korytarze (komplikacja), stawiają czoła ożywionemu posągowi wielorękiej bogini i opętanej arcykapłance kultu dusicieli (punkt kulminacyjny). Wyrywają rubin z czoła powalonego posągu i uciekają z walącej się świątyni. Dopiero podczas wykładu w klubie odkrywców orientują się, że na krwawym rubinie ciąży klątwa (rozwiązanie).*

Przykład 2: *Młoda panienka, spadkobierczyni fortuny, zostaje po raz pierwszy wprowadzona na salony. Na balu u baronowej Nimblewist spotyka swoje przyjaciółki z lat dziecinnych. Wesołe rozmowy i wspominki zostają przerwane przez niespodziewanego gościa – zaginionego przed laty kuzyna jednej z bohaterek. Radość ze spotkania szybko mija, gdyż kuzyn okazuje się być łotrem bez serca, który planuje podważyć prawa panienki do spadku, jaki otrzymała po opiekunach (zawiązanie). Bohaterki próbują bezskutecznie przekonać do siebie kuzyna (rozwinięcie: komplikacja), starają się wzbudzić współczucie baronowej (komplikacja) i w końcu od notariusza rodziny dowiadują się, że jeśli panienka do północy się zaręczy, ocali majątek (komplikacja). Na sali balowej udaje im się zwrócić uwagę młodego oficera (komplikacja), który zakochuje się w bohaterce. Jej przyjaciółki, dzięki wymianie plotek i podsłuchanej rozmowie (komplikacja) orientują się, że kuzyn jest oszustem, który w zmowie z fałszywym oficerem chce zdobyć posag bohaterki (komplikacja). Choć nie mają mocnych dowodów, panienki*

konfrontują się z łotrami i dzięki sprawnej rozmowie przed obliczem baronowej, obnażają ich matactwa (scena kulminacyjna). Nikczemnicy uciekają, a panienki postanawiają wyruszyć do kolonii, by odnaleźć prawdziwego kuzyna bohaterki (rozwiązanie).

Przykład 3: *Podczas odczytywania testamentu hrabiego Oakroot, jego jedyny syn zostaje zamordowany, a w zamieszaniu znika również dokument. Bohaterowie – przyjaciele rodziny – postanawiają wyjaśnić sprawę (zawiązanie). Przeszukują posiadłość (rozwinięcie: komplikacja), rozmawiają z resztą gości (komplikacja), ścigają tajemniczego intruza (komplikacja) i badają ślady odciśnięte na rabatce (komplikacja). Analizują zebrane dowody i oskarżają starego lokaja, który, przyparty do muru, przyznaje się do zbrodni (scena kulminacyjna). Miesiąc później bohaterowie orientują się, że lokaj osłaniał prawdziwego mordercę, którym był ogrodnik – nieślubny syn hrabiego. Jest już jednak za późno (rozwiązanie).*

Przykład 4: *Gdy szalony geniusz wysyła Kanclerzowi list z żądaniami, sformowany zostaje specjalny oddział, złożony z największych śmiałków Wotanii. Jego celem jest pojmanie szaleńca i zneutralizowanie groźby (zawiązanie). Bohaterowie wyruszają sterowcem w poszukiwaniu latającej twierdzy złowrogiego geniusza i wkrótce udaje im się ją namierzyć (rozwinięcie: komplikacja). Po starciu z uzbrojonymi wiwernami (komplikacja) trafiają pod ostrzał artyleryjski (komplikacja), który niszczy sterowiec (komplikacja). Na technomagicznych skrzydłolotniach docierają jednak do twierdzy (komplikacja) i ukrywając się przed golemami strażniczymi, trafiają na mostek (komplikacja). Tam stawiają czoła geniuszowi i zastępom jego popleczników, pokonują go i przekonują w dramatycznej rozmowie, by uruchomił mechanizm autodestrukcji (scena kulminacyjna). Geniusz ucieka, a bohaterowie, przeżywają katastrofę lotniczą i dochodzą do siebie w środku sunirskiego stepu (rozwiązanie).*

Zawiązanie

Każda opowieść musi się jakoś zacząć. Podczas pierwszych scen sesji **Wolsunga** masz do załatwienia kilka ważnych rzeczy. Musisz rozpocząć opowieść: przedstawić czas i miejsce akcji, wprowadzić bohaterów oraz zawiązać interesujący ich główny wątek. Po pierwszych scenach gracze muszą wiedzieć, kim grają, co jest celem sesji, i w którą stronę mają ruszyć. Dobre zawiązanie sprawi, że gracze wciągną się w wir wydarzeń, zaczną działać i sami napędzą przygodę, poważnie cię przy tym odciążając.

Jeżeli drużyna zebrała się po raz pierwszy, poświęć podczas pierwszej sceny czas na przedstawienie i prezentację postaci. Jak najszybciej doprowadź do spotkania bohaterów, zachęć graczy, by opisali ich wygląd i daj im poodgrywać postaci. Potrzebują przecież chwili, by wejść w skórę bohatera, zanotować imiona pozostałych członków drużyny (a czasem, w ostatniej chwili, wymyślić własne). Ty,



Lektura uzupełniająca

Niniejsza książka jest grą fabularną, skupiamy się więc tylko i wyłącznie na pomysłach i narzędziach potrzebnych, by dobrze bawić się podczas sesji **Wolsunga**. Nie jest to – i w żadnym razie nie ma być – profesjonalny podręcznik scenarzysty.

Jeśli jednak odczujesz potrzebę szerszego zgłębienia tematów związanych z pisaniem scenariuszy, zagadnieniem interaktywnych fabuł, prowadzeniem narracji, rolą bohatera w opowieści itp., możemy na początek polecić następujące publikacje:

- „**Jak napisać scenariusz filmowy**", William Downs, Robin Russin
- „**Jak napisać świetną powieść**", Albert Zuckermann.
- „**Superman w literaturze masowej**", Umberto Eco.
- „**Character Development and Storytelling for Games**", Lee Sheldon

z drugiej strony, możesz w tym czasie zanotować sobie kluczowe zdolności i gadżety postaci. Bardzo dobrze sprawdza się w tym momencie odwołanie do startowych osiągnięć bohaterów, które nadaje postaciom charakteru i podkreśla ich niezwykłość.

Przykład: *MG opisuje – Siedzisz w swoim ulubionym pubie, sącząc wyborną brandy, pogrążony w lekturze powieści przygodowej. Podnosisz wzrok znad książki i dostrzegasz parę, która dosiadła się do stolika obok – zwraca się do gracza – Maciek, rzuć sobie na wiedzę ogólną, ST 10. – Rzut kośćmi, test zdany z podbiciem. MG kontynuuje – To niesamowite! Twój nowy sąsiad to nikt inny jak sir Ian Flaambergen, autor książki, którą właśnie czytasz! A to by znaczyło, że jego rozmówczynią musi być Adrianna Shackleton, znana autorka książek podróżniczych. Ciekawe, co ich sprowadza do Lyonesse? – MG zwraca się do pozostałych graczy. – Czujecie na sobie wzrok elfiego dżentelmena, siedzącego przy sąsiednim stoliku. I jeśli oczy was nie mylą, to jest to sir Avril Zaeterlink, najsłynniejszy agent specjalny JKM. Ian, na jego przygodach oparłeś nawet jedną ze swoich powieści. Cóż za niezwykłe spotkanie! – wprost do graczy – opiszcie się i porozmawiajcie chwilę. Lepiej, żeby wasi bohaterowie poznali się trochę, zanim nastąpi niespodzianka, którą przygotowałem na kolejną scenę.*

Podczas dłuższej kampanii, rozgrywanej w stałym składzie, watro podczas rozpoczęcia przypomnieć, co działo się w poprzednich odcinkach i w jakiej sytuacji znajdują się bohaterowie. Zapewne gracze mają już na tym etapie własne, poboczne wątki do rozwiązania. Ty również możesz mieć kilka niezamkniętych spraw z poprzedniej sesji, do których chciałbyś się odnieść. Czasem warto poświęcić scenę lub dwie na zamknięcie zaległych kwestii i ustalenie wspólnej wizji wydarzeń (zwłaszcza po dłuższej



przerwie). Dzięki temu, gdy pojawi się nowy wątek, wszyscy będą na niego gotowi.

Przykład: – *W poprzednich odcinkach... – MG zerka do notatek. – Katrin O'Rally spotyka porucznika Olafsonna na spadającym sterowcu. Odlatują razem wiwerną. Katrin w ostatnim momencie zestrzeliwuje wrogą maszynę. Eisenhand podczas partii szachów skłania hrabiego Benes do wyznania, że za zamachem stała jego Loża Czerwonego Brzasku. Bohaterowie wkradają się na tajne spotkanie spiskowców i walczą z przyzwanym demonem oraz kultystami. W ostatniej chwili uciekają z pożaru. I... akcja! – Ewa przerywa. – Zapomniałeś dodać, że gdy wyszliśmy na zewnątrz, okazało się, że podpaliliśmy Operę, bo kultyści siedzieli w jej podziemiach.*

– Właśnie – wtrąca Krzysiek – zanim zaczniemy, wysłałbym szybko pneumę do mojego sojusznika w policji, żeby objął obserwacją podejrzanych. – MG zastanawia się chwilę. – To może zróbmy tak: jeśli trzeba, przewińmy akcję o parę dni. Wy zastanówcie się, co chcecie w tym czasie załatwić, porzucamy sobie, a ten agent RTKA może was spotkać, jak już skończycie.

Ile czasu powinieneś poświęcić na zawiązanie fabuły? Nie ma wprawdzie sztywnych zasad, można jednak bezpiecznie założyć, że wprowadzenie nie powinno trwać dłużej, niż 1/4 sesji. Jeżeli więc planujecie grać cztery godziny, a po godzinie gracze wciąż robią zakupy, dyskutują plan lub wciąż nie wiedzą, co mają do zrobienia, to znak, że powinieneś zdecydowanie przyspieszyć. Z drugiej strony, jeżeli gracze rwą się do działania, zanim zdążyłeś przekazać kluczową informację o zadaniu, podrzuć im ją, nie hamując akcji – i przejdźcie od razu do rzeczy.

Podsumowując, podczas pierwszych scen warto poświęcić chwilę na wprowadzenie bohaterów i szybkie załatwienie zaległych spraw. Ty zaś, jako scenarzysta, musisz zadbać, żeby gracze wiedzieli, co mają robić i mieli dobry pretekst, by rzucić się w wir przygody.

Poniżej znajdziesz kilka sprawdzonych pomysłów na wprowadzenie głównego wątku i powiązanie go z motywacją bohaterów.

Co będziemy robić na tej sesji?
– czyli przykładowe cele opowieści:

- **udaremnić złowrogi plan** – szalony geniusz/ odrzucony kochanek/ skrzywdzony bohater/ opętany mag/ tajemniczy obcy planuje zamach/ atak na miasto/ porwanie królowej/ zniszczenie znanego budynku/ czyn zbyt złowrogi, by dało się go opisać. Ktoś musi go powstrzymać, nim będzie za późno!;
- **odnaleźć skarb** – legendarna świątynia/zapiski maga/unikalny wynalazek, zaginiony podczas Wojny/bursztynowa komnata/pamiętnik Rovannona Villanteau/grób antycznego cesarza/nowy gatunek orchidei/dzikie plemię/złoża złota wciąż czekają na dzielnych odkrywców!;
- **pokonać rywala** – to nie do zniesienia! Ktoś w końcu musi przelecieć jeszcze szybciej nad oceanem/odebrać jej koronę królowej balu zimowego/wyprawić lepsze przyjęcie, niż ten bufon/upolować groźniejsze zwierzę/zdobyć więcej szczytów/zbudować większego golema/napisać poczytniejsze pamiętniki/utrzeć mu nosa podczas pojedynku/odkryć jej prawdziwą tożsamość;
- **odkryć prawdę** – nikomu, jak dotąd, nie udało się ustalić kto kradnie te wszystkie diamenty i po co/czy Aureolius odkrył sekret nieśmiertelności/ kto zabija w lyoneskiej Mgle/jak Serenissima wykradła plany najnowszych alfheimskich wynalazków/co naprawdę wydarzyło się w Tajmyku/kto jest prawdziwym ojcem dziecka Lady X;
- **uratować z opresji** – zostało niewiele czasu by odnaleźć porwanego następcę tronu/nie dopuścić do niechcianego małżeństwa/odnaleźć zaginioną ekspedycję/uwolnić zakładników/ocalić sterowiec po nagłej śmierci pilota/spłacić dług karciany/udowodnić niewinność /ocalić misjonarzy przed atakiem dzikich.

Dlaczego mamy to robić?
– czyli przykładowe motywacje bohaterów.

- **reputacja** – nie podejmując wyzwania, bohaterowie stracą w oczach innych: zakład, fałszywe oskarżenia, popisy rywala, wysokie oczekiwania otoczenia, obietnica – złożona nieopatrznie lub dobrze przemyślana;
- **zobowiązania** – zajęcie się problemem leży w interesie organizacji lub grupy bliskiej bohaterom: muzeum, klubu dla dam, społeczności, w której żyją, monarchii, koncernu, sił specjalnych, armii, kolei, poczty, kina, Ministerstwa Kolonii, loży;
- **przyjaźń** – bohaterowie chcą pomóc przyjacielowi, członkowi rodziny, postaci jednego z graczy, znajomemu statyście;

- **zemsta** – bohaterowie mają szansę odegrać się za doznane upokorzenie/krzywdy/fałszywe oskarżenia/pokonać wroga, który nęka ich od kilku sesji;
- **zysk** – bohaterom po prostu opłaca się wziąć udział w przygodzie. Mogą zyskać sławę/bogactwo/niepowtarzalny wynalazek/potężny artefakt/ważnego sojusznika/własną posiadłość/przepiękny sterowiec/plany nowoczesnego behemota/wysokie stanowiska;
- **przygoda** – bohaterów trawi żądza przygód i bez wahania rzucają się w wir wydarzeń. Szczęściarzu.

Gdy wszystko jest już załatwione i bohaterowie wyruszają w stronę przyświecającego im celu, czas spojrzeć na wyzwania i komplikacje, na które natkną się po drodze.

Rozwinięcie: wyzwania, cele i przeszkody

Jeżeli spojrzymy na dowolną książkę przygodową, film czy grę wideo przez pryzmat potrzeb Mistrza Gry, poszukującego inspiracji do sesji, zauważymy zapewne, że większość utworu opowiada o zmaganiach bohaterów z przeciwnościami na drodze do wymarzonego celu. Jest to pewne uproszczenie, odpowiada jednak w pełni naszym potrzebom.

Również podczas sesji **Wolsunga** będziesz przez większość spotkania stawiał przed bohaterami wyzwania, podrzucał zaskakujące wątki, dawał okazje do zdobycia nowych informacji i na różne sposoby urozmaicał drogę do punktu kulminacyjnego. Bohaterowie zmagający się z przeciwnościami – to ciało i dusza każdej przygody.

Finalna opowieść powstaje zawsze dzięki waszej współpracy – ty dostarczasz ram przygody, a reakcje i decyzje graczy wypełniają je treścią. Bohater i opowieść są elementami nieustającego cyklu – opowieść wymusza na postaci działanie, zaś czyny bohatera posuwają fabułę do przodu i powodują kolejne wydarzenia. W efekcie opowieść wypełnia się, a bohater się zmienia.

Recepta na udaną przygodę do **Wolsunga** jest prosta**:**

1. wyznacz bohaterom ciekawy i wiarygodny cel;
2. piętrz przed nimi przeszkody i stawiaj wyzwania;
3. pozwól graczom pokonać je na ich własny sposób.

Pamiętaj, że gracze powinni mieć możliwość przezwyciężania trudności na swój własny sposób. Zastanów się, jak wyglądaliby np.: „Skazani na Shawshank", gdyby głównym bohaterem filmu był Indiana Jones. Sposób, w jaki bohater podchodzi do wyzwania, może diametralnie zmienić opowieść. Dlatego warto projektować trudności, które można rozwiązać na więcej niż jeden sposób – gracze zyskają możliwość realnego wpływu na opowieść, a ty będziesz mógł wciąż opierać się na przygotowanym scenariuszu.

Zależnie od nastroju i tematyki przygody, wyzwania mogą być mniej lub bardziej dosłowne, np.:

- **eksploracja** – brak rzadkiego surowca, wybuch w laboratorium, trudne do odtworzenia warunki eksperymentu, niedokładna mapa, głęboka prze-



paść, wrogie plemię tubylców, zaskakująco obce zwyczaje, upał i odwodnienie, pole maniczne odchylające igłę kompasu, awaria pojazdu, nieuczciwy przewodnik, dzikie zwierzęta, głód;

- **ryzyko** – olbrzymie parowe behemoty, zamachowiec na dzwonnicy kościoła, podsłuch w restauracji, zamknięta cela, niezawodny magiczny alarm, uzbrojeni strażnicy, pościg paromobilami, zahipnotyzowani poplecznicy, krwiożercze demony, strzygi w czarnych mundurach, wygłodniałe ghoule;
- **salony** – koncert przed wymagającą publicznością, plotki rozsiewane przez rywalkę, nieszczery przyjaciel, unieważnienie testamentu, ubranie się stosownie do okazji, sztywna etykieta, niechciany wielbiciel, nieodwzajemnione uczucie, zaaranżowane małżeństwo, szantaż, wścibska dziennikarka, zdrada małżeńska;
- **śledztwa** – deszcz zacierający tropy, uparty świadek, pomocna staruszka ze sklerozą, walka z czasem, zaszyfrowana wiadomość, fałszywe tropy, policja odbierająca śledztwo, nietykalność głównego podejrzanego, uwodzicielska *femme fatale*, bandyci.

Sceny

Podział historii na sceny, znany z kina i teatru, dobrze sprawdza się również podczas pracy nad przygodą do gry fabularnej – a w szczególności **Wolsunga**. Wymyślanie opowieści scenami pozwala podzielić historię na klocki, które poskładacie podczas sesji. Nadto, podział na sceny jest istotny z punktu widzenia mechaniki gry.

Scena, jako element składowy scenariusza, ma następujące cechy:

- **jest zamkniętą całością** – rozgrywa się w jednym miejscu i czasie lub jest oczywiste, kiedy się zaczyna i kończy.

  Przykład: *sceną jest wywiad, udzielany szukającej sensacji dziennikarce podczas obiadu w restauracji. Sceną jest też pościg za uciekającym złodziejem – kończy się, gdy zbieg ucieknie lub zostaje ujęty;*
- **ma swój cel** – bohaterowie chcą osiągnąć podczas sceny konkretny efekt: zdobyć przedmiot, pokonać potwora, uciec, dyskretnie dostać się gdzieś, podsłuchać rozmowę. Gdy cel zostanie osiągnięty lub definitywnie utracony, scena kończy się.

  Przykład: *podczas balu u Królowej bohaterowie chcą odnaleźć zamachowca, ukrytego pod przebraniem, gdzieś na sali. Gdy go zidentyfikują, scena kończy się, mimo, że bal wciąż trwa (zapewne jednocześnie zacznie się scena konfrontacji z zamachowcem);*
- **stanowi wyzwanie** – aby scenę warto było rozegrać na sesji, coś musi stanąć między bohaterami, a ich celem. Może to być przeszkoda do pokonania, postać o przeciwnych motywacjach, pokusa odciągająca z wybranej drogi lub słabość bohatera. Momenty pozbawione napięcia bądź konfliktu są nudne i spokojnie możesz je przewinąć.

  Przykład: *podróżujący przez pustynię bohaterowie stracili bukłaki z wodą. Celem sceny jest odnowienie zapasów, zanim upał i pragnienie zrobią swoje. Dzięki pomysłowości i szczęściu, bohaterom udaje się zlokalizować w pobliżu oazę. MG decyduje się skończyć scenę – Ostatkiem sił dobrnęliście do oazy, strach pomyśleć co byłoby, gdyby wasze wyliczenia okazały się błędne... – po czym zerka do notatek, szukając sceny spotkania z orczymi nomadami.*

Planując przygodę, przemyśl dokładnie wszystkie niezbędne sceny i poświęć choć chwilę wydarzeniom, które wprawdzie nie są konieczne, ale prawdopodobnie się odbędą. Kluczowe sceny to zawiązanie akcji, punkt kulminacyjny (lub kilka, alternatywnych), rozwiązanie i co najmniej jedna scena między zawiązaniem i punktem kulminacyjnym.

Za kulisami:
Nie zabijaj postaci przed finałem

Gramy w RPG, by współtworzyć opowieść. Pamiętaj, że twoim celem nie jest pokonanie graczy, lecz wspólne przeżycie ciekawej przygody. Większość wyzwań to tylko utrudnienia, które bohaterowie powinni pokonać nie ryzykując utraty postaci. Mogą się zmęczyć, odnieść rany, ponieść starty moralne lub materialne, ale nie powinni zginąć.

Połowa przyjemności z przezwyciężania wyzwań leży w tym, że można zrobić to na własny, niepowtarzalny sposób. Sceny pomiędzy wprowadzeniem a finałem powinny służyć przede wszystkim zbudowaniu ciekawej, fajnej historii i zabawie postaciami.

Dopiero ostateczne wyzwanie stwarza realne, poważne zagrożenie – sukces, który przychodzi zbyt łatwo, mniej cieszy.

Sceny a konfrontacje

Większość scen składa się z jednej lub kilku konfrontacji – innymi słowy, scena nie powinna kończyć w trakcie konfrontacji. Mogą, rzecz jasna, zdarzać się sceny, w których konfrontacji nie ma wcale, a wyzwanie i konflikt opiera się na testach, zwykłych lub przeciwstawnych, albo w ogóle rozgrywa się z pominięciem mechaniki.

Jeśli możemy coś doradzić: spróbujcie – gdy już zdecydujecie się na rozegranie konfrontacji – ustawić cele sceny jako stawkę starcia. W ten sposób zarówno wygrana, jak i przegrana popchnie fabułę do przodu. Bohaterowie albo osiągną cel, albo rozpocznie się kolejna scena, poświęcona poszukiwaniu innej drogi lub dodatkowym następstwom przegranej.

Podział fabuły na sceny pomoże ci również przygotować miejsce na decyzje graczy. Od ich działań będzie zależał przebieg każdej ze scen i sposób, w jaki pokonają wyzwanie. Zależnie od twoich planów i pomysłowości drużyny, kolejność scen może ulegać zmianie, niektóre z zaplanowanych wydarzeń mogą się nie odbyć, a w ich miejsce pojawić mogą się inne, o których wcześniej nie pomyślałeś.

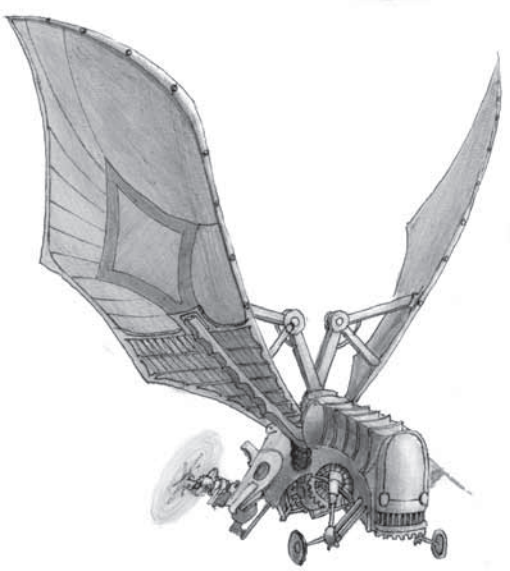
Przeciwnicy

Trudno wyobrazić sobie „Poszukiwaczy zaginionej arki" bez Arnolda Ernsta Tohta i nazistów, „Mumię" bez Imhothepa, Sherlocka Holmesa bez profesora Moriarty, Bonda bez Blofelda czy "King Konga" bez... King Konga. Dobrze zaplanowany antagonista jest jednym z najlepszych gwarantów pasjonującej opowieści.

Również podczas sesji większość wyzwań, które postawisz przed bohaterami, związana będzie z jakimś przeciwnikiem. Warto więc przypomnieć kilka sprawdzonych sposobów na tworzenie godnych zapamiętania antagonistów.

Przeciwnik przeciwnikowi nie równy:

- **mięso armatnie** – mają za zadanie stawić czoła bohaterom i ponieść sromotną porażkę. Często występują grupowo, są statystami. Dobre przykłady to szturmowcy z „Gwiezdnych Wojen" lub sekretarki, które w niezliczonych filmach próbują powstrzymać bohatera przed wejściem do biura prezesa;
- **rywal** – antagonista specyficzny, którego cele są wprawdzie sprzeczne z dążeniami bohaterów, lecz nie jest z gruntu zły. Otwiera natomiast przed bohaterami szansę przekonania go do zmiany stron. Dobry przykład to Lando Calrissian z „Gwiezdnych Wojen" lub Kapitan Nemo;
- **godny przeciwnik** – jest bezpośrednim przeciwnikiem bohaterów i pokonanie go jest istotną częścią sesji. Przewyższa zwykle możliwościami i potęgą pojedynczą postać, nie ma również wątpliwości co do jego złych intencji. Może działać niezależnie (np.: Lao Che z filmu „Indiana Jones i świątynia zagłady") lub jako poplecznik arcywroga (np.: Buźka w filmach o Jamesie Bondzie);
- **arcywróg** – przeciwnik dla całej drużyny: potężny, wpływowy, genialny. Pokonanie go jest celem całej sesji, jeśli nie kampanii. Zwykle działa zza kulis i samo dotarcie do niego jest nielichym wyzwaniem. Zazwyczaj stoi na czele całej frakcji antagonistów (np.: prof. Moriarty z „Sherlocka Holmesa" lub Lord Voldemort z „Harry'ego Pottera"), lecz zdarza się również, że wspiera jeszcze potężniejszego arcywroga (np.: Lord Vader służy Imperatorowi Palpatine);
- **niezwykły potwór** – kategoria warta wyróżnienia, choć oparta na innych kryteriach. Przeciwnik jest bestią, jedyną w swoim rodzaju, co bardzo działa na wyobraźnię i po prostu świetnie wygląda na sesji. Można użyć go jako arcywroga i symbolu („Moby Dick"), antagonistę tragicznego („King Kong") lub po prostu jako ostateczne narzędzie zniszczenia („Godzilla").



Prosty przepis na ciekawego antagonistę to niecodzienny wygląd, jasna motywacja i szczypta słabości.

Niecodzienny wygląd – przeciwnik musi się wyróżniać, posiadać coś, co na pierwszy rzut oka pozwala rozpoznać w nim antagonistę i czyni postać wartą zapamiętania. Sprawdzone pomysły to:

- **olbrzymie rozmiary** – duży może więcej. Olbrzymi przeciwnicy mają w sobie coś, co sprawia, że aż chce się z nimi walczyć. Do tej kategorii należy King Kong, Godzilla, olbrzymie roboty ze „Sky Kapitan i świat jutra", tytani z serii gier „God of War", ale również nienaturalnie otyły baron Harkonnen z „Diuny";
- **specyficzny strój** – mówi się, że nie szata zdobi człowieka, jednak dobry kostium jest w stanie stworzyć niezapomnianego antagonistę. Najlepiej tę zasadę ilustrują komiksowi łotrzy, naziści z Indiany Jonesa oraz szturmowcy Imperium. Kostium może mieć specjalne funkcje (patrz: Lord Vader lub Mr. Freeze z „Batmana") lub po prostu świetnie wyglądać i mówić coś o naturze przeciwnika (np.: Fantomas w pozbawionej rysów twarzy masce lub hrabia Drakula w podbitym czerwienią płaszczu);
- **unikatowy gadżet** – czasem niesamowitego antagonistę można wyróżnić dzięki jednemu, niepowtarzalnemu przedmiotowi lub urządzeniu. Schemat ten pasuje zarówno do szalonych wynalazców (np.: kapitan Nemo i Nautilus), komiksowych łotrów (np.: Maska i jego maska) i przerażających morderców (np.: Chigurh z butlą sprężonego powietrza w „To nie jest kraj dla starych ludzi"). Im bardziej niesamowity gadżet, tym lepiej: niedorzeczny kościany miecz Jeana–Francois z „Braterstwa wilków" miał sens tylko dlatego, że czasem zmieniał się w bicz. Warto pamiętać, że gracze, pokonawszy wroga, zapewne przejmą jego gadżet, co może stać się kanwą następnych przygód;
- **manieryzm** – czasem, by dodać przeciwnikowi kolorytu, wystarczy wymyślić dla niego tik lub specyficzne przyzwyczajenie: mają je Rosjanie, mówiący z ciężkim akcent w wielu filmach akcji, składający *origiami* Gaff z „Łowcy androidów" i Blofeld, głaszczący kota w filmach o Jamesie Bondzie;
- **deformacja** – przekonanie, że zło zawsze w końcu pokazuje swoje plugawe oblicze, jest mocno zakorzenione w popkulturze. Wielu słynnych antagonistów jest fizycznie zniekształconych, np.: poparzony Freddy Kruger z „Koszmaru z ulicy Wiązów", pozszywany z fragmentów zwłok potwór Frankensteina, Joker ze swoim upiornym uśmiechem i Dwie Twarze ze zniszczoną połową twarzy;
- **obcość** – wielu klasycznych antagonistów wykorzystuje strach przed nieznanym, wzbogacony często szczyptą ksenofobii, jak na przykład upiorny Azjata – doktor Fu Manchu, krwiożerczy Komancze z powieści Karola Maya, Marsjanie z „Wojny światów" czy Rosjanie w niezliczonych filmach akcji z czasów zimnej wojny.

Jasna motywacja – dobry antagonista powinien być zrozumiały. Gracze nie mogą oczywiście popierać jego działań, muszą jednak rozumieć, dlaczego ich wróg robi to, co robi. Czytelne motywacje pozwolą ci łatwiej zaplanować działania przeciwnika i umożliwią przeprowadzenie satysfakcjonującej konfrontacji społecznej. Czasem większą przyjemność daje nie zabicie wroga, ale przekonanie go do zmiany zapatrywań i zachowania.

Antagonistą mogą powodować:

- **źle pojęte ideały** – każdy venrierowiec wierzy, że działa na korzyść Wotanii, każdy nihilista i idyllista wysadza pociągi w obronie ludu pracującego, plantator biczuje niewolników w imię krzewienia cywilizacji wanadyjskiej, a szalony artysta maluje obrazy ludzką krwią w imię Prawdziwej Sztuki i Piękna. Nie ma takiej ideologii, której nie dałoby się wypaczyć;
- **nuda** – motywacja doskonała zwłaszcza dla nieprzyzwoicie bogatych i zepsutych do szpiku kości arystokratów. Ten typ przeciwnika posuwa się do najstraszniejszych czynów tylko dlatego, że może. Pragnie zaspokoić każdą zachciankę, więc by poczuć jakiekolwiek emocje, sięga po coraz silniejsze doznania;
- **wrodzone skłonności** – antagonista jest po prostu zły do szpiku kości i nic nie zdoła tego zmienić. To dobra motywacja zarówno dla arcywrogów, jak i mięsa armatniego, nie pasuje natomiast zupełnie dla antagonistów–rywali;
- **zemsta** – wyrównanie rachunków za faktyczne lub wyimaginowane krzywdy jest jedną z najbardziej czytelnych motywacji. Bardzo często antagonista uchodzi za niegodziwca nie z powo-

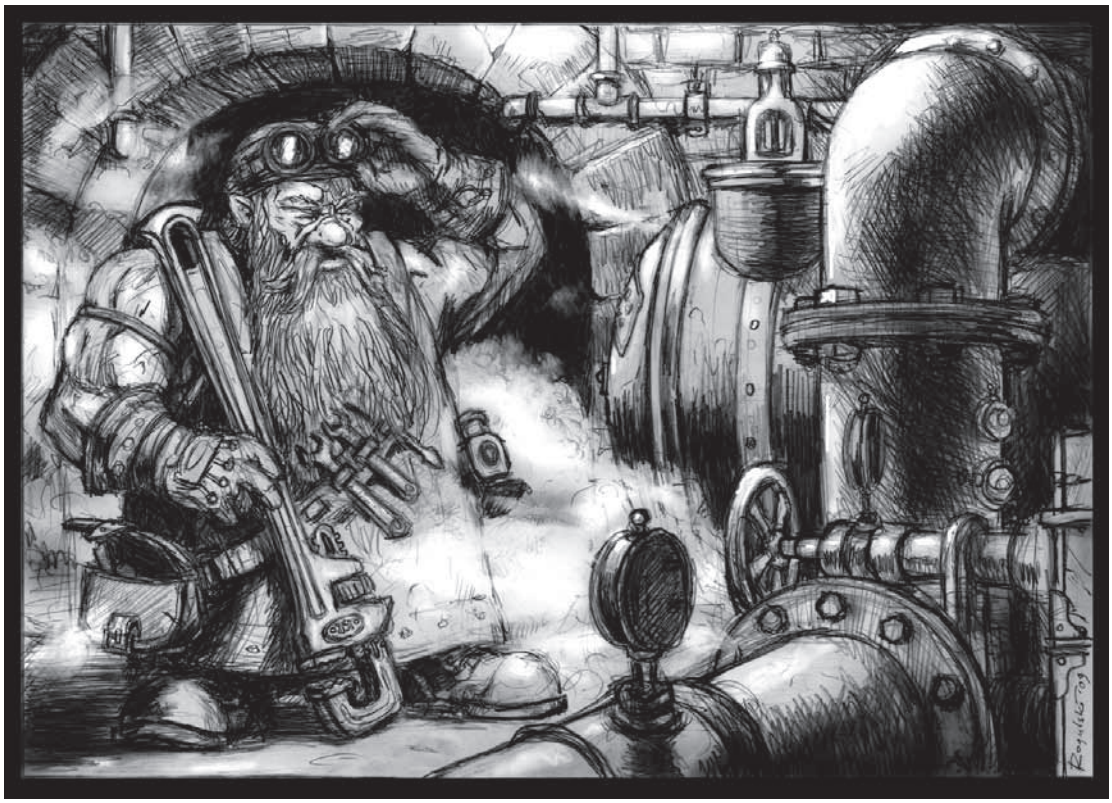
du samej zemsty, lecz dlatego, że nie zna umiaru i odwet jest niewspółmierny do przewiny, która go spowodowała;

- **chciwość** – przeciwnik chce nieskończonego bogactwa, władzy nad światem i nieśmiertelności. Jest to motywacja, którą rozumie wielu bohaterów. Bardzo często konflikt wynika tylko z tego, że przeciwnik chce osiągnąć swoje cele kosztem protagonistów;
- **żądza** – antagonista jest do szaleństwa zakochany i nie liczy się z uczuciami wybranki (lub wybranka). Potrafi posunąć się do ostateczności, by zdobyć ukochaną osobę na wyłączność, nawet wbrew jej woli;
- **ego** – przeciwnik wchodzi w konflikt z całym światem, bo szczerze wierzy, że nikt nie jest dla niego zagrożeniem. Gardzi ludźmi i jednocześnie zabiega o ich podziw. Chętnie zostawia wizytówki na miejscu zbrodni i ozdabia wielkie, parowe golemy logo swojej firmy.

Słabość – zgodnie z prawami opowieści, zwłaszcza w ramach filmowej konwencji **Wolsunga**, antagonista jest z góry skazany na porażkę. Dobrze więc zawczasu obdarzyć go słabością, która uczyni go bardziej ludzkim, a zarazem pozwoli bohaterom wygrać w klasycznym stylu.

Poniżej znajdziesz kilka sprawdzonych koncepcji:

- **samotność** – przeciwnik nie ma nikogo bliskiego. Nawet jeśli służą mu zastępy popleczników, jego władza opiera się na strachu lub pieniądzach. Nijak nie umie wzbudzić prawdziwej lojalności i często sojusznicy porzucają go w finałowej scenie. To idealna słabość dla przeciwników działających głównie na płaszczyźnie społecznej. Dobrym przykładem jest Markiza De Merteuil w „Niebezpiecznych związkach";
- **nieznajomość realiów** – antagonista działa w oparciu o niepełne informacje lub błędne założenia. Może być obcokrajowcem, który nie zdaje sobie sprawy ze sprawności wotańskiej policji, przebudzonym po latach magiem, nieznającym broni palnej lub nieszczęsnymi Marsjanami, którzy przed atakiem zaniedbali podstawowe szczepienia;
- **ułomność** – postać posiada jakąś fizyczną ułomność, która w kluczowym momencie zdecyduje o jej zgubie. Filmy akcji aż roją się od kulawych garbusów z czarnymi przepaskami na pustym oczodole. W **Wolsungu** może zadziałać



również zsuwający się w najważniejszej chwili tupecik;

- **czuły punkt** – każda Gwiazda Śmierci ma swój kanał wentylacyjny wiodący do reaktora. Słaby punkt przeciwnika daje szansę na wygraną albo pozwala pokonać go niewielkim nakładem sił. W każdym przypadku, zdobycie informacji o słabym punkcie wymaga wielu poświęceń i przygód. Klasyczne przykłady antagonistów z tą słabością to Smaug z „Hobbita", z jedną luką w łuskowatym pancerzu, czuły na głośne dźwięki Venom ze „Spidermana" lub wrażliwe na srebro wilkołaki;
- **szaleństwo** – antagonista jest bardziej niż ekscentryczny. Cierpi na paranoję, wielokrotną osobowość, zachowania obsesyjno–kompulsywne, urojenia lub inny objaw szaleństwa. Właściwie wykorzystane nieracjonalne zachowania w końcu doprowadzają go do upadku;
- **sumienie** – w przeciwniku tli się iskierka dobra, zgubna dla osób jego profesji. Jeśli bohaterowie odwołają się do jego sumienia, może się cofnąć ze ścieżki zbrodni lub zawahać na tyle, by zwycięstwo wyślizgnęło mu się z rąk. Dobrym przykładem tego typu antagonisty jest Thomas Roch z powieści Verne'a „Straszny wynalazca", który ulega nagłemu przypływowi patriotycznych uniesień i wysadza się wraz ze swoim piekielnym wynalazkiem.

Zwroty akcji

Mało rzeczy wzbogaca opowieść tak, jak dobry zwrot akcji. Gdy fabuła jest przewidywalna, nudzi – a właściwie wykorzystany element zaskoczenia doda rumieńców każdej sesji. Zwroty akcji najlepiej wypadają w okolicach sceny finałowej, choć można użyć ich w każdym właściwie momencie.

Dobry zwrot akcji stanowi wyzwanie dla bohaterów, gdyż wymaga zwykle szybkiej zmiany planów lub stawia w innym świetle znane postaci, wydarzenia, a czasem nawet cel całej sesji.

Oczywiście, gdy fabuła nie zapewnia miejsca na dramatyczne zmiany perspektywy, nie komplikuj jej na siłę. Jeżeli jednak masz ochotę na zwrot akcji, rzuć okiem na poniższe pomysły:

- Sojusznik bohaterów ma swój ukryty cel, na tyle kontrowersyjny, że postaci mogą chcieć zrezygnować ze współpracy.

  Przykład*: sponsor wyprawy archeologicznej okazuje się być kolekcjonerem zabytków i zamierza przejąć wszystkie znaleziska do swojej prywatnej kolekcji.*
- Pokonany przeciwnik okazuje się, po fakcie, działającym incognito sojusznikiem.

  Przykład*: bohaterowie pokonują domniemanego zamachowca, tylko po to, by zorientować się, że jest*



to tajny agent Jej Królewskiej Mości, który potajemnie ochraniał tę samą osobę, co bohaterowie.

- Pomocnik bohaterów nieświadomie przekazuje informacje głównemu antagoniście.

  Przykład*: w toku śledztwa bohaterowie orientują się, że ich przeciwnikiem jest – prowadzący podwójne życie – wujaszek sojuszniczki jednej z bohaterek.*

- Gdy bohaterowie poznają motywacje antagonisty, zaczynają mu współczuć – choć wciąż muszą go powstrzymać.

  Przykład*: przeciwnik drużyny to emerytowany płatny zabójca, który dostał zlecenie na bohaterów. Nie może odmówić, gdyż arcywróg porwał jego ukochanego wnuka, którego zabije przy pierwszej oznace nieposłuszeństwa.*

- Cel antagonisty okazuje się być inny, niż się wydawało, i bohaterowie muszą szybko zmienić plany.

  Przykład*: szalony geniusz wcale nie chce ukraść regaliów, lecz planuje zamach na królową!*

- Główny antagonista jest kimś innym, niż się zdawało, i bohaterowie muszą nagle zmienić taktykę.

  Przykład*: pozbawiona skrupułów uwodzicielka nie jest znudzoną arystokratką, lecz potężną Fae*.

- Bohaterowie nie mieli pełnej wiedzy na temat sytuacji, a ich działanie pokrzyżowało czyjeś szlachetne plany.

  Przykład*: bohaterowie odnajdują zaginionego chłopca, nie wiedząc, że oddają go pod opiekę bezwzględnemu wujowi, który chce zagarnąć fortunę przezeń dziedziczoną. Domniemani porywacze byli wiernymi służącymi zmarłych rodziców i działali w najlepszym interesie młodego spadkobiercy*.

- Osiągnięty cel nie przynosi spodziewanych rezultatów i bohaterowie szybko muszą wymyślić plan B.

  Przykład*: po miesiącu pracy nad podkopem, bohaterowie dostają się do wnętrza skarbca. Niestety, czeka ich niemiła niespodzianka – strzeże go nieugięty, pancerny golem*.

Punkt kulminacyjny

Wszystkie wyzwania, komplikacje i zwroty akcji prowadzą bohaterów ku kulminacji przygody – ostatniej konfrontacji, w której nagrodą za zwycięstwo jest osiągnięcie celu opowieści.

Planując go pamiętaj o trzech rzeczach:

- niech będzie **najbardziej spektakularną sceną** sesji;
- przyda ci się **kilka sposobów na rozpoczęcie** sceny;
- przemyśl, co się stanie, **jeśli bohaterowie przegrają?**

Za kulisami: Recykling statystyk

W rozdziale **Obsada** znajdziesz wielu przykładowych antagonistów. Większość z nich możesz wykorzystać więcej niż raz – bardzo często tymi samymi lub delikatnie zmienionymi statystykami da się obsłużyć wielu przeciwników. Lew z umiejętnością „latanie" i trucizną staje się mantikorą; osiłek, zależnie od wyposażenia, może wystąpić jako bandyta, strażnik haremu jak i skorumpowany policjant, zaś Fae o trzech dodatkowych parach rąk zmienia się w dekańską boginię.

Nie musisz utrudniać sobie życia. Czas zaoszczędzony na pisaniu nowych statystyk można spożytkować na lepsze opracowanie wyglądu lub motywacji przeciwnika.

Zwieńczenia wielkich historii rozgrywają się w niezwykłych miejscach. Im bardziej niesamowita jest sceneria finałowej konfrontacji, tym lepiej: nawet najprostsza bójka zyskuje na spektakularności, jeśli rozgrywa się nie w pubie, lecz na pochyłym pokładzie tonącego transoceaniku.

Przykłady: *wąska kładka rozpięta nad największym wodospadem świata; zapomniana świątynia Mictlanów, pełna tajemniczych mechanizmów; olbrzymi podziemny hangar, pełen pozornie nieaktywnych golemów bojowych; mostek, pokład widokowy i zewnętrzna powłoka olbrzymiego sterowca; dach gotyckiej katedry, w deszczu i huku piorunów.*

Pamiętaj, że gracze mają bardzo duży wpływ na realizację zaplanowanego przez ciebie scenariusza i czasami niemal całkowicie zmienią zamierzony przebieg opowieści. Warto więc pomyśleć o kilku sposobach ściągnięcia bohaterów w miejsce finalnej konfrontacji (lub zaplanować kilka scenerii, w których może rozegrać się finał).

Przykład*: finał przygody o kradzieży przełomowego wynalazku ma się rozegrać na pokładzie sterowca, gdzie bohaterowie stawią czoła szalonemu geniuszowi i jego armii golemów. Według planu, drużyna ma wkraść się na pokład, wiedząc, co ich czeka. War-*

to jednak mieć na podorędziu kilka alternatywnych rozwiązań, np.: dramatyczny pościg za startującym pojazdem, porwanie, niewinne zaproszenie na dziewiczy rejs, powietrzną walkę i dramatyczne lądowanie wiwerną na pokładzie sterowca.

Kulminacja sesji jest nagrodą dla graczy, bohaterów i ciebie. Powinna być **emocjonująca** i **satysfakcjonująca,** stawiając jednocześnie prawdziwe wyzwanie. Oznacza to, że bohaterowie mogą przegrać. Dobrze przygotowany finał ma jednak coś, co powoduje, że nawet jeśli nie uda się osiągnąć sukcesu, wspomina się go z przyjemnością. W końcu łotr, który umknął, powróci podczas kolejnego starcia, na którejś z następnych sesji.

Jeśli możesz, skonstruuj finałową scenę tak, by sukces można było stopniować i nawet jeśli drużyna nie odniesie pełnego zwycięstwa, częściowo rozwiąże główny problem sesji.

Przykład*: bohaterowie walczą z szalonym geniuszem, który przy pomocy olbrzymich parowych behemotów planuje zniszczyć Parlament i zabić premiera. Finałowa konfrontacja nie idzie po myśli graczy i – choć udaje im się ocalić premiera, Parlament zostaje zrujnowany, a szaleniec ucieka, poprzysięgając krwawą zemstę.*

Scena finałowa zamyka główny wątek przygody – wielki cel został choć częściowo osiągnięty. Może zwycięstwo przyszło łatwo, a może okupiono je czyimś poświęceniem albo bohaterowie zaznali gorzkiego smaku porażki. Tak czy owak, opowieść powoli zbliża się ku końcowi. Czas pozamykać ewentualne wątki poboczne i w pełni uświadomić sobie konsekwencje finału.

Rozwiązanie

Po scenie kulminacyjnej nadchodzi czas na podsumowanie opowieści, odebranie nagrody, zamknięcie wątków pobocznych i ostatnie rozmowy z postaciami niezależnymi. Jeśli planujesz jakąś pointę sesji, to właściwy moment, by ją rozegrać.

Prawdę powiedziawszy, najlepiej poświęcić ten fragment sesji na podsumowanie wyborów graczy i podkreślenie konsekwencji ich decyzji. Jeśli zmienili jakoś świat gry lub nastawienie głównych postaci niezależnych, warto pokazać to właśnie teraz, póki wszyscy macie na świeżo w pamięci wydarzenia z sesji. Jeśli planujesz jakieś długofalowe konsekwencje, zanotuj je, żeby nie umknęły.

Jeżeli rozgrywacie dłuższą kampanię lub czujesz, że warto pociągnąć temat sesji, rozważ wprowadzenie „po napisach końcowych" krótkiej sceny, zapowiadającej kolejną sesję lub sugerującą sequel przygody.

Przykład*: MG opisuje: gdy bohaterowie tańczą na balu wyprawionym na cześć Premiera i jego wybawców, przenieśmy się na chwilę do ponurego zamczyska, gdzieś wśród ośnieżonych szczytów. Mężczyzna siedzący za wielkim mahoniowym biurkiem rzuca na blat najnowszy numer Lyonesse Crystaloghaph i dzwoni po służbę. Do gabinetu wbiega oficer, a mężczyzna stuka palcem w zdjęcie na pierwszej stronie i delikatnie, prawie szeptem, rozkazuje: „Dowiedzcie się o nich wszystkiego. Raport ma się znaleźć na moim biurku najpóźniej do północy. Odmaszerować". Na zdjęciu widać naszych bohaterów, ściskających prawicę Premiera – MG spogląda na graczy z szelmowskim uśmiechem – Dziękuję za sesję. I nie przejmujcie się tą ostatnią sceną, pewno nic z tego nie wyniknie.*

Pozostaje rozdać PD i wybrać osiągnięcia. To również dobry moment, by chwilę porozmawiać o sesji i ustalić, czego oczekujecie od kolejnych przygód.

Za kulisami: Dramaturgia finału

W większości filmów i książek akcji można spostrzec pewien schemat w konstruowaniu scen finałowych. Tuż przed kulminacją bohater odnosi porażkę, po czym, w chwili największego zwątpienia, odnajduje siły potrzebne do stawienia czoła antagoniście. Walczy ze swoją słabością i wygrywa, co daje mu siłę i pozwala pokonać przeciwnika – zwykle wykorzystując przy tym jego słabość.

Jeśli uda ci się zawrzeć w scenariuszu dramatyczny wybór, decyzję, która spowoduje zmianę i przełom w bohaterach, to doskonale. Jeśli nie, nie przejmuj się. Mamy plan B.

W **Wolsungu** walka z własną słabością i koszt wygranej ukrywają się w mechanice gry. Gracze wydają karty i żetony, by wpłynąć na wyniki testów. Wystarczy więc, że finałowe wyzwanie będzie miało odpowiednio wysoki stopień trudności, a ty, tuż przed finałem, dasz graczom możliwość odzyskania co najmniej jednego żetonu.

Więcej rad odnośnie mechanicznej warstwy starć finałowych znajdziesz w sekcji o reżyserii rozgrywki.

W głąb labiryntu – przygody o eksploracji

W klasycznym modelu scenariusza sceny połączone są chronologicznie – następują jedna po drugiej, wynikają z siebie i opowiadają zamkniętą historię, rozgrywającą się w określonym czasie.

Ciekawe efekty może dać przygotowanie scenariusza w formie opisu lokacji (*settingu*). Jest to podejście bliskie klasycznym grom fabularnym, w których celem drużyny było zwykle zbadanie niebezpiecznego obszaru (lochów, labiryntu) i pokonanie bestii czającej się w jego centrum.

Przy takim podejściu do scenariusza, sceny są opisami kolejnych miejsc, a decyzje graczy dotyczą głównie kolejności i sposobów eksploracji. Punkt kulminacyjny to zmaganie z główną tajemnicą i wyzwaniem lokacji.

Przygody o takiej konstrukcji sprawdzają się również w **Wolsungu**, zwłaszcza gdy w drużynie przeważają eksploratorzy i ryzykanci.

Przykłady*: Oddział agentów RTKA zapuszcza się w głąb zapomnianej, podziemnej kwatery venrierowców, by uwolnić z rąk nekromanty porwaną córkę Kanclerza. Klub odkrywców funduje ekspedycję, która ma zbadać i opisać legendarny, prekolonialny kompleks świątyń w atlantydzkiej dżungli.*

Kampanie

Trzymając się metafory kinowej, jedna przygoda w **Wolsunga** przypomina film pełnometrażowy. Zwykle jednak – zwłaszcza jeśli spotykacie się i gracie w miarę regularnie – lepszą analogią historii waszych bohaterów jest serial. Podczas kolejnych sesji te same postaci przeżywają przygody w tym samym świecie i w podobnych dekoracjach. Można wówczas mówić o dwóch wariantach: ciągu samodzielnych opowieści lub kampanii.

Kampania to ciąg scenariuszy, składających się na większą historię. Poszczególne opowieści łączy, prócz głównych bohaterów, również wątek przewodni i nadrzędny cel, z którego wynikają motywacje postaci w kolejnych przygodach.

Kampanie wymagają trochę więcej przygotowań i dodatkowej uwagi, oferują jednak wiele w zamian. Obserwowanie jak dojrzewają bohaterowie, zmieniają się ich stosunki z postaciami niezależnymi i rozwijają poszczególne wątki opowieści, potrafi dać niesamowitą satysfakcję.

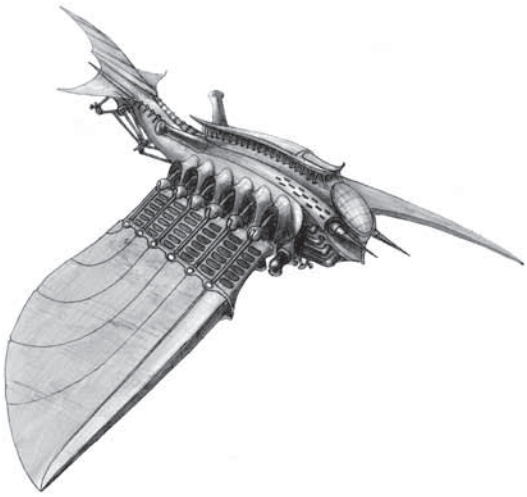
Planowanie kampanii

Przygotowanie scenariusza kampanii ma wiele wspólnego z planowaniem samodzielnej opowieści. Jedyną istotną różnicą jest skala: w zwykłej przygodzie podstawowym klockiem, z którego tworzysz fabułę, jest scena, w kampanii zaś jest nim przygoda.

Innymi słowy, będziesz zapewne potrzebował jednej przygody na wprowadzenie graczy w kampanię, kilku kolejnych poświęconych różnym wyzwaniom i zwrotom akcji, przygody kulminacyjnej i jeszcze jednej, podsumowującej całość.

Warto również wykorzystać czas pomiędzy sesjami i na bieżąco modyfikować scenariusz, zależnie od przebiegu wydarzeń. Bardzo często na sesji pojawia się nowy wątek, ciekawe miejsce czy niebanalna postać niezależna. Jeśli możesz, wplataj takie dary od losu w główną fabułę – im bardziej „wasza" będzie kampania, tym lepiej będziecie ją wspominać.

Przyjrzyjmy się teraz dwóm najpopularniejszym modelom kampanii…



Kampania w „żyjącym świecie"

Ten model najlepiej sprawdza się w historiach związanych z konkretnym miejscem i jego tajemnicami. Nadrzędny cel fabuły wiąże się zwykle z naturą miejsca, a opowieści dotyczą badania lokalnych tajemnic i zdobywania wpływów w okolicy.

Inspiracje dla tego typu kampanii to między innymi: seriale „Rodzina Soprano" i „Prison Break", powieść Juliusza Verne'a „Tajemnicza wyspa" czy gra komputerowa „Gothic".

Przykład 1: *Bohaterowie zostają uwięzieni na bezludnej wyspie. Żeby ją opuścić, będą musieli stawić czoła sekretom czającym się w dżungli i błękitnych wodach atolu.*

Przykład 2: *Bohaterowie odkrywają spisek zagrażający Jego Cesarsko–Królewskiej Mości. By mu zapobiec, muszą sami stać się graczami w zmaganiach sił politycznych, koterii i loży, których areną jest Valen – olśniewająca stolica Trójmonarchii.*

Przykład 3: *Bohaterowie spotykają się na gorącym, niebezpiecznym pograniczu Ligi Wolnych Hrabstw. Czy zdołają zdobyć sławę i fortunę w okolicy nękanej przez napady czerwonoskórych, intrygi agentów Alfheimu i potyczki Wolnych Hrabiów?*

Tego typu kampanię najlepiej rozpocząć od rozplanowania miejsca akcji i konfliktu, będącego podstawą wątku głównego. Cel ustal razem z graczami – określcie wspólnie, do czego będą dążyli bohaterowie, jakie stanowisko zajmą w lokalnym konflikcie i zastanówcie się, jaką pozycję powinni mieć pod koniec kampanii. Gdy będziesz wiedział, czy zależy im na władzy, wpływach, majątku, uznaniu, stanowiskach, wiedzy, sieci przyjaciół czy czymś jeszcze innym, łatwiej będzie ci zaprojektować głównego antagonistę i wyzwania dla bohaterów.

Przykład*: MG ma pomysł na kampanię rozgrywającą się na Politechnice Heimburskiej i osnutą wokół konfliktu między młodymi naukowcami, silnie związanymi z przemysłem, a starą kadrą profesorską, skupiającą się na badaniach teoretycznych. Dodatkowym smaczkiem są mroczne tajemnice postaci niezależnych, związane głównie z okresem Wielkiej Wojny. Drużyna składa się z wyróżniającej się studentki, doktora–wynalazcy, agentki RTKA incognito i rozrywkowego dziennikarza gazety studenckiej. Gracze liczą na sesje z masą gadżetów oraz ciekawych wynalazków i mają nadzieję, że po zakończeniu kampanii ich postaci zasłyną w całej Wotanii.*

MG postanawia głównym antagonistą uczynić starego profesora ukrywającego swoją venrierowską przeszłość, opętanego wizją nieśmiertelności. Aby osiągnąć cel nie zawaha się kraść projektów i wchodzić w konszachty zarówno z wielkim przemysłem, jak nihilistami. Otwarciem kampanii będzie tajemnicza śmierć obiecującego adiunkta, znajomego bohaterów.

Za kulisami: Długość kampanii

Kampania powinna być na tyle długa, byś mógł rozwinąć wszystkie planowane wątki i jednocześnie odpowiednio zwięzła, by nie rozeszła się po kościach.

Dobrze jest zaplanować kampanię na 6–8 przygód. W praktyce, wliczając nieplanowane wątki i rozmaite czynniki losowe, przełoży się to zapewne na ok. 10 sesji.

Przy takim założeniu, bohater przed odejściem na emeryturę będzie miał szansę udziału w trzech kampaniach – jednej na każdym poziomie Sławy. Ponadto, zostanie wam margines na rozegranie kilkunastu niezobowiązujących, samodzielnych przygód.

W tym modelu kampanii gracze mają olbrzymi wpływ na kierunek, w którym potoczy się opowieść. Planując sesje możesz oprzeć się na cyklu akcja–reakcja: w przygotowane tło historii wrzuć element, który zaburzy równowagę i obserwuj, jak gracze sobie z nim poradzą. Gdy wątek się zamknie, wyślij kolejny impuls. Jeżeli tło jest wystarczająco bogate, a postaci niezależne maja spójne motywacje, kampania potoczy się sama. Pilnuj tylko, żeby kolejne etapy prowadziły ku konfrontacji z głównym antagonistą. Nie odkrywaj od razu wszystkich kart, pozwól graczom nacieszyć się odsłanianiem kolejnych warstw opowieści.

Przykład: *Śledztwo w sprawie śmierci adiunkta przynosi efekty. Okazuje się, że zmarły pracował nad rewolucyjną technologią wytłaczania shem i został zabity przez zbuntowanego golema. Bohaterowie odnajdują maszynę i niszczą ją. MG planował, że kolejna opowieść będzie dotyczyła bezwzględnego koncernu, którego agent chce wykraść plany golema–zabójcy. Zauważa jednak, że graczom największą przyjemność sprawiło poznawanie przeróżnych organizacji studenckich i interakcja z ich członkami. Sięga więc po inny pomysł: tajną lożę nihilistów, która przygotowuje zamach na ministra edukacji. Nadrzędny cel drugiej przygody nie zmienia się – w jej wyniku bohaterowie zorientują się, że w sprawę zamieszany był ktoś z kadry profesorskiej.*

Poniżej znajdziesz **kilka pomysłów na konflikty, które mogą być osią twojej kampanii**:

- **dobro i zło** – religia kontra demony, prawo kontra nekromancja, detektywi kontra zbrodniarze, agenci specjalni kontra geniusze zła.
- **stare i nowe** – czarostwo kontra technomagia, tradycja kontra awangarda, arystokraci kontra nuworysze, rodzice kontra dzieci, konserwatyści kontra liberałowie.
- **porządek i chaos** – państwo kontra anarchiści, cywilizacja kontra dzicz, kościół kontra zabobony, burżuazja kontra bohema, policja kontra przestępcy.
- **ideały i ideały** – sztuka kontra zysk, kolonializm kontra ruchy niepodległościowe, wotańscy autonomiści kontra zwolennicy centralizacji, republikanie kontra monarchiści, pontyfikaliści kontra reformatyści, dualiści kontra ormici.

Kampania „z misją"

W tym modelu kampanii bohaterowie mają jasny, bardzo wyraźnie określony cel i każda przygoda ma przybliżyć ich do jego realizacji.

Klasyczne inspiracje dla kampanii „z misją" to np.: „Władca Pierścieni" J.R.R. Tolkiena, „W osiemdziesiąt dni dookoła świata" oraz „Dzieci kapitana Granta" Juliusza Verne'a, serial „24 godziny" lub gra komputerowa „Arcanum".

Przykład 1: *Bohaterowie, szperając w starych zapiskach, trafiają na mapę wskazującą położenie legendarnych atlantydzkich złotych miast. Niestety, ich znalezisko przyciąga uwagę tajnej loży, która chce posiąść zapomniane tajemnice Mictlanów i na wzór Nataleo Vasqueza odprawić rytuał liczowstąpienia.*

Przykład 2: *Bohaterowie, wskutek nierozważnego zakładu, zobowiązują się, że jako pierwsi biali odkrywcy dotrą do źródeł Tajgete. Rozpoczynają się przygotowania do wyprawy w górę najdłuższej rzeki Lemurii.*

Przykład 3: *Bohaterowie padają ofiarą zuchwałej kradzieży, za którą – jak się szybko okazuje – stoi szajka bezwzględnych włamywaczy, specjalizujących się w rabowaniu muzeów i galerii sztuki. Kolejne starcia z przestępcami pozwalają poznać groźny sekret: ostatecznym celem ma być skarbiec Prezydenta Akwitanii i rapier pozwalający kontrolować smoka Graudela.*

Planując zarys kampanii zacznij od wymyślenia odpowiednio epickiego wątku głównego i zastanów się, czemu bohaterowie będą potrzebowali co najmniej kilku przygód, by osiągnąć cel.

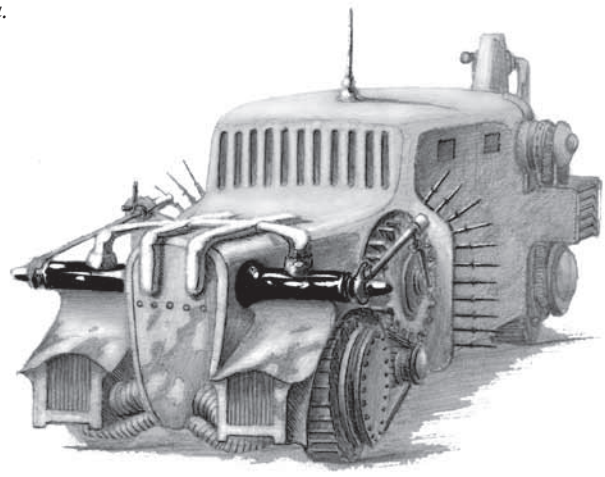
Popkultura zna **kilka klasycznych schematów, na których możesz oprzeć kampanię:**

- **Nie dopuścić do katastrofy** – bohaterowie wiedzą, że światu zagraża olbrzymie niebezpieczeństwo i wiedzą, że potrafią zapobiec katastrofie.

  Przykłady*: wizja bomby atomowej niszczącej Nowy Jork w serialu „Heroes", informacje o planowanym zamachu na prezydenta w serialu „24 godziny", plany przywrócenia do życia potężnego, złego maga w powieści „Śmierć nekromanty" M. Wells.*
- **Przywrócić porządek** – tragedia już nastąpiła i tylko bohaterowie mają możliwości, by odwrócić zaistniałe zło.

  Przykłady: *zniszczyć Pierścień i powstrzymać siły Saurona we „Władcy pierścieni", powstrzymać inwazję Gardier w „Upadku Ile–Rien" Marthy Wells, powrócić do rodziców w sienkiewiczowskim „W pustyni i w puszczy".*
- **Poszukiwania Graala** – bohaterowie poszukują przedmiotu, osoby lub wiedzy. Aby osiągnąć cel, muszą wyruszyć w daleką i niebezpieczną podróż.

  Przykłady*: poszukiwania rozbitków w „Dzieciach kapitana Granta" Juliusza Verne'a, sprawdzanie możliwości współczesnych środków transportu w „W osiemdziesiąt dni dookoła świata" tegoż autora, poszukiwania Graala w filmie „Indiana Jones i ostatnia krucjata".*



Postaraj się, by sesja otwierająca kampanię miała cechy dobrego pilota serialu: była zamkniętą opowieścią, mocno związaną z głównym wątkiem kampanii, zapowiadała głównego antagonistę i dobrze oddawała planowane proporcje poszczególnych rodzajów akcji.

Przykład*: MG planuje kampanię, w której bohaterowie będą walczyć z tajną organizacją nekromantów, chcących sprowadzić z zaświatów samego ven Riera. Akcja ma łączyć śledztwa w wyższych sferach i radosną walkę z zombie w czarnych mundurach. Scenariusz pilotowy opowiada o modnej wotańskiej loży spirytystycznej, która okazuje się organizacją skupiającą venrierowców. Bohaterowie będą mieli okazję powstrzymać nekromantów przed przywołaniem upiora znanego zbrodniarza wojennego, zmierzą się ze strzygą ze Sturmtruppen i poznają zarys Wielkiego Spisku.*

Przebieg kampanii tego typu jest w miarę przewidywalny – działania bohaterów mają konkretny cel, a ty opracowujesz ścieżki, którymi można go osiągnąć. Pamiętaj, by zostawić graczom możliwość wpływu na przebieg opowieści: zastanów się, czy zaplanowane scenariusze można rozegrać w różnej kolejności, rozważ alternatywne sposoby dotarcia do celu i bądź gotowy na rozegranie dodatkowych sesji poświęconych wątkom pobocznym, którymi zainteresują się gracze.

Reżyseria

Kamera... akcja! W momencie rozpoczęcia gry przestajesz pełnić rolę scenarzysty: stajesz się reżyserem opowieści i moderatorem rozgrywki. Na twoich barkach spoczywa w dużej mierze sposób przedstawienia świata, zamieszkujących go postaci oraz płynność rozgrywki.

Celem tego rozdziału nie jest dokładne omówienie sposobów prowadzenia gier fabularnych – to temat zbyt obszerny. Wierzymy, że najlepiej znasz własne przyzwyczajenia oraz gusta swoich znajomych – i że najpóźniej po kilku sesjach wykształcicie swój własny standard rozgrywki.

W dalszej części rozdziału znajdziesz za to kilka konkretnych i praktycznych uwag oraz pomysłów, na które, naszym zdaniem, warto zwrócić uwagę prowadząc sesje **Wolsunga**.

Mistrz Gry jako reżyser opowieści

Zadaniem reżysera opowieści jest dbać, by scenariusz zmienił się w ciekawą sesję, podczas której wszyscy będziecie się dobrze bawić. Mając to w pamięci, warto skupić się na trzech tematach: narracji, tempie opowieści i właściwemu rozłożeniu akcentów między wszystkich bohaterów.

Narracja

Opisując świat, wydarzenia i postaci niezależne masz dwa ważne cele: **stworzyć nastrój** i **przekazać informacje** istotne dla rozgrywki. Twój opis tworzy świat, który „zobaczą" gracze. Wszystko, o czym opowiesz, stanie się na czas sesji prawdziwe – a to, co pominiesz, nie zaistnieje. Pamiętaj o tym i staraj się jak najlepiej przekazać graczom obraz, który masz w głowie.

Gracze będą podejmować wszystkie ważne decyzje w oparciu o to, co im powiesz. Zadbaj, by najistotniejsze informacje przekazać na początku. Skup się

Za kulisami

Stylistyka **Wolsunga** wymaga wyrazistych postaci i spektakularnych lokacji. Warto więc zachować komiksowo–filmowy filtr również podczas prowadzenia. Czasem wystarczy, że opiszesz unikatowy gadżet antagonisty, naszkicujesz najbardziej rzucające się w oczy elementy otoczenia – i wszystko będzie jasne.

Nie bój się upraszczać opisu, by zyskać na czytelności. Warto posiąść umiejętność skupiania się na sprawach istotnych.

na elementach istotnych dla przygody, rzeczach niecodziennych. Zacznij opis od szybkiego szkicu i – w miarę potrzeb – uzupełniaj szczegóły.

Przykład:

Nienajlepiej: *„Stoi przed wami około trzydziestoletni, piegowaty, rudy mężczyzna o błękitnych oczach. Ma mniej więcej 175 cm wzrostu i waży może z 80 kg. Ubrany jest w surdut i przykurzony melonik. Mierzy do was z pistoletu."*

Lepiej: *„Nagle zauważacie niepokojący ruch! Mijający was przechodzień wyrywa zza pazuchy olbrzymią spluwę i mierzy w waszą stronę! Nie macie pojęcia, o co chodzi; dopóki nie zaczął wymachiwać pistoletem, nie wyróżniał się zupełnie niczym..."*

Jeśli podczas opisu będziesz skupiał się na najciekawszych, najbardziej rzucających się w oczy i najistotniejszych w danej sytuacji właściwościach postaci, miejsca, czy wydarzenia, sprawisz, że żadna istotna informacja nie umknie graczom.

Tempo akcji

Dobra opowieść wciąga i toczy się własnym tempem, niosąc ze sobą graczy. Podczas dobrej zabawy czas mija niepostrzeżenie. Oczywiście, może się zdarzyć, że będziesz musiał poświęcić chwilę uwagi płynności rozgrywki.

Cel jest prosty: sprawić, by nikt się **nie nudził** i wszyscy **wiedzieli, o co chodzi**.

Prowadząc zwracaj uwagę na reakcje graczy i stosownie przyspieszaj lub zwalniaj tempo opowieści. Jeśli zauważysz, że twoi znajomi zaczynają się nudzić, przejdź gładko do następnej sceny lub wrzuć jedną z przygotowanych komplikacji. Jeśli natomiast widzisz, że gracze nie do końca rozumieją, co się dzieje lub zasypują cię pytaniami o otoczenie i wydarzenia z ostatniej sceny, zwolnij. Poświęć chwilę na opis otoczenia i pozwól bohaterom na nie zareagować, zanim wprowadzisz kolejny wątek.

Czas sesji jest cenny – poświęcajcie go na rzeczy istotne.

Nie ma sensu tracić godziny na drobiazgowy opis zakupów lub nudnej herbatki. Jeśli nie są to kluczowe sceny, zapewne da się je sprowadzić do kilku zdań opisu i rzutu kośćmi. Jeśli natomiast są ważne z punktu widzenia opowieści, powinny zawierać odpowiednią dawkę napięcia, akcji i wyzwań.

Za kulisami

Rada od serca – jeśli tylko możesz, trzymaj całą drużynę razem. Nic tak nie rozbija sesji, jak długa i intensywna scena, która dotyczy tylko jednego z czterech członków drużyny.

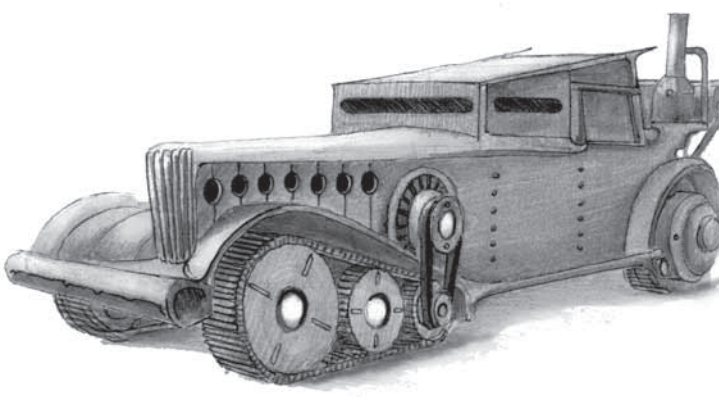
Pamiętaj również, że **Wolsung** jest grą towarzyską, a gracze też lubią sobie pogadać. Oddawaj im co jakiś czas kontrolę nad narracją i pozwól się wykazać podczas zagrywania kart z archetypów i odgrywania bohaterów.

Przydział „czasu antenowego"

Niektórzy gracze są wygadani i ekspresyjni, inni natomiast cisi i nieśmiali – wszyscy jednak przychodzą na sesję, by sobie pograć i dobrze się przy tym bawić.

Twoim zadaniem jest tak rozdzielać „czas antenowy", by każdy bohater miał na sesji swoje pięć minut. Daj każdemu z graczy okazję, by pobawić się postacią i skupić na chwilę światło reflektorów wyłącznie na sobie. Z drugiej strony, jeśli widzisz, że ktoś monopolizuje rozgrywkę, wprowadzaj na scenę pozostałe postaci.

Bardzo pomagają tu prywatne preferencje graczy. Niektórzy lubią sobie pogadać, inni pochwalić się wiedzą specjalistyczną, jeszcze kolejni walczyć lub rozwiązywać zagadki. Wprowadzenie ulubionego motywu zwykle dobrze się sprawdza, gdy trzeba zaktywizować wycofanego gracza.



Mistrz Gry

jako moderator rozgrywki

Jednym z twoich zadań podczas sesji jest moderowanie rozgrywki. Jako Mistrz Gry pełnisz rolę arbitra we wszystkich sytuacjach spornych, zarówno gdy dotyczą interpretacji zasad, jak i ewentualnych konfliktów w drużynie.

Poniżej znajdziesz rady i spostrzeżenia, rezultat naszych doświadczeń z sesji **Wolsunga**. Mamy nadzieję, że okażą się pomocne:

- Jeśli tylko nie popsuje ci to sesji, interpretuj zasady na korzyść graczy. To gra o niezwykłych bohaterach – nie ograniczaj możliwości ich postaci.
- Zasady są proste i nie ma co ich komplikować. Jeśli możesz, korzystaj z gotowych szablonów i uproszczonych statystyk. Będziesz mógł poświęcić więcej czasu barwnym opisom i ciekawej fabule.
- Jeśli możesz przerzucić jakiś element mechaniki na graczy, zrób to. Jest ich więcej, więc pilnowanie zasad nie będzie dla nich dużym obciążeniem.
- **Wszystkie testy w Wolsungu są jawne**, więc jeśli nie jesteś czegoś pewien, możesz spokojnie zapytać graczy. I odwrotnie, jeśli to oni nie zauważą jakiegoś rozwiązania, podpowiedz. Sesja na tym zyska.
- Wspieraj nowych graczy, zwłaszcza podczas używania charakterystycznych elementów mechaniki **Wolsunga** – kart z archetypów i stawek. Jeśli nie są pewni, jak opisać użycie karty, podsuń im kilka możliwości. Dużo pomysłów znajdziesz w opisie **scenerii** (☞313).
- Korzystaj z pomysłów graczy. Jeśli wymyślą lepszą motywację głównego przeciwnika, niż ta, którą miałeś przedstawić, nic straconego – może uda ci się jeszcze zmienić ten element przygody.
- Zmniejszaj napięcie między graczami i bohaterami. Nawet jeśli między bohaterami iskrzy, nie podsycaj konfliktu. Ciekawa scena, która w efekcie rozbije drużynę, może nie być warta wszystkich sesji, których już nie rozegracie w tym składzie.
- Zawsze miej pod ręką ściągę ze wszystkim, o czym zwykle zapominasz w ogniu prowadzenia (ja, na przykład, zawsze zapisuję sobie imiona postaci niezależnych, bo bezustannie wypadają mi z głowy i bez ściągi zdarza mi się je przekręcać albo mylić).
- Gdy uważasz, że nie powinieneś zgodzić się na rozwiązanie proponowane przez gracza, zawsze postaraj się przedstawić jakąś alternatywę, inny sposób na osiągnięcie zamierzonego celu. Pamiętaj, że nadrzędnym celem jest dobra zabawa wszystkich uczestników.

Za kulisami

A co, gdy zgodzicie się na rodzaj starcia, ale któryś z graczy będzie stosował zagrania z innego typu konfrontacji (np.: wystrzeli w połowie pościgu)? Na stronie ☞128 znajdziesz zasady opisujące taką ewentualność. Działają i warto je stosować.



Prowadzenie konfrontacji

Konfrontacje są jednym z podstawowych mechanizmów **Wolsunga**, warto więc przyjrzeć się im nieco dokładniej.

Kiedy i po co je stosować?

Konfrontacje służą do rozgrywania ważnych konfliktów. Zajmują więcej czasu, niż zwykłe testy,

Za kulisami: Utrata odporności

Utrata odporności odzwierciedla wszystkie czynniki, które powodują redukcję przewagi i zmniejszenie szans na wygraną. Jak jednak opisywać utratę znaczników podczas konfrontacji?

Walka: przeciwnik potyka się; ostrzał zmusza go do wycofania; traci rytm i w jego obronie pojawia się luka; zostaje ranny i wolniej się porusza; jego morale zostaje złamane.

Dyskusja: przeciwnik traci pewność siebie, czerwieni się ze złości i przestaje myśleć logicznie; zaczyna się pocić; niefortunnie formułuje wypowiedź; przejęzycza się; ktoś się z niego śmieje.

Pościg: przeciwnik przewraca się; wpada na przechodnia; nie wie gdzie dalej pobiec; nie dostrzega zakrętu; nie udaje mu się wyskoczyć z wagonika metra przed zamknięciem się drzwi; jego pojazd zaczyna dymić spod maski.

oferując jednocześnie dużo więcej możliwości taktycznych.

Choć nie ma uniwersalnego przepisu, wyznaczającego idealną liczbę konfrontacji podczas sesji, można jednak określić pewne wytyczne:

- punkt kulminacyjny sesji, jej finałowe starcie, zdecydowanie powinno być konfrontacją;
- dobrze jest wpleść w opowieść co najmniej jedną konfrontację z każdego typu (dyskusja, pościg, walka), lub umożliwić graczom wybranie typu starcia, który najbardziej im odpowiada;
- nie warto rozpoczynać konfrontacji, jeśli jej efekty będą obojętne graczom. Wystarczy test lub test przeciwstawny.

Ustalanie rodzaju starcia

Na początku każdej konfrontacji ustalcie, na jakiej płaszczyźnie będzie się rozgrywać starcie. Jeśli nie jesteście pewni, zastanówcie się, na czym najbardziej zależy bohaterom i czego chcą uniknąć.

- Jeżeli głównym celem jest pobicie lub pozbawienie życia przeciwnika, sytuacja jest oczywista – rozegrajcie walkę. Z drugiej strony, jeśli graczom zależy tylko na uratowaniu siebie lub kogoś, może warto rozegrać pościg (z bohaterami jako stroną uciekającą)?
- Jeśli bohaterowie chcą uniknąć zagrożenia, zniknąć ze sceny, dopaść złodzieja lub podejść tajemniczego obserwatora, rozegrajcie pościg. Jeżeli bohaterom nie uśmiecha się bieganie po dachach albo mają ochotę na inne rozegranie sytuacji, ogranicz się do testu i pozwól im szybko zainicjować walkę lub dyskusję.
- Jeżeli bohaterowie chcą zmienić czyjeś nastawienie, ośmieszyć kogoś publicznie, zdobyć ważne informacje, wyłgać się od walki lub podstępem skłonić kogoś do współpracy, to idealnym rozwiązaniem jest dyskusja. W sytuacji, gdy nawiązanie rozmowy nie jest wiarygodne lub gracze wyraźnie mają ochotę na ostrą akcję, pozwól, by szybka wymiana zdań przerodziła się w pościg lub walkę.

Ustalanie stawek

Przed każdą konfrontacją warto wprost powiedzieć, co chce uzyskać każda ze stron i zastosować mechanizm **stawek** opisany na stronie ☞123.

Można na tym zyskać kilka bardzo konkretnych rzeczy:

- gdy wiadomo, **co** chce się osiągnąć, łatwiej zdecydować, **jak** podejść do problemu i np.: zauważyć, że w danej sytuacji bardziej opłaca się rozegrać dyskusję niż pościg;
- łatwiej utrzymać tempo rozgrywki – jedna konfrontacja rozstrzyga zwykle o wyniku całej sceny;

Za kulisami

Czasem gracze próbują przeforsować nierealne stawki, np.: podczas dyskusji zmusić królową Tytanię do abdykacji i przekazania im tronu. W takiej sytuacji porozmawiaj z nimi chwilę, zapytaj dlaczego ich postaci chcą zrobić coś tak niezwykłego i zaproponuj alternatywę, np.: dyskusję z ministrem, który przekonany może umówić bohaterów na audiencję – porażka jednak będzie oznaczała aresztowanie pod zarzutem przygotowywania zamachu. Jest też drugi, bardziej praktyczny aspekt tej sytuacji: jeśli gracze proponują coś tego kalibru, to zapewne zaczynają się nudzić i czas przyjrzeć się tempu opowieści i motywacjom bohaterów.

Za kulisami

Co zrobić jeśli postać zginie w połowie kampanii?

Proponujemy następujące rozwiązanie: przyznaj nowej postaci sporo premiowych PD i pozwól co sesję wybierać dwa osiągnięcia, póki nie dogoni liczby osiągnięć pozostałych bohaterów.

W ten sposób utrata postaci będzie miała wyraźne konsekwencje, a jednocześnie nie odbierze pechowemu graczowi całej zabawy.

- gracze mają większe pole do decyzji i jeśli starcie idzie nie po ich myśli, możecie renegocjować stawkę i ograniczyć straty.

  Przykład*: gracze planowali uciec wiwerną, unosząc cenny artefakt. W połowie starcia zorientowali się, że mają małe szanse, MG zaproponował więc, że jeśli przegrają, mogą albo zatrzymać artefakt i rozbić wiwernę oraz stracić punkt Kondycji, albo dotrzeć w bezpieczne miejsce cali i zdrowi, lecz utracić przedmiot.*

Gra *va banque*

Bohaterowie **Wolsunga** są właściwie nieśmiertelni – jedyny moment, gdy gracze ryzykują utratę postaci, to gra ***va banque*** podczas konfrontacji. Dzieje się tak w dwóch przypadkach: gdy gracz nie chce pogodzić się z wynikiem przegranego właśnie starcia i podbija stawkę, lub gdy bohaterowie stają oko w oko z niepowtarzalnym, wręcz epickim przeciwnikiem.

Dlaczego graczom może się opłacać gra *va banque*? Po pierwsze, czasem ryzyko ponownej utraty wszystkich znaczników jest niewielkie, a zysk płynący z wygranej zauważalny. Po drugie, to jedyny sposób na zdobycie epickich osiągnięć i pokonanie niektórych przeciwników.

Pamiętajcie, że **przegrana konfrontacja *va banque* zawsze skutkuje utratą postaci**. Nawet jeśli bohater nie zginie od razu, gracz nie może już nim grać. Umowa jest jasna: grasz *va banque*, możesz stracić postać. W innych przypadkach jesteś bezpieczny.

Przybornik

Istotnym elementem prowadzenia gry jest właściwe wspomaganie opowieści odpowiednio użytymi zasadami. Podstawowa mechanika **Wolsunga** opisana została w poprzednich rozdziałach. W tym zajmiemy się zasadami specyficznymi, stanowiącymi wsparcie dla Mistrza Gry.

W dalszej części tekstu znajdziesz wiele mniej lub bardziej opcjonalnych zasad – narzędzi do stosowania na sesji.

Karty i żetony

Jednym z najważniejszych narzędzi, którymi możesz posłużyć się podczas sesji **Wolsunga**, są karty i żetony. Przy ich pomocy modyfikujesz wyniki testów i aktywujesz zdolności kontrolowanych przez ciebie postaci niezależnych. Zasady są takie same, jak w przypadku żetonów i kart używanych przez graczy. Różnice dotyczą tylko sposobów odzyskiwania oraz wymiany kart i żetonów.

- **Nie odzyskujesz żetonów:** żetony, które otrzymujesz na początku sesji, muszą ci wystarczyć na całe spotkanie. (**Zasada opcjonalna**: możesz dobrać żeton, jeśli jednocześnie przyznasz po jednym żetonie każdemu z graczy).
- **Przeciwnicy mają własne karty**: na początku konfrontacji między graczami, a ważnym antagonistą pociągnij jedną, dwie lub trzy karty (zależnie od tego, jak istotny i niepowtarzalny jest przeciwnik). Możesz wykorzystać je do modyfikowania testów tego przeciwnika. Po zakończeniu sceny odrzuć je. Takich kart nie możesz wymieniać, ani uzupełniać za żetony.
- **Twoje karty w ręce**: karty, które masz w ręce od początku sesji możesz wykorzystać użyte do testów wszystkich twoich postaci, nawet jeśli posiadają własne karty. Swoje karty możesz w dowolnym momencie wymienić za żeton.

Przyznawanie żetonów

Gracze odzyskują żetony przede wszystkim za odwołanie do prestiżu swojej profesji i ewentualnie za spełnienie warunków określonych przez atut **wyzwanie**.

Oprócz tego, na każdej sesji możesz (powinieneś) przyznać każdemu z graczy co najmniej jeden żeton. Sam ocenisz, kiedy i ile żetonów przyznawać. Podczas testów najlepiej sprawdzały się poniższe wytyczne:

- **Po wygranej poważnej konfrontacji**: przyznaj po jednym żetonie dla każdego bohatera, który brał udział w starciu.
- **Za doskonałe hasło**: gdy któryś z graczy powie coś, co was szczerze rozbawi, odpowie przeciwnikowi doskonałą ripostą albo w inny sposób ubarwi sesję, powinieneś nagrodzić go żetonem.
- **Za przełom**: gdy bohaterom uda się osiągnąć ważny punkt rozwoju fabuły, domyślić się czegoś istotnego dla intrygi lub dojść do przełomowych wniosków, należy im się po żetonie.
- **Za heroizm**: czasem zdarza się, że postać zrobi coś naprawdę bohaterskiego, dokona bezinteresownego czynu, który w filmach zawsze nagradzany jest medalem. Spokojnie możesz nagrodzić go żetonem.

Konfrontacje finałowe

Starcie z głównym przeciwnikiem ważnej przygody, zwłaszcza jeśli wieńczy całą kampanię, powinno zostawić niezatarte wrażenie.

Dobra finałowa konfrontacja wymaga od graczy dużego zaangażowania, jest urozmaicona, stanowi poważne wyzwanie dla bohaterów i jest niesamowicie efektowna.

Wiele dobrych pomysłów na starcia finałowe można znaleźć, obserwując walki z *bossami* w grach wideo typu „God of War" czy „Devil May Cry". Poniższe zasady pozwalają uzyskać podobne efekty na sesji **Wolsunga**.

Za kulisami: Doraźna motywacja

Jeśli bardzo ci zależy na tym, żeby bohaterowie podążyli za nie do końca oczywistym wątkiem, możesz powiedzieć o tym wprost i poprzeć swoją prośbę odpowiednim motywatorem, np.: „Każdy bohater, który na tej sesji ujeździ dzikiego mustanga otrzyma jeden żeton".

Za kulisami: Czemu trzy etapy?

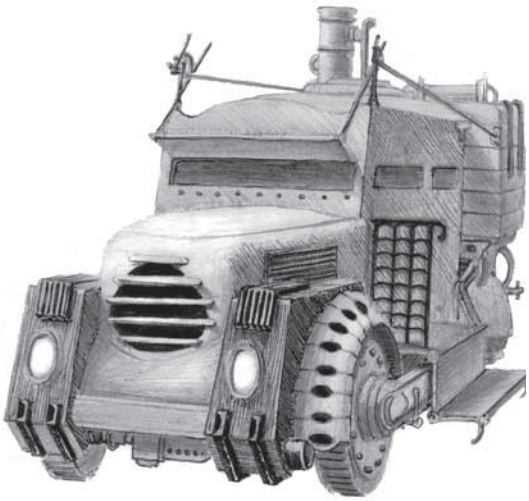
Finałowy przeciwnik powinien być trudny do pokonania. Najprościej uzyskać ten efekt, zwiększając mu odpowiednio obronę (lub jej odpowiednik) i odporność – trzeba jednak uważać, by nie przesadzić. Gdy przeciwnik ma zbyt wiele znaczników odporności, trudno wykonać udane dobicie i walka zaczyna się dłużyć.

Rozbicie planowanej odporności na trzy, pozwala przeprowadzić trzy zróżnicowane konfrontacje pod rząd. Ponieważ bohaterom nie odnawia się odporność, poziom wyzwania będzie wysoki. Jednocześnie każdy z etapów będzie można w rozsądnym czasie zakończyć dobiciem.

Trzy etapy

Gdy planujesz finałową konfrontację z głównym przeciwnikiem, podziel ją na kilka etapów – najlepiej trzy – i rozegraj według poniższych zasad:

- na początku każdego etapu przeciwnik otrzymuje nowe znaczniki odporności;
- z punktu widzenia bohaterów konfrontacja jest jedna – ich odporność nie odnawia się na początku nowego etapu;
- każdy etap można zakończyć dobiciem;
- im bardziej etapy się różnią, tym lepiej.



Przykład: *Bohaterowie walczą z szalonym wynalazcą, sterującym olbrzymim behemotem. Pierwszy etap to walka z samym golemem. Gdy bohaterowie zwyciężą, behemot rozpada się i można rozpocząć drugi etap. Z płonącego wraku wyłania się przeciwnik w potężnym pancerzu wspomaganym, a u jego boku staje oddział wiernych siepaczy. Antagonista otrzymuje nowe znaczniki odporności i sojuszników. Gdy bohaterom uda się wyeliminować poplecznków i dobić przeciwnika, drugi etap się kończy. Szaleniec, widząc że nie ma szans, odpala silniki odrzutowe i odlatuje w uszkodzonym pancerzu. Trzeci etap starcia to pościg. Przeciwnik znowu dostaje odpowiednią liczbę znaczników odporności. Gdy bohaterowie dopadną wroga, starcie kończy się i szaleniec zostaje ujęty. Pozbawiony behemota, siepaczy i pancerza wspomaganego natychmiast się poddaje.*

Kombinacje

Finałowa walka powinna być niepowtarzalna. Im więcej ciekawych rzeczy się podczas niej wydarzy, tym lepiej. Poniżej znajdziesz rozwiązania, które sprawdziły się na naszych sesjach. Możesz dowolnie je łączyć i zmieniać. Jeśli uznasz za stosowne, możesz też wymyślić zupełnie nowy element mechaniki.

Finałowe starcie musi być niezwykłe!

- **Mieszanie typów konfrontacji** – każdy z etapów jest innym typem starcia. Bohaterowie korzystają z najwyższej z odporności.

  Przykład: *Pierwszy etap to pościg za mordercą po dachach i zaułkach Lyonesse. Drugi jest dyskusją na oczach gapiów i konstabli policji, w której morderca, szanowany przemysłowiec, stara się zrzucić winę na bohaterów i doprowadzić do ich aresztowania. Trzeci etap to walka. Morderca bierze zakładniczkę z tłumu i walczy o życie.*

- ***Va banque*** – ostatni etap konfrontacji jest grą *va banque*. Bohaterowie i przeciwnik otrzymują dodatkowe znaczniki odporności. Jeśli gracze nie chcą ryzykować postaci, mogą się wycofać i pozwolić przeciwnikowi uciec. Oznacza to przegraną.

  Przykład: *Po długim polowaniu, zmęczeni i osłabieni malarią bohaterowie stają przed jaskinią olbrzymiej mantikory. Patrzą na ogryzione ludzkie kości rozrzucone przed wejściem i wiedzą, że albo wyjdą ze skórą potwora, albo nie wyjdą w ogóle. To ostatni moment, by się wycofać.*

- **Zmiana taktyki** – w każdym z etapów przeciwnik stosuje odmienną taktykę: atakuje, broni się,



wzywa pomocy, stara się wyeliminować jednego bohatera, atakuje wszystkich na zmianę, gra na czas itp.

Przykład*: Oskarżony o kontakty z venrierowcami książę w pierwszym etapie starcia wykorzystuje swoją pozycję oraz sympatię, jaką darzą go pozostali uczestnicy balu, by obrócić całą sprawę w żart. W drugim etapie stara się zdyskredytować najbardziej aktywnego z bohaterów i przy pomocy sfabrykowanych dowodów zniszczyć go towarzysko. W trzecim etapie, przyparty do muru, odsłania swoją prawdziwą twarz i wzywa upiory, by opętały wszystkich obecnych.*

- **Dodatkowe cele** – oprócz pokonania przeciwnika bohaterowie mają do osiągnięcia dodatkowe cele, reprezentowane oddzielną ścieżką odporności. Mają do wyboru, albo zużywać akcje na atakowanie wroga, albo na realizowanie celów pobocznych.

  Przykład*: Szalony golem niszczy laboratorium i stara się zabić bohaterów, którzy próbują tymczasem ocalić dokumentację techniczną. Golem ma własną odporność – oprócz tego na stole leży sześć znaczników, reprezentujących ważne dokumenty. Każdy sukces i podbicie na teście techniki (ST 20) pozwala zdjąć jeden znacznik. Jeśli przed końcem walki bohaterowie zbiorą wszystkie sześć znaczników, uzyskają pełną dokumentację umożliwiającą odtworzenie golema.*

- **Różne sposoby na wygraną** – w którymś etapie z przeciwnikiem można walczyć na więcej niż jeden sposób i bohaterowie wybierają, jaką taktykę stosują. Przeciwnik ma kilka ścieżek odporności i wystarczy pokonać go na jednej z nich.

  Przykład*: Opętany przez demony okultysta przygląda się z bezpiecznego miejsca, jak przyzwane przez niego monstra okrążają bohaterów. Gracze mają do wyboru: walczyć z potworami lub starać się przemówić wrogowi do sumienia i skłonić go do odwołania sług. Każdy z bohaterów może wybrać własną taktykę, choć zapewne co najmniej jeden zajmie się powstrzymywaniem bestii.*

- **Dogrywka** – choć główny przeciwnik przegrywa, bohaterów czeka jeszcze jedno, niespodziewane starcie.

  Przykład*: Bohaterom udało się przerwać złowrogi rytuał odprawiany na starym cmentarzu. Kultyści leżą nieprzytomni, a ich magia rozprasza się w powietrzu. Nagle, zza nagrobków wyłaniają się pokraczne sylwetki ghouli, które aż do tej chwili ukrywały się, wystraszone fluktuacjami energii magicznej. Teraz już nic nie stoi między nimi a intruzami... Bohaterów czeka ostatnia przeprawa.*

- **Arena** – starcie rozgrywa się w wyjątkowo niebezpiecznym miejscu. Na czas konfrontacji, jeden z kolorów kart oznacza zagrożenie. Każdy, kto dostanie kartę inicjatywy w tym kolorze, musi natychmiast wykonać stosowny test lub traci znacznik (albo punkt Kondycji, Reputacji itd., zależnie od kontekstu). Bohaterowie i przeciwnik mogą również zagrywać w ramach akcji karty w danym kolorze, by zmusić wybraną postać do przeprowadzenia testu.

  Przykład*: Gdzieś w Winlandii, bohaterowie ścigają paromobilem uciekającego złoczyńcę. Niestety okazuje się, że dno doliny pełne jest uśpionych gejzerów. Za każdym razem, gdy ktoś dostanie pika ♠ jako kartę inicjatywy, musi wykonać test pojazdów o ST 15, albo stracić jeden znacznik lub punkt Kondycji (do wyboru). Jednocześnie, gracze mogą w ramach swoich akcji zagrywać piki ♠, by pod kołami przeciwnika wystrzelił gejzer.*

Różne sytuacje z życia bohatera

Poniżej opisujemy z perspektywy zasad kilka specyficznych sytuacji, do których może dojść na sesjach **Wolsunga**.

Wynalazki

Czasy **Wolsunga** to epoka wielkich wynalazków i temat przełomowych urządzeń zapewne pojawi się na waszych sesjach. Możliwe, że gracze sami będą chcieli stworzyć jakiś wynalazek, unikatowy na skalę światową.

Jeśli odczujecie potrzebę uregulowania wynalazczości pod kątem zasad, mamy kilka sugestii:

- każdy przełomowy wynalazek jest gadżetem, z wszystkimi tego konsekwencjami: jego istnienie trzeba uzasadnić fabularnie i wykupić za PD;
- jeśli to bohaterowie bawią się w wynalazców, powinni mieć stosowną specjalizację odpowiedniej umiejętności;
- jeżeli na sesjach ma pojawić się wynalazek zmieniający oblicze świata (wehikuł czasu, rakieta kosmiczna) warto poświęcić mu całą kampanię;

- gdy bohaterowie zdobędą na wyłączność nowy wynalazek, przypilnuj, żeby przez co najmniej kilka sesji nikt inny nie korzystał z podobnych urządzeń – postęp technologiczny nie następuje błyskawicznie i warto, by gracze nacieszyli się nową zabawką.

Bicie rekordów

Prędzej czy później bohaterowie postanowią zmierzyć się z najlepszymi lub dotrzeć tam, gdzie jeszcze nikt nie dotarł. Bicie rekordów doskonale pasuje do konwencji **Wolsunga**.

Przykładowe dziedziny to:

- największa prędkość (wiwerną, paromobilem, pociągiem, sterowcem itp.);
- najszybsze pokonanie danej trasy (wiwerną, paromobilem, pociągiem, sterowcem itp.);
- najwyższy pułap (wiwerną, sterowcem, balonem);
- najgłębsze zanurzenie (łodzią podwodną, w skafandrze, batyskafem);
- znalezienie największego (diamentu, rubinu, samorodka itp.);
- upolowanie największego okazu (bawołu, gryfa itp.).

Nie zachęcamy do prowadzenia drobiazgowych tablic z konkretnymi wartościami. Jeśli chciałbyś osadzić bicie rekordów w kontekście zasad, skorzystaj z poniższych propozycji. Ich celem jest oddać emocje związane z dokonywanym wyczynem, a nie symulację rzeczywistości.

- Do bicia rekordu potrzebny jest gadżet (pojazd, mapa, strzelba). Nie da się dokonać czegoś tak niezwykłego przy użyciu zwykłego z ekwipunku.
- Pobicie rekordu zawsze wymaga co najmniej jednej poważnej konfrontacji: albo z konkurentem do tytułu, albo z niespodziewanymi przeciwnikami (np.: kultystami strzegącymi klejnotu, latającym lewiatanem, geniuszem zbrodni w jego podwodnej bazie).
- Wygrana przynosi satysfakcję i dodaje skrzydeł – rekordziści mogą od razu odzyskać wszystkie punkty Reputacji lub Kondycji (wybór gracza).

Polowania

Wyjazdy do dworków myśliwskich w Slawii, safari na lemuryjskich sawannach czy tradycyjne alfheimskie polowania na lisa są bez wątpienia ciekawym wydarzeniami, które warto wprowadzić na sesję.

Większość polowań najlepiej rozegrać jako jeden lub więcej testów spornych – zwykle nie mają one wystarczającej dozy ryzyka, by uzasadnić konfrontację.

Poniżej znajdziesz kilka przypadków, w których polowanie może stać się powodem do emocjonującej konfrontacji.

- **Łowy na grubego zwierza** – bestia, z którą mierzą się myśliwi nie planuje uciekać i może wyrządzić im poważną krzywdę. W przypadku, gdy zwierzę jest finałowym przeciwnikiem, pierwszy etap starcia jest zwykle pościgiem, a ostatni walką.
- **Dzikie ostępy** – polowanie odbywa się w trudnym terenie i jeśli myśliwi zabrną za daleko, mogą znaleźć się w nie lada kłopotach. Konfrontacja jest pościgiem, w którym dobić można tylko przy pomocy *strzelania* lub *walki*. W razie przegranej, bohaterowie tracą dodatkowo punkt Kondycji.
- **Zawzięta rywalizacja** – celem jest nie tyle upolować zwierza, co ustrzelić więcej lub szybciej niż rywal. Zależnie od okoliczności, starcie może mieć dowolny typ – z tym zastrzeżeniem, że wygrany okazuje się skuteczniejszym myśliwym, a przegrany traci punkt Reputacji.

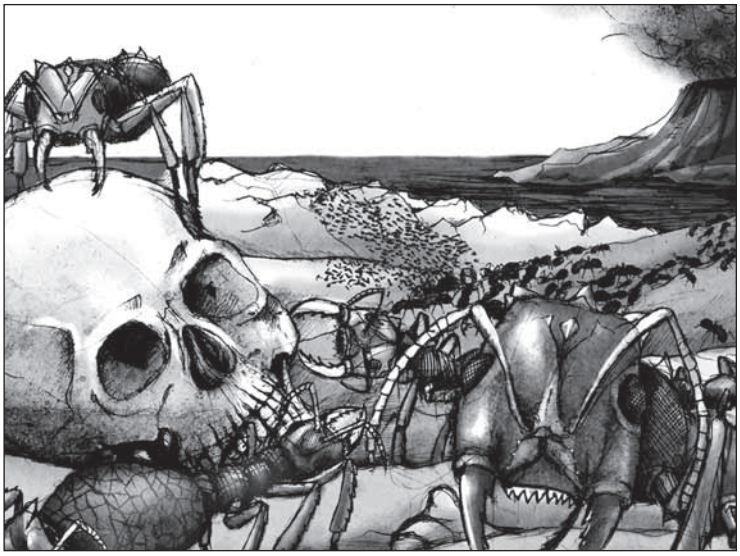
Roje

Popkultura aż roi się od rojów różnych nieprzyjemnych stworzeń. Doły wypełnione wężami, chmury szarańczy, kolumny mięsożernych mrówek, przelewające się mrowie skarabeuszy, pszczoły–zabójcy – to klasyczne motywy, znane z wielu filmów, gier i książek.

W **Wolsungu** do specyficznego wyzwania, jakim jest rój, można podejść na trzy sposoby.

- **rój jako pułapka** – chmarę stworzeń należy potraktować jak kolejne zagrożenie naturalne. Odpowiedni test pozwala je ominąć, a porażka kosztuje punkt Kondycji.

  Przykłady*: dół z wężami (odwaga ST 15, przyroda ST 15 lub ekspresja ST 20), rój rozwścieczonych pszczół (wysportowanie ST 15), bagienne ogniki (okultyzm ST 10)*
- **rój jako atak obszarowy** – mrowie owadów jest elementem konfrontacji z potężniejszym prze-



ciwnikiem i sposobem opisu jego ataków obszarowych. Zwykle atak taki przeprowadza się raz na scenę i odnawia za żeton.

Przykłady*: Mumia przyzywająca mięsożerne skarabeusze, utopiec plujący pijawkami, szalony naukowiec kontrolujący roje pszczół za pomocą feromonów.*

- **rój jako przeciwnik** – rój jest wrażliwy tylko na niektóre rodzaje ataków (np.: ogień, wodę, dym) i zwykła broń nie robi na nim wrażenia. Dobicie oznacza zwykle zabicie królowej lub zniszczenie gniazda. Dodatkową stawką w starciu jest często punkt Kondycji.

  Przykład*: wejścia do starej świątyni strzeże rój szerszeni, który założył gniazdo w spękanych kamieniach nad wejściem. Atakuje wszystkie istoty w pobliżu. By dostać się do wnętrza, trzeba pozbyć się insektów raz na zawsze.*

Sztuka zakazana

Wśród klasycznych przeciwników bohaterów **Wolsunga** niepoślednią rolę grają nekromanci i szaleni okultyści. W tej sekcji znajdziesz atuty, zaklęcia i gadżety które pozwolą stworzyć ciekawych antagonistów, parających się zakazanymi gałęziami magii.

Atuty

Opisane w tej sekcji atuty **nie są przeznaczone** dla bohaterów graczy. Postaci praktykujące zakazaną magię dopuszczają się czynów zbyt niegodziwych, by dało się je pogodzić z konwencją, wedle której działają bohaterowie **Wolsunga**.

Demonolog

Koszt: nieistotne, tylko dla postaci niezależnych.

Wymagania: znajomość dowolnej ścieżki magii.

Opis: Postać ostatecznie oddaje się we władanie demonicznym potęgom z otchłani Astralu i zostaje demonologiem (☛312).

Nekromanta

Koszt: nieistotne, tylko dla postaci niezależnych.

Wymagania: znajomość dowolnej ścieżki magii.

Opis: Postać bez reszty zagłębia się w badanie tajemnic śmierci i nieżycia – zostaje nekromantą (☛312).

Kradzież snów

Koszt: nieistotne, tylko dla postaci niezależnych.

Wymagania: znajomość dowolnej ścieżki magii.

Opis: Mag poznał sekret kradzieży snów. Potrafi wykorzystywać zrabowane myśli i marzenia do napędzania własnej magii. Postać musi spędzić przynajmniej godzinę przy śpiącej ofierze, po czym wykonuje przeciwstawny test umiejętności magicznej, przeciw *ekspresji* ofiary. Sukces pozwala magowi aktywować zużytą moc lub zaklęcie. Ofiara kradzieży snów budzi się wycieńczona i traci jeden punkt Kondycji.

Rytualna ofiara

Koszt: nieistotne, tylko dla postaci niezależnych.

Wymagania: demonolog.

Opis: Mag zasila swoją magię w najbardziej odpychający sposób – wykorzystując moc przelanej krwi i cierpienia. Zawsze, gdy postać dokona rytualnego mordu na istocie rozumnej, aktywuje ponownie wszystkie zużyte moce i zaklęcia.

Wyssanie energii życiowej

Koszt: nieistotne, tylko dla postaci niezależnych.

Wymagania: nekromanta.

Opis: Mag potrafi wysysać siły życiowe z otoczenia i zasilać nimi swoje moce oraz zaklęcia. Raz na scenę nekromanta może wykonać test przeciwstawny do ofiary (jego rodzaj ustala się przy wykupieniu atu-

tu). Jeżeli wygra, mag aktywuje wybraną moc lub zaklęcia, a ofiara traci jeden żeton lub, jeśli ich nie posiada, punkt Kondycji.

Demonolog – zakazana ścieżka magii

Demonolog zyskuje potęgę dzięki paktom z najbardziej przerażającymi mieszkańcami Astralu – mrocznymi bogami i książętami demonów. Z perspektywy zasad, demonologowie korzystają z tego typu magii, które znali przed upadkiem w otchłań deprawacji. Różnice objawiają się głównie na poziomie opisu.

Zakres: opętania, pakty demoniczne, chowańce.

Wizualizacja: macki ektoplazmy, przyzwania demonów, zapach siarki, koszmary senne, niepokojące cienie, bluźniercze szepty.

Umiejętność magiczna: zależna od typu magii.

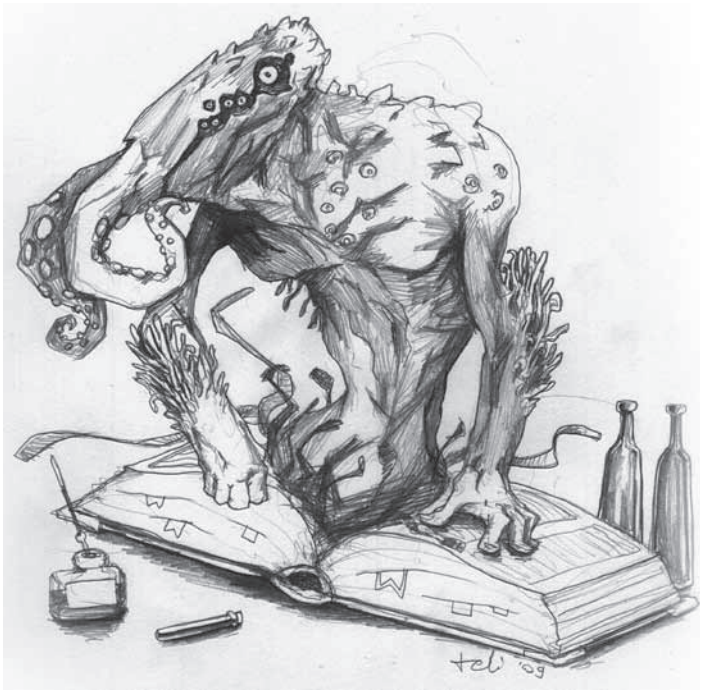
Tło: rozdział **Magia** (☞136).

Unikatowa moc: Zależna od typu magii oraz Kuszenie.

Krytyczny pech: Gdy na teście z użyciem mocy lub zaklęcia wypadnie krytyczny pech, demonolog ulega przejściowemu szaleństwu i na rundę zwija się w kłębek. Zaczyna drzeć sobie skórę na twarzy lub czyni coś równie spektakularnego.

Zasady specjalne: zależne od typu magii.

Odzyskiwanie *many*: zależnie od typu magii.



Koncepcje postaci

- **Demonolog-artysta** – skrzypek, który zaprzedał duszę diabłu. Jego muzyka budzi w słuchaczach najgłębiej skrywane lęki i najdziksze instynkty. Uwielbienie, jakim otaczają go wielbiciele, graniczy z opętaniem.
- **Demonolog-dziki talent** – pochodzi z rodziny, która od pokoleń zadaje się z demonami, a jego moce są efektem skażonej krwi. Potrafi przemykać się przez Astral, ożywiać zabawki i postaci na zdjęciach oraz w książkach.
- **Demonolog-rytualista** – stara, pomarszczona wiedźma, której ofiary z ludzi przywracają na chwilę młodość. Ma na swoje usługi mrowie demonicznych chowańców.
- **Demonolog-spirytysta** – przemysłowiec, który kontakty z Otchłanią uważa za dobrą inwestycję. Poluje na dusze i Prawdziwe Imiona sławnych osób, by sprzedawać je swoim panom za kolejne przysługi. Mistrz manipulacji.
- **Demonolog-technomanta** – pionier spirytechniki, który zszedł na złą drogę. Konstruuje urządzenia napędzane skradzionymi snami i duszami pechowców, którzy zgłosili się do udziału w eksperymentach. Potrafi budzić demony ukryte w zwykłych z pozoru urządzeniach.

Nekromanta – zakazana ścieżka magii

Nekromanci to magowie, którzy zabrnęli za daleko podczas badań nad śmiercią i nieżyciem. Korzystają z tego typu magii, który znali przed zaprzedaniem się śmierci. Różnice objawiają się głównie w wizualizacji.

Zakres: śmierć, nieumarli, nawiedzenia.

Wizualizacja: głębokie cienie, zimno, kości, animowane zwłoki, wyblakłe strzępy wspomnień, wyniszczające choroby, starość.

Umiejętność magiczna: zależna od typu magii.

Tło: rozdział **Magia** (☞136).

Unikatowa moc: Zależna od typu magii oraz Władza nad śmiercią.

Krytyczny pech: Gdy na teście z użyciem mocy lub zaklęcia wypadnie krytyczny pech, nekromanta traci punkt Kondycji.

Zasady specjalne: zależne od typu magii.

Odzyskiwanie *many*: zależnie od typu magii.

Koncepcje postaci

- **Nekromanta-artysta** – malarz, który do farb dodaje krew swoich ofiar. W jego portretach uwięzione są upiory, a krajobrazy otwierają bramy w zaświaty.
- **Nekromanta-dziki talent** – bohater, który zginął i wrócił zza bram śmierci odmieniony. Jego dotyk wysysa życie, a głos ożywia zmarłych. Zawsze towarzyszy mu mróz i przejmujące wycie wiatru.
- **Nekromanta-rytualista** – ekscentryczny arystokrata, który nie pozwala służbie i rodzinie odejść. Żyje w samotnym dworze, otoczony przez zombie i ghoule.
- **Nekromanta-spirytysta** – przywódca loży, której prawdziwym celem jest przygotowanie Wotanii na powrót ven Riera. W gabinecie trzyma zmumifikowane głowy dawnych rywali i używa ich jako doradców.
- **Nekromanta-technomanta** – twórca nekrogolemów, eksperymentujący nad połączeniem metalu i martwej tkanki. Jest opętany wizją stworzenia maszyny różnicowej, wykorzystującej do obliczeń ludzkie mózgi.

Zakazane moce

Kuszenie

Zaszczepianie myśli, skłanianie do działania wbrew moralności i własnym interesom.

Warianty: hipnotyczny głos, bezcielesne szepty, przeklęty tomik poezji, rozkaz nagrany na płycie gramofonowej.

Gdy moc jest aktywna: sprawia, że osoby w pobliżu są skłonne rozważać czyny niemoralne i haniebne.

Karty z ręki: namawianie do złego lub wstydliwego uczynku.

Bonus: +5 podczas namawiania do złego.

Władza nad śmiercią

Ożywianie zwłok, tworzenie i kontrolowanie nieumarłych.

Warianty: złowrogie amulety, woskowe laleczki, zaklęcia w dawno zapomnianych językach, maszyny piekielne.

Gdy moc jest aktywna: mag może wydawać rozkazy nieumarłym i prowadzić krótkie rozmowy z niespokojnymi duchami.

Karty z ręki: kontrola i tworzenie nieumarłych.

Bonus: przyzywa grupę 5 zombie.

Scenerie

Czym byłaby gra akcji bez różnorodnych, barwnych scenerii, w których nadzwyczajni bohaterowie przeżywają swoje niezwykłe przygody?

W dalszej części rozdziału znajdziesz propozycje kilkudziesięciu scenerii, z których każda opisana jest według poniższego schematu.

Specjalne: zupełnie opcjonalne zasady, podkreślające wyjątkowość scenerii. Jeśli pasują do sesji, zastosuj je, jeśli nie – zignoruj.

Elementy: przedmioty, osoby oraz inne elementy otoczenia, które można znaleźć w danej scenerii. Przydadzą ci się podczas opisów i pomogą podpowiedzieć graczom ciekawe zastosowania archetypów.

Antagoniści: przykładowi przeciwnicy, na których można się natknąć w danym miejscu. Nie wszyscy są opisani w rozdziale **Obsada** – spokojnie jednak możesz zastosować statystki innego potwora, zmieniając opis.

Zagrożenia: jeśli potrzebna ci pułapka, w którą mogą wpaść bohaterowie, albo powód, dla którego mogliby stracić punkt Kondycji, w tym punkcie znajdziesz inspiracje.

Skandale: inspiracje dla wątków społecznych i sytuacji, które mogą zakończyć się utratą Reputacji.

Cele: powody, dla których bohaterowie graczy lub postaci niezależne miałyby odwiedzić daną scenerię i pomysły, czego mogą chcieć antagoniści.

Lista scenerii

W dalszej części rozdziału znajdziecie przykładowe scenerie, do wykorzystania na sesjach **Wolsunga**.

Arktyka

Specjalne: postaci nie mogą odzyskiwać Kondycji dopóki nie odpoczną w cieple.

Elementy: dryfujące kry, góry lodowe, przerażająco zimna woda, foki, lwy morskie, białe niedźwiedzie, lewiatany, pingwiny, bazy badawcze, uwięzione w lodzie wraki okrętów, oślepiający śnieg, wioski Eskimosów, tajemnicze ruiny pod śniegiem, sanie zaprzęgnięte w psy, zorza polarna, burze śnieżne, trzaskający mróz, białe noce i dni polarne.

Antagoniści: białe niedźwiedzie, dzikie plemiona ogrów, lewiatany, lodowe upiory.

Zagrożenia: mróz, pękające kry, szczeliny w pokrywie śnieżnej, zamiecie, uboga dieta.

Skandale: szaleństwo polarnej nocy, zderzenie kultur, przypadkowe zaręczyny z córką wodza, przegrana w pojedynku na opowieści.

Cele: wyprawa na biegun, poszukiwanie zaginionej ekspedycji, polowanie na lewiatany, poszukiwanie złóż węgla, badanie legend ogrzych plemion.

Bagna

Specjalne: niepewny grunt – podczas walk i pościgów postać, która dostanie jako kartę inicjatywy trefla ♣, musi wykonać test *wysportowania* o ST 10 lub natychmiast traci jeden znacznik.

Elementy: bagienne opary, roje komarów, trzęsawiska, mętne bajora, błoto, oczka porośnięte rzęsą wodną, dzikie ptactwo, niezwykłe rośliny, bagienne ogniki, kępy trawy, omszałe konary, zgniłe pnie drzew, resztki starych grobli i śluz, świeżo zbudowane kanały, głośno grające żaby, węże, odcięte od świata osady, kępy wikliny, brzęczenie much, uroczyska i zapomniane święte miejsca.

Antagoniści: hydra, utopce, zapomniane pogańskie bóstwa, topielice.

Zagrożenia: utonięcie w bagnie, gorączka błotna, pokąsanie przez gzy, wycieńczenie, przewrócona łódź.

Skandale: ubłocone ubranie i nieprzyjemny zapach, utrata fragmentów garderoby, wyprowadzenie towarzystwa na manowce.

Cele: polowanie na kaczki, pogoń lub ucieczka, poszukiwania rozbitej wiwerny, dyskretne przekroczenie granicy, badania antropologiczne.

Bal

Specjalne: za żeton postać może skutecznie rozpuścić właściwie dowolną plotkę, dotyczącą innego uczestnika balu.

Elementy: świeczniki, olbrzymie lustra, śliski parkiet, muzycy, zastawione stoły, tańczące pary, eleganckie stroje, lokaje, zapach perfum, maski, zabawy towarzyskie.

Antagoniści: namolni absztyfikanci, wścibskie starsze panie, wstawieni oficerowie, golemiczny majordomus z zasadami.

Zagrożenia: nieświeża sałatka z łososia, upadek podczas tańca, odurzenie alkoholowe, spadające żyrandole, odłamki roztrzaskanych luster.

Skandale: ośmieszenie, spoliczkowanie, zbytnia poufałość, nieznajomość skomplikowanej etykiety, pomylona tożsamość.

Cele: zapobieżenie zamachowi, romans, kradzież, podsłuchanie tajemnicy, ośmieszenie wroga, zdemaskowanie oszusta, zdobycie tytułu królowej balu.

Bar / Restauracja

Specjalne: podczas testów mających na celu uniknięcie skandalu każdy punkt Bogactwa, poświęcony na napiwki, dodaje jedną kość do puli.

Elementy: białe obrusy, srebrne sztućce i porcelanowa zastawa, świeczniki i lampy maniczne, kelnerzy z tacami pełnymi potraw, piętrowe desery, wazy z parującą zupą, widelce do mięsa, noże do ryb, astronomiczne rachunki, kierownik sali z imponującymi bokobrodami, dyskretnie grająca orkiestra, golemiczni kelnerzy, wahadłowe drzwi do kuchni, bogate menu w obcym języku.

Antagoniści: kąśliwi współbiesiadnicy, sfrustrowani kelnerzy, nieznośne bachory, uzbrojone niziołki wyskakujące z tortu.

Zagrożenia: nieświeży tatar, zbyt gorąca zupa, wyszarpnięty obrus, trucizna, przewracający się stos talerzy.

Skandale: nieumiejętne posługiwanie się sztućcami, złe maniery przy stole, niewłaściwie dobrane wino, palenie podczas posiłku, niewypłacalność, odmowa poczęstunku.

Cele: negocjacje handlowe, przyjęcie urodzinowe, spotkanie z nielubianymi krewnymi, bankiet z ważnej okazji, romans.

Biblioteka

Specjalne: bezwzględna cisza: +5 do wszystkich testów związanych z nasłuchiwaniem i *spostrzegawczością*.

Elementy: wysokie regały, książki, drabiny, strzeliste okna, stoliki z lampkami, ukryte zakamarki, niezmącona cisza, winda towarowa, wózki na książki, roczniki czasopism w twardych oprawach, wielotomowe encyklopedie, inkunabuły, maszyny różnicowe, bibliotekarki, garbaci woźni, chochliki, szafy z kartotekami.

Antagoniści: agresywne bibliotekarki, fikcyjne postaci zstępujące z kart książek.

Zagrożenia: lawina książek, nagłe pożary, przewracające się regały, sprowadzające szaleństwo manuskrypty.

Skandale: niszczenie książek, hałasowanie, nieprzystojne zachowania wśród regałów, zbytnie zainteresowanie niewłaściwymi lekturami.

Cele: *grimoiry* z zakazanymi zaklęciami, specjalistyczna wiedza, białe kruki, romans z bibliotekarką, gazety sprzed lat, tajne katakumby pod biblioteką.

Buduar

Specjalne: wszystkie dyskusje rozgrywają się w sytuacji prywatnej, wtargnięcie do buduaru wbrew woli gospodarza oznacza automatyczną utratę punktu Reputacji.

Elementy: szafki z lustrami, parawany, dyskretne oświetlenie, zapach perfum, jedwabne tapety, gramofon, mnóstwo buteleczek i puzderek z kosmetykami, grzebienie i szczotki do włosów, gorsety, suknie na wieszakach, szafki z mnóstwem szuflad, pastelowe kolory, pokojówka, niewymowne fragmenty garderoby.

Antagoniści: śmiertelnie urażona właścicielka, rozsierdzony i zazdrosny małżonek, wścibska pokojówka.

Zagrożenia: siarczysty policzek, psiknięcie perfumami w oczy, cios gorącą lokówką.

Skandale: śmiertelna uraza, którą zachowa właścicielka, demaskacja, przenikliwe okrzyki, niecichnące plotki.

Cele: zuchwały romans, zdobycie dowodów, ukrycie się w niespodziewanym miejscu, zdemaskowanie oszustwa, zdobycie włosów na potrzeby magii, zaklęte lustro, próbki perfum, nowe zaklęcia kosmetyczne.



Cmentarz

Specjalne: aby wejść nocą na cmentarz, trzeba zdać test Strachu (ST 10 lub więcej, jeśli miejsce cieszy się złą sławą).

Elementy: pochylone omszałe nagrobki, nieczytelne napisy, migoczące znicze, zapach wilgotnej ziemi i więdnących kwiatów, nisko płożąca się mgła, usychające drzewa chciwie wyciągające gałęzie, ławeczki, zaniedbana kaplica, alejki wysypane żwirem, wieńce i szarfy z napisami, płot z kutego żelaza, szopa na narzędzia.

Antagoniści: ghoule, strzygi, upiory, rabusie grobów, obłąkany grabarz.

Zagrożenia: upadek do rozkopanego grobu, zakażenie jadem trupim, pogrzebanie żywcem, niefortunne uderzenie w granitowy pomnik.

Skandale: bezpodstawna panika, oskarżenia o profanację lub rabowanie grobów, ukochani zmarli powracający zza grobu, przebudzenie z letargu w połowie pogrzebu.

Cele: zdobycie artefaktu, mapy lub pamiętnika pogrzebanego wraz z właścicielem, pospieszna ekshumacja w celu identyfikacji zwłok lub przeprowadzenia sekcji, polowanie na ghoule, ukrywanie zrabowanych skarbów.

Cyrk

Specjalne: za żeton postać może wprowadzić na scenę dzikie zwierzę, które wydostało się z klatki. Bohater nie ma żadnej kontroli nad bestią.

Elementy: arena wysypana piaskiem, trybuny, reflektory, kolorowe namioty, cyrkowcy w ekstrawaganckich kostiumach, dzikie zwierzęta, wysoko rozpięte liny, trampoliny, płonące obręcze, wozy podróżne, golemy wróżebne, rozentuzjazmowane dzieci.



Antagoniści: miotacze noży, połykacze ognia, treserzy lwów, siłacze, złowrogie koboldy w olbrzymich cylindrach, dzikie zwierzęta.

Zagrożenia: stratowanie przez tłum, upadek z trapezu, zatrucie słodyczami.

Skandale: zbyt wyzywające kostiumy, ośmieszenie przez klauna, bitwa na torty śmietanowe, zagubienie podopiecznego.

Cele: wątpliwa rozrywka, wizyta u wróżbitki, wymiana tajnych wiadomości, ucieczka do cyrku, poszukiwania porwanego spadkobiercy.

Dachy

Specjalne: lęk wysokości – za każdym razem, gdy postać dostanie jako kartę inicjatywy pika ♠, musi zdać test *odwagi* o ST 10 lub stracić jedną kość.

Elementy: balkony, wąskie gzymsy, balustrady, niepewne podłoże, stare dachówki, labirynty kominów, zawrotne wysokości, podłoże zapadające się pod nogami, rozwieszone pranie, anteny krystalografów, rury pneumy, dogodne punkty obserwacyjne, zejścia na strychy, drabiny, wąskie kładki, urywające się rynny.

Antagoniści: gargulce, harpie, włamywacze, wścibskie staruszki z lornetkami.

Zagrożenia: upadek, poluzowane barierki, nagłe podmuchy wiatru, rozwścieczone gołębie.

Skandale: panika spowodowana lękiem wysokości, posądzenia o podglądactwo, upadek prosto na prywatną uroczystość, oskarżenia o złodziejstwo.

Cele: pościg, ucieczka, obserwacja, powstrzymanie zamachowca, alternatywna droga do wnętrza domu, włamanie.

Doki

Specjalne: udany test *półświatka* o ST 15 zapewnia do końca sceny dostęp do dowolnie egzotycznego ekwipunku.

Elementy: statki, liny cumownicze, kontenery pełne egzotycznych towarów, żurawie portowe, taśmociągi do załadunku węgla, góry siarki, bele materiałów, skrzynie z herbatą, klatki z dzikimi zwierzętami, tłum robotników portowych, podnośniki parowe, budynki kapitanatu, pomosty i mola, falochrony,

brudna i śmierdząca woda, staruszkowie z wędkami, parowe pogłębiarki, barki i holowniki, latarnia morska, kanały prowadzące wgłąb lądu, zbiorniki z wodą, rury odprowadzające ścieki, ceglane ściany, stada mew, zakłady przetwórstwa ryb i targ rybny, marynarze z wszystkich zakątków świata.

Antagoniści: pijani marynarze, parowi piraci, werbownicy, utopce, dzikie zwierzęta w ładowniach.

Zagrożenia: spadające skrzynie, toczące się beczki, osypujący się węgiel, upadek między pomost a burtę statku.

Skandale: gwizdanie, próby dostania się na statek bez pozwolenia, posądzenie o kradzież, otwieranie kontenerów.

Cele: przejęcie cennego ładunku, zaokrętowanie się, śledztwo w sprawie przemytu, poszukiwanie porwanego, spotkanie z informatorem.

Folwark

Specjalne: za żeton postać, która przyjaźni się z właścicielem folwarku, może wprowadzić na scenę pomocników – służbę i parobków.

Elementy: stajnie, konie czystej krwi, hodowlany jednorożec i jego treserka, psy do polowań, stajenni, stogi siana, kupy kompostu, ogrody z magicznie utrzymywanym mikroklimatem, kurniki, gołębniki, ptactwo plątające się pod nogami, dzieci łażące po drzewach, kosze owoców, sady jabłkowe, publiczne ścieżki przecinające posiadłość.

Antagoniści: krzepki parobek, brytan obronny, ambitny koniuszy, gajowy z rusznicą, ogr ogrodnik.

Zagrożenia: upadek z konia, dół z wapnem, wściekły indor, stado kaczek, rozjuszony buhaj.

Skandale: romans z mleczarką, romans z ogrem ogrodnikiem, zbyt ekscentryczne i nowatorskie zachowanie, wścibstwo.

Cele: polowanie na lisa, wizyta u krewnych, odpoczynek od wielkomiejskiego życia, aukcja jednorożców, poszukiwanie potomka z nieprawego łoża.

Gabinet lekarski

Specjalne: lekarstwa – raz na scenę, po udanym teście *wiedzy ogólnej* o ST 10, postać może odzyskać punkt Kondycji albo znacznik w walce lub pościgu. Każde dwa podbicia pozwalają odzyskać kolejny znacznik.

Elementy: zapach kamfory, malowane na biało meble, przeszklone, metalowe szafki z lekarstwami, strzykawki, kozetka, stół operacyjny, skórzane pasy, tablice do badania wzroku, kartoteka pacjentów, sterylnie opakowane amulety lecznicze, różnicowa maszyna diagnozująca.

Antagoniści: szalony doktor, zdesperowana pielęgniarka, poltergeist miotający skalpelami.

Zagrożenia: fiolki ze szczepami śmiercionośnych bakterii, silne środki usypiające, przedawkowanie leków.

Skandale: naruszenie prywatności pacjenta, uzależnienie od lekarstw, wstydliwa choroba, naruszenie tajemnicy lekarskiej.

Cele: zdobycie szczepu groźnych bakterii, znalezienie szczepionki na egzotyczną chorobę, zdiagnozowanie niecodziennej przypadłości, przeszukanie kartoteki pacjentów.

Góry

Specjalne: każdy głośny hałas, strzelanina, wybuch itp. może spowodować zejście lawiny – rzuć k10, gdzie 1 oznacza lawinę.

Elementy: poszarpane granie, niebezpieczne osypiska, pola kosodrzewiny, gęste sosnowe bory, kozice, orle gniazda, przełęcze, jaskinie, wodospady, lodowato zimne strumienie, wieczny śnieg, gwałtowne zmiany pogody, echo, malownicze stawy w dolinach, owce, szałasy pasterzy, ruiny zamków, obserwatoria astrologiczne na szczytach, szlaki turystyczne, wieże przekaźnikowe krystalografów.

Antagoniści: dzikie zwierzęta, bandy przemytników, gryfy, gargulce, duchy gór.

Zagrożenia: lawiny, mróz, osypiska, bezdenne przepaści, mgła utrudniająca odnalezienie szlaku, nagłe załamanie pogody.

Skandale: złamanie prawa gościnności, odmówienie pomocy potrzebującemu na szlaku, spowodowanie lawiny.

Cele: badanie jaskiń, poszukiwania złóż cennych surowców, przemyt, polowanie na gryfy, poszukiwanie skarbu przemytników.

Kanały

Specjalne: po wyjściu z kanałów bohaterowie tracą punkt Reputacji, który odzyskują po porządnej kąpieli.

Elementy: ceglane ściany tuneli, nieprzyjemny zapach, strumień nieczystości, ciemność, oślizgłe dra-

binki, fosforyzująca pleśń, wyloty rur, wąskie chodniki pod ścianami, szeroki strumień ścieków pośrodku tunelu, studzienki ściekowe nad głowami, śmieci i odpadki, wodospady ścieków, komory zbierające, wąskie odgałęzienia, sadzawki szlamu i nieczystości.

Antagoniści: utopce, demony zrodzone z nieczystości, szaleńcy, koboldy ze służb sanitarnych, strzygi i ghoule.

Zagrożenia: śliskie podłoże, utonięcie w nieczystościach, wybuch metanu, trujące wyziewy.

Skandale: naprawdę nieprzyjemny zapach, zbyt dosłowne dyskusje na tematy związane z kanalizacją, zmuszenie kogokolwiek do zejścia do kanałów.

Cele: poszukiwania cennego przedmiotu, który wpadł do kanałów, wyjaśnienie tajemnicy zaginionych pracowników, poszukiwanie bazy geniusza zbrodni, przygotowywanie podkopu do skarbca banku, poszukiwanie przejścia do strzeżonej rezydencji.

Kanion

Specjalne: odnalezienie drogi przez kanion wymaga udanego testu *przyrody* o ST 15. Porażka oznacza wielogodzinne błądzenie i utratę punktu Kondycji.

Elementy: strome skalne ściany, wąskie mosty linowe, szum rwących potoków, echo, drapieżne ptaki, dzikie zwierzęta, odsłonięta struktura skał, tajne bazy ukryte w bocznych odnogach, osypiska, roślinność czepiająca się niegościnnych skał, samorodki złota w rwącym nurcie.

Antagoniści: poszukiwacze złota, uciekinierzy i bandyci, gryfy, drapieżne zwierzęta, dzicy.

Zagrożenia: rwący nurt wśród ostrych skał, wodospady, osypujące się skały, upadki z dużych wysokości, głód i chłód.

Skandale: przewodnik wabiący w pułapkę, porzucenie części wyprawy, sprzedanie konkurencji fałszywej mapy.

Cele: pogoń za przestępcą, ucieczka przed szalonym geniuszem, poszukiwania ukrytego skarbu, obiecujących złóż, zaginionej świątyni dzikich, polowanie.

Kasyno

Specjalne: raz na scenę postać może wziąć udział w grze hazardowej. Gracz wykonuje test *blefu*, *empatii*, *spostrzegawczości* lub *złodziejstwa* o ST 15, deklarując liczbę podbić. Porażka oznacza utratę punktu Bogactwa, sukces to wyjście na zero. Osiągnięcie zadeklarowanej liczby podbić oznacza zyskanie punktu Bogactwa za każde podbicie.

Elementy: ruletka, stoły do blackjacka, stoły do pokera, automaty do gry, golemiczni krupierzy, wiatraki pod sufitem, zielone sukno, damy w eleganckich sukniach, dżentelmeni z rozpiętymi kołnierzykami, orkiestra, bar, okrzyki radości i jęki zawodu, sokolooki kierownik sali, ogrzy ochroniarze w smokingach.



Antagoniści: *femme fatale,* szulerzy, ogrzy ochroniarze.

Zagrożenia: gra w morgowską ruletkę, niecodzienne zakłady.

Skandale: przepuszczenie całego majątku, przegranie spodni, niewypłacalność, złamanie danego słowa, przegranie Prawdziwego Imienia.

Cele: gra o wszystko, zdobycie zeznań, udowodnienie oszustwa, romans, skomplikowany przekręt.

Kino

Specjalne: wszystkie konfrontacje na sali kinowej odbywają się z modyfikatorem –3, ze względu na panujące ciemności.

Elementy: ekran, kurtyna zasłaniająca ekran, rzędy siedzeń, taper grający na pianinie, projektor, szpule łatwopalnych celuloidowych taśm, golemy biletерskie, sprzedawcy popcornu i migdałów w cukrze.

Antagoniści: fikcyjni bohaterowie zstępujący z ekranu, woźny z latarką, złodzieje filmów.

Zagrożenia: pożar, panika, rozpędzony wózek z przekąskami.

Skandale: przerwanie seansu, woźny z latarką pojawiający się w najmniej spodziewanym momencie, pomylenie w ciemności rzędu i sąsiadów.

Cele: premiera nowego filmu, spotkanie z informatorem, rozrywka, przedpremierowy pokaz filmu konkurencji, odzyskanie pomylonych szpul, romans.

Klub

Specjalne: raz na sesję bohater będący członkiem klubu może za żeton odzyskać punkt Bogactwa, Kondycji lub Reputacji.

Elementy: pomieszczenia wyłożone ciemną boazerią, prywatne pokoje dla stałych członków, stoły z ciemnego drewna, świetlica z kominkiem, portrety na ścianach, klubowa biblioteka, trofea, nagrody i pamiątki z podróży, biurko do prowadzenia korespondencji, klubowa papeteria, końcówka pneumy, prenumerata popularnego dziennika, palarnia, dobrze zaopatrzony barek, fortepian, stolik do brydża, stolik do wista, tablica do rzutek, stół do bilardu, dyskretne oświetlenie, sala jadalna.

Antagoniści: odwieczny rywal, młody, ambitny klubowicz, nagle przebudzona mumia, pamiątka z dalekiej podróży.

Zagrożenia: nadmiar cygar i brandy, przejedzenie.

Skandale: zbyt niesmaczny dowcip, niedyskrecja dotycząca współklubowicza, zdrada ideałów klubu, niedotrzymanie słowa, sprzeniewierzenie klubowych pieniędzy, niespłacone długi hazardowe, próba wtargnięcia do klubu, którego nie jest się członkiem.

Cele: dyskretne spotkanie, zdobycie sojusznika lub sponsora, wykład, sprawozdanie z podróży, świętowanie ważnej okazji, nocleg w zamiejscowym oddziale klubu, rozrywka, odpoczynek.

Kombinat przemysłowy

Specjalne: +5 do wszystkich testów mocy i zaklęć technomagii.

Elementy: ogłuszający hałas, wielkie piece, kadzie z surówką, pasy transmisyjne, taśmy produkcyjne, prasy hydrauliczne, piły tarczowe, walcownie stali, podajniki, mechaniczne ramiona sortujące, wysokie ceglane kominy, kadzie z odczynnikami, rury ze sprężoną parą, okablowanie maniczne, niezabezpieczone zaklęcia, sztolnie, deszcze iskier, pióropusze płomieni, gryzący zapach rozgrzanego metalu i smaru, skrzynie z częściami zamiennymi, wszelakie narzędzia, golemy przemysłowe, generatory *many*.

Antagoniści: zbuntowane golemy, żywiołaki na wolności, szaleni wynalazcy i ich poplecznicy, podburzeni robotnicy, nihiliści.

Zagrożenia: płynna stal, spadające skrzynie, porażenia energią maniczną, zmiażdżenie prasą hydrauliczną, poślizgnięcie na smarze lub rozsypanych kulkach łożyskowych, zamieszki podczas strajku.

Skandale: wywołanie przestojów w produkcji, kradzież projektów, podburzanie pracowników.

Cele: skonstruowanie wynalazku, doładowanie baterii i gadżetów, walka z szalonym naukowcem, naprawa sprzętu, poszukiwania świadków przestępstwa, zapobieżenie zamachowi.

Kopalnia

Specjalne: +5 do wszystkich testów mocy i zaklęć, których wizualizacja związana jest z żywiołem ziemi.

Elementy: sztolnie, windy kopalniane, wagoniki z węglem, wysoka temperatura, miał węglowy, lampki karbidowe, górnicy, kanarki wykrywające gaz, cementowe plomby, strefy zawałów, pompy, golemy górnicze, kilofy i świdry parowe, niskie stropy, ciemność, długie korytarze, sortownie urobku, pasy transmisyjne, konie poruszające kołowrotami, skamieliny, obiecujące żyły węgla, zasypane chodniki.

Antagoniści: duchy podziemi, koboldy, nieumarli górnicy.

Zagrożenia: zawał, woda zalewająca chodnik, trujące wyziewy, eksplozja gazu, pożar złoża.

Skandale: gwizdanie, używanie otwartego ognia, złamanie jednego z wielu górniczych zwyczajów, sabotaż, spowodowanie wypadku.

Cele: badanie przyczyn katastrofy, odprawienie potężnego rytuału, budowa instalacji geomantycznej,

zapobieżenie katastrofie, testy nowych golemów górniczych, ocena wartości złoża.

Kurort zimowy

Specjalne: za żeton postać może wprowadzić na scenę znaną osobistość: aktora, polityka, odkrywcę itp.

Elementy: stok narciarski, wyciąg orczykowy, kolejka górska, stragany z grzanym winem, tory saneczkowe, lodowiska, sale taneczne, pensjonaty, eleganckie restauracje, tradycyjne gospody, przewodnicy wysokogórscy, sklepiki z pamiątkami, deptak.

Antagoniści: zazdrośni małżonkowie, przemytnicy, i naciągacze, wścibscy dziennikarze, łowcy posagów.

Zagrożenia: lawina, wypadek narciarski, odmrożenia, nadmiar grzanego wina, spadające sople, oblodzone schody.

Skandale: ujawniony romans, niefortunne połączenie jazdy na nartach i grzanego wina, niemodny strój na deptaku.

Cele: odpoczynek, spotkanie z gwiazdą, sporty zimowe, praca nad powieścią, gra wywiadów.

Laboratorium alchemiczne

Specjalne: eliksir alchemiczny (gadżet) – raz na sesję, po wypiciu, do końca sceny zapewnia efekty wybranej mocy.

Elementy: probówki i retorty, wagi aptekarskie, plątaniny szklanych rurek, palniki gazowe, autoklawy, odczynniki, kwasy, bulgoczące płyny, gryzące zapachy, szczypce do ponoszenia próbówek, okulary ochronne, białe kitle, rzadkie substancje, tablice alchemiczne, notatki z eksperymentów.

Antagoniści: homunkulusy, chochliki, gremliny, szaleni naukowcy, zwykli ludzie odmienieni po wypiciu dziwnego specyfiku.

Zagrożenia: zatrucie, poparzenie kwasem, wybuch, narkotyczne opary.

Skandale: przerwanie ważnego eksperymentu, kradzież przełomowej formuły, uzależnienie od dziwnego specyfiku, przemieniana w mroczne alter ego.

Cele: opracowanie odtrutki, eksperymenty, zdobycie przełomowej formuły, powstrzymanie szalonego naukowca, przygotowanie do finałowego starcia.

Las

Specjalne: test *przyrody* o ST 15 pozwala znaleźć schronienie na noc i pożywienie, by przeżyć dzień.

Elementy: wiekowe drzewa, gęste poszycie, ścieżki wydeptane przez zwierzynę, wysypane żwirem trakty, paśniki, ambony strzeleckie, owoce runa leśnego, uroczyska, mateczniki, dzikie zwierzęta, mech i paprocie, gałązki trzaskające pod stopami, srebrne pnie buków, dywan igliwia, pnie omszałe od północy, zapomniane mogiły, drwale, tartak, zarośnięte ruiny.

Antagoniści: kłusownicy, myśliwi z ogarami, dzikie zwierzęta, duchy lasu.

Zagrożenia: wilcze doły, pułapki na niedźwiedzie, wilcze jagody, spadające konary.

Skandale: kłusownictwo, nielegalny wyrąb lasu, ekscesy podczas polowania.

Cele: polowanie na grubego zwierza, poszukiwania uciekiniera/skarbu/ruin/*nexusa*/pamiątek z czasów wojny, turystyka.

Lodowisko

Specjalne: każda akcja ruchu wymaga testu *wysportowania* o ST 10, porażka oznacza upadek.

Elementy: łyżwy, śliski lód, rozbawione dzieci, panienki z mufkami, orkiestra, zaspy śniegu, parowe maszyny do lodu, łopaty do odśnieżania, maszynki do ostrzenia łyżew, sprzedawcy herbaty z rumem.

Antagoniści: drużyna hokeistów, szaleniec w maszynie do wygładzania lodu, zabójca na łyżwach.

Zagrożenia: bolesny upadek, ostre łyżwy, cienki lód, niespodziewane przeręble.

Skandale: spektakularny upadek, kompromitacja w oczach publiki, roztrącanie łyżwiarzy, przypadkowe rozmrożenie lodu.

Cele: wygrana w konkursie łyżwiarskim, romans, rozmowa bez świadków, pościg, romans, obserwacja podejrzanego.

Łaźnia parowa

Specjalne: niska widoczność i trudny teren powodują modyfikator –3 podczas pościgów i walk.

Elementy: kłęby pary, kafelki, śliskie podłogi, baseny z lodowatą wodą, termy, ławeczki, ręczniki, płaszcze kąpielowe, wózki, bicze wodne, schody, dżentelmeni lub damy zażywające kąpieli, kąpielowi lub kąpielowe, masażyści, ukryte wizjery, szatnie.

Antagoniści: sukkuby i inkuby, dekański masażysta–dusiciel, rozamorowana starsza dama.

Zagrożenia: wrząca woda, szok termiczny, śliskie posadzki, utopienie, zagubienie w kłębach pary.



Skandale: olbrzymie trudności z ukryciem czegokolwiek, niezręczności towarzyskie, zbytnia poufałość, niedyskrecja.

Cele: dyskretne spotkanie, szantaż, ucieczka, relaks, ryzykowna wyprawa do części przeznaczonej dla płci przeciwnej (w szlachetnych celach, rzecz jasna).

Oranżeria

Specjalne: kwiaty (gadżet): +3 do *ekspresji*, raz na sesję zmiana nastawienia osoby płci przeciwnej, która otrzymała kwiaty.

Elementy: wysoka wilgotność i temperatura, szum zraszaczy, olbrzymie tafle szkła, pszczoły tańczące w słońcu, oszałamiający zapach kwiatów, bujna zieleń, narzędzia ogrodnicze, taczki z nawozem, konewki, pojemniki z nasionami, rzędy rabatek, egzotyczne rośliny.

Antagoniści: olbrzymia rosiczka, duchy kwiatów, fae, golem ogrodniczy.

Zagrożenia: trujące rośliny, odpryski potłuczonego szkła, jadowity pająk ukryty wśród kwiatów, egzotyczny wąż w trawie, porzucone grabie.

Skandale: ubranie lepiące się do ciała, rozpuszczająca się brylantyna, zerwanie bezcennej róży, zniszczenie cennego gatunku.

Cele: zdobycie sadzonek cennej rośliny, poszukiwania egzotycznej trucizny, romantyczny spacer.

Peron

Specjalne: wejście na peron wymaga opłaty (wymagany poziom Bogactwa – zamożny).

Elementy: barierki przy wejściu, konduktor, semafory, megafony, tablice z rozkładem jazdy, sprzedawcy napojów i kanapek, golemiczny bileter, krawędź peronu, bagaże, zagubione dzieci, skrzydlate koty, gołębie, zdezorientowani podróżni, tłumy żebraków.

Antagoniści: kieszonkowcy, drobiazgowy konduktor, służba ochrony kolei, gremliny.

Zagrożenia: upadek pod pociąg, bagaże pod nogami, stratowanie przez tłum, buchająca para, rozdrażnione zwierzęta.

Skandale: wejście na peron bez biletu, pomylone bagaże, spowodowanie opóźnienia pociągu.

Cele: pożegnanie podróżnego, początek lub koniec podróży, przyjazd głowy państwa, otwarcie nowej linii kolei, pierwszy kurs nowej lokomotywy.

Plac budowy

Specjalne: właściwości geomantyczne – podczas testów wybranej umiejętności wydanie żetonu zapewnia bonus +2.

Elementy: wysokie rusztowania, stosy cegieł, doły z zaprawą, hałdy piasku, stalowe konstrukcje no-

śnie, stosy rur, baraki pracowników, bielony płot, budka stróża, niewykończone pomieszczenia, tafle szkła, stosy kafelków, schody prowadzące donikąd, balkony bez balustrad, dźwigi, golemy budowlane, zagroda dla giganta, głębokie wykopy, ciężarowe paromobile, barak architekta, dźwigi.

Antagoniści: gigant budowlany, który wyrwał się spod kontroli, pijani robotnicy, gargulce i harpie, psy strażnicze.

Zagrożenia: ugrzęźnięcie w zaprawie, przysypanie piaskiem, zderzenie z taflą szkła, głębokie wykopy, spadające cegły, toczące się rury.

Skandale: wtargnięcie na teren budowy bez pozwolenia, spowodowanie znacznych strat materialnych, podpalenie w celu wyłudzenia odszkodowania.

Cele: ukrycie ciała w fundamentach, zmiana planów budowy, dobudowanie tajnego przejścia, zmiana właściwości geomantycznych budynku, poznanie planów budowanego banku, walka z łotrem, porwanie ciężkiego sprzętu.

Plan filmowy

Specjalne: wydając żeton można przenieść scenę w dowolną inną scenerię (dekoracje).

Elementy: budynki posiadające wyłącznie front, oswojone niedźwiedzie i gryfy, kamery i wózki z oświetleniem, fantastyczne dekoracje, maszyna do symulowania efektów atmosferycznych, sztuczna krew, instalacje pirotechniczne, broń na ślepe naboje, reżyser wrzeszczący przez olbrzymią tubę, gwiazdy filmowe, aktorzy, zagubieni scenarzyści, tłumy statystów, inwestorzy.

Antagoniści: namolni fani, rozkapryszone gwiazdy filmu, bezwzględni szefowie wytwórni, fae.



Zagrożenia: niewyjaśnione wypadki na planie, spadające dekoracje, dzikie zwierzęta, przesadzona pirotechnika.

Skandale: podmieniony tekst głównej postaci, sabotaż, podkupienie głównej aktorki przez inną wytwórnię, romans na planie.

Cele: zdobycie nagrody za najlepszą rolę pierwszoplanową, nakręcenie filmu, zdobycie artefaktu wypożyczonego na plan filmowy, sabotaż filmu konkurencji, spotkanie z gwiazdą, uczestnictwo w produkcji w charakterze konsultantów.

Pociąg

Specjalne: hamulec bezpieczeństwa – wszyscy muszą wykonać test *wysportowania* o ST 15 by uniknąć upadku, +5 dla osób, które mają solidne oparcie. Nieuzasadnione użycie powoduje utratę punktu Reputacji.

Elementy: przedziały, wagon-salonka, podróżni, konduktorzy, maszynista, palacz, załoga, bagaże, toalety, wąskie przejścia, drabinki na dach, ryzykowne przejścia między wagonami, hamulec bezpieczeństwa, wagony towarowe pełne skrzyń, lokomotywa, węglarka, tankowanie wody na stacjach, wagon pocztowy.

Antagoniści: gremliny, sabotażysta, nieuprzejmy współpasażer.

Zagrożenia: karambol, zablokowane tory, zerwane tory, zawalony wiadukt, nagła ciemność w tunelu, źle ustawione semafory, osłabione zaklęcia utrzymujące żywioły w kotle lokomotywy, śmierć maszynisty, wypchnięcie z pociągu, popsute hamulce.

Skandale: pomylony przedział, przeszukiwanie cudzego bagażu, jazda bez biletu, niszczenie wyposażenia.

Cele: dotarcie z punktu A do punktu B, nadanie lub odebranie przesyłki, wyścig, test nowej lokomotywy, luksusowa podróż, eskorta przesyłki, ochrona znanej osoby w podróży, wyjaśnienie tajemniczego morderstwa.

Pustynia

Specjalne: każda scena, w której bohater nie może ugasić pragnienia, powoduje utratę punktu Kondycji.

Elementy: piasek, karawany, skarlała roślinność, spękane skały, bezlitosny żar słońca, burze piaskowe, ukryte oazy, fatamorgany, plemiona orczych nomadów, przysypane piaskiem ruiny, nocny ziąb, sępy.

Antagoniści: dżiny, orczy nomadzi, duchy zaginionych karawan, sępie gryfy.

Zagrożenia: skorpiony, burze piaskowe, upał, nocny mróz, odwodnienie.

Skandale: zanieczyszczenie źródła wody, złamanie prawa gościnności, kobiety z odsłoniętymi twarzami.

Cele: poszukiwanie oazy, wyprawa badawcza, pościg za przemytnikami, misja Legionu Kolonialnego.

Rafa koralowa

Specjalne: podczas walk i pościgów pod wodą każde dwa podbicia na teście ataku/ruchu odbierają przeciwnikowi jeden punkt Kondycji. Postać, która utraci całą Kondycję, musi natychmiast się wynurzyć lub zaczyna tonąć.

Elementy: koralowce, barwne ukwiały, błękitna otchłań, ławice ryb, kraby pustelniki, płaszczki maniczne, jadowite meduzy, zatopione okręty, skrzynie ze skarbami, podwodne jaskinie, fantazyjne formacje korali, mureny, biały piasek, przypływy i odpływy, olbrzymie małże, tubylczy poławiacze pereł.

Antagoniści: rekiny, nurkowie z harpunami, tubylczy poławiacze pereł, podwodne okręty arcyłotrów, krakeny, utopce w starych kombinezonach nurków, załogi zatopionych wraków.

Zagrożenia: przeklęte pirackie skarby, jadowite meduzy i płaszczki, utonięcie, fale uderzające o ostre krawędzie rafy.

Skandale: niewłaściwy dobór stroju do nurkowania, porzucenie towarzyszy na pastwę rekinów.

Cele: połów pereł, polowanie na morskie stwory, badanie zatopionych wraków, poszukiwanie skarbów.

Salon krawiecki

Specjalne: doskonale dobrane dodatki (gadżet): raz na sesję, do końca sceny postać otrzymuje +2 do pewności siebie.

Elementy: uprzejma obsługa, manekiny, olbrzymie lustra, dyskretne przebieralnie, podest do zdejmowania miary, bele materiałów, pręty do odmierzania sukna, ostre nożyce, pudełka z igłami, stojaki na kapelusze, peruki, szuflady z guzikami, taśma do produkcji szelek, paski, gabloty ze spinkami, reklamy cylindrów i gorsetów, pisma o modzie.

Antagoniści: ożywiony manekin, szalony, golemiczny, nożycoręki krawiec, dziennikarka z czasopisma o modzie, zdesperowana modystka, znudzony panicz.

Zagrożenia: deszcz odłamków z tłuczonych luster, ostre szpilki i igły, złośliwie związane sznurowadła.

Skandale: ubranie pękające w szwach, niefortunnie ustawione lustro, skrajnie niemodne ubranie, wtargnięcie do przebieralni, źle dobrana muszka.

Cele: przygotowanie do balu, „przypadkowe" spotkanie z niedostępnym lordem, zdobycie najnowszej kreacji, mierzenie gorsetu.

Sawanna

Specjalne: podczas każdej sceny postać musi wykonać test *przyrody* o ST 10. Porażka oznacza niespodziewane spotkanie z dzikim zwierzęciem.

Elementy: wysokie trawy, samotne drzewa, baobaby i akacje, ścieżki wydeptane przez dzikie zwierzęta, olbrzymia kopuła nieba, upał, brzęczenie much, kolory tak żywe, jak nigdzie indziej, słonie, nosorożce, hipopotamy, żyrafy, zebry, mantikory, gryfy, lwy, antylopy, krokodyle, wściekle różowe flamingi, wioski dzikich plemion, samotne studnie, zupełny brak cienia, gorące, nieruchome powietrze, zdradliwie senna atmosfera, czarne jednorożce.

Antagoniści: lwy, mantikory, plemiona ludożerców, krwawi bogowie dzikich, kłusownicy, krokodyle, nosorożcołaki.

Zagrożenia: stratowanie przez hipopotama, udar słoneczny, ukąszenie skorpiona, pułapka na słonie, zatrucie pokarmowe, malaria, ukąszenie muchy tse–tse.

Skandale: różne definicje dopuszczalnej nagości, romans z dzikim, złamanie tabu.

Cele: polowanie na słonie, ekspedycja w poszukiwaniu źródeł rzeki, poszukiwanie zaginionych cywilizacji, polowanie na lemuryjskiego demona, poszukiwanie złóż złota i diamentów, budowa nowej faktorii handlowej.

Slumsy

Specjalne: mieszkańcy są domyślnie wrogo nastawieni do osób obcych i bogatych.

Elementy: błotniste ulice, przepełnione rynsztoki, odrapane ściany, przeżarte grzybem stropy, dziurawe parkany, ulicznicy, żebracy, stada bezpańskich psów, ghoule, czynszowe kamienice, wychodki na podwórzach, wychudzone szkapy, zapach gotowanej kapusty, złomiarze, lepianki i rozsypujące się domki, kozy pasące się na nasypach kolejowych, odgłosy awantur, głośny śmiech, okna bez szyb.

Antagoniści: bandyci, zdziczałe psy, szalone, przeżarte rdzą golemy, seryjni zabójcy.

Zagrożenia: cholera, tynk odpadający z elewacji, przegniłe dachy i podłogi, klątwy goblińskich staruszek.

Skandale: spoufalanie się z biedakami, podwójne życie, zbyt postępowe poglądy na temat biedoty.

Cele: poszukiwanie ukrywającego się eksperta lub porwanego dziecka, przesłuchiwanie świadków, szacowanie wartości terenów pod zabudowę.

Statek rejsowy

Specjalne: wchodząc na statek postać musi wykonać test *odwagi* lub *wysportowania* o ST 10 (lub więcej przy złej pogodzie). Porażka wymusza odrzucenie żetonu albo utratę punktu Kondycji lub Reputacji – wybór gracza.

Elementy: pokład widokowy, basen na pokładzie, sala jadalna ze stołami na stałe przytwierdzonymi do podłogi, mostek kapitański, maszynownia, orkiestra, łodzie ratunkowe, stanowisko nawigatora, krystalograf, dymiące kominy, zwoje lin, leżaki, ładownia, kajuty załogi, podpokładzie, kajuty klasy drugiej i trzeciej, kapitan, gruby bosman, marynarze.

Antagoniści: syreny, kraken, lewiatany, parowi piraci, zbuntowana załoga, istoty z głębi.

Zagrożenia: sztorm, zsuwający się fortepian, choroba morska, spadające elementy konstrukcyjne, góry lodowe, upadek do wody, podtopienie w basenie.

Skandale: gwizdanie na statku, podróż na gapę, przeszukiwanie cudzych kabin, lekceważenie kapitana.

Cele: rejs za ocean, podróż poślubna, emigracja, ekspedycja naukowa, romans, wielka przygoda, ucieczka przed prawem lub skandalem.

Sterowiec

Specjalne: wyjście na zewnątrz lecącego sterowca wymaga zdania testu Strachu o ST 20.

Elementy: kabiny pierwszej klasy, lekkie sprzęty, mini-kasyno z golemicznym krupierem, ognioodporna palarnia, balon z żywiołem powietrza, mostek kapitański, krystalograf, podwieszane pod balonem platformy bagażowe, przedzielone płóciennymi ścianami kwatery dla załogi, bogaci pasażerowie, dwuosobowa wiwerna ratunkowa, świeża prasa, galeria widokowa, silniki.

Antagoniści: szaleniec na pokładzie, gremliny, wrogie wiwerny, geniusz zbrodni w latającej fortecy.

Zagrożenia: choroba na pokładzie, przeklęty bagaż, ogień, upadek z bardzo dużej wysokości, nieświeże jedzenie, burza magiczna, zła pogoda, awaria sprzętu, rozładowanie baterii, sabotaż.

Skandale: nieszczelność balonu, utrata kontaktu z ziemią, lęk wysokości, nieplanowana zmiana kursu, nieostrożne obchodzenie się z ogniem.

Cele: luksusowa podróż, kradzież planów sterowca, testy nowych technologii, porwanie pojazdu, romans, szybki transport ważnej przesyłki.

Świątynia

Specjalne: poświęcona ziemia, +5 do starć z demonami i nieumarłymi.

Elementy: ławki, rzeźby świętych, misternie kute kraty, ambony, konfesjonały, ołtarze, złote kielichy, święte symbole, dzwony, zakonnice, kapłani, woda święcona, katakumby, grobowce, zakrystia, boczne nawy, kapliczki, witraże, relikwie, ikony, portrety świętych, świece.

Antagoniści: uwięzione demony, golemy sakralne, opętane zakonnice, skorumpowani biskupi.

Zagrożenia: kara boska, spadające świeczniki, upadek z chóru, ogłuszające bicie dzwonów.

Skandale: publiczne napiętnowanie w kazaniu, skąpstwo podczas ofiary, zachowanie nieprzystające miejscu świętemu, złamanie zakazów religii, profanacja świątyni.

Cele: cudowne relikwie, wsparcie eksperta, apokryf, egzorcyzm, pióro archanioła, przedmiot pochowany wraz z patronem kościoła, kod słynnego renesansowego artysty.



Targowisko

Specjalne: za żeton bohater może okazyjnie kupić element ekwipunku, na który normalnie go nie stać.

Elementy: przekupnie, chłopcy na posyłki, ogrzy tragarze, klatki ze zwierzętami, sterty owoców i warzyw, beczki ze śledziami, żebracy, gra w trzy karty, wróżki, żonglerzy, konstable, paromobile dostawcze, wózki, konie, muły, golemy-tragarze, towary spod lady, ladacznice, muzykanci, egzotyczne zapachy, towary kolonialne.

Antagoniści: rozsierdzone przekupki, naganiacze, żądni krwi wierzyciele, kieszonkowcy.

Zagrożenia: przewracające się stragany, przypadkowa klątwa, egzotyczne, jadowite zwierzęta, zbyt egzotyczne dania.

Skandale: nieuczciwa konkurencja, ostentacyjne skąpstwo, wypadek kończący się deszczem śledzi.

Cele: zakupy, pościg, zdobycie nielegalnych towarów, ukrycie się przed pościgiem, poszukiwanie informacji.

Teatr

Specjalne: podczas konfrontacji rozgrywających się na scenie, każda akcja zakończona co najmniej dwoma podbiciami budzi aplauz i pozwala dociągnąć jedną kartę do ręki (nie przekraczając maksimum).

Elementy: scena, reflektory, kurtyna, budka suflera, orkiestra, zapadnie, ruchome dekoracje, pomosty dla techników, ciężkie worki z piaskiem, liny i wielokrążki, miecze z chowającym się ostrzem, garderoba, maszyny do efektów specjalnych, obrotowy fragment sceny, kulisy, garderoby, foyer, widownia, loże, kasy, klakierzy, pokojówki i lokaje, wózki z szampanem, stoliki z programem, damy i dżentelmeni w strojach wieczorowych, rozkapryszone gwiazdy, statyści, najdziwniejsze rekwizyty.

Antagoniści: upiór, oszalała muza, odurzony aktor, odwieczny rywal.

Zagrożenia: spadająca kurtyna, spadający worek z piaskiem, prawdziwy miecz wśród rekwizytów, upadek z loży.

Skandale: niemodna kreacja, niepochlebne recenzje, celnie rzucony pomidor, niekompetentny sufler, klapa przedstawienia.

Cele: sława, spotkanie towarzyskie, gra o status, romans, spotkanie biznesowe, odprawienie rytuału, wskazówki ukryte w tekście sztuki, skarb w rekwizytorni, spotkanie ze sławą, prapremiera, próba generalna.

Tunele kolejki metropolitalnej

Specjalne: zagranie dowolnej figury z ręki pozwala wprowadzić na scenę przejeżdżający pociąg.

Elementy: tory kolejki, rozpędzone pociągi, podmuchy powietrza, bezdomni, żebracy, chodniki konserwatorskie, lampy maniczne, rury z parą, olbrzymie wiatraki, zwrotnice, sygnalizacja świetlna, semafory, włazy do kanałów, drabinki, pleśń i zacieki, kapiąca woda, fundamenty domów, ciemne tunele, ślepe odgałęzienia, zdobione mozaikami perony, tłumy podróżnych, bramki biletowe.

Antagoniści: ghoule, bezdomni, opętane lokomotywy, straż kolejki metropolitalnej, gangi młodych trolli.

Zagrożenia: porażenie energią maniczną, katastrofa komunikacyjna, upadek na tory, wepchnięcie pod pociąg.

Skandale: zatrzymanie kolejki, ignorowanie przepisów, niedyskretne zachowanie.

Cele: pościg lub ucieczka, podróż na drugą stronę miasta, powstrzymanie zamachu, poszukiwanie zaginionego składu, czyszczenie tuneli, konserwacja zwrotnic.

Ulica

Specjalne: w przypadku kraksy lub powstania zatoru trasa zmienia się w trudną.

Elementy: paromobile, dorożki, wozy, bicykle, omnibusy, tłum pieszych, gazeciarze na rogach, kioski z prasą i owocami, rzędy ceglanych domów, witryny sklepów, skwery z ławkami, przejazdy kolejowe, brukowana nawierzchnia, wysokie krawężniki, betonowe chodniki, windy dostawcze, studzienki ściekowe, włazy do kanałów, pióropusze pary, policjanci kierujący ruchem, kakofonia klaksonów i okrzyków, stacje z brykietami węglowymi, hydranty, rozpędzone, czerwone paromobile straży ogniowej, panienki lekkich obyczajów, służba z koszami zakupów, dozorcy zamiatający chodniki i zbierający koński nawóz, sprzedawcy lemoniady, podejrzane zaułki, plakaty, reklamowe malunki na murach.

Antagoniści: kieszonkowiec, wścibski dziennikarz, bandyci w zaułkach, kierowcy opętani przez demona prędkości.

Zagrożenia: kraksa, otwarty właz do kanałów lub klapa windy towarowej, spadająca doniczka, wybuch przegrzanego kotła, spłoszony koń dorożkarski.

Skandale: zignorowanie znajomego, publiczna kłótnia, spowodowanie kraksy, zbyt ekscentryczne zachowanie.

Cele: specjalistyczne zakupy, spacer po mieście, pościg paromobilowy, poszukiwanie świadków, zbieranie śladów.

Uniwersytet

Specjalne: +3 do testów *wiedzy akademickiej* i *ogólnej*.

Elementy: sale wykładowe, zatłoczone korytarze, kampus, nieobliczalni studenci, zdziwaczali profesorowie, maszyny różnicowe, internaty, boiska do tenisa, sportowcy, hałas i gwar, płomienne dyskusje, festyny i uroczystości, najnowsze osiągnięcia naukowe, bractwa studenckie, fascynujące eksperymenty, mnogość wszelkiego rodzaju ekspertów.

Antagoniści: nihiliści, sukuby, dowcipni studenci, szaleni profesorowie.

Zagrożenia: losowe wyniki nieudanych eksperymentów, alkohol, lotos, kontuzje podczas zawodów sportowych.

Skandale: psikusy studenckie, oblany egzamin, rezygnacja z rywalizacji, publiczne obnażenie niewiedzy, zbyt liberalne lub zbyt konserwatywne poglądy.

Cele: konsultacje u specjalisty, zakazany romans, pilnowanie spadkobiercy, dostęp do pracowni, laboratorium lub biblioteki, wtopienie się w tłum, wykłady naukowe.

Wieża zegarowa

Specjalne: podczas przesileń powstaje tu *nexus*.

Elementy: olbrzymi mechanizm zegara, zębatki wielkości człowieka, przeciwwagi, łańcuchy transmisyjne, osie szerokie jak kolumny, ogłuszające tykanie, jeszcze bardziej ogłuszający dzwon wybijający godziny, wskazówki długości co najmniej kilku metrów, wąskie schody, dźwigary i krokwie, okienka z pięknym widokiem na miasto, wąski gzyms, drabinka na zewnątrz, przenośna winda do prac konserwatorskich, wiadra ze smarem.

Antagoniści: gargulce, harpie, szalony zegarmistrz, łotr w wiwernie, geniusz zbrodni planujący wysadzić zegar.

Zagrożenia: ogłuszające bicie zegara, zmiażdżenie trybami, upadek z wieży.

Skandale: rozregulowanie zegara, urwanie wskazówek lub uszkodzenie mechanizmu.

Cele: powstrzymanie szaleńca przed zmianą czasu, walka z arcyłotrem, odprawienie skomplikowanego zaklęcia, wyczyszczenie gniazda harpii, powstrzymanie zamachowca.

Zamczysko

Specjalne: raz na scenę, odrzucając trefla ♣ z ręki, postać może odnaleźć tajne przejście lub ukryte drzwi. Nie ma wpływu na to, dokąd prowadzą.

Elementy: zbroje, antyczna broń na ścianach, żyrandole, szerokie kamienne schody, tajne przejścia, przeciągi, lochy, olbrzymie paleniska, arrasy, kobierce, skarbce, fosa, blanki, niskie odrzwia, krypty.

Antagoniści: kustosz, ożywione zbroje, duchy dawnych właścicieli, strażnicy.

Zagrożenia: zapadnie, upadki z blanków, osypujący się gruz, uwięzienie w lochach, przeraźliwie zimne sypialnie.

Skandale: zniszczenie bezcennego zabytku, nieznajomość historii miejsca lub rodziny właściciela, pozbycie się ducha, który był atrakcją turystyczną, przypadkowe zabłądzenie do prywatnej części zamku.

Cele: tajemnice z przeszłości, spotkanie z samotnikiem, ukryte skarby, tajne biblioteki, przypadki nawiedzeń, konfrontacja z geniuszem zbrodni, badanie historii rodu.



Szkice scenariuszy

Ważna uwaga! Jeśli jesteś graczem, lepiej nie czytaj tego rozdziału. Opisaliśmy w nim szkice scenariuszy przygód i poznając je, możesz popsuć sobie zabawę.

W dalszej części tekstu znajdziesz: szkice przygód, bazujące na wycinkach prasowych zamieszczonych w opisach państw i epok historycznych, dwa pomysły na kampanię oraz jeden pełny, gotowy do rozegrania scenariusz. Przed przeczytaniem szkicu przygody, wróć do poprzedniego rozdziału i przypomnij sobie stosowny nagłówek z prasy.

Niesamowite podróże

Poniżej znajdziesz szkice przygód rozgrywających się w Wanadii i na innych kontynentach. Mają być przede wszystkim źródłem inspiracji, zawierają więc tylko ogólny zarys przygody i pomysły na wyzwania, przeciwników oraz scenerie. Przeciętny szkic powinniście rozegrać podczas jednej lub dwóch sesji.

Szkice nie zawierają statystyk przeciwników ani nowych zasad szczegółowych – można je poprowadzić, korzystając ze współczynników przedstawionych w rozdziale **Obsada**.

Wotania

Wszyscy obawiają się, że inauguracja nowej linii kolejowej sprowokuje zamach nihilistów. Zagrożenie przychodzi jednak z innej strony. Bohaterowie stawiają czoła demonom przeszłości.

Zawiązanie: Pierwszy, uroczysty przejazd linią łącząca Nordalię z resztą Wotanii jest wydarzeniem niepowtarzalnym. Uczestniczy w nim cała śmietanka towarzyska. Zaproszenia dostali również bohaterowie.

Rozwinięcie: Dyskusje przy brandy w ekskluzywnej salonce są jak spacer po polu minowym: zwolennicy Kanclerza cieszą się, że po raz pierwszy kolej połączy wszystkie landy; autonomiści widzą w tym fakcie element totalitarnych zapędów rządu; Akwitańczycy nie są zachwyceni – stracą wpływy z handlu z Nordalią; Nordalia planuje zarobić na tranzycie towarów do Ys, co z kolei nie podoba się Heimburgowi (dyskusje, alkohol, skandale).

Do stolika bohaterów dosiada się sam książę Konrad ven Norden, spadkobierca tronu Nordii, wyraźnie nieswój i co najmniej podchmielony. Bohaterowie muszą, nie naruszając książęcej godności, uniknąć skandalu (testy przeciwstawne, dyskusja – wścibscy dziennikarze, zasadniczy lokaj, hałaśliwi Akwitańczycy, napuszeni przemysłowcy). Uważny obserwator spostrzeże, że ven Norden wcale nie jest pijany, powód jego dziwnego zachowania musi być inny.

Po pociągu krążą plotki: książę ven Norden dopiero dziś oficjalnie zostaje wyznaczony na następcę, w latach siedemdziesiątych jego rodzina stała po niewłaściwej stronie, Akwitańczycy chcą wysadzić pociąg, nihiliści chcą wysadzić pociąg, Kanclerz nie płakałby, gdyby księciu przydarzył się wypadek, bohaterowie pracują dla... (dyskusje, podsłuchiwanie, skandale, może pojedynek).

Nagle słychać wybuch – ktoś wysadził fragment kilkusetmetrowego wiaduktu, na który właśnie wjeżdża pociąg. Hamulec bezpieczeństwa nie działa! Trzeba dostać się do lokomotywy (pościg po dachach pociągu, walka w przedziałach – zamaskowani zamachowcy, testy *techniki* w lokomotywie – maszynista nie żyje). Pociąg zatrzymuje się tuż przed wyrwą, kolejna bomba niszczy wjazd na most. Skład jest odcięty na ocalałym fragmencie wiaduktu, ponad doliną rzeki, na wysokości prawie stu metrów.

Śledztwo: przemysłowcy obarczają winą Akwitańczyków, ci zaś nihilistów. Postępowi dziennikarze oskarżają przemysłowców. Gdzie ukrywali się zamachowcy? (*analiza*, *empatia*, *spostrzegawczość*, dyskusja). W przedziałach, do których dostęp miał tylko książę!

Punkt kulminacyjny: delikatna rozmowa z księciem – rzucenie oskarżeń w twarz to pewna śmierć towarzyska (dyskusja – książę, wysoki status, skandale). Gdy faktom nie będzie się dało zaprzeczyć, wyjdzie na jaw, że ven Norden został opętany przez ducha swojego starszego brata, Kurta, który podczas Wielkiej Wojny był nekromantą. Upiór objawia się i – miotając ciałem księcia jak marionetką – atakuje bohaterów (walka – nekromanta, spirytysta. Można zabić księcia, lecz lepiej zerwać mu z palca sygnet, bez którego upiór znów odejdzie w niebyt). Książę pada bez czucia, zapada cisza i słychać zawodzenie ghouli. Mrowie nieumarłych wpełzła po przyporach mostu i atakuje pociąg (walka lub ucieczka, cel dodatkowy – ratowanie pasażerów).

Rozwiązanie: Po odbudowaniu wiaduktu trasa zostaje uruchomiona ponownie, już bez fajerwerków.

Bohaterowie zyskują sławę przyjaciół Nordalii lub przerażającą renomę twardzieli, którzy w imię walki z nekromancją nie zawahali się zabić księcia. Tak czy owak mogą w niedługim czasie spodziewać się oferty od RTKA.

Alfheim

Podczas przyjęcia w wiejskiej rezydencji ginie sir Lance, dwunasty hrabia Drakespire. Bohaterowie siedzą w sprawie po uszy. W toku śledztwa okaże się, że wskutek dziwnego zbiegu okoliczności aż trzy osoby wierzą, że zabiły hrabiego.

Zawiązanie: Bohaterowie zostają zaproszeni przez znajomego do wiejskiej rezydencji w Oakroot Hill. Gdy jadą wieczorem przez ciemny park, ktoś wpada im pod koła. Pechowcem okazuje się ich niedoszły gospodarz. Nie żyje.

Rozwinięcie: Zjawia się konstabl – ktoś ze służby wezwał pomoc, lecz nie chce wytłumaczyć, dlaczego. Zakazuje opuszczania rezydencji (dyskusja – konstabl, służący).

Pobieżne oględziny ciała wskazują, że hrabia nie żył już od kilku godzin. Ktoś musiał wepchnąć go pod koła (test *analizy*).

Przy pierwszej sposobności ciało znika!

Ktoś włamał się do sejfu – zniknął testament. W domu można odnaleźć aż trzy różne wersje dokumentu (testy, pościg, dyskusja, testy przeciwstawne – służba, notariusz rodziny, pozostali goście).

Zwrot akcji: rankiem, na śniadaniu, jak gdyby nigdy nic pojawia się hrabia. Jest w doskonałym humorze. Można zauważyć, że wielu spośród gości blednie (test przeciwstawny, *empatia* kontra *blef*).

Śledztwo. Bohaterowie mogą odkryć co następuje:

Hrabia był hulaką i lekkoduchem, miał wielu wrogów. Sypiał z właściwie każdą damą w okolicy.

Kuzynka hrabiego zepchnęła go nocą ze schodów i jest przekonana, że go zabiła. Jeden z testamentów, zapisujący jej cały majątek, jest fałszywy.

Lokaj podał hrabiemu zatrutą herbatę. Jest przekonany, że go zabił. Jeden z testamentów czyni go spadkobiercą. Dokument jest fałszywy.

Sąsiad zadźgał hrabiego siedzącego w fotelu. Jest przekonany, że go zabił. Jeden z testamentów zapisuje wszystko żonie sąsiada. Jest fałszywy.

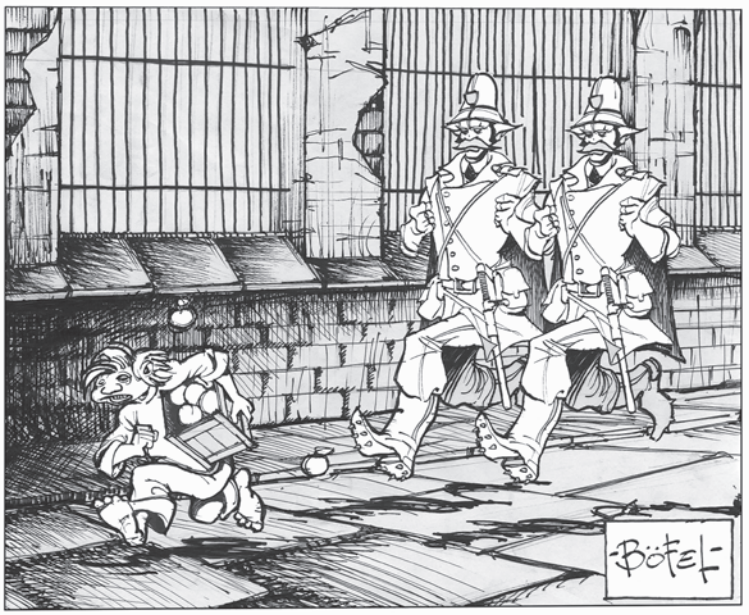
Pokojówka znalazła nieruchomego hrabiego pod schodami i, myśląc że jest pijany, posadziła go w fotelu. Herbata nie została wypita, rankiem ktoś wylał ją do doniczki.

Stara niania pamięta, że hrabia miał brata bliźniaka, który zaginął w młodym wieku.

Ogr ogrodnik znalazł martwego hrabiego, gdy wykradał się z buduaru pokojówki. Spanikował i upozorował wypadek paromobilowy.

Jeśli uda się przywołać ducha hrabiego, ten wyzna, że umarł na apopleksję, stojąc na szczycie schodów. Był już martwy, gdy kuzynka go popchnęła.

Tak, żywy hrabia to zły brat bliźniak. Porwany za młodu, powrócił po latach, by odebrać, co do niego należy. Prawowity hrabia umarł ze strachu na jego widok. Bliźniak włamał się do sejfu i zniszczył prawdziwy testament.



Punkt kulminacyjny: Bohaterowie, w obecności policji, służby i gości, odtwarzają przebieg wydarzeń i wskazują podejrzanego. Zebrani rzucają kontrargumenty (dyskusja). Fałszywy hrabia próbuje ich ośmieszyć, wskazując, że przecież żyje (dyskusja lub pojedynek). Przyparty do muru oznajmia, że herbata, którą wszyscy piją, była zatruta, po czym rzuca się do ucieczki (pościg, cel dodatkowy – zdobyć lub wynaleźć antidotum).

Rozwiązanie: Fałszywy hrabia nie żyje lub siedzi w więzieniu, a los pozostałych podejrzanych zależy od decyzji bohaterów. Posiadłość popada w ruinę – chyba, że śledczy odkryli, iż ogr-ogrodnik jest przyrodnim bratem hrabiego i powinien odziedziczyć cały majątek.

Lyonesse

Gabinet Figur Golemicznych został przejęty przez geniusza zbrodni, który, korzystając ze sławy jaką cieszy się Madame d'Orseuax, zwabia szanowanych obywateli Lyonesse i podmienia ich na golemy. Ostatecznym celem jest, rzecz jasna, zamach na Królową Tytanię.

Zawiązanie: W towarzystwie coraz częściej mówi się o nowym Gabinecie Figur Golemicznych. Trwa dyskusja, czy figury są bardziej dziełem technomagii czy sztuki. Podejrzewa się, że stworzono je w oparciu o tajne koriolskie technologie. Dobrze, by drużyna miała dodatkowy cel w odwiedzeniu gabinetu.

Rozwinięcie: Kolejka jest długa, wpuszczane grupki zwiedzających niewielkie. Gdy bohaterowie są już przed wejściem, pojawia się Premier ze swoją świtą i próbuje wcisnąć się przed nich (jeśli oponują – dyskusja lub testy przeciwstawne).

Muzeum pełne jest cudów, niesamowitych golemów przedstawiających znane osoby i inscenizujących przełomowe momenty historii. Przewodnik sam jest golemem teatralnym. Niestety, nie pozwala zbliżać się do eksponatów (dyskusja, technomagia – można zyskać pozwolenie na dotykanie eksponatów).

Kącik makabry: golemiczny król Filip Akwitański co chwilę traci głowę na gilotynie, kat łamie ofiarę kołem, jest nawet eksperymentalne krzesło maniczne. Można na nim usiąść. Iskry łaskoczą (test um. magicznej – krzesło rzuca jakieś zaklęcie).

Zwrot akcji: w średniowiecznej sali drzwi się zatrzaskują, a golemy ruszają do ataku. Pościg po ciemnym, pełnym dekoracji pomieszczeniu lub walka (ucieczka lub pościg – golemiczny Żałobny Król z kosą, golemiczne kruki szpiegowskie, metalowe szkielety chwytające za kostki, kłęby magicznej trującej mgły). Bohaterowie tracą przytomność lub udaje im się uciec przez ukrytą klapę w podłodze. Pancernych drzwi nie da się sforsować bez ciężkiego sprzętu.

Drużyna budzi się w zimnej piwnicy (testy pozwalają uciec) i wydostaje wprost do opuszczonego tunelu metra – lub ucieka tam bezpośrednio z Gabinetu. Musi teraz wydostać się na powierzchnię (kanały, tunele metra; testy na orientację, walka i pościg – ghoule; zagrożenia).

Gdy bohaterowie docierają do domu, dowiadują się od służby, że przecież niedawno wrócili,a przed chwilą wyszli. Jeśli bohaterowie zatrzymywali się w hotelu, są już wymeldowani. Wszyscy dyskretnie gratulują im prywatnej audiencji u Królowej, którą ponoć załatwił im sam Premier (skandale, dyskusja).

Ktoś planuje użyć golemów podszywających się pod bohaterów, by dostać się do Królowej. Trzeba ich powstrzymać! Ale jak dostać się do pałacu? (testy, dyskusja, podkradanie się, pościg wiwernami – straż pałacowa, Alven Yard).

Punkt kulminacyjny: Sala główna pałacu Backinghind, w oczekiwaniu na Królową Tytanię. Bohaterowie muszą stawić czoła swoim sobowtórom, wyposażonym w golemiczne moce. Wszyscy, którzy usiedli na krześle manicznym zostali zeskanowani i ich kopie są jeszcze silniejsze. Jeżeli Premier wszedł do Gabinetu przed bohaterami, również jest golemem. Straż pałacowa walczy z kim popadnie, nie wiedząc, kto jest dobry (walka – golemy, straż pałacowa; skandale – zwłaszcza jeśli prawdziwy Premier oberwie). Gdy sobowtóry zostają pokonane, do sali wpada kasjer z Gabinetu, przebrany geniusz zbrodni. Widząc, że jego plan spalił na panewce, rzuca się do ucieczki. Pomagają mu dworzanie i mieszczanie, podmienieni na golemy (pościg – geniusz zbrodni z obstawą; pałac, rzeka, ulice, dachy). Finałowe starcie rozgrywa się na szczycie Tall Toma, w wieży zegarowej. Geniusz ma tu wiwernę ratunkową (walka – golemiczna ręka, technomagia).

Rozwiązanie: Prawdziwa Madame d'Orseaux spędziła ostatni tydzień zatrzaśnięta w kufrze, we własnym gabinecie. Podmienionych ludzi udało się na czas uwolnić z piwnic pod wystawą. Królowa jest wdzięczna, jednak przysłała tylko list gratulacyjny, nie decydując się na prywatną audiencję.

Akwitania

Geniusz zbrodni planuje porwać najbardziej znaną akwitańską śpiewaczkę podczas jej radiowego występu. Jak się okazuje, nie on jeden.

Zawiązanie: Melousine opuszcza swoją ukochaną kafejkę w Montglanes aby zaśpiewać na żywo w studio akwitańskiego radia, na szczycie Żelaznej Wieży. Nie można tego przegapić!

Rozwinięcie: Bilety już dawno wyprzedano, trzeba zdobyć zaproszenia albo podstępem dostać się do studia (dyskusja lub pościg, testy przeciwstawne – strażnicy, arystokraci, gapie, kelnerzy).

Melousine się spóźnia, trzeba po nią wyjechać. Po drodze ktoś próbuje porwać gwiazdę (ulica, dzielnica bohemy – pościg paromobilami i/lub walka na dachach – bandyci, rozhisteryzowani wielbiciele).

Śledztwo w Żelaznej Wieży i komedia pomyłek. Wśród kelnerów i obsługi technicznej czają się zamaskowani porywacze. Jak ich znaleźć? Z pomocą przychodzi szarmancki atmański szejk, Ahmed ibn Hassan (dyskusja, *ukrywanie się*, zbieranie śladów – kucharz z tasakiem, fałszywy kelner, agentka policji incognito, technik-zombie).

Wnioski ze śledztwa: porywacze pracują dla Louisa de Fume – szalonego wynalazcy, sympatyzującego z venrierowcami. Chce on porwać Meluosine, by szantażować akwitański rząd.

Konfrontacja z wynalazcą: pościg po dźwigarach Żelaznej Wieży lub walka w restauracji na szczycie. Wróg pokonany, nagranie może się rozpocząć (dyskusja – odsłonięcie prawdziwej natury przeciwnika; pościg lub walka – szalony geniusz i jego nieumarli pomocnicy).



Zwrot akcji: szejk jest szaleńczo zakochany w Melousine i sam chce ją porwać. Pomagał bohaterom, by pozbyć się konkurencji. Nad wieżę nadlatuje sterowiec pełen ogrzych mameluków (*ukrywanie się* lub *walka* – mamelucy, agenci szejka).

Punkt kulminacyjny: Starcie z szejkiem i jego ogrami, podczas transmitowanego na żywo przez Radio Akwitania koncertu Melousine. Walka z mamelukami, łamiące serce wyznania miłości spotykające się z chłodną odmową, a to wszystko przed milionami słuchaczy. Ostateczne starcie na trapie sterowca, setki metrów nad ziemią (finałowe starcie: walka – mamelucy, dyskusja – szejk i Melousine, pościg lub walka – szejk).

Rozwiązanie: Melousine została uratowana, venrierowiec w więzieniu, losy szejka zależą od graczy. Może uciekł, może zginął, a może – dzięki pomocy postaci graczy – zdobył serce śpiewaczki. Bohaterowie, dzięki transmisji na żywo, zyskali wielki rozgłos.

Bawencja

Bawencki venrierowiec podszywający się pod dyplomatę buduje miotacz promieni śmierci, by zniszczyć główny gmach Ligi Narodów. Brakuje mu tylko soczewek skupiających energię – pięciu nieskazitelnych diamentów.

Zawiązanie: Śmierć arystokraty jest bardzo podejrzana. Zwłaszcza, że zbiega się w czasie z porwaniem znanego naukowca.

Rozwinięcie: Śledztwo – Albert Lenneke został otruty. Policja nie pozwala na przeszukanie jego posiadłości (testy, dyskusja, pościg, testy przeciwstawne – policja). W gabinecie znajduje się korespondencja z porwanym naukowcem, jej tematem są diamenty używane w krystalomancji.

Porwany naukowiec uczestniczył w tajnym projekcie wojskowym z dziedziny krystalomancji (dyskusja – urzędnicy, wojskowi). Wszystko wskazuje na to, że w uprowadzeniu maczał palce ktoś z wewnątrz.

Na aukcji diamentów, największy okaz kupuje podstawiony urzędnik. Nikt nie wie, dla kogo pracuje. Bohaterowie mogą próbować podkupić diament, wydając prawdziwą fortunę (dyskusja, testy Bogactwa, śledzenie figuranta). Resztę diamentów kupuje znany dom jubilerski.

Napad na największy zakład jubilerski w Alvaroi. To starannie zaplanowana akcja, w której biorą udział

opłaceni włamywacze i kocie nekrogolemy (pościg, *ukrywanie się*, walka – niziołki włamywacze, nieumarłe golemiczne koty; dodatkowy cel – ocalić diamenty).

Zwrot akcji: zleceniodawcą porwania i morderstwa jest ważny urzędnik Ligi, Max de Grelle, ten sam, który utrudniał bohaterom śledztwo. Ucieka, choć można zlikwidować jego siatkę popleczników (walka, dyskusja – poplecznicy, oszukani urzędnicy, policja). W jego maszynie różnicowej można znaleźć plany broni zagłady.

Punkt kulminacyjny: Starcie z szaleńcem w lasach Givet. Przy pomocy porwanego naukowca venrierowiec buduje miotacz promieni śmierci. Im więcej diamentów zdobył, tym broń jest potężniejsza. Walka z szaleńcem w behemocie z czasów Wielkiej Wojny i zmagania z jego obstawą, gdy szef przygotowuje maszynę do strzału (dodatkowy cel – zniszczyć zasilanie maszyny). W końcu ucieczka wiwerną (pościg).

Rozwiązanie: Jeśli maszyna wystrzeliła, gmach Ligi trzeba odbudować. Diamenty zostały odzyskane, a szaleniec ujęty. Oby. Powód, dla którego stworzył kocie nekrogolemy, pozostaje nieznany.

Czarnoborze

Zbrodnia wzorowana na książce nie idzie zgodnie z planem i pasażerowie ekskluzywnego pociągu muszą walczyć o życie (uwaga: dużo nawiązań do „Morderstwa w Orient Expressie" Agaty Christie).

Zawiązanie: Najlepiej, gdyby pisarką była bohaterka. Odczyt jest spektakularnym sukcesem, niestety tej samej nocy ginie pasażer. Na jego ciele widać ślady kilkunastu ciosów. Zupełnie jak w powieści.

Rozwinięcie: Opady śniegu unieruchamiają pociąg. Wyjście na zewnątrz grozi odmrożeniami (utrata Kondycji).

Śledztwo wykazuje, że wszyscy pasażerowie mają alibi. W książce też tak było – działali w porozumieniu, wspólnie mszcząc się za zbrodnię z przeszłości (testy, *analiza*, dyskusja).

Wiele osób nie chce współpracować, a do tego w pociągu grasuje złodziej. Złapany, odda zrabowane przedmioty, jednak nie jest pewien, który do kogo należał (dyskusja, pościg, włamania i przeszukiwanie).

Wszyscy pasażerowie kłamią na temat wydarzeń z czasów Wielkiej Wojny. Można domniemywać, że są w zmowie.

Zwrot akcji: następnej nocy ginie kolejny pasażer. Znów nikt nic nie widział, lecz wszyscy są przerażeni. Ktoś pęka i przyznaje się – podczas Wielkiej Wojny wszyscy byli w Czarnoborzu i ucierpieli z rąk agenta Drahana Żmijskiego. Tego właśnie agenta namierzyli po latach i zabili pierwszej nocy. Nikt jednak nie przyznaje się do drugiego zabójstwa (śledztwo, dyskusja).

Punkt kulminacyjny: Dopóki bohaterowie nie rozwiążą zagadki, co noc będzie ginął kolejny pasażer. Zabójcą jest pierwsza ofiara, zbrodniarz wojenny Vladko Madijew. Zły za życia, po śmierci zmienił się w ghoula i co noc wstaje, by się mścić. Nakryty, zacznie walczyć pazurami i sztyletem (walka). Pokonany, rzuci się do ucieczki po dachu pociągu – który akurat rusza, gdyż odblokowano tory – a później przez śnieg (pościg). Złapany, przyzywa na pomoc miot lampyrii (walka). W końcu ginie ostateczną śmiercią.

Rozwiązanie: Pociąg ruszył, choć z mniejszą liczbą pasażerów. Od bohaterów zależy, czy mściciele z Atman Expressu odpowiedzą za zabójstwo. Tak czy owak, sprzedaż książki znacząco wzrasta.

Eolia

Agenci Atmanu porwali profesora, by przy jego pomocy uruchomić opuszczoną bazę w drzemiącym wulkanie. Chcą odtworzyć tajną venrieriowską broń z czasów Wielkiej Wojny.

Zawiązanie: zwiedzający zabytki bohaterowie są świadkami porwania. Co więcej, profesor to ich znajomy lub potrzebny im ekspert.

Rozwinięcie: Porywacze uciekają przez zatłoczony targ. Na bohaterów rzucają się tłumy przekupniów (pościg, dyskusja, testy przeciwstawne). Złoczyńcy uciekają, ale jeden z nich gubi charakterystyczną antyczną monetę.

Jeśli bohaterowie kontynuują pościg, muszą wyruszyć łodzią na archipelag wysepek. Po drodze czekają ich niebezpieczne skały, nagłe wichry i dzikie syreny (pościg, testy, zagrożenia, dyskusja – syreny).

Idąc tropem monety, bohaterowie zagłębiają się w dzielnicę muzeów i antykwariatów. Spotykają starych, nieufnych bibliotekarzy i młodą, ponętną złodziejkę podającą się za panią kustosz (testy, dyskusje, pościg, skandale).

Oba tropy wiodą do opuszczonej, marmurowej świątyni na bezludnej, wulkanicznej wyspie. Pod oł-

tarzem znajduje się tajne przejście, a samej budowli strzegą harpie i atmańscy łotrzy (skradanie się, walka – harpie, zbiry).

Przejście wiedzie do tajnej bazy z czasów Wielkiej Wojny, znajdującej się we wnętrzu wulkanu. Profesora przetrzymuje tam atmański pasza Hani ibn Salaam (podkradanie się, przebrania i *blef*, dyskusja). Naukowiec pod przymusem ma uruchomić tajną broń z czasów Wojny.

Punkt kulminacyjny: Pasza nie jest zainteresowany rozmową. Wysyła przeciw bohaterom swoje oddziały specjalne i seksowną orczą asasynkę (walka – zbiry, zabójczyni w stroju tancerki brzucha). Gdy zbiry zawiodą, nakazuje profesorowi aktywować uśpione od czasów Wojny golemy, które oczywiście od razu wyrywają się spod kontroli i zaczynają zabijać wszystkich dookoła (walka – golemy bojowe, cel dodatkowy – pościg za uciekającym paszą). Pasza ucieka, zostaje złapany lub ginie. I wtedy okazuje się, że uruchomił się mechanizm samozniszczenia. Trzeba uciec przed ostatnim z golemów, zanim wulkan wybuchnie (pościg – golem zabójca, po 3–5 rundach wulkan wybucha).

Rozwiązanie: Spisek został udaremniony. Bohaterowie zyskali nowych wrogów w Atmanie i nowych przyjaciół w Eolii. Zaczęli również otrzymywać zaproszenia na kongresy wulkanologów.

Hrimthorst

Wyprawa sir Reginalda Springvale odniosła częściowy sukces. Do legendarnego Miasta sir Reginald dotarł sam, a to, co zobaczył, kompletnie zniszczyło jego zdrowie psychiczne. Wraca teraz, nieświadom, że jego śladem podąża śmiertelnie niebezpieczny myśliwy.

Zawiązanie: W ostatniej miejscowości na pogórzu Isarnvidru gromadzi się ekspedycja ratunkowa. W dniu, gdy mają wyruszyć, naukowiec wraca – bez sań, psów i zapasów, w podartym ubraniu.

Rozwinięcie: Naukowiec oszalał. Mamrocze coś o architekturze wymykającej się ludzkiej percepcji i klątwie starych bogów (dyskusja). Może jednak opowiedzieć, jak dotrzeć do miasta. Nie da się natomiast ustalić, co stało się z resztą ekspedycji.

Rodziny naukowców i inwestorzy domagają się, by wyruszyć na poszukiwania. Mieszkańcy to odradzają. Rozstrzygający głos należy do bohaterów (testy *wiedzy*, wizje, dyskusje, skandale, zakłady).

Załamanie pogody – śnieżyca, mróz, ataki wilków i dzikich ogrów. Zależnie od decyzji graczy, nawałnica zastaje ich w wiosce lub w drodze (poszukiwanie drogi, zagrożenia, walka, pościg – dzikie ogry, wilki).

Sir Reginald traci kontakt z rzeczywistością: ucieka od ludzi, niewrażliwy na mróz wyśpiewuje bełkotliwe hymny i wydeptuje w śniegu bluźniercze symbole (*okultyzm*, pościgi, dyskusje, skandale, zagrożenia). Można podejrzewać, że jest opętany.

Mróz osiąga apogeum. Bohaterowie docierają do Miasta Wśród Lodów lub orientują się, że wioskę otaczają lodowe upiory. Statyści wpadają w paranoję (Strach, utrata Kondycji, konflikty wśród naukowców/mieszkańców).

Punkt kulminacyjny: Zależnie od przebiegu wydarzeń, w Mieście lub wiosce. Potężny szaman dzikich, troll u progu starości, Sven Deagonson przychodzi po sir Reginalda. Planuje zabić naukowca i wszystkich, którzy znają położenie Miasta. Atakuje magią mrozu, a jego lodowe upiory wyłapują naukowców (walka, magia – lodowe upiory, szaman; cel poboczny – ratowanie uczonych). Gdy padnie pokonany, sir Reginald ostatecznie ulega szaleństwu. Zaczyna wykrzykiwać prastare zaklęcia w języku, który sprowadza szaleństwo. Jeśli nie uda obudzić się w nim



choć na chwilę dawnego naukowca, wszyscy zginą (dyskusja – sir Reginald; można też go zabić, walka – naukowiec demonolog i upiory). Gdy uczony straci życie, rozpętuje się śnieżyca i słychać upiorny ryk. To Sven obudził się, już jako olbrzymi, stary troll. Trzeba uciekać (ucieczka, mróz, trudne warunki).

Rozwiązanie: Jeśli bohaterowie dotarli do Miasta, widzieli przez chwilę nieludzkie budowle starsze niż piramidy Khemre. Gdy wrócą do wioski, okaże się, że wszyscy mieszkańcy zamarzli. Jeśli zostali w osadzie, zdołali ocalić wieśniaków, lecz nie zobaczyli Miasta. Gdy śnieżyca się kończy, nikt nie będzie w stanie odtworzyć drogi do ruin. Lodowe Pustkowia znów ukryły swoją tajemnicę.

Jotunheim

Potężne wyładowanie energii zawiesiło prace kompanii kolejowej. Badacze przypominają sobie stare przekazy o Tronie Haralda Wielkiego – prastarym artefakcie, pozwalającym magazynować i kontrolować niesłychane ilości *many*. Rozpoczyna się wyścig.

Zawiązanie: Bohaterowie są archeologami i inżynierami, pracującymi przy budowie kolei, dziennikarzami, spirytystami lub turystami w tej okolicy. Legendarny tron zainteresuje każdego. Kompania kolejowa ma przysłać pociąg, który zawiezie zainteresowanych na odcięte od świata miejsce wypadku.

Rozwinięcie: Gdy obiecany transport się nie zjawia, większość zainteresowanych postanawia na własną rękę odnaleźć Tron Haralda. Do wyścigu stają: Lyoneskie Towarzystwo Archeologiczne, korporacja Nilfholm, inwestor linii kolejowej – koncern Wolsung GmbH oraz bohaterowie. Na miejsce zdarzenia da się dotrzeć tylko koleją, powietrzem lub pieszo przez góry (dyskusje, kradzieże, sabotaże, testy przeciwstawne, testy Bogactwa – dworzec kolejowy i okolice).

Wyścig na miejsce, w którym doszło do wyładowania (pościg, rozmaite scenerie, wielu przeciwników).

Na miejscu okazuje się, że większość robotników nie żyje. Zmienili się w zombie i ghoule. Zaczyna się prawdziwa jatka (walka – ghoule i zombie).

Tron stoi w komorze grobowej kurhanu, rozłupanego przez materiały wybuchowe używane podczas budowy torów. Okolica aż tętni magią (*analiza*, *okultyzm*). Moc tronu wyssała życie z okolicy i stworzyła nieumarłych.

Gorąca dyskusja – archeologowie chcą odwrócić zaklęcie i dezaktywować tron, spirytyści zamierzają dokończyć rytuał, zniszczyć tron i uwięzić ducha jarla Haralda, inwestorzy zaś – zabezpieczyć artefakt i użyć go do zasilania budowy. Gracze mają okazję być języczkiem u wagi (dyskusja, może pościg – rytualiści, spirytyści, technomanci).

Punkt kulminacyjny: Zależnie od wybranej opcji, zmieniają się sojusznicy i opis rytuału. Sojusznicy zaczynają rytuał, bohaterowie muszą ich bronić przed atakami upiorów i zombie (walka, obrona sojuszników). Gdy atak zostanie odparty, okazuje się, że desperat z przeciwnej frakcji chce wysadzić kurhan (pościg za szaleńcem, cel równoległy – zebranie ładunków). W ostatniej fazie rytuału pojawia się upiór Haralda. Można go odesłać, uwięzić, zabić lub przekonać by odszedł (walka, dyskusja – potężny upiór).

Rozwiązanie: W całości zależne od bohaterów. Jeśli linia zostanie ukończona przy pomocy tronu, zyska sławę nawiedzonej. Jeśli tron trafi do Lyonesse, stosunki Jotunheimu z Alfheimem ulegną gwałtownemu ochłodzeniu. Jeżeli przejmie go Korporacja Nilfholm, bohaterowie zostaną odznaczeni orderami państwowymi. A może to bohaterowie przejmą artefakt?

Koriola

Geniusz zbrodni planuje zamach. Podczas festynu zamierza porwać królową Beladonnę i zastąpić ją golemem teatralnym.

Zawiązanie: Festyn w Pantaluma przyciąga turystów z całego świata – szczególnie w tym roku, skoro odwiedzi go sama Królowa.

Rozwinięcie: Coś idzie nie tak i dzikie byki zostają wpuszczone w spokojną uliczkę, którą przechadzają się turyści. Bohaterowie muszą uciekać (pościg, *odwaga* – byki).

Królowa dostrzega odwagę bohaterów i zaprasza ich do swojej świty. Takiemu zaproszeniu nie można odmówić. Oglądając festyn, zabawiają władczynię rozmową. Każde *faux pas* może zakończyć się dla nich tragicznie, a zawistni dworzanie tylko na nie czekają, podrzucając kontrowersyjne tematy (testy, odgrywanie, dyskusja, skandale).

W nocy przy ogniskach, podczas pokazu tańców flamenco, bohaterów zaczepia dworzanin/dama dworu. Ostrzega ich o planowanym zamachu na królową. Nie zna szczegółów. Świadkiem rozmowy

jest podchmielony szlachcic, który wiedziony źle pojętą romantycznością wtrąca się i wyzywa któregoś z bohaterów na pojedynek (walka lub dyskusja lub pościg, stawką Reputacja).

Królowa bagatelizuje ostrzeżenia i stawia przed bohaterami kolejne wyzwanie: mają reprezentować ją na taurridzie. Drużynę czeka walka z groźnym minotaurem (walka – silny przeciwnik, arena). Po walce, niezależnie od jej wyniku, królowa odsuwa bohaterów. Ewidentnie wypadli z łask.

Zwrot akcji: szlachcic, który pojedynkował się z bohaterami, kontaktuje się z nimi ponownie, gnębiony wyrzutami sumienia. Przekupiony, dopuścił „niewłaściwe osoby" w pobliże królowej i obawia się, że zaszło coś złego. Prowadzi drużynę do pewnego budynku (jeśli gracze mu nie uwierzą, sam się tam uda – śledzenie), z którego wyjeżdża właśnie paromobil. Zza zakratowanego okienka macha zrozpaczona królowa.

Punkt kulminacyjny: Pościg za paromobilem przez uliczki pełne rozbawionych Koriolczyków, lampionów, procesji religijnych i rozpędzonych byków. Kierowca okazuje się golemem. Rozhisteryzowana królowa w ubraniu służącej przedstawia sobą obraz nędzy i rozpaczy, ale żyje (pościg – paromobil, golem za kierownicą). Bohaterowie wracają na dwór, jednak zostają wzięci za oszustów – wszak królowej nikt nie porwał, właśnie ogląda taurridę. Trzeba szybko zdemaskować spisek – fałszywa królowa jest golemem teatralnym (dyskusja z królową w stylu testu na wykrywanie replikantów w „Blade Runnerze"). Zdemaskowany golem wzywa swojego stwórcę, gnomiego golemologa z Santa Luna opętanego wizją niepodległej Atlantydy. Następuje ostateczne starcie (walka – technomanta i golemy bojowe).

Rozwiązanie: Bohaterowie zyskują wdzięczność Jej Królewskiej Mości Beladonny, choć wszystko odbywa się kanałami nieformalnymi. Sprawa z golemem w koronie jest zbyt krępująca, by mówić o niej na głos. Analiza zniszczonych golemów pozwoli poznać kilka ciekawych rozwiązań technicznych.

Morgowia

Z kolei transsunirskiej wciąż znikają ludzie. Powodem jest szalony pop, który przy pomocy porwanych naukowców i byłych więźniów obozów pracy próbuje stworzyć raj na ziemi.

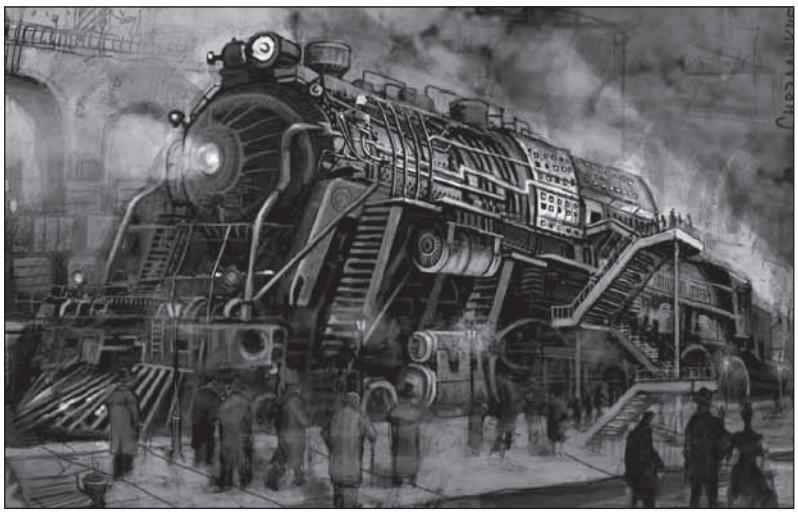
Zawiązanie: Bohaterowie podróżują Koleją Transsunirską. W połowie drogi przez dziki step, pociąg staje. Tory są uszkodzone. Krystalograf nie odpowiada. Trzeba czekać.

Rozwinięcie: Carska Ochrana prowadzi śledztwo. Bohaterowie, jako obcy podróżnicy, stają się pierwszymi podejrzanymi (testy przeciwstawne, dyskusja, pościg – agenci Ochrany).

Własne śledztwo pozwala ustalić, że miesiąc temu pociąg również zatrzymał się w tym samym miejscu. Zniknęło wtedy kilku pasażerów (dyskusje, przeszukania – konduktorzy, maszyniści, obsługa).

Wyprawa w step, w poszukiwaniu pomocy lub na polowanie, kończy się starciem z obszarpanymi zombie (polowanie, zagrożenia, pościg i walka – zombie). Jeśli bohaterowie wrócą do pociągu, opowieść o zombie wywoła skandal – o obozach pracy się nie mówi.

Zombie prowadzą do niezwykłej osady, położonej o dzień drogi końmi od Kolei. Szalony batiuszka Wiaczesław z grupą akolitów szykuje tu nowy porządek świata, wolny od ucisku i grzechu. Daje drużynie wybór: przyłączyć się lub zginąć. W głębi duszy jest uczciwy, więc można go przekonać (dyskusja – charyzmatyczny pop). Jego obecnym celem jest święta ikona przewożona w pociągu. Przed bohaterami ważna decyzja: walczyć z Wiaczesławem, czy mu pomóc?



Punkt kulminacyjny: Jeśli walczą z batiuszką – muszą dotrzeć do pociągu szybciej niż zombie (pościg – stepy, zombie, fanatycy religijni), obronić ikonę przed nieumarłymi (pociąg, walka – wielkie zombie, opętani przez anioły wieśniacy) oraz uruchomić pociąg zanim pojawią się posiłki (walka – pop-mag z mocą kontrolowania tłumów, cel równoległy – uruchomić pociąg). Jeżeli pomagają batiuszce – muszą zdobyć ikonę (dyskusja lub przekradanie się – pasażerowie, agenci Ochrany, konduktorzy) i wywalczyć sobie drogę na zewnątrz (walka – Ochrana, strażnicy kolejowi) i uciec przed wezwanymi posiłkami (pościg – mrowie agentów Ochrany, carscy nekromanci).

Rozwiązanie: Bohaterowie odjeżdżają pociągiem lub, wyposażeni przez batiuszkę Wiaczesława, ruszają konno w step. Tak czy owak, widzieli za dużo i Ochrana szybko o nich nie zapomni.

Państwo Pontyfikalne

Pierwsze od lat spotkanie przywódców dwóch kościołów przebiega w napiętej atmosferze. Wszyscy obawiają się zamachu ze strony nihilistów, nie wiedząc, że głównym zagrożeniem jest skorumpowany kardynał.

Zawiązanie: Bohaterowie zwiedzają Res. Trasa ich wędrówki przecina się z drogą, którą – w wystawnych paromobilach – podążają hierarchowie. Procesja wygląda wręcz nieziemsko.

Rozwinięcie: Jeden z gapiów okazuje się spektroterrorystą: dał się opętać demonowi, by w ten sposób dokonać zamachu na Ich Świątobliwości. Gdy demon zdziera ludzką skórę i odsłania swoje prawdziwe oblicze, bohaterowie jako jedyni mogą zareagować (walka – potężny demon, cel to ocalić hierarchów).

W podzięce za udzieloną pomoc, bohaterowie zostają pobłogosławieni i zaproszeni na wieczorne przyjęcie u kardynała de Fortenzza. Kapitan Gwardii Westryjskiej prosi ich o pomoc w namierzeniu zleceniodawców zamachu (nagroda: jednorazowa moc).

Śledztwo i pościgi wśród wąskich uliczek Res, rozpytywanie w podejrzanych trattoriach, wypytywanie odzianych na czarno staruszek, gra w karty z dorożkarzami. Na domiar złego, bohaterów śledzi wścibska dziennikarka miejscowego brukowca. W końcu udaje się trafić na trop loży nihilistów (testy przeciwstawne, *półświatek*, dyskusja, skandale, *walka* – lokalne zbiry; pościg – nihiliści).

Konfrontacja z nihilistami w ich loży. Opłacono ich z morgowskich pieniędzy! Bohaterowie poznają hasło i odzew, przy pomocy których kontaktowali się ze zleceniodawcami i szpiegami w pałacu Świętej Pary (dyskusja, pościg lub walka – spirytyści, nihiliści).

Punkt kulminacyjny: Na przyjęciu sytuacja jest napięta. Jeśli nihiliści rzeczywiście pracowali dla Morgowii i ta wiadomość przedostanie się do opinii publicznej, historyczne rozmowy zostaną zerwane. Niestety, plotka jakoś się wydostała i trzeba załagodzić sytuację (dyskusja – morgowski basilikus, podburzeni kardynałowie, prasa. Cel dodatkowy – sprawdzić, kto z obecnych zna hasło). Okazuje się, że szpiegiem jest sekretarz kardynała de Fortenzza. Niestety, jest również doskonałym szermierzem i demonologiem (sala balowa, balkony, ogród; walka – szermierz spirytysta. Najpierw walczy, rozbrajając przeciwników, później przyzywa demony). Gwardia Westryjska ochrania głowy kościoła.

Rozwiązanie: Wynik rozmów zależy od dyplomacji postaci. Za bohaterów odprawiona zostaje msza koncelebrowana. Kardynałowi de Fortenzza nic nie udowodniono – mimo to pospiesznie wyjeżdża na misję do Lemurii.

Scylla i Charybda

Spektakularna śmierć komisarza Caputto okazuje się przygrywką do wielkiego planu walki ze *scyllą*.

Zawiązanie: Bohaterowie spędzają urocze wakacje na jachcie żeglującym po Morzu Wewnętrznym. Nagle przepływająca w pobliżu żaglówka zostaje zniszczona przez olbrzymiego krakena. Udaje się uratować tylko jednego rozbitka.

Rozwinięcie: Ledwie rozbitek dotrze na pokład, straci przytomność, a kraken powróci. Trzeba jak najszybciej dotrzeć do portu (pościg lub walka – gigantyczny kraken).

Ocalony to sam komisarz Caputto, który postanawia wykorzystać zamach i zejść na chwilę do podziemia. Prosi bohaterów o pomoc. Trzeba doprowadzić go w bezpieczne miejsce bez zwracania na siebie uwagi (testy przeciwstawne, pościg, dyskusja, *blef* – dziennikarze, *carabinierri*, wścibskie staruszki, informatorzy *scylli*).

Koniecznie należy zabezpieczyć prywatne notatki komisarza, zanim *scylla* położy na nich łapy. Jedyne wyjście to wykraść je z komendy policji (skradanie

się, włamanie, *blef*, dyskusja, pościg – *carabinierri*, strażnicy, konkurencyjni włamywacze ze *scylli*).

Przed planowaną akcją trzeba dyskretnie nawiązać kontakt z lojalnymi policjantami i upewnić się, czy są lojalni (kafejki, wyprawy na ryby, konfesjonały, ogrody; dyskusja – policjanci, pościg – informatorzy *scylli*, dziennikarze).

Jeden ze współpracowników okazuje się być zdrajcą. Zdemaskowany, wzywa pomoc (walka – ogry z karabinami, niziołczy miotacze noży).

Punkt kulminacyjny: Przy pomocy wiernych policjantów i bohaterów, komisarz Caputto szturmuje parowiec wycieczkowy, na którym rodzina Chiaramonte świętuje zwycięstwo. Szturm na parowiec (walka – ogry z kastetami, niziołki z luparami, niziołcza wiedźma). Na głównym pokładzie matka chrzestna Chiaramonte je właśnie obiad z burmistrzem. Choć bohaterowie i komisarz stoją po słusznej stronie, nie maja żadnych bezpośrednich dowodów (dyskusja i skandale – burmistrz, donowie Chairamonte, Matka Chrzestna. Cel – wyprowadzić staruszkę z równowagi). Wściekła wiedźma zrzuca maskę uprzejmej starszej pani i przyzywa krakena oraz inne morskie potwory. Tym razem bestia się nie patyczkuje (walka – kraken, syreny, jadowite płaszczki, roje meduz. Cele dodatkowe – uratować burmistrza, zaaresztować wszystkich donów, ująć Matkę Chrzestną).

Rozwiązanie: Rodzina Chiaramonte zostaje rozbita. Komisarz Caputto wraca na urząd. Bohaterowie pokonują olbrzymiego krakena i być może ratują życie burmistrzowi. Niedługo później otrzymują od rodzin Vendetta i Fumadore listy z gorącymi podziękowaniami za pomoc w usunięciu konkurencji.

Serenissima

Stracie z największym włamywaczem Serenissimy, który postanowił zabawić się kosztem bohaterów.

Zawiązanie: Bohaterowie, jako specjaliści w swoich dziedzinach, zostają zaproszeni by zbadać (lub opisać) tajemniczy przypadek awarii jednego z dźwigarów Serenissimy. Jeśli specjalizacja któregoś z bohaterów jest bardzo egzotyczna, umieść na awaryjnej wyspie stosowny instytut, zoo, muzeum itd.

Rozwinięcie: Aby zbadać podpory i wpływ awarii na działania wyspy, należy zejść do środkowego miasta, ostoi mieszczaństwa i handlu, w cieniu podniebnych pałaców. Uciążliwe badania wykazują, że ktoś kradł manę i ingerował w strukturę zaklęć lewitacyjnych. Jest już za późno by ustalić szczegóły (*analiza*, *technika*, *wysportowanie*, testy; pościg lub walka – gargulce, harpie, gremliny).

Bohaterowie otrzymują zaproszenie od signore Caprico, znanego bankiera i filantropa. Podczas uroczystej kolacji w bardzo przyjaznej atmosferze okazuje się, iż rodzina Caprico jest przekonana, że bohaterowie spędzili dwa ostatnie wieczory w domu bankiera. Co więcej, jedna z postaci obiecała zaręczyć się z którąś z córek/przyjęła oświadczyny syna (dyskusja, skandal – sala balowa, buduar).

Okazuje się, że zaginęła bezcenna kolia pani domu i zaproszenia na bal u Doży. Bohaterowie muszą podjąć się ustalenia sprawców zamieszania lub salwować ucieczką (dyskusja – pan i pani domu; pościg – rośli synowie, służba, policja; balkony, gzymsy, latające gondole).

Śledztwo wśród służby, w podejrzanych spelunkach, wśród paserów i gondolierów pozwala ustalić, że podobne kradzieże przypisywane są Il Spettro, legendarnemu włamywaczowi (dyskusja, testy przeciwstawne, skandale ew. ucieczka przed policją).

Mieszkanie bohaterów zostaje okradzione, zdaniem służby przez jednego z nich. Bohaterowie zdołają trafić na trop złodzieja (śledztwo, *analiza* śladów lub pościg) – wiedzie on do dolnego miasta.

Siedzibą Il Spettro jest mała, nieczynna już fabryka, urządzona w budynku dawnego kościółka na wyspie. Dostępu pilnują strażnicy (pościg lub walka – ogr w żelaznej masce, biały krokodyl). Wewnątrz znajdują się tysiące przebrań i masek, obrazów, klejnotów i kosztowności. Gdy bohaterowie wejdą do środka, podłoga zadrży i budynek wzniesie się w powietrze. Z okna widać oddalającą się latającą gondolę.

Punkt kulminacyjny: Z głośników płynie głos Il Spettro – bohaterowie zginą w katastrofie, a on w tym czasie ukończy swe opus magnum, ukradnie pałac Doży! Kościółek leci swobodnym kursem, kradnąc manę z pobliskich przypór – trzeba uniknąć katastrofy (pościg za latającą gondolą, cele poboczne – unikanie katastrofy, zbieranie łupów, polowanie na gremliny rozbierające silnik). Wyspa przybija do latającego pałacu lub rozbija się o jego liny cumujące. Jak odnaleźć Il Spettro wśród setek ludzi w maskach? Jego ludzie odcinają cumy, a on sam podmienia zaklęcia sterujące (pościg, dyskusja,

testy przeciwstawne, skandale, cele dodatkowe – powstrzymać sabotażystów). Finałowa konfrontacja w pełnej luster sali balowej (walka – szpady i płaszcze, iluzje, akrobacje, pomylone tożsamości, skandale). Il Spettro ma w rękawie asa: maskę z iluzją Doży. Trzeba bardzo uważać, by nie ująć przypadkiem władcy miasta.

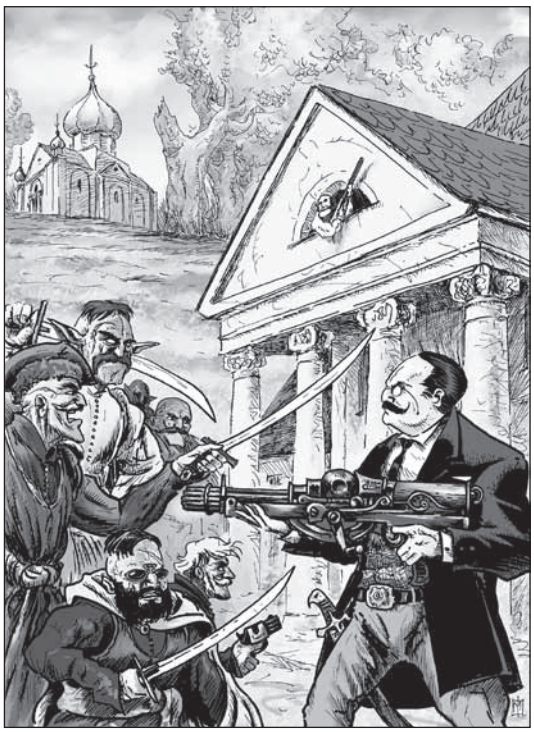
Rozwiązanie: Bohaterom udało się oczyścić z zarzutów i wyjaśnić sprawę tajemniczych zaręczyn. Pałac Doży został uratowany lub dryfuje właśnie w głąb lądu, powoli tracąc pułap. Il Spettro został ujęty – jeśli to naprawdę on. Tylko bohaterowie wiedzą, co stało się z maską Doży.

Slawia

Podczas polowania w Slawii zaginął ostryjski książę. Za wszystkim stoją szpiedzy, których plany również zostają pokrzyżowane.

Zawiązanie: Bohaterowie bawią na polowaniu w Slawii. Gdy znika arcyksiążę, zostają poproszeni o pomoc, jak wszystkie ważne persony w okolicy.

Rozwinięcie: Ulewny deszcz zmył ślady, trudno określić w którą stronę ruszył zaginiony (testy, *przyroda*, *spostrzegawczość*, *analiza*). Urozmaicenie: zakład z postacią niezależną, kto zdobędzie podczas poszukiwań więcej cennych trofeów.



Wołania o pomoc zwodzą bohaterów na bagna, sabotaż niszczy sprzęt, wśród drzew czai się snajper – ktoś chce pozbyć się bohaterów (testy przeciwstawne, pułapki, pościg lub walka; las, bagna, wąwóz – agenci wywiadu państwa, z którym bohaterowie mieli już zatargi).

Przeciwnicy zostają ujęci i przyznają, że ich celem jest nie dopuścić, by książę wyszedł żywy z puszczy (dyskusja lub walka – agenci specjalni). Przesłuchanie przerywa atak dzikiej bestii (walka lub ucieczka – hydra, wataha wilkoludów lub rozpędzone stado żubrów).

W końcu udaje się odnaleźć arcyksięcia. Ten nawet nie wie, że zaginął. Jest na tropie leszego i świetnie się bawi (tropienie, dyskusja, skandal).

Punkt kulminacyjny: Nadchodzi leszy. Spotkanie opisano w rozdziale **Obsada**. Cele dodatkowe – obronić księcia, który na widok leszego wpada w panikę i ucieka w najgłębsze ostępy. Komplikacje – konkurencyjny myśliwy chce upolować leszego i przypisać sobie zasługi. Obcy agenci usiłują zabić księcia.

Rozwiązanie: Ostryjski książę uratowany – miejmy nadzieję. Bohaterowie stanęli oko w oko z leszym i niezależnie, jak skończyło się spotkanie, przeszli do legendy wśród slawijskich myśliwych.

Trójmonarchia

Zawiązanie: Księżniczka poważnie zaniemogła. Medycyna jest bezsilna, więc rodzina cesarsko–królewska zwraca się o pomoc do znanych z dyskrecji specjalistów od spraw beznadziejnych – bohaterów.

Rozwinięcie: Księżniczka pogrążona jest w głębokiej śpiączce. Badania mogą zasugerować objawy podobne do obserwowanych u purgatorsyjkich zombie – czyżby ktoś ukradł duszę Annemarie? Podczas badań, bohaterów usiłuje za wszelką cenę zdyskredytować nadworny medyk i inni pretendenci do roli wybawicieli: nordyjski mag, sudryjski oficer i słynny valeński detektyw (*analiza*, *okultyzm*, *wiedza*, testy przeciwstawne, dyskusja – konkurenci, skandale).

Skłonienie dam dworu do wyznań jest trudne, lecz nie niemożliwe. Ostatnio księżniczkę widziano w dobrym humorze w Operze, na przedstawieniu „Tragedii dwóch rodów sereńskich". Na jej prośbę, damy oddaliły się na chwilę i zostawiły ją samą w loży (dyskusja – buduar, bal, valeńskie kawiarnie). Konkurenci depczą bohaterom po piętach (*ukrywanie się*, pościg – ulica, lodowisko, cyrk).

Loża księżniczki jest zamknięta od trzech dni, a jednak leży w niej bukiet świeżych, czarnych jak noc róż. Rozmowa z niechętną obsługą i artystami z olbrzymim ego pozwala poznać legendę o Upiorze z Opery, który ponoć pojawia się w pustych lożach, by słuchać występów (dyskusja, *blef*, śpiew, romanse, skandale – Opera).

Upiora można przywołać, organizując wspaniałe przedstawienie. Konkurenci będą je, rzecz jasna, sabotować. Jeśli bohaterowie nie podchwycą tropu, konkurenci zorganizują występ i spróbują pozbyć się drużyny (pościgi wśród dekoracji, histerie diw operowych, skandale, nawet walka – loże i balkony). W końcu pojawi się Upiór. Można go śledzić (pościg – loże i piwnice opery).

Badanie nocą zakamarków Opery również pozwoli odnaleźć leże Upiora. Po drodze należy uważać na spadające worki z piaskiem, szalonych artystów i zbłąkane golemy teatralne (pościg, zagrożenia, dyskusje).

W najgłębszych piwnicach, wśród starych programów, stert nut i zniszczonych dekoracji, Upiór gra na organach. Słychać, jak rozmawia z księżniczką, a ta mu odpowiada, głosem osoby na zabój zakochanej.

Punkt kulminacyjny: Upiór rozkochał w sobie Annemarie i poznał jej Prawdziwe Imię, dzięki któremu zaklął jej duszę w pozytywkę. Rozmawia z nią teraz w długie, samotne noce. W głębi serca nie jest zły, więc można go przekonać, że księżniczka będzie szczęśliwsza w prawdziwym ciele (dyskusja lub ew. walka – Upiór w operze, moce artysty, szermierz, na pół zmaterializowany byt astralny). Nagle na scenie pojawią się konkurenci – każdy z nich chce dostać pozytywkę w swoje ręce (opera, balkony i loże, dekoracje; pościg i walka lub dyskusja – trzech przeciwników, cel – utrzymać pozytywkę). Gonitwa kończy się na dachu Opery, gdzie spadają maski: Sudryjczyk kocha Annemarie i chce ją mieć tylko dla siebie, Nordyjczyk chce większej autonomii dla swego kraju i nie zawaha się użyć Prawdziwego Imienia księżniczki, Ostryjczyk chce przypisać sobie wszystkie zasługi, nawet kosztem zniszczenia pozytywki. Upiór chce po prostu dalej widywać księżniczkę w Operze. Każdy z nich, odpowiednio przekonany, może stanąć po stronie bohaterów (walka i dyskusja – dach opery, rewolwery, szable, magia i iluzje; komplikacje – deszcz, pioruny, lęk wysokości). W ostateczności, jeśli wszystko zawiedzie, Upiór poświęci się, by ratować księżniczkę.

Rozwiązanie: Księżniczka wyzdrowiała i pamięta wydarzenia ostatniej nocy jak odległy i blaknący sen. Los konkurentów zależy od bohaterów. Drużyna otrzymuje intratną propozycję współpracy przy tworzeniu nowego przedstawienia pt. „Upiór w Operze". Miejmy nadzieję, że nie poznali Prawdziwego Imienia księżniczki...

Westria

Szalony bankier-bankrut wprowadza w życie plan, który z zegarmistrzowską precyzją ma przywrócić mu utracony majątek.

Zawiązanie: Lawina odcina miasteczko od świata. Szczęśliwie dla bohaterów, nuda im nie grozi – formuje się właśnie wyprawa ratunkowa w poszukiwaniu zaginionego bankiera i innych ofiar lawiny.

Rozwinięcie: Przekopywanie zwałów śniegu nie przynosi efektów. W pobliżu można jednak odkryć ślady jakiejś dziwnej maszyny (góry; *analiza*, *przyroda*, *spostrzegawczość*; zagrożenia – mróz, lawiny).

W nocy hotel, w którym zatrzymali się bohaterowie, pada ofiarą ataku. Olbrzymi golemiczny pająk zrywa dach i porywa mieszkańców pokoju obok – znanego finansistę z rodziną (walka lub pościg – gigantyczny golemiczny pająk; cel główny – ocalić porwanych; mróz, śnieżyca). Jeśli pająk zostanie zniszczony, z *shem* można odtworzyć jego trasę (*analiza*, technomagia).

Można odkryć, że zaginiony w lawinie Herr Manner był bankrutem i zdefraudował pieniądze na podejrzane badania (dyskusje, śledztwo, włamanie do gabinetu, *analiza*, skandale).

Tropem pająka lub notatek Mannera można dotrzeć do starego zamczyska w Lodowych Kłach, przerobionego na tajną bazę szalonego wynalazcy. Po drodze bohaterów czeka rozprawa z groźnymi ogrami śnieżnymi (wspinaczka lub przelot wiwerną, pościg lub walka – ogry śnieżne; zagrożenia – szczeliny w śniegu, ślepota śnieżna, spadające kamienie).

Punkt kulminacyjny: Heinrich Manner upozorował swoją śmierć i wycofał się do bazy. Stamtąd planował porywać znanych finansistów i wykorzystać ich mózgi do stworzenia maszyny różnicowej, przewidującej wahania giełdowe. Wykłada ten plan bohaterom, podczas gdy ci walczą z jego dzikimi ogrami w mundurach (walka – ogry pojawiają się masowo, dopóki szef sam nie zaatakuje, dyskusja –

wyprowadzony z równowagi bankier atakuje). Gdy włączy się do walki, wzbije się w powietrze z pomocą parowego plecaka odrzutowego i zacznie strzelać do bohaterów ze złotego pistoletu, zapędzając ich w pułapki (pościg; blanki, zamczysko, laboratorium). Jeśli pająk nie został zniszczony, włącza się do pościgu. Pokonany, Manner detonuje ładunki i cały zamek osuwa się w przepaść. Na ocalenie trzech porwanych finansistów zostały tylko chwile!

Rozwiązanie: Ponieważ to Westria, w prasie nie pojawi się nawet wzmianka o niesmacznej aferze. Bohaterowie otrzymają jednak honorowe obywatelstwo kurortu, a uratowani finansiści obiecają im pomoc w przyszłych inwestycjach.



Ys

Tajemnicza figurka ukrywa w sobie informacje o położeniu bezcennego skarbu. Nikt nie wie, że sprawa ma drugie dno.

Zawiązanie: Bohaterowie wiedzą, że licytowana figurka kryje w sobie zakodowaną mapę zatopionych starożytnych ruin. Mówi się, że jest przeklęta.

Rozwinięcie: Wynajęte zbiry chcą zastraszyć bohaterów, by ci odstąpili od licytacji (*walka*, *zastraszanie* – zbiry).

Podczas aukcji miejscowy kolekcjoner nie odpuszcza (testy Bogactwa).

Jeśli bohaterowie przegrali, pozostaje im włamać się do domu kolekcjonera i ukraść figurkę (ewentualnie podmieniając ją dla niepoznaki na falsyfikat). Znajdują martwe ciało rywala i muszą uciekać przed policją (włamanie, *analiza*, pościg – policja).

Jeżeli wygrali, w nocy włamie się do nich grupka oszołomionych narkotykami kultystów, którzy chcą figurki (testy przeciwstawne, walka lub pościg – kultyści, spirytyści).

Figurka zawiera wskazówki, które po odcyfrowaniu pozwolą wskazać na mapie lokalizację zatopionego miasta (*analiza*, *okultyzm*, *technika*).

Trzeba znaleźć odpowiedni batyskaf lub stroje do nurkowania (testy Bogactwa, dyskusje z inwestorami).

Muzeum Marynistyki oferuje odkupienie figurki i sfinansowanie wyprawy, pod warunkiem, że bohaterowie zrzekną się prawa do znalezisk.

Bohaterów śledzi batyskaf ysiańskich przemytników (walka pojazdów lub pościg – dno morza).

W końcu, przed oczyma nurków pojawia się prastare bazaltowe miasto na dnie morza. Na pierwszy rzut oka widać w nim mnóstwo bezcennych eksponatów i artefaktów.

Punkt kulminacyjny: Eksploracja miasta jest bardzo niebezpieczna (pułapki, zagrożenia, testy przeciwstawne – jadowite meduzy, osypiska, prądy morskie). Badania przerywa atak olbrzymiego kraba-pustelnika, który zamiast skorupy nosi wrak okrętu (podwodne ruiny; pościg lub walka – olbrzymi krab; cel dodatkowy – zebrać jak najwięcej skarbów). Gdy potwora uda się odpędzić, batyskaf otoczą nagle dziwne, ni to rybie, ni to ludzkie sylwetki. Nie atakują niesprowokowane i próbują porozumieć się za pomocą gestów (testy przeciwstawne).

Chcą wiedzieć, czemu Ys łamie porozumienie, na mocy którego nikt nie miał zakłócać spokoju miasta. Jeśli bohaterowie nie oddadzą znalezisk, sprawa zakończy się krwawo (pościg, walka lub dyskusja – Istoty z Głębin, pozbycie się skarbów pomaga).

Rozwiązanie: Bohaterowie zbadali miasto, czy jednak przywieźli jakieś znaleziska i czy zdecydują się je pokazać? Czy warto ryzykować wojnę z morską cywilizacją? Otwarte pozostaje też pytanie, kto i kiedy zawarł traktat w imieniu Ys.

Zakon Żelaznej Panienki

Badania nad malarią to dla Alfheimu wygodny pretekst, by nawiązać kontakty handlowe z heretyckim Zakonem. Zbyt wiele jest jednak zainteresowanych stron, by sprawy poszły gładko.

Zawiązanie: Bohaterom udało się dołączyć do misji badawczej księcia Meddingtona. Jej oficjalnym celem jest badanie bagien i moczarów na Półwyspie Torburskim, nieoficjalnie chodzi o nawiązanie kontaktów z Zakonem. Bohaterowie mają dodatkową misję – zdobyć technologię zakonu i/lub odnaleźć zaginionego syna przyjaciół, który uciekł do Torburga.

Rozwinięcie: Podczas badania bagien misja natrafia na hydrę. Na szczęście z pomocą przychodzą na pół mechaniczni zakonnicy (walka – hydra; bagna i inne zagrożenia).

Przy wejściu do Torburga każdy gość jest przesłuchiwany i poddawany dokładnym badaniom. Maszyny różnicowe decydują o odesłaniu kilku naukowców. Czy bohaterowie zdołają przekonać maszyny? (dyskusja, testy *techniki* ew. pościg).

Rozmowy księcia z Wielkim Mistrzem trwają trzy dni. Tyle czasu mają bohaterowie, by załatwić swoje sprawy (przekradanie się, dyskusje, testy przeciwstawne, *analiza*).

Jeden z naukowców zostaje przyłapany na kradzieży planów. Zakonnicy otrzymują rozkaz wydalenia misji i informują bohaterów, że książę Meddington nie zostanie wypuszczony. Nigdy. Sytuacja natychmiast eskaluje (dyskusja, *ukrywanie się*, ew. walka z zakonnikiem).

Punkt kulminacyjny: Bohaterowie muszą uwolnić resztę naukowców oraz księcia Meddingtona i uciec z Torburga. Trzeba w tym celu zdobyć plany zamku lub inaczej poznać położenie cel więziennych (przesłuchanie, łamanie zabezpieczeń maszyny różnicowej, przekradanie się). Cel strzegą automatyczne wieżyczki strzeleckie i golemy strażnicze (*walka*, *blef*, łamanie zabezpieczeń). Naukowcy zostają uwolnieni, księcia doprowadzono jednak w tym czasie przed oblicze Żelaznej Panienki. Bohaterowie mogą się wycofać. Dalsza akcja jest już grą *va banque*. Drużyna staje przed jedyną w swoim rodzaju, monumentalną maszyną różnicową. Walka jest bezcelowa. Jeśli nie przekonają Żelaznej Panienki, że każde życie jest niepowtarzalne i że warto czasem przedłożyć jednostkę nad ogół, nie ocalą ani księcia, ani siebie. Powaleni Objawieniem, staną się kolejnymi trybikami w planie Żelaznej Panienki (dyskusja z maszyną różnicową o właściwie nieskończonej potędze).

Rozwiązanie: Bohaterowie, jako jedne z nielicznych osób na świecie, stanęli przed Żelazną Panienką i zachowali swoją osobowość. Nawet oni jednak nie potrafią odpowiedzieć na pytanie, czy rozmawiali z gigantyczną maszyną różnicową, czy rzeczywiście napotkali wcielenie Bogini.

Atlantyda

Bohaterowie zgłębiają tajemnice samozwańczego królestwa, ukrytego w głębi atlantydzkiej dżungli.

Zawiązanie: Do sennego, przybrzeżnego miasteczka koriolskiej kolonii w Atlantydzie docierają niedobitki zaginionej przed laty wyprawy badawczej. Po krótkim odpoczynku naukowcy organizują ekspedycję ratunkową, która ma ocalić resztę pierwotnej wyprawy i odnaleźć legendarny skarb.

Rozwinięcie: Mozolne przedzieranie się przez dżunglę (testy *przyrody*, testy przeciwstawne, dzikie zwierzęta; zagrożenia – jadowite pająki, mięsożerne mrówki, bagna, trujące rośliny, hipnotyczne motyle, olbrzymie rosiczki).

Spotkanie z dzikimi, rozmowa na migi i wymiana towarów, ew. walka lub pościg, szansa na zdobycie tragarzy i przewodników (dyskusja, ew. pościg lub walka – hobgobliny, dmuchawki z trucizną, tresowane jaguary).

Podróż w górę rzeki, aż do olbrzymiego wodospadu. W nadrzecznych skałach gnieżdżą się gryfy (zagrożenia – utonięcie, piranie; wspinaczka wzdłuż wodospadu; pościg lub walka – gryfy kondorze).

Naukowcy są tajemniczy i milczący. Dzięki dobrze poprowadzonej rozmowie lub podstępem można poznać prawdziwą historię – wyprawa była ekspe-



dycją karną, mającą zlikwidować tubylczego księcia, zbuntowanego przeciw Koronie. Poniosła jednak klęskę w starciu z dziwną tubylczą magią, a teraz, na własną rękę usiłuje wykraść skarb władcy. Rzekomi uczeni proponują podział łupów (dyskusja, *analiza*, *empatia* – żołnierze podający się za naukowców).

Tubylcze miasto–państwo leży w niedostępnej górskiej dolinie. Drogi wiodą niebezpiecznym kanionem, ośnieżonymi szczytami lub przez śmiertelnie niebezpieczną dżunglę (przekradanie się, wspinaczka, pościgi i walka – patrole hobgoblinów, gryfy i pierzaste węże, kuguary, białe małpy śnieżne, gigantyczne wije).

Mieszkańcy miasta to hobgobliny. Do samej drużyny odnoszą się przyjaźnie i z zaciekawieniem. Ujawnienie związków z ekspedycją karną powoduje jednak natychmiastowy wybuch agresji (dyskusje, romanse, skandale, ucieczka).

Trolle traktowane są z zabobonnym lękiem, jak półbogowie lub demony. Ma to jakiś związek ze starymi legendami plemienia (*wiedza akademicka*, *empatia*, dyskusja, *analiza*). Zapewne jest to ślad po zabłąkanej ekspedycji wikingów.

Punkt kulminacyjny: W głębi doliny stoi piramida, w której ukryty jest skarb i więzieni pozostali członkowie ekspedycji karnej. Trzeba przekraść się do cel i uwolnić więźniów – Koriolczyków oraz miejscowych buntowników przeciw królowi-kapłanowi. Pełne pułapek korytarze patrolują strażnicy i tajemnicze złote golemy (pułapki; przekradanie się, pościg – hobgoblińscy wojownicy, złote golemy).

Wraz z uwolnionymi żołnierzami, drużyna dociera do głównej komnaty, gdzie na złotym tronie, w otoczeniu gwardii, czeka okrutny król–kapłan (walka – kapłan–demonolog, elitarni wojownicy, złote golemy). Gdy władca zginie, szef ekspedycji założy na głowę jego koronę. Skarbem, który chciał zdobyć, była sama dolina i tajemnica złotych golemów. Daje bohaterom wybór – mogą przyłączyć się lub zginąć. Jest jednak człowiekiem honoru i podobne mu osoby mogą przekonać go do zmiany zdania bez uciekania się do walki (walka – żołnierze weterani, agenci specjalni, hobgobliny; dyskusja – szalony major, lojalni kapłani hobgoblinów, piękne kreolki).

Rozwiązanie: Bohaterowie opuszczają zaginione miasto jako jedyni biali, którzy znają jego położenie. Tylko od nich zależy, czy zostawiają je kwitnące pod nowymi rządami, czy pogrążone w anarchii. A może sami zechcą pobawić się w bogów?

Lemuria

Legendarna Złota Oaza jest solą w oku mocarstw kolonialnych i szansą na szybki zarobek dla wszelkiej masy awanturników.

Zawiązanie: Wyprawa w poszukiwaniu legendarnej oazy, ukrytej gdzieś wśród piasków pustyni Hamra, to nie lada gratka. Hrabia ven Falkenausen przebiera w ofertach. Choć to niecodzienna sytuacja, bohaterowie będą musieli się postarać, by to właśnie ich wybrano.

Rozwinięcie: Im lepszy sprzęt skompletują postaci, tym przychylniej spojrzy na nich hrabia. Plac Tysiąca Życzeń to największy targ Khemre – można tu znaleźć absolutnie wszystko, a nawet więcej: wielbłądy, tragarzy, mapy pustyni, bukłaki, liny, amulety, kompasy, hełmy korkowe. Do tego kręci się tu mnóstwo złodziejaszków, oszustów, magików, pięknych dam i zazdrosnych Khemrejczyków (testy Bogactwa, targowanie się, oszustwa, kradzieże, skandale, pościgi i ucieczki – uwodzicielki, kieszonkowcy, ormici).

Warto poznać legendy o Oazie – najlepiej odwiedzić bibliotekę w Khemre lub pomówić ze starymi tubylcami w kafejkach starego miasta. Złota Oaza była kiedyś miastem, które panowało nad pustynią, a jego władca zgromadził nieprzebrane bogactwa. Pycha króla sprowadziła klątwę i miasto pochłonęła pustynia. Została po nim tylko oaza (biblioteka, kafejki – *analiza*, *empatia*, dyskusje). Można poznać zaklęcie, które ponoć otwiera bramy miasta.



Spotkanie z ven Falkenhausenem – drużyna musi przekonać go do siebie. Konkurenci zrobią wszystko, by ośmieszyć bohaterów (dyskusja, odwoływanie się do osiągnięć, sprzęt i wiedza to silne argumenty). W razie porażki bohaterowie mogą zorganizować konkurencyjną karawanę.

Droga przez pustynię pełna jest niebezpieczeństw, a cel znajduje się daleko od Khemre, na dzikich terenach pomiędzy koriolską i akwitańską częścią Lemurii (zagrożenia – skorpiony, słońce; ataki plemion nomadów).

Im bliżej Złotej Oazy, tym trudniejsza staje się podróż (testy *przyrody*, *analizy*; fatamorgany i miraże, lotne piaski, burze piaskowe; walka z demonami pustyni o głowach szakali).

Tropem karawany podąża oddział Legionu Kolonialnego, z misją przyłączenia oazy do Lemurii Akwitańskiej, oraz plemię opłacanych przez Koriolę nomadów, którzy mają do tego nie dopuścić (pościgi i potyczki – legioniści, orczy nomadzi w turbanach i na wielbłądach).

Oaza to ocienione kilkoma palmami bajorko, przy którym w lepiankach gnieździ się grupka Beduinów. Jedynym śladem dawnej potęgi są wystające z piasku fragmenty olbrzymich posągów. Pozostaje rozpocząć wykopaliska (kwestia sprzętu i siły roboczej, dyskusja – Beduini; testy *wiedzy akademickiej*, *analizy*, *techniki*, *okultyzmu*; zagrożenia – skorpiony, osypujący się piasek, klątwy starożytnych). W końcu udaje się odsłonić wejście do spoczywającej pod piaskiem metropolii.

Wśród badaczy jest zdrajca, który wystrzeliwuje rację sygnałową i wzywa Legion Kolonialny. Za legionistami ciągną żądni krwi nomadzi. Konieczna staje się walka w obronie wejścia lub ucieczka w głąb metropolii (walka lub pościg – przeważające siły legionu i nomadów).

Punkt kulminacyjny: Wnętrze pełne jest złotych posągów, klejnotów, zetlałych jedwabi i ozdób z kości słoniowej. Oraz nieumarłych mieszkańców (Strach; pościg i walka – upiory i mumie; legioniści i nomadzi stają się sojusznikami). Finał następuje w centralnej świątyni, gdzie na złotym tronie spoczywa nieumarły król i służący mu potężny dżin. Jeśli bohaterowie złożą mu szczery hołd i oddadzą swoje najcenniejsze bogactwa, puści ich wolno. Jeśli nie – zginą (dyskusja – *ekspresja*, *blef*, testy Bogactwa lub walka – potężna mumia, ghoule i dżin; zaklęcie jest Prawdziwym Imieniem władcy). Po śmierci władcy, dżin wyrywa się na wolność i postanawia zabrać miasto jako obiecaną zapłatę za wieki służby. Jeśli drużyna nie ucieknie na czas, zostanie uwięziona w otchłaniach Astralu (pościg z niedobitkami legionu i nomadów – tylko zwycięzcy zdążą umknąć; cel dodatkowy – zebrać jak najwięcej skarbów).

Rozwiązanie: Potężna burza piaskowa pochłania ruiny miasta i zasypuje oazę. Odkopanie jej zajęłoby lata. Bohaterowie, być może obładowani złotem, zostają z resztkami wody na środku pustyni. Na szczęście każdy Beduin nakarmi ich i napoi w zamian za opowieść o Złotej Oazie.

Purgatoria

Poszukiwania legendarnych czarnych pereł, zbiegli skazańcy, łowcy niewolników i zemsta ludzi–rekinów!

Zawiązanie: Podróżując po purgatoryjskich archipelagach, bohaterowie trafiają na wyspę Tubutu, do leniwego miasteczka Abize. To świetna baza morskich wycieczek na skraj Bariery – dużo ciekawsze są jednak opowieści o bezcennych czarnych perłach, które można odnaleźć w okolicy.

Rozwinięcie: Urzędnicy kolonialni oficjalnie wyśmiewają plotki perłach, a nieoficjalnie ostrzegają przed klątwą tubylców. Bardziej interesuje ich whiskey, romanse i opowieści ze świata (dyskusje,

romanse, skandale, pojedynki – znudzona społeczność kolonistów).

W mieście zaczynają ginąć ludzie. Bohaterowie, jako osoby z zewnątrz, zostają poproszeni o udział w śledztwie. Oględziny zwłok i rozmowy ze służbą pozwalają dojść do ciekawych wniosków: nieszczęśnicy zginęli od zębów rekina, co dziwi, biorąc pod uwagę fakt, że ciała znajdowano z dala od wody. Służba szepcze o klątwie perły i ze strachem wypowiada nazwę plemienia Anga (*analiza*, dyskusje, oględziny zwłok – tubylcy, służba, mieszkańcy). Wszyscy zmarli to handlarze, podróżnicy i osoby, które ostatnio opuszczały wyspę.

Poszukiwanie plemienia Anga prowadzi bohaterów na uroczy wulkaniczny atol. Muszą jednak sami znaleźć drogę, gdyż żaden tubylec nie będzie im towarzyszył, a podróż jest dość niebezpieczna (nawigacja, fale; latające ryby, wielki rekin – pościg).

Na wyspie Anga bohaterowie odnajdują faktorię handlową. Za solidną palisadą żyje grupka twardzieli, którzy z chęcią ubiją z bohaterami interes lub wskażą miejsce, gdzie ponoć można wyłowić czarne perły. Sami wolą nie opuszczać częstokołu. Uważni obserwatorzy odkryją, że mają do czynienia z handlarzami niewolników (*empatia*, *analiza*, podkradanie się, ew. dyskusja – awanturnicy i handlarze niewolników).

Na wyspie, oprócz mnóstwa niebezpieczeństw i dzikich zwierząt, znajdują się wyłącznie spalone i zarośnięte dżunglą ruiny tubylczej wioski. Plemię Anga padło ofiarą łowców niewolników (dzikie zwierzęta, zagrożenia dżungli; *analiza*, *przyroda*).

Punkt kulminacyjny: W rajskiej zatoczce błękitne fale kryją rafę koralową. W jej zakątkach można znaleźć olbrzymie muszle, które rodzą czarne perły. Rafa pełna jest jednak niebezpieczeństw: gdy bohaterowie schodzą pod wodę, pojawia się wielki rekin (pościg – wielki rekin; cel dodatkowy – zebranie pereł; zagrożenia – jadowite meduzy, moreny, ostre rafy). Na brzegu czeka kolejne niebezpieczeństwo, w osobie młodego szamana ze zniszczonego plemienia Anga. Poprzysiągł on zabić wszystkich białych, którzy postawili stopę na jego wyspie. Jest potężnym demonologiem i człowiekiem–rekinem (walka – zmiennokształtny demonolog, duchy dżungli, klątwy; ew. dyskusja – można go przekonać, obiecując mu pomoc w zemście). Jeśli szaman zginie, bohaterów zaatakują łowcy niewolników, chciwi czarnych pereł. Jeżeli drużyna zawarła ugodę z tubylcem, musi przypuścić szturm na faktorię, by zabić łowców (walka – łowcy niewolników i ich skorumpowani tubylcy).

Rozwiązanie: Wyspa Anga znów staje się bezludna. Czarne perły, które zdobyli bohaterowie są bezcenne, gdyż po śmierci szamana przestały się pojawiać. Można zbić na nich majątek – warto jednak wspomnieć, że rzeczywiście ciąży na nich klątwa.

Sunnir

Ekspedycja archeologiczna odkrywa poszlaki wskazujące, że co najmniej jeden z dawnych sunirskich smoków wciąż jest aktywny. Rozpoczyna się wyścig wywiadów. Nikt nie zastanawia się, co będzie, jeśli rzeczywiście odnaleziony zostanie nowy, niezwiązany Przysięgą smok.

Zawiązanie: Wystawa w Lyonesse otwiera dyskusję o sunirskich smokach. Wywiad JKM organizuje tajną wyprawę w głąb Sunniru.

Rozwinięcie: Nikt nie chce wyruszyć wraz z bohaterami w głąb przeklętej Pustyni Ognistej. Odnalezienie obozowiska archeologów jest nie lada wyzwaniem (nawigacja, żar pustyni, roje skorpionów, ogniste duchy pustyni).

Obozowisko jest w ruinie, zwłoki archeologów padły łupem padlinożerców, a namioty zdeptano. Można jednak odnaleźć w nim resztki skorup olbrzymich jaj i ślady wielkich, gadzich łap. Większość naukowców została częściowo pożarta (*analiza*, *odwaga*, *przyroda*).

Nad obozem pojawia się szybki sterowiec, wiozący agentów konkurencyjnego wywiadu. Walka nie ma sensu: trzeba jak najszybciej zabezpieczyć ślady i uciec na pustynię (pościg – sterowiec i agenci spuszczający się na linach; cel dodatkowy – zebrać wszystkie notatki i mapy). Dzięki notatkom można ustalić miejsce ostatnich wykopalisk, wygasły wulkan w pobliskim paśmie prastarych gór.

Zejście w głąb wulkanu jest dużym wyzwaniem. W załomach czają się gargulce i harpie. Widać ślady poprzedniej ekspedycji i świeże rysy, jak po olbrzymich pazurach (wspinaczka, lawiny, walka – gargulce, pościg – harpie).

Na dole krateru znajduje się szeroki korytarz, wiodący ku wnętrzu ziemi. Po długiej podróży bohaterowie czują powiew wilgotnego, gorącego powietrza i ostry zapach piżma. Jednocześnie zza ich pleców

zaczynają dochodzić odgłosy zbliżających się wrogich agentów.

Punkt kulminacyjny: Rozlega się straszliwy ryk. Okazuje się jednak, że bohaterowie nie odnaleźli smoka: zwabiony zapachem nowego jedzenia, w korytarzu pojawia się olbrzymi tyranozaur i stado velociraptorów (Strach; walka przeciw dwóm grupom – tyranozaur, velociraptory oraz obcy agenci). Gdy bestia padnie, stanie się jasne, że odgłosy walki zwróciły uwagę czegoś większego, nienazwanej bestii starszej niż ludzkie cywilizacje. Nie można z nią walczyć, trzeba uciekać (Strach; pościg – velociraptory i prastara bestia, walka jest bezsensowna). Na szczęście nieprzyjaźni agenci zostawili dogodnie zacumowany sterowiec. Bohaterów czeka jeszcze tylko ostatnia walka ze stadem pterodaktyli i koszmar się skończy (pościg lub walka – pterodaktyle kontra sterowiec).

Rozwiązanie: Oficjalny raport stwierdzi, że plotki o smoku okazały się bezpodstawne. To, czy bohaterowie zameldują o jaskiniach pełnych prastarych bestii, zależy tylko od nich. Ostatnia scena to krótki przebłysk podziemnych dżungli zaginionego świata i mrożący krew w żyłach ryk króla dinozaurów, który długo jeszcze będzie nawiedzać sny postaci.

Winlandia

Groźba zamachu na gubernatora zmusza władze kolonii do podjęcia niecodziennych środków bezpieczeństwa.

Zawiązanie: Bohaterowie otrzymują imienne zaproszenia na wielką fetę z okazji urodzin gubernatora. To propozycja, której nie wypada odmówić. Na szczęście przyjęcie zapowiada się wspaniale.

Rozwinięcie: Drużynę zaczepia dziennikarz z lokalnego brukowca. Pod pozorem wywiadu stara się zdobyć sensacyjny materiał, który pogrąży gubernatora, poruszy społeczeństwo i ośmieszy bohaterów (restauracja na szczycie wieżowca; dyskusja – dziennikarz i fotoreporter).

Prywatne przyjęcie komplikuje się, gdy wychodzi na jaw, że żona gubernatora czyni niedwuznaczne propozycje jednemu z bohaterów, a wśród gości jest słynny płatny zabójca, pracujący dla LWH (sala balowa, prywatna posiadłość z basenem, oranżeria; pościgi i *ukrywanie się* – żona gubernatora, testy przeciwstawne i walka – zabójca z LWH; wytrącanie w ostatniej chwili zatrutego szampana; skandale).

Podczas wielkiej parady na cześć gubernatora, bohaterów zaprasza się, by usiedli razem z nim w odkrytym paromobilu. Wokół nich kłębią się wiwatujące tłumy, platformy z tancerkami, konfetti i serpentyny, transparenty i olbrzymie balony w kształcie Statui Zwycięstwa. A w tle – obowiązkowy snajper, instalujący się właśnie na dachu biblioteki miejskiej (testy przeciwstawne).

Punkt kulminacyjny: Ostrzeżony, gubernator zamknie pancerny dach. Trzeba jeszcze złapać snajpera (pościg, wspinaczka, lot na balonikach, olbrzymim balonie, skradzionej wiwernie – snajper ucieka, ostrzeliwując się, na skrzydłolotni, parowym motocyklem, skradzionym paromobilem). Złapany uśmiechnie się triumfująco i powie: „I tak za późno!". Bohaterowie usłyszą dzikie zawodzenie – Windianie tańczący na jednej z platform okażą się prawdziwymi hobgoblińskimi wojownikami, żądnymi krwi opresora (walka lub pościg – bohaterowie i ochrona gubernatora kontra dzicy Windianie i ich szaman). Gubernator nie może sobie pozwolić na okazanie słabości i wbrew wszystkim



przeciwnościom kontynuuje pochód, aż do mównicy i olbrzymiego tortu urodzinowego u stóp Statui Zwycięstwa. Tylko od refleksu bohaterów zależy, czy zauważą wszystkie zagrożenia: niziołka z karabinem maszynowym, ukrytego w torcie, ładunek wybuchowy, który ma wysadzić olbrzymi miecz Statui i strącić go na podium, zatrutą wodę w szklance dla mówcy i sztylet w dłoni żony, która ma już dość męża-bufona (testy przeciwstawne).

Rozwiązanie: Jak by się ta historia nie skończyła, bohaterowie otrzymają od wszystkich dzienników olbrzymie stawki za wywiady na wyłączność, gubernator – jeśli przeżyje – postanowi odejść na emeryturę, a władze kolonialne zaproponują drużynie wycieczkę na koszt państwa. Najlepiej do Dekanu.

Mówią wieki

Poniższe szkice rozwijają tematy przewodnie i wielkie zagadki każdej z epok historycznych.

Prehistoria

Żądni wiedzy naukowcy sprowadzają na okolicę prastarą klątwę. Trzeba znaleźć sposób, by udobruchać dawno zapomniane bóstwo.

Zawiązanie: Bohaterowie prowadzą wykopaliska lub w inny sposób uczestniczą w wyprawie, która odnalazła ruiny najstarszego miasta świata.

Rozwinięcie: Odkopane właśnie wejście na najniższy poziom miasta zabezpieczają wciąż aktywne zaklęcia. Do ich rozplątania potrzeba znawcy wymarłych języków i kompetentnego maga (bardzo trudne testy *analizy*, *okultyzmu*, *wiedzy akademickiej*). Niepowodzenie budzi strażników – ożywają pustynne wilki, zakopane pod progiem (walka – nieumarłe, olbrzymie pustynne wilki).

Wewnątrz znajduje się prymitywna świątynia ku czci dawno zapomnianej bogini. Każdy przedmiot jest bezcenny dla archeologów. W urnach przy ołtarzu znajdują się kości i amulety z krzemienia.

Wieczorem, podczas fety w obozie, wybucha dyskusja między ekspedycją, a zaproszonymi archeologami. Tematem jest rasa, która zbudowała miasto (dyskusja – stawką Reputacja).

Świętowanie przerywa nagły huragan, po którym nadciąga chmura szarańczy (ucieczka, zagrożenia – rój owadów, utrata Kondycji).

Obóz otaczają wściekli tubylcy pod wodzą ormickich kapłanów. Oskarżają archeologów o przebudzenie prastarej klątwy i sprowadzenie na okolicę demonów. Co gorsza, badania pola magicznego wykazują, że ormici mogą mieć rację. Jeśli bohaterowie nie uspokoją tłumów, dojdzie do rękoczynów i obóz zostanie splądrowany (dyskusja lub walka; cel dodatkowy – ochronić sprzęt i znaleziska).

Rytuał błagalny, przeprowadzony nad odnalezionymi szczątkami kapłanki, powinien uspokoić bóstwo. Wśród tubylców żyją stare wiedźmy, które znają zniekształcone wersje stosownych ceremonii (dyskusja, testy, *analiza*, tłumaczenia).

Punkt kulminacyjny: Gdy bohaterowie odprawiają rytuał, świątynię otaczają fanatycy z pochodniami, gotowi zniszczyć wszelkie ślady „pogańskich demonów" (testy rytuału, *walka* z fanatykami – każde zakłócenie rytuału budzi nieumarłe wilki). Ceremonia odnosi skutek. Bogini objawia się, najchętniej bohaterce, i żąda by oddać jej cześć. Można ją przekonać, że jeśli jej posąg trafi do muzeum, będzie otoczona czcią tysięcy ludzi (dyskusja – potężny byt astralny; przegrani otwierają sobie żyły, by nakarmić Boginię krwią). Trzeba natychmiast wywieźć rzeźbę i uchronić ją przed zniszczeniem (pościg – pociąg z posągiem kontra rozbójnicy na wielbłądach).

Rozwiązanie: Bogini trafia do muzeum w Lyonesse. Bohaterowie zyskują sławę i względy prastarego bóstwa płodności – jeśli będzie na to choć cień szansy, w ciągu najbliższego roku urodzi im się dziecko.

Starożytność

Geniusz zbrodni, opętany wizją odrodzenia Imperium Rezyjskiego, terroryzuje archeologów odkopujących Junatium.

Zawiązanie: Bohaterowie wybrali się, by zwiedzić słynne wykopaliska w Junatium lub sami w nich uczestniczą.

Rozwinięcie: Na teren wykopalisk można dostać się tylko wybudowaną na zboczu wygasłego wulkanu linią kolejową. Nagle pociąg zaczyna gonić czarna, pancerna lokomotywa, uzbrojona w broń maszynową (pościg – wąskie górskie tory; dodatkowy cel – uratować resztę pasażerów).

Nad wykopaliskami unosi się czarny sterowiec, a wszędzie wokół krążą uzbrojone patrole. Trzeba sprawdzić, co stało się z archeologami (ruiny an-

tycznego miasta; przekradanie się – uzbrojone patrole, szkolone cerbery).

Okolicę opanował geniusz zbrodni, przedstawiający się jako Cezar. Chce zdobyć legendarny złoty wieniec laurowy cesarza Juliusa, ukryty ponoć w Junatium. Bohaterowie mają szansę oszukać strażników i, podając się za archeologów lub robotników, dostać się na teren właściwych wykopalisk (dyskusja, *blef* – strażnicy w czarnych mundurach).

Cezar rozkazuje przeszukać stary kompleks świątyń, nie bacząc na niebezpieczeństwa czyhające w podziemnych salach (pułapki, zagrożenia – gaz wulkaniczny; walka – ożywione posągi, popielne upiory). W głównej świątyni, na głowie marmurowego posągu, rzeczywiście spoczywa złoty wieniec.

Punkt kulminacyjny: Od graczy zależy, czy finałowe starcie rozegra się w świątyni czy na sterowcu: mogą zwabić szaleńca do starożytnego przybytku, spróbować uciec, zniszczyć wieniec lub samemu założyć go na głowę. Antagoniści do wykorzystania to: olbrzymi marmurowy posąg – golem strażniczy, cud antycznej inżynierii; sam Cezar – ubrany w togę grubas na lewitującym tronie, który strzela promieniami śmierci, z dzikim lwem na smyczy i gwardią golemicznych gladiatorów oraz duch złotego wieńca, wabiący władzą oraz potęgą, by opętać noszącego i zmusić go do najbardziej okrutnych czynów.

Rozwiązanie: Szaleniec został powstrzymany, a jego wierni kapitanowie proponują swoje usługi bohaterom. Czy herosi wybiorą ścieżkę sprawiedliwości, aresztują złoczyńców i oddadzą odnalezione skarby do muzeum? Każde inne rozwiązanie będzie przyznaniem moralnego zwycięstwa Cezarowi.

Mroczne wieki

Tajemniczy manuskrypt pozwala odkryć spisek wewnątrz kościoła pontyfikalnego.

Zawiązanie: Korespondujący z bohaterami badacz poniósł niedawno śmierć. W ostatnim liście wspomniał, że jest na tropie wielkiej i niebezpiecznej tajemnicy.

Rozwinięcie: Badany przez uczonego manuskrypt zaginął, a jego notatki zostały częściowo zniszczone. Analizując korespondencję i ocalałe zapiski można zdobyć cenną informację – tytuły książek, w których cytowane są fragmenty feralnego manuskryptu (*analiza*, *wiedza akademicka*, *okultyzm*, *wiedza ogólna*, testy). Większość z nich można zdobyć bardzo łatwo, przy pomocy dowolnego kapłana dualizmu, dwie kluczowe wymagają większego zachodu.

Manuskrypt księgi „Dzieje i żywoty świętych, spisane przez Brata Anzelmo" istnieje w dwóch egzemplarzach: jeden znajduje się w ulatyjskim klasztorze milczących mnichów, o regule zabraniającej jakichkolwiek kontaktów ze światem, drugi w prywatnej bibliotece obłędnie bogatego i zepsutego szejka Hassana ibn Raszuula (włamanie, podstęp, ryzykowne przebrania).

Poemat epicki „Rycerz Beowolf" przetrwał w oryginalnej postaci tylko w gnomich odpisach z III w. By je przełożyć, należy zdobyć zaufanie gnomiego godiego (dyskusja, testy Bogactwa, skandale).

Bohaterom po piętach depczą doskonale wyszkoleni zabójcy, którzy chcą powstrzymać drużynę przed odkryciem prawdy (pościg, walka – zabójcy w przebraniach zupełnie niewinnych osób: staruszek, kelnerów, przechodniów, matek z dziećmi). Wielkim wysiłkiem można ustalić, że medaliony, które przy sobie noszą, mają emblemat Magnum Opus – tajnej organizacji kościelnej.

Odtworzony tekst to apokryf – opowiada o czternastym rycerzu Justusa i jego roli w wydarzeniach, które stworzyły współczesny dualizm. W tekście opisano miejsce pochówku czternastego rycerza, małe avalońskie opactwo. Jeśli ciało rzeczywiście tam jest, cała współczesna religia opiera się na nieprawdziwych przesłankach.

Smagana wiatrem wysepka na jeziorze i stare kamienne mury opactwa. Przewoźnik okazuje się kapłanem, z którym bohaterowie konsultowali się w sprawach ksiąg. Jest Zakonnikiem Płonącego Miecza i stara się przekonać drużynę, by odstąpiła. Jego zdaniem sprawa czternastego rycerza to oszustwo, wynik knowań demona uwięzionego przez Justusa (dyskusja – wygrana: zakonnik przyłącza się do bohaterów; przegrana: zakonnik wymusza na bohaterach przysięgę milczenia i pozwala im iść ze sobą).

Punkt kulminacyjny: Na wyspie czekają członkowie Magnum Opus, zdecydowani nie dopuścić do ujawnienia sekretu swojego założyciela. Jeśli bohaterowie nie obudzą w nich sumienia i nie wykażą, że ich czyny przeczą naturze religii, dojdzie do walki (dyskusja lub walka – kapłan spirytysta, rycerz zakonny, rytualny zabójca). Kryptę w kaplicy chroni wiele pułapek i zabezpieczeń, zwykłych i magicz-

nych (testy przeciwstawne – utrata Kondycji, żetonów, spadek Atrybutów). Od sarkofagu bije zła moc – zakonnik zaczyna egzorcyzmy, bohaterowie muszą go bronić. Słychać ryk – z wód jeziora wypełza ociekający śluzem demon, spiesząc z pomocą uwięzionemu panu (walka – demon; jad, śluz, macki, demoniczne moce).

Rozwiązanie: Jeśli bohaterowie nie przekonali członków Magnum Opus do odstąpienia, stary zakonnik umiera wskutek odniesionych ran. Demon znika i mała wysepka wygląda znów zupełnie zwyczajnie. Sarkofag pozostał zamknięty. Niektórych tajemnic lepiej nie zgłębiać.

Średniowiecze

Czy tajemnicze zgony w małej miejscowości wywołuje niezwykła choroba, czy czarna magia?

Zawiązanie: Bohaterowie są świadkami tajemniczego zgonu w restauracji. Badania zwłok wykazują objawy podobne od dżumy. Drużyna musi pozostać w domu, by poddać się kwarantannie.

Rozwinięcie: Jakiekolwiek próby opuszczenia domu wywołują ataki paniki i nieprzyjemne spotkania z policją (przekradanie się, dyskusja, podstępy, skandale).

Zmarły miał kontakt z niedawno odnalezionym tekstem z czasów epidemii Czarnej Śmierci. Jeśli bohaterowie zdobędą manuskrypt, mogą odkryć, że prócz spisu zmarłych i modlitw zawiera groźnie wyglądające zaklęcia (*analiza*, *okultyzm*).



Chorobę zdiagnozowano u kilku kolejnych osób. Wojsko otacza okolicę szczelnym kordonem sanitarnym, w miasteczku wybuchają zamieszki (pościgi lub walka – grupy rabusiów i bandytów).

Za bohaterami ruszają nieumarli, których ciała przeżarła Czarna Śmierć. Chcą odzyskać rękopis (ucieczka, walka – zombie, wielkie zombie). Moc, która nimi kieruje, bije z kościółka na wzgórzu (*analiza*, *okultyzm*).

Punkt kulminacyjny: Kościelny, który odnalazł manuskrypt, przeczytał niewłaściwe zaklęcie i został po śmierci opętany przez upiora nekromanty ze świty Żałobnego Króla. Kościoła pilnują piekielne ogary maga (przekradanie się lub walka – ghoule-psy, zakażone rany). Nekromanta nie zamierza tanio sprzedać odzyskanej egzystencji. Przyzywa mrowie gnilców i wznosząc się w powietrze zaczyna razić bohaterów czarną magią. W tle burza (sceneria – burza, pioruny; walka – nekromanta rytualista, nieumarłe kruki). Gdy mag ginie, uwolniona fala nekromantycznej energii przetacza się po okolicy. Spod ziemi dochodzą krzyki i skrobanie. Jedyna szansa, by ocalić okolicę przed najazdem zombie, to odmówić stosowne modlitwy i pokropić wodą święconą wszystkie mogiły (walka – zombie wychodzące spod ziemi; cel główny – poświęcić wszystkie groby).

Rozwiązanie: Burza przeradza się w stałe opady, które gaszą pożary, rozpędzają tłum i oczyszczają cała okolicę. Magiczna choroba znika i kwarantanna zostaje zakończona. W lokalnym pubie „Pod krukiem" na honorowym miejscu wiszą od tej pory portrety bohaterów.

Renesans

Egocentryczny multimilioner przypadkiem tworzy zbuntowaną maszynę różnicową.

Wstęp: Filip McRoth, właściciel koncernu paromobilowego McRoth, jest nad wyraz irytującym dżentelmenem. Uważa się za prawdziwego człowieka renesansu i gotów jest nieustannie udowadniać swoją wyższość w każdej dziedzinie. Bohaterowie zetkną się z nim przy wielu okazjach, podczas różnych opowieści. Gdy prowadzą śledztwo, McRoth rozwiązuje tę samą zagadkę, nie ruszając się zza biurka i publikując swoje wnioski w codziennej prasie. Kiedy organizują ekspedycję, milioner urządza

konkurencyjną wyprawę. Gdy startują w wyścigu paromobilowym, ich głównym konkurentem jest zespół w barwach korporacji McRoth. Jeżeli napiszą powieść lub otworzą wystawę, tego samego wieczoru odbywa się akurat premiera nowej sztuki Filipa McRotha (testy przeciwstawne, konfrontacje).

Zawiązanie: Do bohaterów niespodziewanie zwraca się Filip McRoth. Po przydługim wstępie przechodzi do rzeczy: pilnie potrzebuje pomocy, a oni są najznamienitszymi z jego konkurentów.

Rozwinięcie: McRoth przyznaje, że za jego sukcesami stoi potężna maszyna różnicowa jego projektu. Ostatnio popełnił jednak pewien błąd – zafascynowany dziełami Fellino Liry wprowadził wszystkie notatki wynalazcy do systemu. Maszyna zwariowała i odcięła go od kontroli nad firmą. Cudem uszedł z życiem (ew. dyskusja – McRoth jest zdesperowany i można wymusić na nim prawie dowolną formę zapłaty. To okazja by się odgryźć).

Wieżowiec McRotha w Tintagel District jest strzeżony niczym twierdza, a sprawę załatwić trzeba jeszcze dziś – na jutro planowane jest walne zebranie akcjonariuszy. Gabinet znajduje się na najwyższym piętrze.

Od powietrza budynku pilnują bezzałogowe wiwerny o niecodziennej konstrukcji (pościg lub walka – wiwerny).

Wspinaczkę po zewnętrznej ścianie utrudniają dzikie gargulce, gnieżdżące się na gzymsach i świeżo zamontowane, sprężynowe miotacze pocisków (wspinaczka, pościg – gargulce; zagrożenia – upadek, ostrzał z działek sprężynowych).

Budynek jest prawie pusty, jednak wejścia pilnują niewątpliwie zahipnotyzowani strażnicy. Wewnątrz czekają mechaniczne skorpiony napędzane magicznymi mechanizmami zegarowymi (przekradanie się i walka – zahipnotyzowani i uzbrojeni strażnicy, mechaniczne skorpiony).

Górne piętra zajmują w pełni zautomatyzowane, prywatne warsztaty McRotha, obecnie pod kontrolą maszyny. Filip potrafi złamać pierwsze zabezpieczenia, zapewniając w ten sposób drużynie tylko pół minuty, aby dostać się szybem windy na najwyższe piętro. Później zamkną się stalowe grodzie i gabinet zostanie odcięty (fabryka/wieża zegarowa; pościg – golemy, mechaniczne skorpiony).

Punkt kulminacyjny: Wejścia do gabinetu bronią wszyscy pozostali strażnicy i reszta szalonych wynalazków maszyny (walka – zahipnotyzowani strażnicy, nakręcane automatony). Maszyna zajmuje już ponad pół piętra – za biurkiem McRotha siedzi połączony z nią golem teatralny o klasycznych rysach renesansowego amanta. Przedstawia się jako Fellino Lira i żąda, by McRoth wycofał się i ustąpił miejsca prawdziwemu geniuszowi (walka – opętana maszyna różnicowa, artysta; możliwy jest kompromis: maszyna zadowoli się stanowiskiem doradcy i wspólnika, trzeba jednak przekonać do tego obie strony, dyskusja – opętana maszyna i McRoth). Przez cały czas można próbować włamać się do maszyny i wyłączyć ją (bardzo trudne testy przeciwstawne technomagii, porażka to porażenie *maną* i utrata Kondycji).

Rozwiązanie: Jeżeli cała sprawa zostanie utrzymana w tajemnicy, Filip McRoth stanie się wiernym sojusznikiem bohaterów. Jeżeli jednak drużyna zdecyduje się upublicznić skandal, zyska śmiertelnego wroga. Tak, czy owak, zainteresowanie milionera renesansem znacznie osłabnie. Dociekliwi mogą wyśledzić, że maszyna, chwilę przed szturmem bohaterów, wysłała w sieć pneumatyczną tajemnicze przesyłki. Nie udało się ich namierzyć.

Czasy nowożytne

Tajemnicza śmierć włamywacza kieruje bohaterów na ślad spisku starszego niż Republika Akwitańczyków.

Zawiązanie: Przebywający w Orseaux bohaterowie zostają poproszeni o pomoc w śledztwie. Daleki znajomy ich przyjaciół zginął w tajemniczych okolicznościach.

Rozwinięcie: Nieszczęśnik dosłownie stracił głowę: ze ściany spadła ozdobna szabla, która, odbiwszy się od sekretarzyka, uderzyła ostrą krawędzią w szyję pogrążonego w lekturze mężczyzny. Śledztwo może wykazać dwie ciekawe rzeczy: tło magiczne w pokoju przekracza wszelkie możliwe normy, a za biblioteczką znajduje się ukryty pokój (*analiza*, *spostrzegawczość*, umiejętności magiczne).

Zmarły był włamywaczem, który niedawno okradł Loupre. Znalezione dzieła sztuki i sprzęt nie pozostawiają wątpliwości. Rzecz wymaga dyskrecji (skandal).

Jeśli bohaterowie zgłębiają problem tła magicznego lub odwiedzą posiadłość w nocy, natkną się w bibliotece na przeglądającego korespondencję zmarłego upiora. Duch nie będzie skłonny do rozmów (walka lub pościg – upiór akwitańskiego arystokraty

oraz jego latająca oddzielnie głowa; cel – zdobyć dokumenty, które unosi duch).

Tropem upiora i dokumentów bohaterowie docierają do zrujnowanej rezydencji pod Orseaux. W ogrodzie gnieżdżą się harpie, a w zapuszczonym jeziorku czyha głodna syrena (przekradanie się lub walka – harpie i syrena).

W podziemiach rezydencji na bohaterów czeka pięknie oświetlony salon, urządzany jak za czasów ostatniego Filipa – wszystkie sprzęty zdają się być oryginalne. Za zastawionym stołem siedzi trójka upudrowanych arystokratów, rozmawiających o bieżącej polityce.

Punkt kulminacyjny: Arystokraci zapraszają bohaterów do stołu i po formalnych prezentacjach opowiadają, jak to przy pomocy wynajętych ludzi zgromadzili wszystkie widoczne wokół pamiątki i snują spisek, mający doprowadzić do upadku republiki (dyskusja – zabawić arystokratów rozmową na tyle długo, by wyłuszczyli swój plan; cele dodatkowe – w grzeczny sposób nie tknąć jedzenia. Jest rzecz jasna zatrute. Stawka: Kondycja i Reputacja). Gdy gospodarze orientują się, że ich plan spalił na panewce, rzucają się do ataku. Okazuje się, że to nad wyraz sprawne golemy teatralne (walka – golemy, duch miotający noże i szable ze ścian). Z rozbitych automatów wypadają prawdziwi gospodarze: trzy nieumarłe głowy akwitańskich arystokratów, którzy zginęli na gilotynie (pościg – latające nieumarłe głowy i duch).

Rozwiązanie: Nieumarli spiskowcy uciekli lub zostali złapani. Bohaterowie muszą się teraz zastanowić, co zrobić z trzema salami, pełnymi bibelotów i bezcennych dzieł sztuki, oraz bardzo pokaźną kolekcją materiałów obciążających większość akwitańskich ministrów.

Wielka Wojna

Złowrogi nekromantyczny spisek zagraża bezpieczeństwu pasażerów wielkiego liniowca.

Zawiązanie: Bohaterowie podróżują na pokładzie statku transoceanicznego. Nagle orientują się, że z nieznanych przyczyn kurs odbiega od planowanego.

Rozwinięcie: Zmiana kursu jest wynikiem sabotażu! Bohaterów prosi się o pomoc w śledztwie (dyskusje, testy przeciwstawne, pościgi).

Do sabotażu przyznaje się wotański przemysłowiec, który bez walki daje osadzić się w areszcie. Nie chce zdradzić powodów swoich czynów (dyskusja – jeśli wygrana, następne wyzwanie jest łatwiejsze).

Na trasie statku pojawia się góra lodowa! Jest jeszcze czas, by zmienić kurs – niestety, sterówkę opanowały zombie w mundurach marynarzy (walka – zombie, cele dodatkowe – zmienić kurs statku i wysłać sygnał S.O.S., testy *pojazdów* i *techniki*).

Jeśli dojdzie do katastrofy, trzeba się ewakuować (pościg – inni pasażerowie, cel dodatkowy – ratowanie kobiet i dzieci). Sabotażysta również ucieka.

Jeśli nie doszło do katastrofy, schwytany przemysłowiec ucieka porwanym kutrem ratunkowym. Jest nekromantą, więc bez problemów udaje mu się umknąć (pościg – kuter, nekromanta).

Punkt kulminacyjny: Pościg za sabotażystą prowadzi na samotną, skalistą wysepkę pośród fal północnego morza. Znajduje się na niej tajna baza venrierowców, zapomniana od czasów Wielkiej Wojny (lądowanie – zagrożenia i pułapki). Na brzegu czeka oddział nekrogolemów i ghouli (walka). Sabotażysta biegnie tymczasem w stronę olbrzymiego działa – skoro raz postanowił, że doprowadzi do wielkiej morskiej katastrofy, nic go przed tym nie powstrzyma (pościg – ghoule). Na widok bohaterów nekromanta poddaje się – rzuca broń, podnosi ręce i prosi, by go aresztować. Jeśli zostanie zaatakowany, nie będzie się bronił – jego życie zależy od decyzji drużyny.

Rozwiązanie: Nawet, jeśli doszło do katastrofy, większość pasażerów zapewne przeżyła. Bohaterowie powstrzymali złoczyńcę – jednak, jeśli przeżył, czy można mieć nadzieję, że nie oszuka jakoś wymiaru sprawiedliwości? Czas pokaże. Jeśli zginął, jedno jest pewne – powróci jako strzyga.



Konspekty kampanii

Opisane poniżej pomysły na kampanie są uzupełnieniem pomysłów i porad z sekcji **Scenariusz**. Pierwszy konspekt oferuje kampanię „w żyjącym świecie", drugi natomiast – „misję".

W cieniu Milczącej Puszczy

Niniejsza kampania wprowadza w świat **Wolsunga**, oferując graczom bardzo dużą swobodę w kształtowaniu wydarzeń.

Założenia: W kampanii uczestniczyć powinny początkujące postaci. Na historię składa się dziesięć części, nie wszystkie są jednak obowiązkowe. Znajdzie się w niej również miejsce na wplatanie dodatkowych przygód. Główny nacisk należy położyć na rozbudowane tło wydarzeń i częste interakcje z postaciami niezależnymi.

Wątki przewodnie pasują przede wszystkim do salonowca i śledczego. Mimo społecznego tła wyzwań, ich konstrukcja pozwala jednak zabłysnąć ryzykantom, a wątek Milczącej Puszczy dostarcza zajęcia eksploratorom.

Tłem wydarzeń jest Uttehoff, spokojna miejscowość w Kwelonii–Hartenfelsji, graniczącą z Milczącą Puszczą. W mikroskali występują w niej wszystkie klasyczne konflikty Wotanii: autonomiści kontra centraliści, dzicz kontra cywilizacja, venrierowcy kontra RTKA, Wotania kontra obcokrajowcy, nowoczesna technologia kontra tradycja, miejscowi kontra obcy, pontyfikalizm kontra reformatyzm, idyllliści kontra arystokracja, loże spirytystyczne kontra społeczeństwo.

Głównym celem bohaterów jest zapewnienie bezpieczeństwa w okolicy oraz zdobycie statusu i uznania w oczach społeczeństwa. Najważniejszym zagrożeniem jest Milcząca Puszcza i spiskujący za kulisami venrierowcy. Podążając tropem lokalnych wydarzeń, postaci zaangażują się w wątki sięgające daleko poza najbliższą okolicę i w finale kampanii będą mogły uratować życie następcy tronu.

Historia opiera się na rozbudowanych interakcjach z postaciami niezależnymi i zgłębianiu tajemnic regionu. Rolą MG jest wprowadzać nowe wątki i kierować ogólnym przebiegiem kampanii. Szczegółowy rozwój wydarzeń zależy w głównej mierze od graczy.

Postaci dramatu:

Mieszkańcy Uttehoff i okolic:

Bruno Holtzberg – nauczyciel muzyki (gnom). Czarujący młody intelektualista o kontrowersyjnych poglądach.

Erich i Emma Gottwald – dualiści, kapłanka Bogini (elfka) i jej mąż, organista i kościelny (człowiek). Otwarci i bardzo aktywni, często urządzają przyjęcia dla sąsiadów. Jako jedyni w okolicy pochodzą spoza landu (z Nordalii), jednak przez lata całkowicie wtopili się w lokalną społeczność. O ich pochodzeniu mogą przypominać tylko centralistyczne ciągoty Ericha.

Ulla Gottwald – córka Gottwaldów, urocza i pozornie nieśmiała panna na wydaniu.

Gerhard Stein – pastor kościoła reformowanego (krasnolud). Charyzmatyczny i lekko apodyktyczny ojciec licznej rodziny. Zaangażowany w działalność dobroczynną.

Johen Hahn – gajowy (ogr). W wolnych chwilach dogląda ogrodów większości mieszkańców. Poważny i prosty w obyciu, choć bynajmniej nie prostacki.

Volker Feuerst – policmajster (troll w średnim wieku), rubaszny kobieciarz. W sytuacjach kryzysowych nadzwyczaj kompetentny. Prezes bractwa kurkowego.



Heinrich i Bertha Lompe – właściciele sklepu przy rynku (ludzie). Najlepiej poinformowane osoby w całej okolicy. Sympatyczni, lecz nie nachalni, bardzo gadatliwi.

Otto Walmond – burmistrz Uttenhoff (niziołek), emerytowany przemysłowiec i wynalazca. Jowialny, lecz zaskakująco przenikliwy. Zafascynowany Milczącą Puszczą.

Rodzina Wimmerling – rolnicy (ludzie). Tradycyjna, wielopokoleniowa rodzina z mnóstwem córek na wydaniu i mrowiem urwisów płci obojga. Na tyle zamożni, by aspirować do „towarzystwa".

Werner Sigwaltd graf ven Hartz–Wiesewalde – arystokrata (krasnolud), którego posiadłości graniczą przez rzekę z Uttenhoff. Opryskliwy, choć bardzo inteligentny. Ma udziały w przemyśle ciężkim i zbrojeniowym. Mimo poprawnych obecnie stosunków, miasto i dwór dzieli sporo zaszłości z lat minionych.

Ysele ven Regenmark – bogata, młoda wdowa (człowiek). Właścicielka najbardziej reprezentacyjnej kamienicy przy rynku, z zamiłowania malarka obdarzona sporym talentem.

Oraz przyjezdni:

Bohaterowie graczy – spadkobiercy posiadłości pod lasem.

Lord Hollister z rodziną – letnicy z Alfheimu.

Oma Vogel – goblińska wiedźma z taboru, który co parę lat odwiedza Uttenhoff.

Rodzina Bonnard z przyjaciółmi – letnicy z Akwitanii.

Ważne miejsca:

Dęby – samotna posiadłość za miastem, w cieniu Puszczy.

Milcząca Puszcza – groźny i tajemniczy kompleks leśny, nieodwracalnie wypaczony podczas Wojny.

Schwarzburg – najbliższa większa miejscowość, planowana stacja budowanej właśnie linii kolejowej przez Milczącą Puszczę.

Uttenhoff – niewielkie miasteczko w Kwelonii–Hartenfelsji, położone w okolicy Milczącej Puszczy.

Quellen – znana uzdrowiskowo w okolicy.

Minione wydarzenia: Poniższe fakty są kluczowe dla zrozumienia historii i przeznaczone tylko dla oczu MG. Gracze poznają je stopniowo, wraz z bohaterami zgłębiając tajemnice okolicy.

Podczas Wojny venrierowskie Ministerstwo Spirytyzmu prowadziło badania nad tajną bronią astralną. Jeden z oddziałów miał za zadanie nawiązać kontakt ze starymi bogami. Najważniejszy z rytuałów zamierzano przeprowadzić w górach Hartenfelsu. Noc przed ceremonią trzech członków grupy badawczej zdezerterowało. Trudno powiedzieć, czy stchórzyli, czy obudziło się w nich sumienie. Dość powiedzieć, że gdy uszczuplony zespół spirytystów budził nieznany, prastary byt, trójka dezerterów była już daleko.

Tej nocy przebudziła się Milcząca Puszcza, w jednej chwili pochłaniając tysiące istnień. Dezerterzy do dziś nie wiedzą, czy to ich nieobecność podczas rytuału doprowadziła do tragedii. Puszcza nie pozwoliła im odejść, osiedlili się więc w pobliżu. Ta trójka to: zmarły krewny bohaterów, burmistrz Uttenhoff i graf *ven Hartz–Wiesewalde*.

Ich tajemnicę zna tylko jedna osoba. Dziewczyna, która feralnej nocy czekała na spotkanie z ukochanym, stacjonującym w pobliżu kapitanem wojsk pancernych, zobaczyła trzech oficerów wyłaniających się z lasu i słyszała ich rozmowę. Zbyt późno zrozumiała, co oznaczały słowa mężczyzn. Jej narzeczony na zawsze zniknął w cieniu drzew. Dziś dziewczyna nazywa się wdową *ven Regensmark*.

Tempo opowieści: kampania podzielona jest na kilka etapów. Składające się na każdy z nich przygody można rozgrywać w dowolnej kolejności.

Niespodziewany spadek

Etap pierwszy

Cel MG: przedstawić Uttenhoff i jego mieszkańców.

Cel bohaterów: zdobyć zaufanie miejscowych.

Główne wyzwanie: wyprawa ratunkowa w głąb Puszczy.

Jeden z bohaterów otrzymuje niespodziewany spadek po dalekim krewnym – spory majątek i dom w południowej Wotanii. Warunkiem objęcia schedy jest przeprowadzka do posiadłości na co najmniej rok – w tym czasie spadkobierca może spędzić najwyżej miesiąc poza Uttenhoff. Szczęśliwiec, wraz z grupką przyjaciół, postanawia spróbować.

Początki są trudne, gdyż miejscowi nie ufają przyjezdnym, a krewny bohaterów najwyraźniej nie zapisał się w ich pamięci jako dobry sąsiad. Z całego miasteczka jedynie *Holtzberg* odnosi się do postaci przyjaźnie.

Momentem przełomowym jest zaginięcie *Ulli Gottwald*. Pierwsze podejrzenia padają, rzecz jasna, na bohaterów, jednak wkrótce staje się jasne, że dziewczyna z jakiś powodów zabłądziła na obrzeżach Puszczy. Jedynie bohaterowie i *Johen Hahn* mają odwagę zapuścić się w cień milczących drzew. W Puszczy momentalnie przestaje działać jakakolwiek technologia, a z każdą minutą narasta nieodparta senność. Pnącza owijają się wokół nóg, a gałęzie sięgają drapieżnie i drapią do krwi. W trawie i wśród korzeni bielą się kości zwierząt oraz ludzi. Aby uratować dziewczynę, trzeba ją wyrwać z silnego uścisku ożywionego dębu.

Powracające z młodą damą postaci zostają przyjęte jak prawdziwi bohaterowie. Pierwsze lody zostały przełamane i stosunek mieszkańców zmienia się diametralnie. Jedynie wdowa *ven Regenmark* zachowuje pewien dystans.

Żelazny wilk

Etap drugi

Cel MG: zainteresować graczy przeszłością okolicy.

Cel bohaterów: utrzymać dobre stosunki z mieszkańcami.

Główne wyzwanie: walka z żelaznym wilkiem.

Pewnej nocy, między miasteczkiem, a posiadłością bohaterów rozbija się tabor goblinów. Barwne wozy, tańce przy ogniskach, tresowane niedźwiedzie i dźwięk tamburynów fascynuje wszystkie dzieci z okolicy. Dorośli jednak nie są nastawieni przychylnie i naciskają na bohaterów, by przepędzili intruzów ze swojej ziemi.

Stojąca na czele goblinów *Oma Vogel*, pomarszczona wiedźma o przenikliwym spojrzeniu, stawia sprawę jasno – poprzedni właściciel dał im niezbywalne prawo do obozowania na łące. Zrobił to, bo *Oma Vogel* uratowała mu niegdyś życie (oraz, jak sugeruje, spędziła z nim wiele miłych chwil), a złamanie przysięgi sprowadzi na bohaterów klątwę. Jeśli postaci postanowią przeszukać dokumenty przodka lub w inny sposób potwierdzić opowieść staruszki (np.: dyskretnie przepytując starszych mieszkańców lub organizując seans spirytystyczny), dowiedzą się, że starszy pan wspominał czasem, że przed laty cudem uniknął śmierci i spodziewa się, że los w końcu go dopadnie.

Decyzja w sprawie taboru pozostaje w rękach graczy. Jeśli uda im się utrzymać gobliny w ryzach, stosunki z miasteczkiem nie ulegną pogorszeniu.

Kilka nocy po przybyciu goblinów nadchodzi burza stulecia. Wśród deszczu i piorunów pojawia się bestia – olbrzymi żelazny wilk, kierowany demoniczną inteligencją golem. Jeśli postaci przepędziły tabor, zapewne zrzucą winę na klątwę wiedźmy. Jeśli stanęli po stronie *Omy Vogel*, ta wspomoże ich w walce, sugerując, że w podobnych okolicznościach ocaliła przed laty ich przodka. Walka jest ciężka, a cała sytuacja rodzi więcej pytań, niż odpowiedzi.

Wilka wysłał spanikowany graf, przekonany, że drużyna odkryje jego przeszłość. Gdy oprzytomniał, uświadomił sobie, że poniosły go emocje, i skutecznie zatarł wszelkie ślady (deszcz bardzo mu w tym pomógł). Nawet jeśli bohaterowie dotrą do arystokraty, nie będą mieli ani cienia dowodów, a podczas publicznej konfrontacji całe miasteczko poprze grafa.

Na skraju lasu

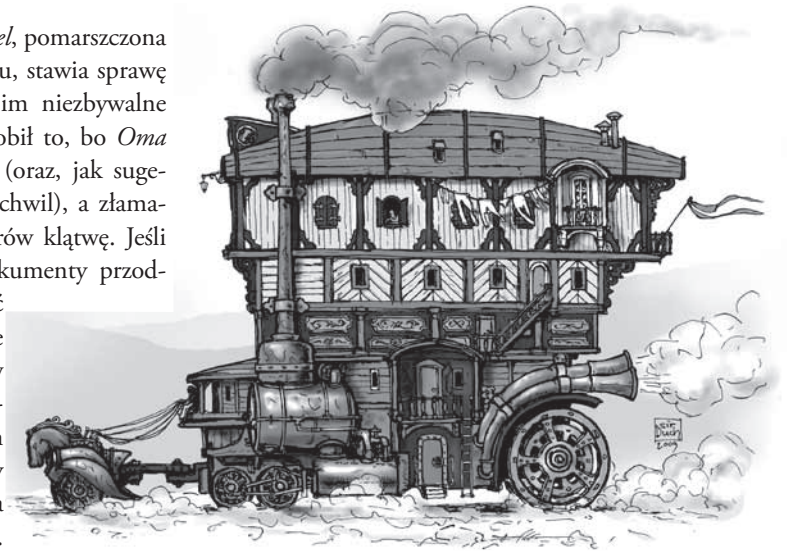
Etap drugi

Cel MG: zainteresować graczy Milczącą Puszczą.

Cel bohaterów: zdobyć uznanie burmistrza.

Główne wyzwanie: walka z nieumarłymi.

Burmistrz *Walmond* szuka asystentów, którzy pomogliby mu w najnowszym przedsięwzięciu – stworzeniu dokładnej mapy zasięgu oddziaływania Milczącej Puszczy. Nikt z miejscowych nie zamierza oczywiście brać udziału w tym szaleństwie, *Otto* zwraca się więc do bohaterów.



Metoda jest prosta – przejechać wyznaczony odcinek wzdłuż linii drzew paromobilem i notować punkty, w których silnik odmawia posłuszeństwa. Burmistrz *Walmond* z entuzjazmem przyjmie wszystkie pomysły usprawnienia procesu lub propozycje zbadania innych aspektów fenomenu Puszczy. Po drodze opowie to i owo o historii okolicy, systemie umocnień wybudowanym „w latach siedemdziesiątych" i całej dywizji, którą las pochłonął w dniu, gdy drzewa się przebudziły.

Wyniki badań są zaskakujące – wszystko wskazuje na to, że na przestrzeni ostatniego roku Puszcza cofnęła się o średnio kilkadziesiąt metrów. Miejscami da się dojechać do obrośniętych mchem i krzewami bunkrów, nie otwieranych od ponad trzynastu lat. Niestety, okazuje się, że jedno z umocnień wciąż jest obsadzone – uwolnieni wreszcie z uścisku korzeni i żądni krwi nieumarli rzucają się na bohaterów. Spory oddział zombie i grupa ghouli pod wodzą ogra–strzygi stanowi bardzo trudne wyzwanie. Jeśli drużyna zdecyduje się wycofać, potwory ruszą ich śladem. Przy wsparciu policmajstra i pastora *Steina* uda się w końcu odeprzeć atak. Jeżeli bohaterowie wykażą się odwagą, zostaną w końcu uznani za „swoich" przez wszystkich mieszkańców miasteczka.

Te wydarzenia rozbudzą w burmistrzu nową obsesję. Rozpocznie prace nad urządzeniem, które zdołałoby, choćby czasowo, niwelować wpływ Puszczy.

Polowanie z Jego Wysokością

Etap drugi

Cel MG: zainteresować graczy polityką.

Cel bohaterów: zwrócić uwagę następcy tronu.

Główne wyzwanie: zorganizować udane polowanie.

Książę Frederick Willem Adalbert, następca tronu Cesarstwa, zdecydował w tym roku udać się do wód i odwiedzić pobliskie Quellen. Po drodze zatrzymuje się w wielu miejscowościach. Na liście potencjalnych przystanków znajduje się zarówno Schwarzburg, jak i Uttenhoff. Wiadomo jednak, że Jego Wysokość wybierze tylko jedną z tych miejscowości.

Wzniosły cel jednoczy grafa *ven Hartz–Wiesewalde* i burmistrza *Walmonda*. Trzeba sprowadzić przyszłego cesarza do miasteczka! Niestety, Schwarzburg ma silną przewagę, gdyż przebiega przez niego budowana właśnie prestiżowa linia kolei przez Milczącą Puszczę. Bohaterowie mogą bez trudu dowiedzieć się, że Jego Wysokość przedkłada nad wszystko przyjemność polowania na dzikiego zwierza. Takiej atrakcji młody książę na pewno by nie przegapił, do rozwiązania pozostaje jednak pewien problem – w okolicy Milczącej Puszczy nie ma wielu zwierząt. Pod presją całego miasteczka drużyna musi podjąć się specyficznego zadania: szybko sprowadzić skądś sarny, jelenie i dziki oraz urządzić wiarygodne polowanie.

Jakakolwiek porażka lub skandal odbije się mocno na reputacji bohaterów. Zorganizowanie polowania nie jest łatwe, gdyż książę ma irytującą skłonność do nagłych zmian planu i pakowania się w niebezpieczne sytuacje. Zbliża się często do granicy wpływu Puszczy, a jakikolwiek wypadek, czy choćby incydent z udziałem nieumarłych skończy się olbrzymim skandalem. Jak na złość, w miasteczku odżyła dyskusja polityczna między wywodzącym się z gór Hartu i popierającym autonomię landu pastorem, a przyjezdnym, prokanclerskim organistą. Obaj panowie starają się subtelnymi, w ich mniemaniu, metodami zwrócić uwagę następcy tronu i przedstawić mu swoje argumenty. Jeśli bohaterowie wyjdą z tej niezwykłej sytuacji obronną ręką, staną się ulubieńcami całej okolicy i będą mieli okazję usłyszeć osobiste podziękowania z ust Jego Książęcej Mości.

Kwiat paproci

Etap trzeci

Cel MG: pokazać, że w mieście kryje się dużo więcej, niż widać na pierwszy rzut oka.

Cel bohaterów: dostać się do najbardziej elitarnego klubu w okolicy.

Główne wyzwanie: odnaleźć kwiat paproci.

Bohaterowie nie jeden raz pokazali, że są osobami wybitnymi i w końcu zdobyli uznanie tajnej loży, która potajemnie trzęsie miastem. Z drużyną kontaktuje się *Emma Gottwald*, *Volker Feuerst*, *Otto Walmond* lub *Gerhard Stein*, zależnie z kim bohaterowie nawiązali bliższą znajomość. Zwraca się do nich z prośbą o pomoc w niebezpiecznym przedsięwzięciu. Zbliża się noc, kiedy w okolicy zakwita kwiat paproci, bardzo rzadka i cenna mutacja tej popularnej rośliny, występująca w miejscach o silnym tle magicznym. Trzeba go odnaleźć, a następna okazja nadarzy się dopiero za rok.

Zdobycie kwiatu jest trudnym wyzwaniem. Najłatwiej odnaleźć go, podążając za liniami mocy. Bardzo

pomogą tu wcześniejsze badania na temat lokalnych *nexusów* i przesileń. Najsilniejsze ognisko *many* znajduje się już w zasięgu Puszczy, więc na polanie bohaterowie muszą stawić czoła zarówno ożywionym roślinom, jak i upiorom przebudzonym przez przesilenie.

W domu zleceniodawcy czeka ich niespodzianka – zakapturzone postaci i napuszona ceremonia. Zaskoczeni bohaterowie zostają przyjęci do Loży Korzenia i Gwiazdy, starej i szacownej organizacji, która de facto rządzi okolicą. Należą do niej burmistrz, policmajster, pastor, kapłanka oraz graf. Szanowanym członkiem był również krewny bohaterów. Istnienie loży i przynależność do niej utrzymywane są w całkowitej tajemnicy. Po zdjęciu kapturów atmosfera zmienia się. Kapłanka przynosi szarlotkę, a burmistrz stawia na stole wiśniówkę. Tajna loża odsłania oblicze trochę snobistycznego klubu ziemiańskiego.

Wracających do domu bohaterów wita widmo zmarłego krewnego, a w zasadzie zaklęta projekcja jego ostatniej woli. „Widzę, że nie zawiodłeś nadziei, które w tobie pokładałem" – mówi zjawa. – „Nasze grzechy nas dopadną. Nie zostało mi wiele czasu. Uważaj. Ktoś tu pociąga za sznurki i modlę się, żeby nie był to nikt z naszej trójki... Może ty zdołasz zapobiec nieszczęściu". Projekcja wstaje z fotela, podchodzi do ściany i wypowiada hasło. Biblioteczka odsuwa się, ukazując zejście do piwnicy. W zatęchłym laboratorium spirytystycznym bohaterowie znajdą ślady wielu eksperymentów i gablotę z czarnym mundurem, opatrzonym znienawidzonym symbolem czaszki.

Letnia noc

Etap czwarty

Cel MG: pokazać skomplikowaną sieć zależności, łączącą mieszkańców.

Cel bohaterów: odnaleźć mordercę.

Główne wyzwanie: trudna decyzja.

Nadchodzi lato, a wraz z nim zagraniczni turyści, którzy zajmują domki letniskowe nad jeziorkiem. Jest wśród nich alfheimski lord z rodziną oraz barwna i hałaśliwa grupka młodych Akwitańczyków. Letnicy wydają w lokalnym sklepie sporo pieniędzy i na wszelkie możliwe sposoby budzą zgorszenie starszych mieszkańców. Młodzież natomiast romansuje – możliwe, że i bohaterów nie ominie wakacyjne zauroczenie. Nawet wdowa *ven Regenmark* zaczyna wychodzić ze sztalugą na pobliskie łąki i podczas któregoś ze spacerów da się oczarować jednemu z bohaterów.

Idylliczny nastrój pryska, gdy dzieci *Wimmerlingów* odnajdują pod lasem martwego lorda. Teoria ataku dzikich zwierząt szybko upada – ciało nosi wyraźny ślad po kuli pistoletowej. Policmajster rozpoczyna śledztwo, biorąc za pomocników bohaterów. *Volker* od razu forsuje rozwiązanie: zwalić winę na Akwitańczyków. Przeczą temu jednak zebrane dowody, a na głównego podejrzanego wysuwa się gajowy *Hahn*. Podczas śledztwa bohaterowie poznają mnóstwo brudnych sekretów miasteczka – skrywany alkoholizm pastora, przemoc w rodzinie *Lompe*, podejrzenie romansu między wdową i burmistrzem, dziwaczne powiązania biznesowe grafa, anarchistyczne ulotki w dokumentach *Holzberga*. W końcu udaje im się ustalić fakty: gajowy jest niewinny, a osobą która nie ma alibi, miała sposobność dokonania zbrodni i posiada broń, z której niedawno strzelano, jest *Erich Gottwald*. Przesłuchanie pozwoli poznać jego motyw: czas Wojny kościelny spędził w Alfheimie, gdzie pracował jako służący. Opuścił wyspę w atmosferze skandalu, oskarżony o kradzież. Zostawił też nieślubne dziecko. Lord *Hollister* rozpoznał go i groził ujawnieniem młodzieńczych przewin.

Prawda jednak nikogo nie interesuje. *Feuerst* kocha się w *Ulli Gottwald* i nie chce aresztować potencjalnego teścia. Sama dziewczyna również na kolanach błaga bohaterów, by nie niszczyli jej życia. Loża także jest jednogłośna: winę musi ponieść ktoś inny. Kozłem ofiarnym będzie *Hahn*, o ile nieprzejednana postawa drużyny nie ocali gajowego. Wówczas skazany zostanie przypadkowy włóczęga lub, w ostateczności, zbrodnia pozostanie niewyjaśniona. Ten ostatni przypadek pogrąży jednak karierę policmajstra.

Sabotaż!

Etap czwarty

Cel MG: pokazać, że polityka potrafi zaślepić rozsądnych zwykle ludzi.

Cel bohaterów: odnaleźć sabotażystę.

Główne wyzwanie: pastor – demonolog i nihiliści.

Na trasie budowy kolei wciąż dochodzi do niewyjaśnionych wypadków. Inwestorzy, za pośrednictwem grafa *Wernera*, zwracają się o pomoc do bohaterów. Szybkie oględziny pozwalają ustalić, że za wypadkami stoją przebiegli sabotażyści.

Złoczyńcy mają prosty sposób działania – niepostrzeżenie sadzą szczepy roślin z Puszczy na terenie budo-

wy. To wystarcza, by maszyny zawodziły, a robotnicy byli mniej uważni. Badania burmistrza nad naturą Milczącej Puszczy pomogą zrozumieć i odwrócić ten proces. Przy pomocy bohaterów, *Otto* przetestuje eksperymentalne emitery, które na pewien czas tłumią wpływ roślin. Wynalazek zdaje się działać. Kolejnym etapem jest wykrycie sprawców sabotażu.

Na czele nihilistów stoi znajomy nauczyciel muzyki. Przepojony ideami idyllizmu wierzy, że niszcząc kolej walczy z próżniaczą klasą arystokratyczną i przywraca równowagę naturze. Jeśli bohaterowie go przycisną, dowiedzą się ważniejszej rzeczy – działalność *Holzberga* hojnie finansował pastor *Stein*. Konfrontacja z krasnoludem może zakończyć się gwałtownie, gdyż pastor uznaje autonomię landu za najwyższe dobro i pragnąc pokrzyżować kanclerskie plany zjednoczenia nie zawahał się nawet zawrzeć paktu z Otchłanią. Pastor nie pozwoli się aresztować i nie zamierza pozwolić bohaterom przeżyć. Gdy drużyna uczyni, co musi, Loża pomoże zatuszować skandal i zatrzeć wszelkie ślady prowadzące do oszalałego duszpasterza.

Las naciera

Etap piąty

Cel MG: pozwolić graczom odczuć rozmach kulminacyjnego punktu kampanii.

Cel bohaterów: ocalić następcę tronu.

Główne wyzwanie: walka z upiorami lasu i drzewnym behemotem.

Trudny odcinek torów, przecinający północną odnogę Milczącej Puszczy został ukończony. Z pełną pompą rusza nim pierwszy pociąg na trasie Quellen – Heimburg. Najważniejszym pasażerem jest sam następca tronu, wracający z pobytu u wód. Ponieważ lokomotywa wyposażona jest w emitery niwelujące, patentu *Otto Walmonda*, burmistrzowi zależy na relacji z podróży. Sam, złożony nagłą niemocą, nie rusza się z domu, poprosi jednak bohaterów o sprawozdanie. Książę pamięta drużynę, więc zaoferuje jej miejsce w wagonach rządowych.

Przy wtórze wiwatów i w deszczu kwiatów skład opuszcza stację w Schwarzburgu i zagłębia się w cień drzew. Słychać tylko stukot kół i szum prastarej puszczy, a pasażerów ogarnia senność. Coś poszło nie tak, wpływ złowrogiej aury jest zbyt silny. Tylko bohaterowie, żyjący już od pewnego czasu w cieniu Milczącej Puszczy, potrafią przezwyciężyć ospałość. Parowóz rozpędza się ponad miarę – maszynista również zasnął. Lepiej, by drużyna jak najszybciej opanowała pociąg, bo wkrótce rozpęta się piekło!

Przeciążone emitery na lokomotywie eksplodują i na tory wkracza Puszcza. Z podkładów strzelają zielone pędy, nasyp faluje, rozpychany przez prężące się w górę pnie, a gałęzie pobliskich drzew sięgają ku oknom wagonów.

Bohaterów czeka walka, tym cięższa, że muszą prowadzić lokomotywę – jeśli pociąg się zatrzyma, nie ujdą z życiem. Ostatecznym przeciwnikiem jest upiorny, zielony olbrzym, dąb wyrosły na ożywianych czarną magią zwłokach. W jego korę wrośnięte są trupy w czarnych mundurach, wciąż na oślep machające kikutami rąk, z ustami otwartymi w niemym krzyku. Monstrum pełznie na potężnych korzeniach, jak zielony krab, obłąkany cesarz drzew.

Gdy bohaterom uda się wyprowadzić pociąg poza Puszczę, przebudzą się pokładowi agenci RTKA. Nikt nie będzie miał wątpliwości, kto uratował przyszłego cesarza. Pospieszne śledztwo wykaże niepokojący szczegół – w emiterach umieszczonych na lokomotywie fabrycznie odwrócono polaryzację. Nie był to więc wypadek, lecz zamach. RTKA od razu wciąga na czarną listę producenta i wynalazcę emiterów: grafa *ven Hartz–Wiesewalde* i burmistrza *Walmonda*. Bohaterowie uzyskają pozwolenie, by porozmawiać z podejrzanymi jako pierwsi.



Autoportret z Puszczą

Etap szósty

Cel MG: wyjawienie wszystkich tajemnic.

Cel bohaterów: ukarać winnych.

Główne wyzwanie: konfrontacja z wdową.

W Uttenhoff panuje zamęt. Mieszkańcy plotkują na rynku, przerzucając się najbardziej fantastycznymi teoriami i wyciągając najgłębiej skrywane brudy. Burmistrz leży trawiony gorączką, a graf rozpuścił służbę, siedzi w swojej bibliotece z pistoletem w pogotowiu i pije. Zależnie od przyjętej w rozmowie strategii, bohaterowie zdołają skłonić obu mężczyzn do wyznania wszystkich tajemnic z przeszłości lub doprowadzą burmistrza do zawału, a grafa do samobójstwa. Nie uzyskają jedynie przyznania się do winy, gdyż to nie oni stoją za zamachem. Jest jednak osoba, która znała szczegóły konstrukcyjne emiterów i miała dostęp do planów przekazanych do fabryki: sekretna miłość burmistrza, wdowa *ven Regenmark*.

W obliczu dowodów, kobieta przyzna się bez mrugnięcia okiem. Tak, od lat żyła tylko po to, by zemścić się na mężczyznach, którzy odebrali jej jedyną, prawdziwą miłość. Krewny bohaterów domyślał się prawdy, więc musiał zginąć szybciej, lecz grafa i burmistrza chciała zniszczyć metodycznie oraz doszczętnie. Po raz ostatni prosi bohaterów, by nie odbierali jej zemsty. W razie odmowy, próbuje przekląć i zabić drużynę (jest potężną, szaloną artystką). Jeśli trafi do aresztu, powiesi się pierwszej nocy. W każdym innym wypadku, zniknie między drzewami, spokojnie idąc na długo oczekiwane spotkanie z ukochanym.

Rocznica

Epilog

Cel MG: podsumowanie kampanii.

Cel bohaterów: domknąć otwarte wątki poboczne.

Główne wyzwanie: brak.

Ostatnia sesja zależy w całości od wcześniejszych wydarzeń i decyzji bohaterów. Jest nagrodą za całą kampanię. Pozwól graczom wpłynąć na dalsze dzieje miasteczka, pokaż jak potoczyły się losy postaci niezależnych. Dobrze pasować tu będzie ślub, chrzciny, pogrzeb, lub wszystko na raz.

Wymagany w testamencie rok minął, majątek i posesja należą do bohaterów. Mogą sprzedać dom pod lasem i wyruszyć w świat. Decyzja należy do nich.

W 80 DNI DOOKOŁA ŚWIATA

Kampania inspirowana powieścią Juliusza Verne, wzbogacona o właściwą dla **Wolsunga** dozę akcji i barwnych antagonistów.

Założenia: kampania dla postaci znanych lub sławnych – należy dostosować siłę antagonistów do zaawansowania postaci. Na historię składa się dziesięć sesji. Największy nacisk połóż na szybkie tempo akcji i eksplorację coraz to nowych, egzotycznych scenerii.

Główny wątek pasuje najlepiej do ryzykanta i eksploratora. Śledczy będą mogli sprawdzić się, przewidując ruchy przeciwników, a salonowcy wykorzystają spotkania z ciekawymi osobistościami i zawiążą nowe, cenne znajomości.

Celem drużyny jest okrążyć świat w 80 dni, korzystając z publicznych środków transportu i wbrew wszelkim przeciwnościom. Każda przygoda to jeden etap, a przegrane konfrontacje wydłużają czas podróży. MG powinien podchwytywać nieszablonowe pomysły graczy na przebycie każdego z etapów.

Głównym wyzwaniem jest wyścig z czasem. Przeciwnikami bohaterów będą geniusze zbrodni ze wszystkich zakątków globu oraz wprowadzeni w błąd agenci Alven Yardu. Głównym antagonistą jest Kapitan Blackhawk i jego latająca twierdza oraz współpracujący z nim zdrajca w Klubie Wynalazców.

1. Sympozjum Klubu Wynalazców

Miejsce akcji: Lyonesse.

Cel MG: zawiązanie akcji, wprowadzenie antagonisty.

Cel bohaterów: zdobyć poparcie Klubu.

Główne wyzwanie: wygrać zawody balonowe.

Podczas pierwszego sympozjum Klubu Wynalazców, jeden z bohaterów wygłasza referat, w którym śmiało zapewnia, że współczesna technika pozwala okrążyć świat w zaledwie 80 dni – i to korzystając wyłącznie z publicznych środków transportu.Odczyt przerywa tajemniczy nieznajomy. Argumentuje, że zagrożenia czyhające na trasie spowodują, że nikt nie będzie miał odwagi, by rzeczywiście tego dokonać. W imieniu niejakiego kapitana Blackhawka rzuca wyzwanie: okrążyć w 80 dni kulę ziemską, korzystając z publicznego transportu, po czym znika, zostawiając wzburzonych Wynalazców. Przewodniczący klubu, sir Malcolm lord Drakeborough, zgadza się podnieść rękawicę. Wynalazcy po-



stanawiają, że w zakładzie reprezentować ich będą zwycięzcy zawodów balonowych, odbywających się właśnie nad Windbog.Drużyna mierzy się w swoim balonie z innymi załogami, złożonymi z członków Klubu. Podczas bicia rekordu wysokości dochodzi do wielu zagrań z pogranicza *fair play*. Gdy w grze zostają tylko dwa balony, zza chmur nadlatują wiwerny oznaczone godłem czarnego jastrzębia i atakują sportowców. Bohaterowie muszą odeprzeć natarcie, uratować siebie i konkurentów. Przez chwilę widzą w górze, na niedostępnym dla balonów pułapie, latającą fortecę kapitana Blackhawka.

Bohaterowie wygrali zawody lub uratowali zwycięzców. W obu przypadkach wynalazcy jednogłośnie przyznają im prawo do reprezentowania Klubu.

2. Lyonesse – Valen – Atmapur

Miejsce akcji: Atman Express.

Cel MG: pokazać mechanizmy typowej sesji w kampanii.

Cel bohaterów: dotrzeć do Atmapur w 7 dni.

Główne wyzwanie: Vlado Dragnic i jego wilkołaki.

Podróż przez Wanadię przebiega jak w zegarku. Na dworcu w Valen okazuje się jednak, że najbliższy Atman Express jest w całości zarezerwowany – Cesarzowa wybiera się z oficjalną wizytą do Imperium Atmanu. Kolejny pociąg wyrusza za dwa dni.

Bohaterowie muszą znaleźć sposób, by zapewnić sobie miejsca w ekspresie lub dogonić go zanim wjedzie do Czarnoborza – wszystkie inne trasy i środki transportu tylko zwiększają opóźnienie. Jeśli zdołają zainteresować Cesarzową, ta zaprosi ich do swoich wagonów.

W pociągu wszyscy plotkują o śmiałej kradzieży w Lyonesse, gdzie z królewskiego skarbca zginął największy szmaragd świata.

Na terenie Czarnoborza, w najdzikszym fragmencie trasy, dochodzi do zamachu. Współpracujący z sudryjskimi separatystami watażka Vlado Dragnic wysadza wiadukt i przy pomocy swoich janczarów atakuje pociąg. Jednocześnie część pasażerów zmienia się w wilkołaki.

Bohaterowie muszą odeprzeć atak, obronić Cesarzową i znaleźć sposób, by dotrzeć na czas do Atmanpur, skąd odchodzi statek do Khemre.

3. Khemre – Tyrd – Port Lancel

Miejsce akcji: morza i pustynie Imperium Atmanu.

Cel MG: wprowadzić wątek skradzionego szmaragdu.

Cel bohaterów: dotrzeć do Port Lancel w 12 dni.

Główne wyzwanie: Mustafa al–Azif i jego jeźdźcy pustyni.

Podróż parowcem z Atmapur do Khemre przebiega bez problemów, w alfheimskiej kolonii czekają jednak bohaterów spore nieprzyjemności. Dwóch agentów Alven Yardu usiłuje zaaresztować ich pod zarzutem kradzieży szmaragdu ze skarbca królowej. Na miejscu znaleziono poszlaki wskazujące na bohaterów, a zakład uznano za próbę ucieczki poza alfheimską jurysdykcję.

Niezależnie od tego, czy bohaterowie uciekną, czy przekonają agentów, stracą cenny czas i będą musieli zmienić trasę podróży. Zamiast opływać półwysep, najlepiej wysiąść w Tyrdzie, przeciąć pustynię i dopiero wtedy kontynuować morską podróż do Dekanu.Tyrd zachwyca przyjezdnych egzotyką, choć zdobycie wielbłądów i miejsca w jednej z karawan wymaga trochę zachodu. Zwłaszcza, jeśli w drużynie są kobiety, a bohaterowie nie dopasują się do ormickich norm obyczajowych. Z pomocą przyjść może znany wotański archeolog, Peter Meigenlos, który właśnie prowadzi w okolicy wykopaliska.

Na pustyni drużynie przyjdzie się zmierzyć z szejkiem Mustafą al–Azifem, znanym jako Sokół Pusty-



ni, i jego bezwzględnymi orczymi nomadami. Szejk słynie z nienawiści do kolonistów i skłonności do biały kobiet. Ma na swoich usługach dżiny, a duchy pustyni słuchają się jego rozkazów. Będzie chciał porwać damy i uwięzić dżentelmenów. Można jednak zaimponować mu odwagą i niezwykłymi osiągnięciami, więc niewykluczone, że w ostatecznym rozrachunku pomoże drużynie pokonać pustynię.

W skutek burz statki kursują nieregularnie, więc bohaterowie muszą zdobyć własną łódź, by na czas dotrzeć do Port Lancel.

4. Port Lancel – Dekan – Zhonglung

Miejsce akcji: tajemnicza dekańska dżungla.

Cel MG: pozwolić graczom jak najbardziej się wykazać; pokazać, że kłopoty na trasie nie są dziełem przypadku.

Cel bohaterów: dotrzeć do Shang–In w 17 dni.

Główne wyzwanie: kultyści krwawej bogini Sartri.

Port Lancel wita drużynę feerią żywych barw i egzotycznych zapachów. Jeżeli w Khemre nie przekonali Alven Yardu o swojej niewinności, czekają tu na nich zdeterminowani agenci. Nie odstępują ich również reporterzy światowych gazet, bijący się o wywiady na wyłączność. Jeżeli materiał nie będzie wystarczająco dramatyczny, nie zawahają się zainscenizować kłopotów na trasie.

Podróż koleją transdekańską powinna pójść jak z płatka. Niestety, okazuje się, że wskutek sabotażu nie oddano jeszcze do użytku ostatniego fragmentu trasy. Bohaterowie utknęli w sercu dżungli, bez środków transportu. Pomoc mogą znaleźć w pobliskim obozie archeologów, u ostryjskiego kierownika budowy trasy kolejowej, na dworze panującego nad okolicą maharadży, w niedalekiej misji prowadzonej przez pochodzącą z Lyonesse kapłankę lub u zainteresowanego wyprawą morgowskiego księcia, bawiącego w okolicy na safari.

Trasę pokonać można rozmaicie: za pomocą karawany słoni dekańskich, w domu na kołach ciągniętym przez parowego słonia, improwizowanym sterowcem, podczas niebezpiecznego spływu rwącą rzeką, a nawet przejść pieszo z przewodnikiem przez najdzikszą dżunglę. Aby wypełnić warunki zakładu, środek transportu musi być publiczny, więc bohaterowie muszą zdobyć pozwolenie władz, wziąć ze sobą dodatkowych pasażerów lub znaleźć inne, twórcze rozwiązanie problemu.

W każdym przypadku na drodze drużyny staną kultyści-dusiciele, czczący wieloręką boginię Sartri, oraz ich krwawa kapłanka. Konfrontacja nie jest przypadkowa – ktoś zapłacił kultystom, by wyeliminowali lub przynajmniej opóźnili bohaterów. Jeśli herosi zapuszczą się do przeklętej świątyni, mogą zdobyć bezcenne rubiny, szafiry i niezwykłe artefakty.

Po dotarciu do linii kolejowej tempo podróży przyspiesza i drużyna bez problemu wsiada na statek zmierzający do Shang–In. Ten po kilku dniach dobija do portu przeznaczenia, tłocznego Zhonglung.

5. Zhonglung – Ozumu

Miejsce akcji: Daleki Wschód: Shang–In i Ozumu.

Cel MG: odsłonić kulisy spisku geniuszy zbrodni.

Cel bohaterów: w 6 dni dogonić statek do Winlandii.

Główne wyzwanie: parowy samuraj lorda Nakajimy.

W kontrolowanym przez Alfheim Zhonglung drużyna znów musi stawić czoła agentom Alven Yardu. Jeśli bohaterowie mają przy sobie klejnoty ze świątyni Sartri, są w nie lada kłopocie – okazuje się, że pochodzą one z królewskiego skarbca i najwyraźniej trafiły do kultystów jako zapłata od tajemniczego

zleceniodawcy. To nie koniec problemów. Parowiec, który miał przewieźć bohaterów przez ocean odpłynął przed czasem. Jest jeszcze szansa, by dogonić go na pełnym morzu, trzeba jednak działać szybko.

Na morzu statek bohaterów staje się celem ataku piratów. W programie: malownicze starcia na pokładach dżonek, złowrodzy mistrzowie sztuk walki, szangijskie fajerwerki i wiedźmy kontrolujące pogodę. Żółte diabły nie odpuszczają i jasne się staje, że trzeba sięgnąć po desperackie środki – skrócić drogę przez wody tajemniczego Ozumu.

Magiczny wiatr momentalnie porywa statek bohaterów i niesie go na pobliski brzeg. Czeka tam na nich delegacja samurajów lorda Nakajima. Ozumczyk, jak się okazuje, absolwent Politechniki Heimburskiej, wie wszystko o wyprawie. Wyłuszcza, że jego przyjaciel, kapitan Blackhawk, poprosił wszystkich „niezależnie myślących geniuszy" świata, by dołączyli do jego krucjaty przeciw zepsutej cywilizacji Zachodu i powstrzymali bohaterów.

Lord Nakajima podszedł do sprawy z właściwą sobie elegancją i poczuciem honoru. Drużyna będzie mogła kontynuować podróż, jeśli pokona jego najnowszy wynalazek, trzynastometrowego, parowego golema–samuraja. Po zwycięstwie bohaterów lord kłania się, częstuje ich herbatą i wiezie prywatnym sterowcem na pokład statku.

6. Przez Ocean do Winlandii

Miejsce akcji: Pokład transoceanika Western Star.

Cel MG: zwrot akcji – zaskakująca zmiana stron.

Cel bohaterów: dotrzeć do Los Santos w 22 dni.

Główne wyzwanie: przeprowadzić bunt na statku.

Bohaterowie są rozchwytywani przez pozostałych pasażerów. Wszyscy na bieżąco czytają reportaże z ich podróży, a opowieść o pobycie w Ozumu jest sensacją miesiąca. Na pokładzie przebywa wielu przemysłowców i arystokratów, którym łatwo zaimponować relacjami ze spotkania z Cesarzową i znanymi archeologami.

Proste śledztwo wykaże, że wśród pasażerów ukrywają się agenci niesławnego magnata kolejowego z Ligi Wolnych Hrabstw, znanego jako Żelazny Baron. Zapowiada się kolejne starcie z geniuszem zbrodni.

Kłopoty nadchodzą jednak z innej strony. Krystalograf odbiera meldunki o nadciągających z północy sztormach i stadach niespodziewanie agresywnych lewiatanów. Kapitan podejmuje decyzję o zmianie kursu. Oznacza to wydłużenie podróży o dwa tygodnie – to katastrofa!

Kapitan jest niewzruszony i jedynym wyjściem okazuje się bunt. Niespodziewanym sojusznikiem drużyny okaże się Żelazny Baron i jego ludzie. Ambitny magnat przemysłowy i tak planował porwać statek, a fantazja bohaterów jest mu bliższa, niż plany „tego alfheimskiego dandysa Blackhawka". Jeśli drużyna dobrze wykorzysta swoją popularność wśród pasażerów, bunt przebiegnie bez problemów.

Pozostaje jeszcze tylko przetrwać sztorm stulecia i stawić czoła rozwścieczonemu lewiatanowi. Gdy niebo się przejaśni, oczom bohaterów ukażą się brzegi Winlandii.

7. Los Santos – New Ness

Miejsce akcji: Prerie Winladnii.

Cel MG: dyskretnie wprowadzić wątek sir Malcolma.

Cel bohaterów: dotrzeć do New Ness w 7 dni.

Główne wyzwanie: Gubernator New Ness.

Bohaterowie trafiają do Los Santos w szczytowym momencie gorączki złota. Jeśli, po pełnej niespodzianek podróży, nie maja pieniędzy na upiornie drogi bilet kolejowy, mogą spróbować szczęścia w którymś z licznych kasyn i saloonów.

Podróż na wschód, nowo otwartą linią kolei, przebiega bez większych kłopotów – jeśli nie liczyć bandytów, napadających na wagon pocztowy, i krwiożerczych Windian próbujących wykoleić pociąg.

Prawdziwe problemy pojawiają się w momencie przekroczenia granicy Alfheimu Zachodniego. Drużyna zostaje aresztowana pod zarzutem działania na szkodę Korony, szpiegostwa na rzecz samozwańczej Ligi Wolnych Hrabstw oraz współpracy z poszukiwanym listami gończymi przestępcą, Żelaznym Baronem. Gubernator podchodzi do sprawy bardzo emocjonalnie i bohaterów czeka zorganizowany naprędce proces. W błysku fleszów i świetle reflektorów będą musieli udowodnić swoją niewinność.

Wielką pomocą będą tu listy polecające od znanych osobistości, z którymi drużyna zetknęła się podczas podróży. Dzięki nim i osobistemu poręczeniu lorda Drakeborough, który pospiesznie przybył do New Ness, bohaterowie odzyskają wolność.

Oczywiście, mogą również próbować mniej konwencjonalnych metod, z dramatyczną ucieczką z konwoju przy pomocy Żelaznego Barona włącznie.

W każdym przypadku, sir Malcolm zadba, by bohaterowie znaleźli się na odlatującym właśnie sterowcu do Lyonesse. Sam, z braku miejsc, zostaje w Winladnii.

8. Lot nad Oceanem Tetydzkim

Miejsce akcji: Luksusowy sterowiec Glorianna.

Cel MG: zamknąć wątek Alven Yardu.

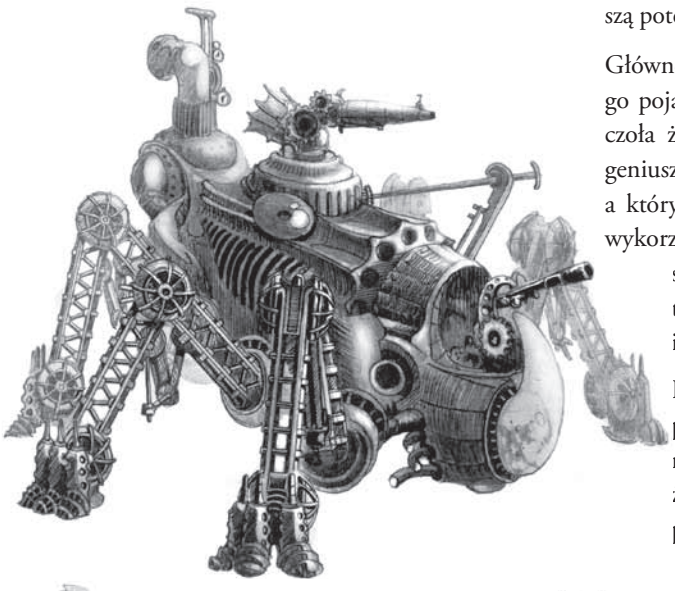
Cel bohaterów: dotrzeć do Lyonesse w 9 dni.

Główne wyzwanie: powietrzni piraci Blackhawka.

Podróż nie zapowiada się najlepiej, gdyż na pokładzie znajdują się znajomi agenci Alven Yardu. Nie mają co prawda żadnych dowodów, lecz i tak nie spuszczają drużyny z oka. Ponadto, po dramatycznych wydarzeniach w New Ness wokół bohaterów unosi się atmosfera skandalu.

Gdy Glorianna zbliża się do Avalonu, agenci prezentują nakaz przeszukania bagażu drużyny. Już po chwili odnajdują w nim skradziony szmaragd i z radością próbują zaaresztować bohaterów. Prywatne śledztwo może wykazać, że klejnot został podrzucony przez stewarda, suto opłaconego przez jakiegoś starszego dżentelmena w New Ness. Wątek zostaje przerwany przez atak powietrznych piratów.

Na horyzoncie majaczy uzbrojony sterowiec, z którego startuje eskadra znajomych już wiwern Kapitana Blackhawka. Bohaterów czeka bardzo ciężka walka, w której najrozsądniejszym wyjściem będzie zawarcie czasowego sojuszu z agentami Alven Yardu.



Bardzo prawdopodobne, że po odparciu ataku uszkodzony sterowiec zdryfuje nad Avalon lub agenci nie uwierzą w wyjaśnienia bohaterów i zarządzą przymusowe lądowanie. W najgorszym wypadku, Glorianna zostanie zestrzelona i runie do morza. Tak, czy owak, bohaterom został niecały dzień na dotarcie do Lyonesse.

W tym momencie dobrze zakończyć sesję.

9. Niebo nad Lyonesse

Miejsce akcji: latająca forteca kpt. Blackhawka.

Cel MG: spektakularne starcie z głównym antagonistą.

Cel bohaterów: dotrzeć do Lyonesse na czas.

Główne wyzwanie: latająca twierdza Blackhawka.

Aby wygrać zakład, bohaterowie muszą w niecały dzień dotrzeć do siedziby Klubu Wynalazców w Lyonesse. Pozwól graczom wymyślić własny sposób na pokonanie ostatniej trudności. Najszybsza jest droga powietrzna, jednak nie odradzaj również innych rozwiązań. Pamiętajcie, że drużyna minęła po drodze linię zmiany daty, więc być może ma jeszcze jeden dzień zapasu.

Gdy bohaterowie widzą już na horyzoncie dymy Lyonesse pojawia się ostatnie wyzwanie: latająca forteca kpt. Blackhawka. Jeśli drużyna podróżuje drogą powietrzną, atak rozpoczynają wiwerny, jeśli zaś wybrali inny sposób podróży, ich środek transportu unoszą potężne szczypce, wciągając go na pokład fortecy.

Główne starcie rozgrywa się na pokładzie niezwykłego pojazdu Blackhawka. Bohaterowie muszą stawić czoła żołnierzom kapitana i siepaczom wszystkich geniuszy zbrodni, których napotkali po drodze, a których nie udało im się zjednać. Podczas walki wykorzystaj otoczenie: przepaści otwierające się pod stopami, balkony i balustrady, kanały wentylacyjne, łańcuchy zwisające z dna pojazdu i harpie, gnieżdżące się w załomach kadłuba.

Finałowe starcie na mostku kapitańskim to popis szermierki i ciętej dyskusji. Blackhawk nie potrafi znieść porażki i gdy zorientuje się, że przegrał, sięgnie po środek ostateczny. Przy pomocy ukrytego w pasie urządzenia deto-

nuje silniki fortecy i z uśmiechem triumfu pozwoli pojazdowi runąć na Lyonesse.

Bohaterowie stają przed ostatnią próbą – jeśli umkną, na pewno wygrają zakład, jednak forteca uderzy w gęsto zaludnione dzielnice miasta. Mogą też próbować zmienić trajektorię spadającej fortecy – ocalą wtedy miasto, jednak twierdza spadnie do morza, rozpaczliwie daleko od siedziby klubu. Przedstaw dokładnie ten dylemat graczom, jednak jeśli wymyślą sposób, by uratować miasto i wygrać zakład – pozwól im spróbować, zwłaszcza jeśli zagrają *va banque*.

W kajucie Blackhawka można znaleźć dowody, że za kradzieżą szmaragdu stał wieloletni mentor Kapitana, sir Malcolm lord Drakeborough. Zapewne bohaterowie sami się tego domyślili.

10. Wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej

Miejsce akcji: Lyonesse.

Cel MG: satysfakcjonujące podsumowanie kampanii.

Cel bohaterów: zamknąć ostatnie otwarte wątki.

Główne wyzwanie: zdradziecki sir Malcolm.

Drużyna wkracza do Klubu Wynalazców, miejmy nadzieję, o czasie. Oprócz podekscytowanych członków klubu, tłumu gapiów i licznych dziennikarzy, czeka tam na nich Alven Yard.

Bohaterowie mają okazję w błyskotliwy sposób wykazać złowrogi udział sir Malcolma w spisku geniuszy zbrodni i asystować w jego aresztowaniu. Konfrontacja z powracającym właśnie z Winlandii wynalazcą powinna być nagrodą dla graczy, więc zadbaj raczej o jej widowiskowość, niż o trudność. Lord Drakeborough sięgnie po sprawdzoną linię obrony: olbrzymiego pancernego behemota. Gdy sprawiedliwości stanie się zadość, pozwól bohaterom pozamykać wszystkie wątki poboczne i nacieszyć się sukcesem. Na pewno poznają po drodze wiele ciekawych osób, może zawiążą przyjaźnie lub romanse. Teraz nadszedł czas, by wprowadzić ważne dla drużyny postaci i opowiedzieć, jak zakończyły się ich historie.

Dobrą okazją będzie uroczyste przyjęcie na cześć bohaterów, które swoją obecnością zaszczyci sama królowa Tytania.

Kurtyna. Oklaski.

Przygoda Niebo nad Heimburgiem

Przygoda dla początkujących bohaterów, rozgrywająca się podczas Wielkiej Wystawy Światowej. Postaci mają okazję z bliska poznać najwspanialsze wynalazki epoki i wplątać w aferę na międzynarodową skalę.

Założenia: Przygoda przeznaczona jest dla początkujących postaci, a planowany czas rozgrywki to jedna dłuższa sesja. Zależnie od tego, jak bardzo bohaterowie czują się związani z Wotanią, wiele wydarzeń będzie miało różny przebieg i wydźwięk.

Wstęp

Główny wątek **Nieba nad Heimburgiem** dotyczy *aerotronu*, urządzenia, które może zrewolucjonizować myślenie o maszynach latających. Wokół wynalazku wybucha międzynarodowa afera. Tylko bohaterowie mogą zadbać, by patent nie trafił w niepowołane ręce.

Sytuacja bieżąca

Wielka Wystawa Światowa jest dla Wotanii okazją, by pokazać się z najlepszej strony. Nowoczesne wynalazki i manifestowana na każdym kroku potęga technologiczna kraju mają ostatecznie odesłać w niepamięć niechlubne wydarzenia z czasów Wielkiej Wojny. Jednak nie tylko Wotańczycy widzą w Wystawie okazję do udowodnienia wyższości swojego państwa.

Główni gracze

Na rozwój wydarzeń opisanych w scenariuszu największy wpływ mają cztery frakcje. O trzech z nich bohaterowie dowiadują się od razu, istnienie czwartej powinni odkryć dopiero w finale. Narodowość postaci wpłynie zapewne na ich początkowe nastawienie względem każdej ze stron.

Statystyki wszystkich postaci znajdziesz na końcu tekstu.

Akwitania. Twórcą *aerotronu* jest akwitański wynalazca, prof. Jaques-Luc Piccard, człowiek o błyskotliwym intelekcie i niczym nie skrępowanym ego. Publiczna prezentacja urządzenia jest pierwszym etapem planu, który ma zapewnić Republice dominującą pozycję wśród producentów okrętów latających.

Serenissima. Republika kupiecka była dotychczas niemal monopolistą na rynku przemysłowych zaklęć lewitacyjnych. *Aerotron* może dać Akwitanii olbrzymią przewagę w tej dziedzinie. Pracujący dla tajnych służb Doży bezwzględny Nicolo di Spinare planuje za wszelką cenę obronić monopol i dobre imię Serenissimy.

Wotania. Główną atrakcją wotańskiej wystawy ma być pierwszy lot Dumy Wotanii, największego sterowca, jaki dotychczas wybudowano. Metodyczny i uporządkowany prof. Heinrich ven Zetten żywi jednak obawy, czy ciężki okręt powietrzny w ogóle wzbije się w powietrze. Użycie *aerotronu* rozwiązałoby wszystkie problemy. Dla sukcesu przedsięwzięcia profesor decyduje się na niecodzienny sojusz.

Venrierowcy. Szanująca się afera szpiegowska nie może obejść się bez spiskujących nekromantów w czarnych mundurach. Tym razem zamierzają przejąć kontrolę nad Dumą Wotanii i zmienić ją w latające narzędzie terroru. Są pewni zwycięstwa, gdyż udało im się nakłonić do współpracy profesora ven Zettena!

Motywacje bohaterów

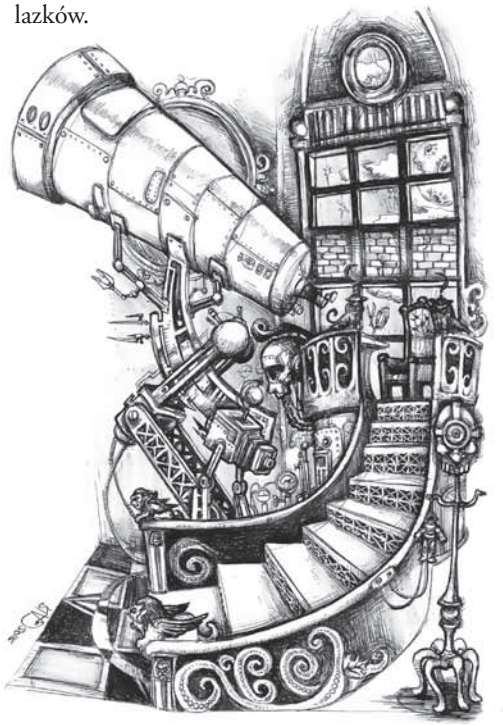
Aby przygoda zaczęła się odpowiednio efektownie, postaci powinny interesować się ekspozycjami związanymi z przemysłem lotniczym. Ważne jest również, by zaciekawić ich konfliktem między konkurującymi państwami. Gdy już trafią na pokaz *aerotronu*, wszystko pójdzie jak po maśle.

Motywacje wynikające z narodowości:

- **Wotańczycy** – mają wszystkie powody, by wspierać ven Zettena i kibicować Dumie Wotanii. *Aerotron* to dla nich rozwiązanie problemu technicznego, który może ośmieszyć ich ojczyznę. W tym kontekście di Spinare jawi się jako bezwzględny konkurent.
- **Akwitańczycy** – zapewne gorąco wspierają prof. Piccarda i mają powody, by stanąć w obronie wynalazku, który rozsławi Akwitanię. W ven Zettenie powinni widzieć jedynie konkurenta, głównego zagrożenia spodziewając się ze strony di Spinare.
- **Sereńczycy** – w *aerotronie* widzą zagrożenie dla dobrobytu Republiki Kupieckiej, jednak nie pochwalają sposobu działania di Spinare. Gdy odkryją plany agenta, będą mieli powody, by powstrzymać go, zanim do reszty zniszczy reputację Serenissimy. W ven Zettenie mogą szukać sojusznika przeciw Akwitanii.
- **Inne narodowości** – w przejęciu planów *aerotronu* mogą dostrzec szansę rozwoju rodzimego przemysłu lotniczego. Ważne dla nich będą również motywacje osobiste.

Motywacje osobiste, wynikające z profesji, osiągnięć itp.:

- **agenci specjalni**, szpiedzy, wojskowi, patrioci, egzorcyści itp. – sprawa *aerotronu* jest ważna dla ich rodzimej instytucji. Mogą również badać doniesienia o planowanym zamachu lub chronić któregoś z wynalazców.
- **wynalazcy**, technomagowie, przemysłowcy, naukowcy, arystokraci – mogli współpracować przy którymś z projektów lub chcą przeprowadzić konsultacje, zapoznać się z nowinkami, zdobyć plany wynalazków, może nawet zaproponować alternatywne rozwiązanie.
- **dziennikarze**, pisarze, detektywi, artyści – pracują nad sprawą lub artykułem związanym z lotnictwem, szukają inspiracji lub chcą się skonsultować, mają przeczucie, że sprawa kryje drugie dno.
- **podróżnicy**, oblatywacze, naukowcy, odkrywcy – chcą zbadać możliwości nowych wynalazków pod kątem planowanych przedsięwzięć, podróży i ekspedycji.
- **włamywacze dżentelmeni** i inni szlachetni przestępcy – pragną zdobyć dla siebie któryś z wynalazków.



- **znajomi** wynalazców, ich asystentów lub asystentek – są zainteresowani sprawą z przyczyn jak najbardziej personalnych.
- **osiągnięcia** w dziedzinie związanej z lotnictwem, wynalazkami lub służbą któremuś z krajów – postać zostaje zaproszona na pokaz, jako gość uświetniający wydarzenie.

Wybierając motywacje zadbajcie, by w drużynie nie było sprzecznych celów. Motywacje mają dać bohaterom powód, by wspólnie mierzyli się z wyzwaniami.

Kluczowe wydarzenia

Przygoda składa się z trzech aktów:

1. **Wprowadzenie**, w którym bohaterowie zwiedzają wystawę, poznają wynalazców i dowiadują się o znaczeniu *aerotronu*.
2. **Intryga.** Podczas prezentacji *aerotronu* dochodzi do zamachu na prof. Piccarda i kradzieży wynalazku. Śledztwo prowadzi do konfrontacji z Nicolo di Spinare. W efekcie bohaterowie odkrywają jego współpracę z ven Zettenem i trafiają na pokład Dumy Wotanii.
3. **Finał.** Starcie na sterowcu, podczas którego bohaterowie stawiają czoła ven Zettenowi oraz jego nieumarłym sojusznikom i decydują o losie największego sterowca świata.

Scenariusz

Przygoda składa się z ciągu scen, które układają się w opowieść. Część z nich jest opcjonalna, a kolejność rozgrywania zależy w dużej mierze od decyzji graczy.

Heimburg wita

Scena obowiązkowa. Akt 1 – wprowadzenie.

Miejsce akcji: statek wycieczkowy na rzece Albie.

Postaci: bohaterowie, pasażerowie, człowiek za burtą.

Główne wyzwanie: uratować pechowego pasażera.

Scena **rozpoczyna scenariusz**.

Statek wycieczkowy zbliża się właśnie do przystani Heimburg – Wystawa. Bohaterowie siedzą przy stolikach, na pokładzie widokowym, popijając ulubione napoje i chłoną panoramę rozpościerającą się przed ich oczyma.

Zza zasłony drzew wyłania się teren wystawy. W letnim słońcu lśnią kryształowe kopuły oranżerii i pałacu wystawowego, na wietrze trzepoczą płachty namiotów, czerwienią się dachówki wieńczące pawilony wystawowe. Nad budynkami unoszą się balony i krążą nowoczesne wiwerny. Słychać warkot silników i uradowane głosy zwiedzających. Czasem wiatr niesie kilka taktów walczyka lub słodki zapach waty cukrowej. To Wielka Wystawa! Znajdziecie tu najwspanialsze wynalazki i najsłynniejsze osobistości świata. Tu, jak nigdzie indziej, można poczuć, jak wspaniale żyć w Wieku Pary.

Daj graczom okazję opisać postaci, poznać się ze sobą, pochwalić się osiągnięciami, porozmawiać chwilę o nauce lub polityce. Następnie stwórz okazję, by wykazali się po raz pierwszy.

Tuż przed przystanią w burtę statku uderza prototypowy model łodzi parowej, który wyrwał się spod kontroli. Nagły wstrząs wyrzuca za burtę jednego z pasażerów (młodą damę, starszego profesora, rozpieszczonego panicza). Bohaterowie jako jedyni zauważyli, co się dzieje i mogą zareagować.

Ogranicz się do kilku testów (ST 15) lub testów przeciwstawnych (6/10+). Pozwól graczom wykazać się pomysłowością i, jeśli trzeba, podsuń rozwiązania, które najlepiej podkreślą mocne strony bohaterów.

Podpowiedz graczom, że podczas przygody mogą wykorzystać uratowaną osobę i świadków zdarzenia podczas zagrywania odpowiednich kart z archetypów.

Kolejne sceny: **cuda techniki** lub **wystawa lotnictwa**.

Cuda techniki: Duma Wotanii

Scena obowiązkowa. Akt 1 – wprowadzenie.

Miejsce akcji: wotański pawilon wystawowy.

Postaci: ven Zetten, strażnicy, dziennikarka.

Główne wyzwanie: zobaczyć Dumę Wotanii lub ochronić się przed natarczywością dziennikarki.

Poprzednia scena: **Heimburg wita**, pozostałe **cuda techniki** lub **wystawa lotnictwa**.

Bohaterowie, zaciekawieni plotkami o Dumie Wotanii, trafiają do pawilonu wystawowego prof. ven Zettena. Przebieg sceny zależy od stosunku bohaterów do Wotanii. Jeśli są wotańskimi patriotami, bez problemu wejdą do środka, jednak przyjdzie im stawić czoła dociekliwej Adeli Spiegler. Jeżeli są związani z jedną z pozostałych frakcji, wyzwaniem będzie samo zobaczenie sterowca przed oficjalnym pokazem.

Ceglane ściany wotańskich pawilonów elegancko komponują się z przyciętymi żywopłotami i płotem

Cuda techniki

Aerotron – przełomowy wynalazek, zwalczający siłę ciążenia i pozwalający budować pojazdy cięższe od powietrza, a dorównujące rozmiarami sterowcom.

Sereńskie kryształy – wytwarzane w Serenissimie, znajdują zastosowanie w konstrukcji precyzyjnych urządzeń optycznych, projektorów iluzyjnych oraz w gadżetach szpiegowskich.

Duma Wotanii – największy sterowiec świata, oficjalnie statek pasażerski, w praktyce latająca forteca. Ze względu na olbrzymią masę może mieć problemy z utrzymywaniem pułapu i sterownością.

z kutego żelaza. W głębi publicznie dostępnego skweru z ławeczkami widać bramę opatrzoną tabliczką: „Tylko dla personelu". Zza niej wyłania się sylwetka olbrzymiego blaszanego hangaru.

Postaraj się tak poprowadzić scenę, by bohaterowie polubili profesora. Dzięki temu finał dostarczy więcej emocji.

Profesor ven Zetten, metodyczny i opanowany krasnolud z parową ręką i golemicznym okiem (następstwa nieszczęśliwych wypadków) z chęcią oprowadzi znanych Wotańczyków pod pawilonie. Jeśli w drużynie nie ma nikogo takiego, bohaterowie będą musieli jakoś przekonać do siebie profesora lub podstępem dostać się do hangaru. Przeprowadź kilka testów przeciwstawnych lub prostą konfrontację (dyskusja lub pościg) z którymś ze strażników.

Jeżeli bohaterowie są Wotańczykami, w rozmowie przeszkodzi wścibska dziennikarka (patrz: **Spotkanie z prasą**). Przy pomocy wyssanych z palca sensacji będzie starała się wydobyć z bohaterów lub profesora materiał na kolejny oszczerczy artykuł („Niech mi pan powie, od kiedy pana badania sponsoruje lobby przemysłu zbrojeniowego?", „Czy mogłaby pani opowiedzieć naszym czytelnikom o kulisach romansu z sekretarzem kanclerza?"). Tu również rozegraj testy przeciwstawne lub prostą konfrontację. Przegrana oznacza –1 Reputacji.

Duma Wotanii to olbrzymi, wielopokładowy sterowiec z opancerzoną czaszą balonu. Test *techniki* (ST 20) pozwala ustalić, że albo będzie miał problemy z manewrowością, albo żywioły w balonie znajdują się na granicy kontroli.

Kolejne sceny: pozostałe **cuda techniki** lub **sceny opcjonalne**.

Cuda techniki: *Aerotron*

Scena obowiązkowa. Akt 1 – wprowadzenie.

Miejsce akcji: akwitański pawilon wystawowy.

Postaci: prof. Jaques Piccard, asystentki, włamywacze.

Główne wyzwanie: przekonać do siebie prof. Piccarda lub obronić plany przed kradzieżą.

Poprzednia scena: **Heimburg wita**, pozostałe **cuda techniki** lub **wystawa lotnictwa**.

Bohaterowie, zaciekawieni plotkami o *aerotronie*, trafiają do pawilonu wystawowego prof. Piccarda. Przebieg sceny zależy od stosunku bohaterów do Akwitanii i ich obycia. Jeśli są prawdziwymi Akwitańczykami, zostaną wpuszczeni do środka, w samą porę, by udaremnić kradzież planów. Jeżeli związani są z którąś z pozostałych frakcji, wyzwaniem będzie samo zdobycie zaufania zarozumiałego profesora.

Przed olbrzymim namiotem Akwitańczyków zgromadził się już spory tłumek. Pokaz rozpocznie się dopiero za kilka godzin, jednak wystawy zdjęć z Orseaux, urocze asystentki profesora rozdające ulotki informacyjne i płynący z tuby gramofonu śpiew Melouisne wystarczyłyby zaciekawić kilka tuzinów zwiedzających.

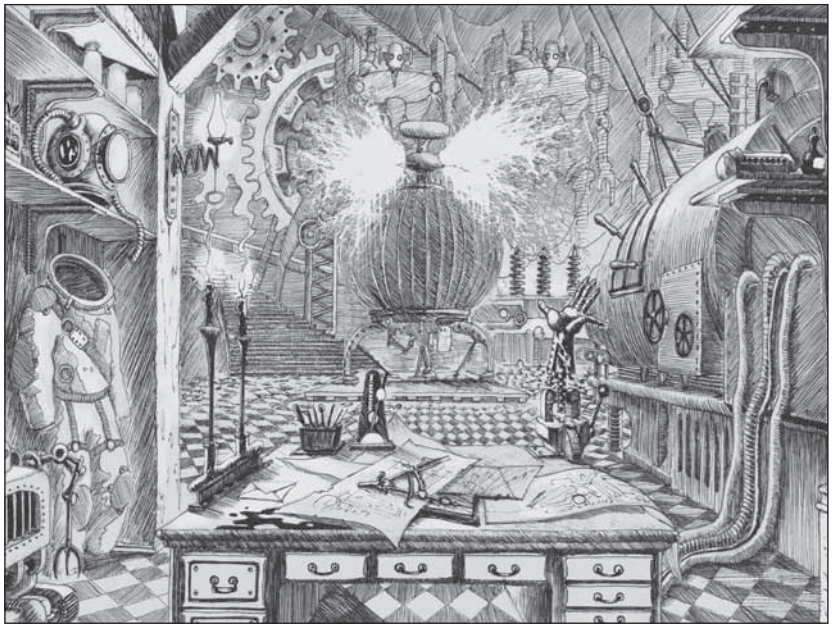
Profesor Jaques-Luc Piccard, chudzielec z głową łysą i błyszczącą jak kula do bilardu, jest niesamowicie zarozumiałym akwitańskim szowinistą i całkowitym egocentrykiem. Ponadto podejrzewa każdego o próbę kradzieży jego wynalazku. Zdobycie jego zaufania i zaszczytu wcześniejszego wejścia do namiotu może okazać się niezmiernie trudne. Przeprowadź kilka testów przeciwstawnych lub prostą konfrontację (dyskusja lub pościg z profesorem).

Jeśli bohaterowie są Akwitańczykami, zostaną wpuszczeni do środka, jednak nawet oni nie zobaczą *aerotronu* – stoi, przykryty aksamitną płachtą, na podeście pośrodku namiotu. Zamieszanie spowodowane wizytą bohaterów wykorzystują złoczyńcy, którzy włamują się na zaplecze i uciekają z tajnymi planami (pościg za lokalnymi złodziejaszkami, stawką dodatkową jest Kondycja). Na szczęście nie są to schematy *aerotronu* – te spoczywają bezpiecznie w sejfie.

Jeśli planujesz wprowadzić na sesję wątki romansowe, warto zwrócić uwagę na urocze asystentki profesora i zabójczo przystojnego akwitańskiego fotografa.

Kolejne sceny: pozostałe **cuda techniki** lub **sceny opcjonalne**.

Jeżeli bohaterowie poznali już obu profesorów i zaczęli snuć własne plany lub hipotezy odnośnie *aerotronu*, możesz przejść do aktu 2 i sceny **Przerwany pokaz**.



Wystawa lotnictwa

Scena opcjonalna. Akt 1 – wprowadzenie.

Miejsce akcji: wielka wystawa światowa.

Postaci: zwiedzający, piloci, wynalazcy.

Główne wyzwanie: zdobyć potrzebne informacje.

Scena może rozegrać się w dowolnym momencie aktu 1.

Sięgnij po tę scenę, gdy gracze będą chcieli rozejrzeć się po wystawie, poszukać dodatkowych informacji lub po prostu najdzie ich ochota pospacerować po okolicy.

Wielka wystawa olśniewa i onieśmiela. Setki pawilonów, tysiące wynalazków, dziesiątki tysięcy zwiedzających. Wzdłuż alejek rozstawiły się stragany z przekąskami, strzelnice, goblińskie wróżki i automaty astrologiczne, a z każdej kawiarni można nadać krystalogram lub pneumę. Co kilkaset metrów można spotkać sławnego aktora, piosenkarkę, członka rodziny królewskiej, baronową lub ministra. Nad terenami wystawy krążą wagoniki widokowej kolejki linowej, a do ogrodu zoologicznego jest zaledwie jeden przystanek tramwajem.

Postaci bogate mogą wynająć golemicznego przewodnika (+5 do wszelkich testów wiedzy dotyczących wystawy). Podczas zwiedzania można dowiedzieć się (ST 10) o wielkich planach Akwitanii, propagandowym znaczeniu Dumy Wotanii oraz zagrożonym monopolu Serenissimy. Wszyscy zastanawiają się, czy *aerotron* rzeczywiście jest tak przełomowy i czy da się go wprowadzić do masowej produkcji. Za kulisami (ST 20) mówi się o tym, że Doża na pewno nie odpuści Akwitańczykom i zrobi wszystko, by obronić monopol.

Spotkanie z prasą

Scena opcjonalna. Akt 1 – wprowadzenie.

Miejsce akcji: kawiarenka.

Postaci: Adela Spiegler, fotograf.

Główne wyzwanie: wyjść obronną ręką z wywiadu.

Scena może rozegrać się w dowolnym momencie aktu 1.

Bohaterów zaczepia energiczna trollowa dziennikarka, Adela Spiegler. Być może drużyna miała wątpliwą przyjemność poznać ją w pawilonie wotańskim. Młoda dama słynie z ciętych artykułów i skandalizujących wywiadów publikowanych w heimburskim brukowcu „Das Ziegel".

Adela rozpoznała w bohaterach sławne osoby i prosi o wywiad. Drużyna będzie musiała się postarać, by wyjść z tego cało. Ciekawe i dramatyczne historie powstrzymają dziennikarkę przed powiązaniem postaci z jakąś aferą. Jeśli bohaterowie odmówią udzielenia wywiadu, Adela zrobi wszystko, by sfotografować ich w krępującej sytuacji i na podstawie zdjęcia spreparować kompromitujący artykuł.

Rozegraj rzecz jako dyskusję lub pościg (Adelę wspiera fotograf). Przegrana oznacza utratę punktu Reputacji. W razie wygranej w dyskusji, Adela zachwyci się bohaterami i podczas jednej sceny tej sesji będzie służyć jako sojusznik.

Ktoś nas śledzi

Scena opcjonalna. Akt 1 lub akt 2 – intryga.

Miejsce akcji: alejki wśród pawilonów.

Postaci: zwiedzający, policja, banda urwisów.

Główne wyzwanie: dopaść uciekające małe trolle.

Scena może zacząć się po pierwszym spotkaniu z którymś z wynalazców.

W pewnym momencie bohaterowie orientują się, że ktoś ich śledzi (powtarzany co scenę test przeciwstawny *spostrzegawczości* kontra *ukrywanie się* młodych trolli 9/9+).

Na pierwszy rzut oka nie widać nic podejrzanego. Zwiedzający spacerują wśród pawilonów, kataryniarz gra wesołą melodyjkę a jego skrzydlata małpka w fezie zbiera datki, zza zakrętu wyjeżdża eksperymentalny walec parowy, słychać śmiechy i nawoływania z przelatującego nad ścieżką balonu. Uważne oko może jednak zauważyć drobne sylwetki uliczników, którzy pozornie wmieszani w tłum i zajęci atrakcjami, śledzą uważnie konkretną grupkę zwiedzających.

Aby przepytać uliczników, trzeba ich najpierw złapać, a będzie to niełatwe zadanie (pościg), zwłaszcza, że urwisy zrobią wszystko, by bohaterowie przykuli uwagę policji (MG za żeton może wprowadzić na scenę policjantów). Złapane młode trolle wyznają, że dostały od nieznajomego dżentelmena z obcym akcentem pięć marek, jeśli będą śledzić bohaterów i zagwiżdżą, gdy ci będą się kręcić na zapleczu sereńskiej lub akwitańskiej wystawy.

Scena może zaprowadzić bohaterów do **gabinetu luster** lub scen związanych ze **śledztwem**.

Cuda techniki: Gabinet luster

Scena opcjonalna. Akt 1 – wprowadzenie lub akt 2 – intryga.

Miejsce akcji: sereński pawilon wystawowy.

Postaci: sereńscy przemysłowcy, Nicolo di Spinare.

Główne wyzwanie: zdobycie zaproszenia na tajne negocjacje.

Scena może rozegrać się podczas zwiedzania wystawy lub śledztwa po zamachu. Ważne, żeby bohaterowie już na początku mieli podstawy podejrzewać, że Sereńczycy coś ukrywają. Nawet jeżeli postaci pochodzą z Serenissimy, skrytość i wymijające odpowiedzi przemysłowców powinny dać im do myślenia.

Pawilony republiki kupieckiej to prawdziwe dzieło sztuki. W odludnej części parku wystawowego odtworzono drobny fragment Serenissimy – kanały zastępują chodniki między renesansowymi kamieniczkami, a do głównego pawilonu można dostać się tylko gondolą z golemicznym wioślarzem. Ekspozycja obejmuje pozbawione skazy lustra, mikroskopy, lunety, kryształy radiowe, nowe modele krystalografów, aparaty fotograficzne i filmowe oraz drobne zaklęcia lewitacyjne.

Podczas rozmowy z sereńskimi biznesmenami można się zorientować (*empatia* kontra *blef* 9/8+), że produkty w pawilonie to tylko zasłona dymna, a prawdziwe interesy robi się gdzie indziej. Zdobycie zaproszenia na poważne rozmowy wymaga wygrania konfrontacji społecznej lub przeniknięcia w jakiś sposób na zaplecze. Tam, za iluzją lustra, ukryty jest kantorek z księgami rachunkowymi i kartami wstępu na górny pokład statku turystycznego *Casino Royale,* na dziś wieczór.

Przy okazji bohaterowie mogą wymienić parę słów z Nicolo di Spinare, egzotycznym człowiekiem o domieszce orczej krwi. Ma niebezpieczny błysk w oku, hojnie nabrylantynowaną fryzurę i ostre wąsiki.

W akcie 2 scena może przerodzić się w **pościg za zamachowcem** lub znaleźć kontynuację w **Casino Royale**.

Przerwany pokaz

Scena obowiązkowa. Akt 2 – intryga.

Miejsce akcji: akwitański pawilon wystawowy.

Postaci: prof. Jaques Piccard, tajemniczy zamachowiec, golem – zabójca, asystentki.

Główne wyzwanie: ocalić profesora.

Pierwsza scena aktu 2.

Scena rozgrywa się podczas pierwszej, publicznej prezentacji *aerotronu*. Po przeprowadzeniu scen **Cuda techniki** bohaterowie powinni zajmować dogodne miejsca podczas pokazu. Jeżeli jednak zdążyli podpaść Piccardowi, muszą jeszcze zdobyć zaproszenie (kosztem któregoś z czekających w długiej kolejce gości, przy pomocy asystentek lub dzięki pomocy Adeli. To również dobry moment, by odwołać się do znajomych z pierwszej sceny).

Wnętrze namiotu wypełnione jest po brzegi. Słychać werble i podekscytowane szepty wreszcie milkną. Na podwyższenie wchodzi prof. Piccard. Przemawia po akwitańsku, żywo gestykulując. Zachwala wszystkie



zalety aerotronu i nie powstrzymuje się przed kilkoma przytykami w stronę Wotanii i Serenissimy. W końcu, w świetle reflektorów, zrywa aksamitną płachtę. Słuchać okrzyki zachwytu. Aerotron wygląda ze wszech miar imponująco. Czasza z grubego szkła, rozmiarów sporego globusa, emituje błękitne światło. Z creidnallenowej podstawy sterczą rury i izolatory maniczne. Za szkłem wirują setki kół zębatych i rytmicznie poruszający się systemy tłoków. Całość, choć waży ponad sto kilo, lekko unosi się metr nad ziemią. A to zaledwie ułamek mocy urządzenia.

Gdy widzowie zaczną się rozchodzić, bohaterowie będą mieli okazję porozmawiać z profesorem. Niestety, zanim choćby dotkną *aerotronu*, przeszkodzi im zamachowiec. Test *spostrzegawczości* przeciw *ukrywaniu się* (9/9+) pozwoli im działać już podczas pierwszej rundy. Zamachowiec oddaje trzy strzały, które można kontrować testami przeciwstawnymi przeciwko *strzelaniu* zamachowca (12/8+). Pierwszy udany strzał rani profesora, drugi zabije go.

Po trzeciej próbie zamachowiec wycofa się. To jednak nie koniec zagrożeń. Jedna z asystentek okazuje się ukrytym pod iluzją golemem teatralnym, z programem zabójcy (walka, cele dodatkowe – ocalić profesora, zabezpieczyć korpus golema).

Jeśli bohaterom z jakiś powodów zależy na dyskrecji, będą musieli jeszcze uspokoić rozhisteryzowane asystentki i uśpić podejrzenia wotańskiej policji, która zjawi się wkrótce, przywołana rozgardiaszem.

Kolejne sceny to **śledztwo** i/lub **pościg za zamachowcem**. Jeśli twoi gracze wolą szybką akcję i nie przepadają za zbieraniem i analizowaniem śladów, możesz zamiast śledztwa rozegrać **pościg za wiwerną**.

Śledztwo

Scena opcjonalna. Akt 2 – intryga.

Miejsce akcji: akwitański pawilon wystawowy.

Postaci: świadkowie, asystentki, wywiad Akwitanii, RTKA.

Główne wyzwanie: zdobyć tropy wiodące do Sereńczyków.

Poprzedzająca scena: **przerwany pokaz** lub **pościg za zamachowcem**.

Bohaterowie będą zapewne chcieli ustalić, kto stał za zamachem lub zdobyć dowody potwierdzające ich przypuszczenia.

Wnętrze namiotu wygląda jakby przeszło po nim tornado. W tym chaosie da się jednak znaleźć mnóstwo informacji. Przestrzelone dziury we wzmacnianym magicznie płótnie, szczegóły konstrukcyjne golema, wystrzelone pociski, zeznania świadków – to wszystko ślady, które mogą doprowadzić do zamachowca.

Podczas śledztwa można podjąć opisane dalej tropy. Każdy wymaga udanego testu: sukces i każde podbicie pozwalają odkryć kolejną informację. Trop może badać więcej, niż jedna osoba, pod warunkiem, że każda testuje inną umiejętność. Zebrane sukcesy sumują się.

- **analiza balistyczna** (*analiza*, *technika* o ST 15, *strzelanie* o ST 20). Pociski wystrzelono z karabinu wyborowego, do których legalny ma dostęp tylko armia i wywiad. Ten konkretny karabin wykonano na zamówienie. Strzał oddano z oddalonego o ponad 100 m dachu magazynu. Aby wycelować przez płótno potrzebny był specjalny krystalomantyczny celownik. Odpowiedniej jakości kryształ pochodzić może wyłącznie z Serenissimy.
- **badanie golema** (*technika* o ST 15, *analiza* o ST 20). Standardowy akwitański golem teatralny – jego algorytmy bojowe i wysuwane ostrza to późniejsze przeróbki. Iluzja okrywająca golema była emitowana z kryształu w broszy. Emiter iluzji jest produkcji sereńskiej. Przeróbek w golemie

dokonano w ciągu ostatnich 48 godzin. Uwaga: podczas próby przesłuchania, golem uruchamia zaklęcie awaryjne i eksploduje (*wysportowanie* o ST 10 lub –1 K).

- **świadkowie** (*empatia*, *perswazja* o ST 15, *zastraszanie* o ST 10, ale –1 Reputacji, *analiza* o ST 20). Stróż nocny pamięta, że ostatniej nocy ktoś się kręcił w okolicy namiotu. Jedna z asystentek przysięga, że ktoś zamienił jej koleżankę na golema. Fotograf wyzna, że umówił się wczoraj wieczorem z zaginioną na kawę, ale go wystawiła. Gadatliwa gnomia wróżka z pobliskiego straganu przypomni sobie, że odradzała zaginionej spotkania z brunetami wieczorową porą. Bawiący się za namiotem synek dozorcy widział, jak z dachu magazynu w okolicy schodził „opalony pan z błyszczącymi włosami i śmiesznym wąsikiem".

Gracze powinni się domyślić, że za zamachem stał Nicolo di Spinare. Im więcej dowodów przeciw niemu zbiorą, tym łatwiej będzie im zwyciężyć w zbliżającej się konfrontacji.

Jeżeli profesor przeżył lub uznasz, że bohaterowie potrzebują dodatkowych wyznań, na scenie pojawią się akwitańskie asy wywiadu oraz śmiertelnie poważni agenci RTKA. Oczywiście, jedni i drudzy spróbują odciąć drużynę od informacji i nie dopuścić, by bohaterowie przejęli jakiekolwiek schematy czy wynalazki. Pamiętaj jednak, że agenci mają być tylko urozmaiceniem, nie poważną przeszkodą.

Kontynuacją wątku jest **gabinet luster** lub **Casino Royale**.

Pościg za zamachowcem

Scena opcjonalna. Akt 2 – intryga.

Miejsce akcji: labirynt magazynów i bocznych alejek.

Postaci: di Spinare, robotnicy, obsługa wystawy.

Główne wyzwanie: nie stracić z oczu uciekającego.

Poprzedzająca scena: **przerwany pokaz**.

Jeżeli bohaterowie zareagują błyskawicznie, mają szansę podjąć pościg za uciekającym zamachowcem. Nicola di Spinare, bo rzecz jasna to on strzelał, zna doskonale teren wystawy i ma opracowane kilka dróg ucieczki. Od razu uświadom graczom, że bohaterowie nie mają szans złapać uciekającego. Jeśli wygrają, uda im się wyśledzić, dokąd uciekł lub wyraźnie zobaczyć jego twarz (co pozwoli go rozpoznać lub zidentyfikować później). Jeżeli chcą osiągnąć oba cele, muszą zaryzykować utratę Kondycji. Tylko, jeżeli gracze przygotowali coś naprawdę wyjątkowego lub zagrają *va banque*, pozwól im złapać di Spinare.

Zakłady i konkursy

Jeśli bohaterowie szukają dodatkowych wrażeń, mogą wziąć udział w konkursach strzeleckich, próbnych lotach nowych wiwern lub dyskusjach naukowych. Zastosuj testy przeciwstawne lub, jeśli graczom zależy na emocjach, prostą konfrontację. Stawką może być punkt Bogactwa, Kondycji lub Reputacji.

Trasa pościgu wiedzie przez puste magazyny, pełne golemów i olbrzymich zębatek warsztaty, ulicę, którą mkną rozpędzone paromobile, ogród zoologiczny, ślizgawkę lub inne, jeszcze ciekawsze scenerie. Na Wystawie możesz upchnąć właściwie wszystko. Uciekinier, przekonany, że wymknął się pościgowi, schroni się w sereńskim pawilonie.

Kontynuacją sceny jest **gabinet luster** lub, jeśli postaci mają już zaproszenia na statek, **Casino Royale**. Di Spinare na pewno się tam zjawi. Jeżeli gracze chcą jeszcze zająć się **śledztwem**, mają na to kilka godzin.

W przypadku, gdyby di Spinare został złapany, pozwól bohaterom oddać go w ręce policji lub przesłuchać osobiście. Oprzyj się na konfrontacji z **Casino Royale,** a następnie przejdź do aktu 3.

Pościg za wiwerną

Scena opcjonalna. Akt 2 – intryga.

Miejsce akcji: dachy pawilonów i niebo nad Wystawą.

Postaci: pilot wiwerny, postronni aeronauci.

Główne wyzwanie: dogonić uciekający pojazd.

Poprzedzająca scena: **przerwany pokaz**.

Jeżeli wiesz, że twoi gracze wolą szybką akcję od śledztwa, masz w drużynie pilota lub po prostu podoba ci się ta opcja, zastosuj plan B. W chwilę po zamachu eksploduje odpalany zdalnie ładunek w podeście areotronu. Wybuch zrywa łańcuchy podtrzymujące wynalazek, a sam mechanizm błyskawicznie nabiera wysokości, dziurawi dach namiotu i zostaje sprawnie przechwycony przez nieoznakowaną wiwernę.

Pościg na piechotę jest możliwy, choć bardzo trudny. Na szczęście bohaterowie znajdują się na tere-

nie wystawy lotnictwa, więc zdobycie pojazdu nie powinno być trudne (test przeciwstawny). Podczas pościgu przeszkodami będą dziesiątki innych wehikułów, wagoniki linowej kolejki widokowej, wieże krystalografów, wysokie drzewa, szyje żyraf, stada kruków, pęki balonów i temu podobne. Uciekający pilot w końcu wyląduje (być może awaryjnie) w pustym magazynie na obrzeżach Wystawy. Jeśli pościg poszedł za łatwo, niech rozbije się na terenie zoo, w środku wybiegu krokodyli.



Pilot jest Sereńczykiem i jeśli żyje, z chęcią zezna, że pracował na zlecenie pana di Spinare. Jeżeli zginął, ma przy sobie wystarczająco wiele drobiazgów, by zidentyfikować jego narodowość.

Kontynuacją sceny jest **gabinet luster** lub, jeśli postaci mają już zaproszenia na statek, **Casino Royale**. Di Spinare na pewno się tam zjawi.

Casino Royale

Scena obowiązkowa. Akt 2 – intryga.

Miejsce akcji: statek-kasyno na wodach zatoki.

Postaci: Nicola di Spinare, przemysłowcy, bogacze.

Główne wyzwanie: konfrontacja z Sereńczykiem.

Poprzedzające sceny: **śledztwo**, **pościgi**, **gabinet luster** lub **przerwany pokaz**.

W tej scenie bohaterowie zmierzą się z sereńskim agentem i odkryją drugie dno intrygi. Scena rozgrywa się w kasynie urządzonym na statku wycieczkowym, pływającym tuż za granicą wód terytorialnych Wotanii. Tego wieczoru, na górnym pokładzie Sereńczycy przeprowadzają interesy, które rozmijają się nawet z dość swobodnymi definicjami praworządności.

Prawie nie czuć kołysania pokładu. Ogry w garniturach otwierają drzwi na górny pokład i nagle wokół rozchodzi się zapach dobrego tytoniu, słychać szmery rozmów i turkot koła ruletki. Przy dyskretnie oświetlonych stolikach, znani i bogaci oddają się hazardowi, …przepraszam, zażywają chwili rozrywki w sprawdzonym towarzystwie. Czerń smokingów, błysk diamentów, dym z długich cygaretek, etole z piór i cicha muzyka tworzą niepowtarzalną mieszaninę stylu z kropelką zepsucia. W dalszej części sali sereńscy dżentelmeni prezentują celowniki optyczne i wyrafinowany sprzęt szpiegowski.

Otwarte aresztowanie di Spinare nie wchodzi w grę – statek znajduje się poza wodami terytorialnymi Wotanii, i nikt na pokładzie nie ucieszy się z wizyty policji. Lepszą taktyką jest skłonienie Sereńczyka, by przyznał się do winy, podburzenie przeciw niemu obecnych na pokładzie Akwitańczyków lub wyzwanie go na pojedynek. Dobrze może sprawdzić się dyskusja podczas gry w karty (z Bogactwem jako dodatkową stawką).

Podczas konfrontacji każdy wątek śledztwa, w którym bohaterowie dotarli do poszlak wskazujących na Serenissimę, daje jednorazowy bonus 1k10 (maksymalnie 3k10). Kości można rozdzielić lub wykorzystać do jednego rzutu.

Bohaterowie grający ostrożnie zdołają uzyskać informacje o ven Zettenie, zdobyć dowody obciążające Serenissimę oraz zmusić di Spinare do pospiesznego opuszczenia kraju. Jeśli chcą go aresztować lub zabić, muszą grać *va banque*.

Przyparty do muru, di Spinare przyznaje, że „miał pewien udział w dzisiejszym incydencie". Nie ma jednak ani *aerotronu*, ani jego planów. Zależało mu tylko na usunięciu konkurencji i obarczeniu winą kogoś innego. Co mówiąc, pokazuje bohaterom lusterko szpiegowskie – odbija się w nim widok z bliźniaczego zwierciadła: wnętrze hangaru i zamaskowane sylwetki, wnoszące ciężkie skrzynie na pokład Dumy Wotanii. Jeśli bohaterowie chcą powstrzymać przestępców, powinni się pospieszyć.

Kolejna scena: **największy sterowiec świata.**

Uwaga: może się zdarzyć, że bohaterowie, zwłaszcza silnie związani z Wotanią, porzucą wątek sereński i skupią się na pomocy ven Zettenowi. Opuść wtedy **Casino Royale** i pozwól graczom własnoręcznie zamontować *aerotron* w maszynowni Dumy Wotanii oraz zająć się przygotowaniami do startu. Dopiero, gdy będą już w powietrzu, odsłoń karty i przejdź od razu do sceny **podniebna groza**.

Największy sterowiec świata

Scena opcjonalna. Akt 3 – finał.

Miejsce akcji: droga z portu na teren wystawy.

Postaci: bohaterowie.

Główne wyzwanie: dostać się na pokład sterowca, zanim ten wystartuje.

Poprzedzająca scena: **Casino Royale**.

Szybka i dynamiczna scena, w całości poświęcona wyścigowi z czasem. Bohaterowie muszą dotrzeć do brzegu, przebić się przez portowe dzielnice Heimburga i zdążyć wsiąść na Dumę Wotanii, zanim ta odleci, porwana przez tajemniczych złoczyńców. Najlepsze środki transportu to wiwerna lub szybka łódź – oba na szczęście znajdują się w zasięgu ręki. Wiwerna pocztowa stoi na pokładzie dziobowym, a do burty przycumowane jest wiele prywatnych łodzi. Pilot musi wykonać test *pojazdów* o ST 30. Jeżeli mu się uda, drużyna zdąży na czas. Jeżeli nie, bohaterowie przybędą w ostatniej chwili i będą musieli skakać na startujący właśnie sterowiec (*wysportowanie* o ST 20 lub –1 Kondycji).

Duma Wotanii wznosi się majestatycznie nad wiwatującymi tłumami, a bohaterowie orientują się, że ktoś przerobił ją cichcem na okręt wojenny.

Kolejna scena: **podniebna groza**.

Podniebna groza

Scena obowiązkowa. Akt 3 – finał.

Miejsce akcji: sterowiec Duma Wotanii.

Postaci: ven Zetten, zombie, ghoule, strzyga.

Główne wyzwanie: pokrzyżować plany złoczyńców.

Czas na finałowe starcie. Bohaterowie mogą przyjąć dwie strategie – udać się do maszynowni, by dezaktywować *aerotron*, lub na mostek, aby zmierzyć się z dowódcą sterowca.

Pierwszą przeszkodą jest załoga, złożona z zombie. W niektórych można rozpoznać techników, których bohaterowie spotkali w scenie **cuda techniki**. Konfrontacja to pościg. Jeżeli graczom się nie uda, zombie dogonią ich i będą stanowić wsparcie strzygi podczas finałowej walki.

Jeśli bohaterowie dotrą na mostek, spotkają tam ven Zettena w towarzystwie wysokiej, milczącej kobiety w czarnym mundurze. Jeżeli wejdą do maszynowni i zaczną majstrować przy *aerotronie*, krasnolud z towarzyszką sam ich odnajdzie. Profesor jest otwarty na dyskusję. Nie uważa się za zbrodniarza. Otrzymał zadanie zbudowania sterowca, który pomoże Wotanii odzyskać pozycję na arenie międzynarodowej i wykonał je w sposób „optymalny, przy zadanych ograniczeniach i dostępnych zasobach". Ven Zetten naprawdę tak uważa – od kiedy po wypadku wszczepił sobie mechaniczne serce, sprawy takie jak sumienie, uczucia czy moralność przestały go trapić. Trafią natomiast do niego logiczne argumenty, wykazujące, że jego plan szkodzi Wotanii. Przekonany, uprzejmie, lecz stanowczo zwróci się do towarzyszki i poinformuje ją, że umowa została właśnie anulowana. Jeśli bohaterowie przegrają, ven Zetten stanie do walki po stronie venrierowców.

Milcząca kobieta w czarnym mundurze spogląda na graczy i uśmiecha się, odsłaniając trzy rzędy ostrych zębów. To strzyga! Jeśli ven Zetten ją zdradził, od niechcenia strzeli mu z pistoletu w twarz i odwróci się ku drużynie. Z sąsiedniego pomieszczenia wyłonią się umundurowane ghoule i ewentualne zombie. W tym momencie zgaśnie światło. Strzyga zamierza uwięzić bohaterów. Drużyna natomiast, nim ucieknie, może próbować zniszczyć *aerotron* lub uszkodzić pulpit sterowniczy. Jeśli chce zabić strzygę i przejąć kontrolę nad sterowcem, musi grać *va banque*.

Scena zapewne skończy się ucieczką ze sterowca, opanowanego przez nieumarłych lub gorączkowymi przygotowaniami do lądowania awaryjnego.

Kolejna scena: **twarde lądowanie**.

Twarde lądowanie

Scena opcjonalna. Akt 3 – finał.

Miejsce akcji: sterowiec Duma Wotanii.

Postaci: bohaterowie.

Główne wyzwanie: cało wylądować na ziemi.

Poprzednia scena: **podniebna groza**.

Bohaterowie będą zapewne musieli awaryjnie lądować, a może nawet wyskoczyć z pokładu sterowca. Na szczęście zdążą chwycić płachty, z których da się zrobić improwizowany spadochron, a po drodze może ich przechwycić jeden z wielu pojazdów, latających nad wystawą. W ostateczności, upadek dodatkowo zamortyzują gałęzie drzew i namioty.

Każdy z bohaterów musi wykonać test o ST 20 – umiejętność dobierzcie zależnie od opisu. Suk-

Co z *aerotronem*?

Aby historia nabrała właściwego dramatyzmu, wynalazek musi trafić w ręce ven Zettena. Najlepiej, jeżeli bohaterowie sami mu go dostarczą. Możliwe również, że postaci zajmą się śledztwem i nie zabezpieczą urządzenia, co pozwoli venrierowcom ukraść je tej samej nocy. W ostateczności, ven Zetten po prostu odkupi egzemplarz wynalazku od Akwitańczyków, za horrendalną kwotę. Ważne, by podczas finału *aerotron* znalazł się na pokładzie Dumy Wotanii.

ces pozwala uniknąć większych obrażeń. Porażka to strata Kondycji (obrażenia), Reputacji (upadek w sam środek przyjęcia) lub Bogactwa (odszkodowania za zniszczony sprzęt). Jeśli postaci nie stać na żaden z tych wydatków, może wyzerować wybrany Atrybut i otrzymać stosowną bliznę.

Podsumowanie

Scena obowiązkowa. Akt 3 – finał

Zależnie od poczynań bohaterów, Duma Wotanii wpadła w ręce venrierowców lub uniknęła tego losu. Jeśli sterowiec rozbił się lub lądował awaryjnie, aetrotron uległ zniszczeniu. Di Spinare wylądował w areszcie lub zbiegł. Piccard przeżył lub zginął. Bohaterowie zyskują sympatię państwa, na rzecz którego działali, i wrogów w przeciwnych obozach.

W każdym przypadku gazety używają sobie przez długie tygodnie, a skandal, który położył się cieniem na całym przedsięwzięciu powoduje, że *aerotron* stanie się w świecie wielkiego przemysłu tematem tabu. Jeżeli bohaterowie posiadają ostatni działający egzemplarz lub jego plany, tym lepiej dla nich.

Czas wybrać osiągnięcia.

Statystyki

Poniżej znajdziesz statystyki postaci niezależnych.

Adela Spiegler – dziennikarka (☛445, **dziennikarz**), cecha rasowa trolli: Podgrzanie atmosfery, *ekspresja* (uwodzenie) 9/9+, gadżet: perfumy – za żeton atak ekspresją przeciw wszystkim mężczyznom w starciu. Fotograf (statysta) zwiększa pulę Adeli o 1k10, a raz na scenę może zamiast tego dorzucić drugą kartę do jej testu.

Fraulein Blitz – strzyga, agent ven Riera (☛384), wyposażona w szablę kawaleryjską i pistolet.

prof. Jaques Piccard – jak Otto ven Rautter, antykwariusz (☛466), dodatkowo *technika* 9/8+.

Nicola di Spinare – jak Marie-Laure Dargent, zabójczyni na zlecenie (☛450), *strzelanie* 12/8+, ucieczka 9/8+.

prof. ven Zetten – *Uhrwerk* (☛430), odporność 5.

ghoule – 5 ghouli (☛380).

golem-zabójca – jak golem teatralny (☛434), usunięte zabezpieczenia, bank pamięci: *walka* 12/8+, *ekspresja* 12/8+, podczas walki pula 3k10.

ogr-ochroniarz – jak Max Schmeling, mistrz wagi ciężkiej (☛463).

policjant – typowy policjant, przeciwnik (☛454).

sereński pilot wiwerny – pula 3k10, odporność 6, *pojazdy* 9/9+, wytrwałość 16; każdy ruch zakończony podbiciem odbiera dwa znaczniki, atut: Ryzykowny manewr.

ulicznicy – gang młodych trolli (☛427).

urocze asystentki – jak Les Paws (☛460).

zombie – 10 zombie (☛386).





Obsada

W niniejszym rozdziale znajdziecie całe mnóstwo najrozmaitszych antagonistów, którzy mogą stanąć na drodze waszych niezwykłych bohaterów: bestie i potwory, groźnie zwierzęta, hordy nieumarłych oraz przeciwników całkowicie ludzkich, choć wcale nie mniej groźnych. Słowem, dla każdego coś (nie)miłego.

Choć jedynie część Obsady **Wolsunga** stanowią potwory i bestie, pozwalamy sobie czasem – dla uproszczenia – używać tych określeń jako kategorii ogólnej. W niniejszym rozdziale opisane są bowiem następujące rodzaje przeciwników: nieumarli, bestie, monstra i wynaturzenia, maszyny, istoty z Astralu oraz bohaterowie kronik towarzyskich i policyjnych.

Zasady ogólne

Antagoniści opisani są w sposób uproszczony. Nie są przecież głównymi postaciami opowieści, stanowią tylko przeszkodę i wyzwanie dla właściwych bohaterów.

Fakty i mity

Opis każdego antagonisty uzupełniony jest o ciekawe informacje, które bohaterowie mogą zdobyć, studiując opracowania na temat danego przeciwnika lub obserwując go. Stosowny test można wykonać również podczas pierwszego spotkania – pozwala wtedy z całą pewnością ustalić, z jaką bestią ma się do czynienia.

Pierwszą informację bohaterowie otrzymują, jeżeli wykonają odpowiedni test. Do zdobycia drugiej potrzebne jest podbicie, do trzeciej – dwa podbicia. Trzy podbicia oferują komplet informacji. Zdobyte wiadomości można wykorzystać fabularnie lub podczas udzielania wsparcia z drugiej linii.

Szablon przeciwnika

Każdy antagonista opisany jest w taki sam sposób.

- **Domyślna konfrontacja:** jeżeli to antagonista rozpoczyna starcie, wybierze ten typ konfrontacji.
- **Typ**: statysta (pula 1k10), przeciwnik (pula 2k10 i więcej) lub przeciwnik finałowy (trzy etapy starcia). Ponadto, znajdziesz tu liczebność grupy, odporność oraz ewentualne dodatkowe informacje.
- **Zdolności**: atuty, gadżety i inne istotne zdolności przeciwnika.
- **Walka:** obrona oraz umiejętności i zdolności, używane w walce.
- **Pościg:** wytrwałość oraz umiejętności i zdolności używane w pościgu, a także przykładowe stawki.
- **Dyskusja:** pewność siebie oraz umiejętności i zdolności używane w dyskusji, a także przykładowe stawki.

Statyści, przeciwnicy i przeciwnicy finałowi

Antagoniści dzielą się na trzy typy: statystów, przeciwników i przeciwników finałowych, zależnie od wagi wyzwania, które stanowią.

Statyści

W pojedynkę, statyści nie stanowią dla bohaterów graczy żadnego wyzwania. Najlepiej sprawdzają się jako wsparcie dla poważniejszych przeciwników lub przeszkoda, której celem jest opóźnić bohaterów bądź przeszkodzić im w ucieczce.

Zasady dotyczące statystów:

- cała grupa statystów działa na tej samej karcie inicjatywy;
- żeby usunąć ze sceny statystę, wystarczy raz go trafić;

- MG oznacza znacznikami liczebność grupy, a nie odporność jej członków;
- statysta – niezależnie od swojej puli – wykonuje tylko jedną akcję w rundzie;
- krytyczny pech na 1k10 nie oznacza w przypadku statysty końca walki, zmniejsza natomiast na rundę jego obronę, wytrwałość lub pewność siebie o 2;
- MG może zagrywać karty, by wspomagać testy statystów według zasad ich zdolności (☞379, ramka: **Karty a zdolności statystów**).

Przeciwnicy

Samodzielny przeciwnik stanowi zagrożenie dla przeciętnego bohatera. Gdy występuje wraz z grupą statystów lub w ulubionej scenerii, może dostarczyć rozrywki całej drużynie.

Przeciwnicy posługują się pulą 2k10 lub więcej, a co za tym idzie, mają co najmniej jedno osiągnięcie (zwykle dotyczące walki w ulubionej scenerii).

Przeciwnicy finałowi

Finałowi przeciwnicy są niepowtarzalni: to niezwykłe potwory i osoby naprawdę wybitne. Stanowią poważne zagrożenie dla całej drużyny. Każdy jest jedyny w swoim rodzaju, konfrontacje z nimi rządzą się swoimi prawami i zwykle dzielą na trzy etapy (patrz też rozdział **Prowadzenie gry**).



Karty a zdolności statystów

♠ pik – **współpraca**: „Na mój znak przecinamy liny. Raz... dwa... teraz!", „Wszyscy na raz, ognia!", „Odwrócę ich uwagę, a wy zajdziecie ich od tyłu...".

♥ kier – **fanatyzm**: „Nigdy nie ustąpimy!", „Szefie, uciekaj, my ich zatrzymamy!", „Naprzód!", „Gińcie, niewierni!".

♦ karo – **posiłki**: „Baza, potrzebujemy wsparcia!", „Moja rodzina stanie za mną!", „Mamy kolejnych pięciu świadków!".

♣ trefl – **przewaga liczebna**: „Okrążyć ich!", „Nie masz racji! Właśnie! On nie ma racji, prawda, bracia?!", „Rozproszmy się, wszystkich nie złapie.".

Karty dla MG

Za każdym razem, gdy MG wprowadza na scenę nowego przeciwnika, dociąga karty na rękę:

- każda grupa statystów wchodzi na scenę z jedną kartą;
- dodatkowo, za każdą kość w puli najpotężniejszego przeciwnika (nie statysty) w grupie MG dociąga jedną kartę.

Uzyskane w ten sposób karty MG może wykorzystać w dowolny sposób, jednak gdy je wyda, nie może ich już odzyskać. Gdy MG wydaje żeton, by dociągnąć lub wymienić karty, może zatrzymać na ręce tylko tyle, z iloma zaczynał sesję.

Typy antagonistów

Niektórzy antagoniści należą do jednej z opisanych poniżej grup. Otrzymują wtedy, prócz zdolności wyliczonych w ich opisie, dodatkowe cechy swojego typu.

Zwierzęta

Jeśli nie napisano inaczej, każde zwierzę posiada umiejętności: *przyroda*, *spostrzegawczość* i *ukrywanie się* na poziomie 6/10+.

Zazwyczaj zwierzęta atakują tylko wtedy, gdy są bardzo głodne lub zostały sprowokowane.

Nieumarli

Nieumarli są niewrażliwi na trucizny i choroby oraz wyczuwają obecność wszystkich istot żywych w zasięgu swoich zmysłów. Jeśli nie napisano inaczej, wzbudzają Strach o ST 10.

Konstrukty

Maszyny, golemy i im podobne są niewrażliwe na trucizny oraz choroby, i posiadają umiejętność *technika* na 6/10+.

Bezmyślne

Istoty bezmyślne są niewrażliwe na oddziaływanie *empatii*, *ekspresji*, *perswazji*, *zastraszania* – każde użycie tych umiejętności przeciw nim kończy się automatycznym fiaskiem. Nie wykonują testów Strachu. Nie mogą uczestniczyć w konfrontacjach społecznych.

Cechy przeciwników

Oto najczęściej spotykane cechy antagonistów:

- **atak dystansowy (zasięg)** – pozwala wykonywać ataki o dalekim lub średnim zasięgu.
- **atak obszarowy** – atak trafia wszystkie cele na danym zasięgu (żeton, raz na scenę).
- **dobicie** – w określonych warunkach może deklarować dobicie po rzucie kośćm.
- **efekt manewru (podbicie)** – zmusza do odrzucenia karty, odbiera kość, odbiera dodatkowy znacznik, atak z niewłaściwej umiejętności, dodatkowa kość, dociągnięcie karty.
- **latające** (szybkość) – początkowa trudność trasy zawsze jest dostosowana do szybkości istoty latającej, wszystkie oparte na walce ataki istot naziemnych muszą być deklarowane jako manewry.
- **naturalne środowisko** (warunki) – działa bez problemu w otoczeniu, w którym jego przeciwnicy cierpią z powodu trudnych warunków.
- **nietykalność (typ ataku/starcia)** – zaatakowanie postaci wymaga wydania żetonu.
- **niewrażliwość (typ ataku)** – jest niewrażliwy na ataki danego typu, nie powodują one żadnych efektów i automatycznie uznaje się je za nieudane.
- **niezniszczalny** – nie traci znaczników na skutek ataków, można go unieszkodliwić tylko i wyłącznie dobiciem.
- **odepchnięcie/ przyciągnięcie** (podbicie) – zmiana dystansu w walce.
- **osamotnienie** (podbicie, żeton, raz na sesję) – atak pozwala wyłuskać z grupy jeden cel. Jego sojusznicy nie mogą wydawać kart, by pomagać mu w testach. Osamotnienie można zakończyć manewrem lub zagrywając kartę.
- **otwarcie** – darmowy atak przed rozpoczęciem konfrontacji jeśli bohaterowie nie są świadomi obecności przeciwnika (w pościgu lub walce) lub jego złych zamiarów (w walce lub dyskusji).
- **pancerz** – wyższa obrona, można ominąć atakami omijającymi pancerz.
- **przerażający** – na początku walki przeciwnicy muszą wykonać test Strachu.
- **regeneracja** – po spełnieniu warunków odzyskuje znacznik.
- **słabość** (warunek) – bohaterowie mogą po fakcie deklarować dobicie.
- **szarża** – przed atakiem może wykonać ruch, zbliżając się do przeciwnika, za podbicie dodatkowy ruch po ataku.
- **taranowanie –** po udanej szarży, może przewrócić środek transportu (podbicie).
- **twardy** (typ ataku/starcia) – dany typ ataku lub każdy atak w konfrontacji musi być deklarowany jako manewr.
- **unieruchomienie** – (podbicie) atak unieruchamia przeciwnika. Unieruchomione postaci nie mogą przez rundę wykonywać akcji ruchu ani używać przedmiotów.
- **wsparcie** – antagonista może wezwać wsparcie (zwykle grupę statystów), wykorzystując akcję użycia przedmiotu.
- **zamaszysty cios** – atak może trafić więcej niż jeden cel na wybranym zasięgu. Za każde podbicie atak trafia kolejny cel, którego obrona nie jest większa od obrony pierwszego trafionego przeciwnika.

Za kulisami

Przeciwnicy finałowi to pomysł, który dobrze sprawdził się w grach wideo. Inspiracją dla tej kategorii antagonistów są bowiem walki z bossem pod koniec poziomu. Ich zadaniem jest dostarczyć jak najwięcej emocji i dostarczyć pamiętnego wyzwania.

W niniejszym rozdziale opisujemy kilku przykładowych, niepowtarzalnych przeciwników i podpowiadamy, jak tworzyć własnych.

- **zdolność specjalna** (słowo kluczowe) – uzasadniając słowem kluczowym przeciwnik może dorzucać dodatkową kartę do testu, nawet jeśli zagrał już kartę z archetypu i/lub z magii. Jeżeli dzięki zdolności specjalnej postać dorzuci do jednego testu więcej niż jedną kartę, zdolność się dezaktywuje. Ponowna aktywacja wymaga wydania żetonu. Przykłady słów kluczowych: gigantyczny, chodzi po ścianach, klątwa mumii.
- **zniknięcie** – manewr: może podczas starcia zniknąć z oczu wrogom i zaatakować ponownie, gdy przeciwnicy się tego nie spodziewają. Przed kolejną rundą antagonista odzyskuje jeden znacznik odporności i może ponownie wykonać otwarcie starcia.

Nieumarli

Ghoul (*necroid ghoulensis*)

Ghoule to zmarli, którzy powrócili zza grobu, trapieni wiecznym głodem ludzkiego mięsa. Nawet jeśli zachowali nieliczne fragmenty wspomnień, są tylko okrutnymi, groteskowymi karykaturami istot żywych.

Wygląd: groteskowa parodia osoby, z której powstał ghoul. Przygarbiona postać o małpiej sylwetce, długich łapskach z olbrzymimi szponami i nadnaturalnie rozrośniętej szczęce, odziana w resztki trumiennego ubrania.

Występowanie: cmentarze, pola bitew, miejsca katastrof.

Fakty i mity: test *okultyzmu* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Ghoule panicznie boją się słońca i ognia; najedzone wpadają w letarg.
2. Czasem ghoule zachowują resztki wspomnień. Mordercy, kanibale i samobójcy często po śmierci stają się ghoulami.
3. Przemianę może spowodować również klątwa lub długotrwały kontakt ze złymi duchami. Ciało pochowane w poświęconej ziemi, z całym należnym ceremoniałem, nie może przemienić się w ghoula.
4. Ghoule mogą kraść cudze wspomnienia, jedząc mózgi. Jeden z mechaników zatrudnionych w lyoneskim metrze jest ghoulem.

Cytaty ze świata gry

Wtedy, gnijąc w okopach Nordalii, myśleliśmy, że trafiliśmy do piekła. Śmiertelny ostrzał przeplatany okresami nie mniej zabójczej nudy. Grzęznące w błocie behemoty, wybuchy bomb, klątwy rzucane z drugiej strony frontu. Potem pojawił się szkorbut, gangrena, tyfus i co tylko chcesz. Ale prawdziwe piekło poznaliśmy, kiedy ze stosów ciał na polu bitwy zaczęły wyłazić ghoule.

Podczas dwudziestu lat praktyki lekarza sądowego zetknąłem się z wieloma ciekawymi przypadkami. Ot, chociażby sprawa Leniwego Trumniarza. Przedsiębiorca pogrzebowy brał pieniądze za kremację, a zwłoki porzucał w dolince za miastem. Kiedy sprawa się wydała, musieliśmy zidentyfikować przeszło dwieście ciał. Poniewczasie okazało się, że część z nich to ghoule, tak obżarte, że nie obudziły się z dziennego letargu nawet podczas transportu. Zdobyłem wtedy wiele doświadczenia, trzy paskudne blizny i materiał na doktorat o gorączce gnilnej z powikłaniami.

Sfora ghouli

Przygarbione sylwetki w trumiennych ubraniach wynurzają się zza nagrobków. Niektóre wciąż żują resztki makabrycznego posiłku.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Statysta, nieumarły, bezmyślny, pula 1k10, grupa 5 ghouli.

Zdolności:

- **mrowie**: za żeton – dopóki wszystkie ghoule nie zostaną wyeliminowane, co rundę pojawia się nowy;
- **otwarcie (zasadzka)**: *spostrzegawczość* przeciw *ukrywaniu się*;
- **słabość:** ogień.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – poszukiwania rozbitego sterowca przynoszą przerażające efekty. We wraku gnieżdżą się ghoule – co stało się z pasażerami i załogą?

Ryzyko – nihiliści planują atak na więzienie w Heimburgu. Ich tajna baza znajduje się w kanałach pod miastem. Jak udaje im się omijać ghoule?

Salony – groteskowa opowieść gotycka o miłości poza grób. Zmarły poeta nachodzi swoją muzę, pragnąć, by przyłączyła się do niego w nie–życiu.

Śledztwa – ghoul-złodziej okrada domy zmarłych, wykorzystując wspomnienia, które pożarł wraz z ciałami.

Walka: kły i pazury 6/10+; obrona: 12.

Pościg: podkradanie się 6/9+; wytrwałość: 15. Domyślna stawka: ghoule unoszą nieprzytomnego w głąb katakumb.

Dyskusja: bezmyślne.

Inteligentny ghoul

Melonik, sklejone ziemią resztki bokobrodów i zegarek w kieszonce kamizelki wyróżniają dżentelmena wśród potworów. Zanim ostrym językiem wyliże szpik z rozgryzionej kości udowej, zawiązuje pod szyją serwetkę.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, nieumarły, pula 2k10; odporność: 3.

Zdolności:

- **przerażający**: wzbudza Strach ST 15;
- **niewrażliwość (ekspresja, zastraszanie)**: nie odczuwa emocji;
- **wsparcie:** raz na starcie wzywa sforę ghouli;



- **osiągnięcie:** trofeum (żywi) lub pościg (cmentarz);
- **regeneracja**: każda runda w całości poświęcona na jedzenie trupów przywraca mu jeden znacznik;
- **słabość**: ogień.

Walka: *walka wręcz* 9/9+; obrona: 16.

Pościg: podkradanie się 9/9+; wytrwałość: 15.

Dyskusja: *blef* 6/10+; pewność siebie: 12. Można go przekupić obietnicą lepszego posiłku. Jeżeli zorientuje się, że został oszukany, natychmiast atakuje. Przykładowe stawki: rozejm, pomoc.

Mumia (*necrosapiens regis*)

Władcy i magowie zawsze próbują oszukać czas. Rytuały pogrzebowe i ofiary dla bogów śmierci pozwalają niekiedy ich cieniom trwać w wysuszonych, owiniętych bandażami ciałach.

Wygląd: wysuszone, owinięte w bandaże zwłoki. Czasem przystrojone kosztownymi maskami i obwieszone amuletami.

Występowanie: cmentarze i nekropolie, piramidy, katakumby.

Fakty i mity: test *okultyzmu* (ST 10) lub *wiedzy akademickiej* (ST 15) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Mumie nie cierpią, gdy przerywa się im wieczny spoczynek. O przerażającej klątwie mumii często pisuje się w gazetach.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – ponoć w głębi atlantydzkiej dżungli znajduje się piramida wyglądem odpowiadająca khemrejskim budowlom. Towarzystwo Archeologiczne wypłaci nagrodę pierwszemu naukowcowi, który udowodni lub obali hipotezę o kontaktach między cywilizacjami Khemre i Tzitzimime.

Ryzyko – były dyplomata wynajmuje grupkę specjalistów, by wydobyli ze znanego muzeum pewien eksponat. Niestety, ów eksponat to mumia, w dodatku – po dwakroć niestety – mumia niespokojna.

Salony – znany poeta dokupił do swojej kolekcji mumię khemrejskiej księżniczki. Z dnia na dzień popada w obsesję na jej punkcie, aż wreszcie zaczyna wspominać o przywróceniu ukochanej do życia.

Śledztwa – ktoś morduje słynnych archeologów. Świadkowie wspominają o wysokim, utykającym starcu w płaszczu i głęboko nasuniętym kapeluszu.

2. Mumie są łatwopalne. Klątwy są prawdziwe.
3. Niektóre mumie po wiekach samotności pragną ciekawego towarzystwa.
4. Co najmniej jedna mumia, która trafiła do wanadyjskich muzeów, okazała się nieumarła.

Khemrejska mumia

Owinięta w bandaże sylwetka, chwiejnym krokiem zmierzająca w stronę przerażonych intruzów.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, nieumarły, pula 2k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **atak dystansowy:** podmuch gorącego piasku (zasięg średni);
- **silny cios:** podbicie w ataku wręcz zdejmuje dodatkowy znacznik;
- **słabość: ogień**; bohaterowie mogą wykorzystać efekty związane z ogniem, by dobić mumię po fakcie;
- **zdolność specjalna (klątwa mumii)**: może dorzucać dodatkową kartę do testów w starciach z postaciami, które naruszyły spokój jej grobowca, nawet jeśli zagrała już kartę z archetypu i/lub z magii;



Cytaty ze świata gry

Drogi wspólniku, piszę, by uspokoić twoje nerwy. Nasz szalony profesor miał rację – pod tymi wydmami rzeczywiście kryje się cała nekropolia. Załączam pierwsze szkice. Znaleźliśmy ciekawe wyroby złotnicze i kilka interesujących figurek. Wszystko wskazuje na to, że w każdej komorze, oprócz artefaktów, znajdziemy pięknie wysuszoną mumię, co powinno bardzo ucieszyć naszych przyjaciół z przemysłu papierniczego i kosmetycznego. Jeśli pojawiłyby się problemy ze zbytem, można sprzedać je na opał. Jutro, skoro świt, otwieramy resztę grobów. Jestem dobrej myśli, cóż mogłoby pójść nie tak?

Szanowni państwo, w kolejnej gablocie zobaczycie doskonale zachowaną mumię Imhothepa, niesławnego władcy starożytnego Khemre... to dziwne... przysiągłbym, że jeszcze rano tu była...

- **grobowa zgnilizna:** podbicie w ataku wręcz osłabia przeciwnika (odbiera kość z puli);
- **tajemne przejścia:** raz na sesję osamotnienie przeciwnika podczas pościgu w piramidzie;
- **rój skarabeuszy:** za żeton dystansowy atak obszarowy przeciw wszystkim na bliskim lub średnim zasięgu.

Walka: *walka* 9/9+, dystansowy 6/10+; obrona: 18.

Pościg: człapanie 3/10+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *empatia* 6/9+, *perswazja* 6/9+, *zastraszanie* 6/9+; pewność siebie: 20.

Strzyga (*necrosapiens strix*)

Drapieżnicy doskonali świata nieumarłych, przerażające istoty złożone z przerośniętych mięśni, ścięgien, kłów i pazurów, napędzanych złowrogą inteligencją. Rodzą się z ghouli, w drodze nienaturalnej ewolucji lub w wyniku mrocznych rytuałów.

Wygląd: Pozbawione skóry szkielety, pokryte przerośniętymi splotami mięśni i ścięgien. Posiadają paszcze z wieloma rzędami kłów i ostre szpony. Czasem ukrywają straszliwy wygląd pod ubraniem lub iluzją.

Występowanie: opuszczone laboratoria wojskowe, nekropolie, mroczne dzielnice Heimburga.

Fakty i mity: test *okultyzmu* (ST 10) pozwala zdo-

być następujące informacje:

1. Strzygi służyły w elitarnych oddziałach ven Riera. Są nadludzko szybkie.
2. Każdy ghoul po 13 latach nieżycia staje się strzygą. Strzygi są rozumne i inteligentne.
3. Istnieją rytuały, pozwalające zmienić zmarłego w strzygę. Broń palna wyrządza im mniejszą krzywdę.
4. Niektóre strzygi, ukryte dzięki iluzjom, po dziś dzień infiltrują społeczeństwo, wypełniając rozkazy z czasów Wielkiej Wojny. Strzygi są zdolne do odczuwania emocji.

Wygłodniała strzyga

Potwór czający się zawsze poza polem widzenia. Atakuje szybko i bezlitośnie. Bawi się ofiarą, jak kot myszą.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, nieumarły, pula 2k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **przerażająca**: wzbudza Strach o ST 20;
- **otwarcie:** ukryta w ciemności;
- **nadludzka szybkość:** obrona przeciw atakom bronią dystansową wzrasta o 5;
- **osiągnięcie:** trofeum (żywi) i pościg (cmentarz);
- **regeneracja**: każda runda w całości poświęcona na jedzenie trupów przywraca jej jeden znacznik;
- **umiejętności:** ukrywanie się w cieniu 9/8+;
- **wsparcie (ghoule)**: raz na starcie wzywa sforę ghouli;
- **zniknięcie:** strzyga znika w mroku, odzyskuje znacznik i może rozpocząć kolejną rundę od otwarcia.

Walka: *walka wręcz* 9/9+; obrona: 15.

Pościg: pościg 9/8+; wytrwałość: 15.

Dyskusja: przekonywanie 6/10+, *blef* 6/10+, *zastraszanie* 9/9+; pewność siebie: 20. Najedzona strzyga może wdać się w dyskusję, jeżeli uzna, że zyska na tym więcej, niż na zabiciu rozmówcy. Głodne strzygi nie negocjują.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – wyprawa speleologów trafia przypadkiem do podziemnego kompleksu badawczego z czasów Wielkiej Wojny. Nieuchwytny przeciwnik zaczyna masakrować naukowców.

Ryzyko – szalony geniusz porywa uczennice szkoły dla młodych panien z dobrych rodzin. Planuje karmić je ludzkim mięsem i zmienić w oddział wiernych strzyg.

Salony – tajemnicza nieznajoma, spotkana w teatrze, okazuje się być poszukiwaną zbrodniarką wojenną. Zakochuje się w bohaterze. Jest strzygą.

Śledztwa – alfheimscy arystokraci poszukują syna, zaginionego podczas Wielkiej Wojny. Gdy udaje się go odnaleźć, okazuje się być strzygą. Zdradził, czy padł ofiarą eksperymentów?

Cytaty ze świata gry

Mieliśmy rozkaz utrzymać bunkier na Point de Marco. Łatwa robota – pomyśleliśmy. Główny atak poszedł doliną, a na nas rzucili tylko jeden oddział, pięć kobitek w tych ich czarnych mundurach. Łatwa robota – pomyśleliśmy znowu. A potem zobaczyliśmy ich twarze i już było za późno. Przeżyłem, dostałem medal za odwagę i w ogóle, ale jakoś nie mam od tamtego czasu śmiałości do kobiet.

Z jachtu jako pierwsza zeszła młoda dama z parasolką. Obsługa przystani zapamiętała tylko koronkowy parasol, chroniący przed słońcem, szangijski wachlarz i odurzający zapach fiołkowych perfum. Dopiero kwadrans później, gdy nikt nie odpowiadał na wołania, zdecydowano się wejść na pokład. Pełny raport koronera i zeznania świadków wraz z opinią psychiatry – w oddzielnym dokumencie. Głowy sir Juliusa Morepike, zasłużonego łowcy zbrodniarzy wojennych, nigdy nie odnaleziono.

Strzyga – agent ven Riera

Ukryty za pomocą iluzji lub przebrania potwór, który z całkowitą precyzją i absolutnym oddaniem wykonuje rozkazy dawno zmarłych przełożonych. Trzy rzędy kłów tylko odrobinę zniekształcają dykcję osoby dobrze wykształconej.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, nieumarły, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **przerażający**: wzbudza Strach o ST 20;
- **otwarcie**: ukryta za iluzją;
- **nadludzka szybkość**: obrona przeciw atakom bronią dystansową wzrasta o 5;
- **osiągnięcie**: trofeum (żywi), pościg (cmentarz), niezwykły wyczyn (przebranie) i Epicka konfrontacja! (RTKA, blef);



- **regeneracja**: każda runda w całości poświęcona na jedzenie trupów przywraca jej jeden znacznik;
- **umiejętności**: ukrywanie się w cieniu 9/8+;
- **wsparcie (ghoule)**: raz na starcie wzywa sforę ghouli;
- **gadżety**: strzyga potrafi posługiwać się bronią i prowadzić pojazdy. Zazwyczaj posiada jeden gadżet przydatny podczas misji.

Walka: *walka wręcz* 9/8+, *strzelanie* 9/8+; obrona: 15.

Pościg: pościg, ucieczka 9/8+; wytrwałość: 20.

Dyskusja: wszystkie społeczne 9/8+; pewność siebie: 20. Strzyga nie chce narazić swojej fałszywej tożsamości i stara się podstępem zdobyć potrzebne jej informacje. Gdy trzeba, nie zawaha się posunąć do porwania i brutalnego przesłuchania. Zdemaskowana, ucieka, by wrócić w najmniej spodziewanym momencie.

UTOPIEC (*necrosapiens aquaticus*)

Zdarza się, że dusza tonącego w chwili śmierci zlewa się z żywiołem wody. Wtedy z utopionego ciała powstaje utopiec, uosobienie niszczycielskiej siły wody. Choć potwór zachowuje wspomnienia oraz dawną osobowość, ludzka moralność przestaje mieć dla niego znaczenie.

Wygląd: lekko wzdęte, ociekające wodą zwłoki, z coraz widoczniejszymi rybimi cechami: łuskami i błonami pławnymi.

Występowanie: stawy rybne, ustronne jeziora, doki wielkich portów, zalane piwnice budynków.

Fakty i mity:

Test *okultyzmu* (ST 10) lub *przyrody* (ST 15) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Bez wody utopiec wysycha i ginie. Utopce lubią mścić się za urazy doznane za życia.
2. Ponoć nie można zniszczyć utopca w akwenie, w którym powstał.
3. Potężne utopce potrafią podobno kontrolować pogodę nad swoim akwenem i żyjące w nim stworzenia.
4. Zmieniając naturę akwenu można zmienić zachowanie i naturę utopca.

Utopce

Wzdęte sylwetki, patrzące rybim spojrzeniem na wierzgające nogi nieświadomych niczego kąpielowiczów.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Statysta, nieumarły, pula 1k10, grupa 3 utopców.

Zdolności:

- **otwarcie (zasadzka)**: pod wodą. Podbicie w pierwszym ataku: postać zostaje wciągnięta pod wodę (-1 Kondycji);
- **naturalne środowisko (woda)**: nigdy nie może zostać zmuszony do zmiany trasy w pościgu pod wodą, działa w wodzie równie sprawnie jak człowiek na lądzie;

Cytaty ze świata gry

Szymonowej dzieciak zginął. Pewnikiem pływać poszedł i go pod wodę wciągło. Musi Markuch, co to miesiąc nazad z ryb nie wrócił, w utopca się po śmierci zmienił. Bo to zły chłop był i ksiądz dobrodziej mówili, że bezbożnik. No i teraz dzieciaka Szymonowej pomarnował. Oj, panie, panie...

Nigdy w życiu nie wezmę tej roboty. Nie znajdziesz tu zresztą nikogo, kto by po nocy wypłynął z tobą na zatokę. Wiesz czemu? Bo zeszłej jesieni ludzie Katzmanna zorientowali się, że Grassieno ich kantuje. Złapali go, nałożyli betonowe buciki i utopili z zatoce. I on teraz tam siedzi pod wodą i co ktoś z ferajny wypłynie, to on go topi. Dobrze, że stopy zostawił w tym kawałku betonu, bo przynajmniej wyjść nie może. A ja, stary, nie raz pracowałem dla Katzmanna. O nie, znajdź innego frajera.

- **asysta**: podczas walki i pościgu każde podbicie uzyskane przez utopca dodaje +2 do następnego testu innego z utopców;
- **duch jeziora**: aby ostatecznie zabić utopca, należy pochować go w suchym miejscu, z dala od rodzinnego akwenu.

Walka: wręcz 6/10+; obrona: 12.

Pościg: pływanie 9/9+; wytrwałość: 15. Domyślna stawka: zmęczona ofiara zaczyna tonąć.

Dyskusja: przekonywanie 6/10+; pewność siebie: 12. Szczególnie skuteczne jest odwoływanie się do pasji z czasów życia utopca i spraw związanych z jego akwenem.

Stary Utopiec

Przemoczony brodacz w płaszczu przeciwdeszczowym. Z jego wygasłej fajki kapie brudna woda.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, nieumarły, pula 2k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **otwarcie (zasadzka):** pod wodą. Podbicie w pierwszym ataku: postać zostaje wciągnięta pod wodę (-1 Kondycji);
- **duch jeziora:** aby ostatecznie zabić utopca, należy pochować go w suchym miejscu, z dala od rodzinnego akwenu;



Pomysły na przygody:

Eksploracja – inżynier pracujący nad łodzią podwodną tonie podczas testów. Nie przerywa jednak prac. Czy jego projekt nada się dla żywych? Inwestorzy żądają odpowiedzi.

Ryzyko – rząd JKM chce odzyskać tajną przesyłkę, która zatonęła podczas Wielkiej Wojny. Wraku jednak strzegą utopieni marynarze, których nie obchodzą rozkazy żywych.

Salony – znana aktorka tonie w hotelowej wannie. Następnego dnia pojawia się na planie. Jak uratować film, uniknąć skandalu i zapewnić spokój rozhisteryzowanej ex–gwieździe?

Śledztwa – w dokach zaczynają znikać przestępcy. Czyżby ktoś posłany na dno w betonowych butach powrócił? Jak powinna zareagować policja? A jeśli utopiec gromadzi własny gang?

- **zniknięcie:** utopiec znika w odmętach, by po chwili niespodziewanie zaatakować;
- **słabość (suchy ląd):** jeśli utopiec znajduje się na suchym gruncie, bohaterowie mogą wykonywać wobec niego dobicia po fakcie;
- **naturalne środowisko (woda)**: nigdy nie może zostać zmuszony do zmiany trasy w pościgu pod wodą, działa w wodzie równie sprawnie jak człowiek na lądzie;
- **specjalna zdolność (wezwanie burzy)**: uzasadniając słowem kluczowym może dorzucać dodatkową kartę do testu, nawet jeśli zagrał już kartę z archetypu i/lub z magii;
- **podtopienie:** atak zakończony podbiciem pozwala wciągnąć ofiarę w głębinę – przez kolejną rundę każdy test oparty na Krzepie lub Zręczności musi być deklarowany jako manewr;
- **umiejętności:** *przyroda* (akwen) 9/8+, *wiedza* (akwen i okolice) 9/9+;
- **moc: uderzenie –** wir wodny.

Walka: wręcz 6/10+; obrona: 14.

Pościg: pływanie 12/8+; wytrwałość: 15. Domyślna stawka: zmęczona ofiara zaczyna tonąć.

Dyskusja: *zastraszanie* 9/9+, pozostałe 6/9+; pewność siebie: 18. Celem utopca jest zapewnienie spokoju akwenowi i przegonienie wszystkich, którzy chcą zmienić coś w okolicy. Jeżeli wierzy, że ktoś z żywych może mu pomóc, zgodzi się zawrzeć korzystny dla obu stron układ.

Zombie

W przeciwieństwie do wszystkich innych nieumarłych, zombie może powstać tylko i wyłącznie wskutek celowego działania istoty rozumnej. Stosunek społeczeństwa do zombich zmienia się bardzo, zależnie od czasu i miejsca.

Wygląd: klasyczne, ożywione zwłoki – sztywne i powolne. Zwykle mają zaszyte usta, oczy lub wbity w potylicę klin z runami. Są bezmyślnie posłuszne swemu stwórcy.

Występowanie: bazy geniuszy zła, opuszczone wsie w tropikach, stare katakumby, gułagi we wschodniej Morgowii.

Fakty i mity: test *okultyzmu* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Zombie są bezwzględnie posłuszne swemu twórcy lub osobie wyznaczonej przez zaklęcie ożywiające. Nigdy nie powstają bez magicznej ingerencji.
2. Każdego zombiego ożywia ukryty w czaszce amulet. Jego usunięcie niszczy nieumarłego.
3. Czasami amulet zaszyty jest w mniej typowych miejscach – w ustach lub zamiast serca. Amuletem szangijskich zombie są porcelanowe maski z wymalowanymi twarzami demonów
4. Lemuryjscy wojownicy połykają przed walką amulety, które w razie śmierci pozwalają szamanom ożywić i kontrolować ich ciała.

Horda zombie

Horda truposzy o zaszytych ustach. Prą przed siebie nieubłaganie i bez litości.

Domyślna konfrontacja: walka.

Statysta, nieumarły, bezmyślny, pula 1k10, grupa 10 zombie.

Zdolności:

- **mrowie**: każdy zombie wyeliminowany inaczej niż przez zniszczenie amuletu, wraca w kolejne rundzie;
- **powalenie**: każdy atak z podbiciem powala ofiarę odbierając jej jedną kość z puli;
- **słabość (amulet):** każdy udany mierzony strza w amulet niszczy zombie (wymaga manewru).

Walka: uderzenie 6/10+; obrona: 10.

Pościg: człapanie 3/10+; wytrwałość: 10. Domyślna stawka: zombie porywają ofiarę do siedziby swojego władcy.

Dyskusja: bezmyślne.

Cytaty ze świata gry

Moim zadaniem to skandal, trzymać tych wszystkich morderców i karmić ich za nasze pieniądze! Zdecydowanie lepiej radzą sobie z tym w Morgowii. Tam zbrodniarzy się wiesza, a potem ożywia i dalej – do kopalni albo karczować lasy. Niech przynajmniej po śmierci będzie z nich jakiś pożytek. No, ale oczywiście nasz rząd nie ma dosyć jaj, żeby to zrobić, jeśli tylko ktoś chce znać moje zdanie.

Kiedy umarł był ulubiony ludzki sługa sir Rodericka, pradziad szanownego Księcia Oakwood wielce się wzruszył. Nakazał był Magistrowi Natheonowi z Lyonesse odprawić rytuał, ode którego sługa wstał, by dalej – z poruszającą serce lojalnością – służyć rodzinie Oakwood. Pamiętam go jeszcze, jak sztywnym krokiem przemierzał korytarze i otwierał drzwi przed szanownym ojcem Księcia. Rozpadł się jednak ze starości, kiedym miał ze trzydzieści lat. Nie pamiętam, by kiedykolwiek się odezwał, jednak myślę, że był szczęśliwy, wypełniając swe powołanie sześciokroć dłużej, niż trwa życie istot z jego rasy.

Wielki Zombie

Olbrzymi, przygarbiony troll lub ogr o widocznych oznakach rozkładu, podziurawiony przez kule. W olbrzymich, małpich ramionach trzyma wielką maczetę.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, nieumarły, bezmyślny, pula 2k10; odporność: 3.



Zdolności:

- **przerażający**: wzbudza Strach o ST 15;
- **osiągnięcie:** spektakularny wyczyn (wyłamanie drzwi);
- **powalenie**: za podbicie może odebrać kość z puli ofiary;
- **słabość (amulet):** mierzony strzał w amulet niszczy zombie;
- **nieustępliwy**: nie daje się cofnąć, ani przesunąć;
- **niewrażliwy na ciosy**: obrona przeciw atakom wręcz jest większa o 5;
- **niezniszczalny**: ataki dystansowe nie będące dobiciem nie odbierają znaczników, zamiast tego odbierają jedną kość z następnej akcji zombie;
- **gadżet**: maczeta +3 do *walki**, podbicie odbiera dodatkowy znacznik, zasięg bliski i średni.

Walka: *walka wręcz* 12*/8+; obrona: 14.

Pościg: pościg 6/10+; wytrwałość: 16.

Dyskusja: bezmyślny.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – projekty genialnego golemologa trafiają w niepowołane ręce. Czy technologię zaklinania płytek runicznych można wykorzystać do masowej produkcji zombie?

Ryzyko – samotny fort Akwitańskiego Legionu Kolonialnego od miesięcy broni się przed tubylcami. Tym razem krwawy orczy szaman zamierza ożywić i zwerbować zabitych legionistów.

Salony – bogaty przemysłowiec umiera, jednak testament nie jest korzystny dla jego wspólników. Jak długo uda się ukrywać śmierć prezesa i prowadzić firmę za pośrednictwem jego zombie?

Śledztwa – krwawa masakra w scylijskiej restauracji wydaje się być kolejną odsłoną wojny gangów, dopóki nie okazuje się, że część uczestników nie żyła już od ponad tygodnia. Co łączy nekromantę z niziołkami?

Bestie

Dinozaury (*dinosauria*)

Gdzieś, na nie odkrytym płaskowyżu, od milleniów odciętym od świata, przetrwały gatunki dawno wymarłe, znane współczesnej nauce jedynie z archeologicznych wykopalisk.

Wygląd: istnieją cztery główne typy dinozaurów – poruszający się na czterech nogach olbrzymi roślinożercy, jak diplodok, dwunożni mięsożercy w rodzaju tyranozaura lub raptora, czworonożni roślinożercy, na przykład triceratops, oraz latające pterozaury.

Występowanie: zaginione płaskowyże, niedostępne kaniony, odcięte od świata wąwozy, bezdenne i niezbadane jaskinie, oazy w środku nieprzebytej pustyni, ruiny pradawnych miast przedwiecznych cywilizacji, okolice gorących źródeł za kołem podbiegunowym.

Fakty i mity: test *wiedzy akademickiej* (ST 15) lub *przyrody* (ST 20) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Dinozaury są stałocieplne. Nieważne, wieczorem, czy rano – będą gonić swój posiłek lub bronić terytorium z taką samą zaciekłością.
2. Większość mięsożernych gatunków woli świeże mięso i nie rusza padliny.
3. Większość dinozaurów boi się ognia.
4. Głośne, przenikliwe dźwięki są w stanie odstraszyć nawet największe dinozaury.

Diplodok (*diplodocus stachyriensis*)

Wielki, spokojny roślinożerca. Dwadzieścia pięć ton dinozaura, obgryzającego listki.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, zwierzę, pula 2k10; odporność: 5.

Zdolności:

- **zadeptanie**: za żeton dobita ofiara traci całą Kondycję;
- **kolos**: dokąd biegnie dwudziestotonowy dinozaur? Dokąd chce. Za żeton usuwa dowolną nie będącą gadżetem przeszkodę;
- **niewrażliwość**: broń osobista – można go zranić tylko magią i bronią palną;

- **duże brązowe oczy**: w dyskusji może przeznaczyć podbicie, by oszołomić przeciwnika (zmusić go do odrzucenia karty);
- **łaszenie się**: podbicie (ekspresja) pozwala oszołomić przeciwnika.

Walka: tratowanie 9/10+; obrona: 24. Diplodoki atakują tylko, gdy ktoś zagraża ich młodym.

Pościg: ucieczka 6/10+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *empatia* 9/10+, *ekspresja* 6/10+; pewność siebie: 14. Gra na emocjach, wytrącenie z równowagi. To sympatyczne i urocze stworzenia z wielkimi oczami cielaków. Nie sposób odmówić ich milczącym prośbom o jabłko czy drapanie po szyi. Przegrana konfrontacja to utrata całych zapasów jedzenia, wygrana – zdobycie niecodziennego środka transportu.

Pterodaktyl (*pterosaurus oakrooti*)

Latający gad. Ma wielkie, błoniaste skrzydła o rozpiętości do 25 metrów i metrowej długości dzióbb-pysk. Uwielbia atakować sterowce i balony, a także polować na małpy.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, zwierzę, pula 2k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **latający**;
- **atuty**: nieprzewidywalny, szaleńczy manewr;
- **osamotnienie**: za żeton, po udanym trafieniu porywa ofiarę w powietrze i odlatuje do gniazda. Postać może się wyrywać (*wysportowanie* ST 15, porażka: –1 Kondycji).

Cytaty ze świata gry

„Przez chwilę gdy widziałem zarys jego sylwetki, miałem nadzieję, że był to niegroźny iguanodon, lecz po chwili, gdy ujrzałem zupełnie inny kształt, przekonałem się, jak wielkim ignorantem jestem. Zamiast łagodnego, podobnego do jelenia, roślinożercy ta bestia miała wielki pysk, podobny do ropuszego. Wściekły krzyk i przerażająca wręcz energia jego pogoni upewniły mnie, że to drapieżny mięsożerca, najbardziej przerażająca istota, jaka kiedykolwiek chodziła po tej ziemi."

sir Arthur Conan Doyle, **Zaginiony Świat**

Te stwory żyły tu miliony lat temu i wyginęły. A teraz pan mówi mi, że gdzieś tam żyje ich jeszcze kilka? No cóż, nie pozostaje nam nic innego, jak tylko ułatwić im odzyskanie dobrej reputacji wymarłych gatunków.

Walka: atak 9/9+; obrona: 14. Osamotnienie.

Pościg: latanie 12/8+; wytrwałość: 16. Nieprzewidywalny, szaleńczy manewr.

Dyskusja: atakują tylko sprowokowane lub głodne – w pozostałych przypadkach odlatują. Brak więc okazji, by uciąć pogawędkę.

Raptor (*velociraptor osborni*)

Paskudne stworzenia wielkości indyka. Biega na dwóch tylnych nogach, utrzymując równowagę za pomocą ogona. Pojedynczy raptor, mimo ostrych zębów i szponów, nie jest dużym zagrożeniem. Problem polega na tym, że raptory zawsze polują w stadach.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Statysta, zwierzę, grupa 6 raptorów

Zdolności:

- **przerażający**: wzbudza Strach o ST 10;
- **sfora:** podbicie w pościgu lub walce osłabia przeciwnika (odbiera kość z puli).
- **gonitwa:** +5 do testu pościgu po równym terenie.

Walka: kły i szpony 9/9+; odporność: 12.

Pościg: pościg 12/9+; wytrwałość: 16.

Dyskusja: test przeciwstawny, *zastraszanie* 10/9+ kontra *zastraszanie*. Raptory nie wdają się w konwersacje: uciekają albo atakują.

Tyranozaur (*tyranosaurus regalis*)

Przerażająca maszyna do zabijania. Jego ryk budzi instynktowny lęk w każdym ssaku.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, zwierzę, pula 4k10; odporność: 6.

Zdolności:

- **przerażający**: budzi Strach o ST 30;
- **nietykalność**: postać, która nie ma wyszkolonej *odwagi,* musi deklarować wszystkie ataki w konfrontacji jako manewry;
- **groźny**: może atakować *zastraszaniem 12/8+* w każdym typie konfrontacji;
- **ogłuszający ryk**: raz na scenę atak obszarowy zastraszaniem we wszystkich w zasięgu słuchu (bliski, średni i daleki zasięg);
- **pancerz**: obrona +5*;
- **silne szczęki**: podbicie w walce zdejmuje dodatkowy znacznik
- **królewski jaszczur**: dopóki tyranozaur ma choć jeden znacznik odporności, dobicia można deklarować tylko grając *va banque*.



Walka: kły 12/8+; obrona: 26*.

Pościg: ruch 9/9+; wytrwałość: 16.

Dyskusja: wykluczona.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – legendy o Zaginionym Płaskowyżu od lat powracają echem w klubach podróżników. Ta wielka tajemnica czeka na swojego odkrywcę.

Ryzyko – profesor Percival W. Ethridge został wyśmiany, gdy ogłosił hipotezę, jakoby w Lemurii wciąż żyły dinozaury. Ktoś musi wesprzeć naukowca i przywieźć dowód.

Salony – w lyoneskim Muzeum Historii Naturalnej ma zostać otwarta nowa wystawa, poświęcona dinozaurom. Niestety równocześnie wystawę na ten sam temat urządza klub Jesion i Dąb. Zapowiada się pasjonująca rywalizacja o uznanie publiki.

Śledztwa – znany archeolog, profesor Gustav ven Kripke, zaginął. Okazuje się, że został porwany przez szalonego naukowca, który za pomocą armii magicznie wyhodowanych dinozaurów ma zamiar zniszczyć Alfheim.

Gryf (*leoquila aviata*)

Zwierzę magiczne z rzędu *Chimerae,* rodzaju *leoquila*, będące połączeniem lwa z orłem. Wyposażone w potężne skrzydła, zdolne przetrącić kręgosłup dorosłemu bykowi, dziesięciocentymetrowe pazury i twardy jak stal dziób. Gryfy posiadają – na szczęście – leniwą naturę kotów, dużo śpią i rzadko polują. Są samotnikami.

Wygląd: ciało kotowatego, ze skrzydłami, głową – a czasem i przednimi łapami – drapieżnego ptaka. Gryf szlachetny jest skrzyżowaniem lwa i orła, gryfon miejski to kot zmieszany z sokołem, a gryf atlantydzki to jaguar z cechami kondora.

Występowanie: góry, dachy miast, sawanny.

Fakty i mity: test *przyrody* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Gryfy strzegą swych młodych za wszelką cenę. Gdy pikuje na ciebie gryf, warto uważać na oczy.
2. Gryfa można udomowić, jeśli opiekuje się nim od wyklucia.
3. Gryf nie ściga ofiary poza granice swojego terytorium.
4. Gryfy dostrzegają duchy i potrafią na nie polować.

Gryfony miejskie

Stado dzikich, skrzydlatych kocurów o ostrych dziobach i paskudnych charakterach.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Statysta, zwierzę, grupa 4 gryfonów.

Zdolności:

- **latające** (zwykła szybkość): początkowa trudność trasy zawsze jest dostosowana do szybkości istoty latającej, wszystkie oparte na walce ataki istot naziemnych muszą być deklarowane jako manewry;
- **szarża:** może zaatakować wręcz z zasięgu dalekiego i średniego. Jeśli uzyska podbicie, może wrócić do zasięgu dalekiego;
- **obrona gniazda:** +1k10 w akcjach, których celem jest ochrona młodych przez bezpośrednim zagrożeniem;
- **oślepienie:** (podbicie w ataku pazurami) zmniejsza pulę przeciwnika o 1k10, (podbicie w ataku pazurami) przeciwnik może wykonywać ataki tylko na zasięgu bliskim.

Walka: atak pazurami 6/9+; obrona: 12.

Pościg: nękanie intruzów 9/9+; wytrwałość: 14.



Przykładowa stawka: odnaleźć przedmiot ukryty na terytorium gryfonów.

Dyskusja: wyciąganie jedzenia 9/10+; pewność siebie: 16. Czasami gryfy można przekupić jedzeniem. Warto pamiętać, że jak inne koty, bywają fałszywe.

Gryf sunirski

Szlachetny drapieżnik, który po wypchaniu pięknie prezentuje się przy kominku.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Cytaty ze świata gry

Leoquila są zwierzętami terytorialnymi. W najdzikszych odstępach Lemurii i Atlantydy, w kolczastym gąszczu drzew, znaleźć można dziwaczne budowle – kopce ułożone z gałęzi, polepione błotem i mułem. Te wysokie nawet na sześć metrów, wielopoziomowe piramidy to skomplikowane mieszkania gryfich rodzin. Rodzice opiekują się młodymi przez dwa lata, po czym rozłączają się, pozostawiając młode samym sobie. Prócz cennej krwi, używanej do produkcji thaumicznie aktywnego atramentu, gryfy dostarczają pięknych piór.

Nie, nie wiemy skąd się wziął. Może uciekł z zoo? Zalągł się na dachu trzeciego szybu jakiś rok temu. Nawet żeśmy go polubili, dokarmiamy go czasami resztkami ze stołówki. Czy dyrekcja narzeka? Nie, też go lubią. Od kiedy zżarł starego Kempke, nikt już nie włamuje się nocą kraść węgiel.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – heimburskie zoo ogłasza nagrodę dla osoby, która dostarczy nienaruszone jajo legendarnego czarnego gryfa z Dekanu, świętego zwierzęcia jednego z kultów Jakszów.

Ryzyko – jedna z loży spirytystycznych postanowiła wyeliminować konkurencję, wynajmując płatnego zabójcę, który wykorzystuje tresowane gryfy do namierzania magów.

Salony – na salony zawitała moda na tresowane gryfy. Skrzydlaty pupilek otwiera każde drzwi, a im jest większy, tym lepszy. Mimo oszustw i pierwszych wypadków, szał trwa.

Śledztwa – zabito właścicielkę hodowli gryfów. Kto chciałby śmierci starszej pani, która całe życie poświęciła na podróże po świecie i skupowanie zwierząt? Kto zajmie się jej gryfami?

Przeciwnik, zwierzę, pula 2k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **latający (szybki)**: początkowa trudność trasy zawsze jest dostosowana do szybkości istoty latającej, wszystkie oparte na walce ataki istot naziemnych muszą być deklarowane jako manewry;
- **szarża**: może zaatakować wręcz z zasięgu dalekiego i średniego. Jeśli uzyska podbicie, może wrócić do zasięgu dalekiego;
- **silny cios**: podbicie w teście walki odbiera dodatkowy znacznik;
- **obrona gniazda**: +1k10 w akcjach, których celem jest ochrona młodych przez bezpośrednim zagrożeniem;
- **oślepienie**: (podbicie w ataku pazurami) zmniejsza pulę przeciwnika o 1k10, (podbicie w ataku pazurami) przeciwnik może wykonywać ataki tylko na zasięgu bliskim;
- **osiągnięcie**: ratunek (młode) lub pościg (wysokie góry);
- **osamotnienie:** za żeton gryf porywa ofiarę w górę, sojusznicy nie mogą zagrywać kart, by pomóc ofierze. Zraniony upuszcza ją, upadek to -1 Kondycji;
- **dodatkowe zmysły:** widzi duchy i istoty niewidzialne.

Walka: atak pazurami 9/9+; obrona: 14.

Pościg: polowanie 6/9+; wytrwałość: 14. Stawka: jeśli akurat nie poluje, zależy mu tylko na przepędzeniu intruzów poza swoje terytorium.

Dyskusja: *zastraszanie* 9/10+; pewność siebie: 12. Przy pomocy *ekspresji* i *blefu* można przekonać gryfa, że nie jest się zagrożeniem. Inne strategie mogą sprowokować atak.

KROKODYL (*crocodylidae*)

Niewiele jest zwierząt zdolnych zagrozić człowiekowi. Wśród najgroźniejszych, mało które budzi tak wiele negatywnych emocji, co przerażający mieszkaniec rzek, bagien, mokradeł, a ostatnio również miejskich kanałów: krokodyl.

Wygląd: zielone, pokryte pancerzem bestie, o wielkich paszczach, pełnych ostrych jak brzytwa zębów. Pod powierzchnią wody prawie niewidoczne.

Występowanie: zamulone rzeki, kanały pod wielkimi miastami, ciepłe stawy, rynsztoki miast południa.

Fakty i mity: test *przyrody* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Krokodyle uwielbiają mętną wodę. Podobno w takiej lepiej rozchodzą się zapachy.
2. Uszy tych gadów są bardzo wrażliwe na wszelkie odgłosy zwierząt wodnych. Lepiej zatem unikać pluskania się dla przyjemności.
3. Krokodyle nie pożerają od razu ofiar, najpierw wciągają je do podwodnej nory, by skruszały.
4. Ponoć wielcy szamani otrzymują od boga-krokodyla moc przywołania ducha bestii.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – biały aligator wyszedł z tunelu metra i zaatakował oczekujących na pociąg pasażerów. Czas zrobić coś z niechcianymi mieszkańcami najniższych poziomów Lyonesse!

Ryzyko – w slumsach Khemre rozpoczyna się słynny Targ Tysiąca Złodziei. W tym samym czasie Tajgete wylewa i masy wody (oraz jej mieszkańcy) zalewają dzielnicę biedoty.

Salony – posążek boga-krokodyla to gwóźdź programu aukcji dobroczynnej Kompanii Południowodekańskiej. Problem polega na tym, że prócz filantropów, figurka ściągnęła na licytację bardzo zdenerwowanego szamana.

Śledztwa – w Dolnym Mieście ktoś znajduje odgryzioną dłoń, uczepioną barierki mostu. Rodowy sygnet na palcu wskazuje, że ofiarą był don Valentino di Fumadore, pełnomocnik Rodziny. Co stało się z całą resztą prawej ręki najpotężniejszej Familii?

Cytaty ze świata gry

Ten okaz udało mi się upolować całkiem blisko samego Khemre, gdzie przez dwa długie miesiące terroryzował mieszkańców jednej z wiosek, nie wahając się podpływać do przystani nawet w biały dzień. Bestia ma tak grubą skórę, że jest chyba kuloodporna. Ale w końcu ustrzeliłem potwora– z działka zamocowanego na stateczku pocztowym. Kiedy tragarze oprawiali cielsko, znaleźli w jego żołądku cztery nienaruszone butelki najprzedniejszego akwitańskiego szampana, na który zapraszam do saloniku.

Gruby Baggiolo mógłby coś o tym opowiedzieć. Dwadzieścia pięć lat był gondolierem na Canal Grande. Nie dalej jak cztery lata wstecz wielka jaszczura odgryzła mu rękę w łokciu! Biedak nie mógł wiosłować i skończył tutaj, pod Placem...

Krokodyl lemuryjski (*crocodylus tajgeticus*)

Poszczególne gatunki różnią się od siebie układem zębów i kształtem pyska. Zasadniczo jednak, wszystkie są maszynami do maksymalnie brutalnego i efektywnego zdobywania pożywienia.
Na Atlantydzie żyją kajmany i aligatory, w Dekanie – gawiale, zaś krokodyle podbiły wszystkie kontynenty.

Domyślna konfrontacja: walka.

Statysta, typ, grupa 5 krokodyli.

Zdolności:

- **przerażający**: wzbudza Strach ST 10;
- **pancerz**: obrona +5*;
- **otwarcie**: ukrywa się pod wodą;
- **powalenie**: za podbicie w walce odbiera 1k10 z puli ofiary;
- **unieruchomienie**: za podbicie w walce unieruchamia ofiarę.

Walka: ugryzienie 9/9+; obrona: 19*.

Pościg: ruch na lądzie 6/10+, ruch w wodzie 9/9+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: próby nawiązania rozmowy z krokodylem mogą co najwyżej sprowokować atak.

Mokole (*crocodylothropos rabix*)

Podobno w głębi Lemurii żyją szamani, którzy potrafią przyjąć ducha bestii-krokodyla. Opętani, przechodzą przerażającą przemianę – wyglądają jak

humanoidalne krokodyle, przebrane w obrzędowe stroje szamańskie.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, pula 3k10; odporność: 4,

Zdolności:

- **przerażający**: wzbudza Strach o ST 15;
- **pancerz**: obrona +5*;
- **otwarcie**: ukrywa się pod wodą;
- **powalenie**: podbicie w walce odbiera 1k10 z puli ofiary;
- **unieruchomienie:** podbicie w walce unieruchamia ofiarę;
- **agresywna dyskusja**: za podbicie w dyskusji odbiera dodatkowy znacznik;
- **zawoalowana groźba**: podbicie w ataku zastraszaniem dekoncentruje przeciwnika (który traci kość z puli);
- **wsparcie**: za żeton może wezwać grupę 3 krokodyli;
- **moc:** pocisk (rój węży);
- **dobicie**: unieruchomionego celu;
- **umiejętności**: *blef* 6/9+, *ekspresja* 9/9+, *odwaga* 9/10+, *okultyzm* 9/9+, *przyroda* 12/9+, *spostrzegawczość* 6/9+, *ukrywanie się* 6/10+, *zastraszanie* 9/9+.

Walka: ugryzienie 9/8+, strzelanie 6/10+; obrona: 19*.

Pościg: 6/10+; wytrwałość: 12.

Dyskusja: *blef* 6/9+, *ekspresja* 9/9+; pewność siebie: 16. Kilka zdań w łamanym akwitańskim, ewentualnie koriolskim. Dużo potrząsania kijem, szczerzenia kłów, pokazywania naszyjnika z czaszek i zasuszonej głowy białego misjonarza.

Król Krokodyli (*crocodylus rex*)

Krokodyl-gigant, prehistoryczny potwór, wynaturzenie, które nie powinno istnieć. 25 metrów długości, ogon, który może połamać nogi słonia, paszcza zdolna strzaskać szalupę i połknąć dorosłego ogra na dwa kęsy.

Domyślna konfrontacja: starcie finałowe, trzy etapy.

Przeciwnik finałowy, zwierzę, pula 4k10; odporność: 2/6/4.

Zdolności:

- **przerażający**: wzbudza Strach ST 20;
- **pancerz**: obrona +10*;
- **wsparcie:** raz na starcie wzywa 10 krokodyli;
- **szarża** (Etap 1): podbicie w ataku taranowaniem przewraca łódź;



- **otwarcie** (Etapy 1 i 2): ukrywa się w głębinach;
- **zzniknięcie** (Etapy 1 i 2): w mętnych wodach Tajgete, krokodyl odzyskuje znacznik i może rozpocząć kolejną rundę od otwarcia;
- **powalenie** (Etapy 2 i 3): podbicie w walce odbiera 1k10 z puli ofiary;
- **unieruchomienie** (Etapy 2 i 3): podbicie w walce unieruchamia ofiarę;
- **dobicie** (Etapy 2 i 3): unieruchomionego celu;
- **cios ogonem** (Etapy 2 i 3): atak obszarowy we wszystkich na bliskim zasięgu, trafienie odrzuca na zasięg średni;
- **słabość** (Etapy 2 i 3): brak jednej łuski na brzuchu – nie liczy się tam pancerz, a po ciosie mierzonym można zadeklarować dobicie.

Starcie finałowe:

Etap 1: wzywa wsparcie i czai się pod wodą, próbując przewrócić łódź – taranowanie 9/8+; obrona: 26*. Odporność: 2.

Etap 2: niszczy łódź i atakuje wprost – ugryzienie 12/8+, ogon 9/8+; obrona: 26* (słabość: 16). Odporność: 6. Dobite postaci tracą 1K i lądują w norze.

Etap 3: walka w norze Króla Krokodyli. Trudne warunki (nie dotyczą krokodyli) – ugryzienie 12/8+, ogon 9/8+; obrona: 26*. Strach, powalenie, unieruchomienie, cios ogonem. Odporność: 4. Postać, która spędzi całą rundę w drugiej linii, nie wykonując żadnych akcji, odzyskuje znacznik.

Leszy (*genius sylvanus*)

Duch, strzegący matecznika, opiekun wszystkich zwierząt i roślin lasu. Jest także patronem myśliwych

i ludzi żyjących w zgodzie z przyrodą. Wydaje się, że każdy większy kompleks leśny ma swojego leszego.

Wygląd: leszy zmienia się, zależnie od tego, jak pradawny i dziki jest las. Zwykle objawia się jako stary, mądry myśliwy lub wielki i majestatyczny żbik. Tylko legendarny leszy ze slawijskiej Puszczy Dębowej nigdy nie przyjął ludzkiej postaci.

Występowanie: slawijski matecznik, najgłębsze lasy, uroczyska i słoneczne polany. Nie pojawia się nigdzie poza granicami Slawii.

Fakty i mity: test *przyrody* (ST 15) lub *okultyzmu* (ST 20) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Wszystkie istoty lasu, łącznie z biesami, służą leszym.
2. Leszy pojawiają się zwykle w jednej z dwóch postaci – starego myśliwego lub wielkiego żbika.
3. Nikt nigdy nie znalazł martwego leszego, ale w katedrze w Gnieździe znajdują się dwa gigantyczne rogi leszego-żubra.
4. Leszy z Puszczy Dębowej objawia się wyłącznie jako żubr, wielki jak góra.

Stary Myśliwy - leszy w ludzkiej postaci

Wysoki, brodaty, barczysty mężczyzna. Na oko dobiega sześćdziesiątki i mimo wieku trzyma się prosto. Na ramieniu nosi fuzję misternej roboty. Ubrany jest w ciemnozieloną kurtkę, brązowe spodnie i długie buty, na głowie ma zielony kapelusz z bażancim piórkiem. Jego włosy mają lekko zielonkawy odcień, a zraniony krwawi żywicą.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Cytaty ze świata gry

Mówi się, że nie ma w slawijskich puszczach istoty potężniejszej niż leszy. Tury, wilki, żbiki, a nawet biesy nie mogą się z nim równać. Miejscowi utrzymują, że te stworzenia to duchy opiekuńcze i słudzy matecznika – pradawnego lasu. RTKA płaci dziesięć tysięcy wotańskich marek za żywy okaz.

A wtedy Justus pochylił się nad Piastunem i rzekł mu: 'Zgładziłeś smoka, wysłannika mojego wroga. Jego klątwa będzie zawsze ciążyć nad twą ziemią, ale ja daję ci mojego sługę, w którym zawsze będziesz mieć pomoc i ratunek'. To rzekłszy wskazał Sylvanusowi las i powiedział: 'Odtąd to będzie twój dom, a ci ludzie będą twoim ludem. Broń swego domu i swego ludu'.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – jak co roku, podczas polowania w Puszczy Dębowej wyrusza wyprawa na leszego. Tym razem ducha lasu chce schwytać RTKA.

Ryzyko – zagraniczna firma organizuje specjalne polowania w Slawii, dla bankierów, przemysłowców i dygnitarzy. Poszukiwani są ludzie, którzy zadbają o bezpieczeństwo klientów.

Salony – burza śnieżna zaskakuje kulig noworoczny w dworku myśliwskim, w samym sercu slawijskiej głuszy. Na przyjęciu pojawia się leszy, mocno oburzony ostatnią wycinką drzew. Czy przyroda może stanąć na drodze rozwoju?

Śledztwa – lasy pod Widlicą zaczynają usychać. Wiele wskazuje, że jest to wynik czyjejś celowej działalności. Kto byłby na tyle szalony, by zabić cały las?

Przeciwnik, pula 4k10; odporność: 6.

Zdolności:

- **zmiana kształtu:** za żeton może zmienić się w żbikuna. Odzyskuje wtedy jeden znacznik odporności. Poza konfrontacją zmiana nie wymaga wydania żetonu;
- **zdolność specjalna (władza nad pogodą):** uzasadniając słowem kluczowym może dorzucać dodatkową kartę do testu, nawet jeśli zagrał już kartę z archetypu i/lub z magii;
- **zważcie na moje słowa:** raz na sesję atak obszarowy ekspresją;
- **zawoalowana groźba:** może wykorzystać podbicie w ataku zastraszaniem by osłabić przeciwnika (cel traci kość z puli);
- **gra na emocjach:** może wykorzystać podbicie w teście ekspresji, by oszołomić przeciwnika (cel musi odrzucić kartę);
- **serce lasu:** leszy jest odporny na wszystkie formy zastraszania;
- **wsparcie**: raz na scenę leszy może przywołać grupę 6 leśnych zwierząt – wilków, niedźwiedzi lub dzików;
- **słabość**: technomagia;
- **umiejętności:** *empatia* 12/8+, *przyroda* 15/8+, *spostrzegawczość* 15/8+, *ukrywanie się* 15/8+.
- **nieśmiertelny: z**abity zmienia się w stos liści i gałązek, po czym odradza w sercu matecznika.

Walka: fuzja 6/9+; obrona: 20.

Pościg: 6/10+; wytrwałość: 20.

Dyskusja: *ekspresja* 12/8+; *perswazja* 9/8+, *zastraszanie* 9/8+; pewność siebie: 30.

Żbikun – leszy w postaci zwierzęcej

Żbikun jest dużo większy od zwykłego żbika, mierzy około dwóch metrów w kłębie. Uwagę zwracają jarzące się na zielono oczy oraz siwa grzywa, przypominająca nieco lwią. Żbikun porusza się bezszelestnie, a jego umaszczenie ułatwia mu ukrywanie się w lesie.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, pula 4k10; odporność: 6.

Zdolności:

- **zmiana kształtu**: za żeton może przybrać ludzką postać. Poza konfrontacją zmiana nie wymaga wydania żetonu;
- **przerażający**: wzbudza Strach ST 15;
- **jedność z lasem**: na terenie swojego lasu może raz na rundę wykonać darmową akcję ruchu;
- **zdolność specjalna (władza nad roślinnością)**: uzasadniając słowem kluczowym może dorzucać dodatkową kartę do testu, nawet jeśli zagrał już kartę z archetypu i/lub z magii;
- **wsparcie**: raz na scenę leszy może przywołać grupę 6 leśnych zwierząt – wilków, niedźwiedzi lub dzików;
- **słabość**: technomagia;
- **umiejętności**: *przyroda* 15/8+, *spostrzegawczość* 18/7+, *ukrywanie się* 18/7+;
- **nieśmiertelny**: zabity zmienia się w stos liści i gałązek, po czym odradza się w sercu matecznika.



Walka: kły i pazury 6/9+; obrona: 20.

Pościg: 12/8+; wytrwałość: 30.

Dyskusja: *ekspresja* 6/10+, *empatia* 12/8+, *perswazja* 6/10+, *zastraszanie* 6/10+; pewność siebie: 20.

Pradawny Żubr – leszy Puszczy Dębowej

Niewielu ludzi miało szansę zobaczyć leszego w tej postaci, każdy z nich na pewno zapamięta jednak to zdarzenie do końca życia. Leszy to gigantyczny żubr, któremu szczyty najwyższych sosen sięgają brzucha. Szacuje się, że ma około 80 metrów w kłębie, a jego rogi mierzą do 150 metrów.

Domyślna konfrontacja: konfrontacja finałowa.

Przeciwnik finałowy, pula 6k10; odporność: 6/6/6.

Zdolności:

- **zdolność specjalna (władza nad roślinnością)**: uzasadniając słowem kluczowym może dorzucać dodatkową kartę do testu, nawet jeśli zagrał już kartę z archetypu i/lub z magii;
- **zmiana kształtu**: za żeton może zmienić się w żbikuna. Odzyskuje wtedy jeden znacznik odporności. Poza konfrontacją zmiana nie wymaga wydania żetonu;
- **wsparcie**: raz na scenę leszy może przywołać grupę 6 leśnych zwierząt – wilków, niedźwiedzi lub dzików;
- **otwarcie**: stado kruków, atak obszarowy na wszystkich zasięgach 9/8+;
- **nietykalność**: aby po raz pierwszy zaatakować leszego trzeba wydać żeton;
- **niezniszczalny**: ataki fizyczne nie odbierają znaczników, leszego trzeba od razu dobić;
- **dobicie**: każdy atak na bliskim zasięgu;
- **majestatyczny**: wzbudza Strach o ST 30;
- **oplątanie**: jeśli leszy ma pika ♠wszyscy przeciwnicy na wskazanym zasięgu muszą wykonać test *wysportowania* o ST 20 lub zostaną oplątani przez pnącza i utracą 1k10 z puli;
- **duch lasu**: leszego nie można dogonić, można go tylko podejść - w pościgu ataki oparte na wysportowaniu lub pojazdach nie przynoszą żadnych efektów;
- **ciernie**: za żeton wszyscy unieruchomieni przeciwnicy tracą 1 Kondycji;
- **tratowanie**: może atakować tratowaniem w każdym typie starcia;
- **stado ptaków**: za żeton +10 do testów *spostrzegawczości*.

Starcie finałowe:

Etap 1: trzeba zbliżyć się do leszego na odległość strzału – pościg. *Spostrzegawczość* 12/8+; wytrwałość: 20. Odporność: 6.

Etap 2: unosi się mgła, z której wyłania się leszy w otoczeniu orszaku dzikich zwierząt - walka. Ataki dzikich zwierząt 9/8+; obrona: 20. Odporność: 6.

Etap 3: oko w oko z majestatycznym duchem lasu. Sama myśl o ataku wydaje się świętokradztwem. Starcie *va banque*. Tratowanie 12/7+; obrona: 20; Odporność: 6. Nie wiadomo, co stanie się w momencie śmierci leszego. Można też próbować nawiązać kontakt z leszym - dyskusja oparta na *ekspresji* lub *przyrodzie*) – *empatia* 9/8+; pewność siebie: 18. Wygrana pozwala skłonić leszego do zatrzymania się lub zmiany trasy.

Lewiatan (*gigantoceti borealis*)

Morskie głębiny to kolejna biała plama na mapach posiadłości ras rozumnych. Mroczne otchłanie mórz i oceanów skrywają niezbadane zagadki, wielkie bogactwa i przerażające stwory – na przykład lewiatany.

Wygląd: ogromne stworzenia, żyjące w morskich głębinach. Maja poziome płetwy, podobnie jak kaszaloty i wieloryby, są jednak od nich większe, bardziej drapieżne i – jak się zdaje – inteligentniejsze.

Występowanie: morza i oceany.

Fakty i mity: test *przyrody* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Polowania na lewiatany są źródłem wielkich bogactw – mięso, olej oraz cenny olbrot (tłuszcz z głowy), które z nich się pozyskuje, to przedmioty pożądania wielu łowców.
2. Choć marynarka Alfheimu oficjalnie się do tego nie przyznaje, podobno używała tresowanych lewiatanów w czasie Wielkiej Wojny,
3. Lewiatany nigdy nie atakują bezbronnych statków pasażerskich i rybackich, ich celem są prawie wyłącznie okręty wojenne.
4. Istnieją teorie, które przyznają tym wielkim ssakom inteligencję porównywalną z ludzką czy elfią, jednak do tej pory nikt nie zdołał się z lewiatanami porozumieć,

Pomysły na przygody:

Eksploracja – polowania na wieloryby i lewiatany na mroźnej Północy, walka o olej z piratami i buntownikami z Ligi Wolnych Hrabstw, pościg za legendarnym białym lewiatanem.
Ryzyko – młody lewiatan wpływa do portu w Ys, zagrażając całemu miastu. Trzeba grupy sprytnych śmiałków, żeby w jakiś sposób rozwiązać ten kryzys.
Salony – po wakacjach spędzonych w akwitańskim kurorcie, panna Oakroot i jej matka gorąco agitują, aby zaprzestać mordowania lewiatanów. Gromadzą wokół siebie lobby, które ma na celu wprowadzenie zakazu polowań na te zwierzęta.
Śledztwa – szajka przemytników szmugluje podrabiany olbrot z Shang In. Transporty są tak duże, że mogą zagrozić kilku przemysłowcom z Wanadii.

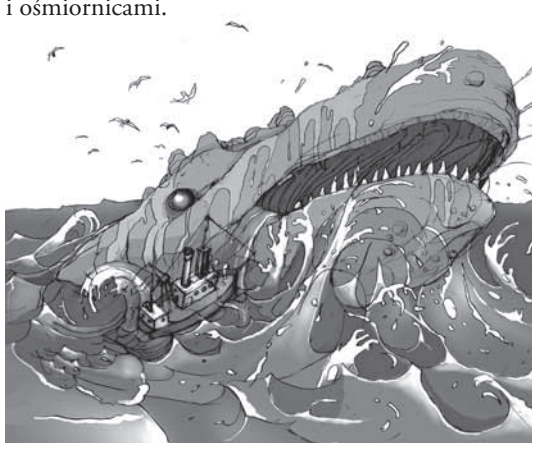
Cytaty ze świata gry

Mówią, że Scylla i Charybda to największe morskie potwory, że każda z tych poczwar może na raz połknąć rybacki kuter. No, a przecież Morze Wewnętrzne jest małą kałużą w porównaniu do Oceanu Tetydzkiego. Nawet nie chcę wiedzieć, co za bydlaki żyją na tych wodach.

W rejonie operacyjnym straciliśmy siedem stawiaczy min i trzy statki zaopatrzenia. Wysłany w rejon kieszonkowy pancernik HMS Mancaster od sześciu godzin nie meldował. Proszę o autoryzację rozkazu skierowania w rejon działań sterowca wsparcia, celem dokonania rozpoznania lotniczego. Być może to znowu lewiatany atakują nasze okręty.

Lewiatan, morska bestia

Gigantyczny pływający ssak, którego ulubionym zajęciem wydaje się być walka z wszelkimi możliwymi wyzwaniami: atakowanie statków wojskowych, wyścigi z transoceanikami i nisko lecącymi sterowcami, zmagania z gigantycznymi kałamarnicami i ośmiornicami.



Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, zwierzę, pula 4k10; odporność: 6.

Zdolności:

- **przerażający**: budzi Strach o ST 15;
- **niezniszczalny**: nie traci znaczników na skutek zwykłych ataków, trzeba go od razu dobić;
- **otwarcie**: w głębinach;
- **taranowanie**: za żeton, po udanym ataku z podbiciem może wywrócić jednostkę pływającą do wielkości kutra;
- **zniknięcie**: może ukryć się pod falami by odzyskać znacznik. Jego następny atak traktuje się jak otwarcie – nieprzygotowani bohaterowie nie mogą go atakować;
- **dobicie**: połknięcie – postaci znajdujące się w wodzie;
- **słabość**: broń ciężka (działka, harpuny parowe).

Walka: taranowanie 9/8+, połknięcie 9/9+; obrona: 20.

Pościg: pływanie 12/8+; wytrwałość: 20.

Dyskusja: próby nawiązania porozumienia z lewiatanami są raczej tematem na przygodę, niż konfrontację.

Skrzydlate małpy (*simiae pennatae*)

Chimeryczne odmiany małp i małpiatek można spotkać właściwie na każdym kontynencie. Najwięcej gatunków skrzydlatych małp żyje w Lemurii.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – trasa ekspedycji przebiega przez teren zamieszkały przez kolonię skrzydlatych małp. Oswojone, stałyby się pomocnikami idealnymi, póki co jednak, stanowią prawdziwe utrapienie.

Ryzyko – masa spadkowa znanego podróżnika zawiera mapę wiodącą ponoć do Zaginionego Aksum. Do mapy dołączono złotą figurkę, przedstawiającą przysadzistą, skrzydlatą istotę.

Salony – w Lemurii odnaleziono spadkobiercę zaginionych przed laty arystokratów. Niestety, młody lord, wychowany przez skrzydlate małpy, nad kulturalną konwersację przedkłada bujanie się na żyrandolach i kleptomanię.

Śledztwa – miastem wstrząsa seria zuchwałych kradzieży. Świadkowie są zgodni tylko do jednego szczegółu: feralnego dnia słyszeli dźwięki katarynki.



Wygląd: małpy wszystkich typów i odmian, z pierzastymi lub błoniastymi skrzydłami.

Występowanie: dżungle, wesołe miasteczka, ogrody zoologiczne.

Fakty i mity: test *przyrody* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Skrzydlate małpy uwielbiają kraść ciekawe przedmioty. Ujmując rzecz delikatnie: to złośliwe, małe diabły.
2. Czasem dają się przekupić bananami lub błyskotkami.
3. Zagrożone, starają się wciągnąć pościg na terytorium innego drapieżnika.
4. Podobno w sercu Zaginionego Aksum żyją śmiertelnie groźne skrzydlate goryle.

Skrzydlate makaki

Rozwrzeszczana banda makaków ze skrzydłami, mieniącymi się wszystkimi barwami tęczy.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Statysta, zwierzę, grupa 6 małp.

Zdolności:

- **latające (zwykła szybkość)**: początkowa trudność trasy zawsze jest dostosowana do szybkości istoty latającej, wszystkie oparte na walce ataki istot naziemnych muszą być deklarowane jako manewry;
- **otwarcie (kradzież)**: jeśli bohaterowie nie wypatrzyli w porę małp, te wykonują atak (manewr) oparty na *złodziejstwie* 9/9+ zamiast normalnego

Cytaty ze świata gry

Stój! Oddaj to natychmiast! Nie masz pojęcia ile to kosztuje! Stój... dobra małpka, taś, taś... masz tu banana, dobry banan, mniam, mniam... no, oddaj mój mikroskop... dobra mał... Stój ty diable! Do diaska, jak ja nienawidzę Lemurii! Janie, strzelbę!

Jeśli dokładniej przyjrzeć się eksponatowi, widać, że to oszustwo. Żadna ze skrzydlatych małp nie osiąga takich rozmiarów, to pewne. Ktoś najwidoczniej przytwierdził skrzydła wiwerny do wypchanego goryla. Jedyne, co może w tej sytuacji wzbudzić podziw, to biegłość oszusta – prawie nie widać szwów.

ataku. Udany test oznacza że zwierzęta porywają wybrany przedmiot lub gadżet i rzucają się do ucieczki;

- **umiejętności**: *ekspresja* 6/10+, *złodziejstwo* 9/9+;
- **wsparcie (lew):** jedną z ulubionych sztuczek tych małpiszonów jest zaprowadzenie ścigających ich istot przed wielkiego drapieżnika. Za żeton mogą przyciągnąć uwagę lwa – samotnika.

Walka: ugryzienie 3/10+; obrona: 10.

Pościg: ucieczka 9/10+; wytrwałość: 15.

Dyskusja: *ekspresja* 6/10+; pewność siebie: 10 +liczebność grupy. Opierając się na *blefie* i *perswazji* można skłonić małpy do wymiany skradzionego przedmiotu na inny.

Legendarna skrzydlata małpa z Aksum

Niemal dwumetrowy goryl z czarnymi jak noc, błoniastymi skrzydłami. Gdy odsłania kły, mógłby przestraszyć demona.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, zwierzę, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **latający**: (zwykła szybkość): początkowa trudność trasy zawsze jest dostosowana do szybkości istoty latającej, wszystkie oparte na *walce* ataki istot naziemnych muszą być deklarowane jako manewry;
- **atak dystansowy**: miotane kamienie, zasięg średni;
- **regeneracja** (ryk zwycięstwa): bezpośrednio po udanym ataku może poświęcić akcję, żeby odzyskać znacznik;
- **riposta**: podczas walki, po każdym nieudanym ataku przeciwnika, może zużyć akcję by przeprowadzić natychmiast kontratak z modyfikatorem +5;
- **przerażający**: wzbudza Strach o ST 25;
- **osiągnięcie**: polowanie (czarna dżungla);
- **niewrażliwość**: ataki oparte na perswazji i zastraszaniu automatycznie uznaje się za nieudane i nie powodują one żadnych efektów;
- **silny cios (ugryzienie)**: podbicie (*walka*) odbiera dodatkowy znacznik;
- **zamaszysty cios**: (uderzenie): atak może trafić więcej niż jeden cel na wybranym bliskim zasięgu. Za każde podbicie atak trafia kolejny cel, którego obrona nie jest większa od obrony pierwszego trafionego przeciwnika.

Walka: ugryzienie 6/8+, uderzenie 12/8+, rzucanie 9/10+; obrona: 20.

Pościg: pościg 9/9+; wytrwałość: 15.

Dyskusja: *zastraszanie* 9/10+, *empatia* 6/10+; pewność siebie: 14. Niewrażliwość na *zastraszanie* i *perswazję*. Krążą legendy o małpach z Aksum, które zakochały się w człowieku. To jedyna strategia, którą warto rozważać.

Zwierzyna łowna

Statystyki zwierząt przedstawionych w tym podrozdziale należy potraktować jako typowe dla danego typu stworzeń. Jeśli na sesji pojawia się stado kojotów – średniej wielkości drapieżników – można użyć statystyk psa. W każdym przypadku zasugerowaliśmy kilka innych gatunków zwierząt, do których pasują te same statystyki.

Fakty i mity: test *przyrody* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Podstawowe informacje o występowaniu i agresywności/płochliwości zwierzęcia.
2. Dokładne informacje o diecie, zwyczajach, śladach i innych cechach ułatwiających zauważenie śladów zwierzęcia.
3. Sposób pozwalający wycofać się bez spłoszenia/sprowokowania ataku.
4. Niezawodny sposób na podejście zwierzęcia.

Antylopa (gazela, sarna, jeleń)

Szybki, płochliwy roślinożerca.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Statysta, zwierzę, grupa 5 antylop.

Zdolności:

- **otwarcie:** w oddali na sawannie, gotowe do ucieczki;
- **sprint**: podbicie w teście ucieczki zdejmuje dodatkowy znacznik;
- **umiejętności**: spostrzegawczość 10/8+;
- **szybkość**: za podbicie w teście ucieczki może zmienić trudność trasy;
- **przeciwnik (opcjonalne)**: osiągnięcie – ucieczka, pula 2k10; odporność: 2.

Walka: szarża rogami 3/10+; obrona: 10.

Pościg: ucieczka 12/8+; wytrwałość: 16.

Dyskusja: *empatia* (wyczucie zagrożenia) 9/10+; pewność siebie: 14. Łagodne zachowanie i smakołyki pozwalają obłaskawić antylopę. Każda inna strategia powoduje ucieczkę.

Bizon (byk, bawół, olbrzymi guziec)

Duży, ciężki przeżuwacz. Rozpędzony jest właściwie nie do powstrzymania.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, zwierzę, pula 2k10; odporność: 5.

Zdolności:

- **szarża**: (średni zasięg): po ruchu ze średniego zasięgu może wykonać darmowy atak, udany atak zdejmuje dwa znaczniki;
- **riposta**: podczas walki, po każdym nieudanym ataku przeciwnika, może zużyć akcję by przeprowadzić natychmiast kontratak z modyfikatorem +5;
- **gruba skóra**: pancerz +2*;
- **osiągnięcie:** pościg (sawanna).

Walka: tratowanie 9/10+, rogi 9/9+; obrona: 16*.

Pościg: pościg 6/8+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: test przeciwstawny *empatia* 6/10+ przeciw *ekspresji*. Jeśli postać wygra, bizon nie widzi w niej zagrożenia i zaczyna ją ignorować. W przeciwnym wypadku atakuje.

Cytaty ze świata gry

Hodowlą cerberów wotańskich zajmujemy się od czterdziestu lat. Na bieżąco śledzimy wszystko, co związane jest z rozwojem tej wspaniałej rasy. W 1889 roku mogliśmy sobie pozwolić na zakup suki z hodowli Heilige Turme, która spełnia nasze oczekiwania pod względem psychiki jak i eksterieru. Mamy nadzieję, że okazy z naszej hodowli uszczęśliwią swoich przyszłych właścicieli, czego bardzo byśmy sobie życzyli.

W tej gablocie widzą państwo przepiękny egzemplarz Smilodona Wanadiensis. Te wspaniałe stworzenia zasiedlały onegdaj większą część naszego kontynentu i były bez wątpienia najbardziej groźnymi drapieżnikami, z jakimi kiedykolwiek przyszło nam się mierzyć. Dzięki kunsztowi naszego taksydermisty ten okaz tygrysa szablozębnego wygląda zupełnie jak żywy.

Cerber Wotański (wielki wilk, hiena cesarska)

Trójgłowy pies wielkości młodego cielaka. Rasa hodowana do stróżowania i walki, okryła się wyjątkową niesławą jako ulubione maskotki bojowych strzyg ven Riera.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, zwierzę, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **dodatkowe zmysły:** wyczuwają istoty niewidzialne i duchy;
- **nieustępliwe natarcie**: jeśli atak ugryzieniem zakończył się podbiciem, a w puli została mu jeszcze jakaś kość, może natychmiast zaatakować z premią +5;
- **chwyt**: podbicie w teście ataku może sprawić, że ofiara zostaje unieruchomiona. Cerber może równocześnie pochwycić dwie ofiary;
- **osiągnięcia**: walka (w obronie terytorium), dyskusja nadzwyczajna! (zastraszanie, pojedynek spojrzeń, własne terytorium);
- **trzy głowy (cerber)**: osłabienie (podbicie), oszołomienie (podbicie);
- **wsparcie (wielki wilk itp.)**: raz na scenę wzywa sforę psów;
- **węch**: +5 do testów przy próbach tropienia.

Walka: ugryzienie 12/9+; obrona: 14.

Pościg: ruch 9/10+; wytrwałość: 12.

Dyskusja: *zastraszanie* 9/9+; pewność siebie: 16. Przegrany musi się wycofać.

Goryl (orangutan, gigantyczny leniwiec)

Olbrzymi, mniej więcej człekokształtny roślinożerca, złożony z pół tony mięśni i paskudnego charakteru.



Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, zwierzę, pula 2k10; odporność: 3.

Zdolności:

- **siłacz**: może dokonywać niezwykłych wyczynów siłowych, za żeton może przewrócić ciężarówkę, rozerwać stalowy łańcuch czy wskoczyć na piąte piętro budynku;
- **atak dystansowy**: kamienie, belki i wszystko, co wpadnie w łapy (średni zasięg);
- **zamaszysty cios:** za każde podbicie może zaatakować dowolnego przeciwnika o obronie nie większej od jego pierwotnego celu;
- **przerażający ryk**: raz na scenę atak obszarowy zastraszaniem;
- **osiągnięcie**: walka (o samice);
- **król dżungli** (opcjonalne): jeśli odbierze wszystkie znaczniki przeciwnikowi, natychmiast zyskuje 1 żeton;

Walka: uderzenie 9/9+, rzucanie 9/10+; obrona: 16.

Pościg: ruch 9/10+; wytrwałość: 14. Goryl goni przeciwnika, dopóki nie wypędzi go ze swojego terytorium.

Dyskusja: *zastraszanie* 6/10+; pewność siebie: 18. Goryle są ciekawskie i jeśli przekonać je, że nie jest się dla nich zagrożeniem, mogą tolerować ludzi.

Lew (tygrys, lampart, jaguar, puma)

Wielki kotowaty drapieżnik.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, zwierzę, pula 2k10; odporność: 3.

Dla niedźwiedzi grizzly, tygrysów szablastozębnych oraz podobnych potworów – pula: 4k10; odporność: 6.

Zdolności:

- **powalenie**: za podbicie może powalić przeciwnika, zmniejszając jego pulę o 1k10;
- **rozdzieranie**: atakując powalonego przeciwnika może deklarować dobicie po fakcie;
- **osiągnięcie**: polowanie na sawannie (pościg, sawanna);
- **ryk**: za żeton obszarowy atak zastraszaniem na bliskim zasięgu, nie musi deklarować manewru w żadnym rodzaju konfrontacji. Podbicie w tym ataku oznacza że cel traci też kartę z ręki;
- **szarża (średni zasięg)**: w walce po ruchu ze średniego zasięgu może wykonać darmowy atak;
- **umiejętności**: *odwaga* 9/10+;
- **wsparcie** (lew): raz na starcie. Do lwa przyłącza się stado trzech lwic – statystów.
- **silny cios (niedźwiedź)**: podbicie w walce odbiera dodatkowy znacznik.

Walka: atak 9/9+; obrona: 16.

Pościg: pogoń 6/10+; wytrwałość: 16.

Dyskusja: *odwaga* 9/10+, *zastraszanie* 9/9+; pewność siebie: 16. Przegrany wycofuje się.

Lwice

Samice, mniejsze niż lwy, lecz bynajmniej nie mniej groźne.

Domyślna konfrontacja: walka.

Statysta, zwierzę, pula 1k10, grupa 3 lwic.

Zdolności:

- **asysta**: gdy lwice asystują lwu podczas pościgu, każde podbicie uzyskane przez lwice dodaje +2 do następnego testu lwa;
- **obrona młodych**: lwice, walczące w obronie młodych przed bezpośrednim zagrożeniem, dostają dodatkową 1k10.

Walka: ugryzienie 6/9+; obrona: 14.

Pościg: pogoń 9/10+; wytrwałość: 18.

Dyskusja: *odwaga* 6/10+; pewność siebie: 14. Przegrany wycofuje się.

Niedźwiedź (tygrys szablozębny)

Wielki drapieżnik.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, zwierzę, pula 4k10; odporność: 6.

Zdolności:

- **atuty**: zamaszysty cios, niepokorny, zawoalowana groźba.
- **szarża**: karta: 2–10 z zasięgu średniego, W–As z zasięgu dalekiego. Dwa podbicia w teście ataku pozwalają mu zakończyć walkę na zasięgu średnim;
- **rozdzieranie**: raz na scenę, po ataku zakończonym dwoma podbiciami ofiara traci 1 punkt Kondycji;
- **dobicie**: podczas rozdzierania;

Walka: szpony i kły 12/8+; obrona: 18.

Pościg: 6/8+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *zastraszanie* 12/10+, *empatia* 6/10+; pewność siebie: 16. Jeśli jest najedzony, chce tylko przepłoszyć intruza. Można go wówczas przekonać, że nie jest się zagrożeniem. W innych przypadkach dyskusja niemożliwa.

Olbrzymi orzeł (sęp, kondor)

Wielkie stworzenie z ostrymi szponami i dziobem.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, zwierzę, pula 2k10; odporność: 2.

Zdolności:

- **latający** (szybki): początkowa trudność trasy zawsze jest dostosowana do szybkości istoty latającej, wszystkie oparte na walce ataki istot naziemnych (nie latających) muszą być deklarowane jako manewry;
- **atak od słońca**: +5 do aktywnej obrony w walce i pościgach;
- **szarża**: może atakować z dowolnego zasięgu, za podbicie kończy atak na zasięgu średnim;
- **oślepienie**: (podbicie w ataku pazurami) zmniejsza pulę przeciwnika o 1k10, (podbicie w ataku pazurami) przeciwnik może wykonywać ataki tylko na zasięgu bliskim.

Walka: atak pazurami 9/10+; obrona: 12.

Pościg: ma sens tylko, gdy postaci próbują ukryć się przed wypatrującymi ich z powietrza drapieżnikami – *spostrzegawczość* 12/8+; wytrwałość: 16.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – nowo otwarte biuro podróży organizuje Safari w weekend. Oferuje podróż sterowcem, nieskończone przestrzenie lemuryjskiej sawanny, polowania, wieczory pod namiotami, magicznie schłodzone piwo w upalny dzień, po ustrzeleniu największej antylopy po tej stronie Tajgete.

Ryzyko – po Dekanie od lat krążą opowieści o legendarnym cmentarzysku słoni. Setki ton kości słoniowej to stawka, która przemawia do kolonistów, przemytników, powstańców i wielu innych. Rozpoczyna się wyścig.

Salony – ekipa filmowa wybiera się do Lemurii, aby w przepięknych sceneriach nakręcić nowy epicki romans. Blichtr, spiski, romanse i przepych filmowego miasteczka wśród dzikich zwierząt sawanny.

Śledztwa – jeden z największych wotańskich myśliwych zostaje znaleziony w swoim gabinecie, z rogiem bizona wbitym w pierś. Czy to dziwne zabójstwo ma jakikolwiek związek z winladzkim szamanem, który przybył do miasta z wędrownym cyrkiem?

Dyskusja: to dziki ptak. Nałożenie mu na głowę kaptura ucina wszelką dyskusję.

Olbrzymia ośmiornica (kraken)

Głowonóg z mackami na kilkanaście metrów.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, zwierzę, bezmyślne, pula 3k10; odporność: 8.

Zdolności:

- **otwarcie**: ukrywa się pod wodą, podbicie w teście ataku oznacza pochwycenie;
- **atak dystansowy**: macki mogą atakować cele na bliskim i średnim zasięgu;
- **pochwycenie**: (podbicie w ataku macką) daje potworowi przewagę – dodatkową kość na następną rundę, wyrwanie się z pochwycenia to manewr;
- **dobicie**: pochwycone postaci postaci, atak dziobem;
- **przyciągnięcie**: każdy udany atak macką przyciąga postać z zasięgu średniego na bliski;
- **przerażający**: wzbudza Strach o ST 20;
- **nie do zabicia**: ST dobicia zwiększa się o +10;
- **niewrażliwość**: ataki bez broni;
- **atrament**: w pościgach niedeklarowane dobicia podczas ucieczki;

- **osiągnięcie**: walka (wyciąganie ludzi z łodzi);
- **macki**: raz na scenę atak obszarowy we wszystkich, na bliskim i średnim zasięgu.
- **słabość**: na lądzie każdy atak może być niedeklarowanym dobiciem.

Walka: ramiona 12/8+, dziób 9/8+; obrona: 18.

Pościg: pływanie 9/9+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: brak płaszczyzny porozumienia.

Słoń (mamut, hipopotam, nosorożec)

Wielki, zwodniczo łagodny roślinożerca.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, zwierzę, pula 3k10; odporność: 6.

Zdolności:

- **szarża**: może atakować z dalekiego lub średniego zasięgu, nie poświęcając akcji na ruch. Podbicie w teście ataku pozwala mu zakończyć atak na zasięgu średnim.
- **potężny cios**: podbicie w walce odbiera dodatkowy znacznik (max. 2 znaczniki);
- **gruba skóra**: pancerz +5*;
- **taranowanie**: (podbicie w walce i pościgu) pozwala zniszczyć osłonę, przewrócić pojazd itp.

Walka: szarża 9/7+, trąba i kły 9/9+ obrona: 25*.

Pościg: pościg 9/10+; wytrwałość: 20. Częstą stawką jest utrata sprzętu, namiotów, pojazdów.

Dyskusja: *empatia* 9/10+, *zastraszanie* 9/10+; pewność siebie: 18. Przy pomocy *ekspresji* i *perswazji* można próbować przekonać słonia, że nie jest się zagrożeniem. Daje się oswoić.

Wilk (pies, hiena, szakal)

Stadny drapieżnik lub padlinożerca.

Domyślna konfrontacja: walka.

Statysta, zwierzę, grupa 4 wilków.

Zdolności:

- **dodatkowe zmysły**: wilki wyczuwają istoty niewidzialne i duchy;
- **sfora**: do wszystkich akcji ofensywnych, modyfikator +1 za każdego członka stada.
- **osamotnienie**: jeśli wszystkie wilki w stadzie atakują lub ścigają jedną postać, inni bohaterowie nie mogą dorzucać kart do jego testów.

Walka: ugryzienie 6/9+; obrona: 12.

Pościg: ruch 6/9+; wytrwałość: 14. Jeśli bohaterowie chcą gdzieś zwabić wilki (lub odciągnąć je od czegoś), dodatkową stawką jest zwykle Kondycja lub Reputacja.

Dyskusja: *zastraszanie* 6/10+; pewność siebie: 14. Wilki można przekupić jedzeniem – a nawet oswoić.

Żuk drzewojad (gigantyczny krab)

Nadnaturalnych rozmiarów owad lub skorupiak.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, zwierzę, bezmyślne, pula 3k10; odporność: 5.

Zdolności:

- **stadny**: za żeton może przyzwać kolejnego żuka;
- chitynowy pancerz: +6 do obrony*;
- **żuwaczki**: (podbicie w walce) odbiera dodatkowy znacznik;
- **przerażający**: powoduje Strach o ST 15;
- **miażdżenie**: (podbicie w walce) zyskuje przewagę – dodatkową kość w następnej rundzie.

Walka: szczypce 12/9+, taranowanie 9/9+ obrona: 24*.

Pościg: 3/10+; wytrwałość: 14. Dodatkową stawką jest zaciągnięcie nieprzytomnych ofiar do kryjówki żuków w charakterze zapasu pożywienia.

Dyskusja: to gigantyczny insekt. Raczej nie da się z nim pogadać.



Monstra i wynaturzenia

Ożywione monstrum (*animatus*)

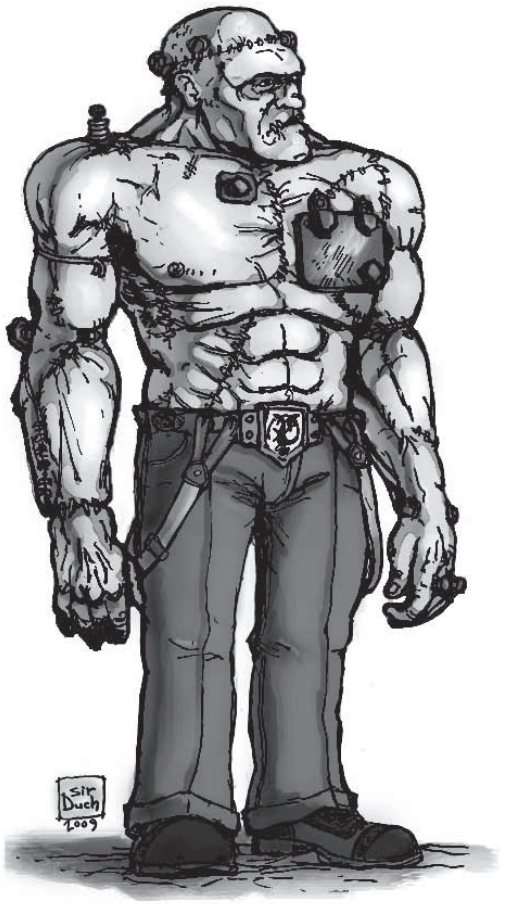
Potworne dziecko współczesnej magii. Bluźniercze monstrum obdarzone namiastką życia przez szalonego naukowca.

Wygląd: każdy z animatusów jest niepowtarzalnym projektem, nieodmiennie noszącym jakiś niepokojący rys. Istoty stworzone dzięki technomagii i ożywione podczas niemożliwego do odtworzenia procesu są na pierwszy rzut oka odpychające dla żywych.

Występowanie: laboratoria szalonych naukowców, slumsy wielkich miast, samotnie w dziczy.

Fakty i mity: test *techniki* (ST 10) lub *okultyzmu* (ST 15) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Istota jest sztucznie stworzona i świadoma. Nie jest golemem.
2. Monstra są nienaturalnie silne. Wzbudzają też instynktowną niechęć wszystkich istot żywych.
3. Potwora ożywia czysta magia, dlatego część ataków nie robi na nim wrażenia, pioruny go leczą, a zraniony może powodować groźne wyładowania maniczne.
4. Animatus żywi zawsze bardzo silne i ambiwalentne uczucia względem swego twórcy: kocha go i/lub nienawidzi.



Animatus

Olbrzym pozszywany z niedopasowanych fragmentów ciał. Po wystających ze skroni śrubach i przebijających skórę metalowych siłownikach skaczą błękitne iskierki wyładowań manicznych.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, konstrukt, pula 2k10; odporność: 5.

Zdolności:

- **silny cios**: (podbicie w walce) odbiera dodatkowy znacznik;
- **osiągnięcie**: nadzwyczajny wyczyn (akt siły);
- **siłacz**: może dokonywać niezwykłych wyczynów siłowych, za żeton może przewrócić ciężarówkę, rozerwać stalowy łańcuch czy wskoczyć na piąte piętro budynku.
- **niewrażliwość (*mana*)**: pioruny i ataki oparte o czystą energię magiczną nie mają wpływu na animatusa;
- **regeneracja**: jeśli zostanie zaatakowany przy pomocy energii magicznej może poświęcić akcję (odkładając kość) by odzyskać znacznik;

Cytaty ze świata gry

„Pochylała się nad nim jakaś postać, której żadnym słowem nie da się opisać – olbrzymiej postury, ale niezgrabna i wykoślawiona. Gdy tak stał nad trumną, twarz jego zakrywały długie kędziory zakrzywionych włosów. Wyciągnął przed siebie rękę, wielką, o barwie i fakturze podobnej skórze mumii."

Mary Shelley, **Frankenstein**

Słyszałem niegdyś, bawiąc w Serenissimie, piękną i wzruszającą historię o starcu, który z kawałka drewna wystrugał sobie syna. Dzięki uczuciu i starej rodowej magii, zdołał ożywić ociosańca. Jednak, jak głosi opowieść, nie wyszło mu to na dobre.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – jedyny przewodnik, który zgodził się poprowadzić bohaterów w głąb nawiedzonej dżungli, okazuje się animatusem. Planuje zaprowadzić naukowców do zniszczonego laboratorium swego stwórcy i skłonić, by stworzyli mu towarzyszkę życia.

Ryzyko – fala zorganizowanych aktów przestępczych zalewa miasto. Nikt nie wie, że na czele siatki stoi ożywione monstrum, które przez obserwację złodziei, prostytutek, narkomanów i porywaczy chce zgłębić naturę człowieka i zyskać duszę.

Salony – ekscentryczny naukowiec wprowadza na salony swoją przybraną córkę. Dziewczyna, choć wszechstronnie wykształcona, nie potrafi odnaleźć się w towarzystwie. Gdy wychodzi na jaw, że naiwna młoda dama jest ożywioną porcelanową lalką, wybucha skandal.

Śledztwa – mnożą się niewyjaśnione zgony wśród bezdomnych i żebraków. Plotki mówią o aniele śmierci, który zstąpił do slumsów. Splątane ślady wiodą do starego, opuszczonego laboratorium i kilkusetletniego animatusa o umyśle dziecka, który sam nie mogąc umrzeć, fascynuje się śmiercią.

- **wyładowania**: w walce każde nieudane dobicie animatusa powoduje wyładowania maniczne, które odbierają jeden znacznik wszystkim na bliskim zasięgu (można uniknąć udanym testem wysportowania ST 15);
- **wynaturzenie**: animatus budzi instynktowną odrazę, wszyscy BNi są do niego wrogo nastawieni.

Walka: uderzenie 12/8+; obrona: 15.

Pościg: *wysportowanie* 9/10+; wytrwałość: 12.

Dyskusja: *ekspresja* 6/10+, *zastraszanie* 9/9+; pewność siebie: 10. Z animatusem można dojść do porozumienia, jednak rzadko kto tego próbuje – monstrum jest zbyt obce.

Bies (*tcort slavensis*)

Nie ma szczęścia, kto zgubi się w slawijskim mateczniku. W najlepszym przypadku pechowiec przez kilka dni będzie się błąkał po lasach, szukając ludzkich siedzib. W najgorszym, napotka biesy.

Wygląd: koźlonogie i rogate stworzenia, mieszkające w dziuplach i jaskiniach. Są dość inteligentne i bardzo złośliwe. Biesy opiekują się lasem lub po prostu bardzo nie lubią intruzów – zdania są podzielone.

Występowanie: gęste lasy, bory, mokradła i puszcze. Głównie w Slawii i Wotanii, ale czasem można spotkać je również w starych lasach Alfheimu, czy nawet Hrimthorstu lub Jotunheimu.

Fakty i mity: test *przyrody* (ST 15) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Poza lasem biesa najłatwiej spotkać wśród starych wierzb, lip lub wiązów, rosnących przy rozstajnych drogach.
2. Biesy źle reagują na prawdziwą wiarę, relikwie i święte symbole dualizmu. To chyba najłatwiejszy sposób, by je obrazić i rozjuszyć.
3. Wszystkie biesy uwielbiają muzykę – skoczne ludowe piosenki, klasyczną operę, czy choćby gwizdane szanty.
4. Stare biesy, zwane czartami, z wiekiem cywilizują się. Lata doświadczeń czynią z nich istoty mądre i potężne.

Rokitniki, młode biesy

Krępy, solidnie zbudowany młody satyr. W odróżnieniu od eolijskich pobratymców, porośnięty jest gęstym, brązowym futrem.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Statysta, pula 1k10, grupa 4 biesów.

Zdolności:

- **szarża**: w walce może atakować z dalekiego lub średniego zasięgu, nie poświęcając akcji na ruch.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – wyprawa biologów, badająca pokrewieństwo między eolijskimi faunami, a slawijskimi biesami zaginęła w Puszczy Dębowej. Organizowana jest wyprawa poszukiwawcza.

Ryzyko – kawaler Szczęsny Czarniecki ma wielki problem: zbliża się termin zwrotu Prawdziwego Imienia. Trzeba zrobić wszystko, żeby odzyskać cyrograf od czarta Małysa.

Salony – bal u ministra Buczyny ma szansę stać się największym skandalem: o północy do pałacu przyjeżdżają Boruta, Rokita, Smółka, Rogaliński i Wideracki, piątka najstarszych biesów slawijskich. A każdy z nich ma w ręku cyrograf...

Śledztwa – w podleśnej wiosce znikają małe dzieci. Miejscowi są przekonani, że to biesy, jednak prawda może okazać się o wiele mroczniejsza.

Odrzucając kartę z ręki mogą wrócić na zasięg średni;

- **powalenie**: (podbicie podczas szarży) przeciwnik traci kość z puli;
- **zmiana trasy**: za podbicie podczas pościgu;
- **umiejętności**: *ukrywanie się* 9/9+, *spostrzegawczość* 9/9+.

Walka: pięści, kije i kopyta 6/10+; obrona: 12. Szarża, powalenie.

Pościg: *wysportowanie* 9/9+; wytrwałość: 14. Ryzykowny manewr. Jeśli biesy są naprawdę złe, postaci skończą na bagnie lub dwa kroki od niedźwiedziej gawry.

Dyskusja: *ekspresja* 6/10+; pewność siebie: 12. Łatwo przekupić je błyskotkami, jedzeniem, dobrą opowieścią lub muzyką.



Boruta, stary czart

Ubrany w tradycyjny slawijski strój szlachty – kontusz przepasany pasem litym, żółte buty, na rapciach zawieszona szabla w czarnej pochwie. Pod kołpakiem z rysiego futra chowa rogi. Kiedy chodzi, mocno kuleje.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, pula 3k10; odporność: 5.

Zdolności:

- **gadżety**: czarna szabla (za żeton +5 do aktywnej obrony w walce), kontusz (perswazja +3, za żeton +5 do uwodzenia);
- **moce**: wpływ, sugestia, urok;
- **agresywna dyskusja**: jeśli uzyskał podbicie w teście społecznym i nie zużył jeszcze wszystkich kości z puli, może natychmiast wyprowadzić drugi atak z premią +5;
- **mistrz retoryki**: za żeton niedeklarowane dobicie w dyskusji;
- **krasomówca**: atak obszarowy w dyskusji – jak atut.
- **bezczelny kłamca**: za żeton +5 do testów blefu;
- **słabość**: relikwie;
- **umiejętności**: *odwaga* 9/9+, *okultyzm* 9/9+, *przyroda* 9/9+, *spostrzegawczość* 9/9+,

Walka: czarna szabla 12/9+; obrona: 18.

Pościg: ruch 6/10+; wytrwałość: 12. Bieganie jest poniżej godności Boruty.

Dyskusja: *blef* 12/8+, *ekspresja* 12/8+; *erswazja* 12/8+,*zastraszanie* 6/8+, pewność siebie: 20. Zazwyczaj stawką jest podpisanie cyrografu, w którym postać obiecuje oddać Prawdziwe Imię do dyspozycji Borucie.

Cytaty ze świata gry

Nie pójdę ja koło lesa
bo się boję złego biesa!
Siedzi w dziupli w starej lipie
i wytrzeszcza na mnie ślipie.

Skąd na ziemiach zimnej Slawii wziął się starożytny ród sług eolijskiego boga winorośli? Nie wiadomo i zapewne na zawsze pozostanie to niezgłębioną zagadką. Natomiast przyznać należy, że satyrowie świetnie zaaklimatyzowali się na północy, znajdując w ciemnych, dębowych lasach idealną niszę.

DOPPELGANGER (*vardogeris sativum*)

Gdyby elf, krasnolud bądź troll wyrzekł się swojego Prawdziwego Imienia, umarłby. Ludzie potrafią przeżyć tę stratę, jednak kosztem całkowitej utraty tożsamości. Stają się kameleonami, pozbawionymi osobowości, rysów twarzy, płci. Doppelganger to

Cytaty ze świata gry

Zwabiony hałasem wtargnąłem w środku nocy do lordowskiej sypialni, by ujrzeć najprzedziwniejszy z widoków. Sir Mathew walczył na śmierć i życie z napastnikiem, który najwyraźniej wtargnął przez otwarte teraz okno. Napastnikiem, który w ruchach i rysach twarzy nieodróżnialny był od mego pryncypała. Krzyknąłem, doppelganger odwrócił się ku mnie i wtedy padł strzał. Aby uniknąć skandalu pochowaliśmy potwora w odległym zakątku sadu. Teraz, po tylu latach, wciąż zastanawiam się, który z nich – tak naprawdę – zginął był owej nocy.

A kiedyśmy go wieszali, to krzyczał: "Nie, to nie ja, wzięliście nie tego, to on, ten drugi!. Tfu! Zawsze są niewinni.

czysta tablica, gotowa do zapisania skradzionym komuś życiem.

Wygląd: w swojej prawdziwej postaci doppelganger to blady, bezpłciowy, pozbawiony twarzy humanoid. Potrafi przyjąć wygląd właściwie każdego – od postawnego krasnoluda, przez ponętną elfkę po skromnie zbudowanego ogra.

Występowanie: wśród ludzi.

Fakty i mity: test *okultyzmu* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Doppelganger potrafi przyjąć dowolną postać.
2. Potwór kopiuje również nawyki, gust i sposób wyrażania się ofiary. Z jakiś przyczyn doppelgangery boją się luster. Po pewnym czasie replika jest praktycznie nie do odróżnienia od oryginału.
3. Zabity doppelganger nie wraca do swojej bezkształtnej formy, lecz zachowuje wygląd, z którym zginął.
4. Podobno, jeśli skłonić doppelgangera do szczerego chrztu i wyznania grzechów, stanie się na powrót zwykłą osobą – nowe Imię utrwali jego kształt i osobowość.

Doppelganger, zły brat bliźniak

Może wyglądać jak twój najlepszy przyjaciel, małżonek, nawet jak ty.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, pula 2k10; odporność: 3.

Zdolności:

- **otwarcie**: udaje przyjaciela lub postronnego obserwatora;
- **skopiowanie osobowości**: za żeton. Przejmuje wygląd i wszystkie cechy oraz manieryzmy ofiary (musi jej dotykać lub obserwować przez co najmniej godzinę). Nie potrafi skopi ubrania. Nie może kopiować osób rozmiaru niziołków i mniejszych, oraz większych niż przeciętnie zbudowany ogr;
- **osiągnięcia**: osiągnięcia osoby, którą kopiuje;
- **idealna kopia**: doppelganger posiada całą wiedzę, wspomnienia, atrybuty, cechy rasowe, umiejętności i atuty osoby, którą skopiował;
- **sobowtór**: jeżeli doppelganger przyjął postać kogoś bliskiego atakującemu, musi on deklarować każdy atak jako manewr;
- **niestabilność**: każda pełna godzina, którą doppelganger spędza w okolicy lustra, wymaga od

Pomysły na przygody:

Eksploracja – ekspedycja ratunkowa odnajduje w sercu lemuryjskiej dżungli zaginionego profesora. Radość jest krótkotrwała, gdy bohaterowie poznają prawdę o pobliskim plemieniu doppelgangerów. Odnaleziony profesor to kopia, dziki kanibal w ciele naukowca. Pamięta jednak drogę do skarbu, którego szukał, a wspomnienia Lyonesse nie pozwalają mu zadowolić się lepianką w dżungli.

Ryzyko – burmistrz zaczyna pojawiać się w podejrzanych spelunach. Czy mamy do czynienia z niemoralnym urzędnikiem, czy jest to prowokacja z udziałem sobowtóra, będąca przygrywką do czegoś poważniejszego?

Salony – gdy do drzwi bohaterki puka jej nieznana wcześniej siostra bliźniaczka, życie zaczyna się komplikować. Krewna żąda udziału w spadku, a jej poglądy na życie i zachowanie odstają od akceptowalnych standardów. Czy rzeczywiście powszechnie szanowana rodzina skrywa mroczne tajemnice, czy pod siostrę podszywa się doppelganger?

Śledztwa – policja znajduje ciało niezidentyfikowanego samobójcy. Problem w tym, że na przestrzeni ostatnich lat odnaleziono już siedem identycznych ciał. Jedyna hipoteza dotyczy doppelgangera, który skłania ofiary do wyrzeczenia się Prawdziwego Imienia i zamiany tożsamości. Ale to zbyt szalone, nawet dla Alven Yardu.



niego testu empatii o ST 15 – w przypadku porażki, wraca do bezkształtnej postaci i dopóki odbija się w lustrze, nie może się zmienić;

- **słabość** (lustra): gdy doppelganger widzi swoje odbicie, każdy atak przeciw niemu może być po fakcie zadeklarowany jako dobicie.

Walka: atak 6/10+; obrona: 12.

Pościg: ruch 6/10+; wytrwałość: 14. Potwór stara się zaciągnąć ofiarę w ustronne miejsce i tam się przemienić.

Dyskusja: *blef* 9/8+; pewność siebie: 14. W zwykłej formie stara się przytrzymać rozmówcę na tyle długo, by udało się go skopiować.

Dybuk (*dibbokus recidivis*)

Trudno pogodzić się ze śmiercią bliskiej osoby. Niektórzy gnomi kabaliści ulegają wówczas pokusie i próbują użyć sekretnych run, by przywrócić zmarłego do życia. To wielki grzech. Jedynym efektem tego bluźnierstwa może być dybuk – istota zdradliwa, fałszywa i przepełniona nienawiścią do wszystkiego co żyje.

Wygląd: na pierwszy rzut oka, zwykły gnom z lekko nieobecnym spojrzeniem i niezdrową cerą. Badania lekarskie od razu wykażą zerowe tętno, brak akomodacji źrenic i inne niepokojące objawy. Posiada skrajnie socjopatyczną osobowość.

Występowanie: w gnomich społecznościach.

Fakty i mity: test *okultyzmu* (ST 10) lub – w przypadkach gnomów – *wiedzy ogólnej* (ST 15) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Dybuk to zły duch z gnomich legend, który może opętać chorych i umierających.
2. Dybuk powstaje, gdy ktoś o nieczystym sumieniu nakreśli runy życia na czole umierającego gnoma. Nie ma udokumentowanych przypadków wskrzeszenia bez efektów ubocznych.
3. Dybuk jest zły. Ukrywa się pod płaszczykiem niewinności i potrafi kłamać w żywe oczy, ale nikogo nie kocha. Bawią go intrygi i powolne niszczenie życia wszystkim, których spotka.
4. Teoretycznie możliwe jest ożywienie zmarłego, który nie jest gnomem, ale nikt nie zna odpowiednich run.

Niepozorny dybuk

Uprzejmy, nierzucający się w oczy gnom w garniturze i meloniku. Miewa trochę nieobecne spojrzenie, ale można to wytłumaczyć – w końcu właśnie cudem wyszedł z pożaru kamienicy.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, konstrukt, nieumarły, pula 2k10; odporność: 3.

Cytaty ze świata gry

Henryku, pamiętasz tego nachalnego doktora, który nas nachodził? Śliskiego jegomościa zadającego niedyskretne pytania? Oczywiście odpowiadałam, zgodnie z twoimi radami, że miałam gruźlicę, wdały się powikłania a potem, dzięki twej troskliwej opiece wyzdrowiałam. Ale nie frasuj się. Przeczytałam właśnie w gazecie, że zginął wraz z żoną i córkami w wypadku paromobila... Dlaczego tak na mnie patrzysz, najmilszy? Czy zrobiłam coś nie tak?

Pamiętaj synu, wiedzę o runach, którą ci przekazuję, traktuj z szacunkiem. Posłuchaj przypowiastki: pewien młody *godi* miał bogatego stryja. Stryj zachorował i zmarł nie zdradzając miejsca, w którym ukrył testament. Nie zważał przy tym na poświęcenie młodzieńca, który już siódmą noc czekał przy jego łożu. Porywczy *godi* nakreślił sekretne runy na zimnym czole zmarłego – licząc, że wróci go do życia na czas wystarczający, by szczęśliwie rozwiązać sprawę spadku. Stryj przebudził się i z miejsca wydziedziczył młodzieńca, który spędził resztę mizernego życia na misji w centralnej Lemurii. Nie wiem, czy stryj stał się dybukiem, ale historia powinna dać ci do myślenia.

Zdolności:

- **otwarcie** (nieszkodliwy): udaje zwykłego gnoma;
- **przerażający**: w momencie, gdy odkryta zostanie jego prawdziwa natura, wzbudza Strach o ST 15;
- **osiągnięcia**: dybuk zachowuje osiągnięcia sprzed przemiany;
- **zdolność specjalna (knucie spisków)** - uzasadniając słowem kluczowym może dorzucać dodatkową kartę do testu, nawet jeśli zagrał już kartę z archetypu i/lub z magii. Jeśli dybuk nie miał czasu na uknucie spisku, nie może używać tej zdolności
- **sekretne runy**: raz na sesję może stworzyć golema, działa jak moc rasowa gnomów, jednak dybuk musi zapisać runy korzystając z krwi;
- **specjalne**: zabić dybuka może tylko gnom-kabalista, który wypisze mu na czole runę śmierci (postać musi być gnomem, magiem i wykonać udane dobicie oparte o okultyzm). Alternatywą jest całkowite zniszczenie ciała (walka *va banque*).



Walka: atak 6/10+; obrona: 12.

Pościg: *wysportowanie*, *pojazdy* 6/9+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *blef* 12/8+, *przekonywanie* 6/9+; pewność siebie: 16. Z natury zdradziecki dybuk będzie starał się zdobyć zaufanie i tak ustawić sytuację, by łatwo zniszczyć życie nieświadomej ofiary. Samo odkrycie prawdziwej natury dybuka może wymagać konfrontacji.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – legenda o Gnomie Wiecznym Tułaczu prowadzi bohaterów na zniszczoną wyspę Thule, w głąb ziem Zakonu Żelaznej Panienki i do serca morgowskich łagrów. Czy rzeczywiście istnieje gnom, który, wskrzeszony, nie stał się dybukiem?

Ryzyko – misja pod przywództwem legendarnego gnomiego generała wydaje się być zaszczytem, dopóki nie staje się jasne, że szanowany wojskowy od lat jest dybukiem, a wszystkie odznaczenia okupił krwią podkomendnych.

Salony – loża przemysłowców dowiaduje się o dybuku w rodzinie konkurenta i postanawia wykorzystać potwora, by zniszczyć miejską społeczność gnomów. Skandale na tle rasowym pozwolą im na przejęcie paru intratnych interesów.

Śledztwa – trudno prowadzić śledztwo w sprawie zabójstwa w zamkniętej społeczności gnomów. Zwłaszcza, gdy zabity ożywa następnego dnia, a świadkowie nabierają wody w usta. Gdy ktoś wrabia bohaterów w kolejne zbrodnie, sytuacja robi się beznadziejna.

Gargulec (*petroida chiroptera*)

Kamienne posągi na dachach i gzymsach budynków nie zawsze są dziełem ludzkiej ręki. Nierzadko są to zastygłe w kamiennym śnie gargulce, przedstawiciele jednej z najdziwniejszych ras, jakie oglądała ziemia.

Wygląd: niskie, krępe i brodate istoty. Wyglądają jak wyciosane z kamienia, przywodzą na myśl krasnoludy ze skrzydłami. W ciągu dnia ich skóra bardzo twardnieje, kompletnie blokując szkodliwe oddziaływanie światła, ale również uniemożliwiając gargulcowi poruszanie się.

Występowanie: w miastach: kominy, dachy domów, gzymsy, tarasy i balkony. Poza miastem – jaskinie położone przy szczytach najwyższych gór.

Fakty i mity: test *przyrody* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

Pomysły na przygody:

Eksploracja – rozpoczyna się renowacja katedry Naszej Panienki w Orseaux. Średniowieczne gmaszysko kryje wiele unikatowych skarbów kultury. Problemem jest tylko plemię gargulców, które przysięgło bronić swojego terytorium.

Ryzyko – szalony rzeźbiarz porywa nocami piękne niewiasty, zostawiając na ich miejsce kamienne posągi. Konfrontacja z nim nie będzie łatwa, gdyż – w nieznany sposób – zdobył bezgraniczny posłuch u wszystkich miejskich gargulców.

Salony – Kalkwerk, jeden z najstarszych heimburskich gargulców, zaczyna pojawiać się w teatrze. Publiczność jest naprawdę zaskoczona tym niecodziennym miłośnikiem sztuki aktorskiej.

Śledztwa – krasnoludzki bankier zapada na dziwną chorobę: jego skóra zaczyna kamienieć pod wpływem światła. Lekarze są bezsilni, podejrzewają jednak egzotyczną truciznę lub potężną, choć prymitywną klątwę. Kto ma interes w śmierci bogacza?

1. Odkąd da się sprawdzić, żaden gargulec nie zmarł śmiercią naturalną, co pozwala sądzić, że są równie długowieczne, jak elfy.
2. Gargulce darzą wielką nienawiścią harpie miejskie. Wielokrotnie obserwowano walki między rodzinami gargulców i stadami harpii.
3. Gargulce najchętniej wychodzą na żer podczas pełni. Lepiej zostać wtedy w domu, bo nie zawsze zadowalają się gołębiami.
4. Krasnoludzka maść przeciwsłoneczna działa na gargulce – ich skóra przestaje zmieniać się w kamień za dnia,



Gargulec miejski

Potężny, przysadzisty gargulec w sile wieku. Jego jedynym strojem jest przepaska biodrowa. Na ramionach ma dwie złote bransolety. W ciągu dnia siedzi na gzymsie Uniwersytetu, otulony wielkimi, nietoperzowymi skrzydłami.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, pula 3k10; odporność: 5.

Zdolności:

- **latający** (wolny): początkowa trudność trasy zawsze jest dostosowana do szybkości istoty latającej, wszystkie oparte na walce ataki istot naziemnych muszą być deklarowane jako manewry;
- **osiągnięcie**: pościg (miasto), polowanie (latając);
- **zamaszysty cios**: za każde podbicie w walce atak trafia kolejnego przeciwnika o obronie nie większej od jego pierwotnego celu;
- **silny cios**: podbicie w teście walki odbiera dodatkowy znacznik;
- **zmiana trasy**: za podbicie podczas pościgu;
- **otwarcie**: szara barwa kamiennej skóry pozwala mu udawać element scenerii;
- **dziecko nocy**: w świetle słońca ich skóra zamienia się w kamień i niemal uniemożliwia poruszanie się (pula 2k10, nie lata, zakres przerzutów w walce i pościgach o jeden mniejszy, pancerz: obrona +10, niezniszczalny);
- **słabość**: gdy na gargulca pada bezpośrednio światło słoneczne wszystkie ataki mogą być po fakcie deklarowane jako dobicia.

Walka: uderzenie 12/8+, rzucanie 9/10+; obrona: 18.

Pościg: latanie 6/9+, wspinaczka 9/9+; wytrwałość: 18.

Dyskusja: *zastraszanie* 9/10+, *empatia* 6/10+; pewność siebie: 14. Gargulce nie są chętne do rozmów z ludźmi, ich sympatię można sobie zapewnić, przekupując je jedzeniem.

Cytaty ze świata gry

Z kolei na frontonie budynku z lewej strony widzimy samicę z dwojgiem młodych, wygrzewające się w słońcu. Pragnę nadmienić szanownym państwu, że są to pierwsze młode gargulce, jakie narodziły się w Heimburgu od dobrych czterdziestu lat.

Wywaliłem w niego pełny magazynek – a bestia stała tam dalej, trzymając oderwane ramię Leonarda III Timbrooka, ostatniego lorda Norvin. Dopiero gdy jeden z tragarzy wypalił do niego ze strzelby na słonie, potwór zerwał się do lotu i – w ciągu pół minuty – zniknął nam z oczu w przestworzach.

Gigant (*gigantus thursis*)

Giganty (nie giganci) po raz pierwszy zaistniały w świadomości opinii publicznej pod sam koniec Wielkiej Wojny. Powszechnie uznaje się, że są dalekimi krewnymi ogrów, zdegenerowanym szczepem olbrzymów, który przetrwał gdzieś w górach Irsvandiru.

Wygląd: giganty to jedne z największych na świecie istot rozumnych. Osiągają nawet 15 metrów wysokości i mogą ważyć kilkanaście ton. Zwykle ubierają się w prymitywne stroje z futer – giganty zatrudnione w miastach noszą natomiast specjalnie szyte uniformy.

Występowanie: dzikie ostępy, oddalone od ludzkich siedzib tereny leśne oraz place budów w wielkich miastach.

Fakty i mity: test *wiedzy akademickiej* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Ze względu na spowolniony metabolizm giganty są długowieczne, lecz nadzwyczaj powolne.
2. Giganty na placach budowy są zwykle pod wpływem zaklęć kontrolujących i stałym nadzorem dyżurnego czarownika.
3. W prasie nigdy nie wspomina się o kobietach gigantów.
4. Zwolennicy teorii spiskowych uważają, że giganty budowlane nie maja nic wspólnego z dzikimi gigantami, lecz są rasą wyhodowaną w eksperymentalnych laboratoriach wotańskich podczas Wielkiej Wojny.

Gigant budowlany

Dobre dwanaście metrów wzrostu i kilka ton wagi. Ubrany w granatowy kombinezon z napisem Stark und Sonnen. Na głowie kask, który – od biedy – mógłby służyć jako szalupa dla 4 osób.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, pula 4k10; odporność: 6.

Zdolności:

- **niezniszczalny**: ataki zwykłą bronią nie zdejmują mu znaczników, można go jedynie dobić;
- **nadludzka siła**: bez problemu potrafi podnieść np.: paromobil ciężarowy wraz z ładunkiem. Bardziej spektakularne akty siły, np.: zawalenie kamienicy, wymagają wydania żetonu;
- **silny cios**: każdy udany atak zdejmuje dwa znaczniki;
- **atak dystansowy**: różne ciskane przedmioty;
- **atak obszarowy**: każdy atak na zasięgu bliskim trafia we wszystkie możliwe cele;
- **chodząca katastrofa**: niedeklarowane dobicia w pościgu;
- **słabość**: *blef*.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – w lasach na północy Alfheimu znaleziono prehistoryczne kości gigantów. Planowana jest wyprawa, która ma zbadać odkryty kompleks jaskiń i wyjaśnić kwestię pokrewieństwa tej rasy z ogrami.

Ryzyko – na skutek tajemniczego wypadku na placu budowy nowego drapacza chmur, gigant budowlany wyrywa się spod zaklęć kontrolnych i rusza przez miasto, zostawiając za sobą szlak zniszczenia. Na jego przewidywanej trasie znajduje się kościół, pensja dla dziewcząt i willa burmistrza. Trzeba go powstrzymać, nim będzie za późno!

Salony – epicka historia zmagań tradycjonalisty, zwolennika gigantów budowlanych, z fanatykiem nowoczesnych technologii golemicznych dźwigów. W tle wielkie pieniądze, szalone zakłady i zakulisowe rozgrywki.

Śledztwa – majstrowi Vulmanowi przydarzył się śmiertelny wypadek. Bez wątpienia była to zemsta gigantów, ale brakuje dowodów. Poza tym – jak aresztować podejrzanego, który ma przeszło dwanaście metrów wzrostu?

Cytaty ze świata gry

Wyżej, teraz w lewo. O tak, połóż tę belkę na ścianie! Równo! Gulb, równo powiedziałem! Ty tłusty darmozjadzie! Teraz kratownica, oprzyj ją o prawą ścianę. Do demona! Co ty robisz, durna pało! Nie będzie żarcia!

Panie Sandberg, słyszałem że ten pański wynalazek hałasował tak bardzo, że sam pastor Schermerhorn zdecydował się opuścić swoją pracownię i zwrócić panu uwagę! To kolejny dowód, że pańskie golemiczne dźwigi nigdy nie zastąpią gigantów w porządnych pracach budowlanych.

Walka: uderzenie 9/7+, rzucanie 12/9+; obrona: 20. Niezniszczalny, silny cios, atak dystansowy, atak obszarowy.

Pościg: ruch 6/10+; wytrwałość: 20. Niezniszczalny, chodząca katastrofa. Stawką jest zwykle przewrócenie giganta – to chyba jedyny sposób, by go zatrzymać.

Dyskusja: *ekspresja* 3/10+, *empatia* 6/10+; pewność siebie: 12. Głównym problemem jest zwrócenie uwagi giganta. Najlepiej wykrzyczeć mu wszystkie argumenty prosto do ucha.



Gremlin (*pumilus confringerus*)

Kiedy mechanizmy zaczynają odmawiać posłuszeństwa, psują się lub, co gorsza, buntują przeciw swoim właścicielom, musi to być sprawka najgorszych szkodników, jakie kiedykolwiek nosiła ziemia – gremlinów.

Wygląd: mały, krępy humanoid. Ubrany w zniszczony kombinezon lub wariację na jego temat. Ma duże oczy i wielkie usta, wykrzywione w złośliwym uśmiechu. Niektóre gremliny mają błoniaste skrzydła.

Występowanie: wszędzie, gdzie jest technologia: w warsztatach, magazynach, garażach, lecących sterowcach i wiwernach, pędzących pociągach i paromobilach.

Fakty i mity: test *techniki* (ST 10) lub *okultyzmu* (ST 15) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Kryjówki gremlinów zawierają ogromne ilości części, rozmaitych gadżetów i działających automatonów.
2. Gremliny uwielbiają kraść golemy, zmieniać ich *shem* i nasyłać na dawnych właścicieli.
3. Gremliny stworzyły własne runy, dzięki którym mogą tworzyć golemy o zupełnie nieznanych możliwościach.
4. Ponoć z gremlinami da się targować i uzyskać w ten sposób bezcenną pomoc przy realizacji skomplikowanych projektów technomagicznych.

Stukacze, gremliny–czeladnicy

Mały, krępy, rozchichotany szkodnik w marynarskiej koszulce, uwalanych smarem spodniach i ciężkich, podkutych butach. Od czasu do czasu wachluje się gazetą, spluwa na podłogę lub zanosi się śmiechem szaleńca.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Statysta, grupa: 5 gremlinów.

Zdolności:

- **pułapka** (walka, pościg): pierwszy bohater, który wyciągnie trefla jako kartę inicjatywy wpada w pułapkę i musi wykonać test wysportowania o ST 15 albo stracić znacznik;
- **zniszczenie technologii**: raz na scenę, pozwala na jedną rundę włączyć, wyłączyć lub przejąć kontrolę



nad dowolnym urządzeniem w zasięgu wzroku (nie może to być gadżet);

- **spaczenie technologii**: za żeton pozwala na wykorzystanie gadżetu postaci przeciwko niej lub innemu bohaterowi;
- **atak dystansowy** (zasięg średni): śruby i mutry;

Walka: klucz akwitański 3/10+, śruby i mutry 6/10+ obrona: 12.

Pościg: latanie 6/8+; wytrwałość: 14. Dodatkową stawką będzie kradzież jednego z gadżetów należących do postaci.

Dyskusja: *ekspresja* 6/10+; pewność siebie: 16. Chichoczące, złośliwe i wredne gremliny czasem obrzucają swoich oponentów wiązanką najgorszych wyzwisk i przekleństw.

Urywacz, gremlin–brygadzista

Gruby, obrzydliwie zielony gremlin. Ubrany w kombinezon roboczy, przy pasie nosi wielką torbę monterską. Jego twarz upstrzona jest brodawkami, jak u ropuchy, i cały czas gości na niej wielki, złośliwy uśmiech.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **zniszczenie technologii**: raz na scenę, pozwala na jedną rundę włączyć, wyłączyć lub przejąć kontrolę nad dowolnym urządzeniem w zasięgu wzroku (nie może to być gadżet);
- **spaczenie technologii**: za żeton pozwala na wykorzystanie gadżetu postaci przeciwko niej lub innemu bohaterowi;
- **znajomość runów**: gremliny potrafią posługiwać się własną wersją alfabetu runicznego, +3 do testów związanych z golemami;
- **podmiana shem**: raz na scenę, do końca starcia gremlin przejmuje kontrolę nad wybranym golemem w zasięgu wzroku;
- **gadżeciarz**: trzy dowolne gadżety;
- **wsparcie**: brygadzista może przywołać grupę 5 gremlinów–czeladników;
- **brygada**: każde podbicie w ataku czeladników daje brygadziście modyfikator +1 do końca rundy.
- **celna riposta**: jeśli ma kości w puli, może je użyć na kontratak w dyskusji z modyfikatorem +5.
- **osiągnięcia**: katastrofa (wybrany typ pojazdu), awaria (gadżety);

Walka: klucz akwitański 6/10+, śruby i mutry 6/9+ obrona: 14.

Pościg: latanie 6/8+; wytrwałość: 14. Dodatkową stawką jest awaria lub kradzież jednego z gadżetów należących do postaci.

Cytaty ze świata gry

Najpierw pomyślałem, że to zwierzę. Jakiś ptak albo coś takiego. Ale to wyglądało jak człowiek! Ogień buchał z silników, dookoła waliły pioruny, a dym był niezwykle gęsty. Może to któryś z techników, którego burza zaskoczyła na zewnątrz? Ale jak on może tam przeżyć? Przecież tu prawie nie ma powietrza, a lodowaty wiatr wieje z prędkością 200 mil na godzinę!

Wznosiliśmy się pod kątem 11 stopni, na kursie południe–południe–zachód, wedle wytycznych z wieży kontrolnej, gdy nagle gondolą targnął potężny wstrząs. Chwilę potem usłyszałem głośny wybuch i krzyki kapitana. Wiedziałem, że nie jest dobrze. Ale prawdziwe piekło zaczęło się, kiedy starszy palacz Benson wpadł do sterówki z dwoma zielonymi potworkami w rękach!

Pomysły na przygody:

Eksploracja – Królewskie Towarzystwo Meteognozji wysyła ekspedycję, której zadaniem jest zbadać fenomen burzowych chmur. Błądzący wśród chmur sterowiec rozbija się o wielką, latającą platformę – bazę gremlinów, zamaskowaną jako cumulonimbus.

Ryzyko – gremliny opanowały największą fabrykę golemów w całej Akwitanii. Rząd zmuszony jest wysłać specjalistów, którzy przenikną do środka i rozwiążą problem.

Salony – znany przemysłowiec staje u progu bankructwa i – by wyłudzić odszkodowanie – postanawia samemu zainfekować swoją fabrykę gremlinami. Plan komplikuje się, gdy robotnicy ogłaszają strajk. Trzeba rozładować sytuację w taki sposób, by nikt nie poznał prawdy.

Śledztwa – katastrofa sterowca Car Aleks, spowodowana zapewne przez gremliny, była szokiem dla całej Morgowii. Za wszelką cenę trzeba odnaleźć sprawców i postawić ich pod sąd.

Dyskusja: *ekspresja* 9/9+, *empatia* 9/9+; pewność siebie: 16. Celna riposta. Gremliny z wiekiem stają się jeszcze bardziej wredne i złośliwe. Przy okazji nabierają jednak nieco rozsądku i swoistego, wypaczonego etosu pracy – podobno da się je przekupić technologicznymi nowinkami i namówić do zniszczenia konkretnego celu.

Harpia (*sirenia aeroptera*)

Harpie to jeden z najlepszych przykładów adaptacji magicznych zwierząt do współczesnych warunków. Jeszcze dwieście lat temu mało kto słyszał o nich poza Eolią, a dziś są jednym z najczęściej występujących szkodników miejskich.

Wygląd: istnieją przynajmniej dwa gatunki harpii, różniące się upierzeniem. Pierwotna odmiana eolijska ma pióra jedynie na skrzydłach, a znacznie popularniejsza harpia północna (zwana miejską) opierzona jest od szyi w dół.

Występowanie: skaliste wybrzeża Eolii. A poza tym kominy, osłonięte miejsca na dachach, poddasza, strychy w całej Wanadii (i nie tylko).

Fakty i mity: test *przyrody* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Swoje wielopokoleniowe gniazda harpie najczęściej budują na opuszczonych strychach i poddaszach. Jedno gniazdo może służyć nawet 40 osobnikom i ważyć do dwóch ton.
2. Te latające stworzenia to niezrównane złodziejki, a w ich gniazdach nieraz znajdowano kolekcje przedmiotów warte majątek.
3. Harpie porywają ludzkie dzieci, które próbują wychowywać jak swoje młode.
4. Każda samica harpii po 33 latach staje się harpią wiedźmą.

Harpia miejska

Skrzyżowanie ptaka i niewielkiego humanoida. Porośnięta piórami od szyi w dół. Samce i samice na pierwszy rzut oka niczym się nie różnią. Twarz harpii zwykle wykrzywia dziki grymas.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Statysta, grupa 8 harpii.

Zdolności:

- **latająca** (zwykła szybkość): początkowa trudność trasy zawsze jest dostosowana do szybkości istoty latającej, wszystkie oparte na walce ataki istot naziemnych muszą być deklarowane jako manewry;
- **smród**: podbicie (dowolny atak) zmniejsza pulę przeciwnika o 1k10;

Cytaty ze świata gry

Staliśmy niedaleko, z przygotowanymi flintami i – rzecz oczywista – zatkanymi uszami. Z każdą chwilą śpiew narastał. Nagle z lasu wyszły trzy pokraczne i obrzydliwe stworzenia. Jedna stała, wciąż śpiewając swoją pieśń, a dwie pozostałe rzuciły się na nasze zapasy. Niestety, po salwie skóry były podziurawione jak rzeszoto, więc poza opowieścią nie mam żadnego trofeum z tej przygody.

Gnieżdżą się, panie, na strychu. Strach wejść, panie szanowny. Drą dzioby jak nie wiem co. I latają tu koło okien. Nic się nie boją, pewnie młode. A jak się sąsiad kijem zamierzył, to mu pół odgryzły. Kija, znaczy się. A balkon to mi tak obsrały, że całą balustradę przeżarło. Skaranie boskie, panie szanowny, skaranie boskie. I magistrat nic nie robi, bo niby że pod ochroną. Takie czasy.

- **nadludzka szybkość:** obrona +5 przeciw atakom dystansowym;
- **obrona gniazda**: dodatkowa 1k10, gdy bronią młodych przed bezpośrednim zagrożeniem.

Walka: pazury 6/10+; obrona: 12.

Pościg: latanie 9/9+; wytrwałość: 14. Najczęstszą stawką jest odzyskanie skradzionego przedmiotu lub porwanego dziecka. Harpie lubują się również w obrzucaniu uciekających wszelkim plugastwem (–1 Reputacji).

Dyskusja: *zastraszanie* 6/10+, *ekspresja* 9/10+; pewność siebie: 10. Wrzaski, obrzucanie guanem, strącanie dachówek – to typowe argumenty ze strony harpii. Mimo to, czasem można je przepłoszyć z miejsca, w którym nie założyły jeszcze gniazda.

Harpia wiedźma

Uosobienie starczej złośliwości. Haczykowaty nos zakrzywia się i prawie łączy z brodą, twarz pokrywa sieć zmarszczek i brodawek. Obrazu złej harpiej wiedźmy dopełniają wodniste oczy i zepsute zęby.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, pula 2k10; odporność: 3.

Zdolności:

- **latająca** (zwykła szybkość): początkowa trudność trasy zawsze jest dostosowana do szybkości istoty latającej, wszystkie oparte na walce ataki istot naziemnych muszą być deklarowane jako manewry;



Pomysły na przygody:

Eksploracja – na górnych piętrach zamku Hildenbrand od blisko stu lat nie stanęła ludzka stopa – odkąd zagnieździły się tam harpie. Biorąc pod uwagę, ile cennych przedmiotów zginęło w okolicy, wyprawa na strych może się opłacić.

Ryzyko – wyprawa archeologiczna w poszukiwaniu legendarnego Złotego Runa jest prawie u celu. Nikt jednak nie kwapi się, by jako pierwszy wejść między wyszczerbione kolumny i spalone słońcem mury Labiryntu Harpii.

Salony – na przyjęciu zaręczynowym bogatej rodziny z dobrego towarzystwa wybucha skandal – nieużywany od lat strych wali się pod ciężarem gniazda harpii, grzebiąc wszystkich pod stertą gruzu, śmieci i guana. Jak udobruchać szanownych gości?

Śledztwa – w Motglanes odnaleziono dziewczynę, porwaną i wychowywaną przez harpie. O jej pochodzeniu krążą najbardziej fantastyczne plotki, z których najpopularniejsza twierdzi, że znajda jest jedyną żyjącą potomkinią Rovannona Villanteau. Kim jest piękna, choć niechlujna nieznajoma?

- **smród**: podbicie (dowolny atak) zmniejsza pulę przeciwnika o 1k10;
- **wytrącenie z równowagi**: raz na sesję, podczas dyskusji, może zmniejszyć ST zadeklarowanego dobicia o 5, nawet po rzucie kośćmi;
- **nadludzka** szybkość: obrona +5 przeciw atakom dystansowym;
- **obrona gniazda**: dodatkowa 1k10, gdy bronią młodych przed bezpośrednim zagrożeniem.
- **moce magiczne**: wpływ (pieśń), urok (pieśń), pocisk (wrzask);
- **bezczelny kłamca**: za żeton +5 do blefu;
- **agresywna dyskusja**: jeżeli argument zakończył się sukcesem, a w puli na tę rundę zostały jeszcze jakieś kości, może natychmiast wyprowadzić kolejny atak, z modyfikatorem +5;
- **wsparcie**: za żeton może przyzwać grupę 8 harpii.

Walka: pazury 6/10+, wrzask 9/9+; obrona: 14.

Pościg: latanie 9/10+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *zastraszanie* 6/9+, *blef* 9/9+, *ekspresja* 9/9+, *empatia* 6/10+; pewność siebie: 16. Harpie wiedźmy potrafią rozmawiać w języku kraju, w którym mieszkają, aczkolwiek okrutnie go kaleczą i nadużywają wulgaryzmów.

Hobgoblin

(*homo alienigenus atrox*)

Niektóre z plemion winlandzkich orków odznaczają się niezwykłą dzikością i okrucieństwem. Badacze sądzą, że to efekt domieszki trollowej krwi i wynikający z niego wpływ żywiołu ognia. Za tą hipotezą przemawia wyraźnie czerwony odcień skóry hobgoblinów.

Wygląd: orkowie o wąskiej czaszce, ostrych kościach policzkowych, matowych czarnych włosach i skórze w kolorze ciemnej czerwieni. Ciało zdobią tatuażami, rytualnymi bliznami i biżuterią z kości.

Występowanie: prerie Winlandii, lasy Atlantydy, sunirska tajga, cyrki i gabinety osobliwości.

Fakty i mity: test *przyrody* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Hobgobliny nie odczuwają strachu i nie zwracają uwagi na ból.
2. Mają wyjątkowo słabą głowę, nawet jak na orków.
3. Pastwią się nad rannymi, a rany, które sami odnoszą, tylko wzmagają ich okrucieństwo.
4. Hobgoblińscy szamani znają potężne duchy i obszary Astralu, nieznane nikomu innemu.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – badacze trafiają na ślad bezcennego, potężnego zaklęcia i wyruszają jego śladem w sunirską tajgę. Hobgoblińscy szamani są skłonni podzielić się wiedzą, jeśli tylko badacze przejdą rytuał inicjacji i udowodnią swoją wartość dla plemienia.

Ryzyko – o dziwo, mapa okazała się prawdziwa! Śmiałkowie stają u stóp piramidy kryjącej bezcenny artefakt. Tylko czemu nikt wcześniej nie wspomniał o plemieniu ludożerczych hobgoblinów i ich przeklętym bogu–pająku?

Salony – Trzy Łuski, wódz winlandzkiego plemienia, schwytany i ucywilizowany przez gubernatora JKM jest w tym sezonie sensacją na salonach. Czerwona skóra idealnie pasuje do czarnego fraka, a jego cięte i trafne uwagi ożywają każdą rozmowę. Problem pojawia się, gdy dzikus zakochuje się w pięknej Wanadyjce. Reakcja zainteresowanej jest nieistotna – winlandzcy wodzowie nie zmieniają zdania. Nigdy.

Śledztwa – Alven Yard znajduje kolejne ciało. Znów wykrojono mu serce za pomocą ostrego narzędzia, które nie było wykute z metalu. Jeszcze nikt nie odkrył, że wszystkie ofiary spędziły przynajmniej rok na Atlantydzie.

Cytaty ze świata gry

Młodzieńcy z tego plemienia, by zaświadczyć o swojej męskości, wkładają obie dłonie do kopców jadowitych mrówek i trzymają je tam, aż skóra nie sczernieje od ukąszeń. Przez cały czas muszą zachować milczenie. Aby stać się mężczyzną, potrzeba dziesięciu takich prób.

Złapaliśmy jednego z czerwonych i oddaliśmy kapralowi na przesłuchanie. Kapral ma ciężką rękę i z umarłego wydusiłby zeznania. Diabeł wytrzymał trzy dni, śmiejąc się kapralowi w twarz. A czwartej nocy zerwał postronki jak sznurówki i otworzył dzikim bramy fortu. Przeżyłem tylko ja i kapral. Mnie oskalpowali i tylko cudem się z tego wywinąłem. Dzięki bogini za peruki... A kapral? Nie wiem, nie rozumiem. Po prostu go nie ruszyli. Żaden go nawet nie dotknął.

Hobgobliny, wojownicy plemienni

Zgraja wymalowanych dzikusów w pióropuszach, pędząca na koniach i wymachująca strzelbami oraz łukami.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Statysta, grupa: 10 hobgoblinów.

Zdolności:

- **okrzyk bojowy**: raz na starcie, wzbudza Strach (test przeciwstawny *odwaga* przeciw *zastraszaniu*);
- **atak dystansowy**: strzelby i łuki, na średnim i dalekim zasięgu;
- **znajomość terenu**: podczas pościgów w dziczy za żeton niedeklarowane dobicie;
- **żądza krwi**: jeśli podczas walki i pościgu ofiara jest ranna, atak i ruch hobgoblinów modyfikowany jest o +3. Jeżeli hobgoblin sam jest ranny, atak i ruch zwiększa się o kolejne +3;
- **słabość (alkohol)**: jeśli podczas konfrontacji jest pod wpływem alkoholu, przeciwnik może deklarować dobicia po fakcie.

Walka: *walka* 6/9+, *strzelanie* 6/9+; obrona: 12.

Pościg: jeździectwo 9/9+, *wysportowanie* 9/9+; wytrwałość: 14. Starają się nękać przeciwnika, łudzić go szansą ucieczki, wpędzać w pułapki i niebez-



pieczne miejsca tak, by opadł z sił. Gdy ocenią, że ofiara jest już wycieńczona, zaatakują.

Dyskusja: *perswazja* 6/10+, *odwaga* 9/8+; pewność siebie: 14. Można im zaimponować odwagą. Są okrutni, lecz honorowi, nigdy nie łamią danego słowa, ani nie odwołują groźby – i cenią przeciwników, którzy zachowują się tak samo.

Hobgoblin, szaman

Wysoki starzec w rytualnej masce jaguara, z obsydianowym nożem i ciałem pokrytym plątaniną rytualnych blizn.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, pula 2k10; odporność: 5.

Zdolności:

- **okrzyk bojowy**: raz na starcie, wzbudza Strach (test przeciwstawny odwagi przeciw zastraszaniu);
- **znajomość terenu**: podczas pościgów w dziczy za żeton niedeklarowane dobicie;
- **żądza krwi**: jeśli podczas walki i pościgu ofiara jest ranna, atak i ruch hobgoblina modyfikowany jest o +3. Jeżeli hobgoblin sam jest ranny, atak i ruch zwiększa się o kolejne +3;
- **słabość** (alkohol): jeśli podczas konfrontacji jest pod wpływem alkoholu, przeciwnik może deklarować dobicia po fakcie.
- **moce**: pocisk (wezwanie duchów), rozmycie (gorące powietrze), wizja (święty kaktus), pomocnik (przyzwanie ducha),
- **zaklęcia**: zmiana pogody (taniec deszczu), przyzwanie demona (przywołanie manitou);
- **wsparcie**: jaguar (☛399, lew);

Walka: *walka* 3/9+, *strzelanie* 9/9+; obrona: 14.

Pościg: ruch 9/9+; wytrwałość: 14. Zagnać przeciwników w niebezpieczne miejsce i rozpocząć walkę na własnych warunkach.

Dyskusja: *ekspresja* 6/9+, *odwaga* 9/8+. pewność siebie: 14. Szaman nie rozmawia z obcymi, chyba że nie ma wyjścia lub planuje ich upokorzyć.

Kobold (*pumilus atrox*)

Ten termin jest nie tyle nazwą rasy, co upośledzenia, będącego tragicznym efektem zmieszania krwi krasnoludów i trolli. Koboldy są krasnoludami mentalne uwięzionymi w dzikim, rządzonym przez instynkty świecie trollowego dzieciństwa. Silne, agresywne, uparte i głupie – łączą najgorsze cechy obu ras.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – wyprawa archeologiczna odkrywa skamieliny proto–krasnoluda. Szkielet wykazuje duże podobieństwo do kości kobolda. Archeologowie ruszają w głąb Sunniru, gdzie ponoć żyje prymitywne plemię, złożone z samych koboldów. To szansa na odnalezienie brakującego ogniwa ewolucji.

Ryzyko – bohaterowie zaskoczeni przez burzę trafiają do opuszczonej górskiej wioski. Szybko okazuje się, że w okolicznych jaskiniach żyje rodzina koboldów, która od lat rabuje, a czasem morduje, przyjezdnych. Ktoś jednak jest mózgiem ich operacji: spotworniała trollowa matka lub szalony krasnoludzki ojciec.

Salony – w bogatej rodzinie rodzi się kobold. Niewygodne dziecko zostaje potajemnie oddane do przytułku, a na jego miejsce adoptowany jest zdrowy, krasnoludzki chłopiec. Po latach, gdy przybrany syn jest już majętnym przedsiębiorcą, do rodziców odzywa się szantażysta...

Śledztwa – młode, krasnoludzkie małżeństwo z wyższych sfer jest bardzo szczęśliwe. Nikomu nawet nie przychodzi do głowy, że przykładna żona urodzi kobolda. Mąż kontaktuje się z zaufanymi przyjaciółmi. Trzeba dyskretnie wywiedzieć się, jak do tego doszło – prześwietlić przeszłość obu rodzin i zbadać moralność matki. Czasu jest niewiele: chrzest coraz bliżej.

Cytaty ze świata gry

Nasz ośrodek należy do najbardziej postępowych w kraju. W naszej pracy z sierotami i podrzutkami skupiamy się na wsparciu dla najbardziej poszkodowanych przez los. Biedne owoce bezbożnych związków i mieszania krwi znajdują u nas opiekę i stabilność. Mówię rzecz jasna o koboldach. Dormitoria znajdują się w suterenach, gdzie nie ma za dużo światła, wiecie, jakie mają wrażliwe oczy. Uczymy ich przydatnych rzemiosł, kamieniarstwa, górnictwa. Większość wychowanków unika więzienia. To naprawdę wielki sukces.

Panie majster, znowu kłopoty z tym nowym. Chłopcy go wysłali dla szpasu po wiadro many do generatora, jak każdego nowego. A ten jełop pobił magazynierów i podpiął wiadro do baterii. I przetrzymał, skubany. Coś tam z niego będzie.

Wygląd: Wzrostu krasnoluda, szerokie w barach, lecz pokraczne istoty o zaburzonych proporcjach ciała. Mają zrośnięte brwi, cofnięty podbródek i skudlone włosy.

Występowanie: zapadłe wioski, kopalnie, slumsy, przytułki, zamknięte strychy.

Fakty i mity: test *przyrody* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Choć koboldy żyją ponad sto lat, nigdy niczego się nie uczą i nie wychodzą poza działania instynktowne, impulsywne. Kobold w rodzinie jest dla krasnoludów powodem wielkiego wstydu. Na szczęście wszyscy mieszańcy są bezpłodni.
2. Kobold może się urodzić w rodzinie, w której od kilku pokoleń nie było trolla. Dziedziczą po krasnoludach siłę i zdolność widzenia w ciemności, a po trollach temperament i napady szału.
3. Koboldy mają bardzo prosty ogląd świata i jeśli tylko pokonać ich nieufność oraz wrodzoną agresję, można wmówić im właściwie wszystko.
4. Teoretycznie ze związku krasnoluda z trollem może się urodzić normalne dziecko, ale ryzyko przyjścia na świat kobolda jest olbrzymie.



Koboldy-bandziory

Grupka bandziorów w pobrudzonych drelichowych ubraniach. Żują podły tytoń i plują przez zęby. W rękach mają solidne, ołowiane rurki.

Domyślna konfrontacja: walka.

Statysta, grupa 3 koboldów.

Zdolności:

- **widzenie w ciemności:** nie ma kar za ciemność;
- **silny cios**: podbicie w walce odbiera dodatkowy znacznik;
- **twarda skóra**: pancerz +3*;
- **szał**: żeton zwiększa na jedna akcję pulę jednego kobolda o 2k10.

Walka: *walka* 6/9+; obrona: 15*.

Pościg: ruch 6/10+; wytrwałość: 12. Koboldy mają prostą strategię: zagnać ofiarę w jakieś ciemne miejsce i zatłuc.

Dyskusja: *empatia* 3/10+; pewność siebie: 10. Przekonać do czegoś kobolda, to jak zabrać dziecku cukierka. Trzeba tylko zmusić go do rozpoczęcia rozmowy.

Kobold, siłacz cyrkowy

Pokraczny karzeł w pasiastym trykocie. Ogolony na łyso, nosi olbrzymie rude wąsy. Uwielbia się popisywać i mimo postury, ma rozum dziecka. Co wcale nie znaczy, że jest niegroźny.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, pula 2k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **widzenie w ciemności:** nie ma kar za ciemność;
- **silny cios**: podbicie w walce odbiera dodatkowy znacznik;
- **twarda skóra**: pancerz +3*;
- **szał**: żeton zwiększa na jedna akcję pulę kobolda o 2k10.
- **osiągnięcia**: walka (przed publiką), pościg (w cyrku);
- **siłacz**: jak cecha rasowa ogrów, z tym, że potrafi podnieść rzeczy dwa razy większe od siebie;
- **atak dystansowy** (średni zasięg): doskonale rzuca podkowami na średnim zasięgu.

Walka: *walka* (na pięści) 6(9)/8+, rzut podkową 6/8+; obrona: 19*.

Pościg: ruch 6/10+; wytrwałość: 16. Stara się zagonić przeciwnika w pobliże klatki z lwami i wypuścić zwierzęta.

Dyskusja: *ekspresja* 6/10+; pewność siebie: 12. Piwo albo uśmiech damy to argumenty, którym nie potrafi się oprzeć. Zachęcony, może stać się namolny.

Lampyria (*hominid nosferatus*)

Zamieszkujące głównie gęste lasy Czarnoborza stworzenia to wysokie, przeraźliwie chude i pokraczne istoty z długimi kończynami. Są niezwykle wrażliwe na światło słoneczne, które powoduje u nich ciężkie poparzenia.

Wygląd: Przygarbiona i wychudzona człekokształtna sylwetka o bardzo bladym ciele, okrytym strzępami ubrań. Ma upiornie białą twarz i karminowe usta, w których kryją się długie, mocne kły. Jej ciemne oczy w świetle latarni świecą na czerwono. Silne łapy i krótkie, mocne szpony przystosowane są do szybkiego wygrzebywania nor.

Występowanie: dzikie leśne ostępy, jaskinie, stare ruiny i cmentarzyska w opuszczonych siedliskach ludzkich. Praktycznie wytępione w całej Wanadii, wciąż są dotkliwą plagą Czarnoborza. Można je spotkać również w górach Ostrii, Sudrii i na południu Slawii.

Fakty i mity: Test *okultyzmu* (ST 10) lub *przyrody* (ST 15) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Lampyrie żywią się głównie krwią, ale na ogół nie gardzą też ciałami swoich ofiar.
2. Światło słoneczne i ogień są dla tych potworów zabójcze. Bieżąca woda i czosnek to przesądy.

Cytaty ze świata gry

Proszę zwrócić uwagę na kształt i budowę szczęki lampyrii. Jak łatwo zaobserwować, długie kły mogą częściowo chować się w kieszeniach kostnych. Slajd trzynasty, przekrój przez układ trawienny Hominid Nosferati. Panie Mallory, proszę podejść do katedry i wskazać gruczoł produkujący hemofagozę.

W młodości zaczytywałem się romantyczną historią o młodej dziewczynie, opętanej przez niezwykle potężnego nieumarłego, hrabiego Vlada Dragonowica. Wielka fantazja autora zamieniła pospolite drapieżniki leśnych ostępów w istoty niezwykłe, potężne i obdarzone nadludzką wręcz charyzmą. Gdyby nie świetny sezon 1863 i dwanaście przepięknie wyprawionych głów lampyrii nad moim kominkiem, pewnie nadal wierzyłbym w tę nostalgiczną opowiastkę.



3. Stado lampyrii ma strukturę rodzinną. Rządzi najstarsza samica, a jej śmierć zwykle powoduje rozproszenie stada.
4. Mówi się, że lampyrie są gatunkiem inteligentnym. Nikt jeszcze nie zbadał tego zagadnienia, ale istnieją dowody – np.: malowidła na ścianach jaskiń, zamieszkiwanych przez te stworzenia.

Miot lampyrii

Kły, pazury i apetyt na krew, owinięte w stare ubrania lub zwierzęce futra i szmaty. Wielkie oczy przywodzą na myśl lemura.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Statysta, grupa 5 lampyrii.

Zdolności:

- **otwarcie**: ukrywa się w cieniu;
- **przerażający**: budzi Strach o ST 15;
- **zniknięcie**: lampyrie rozpływają się wśród cieni;
- **osamotnienie**: za żeton stado wywabia jednego z przeciwników i osacza go;
- **lęk przed światłem**: bezpośrednio oświetlone silnym światłem, poświęcają wszystkie akcje na ruch;
- **krwiopijca**: +5 do ataków przeciwko postaciom, które straciły już znacznik w tej konfrontacji;

- **słabość**: ogień, bohaterowie mogą wykorzystać ogień do dobicia lampyrii po fakcie;
- **umiejętności**: *ukrywanie się* (w ciemności) 9/8+, *spostrzegawczość* 9/8+.

Walka: kły i pazury 6/10+; obrona: 12.

Pościg: *wysportowanie* 9/9+; wytrwałość: 14. Lampyrie starają się wciągnąć ofiarę w pułapkę, zmęczyć ją i zaciągnąć do spiżarni.

Dyskusja: *zastraszanie* 6/10+; pewność siebie: 10. Postaci, które mają przy sobie ogień lub bardzo silne źródło światła mogą odstraszyć lampyrie.

Lampyria, przewodniczka stada

Zgarbiona starucha o wielkich oczach i paszczy pełnej kłów, które wyglądają, jakby odlano je z żelaza. Nosi strzępy ubrań swoich ofiar – z maniakalnym upodobaniem do eleganckich sukien i wieczorowych kreacji. Zwykle najlepiej odżywiona i największa z całego stada.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **otwarcie**: ukrywa się w cieniu;
- **zniknięcie**: ukrywa się w cieniach, odzyskując znacznik odporności. Następny atak uważa się za otwarcie;
- **krwiopijca**: +5 do ataków przeciwko postaciom, które straciły już znacznik w tej konfrontacji;
- **przerażająca**: budzi Strach o ST 15;
- **słabość: ogień**; bohaterowie mogą wykorzystać ogień do dobicia lampyrii po fakcie.
- **lęk przed światłem**: bezpośrednio oświetlona silnym źródłem światła, musi poświęcić wszystkie akcje na ruch;
- **umiejętności**: *ukrywanie się* (w ciemności) 9/8+, *spostrzegawczość* 9/8+.
- **regeneracja**: raz na sesję może wysysać krew z unieruchomionej ofiary, odzyskuje wtedy wszystkie znaczniki, a ofiara traci punkt Kondycji;
- **wsparcie**: raz na scenę wzywa miot lampyrii;
- **unieruchomienie**: podbicie w walce unieruchamia przeciwnika;
- **osiągnięcia**: polowanie (ludzie, z zaskoczenia), Ucieczka nadzwyczajna! (wysportowanie, czarnoborska dzicz, nieustraszeni łowcy lampyrii).

Walka: żelazne kły i pazury 9/9+; obrona: 16.

Pościg: ucieczka 9/9+; wytrwałość: 14. Jeśli wyczuwa, że przeciwnik jest zbyt niebezpieczny, znika w mroku.

Dyskusja: *zastraszanie* 6/10+ *perswazja* 3/10+; pewność siebie: 14. Opiekunki stada można przekonać lub przekupić obietnicą dostarczenia ciepłej, świeżej krwi w dużej ilości.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – zrujnowana twierdza venrierowców na pograniczu Czarnoborza i Sudrii kryje niejeden sekret. Ale na straży skarbów Wielkiej Wojny stoi duże stado lampyrii, które znają każdy kąt podziemnego kompleksu.

Ryzyko – lampyrie porwały córkę czarnoborskiego bojara. Nie ma czasu do stracenia! Naprędce zorganizowana wyprawa ratunkowa wyrusza w głąb puszczy, w stronę opuszczonego, przedwojennego cmentarza.

Salony – ktoś napadł na pannę Oakroot w Ogrodach Opackich. Lady stała się sensacją sezonu, szczególnie gdy pokazuje ślady ugryzienia na swej łabędziej szyi.

Śledztwa – szalony ostryjski szlachcic hoduje lampyrie, aby wyszkolić je na zabójców, likwidujących przeciwników politycznych. Jest pewien, że morderstwa zostaną uznane za ataki dzikich potworów.

Lykantrop (*homo lupomorphus*)

Ludzie, którzy w noc pełni zamieniają się w ohydne potwory, to ofiary przerażającej klątwy, dotknięte skazą zła. Nowoczesna medycyna skłania się, aby traktować to przekleństwo jako chorobę ciała i duszy, którą można wyleczyć odpowiednimi lekarstwami.

Wygląd: groteskowa hybryda człowieka i wilka – wielka, pokryta futrem humanoidalna bestia. Ma długie pazury, paszczę pełną zębów, szaleństwo w oczach i oddech cuchnący mięsem.

Występowanie: zapuszczone ogrody, posępny las, opuszczone rezydencje, ciemne zaułki czarnoborskich miast, miasteczek i wsi.

Fakty i mity: test *okultyzmu* (ST 15) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Ugryzienie lykantropa może przenieść klątwę na niewinną ofiarę.
2. Lykantropi są wrażliwi na srebro, jak elfy na żelazo.
3. Lykantropi potrafią przyzwać swoich kuzynów – wilki.
4. Ofiara klątwy nigdy nie jest świadoma, co się z nią dzieje w czasie przemiany.

Lykantrop

Potężna bestia, o szczękach zdolnych zgruchotać krowią czaszkę jednym kłapnięciem. Ponad dwieście kilogramów mięśni, owładniętych pragnieniem mordu.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, pula 3k10; odporność: 5.

Zdolności:

- **przerażający**: budzi Strach o ST 20;
- **regeneracja**: za każde dwa zdjęte w walce znaczniki lykantrop odzyskuje jeden swój znacznik;
- **wsparcie**: raz na scenę może wezwać stado 6 wilków;
- **wir szponów** (walka): raz na scenę atak obszarowy na bliskim zasięgu;
- **upiorne wycie**: za żeton przeciwstawny test *zastraszania* przeciw *odwadze*. Wszyscy przeciwnicy, którzy poniosą porażkę tracą 1k10 z puli podczas następnej akcji;
- **słabość**: srebro.

Walka: szpony 12/8+; obrona: 18. Często stawką konfrontacji jest zarażenie przegranego lykantropią.

Pościg: *wysportowanie* 9/8+; wytrwałość: 18.

Dyskusja: *zastraszanie* 6/10+; pewność siebie: 18. Z krtani potwora wydobywają się charczące dźwięki, w których z trudem można rozpoznać mowę. Lykantropa da się wciągnąć w rozmowę tylko i wyłącznie, obietnicą zaspokojenia jego głodu.

Cytaty ze świata gry

Głośny skowyt odbił się echem od ścian wąwozu. Bryan mocniej ścisnął w rękach strzelbę. Wiedział, że wilcze stado, idące jego śladem, jest duże. Za duże. Nagle, za jedną ze skał ujrzał cień ludzkiej sylwetki. Ktoś jeszcze był na tym opuszczonym przez boginię pustkowiu! Co za szczęście. Jego szanse na przeżycie znacznie wzrosły. Ruszył w stronę nieznajomego. Czerwone oczy i wyszczerzona paszcza pełna kłów była ostatnią rzeczą, jaką zobaczył w życiu.

Obawiam się, że nie mam dla pana najlepszych wieści, panie Looms. Najnowsza szczepionka, w której pokładaliśmy tak duże nadzieje, okazała się zbyt słaba. Powstrzymuje rozwój choroby tylko na kilka tygodni, góra trzy miesiące. A potem znowu nadejdą ataki. Ale proszę nie tracić nadziei, wierzę w to, że w końcu uda mi się znaleźć lekarstwo!

Pomysły na przygody:

Eksploracja – doktor Cook od lat poszukuje lekarstwa na lykantropię – brak mu jednak materiału do badań. Organizuje wyprawę do Czarnoborza, celem schwytania żywego lykantropa.

Ryzyko – Żelazny Wilk to bestia, która od lat terroryzuje okolice spokojnego, akwitańskiego miasteczka Luen. Tym razem jednak miarka się przebrała: zaginęła dwójka dzieci.

Salony – młoda małżonka znika na kilka dni każdego miesiąca, tłumacząc się wyjazdem do sanatorium. Mąż podejrzewa zdradę i sam zaczyna szukać ukojenia w ramionach pięknej śpiewaczki. Zbliża się pełnia, podczas której tłumione emocje objawią się w najmniej pożądany sposób!

Śledztwa – jedno z czasopism ujawnia plotki o tajnej jednostce, zwanej Wehrwolf. Podobno naukowcy ven Riera prowadzili badania nad lykantropią i zarażali nią ochotników. Nikt jednak nie łączy jeszcze tego z danymi o niewyjaśnionych zabójstwach na terenie północnej Wotanii.



Minotaur (*homo taurus*)

Esencja siły i żywotności, zamknięta w żelaznych mięśniach i ścięgnach. Powiada się, że minotaury byłyby najlepszymi żołnierzami na świecie, gdyby tylko potrafiły zrozumieć koncepcję wojny.

Wygląd: Minotaur to dwa i pół metra wzrostu, ponad pół tony wagi, a do tego niesamowity refleks, wielka siła i zaskakująca szybkość. Większość z nich jest na tyle cywilizowana, że potrafi w bardzo ograniczonym zakresie komunikować się z innymi rasami. Przeciętny minotaur zna około setki słów – niewiele mniej, niż mieszkaniec lyoneskich doków.

Występowanie: koriolskie dwory, szkoły taureadorów, przydrożne karczmy, bodegi i tawerny, zielone pastwiska, jaskinie w wysokich górach.

Fakty i mity: test *przyrody* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Większość taureadorów pracuje ze swoimi zaufanymi minotaurami, mało kto decyduje się na pojedynek z nieznanym stworzeniem,
2. Minotaury, podobnie jak byki, nie rozróżniają kolorów – czerwona płachta działa na nie tak samo, jak niebieska czy czarna.
3. Minotaury to delikatne, niezwykle spokojne stworzenia. Najbardziej lubią pić wino, jeść młodą trawę i wygrzewać się w słońcu. To ludzie zmuszają je do walki,
4. Wielokrotni czempioni po przejściu na emeryturę zwykle zakładają własne szkoły minotaurów, podtrzymując w ten sposób tradycję taurridy.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – podobno w górach na granicy koriolsko–akwitańskiej żyje małe plemię dzikich minotaurów, które od setek lat nie kontaktowało się ze światem zewnętrznym. Jak na losy spokojnych roślinożerców wpłynie nagły kontakt z cywilizacją?

Ryzyko – wieczór przy winie i flamenco kończy się zakładem o zwycięstwo w nielegalnych walkach z minotaurami. Pokonanie szalonego el Diablo, walczącego wielkim parowym młotem, nie przyjdzie łatwo.

Salony – niewinny romans córki wotańskiego przemysłowca i młodego taureadora nabiera rumieńców, gdy okazuje się, że w damie zakochał się również jeden z minotaurów. Tragedia wisi w powietrzu.

Śledztwa – przytułek dla starych minotaurów jest przykrywką dla sekretnego laboratorium, w którym szalony geniusz pracuje nad stworzeniem żołnierza idealnego.

Cytaty ze świata gry

W lewym narożniku mistrz wszechwag, mierzący siedem stóp i osiem cali, ważący trzysta dwadzieścia osiem funtów Roonnyyyy Biaały Huuraagaaaan O'Connooooor! Jego przeciwnikiem będzie mierzący jedenaście stóp i pięć cali, ważący osiemset dwadzieścia pięć funtów minotaur Koordoovaaaaaa!

Taureadorzy! Raz i dwa, wypad, pchnięcie, trzy i cztery, stopa w bok, wdech, pięć i sześć, obrót, siedem i osiem, pchnięcie w kark, dziewięć i dziesięć, wydech, postawa.



Minotaur, czempion taurridy

Mięśnie grające pod czarnym jak noc futrem, wielka bycza głowa, gigantyczny rozstaw rogów, olbrzymi złoty kolczyk w nozdrzach, atłasowa kamizela koloru bordo i niebieskie szarawary.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, pula 3k10; odporność: 6.

Zdolności:

- **okrzyki widowni**: walcząc w obecności widzów może deklarować dobicie po fakcie;
- **gruba skóra**: obrona +2*;

- **ogłuszenie**: każdy atak zakończony podbiciem odbiera przeciwnikowi 1k10;
- **szarża**: może ruszyć do walki ze średniego zasięgu, udany atak odbiera dodatkowy znacznik;
- **umiejętności**: *odwaga* 12/9+, *spostrzegawczość* 6/10+;
- **zamaszysty cios**: każde podbicie w walce pozwala na odebranie znacznika kolejnemu wrogowi o obronie niższej od obrony pierwotnego celu;
- **słabość**: (płeć piękna): w każdym typie konfrontacji piękne damy mogą deklarować dobicia po fakcie.

Walka: szarża 12/8+, *walka* 9/8+; obrona: 18*.

Pościg: *wysportowanie* 6/9+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *ekspresja* 3/10+, *zastraszanie* 9/10+; pewność siebie: 12. Zna raptem kilkadziesiąt słów, nadrabia jednak chrząknięciami i gestami.

Nosorożcołak (*rhinocethropos lemuriensis*)

Przysłowie mówi, że najpotężniejsze zwierzęta Lemurii: słoń, krokodyl i lew zwykle schodzą sobie z drogi, chyba, że są bardzo głodne, wściekłe lub szalone. Ale nie ma takiego głodu czy szaleństwa, które zmusiłoby je do stawienia czoła nosorożcołakowi.

Wygląd: nosorożcołaki to jedne z najgroźniejszych i najniezwyklejszych stworzeń Lemurii. Te potężne stworzenia przypominają bezwłose goryle o głowach nosorożców i mierzą nawet do trzech metrów w kłębie. Najchętniej poruszają się na wszystkich czterech kończynach. Potrafią używać zdobycznej broni, choć nie czynią tego często.

Występowanie: dzikie ostępy lemuryjskich dżungli, sawanny, dziwne wioski w środku buszu, pozostałości starożytnych ruin.

Fakty i mity: test *przyrody* (ST 20) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Niektóre dzikie plemiona czczą nosorożcołaki jak bogów.
2. Nosorożcołaki posługują się bardzo prymitywnym językiem i podobno potrafią czasem przybierać ludzką postać.
3. Wydaje się, że nosorożcołaki są, w jakiś nie do końca jasny sposób, spokrewnione z dzikimi ogrami.
4. Tubylcy wspominają czasem o jeszcze dziwniejszych istotach: ludziach–słoniach i ludziach–hipopotamach.

Nosorożcołak

Uosobienie prymitywnej siły i potęgi, olbrzymi humanoid z głową nosorożca.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, pula 4k10; odporność: 5.

Zdolności:

- **szarża**: może zaatakować z dalekiego lub średniego zasięgu. Za podbicie sam odpycha wroga na zasięg daleki (i może znowu wykonać szarżę);

Cytaty ze świata gry

Biały czarownik przyjść do naszej wioski i powiedzieć, że on chce łowić Kung. My się dużo, dużo śmiać, ale czarownik wyciągnąć swoje magiczne grzmiące kije! Walić z nich pioruny, ubijać nasze krowy i nasze świnie! Potem czarownik wziąć tragarze i przewodnik do polowania na Kung. To ile wy dawać za te dwa grzmotokije po czarownik?

Te potężne zwierzęta prowadzą samotniczy tryb życia. Ich terytorium mierzy zwykle do czterystu mil kwadratowych, o granicach oznaczonych odchodami. Nie znoszą żadnej konkurencji: wszystkie zwierzęta większe od antylopy traktują jak wyzwanie i walczą z nimi do upadłego lub przepędzają ze swoich pastwisk. Nie ma chyba bardziej przerażającego widoku, niż szarżujący w pełnym pędzie nosorożcołak.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – Muzeum Historii Naturalnej ogłasza nagrodę dla badacza, który dostarczy dowody istnienia ludzi–słoni. Jedyny ślad, to tubylcze legendy o dolinie do której co roku ciągną nosorożcołaki.

Ryzyko – starożytnego Aksum strzeże plemię czarnych ogrów. Najpotężniejsi wojownicy potrafią zmieniać się w legendarne bestie. Może się okazać, że strzelby na słonie to za mało!

Salony – spór dwóch wielkich myśliwych prowadzi do szalonego zakładu o najcenniejsze trofeum z polowania i wyprawy w samo serce Lemurii. Niestety, już pierwsze polowanie powoduje złamanie lokalnego tabu i oburzenie tubylców.

Śledztwa – łowcy dostarczają do lyoneskiego Gabinetu Osobliwości młodego nosorożca. Następnego dnia impresario znajduje pustą klatkę z rozerwanymi kratami. Komu mogło zależeć na kradzieży zwierzęcia?



- **pancerz**: obrona +5*;
- **twardy**: w walce każdy atak przeciwko nosorożcołakowi musi być zadeklarowany jako manewr;
- **potężny cios**: za podbicie może zdjąć dodatkowy znacznik;
- **nieustępliwy**: podczas pościgu, za każde dwa znaczniki odebrane przeciwnikom, sam odzyskuje jeden znacznik;
- **terytorium**: na swoim terytorium ignoruje wszystkie niedogodności wynikające z trudności trasy i prędkość;
- **taranowanie**: w walce i pościgu, po udanej akcji ofensywnej, za żeton może staranować i przewrócić dowolny pojazd, wyważyć bramę, stratować szałas itp.

Walka: *walka* 12/8+, szarża 12/9+; obrona: 21*.

Pościg: *wysportowanie* 9/9+; wytrwałość: 20. Zwykle zależy mu tylko na odpędzeniu intruzów poza swój teren.

Dyskusja: *ekspresja* 6/10+; pewność siebie: 14. Aby rozmawiać z nosorożcołakiem trzeba znać jego język. Te istoty naprawdę wiele zyskują przy bliższym poznaniu: okazują się nieco dzikie, prostoduszne i prawe.

Pradawne Rasy (*hominidi anciensi*)

Mówi się, że zanim ludzie czy elfy nauczyły się rozpalać ogień i polować, na świecie istniały starsze cywilizacje. Wiele milleniów temu świat należał do pradawnych ras, których niedobitki ukrywają się teraz w najbardziej niedostępnych miejscach.

Wygląd: po większości przedstawicieli dawnych ras da się poznać, że ich złoty wiek już dawno przeminął. Mają zdegenerowane, przygarbione sylwetki, oznaki szaleństwa w oczach, wady genetyczne wynikające z chowu wsobnego. Czasem jednak trafia się osobnik, w którym odbija się echo dawnej chwały.

Występowanie: podejrzanie wyglądające mieściny nad brzegiem morza, opuszczone miasta, ruiny do połowy zasypane przez pustynię, osady pośrodku dżungli, kompleksy jaskiń z dala od cywilizacji.

Fakty i mity: test *okultyzmu* (ST 15) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Nie należy ufać żadnemu członkowi starych ras – czas ich rządów na świecie dawno się zakończył, więc nienawidzą swoich spadkobierców.
2. Szamani dawnych bogów wciąż dysponują potężną mocą, a ich trucizny nadal są śmiertelne – tym bardziej, że odtrutek na większość z nich nikt już nie pamięta.
3. Niektórzy z potężnych magów starych ras żyją w ukryciu wśród ludzi, starając się doprowadzić do upadku ośmiu młodszych ras.
4. Legendy i opowieści zdają się sugerować, że gdzieś na świecie można jeszcze natknąć się na izolowane osady, w których zachowała się mroczna świetność starych ras.

Cytaty ze świata gry

„Tu upadł na plecy z bronią Kulla sterczącą w jego piersi. Władca spojrzał na pokonanego. Twarz Tu stała się mglista i niewyraźna. Kontury rysów drżały i falowały. Potem, jak ściągnięta maska, twarz Przewodniczącego Rady Koronnej zniknęła, a na jej miejscu pojawiła się patrząca trupim wzrokiem głowa przerażającego węża!"

Robert Howard, **Kull**

„Myślę, że dominującym kolorem jest szarozielony, mimo że mieli białe brzuchy. W większości byli błyszczący i obślizgli, ale krawędź ich grzbietów pokryta była łuskami. Formą można powiedzieć antropoidalni, ale ich głowy były głowami ryby z wielkimi, wyłupiastymi, nie zamykającymi się oczami. Po bokach szyi mieli skrzela a ich długie łapy miały błony. Skakały nieregularnie czasami na dwóch, czasem na czterech łapach. Z jakiegoś powodu byłem zadowolony, że nie miały więcej niż cztery kończyny."

Howard P. Lovecraft, **Cienie nad Innsmouth**

Człowiek z Mu (*homo acheronis*)

Porośnięte białym futrem, potężne humanoidy. Przed milionami lat ta rasa władała światem, teraz jej przedstawiciele to ludożercze bestie, które strzegą zaginionych świątyń dawno zapomnianych bogów.

Domyślna konfrontacja: walka.

Statysta, grupa 4 ludzi z Mu.

Zdolności:

- **przerażający**: wzbudza Strach (ST 15);
- **atak dystansowy**: (średni zasięg): kamienie, włócznie;
- **twardy**: każdy atak oparty na walce musi być deklarowany jako manewr;
- **zamaszysty cios**: każde podbicie pozwala na odebranie znacznika kolejnemu wrogowi o obronie niższej od obrony pierwotnego celu;
- **lawina**: za żeton, przeciwnicy muszą wykonać test *wysportowania* o ST 15 lub tracą znacznik oraz odrzucają kartę z ręki.

Walka: *walka* 9/8+, rzucanie 6/8+; obrona: 10.

Pościg: 6/9+; wytrwałość: 16. Domyślną stawką jest zaciągnięcie nieprzytomnych postaci do pradawnej świątyni, w której planowana jest krwawa ofiara.

Dyskusja: *zastraszanie* 6/10+; pewność siebie: 12. Wymagana jest znajomość starożytnego języka Mu.

Istota z Głębin (*homo piscens*)

Przerażająca pamiątka z czasów, kiedy Starzy Bogowie chodzili po ziemi. Te potworne istoty wyglądają jak skrzyżowanie człowieka i ryby: obślizgłe, gdzieniegdzie pokryte łuską, mają rybie oczy i pyski, a palce ich dłoni łączy błona.



Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, pula 2k10; odporność: 3.

Zdolności:

- **żabi skok**: odrzucając dowolną kartę może natychmiast zmienić dystans o jeden;
- **pływający**: w wodzie porusza się bez żadnych ograniczeń;
- **unieruchomienie**: za podbicie w ataku siecią może unieruchomić jednego przeciwnika na bliskim zasięgu;
- **bez sentymentów**: podczas pościgu może bez kar atakować wręcz, strzelaniem i siecią;
- **moc**: pocisk lub uderzenie (obca, na wpół organiczna broń);
- **wsparcie**: za żeton przywołuje dwie kolejne istoty z głębin.

Walka: *walka* 6/9+, *strzelanie* 6/9+, sieć 9/9+; obrona: 12.

Pościg: w wodzie 9/8+, na lądzie 3/10+; wytrwałość: 16. Istoty porywają swe ofiary i dokonują na nich dziwnych eksperymentów.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – czy za tajemnicze awarie platform manicznych na Morzu Zimowym odpowiada nieznana podwodna rasa? Testy nowego batyskafu są okazją, by raz na zawsze zweryfikować plotki o cywilizacji ryboludzi i o prastarych miastach na dnie morza.

Ryzyko – wyprawa w masyw Teloganów w poszukiwaniu człowieka śniegu zakończyła się sukcesem. Zamiast jednego małpoluda, badacze odnajdują całe doskonale zorganizowane plemię czczące demony i pałające wrogością do wszystkich nagich małp.

Salony – na Uniwersytecie pojawia się nowy wykładowca, geniusz w dziedzinie starożytnych języków. Studenci go uwielbiają, grono jest pod wrażeniem i tylko pewien prymus twierdzi, że profesor kiedyś na niego nasyczał.

Śledztwa – nad rodem Thornów ciąży prastara klątwa. Od pokoleń mężczyźni z rodu umierają w tajemniczych okolicznościach najpóźniej rok po ślubie. Obecny lord poprzysiągł przełamać fatum. Jedynym tropem jest wzmianka o bransolecie ze splecionych węży, przywiezionej z wypraw przez praszczura rodu.

Dyskusja: *ekspresja* 6/10+, *zastraszanie* 6/9+; pewność siebie: 16. Możliwa tylko komunikacja na migi (*ekspresja*).

Wężowy Człowiek (*homo serpentis*)

Przypominają wyprostowane węże, obdarzone parą rąk i nóg. Zwykle ubierają się w bogato zdobione szaty, które przechodzą z pokolenia na pokolenie. Niektóre zaadaptowały ludzkie ubrania.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolnoś ci:

- **moce**: iluzja (zmiana kształtu), wpływ;
- **jadowity**: pierwszy udany atak z podbiciem zabiera 1 punkt Kondycji;
- **przerażający**: jeśli zrzuci iluzję wywołuje Strach o ST 20;
- **pradawna technologia**: dwa dowolne gadżety, których nikt poza nimi nie potrafi użyć;
- **atuty**: bezczelny kłamca, gra na emocjach, krasomówca, zawoalowana groźba;
- **giętki jak wąż**: bonus +5 do aktywnej obrony podczas walk i pościgów;
- **zimnokrwisty**: bonus +5 do pewności siebie przeciw atakom opartym na *ekspresji* i *zastraszaniu*.

Walka: atak 6/9+; obrona: 14. Wężowi ludzie używają sztyletów, szabli, a także prehistorycznych gadżetów technologicznych swojej wypaczonej rasy.

Pościg: *wysportowanie* 9/8+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *perswazja* 9/8+, *blef* 9/8+, *zastraszanie* 12/8+ (po zrzuceniu iluzji); pewność siebie: 16. Wężowi ludzie pragną odzyskać władzę nad światem – będą starali się przekupić postaci i dzięki nim wniknąć do społeczeństwa.

Syrena (*sirena calvori*)

Ssaki wodne, człekokształtne hybrydy z ogonami zamiast nóg. Wedle tradycji, wanadyjska odmiana syren pochodzi z okolic eolijskiej wyspy Kerke.

Wygląd: syreny są hybrydą człowieka i ryby: dolna część ich ciała to rybi tułów i ogon, natomiast górna jest ludzka. Nie używają odzieży, a jedyne narzędzia, jakimi się posługują, to długie ościenie do polowania na ryby.

Występowanie: skaliste wyspy, ruiny podmorskich miast, nieduże porty, zapora w Ys, małe wyspy na rzekach, tajemnicze jeziora.

Fakty i mity: test *przyrody* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Syreny są dość inteligentne, używają prostych narzędzi, rozumieją ideę handlu i komunikują się z istotami lądowymi za pomocą gestów.
2. Komunikacja syren oparta jest na ultradźwiękach. Syrena pozbawiona wody umiera w ciągu kilku dni.
3. Syreny potrafią oddychać pod wodą, jednak co jakiś czas muszą zaczerpnąć powietrza atmosferycznego.
4. Istnieją poszlaki sugerujące, że syreny da się krzyżować z ludźmi.

Syreny z Ys

Rodzina syren, kilka samic, jeden samiec. Kontrolują grupkę skał vis-a-vis Wielkiej Zapory. Polują na ryby, które chętnie sprzedają turystom w zamian za słodycze i błyskotki.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Statysta, grupa 6 syren.

Zdolności:

- **dzieci morza**: niedeklarowane dobicia podczas pościgów w wodzie;
- **atak dystansowy**: raz na scenę rzut ościeniem, później za żeton;
- **umiejętności**: *przyroda* (morze) 9/9+, *spostrzegawczość* 6/9+.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – tryton, poławiacz małż, ma dziś do sprzedania przepiękny, starodawny naszyjnik z litego złota. To brzmi jak zaproszenie do podmorskiej przygody w zatopionych miastach!

Ryzyko – do RTKA trafia dokument z czasów Wojny, opisujący plan generała Gunthara dotyczący użycia syren jako dywersantów. Czy jest to wyjaśnienie ostatnich katastrof, jakie zdarzyły się na morzu?

Salony – młody dziedzic fortuny wraca z eolijskich wakacji z nową żoną, uroczą syreną. Przyjęcie w ogrodzie z basenem zapowiada się na atrakcję sezonu.

Śledztwa – groźny nihilista uderza po raz kolejny. Tym razem policji udaje się go osaczyć i postrzelony przestępca tonie na oczach kilkunastu świadków. Ciała nie udaje się odnaleźć, a po kilku dniach zamachowiec uderza ponownie. Policja zaczyna podejrzewać, że nie ma do czynienia ze zwykłym człowiekiem.

Walka: oścień 6/10+, rzucanie 9/9+; obrona: 12.

Pościg: pływanie 9/9+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *ekspresja* 6/10+, *blef* 6/10+; pewność siebie: 12.

Tryton-poławiacz pereł

Syreni samiec w sile wieku, bardzo przystojny, jak na ludzkie standardy. Jego szerokie ramiona pokrywają plemienne tatuaże.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, pula 2k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **dziecko morza**: niedeklarowane dobicia podczas pościgów w wodzie;
- **atak dystansowy**: raz na scenę rzut ościeniem, później za żeton;
- **umiejętności**: *przyroda* (morze) 9/9+, *spostrzegawczość* 6/9+;
- **silny cios**: podbicie w walce odbiera dodatkowy znacznik;
- **oślepienie**: za podbicie w walce lub pościgu oślepia cel słoną wodą zmniejszając jego pulę o jedną kość;
- **osiągnięcie**: pływanie (poławiacz pereł).

Walka: oścień 6/9+, rzucanie 9/8+; obrona: 14.

Pościg: pływanie 12/8+; wytrwałość: 16. Przegrany pościg w wodzie może doprowadzić do utopienia postaci.

Dyskusja: *ekspresja* (uwodzenie) 9/9+, *perswazja* 6/9+; pewność siebie: 12. Tryton dobrze opanował język gestów.

Cytaty ze świata gry

Wypłynęło nas dwunastu, wielki kuter pełnomorski, pan rozumie. I wszystko szło dobrze, dopóki Egon nie wpadł na pomysł, żeby postrzelać do syren wygrzewających się na kamieniach. Ocknąłem się dopiero wieczorem, statek dryfował, pod kotłem zimny popiół. Nie wiem, jakim cudem udało mi się przeżyć, natomiast bosman Ejnhorn po prostu wszystko przespał. No, ale on jest głuchy od urodzenia.

Szanowni państwo, po lewej stronie mają państwo okazję obserwować stado syren pod opieką trytona. Legenda głosi, że dopóki te stworzenia mieszkają na Wyspie Książęcej, dopóty władza w Heimburgu pozostawać będzie w rękach rady miejskiej.



Stara syrenia wiedźma

Jedna na dziesięć tysięcy syren rodzi się z mocą magiczną. Ta wiedźma jest przewodniczką plemienia żyjącego w wodach archipelagu Lira. Wyglądem nie odbiega od swoich krewniaków, prócz tego, że nosi złoty diadem z olbrzymią perłą.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, pula 4k10; odporność: 5.

Zdolności:

- **dziecko morza**: niedeklarowane dobicia podczas pościgów w wodzie;
- **atak dystansowy**: raz na scenę rzut ościeniem, później za żeton;
- **umiejętności**: *przyroda* (morze) 9/9+, *spostrzegawczość* 6/9+;
- **moce**: zauroczenie, wpływ (oba typy emocji), iluzja, pocisk (fala);
- **zaklęcie**: masowy wpływ (oba typy emocji);
- **atut**: gra na emocjach;
- **wsparcie**: przyzywa 6 syren;
- **zew oceanu**: raz na sesję przyzywa lewiatana.

Walka: oścień 6/10+, fala 9/8+; obrona: 14.

Pościg: pływanie 9/9+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *ekspresja* 9/8+, *empatia* 9/8+, *zastraszanie* 6/8+; pewność siebie: 16.

Troll, młody (*homo atrox novus*)

Młode trolle to właściwie oddzielna rasa. Wcześnie stają się samodzielne, lecz kieruje nimi głównie instynkt. Nieprzewidywalne i złośliwe, a do tego

Pomysły na przygody:

Eksploracja – plotka głosi, że w kanałach pod Lyonesse żyje, ukryta przed oczyma dorosłych, kolonia dzieci. Większość z nich to trolle, jednak coraz częściej zdarza się, że latający chłopiec wywabia młodych mieszkańców bogatych domów opowieściami o białych aligatorach i orczych piratach.

Ryzyko – uliczny gang młodych trolli opanował dzielnicę. Włamania, drobne kradzieże są na porządku dziennym. Co gorsza, wyciekać zaczynają ciemne sekrety mieszczan. Gdy pojawiają się pierwsze przypadki szantażu, staje się jasne, że za ciekawskimi dziećmi stoi nieznany, wyrachowany przestępca.

Salony – para znanych aktorów ginie w katastrofie, a ich przyjaciele zostają wyznaczeni na opiekunów sierot. Niestety, słodkie brzdące są trollami i zmieniają życie bohaterów w piekło. Koniecznością staje się znalezienie odpowiedniego, bezpiecznego domu dla młodych spadkobierców fortuny.

Śledztwa – od kilku lat w prasie codziennej pojawiają się ogłoszenia terapeuty, który zmienia młode trolle z urwisów w prymusów. Dodatkowym efektem jest wyleczenie magicznego talentu. Zbyt późno wychodzi na jaw efekt uboczny: leczone trolle przemieniają się w potwory już w momencie osiągnięcia dojrzałości. Tymczasem medyk znika i jeśli nikt nie zdoła odwrócić procesu, klątwa unicestwi setki rodzin.

obdarzone wrodzonymi talentami magicznymi, są utrapieniem nie tylko dla zwolenników powszechnego systemu nauczania.

Wygląd: Młode trolle są niewielkie – jak to dzieci. Ruchliwe niczym gnomy, z charakterystycznymi, wielkimi oczami, szpiczastymi uszami i ostrymi ząbkami wyglądają jak dzikie zwierzątka i podobnie się zachowują.

Występowanie: opuszczone rudery, doki i wszystkie niebezpieczne miejsca, które przyciągają łobuzów.

Fakty i mity: test *wiedzy ogólnej* (ST 10) pozwala zdobyć poniższe informacje. Trolle otrzymują +10 do tego testu:

1. Trolle stają się w pełni samodzielne w wieku około trzech lat, jednak aż do osiągnięcia dojrzałości (w wieku lat około czternastu) ich działaniem kierują wyłącznie instynkty.
2. Każdy troll rodzi się z talentem magicznym, który zwykle zanika w okresie dojrzewania.
3. Najczęstsze talenty młodych trolli to pirokineza, kontrola zwierząt i nadzwyczajna zwinność.
4. Trudna do opanowania natura młodych i ryzykowny tryb życia dorosłych powodują bardzo duży odsetek cichych adopcji lub innego typu podmian dzieci między różnymi rodzinami trolli.

Gang młodych trolli

Grupka bosych uliczników w spadających na oczy, kraciastych czapkach i robotniczych ubraniach z podwiniętymi rękawami.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Statysta, grupa 3 młodych trolli.

Zdolności:

- **mały**: młode trolle potrafią przecisnąć się przez niewielkie otwory – podczas pościgu akcje zakończone podbiciem zabierają dodatkowy znacznik;
- **atak dystansowy** (średni zasięg): zgniłe owoce, śmieci, czy jeszcze bardziej obrzydliwe obiekty. W walce ten atak nie powoduje utraty znacznika, ale ofiara traci kość z puli;
- **talent magiczny:** jeden z trzech do wyboru): pirokineza – pozwala stworzyć ognik wielkości płomyka świecy, raz na sesję moc Pocisk; kontrola zwierząt – pozwala porozumieć się z wybranym gatunkiem zwierząt (zwykle szczury), raz na sesję moc Pomocnik (rój); nadzwyczajna zwinność – *wysportowanie* +3, raz na sesję moc Lot.



Cytaty ze świata gry

Panie Dyrektorze, edukowanie tego małego demona to strata czasu! Przez ostatni tydzień codziennie podpalał coś w klasie. Jeżeli Olsonom tak zależy na wykształceniu syna, niech sobie zatrudnią guwernantkę. I uprzedzę pańskie pytanie, nie, upominanie nic nie daje. Na domiar złego, rodzice są na placówce, a nie poproszę go przecież, żeby przyszedł z dziadkiem.

Czasem myślę kochany, że moja matka nieboszczka miała do tego zdrowsze podejście. W marcu wypuszczała nas z domu, kazała służbie wystawiać obiady do ogrodu i do listopada miała spokój.

- **to tylko dziecko**: owszem, czasem dzieci się bije – ale tylko potwory je dręczą, dlatego każdy pierwszy atak mający na celu zranienie młodego trolla powoduje utratę punktu Reputacji atakującego;
- **znajomość terenu**: raz na scenę automatyczna zmiana trasy;

Walka: atak 3/10+; obrona: 16.

Pościg: *wysportowanie* (pościg) 6/8+, *wysportowanie* (ucieczka) 9/8+; wytrwałość: 16. Stawki: dogonić i odebrać zeznania, odzyskać ukradziony przedmiot, wyśledzić kryjówkę, podsłuchać rozmowę.

Dyskusja: *blef* 9/9+, *ekspresja* 6/10+; pewność siebie: 14. Jeśli młode trolle wdają się w rozmowę, to albo mają do opowiedzenia ciekawą historię lub dobre kłamstwo, albo chcą cię zagadać, okraść i uciec.

Troll, stary (*homo atrox cruentus*)

Klątwa powoduje, że z upływem lat trolle coraz bardziej popadają w bestialstwo, aż staną się krwiożerczymi potworami. Nie wiadomo do jakiego wieku może dożyć troll, gdyż większość z nich popełnia samobójstwo czując, że ostatecznie tracą nad sobą kontrolę. Jeżeli zaś tego nie robią, zostają w końcu zabite przez współziomków lub służby porządkowe.

Wygląd: Potwory o stalowych mięśniach, grubej, pokrytej naroślami skórze, ostrych pazurach i ociekających śliną kłach. Z wiekiem rosną coraz bardziej, osiągając rozmiary daleko przekraczające możliwości innych ras.

Występowanie: puszcze Hrimthorstu, opuszczone rezydencje, pechowe przytułki i hospicja.

Fakty i mity: test *wiedzy ogólnej* (ST 10) pozwala zdobyć poniższe informacje. Trolle mają +10 do testu:

1. Kiedy trolle zaczynają siwieć, pojawia się pierwsze realne ryzyko przemiany.
2. Za każdym razem, gdy starszy troll wpada w złość pojawiają się kolejne zmiany. U mężczyzn proces przebiega dużo szybciej i gwałtowniej.
3. Przez kilka tygodni po pełnej przemianie, stary troll zachowuje resztki wspomnień. Później zostaje tylko bestia.
4. Wszystko wskazuje na to, że stare trolle nigdy nie przestają rosnąć.

Stary troll, wkrótce po przemianie

Przeszło trzymetrowy brutal w podartym ubraniu, z zaślinioną, pełną kłów paszczą, szorstką, grubą skórą i kostnymi zgrubieniami na kłykciach.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, pula 2k10; odporność: 5.

Zdolności:

- **dobicie** (pierwszy atak): w pierwszym swoim ataku potwór może zadeklarować dobicie po fakcie;
- **przerażający**: wzbudza Strach o ST 20;
- **gruba skóra**: pancerz +5*;

Cytaty ze świata gry

Podczas codziennego patrolu po Bridgebank usłyszałem odgłosy awantury rodzinnej. Zbliżyłem się do źródła zamieszania i wstępnie rozeznałem sytuację. Skonstatowałem, że sprawa rozgrywa się między panem Thomasem Brekken, trollem, a zamieszkałym pod tym samym adresem stryjem rzeczonego. Uzupełniwszy obserwację o fakt, iż stryj ś.p. Thomasa Brekkena znacznie posunął się w latach, wycofałem się, by wezwać posiłki z komendy głównej.

Nie latam sterowcami, gdy na pokładzie jest jakiś troll. Nie przeczytasz o tym w prasie, ale ponoć strach i emocje związane z przebywaniem na wysokości mogą przyspieszyć pewne rzeczy. Wiesz o czym mówię. Znajomy, który pracuje we flocie opowiadał, że przed trzema laty pewnemu starszemu inżynierowi odbiło podczas rejsu. Zabił wszystkich pasażerów, załogę, przedziurawił balon i wyskoczył. Ciała nie odnaleziono. Dam sobie rękę obciąć, że przeżył upadek. Jak tylko usłyszałem tę historię, kazałem wzmocnić dach. Na wszelki wypadek.

- **silny cios**: za podbicie w walce zdejmuje dodatkowy znacznik;
- **ognioodporny**: za żeton całkowicie niewrażliwy na ogień, jak cecha rasowa trolla.

Walka: atak 9/8+; obrona: 22*.

Pościg: pościg 6/10+; wytrwałość: 16. Stawka: zwabić trolla w pułapkę, odciągnąć od bezbronnej ofiary.

Dyskusja: *zastraszanie* 9/8+; pewność siebie: 20. To ostatnie chwile, gdy ktoś bliski jest w stanie na chwilę uspokoić starego trolla.

Olbrzymi, stary troll

Pokryte bliznami, mierzące przeszło sześć metrów monstrum z pancerną skórą, połamanymi pazurami i żądzą mordu w czerwonych ślepiach.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, bezmyślny, pula 3k10; odporność: 6.

Zdolności:

- **dobicie** (pierwszy atak): w pierwszym swoim ataku potwór może zadeklarować dobicie po fakcie;
- **przerażający**: wzbudza Strach o ST 30;
- **gruba skóra**: pancerz +10*;
- **silny cios**: za podbicie w walce zdejmuje dodatkowy znacznik;
- **ognioodporny**: za żeton całkowicie niewrażliwy na ogień, jak cecha rasowa trolla
- **osiągnięcie**: pościg (polowanie);



Pomysły na przygody:

Eksploracja – w ostatnim z listów zaginionego w atlantydzkiej dżungli biologa można znaleźć wzmiankę o odnalezieniu nadzwyczaj wielkich śladów trolla. Czyżby legendy tubylców o olbrzymie wyższym niż drzewa zawierały ziarno prawdy?

Ryzyko – ochrona świeżo otwartej kopalni diamentów jest wyzwaniem, zwłaszcza, gdy znajduje się ona w sercu Lemurii. Tym bardziej, że plemiona tubylców wypowiedziały wojnę przybyszom, a kasta wojowników to trolle–berserkerzy, wiecznie odurzeni wywarami wzmagającymi agresję.

Salony – rozpoczynają się zdjęcia do filmu, który może być przebojem wszech czasów. Ma świetny scenariusz, najlepszych aktorów, tysiące statystów i dekoracje budowane od ponad roku – cóż może pójść nie tak? Niestety, genialny reżyser jest mocno posuniętym w latach trollem, znanym z wyjątkowo wybuchowego charakteru. Czy uda się utrzymać go w dobrym humorze do końca zdjęć i nie dopuścić, by sprawa wyciekła do prasy?

Śledztwa – samotną, opuszczoną rezydencję w samym centrum miasta odgradza od świata zamknięta na kłódkę, zardzewiała brama. Co wieczór chłopiec od rzeźnika ma przykazane przerzucać przez płot spory pakunek z mięsem. Zlecenie jest anonimowe. Pewnego dnia na teren posesji dostaje się zbiegły z więzienia morderca wraz z zakładniczką.

- **pazury**: +3 do *walki**, za żeton niedeklarowane dobicie;
- **atak dystansowy**: rzucanie ciężkimi przedmiotami;
- **regeneracja**: za każdym razem, gdy troll dobije przeciwnika, odzyskuje znacznik;
- **zamaszysty atak**: każde podbicie atak na bliskim zasięgu trafia kolejny cel o obronie niższej od obrony pierwszego celu.

Walka: atak 12*/8+; obrona: 27*.

Pościg: pościg 9/9+; wytrwałość: 20. Stawka: zwabić trolla w pułapkę, odciągnąć od bezbronnej ofiary.

Dyskusja: bezmyślny.

Trollowa wiedźma (*homo atrox lamia*)

Wśród kobiet–trolli trudniej zauważyć moment, gdy klątwa zaczyna działać. Zdarza się, że otoczenie zauważa, co jest na rzeczy, dopiero gdy zrzędli-

wa i trochę ekscentryczna staruszka zdąży już otruć i zakopać w piwnicy piątą ofiarę.

Wygląd: wysoka, chuda, przygarbiona starucha z haczykowatym nosem, pożółkłymi, ostrymi jak brzytwy zębami, paznokciami przechodzącymi w szpony oraz skłonnością do chichotania i zacierania rąk.

Występowanie: pachnące piernikami wiejskie chatki, małe mieszkania w biednych dzielnicach, izolatki w przytułkach dla obłąkanych.

Fakty i mity: test *wiedzy ogólnej* (ST 10) pozwala zdobyć poniższe informacje. Trolle otrzymują +10 do tego testu:

1. Trollowe wiedźmy to potwory. Nie dajcie się zwieść wyglądowi, nie ma w nich już nic ludzkiego.
2. Trollowe wiedźmy instynktownie rozumieją magię i potrafią rzucać uroki.
3. Wiedźmy są zwykle seryjnymi morderczyniami, które długo potrafią ukrywać swój proceder.
4. Im starsze, tym większy apetyt budzi w nich mięso istot rozumnych.

Trollowa wiedźma-trucicielka

Starsza pani w czarnej sukni, z robótką ręczną i z okularami na wydatnym nosie. Gdy się śmieje, zasłania usta dłonią o ostrych paznokciach. Siwe włosy nosi spięte w kok.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, pula 3k10; odporność: 4.



Pomysły na przygody:

Eksploracja – znana trollowa podróżniczka i pisarka organizuje ekspedycję w poszukiwaniu legendarnego miasta wśród lodów. Nikt nie wie, że przeczuwając zbliżającą się starość, postanawia nie wrócić do Wanadii, nawet jeśli miałaby w tym celu skazać na śmierć całą ekspedycję.

Ryzyko – agenci RTKA odkrywają, że venrierowska nekromantka sfingowała przed laty swoją śmierć. To oznacza, że wciąż snuje intrygi, które mają przywrócić rządy nieumarłych, a do jej zabójczych umiejętności doszło spowodowane klątwą szaleństwo.

Salony – panna Tiblle to doskonała partia: jest młoda, piękna, błyskotliwa i dziedziczy sporą fortunę. Trzeba tylko przekonać do siebie jej ciotkę, zasadniczą starą pannę. Słyszy się, że wszyscy dotychczasowi kandydaci zniknęli w tajemniczych okolicznościach. Ale kto by tam wierzył plotkom.

Śledztwa – do znanego detektywa zgłasza się charyzmatyczna artystka, która odnalazła w swojej wannie zwłoki nieznajomego. Czy opowieści o listach z pogróżkami i zawistnym wielbicielu to prawda? Wątpliwości narastają, zwłaszcza gdy detektyw zauważa wśród płomiennorudych włosów siwe odrosty.

Zdolności:

- **niepozorna**: może wykonać niedeklarowane dobicie w pierwszej akcji podczas dyskusji;
- **pazury**: podbicie w walce powoduje ból i przeciwnik zmniejsza pulę o 1k10;
- **pochwycenie**: za podbicie w walce unieruchomienie;
- **regeneracja**: raz na sesję wiedźma może poświęcić wszystkie akcję by wgryźć się w unieruchomionego przeciwnika i wyrwać mu kawał ciała. Ofiara traci 1 Kondycji, a wiedźma odzyskuje znacznik;
- **trucizna w herbatce**: nniedeklarowane dobicie za żeton, jeżeli przeciwnik zjadł lub wypił coś ofiarowanego przez wiedźmę. Odmowa przyjęcia poczęstunku może spowodować skandal;
- **uroki**: jak moc *sugestia;*
- **spokojny głos**: za żeton, jej argumenty trafiają do wszystkich w okolicy – atak obszarowy podczas dyskusji.

Walka: atak 6/9+; obrona: 16.

Pościg: pościg 3/10+; wytrwałość: 14.

Cytaty ze świata gry

Młody człowieku, wygląda pan na zmęczonego. Proszę sobie usiąść i napić się wiśniówki. No, od razu pan pokraśniał. Może ciasteczko, migdałowe, sama robiłam. To przyjemność patrzeć na takiego zdrowego młodzieńca. Niech pan się nie rusza, ja sobie poczekam i poceruję, a potem zajmę się kolacją... W sumie szkoda, że nie spytał pan o ten migdałowy posmak.

Rozumiem pański punkt widzenia oficerze, ale proszę wykazać odrobinę dobrej woli i spojrzeć na to z mojej strony. Nie ma pan pojęcia, jak dokuczliwe, głośne i – brutalnie rzecz ujmując – źle wychowane były te dzieci. Ich rodzice, gdy skończą histeryzować i przemyślą sprawę na chłodno, sami mi podziękują.

Dyskusja: *blef* 9/9+, *perswazja* 9/9+, *empatia* 9/9+, *ekspresja* 6/10+; pewność siebie: 20. Do ostatniej chwili trollowe wiedźmy utrzymują wizerunek miłej, trochę zagubionej staruszki.

Uhrwerk (*homo calculus machinatio*)

Krasnoludy, które ulegają wrodzonej swemu gatunkowi fascynacji mechanizmami, wiele ryzykują. Wiara w zimną logikę i mechanistyczne podejście do świata, może stać się drogą bez powrotu. Uhrwerk (znani również jako *Nakręcani Ludzie*) to bardziej maszyny, niż krasnoludy – bezduszne, zimne hybrydy ciał i golemicznych protez.

Wygląd: krasnolud z parową ręką, metalowym sklepieniem czaszki i soczewkami w oczodołach. Z piersi słychać głośne tykanie skomplikowanego mechanizmu.

Występowanie: regiony silnie uprzemysłowione, posiadłości bogatych przemysłowców, laboratoria.

Fakty i mity: test *techniki* (ST 10) lub *wiedzy ogólnej* (ST 20) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Ingerencja w ciało jest tak duża, że ten krasnolud nie mógłby przeżyć bez mechanicznych części.
2. Tylko krasnoludy są w stanie znieść tak znaczne połączenie ciała z komponentami mechanicznymi. Taki amalgamat nazywa się *Uhrwerk*.
3. *Uhrwerk* są zupełnie pozbawieni uczuć, kierują się tylko logiką. Życie, zarówno cudze, jak i własne, nie jest dla nich żadną wartością.
4. Większość *Uhrwerk* to technomanci, którzy ulegając wielkiej fascynacji logiką i techniką, właśnoręcznie wymienili sobie serca na skomplikowane, magiczne mechanizmy zegarowe.

Uhrwerk-technomanta

Opanowany i kulturalny krasnolud, który nie widzi nic niepokojącego w fakcie, że połowę jego twarzy zastępuje koszmarna, nitowana metalowa proteza.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **mrok pod górami**: widzi w ciemności (jak cecha rasowa krasnoluda);
- **bezduszny**: automatycznie zdaje wszystkie testy *odwagi*, jest niewrażliwy na *ekspresję*, *zastraszanie* i *empatię*. Nie może używać *blefu*, *empatii* i *ekspresji*;
- **technomag**: moc Kontrola maszyn, oraz dodatkowa moc lub zaklęcie;
- **mechaniczne serce**: pancerz +3* i +3 do wytrwałości;
- **wbudowany gadżet** (dowolny): nie można go odebrać, chyba że po śmierci przeciwnika;

Pomysły na przygody:

Eksploracja – bohaterowie ruszają tropem zaginionej wyprawy badawczej i trafiają do nowoczesnego miasta, ukrytego wśród kanionów na obrzeżach LWH. Mechaniczna utopia zamieszkała tylko i wyłącznie przez *Uhrwerk* jest dziełem zaginionego przed laty milionera. Jakie cuda kryje Clockwork City i jaki cel przyświeca jego mieszkańcom?

Ryzyko – tajemniczy *Uhrwerk* oferuje śmiertelnie chorym krasnoludom golemiczne protezy ratujące życie. Okazuje się jednak, że umowa ma haczyk: wyleczeni tracą uczucia i wolną wolę. Gdy rząd orientuje się, że ktoś gromadzi armię pół–mechanicznych krasnoludów, jest już za późno.

Salony – młody krasnolud zostaje ranny w wypadku i lekarze, by uratować mu życie, dokonują przeszczepu mechanicznego serca. Pacjent przeżywa, lecz staje się bezdusznym *Uhrwerk*. Jego narzeczona wierzy, że może odzyskać ukochanego, zmuszając go do śmiechu lub płaczu.

Śledztwa – miastem wstrząsają brutalne morderstwa kobiet lekkich obyczajów. Policja jest bezradna, a morderca pisze do jednej z gazet, tłumacząc, że jego zachowania są logiczne, a ich efekty przysłużą się całemu społeczeństwu.

Cytaty ze świata gry

Pacjent nie jest zdolny odczuwać jakichkolwiek uczuć, nawet względem najbliższej rodziny. We wszystkich działaniach kieruje się logiką, oceniając otoczenie w kategoriach raczej utylitarnych, niż moralnych. Jego konsekwentna i chłodna postawa, choć bez wątpienia niepokojąca, zdaje mi się, z każdym mijającym dniem, bardziej uzasadniona.

Podczas Wielkiej Wojny służył w naszym pułku pewien krasnolud, mechanik od behemotów. Pod Triens granat urwał mu obie nogi i rękę, a resztę podziurawił jak sito. Chirurdzy i jego kumple z warsztatów siedzieli przy nim miesiąc i podmienili mu te brakujące kawałki na takie zmyślne protezy, z części do naszych golemów. Służył z nami do końca walk i zebrał masę odznaczeń. Nigdy nie widziałem, żeby się czegokolwiek bał. Po wojnie kontakt nam się jakoś urwał. Nie odpisywał na listy.

- **słabość (logika)**: (logika): podczas dyskusji, jeżeli użyć przeciw niemu *perswazji* popartej logicznymi argumentami, można wykonać niedeklarowane dobicie.

Walka: *walka* 6/8+, *strzelanie* 9/9+; obrona: 17*.

Pościg: *ukrywanie się* 6/9+, *wysportowanie* 6/9+, *spostrzegawczość* 6/8+; wytrwałość: 17*. *Uhrwerk* woli, gdy pościg odbywa się w ciemności.

Dyskusja: *perswazja* 12/8+; pewność siebie: 20. *Uhrwerk* ucieka się do przemocy tylko, gdy to konieczne. Daje się również przekonać logicznym argumentom.



Wampir (*homo nocturnis*)

Istoty tajemnicze, bardzo nieliczne, niezwykle potężne i śmiertelnie niebezpieczne. Niektórzy badacze wymieniają jednym tchem wampiry, smoki i licze. Nie wiadomo, ile wampirów istnieje obecnie na świecie. Być może żaden.

Wygląd: wydaje się, że magia pozwala wampirom przyjmować przeróżne kształty. Ich podstawową postacią jest człowiek o zimnej, bladej skórze i magnetycznym spojrzeniu. Emanują dostojeństwem i ukrytą groźbą.

Występowanie: gotyckie zamki w niedostępnych górach, potężne twierdze, chronione przed obcymi. Ponure grobowce, pradawne kurhany.

Fakty i mity: test *okultyzmu* (ST 15) lub *wiedzy akademickiej* (ST 20) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Wampiry posiadają moc kontrolowania umysłów, potrafią zniszczyć wolę i manipulować człowiekiem jak marionetką.
2. Stworzenia nocy, takie jak wilki, nietoperze, sowy i szczury, podlegają rozkazom wampira.
3. Klątwę wampiryzmu można przekazać tylko w specjalnych okolicznościach i ponoć wampir, który ją przekazuje – umiera.

Cytaty ze świata gry

Drahan Żmijski przez trzysta lat rządził żelaznym berłem ze swego tronu w Twierdzy Pięciorogu. Cały kraj drżał przed potęgą plugawego zbrodniarza i despoty. Ludzie znikali ze swoich domów w środku nocy. Ginęły dzieci i młode kobiety. Ale i tak najstraszliwszy był styl utrzymywania posłuchu – codziennie w stolicy odbywały się publiczne egzekucje osób oskarżonych o wrogość wobec miłościwego księcia.

„Wreszcie miałem okazję przyjrzeć mu się bliżej. (...) Jego twarz jest pociągła, nos cienki z wysoko wzniesioną nasadą i wydatnymi nozdrzami, czoło znaczne, a włosy – poza skroniami – raczej gęste. Podobnie gęste miał i brwi, niemalże łączące się nad nosem. Usta – o ile były widoczne spod bujnych wąsów – miał przeważnie zaciśnięte, jak u osobników bezwzględnych; jaśniały w nich białe, anormalnie ostre zęby, ba, niektóre z nich nawet wystawały zza warg, warg nienaturalnie czerwonych. Uszy zaś blade, spiczaste."

Bram Stoker, **Drakula**



4. Mówi się, że po dusze umierających niegodziwców przychodzą demony. Podobno wampir powstaje, gdy umierający pokona i pożre złego ducha, który miał go zawlec w otchłań.

Zmarły Książę

Nieziemsko przystojny, potężnie zbudowany mężczyzna. Mimo olbrzymich rozmiarów porusza się z kocią gracją. Jego skóra jest niemal nienaturalnie blada, a paznokcie są perłowe i sprawiają wrażenie szklanych. Długie, kruczoczarne włosy okalają twarz zdradzającą okrucieństwo. Krwiście czerwone usta dają powód, by domyślać się za nimi długich, białych kłów.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, pula 5k10; odporność: 10.

Zdolności:

- **moce**: Człowiek-pająk, Lot, Nadzwyczajna prędkość, Sugestia, Wpływ, Zauroczenie, Tarcza mentalna, Wizja;
- **spojrzenie w duszę**: po wygranej dyskusji poznaje Prawdziwe Imię rozmówcy;
- **majestat**: za żeton – do końca rundy każda akcja ofensywna przeciw wampirowi musi być deklarowana jako manewr;
- **władca marionetek**: postaci, których Prawdziwe Imię zna wampir, muszą wykonywać jego polecenia (każda runda nieposłuszeństwa wymaga wydania żetonu);
- **bez sentymentów**: może atakować fizycznie w dowolnej konfrontacji;
- **regeneracja**: podbicie w ataku kłami przywraca wampirowi znacznik;
- **wsparcie**: raz na scenę przyzywa sforę wilków, miot lampyrii lub grupę wiernych bojarów;
- **przeklęty**: można go dobić tylko przy użyciu świętych relikwii.

Walka: szermierka dwuręcznym mieczem 15/8+, kły 12/8+; obrona: 20.

Pościg: jazda konno 9/8+, lot 9/8+; wytrwałość: 20. Wampir sporadycznie ściga ofiary osobiście. Ma od tego ludzi.

Dyskusja: *ekspresja* 12/7+, *perswazja* 9/7+, *zastraszanie* 9/7+; pewność siebie: 22. Jeśli wampir wygra, poznaje Prawdziwe Imię rozmówcy. Jeśli przegra, odchodzi.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – Twierdza Pięciorogu została dokładnie zbadana i opisana przez wojskowego zarządcę z ramienia Aliantów. Jednak plotki głoszą, że ta dokładność jest bardzo umowna i wiele tajemnic Drahana pozostaje w ukryciu.

Ryzyko – złowrogi Drahan Żmijski nie żyje, ale jego agenci wciąż próbują odzyskać władzę w Czarnoborzu. W tym celu szykują zamach na młodego księcia Wasyla VII Żmijskiego. Komando zamachowców rozstawione jest na dachach Czarnogradu, skąd planuje ostrzelać i obrzucić granatami paromobil władcy.

Salony – w kręgu modnej młodzieży, gromadzącej się w Kit–Kat–Klubie, pojawia się nowy gość. Budzi zainteresowanie swoimi ekscentrycznymi manierami: odwiedza klub jedynie po zmroku, nigdy nic nie je, ani nie pije, jest niezwykle blady, a kobiety szaleją na jego punkcie.

Śledztwa – marynarze z Wdzięcznej Kaśki meldują w kapitanacie portu w Ujściu o napotkaniu na wodach Njordygu statku-widma. Według ich opowieści, opuszczony przez załogę okręt dryfował z prądem raptem trzydzieści kilometrów od przystani. Co kryje się za zagadką zniknięcia całej załogi?

Maszyny

Golemy

Technomagia przyniosła kompletną zmianę stylu życia. Nowa cywilizacja ma metalowe oblicze i obiektywy z sereńskiego kryształu zamiast oczu.

Wygląd: golemy występują we wszelkich kształtach i rozmiarach, od małych golemicznych pająków, przez humanoidalnych służących, golemy wojskowe, wielkie instalacje fabryczne aż po wiwerny – golemiczne samoloty oraz behemoty, potężne maszyny bojowe.

Występowanie: rezydencje, dworce, fabryki, laboratoria, parki, poczekalnie, salony, pokłady sterowców, pociągi, gospodarstwa domowe – właściwie wszędzie.

Fakty i mity: test *techniki* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Aby funkcjonować, golemy potrzebują dużych ilości *many*. Najczęściej pobierają ją z samoładujących się baterii.
2. Najsłabszym punktem golema jest jego *shem*, płytka z zaklęciami, która zawiaduje całą maszyną.
3. Wszystkie standardowe *shem* posiadają zaklęcie, które zabrania golemom krzywdzić lub doprowadzić do krzywdy istot rozumnych.
4. S*hem* o najwyższym, piątym stopniu złożoności pozwala stworzyć świadomego golema, maszynę posiadającą własne Prawdziwe Imię. Jedynymi znanymi Nazwanymi Golemami są, jak na razie, żelazne smoki.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – badacz starożytności, profesor Kallakastis, stawia hipotezę, iż słynny Labirynt był w rzeczywistości kuźnią i poligonem dla golemów Tytalusa, eolijskiego wynalazcy sprzed tysiącleci.

Ryzyko – zapowiadany od dawna nowy, wydajniejszy model *shem* rzeczywiście zrewolucjonizował rynek golemów. Zwłaszcza, gdy okazało się, że opiera się na nielegalnych technologiach z lat 70-tych. Trzeba odnaleźć kryjówkę Dzieci Nieumarłej Rzeszy, by wykraść i zniszczyć sekwencje dostępu, zanim setki golemów w całym kraju zaczną wykonywać rozkazy szalonych nekromantów.

Salony – skandal wisi w powietrzu, gdyż wkrótce wyjdzie na jaw, że tegoroczna kinowa sensacja, teatralny golem imieniem Liliana jest tak naprawdę wynajętą modelką. Dla firmy Golems, Light and Magic oznacza to bankructwo.

Śledztwa – cale miasto mówi tylko o serii spektakularnych kradzieży w rezydencjach arystokracji. Czy fakt, że wszystkie okradzione rody zamówiły ostatnio najnowsze modele golemicznych kamerdynerów ma jakiś związek z falą przestępczości?

Akwitański golem teatralny

Delikatny i lekki golem z wymienną płytą twarzową, wyspecjalizowany w odtwarzaniu zaprogramowanych zachowań. Używany w filmie, teatrze oraz przez wywiad.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, konstrukt, pula 2k10; odporność: 3.

Zdolności:

- **moduł iluzyjny**: wzmacnia przebranie golema – golem potrafi udawać większość humanoidów, poza ogrami i niziołkami (choć istnieją golemy i takich rozmiarów);
- **zdolność specjalna** (przybranie cudzego wyglądu): – uzasadniając słowem kluczowym może dorzucać dodatkową kartę do testu, nawet jeśli zagrał już kartę z archetypu i/lub z magii;
- **algorytmy teatralne**: podczas testów związanych z odgrywaną rolą pula zwiększa się o 1k10;
- **bank pamięci**: dwie wybrane umiejętności 12/8+;
- **rozbrojenie**: podbicie w ataku w walce rozbraja przeciwnika.

Walka: *walka* 6/10+, *strzelanie* 6/10+, obrona: 12. Golem prowadzi pozorowaną walkę, której celem jest ośmieszyć lub rozbroić przeciwnika. Nigdy nikogo nie krzywdzi.

Pościg: ruch 6/9+; wytrwałość: 14.

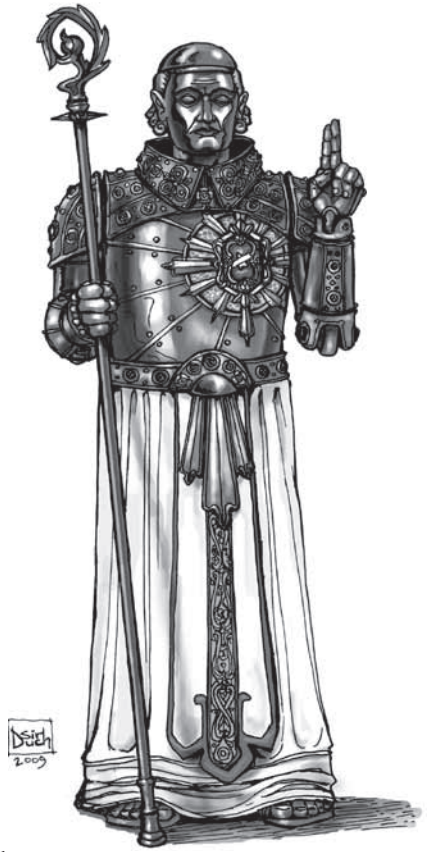
Dyskusja: *blef* 6/9+, *ekspresja* 9/8+, *perswazja* 6/9+, *empatia* 9/8+; pewność siebie: 18.

Golem sakralny

Relikwiarz i strażnik relikwii w jednym. Ożywiona figura świętego to niecodzienna spuścizna renesansowych mistrzów.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, konstrukt, pula 3k10; odporność: 5.



Zdolności:

- **relikwiarz**: wybrana moc;
- **atak dystansowy**: promienie z oczu, zasięg średni;
- **aura świętości**: niedeklarowane dobicia przeciw nieumarłym, demonom i czarnym magom;
- **nietykalny**: osoby praktykujące tę samą religię muszą deklarować każdy atak na golema jako manewr;
- **powalenie**: podbicie w ataku wręcz przewraca przeciwnika, odbierając mu kość z puli.

Walka: pastorał 9/8+, promienie z oczu 9/10+; obrona: 20. Golem nigdy nie zabija, lecz nie ma nic przeciwko ciężkiemu pobiciu.

Pościg: pościg 3/10+; wytrwałość: 14. Łatwo mu uciec i nigdy nie ściga nikogo poza wrota kościoła.

Dyskusja: święty nie dyskutuje. W milczeniu wysłuchuje modlitw i ożywa tylko w obronie relikwii.

Kamerdyner

Wypolerowane blachy, mechaniczny uśmiech na metalowej twarzy i puste spojrzenie kryształowych obiektywów.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, konstrukt, pula 2k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **sztywna etykieta**: raz na scenę może wytknąć uchybienie w zachowaniu rozmówcy, w sposób, który powoduje skandal (uniknięcie to zwykle test ekspresji ST 15);
- **gra na zwłokę**: golem może raz na scenę wykonać test przeciwstawny *perswazja* 9/9+ kontra *empatia* wszystkich przeciwników. Za sukces i każde podbicie każdy z przeciwników traci jedną kartę;
- **zimna logika**: +5 do pewności siebie przeciw atakom opartym na *blefie*.

Walka: golem nie może krzywdzić istot rozumnych.

Pościg: pościg 3/10+; wytrwałość: 15.

Dyskusja: *perswazja* 9/9+, *ekspresja* 6/10+; pewność siebie: 20. Bez umówionego spotkania ani rusz.

Morgowski golem bojowy

Szczyt zaawansowanej morgowskiej myśli technicznej. Składa się z ćwierć tony pancerza, dwóch sprzężonych karabinów i baterii, które zapewniają energię na osiem godzin marszu lub godzinę intensywnego działania.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, konstrukt, pula 3k10; odporność: 4.

Cytaty ze świata gry

Drogie panie, szanowni panowie! Proszę się nie tłoczyć, każde zamówienie zostanie zrealizowane! Jeszcze dziś mamy do sprzedania sto egzemplarzy najnowszego modelu Jeevesa, przyjaciela każdego pana domu i wyrękę każdej gospodyni! Tylko dziewięćdziesiąt dziewięć marek wotańskich! Tak tanio już nigdy nie będzie!

Mamy już plany konstrukcyjne nowego modelu, z miotaczami gazu i karabinem maszynowym. Jednocześnie pozwolę sobie zauważyć, że doktor Ebenezer ven Kaltengelt raczej nie będzie mógł opracować kolejnego prototypu. Obawiam się, że przesadziliśmy nieco z torturami i serce biednego doktora nie wytrzymało. Oczywiście, wysłałem już Komando Zagłady, aby porwało kolejnego genialnego inżyniera. Mam wrażenie, że powinniśmy postawić na prof. Tinkerwista z Uniwersytetu w Lyonesse. Jego ostatnie dokonania są bardzo spektakularne.

Zdolności:

- **pancerz**: obrona +5*;
- **karabiny maszynowe**: zasięg daleki, podbicie pozwala zdjąć dodatkowy znacznik;
- **algorytmy bojowe** (walka): jeżeli przez rundę nie wykonuje żadnej akcji, w kolejnej rundzie zwiększa pulę o 2k10;
- **bez sentymentów**: podczas pościgu nie musi deklarować manewru, by używać *strzelania*.

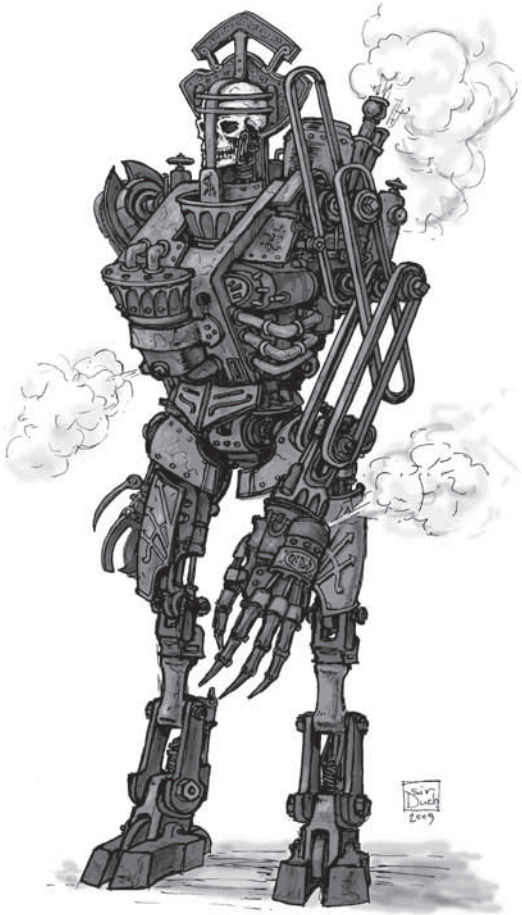
Walka: *walka wręcz* 9/8+, *strzelanie* 9/8+, obrona: 21*.

Pościg: ruch 9/8+; wytrwałość: 20.

Dyskusja: *zastraszanie* 9/8+; pewność siebie: 20. Golem odzywa się mechanicznym głosem, ze złowrogim, morgowskim akcentem. Wrażenia dopełniają dwie wielkie lufy sprzężonych karabinów maszynowych.

Nekrogolem

Upiorna pozostałość po wojennych eksperymentach nekrotechnicznych. Golem, którego *shem* zintegrowany jest z nieumarłym mózgiem to pamiątka po kolejnej nieudanej próbie stworzenia żołnierza doskonałego.



Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, konstrukt, nieumarły, pula 4k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **przerażający**: wzbudza Strach o ST 15;
- **pancerz**: obrona +5*;
- **piła tarczowa**: ignoruje pancerz przeciwnika na bliskim zasięgu;
- **nieustępliwy**: gdy zostanie dobity, może za żeton wykonać jeszcze jedną, ostatnią akcję, z pełną pulą;
- **stal i kości**: ataki bronią osobistą nie będącą gadżetem nie odbierają mu znaczników, w zamian zmniejszają pulę o 1k10.

Walka: *walka* 12/8+, *strzelanie* (zasięg średni) 9/9+; obrona: 23*.

Pościg: ruch 6/9+; wytrwałość: 18.

Dyskusja: wykluczona.

Opętana Maszyna Różnicowa (*machina malefica*)

Różnorakie byty zamieszkujące Astral potrzebują bramy, żeby przedrzeć się do naszego świata. Zdarza się, że specyficzny układ runów, instrukcji i działających zaklęć zamienia maszynę różnicową w taką właśnie bramę.

Wygląd: opętana maszyna na pierwszy rzut oka nie różni się od normalnego egzemplarza. Dopiero dokładniejsza obserwacja pozwala zauważyć, że niektóre części jarzą się dziwnym blaskiem, a koła zębate, zamiast smaru, pokrywa ektoplazma.

Występowanie: laboratoria naukowców, sekretne kryjówki geniuszy zbrodni, ośrodki badawcze wielkich i złowrogich korporacji, opuszczone bazy venrierowców.

Fakty i mity: test *techniki* (ST 15) lub *okultyzmu* (ST 20) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Opętana maszyna potrafi przeprogramować się i wykształcić nowe algorytmy, pozwalające na przykład na rzucanie zaklęć.
2. Połączenie z Astralem jest obustronne – część maszyny istnieje w przestrzeni astralnej, co

Pomysły na przygody:

Eksploracja – podziemne korytarze Wolfenburgu kryją wiele tajemnic i skarbów. Jednym z nich jest szalona maszyna różnicowa, wciąż pracująca nad algorytmami, które miały zapewnić ven Rierowi wygraną w Wojnie.

Ryzyko – plotka głosi, że Zakon Torburski szuka dyskretnych agentów, którzy zdobędą dla niego plany maszyn różnicowych koncernu Nilfholm. Podobno koncern spirytystyczny uznaje zamykanie demonów w maszynach liczących za standardową procedurę.

Salony – golem profesora Pembrooke buntuje się w trakcie przyjęcia, wygłaszając tyradę o emancypacji sztucznego życia. Rzecz jasna, kontroluje go opętana maszyna różnicowa, która zarządza całym domem słynnego technomaga.

Śledztwa – ceny akcji na heimburskiej giełdzie lecą na łeb. Jednocześnie znika kilku numerologów, którzy zajmują się maszynami różnicowymi. Co łączy te wydarzenia?

znacznie zmniejsza jej wrażliwość na uszkodzenia mechaniczne.

3. Niektóre opętane maszyny różnicowe można namówić do współpracy, jeśli tylko nie koliduje to z ich partykularnymi, logicznymi korzyściami.
4. Część maszyn wcale nie jest opętana przez duchy z Astralu. Są po prostu tak skomplikowane, że samoczynnie wytworzyły świadomość.

Zuse Z2, opętana maszyna różnicowa

Stara, wotańska maszyna różnicowa z czasów Wielkiej Wojny. Pomieszczenie, w którym się znajduje, jest wyjątkowo czyste, jeśli nie liczyć wysuszonego trupa operatora. Szczególnie niepokoją tu dwa szczegóły: unoszące się w powietrzu, świecące jadowitą zielenią karty perforowane z instrukcjami i lufy dwóch dziwacznych promienników, śledzące każdy ruch w pomieszczeniu.

Domyślna konfrontacja: walka.

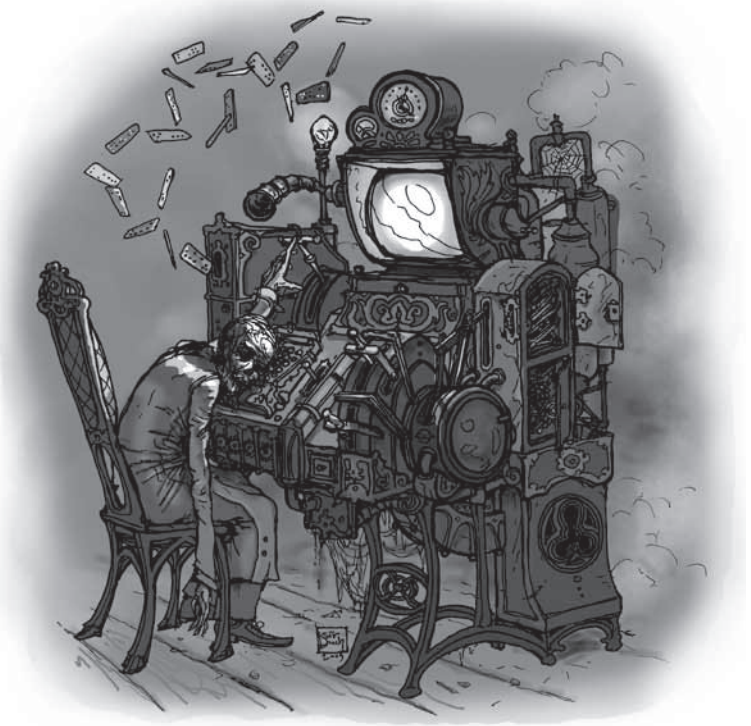
Przeciwnik, konstrukt, pula 3k10; odporność: 5.

Zdolności:

- **półmaterialny**: machina istnieje częściowo w Astralu – w walce ataki nie oparte na wyładowaniach *many* lub efektach astralnych muszą być deklarowane jako manewry;
- **bezduszny**: maszyna automatycznie zdaje wszystkie testy *odwagi*, jest niewrażliwa na *ekspresję*, *zastraszanie* i *empatię*. Wszystkie ataki przy użyciu tych umiejętności kończą się niepowodzeniem. Nie może używać *blefu*, *empatii* ani *ekspresji*;
- **promienie śmierci**: atak dystansowy na zasięgu bliskim i średnim, za podbicie w teście ataku zdejmuje przeciwnikowi dodatkowy znacznik;
- **rozproszenie**: deszcz kart perforowanych – za żeton, wybrany przeciwnik traci 1k10 z następnej akcji;
- **wsparcie**: raz na sesję, grupa 5 ghouli pod wodzą bojowej strzygi;
- **zdolność specjalna** (przenikanie planów) - uzasadniając słowem kluczowym może dorzucać dodatkową kartę do testu, nawet jeśli zagrał już kartę z archetypu i/lub z magii.

Walka: promienie zagłady 9/8+; obrona: 16.

Pościg: nieruchoma, nie uczestniczy w pościgach.



Dyskusja: *perswazja* 9/9+; pewność siebie: 14. Bezduszny. Działa w oparciu o chłodną logikę, żelazną konsekwencję i bezgraniczne oddanie ven Rierowi.

MSSEM, opętany system różnicowy

Szalony system czterech maszyn różnicowych w Lancaster, które do niedawna zarządzały kompleksem hut, walcowni i fabryk golemów. Maszyny mieszczą się w centralnym budynku kompleksu. Dostępu do nich broni grupa bojowych golemów.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, konstrukt, pula 4k10; odporność: 6.

Zdolności:

- **agresywna dyskusja**: jeśli atak zakończył się sukcesem, a maszyna ma jeszcze kości w puli na tę rundę, może natychmiast wyprowadzić kolejny atak z premią +5;
- **bezduszny**: maszyna automatycznie zdaje wszystkie testy *odwagi*, jest niewrażliwa na *ekspresję*, *zastraszanie* i *empatię*. Wszystkie ataki przy użyciu tych umiejętności kończą się niepowodzeniem. Nie może używać *blefu*, *empatii* i *ekspresji*;
- **celna riposta**: jeżeli w puli na tę rundę pozostały mu jeszcze kości, może ich użyć na kontratak w dyskusji z modyfikatorem +5;
- **moce**: kontrola maszyn, wizja;
- **panel kontrolny**: bohaterowie mogą spróbować przeprogramować system, przy pomocy przeciwstawnego testu techniki przeciw technice, porażka bohatera oznacza porażenie wyładowaniem manicznym – bohater traci 1 punkt Kondycji przy pierwszej próbie, przy każdej następnej znacznik;
- **rozproszony**: MSSEM jest olbrzymi. Zajmuje sześć kondygnacji budynku, jest niewrażliwy na ataki fizyczne (za wyjątkiem wysadzenia budynku lub ostrzału artyleryjskiego) i nie bierze udziału w walce;
- **wsparcie**: raz na scenę 5 golemów bojowych lub teatralnych, kolejne grupy za żeton;
- **słabość:** po przeprogramowaniu maszyny każdy atak może być po fakcie deklarowany jako dobicie;
- **umiejętności**: *okultyzm* 12/8+, *spostrzegawczość* 9/8+, *technika* 15/8+, *wiedza akademicka* 9/8+.

Walka: wsparcie golemów bojowych

Pościg: stacjonarny, nie bierze udziału w pościgach

Dyskusja: *perswazja* 15/8+; pewność siebie: 22. MSSEM jest absolutnie logiczny i nastawiony na własne przetrwanie.

Cytaty ze świata gry

Mogliśmy albo pozwolić tej zarazie rozejść się po całej kanalizacji miejskiej, albo wysadzić laboratorium, grzebiąc pod gruzami wszystkie zombie i ghoule. Ale to znaczyłoby, że zostawimy działającą, spaczoną maszynę różnicową. I to pod bezpieczną, pięciometrową warstwą gruzu.

Niektóre byty astralne mają szczególne upodobanie do tworów Nowej Magii. Do tej kategorii należą rozmaite duchy, które lubują się w nawiedzaniu opiekaczy do grzanek, manicznych maszyn do szycia czy maglownic. Żarty kończą się, kiedy większy duch zaczyna interesować się jedną z maszyn różnicowych, na których wyliczeniach opiera się, na przykład, ustalanie kursu statków dokujących w Ys.

Astral

Byt astralny (*genius astralis*)

Świat astralny można określić jako wymiar równoległy do rzeczywistości materialnej, a po części także jego odbicie. Zamieszkują go jednak całkowicie obce, często bardzo wrogie istoty, których nie sposób zrozumieć.

Wygląd: najpiękniejsze sny i najgorsze koszmary, istoty tak zróżnicowane, tak znajome i tak obce, jak to tylko możliwe.

Występowanie: wymiar astralny, równoległy świat. A także wszędzie tam, gdzie przywołali je magowie lub znajduje się brama do naszego świata – nexus,

dziki portal, szaleniec zapraszający obce istoty, by go opętały – na miejscach wielkich zbrodni i w snach o drugiej stronie lustra.

Fakty i mity: test *okultyzmu* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Istoty z Astralu mogą przeniknąć do naszego świata tylko przez otwartą z naszej strony bramę.
2. Najlepszym sposobem pozbycia się przybysza z Astralu jest egzorcyzm. Niektóre potężne byty mogą jednak być prawdziwym wyzwaniem nawet dla najświętszych biskupów dualizmu.
3. Znajomość Prawdziwego Imienia ducha pozwala nad nim zapanować. Często podobnie działa powoływanie się na Imiona bytów potężniejszych, niż właśnie przyzwany.
4. Przez Astral da się podróżować. Umieją to szamani dzikich, ale nawet oni potrzebują doświadczonego duchowego przewodnika.

Duch służebny

Występuje w tysiącach kształtów i form – może być obłokiem dymu, dzikim zwierzęciem, kłębem ektoplazmy, posągiem z lśniącego szkła – wszystko zależy od przywołującego maga.

Cytaty ze świata gry

Jak dowodzi *fra* Alastor, duchy dzielić należy ze względu na obszar, do którego sięga zaklęcie przywołujące. I tak, wyróżniamy duchy służebne, pochodzące zza drugiej i trzeciej bariery. To niezbyt rozgarnięte, pozbawione własnej woli byty, których używamy do wykonywania podstawowych zadań i nieskomplikowanych czynności. Za barierą trzecią znaleźć można istoty w rodzaju kelpie, którego praktycznym przywołaniem zajmiemy się na następnych zajęciach. Proszę przejrzeć podręczniki, obowiązują państwa rozdziały 17 i 19 in extenso!

„Były tam istoty powłóczące nogami i takie, które pełzały. Stwory o paszczach pełnych ostrych zębów oraz poskręcane dziwadła, biegające na setkach owłosionych nóg. Widziałem pół człowieka, pół jaszczurkę. Widziałem demoniczną zjawę nubijskiego niewolnika i garbusa o ciele pokrytym roześmianymi twarzami, których chichot napełnił wieżyczkę głośnym brzęczeniem."

Graham Masterton, **Dżin**



Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, pula 2k10; odporność: 3.

Zdolności:

- **magia:** jedna wybrana moc spirytysty;
- **asysta**: za każde podbicie w teście ataku jego pan otrzymuje +2 do następnego testu;
- **wierny sługa**: poświęcając wszystkie akcje w rundzie może dorzucić kartę do testu swojego pana.

Walka: atak 6/9+; obrona: 14.

Pościg: ruch 6/10+; wytrwałość: 16.

Dyskusja: *zastraszanie* lub *blef* 6/10+; pewność siebie: 14.

Totem

W naszym świecie totem manifestuje się jako zwierzę o oczach mądrego i doświadczonego starca. W Astralu totem jest olbrzymich rozmiarów duchem człekokształtnego zwierzęcia, które trzyma w łapach symbole swoich atrybutów.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **wszystkie cechy zwierzęcia, które reprezentuje;**
- **błogosławieństwo**: za żeton wszyscy objęci opieką totemu zwiększają o jeden zakres przerzutu w następnym teście
- **duch natury**: podczas pościgów przeciwnicy zawsze odejmują modyfikator –3 za trudne warunki;

Pomysły na przygody:

Eksploracja – jedna z planowanych w Dekanie tras kolei przebiega przez tereny, które tubylcy nazywają Nawiedzoną Dżunglą. Ponoć straszą tam duchy zmarłych zwierząt i starożytnych myśliwych.

Ryzyko – pochopny zakład ma niespodziewane konsekwencje. Podczas nocnej wycieczki na teren posiadłości znanego aktora, bohaterowie trafiają prosto w środek demonicznego rytuału. Zdobycie autografu okazuje się sprawą drugorzędną. Wpierw trzeba ujść z życiem.

Salony – doradca Doży zawarł pakt z demonami i bardzo pragnie odroczyć spłatę. Musi w tym celu do końca miesiąca zniszczyć reputację siedmiu osób. Nadchodzący Karnawał będzie bardzo ciekawy.

Śledztwa – przerażająca choroba trawi przyjaciela rodziny. By go uleczyć, bohaterowie muszą przemierzyć najdzikszą dżunglę Atlantydy, odnaleźć szamana Jaguara i namówić go do przywołania totemu. A to tylko początek długiej drogi do zdobycia leku.

- **wsparcie**: raz na scenę wzywa zwierzę (przeciwnika) lub stado zwierząt (statystów), które reprezentuje.

Walka: *walka* 12/9+; obrona: 20.

Pościg: 12/8+; wytrwałość: 20.

Dyskusja: *ekspresja* 12/8+, *perswazja* 9/8+, *empatia* 9/8+; pewność siebie: 20. Totem ceni szlachetność i odwagę – można zdobyć jego błogosławieństwo i pomoc.

Demon

Należy do najpotężniejszych istot zamieszkujących Astral. Demony różnią się między sobą wyglądem, lecz łączy je jedno – pragnienie zdobycia jak największej potęgi i mocy.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, pula 4k10; odporność: 7.

Zdolności:

- **bezczelny kłamca**: za żeton +5 do blefu;
- **dominacja**: raz na scenę – jeżeli osoba, która skorzystała z kuszenia nie wykona rozkazu demona, traci żeton (a jeśli nie ma żetonu znacznik);
- **gracja**: niewrażliwy na efekty krytycznego pecha;
- **krasomówca**: atak oparty na ekspresji może trafić więcej niż jednego przeciwnika. Za każde podbicie atak trafia kolejny cel, którego pewność siebie nie jest większa od pewności siebie pierwszego trafionego przeciwnika;
- **kuszenie**: postać, która wykona rozkaz demona, odzyskuje żeton;
- **latający** (zwykła szybkość): początkowa trudność trasy zawsze jest dostosowana do szybkości istoty latającej, wszystkie oparte na walce ataki istot naziemnych muszą być deklarowane jako manewry;
- **magia**: cztery dowolne moce i cztery zaklęcia;
- **przerażający**: gdy ujawni swój prawdziwy wygląd, wzbudza Strach o ST 25;
- **zdolność specjalna** (zna twoje lęki): uzasadniając słowem kluczowym może dorzucać dodatkową kartę do testu, nawet jeśli zagrał już kartę z archetypu i/lub z magii;
- **słabość**: ataki osób znających Prawdziwe Imię demona, ataki zaklętą bronią i relikwiami mogą być deklarowane jako dobicia po rzucie kośćmi.

Walka: *walka* 12/8+; obrona: 18.

Pościg: lot 9/10+; wytrwałość: 20.

Dyskusja: *blef* 12/7+, *perswazja* 12/8+, *empatia* 9/8+, *ekspresja* 9/8+, *zastraszanie* 12/8+; pewność siebie: 22. Demon zawsze będzie starał się poznać Prawdziwe Imiona przeciwników. Obieca w zamian wsparcie, potęgę, wiedzę – cokolwiek postaci sobie zażyczą.



Fae (*somnolarvae sylfidae*)

Zamknięci w marmurowych mauzoleach elfi starcy nie leżą umarli – lecz śnią. Czasem zdarza się, że ich ciało znika, odpłynąwszy w astralne oceany marzeń i koszmarów. Mówi się, że powracają oni jako Fae. Czy to prawda? Nie wiadomo. Potężni władcy królestwa snów pozostają zagadką.

Wygląd: Na pierwszy rzut oka Fae przypominają elfy, wyjątkowo piękne i wysokie, odziane niecodziennie, a często niestosownie. Zdradzają je obce szczegóły: owadzie oczy, delikatne skrzydła ważki, jelenie rogi, rozdwojony język, czy dodatkowe ramiona.

Występowanie: sny i koszmary, wiersze, loże na premierowych spektaklach, wystawne przyjęcia.

Fakty i mity: test *okultyzmu* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Fae pojawiają się w snach, lecz nie są ułudą. Zdarza im się wkraczać do prawdziwego świata.
2. Fae fascynują się poezją, teatrem, kłamstwami i wszystkim, co jest wymyślone i nieprawdziwe.
3. Legendy o osobach porwaniach przez Fae mają oparcie w faktach. Władcy marzeń zapraszają czasem do siebie poetów, artystów i inne fascynujące osoby. Większość zaproszonych znika na zawsze, inni wracają odmienieni.
4. Podobnie jak elfy, Fae są wrażliwe na żelazo. Jednak, by ostatecznie pokonać przedstawiciela ich rodzaju, trzeba poznać jego Prawdziwe Imię.

Cytaty ze świata gry

Tego ranka, gdy obudziłem się w zmiętej pościeli, coś się zmieniło. Delikatny zapach unoszący się w pokoju, szelest jedwabiu, motyli trzepot przerzucanych stron. Uchyliłem powieki i oto była. Moja wyśniona Królowa. Znajoma, zwiewna sylwetka, nawiedzająca od lat moje rozgorączkowane rojenia, obrysowana teraz porannym słońcem. Powoli zamknęła książkę i wskazała w mą stronę, a jej uczucia kryły się za fasetkami owadzich oczu. 'Ściąć mu głowę'.

Drogi przyjacielu, na ostatnim przyjęciu, które organizowałeś, miałem okazję poznać niezwykłego dżentelmena. Zapewne go pamiętasz – opowiadał niezwykłe historie, a jego frak miał kolor burzliwego nieba. Czy mógłbyś mnie z nim skontaktować? Ośmielam się prosić o tę przysługę, gdyż również chciałbym go zaprosić. Wymieniłem z nim bilety wizytowe, jednak gdy wracałem do domu, jakiś psotnik musiał podmienić jego kartę na wyschnięty liść dębu.

Fae

Piękni, obcy, fascynujący i zupełnie szaleni.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, pula 5k10; odporność: 5.

Zdolności:

- **idee nie umierają**: zabici Fae wracają, chyba, że zabójca znał ich Prawdziwe Imię i wypowiedział je zadając ostateczny cios;
- **magia**: Iluzja (moc), Sugestia (moc), Urok (moc), Brama w Astral (zaklęcie);
- **majestat**: za żeton, podczas dyskusji, dowolny test *ekspresji* dotyczy wszystkich, którzy widzą lub słyszą Fae;
- **marzenia i koszmary**: działa podobnie do mocy elfów marzenia i koszmary, jednak Fae może następnie fizycznie wejść w sen ofiary. Jeśli szkodzi ofierze, ta traci punkt Reputacji (rozchwianie emocjonalne) lub Kondycji (wyczerpanie);
- **podróż przez sny**: dotykając czoła śniącej osoby, Fae może zniknąć i pojawić się przy innym śniącym.



Pomysły na przygody:

Eksploracja – wkrótce po swym zniknięciu, znany aktor zaczyna pojawiać się w snach swoich przyjaciół. Niektórzy podejrzewają, że porwała go piękna Fae. Czy ktoś odważy się wyruszyć w głąb królestwa snów i stawić czoła Królowej Zimy?

Ryzyko – Lyonesse śni o rewolucji. Co noc powraca koszmar o zamachu na Królową. Nikt nie wie, że towarzystwo badania snów uwięziło potężnego Fae i planuje z jego pomocą obalić rząd.

Salony – drugorzędna aktoreczka zdobywa sławę dzięki sekretnemu paktowi z Fae. W ramach zapłaty, urządza podczas każdego nowiu przyjęcia, na których królują absynt, lotos i poezja. Fae krążą wśród odurzonych gości, snując intrygi i rozgrywając skomplikowane gry, w których stawką jest cudza sława, miłość, majątek, dobre imię, czasem nawet życie.

Śledztwa – mnożą się przypadki szaleństwa spowodowanego bezsennością. Wszystkie ofiary miały kontakt z niepozornym tomikiem poezji. Każdy, kto go przeczyta, otwiera sny przed Panem Pajęczych Sztandarów, złym do szpiku kości Fae. Bezsenność jest jedynym sposobem ucieczki. Czy śledczy zdążą zniszczyć wszystkie egzemplarze książki i sami zachowają poczytalność? Co stanie się, gdy wszyscy dotknięci przez Fae wreszcie zasną i zaczną jednocześnie śnić?

- **wcielony sen**: Fae, zabity w świecie fizycznym, wraca do krainy snów. Tam zranić może go tylko żelazo lub broń stworzona we śnie;
- **wrażliwość (żelazo)**: po każdym ataku żelazem można po fakcie zadeklarować dobicie;
- **zdolność specjalna** (władanie snami) – uzasadniając słowem kluczowym może dorzucać dodatkową kartę do testu, nawet jeśli zagrał już kartę z archetypu i/lub z magii.

Walka: *walka wręcz* 9/8+; obrona: 20.

Pościg: z nieludzką gracją 9/8+; wytrwałość: 20. Fae znajdują przyjemność w zwabianiu lub zapędzaniu śmiertelników w miejsca niebezpieczne.

Dyskusja: *ekspresja* 12/8+, *blef* 9/8+, *perswazja* 9/8+, *empatia* 9/8+; pewność siebie: 20. Fae uwielbiają się z wszystkimi zakładać i zawsze przestrzegają litery zawartej umowy. Łatwo się nudzą, więc czasem warto zrobić na nich wrażenie osoby nieinteresującej.

Lotosowe Sny (*somnophormius lotui*)

Smugi lotosowego dymu skręcają się w powietrzu, ignorując podmuchy wiatru. Czasem układają się w dziwaczne kształty, nawiązujące do wizji palacza. A czasem przekraczają granice jawy i snu, żeby zaistnieć w świecie materialnym.

Wygląd: każda wizja jest inna – równie dobrze może być piękną boginią, w szatach utkanych ze światła, jak szkieletem centaura ze skrzydłami nietoperza lub oślizgłym białym robakiem, na którego ciele wyrasta tysiąc twarzy. Najgorzej, gdy zjawi się przed tobą elegancki dandys, w którego oczach odbija się nieskończona pustka Kosmosu – wtedy wiesz, że przyszedł do ciebie sam Pan Snów.

Występowanie: speluny w portowych dzielnicach, domy rozpusty, sekretne komnaty służące bogaczom do zażywania zakazanego relaksu, nefrytowe pokoje Domu Bez Okien w szangijskiej dzielnicy.

Fakty i mity: test *okultyzmu* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Niektóre miejsca, o wyjątkowo silnej aurze, potrafią same narzucić kształt lotosowym wizjom.
2. Lotosowe sny są wrażliwe na zimne żelazo, podobnie jak elfy.
3. Lotosowe wizje mogą pojawić się nawet po kilku latach od ostatniego zażycia narkotyku.
4. Doświadczeni palacze lotosu potrafią wyśnić konkretne postaci lub przedmioty.

Kobieta z wężami

Młoda dziewczyna, z wiankiem na głowie. Jej jedynym strojem są długie włosy, a skórę pokrywają tatuaże, przedstawiające węże. Jeśli skupić na nich wzrok, można zauważyć, że gady nieustannie wiją się i przemieszczają.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, pula 2k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **moc**: Zauroczenie (tatuaże);
- **omamy**: po udanym ataku przeciwnika, nie będącym manewrem, może wydać żeton, by zanegować trafienie (moc nie działa przeciw dobiciom);
- **pocałunek**: podbicie w teście *ekspresji* zmniejsza pulę przeciwnika w tej rundzie o 1k10;

Cytaty ze świata gry

Hrabino, pozwoli pani, że się przedstawię – jestem pan Bizarro. Pozwolę sobie nadmienić, że to przepiękna kolia, wygląda niemal jak prawdziwa! Halo, pani hrabino, dokąd pani biegnie? Przecież sala balowa jest w drugą stronę...

„Nie wiem co się dokładnie wydarzyło, gdyż dziwna i upiorna siła sprawiła, iż umysł mój przesłoniła mglista zasłona niepamięci. Inni również zostali dotknięci tak bliskim obłędowi darem zapomnienia. Twierdzili, iż nigdy nie miałem przyjaciela, i że jedynie sztuka, filozofia oraz obłęd wypełniały całe moje tragiczne życie. Lokatorzy i policja owej nocy usiłowali mnie uspokoić, lekarz dał mi jakieś lekarstwa, ale żaden z nich nie dostrzegł koszmaru jaki się tu wydarzył."

Howard P. Lovecraft, **Hypnos**

- **trucizna**: niedeklarowane dobicia podczas walki (jeżeli przeciwnik nie ma pancerza);
- **ukąszenie tysiąca węży**: każde podbicie w teście ataku pozwala zdjąć znacznik dodatkowemu przeciwnikowi, pod warunkiem, że ST trafienia nie jest wyższe niż ST pierwszego przeciwnika;
- **słabość**: zimne żelazo.

Walka: *walka* 9/9+; obrona: 14.

Pościg: *wysportowanie* 6/10+; wytrwałość: 14. Schwytana postać zostaje pokąsana przez węże – popada w fobię (patrz rozdział rany)

Dyskusja: *ekspresja* (uwodzenie) 9/8+; pewność siebie: 16. Gdy wygra, prosi zwykle o jedną, pozornie nieszkodliwą przysługę.

Hypnos, Pan Bizarro

Elegancki, niezwykle przystojny mężczyzna w nieskazitelnym ubraniu. Na jego ustach zawsze błąka się ironiczny uśmieszek. Często otaczają go kłęby lotosowego dymu.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, pula 4k10; odporność: 8.

Zdolności:

- **bezczelny kłamca**: za żeton +5 do testów *blefu*;
- **krasomówca**: atak oparty na ekspresji może trafić więcej niż jednego przeciwnika. Za każde podbicie atak trafia kolejny cel, którego pewność siebie nie jest większa od pewności siebie pierwszego trafionego przeciwnika;
- **magia (artysta)**: Wpływ, Zauroczenie, Wizja, Widzenie magii, Uderzenie, Rozmycie, Tarcza mentalna (stale);
- **niematerialny**: w walce, traci znaczniki tylko w wyniku ataków bronią magiczną, z zimnego żelaza lub mocy i zaklęć opartych na energii;
- **osiągnięcia**: empatia (wyczucie emocji), empatia (odgadywanie przeszłości), spostrzegawczość (sekrety);
- **umiejętności**: *okultyzm* 9/9+, *spostrzegawczość* 9/9+;
- **uroczy**: może wydać żeton by na jedną rundę zignorować konwenanse;
- **wspomnienie**: Pan Bizarro może pojawić się na świecie zawsze, gdy ktoś, kto choć raz z nim rozmawiał, zażyje lotos;
- **wytrącenie z równowagi**: raz na sesję może zmniejszyć ST dobicia w dyskusji o 5;
- **zdolność specjalna** (wejrzenie we wspomnienia) – uzasadniając właściwym słowem kluczowym może dorzucać dodatkową kartę do dowolnego testu, nawet jeśli zagrał już kartę z archetypu i/ lub z magii;
- **zwierciadło duszy**: za żeton poznaje wstydliwy sekret rozmówcy.



Pomysły na przygody:

Eksploracja – ekscentryczny wynalazca dostrzega nową niszę na rynku: likwidowanie duchów i innych metafizycznych szkodników. Poszukuje wspólników z kapitałem.

Ryzyko – co jakiś czas na trasie między Mancaster a Lyonesse pojawia się pociąg-widmo, budząc przerażenie miejscowej ludności. Od lat mieszkańcy okolicznych miejscowoście zakładają się, czy ktoś odważy się wsiąść do wagonu i przejechać całą trasę w wagonie pełnym upiorów.

Salony – niezobowiązujący wieczorek spirytystyczny kończy się nadspodziewanym sukcesem. Przyzwany duch przodka nie chce jednak odejść i według własnego widzimisię zaczyna planować życie wszystkich członków rodziny.

Śledztwa – baron Scarborough zgłasza w Alven Yardzie dziwne przestępstwo. Niespodziewane zaginęły wszystkie duchy, które od lat nawiedzały jego zamek. Bilety wstępu do nawiedzonych komnat były jego jedynym źródłem dochodu.

Walka: ostrze w lasce 3/10+; obrona: 18.

Pościg: przez Astral 9/9+; wytrwałość: 16, Pan Bizarro nie zniża się do ścigania uciekających ofiar. Po prostu przychodzi do nich po raz kolejny, kolejny i kolejny. Niewiele jest też rzeczy, przed którymi on sam musi uciekać.

Dyskusja: *blef* 12/8+, *ekspresja* 12/8+, *empatia* 6/9+, *perswazja* 9/8+, *zastraszanie* 6/8+; pewność siebie: 22. Nie do końca wiadomo, co motywuje Pana Bizarro. Zapewne nuda i przyjemność płynąca obserwacji ludzi.

Upiór (*simulacrum phantasmatum*)

Tam, gdzie bariera między światem rzeczywistym, a Astralem jest osłabiona, często dochodzi do różnego rodzaju nadnaturalnych fenomenów. Szczególnym ich rodzajem są nawiedzenia przez duchy, zjawy i upiory – niematerialnych mieszkańców tamtej strony.

Wygląd: wykrzywiony obraz osoby, którą upiór był za życia. Często nosi ślady tragicznej śmierci.

Występowanie: pola dawnych bitew, cmentarze, nawiedzone zamczyska, odludne rozstaje, nieoznakowane mogiły.

Fakty i mity: test *okultyzmu* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Upiory zawsze pojawiają się w okolicach miejsca swojej śmierci lub pochówku.
2. Upiory trudno pokonać. Najprościej jest uciec, pozbywając się elementu, który dla ducha jest kotwicą w rzeczywistości.
3. Niektóre upiory można uspokoić i uwolnić, rozwiązując sekret związany z ich śmiercią. Można też zadośćuczynić jego krzywdzie, dopełnić zemsty lub przysięgi.
4. Duchy zmarłych są doskonałym źródłem many dla nekromantów i demonologów,

Duch

Lśniąca delikatnym, nieziemskim blaskiem zjawa, która zwykle wygląda niemal dokładnie tak, jak ciało nieszczęśnika, którym był w chwili śmierci – z przetrąconym kręgosłupem, poderżniętym gardłem czy też ranami postrzałowymi. Nie jest to jednak reguła.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, pula 2k10; odporność: 3.

Zdolności:

- **dotyk śmierci**: podbicie (*zastraszanie*) przeciwnik musi odrzucić kartę z ręki;
- **przerażający**: budzi Strach ST 10;

Cytaty ze świata gry

Zdarzyło się, że w moich podróżach po Alpach zbłądziłem po drodze z Rodderment na Muewerber. Był środek lata, słońce świeciło, więc uznałem to za świetną okazję do spaceru. Po pewnym czasie spostrzegłem, iż nie jestem sam na szlaku. W dolinie ujrzałem wędrowca, wyprzedzającego mnie o jakiś kwadrans. Pod słońce majaczyła mi tylko jego wysoka, szczupła sylwetka. Jakże się zdziwiłem, kiedy za następnym zakrętem ujrzałem go nagle tuż przed sobą! Już miałem na ustach grzeczne powitanie, kiedy szczęśliwie wiatr się zmienił i uderzyła we mnie fala obezwładniającego gorąca. Nie pamiętam, jak udało mi się uciec.

Panie doktorze, pan nie rozumie! Ja nie mogę zasnąć! Nie wolno mi! On tam czeka na mnie... niech pan mi jeszcze zapisze tabletek żebym nie zasnął. Bo ja nie mogę zasnąć... nie wolno mi... pan nie rozumie, panie doktorze... on tam czeka.

- **latający** (szybki): początkowa trudność trasy zawsze jest dostosowana do szybkości istoty latającej, wszystkie oparte na walce ataki istot naziemnych muszą być deklarowane jako manewry;
- **mroczne wizje**: podbicie (*ekspresja*) zmniejsza pulę przeciwnika o 1k10;
- **niematerialny**: ignoruje praktycznie wszystkie przeszkody terenowe – wyjątek stanowią *nexusy*, poświęcona ziemia i czasem miejsca związane z życiem ducha;
- **niewrażliwość**: ducha zranić można jedynie magią, błogosławioną bronią lub relikwiami. Inne ataki automatycznie uznaje się za nieudane i nie powodują one żadnych efektów;

Walka: atak 6/10+; obrona: 14.

Pościg: ruch 6/9+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *ekspresja* 6/9+, *zastraszanie* 9/9+; pewność siebie: 14. Duch, który zostanie przekonany, że jego krzywdy zostały pomszczone, często odchodzi w zaświaty.

Południca

Większość duchów, upiorów i zjaw woli ciemne godziny nocy – wyjątkiem są południce, dusze niewinnych ludzi, zamordowanych w świetle dnia. Z daleka wyglądają jak zwykli ludzie, z bliska widać, że są niematerialni. Powietrze wokół nich drży jak od wielkiego żaru.



Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, pula 3k10; odporność: 5.

Zdolności:

- **otwarcie**: południca często wydaje się być zwykłą wieśniaczką;
- **chmura much**: za żeton, wszyscy przeciwnicy muszą odrzucić kartę;
- **moc**: Iluzja;
- **niematerialna**: południcę zranić można jedynie magią, błogosławioną bronią lub relikwiami;
- **przerażenie**: podbicie w teście zastraszanie odbiera przeciwnika kość z puli;

Walka: atak 9/9+; obrona: 16.

Pościg: ruch 9/8+; wytrwałość: 18. Przegrana to utrata Kondycji.

Dyskusja: *ekspresja* 9/10+, *empatia* 6/10+ pewność siebie: 16. Najlepszą strategią jest przekonanie południcy, że pragnie zemsty na kimś innym.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – śmiałkowie poszukujący legendarnego skarbu Jadeitowego Cesarza muszą zagłębić się w labirynt wąskich uliczek starego Zhonglung. Jak, pośród cudów orientu, odróżnić prawdę od fałszu? Czy zdobyta mapa nie rozwieje się wraz z ostatnimi oparami lotosu?

Ryzyko – stary mistrz szulerów znowu wraca do gry. Ma wielką walizkę pełną klejnotów, które za trzy dni rozwieją się jak dym. Szuka wspólników do największego przekrętu ostatnich lat.

Salony – wśród pasażerów luksusowego sterowca pojawiają się osoby, które nigdy nie wsiadały na pokład. Co gorsza, znają wiele sekretów prawdziwych podróżnych.

Śledztwa – rozpoczyna się jak zawsze, od tajemniczej blondynki zlecającej ryzykowne zadanie. Sprawy jednak komplikują się, gdy okazuje się, że rozwój wydarzeń podejrzanie przypomina akcję powieści pewnego zaginionego przed rokiem pisarza, a wizyta blondynki wydaje się wyłącznie snem naszych bohaterów.

Kronika towarzyska i policyjna

W niniejszej sekcji znajduje się przeszło czterdzieści postaci niezależnych, potencjalnych przeciwników bądź sprzymierzeńców bohaterów graczy. Większość z nich przedstawiamy z imienia i nazwiska, ale ich współczynniki mogą posłużyć jako baza dla niezliczonych bohaterów niezależnych (☞ 297, ramka **Za kulisami: recykling statystyk**).

Dziennikarz

Miasto roi się od zbieraczy sensacji, ludzi, których zadaniem jest śledzić życie bogatych i sławnych oraz dostarczać elektryzujących wieści szarym masom, zapatrzonym w swoich idoli.

Wygląd: miejskich dziennikarzy da się rozpoznać na pierwszy rzut oka – mają rozbiegane oczka, brudny i wymięty płaszcz, kapelusz zawadiacko zsunięty na tył głowy, w klapie marynarki wpięta legitymacja prasowa. W dłoni notatnik i ołówek.

Występowanie: szatnie, toalety, hole teatrów i kin, nocne lokale, podejrzane speluny, tanie garkuchnie na ulicy, kryjówki na dachach vis-a-vis domów sławnych i bogatych.

Fakty i mity: test *półświatka* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Rozbicie aparatu i podarcie notatnika nigdy nie okazało się dobrą strategią zapobiegania skandalowi w prasie.
2. Skuteczną taktyką odwrócenia uwagi prasy jest podrzucenie dziennikarzowi innego tematu.
3. Jeśli nie uda się z dziennikarzem, zawsze można przycisnąć redaktora naczelnego.
4. Ostatnią szansą obrony przed skandalem jest wykupienie całego nakładu gazety.

Rasy bohaterów niezależnych

Nie wszyscy bohaterowie niezależni mają zdolności rasowe – tylko wyjątkowe jednostki potrafią wykorzystać naturalny potencjał i niezwykłe zdolności swego gatunku. Jeśli nie podajemy rasy postaci, może być ona dowolnej rasy. Za to wszystkie postaci, których rasę podajemy, są wrażliwe na słabości rasowe, o ile nie podajemy inaczej.

Dziennikarz

Pracownik gazety lub agencji prasowej.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, pula 2k10; odporność: 3.

Zdolności:

- **notatnik**: *perswazja* +3, *empatia* +3;
- **aparat fotograficzny**: podbicie podczas ataku *ekspresją* zmniejsza pulę przeciwnika o jedną kość;
- **insynuacje** (dyskusja): za żeton, wszyscy przeciwnicy muszą zdać test empatii o ST 15 lub tracą kartę z ręki.

Walka: *walka* 3/10+; obrona: 12. Pobity dziennikarz na pewno przerobi to zdarzenie w artykuł grożący skandalem.

Pościg: ucieczka 6/9+, *pojazdy* 6/9+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *empatia* 9/10+, *perswazja* 9/9+, *ekspresja* 6/9+; pewność siebie: 16. Insynuacje.

Hieny z The Flash, łowcy sensacji

Banda ścierwojadów szukających materiału. Najgorsze hieny, żerujące na nieszczęściach i tragediach.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Statysta, grupa 4 dziennikarzy.

Zdolności:

- **niewygodne pytania:** podbicie w dyskusji zmniejsza pulę przeciwnika o jedną kość;
- **ściganie**: za każde podbicie w akcji pościgu może dodać +1 do testu wykonywanego przez wybranego sojusznika;
- **gadżet**: aparat fotograficzny, (podbicie w teście ekspresji – oszołomienie, za żeton dokładne zdjęcie), sportowy paromobil (wyścigi +3, za żeton +5 do uwodzenia).

Walka: *walka* 6/10+; obrona: 12.

Pościg: *pojazdy* 9/9+; wytrwałość: 14. Jeśli dogonią swoją ofiarę, na pewno zyskają okazję, by zrobić jej kompromitujące zdjęcie. Spodziewaj się skandalu wraz z jutrzejszym wydaniem.

Dyskusja: *ekspresja* 6/10+; pewność siebie: 12. Porażka w dyskusji oznacza wyjawienie jakiegoś krępującego sekretu. Konsekwencją jego publikacji będzie skandal.

Orion S. Thomsonn, reporter

Szpakowaty mężczyzna w średnim wieku. Na salonach powszechne zdziwienie budzi jego strój, ubiera się bowiem w odzież typową dla klasy robotniczej. Ten kamuflaż ułatwia mu wtapianie w tłum.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, człowiek, pula 2k10; odporność: 3.

Zdolności:

- **swój człowiek**: jak cecha rasowa człowieka;
- **celna riposta**: jeśli ma jeszcze kości w puli, może je użyć na kontratak w dyskusji z modyfikatorem +5;
- **kontrargument**: +5 do aktywnej obrony w dyskusji;
- **gadżety**: aparat fotograficzny (podbicie w teście ekspresji – oszołomienie, za żeton dokładne zdjęcie), legitymacja dziennikarska (+5 do unikania skandali, za żeton wejście na dowolną imprezę);
- **biją naszych**: za żeton, jeśli w okolicy są jacyś członkowie klasy robotniczej, bez wahania ruszają na pomoc Orionowi;
- **umiejętności**: *odwaga* 9/9+, *półświatek* 9/9+.

Walka: atak 3/10+; obrona: 12.

Pościg: *wysportowanie* 3/10+; wytrwałość: 12.

Dyskusja: *perswazja* 9/8+; pewność siebie: 16. Orion jest naprawdę dociekliwym dziennikarzem i nie da się łatwo zbyć. Rzeczy, które widział na ulicy, uodporniły go na próby *zastraszania*.

Kathleen Blake, korespondentka wojenna

Królowa Wojny – tak nazywają Kathleen zazdrośni koledzy. Pierwsza zjawia się wszędzie tam, gdzie wybucha konflikt, czasem nawet zanim dojdzie do rozlewu krwi. Za jej plecami mówi się, że jest kru-



kiem zwiastującym burzę – ale nikt nie odważy się powiedzieć jej tego w twarz.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, troll, pula 3k10; odporność: 6.

Zdolności:

- **cechy rasowe**: podgrzanie atmosfery (za żeton zmniejsza pulę przeciwników o 1k10 przy testach wymagających koncentracji), płomienna pasja (za żeton +5 do testów ofensywnych jeśli nie przeznacza kości na obronę);
- **dziki talent:** moc Wpływ (negatywne emocje);
- **gadżety**: wojskowy rewolwer (+3 do *strzelania*, za żeton +5 do *perswazji*), kamizelka kuloodporna (obrona +2, za żeton +5 do odwagi);
- **finta**: za żeton niedeklarowane dobicie w walce;
- **riposta**: podczas walki, po każdym nieudanym ataku przeciwnika, może zużyć akcję by przeprowadzić natychmiast kontratak z modyfikatorem +5;
- **parada**: +5 do aktywnej obrony w walce;
- **kruk burzy**: raz na sesję, zmienia każdą konfrontację w walkę.

Walka: rewolwer 12*/9+, nóż 9/9+; obrona: 17*.

Pościg: *pojazdy* 6/9+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *perswazja* 9/9+; pewność siebie: 14. Mało kto potrafi odmówić wielkiej, lekko poirytowanej trollowej damie wywiadu.

Cytaty ze świata gry

Sprawa przedstawia się tak, że jak mi pan nie udzielisz wywiadu, i to na wyłączność, to jutro puścimy na pierwszej stronie pańskie zdjęcie z tą młodą aktoreczką. Ile ona ma lat? Czternaście? Z tego to nawet pan się nie wywiniesz, panie de Rouke.

Dziennikarstwo to misja. Naszym zadaniem jest ujawniać wielkie afery, kontrolować władzę, dawać ludziom prawdę i nadzieję, nieść światłość wiedzy, spieszyć na każde wezwanie pomocy. Oraz zarabiać wielkie pieniądze dla wydawców.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – dziennikarz śledczy, tropiący zbrodnie venrierowców, trafia na ślad pamiętnika jednego z generałów. Jedyny problem w tym, że dziennik znajduje się na zatopionym u brzegów Eolii okręcie.

Ryzyko – Kathleen Blake organizuje ekspedycję na archipelag Karmazynów. Kto odważy się popłynąć do gniazda piratów pod wodzą Królowej Wojny?

Salony – publikacja Daily Flash wywołała spory zamęt. Zdjęcie Królowej Tytanii, idącej pod rękę z tajemniczym mężczyzną, wstrząsnęło całym krajem.

Śledztwa – jeden z reporterów Die Allewotanischezeitung popełnia samobójstwo, drugi ginie w wypadku kolejowym, a trzeci kompletnie wariuje i trafia do przytułku. Czy coś łączy te przypadki?

Geniusz zbrodni

Arcyłotrzy, szaleni naukowcy, zbuntowani wojskowi, szefowie syndykatów zbrodni – mroczne odbicia naszych bohaterów.

Wygląd: zapięty pod szyję, czarny bądź krwistoczerwony mundur, czapka z symbolem w rodzaju trupiej czaszki bądź kruka o rozpostartych skrzydłach, pierś udekorowana dziesiątkami orderów. Szpicruta i monokl. Albo rozwiany laboratoryjny kitel, rozczochrane włosy, gogle nasunięte na oczy. Lub długi, zniszczony prochowiec, pokryty plamami zestarzałej krwi, do tego kapelusz rzucający cień na twarz. Możliwości jest naprawdę dużo, i tylko jeden element wizerunku jest obowiązkowy: diaboliczny śmiech.

Występowanie: wszędzie. A w szczególności w kanałach pod miastem, wydrążonych górach, na wpół wygasłych wulkanach, opuszczonych bazach za kołem polarnym, przedwiecznych piramidach, wydrążonych górach lodowych, piwnicach uniwersytetów, sekretnych kompleksach produkcyjnych na pustyni.

Fakty i mity: test *półświatka* (ST 10) lub *wiedzy akademickiej* (ST 15) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Każdy geniusz zbrodni ma sekretną siedzibę, do której zawsze prowadzi jedna łatwa i doskonale strzeżona droga oraz jedna trudna, ale niepilnowana ścieżka.
2. Nim geniusz zbrodni zgładzi swoich przeciwników, musi wyjawić im szczegóły swojego sekretnego planu. To pewnie jakiś kodeks zawodowy.
3. Większość pomagierów i szeregowców w armii geniusza zbrodni pracuje włącznie dla pieniędzy, a nie z lojalności.
4. Na wszelki wypadek, w każdej tajnej bazie geniusza zbrodni znajduje się przycisk uruchamiający mechanizm autodestrukcji.

Helga, Kobieta ze Stali

Nie wiadomo, dlaczego ta ceniona cyrkowa artystka nagle postanowiła zejść na drogę zbrodni i występku. Niemniej jednak od kilku lat jej działania skutecznie terroryzują południową część Wanadii. Podobno za zrabowane pieniądze wybudowała w Alpach sekretną kryjówkę, z której, otoczona przez lojalnych bandytów, udaje się na swoje łupieżcze wyprawy.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, krasnolud, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **potężny cios**: za żeton niedeklarowane dobicie;
- **nie do zabicia**: ST dobicia w walce rośnie o 5;
- **skóra ze stali**: za żeton, pancerz +5 do końca sceny;
- **silny cios**: podbicie (walka) odbiera dodatkowy znacznik;
- **wsparcie**: grupa 6 zbirów.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – kolejne plantacje bawełny i hodowle bydła w koriolskiej Atlantydzie przestają kontaktować się ze światem. Uciekający tubylcy opowiadają o czarnej śmierci, czającej się w dżungli. Czyżby plotki o venrierowcach, którzy uciekli po Wielkiej Wojnie na Atlantydę, okazały się prawdziwe?

Ryzyko – Czarny Tulipan porywa kolejną ofiarę. Jeśli odważni bohaterowie nie dotrą na czas do jego tajnej kryjówki, porwany zginie, a na wystawach pojawi się kolejna, niepokojąco piękna odmiana tulipana.

Salony – młody hrabia Oakroot ma nowe hobby: zapisał się na kursy medyczne, gdzie z zapałem oddaje się zajęciom w prosektorium. Czy to tylko kolejna chora pasja zepsutego alvara, czy też może jakoś wiąże się to z morderstwami w dzielnicy Bridgebank?

Śledztwa – agent Pontyfikalu poszukuje dyskretnych śmiałków, którzy pomogą mu odnaleźć zaginione księgi bankowe. Trop wiedzie do rezydencji jedynego Ojca Chrzestnego na Scylli – Michelangelo Puszoniniego.

Walka: *walka* 12/8+; obrona: 16(21).

Pościg: *wysportowanie* 9/9+; wytrwałość: 16.

Dyskusja: *ekspresja* 6/10+, *zastraszanie* 9/10+; pewność siebie: 12.

Pułkownik Jonah Steel – Kat Strandii

Historię piszą zwycięzcy – dlatego tak niewielu dowódcom Aliantów postawiono po wojnie zarzuty zbrodni wojennych. Steel to jeden z tych nielicznych przypadków. Zbrodnie, których dopuścił się w Wotanii, do dziś budzą odrazę; masowe egzekucje i terror wobec cywilów zagwarantowały mu pozycję największej skazy na dumnym honorze armii Alfheimu.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, troll, pula 3k10; odporność: 6.

Zdolności:

- **cechy rasowe**: podgrzanie atmosfery (za żeton zmniejsza pulę przeciwników o 1k10 przy testach wymagających koncentracji), ognioodporny (raz na sesję niewrażliwy na ogień);
- **gra na emocjach**: atak *ekspresją* zakończony podbiciem odbiera dodatkowy znacznik;
- **absolutny posłuch**: za żeton, każde podbicie w dyskusji zdejmuje znacznik kolejnej osobie o pewności siebie nie większej, niż pewność siebie pierwszego celu;



Cytaty ze świata gry

Jak dochodzi do tego, że normalny obywatel nagle porzuca swoje obowiązki i powinności, w ciągu jednej chwili podejmując decyzję o zbudowaniu Imperium Zła? Co kieruje zbrodniczym umysłem, pcha osobowość poza granice norm moralnych i zasad społecznych? Tego nie dowiemy się zapewne nigdy.

To człowiek szlachetnie urodzony i niezwykle taktowny. Posiadł doskonałe wykształcenie, na dodatek jest wybitnie uzdolniony w dziedzinie numerologii. W wieku lat dwudziestu napisał 'Traktat o naturze liczb pierwszych', który szerokim echem odbił się w środowisku akademickim. Ale jest też całkowicie przesiąknięty złem, a jego zamiary są z gruntu diaboliczne. W jego żyłach płynie krew zbrodniarza, wzmocniona przez niezwykłe talenty umysłu. Mroczne plotki o nim krążą po całym Lyonesse, zapewne nie bez powodu.

- **kontrolowany szał**: Pułkownik od dawna żyje na krawędzi. Może podejmować wszystkie akcje, kiedy jest pod wpływem szału;
- **nieustępliwe natarcie**: jeśli atak zakończył się podbiciem, a w puli została mu jeszcze jakaś kość, może natychmiast zaatakować z premią +5;
- **gadżet**: Srebrzysta Sprawiedliwość – karabin gatlinga, z którym Pułkownik nie rozstaje się poza swoją kwaterą. +5 do *strzelania**, a jeśli pułkownik nie wykonuje innych akcji, za żeton zdejmuje znacznik w trakcie pościgu;
- **obłąkańczy śmiech**: raz na sesję, przeciwstawny test *zastraszania* 9/8+ przeciw *odwadze*. Za każdego przeciwnika, który przegra test, pułkownik odzyskuje jedną kartę.

Walka: *walka* 9/9+, *strzelanie* 17*/9+; obrona: 14.

Pościg: *pojazdy* 6/10+, pościg 6/10+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *ekspresja* 9/8+, *zastraszanie* 9/8+; pewność siebie: 16.

Kryminalista

Oprychy i przestępcy to ciemna strona każdego skupiska ludzi. Każdy z nich żyje poza marginesem społeczeństwa i na bakier z prawem.

Wygląd: są bandyci, którzy noszą poszarpane łachmany i tacy, którzy ubierają się jak lordowie.

Wszystkich jednak wyróżnia złowrogie spojrzenie i aura niegodziwości.

Występowanie: ciemne zaułki, doki, opuszczone posesje, nieużywane magazyny, podejrzane speluny, i puby, miejskie parki po zmroku, stadiony sportowe w czasie wielkich meczy rugby, krykieta czy futbolu, miejskie festyny, potańcówki, parady i marsze.

Fakty i mity: test *półświatka* (ST 15) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. W nocy wszystkie koty są czarne i nawet dżentelmen może, przy odrobinie blefu, uchodzić za groźnego bandytę.
2. Znakomita większość ludzi z marginesu jest niezwykle próżna. Kilka pochlebstw może wystarczyć, żeby zjednać sobie ich łaskę.
3. Większość kryminalistów ma za sobą pobyt w więzieniu. Często można rozpoznać specyficzne dla określonego więzienia tatuaże.
4. Kryminaliści mają swój własny język sekretnych haseł, znaków i symboli. Każdego, kto potrafi się porozumieć w ten sposób, traktują jak swojego.

Przestępcy

Typowi przedstawiciele tej profesji.

Domyślna konfrontacja: różnie.

Statysta, grupa 6 przestępców.

lub Przeciwnik, pula 2k10; odporność: 3.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – Bridgebank to prawdziwa miejska dżungla, obrosła legendami i plotkami. Lyonesse Crystalograph zamawia pierwszy obiektywny reportaż o najbardziej niebezpiecznej dzielnicy miasta. Nikt jednak nie chce podjąć się jego napisana.

Ryzyko – zatarg między dwoma gangami zamienia się w regularną wojnę. Ktoś musi rozwiązać problem zwalczających się grup, zanim całe Ys stanie w ogniu.

Salony – nowy przyjaciel panny Mimmy Oakroot, Dirk, to bardzo uroczy i niezwykle szarmancki ogr, który utrzymuje się z napadów na nieostrożnych przechodniów w parku miejskim.

Śledztwa – mateczkę Eleonorę Bonano znaleziono w jej apartamencie, otrutą niezwykle rzadką trucizną pochodzącą z Shang–In. Czy stoi za tym Triada, czy też może ktoś chce skłócić Szangijczyków i *scyllę*?

Zdolności:

- **czarna owca**: neutralne nastawienie w stosunku do osób z Reputacją 0;
- **kieszonkowiec** (opcjonalne): raz na sesję test przeciwstawny *złodziejstwa* 9/10+ przeciw *spostrzegawczości*. Przegrana postaci oznacza utratę 1 Bogactwa jednej postaci;
- **zbir** (opcjonalne): pałka +3 do *walki*, każdy atak zakończony podbiciem zmniejsza pulę przeciwnika o jedną kość;
- **oszust** (opcjonalne): *perswazja* 9/9+, *blef* 9/9+; pewność siebie: 16.

Walka: *walka* 6/10+; obrona: 12.

Pościg: *wysportowanie* 6/9+; wytrwałość: 12. Przegrany traci 1 Bogactwa lub Kondycji.

Dyskusja: *zastraszanie* 6/10+ lub *blef* 6/10+; pewność siebie: 12. Przegrany traci 1 Bogactwa lub Reputacji.

Czarny Pete, portowy osiłek

Pete O'Malley, zwany Czarnym to, na oko, dwudziestolatek, wokół którego zgromadziła się banda dzikich nastolatków z doków. Mają szybkie nogi, mocne pięści i rzucają naprawdę twardymi kamieniami.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, człowiek, pula 2k10; odporność: 3.

Zdolności:

- **wsparcie**: trzech zbirów;
- **asysta**: każde podbicie w teście ataku któregoś ze zbirów daje +1 do kolejnego testu Pete'a;
- **atak dystansowy** (średni dystans): brukowce i cegłówki.

Walka: noże 6/9+, cegłówki 6/9+; obrona: 14.

Pościg: *wysportowanie* 9/9+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *zastraszanie* 6/10+; pewność siebie: 12.

Fineas O'Connor, bandyta

Łatwe pieniądze skusiły byłego boksera do zejścia na drogę zbrodni i występku. Doświadczenie sportowe czyni z niego niezwykle groźnego przeciwnika.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, ogr, pula 2k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **szalony cios**: raz na sesję atak obszarowy na bliskim zasięgu;
- **doskok, cios, odskok**: może atakować wręcz na zasięgu bliskim i średnim;

- **silny cios**: podbicie (boks) odbiera dodatkowy znacznik;
- **siłacz**: za żeton spektakularny wyczyn siły;
- **umiejętności**: *odwaga* 6/9+, *półświatek* 6/10+.

Walka: boks 9/8+; obrona: 16.

Pościg: *wysportowanie* 3/9+; wytrwałość: 14. Stawka to Bogactwo lub Kondycja.

Dyskusja: *ekspresja* 6/9+, *zastraszanie* 6/10+; pewność siebie: 12. Stawka to Bogactwo lub Reputacja.

Kwama Mabu, banda orczych zbirów

Sprowadzani z różnych zakątków świata orkowie to źródło najtańszej siły roboczej w Wanadii. Nic dziwnego, że biedne dzielnice wielkich miast roją się od ciemnoskórych, którzy dla własnego bezpieczeństwa – a czasem dla łatwego zarobku – zbierają się w bandy, takie jak Kwama Mabu.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Statysta, ork, grupa 6 bandytów.

Zdolności:

- **mrowie**: w walce, dopóki choć jeden ork stoi na nogach, co rundę pojawia się kolejny;
- **wsparcie**: każde podbicie w teście ataku zapewnia innym orkom +1 w kolejnym teście;
- **sprzęt**: maczety (*walka* +3), riksze (*pojazdy* +3) lub tatuaże (*zastraszanie* +3);
- **siła gangu**: jeśli w scenie jest przynajmniej trzech orków, są niepodatni na próby *zastraszania*;
- **znajomość terenu**: niedeklarowane dobicia podczas pościgów na swoim terytorium;
- **kodeks gangu**: postaci, które przegrają starcie z orkami, tracą poziom Bogactwa. W razie zwycięstwa, mogą podczas jednej sceny tej sesji wezwać gang, by udzielił im wsparcia.

Walka: atak 6/9+; obrona: 14.

Pościg: *wysportowanie* 6/10+; wytrwałość: 12.

Dyskusja: *ekspresja* 6/9+; pewność siebie: 14.

Krótka Betty, kieszonkowiec

Nie każdy elf to wymuskany arystokrata, elegant i fircyk. Krótka Betty jest tego zdecydowanym przykładem. Może niekoniecznie najlepszym – ma metr sześćdziesiąt wzrostu, szare włosy, szare oczy i, jak na elfa, pulchną figurę.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, elf, pula 2k10; odporność: 3.

Cytaty ze świata gry

Odradzam panu zapuszczanie się do Bridgebank po zmroku. Nie chodzi o to, że młodzieńcy urządzają tam sobie zawody paromobili, przecież te wielkie maszyny słychać, zanim człowiek je zobaczy. Raczej chodzi mi o kibiców Bridgebank Rovers, którzy dziś będą świętować piąte z rzędu zwycięstwo nad Uldnesse Strikers. To naprawdę kiepski powód, żeby stracić portfel, zegarek, a może i zdrowie.

A wtedy Otto, Hans i ja wyskakujemy zza rogu i pędzimy do tego furgonu. Berg wyrywa drzwi, Mały cały czas mierzy do kierowcy. Otto, ty wywlekasz go na trotuar i skuwasz jego kajdankami. Hans i ja ubezpieczamy teren, reszta przepakowuje worki do naszego wozu. Pakujemy się do niego, Berg wywraca policyjny furgon, tarasując drogę i spieprzamy! Jakieś pytania?

Zdolności:

- **as kieszonkowców**: raz na scenę, za żeton automatycznie kradnie dowolny przedmiot;
- **bezczelny kłamca**: za żeton +5 do testów *blefu*;
- **umiejętności**: *półświatek* 9/10+, *spostrzegawczość* 9/9+, *ukrywanie się* 6/9+, *złodziejstwo* 9/9+.

Walka: atak 3/10+; obrona: 12.

Pościg: ucieczka 9/9+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *blef* 6/9+, *empatia* 6/9+, *perswazja* 9/9+; pewność siebie: 16.

Marie Dargent, zabójczyni na zlecenie

Piękna elfia dama z przepaską na oku. Mówi z bardzo mocnym akwitańskim akcentem. Podobno obie cechy to tylko kamuflaż, który ma ułatwiać pannie Dargent zniknięcie po wykonanym zadaniu.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, elf, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **gadżety**: pistolet +3* do *strzelania*, wzmacniany gorset +2* do obrony;
- **pewne oko, pewna ręka**: nie musi deklarować manewrów w trudnych warunkach;
- **celny cios:** może przeznaczyć podbicie na osłabienie (-1k10) lub oszołomienie (odrzucenie karty) przeciwnika;
- **plan B**: rozbrojona, za żeton wyjmuje kolejny, ukryty gadżet, zapewniający +3 do *walki* lub *strzelania*;

- **bez sentymentów**: może bez kar atakować fizycznie w pościgu;
- **szalona gonitwa**: za żeton +5 do testów ukrywania się lub unikania wytropienia;
- **zabójczyni**: raz na sesję niedeklarowane dobicie w walce;
- **osiągnięcie**: pościg (miasto);
- **umiejętności**: *półświatek* 9/9+, *spostrzegawczość* 6/9+, *ukrywanie się* 9/9+, *złodziejstwo* 3/9+.

Walka: *strzelanie* 9*/9+, *walka* 6/9+; obrona: 18*.

Pościg: *wysportowanie* 6/9+; *pojazdy* 6/9+; wytrwałość: 16.

Dyskusja: *blef* 6/10+, *zastraszanie* 6/10+; pewność siebie: 14.

Nicholas Pappadamos, włamywacz

Śniady niziołek z burzą czarnych, kręconych włosów, zwany Łasicą. Znoszony, czarny płaszcz ukrywa smukłą i atletyczną sylwetkę – a także masę sprzętu: linę, kotwiczkę, przyssawki do wspinaczki, raki, narzędzia do cięcia szyb i prucia kas pancernych.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, niziołek, pula 3k10; odporność: 3.

Zdolności:

- **gadżety**: zestaw włamywacza (+3 do otwierania zamków, za żeton otwiera zwykły zamek), gwiazdki – ostre kawałki metalu, utrudniające pościg (wytrwałość +3*);
- **osiągnięcia**: ucieczka (dachy, miasto);



- **akrobata**: +5 do prób akrobatycznych manewrów;
- **nieuchwytny**: ścigany przez nie-niziołka może wydać żeton by zadeklarować dobicie po rzucie, jak cecha rasowa niziołków;
- **żywe srebro**: raz na sesję do końca spotkania wykonanie akcji ruchu nie kosztuje kości;
- **umiejętności**: *odwaga* 9/9+, *półświatek* 6/10+, *spostrzegawczość* 6/10+, *ukrywanie się* 6/8+, *złodziejstwo* 9/8+.

Walka: atak 3/10+; obrona: 12.

Pościg: *wysportowanie* 9/8+; wytrwałość: 20*.

Dyskusja: *blef* 6/10+, *perswazja* 6/10+; pewność siebie: 14.

Ruda Inga, podpalaczka

Przygarbiona, wredna ruda baba. Cuchnie spalenizną. Czasem zapomina się i odpala papierosa płonącą dłonią. Jej twarz i ręce poznaczone są drobnymi oparzelinami i wiecznie umazane sadzą.

Domyślna konfrontacja: walka

Przeciwnik, troll, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **błyskawiczne podpalenie**: podpala rozlaną naftę (test *wysportowania* o ST 15 lub utrata znacznika), płomienie są od tej pory elementem scenerii;
- **moc**: uderzenie (płonące dłonie);
- **gadżet**: baniak z naftą – za żeton, oblana naftą postać staje się łatwopalna. W zetknięciu z ogniem automatycznie zapala się i traci punkt Kondycji;
- **cechy rasowe trolla**: podgrzanie atmosfery (za żeton zmniejsza pulę przeciwników o 1k10 przy testach wymagających koncentracji), płomienna pasja (za żeton +5 do testów ofensywnych jeśli nie przeznacza kości na obronę) ognioodporna (raz na sesję niewrażliwa na ogień).

Walka: płonące dłonie 6/9+; obrona: 16..

Pościg: *wysportowanie* 6/10+; wytrwałość: 14. Woli walczyć, ucieka gdy płonący budynek zaczyna już się walić.

Dyskusja: *ekspresja* 6/10+, *zastraszanie* 9/10+; pewność siebie: 14.

Vinzenzo Vendetta, gangster

Młody niziołek, ubrany w drogi, zielony garnitur, fioletową koszulę, śliwkowy płaszcz i czarną fedorę.

Zawsze patrzy w oczy swojego rozmówcy, pali śmierdzące cygara i co chwila wtrąca ulatyjskie słowa.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, niziołek, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **atak obszarowy**: za żeton, żołnierze Vinzenzo zjawiają się w pędzącym paromobilu, prując z karabinów maszynowych;
- ***omerta***: Vinzenzo jest odporny na *zastraszanie*;
- **gadżety**: lupara (podbicie: przeciwnik odrzuca kartę, żeton:+5 do zastraszania), sportowy paromobil (wyścigi +3, żeton: +5 do uwodzenia);
- **rozproszenie**: podbicie podczas testu *zastraszania* odbiera przeciwnikowi kość z puli.
- **umiejętności**: *półświatek* 9/10+, *spostrzegawczość* 6/10+, *złodziejstwo* 3/9+,

Walka: *strzelanie* 9/8+, *walka* 3/10+; obrona: 14.

Pościg: *pojazdy* 6/9+; wytrwałość: 12.

Dyskusja: *ekspresja* 3/9+, *perswazja* 6/9+, *zastraszanie* 9/9+; pewność siebie: 16.

Kultysta

Opętańcze śpiewy, krwawe ofiary, plugawe rytuały i demoniczne byty z Astralu – oto gorzka codzienność tych, którzy dali się zwieść lepkim słowom kapłanów mrocznych kultów.

Wygląd: kiedy nie noszą rytualnych habitów, niczym nie różnią się od zwyczajnych ludzi. Prowadzą na ogół szare, nudne i spokojne życie: mężczyźni pracują w fabryce i wieczorami wychodzą na pintę

Cytaty ze świata gry

Należy przestrzec agentów przed nieprzemyślanymi próbami infiltrowania zgromadzenia. Niewiele możemy o nich powiedzieć – ale jedno wiemy na pewno: trzymają się razem i niechętnie aprobują obcych. Doktryna, przynajmniej ta oficjalna, nie budzi większych obaw, sprawę konwentu można odłożyć na czas bardziej sprzyjający.

Świątynia stanowczo dementuje plotki, jakoby czcigodny *fra* Peradubro miał jakiekolwiek problemy natury emocjonalnej bądź egzystencjalnej i przewodząc konwentowi leczył swe zaburzenia. Z niepokojem obserwujemy ksenofobiczne ataki na naszą lożę, żywiąc obawę, czy aby na pewno żyjemy w wolnym kraju.



ale, kobiety prowadzą domy i pieką ciastka. Dopiero w Yule, Beltaine czy w inne święto można odkryć prawdziwą naturę heretyków.

Występowanie: wszędzie tam, gdzie pamięć o Dawnych Bogach nie zaginęła. Nieważne, czy obiektem kultu jest Klajar, Rothnir, Lopt i Fregya z Ymirem, Horg i Surt. Równie mogą wielbić Ojca Dagona i Matkę Hydrę, Kali Panią Mordu, Wielkiego Cthulhu czy niezidentyfikowane byty astralne, czczone przez Zakon Złotego Świtu.

Fakty i mity: test *okultyzmu* (ST 10) lub *półświatka* (ST 15) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Kultyści to czciciele pradawnych bogów, igrający z mocami przekraczającymi ludzkie pojęcie.
2. Większość kultystów potrafi doskonale zamaskować swoją przynależność do sekty, ale zawsze noszą drobny tajny znak, pozwalający im rozpoznawać się nawzajem.
3. Pradawne bóstwa to w większości demony z Astralu, które czyhają na otwarcie bramy do naszego świata.
4. Kultyści odprawiają najważniejsze ceremonie w *nexusach* podczas przesileń. Podstawowa wiedza z astrologii i geomancji pozwala dość precyzyjnie odgadnąć, gdzie i kiedy będzie można natknąć się na krwawą ofiarę w blasku księżyca.

Kultysta Ojca Dagona

Niski, przygarbiony, pokraczny typ w długiej szacie koloru wzburzonego morza. Ma lekko wyłupiaste oczy, jego palce sprawiają wrażenie połączonych

błoną. Oddycha przez usta, chwytając powietrze trochę jak ryba wyciągnięta z wody. Za pasem ma zatknięty kamienny nóż ofiarny. Śmierdzi potem, rybami i przegniłym drewnem.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Statysta, człowiek, pula 1k10, grupa 5 kultystów.

Zdolności:

- **mrowie**: za żeton, dopóki ostatni kultysta nie zostanie wyeliminowany, co rundę pojawia się nowy;
- **szaleńczo odważni**: nieudane dobicie powoduje utratę znacznika;
- **fanatycy**: pewność siebie +5.

Walka: atak 6/10+; obrona: 12.

Pościg: pościg 6/9+; wytrwałość: 14. Mrowie. Domyślna stawka – kultyści porywają nieprzytomnego bohatera do świątyni.

Dyskusja: *ekspresja* 6/10+, *perswazja* 6/10+; pewność siebie: 17.

Fra Peradubro, dziekan Świątyni Złotego Świtu

Szczupły mężczyzna o twarzy, której rysy zdradzają elfich przodków. Ubiera się u najdroższych krawców, korzysta z usług fryzjera, który strzyże również Księcia Małżonka i Lorda Oakroota. Nie rozstaje się z hebanową laseczką.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, półelf, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **rytualista**: wpływ (moc), iluzja (moc);
- **gadżet**: laska, +3 do *walki* wręcz, za żeton może do końca sceny używać mocy Sugestia;
- **bezczelny kłamca**: za żeton +5 do testów *blefu*;
- celna riposta: jeśli ma kości w puli, może je użyć na kontratak w dyskusji z modyfikatorem +5;
- **natchniony mówca**: w dyskusji atak obszarowy oparty na ekspresji;
- **umiejętności**: *okultyzm* 9/9+, *wiedza akademicka* 9/9+.

Walka: *walka* 12*/10+; obrona: 12.

Pościg: ucieczka 6/10+; wytrwałość: 12.

Dyskusja: *ekspresja* 12/8+, *perswazja* 6/8+, *empatia* 6/9+; pewność siebie: 16. Domyślna stawka to zmiana nastawienia wobec Świątyni i jej spraw lub spory datek (-1 Bogactwa).

Pomysły na przygody:

Eksploracja – stary kasztel na klifie posępnie góruje nad słoneczną plażą koriolskiej riwiery. Opuszczony od lat budynek uchodzi za nawiedzony. Ponoć kiedyś mieszkał tu potężny okultysta. Czasem na klifie widać błędne ogniki, a wiatr niesie dziwne zawodzenia.

Ryzyko – Pradawny Zakon Kryształowego Blasku zapowiada koniec świata. Z wywiadu, jaki z przywódcą sekty przeprowadził *Lyonesse Crystalograph*, wynika, że zagładę opóźnić może wyłącznie ofiara z niewinnego serca. Tymczasem hrabina Hollowhill zgłasza Alven Yardowi zaginięcie swojej jedynaczki.

Salony – *fra* Peradubro otwiera w Orseaux studio filmowe i zapowiada wspaniałą produkcję kinematograficzną o oszałamiającym budżecie. Do miasta ciągną artyści, spragnieni sławy i pieniędzy. To doskonały cel dla werbujących nowy narybek kultystów.

Śledztwa – heimburska policja otrzymuje wstrząsający pakunek: ludzkie ucho, zawinięte w czarny jedwab. Opinia publiczna jest w szoku, kiedy identyczna przesyłka przychodzi do najpoczytniejszego dziennika stolicy. Czy to dzieło szaleńca, czy może czerwony haft na jedwabiu ma jakieś głębsze znaczenie?

Stróż Prawa

Strażników prawa i porządku można znaleźć wszędzie, gdzie żyje więcej niż kilka osób. Czasem jest to jeden gość, który przypina sobie do kamizelki gwiazdę i postanawia bronić słabszych, a czasem wielka firma, zatrudniająca dodatkowo księgowych, sprzątaczki, lekarzy i prawników.

Wygląd: kwadratowe szczęki, szerokie klaty, mocne bary i spojrzenia niebieskich oczu wbite w dal. Błękitne, granatowe lub czarne mundury z lśniącymi guzikami. Albo szczurowate, nieogolone twarze, poplamione krawaty i wygniecione prochowce.

Występowanie: wszędzie, gdzie gromadzą się ludzie. Czasem będzie to jeden szeryf na pół tysiąca mil kwadratowych prerii, czasem ośmiu konstabli, patrolujących jeden kwartał ulic w centrum miasta.

Fakty i mity: test *półświatka* (ST 10) lub *wiedzy ogólnej* (ST 15) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Wyższe sfery nie potrzebują policji. Policja ma się zajmować przestępcami.
2. Życie posterunkowego nie jest usłane różami i często drobny wyraz wdzięczności potrafi załatwić pozornie beznadziejną sprawę.

3. Załatw jednego gliniarza, a nie spoczną, dopóki cię nie dopadną i dla przykładu nie powieszą. Są skuteczni i działają w majestacie prawa.
4. Czasem nie jest ważne, co się naprawdę wydarzyło, lecz jakie dowody i którzy świadkowie trafią na rozprawę.

Policjant

Typowy przedstawiciel tego szlachetnego zawodu.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Statysta, grupa 3 policjantów.

lub Przeciwnik, pula 2k10; odporność: 3.

Zdolności:

- **wsparcie** (przeciwnik): raz na scenę, wzywa gwizdkiem patrol 4 policjantów;
- **mundur**: *analiza* +3, za żeton +5 w starciach społecznych przeciw łotrom;
- **pałka**: podbicie zmniejsza o 1k10 pulę przeciwnika;
- **znajomość terenu**: podczas pościgów podbicie pozwala na zmianę trasy.

Walka: *walka* 6/10+, *strzelanie* 6/10+; obrona: 12.

Pościg: *wysportowanie* 6/9+, *pojazdy* 6/9+; wytrwałość: 12.

Dyskusja: *empatia* 6/10+, *perswazja* 6/10+; pewność siebie: 10.

Konstabl Martin Pancake

Typowy szlifobruk z Lyonesse. Ma granatowy mundur, sumiaste wąsiska i charakterystyczny, półokrągły kask. Przy pasie nosi pałkę, na piersi – srebrny gwizdek.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, człowiek, pula 2k10; odporność: 3.

Zdolności:

- **wsparcie** (przeciwnik): raz na scenę, wzywa gwizdkiem patrol 4 policjantów;
- **mundur**: *analiza* +3, za żeton +5 w starciach społecznych przeciw łotrom;
- **pałka**: podbicie zmniejsza o 1k10 pulę przeciwnika;



Cytaty ze świata gry

Przysięgam: na powierzonym mi stanowisku pożytek państwa oraz dobro publiczne mieć zawsze przed oczyma; władzy zwierzchniej wierności dochować; wszystkich w równym mając zachowaniu, przepisów prawa strzec pilnie; obowiązki swoje spełniać gorliwie i sumiennie; rozkazy przełożonych wykonywać dokładnie; tajemnicy urzędowej dochować.

Inspektorze Castillo, ta komisja zebrała się żeby przebadać pana w związku z przebiegiem sprawy w Parku Uniwersyteckim. Zastrzelił pan czterech, bogini ducha winnych, dokerów, biednych imigrantów ze Scylli. Czy ma pan coś na swoją obronę?

- **znajomość terenu**: podczas pościgów podbicie pozwala na zmianę trasy;
- **ma nosa**: za żeton test przeciwstawny *analizy* 9/9+ przeciw *blefowi*. Jeśli konstabl wygra, wyczuwa, czy przeciwnicy popełnili podczas tej sesji jakieś przestępstwo.

Walka: *walka* 6/9+, *strzelanie* 3/10+ obrona 14.

Pościg: *wysportowanie* 6/9+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *zastraszanie* 6/9+, *perswazja* 6/9+; pewność siebie: 14.

Sierżant Pobied Syrveszet

Szef posterunku w Czarnogradzie, stolicy Czarnoborza. Jowialny mężczyzna w sile wieku, sympatyczny i otwarty. Mocna sylwetka zdradza, że nie jest byle mięczakiem, a spojrzenie – iż wiele w życiu widział.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, krasnolud, pula 2k10; odporność: 2.

Zdolności:

- **wsparcie** (przeciwnik): raz na scenę, wzywa gwizdkiem patrol 4 policjantów;
- **mundur**: *analiza* +3, za żeton +5 w starciach społecznych przeciw łotrom;
- **pałka**: podbicie zmniejsza o 1k10 pulę przeciwnika;
- **znajomość terenu**: podczas pościgów podbicie pozwala na zmianę trasy;

- **biurokracja**: za żeton, wszyscy przeciwnicy wykonują test *analizy* o ST 15 lub tracą znacznik;
- **ukaz Księcia**: za podbicie odbiera dodatkowy znacznik przy ataku *perswazją*;
- **ostateczny argument logiczny**: za żeton, podczas pościgu lub dyskusji sierżant może bez ryzyka wykonać atak oparty na umiejętności *walka*, i nie musi deklarować go jako manewr.

Walka: pałka 6/9+; obrona: 12.

Pościg: *wysportowanie* 6/10+; wytrwałość: 12. Domyślna stawka to 48 godzin w zimnej, ciemnej i mokrej celi, w lochach cytadeli.

Dyskusja: *ekspresja* 9/9+, *perswazja* 9/9+; pewność siebie: 16.

Sever Sneer, prywatny detektyw

Nosi pognieciony prochowiec, na głowie fedorę pamiętającą lepsze czasy. Jego twarz zdradza upodobanie do nocnego trybu życia i niezdrowych rozrywek, nie do końca właściwych dżentelmenom. Marynarkę pod pachą wypycha solidna kabura na czterdziestkę piątkę.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, elf, pula 2k10; odporność: 3.

Zdolności:

- **gadżety**: niezbędnik detektywa (szukanie śladów +3, raz na sesję: niedeklarowane dobicie przy szukaniu dowodów), kamizelka kuloodporna: obrona +5*, za żeton neguje jeden udany atak w walce (za wyjątkiem dobić);
- **osiągnięcia**: pościg (miasto), pościg (paromobile);
- **nagłe przyspieszenie**: kiedy wyeliminuje przeciwnika w pościgu natychmiast odzyskuje znacznik odporności;
- **kaskader**: podczas pościgu ST dobicia rośnie o +5;
- **umiejętności**: *ukrywanie się* 9/8+, *analiza* 9/9+, *spostrzegawczość* 9/9+.

Walka: *strzelanie* 6/10+, boks 9/9+; obrona: 19.

Pościg: jak Tommy Lee Jones w „Ściganym" 12/8+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *perswazja* 6/9+; pewność siebie: 16.

Inspektor Maija Spurvefugler

Oficer śledczy z Królewskiej Policji Konnej Hrimthorstu. Urzekająco ruda piękność, ubrana w bordowy mundur. Jedna z niewielu kobiet zatrudnionych w tym elitarnym hrimthorskim oddziale policyjnym. Znana z nieustępliwego charakteru i ciętego języka.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, troll, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **osiągnięcia**: pościg (konny pościg za paromobilem), walka (konno);
- **troll**: płomienna pasja (za żeton +5 do testów ofensywnych jeśli nie przeznacza kości na obronę);
- **pewne oko, pewna ręka**: neguje modyfikatory za trudne warunki;
- **szarża**: może atakować z dalekiego (jeśli dosiada konia) i średniego zasięgu może atakować nie poświęcając akcji na ruch. Podbicie pozwala jej zakończyć ruch na zasięgu, z którego zaatakowała;
- **urocza**: za żeton może ominąć konwenanse w dyskusji, nie ryzykując przy tym skandalu.

Walka: *strzelanie* 9/9+, szabla 6/9+; obrona: 14.

Pościg: konno 12/8+; wytrwałość: 18.

Dyskusja: *zastraszanie* 6/10+; pewność siebie: 12.

Major Gerardo Egretto

Przystojny niziołek o urodzie południowca. Na ogół ubrany w eleganckie ubranie pustynne, słynie jednak z talentu do przebierania się i maskowania. Tajniak

Pomysły na przygody:

Eksploracja – elementem szkolenia agentów JKM jest miesiąc służby w Alven Yardzie. To zupełnie nowy świat – nocne patrole po Bridgebank, interwencje domowe, badanie miejsc zbrodni, noce w laboratorium kryminomantycznym, uczestnictwo w sekcjach zwłok, przesłuchania i pościgi po dachach.

Ryzyko – doroczny konkurs o Złotą Gwiazdę to okazja żeby sprawdzić swoje umiejętności. W programie: strzelanie dynamiczne, odbijanie zakładników, rajd paromobilami po mieście, szturmowanie porwanego parowca, manewry sterowcem policyjnym.

Salony – komisarz policji portowej w Ys ma słabość do balów, rautów i proszonych obiadów. Wydaje się to najlepszym sposobem na załatwienie z nim sprawy statków wiozących egzotyczne towary, na której bardzo zależy bohaterom.

Śledztwa – w każdej psiarni zawsze znajdzie się przynajmniej jeden wilk. Tym razem, żeby uniknąć skandalu, akwitańska Gendarmerie zleca sprawę ludziom z zewnątrz.

scylijskiej jednostki zwalczającej ciemne interesy Rodziny. Legenda w Skyllo, bohater setek reportaży w brukowcach, groszowych powieści i dwóch filmów fabularnych. Firmuje własną serię zabawek.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, niziołek, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **osiągnięcia**: dyskusja (*scylla*), walka (strzelanie), pościg (łódź motorowa);
- **sokole oko** – podczas pierwszego ataku w walce może zadeklarować dobicie po rzucie;
- **celny jak diabli**: za podbicie (strzelanie) zdejmuje dodatkowy znacznik;
- **niepokonany**: gdy traci znacznik odporności, zyskuje modyfikator +5 do najbliższego testu ataku;
- **gadżet**: pistolet +3 do *strzelania*, zasięg średni i daleki;
- **reputacja łowcy scylli**: za żeton, do końca rundy pewność siebie majora rośnie o +6;
- **mistrz przebrań**: za żeton potrafi zamaskować się jako gnom, niziołek lub krasnolud.

Walka: *strzelanie* 12*/8+; obrona: 18.

Pościg: pościg 6/9+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *ekspresja* 9/9+, *perswazja* 6/9+, *zastraszanie* 6/9+; pewność siebie: 14.

Porucznik Peter Voyke, Alven Yard

Członek specjalnej grupy Alven Yardu, oficer.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, elf, pula 4k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **wsparcie** (przeciwnik): raz na scenę, wzywa gwizdkiem patrol 4 policjantów;
- **znajomość terenu**: podczas pościgów podbicie pozwala na zmianę trasy;
- **osiągnięcia**: pościg (stary troll), walka (sterowiec), pościg (dachy miasta);
- **dość gadania!**: raz na sesję może zmienić dowolną konfrontację w walkę;
- **cechy rasowe**: elfia gracja (żeton: +5 do testów związanych ze zwinnością), taniec z ostrzem (obniża obronę przeciwnika o 2);
- **riposta**: podczas walki, po każdym nieudanym ataku przeciwnika, może zużyć akcję by przeprowadzić natychmiast kontratak z modyfikatorem +5;
- **unik:** +5 do aktywnej obrony w walce;
- **sekretny cios:** raz na sesję zmniejsza ST dobicia przeciwnika w walce o 5;
- **zamaszysty cios:** każde podbicie pozwala na odebranie znacznika jednemu wrogowi o obronie niższej od pierwotnego celu;
- **gadżety**: Alovyn – *creidnallenowy* miecz rodowy, +3 do *walki*, zwiększa o jeden zakres przerzutu*. Zbroja bojowa torburskiej roboty, +5 do obrony i wytrwałości, mundur oficerski: *analiza* +3, za żeton +5 w starciach społecznych przeciw łotrom, za żeton +5 do uwodzenia; odznaka: raz na scenę podbicie w teście *ekspresji* – oszołomienie przeciwnika;
- **umiejętności**: *odwaga* 9/9+, *analiza* 9/9+.

Walka: szermierka 12*/7+; obrona: 21*.

Pościg: pościg 9/8+, *pojazdy* 6/8+; wytrwałość: 21*,

Dyskusja: *ekspresja* 6/9+; pewność siebie: 14. Porucznik Voyke nie dyskutuje. Wzywa wsparcie lub zostawia rozmowy negocjatorom. Zepchnięty do defensywy powołuje się na autorytet Alven Yardu, służbę Królowej i honor Alfheimu. Jeśli to nie wystarcza, zmienia konfrontację w walkę.

Szeryf Jerry Earp

Ogrzy szeryf z Whitestock Springs o kanciastej, grubo ciosanej twarzy. Ma tygodniowy zarost, bliznę po nożu na gardle i ciemne jak ocean oczy. Wielki



i zwalisty, ubiera się w znoszony skórzany płaszcz, prążkowane spodnie, jedwabne koszule i kamizelki. Przy pasie nosi dwa srebrne rewolwery kaliber .45.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, ogr, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **nie do zabicia**: cecha rasowa ogra (+5 do ST dobicia);
- **osiągnięcia**: walka (w samo południe), pościg (tysiąc mil przez prerię);
- **nieustępliwe natarcie**: jeśli atak zakończył się podbiciem, a w puli została mu jeszcze jakaś kość, może natychmiast zaatakować z premią +5;
- **szybkie dobycie**: może dobyć broni nie zużywając na to akcji;
- **oburęczny**: jeśli dzieli pulę na więcej niż jeden atak, ignoruje pierwszy krytyczny pech w rundzie;
- **rewolwerowiec**: może przeznaczyć podbicie (strzelanie) na rozbrojenie, osłabienie (-1k10), silny atak (dodatkowy znacznik) lub oszołomienie (odrzucenie karty) przeciwnika;
- **gadżet**: posrebrzane rewolwery (strzelanie +3, raz na sesję dodatkowy atak z pulą 2k10);
- **szeryf**: raz na sesję może zdecydować o wyjęciu kogoś spod prawa.

Walka: *strzelanie* (rewolwery) 12/8+; obrona: 14.

Pościg: pogoń przez prerię 9/9+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *zastraszanie* 6/10+; pewność siebie: 12. Szeryf Earp nie jest najbystrzejszą owcą w stadzie. Jeśli spotka się z naprawdę wyszczekanym przeciwnikiem, mruknie tylko pod nosem coś o przeklętych południowcach i odejdzie w swoją stronę.

Szalony Artysta

Magia od zawsze przenika świat. Łatwo się do niej przyzwyczaić i korzystać z jej dobrodziejstw, jak, z nie przymierzając, usług gazeciarza, który dostarcza codzienną prasę pod same drzwi. Czasem jednak pierwotna Moc wymyka się spod kontroli, szczególnie jeśli jej użytkownik zajmuje się tak ulotnym i nie do końca przewidywalnym aspektem, jakim jest Sztuka. Potęga, jaką dają sny i emocje, jest bardzo kusząca, ale bardzo łatwo może wypaczyć maga.

Wygląd: młody człowiek o romantycznym spojrzeniu, potężnie zbudowany rzeźbiarz, egzotyczna półorcza śpiewaczka – każdy artysta ma swój styl, wynikający z temperamentu, natchnienia i rodzaju Sztuki, którym się para. Jednak szaleni artyści mają kilka cech wspólnych: w ich oczach tli się niezdrowy, zielonkawy płomień szaleństwa, a ich ruchy są nerwowe i szybkie. Wszyscy odznaczają się też somnambuliczną wręcz chudością.

Cytaty ze świata gry

Każdy portret malowany z przejęciem jest portretem artysty, nie zaś modela. Model jest tylko pobudką, okazją. Nie jego, ale raczej siebie samego malarz ujawnia na płótnie.

Oscar Wilde, **Portret Doriana Graya**

Po otrzymaniu instrukcji z posterunku niezwłocznie udałem się na miejsce. Zgodnie z informacją od dozorcy kamienicy znalazłem dwa ciała, kobietę i mężczyznę, splątanych w uścisku i martwych. Na ich ciałach nie znalazłem żadnych śladów przemocy, jednak badanie thaumometrem wskazuje, że w najbliższej okolicy oddziaływano silną magią tradycyjną. Z zeznań świadków wynika, że w pobliżu kręcił się obco wyglądający młody człowiek w długim płaszczu i zwiewnym szalu. To, oraz pozostałe szczegóły wskazują na kolejny atak Dekadenckiego Młodzieńca.

Występowanie: zagrzybione poddasza, zadymione portowe mordownie, pałace lotosowej uciechy, zapleśniałe i śmierdzące rybami bulwary, wątpliwej proweniencji galerie, pracownie w opuszczonym skrzydle posiadłości – wszędzie tam, gdzie mógłby przebywać zwyczajny artysta, gdyby miejsce nie było dotknięte zepsuciem.

Fakty i mity: test *wiedzy akademickiej* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje. Artyści otrzymują +10 do tego testu.

1. Szaleni artyści są do szpiku kości zepsuci i jedynym ich celem jest zadawanie cierpienia. Nawet jeśli nie przyznają się do tego przed sobą.
2. Każdy szaleniec jest na swój sposób geniuszem, jego prace poruszają i fascynują. Na szczęście nie każdy geniusz jest szaleńcem.
3. Moc szalonych artystów zawsze pochodzi z cierpienia, okaleczeń, zbrodni lub koszmarów.
4. Długotrwała kuracja w specjalistycznej klinice lub poprawnie przeprowadzone egzorcyzmy mogą uleczyć szaleństwo.

Orlando de Croix, portowy malarz, niedawno oszalały

Wygląda tylko trochę gorzej niż typowy artysta z biednych dzielnic Orseaux. Ma potarganą czuprynę, podartą koszulkę w poziome pasy, postrzępione spodnie i chodaki. Pod pachą nosi teczkę kartonów. W jego oczach tli się szaleństwo.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, człowiek, pula 2k10; odporność: 3.

Zdolności:

- **magia**: trzy moce i dwa zaklęcia artysty;
- **cierpienie to moja pasja**: zraniony fizycznie może ponownie aktywować dowolną zdolność magiczną;
- **niepozorny**: niedeklarowane dobicie w pierwszej akcji podczas dyskusji.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – Muzeum Sztuki w Lyonesse to największa tego typu instytucja na świecie. Żaden szanujący się obywatel nie odmówi sobie przyjemności odwiedzenia dziesiątek hal wystawowych, zapełnionych artefaktami z całego świata. Są tu setki rzeźb, obrazów, nagrań utworów muzycznych, fotografii przedstawień oraz, cztery wielkie biblioteki pełne książek. A do tego jeden szalony kustosz działu sztuki współczesnej, noc letniego przesilenia i zamknięci w środku spóźnialscy zwiedzający...

Ryzyko – na Polach Śmierci zanotowano wzmożoną aktywność. Podobno zmarli gromadzą się w okolicach Schanze-413, gdzie zginął jeden z bohaterów Nieumarłej Rzeszy, młody trębacz Klaus Boen. Czy jego trąbka stała się nekromantycznym artefaktem? RTKA i MI-6 wysyłają swoich agentów, jednak tym razem Dzieci Nieumarłej Rzeszy mogą być odrobinę szybsze.

Salony – profesor Le Tivoursier jest jednym z największych autorytetów orseańskiej Akademii. Jego opinia często przesądza o być albo nie być dla młodych artystów. Dostać się do jego pracowni to jak wygrać los na loterii. Od dawna jednak mistrz nie wziął żadnego nowego ucznia.

Śledztwa – ktoś włamuje się do największych galerii sztuki w Heimburgu i niszczy zbiory. Zawsze jednak pozostawia jeden obraz nietknięty – jak nietrudno się domyślić, używa go jako portalu. Teraz należy tylko przewidzieć ruch szaleńca i odnaleźć go, zanim zniszczy Galerię Narodową.



Walka: atak 3/10+; obrona: 12.

Pościg: ucieczka 3/10+; wytrwałość: 12,

Dyskusja: *ekspresja* 9/9+, *perswazja* 6/9+, *blef* 6/9+, *empatia* 9/9+; pewność siebie: 14. Stawką jest zwykle pozowanie do kolejnego obrazu Orlanda lub zakupienie jednej z jego prac. Obie rzeczy zwykle kończą się lekkim obłędem (☛135, **blizny**).

Dick P. Kindred, wypalony mistrz pióra, szaleniec

Chudy, potargany, złośliwy troll, okutany zniszczonym płaszczem i brudnym szalem z kremowego jedwabiu. Jego dłonie pokrywają plamy atramentu.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, troll, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **magia**: moce Nadzwyczajna Siła (obłęd), Pomocnik (ożywienie postaci z powieści), sugestia (podszepty), zaklęcia regeneracja (wciąga ludzi w swą sztukę), wzmocnienie sugestii;
- **bezlitosny**: za żeton niedeklarowane dobicie;
- **cierpienie to moja pasja**: zraniony fizycznie może ponownie aktywować dowolną zdolność magiczną;
- **niewrażliwość (ekspresja, zastraszanie)**: nie odczuwa emocji, które może zrozumieć osoba zdrowa na umyśle;
- **niepozorny**: niedeklarowane dobicie w pierwszej akcji podczas dyskusji;

- **rękopisy**: *ekspresja* +3, podbicie w teście ekspresji: przeciwnik traci 1k10 z puli;
- **po trupach**: gdy wyeliminuje przeciwnika odzyskuje znacznik;
- **przerażająca pracownia**: na początku konfrontacji rozgrywającej się w jego pracowni przeciwnicy muszą wykonać test Strachu o ST 20.

Walka: *walka* 6/10+, *strzelanie* 6/9+; obrona: 14.

Pościg: ucieczka 6/9+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *ekspresja* 12/8+, *perswazja* 6/8+, *blef* 9/9+; pewność siebie: 18. Szaleniec będzie starał się przekonać bohaterów, że jest ekscentrycznym geniuszem, przeciwieństwem dandysa, zbuntowanym przeciw bigoteryjnemu społeczeństwu wolnomyślicielem.

Uwodziciel

Ich najważniejszym kapitałem jest uroda i urok osobisty. Rozpalają namiętności, niszczą rodziny i trwonią fortuny.

Wygląd: piękne damy, przystojni kawalerowie. Szerokie szczęki, głębokie dekolty. Eleganckie surduty, suknie od wiodących projektantów. Przymrużone oczy, ciche westchnienia, przygryzana warga i ciepły, lekko zachrypnięty tenor.

Występowanie: bale, salony, teatry, kina, restauracje, pokłady widokowe sterowców i transoceaników, ekipy dokerów rozładowujących statki, podejrzane kabarety, palarnie lotosu i wytwórnie filmowe.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – gałązka jaśminu to jedyna pamiątka jaką Xiao Qing, szangijska śpiewaczka, zostawiła bohaterom. Tylko prawdziwi śmiałkowie ruszą do Państwa Środka, aby jeszcze raz posłuchać jej głosu.

Ryzyko – Lord Oakroot wysyła przyjaciół, aby pod osłoną nocy wykradli z garderoby pewnej aktorki krępującą korespondencję. Listów szuka również prywatny detektyw, wynajęty przez Lady Oakroot.

Salony – w knajpie na Montglanes, gdzie zwykle występuje Melousine, pojawia się nowa gwiazdka – Papille. Bywalcy dzielą się na stronnictwa zwolenników starej i nowej królowej. Wojna wisi w powietrzu.

Śledztwa – córka atmańskiego paszy zakochuje się w bohaterze – po czym znika bez śladu. Poszukiwania ujawniają, że dziewczyna jest szpiegiem na usługach Imperium i od samego początku wykorzystywała naiwnego kochanka.

Cytaty ze świata gry

Ja? Trzynasty diuk Wybourne? Tutaj? W żeńskim akademiku szkoły dla akwitańskich pokojówek? O trzeciej nad ranem? Z moją reputacją? Bingo!

John! Kim jest ta pannica i co robi w naszej sypialni, w stroju do konnej jazdy? I dlaczego masz w zębach marchew!? Przecież ty masz uczulenie na marchew!

Fakty i mity: test *półświatka* (ST 15) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Nie istnieje lepszy sposób zniszczenia mężczyzny, niż uwiedzenie jego żony.
2. Największym wrogiem pięknej kobiety jest druga piękna kobieta. Jeśli przy okazji jest jej najbliższą przyjaciółką armageddon jest bliski.
3. Głupota, wprowadzona przez właściwą osobę, na pewno stanie się obowiązującą modą.
4. Prawie każdy uwodziciel ma jedyną, prawdziwą, nieszczęśliwą miłość.

Uwodziciel(ka)

Typowy łamacz kobiecych (lub męskich) serc.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, pula 2k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **urok osobisty**: *perswazja* +3, za żeton +5 do uwodzenia;
- **uroczy**: może bez ryzyka ignorować konwenanse w dyskusji;
- **wcielona niewinność**: podczas pościgu i walki, żeby zaatakować uwodziciela, trzeba zadeklarować manewr.

Walka: *walka* 3/10+; obrona: 12.

Pościg: ucieczka 6/10+; wytrwałość: 12.

Dyskusja: *empatia* 12*/8+, *perswazja* 6/8+, *ekspresja* 9/8+; pewność siebie: 16. Stawką jest zwykle przysługa, Bogactwo lub Reputacja.

Julio Fernandez, aktor

Gnomi młodzieniec w lotniczej kurtce, mocnych spodniach z drelichu i butach dokera. Gra w najnowszej produkcji wojennej Srebrne Skrzydła.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, gnom, pula 2k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **osamotnienie**: za żeton, prowokuje przeciwnika, by ten uniesiony ambicją nie korzystał z niczyjej pomocy;
- **nagłe przyspieszenie**: za podbicie cel traci dodatkowy znacznik;
- **ryzykowny manewr**: za każde podbicie w akcji ofensywnej w pościgu może odebrać znacznik jednemu celowi o wytrwałości niższej od pierwotnego celu;
- **gadżet**: wiewerna – *pojazdy* +3*, wytrwałość +5*, żeton: +5 do uwodzenia;
- **umiejętności**: *odwaga* 9/9+, *technika* 6/9+.

Walka: rewolwer 6/10+; obrona: 14. Julio unika walki jak ognia.

Pościg: wiewerna 12*/9+; wytrwałość: 19*. Dodatkową stawką jest zwykle Reputacja lub uczucie damy.

Dyskusja: *blef* 9/8+, *ekspresja* 6/8+, *empatia* 6/9+; pewność siebie: 16.

Gunther Wolfgarsonn, dandys

Kolekcjoner złamanych serc niewieścich, przystojny i niezwykle majętny. Zawsze towarzyszą mu najnowsze paromobile, służba, eleganckie ubrania i szampan lejący się strumieniami. A wszystko to, żeby sprowokować zazdrosnych mężczyzn do pojedynku.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, krasnolud, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **gadżeciarz**: raz na sesję może stworzyć gadżet o dwóch cechach (jak cecha rasowa krasnoluda);
- **gadżet**: traktaty szermiercze dawnych mistrzów: +3* do szermierki, kamizelka z syntetycznego jedwabiu: +2* do obrony;
- **sekretny cios:** raz na sesję zmniejsza ST dobicia przeciwnika w walce o 5;
- **rozbrojenie**: za podbicie może rozbroić przeciwnika;
- **parada**: +5 do aktywnej obrony w walce;
- **finta**: raz na sesję niedeklarowane dobicie w walce;
- **umiejętności**: *odwaga* 9/9+, *półświatek* 6/9+.

Walka: szermierka 12*/9+; obrona: 17*.

Pościg: *pojazdy* 6/10+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *perswazja* 6/9+, *zastraszanie* 9/9+, *empatia* 6/9+, *ekspresja* 9/9+; pewność siebie: 14. Stara się sprowokować rozmówcę i doprowadzić do pojedynku.



Les Paws, nowe gwiazdki kabaretu

Grupa młodziutkich tancerek w kabaretkach i strojach kotek. Dziewczęta są zdeterminowane i gotowe na wszystko, byle odnieść sukces w orseańskich klubach. Jeśli trzeba, pobiją widzów, okradną szatniarkę, a potem przekonają impresario, że ich tam nigdy nie było.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Statysta, ludzie, grupa 5 tancerek.

Zdolności:

- **mrowie**: tak długo, jak na scenie jest jedna tancerka, w każdej rundzie pojawia się kolejna;
- **akrobata**: +5 do prób akrobatycznych manewrów;
- **ognisty kankan**: raz na scenę obszarowy atak *ekspresją*, udany test oznacza utratę 1k10 z puli przeciwników;
- **wcielona niewinność**: nietykalność podczas walki. By zaatakować les Paws, mężczyźni muszą zadeklarować manewr.

Walka: atak 3/9+; obrona: 14.

Pościg: *wysportowanie* 9/9+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *blef* 6/9+, *ekspresja* 9/9+, *zastraszanie* 6/9+; pewność siebie: 14.

Ophelia Drakenmoore, femme fatale

Prawdziwie demoniczna kobieta o bladej karnacji i długich splotach czarnych włosów, w sukni w kolorze starego wina. Wykwintne maniery łączy z aurą zmysłowości i potężnym ładunkiem erotyzmu.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, elf, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **cechy rasowe elfa**: elfia gracja (za żeton +5 do testów związanych ze zwinnością), hipnotyczny urok (raz na sesję zwiększa o 1 zasięg przerzutu testów społecznych);
- **słaby punkt**: po manewrze obserwacji, może dodać +5 do akcji ofensywnej (niekoniecznie swojej) wobec innego przeciwnika;
- **bezczelny kłamca**: za żeton +5 do testów *blefu*;
- **urocza**: może wydać żeton by na jedną rundę zignorować konwenanse;
- **gra na emocjach**: może wykorzystać podbicie w teście ekspresji, by oszołomić przeciwnika (cel musi odrzucić kartę);
- **czarna dalia**: za żeton, dowolny test *ekspresji* dotyczy wszystkich obecnych przeciwników;
- **umiejętności**: *wiedza akademicka* 6/9+, *półświatek* 6/9+, *złodziejstwo* 6/10+.

Walka: *strzelanie* 6/10+; obrona: 14.

Pościg: *pojazdy* 6/9+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *blef* 9/8+, *ekspresja* 9/8+, *empatia* 9/9+, *perswazja* 6/8+, *zastraszanie* 6/8+; pewność siebie: 18.

Zepsuty Arystokrata

Władza korumpuje, a pieniądze nie dają szczęścia. Im więcej władzy i pieniędzy, tym łatwiej znaleźć zepsutego, złego i nieszczęśliwego człowieka, który znajduje przyjemność tylko i wyłącznie w pomnażaniu majątku i zadawaniu krzywdy innym. Niekoniecznie w tej kolejności.

Wygląd: wytworne maniery, wyszukany język i eleganckie zachowanie z trudem maskują zepsucie, jakie bije od tego typu ludzi. Na ich twarzach maluje się nuda, gesty są leniwe i zblazowane, w oczach widać chciwość, żądzę oraz pustkę, a ściągnięte brwi oznaczają skłonność do furii.

Występowanie: wszędzie tam, gdzie bytują wyższe sfery – na balach, rautach i przyjęciach. Wśród gwiazd srebrnego ekranu, asów polityki i rekinów finansjery. A także, od czasu do czasu, w portowych spelunach, brudnych hotelach na godziny, palarniach lotosu i internatach przykościelnych pensji dla młodych panien. Wszędzie, gdzie są pieniądze lub ludzka krzywda.

Fakty i mity: test *wiedzy ogólnej* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Zepsuci arystokraci lubują się w drogich rozrywkach i kosztownych przyjemnościach. Z dwóch rzeczy zawsze wybiorą tę droższą.
2. Podobno żaden z nich nie jest w stanie odmówić zaproszeniu na dekadencką imprezę, szczególnie jeśli połączona jest z paleniem lotosu.
3. Każdy arystokrata ma w sobie żyłkę hazardzisty i nie przepuści okazji do zakładu.
4. Plotki głoszą, że najlepszym sposobem pokonania dandysa jest publiczne ośmieszenie podczas zakładu, który sam zaproponuje.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – na skutek machinacji złośliwego, starego lorda, młody dziedzic wyruszył do koloni, gdzie słuch o nim zaginął. Jego narzeczona udaje się na desperackie poszukiwania w samo serce Dekanu.

Ryzyko – handlarz zakazanymi przyjemnościami urządza w kanałach podziemny ring, na którym desperaci toczą walki na śmierć i życie. Młodzi, znudzeni arystokraci zaczynają obstawiać wyniki, wystawiać własnych zawodników, a nawet brać udział w walkach.

Salony – Lord Foultroy rzuca wyzwanie lyoneskiej śmietance towarzyskiej. Twierdzi, że nikt nie pokona go w dziesięcioboju. Rzecz jasna, pomagierzy lorda zadbają o jego zwycięstwo.

Śledztwa – podobno spora domieszka trollowej krwi pomieszała zmysły młodemu dziedzicowi starego elfiego rodu – czy to on jest odpowiedzialny za zniknięcia młodych dziewcząt w parku, który graniczy z posiadłością rodziny?

Młody lord James Fouley

Szczupły, chorobliwie blady elf z Lyonesse. Nosi elegancki surdut, na palcach *creidnallenowe* pierścienie oraz nieodłączną laseczkę z hebanu, z pretensjonalną główką w kształcie czaszki, melonik i płaszcz. Prócz tego, posiada modny paromobili, a w nim dwie chichoczące aktoreczki.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, elf, pula 2k10; odporność: 2.

Zdolności:

- **konstabl Jones**: w wypadku zagrożenia fizycznego, w okolicy zawsze znajdzie się konstabl Jones, opłacany przez Fouleya seniora. Za żeton może zanegować obrażenia zadane w jednym ataku nie będącym manewrem (nie dotyczy dobić);



- **irytujący**: sposób bycia młodego lorda jest ekstremalnie denerwujący: postukuje palcami o blat stołu, bezustannie spogląda na zegarek i wygłasza uszczypliwe komentarze. Pewność siebie +5;
- **w Eaton robiliśmy to codziennie**: raz na scenę, za żeton +5 zamiast +1 do dowolnego testu;
- **sportowy paromobil**: wyścigi +3*, za żeton +5 do uwodzenia.

Walka: *walka* 6/9+; obrona: 12.

Pościg: *pojazdy* 12*/9+; wytrwałość: 14. Standardową stawką jest ośmieszenie przeciwnika (–1 Reputacji).

Dyskusja: *ekspresja* 6/8+, *perswazja* 6/8+; pewność siebie: 21. Lord będzie dążył do zdyskredytowania przeciwnika i wplątania go w niewygodny zakład.

Diuszesa Anneke den Vellenknotscher de Braadvraat, trzecia hrabini Beenkerver.

Podstarzała demoniczna kobieta, zwykle ubrana w czarne suknie, na znak żałoby po mężu. Złośliwi mówią o niej Hrabina Pajęczyca – ponoć sieci jej spisków sięgają aż po serce Kogheffen, do pałacu królowej Friggi. A być może i dalej...

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, człowiek, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **gra na emocjach**: za podbicie w teście ataku może zmienić stopień formalności sceny lub odebrać dodatkowy znacznik;
- **bezczelne kłamstwa**: za żeton +5 do *blefu*;
- **biedna, samotna, stara wdowa**: raz na scenę atak obszarowy w dyskusji, za podbicie zdejmuje dodatkowy znacznik;
- **nie taka znowu stara**: za żeton każdy z oponentów zmniejsza pulę o 1k10 na czas najbliższego testu;
- **nie taka znowu samotna**: za żeton wsparcie 3 pokojowców i dam dworu (jak uwodziciel, lecz statysta, pula 1k10);
- **nie taka znowu biedna**: Bogactwo 12; nie taka znowu biedna: Bogactwo 12;
- **zdolność specjalna (intrygi):** uzasadniając słowem kluczowym może dorzucać dodatkową kartę do testu, nawet jeśli zagrała już kartę z archetypu i/lub z magii;
- **pajęcze leże**: na swoim terenie pewność siebie +5.

Walka: kapitan Joost den Molla 12/10+; obrona: 14. Emerytowany dowódca batalionu szturmowego VI Dywizji Jægerkorpset.

Pościg: porucznik Martijn Bijlsma 6/9+; wytrwałość: 14. As przestworzy, emerytowany żołnierz Królewskiej Marynarki Powietrznej Jotunheimu.

Dyskusja: *ekspresja* 12/8+, *zastraszanie* 9/8+, *blef* 9/8+, *perswazja* 9/8+, *empatia* 6/8+; pewność siebie: 16/21.

Cytaty ze świata gry

„Odwróciłem się na wpół i po raz pierwszy ujrzałem Doriana Graya. Gdy spojrzenia nasze spotkały się, poczułem, że blednę. Zdjęło mnie dziwne uczucie lęku. Wiedziałem, że stoję naprzeciw człowieka, którego sama osobowość jest tak fascynująca, że jeśli się jej poddam, wchłonie całą moją istotę, całą moją duszę, całą moją sztukę."

Oscar Wilde, **Portret Doriana Graya**

„– Czy nie jest wspaniałe to, co robię ja, baron Vladimir Harkonnen?

Pulchna dłoń spoczęła na globusie, wstrzymując jego obrót. Teraz wszystkie oczy w pokoju skupiły się na nieruchomej powierzchni i spostrzegły, że jest to rodzaj globusa robionego dla bogatych kolekcjonerów lub gubernatorów Imperium. Nosił znamię imperialnego rękodzieła. Linie południków i równoleżników sporządzone z cieniutkiego jak włos platynowego drutu. Czapy polarne wyłożone najczystszymi mlecznymi diamentami. Pulchna dłoń przesunęła się, wodząc po detalach powierzchni."

Frank Herbert, **Diuna**

Osoby, które warto znać

Świat **Wolsunga** pełen jest barwnych postaci, których drogi mogą się przeciąć ze ścieżkami naszych bohaterów. Zależnie od kaprysów losu, osoby opisane w tej sekcji mogą stać się antagonistami lub sojusznikami postaci graczy.

Wygląd: różnoraki, lecz zawsze wart zapamiętania.

Występowanie: wszędzie, gdzie dzieją się rzeczy ciekawe i godne uwagi. Zwykle w samym centrum wydarzeń.

Fakty i mity: test *wiedzy ogólnej* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Imię i nazwisko postaci, ogólne informacje o jej profesji lub pochodzeniu.
2. Informacje o najbardziej znanych osiągnięciach postaci.
3. Informacje o kręgach, w których się obraca, manifestowanych poglądach politycznych, najsilniejszych sympatiach i antypatiach.
4. Informacje o przeszłości postaci, jej zainteresowaniach i inne, które odpowiednio wykorzystane pozwolą zdobyć jej sympatię.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – doktor Brunhems zaginął wśród lodów Północy, w trakcie ekspedycji na Thule. Wieczna noc, uwięzione w lodowych krach, dryfujące wraki okrętów i Pradawne Zło czekają na śmiałków, którzy wyruszą na poszukiwania sekretnego dziennika doktora. Okazuje się, że naukowca szuka również tajemniczy kawaler Zakonu Torburskiego.

Ryzyko – Jadeitowa Modliszka, legendarny skarb klanu Han, odnalazł się po latach w prywatnej kolekcji przemysłowca z Ys. Klan poprzysiągł zemstę za tę zuchwałą kradzież – a dziś wieczorem do portu przypływa frachtowiec z Shang–In. Czy tej nocy dom pana Goedvejnka stanie się oblężoną twierdzą?

Salony – doroczny Bal Absolwentów na Uniwersytecie w Lyonesse jest jednym z najzabawniejszych wydarzeń świata nauki. Przyzwyczajeni do laboratoryjnych kitli, zakurzonych bibliotek i spokoju sal wykładowych studenci i naukowcy wirują w takt muzyki. Pikanterii całej imprezie dodaje fakt, w tym roku honorowym gościem jest pan Kobesho Ikimura, ambasador Ozumu.

Śledztwa – zagadkowa postać oferuje jednemu z orseańskich antykwariuszy sprzedaż kilku stron nieznanego manuskryptu autorstwa Aureoliusa z Livanny. Skąd pochodzą wyrwane kartki? I gdzie znajduje się reszta kodeksu?

Max Schmeling, mistrz wagi ciężkiej

Troll, który poświęcił życie karierze sportowej – wysoki barczysty, o pięściach jak bochny. Płaski nos boksera i kilka marynarskich tatuaży kontrastują ze stylem gwiazdora i manierami dżentelmena.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, troll, pula 2k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **czempion 1889**: raz na sesję może uniknąć skandalu;
- **nokaut**: niedeklarowane dobicie w walce na pięści;
- **zawoalowana groźba**: podbicie w ataku zastraszaniem dekoncentruje przeciwnika (traci 1k10);
- **błyskawiczny refleks**: za żeton działa pierwszy w rundzie walki;
- **umiejętności**: *odwaga* 6/9+, *półświatek* 6/10+.

Walka: boks 9/9+; obrona: 14.

Pościg: *pojazdy* 6/10+; wytrwałość: 12.

Dyskusja: *ekspresja* 6/9+, *perswazja* 6/9+, *zastraszanie* 9/9+; pewność siebie: 14.

Seńorita Eleonora Roberta Bibiana Navajas y Montoja, taureadorka,

Mistrzyni sezonu 1898/99 w Leon, młodziutka trollowa dama. Ma posturę zapaśnika, grzywę płomieniście rudych włosów, twarz anioła i pięści kamieniarza. Na arenie jest przerażającą rudą bestią, poza nią – nieśmiałą dziewczyną.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, troll, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **płomienna pasja**: za żeton +5 do testów ofensywnych jeśli nie przeznacza kości na obronę;
- **osiągnięcie**: tauryda (mistrzostwo), walka (kilku przeciwników);
- **patinado**: raz na sesję niedeklarowane dobicie w walce;
- **oburęczność**: jeśli dzieli pulę na więcej niż jeden atak, ignoruje pierwszy krytyczny pech w rundzie;
- **sojusznik**: minotaur (☛420);
- **umiejętności**: *odwaga* 9/10+, *spostrzegawczość* 6/10+.

Walka: *walka* w duecie z minotaurem 12/10+; obrona: 14.

Pościg: *wysportowanie* 6/8+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *ekspresja* 6/9+, *zastraszanie* 6/9+; pewność siebie: 14.

Syeed Amir Ali, Dusiciel z Dekanu

Wyróżniają go skołtunione włosy wystające spod turbanu, dzikie spojrzenie, haczykowaty nos i poszarpane, brudne ubrania. Tudzież niezwykle umięśnione ramiona, pokryte rytualnymi tatuażami.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, ork, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **otwarcie**: ukrywa się, jego wypatrzenie wymaga testu *spostrzegawczości*. przeciwko *ukrywaniu* się orka. Jeśli dusiciel zwycięży, może w pierwszej turze wykonywać niedeklarowane dobicia;
- **dusiciel**: może przeznaczyć podbicie na unieruchomienie przeciwnika, może dobić unieruchomionych przeciwników bez deklaracji dobicia;
- **zamaszysty cios** (uderzenie): atak może trafić więcej niż jeden cel na wybranym bliskim zasięgu. Za każde podbicie atak trafia kolejny cel, którego obrona nie jest większa od obrony pierwszego trafionego przeciwnika;
- **sekretny cios**: raz na sesję zmniejsza ST dobicia przeciwnika w walce o 5;
- **umiejętności**: *odwaga* 6/9+, *okultyzm* 6/9+, *ukrywanie się* 9/9+.

Walka: judo dusicieli 9/9+; obrona: 16.

Pościg: ucieczka 6/10+; wytrwałość: 16.

Dyskusja: *zastraszanie* 6/10+; pewność siebie: 14.

Dikembe, wojownik plemienny

Czarnoskóry ork, ubrany w jedynie w przepaskę biodrową i plemienne naszyjniki. Zazwyczaj nosi olbrzymią tarczę i nie rozstaje się z kościanym sztyletem.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, ork, pula 2k10; odporność: 3.

Zdolności:

- **mistrz tropienia**: podczas pościgu przez sawannę może używać *przyrody* jako umiejętności ofensywnej;
- **duchy moich wrogów**: za żeton przywołuje ducha pokonanego wroga;
- **fetysz**: raz na sesję może użyć wybranej mocy;
- **kościany sztylet**: raz na sesję dodatkowy atak z pulą 2k10;
- **tarcza**: aktywna obrona w walce +5;
- **umiejętności**: *odwaga* 6/10+, *przyroda* 9/8+, *spostrzegawczość* 9/9+, *ukrywanie się* 6/9+.

Walka: *strzelanie* 6/10+, *walka* 9/9+; obrona: 14.

Pościg: *tropienie* 9/8+, *wysportowanie* 6/9+, jazda konna 9/9+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *empatia* 6/10+, *ekspresja* 6/10+, *zastraszanie* 6/10+; pewność siebie: 14.

RV–412, Kawaler Zakonu Żelaznej Panienki

Potężnie zbudowany troll, którego rozmiary dodatkowo zwiększa parowa zbroja Zakonu. Na każdym kroku towarzyszą mu ciche zgrzytania mechanizmu i syk baterii.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, troll, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **gadżety**: parowa zbroja zakonu – obrona: +5*, miecz kawalera zakonu – *walka* +3*;
- **kontrargument**: +5 do aktywnej obrony w dyskusji;
- **miażdżąca krytyka**: może przeznaczyć podbicia na odebranie dodatkowych znaczników w dyskusji;
- **mistrz retoryki:** za żeton dobicie po fakcie w dyskusji;
- **osiągnięcia**: dyskusja (teologia, herezja);
- **umiejętności**: *odwaga* 12/10+, *okultyzm* 6/9+, *technika* 9/10+, *wiedza akademicka* 9/9+;
- **słabość**: logika – podczas dyskusji, użycie przeciw niemu *perswazji* pozwala na niedeklarowane dobicia, o ile wypowiedź popierają logiczne argumenty.



Walka: szermierka 9*/10+; obrona: 19*.

Pościg: *pojazdy* 6/10+; wytrwałość: 12.

Dyskusja: *blef* 6/8+, *perswazja* 6/8+, *zastraszanie* 6/8+; pewność siebie: 18.

Pan Borejko, slawijski szlachcic

Wielki, fioletowy nos zdradza zamiłowanie do leszówki. Przez czoło i policzek szlachcica biegnie blizna po cięciu. Bogaty strój szlachecki uzupełnia noszona przy pasie szabla w czarnej oprawie – znak rozpoznawczy rębajły i zawalidrogi.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, człowiek, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **gra na emocjach**: może wykorzystać podbicie w teście ekspresji, by oszołomić przeciwnika (cel musi odrzucić kartę);
- **mistrz retoryki**: za żeton dobicie po fakcie w dyskusji;
- **gadżet**: Pani Borejkowa, czarna szabla, *walka* +3*, za żeton: +5 do *zastraszania*;
- **smocze odwaga**: podczas starć z przeważającymi siłami każde podbicie odbiera dodatkowo znacznik;
- **pijanica**: udany test *ekspresji* przeciwstawny do *empatii* zmusza dowolną postać do napicia się z nim;
- **umiejętności**: *odwaga* 9/9+, *wiedza akademicka* 6/9+.

Walka: *strzelanie* 6/9+, *walka* 9*/9+; obrona: 16.

Pościg: *wysportowanie* 3/9+; wytrwałość: 16.

Dyskusja: *blef* 6/9+, *ekspresja* 6/9+, *perswazja* 6/9+, *zastraszanie* 6/9+; pewność siebie: 18.

Miyamoto Munisai, samuraj z Ozumu

Małomówny i opanowany przybysz z krańca świata. Jest członkiem świty cesarza, który w Alfheimie wypełnia powinności yojimbo z obowiązku i niechętnie. Otacza go reputacja legendarnego mistrza miecza.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, ork, pula 4k10; odporność: 6.

Zdolności:

- **legendarny mistrz miecza**: za żeton +5 do *zastraszania*;
- **cecha rasowa**: szczerość orków (za żeton +5 do testów *blefu* i *empatii*);
- **mistrz retoryki**: za żeton dobicie po fakcie w dyskusji;
- **haiku**: może przeznaczać podbicia w teście ataku podczas dyskusji na zdjęcie dodatkowego znacznika lub rozproszenie (-1k10) przeciwnika;
- **mowa barbarzyńców**: podczas dyskusji, które nie odbywają się w języku Ozumu, pewność siebie +2;
- **krasomówca**: atak oparty na ekspresji może trafić więcej niż jednego przeciwnika. Za każde podbicie atak trafia kolejny cel, którego pewność siebie nie jest większa od pewności siebie pierwszego trafionego przeciwnika;
- **kiai**: za żeton odzyskuje znacznik odporności;
- **stalowe nerwy**: +5 do prób dobicia go w dyskusji;
- **umiejętności**: *odwaga* 12/9+, *spostrzegawczość* 6/9+, *wiedza akademicka* 6/9+;
- **osiągnięcia**: pojedynek (plaża), dyskusja (haiku, kultura zachodu).

Walka: kenjutsu 12/8+; obrona: 16.

Pościg: *wysportowanie* 6/10+; wytrwałość: 14. Na ogół bieganie za kimś jest poniżej godności samuraja.

Dyskusja: *blef* 9/8+, *ekspresja* 6/8+, *empatia* 6/8+, *perswazja* 6/8+, *zastraszanie* 6/8+; pewność siebie: 18(20).

Ernst Kalt, szturmowiec D.N.R.

Nosi czarny mundur ze srebrnymi dystynkcjami Dzieci Nieumarłej Rzeszy i ciężki hełm szturmowca ze srebrną czaszką. Jego spojrzenie pełne jest nienawiści, dłonie zaciskają się w pięści, a zęby szczerzą w agresywnym grymasie.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, człowiek, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **atuty**: zamaszysty cios, sekretny cios (ogień ciągły), nieustępliwe natarcie;
- **gadżet**: MP–40 Sturmgewehr, *strzelanie* +3*, za żeton niedeklarowane dobicia w *walce*;
- **umiejętności**: *odwaga* 9/10+, *spostrzegawczość* 6/10+, *technika* 6/10+.

Walka: *strzelanie* 12*/9+, *walka* 6/9+; obrona: 16,

Pościg: *wysportowanie* 3/9+, *pojazdy* 6/9+; wytrwałość: 14.

Dyskusja: *zastraszanie* 6/10+, *perswazja* 6/10+; pewność siebie: 18. Zatwardziały fanatyk i idealista.

Gianni 'Chudzielec' Veducci, plotkarz

Gianni to najgrubszy niziołczy dzieciak, jakiego kiedykolwiek nosiła ziemia. Przypomina małą świnkę na

Cytaty ze świata gry

Bam! Bam! Bam! Trzy strzały i trzy trupy! A cała reszta tych dzikusów patrzyła na naszego Bucka oczami jak spodki! Daję głowę, gdyby nie on, nie rozmawialibyśmy tu teraz, panowie. Bez wątpienia uratował mnie i profesora Porfirego przed zjedzeniem – a może i czymś gorszym!

Jak łatwo zauważyć, te zdobienia pochodzą z okresu Państwa Hyboryjskiego i związane są z pradawnym kultem Pana Łowów. Co dziwne, podobne wzory dr Brunhems znalazł na monolicie, który odkrył w lodach Jotunheimu. Sugeruję, żeby sprawdzić jego publikacje, bo z samym doktorem nie porozmawiamy – zaginął trzy lata temu podczas ekspedycji na Thule.

krótkich, owłosionych nóżkach. To pewnie przez fakt, że za informacje Gianni każe sobie płacić słodyczami.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, niziołek, pula 2k10; odporność: 3.

Zdolności:

- **cechy rasowe**: cwaniak (+5 do testów półświatka i złodziejstwa);
- **wsparcie**: Gianni dzieli się swoim honorarium z dzieciakami z całej dzielnicy. Za żeton, wsparcie 5 portowych zbirów;
- **bezczelny kłamca**: za żeton +5 do testów blefu;
- **uroczy**: może bez ryzyka wykonywać atak o większym stopniu poufałości, niż wymaga tego sytuacja;
- **umiejętności**: *półświatek* 6/9+, *złodziejstwo* 6/9+;
- **słabość**: słodycze, bohaterowie kuszący go słodyczami mogą deklarować dobicie po fakcie.

Walka: *atak* 3/10+; obrona: 12.

Pościg: ucieczka 3/10+; wytrwałość: 12.

Dyskusja: *blef* 12/8+, *ekspresja* 6/8+, *empatia* 6/9+; pewność siebie: 16. Kto nie uwierzy siedmiolatkowi? Przecież kłamstwa dziecka rozpozna każdy.

Otto ven Rautter, antykwariusz

Starszy, siwy mężczyzna, który wciąż trzyma się prosto. Trzydniowy zarost i szeroka szczęka gwiazdy filmowej, w połączeniu z nienagannym surdutem, czynią z niego eleganckiego, podstarzałego dandysa. Rzadko bywa w antykwariacie Weiss Rabe, częściej pojawia się na rautach, balach, spotkaniach klubowych, odczytach czy też w heimburskim radiu.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, człowiek, pula 2k10; odporność: 3.

Zdolności:

- **biblioteka**: za żeton +5 do testów *wiedzy akademickiej*, *okultyzmu*, *analizy* lub *przyrody*;
- **mistrz retoryki:** w dyskusji może deklarować dobicie po rzucie kośćmi;
- **umiejętności**: *analiza* 9/8+, *okultyzm* 9/8+, *przyroda* 6/8+, *wiedza akademicka* 9/8+.

Walka: atak 3/10+; obrona: 12.

Pościg: ucieczka 6/10+; wytrwałość: 12.

Dyskusja: *ekspresja* 9/9+, *perswazja* 12/9+; pewność siebie: 16.

Sojusznicy

Każdy bohater potrzebuje czasem wiernego sojusznika – czasem przewodnika po podejrzanych zaułkach miasta, niekiedy specjalisty od wiedzy tajemnej, kiedy indziej zręcznego negocjatora albo dwumetrowego ogra z kastetem.

W dalszej części tekstu znajdziecie szablony sojuszników, którzy przyłączają się do postaci po wykupieniu atutu Sojusznik (☞62). Cechy opcjonalne można uzyskać, wykupując atut więcej niż raz.

Cwaniak

Czasami okoliczności zmuszają porządnego człowieka do wędrówki po miejscach o wątpliwej reputacji, podejrzanych lokalach czy domach gry. Niezastąpionym przewodnikiem jest wówczas ktoś z wewnątrz, tubylec znający obyczaje i ścieżki miejskiej dżungli. Opisane gadżety traktujcie jako sugestie.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Statysta, sojusznik, pula 1k10.

Zdolności:

- **zwinny**: podbicie pozwala zmienić trudność trasy;
- **asysta**: za podbicie w akcji ofensywnej w pościgu dodaje +2 do następnego ruchu wybranego sojusznika;
- **kompetentny** (opcjonalnie): ruch 9/9+; wytrwałość: 14;
- **gadżet** (opcjonalnie): przykładowe gadżety: pojazd, czarna maska, czarny płaszcz, prochowiec, kolekcja wytrychów, pudełko zapałek z czarną lilią.

Walka: atak 3/10+; obrona: 10.

Pościg: *wysportowanie* lub *pojazdy* 9/10+; wytrwałość: 12.

Dyskusja: argumenty 6/10+; pewność siebie: 10.

Erudyta

Za każdym heroicznym wyczynem bohatera stoi sztab ludzi, którzy anonimowo walczą na drugim froncie. Z rzeszy informatorów, wywiadowców, uliczników, handlarzy informacjami i pomagierów najbardziej wyróżniają się osoby, posiadające dostęp do prawdziwej wiedzy. To oni, jako jedyne postaci z trzeciego planu, trafiają na zdjęcia w prasie.



Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Statysta, sojusznik, pula 1k10.

Zdolności:

- **wiedza**: dwie wybrane umiejętności analityczne 9/10+;
- **dostęp do źródeł**: raz na sesję, za żeton automatycznie zdaje jeden test *wiedzy* lub *analizy* o ST 30 lub mniej;
- **kompetentny** (opcjonalnie): trzy wybrane umiejętności analityczne 9/9+; pewność siebie: 12.
- **gadżet** (opcjonalnie): przykładowe gadżety: książka, binokle, kryształowy monokl, narzędzia pomiarowe, niezbędnik detektywa, wygodny fotel.

Walka: atak 3/10+; obrona: 10.

Pościg: ruch 6/10+; wytrwałość: 10.

Dyskusja: argumenty 6/10+; pewność siebie: 10.

Negocjator

Wybierasz się do Małego Shang na rozmowy z Siedmioma Liśćmi Lotosu, przewodniczącym Kryształowej Triady? A może chcesz załatwiać interesy z mateczką Fumadore, w jej uroczej trattorii na nabrzeżu Tetery? Chcesz przedstawić projekt nowego silnika samemu McRothowi? Rozważ, czy nie potrzebujesz wsparcia wyszkolonego negocjatora.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Statysta, sojusznik, pula 1k10.

Zdolności:

- **celne argumenty**: za podbicie odbiera przeciwnikowi 1k10 z puli;
- **asysta**: każdy argument zakończony podbiciem dodaje +2 do następnego argumentu wybranego sojusznika;
- **kompetentny** (opcjonalnie): dwie wybrane umiejętności społeczne 9/9+; pewność siebie: 14;
- **gadżet** (opcjonalnie): przykładowe gadżety: pistolet, mundur galowy, oszałamiająca kreacja, sutanna, wyborne trunki, karta wizytowa, legitymacja prasowa.

Walka: atak 3/10+; obrona: 10.

Pościg: ruch 6/10+; wytrwałość: 10.

Dyskusja: dwie wybrane umiejętności społeczne 9/10+; pewność siebie: 12.

Osiłek

Każdemu przyda się czasem zbrojne ramię wypróbowanego sojusznika, który twardym słowem i jeszcze twardszą pięścią odsunie kłopoty.

Domyślna konfrontacja: walka.

Statysta, sojusznik, pula 1k10.

Zdolności:

- **silny cios**: podbicie: atak odbiera dodatkowy znacznik;
- **asysta**: za podbicie dodaje +2 do następnego ataku wybranego sojusznika;
- **kompetentny** (opcjonalnie): atak 9/9+; obrona: 14;
- **gadżety** (opcjonalnie): dowolna broń, skórzany płaszcz.

Walka: *walka* lub *strzelanie* 9/10+; obrona: 12.

Pościg: ruch 6/10+; wytrwałość: 10.

Dyskusja: argumenty 3/10+; pewność siebie: 10.

Cytaty ze świata gry

Szefie! Niech pan się nie zatrzymuje, przechodzimy przez ulicę, którą kontrolują Księżycowe Dzieciaki. Proszę się za bardzo nie rozglądać, one nie przepadają za wścibskimi elegancikami. Kojarzą im się z przytułkiem. Ale niech pan nie przyspiesza kroku. Jeśli oni chociaż przez chwilę pomyślą, że możemy się ich bać, jutro rano policja znajdzie nasze trupy w rynsztoku.

Zatem, mój drogi przyjacielu, powtarzam: on miał imię – Giacomo Giorlamo. I pochodził z zacnego rodu sereńskiej szlachty. Na przyszłość oszczędź nam obu takich kompromitujących pomyłek.



Indeks

Archetypy **11-12**, 114, 138, 280,
Eksplorator 11, **13-14**, 45, 137, 143, 284, 285, 303, 354, 360
Ryzykant 11, **15-16**, 116, 137, 284, 285, 354, 360
Salonowiec 11, 12, **17-18,** 284, 285
Śledczy 11, 12, **19-20**, 143, 267, 268, 285
Astral 36, 47, 80, 84, 85, 91, 93, 94, 95, **96**, 100, 149, 151, 152, 155, 157, 166, 186, 248, 252, 255, 262, 315,316, 346, 377, 414, 436, 437, **438-444,** 452
atak dystansowy 379, 382, 397, 399, 400, 409, 410, 411, 414, 416, 423, 425, 429, 434, 437, 449
atak obszarowy 71, 73, 74, 79, 81, 83, 314, 379, 382, 388, 392, 393, 394, 399, 401, 404, 409, 410, 430, 451, 452, 453, 462
Atrybuty 21, 23, 25, 27, 29, 32, 34, 36, 39, **48**, 223, 120, 126, 405
atuty 11, 21, 40, **52-65**, 70,117, 139, 141, 152, 233, **315**, 377, 388, 400, 405, 419, 420, 424, 437, 440, 443, 445, 446, 450, 451, 453, 456, 457, 460, 461, 463, 464, 465, 466
Agresywna dyskusja 58
Akrobata 55
Alfheimskie opanowanie 63
Barwy maskujące 63
Bez sentymentów 55
Bezczelny kłamca 58
Błyskawiczny refleks 60
Celna riposta 58
Celny cios 52
Cesarsko Królewski 63
Chwila oddechu 56
Cień 56
Czarka herbaty 63
Dobry Wotańczyk 63
Dodatkowa cecha rasowa 60
Dym i lustra 63
Dziecko morza 63
Dziki talent 60
Finta 52
Gadżet 60
Gra na emocjach 58
Jak w zegarku 63
Język obcy 60
Kaskader 56
Kontakt 60
Kontrargument 58
Krasomówca 58
Majątek 61
Miażdżąca krytyka 59
Mieszczanin doskonały 63
Mistrz kierownicy 56
Mistrz retoryki 59
Młodość w koloniach 64
Moc magiczna 61
Nadzwyczajna kompetencja 61
Naganiacz 56
Nagłe przyspieszenie 56
Nie do zabicia 52
Niecodzienne kontakty 64
Niepodważalny argument 59
Niepokorny 52
Niepokorny duch 64
Nieprzewidywalny 57
Niesamowity refleks 57
Niespodziewany manewr 57
Nieustępliwe natarcie 52
Nieustraszony 64
Oburęczność 53
Ogar 57
Ognisty temperament 64
Parada 53
Pewne oko, pewna ręka 54
Pierwsza pomoc 61
Płomień wiary 64
Popisowy numer 61
Porządek musi być 64
Regeneracja 54
Republikanin 64
Riposta 54
Rozbrojenie 54
Rozpoznanie sytuacji 61
Ryzykowny manewr 57
Sekretny cios 55
Silny cios 55
Słaby punkt 59
Sojusznik 61
Stalowe nerwy 59
Szaleńczy manewr 57
Szkolenie magiczne 62
Szósty zmysł 57
Szybkie dobycie 55
Szybkie reakcje 57
Światło w mroku 64
Unik 55
Uroczy 59
Urodzony negocjator 64
W służbie Jej Królewskiej Mości 65
Wewnętrzne przekonanie 59
Wiatr na sawannie 65
Więzy krwi 65
Wotańska technologia 65
Wychowanek puszczy 65
Wytrącenie z równowagi 59
Wyzwanie 62
Wzrost Kondycji 62
Wzrost Reputacji 62
Za matuszkę Morgowię 65
Zaklęcie 63
Zamaszysty cios 55
Zapaśnik 55
Zastrzyk adrenaliny 57
Zawoalowana groźba 60
Żywe srebro 58

Bezmyślny 380, 386, 387, 429
blizny **125-126**, 130, 133, 135, 458
Bogactwo 11, **49**, 61, **66-69**, 117, 140, 141, 264, 270, 273, 449, 459, 462

Cechy defensywne 121, 122
cechy pomocnicze **48**

Demonologia 146, 153, 268
dobicie 32, 40, 44, 47, 52, 53, 54, 55, 56, 59, 71, 76, 79, 80, 85, 91, 120, 121, 122, 124, 128, 166, 311, 315, 379, 387, 392, 394, 396, 399, 400, 401, 404, 406, 407, 414, 415, 428, 429, 430, 431, 434, 441, 447, 457, 455, 456, 458, 463, 466
dobicie (cecha przeciwnika) 379
druga linia 128
dziki talent 60, 90, 144, 145, 147, 148, 316, 317, 446

Ekstremalna temperatura:
☞ zagrożenia naturalne
ekwipunek **66-67**, 69
emerytura **109**

Gadżety 66, **69-71**, 146
Amfibia 75
Aparat fotograficzny 79
Apteczka 79
Automatyczna Strzelba Parowa 74
Baterie maniczne 79
Batyskaf 75
Bestiariusz Royal Geographic 84
Bicykl 74
Bicykl wyścigowy 74
Bicz 72
Binokle 76
Błogosławiony rapier św. Petruccio 74
Brewiarz 83
Brulion 83
Buty biegacza 76
Ceremonialne szaty Mistrza Loży 79
Charakterystyczny strój gangu 76
Chloroform 79
Ciemne okulary 77
Czapka detektywa 77
Czarna maska 77
Czarny lotos 83
Czarny płaszcz 77
Dama przed lustrem 89
Damski pistolecik 72
Egzotyczne składniki magiczne 80
Encyclopaedia Alfheimica 84
Feliciano Lunapiena żywot własny 85
Furgon 74
Gogle eteryczne prof. E. Carrery 82
Golemiczny pająk 75
Gorset 76
Hantle 80
Historyczna broń 88

Jeeves III 82
Karabin maszynowy 73
Karta wizytowa 87
Kastet 71
Klucz nasadkowy 79
Kodeks cywilny i karny 85
Kolaska 74
Kolekcja medali 87
Kombinezon roboczy 76
Kompas 80
Kostium Gwardzisty 79
Kostium z maską 77
Krystalograf 81
Kryształowy monokl 77
Księga Umarłych 85
Laska 71
Laska z ukrytym ostrzem 72
Le Livre des Esprits 84
Legitymacja prasowa 87
Lekki behemot 75
Limuzyna 74
Lornetka 79
Lupara 72
Lyonesse Crystalograph 84
Łódź parowa 74
Maczeta 72
Magia w Teorii i Praktyce 84
Maszyna do pisania 80
Miotacz ognia 73
Monografia własnego autorstwa 84
Motolotnia 75
Mundur 77
Mundur galowy 77
Mundur generała Eaglewooda 79
Mundur kadeta 76
Narzędzia pomiarowe 80
Niepozorny paromobil 74
Niesamowite przypadki kawalera... 85
Niezbędnik artysty 80
Niezbędnik detektywa 80
Niezbędnik spirytysty 80
Niezbędnik technomanty 81
Niezbędnik włamywacza 81
Notatki 85
Notatnik 85
Noże do rzucania 72
Nóż sprężynowy 71
Nunczako 73
Odznaka Klubu Wynalazców 88
Odznaka Lyoneskiego Tow. Arch. 88
Odznaka policyjna 86
Odznaka RTKA 88
Odznaka skautowska 86
Odznaka wywiadu 87
Odznaka z Cyrklem i Kielnią 87
Order Dynastyczny 87
Order za Odwagę 87
Oszałamiająca kreacja 77
Pamiętniki Ravenottio 86
Pancerz Parowy 74
Partytura 83
Paszport dyplomatyczny 86
Personalna Maszyna Różnicowa 82
Pismo satyryczne 83
Pistolet 72
Pistolet na harpuny 81
Piwo 82
Platynowy globus 88
Płaszcz maskujący 88
Pneumatyczny parasol 71
Podstawy psychoanalizy 83
Prenumerata "The Financial" 85
Prochowiec 77
Pudełko zapałek z Czarną Lilią 87
Rapier 72
Rękawice bokserskie 73
Rękopis 85
Riksza 74
Rozkład jazdy 83
Rytualna maska szamana 78
Serum prawdy 89
Skórzany płaszcz 77
Służbowy pistolet 73
Sportowy paromobil 75
Srebrne rewolwery 73
Srebrny McRoth 75
Sterowiec 75
Strój atlety 78
Strój bibliotekarki 78
Strój myśliwski 78
Strój rytualny 78
Strój tancerki 78
Strój wieczorowy 78
Strzelba myśliwska 72
Strzelba na słonie 73
Sutanna 78
Sygnet herbowy 86
Szabla kawaleryjska 71
Szabla oficerska 72
Szalony wynalazek 81
Szkolny uniform 76
Szpilki do włosów 73
Święta relikwia 89
Święty symbol 87
Tasak 73
Thaumometr 82
Torba lekarska 82
Trofeum 88
Tygrysie pazury 74
Tytoń 83
Uniform pilota wiwern 78
Wahadełko hipnotyzera 88
Westryjski scyzoryk 79
Wierzchowiec 75
Wiwerna pocztowa 76
Wnyki 81
Wódka 82
Wyborne trunki 83
Wygodny fotel 81
Zabytkowy muszkiet 72
Zestaw do charakteryzacji 81
Zestaw podróżny 81
Zestaw wytrychów 81
Zeszyty Nauk. Pol. Heimburskiej 85
Złoty Jednorożec 88
Złoty medal 87

Inicjatywa **121**

Kalendarium 237, **260-263**
karty 5, 12, 112, **118**, **310**, 378
kondycja **48**, 95, 137, 138
konfrontacja 100, **119-128,** 377
konfrontacje finałowe 311
konstrukt **379-380**, 402, 406, 434, 435, 436, 437
kontakty 60, **141**
krytyczny pech 53, **113**, 137, 139, 147, 148, 149, 150, 182. 185, 230, 316, 378, 451

Latający **379**, 388, 390, 397, 400, 408, 440
licz 177, 224, **237-239**, 247, 250, 252, 253, 258, 259, 260, 262

Mana **146**, 151, 156, 352, 402
manewr 6, 40, 52, 100, **122-123**, 129, 130, 131, 132, 134, 137, 191, 210, 379
majątek: ☞ Bogactwo
mobilizacja 57, 71, 74, 76, 78, 87, 122, 123, 130, 132, 134
moce 42, 46, 47, 52, 69, **90-97,** 109, 139, 143-145, 147, 148, 149, 150, 151, 153, 315, 317, 333, 342, 351, 404, 413, 415, 424, 426, 432, 438, 440, 458
- Człowiek-pająk 90
- Iluzje 90
- Kontrola duchów 91
- Kontrola maszyn 91
- Lot 91
- Nadzwyczajna prędkość 91
- Nadzwyczajna siła 91
- Nadzwyczajna zręczność 92
- Pocisk 92
- Pomocnik 92
- Rozmycie 92
- Sugestia 92
- Tarcza fizyczna 93
- Tarcza mentalna 93
- Telekineza 93
- Uderzenie 93
- Widzenie magii 93
- Wizja 93
- Wpływ 94
- Zauroczenie 94

Narodowość **40-41**,288, 365, 366
nastawienie postaci 142
nekromancja 153, 169, 189, 192, 239, 247, 268, 275, 277, 305, 332
nexus 50, **146**, 148, 149, 150, **151-153**, 191, 206, 210, 324, 330, 358, 438, 452
nietykalność **379**, 388, 394, 460
nieumarły 44, 73, 74, 85, 88, 104, 145, 167, 209, 237, 238, 239, 247, 250, 258, 259, 271, 274, 275, 286, 317, 328, 331, 337, 339, 346, 356, 357, 367, 374, 377, 380-386, 406, 430, 434, 436
niewrażliwość 379, 381, 387, 397, 400, 402, 458
niezniszczalny 379, 387, 394, 396, 408, 409, 410

Odepchnięcie **71**, **130**, 275, 379
odporność 44, **48**, 54, 55, 56, 57, 59, 95, 102, 112, **120**, 121, 122, **123**, 124, 125, 126, 128, 129, 131, 132, 134, 136, 137, 141, 281, 309, 311, 312, 313, 375, 377, 378, 380
odzyskiwanie Kondycji: ☞ rekonwalescencja
odzyskiwanie Reputacji: ☞ rekonwalescencja
ogień: ☞ zagrożenia naturalne
organizacje 269-275
osamotnienie **379**, 382, 388, 390, 401, 417, 418, 460
osiągnięcia 21, **97-108**, 109
osiągnięcia legendarne 105

osiągnięcia rasowe 23, 25, 27, 30, 32, 34, 36, 39, 60, **106-108**
oślepienie **389**, 390, 400, 425
otwarcie 379, 380, 383, 384, 385, 391, 392, 394, 396, 398, 400, 405, 407, 408, 417, 418, 437, 444, 451, 456, 460

Pancerz (cecha przeciwnika) **379**,
pancerz (w walce): ☞ obrona
personel **141**
podbicie **113**
poddanie konfrontacji **128**, 135
pościg (konfrontacja) 119, **121**
powalenie **71**, **123**, **130**, 386, 387, 391, 392, 399, 404, 434
prawdziwa sztuka 145, 146, 148, 152
profesje **42-48**, 143
- Agent specjalny 42
- Aktor 42
- Artysta 42
- Arystokrata 42
- Badacz 43
- Bon vivant 43
- Detektyw 43
- Duchowny 44
- Dziennikarz 44
- Myśliwy 44
- Naukowiec 44
- Odkrywca 45
- Oficer 45
- Pisarz 46
- Przestępca 46
- Rytualista 46
- Spirytysta 46
- Sportowiec 47
- Technomag 47
- Zabijaka 47

przeciwnicy 297, 310, **377-379**
przeciwnicy finałowi 378-379
przerażający 379
przesilenie **152**, 166, 358
przyciągnięcie **379**, 400
pula kości 109, 112, 114, 115, 122
pułapki 137
Punkty Doświadczenia **109**

Rany **125**
rasy 21-40
- Elfy 22
- Gnomy 24
- Krasnoludy 26
- Ludzie 28
- Niziołki 31
- Ogry 33
- Orkowie 35
- Trolle 38

regeneracja **54**, **95**, 157, **379**
rekonwalescencja 138
reputacja 48, 68, 95, 121, 137, 138, 139, 163, 269, 294
runda 121
rytualizm 62, 146, **148**

Scenerie **317**
- Arktyka 318
- Bagna 318
- Bal 318
- Bar 318
- Biblioteka 319
- Biblioteka Patriarchy 197
- Buduar 319
- Cmentarz 320
- Cyrk 320
- Dachy 320
- Doki 320
- Dzielnica czerwonych latarni 218
- Folwark 321
- Fabryka 169
- Fabryka czekolady 176
- Fiordy 185
- Gabinet lekarski 321
- Gorące źródła 212
- Góry 321
- Harem 233
- Kanały 321
- Kanion 322
- Kasyno 322
- Khemrejska nekropolia 227
- Kino 323
- Klub 323
- Kolej Transsunirska 194
- Kombinat przemysłowy 323
- Kopalnia 323
- Kręta górska droga 210
- Kurort zimowy 324
- Laboratorium alchemiczne 324
- Las 324
- Lodowisko 324
- Łaźnia parowa 324
- Magiczny sklepik 211
- Mgła 166
- Mroczny las 179
- Oranżeria 325
- Peron 325
- Plac budowy 325
- Plan filmowy 326
- Pociąg 326
- Podniebne miasto 203
- Prastara puszcza 206
- Pustynia 326
- Rafa koralowa 327
- Restauracja 318
- Rezydencja scylijskiej matrony 200
- Salon krawiecki 327
- Sawanna 327
- Slumsy 327
- Statek rejsowy 328
- Sterowiec 328
- Świątynia 328
- Tajna baza w wulkanie 182
- Tajna baza venrierowców 224
- Targowisko 329
- Taurrida 189
- Teatr 329
- Torburg 221
- Tropikalna wyspa 230
- Tunele kolejki metropolitalnej 329
- Ulica 329
- Uniwersytet 330
- Wieża zegarowa 330
- Wrzosowiska 163
- Wysokogórski lodowiec 215
- Zamczysko 330
- Zatopiony wrak okrętu 188
- Żelazna Wieża w Orseaux 173

skandale **137-138,** 317
słabość 21, **137**, 299, **379**
sława 49, 109, 112
smoki 240-245
sojusznicy 142, 151, 466
spirytyzm 146, 149, 152
statyści 128, 377
stawki 115-117, 124, 130, 132, 135
stopień formalności 462
stopień trudności **113**, 289, 302
Strach **139**, 379
szarża 379
sztuka: ☞ Prawdziwa sztuka

Talent: ☞ Dziki talent
taranowanie **379**
taranowanie 379
technomagia 147, **150**, 305, 433
test przeciwstawny 115-116
trudne warunki 128
trudność trasy 131
twardy 379

Umiejętności 49-51, 53, 115, 123, 129, 132, 134, 145
unieruchomienie **379**
upadek: ☞ zagrożenia naturalne
utonięcie: ☞ zagrożenia naturalne

Va banque 99, **126-127**, 133, 135, **310**

Walka (konfrontacja) 119-120, 129-130

Zaklęcia 90, 94, 143, 145, 153
- Egzorcyzm 94
- Magiczny towarzysz 94
- Odbicie magii 94
- Przeniknięcie 95
- Przyzwanie demona 95
- Regeneracja 95
- Rozproszenie magii 95
- Wrota w Astral 97
- Wzmocnienie Atrybutu 96
- Wzmocnienie mocy 96
- Zawieszenie 97
- Zmiana pogody 97

zamaszysty cios **55**, 71, 379, 397
zasięg 129, 379
zniknięcie 380
zwierzę 103, 378

Żetony 117-118, 310-311




Lodowe Pustkowia
Hrimthorst
Uspelholm
Thule
Alfheim
Zatoka Lira
Dunnaht
Lyonesse
Avalon
Styrkleif
Koghelfen
Helsingor
Njordvgg
Jotunheim
Rig
Tajmyk
Olegrad
Zakon
Torburg
Ujście
Noatun
Heimburg
Ys
Ys
Berusee
Bawencja
Patteseul
Rya
Smerci
Wotania
Ocean Tetydzki
Orseaux
Akwitania
Mercatin
Grommingen
Harad
Vrhowa
Dymnik
Nimbyarn
Nordia
Trigno
Valen
Widlica
Gniazdo
Słowia
Morgovia
Liwanna
Westria
Falkenest
Blancville
Badout
Montequeno
Ostria
Aurelles
Tremanto
Pontyfikat
Grantiza
Yorino
Serenissima
Florri
Res
Sebenissima
Pantaluma
Sangre del Draco
Leon
Koriola
Ilsadora
Portatere
Encantado
Sancaballero
Salmarines
Al Aburra
Słupy Tytanów
Charybda
Scylla i Charybda
Skylla
Scylla
Pelutio
Merconna
Sudria
Topesto
Piecionog
Czernigrad
Czarnobórze
Arupie
Arachnea
Eolia
Kantylo
Pallas
Tyfo
Tera
Morze Wewnętrzne
Tirakka
Atamapur
Imperium Atmanu
Khemre
Khemre (Alfheim)
Lemuria Akwitańska
Lemuria Koriolska
Thanes
N
W
E
S
WOLSUNG
MAGIA WIELKU PARY
mil
0 50 100 150 200
Mapa zaopatrzona przez Wolański Instytut Geodezji i Kartografii.
Główny Kartograf:

Atrybuty

	10+	9+	8+	Rany
Krzepa	●	○	○	
Zręczność	●	○	○	
Przenikliwość	●	○	○	
Opanowanie	●	○	○	
Charyzma	●	○	○	

	Aktualna	
Kondycja		*Wyższa z* Krz *lub* Zr
Reputacja		*Wyższa z* Op *lub* Cha
Obrona		*10 + 2x* ***Kondycja***
Wytrwałość		*10 + 2x* ***Kondycja***
Pewność siebie		*10 + 2x* ***Reputacja***

Imię i nazwisko

Narodowość

Archetyp

Rasa

Zdolność

Zdolność

Zdolność

Zdolność

Słabość

Profesja

Zdolność

Raz na sesję odzyskuję (W) za:

Umiejętności

	Podstawa	
Analiza Prz	(3)	6 9
Blef Cha	(3)	6 9
Ekspresja Cha	(3)	6 9
Empatia Prz	(3)	6 9
Odwaga Op	(3)	6 9
Okultyzm Prz	(3)	6 9
Perswazja Cha	(3)	6 9
Pojazdy Zr	(3)	6 9
Półświatek Prz	(3)	6 9
Przyroda Prz	(3)	6 9
Spostrzegawczość Prz	(3)	6 9
Strzelanie Zr	(3)	6 9
Technika Prz	(3)	6 9
Ukrywanie się Zr	(3)	6 9
Walka Krz	(3)	6 9
Wiedza akademicka Prz	(3)	6 9
Wysportowanie Krz	(3)	6 9
Zastraszanie Cha	(3)	6 9
Złodziejstwo Zr	(3)	6 9

Podstawa: brak umiejętności 3, umiejętność 6, specjalizacja 9

Atuty, Gadżety i Sojusznicy

Użyte	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	

Skrócony zapis: (W) za żeton, (S) do końca sceny, (1) raz na sesję.

Archetyp: zdolności z kart; Rasa: 1 zaleta, słabość; Narodowość; Profesja: prestiż, zdolność, 1 Gadżet; Atrybuty: 3 poz., 5 umiejętności, 3 Specjalizacje; Bogactwo: 3; 1 Osiągnięcie; 20 PD na Gadżety i Atuty.

Osiągnięcia

Użyte **Znany 2k10**

1 ☐
2 ☐
3 ☐
4 ☐
5 ☐
6 ☐
7 ☐
8 ☐
9 ☐
10 ☐
11 ☐
12 ☐
13 ☐
14 ☐
15 ☐

Sławny 3k10

16 ☐
17 ☐
18 ☐
19 ☐
20 ☐
21 ☐
22 ☐
23 ☐
24 ☐
25 ☐
26 ☐
27 ☐
28 ☐
29 ☐
30 ☐
31 ☐
32 ☐
33 ☐
34 ☐
35 ☐

Legenda 4k10

36 ☐
37 ☐
38 ☐
39 ☐
40 ☐
41 ☐
42 ☐
43 ☐
44 ☐
45 ☐
46 ☐
47 ☐
48 ☐
49 ☐
50 ☐

Archetyp

♠ pik

♥ kier

♦ karo

♣ trefl

Karty

Karta	ST 10	ST 15	ST 20	ST 30	ST 50
2 do 10	sukces	+3	+3	+3	+3
W, D, K	podbicie	sukces	+4	+4	+4
As	podbicie	podbicie	sukces	+5	+5
Joker*	podbicie	podbicie	podbicie	sukces	+10

**) Joker, oprócz innych efektów, zawsze zwiększa o jeden zakres przerzutu (zamiast 10+ przerzucane jest 9+ itd.).*

Opis postaci

Bogactwo

Bieżące	☐
Zamożny	(3)
Bogaty	6
Bardzo bogaty	9
Krezus	12

Punkty doświadczenia

Blizny

Drużyna

Zaczynasz sesję z 3 kartami i 6 żetonami.

WOLSUNG
Magia Wieku Pary


LODOWE PUSTKOWIA
WINLANDIA
WANADIA
SUNNIR
LEMURIA
ATLANTYDA
PURGATORIA
Ocean Tetydzki
Ocean południowy
Ocean Burzliwy
Nowe Dieu
Los Santos
Santa Lucia
Port Lancel
WOLSUNG