

WOLSUNG

MAGIA WIEKU PARY

Operacja Motan



New RPG Order

Prezentuje

Wolsung - Operacja Wotan



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan, OCR.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 115
Rozdzielczość.....: 1921x2751
Wydawnictwo.....: Kuźnia Gier
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2009
Data release'u.....: 2010.03.28

Opis:

Podręcznik ze szczegółami opisuje ważniejsze stworzenia zamieszkujące świat Tolkiena — kelvary, czyli istoty żywe, które się poruszają, Kelvary narodziły się z Wielkiej Pieśni, a zaliczamy do nich takie stwory, jak kruki, ulmodile (delfiny), mearasy (potomkowie wierzchowca Oromego), olifanty, wielkie orły, krebainy, kirinkiry z Numenoru i czarne tabędzie, ale i wypaczone potwory 'z rogu i kości', które 'barwią świat cały krwi szkarłatem' na rozkaz Morgotha.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas :
newrpgorder@gmail.com.



Operacja Motan



Kraków 2009

Operacja Wotan - pierwsza kampania do systemu RPG **Wolsung: Magia Wieku Pary**

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

Autor podręcznika: Paweł 'Gerard Heime' Jasiński

Tekst w podręczniku: Paweł Jasiński oraz Artur Ganszyniec, a także: Maciej Sabat i Michał Stachyra

Wsparcie: Maciej 'Squa' Zasowski

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

Layout podręcznika: Mariusz Gandzel

Ilustracja na okładce: Krzysztof 'sirDuch' Rogulski

Ilustracje: Piotr Arendzikowski (s. 44), Mateusz 'Nightwind' Bielski (s. 12, 24, 88), Paweł chrzan Chrzanowski (s. 74), Mariusz Gandzel (s. 50, 51), Marta Gic (s. 31, 65), Marcin 'andrew' Gręźlikowski (s. 47), Wiktor 'WEKT' Gruszczyński (s. 67, 78), Ewa 'bushatka' Lubiarsz (s. 72), Tomasz Modzelewski (s. 53), Filip 'Bofel' Pyś (s. 10, 81), Krzysztof Rogulski (s. 20, 32, 34, 37, 39, 43, 58, 59, 60, 76, 82, 84, 86, 90, 94, 96, 100, 102, 107), Piotr Szot (s. 93, 98), Martyna 'Sayrel' Szczukutowicz (s. 17), Małgorzata 'slivka' Śliwka (s. 29), Michał 'teli' Teliga (s. 9, 15, 19, 27, 41, 49, 57, 63, 68, 71, 105), Maciej Zasowski (s. 4, 7).

Redakcja: Jarosław 'beacon' Kopeć oraz Artur Ganszyniec i Michał Stachyra

Korekta: Szymon 'Silidan' Pitek

Skład: Szymon 'neishin' Szweda

Producent wykonawczy podręcznika: Michał 'Puszon' Stachyra

Testerzy kampanii: Maciej 'lucek' Sabat (MG) oraz Michał 'Ojciec' Głowa, Juliusz 'nid' Doboszewski, Mateusz Tondera; Piotr 'Odol' Odoliński (MG) oraz Michał 'Xaos' Lewandowski, Tomasz 'Zathel' Szukilowicz i Jakub 'Tuchol' Tucholski

Specjalne podziękowania: Katarzyna 'Morphea' Ochman i Krzysztof Hryniów

Koordynator projektu Wolsung: Michał Stachyra

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

Wydawca: Wydawnictwo Kuźnia Gier

Wolsung: Operacja Wotan

Wydanie I

copyright © by Paweł Jasiński

copyright © Wydawnictwo Kuźnia Gier (FHU Monty), Kraków 2009

ISBN: 9788361659020

Wszelkie prawa zastrzeżone

All rights reserved

Książka ani żadna jej część 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:

Wydawnictwo Kuźnia Gier

FHU MONTY, ul. Łamana 3g, 30-689 Kraków

Adres korespondencyjny:

FHU Monty, skr. poczt. 872, 31-045 Kraków 1

Wyłączny dystrybutor:

Kuźnia Gier, ul. Stokrotek 1, 31-463 Kraków

www.kuzniagier.pl

email: sprzedaz@kuzniagier.com,

telefon: +48 601 668 605

Więcej o świecie Wolsunga na www.wolsung.pl

SPIS TREŚCI

Wstęp.....	5
Zanim zaczniesz.....	5
Przygotowanie do kampanii.....	8
Przygoda 1: Pożegnanie z Winlandią	11
Scena 1: Senna kolonia.....	11
Scena 2: Bilet na statek.....	15
Scena 3: Wycieczka na Statuę Zwycięstwa..	18
Scena 4: Dawid i Goliat.....	20
Scena 5: Odpływamy!.....	24
Przygoda 2: Kurs na katastrofę	25
Scena 1: Pierwsze podejrzenia.....	25
Scena 2: Podejrzenia i poszlaki.....	27
Scena 3: Smacznego!.....	33
Scena 4: Odwrócenie uwagi	34
Scena 5: Jedwabna chusteczka.....	35
Scena 6: Pięć sekund przed katastrofą	36
Przygoda 3: Niedokończone sprawy.	40
Scena 1: Pierwsze kroki.....	40
Scena 2: Seans spirytystyczny.....	44
Scena 3: Spotkania.....	45
Scena 4: Pilna wiadomość.....	47
Scena 5: Ucieczka.....	49
Scena 6: Z powrotem w morze.....	52
Przygoda 4: Lodowy Admirał	54
Scena 1: Zimne powitanie.....	55
Scena 2: Korytarze w lodzie.....	56
Scena 3: Kuter patrolowy.....	61
Scena 4: Ucieczka z więzienia.....	62
Scena 5: Twarzą w twarz z admirałem	64
Przygoda 5: Bitwa wśród śniegów.	69
Wstęp: cel - „Placówka Wotan”.....	69
Scena 1: Upadek Adeli ven Üss.....	70
Scena 2: Rozpoznanie.....	73
Scena 3: Ludzie lodu.....	75
Scena 4: Ucieczka z bazy.....	77
Scena 5: Gabinet cieni.....	79
Scena 6: Final!.....	80
Epilog.....	83
Przygoda 6: Powrót do Heimburga	86
Wstęp.....	86
Scena 1: Godzina Z jak Zombie.....	87
Scena 2: Broń na smoka.....	90
Scena 3: Działo pogodowe.....	92
Scena 4: Technodemon w amulecie.	95
Scena 5: Pojedynek ze smokiem.....	97
Epilog.....	101
Suplement.....	103



WSTĘP

ZANIM ZACZNIESZ

Operacja Wotan to pierwsza kampania do **Wolsunga**. Znajdziesz w niej wszystko, co niezbędne, by zapewnić niezwykłym Damom i Dżentelmenom ciekawe wyzwania: olbrzymie golem, największy parowiec świata, tajemnice Wielkiej Wojny, niesamowite scenerie i zombie w czarnych mundurach.

Historia opisana w kolejnych rozdziałach podzielona jest na sześć scenariuszy, z których każdy można rozegrać podczas jednego lub dwóch spotkań.

O GŁÓWNYM WĄTKU SŁÓW KILKA

Nim przejdziesz dalej, musimy odpowiedzieć ci na dwa pytania: o czym jest ta historia i jak powinna zostać opowiedziana. Pomoże ci to zarówno w lekturze tej kampanii, jak i w utrzymaniu opowieści na właściwym kursie już w trakcie gry.

Główny wątek kampanii obraca się wokół **venierowców** - mrocznych zbrodniarzy, którzy podczas Wielkiej Wojny prawie zniszczyli **Wanadię**, jaką znamy.

W trakcie kampanii bohaterowie będą mogli spotkać wielu z nich. Przekonają się, że czasem nawet w sercach zbrodniarzy wciąż tli się człowieczeństwo oraz zobaczą, jak łatwo jest sprowadzić kogoś na złą ścieżkę.

Poniższą kampanię sugerujemy poprowadzić w konwencji **pulpowego horroru**. Nie chodzi jednak o to, by straszyć graczy lub czy sprawić, by czuli się bezsilni wobec zagrożeń. Aby uzyskać pożądanego efektu, wystarczy okraścić przygodową konwencję **Wolsunga** mroczną estetyką. Prawdopodobnie

Tylko dla oczu MG: Fabuła kampanii w skrócie

Chociaż Wielka Wojna zakończyła się trzynaście lat temu, jej wspomnienie wciąż prześladowe wielu **Wotańczyków**. Cały naród cierpi na syndrom wyparcia - obcokrajowcom wmawia się, że **Wotańczycy** nie nawidzili **ven Riera** bądź przebywali poza krajem, gdy **licz** sięgał po władzę. Prawda jest jednak o wiele straszniejsza - wciąż żyje wielu **Wotańczyków**, którzy popierali **nieumarłego kanclerza**. **Venierowcy**, jak ich nazywają, mieli trzynaście lat, by uzupełnić szeregi i przygotować się do odzyskania władzy. Jedną z kluczowych postaci stojących za intrygami **venierowców** jest adiutant **nieumarłego Führera**, **Otto ven Roher** - potężny **licz** i **technomanta**. Gdy **Nieumarła Rzesza** przegrała wojnę, **ven Roher** skrył się wśród **Lodowych Pustkowi**, by tam zaplanować swą zemstę. Jest inteligentny - wie, że na jego drodze stoją wszystkie cywilizowane mocarstwa, wspierane potęgą stalowych smoków. Dlatego ukuł plan mający zagwarantować mu sukces w jednym, decydującym uderzeniu: atak na **Heimburg** i obalenie kanclerza **ven Lofara**. Przy pomocy generatora pogodowego i straszliwej lodowej burzy **licz** zamierza rzucić miasto na kolana; morski desant **nieumarłych hord** na stolicę pozwoli mu podporządkować sobie serce **Rzeszy**. Ale ma w rękawie jeszcze jeden atut, gdyby coś poszło nie tak - wygrzebanego z lodów północy i ożywionego przy pomocy **technomagicznej nekromancji martwego smoka**...

Ven Roher przewidział, że coś może pójść nie tak. Nie przewidział tylko jednego - że staną mu na drodze bohaterowie graczy!

najlepszą ilustracją są komiksy i ekranizacje z serii **Hellboy**: ponure scenografie, okultyzm, naziści, złowieszcze potwory i wielkie splawy - to kwintesjencja tego stylu.

Aby ułatwić ci prowadzenie, początek kampanii jest stosunkowo lekki. Akcja toczy się w pełnym słońcu, które jest świadkiem triumfu bohaterów nad złem. Dookoła panuje radosna atmosfera. Z czasem jednak ton kampanii staje się coraz bardziej mroczny. Finał rozgrywa się w nocy, a bohaterowie walczą z ożywieńcami osób, z którymi wcześniej rozmawiali, tańczyli i żartowali.

JAK CZYTAĆ TĘ KAMPANIĘ?

Kampania podzielona jest na przygody, stanowiące pewne odrębne części (tak jak rozdziały powieści czy odcinki serialu). Scenariusze zostały pomyślane tak, żeby dało się poprowadzić je w ciągu jednej, najwyżej dwóch sesji. Jeśli jednak zajmie wam to więcej czasu, nie przejmuj się. Jeśli ze względu na działania bohaterów część przygód przebiegnie inaczej niż przewidzieliśmy, dopasuj historię do waszych potrzeb.

Najważniejsze, żeby gracze mieli wystarczająco przestrzeni, by we własny sposób podejść do stawianych przed nimi wyzwań i nie byli cały czas prowadzeni po nitce do kłębka.

Podstawowymi elementami każdej przygody są sceny, w których stawia się przed bohaterami wyzwania i sugeruje możliwe sposoby ich pokonania.

ŚCIAGA Z PRZYGÓD

Kampania składa się z sześciu scenariuszy:

- **Przygoda 1: Pożegnanie z Winlandią** - wprowadzenie zarówno do Wolsunga, jak i do tej konkretnej kampanii. Bohaterowie chcą wyrwać się z Winlandii i odpłynąć do Heimburga na superluksusowym liniowcu. Niestety, po drodze czekają ich kłopoty - od zdobycia biletu na statek po walkę z gigantycznym golemem.
- **Przygoda 2: Kurs na katastrofę** - bohaterowie mają okazję miło spędzić czas na pokładzie statku. Ciągłe ciąży jednak na nich widmo niedawnego zamachu. Czy uda im się odnaleźć sprawcę? Gdy wydaje im się, że rozwiązanie jest na wyciągnięcie ręki, sielankowy rejs przerywa katastrofa.

Jeżeli graczom bardzo zależy na przyspieszeniu konfrontacji z tym złym, mogą przejść od razu do Przygody 4: Lodowy Admiral.

- **Przygoda 3: Niedokończone sprawy** - bohaterowie otrząsają się po tragedii w samym sercu cywilizacji - Heimburgu. Jednak i tutaj dosięgają ich nieczne spiski venierowców i ich złowrogiej organizacji, Dzieci Nieumarłej Rzeszy. Czy uda im się dopaść członków zgromadzenia i znaleźć sposób na dotarcie do bazy wroga?
- **Przygoda 4: Lodowy Admiral** - bohaterowie muszą zapuścić się w głąb góry lodowej i powstrzymać spisek venierowców. Na ich drodze stanie Admiral Eisberg, postrach Oceanu Tetydzkiego. Okazuje się, że to nie koniec walki. Wśród Lodowych Pustkowi czai się jeszcze straszniejszy przeciwnik.
- **Przygoda 5: Bitwa wśród śniegów** - bohaterowie podążają tropem swego przeciwnika, docierając do bazy wśród lodów. Rzucają wszystkie siły do walki z venierowcami. Nie wiedzą jednak, że liczą ma jeszcze jednego asa w rękawie i właśnie przyszedł czas, by go zagrać...
- **Przygoda 6: Powrót do Heimburga** - to finał całej kampanii. Nieumarła armia atakuje Heimburg i chce otworzyć ven Roherowi drogę do Wotanii. Tylko bohaterowie mogą wykorzystać słabość planu licza i ocalić Wotanię! Losy całego kraju są w ich rękach!

To, jak liczba scenariuszy przełoży się na liczbę sesji, zależy głównie od ciebie. Jeżeli planujesz rozegrać szybką kampanię, skup się na głównych wątkach i akcji. W takim przypadku na opowiedzenie całej historii powinno wystarczyć sześć spotkań. Domyślnie, jeżeli zdecydujecie się swobodnie podążać za wątkami pobocznymi i poświęcić więcej czasu na eksplorację otoczenia, kampania zajmie od dziesięciu do dwunastu sesji.

Gdybyś natomiast chciał przy pomocy **Operacji Wotan** przeprowadzić bohaterów na kolejny poziom sławy, wystarczy między scenariusze kampanii wpleść kilka własnych przygód. Miejsca aż proszące się o rozwinięcie to pobyt bohaterów w Winlandii, pierwsze dni podróży Grafem Rutrichem, czas spędzony w Heimburgu i dramatyczny powrót z Arktyki.

Wstęp

Przygoda 1

Przygoda 2

Przygoda 3

Przygoda 4

Przygoda 5

Przygoda 6

Suplement

LODOWE PUSTKOWIA



PRZYGOTOWANIE DO KAMPANII

KIM POWINNI BYĆ BOHATEROWIE?

Postanowiliśmy nie pisać tej kampanii pod gotową drużynę. Wymyślenie bohaterów pozostawiamy wam. Tworzenie ciekawej postaci to często rzecz, która najbardziej pociąga nas w grach fabularnych.

Nasza rada? Przeczytaj uważnie kampanię. Zastanów się, kim mogliby chcieć zagrać twoi gracze i porozmawiaj z nimi o tym. Poniżej znajdziesz kilka wskazówek, które mogą być pomocne:

- Kampania jest silnie powiązana z Wotanią; do brze więc, żeby bohaterami byli Wotańczycy bądź osoby związane z tym krajem, chcące bronić jego interesów. Dlaczego? Po pierwsze, większość postaci w tej kampanii to Wotańczycy, więc konflikty na każdym kroku znacznie spowalniałyby rozgrywkę. Po drugie, kampania opowiada między innymi o ratowaniu Wotańczyków i ich stolicy, Heimburga, a zatem sympatia wobec nich oznacza dla postaci dodatkową motywację.
- Jeśli któryś z twoich graczy zechce mimo wszystko zagrać postacią raczej negatywnie nastawioną do Wotanii, np. Alfheimczykiem, który od czasów Wielkiej Wojny nie znosi obywateli Rzeszy, nic straconego. Może to być fajny pomysł na postać, byle nie rozbijał drużyny i nie utrudniał ciągnięcia akcji do przodu. Ciekawym pomysłem jest ustalenie z graczem, że jego postać zacznie jako wotanofob, lecz w trakcie przygody jej podejście, w miarę poznawania nowych Wotańczyków, ulegnie zmianie.
- Doskonała motywacja i jednocześnie czynnik jednoczący drużynę o różnych poglądach to wspólny wróg. W tej kampanii są to oczywiście venrierowcy. Bohaterowie mogą ich nienawidzić ze względu na zbrodnie wojenne (alfheimski oficer), nekromancję (czarownik rytualista), z powodów ideologicznych (akwitański republikanin) lub po prostu z uwagi na swój zawód (łowca nieumarłych). Jeśli w twojej drużynie jest postać nie przepadająca za Wotańczykami (patrz poprzedni punkt), nienawiść do venrierowców może sprawić, że stanie z nimi ramię w ramię do walki przeciwko zwolennikom Nieumarłego Kanclerza, a przy okazji przekona się, że nie każdy Wotańczyk to od razu złowrogi nekromanta.

- Bohaterowie znaleźli się w Winlandii z jakiegoś powodu. Teraz chcą się z niej wyrwać i wrócić do Wanadii. Stworzenie przez gracza postaci, która niekoniecznie chce wyjeżdżać (np. syna wodza Windian), może oznaczać kłopoty. Lepiej więc omówić motywację takiej postaci przed pierwszą sesją. Przykładowo, jeśli syn wodza Windian chce pozostać w Winlandii, by wspomóc swe plemię w walce z osadnikami, możesz zasugerować graczowi, że jego postać może zechce szukać wsparcia na salonach Wanadii, opowiadając o tragedii, która codziennie spotyka jego lud.
- Kolejny rodzaj kłopotliwych postaci to ci, którzy nie mają żadnego interesu, by znaleźć się w Winlandii. Podobnie jak w poprzednim przypadku, rozwiązanie jest proste - odwrócić powód, który uniemożliwia postaci wyjazd. Jeśli w Wanadii trzymają go jakieś zobowiązania, niech teraz skierują go one do Winlandii. Przykładowo, wotański biznesmen, zamiast siedzieć w swej fabryce w Heimburgu i zarządzać produkcją, nagle musi wyjechać do Winlandii, by nadzorować otwarcie nowej filii lub podpisać ważny kontrakt na zaopatrzenie jego zakładu w surowce. Postać, która nie chce wyjeżdżać z Wanadii, ma jeden, zasadniczy plus - gdy już wyjedzie z kraju, będzie chciała czym prędzej do niego wrócić, a więc łatwiej ci będzie znaleźć dla niej motywację w pierwszej przygodzie!

DLA WETERANÓW

Oczywiście istnieje możliwość poprowadzenia tej kampanii dla istniejącej już drużyny Dam i Dżentelmenów. Co więcej, gorąco do tego zachęcamy. Najlepiej by było, gdyby drużyna ta zakończyła swoją poprzednią przygodę w Winlandii. W takiej sytuacji pierwsza scena powinna im umożliwić zakończenie wątków z poprzedniej sesji i zacerpnięcie oddechu przed kolejnym wyzwaniem (na przykład zakupy lub inne interesujące postać rzeczy, na które nie było czasu wcześniej).

Nieco większy problem pojawia się wtedy, kiedy gracze chcieliby zagrać starą drużyną, lecz jednocześnie ich postacie nie mają z Winlandią nic wspólnego. W takiej sytuacji warto wykorzystać jako powód przybycia bohaterów do New Lyonesse wątek profesora Kunstmanna, o którym niżej. Ich zadaniem

było wytropienie szalonego naukowca, który miał przeprowadzić zamach na stolicę kolonii. Trop jednak się urwał, a do zamachu nie doszło — zrezygnowani bohaterowie wracają do domu. A może istnieją przesłanki pozwalające twierdzić, że Kunnstmann będzie wracał do Wanadii na pokładzie Grafa Ru-tricha?

ZANIM ZACZNIECIE

Nasza przygoda rozpoczyna się w Winlandii, jednak bohaterowie szybko opuszczają ten egzotyczny kontynent. Zanim zaczniecie grać, ustal wprost z graczami powody, dla których ich postaci są w New Ness.

Pamiętajcie, to tylko pretekst - nie potrzebujecie długiej, wzruszającej historii, wyjaśniającej w szczegółach, co bohaterowie graczy tutaj robią i skąd się wzięli. Jeśli wszystko dobrze pójdzie, po pierwszej sesji wszyscy o nim zapomniecie.

Poniżej znajdziecie kilka pomysłów, na których możecie się oprzeć, ustalając okoliczności wyjazdu do Winlandii:

- **Profesja.** To ona określa, czym postać obecnie się zajmuje i jakie wynikają z tego powinności. Agent specjalny śledził groźnego szpiega; pisarz promował swoją najnowszą książkę; arystokrata został zaproszony na urodziny wicekróla; myśliwy polował na bizona, ponieważ nie miał ich jeszcze w swej kolekcji.
- **Osiągnięcie.** Być może pierwsze osiągnięcie, które zdobyła postać, wiąże się właśnie z wyprawą do Winlandii? Przykładowo, jeśli osiągnięciem wybranym na starcie przez bon vivanta jest „Skandal”, niech dotyczy on romansu z córką wodza Windian, zamiast spraw na Starym Kontynencie. Praktycznie każde osiągnięcie da się jakoś powiązać z Nowym Światem.
- **Narodowość.** Alfheimczycy mają tu najłatwiej, wszak najprościej uzasadnić ich wizytę w Winlandii sprawami rangi państwowej. Wielu Alfheimczyków kursuje rokrocznie do kolonii i z powrotem. Ale i inni patrioci, kierujący się powinnością wobec ojczyzny, mogą podróżować za granicę — niezależnie od profesji. Przykładowo



nie tylko oficerowie czy arystokraci mogą występować w roli dyplomatów, ale również bon vivanci, aktorzy, sportowcy, pisarze i inni „celebryci”, których sława ma stanowić atut w załatwianiu spraw państwowych.

• **Rodzina.** WINLANDIA przyciąga poszukiwaczy przygód nie tylko z Alfheimu, ale i z całej Wanadii. Jest spora szansa, że bohater ma w swej rodzinie kogoś, kto z różnych przyczyn postanowił zamieszkać w Nowym Świecie. Teraz może potrzebować pomocy bohatera lub - po prostu - liczyć na odwiedzinę. Narodziny, okrągłe rocznice urodzin, śluby i pogrzeby - to doskonale okazje, by zaprosić krewnych z Wanadii.

• **Odpoczynek.** Winlandia to przecież egzotyczne miejsce w sam raz na wakacje. Dzikie prerie, potężne bizona, tajemnicze plemiona Windian, malownicze kaniony, legendarni rewolwerowcy, ekscytujące spędy bydła i specyficzna, kolonialna kultura wielkich miast. Czego chcieć więcej? Zwłaszcza, że Winlandia to, jakby nie patrzeć, miejsce wycieczek na każdą kieszeń.

O tym, co sprowadziło bohaterów do Winlandii (oraz co robią w chwili obecnej), opowiedzieć można na dwa sposoby. Pierwszy, najprostszy, to po prostu kilka zdań wstępu: „Twoja postać, Marku, ścigała niebezpiecznego kryminalistę. Misja szczęśliwie dobiegła końca, gdy pojmałeś go i zamknąłeś w areszcie po wyczerpującym pościgu przez prerię”.

Drugi jest nieco trudniejszy, ale też daje świetne rezultaty. Wymaga poprowadzenia krótkiego wprowadzenia dla każdej postaci. To preludium powinno być krótką sceną i, jeśli zdecydujesz się na takie rozwiązanie, nie powinieneś pominąć nikogo. Może przyjąć formę:

- Retrospekcji, w czasie której rozegrasz kluczowy moment opowiadanej historii (np. pościg przez prerię za bandytą). Technicznie rzecz biorąc, taka scena może być już częścią rozgrywki, choć na tym etapie można spokojnie zrezygnować z rzutów kością.
- Historii opowiadanej przez gracza/postać, która ma formę gawędy przy kominku bądź wywiadu dla prasy. Podczas gdy gracz relacjonuje swój pobyt w Winlandii, ty i inni gracze możecie odegrać postacie słuchaczy i zadawać pytania.

- Jeśli wizyta w Winlandii wiąże się z osiągnięciem, krótką historię postaci możesz streścić za pomocą mediów - artykułu w prasie bądź audycji radiowej. Scena przedstawiająca bohatera, który trzyma przed nosem gazetę z własnym zdjęciem i czyta reportaż o swym wyczynie to doskonały początek przygody.

Rzecz jasna nic nie stoi na przeszkodzie, żebyście rozegrali przed rozpoczęciem kampanii nawet kilka przygód w Alfheimie Zamorskim. Kiedy już zdecydujecie, że czas wracać do domu, sięgnij po pierwszy scenariusz.

Bawcie się dobrze!



PRZYGODA 1: POŻEGNANIE Z WINLANDIĄ

MIEJSCE AKCJI: NEW LYONESSE, ALFHEIM ZAMORSKI.

Przygoda, w której bohaterowie chcą wyrwać się z Winlandii i odpłynąć do Heimburga na superluksusowym liniowcu. Niestety, po drodze czekają ich kłopoty — od zdobycia biletu na statek, po walkę z gigantycznym golem.

SCENA 1: SENNA KOLONIA

Twoje cele: Zapoznać ze sobą postaci graczy i zasugerować im, że czas opuścić Winlandię. Niech będzie oczywiste, że najlepiej udać się w rejs na pokładzie transoceanika Graf Rutrich.

Pole do popisu dla graczy: Pochwalić się postacią. Opisać ją i pokazać, w czym jest dobra. Zapoznać się z innymi bohaterami i nawiązać nic porozumienia.

Wiesz już, co twoi bohaterowie robili w Winlandii, a zatem wiesz, jak rozpocząć przygodę. Niech narracja zastanie postaci w biegu, kończące stare sprawy, albo zastanawiające co dalej. Pisarz zbiera brawa w trakcie odczytu swojej najnowszej nowelki. Agentka wywiadu otrzymuje odznaczenie od wicekróla Alfheimu Zamorskiego. Skandalista wymyka się ukradkiem z alkowy córki znanego potentata przemysłowego. Weteran wielu wojen kiwa się na bujanym fotelu na swej farmie, tęskniąc za kolejną przygodą, i ze znużeniem obserwując senny krajobraz.

Radzimy: Oddaj ten fragment graczom. Niech opiszą swoje postaci w wybranych przez nich momentach. Niech w krótkich słowach opowiedzą o najciekawszych stronach swoich bohaterów. Najważniejsze jest pierwsze wrażenie. Pozwól graczom nacieszyć się otwarciem tej przygody.

Winlandia nie chce już naszych bohaterów. Bohaterowie nie chcą Winlandii. W tych dwóch zdaniach da się zamknąć przesłanie pierwszej sceny.

Nuda, zmęczenie, pospolitość - to uczucia, które powinienś przekazać w narracji. Rozmowy są nieciekawe, przyjęcia nudne, a wyzwania sprowadzają się do wyboru odpowiedniej muchy pod kolor fraka. Nie powinienś jednak zadrećcać graczy przydługimi konwersacjami i opisami monotonna spacerów. Powiedz wprost, co ich bohaterowie czują w określonych sytuacjach.

Ściągawka dla MG

To pierwsza przygoda w kampanii, więc daj graczom oswoić się ze swoimi bohaterami, przyzwyczaić do mechaniki i chwycić przynętę. Na koniec zmierz się z super przeciwnikiem.

Najważniejsze punkty:

Scena 1: drużyna spotyka się i decyduje, że czas opuścić Winlandię, a gracze mają okazję pochwalić się swoimi postaciami.

Scena 2: bohaterom, mimo piętrzących się przeciwności, udaje się zdobyć miejsca na ekskluzywnym liniowcu.

Scena 3: w czasie zwiedzania Statui Zwycięstwa bohaterowie poznają pozostałe osoby dramatu.

Scena 4: drużyna ratuje port w New Ness przed atakiem olbrzymiego golema.

Scena 5: bohaterowie odbierają gratulacje i trafiają na ślad spisku.

Wystarczy, jeśli na powyższe wprowadzenie poświęcicie po kilka minut na postać. Czas bowiem rzucić naszych bohaterów w wir akcji.

Tłem pierwszych perypetii jest New Ness, stolica Altheimu Zamorskiego. Na scenie pojawiają się czerwonoskóre orki z pióropuszcami i tomahawkami, zapracowane krasnoludy w czarnych, purytańskich strojach, oraz niziolki w prochowcach i fedorach, prowadzące gdzieś z boku ciemne interesy. Czas również pokazać graczom innych pasażerów - ważne postaci naszego dramatu.

W porcie stoi **Graf Rutrich** - wspaniały wotański liniowiec, odpływający wkrótce do Heimburga. Czas zainteresować nim bohaterów. Najprościej będzie wybrać z poniższej listy powody, dla których podróż może wydać się im ciekawa:

- W koloniach nic się nie dzieje. Życie towarzyskie umiera. Na transoceaniku zbiera się śmietanka towarzyska i organizuje się mnóstwo atrakcji, takich jak bale, koncerty czy wernisaże. Próżny bohater ma szansę znaleźć się w centrum uwagi dzięki Osiągnięciu, które ostatnio zdobył.
- Osoba wielkiej estymy, którą podziwia postać, zamierza prezentować swoje odkrycia, wynalazki,

czy arcydzieła na pokładzie liniowca. Może to być naukowiec, artysta lub wynalazca. Nic nie stoi na przeszkodzie, by podziwianą osobą był profesor Wiktor Kunnstmann - naukowiec, który pojawia się w tej przygodzie.

- Na pokład wsiada rywal postaci, znany złooczyńca lub skandalizujący arystokrata, którego należy mieć na oku. Poczucie obowiązku nakazuje postaci wejść na pokład statku. A nuż zdarzy się tragedia, której trzeba będzie zapobiec? Świetnym kandydatem na źródło kłopotów jest występujący w tej kampanii Lord Fouley lub gangster i hazardzista Nico „Oczko” Fumadore.
- Sam transoceanik jest dziełem sztuki i techniki, które warto zwiedzić. To wielka atrakcja dla każdego fascynata technomagii, nie tylko naukowca. Tych ostatnich zainteresują zwłaszcza bardzo wydajne kotły maniczne konstrukcji koncernu Wolsung GmbH, które dostarczają energii całemu statkowi.
- Opuszczenie Winlandii jest doskonałą szansą na uniknięcie skandalu związanego z postacią (pojedynek, długi karciane, romans, śmiałe wypowiedzi publiczne). Zwłaszcza, jeśli żadna krwi ofiara depcze bohaterowi po piętach. Ewentualnie na



New Lyonesse (New Ness), stolica Alfheimu Zamorskiego

Podział administracyjny: 11 dzielnic

Burmistrz: lord George Fadell II

Języki: alfheimski, lokalne narzecza winlandzkie, wotański, ulatyjski, szangijski

Ludność: 0,9 mln: 22% orkowie, 20% ludzie, 14% elfy, 14% niziołki, 12% krasnoludy, 7% trolle, 6% gnomy, 5% ogry

Największemu miastu w Winlandii, choć dziedziczy nazwę po stolicy Imperium Alfheimskiego, wciąż wiele brakuje aby stało się drugą Perłą. Wszędzie czuć prowincjonalną atmosferę - mimo wielkich pieniędzy, które wypływają z każdym statkiem. New Ness jest po prostu nudne - osadnicy migrują z portu w głąb kontynentu, kolonialne towary z kontynentu do portu. Śmietanka towarzyska skupia się wokół pozostających w odwiecznym konflikcie - wicekróla i burmistrza, a składa się z wyższych urzędników, przemysłowców inwestujących dookoła miasta i starej, alfheimskiej arystokracji, która upadła na tyle, żeby w pogoni za pieniędzmi przekroczyć Ocean.

Centrum i port wyglądają całkiem znośnie i stanowią ostoję cywilizacji. Niestety, otoczoną przez slumsy imigrantów, brudne, śmierdzące, pozbawione jakiegokolwiek higieny i moralności enklawy występu, demoralizacji, a nierzadko, zbrodni. A nad wszystkim góruje potężna Statua Zwycięstwa, której majestat wciąż jeszcze tłamsi ducha rebelii, narastającej wśród mas.

BOHATEROWIE

Słowa kluczowe dla mieszkańców New Lyonesse: duma i cwaniactwo.

Po kilku miesiącach spędzonych w tym mieście każdy, kto zdoła przetrwać, uczy się dwóch rzeczy. Po pierwsze tego, jak być dumnym i niezależnym człowiekiem i żyć z daleka od starego porządku. A po drugie, jak dać sobie radę w najgorszym ludzkim bagnie. Nieważne, czy chodzi o dziedziczkę tytułu rodowego, syna magnata kolejowego, scylijskiego pucybuta czy ogra z pięściami do wynajęcia. Po kilku miesiącach każdy umie sprzedać piasek Khem-ryczykom i wykreślić się od napiwku dla alfheimskiego dorożkarza.

PRZYGODY

Eksploracja - badanie sekretów wielkich fabryk w zachodniej części miasta, poszukiwanie zaginionego skarbu Windian, polowania na ostatnie ocalałe bizona po drugiej stronie Rzeki. Dzielnice biedoty i dystrykty finansowe.

Salony - wicekról i burmistrz rozpoczynają niezdrówą rywalizację na... parady! Sekrety na balu u ambasadora. Romans z córką wodza Windian. Kasyna, salony magnatów kolejowych, posiedzenia rad nadzorczych. Próby wprowadzenia prohibicji.

Śledztwa - tajemnica testamentu przemysłowca, który zapisał swoją fortunę pucybutowi. Poszukiwania ukrywającego się szefa gangu. Dziwna śmierć sumiennego urzędnika odpowiadającego za miejskie przetargi.

Ryzyko - walki gangów, agenci Ligi Wolnych Hrabstw werbujący zwolenników, starcia wywiadów, nielegalne walki bokserskie i zamaskowane domy gry. Przemysłowcy i kontrabanda, złodzieje i napady na banki.

SPOŁECZEŃSTWO

W New Lyonesse jest się albo od wieków, albo przejazdem. I niezależnie od tego, albo załatwia się interesy, albo walczy o przetrwanie. A w przerwach nudzi, urządza pikniki w parku lub odwiedza muzeum sztuki.

Mówi się tutaj o nauce, interesach, paradach i nowinkach ze starego kontynentu. Przy piwie wspomina się opuszczoną ojczyznę, snuje marzenia o wielkich pieniądzach i opowiada plotki o tych, którym się udało.

Nie wspomina się o Windianach, windiańskich szamanach, cenach za windiańskie skóry, żółtej gorączce, rządzie alfheimskim, próbach uzyskania niepodległości i konflikcie między burmistrzem, a wicekrólem.

INTERESUJĄCE MIEJSCA

Pinkerton Hall - siedziba prywatnej agencji detektywistycznej, działającej na terenie niemal całej Winlandii. Agenci Pinkertona znani są ze swojej reputacji nieustraszonych łowców nagród. To ludzie, którzy nie cofają się przed żadnym wyzwaniem. Szeregi Agencji zawsze otwarte są dla nowych członków.

Metropolitan Museum of Art - zbudowane kilka lat temu, jedno z największych muzeów sztuki na świecie, jest oczkiem w głowie wicekróla. Sprowadza on wszelkie możliwe dzieła sztuki, tworząc niebywałą kolekcję. Podobno Muzeum kupuje wszystkie artefakty, bez selekcji. Kolejna plotka głosi, że kustosz czasem zatrudnia specjalnych pracowników do pozyskiwania dzieł sztuki na rzecz zamkniętej sekcji Muzeum.

Wstęp
Przygoda 1
Przygoda 2
Przygoda 3
Przygoda 4
Przygoda 5
Przygoda 6
Suplement

pokład może wsiąść rywal postaci, choćby występujący w tej kampanii Johann von Schwarzkreuz, oficer z zawodu i myśliwy z zamilowania. Przykładowy przedmiot sporu to walka o tytuł najlepszego strzelca.

- Rejs to świetna okazja, by przy kieliszku szampa podpisać korzystną umowę lub po prostu nawiązać nowe biznesowe kontakty. Osobą znajdującą się w centrum uwagi z pewnością jest otoczony wianuszkami wotańskich przedsiębiorców i oficjeli minister von Lutow, występujący w tej kampanii.

- Wyjątkowo atrakcyjna dama wybiera się w samotną podróż liniowcem, a przecież nie wypada, by bezbronna kobieta udawała się tak daleko bez opieki szanowanego dżentelmena. Zwłaszcza, jeśli ten dżentelmen od pewnego czasu czuje coś więcej niż tylko podziw dla jej niegasnącej urody. Jeśli chcesz ubarwić tą historię, może Adela von

Üss jest ową nadobną damą, która zwróciła uwagę bohatera?

- Na luksusowym statku można spotkać śmietankę towarzyską Wanadii. To idealne miejsce dla szukającego sławy artysty, przedsiębiorczego łowcy posagów, aspirującego do zaistnienia na salonach studenta i każdej postaci, która planuje wykorzystać długi rejs na zawarcie jak największej liczby wartościowych znajomości.

Oczywiście nie musisz bombardować każdego z graczy całą tą listą. Wybierz te motywacje, które

Za kulisami:

Jak z okładki żurnala

Masz problem z opisywaniem zapadających w pamięć bohaterów niezależnych? Nie przejmuj się i skorzystaj z techniki, którą wielokrotnie przetestowali autorzy tego dodatku! Chcesz wprowadzić piękną damę? Wybierz swoją ulubioną aktorkę, lub postać z gry komputerowej! Opisanie ładnej aktorki, której zdjęcie ściągnąłeś z internetu, jest prostsze niż opowiadanie o całkowicie wymyślonej postaci. Jeśli obawiasz się, że opis nie przemówi graczom do wyobraźni, możesz powiedzieć wprost „Adelę gra Scarlett Johanson!” i pokazać wszystkim podczas sesji jej zdjęcie. To uniwersalna metoda. Zawsze uważałeś, że Rutger Hauer wygląda demonicznie? Więc to właśnie on gra w twoim filmie von Rohera!

Za kulisami: New Lyonesse

New Lyonesse, zwane potocznie New Ness, to oczywiście miasto Nowy Jork. Pamiętaj jednak, że Alfheim Zamorski wciąż jest częścią imperium Alfheimskiego, a rywalizacja z Ligą Wolnych Hrabstw osłabia obie strony. W rezultacie, stolica kolonii nie przypomina gigantycznej metropolii, jaką Nowy Jork był już na początku XX wieku. Choć ciągle się rozwija (czego dowodem są szkielety wieżowców budowanych w centrum), spora część miasta to wciąż slumsy imigrantów w stylu znanym z **Gangów Nowego Jorku**, bądź dzielnice przemysłowe z czerwonej cegły. Nie ma tu Empire State Building ani metra. Są za to rozklekotane tramwaje i ogromny port, przez który przechodzą tony mniej lub bardziej legalnych dóbr z kilku kontynentów. U wejścia do portu stoi Statua Zwycięstwa, odpowiednik naszej Statuy Wolności. Miasta bronią forty czerwonych kubraków, gotowe stłamsić kolejną rebelię separatystów.

najbardziej pasują do postaci, oraz najlepiej przemówią do wyobraźni graczy. Aby twoja przynęta była skuteczna, postać powinna otrzymać niezbędne informacje o tym, że słynny statek wypływa niebawem, jak i o atrakcjach, których można zaznać na pokładzie. Wszystkie te „haczyki” mogą trafić do postaci w różnoraki sposób:

- Audycja w radio lub artykuł w gazecie, który umila znudzonemu bohaterowi relaks przy lampce koniaku.
- Plakat w witrynie sklepowej, obwieszczający wypłynięcie statku, dostrzeżony podczas spaceru po mieście.
- Konwersacja z lokajem, który przekazuje swemu panu najnowsze wieści.
- Wizyta w jednym z klubów dla dam i dżentelmenów, w którym aż huczy od plotek na temat zbliżającego się rejsu.
- Spacer po porcie, w trakcie którego bohater nie tylko będzie mógł obejrzeć liniowiec, ale też poznać listę sław zainteresowanych wejściem na pokład Grafa Rutricha.

Radzimy: rzuć każdemu z bohaterów proste wyzwanie związane z wybraną motywacją. Najlepiej zaproponować test przeciwny oparty na umiejętności, w której postać jest dobra. Jeśli masz na przykład śledczego, który tropi scyllę, pozwól mu śledzić podejrzanego aż do biura

biletowego. Jeśli masz w drużynie słynną dive operową, pozwól jej zrobić wrażenie na uroczym lordzie, który pod koniec sceny wyrazi żal, iż musi niedługo odpłynąć do Wotanii. Podczas tych krótkich scenek pozwól postaciom spotkać się, pomóc sobie w uporaniu się z wyzwaniami i porozmawiać. Warto też wprowadzić choć jedną kluczowych postaci ( **Pozostali pasażerowie**, 18). Dodatkowe rady odnośnie tworzenia drużyny  podręcznik główny, 283-285.

SCENA 2: BILET NA STATEK

Twoje cele: Zaznajomienie graczy z mechaniką konfrontacji i rozgrzewka przed licznymi perypetiami, jakie spotkają ich bohaterów w przyszłości. Wprowadzenie na scenę kolejnych postaci niezależnych.

Pole popisu dla graczy: Bohaterowie muszą znaleźć sposób, by zapewnić sobie miejsce na statku.

Zdobycie informacji o tym gdzie można nabyć bilet na statek to tylko formalność - bohaterowie po prostu udają się do biura armatora Blauess Band. To ostania okazja, by zapoznać postaci ze sobą. Większość zapewne spotkała się w pierwszej scenie, pozostali zaś na pewno słyszeli o sobie z prasy, radia czy plotek. W końcu wszyscy zdobyli niedawno Osiągnięcie i stali się znani.

Niestety, parę minut później panna Kay, młoda elfia sekretarka prowadząca biuro, informuje ich, że na Grafie Rutrichu nie pozostały już żadne wolne kajuty. Gdy postaci zaczną nalegać, przypomni jej się o jeszcze jednej możliwości - wynajęcie apartamentu cesarskiego. Zazwyczaj jest zarezerwowany wyłącznie dla koronowanych głów i członków rodziny królewskiej, ale zawsze pozostaje możliwość rozmowy z panem Buttonem, menadżerem.

Charles Button przyjmuje teraz ważnego klienta, więc bohaterowie muszą zaczekać. To okazja, by gracze przedyskutowali ze sobą strategię. Wynajęcie apartamentu cesarskiego wymaga Bogactwa 12, a więc zapewne więcej niż posiadają bohaterowie na starcie. Oczywiście mogą spróbować zapłacić za to wspólnie. Zastosuj wówczas zasady „wspólnych inwestycji” ( podręcznik główny, 149). ST testu bogactwa to 25.

Koniecznie w pierwszej scenie powinieneś również przekazać jednemu z bohaterów informację kluczową dla trzeciej przygody tej kampanii: Emmerich Thorsten, stary przyjaciel rodziny bohatera, prosi, za pomocą telegramu, o jak najszybsze spotkanie w Heimburgu. Transoceanik właśnie tam zmierza. Depesza niewiele mówi, lecz skłania do pośpiechu. Czyżby życie Emmericha było zagrożone?

Chwilę później z gabinetu pana Buttona wychodzi bardzo zadowolony lord James Fouley ( podręcznik główny, 462). Po krótkiej rozmowie z panem Buttonem okazuje się, że lordowi właśnie udało się zdobyć apartament cesarski. Lord Fouley ciągle jest w biurze - właśnie w bardzo nachalny sposób próbuje poderwać pannę Kay. Podczas rozmowy z lordem bohaterowie upewnią się tylko co do jego arystokratycznego nadęcia i rozpущenia. Fouley bynajmniej nie zamierza pójść na rękę bohaterom tylko dlatego, że go o to proszą.

To doskonały moment na pierwszą konfrontację społeczną. Przeciwnikiem bohaterów jest oczywiście lord Fouley. Choć szanse na bezpośrednie przekonanie go w konwersacji są żadne, całej rozmowie będzie przysłuchiwał się pan Button, który jest władny do podjęcia decyzji korzystnej dla graczy. Stawka jest prosta: jeśli bohaterowie wy-



Szczegóły podróży

Graf Rutrich to największy współczesny statek pasażerski wybudowany w stoczniach koncernu Wolsung w 1897 roku. Ma 313 m długości, 32 m szerokości i 56 m wysokości, przy zanurzeniu 12 m. Pływa pod banderą wotańską, port macierzysty: Heimbürg, zabiera na pokład do 2500 pasażerów (1200 w trzeciej klasie, 800 w drugiej i 500 w pierwszej), obsługiwanych przez 930 członków załogi. Cztery śruby napędzane potężnymi silnikami parowymi i nowoczesnej konstrukcji kotłami manicznymi pozwalają mu osiągnąć prędkość 30 węzłów. Szesnaście wodoszczelnych grodzi, wydajny system pomp i kadłub z alchemicznie wzmacnianej stali gwarantuje statkowi praktyczną niezatapialność.

Liniowiec kursuje na trasie Heimbürg - New Lyonesse, docierając na miejsce po ośmiu dniach i siedmiu godzinach podróży. Między siedmioma poziomami statku pasażerów wożą cztery nowoczesne windy. Cztery pokłady pierwszej klasy łączy również przestronna klatka schodowa, prowadząca bezpośrednio do zajmującej całą szerokość pokładu jadalni klasy pierwszej.

grają, mogą dostać bilet. Jeśli przegrają, czeka ich niegroźny skandal (wszyscy w mieście będą szeptać o ich konflikcie z lordem).

Lord Fouley w trakcie rozmowy będzie stosować następujące argumenty i taktyki:

- Był pierwszy, w związku z czym to jemu przysługuje prawo do biletu. Argument ten można skontrować odwołując się do etyki dżentelmena (dżentelmen ustępuje innym).
- Natarczywe dopytywanie się, dlaczego bohaterom tak zależy na kajucie. Jeśli któryś z bohaterów ma w tym jakiś cel służbowy, jest to świetna riposta.
- Odwołanie się do powiązań z rodziną królewską. Wszak apartament jest przeznaczony dla koronowanych głów. Jeśli w drużynie jest arystokrata, może przelicytować Fouleya w więzach krwi.
- Obrażanie bohaterów, docinki, wypomnienie im (prawdopodobnie) niższej pozycji społecznej. Najlepsze możliwe zagranie to pełne opanowanie, które przekona Buttona, że to bohaterowie są „tymi dobrymi”.

Lord Fouley posiada też jedno specjalne zagranie, z którego skorzysta, gdy bohaterowie zdobędą spo-

rá przewagę, lub gdy dostrzeże szansę dobicia jednego lub kilku z nich:

Bilet przed nosem - lord wymachuje zakupionym ozdobnym biletem oznaczającym jego prawo do kajuty. Za żeton, atak obszarowy na wszystkich bohaterów. Tylko w tej konfrontacji.

Konfrontacja, pomimo biletu, nie powinna być zbyt trudna. Gdy lord przegra, pan Button weźmie się w dyskusję (wcześniej nie dawał po sobie poznać, że jest zainteresowany całą sprawą). Delikatnie wyjmie bilet z ręki niedowierzającego Fouleya i oznajmi, że po głębszym namyśle zgadza się umieścić bohaterów w apartamencie cesarskim. Oburzony Fouley poprzysięga zemstę i wychodzi trzaskając drzwiami. Jeśli to bohaterowie przegrają, lord James postanowi zakpić sobie, oferując im bilet za darmo, niczym jałmużnę. Jeśli gracze przyjmą datek, stracą punkt Reputacji. Jeśli nie, będą musieli poszukać innej drogi na statek.

Jeżeli dobrze się bawicie codziennością bohaterów, planujecie podzielić przygodę na dwie sesje, lub chcesz wprowadzić kolejne postaci poboczne, możesz sięgnąć po którąś z przedstawionych poniżej scenek:

Wątek poboczny - nielegalne kasyno

Co jeśli bohaterowie wygrali konfrontację, lecz nie poradzieli sobie ze zdobyciem pieniędzy?

Odpowiedź jest prosta: nielegalne kasyno w dokach oferuje możliwość błyskawicznego podreperowania majątku. Postacie mogą się o nim dowiedzieć szukając źródła szybkiego zarobku. Czekają tam gra w karty z Nico „Oczko” Fumadore (wykorzystaj statystyki Vincenzo Vendetty,  podręcznik główny, 451). Nico posiada jeszcze *blef* 6/9+. Podstawowe umiejętności to *blef*, *złodziejstwo* i *spostrzegawczość*. Gdy tylko dostrzeże ryzyko przegranej, Nico może też korzystać z *zastraszania*. Stawka jest następująca: jeśli bohaterowie wygrają, udaje im się zdobyć pieniądze niezbędne do opłacenia apartamentu. Jeśli przegrają, każdy z nich traci po punkcie Bogactwa. Mogą też salwować się ucieczką, lecz jeśli Nico ich złapie (konfrontacja fizyczna: pościg), wydusi z nich punkt Bogactwa, a bohaterowie ośmieszają się i tracą po punkcie Reputacji.

Inne sposoby

Może się zdarzyć, że gracze zdecydują się poszukać innego sposobu wejścia na statek. Nie ma sprawy! Zadbaj tylko, żeby musieli w tym celu wygrać konfrontację. Wspólny wróg jednoczy, a to dopiero początek kampanii i warto dać graczom okazję do przećwiczenia gry zespołowej. Na wszelki wypadek podrzucamy parę pomysłów:

- **na gapę** - trzeba przekraść się pod okiem strażników portowych. Porażka to utrata punktu Kondycji.
- **trzecia klasa** - bohaterowie bukują miejsca w trzeciej klasie. Przy wejściu na pokład spotykają starych znajomych i muszą tak poprowadzić rozmowę, by nie wydało się, w jakich warunkach podróżują. Przegrana to utrata Reputacji.
- **na lewo** - parę dobrze wręczonych łapówek powinno załatwić sprawę. Przegrana dyskusja powoduje, że bohaterowie tracą po punkcie Bogactwa, mimo że nie udaje im się zdobyć biletów.

Jeżeli bohaterom nie idzie, nie przedłużaj sceny. Jedna konfrontacja wystarczy. Później przerzuć się na testy przeciwstawne. Pamiętaj: zależy nam na tym, by postaci jednak znalazły się w końcu na pokładzie statku.

Na statek trzeba dostarczyć bagaż. Jeśli któryś z bohaterów posiada coś gabarytowego (np. pilot dysponuje wiwerną), musi w ekspresowym tempie znaleźć transport. Można to rozwiązać odpowiednim Bogactwem (minimum 4), lub udanym testem przeciwstawnym z szefem lokalnej firmy przewoźowej — gnomem Nilfarem (perswazja 6/9+). Jeśli to się nie uda, pozostaje osobiście sięść za kierownicą ciężarówki i ruszyć przez miasto.

- Niektórzy z bohaterów nie mieli czasu zdobyć żadnej pamiątki z Winlandii. Teraz nadarza się ostatnia okazja. Najlepszym miejscem jest oczywiście windiański bazar w ubogiej dzielnicy. Bohater może targować się z przebiegłymi kupcami (test przeciwstawnym, perswazja 9/8+). Udanym testem pozwoli na zakup gadżetu (jedna cecha) za punkt Bogactwa. Pozwól gra-



czowi wybrać sobie dowolny gadżet, który jest egzotyczny i pasuje do jego postaci. Jeśli graczowi spodoba się gadżet, może go wykupić po tej sesji za punkty doświadczenia. Jeśli tego nie zrobi, przedmiot okazuje się tandetą, która może i ładnie wygląda, ale traci właściwości gadżetu. Jeśli chcesz urozmaicić wycieczkę, po targu może grasować kieszonkowiec pokroju Krótkiej Betty (☛ podręcznik główny, 448).

- Nie-Alfheimczycy lub bohaterowie o niejednoznacznej reputacji mogą być napastowani przez sierżanta Johna Coppera, nudnego i pozbawionego wyobraźni oficera policji (wykorzystaj statystyki sierżanta Pobieda, zwiększ jednak liczbę kości do 3k10; ☛ podręcznik główny, 454), który jest bardzo zainteresowany przyczyną, dla której bohaterowie tak pospiesznie opuszczają Winlandię.
- Jeśli uważasz, że bohaterom idzie zbyt łatwo, niech dodatkowym problemem będzie Fineas O'Connor (☛ podręcznik główny, 449) - wynajęty przez lorda Fouleya były bokser, który ma uprzykrzyć bohaterom życie. Może pojawić się w kilku miejscach (np. problemy z bagażami, próba zdobycia funduszy), by dać im bolesną lekcję. Jeśli bohaterowie wygrają walkę z Fineasem, dowiedzą się, kto go najął. Jeśli przegrają - Fineas zgarnie wszystkie kosztowności, które mają przy sobie (stracą po jednym punkcie Bogactwa).

W momencie gdy bohaterowie zapłacą za podróż, załadują bagaże na statek i załatwią wszystkie pilne sprawy, pora zakończyć scenę. Niech dowiedzą się (na przykład od młodego trolla, gońca z Blaues Band), że nie mogą jeszcze zameldować się na pokładzie - ich ekskluzywny apartament jest dopiero przygotowywany do rejsu. W ramach przeprosin, pan Button oferuje wycieczkę po Statui Zwycięstwa. Niegryzecznie byłoby odmówić, zwłaszcza, że gigantyczny posąg uznawany jest za jeden z siedmiu cudów współczesnego świata.

Jeżeli postaci dostały się na statek inną drogą, zaproszenie wyjdzie od spotkanej na pokładzie postaci niezależnej.

SCENA 3: WYCIECZKA NA STATWĘ ZWYCIĘSTWA

Twoje cele: Prezentacja „potwora” - bohaterowie w następnej scenie będą musieli zmierzyć się ze zbuntowaną Statwą, dlatego teraz nadarza się doskonała wręcz okazja, by zaprezentować im przeciwnika przed walką i przygotować odpowiednie wrażenie. To również idealny moment na wprowadzenie tych z ważnych pasażerów, których bohaterowie nie mieli jeszcze okazji poznać.

Pole popisu dla graczy: Bohaterowie mogą w tej scenie rozwinąć swoje wątki osobiste, oraz pójść dalej tropami, które zaprowadziły ich na statek.

Statua Zwycięstwa to gigantyczny golem, stojący na masywnym, granitowym cokole. Pokryty jest poszyciem z miedzi, które nadaje mu charakterystyczny, złotobrazowy kolor. Miejscami metal pokrywa się pierwszą warstwą zielonkawej patyny. Podobieństwo Statui do królowej Tytanii jest uderzające - artysta starał się ściśle oddać urodę pogromczyni trzynastu kolonii. Ubrana jest w starożytną szatę, a jej głowę zdobi stylizowany hełm antycznej wojowniczkii. Dzierżąc w prawej dłoni wyciągnięty ku niebu miecz sylwetka liczy sobie blisko 180 metrów.

Wewnątrz, między poszyciem a metalowym szkieletem i maszyną animującą golem, znajdują się kładki techniczne, udostępnione do zwiedzania tylko nielicznym. Prowadzi do nich kilka włazów technicznych i jedno główne wejście w okolicach talii. To tędy do środka dostają się turyści, wpraw przejechawszy kilkadziesiąt metrów zewnętrzną windą, umieszczoną w kratownicowej wieży. W okolicach szyi znajdują się wąskie, kręte schody, prowadzące do sterówki umieszczonej w głowie. Stąd też, z oczu Statui, roztacza się wspaniały widok na miasto, tak ceniony przez turystów. Na czubku głowy, w koronie okalającej hełm posągu, znajduje się taras obserwacyjny.

Jak twierdzi przewodnik, Statua jest nieaktywna. Królowa Tytania, w laskawym geście pojednania z winlandzkimi poddanymi, zgodziła się zdjąć dyżurną obsadę sterówki, która do niedawna czuwała bez przerwy na stanowiskach, podczas gdy golem był nieustannie aktywny i gotowy do walki (z winlandzkimi rebeliantami, ale o tym przewodnik nie wspomina). Teraz obsada czuwa w niewielkim gar-

nizonie na Wyspie Zwycięstwa, a wewnątrz golema jest otwarte dla tych nielicznych zwiedzających, którzy otrzymają specjalne zaproszenia. Bohaterowie naturalnie znaleźli się w tym gronie.

Podczas gdy wszystkie powyższe informacje może przekazać bohaterom przewodnik, warto również zwrócić uwagę na towarzystwo, które akurat w tym samym czasie postanowiło wybrać się na zwiedzanie Statui.

Radzimy: Daj bohaterom zajęcie. Niech mają istotne powody do rozmowy z resztą zwiedzających. Najłatwiej będzie przypomnieć im o powodach, dla których wsiadają na statek. Niech nasz przykładowy śledczy próbuje wyciągnąć informacje od markizy de Trewil; niech Johann zacznie uwodzić jedną z bohaterek; niech profesor Kunnstmann wciągnie drużynowego technomaga w teoretyczną dysputę. Dostosuj scenę do waszych upodobań. Możecie wszystko rozegrać narracją, możecie porzucać kośćmi. Ważne, żeby gracze choć raz starli się z każdą z postaci niezależnych i wyrobili sobie pierwsze sympatie i antypatie.

Jeśli gracze nie wykażą się inicjatywą, sięgnij po plan B - niech podczas zwiedzania sterówki zerwie się drabinka. W sytuacji kryzysowej charaktery postaci silniej się rysują, a podczas prób opuszczenia w dół szyby gderliwej markizy de Trewil będzie mnóstwo możliwości, by zaprezentować pozostałych pasażerów.

POZOSTALI PASAŻEROWIE

Jest kilka postaci, które nasi bohaterowie po prostu muszą poznać. Najlepiej już od początku obsadzać nimi sceny i daj graczom czas, by się z nimi oswoili. Zwiedzanie Statui to ostatni dzwonek, by wprowadzić te postaci na scenę.

Adela ven Üss - niezwykle urody elfka. Wotanka zadająca kłam twierdzeniu, jakoby najpiękniejsze w świecie były Akwitanki. Pozornie to delikatna, pełna wdzięku, zachwycająca się widokami i nie mogąca się wprost doczekać ekscytującej podróży dama. Bohaterowie nie powinni się jeszcze domyślać jej prawdziwej tożsamości, ale Adela to prawdziwa *femme fatale* i krwiożerca strzyga na usługach ven

Rohera, która obserwuje profesora Kunnstmann. Póki co, jej jedynym celem jest gromadzenie informacji na jego temat. Zagląda New Lyonesse nie jest czymś, co wzruszyłoby jej ozięble serce.

Bohater może starać się zaimponować Adeli wiedzą techniczną, tłumacząc zasady działania golemów. Przeciwny test techniki pozwoli zaintrygować Adelę na tyle, by zechciała spędzić z bohaterem resztę wycieczki.

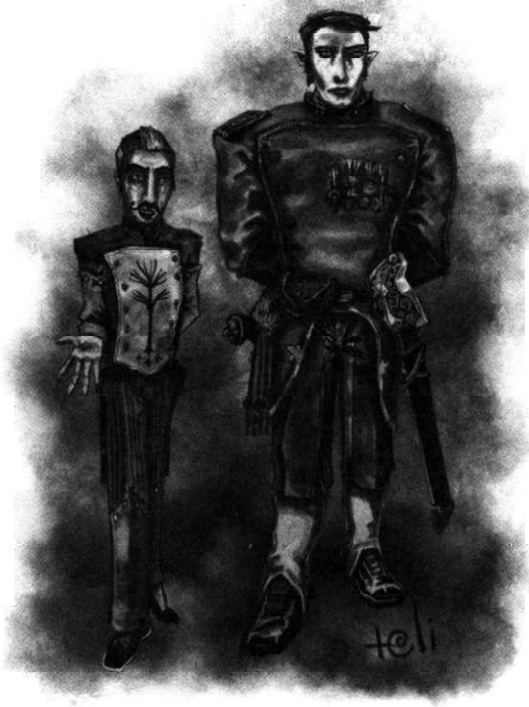
Profesor Wiktor Kunnstmann - szanowany wotański naukowiec, krasnolud. Oficjalnie zwiedza Statuę głównie by zaspokoić naukową ciekawość i raczej nie chwali się tym, że jest wybitnej klasy golemologiem. Posiada zabukowaną kajutę na Grafie Rutrichu. Zamierza również wygłosić na pokładzie krótkie sympozjum na temat możliwości oferowanych przez Nową Magię, o czym bohaterowie na razie nie wiedzą. Jest też członkiem Bractwa Nazwanej Maszyny - nielegalnej organizacji wotańskich patriotów, którzy przeprowadzają niebezpieczne i bluźniercze eksperymenty, mające przyspieszyć rozwój technologiczny kraju. Kunnstmann jest tu tak naprawdę w jednym celu - chce przejąć kontrolę nad Statuą i zniszczyć New Lyonesse. Kieruje nim pragnienie udowodnienia światu wyższości jego myśli technicznej, choć nie bez znaczenia jest także nienawiść do Alheimczyków, którzy tak boleśnie upokorzyli jego ojczyznę. Po tragicznym wypadku podczas badań, jego serce zastąpiono nakręcaną protezą i Kunnstmann jest już bardzo bliski stania się *ubhrwerk*.

Z profesorem porozmawiać można właściwie tylko na tematy naukowe. Okazanie autentycznego zainteresowania mechanizmami Statui i wygrana w przeciwnym teście *perswazji* pozwoli sprowokować naukowca do wyjawienia postaci kilku zasad funkcjonowania gigantycznego golema (+3 do umiejętności technika w scenie 4).

Johann ven Schwarzkreuz - przystojny młody troll, ambitny wotański oficer i patriota. Chce być lepszy, bystrzejszy i przystojniejszy od wszystkich wokół. W bohaterach upatruje konkurencji. Będzie zachowywał się tak, jakby postaci rzuciły mu wyzwanie. Zechce udowodnić swoją wyższość, zwłaszcza w towarzystwie pięknych kobiet. Jednak pomimo zawiści, Johann jest w głębi serca szlachetny i gdy przyjdzie czas, stanie po stronie bohaterów (chyba że wyrządzą mu coś niewybaczalnie przykrego).

Podczas zwiedzania Statui nie trudno o miejsce, w którym jeden dżentelmen musi ustąpić drugiemu w przejściu. Gdy jednak obaj panowie są przekonani o swojej wyższości i żaden nie chce zejść drugiemu z drogi, sprawy zaczynają się komplikować. Wykonaj przeciwny test Odwagi, by sprawdzić, kto ulegnie. To początek potencjalnej rywalizacji jednej z postaci z Johannem.

Hrabia Friedrich ven Lutow - wotański mąż stanu, zasiadający w rządzie kanclerza ven Lofara, człowiek. Sprawia wrażenie rozsądnego polityka i wprawnego dyplomaty, który potrafi lawirować pomiędzy przeciwnymi stronnictwami. Nigdy nie podnosi głosu. Stara się nie obrażać rozmówcy, nawet jeśli się z nim totalnie nie zgadza. W rzeczywistości to człowiek słabego charakteru; konformista, który nie kieruje się wcale dobrem Wotanii. Nie jest cynicznym draniem, szukającym lepszej oferty. To przede wszystkim tchórz, obawiający się o swoją pozycję i ulegający wpływom silniejszych. Póki jednak ma przy sobie sprzymierzeńców, czuje się silny. Fabularnie jest przeciwieństwem Johanna ven Schwarzkreutza. O ile Johann na początku dokucza postaciom, by pod koniec kampanii stanąć po ich stronie, to gdy pozornie łagodny Lutow ujawni swe prawdziwe oblicze, okaże się zdrajcą Wotanii.



Markiza Flora de Trewil - niziołka w jesieni życia, wdowa po słynnym markizie de Trewil. Z pochodzenia Scylika, nosząca się w ciemnych barwach. W jej towarzystwie kręci się zawsze kilku niziołczych młodzieńców, których nazywa swoimi wnukami. Wiele osób uważa ją przez to, zupełnie niesłusznie, za niziołczą wiedźmę i powinni tak o niej pomyśleć również bohaterowie. Markiza to w naszej opowieści podwójna pułapka na graczy. Jest zbyt sympatyczna i zbyt dystygowana - gracze będą podejrzewali, że coś nie tak. Jednak w rzeczywistości jest jedynie miłą staruszką z wyższych sfer.

Szarmanckie zachowanie wobec starszej damy (udany test *ekspresji*, ST 15), jak na przykład podanie jej ramienia podczas wchodzenia po schodach, czy też pełne zainteresowania wysłuchanie opowieści o wakacjach w Winlandii, pozwoli odzyskać utracony wcześniej w trakcie tej przygody punkt Reputacji (jeśli do tego doszło).



SCENA 4: DAWID I GOLIAT

Twoje cele: Starcie ze statua to główne wyzwanie przygody. To epicka walka, która z miejsca powinna wciągnąć graczy.

Pole popisu dla graczy: Znaleźć sposób na pokonanie gigantycznego golema i ocalenie portu w New Ness.

Gdy bohaterowie opuszczają Statuę i ruszają w stronę oczekującego w porcie statku, gigantyczny golem niespodziewanie ożywa! Pierwszą rzeczą, która zaskoczy bohaterów, jest przerażający, głośny zgrzyt, gdy parowe silniki i golemiczna magia wprawiają w ruch tony metalu. Statua zamachuje się, unosi miecz, po czym wydaje z siebie metaliczny ryk. Zaczyna się konfrontacja. Golem chce zniszczyć port i wszystkie zacumowane w nim statki. Bohaterowie muszą go powstrzymać.

Statua schodzi z cokołu i zaczyna kroczyć w stronę portu. Po drodze potężny cios gigantycznego miecza niszczy bezbronny garnizon na wyspie. Zaraz potem wchodzi do płytkiej wody i przechodzi

z Wyspy Zwycięstwa na wybrzeże po drugiej stronie.

Gdy znajdzie się po drugiej stronie, zacznie dzieło zniszczenia - chce rzucić Alfeim Zamorski na kolana, niszcząc jego najważniejszy port handlowy. Sytuacja nie pozostawia wątpliwości. Jedynie nasi bohaterowie są w stanie ją powstrzymać!

NA DRODZE GOLEMA

Podpowiedz graczom, że bez bardzo ciężkiego sprzętu, Statua jest nie do zniszczenia, natomiast każdy, kto dostanie się do sterówki, bez problemu może wyłączyć golema.

Ustaw na stole dwie pule znaczników. Pierwsza (10, Obrona 14) odpowiada za wejście do wnętrza golema - te znaczniki będą zdejmowali gracze. Druga (10, Obrona 16) odpowiada za to, czy Statua dotrze do portu - te znaczniki będzie zdejmował golem. Gdy pierwsza pula zostanie pokonana, bohaterom uda się wejść do środka Statui. Gdy druga pula

spadnie do zera, Statua zniszczy port. Jeśli wszyscy bohaterowie zostaną pokonani przed końcem konfrontacji, efekt będzie taki sam. Statua może rozdzielać swoją pulę, by przeć w stronę portu, lub atakować bohaterów. Ataki obszarowe mogą zostać użyte jedynie do atakowania bohaterów.

Bohaterowie mogą korzystać z aktywnej obrony, by skupić na sobie uwagę golema i zapobiec atakowi, który był wycelowany w port. Jeśli im się uda, Statua nie zdejmuje żadnego znacznika. Jeśli im się nie powiedzie, zarówno postać jak i port tracą znaczniki. Podstawa testu to umiejętność *ekspresja*, lub specjalizacja *provokowanie* oparta na tej umiejętności.

Domyślne rozwiązanie zakłada, że bohaterowie testują *nysportowanie* — uciekają przed gigantycznymi stopami i uderzeniami miecza, próbują dostać się na któryś wysoki budynek, by móc z niego przedostać się na golema i po linach wspiąć się do sterówki. Jeśli jednak twój gracz wpadł na inny świetny pomysł, pozwól im go zrealizować, np. zmieniając umiejętność, na której opiera się test. Przykładowo, bohaterowie mogą starać się unieruchomić golema przy pomocy *techniki*. Pamiętaj tylko, żeby nagradzać jedynie dobre pomysły. Inaczej każdy gracz znajdzie pretekst, aby wykorzystać swoją specjalizację i najwyższy atrybut.

Na skróty

Bohaterowie mogą próbować wspinać się na Statuę po jej nodze, lecz konfrontacja jest wtedy o wiele bardziej ryzykowna: podbicie uzyskane przez bohaterów zdejmuje golemowi dodatkowy znacznik; jeśli jednak golem uzyska podbicie, zdejmuje dodatkowy znacznik bohaterowi.

Atak powietrzny

Jeśli wśród bohaterów znajduje się pilot (lub ktoś inny z umiejętnością *pojazdy* lub specjalizacją w wiertnieniach czy sterowcach), dobrym pomysłem może być poszukanie maszyny, którą można będzie dostać się bezpośrednio na Statuę. Znalezienie pojazdu wymaga testu *wiedzy ogólnej* (ST 15) z podstawą 9, jeśli wykonuje go pilot. Test nie jest potrzebny, jeśli postać posiada gadżet: wiertnię. Po zdaniem teście ulóż na stole dodatkową pulę 3 znaczników, obrona 10. Reprezentują one trudność w dotarciu do pojazdu. Gdy bohater zdejmie ostatni znacznik,

Statua Zwycięstwa

Przeciwnik finałowy, konstrukt, pula 4k10, odporność w pierwszej fazie: 10.

Zdolności:

- **gigantyczny miecz:** zasięg średni i daleki, cel podlega zasadom powalenia;
- **bez sentymentów:** podczas wszystkich konfrontacji może, bez żadnego ryzyka, wykonywać ataki mieczem (9/8+);
- **miażdżenie:** za żeton, atak obszarowy,
- **gigantyczna:** ataki zwykłą bronią jedynie spowalniają Statuę (aby zdjąć jej znacznik, konieczne jest podbicie na teście *walki* lub *strzelania*; nie można w ten sposób jej dobić)

Walka: atak 9/8+, obrona 14.

Pościg: wysportowanie 9/10+, wytrwałość 14.

Dyskusja: nie jest możliwa.

może od następnej rundy testować umiejętność *pojazdy* (lub specjalizację wiertnieniową), otrzymując premię +3 za zdobyty pojazd (jeśli to jego własna wiertnia, zastosuj premię z gadżetu).

Ognia!

Zniszczenie Statui nie jest wskazane, gdyż posiada ogromną wartość symboliczną. Samo strzelanie do podobizny królowej to rzecz, która nawet nie przeszła wielu dżentelmenom przez myśl. Każdy bohater, który uszkodzi Statuę (zdejmie jej znacznik atakując bronią), ryzykuje skandal i utratę punktu Reputacji (podręcznik główny, 147). Pamiętajcie, że aby zdjąć choć jeden znacznik Statui atakując ją, trzeba uzyskać przynajmniej jedno podbicie (Obrona 14). To w końcu gigantyczny golem.

Pierwszy etap walki kończy się w momencie, gdy bohaterowie wdrapią się do sterówki golema lub przegrają konfrontację.

Drugi etap walki rozpoczyna się gdy bohaterowie znajdą się już w sterówce Statui.

Są sami - nikogo poza nimi tutaj nie ma. Golem jest opętany przez demona z Astralu, ale bohaterowie jeszcze tego nie wiedzą. Przenieś pulę portu z poprzedniej sceny. Przecież Statua nie przestała kroczyć w jego stronę!

Pomysły na wykorzystanie kart

Bardzo możliwe, że dla twoich graczy to pierwsza kampania w **Wolsunga**, lub pierwsza epicka walka na taką skalę. Poniższe przykłady powstały, aby ułatwić graczom oswojenie się z kluczowym elementem mechaniki i jednocześnie pomóc im w zrozumieniu konwencji gry. W razie potrzeby sięgnij po nie, by podpowiedzieć graczowi, jak w trakcie tej konfrontacji może wykorzystać poszczególne karty. Jak widać, przy odrobinie pomysłowości da się wprowadzić każdy kolor karty!

Eksplorator:

- **doświadczenie** - bohater nawiązuje do przygody, kiedy walczył z gigantycznymi malpami w Lemurii;
- **przetrwanie** - pomaga przetrwać kąpiel w lodowatej wodzie i walące się na głowę budynki;
- **odkrycia** - eksperymentalny wynalazek, znajdujący się akurat pod ręką, lub rzadko używane prawo fizyki, mogą okazać się bardzo pomocne w kluczowym momencie;
- **orientacja** — bohater wie, gdzie znajduje się wysoki budynek, z którego można przeskoczyć na Statuę i ma pomysł, jak ją tam zwabić.

Ryzykant:

- **dywersja** - zasłona dymna lub głośny megafon to świetna metoda, by pomóc sobie w ucieczce, lub odwrócić uwagę golema od niszczenia portu;
- **osłona** - dobrze wybrana pozwala przetrwać atak potwora;
- **narzędzia** - pistolet wystrzeliwiający linę z kotwiczką to doskonały gadżet na tą konfrontację;
- **transport** - terenowe paromobile straży portowej są do dyspozycji bohaterów.

Salonowiec:

- **intrygi** - bohater miał okazję usłyszeć na salonach bardzo przydatną informację - podobno nowo budowane metro ma niebezpiecznie cienkie stropy. To świetne miejsce, by wciągnąć golema w pułapkę;
- **emocje** - skupienie na sobie uwagi demona sterującego golemem to świetny sposób na zyskanie kilku sekund;
- **formalności** - czerwone kubraki wkraczają do akcji! Zarzucając liny na Statuę i próbując się po niej wspiąć (to ostatnie bez rezultatu);
- **rozrywka** - niedaleko znajduje się wesołe miasteczko z diabelskim młynem, gdzie bohater często zapraszał damy na schadzki; przekonanie stróża, by uruchomił dla niego maszynę, nie powinno stanowić problemu.

Śledczy:

- **czas i miejsce** - bohater może przeanalizować okoliczności uruchomienia golema i dojść do wniosku, że maszyna ma ograniczony zasób mocy w bateriach manicznych, co wymusza na niej oszczędne ruchy;
- **podejrzani** - obserwując zachowanie ożywionego posągu, bohater może przewidzieć jego akcje i zyskać możliwość uniknięcia druzgocącego uderzenia;
- **przedmioty** - na lewej nodze golema znajduje się mała drabinka techniczna - jak inni mogli tego nie zauważyć?;
- **renoma** - czasami fakt, że twarz bohatera była we wszystkich gazetach w mieście wystarczy, by zwrócić na siebie uwagę gigantycznej, stalowej bestii.

Co mogą zrobić bohaterowie?

- Walczyć z maszyną, by nie zniszczyła miasta. Zmienia się sposób, w jaki bohaterowie mogą ją powstrzymywać: dalej używają aktywnej obrony, ale z bazą testu na umiejętności *techniki* (silując się z dźwigniami i próbując zmienić kierunek maszyny), i w razie porażki nie tracą znacznika.
- Przeszukać sterówkę. Test *analizy* o ST 15 pozwoli znaleźć niewielki srebrny talizman w kształcie trójkąta, który utknał między kratkami podłogi. Kryształ znajdujący się na środku jest pęknięty, a na odwrocie wyryto dziwne, okultystyczne symbole. Test *okultyzmu* o ST 15 da bohaterom informację, że w środku znajdował się demon — jego uwolnienie spowodowało pęknięcie kryształu.
- Zdać test *techniki*, *analizy* lub *okultyzmu* o ST 15 albo *wiedzy ogólnej* o ST 20. Wynik pozwoli ustalić, że maszyna zachowuje się wbrew swojemu *shemowi*. Bohaterowie mogą zlokalizować miejsce zamontowania shemu. Okaże się, że cała płytka świeci mroczną energią. Jedyne rozwiązanie to egzorcyzm: konfrontacja z demonem kontrolującym shem. To dyskusja, w której oprócz umiejętności społecznych można korzystać z *okultyzmu*. Ataki fizyczne nie robią demonowi żadnej krzywdy,

Demon opętujący shem

Przeciwnik, duch, pula 3k10, odporność 3.

Zdolności:

- **bez sentymentów:** podczas wszystkich konfrontacji może bez żadnego ryzyka atakować fizycznie;
- **atuty:** silny cios;
- **wyładowanie thaumiczne:** za żeton, atak obszarowy;
- **słabość:** talizman. Gdy bohaterowie znajdą talizman, w którym ukrywał się demon, i zidentyfikują go testem okultyzmu, mogą deklaratywnie dobić go po fakcie;
- **niewrażliwość:** demon w tej formie jest niewrażliwy na wszelkie ataki fizyczne, nie można w ten sposób zdejmować mu znaczników.

Walka: atak 6/9+, obrona 14.

Pościg: nie ma zastosowania w tej scenie; demon jest nieruchomy i nie ściga bohaterów.

Dyskusja: zastraszenie 6/9+, pewność siebie 14.

Port w ruinach

Jeśli bohaterowie przegrali w pierwszym etapie konfrontacji, golem wyłączy się niedługo po zniszczeniu portu - wysiądzie jego bateria maniczna. Bohaterowie mają trochę czasu, zanim na miejsce dotrze ekipa śledcza i władze portu. Mają szansę ustalić, że atak golema był wywołany opętaniem i znaleźć talizman. Dobrze, by opuścili sterówkę, zanim wpadną tam rozwścieczeni policjanci.

a *shem* chroni pole magiczne podtrzymywane przez demona. Demon atakuje bohaterów wykorzystując otoczenie: ciskając w nich - za pomocą telekinezy - różnymi przedmiotami, porażając wyładowaniami z urządzeń, owijając wokół nich kable, buchając parą z rozregulowanych zaworów.

- Uszkodzić zasilanie maszyny. Jeśli któryś z graczy to zaproponuje, ustaw na stole pulę 6 znaczników (Obrona 14). Bohater musi wykonywać ataki testami *techniki*, by wyłączyć maszynę i jednocześnie samemu nie zginąć. Każda porażka oznacza potężne wyładowanie maniczne, które sprawia, że bohater traci 1 punkt Kondycji. Gdy jego Kondycja sięgnie 0 - traci przytomność.

Radzimy: Jeśli gracze nie są pewni, co powinni zrobić, podpowiedz im, że dobrze będzie jak najszybciej ustalić, czemu golem sam się porusza. Czy to możliwe, by ktoś zasiadał za sterami golema? Jeśli tak, bohaterowie mają szansę go złapać na gorącym uczynku.

Konfrontacja kończy się, gdy bohaterowie pokonają demona lub gdy Statua dotrze do portu i zniszczy go.

Niezależnie od tego, czy w międzyczasie port został zniszczony czy też nie, demon znika - zostaje zniszczony przez bohaterów, lub ucieka w Astral. Daj bohaterom przez chwilę nacieszyć się zwycięstwem, albo zmartwić porażką. To jeszcze jednak nie koniec kłopotów.

Pamiętaj: niezależnie od tego, czy bohaterowie znaleźli talizman przed konfrontacją z demonem, powinni wejść w jego posiadanie w tej scenie. W ostateczności niech jedna z postaci zobaczy go po zakończonym starciu.

SCENA 5: ODPLYWAMY!

Twój cel: Zakończenie sesji i zarysowanie następnego wątku.

Pole popisu dla graczy: Znaleźć pierwsze poszlaki, sugerujące, że zbrodniarz jest na pokładzie.

Przygoda posiada dwa możliwe zakończenia, zależne od tego, co wydarzyło się w finale.

GRACZE ZATRZYMALI STATUĘ ZWYCIĘSTWA ZANIM ZNISZCZYŁA PORT:

Pokład transoceanika Graf Rutrich. Wspaniały zachód słońca. Aż tłoczno tu od dam i dżentelmenów w uroczystych strojach. Wszyscy śmieją się i wznoszą toasty szampanem. Na pokładzie sam wiekról Altheimu Zamorskiego gratuluje bohaterom szlachetnego czynu, którego dokonali. Słońce kryje się już za horyzontem - czas odpływać. Transoceanik żegna fajerwerki, a na nabrzeżu stoją tłumy podrzucających kapelusze i wykrzykujących pozdrowienia krewnych i znajomych pasażerów.

Pozwól każdemu z graczy wybrać gadżet mający jedną cechę lub podnieść Bogactwo o 1 punkt. To efekt nagród wręczonych im podczas ceremonii.

STATUA DOKONAŁA AKTU ZNISZCZENIA PORTU:

Pokład transoceanika Graf Rutrich. Szarówka. Słońce niedawno zaszło. Ruiny portu przykrywa gęsta mgła. Słychać nawoływania ratowników i odgłosy pracy zespołów oczyszczających rumowisko. Liniowiec nie doznał wielkich uszkodzeń, ale tu i ówdzie widać ekipy remontowe, które przypominają bohaterom o porażce. Postacie są same na zimnym pokładzie. Zaczyna się deszcz. Czas zejść pod pokład.

Gdy gracze pomyślą, że jest już po sesji, niech na bucie lub twarzy jednego z bohaterów zatrzyma się biała jedwabna chusteczka, najwyraźniej zgubiona przez jednego z pasażerów. A na niej, zamiast monogramu, dziwny symbol — taki jak na talizmanie. Czyżby osoba odpowiedzialna za atak golema znajdowała się na pokładzie?

Radzimy: Po opisie ceremonii poproś graczy o prosty test *spostrzegawczości* - nie ma szans, ktoś musi go zdać. Opisz im chusteczkę. Jeśli trzeba, zasugeruj konsekwencje znaleziska i zakończ sesję zostawiając miły niedosyt.



PRZYGODA 2: KURS NA KATASTROFĘ

MIEJSCE AKCJI: LINIOWIEC TRANSOCEANICZNY GRAF RUTRICH, OCEAN TETYDZKI

Przygoda rozpoczyna się poszukiwaniem przestępcy na pokładzie ekskluzywnego parostaku, a kończy spektakularną katastrofą. Gracze mają okazję poznać sekrety pozostałych pasażerów i pojmać złoczyńcę odpowiedzialnego za ożwienie Statui Zwycięstwa, zanim dotrą do niego zainteresowani jego wynalazkami venrierowcy.

SCENA 1: PIERWSZE PODEJRZENIA

Twoje cele: Ta scena ma jeden główny cel - oficjalne rozpoczęcie śledztwa. Przy okazji warto ukazać specyfikę statku.

Pole popisu dla graczy: Nie ma drugiej szansy na zrobienie pierwszego wrażenia. Podczas tej sceny postaci mogą plawić się w sławie pogromców Statui (lub, w najgorszym razie, nacieszyć się reputacją bohaterów, którzy jako jedyni próbowali powstrzymać zbuntowanego golema).

Określenie Grafa Rutricha jako luksusowego liniowca to solidne niedopowiedzenie. Jest raczej pływającym pałacem, zbudowanym z rozmachem, a urządzonym z przepychem. Wypiera 70 tysięcy ton — więcej niż niejeden pancernik — i mieści na swoim pokładzie absolutnie wszystko, czego potrzebuje arystokrata, by miło spędzić podróż. Kilka restauracji oferujących najlepsze dania kuchni świata i liczne kawiarnie, galerię sztuki, salę koncertową, basen, kino, pole do gry w krykieta... Długo można by wymieniać, dlatego kieruj się zasadą, że bohaterowie są w stanie znaleźć na pokładzie statku dowolną, za wyjątkiem tych bardziej grzesznych, rozrywkę. Zadbaj o to, by opisanymi podkreślić piękno liniowca - wykończenia ze szlachetnego drewna (heban, dąb, drewno tekowe) i metalu (złoto, srebro, creidnallen), a wszędzie widać rękę najsłynniejszych rzeźbiarzy i projektantów modernizmu. Pomieszczenia są przesadnie

przestronne i oświetlone manicznymi lampami, ukrytymi w kryształowych żyrandolach.

Radzimy: Bohaterowie mogli dostać się na statek na wiele sposobów, jednak przygoda będzie szła sprawniej, jeśli nie będą musieli ukrywać się przed

Ściągawka dla MG

Druga przygoda w kampanii jest śledztwem, więc jej przebieg zależy głównie od pomysłowości graczy. Twoim zadaniem jest dostarczenie im poszlak i podejrzanych, oraz zadbanie o właściwe tempo akcji. Czas, jaki gracze mają do dyspozycji, nie jest nieograniczony: w tle rozgrywa się spisek venrierowców, który wiedzie do nieuchronnej katastrofy i zderzenia z górą lodową.

Najważniejsze punkty:

Scena 1: drużyna poznaje wielki statek i rozpoczyna śledztwo.

Scena 2: bohaterowie badają poszlaki i formułują pierwsze teorie.

Scena 3: podczas uroczystego obiadu padają poważne oskarżenia.

Scena 4: bohaterowie się pojedynkują.

Scena 5: drużyna dzielnie stawia czoła głównemu podejrzanemu.

Scena 6: statek tonie i nie ma czasu na subtelności.

Sceneria: Graf Rutrich

Specjalne: kontakty między pasażerami różnych klas są niemiłe widziane. Postaci, które zostaną zauważone na pokładach nie swojej klasy tracą 1 Reputacji.

Elementy: klatka schodowa z kryształowym żyrandolem, lampy maniczne, sala koncertowa, teatr, sale kinowe, sala balowa z widokiem na ocean, kasyno, pokład spacerowy z rozkładanymi leżakami i dyskretną obsługą, niewielka liczba szalup ratunkowych, pięć pochylonych kominów, lampy maniczne, ormierskie dywany, dębowa boazeria, sereńskie lustra.

Antagoniści: hazardziści, kobiety fatalne, bandyci ukrywający się wśród pasażerów trzeciej klasy, przemytnicy.

Zagrożenia: nieumiarkowanie w jedzeniu i piciu, kontuzja podczas tańca, nagle przechyły, przewianie podczas spaceru, choroba morska.

Skandale: międzypokładowe romanse, niezręczności w dyskusjach o polityce, długi karciane, podróż na gapę, wstydliwe tajemnice z przeszłości.

Cele: spotkania biznesowe, powrót na Stary Kontynent, ucieczka przed przeszłością, podróż poślubna, poszukiwania miłości życia, luksusowy wypoczynek.

załogą. Na szczęście kapitan żywi do naszej drużyny olbrzymi szacunek i jest tak dalece wdzięczny za ocalenie statku, że gdy tylko dowie się o ich obecności na pokładzie, osobiście zadba, by otrzymali kajuty w pierwszej klasie.

Przygoda rozpoczyna się praktycznie w tym samym miejscu, w którym zakończyła się poprzednia - na pokładzie liniowca. Winlandia znika za krzywizną horyzontu, jeden z bohaterów trzyma w ręku jedwabną chusteczkę. Czas działać!

Zadbaj, by bohaterowie jak najszybciej podsumowali fakty:

1. Chusteczka może być zarówno damska, jak i męska. Nie była perfumowana, a tkanina, choć dobrej jakości, nie jest zdobiona — jedynym wyjątkiem jest tajemniczy, niemal niewidoczny symbol umieszczony w zwyczajowym miejscu monogramu. Został wyhaftowany nicią o nieco innym odcieniu. Symbol jest bardzo podobny do tego na talizmanie.
2. Wzór jednoznacznie kojarzy się z technomanią, być może został wykonany przez okultystę zajmującego się maszynami. Przypomina sym-

bol jednego z tajnych stowarzyszeń zakazanych przez wotański rząd.

3. Wszystko to wskazuje, że osoba odpowiedzialna za ożywienie Statui jest wśród pasażerów Grafu Rutricha.
4. Najbardziej podejrzani są wszyscy ci, którzy wraz z bohaterami zwiedzali Statuę czyli Adela, Kunstmanna, von Schwarzkreutz, von Lutow i de Trewil.

Podczas pierwszej sceny pozwól postaciom zabłysnąć i zaznać wszystkich blasków zasłużonej sławy. Wszyscy chcą zamienić z bohaterami po parę słów, dopytać o walkę ze Statuą, albo podzielić własnymi podejrzeniami. Nie daj graczom się zastanawiać. Daj im do zrozumienia, że pasażerowie i załoga Grafu Rutricha są pewni, że bohaterowie trafili na statek po to, by w jakiś sposób dokończyć sprawę zbuntowanego golemu. Najlepiej wyraż to powszechne przekonanie ustami którejś z postaci niezależnych: „Jeśli bohaterowie nie wyjaśnią tajemnicy ożywionej statui, nikt tego nie zrobi. Wszyscy na nich liczą”.

A oto kilka pomysłów, w jakich okolicznościach można osadzić pierwszą scenę:

- **bal na pokładzie tanecznym** - postaci graczy są gośćmi honorowymi. Wszystkie damy i dżentelmeni marzą o tańcu z bohaterami, a na parkiecie dzielą się swoimi domysłami i nadzieją na rychłe wyjaśnienie sprawy.
- **sala kinowa** - po projekcji najnowszego filmu, bohaterów zagaduje znany reżyser i roztacza wizję ekranizacji ich przygód. Nie ma lepszego materiału na film niż rozwiązana zagadka.
- **palarnia z widokiem na ocean** - wojskowi, milionerzy i politycy dyskutują przy cygarach

Za kulisami

Graf Rutrich jest wzorowany na Titanicu, Queen Mary II czy Oasis of the Seas, a przepychem przypomina sześciogwiazdkowy hotel rodem z Dubaju. Z kolei jego zagładę najlepiej opisać mając w pamięci sceny zarówno z **Titanica** Camerona, jak i z innego klasyka, **Tragedii Posejdana**. Jeśli chcecie solidnego zastrzyku inspiracji, zajrzyjcie na stronę <http://encyclopedia-titanica.org>. Polecamy zwłaszcza plany poszczególnych pokładów, które pozwalają sobie wyobrazić rozmiary legendarnego Titanica.

Zdobywanie informacji

Jeśli rezultat testu podczas zdobywania informacji nie był satysfakcjonujący, mechanicznie rzecz ujmując gracze nie mogą rzucać ponownie, dopóki nie otrzymają premii do testu. Czyli muszą zdobyć dodatkowe informacje na interesujący ich temat. Zdać się wówczas na ich kreatywność. Gdyby jednak nie wpadli na żaden pomysł, na Grafie Rutrichu znajduje się biblioteka. Spędzenie tam kilku godzin zawołuje premią +3.

i brandy o sprawach międzynarodowych. Góracym tematem jest atak Statui i jego potencjalne reperkusje. Padają najbardziej ekscentryczne hipotezy, zawierane są zakłady.

- **prywatna kajuta kapitana** - bohaterowie zostają zaproszeni na tajną naradę przedstawicieli tajnych służb Wotanii i Alfheimu, którzy przebywają na pokładzie. Odnalezienie zbrojcy jest sprawą

najwyższej wagi, a sama Królowa Tyrania i Cesarz są zainteresowani wydarzeniami na statku.

Alternatywnie, jeśli twoja drużyna jest spragniona przede wszystkim akcji, rozpocznij z grubej rury - pokaż graczom, że zbrojca widzi w bohaterach zagrożenie i nie spocznie, dopóki będą mu deptać po piętach. Jeżeli pierwszą sceną będzie prosta i barwna konfrontacja, gracze pewnie w ogóle nie będą się zastanawiali, czy podjąć śledztwo. Rzuć przeciwko drużynie golema, którego ktoś przemycił na pokład (może to być na przykład golem teatralny-zabójca, którego tożsamość zostanie wyjawiona dopiero po emocjonującym pościgu), detektywów, których ktoś „życzliwy” poinformował, że to bohaterowie stoją za ożywieniem Statui, albo wynajętego złodzieja, który miał podrzucić dowody.

Pierwsza scena kończy się, gdy bohaterowie postanawiają podjąć śledztwo. Od teraz wszystko w rękach graczy.

SCENA 2: PODEJRZENIA I POSZLAKI

Twój cel: Poprowadzić ciekawe śledztwo. Nie za długie, lecz i nie zbyt proste.

Pole popisu dla graczy: Zdobyć poszlaki, sprawdzić podejrzenia i odnaleźć zbrojcę.

Przebieg tego fragmentu przygody zależy od decyzji graczy. Twoja rola sprowadza się głównie do dostarczania faktów i reagowania na poczynania bohaterów (przygody o eksploracji, podręcznik główny, 299).

Poniżej znajdziesz dossier wszystkich głównych podejrzanych, poszlaki, które do nich prowadzą, oraz związane z nimi wątki i tajemnice. Pamiętaj też, że bohaterowie **pojawi się na transoceaniku z określonej przyczyny** - daj im szansę zrealizować swoje zamiary. Wątki osobiste każdej z postaci doskonale wzbogacą drużynowe śledztwo. Narzucający się wielbiciel, odwieczny rywal, czy dawno niewidziany przyjaciel z wojska, nieświadomie wtrącający się w środek przesłuchania, lub przypadkiem nakrywający bohaterów na buszowaniu w czyjejś kajucie - to zawsze działa!

Czym byłoby śledztwo bez fałszywych tropów, które mogą zmylić bohaterów i wprowadzić interesujące komplikacje? Johann ven Schwarzkreuz

i minister ven Lutow mają coś do ukrycia. Sekrety tych dwóch dżentelmenów mogą ściągnąć na nich uwagę postaci poszukujących potencjalnych podejrzanych. Najciekawszy przebieg wydarzeń to taki, w którym bohaterowie, odkrywając sekret jednej z postaci, doprowadzą do skandalu i jednocześnie skompromitują się, gdy wyjdzie na jaw, że podejrzany nie miał z zamachem nic wspólnego. To pułapka, w którą może wpaść każdy śledczy. Zadaniem bohaterów jest wyjść z niej cało!



Markiza de Trewil

Niziołcza staruszka, preferująca ciemne stroje, w towarzystwie nieco narwanych młodzieńców budzi jednoznaczne skojarzenia. Jak nie to niziołcza wiedźma i matrona jednej z mafijnych rodzin. Nic bardziej mylnego! Markiza to uroczą i całkowicie niewinna starsza pani.

Plotki i poszlaki: Kuzyni i siostrzeńcy markizy to wcielone kłopoty: zachowują się niedźmielnie — sko, grają w karty z pasażerami trzeciej klasy i swoją południową bezpośredniością budzą niechęć współpasażerów. Statek aż huczy od coraz bardziej niestworzonych historii na temat pani de Trewil. Ponoć otrula męża, ponoć trzęsie przestępczym podziemiem całego Heimburga, ponoć jest wiedźmą i potrafi panować nad pogodą. W połączeniu z ekscentryzmem markizy (pasja podróżowania i zbierania nietypowych pamiątek), może to stanowić doskonale paliwo dla podejrzeń bohaterów.

Oto kilka scen z udziałem markizy:

- Staruszka prosi o pomoc z kufrem, który przez pomyłkę został wysłany do ładowni, zamiast do jej kajuty. Jeśli bohaterowie zajrzą do środka, znajdą tam multum egzotycznych przedmiotów, z których część to paskudnie wyglądające magiczne talizmany winlandzkich szamanów. Ale to jedynie kolekcja, markiza nie planuje sama z nich korzystać.
- Rodzina markizy namiętnie ogląda najnowsze filmy gangsterskie, okupując stale jedną z sal kinowych. Podczas seansów „Niziołka z blizną” młodzieńcy komentują wydarzenia po ulatysku i rubasnie śmieją się podczas strzelanin i bójek. Ot, zwykłe zachowanie nabuzowanych testosteronem młodzieńców. Budzi jednak sensację.
- Co rano, dokładnie o wschodzie słońca, markizę można spotkać na pokładzie spacerowym. Sta-

ruszka ewidentnie nie życzy sobie wówczas towarzystwa. Jednak, wbrew plotkom, nie zaklina tam pogody ani nie komunikuje się z demonami morza — uprawia po prostu poranną gimnastykę, co, choć zdrowe, nie do końca przystoi statecznej markizie.

Śledztwo: Gracze zapewne szybko uznają, że markiza jest niewinna. Niestety tylko oni. Na statku coraz więcej osób zaczyna unikać staruszki i rozsiewać plotki na jej temat (Adela również ma w tym swój udział). Pani de Trewil grozi towarzyska katastrofa. Bohaterowie mogą ochronić ją przed skandalem, pojawiając się często w jej towarzystwie, dementując plotki i zaświadczać o jej kryształowym charakterze. Zyskają w ten sposób gorącą wdzięczność siostrzeńców, którzy, choć do scylli nie należą, nie dają sobie w kaszę dmuchać.

Johann ven Schwarzkreuz

Twardy oficer jest nieszczęśliwie zakochany. Na pokładzie liniowca, wraz z rodziną, podróżuje jego ukochana. Niestety, to romans nie do zaakceptowania, bowiem wybranką serca Johanna jest Elisabeth Thynne, córka ambasadora Alfheimu w Heimburgu. Związek trolla, oficera w służbie Wotanii, z elfią panną z arystokratycznej rodziny wywodzącej się z Alfheimu wydaje się niemożliwy. Dlatego też zakochani spotykają się po cichu, korzystając z przeróżnych forteli.

Plotki i poszlaki: Potajemne spotkania Johanna i Elisabeth mogą wydać się postronnemu obserwatorowi podejrzanym. Tym bardziej, jeśli dla bohaterów nie będą jasne miłosne relacje pary. Gdy bohaterowie zaczną podejrzewać romans, podrzuć im inny trop — może to przebiegły Wotańczyk uwiódł niewinną pannę by wydobyć z niej strzeżone informacje? Jeśli bohaterowie postanowią wyciągnąć coś z Elisabeth, Johann potraktuje ich jako konkurencję (zwłaszcza jeśli wśród postaci graczy jest ktoś o wyższej od niego pozycji społecznej) i znacznie uprzykrzać im życie, co bohaterowie mogą wprost uznać za próbę torpedowania śledztwa.

- Dźmielmeni przy cygarach dyskutują na temat plagi szpiegostwa. Ktoś od niechcenia rzuca uwagę, że biorąc pod uwagę liczbę przebywających na statku oficerów, biznesmenów i dyplomatów, statystycznie przynajmniej jedna osoba w tym pokoju powinna być szpiegiem. Johann oburza

Dla początkujących

Jeżeli dopiero zaczynacie grać w **Wolsunga**, jest to wasza druga czy trzecia sesja, możecie znacznie przedłużyć tą scenę tworząc z niej osobną sesję. Jako MG daj graczom możliwość „pobawienia się” postaciami, skorzystania z możliwości archetypów, sam przekaz im jak najwięcej informacji o Wotanii, Wielkiej Wojnie i historii Wanadii w ogóle.

się i ostantacyjnie wychodzi. Uderz w stół?

- Na pokładzie spacerowym Johann siałda po kolei na każdym leżaku i dyskretnie przeszukuje mebel. W końcu trafia na właściwe miejsce, wyjmując coś spod siedzenia i zadowolony odchodzi. To rzecz jasna liścik od Elisabeth.
- Ukradkowe spojrzenia i dyskretnie gesty w miejscach publicznych mogą sugerować sekretny związek Johanna i Elisabeth.
- Służba państwa Thynne plotkuje podczas przerw. Gdyby ktoś podsłuchił ich rozmowę, mógłby dowiedzieć się, że pokojówka podejrzewa panienkę o jakiś romans. Majordomus natomiast jest przekonany, że „ten cholerny Wotańczyk kręci się wokół panienki żeby dostać się do rządowych tajemnic Lorda”.

Śledztwo: Jeśli bohaterowie spektakularnie zdemaskują romans i tym samym zniszczą radosne chwile dwojga zakochanych, ich zadaniem pobocznym może stać się załagodzenie sytuacji i przekonanie ojca Elisabeth, Lorda Gordona, by zaakceptował wybór córki.

Friedrich von Lutow

Minister ma zdecydowanie mniej szlachetne uczynki na sumieniu. Pamiętaj: to obłudny konformista, który znakomicie zasłania prawdziwe oblicze maską sympatycznego i popularnego polityka. Doskonałym pomysłem na uwypuklenie jego podwójnego oblicza będzie intryga, jaką hrabia von Lutow snuje na pokładzie liniowca: spotyka się z szefem delegatury wotańskiego wywiadu na Alfeim Zamorski, Bruno Holzbachem. Obaj są uwikłani w poważną aferę - wykorzystują państwowe środki do prowadzenia szpiegostwa gospodarczego. Teraz planują sprzedaż zdobytych materiałów temu, kto zapłaci najwięcej.

Plotki i poszlaki: Minister jest osobą publiczną, więc towarzystwo spogląda na niego przez pryzmat urzędu. Wotańczycy wychwalają jego skuteczność i kompetencje, a obcokrajowcy szybko zaczynają



uogólniać i narzekać na ekspansywny charakter wotańskiej polityki zagranicznej i zawirowania w handlu zagranicznym lub prawić podobne komunały. Tylko bardzo dociekliwi gracze mogą natknąć się na opinie, że o ministrze mówi się „dobrze albo wcale”, i że to człowiek, który dba o to, żeby nie mieć wrogów. Przynajmniej takich, którzy mogą mu w jakikolwiek sposób zaszkodzić.

Na tajemnice ministra mogą bohaterów naprowadzić następujące sceny:

- Spotkania za zamkniętymi drzwiami, po których minister i różni przedstawiciele biznesu wychodzą wyjątkowo dyskretnie.
- Na początku rejsu von Lutow nie rozstaje się z charakterystyczną teczką, którą po kilku dniach można zauważyć w ręku Holzbacha.
- Grupa krzepkich marynarzy zaczyna bohaterów „celem wpojenia im dobrych manier”; trop wiedzie do Bruno, który, rzecz jasna, wszystkiego się wyprze.

Za kulisami:

Prowadzenie śledztwa

Przygody o tajemnicy rządzą się pewnymi prawami: dokopanie się do prawdy musi stanowić wyzwanie, jednak kluczowe jest, by bohaterowie mieli uczciwą szansę rozwiązania zagadki. Jako MG powinienesz podrzucić fałszywe tropy, przedstawiać fakty w sposób pozwalający na więcej niż jedną interpretację, jednak nigdy, przenigdy nie oklamuj graczy - poszukiwanie prawdy ma sens tylko wtedy, gdy jest jakaś prawda do znalezienia.

W naszej przygodzie byłoby idealnie, gdyby wydarzenia potoczyły się mniej więcej w taki sposób: podejrzania padają na ven Schwarzkreuz, ven Lutowa lub markizę de Trewil, bohaterowie odkrywają ich tajemnicę i rozwiązują związane z tym komplikacje, po czym - po przeanalizowaniu nowych faktów - kierują podejrzania na Kunnstmann. Jeżeli natomiast zdarzy się, że gracze od razu zainteresują się Kunnstmannem i Adelą, nie rozpaczaj - poprowadź śledztwo, w którym główne pytanie to nie „kto za tym stoi?”, tylko „jak mu to udowodnić?”.

Oba wątki prowadzą do tego samego finału, w którym celem bohaterów jest dopilnowanie, by Kunnstmann nie wymknął im się z rąk.

Śledztwo: Główny wniosek ze śledztwa będzie taki, że choć minister ma swoje na sumieniu, nie miał nic wspólnego z ożywieniem Statui. Oczywiście bohaterowie nie zdobędą dostatecznie mocnych dowodów, by poważnie zaszkodzić ministrowi, lecz na skutek śledztwa mogą odkryć prawdziwy charakter dwulicowego polityka. Póki co jednak ven Lutow jest nie do ruszenia. Ale cierpliwości - nadarzą się jeszcze okazje, by utrzyć mu nosa.

Wiktor Kunnstmann

Profesor Kunnstmann jest oczywistym podejrzanym z jednego, prostego powodu: jest technomatem, a więc może posiadać wiedzę i umiejętności niezbędne do przejęcia kontroli nad golemem. Ponieważ jednak zależy nam (nie mniej niż Kunnstmannowi), by bohaterowie nie rozwiązyli zbyt szybko całej sprawy, możemy podrzucić parę fałszywych tropów:

- Zasłona dymna - podczas pierwszej sceny, w której bohaterowie zaczynają podejrzewać profesora,

napotkają niespodziewanego sojusznika: emerytowanego majora marynarki Alfheimu, który obsesyjnie nie ufa Wotańczykom. Major zacznie insynuować Kunnstmannowi powiązania z reżimem ven Riera i nawiązywać do „powszechnie znanych prac nad Wunderwaffe”. Jeśli postaci podchwycą ten wątek, czeka ich niemila niespodzianka - profesor spędził całą Wojnę w Westrii i jego przeszłość jest bez skazy. Po takim fałstarcie nikt nie potraktuje poważne kolejnych oskarżeń pod adresem Kunnstmanna, chyba że drużyna przedstawi bezspeczne dowody. Ale to już w kolejnych scenach.

- Profesor przez większość czasu zachowuje się nad wyraz poprawnie. Bardzo trudne testy *spostrzeżeń* lub *ukrywania się* pozwolą co najwyżej zaobserwować spotkanie krasnoluda z Adelą. Te jednak bardziej obciążą pannę ven Üss (patrz opis Adeli).
- Gra pozorów. Jeśli któryś z bohaterów pojawi się na wykładzie Kunnstmanna, profesor może odegrać scenkę specjalnie na potrzeby śledztwa. W pewnym momencie, w trakcie dyskusji ze słuchaczem, popelni gafę, świadcząc o jego golemologicznym dyletancie. Oczywiście to tylko zagranie pod publiczność, służące zmyleniu śledczych. Co więcej, jeśli zwykły słuchacz przylapał profesora na błędzie, może sam posiadać większą wiedzę na temat golemologii? A co jeśli tym słuchaczem jest Johann ven Schwarzkreuz, który od czasów dowodzenia pancernym behemotem jest odrobinę niezdrowo zafascynowany golemami?

Śledztwo: Oczywiście bohaterowie prędzej czy później domyśla się prawdy. Uświadom im wtedy, że nawet jeśli Kunnstmann jest sprawcą, bez twardych dowodów niewiele mogą wskórać. W tym momencie śledztwo zamieni się z klasycznego „Kto zabił?” w dochodzenie mające udowodnić nikczemnikowi winę. To również znak, że czas przejść do kolejnej sceny.

Adela ven Üss

Uroczą Adelą to tajemnicza dama, prawdziwa *femme fatale*. Jest prawie pewne, że bohaterowie będą ją o coś podejrzewać, trudno będzie jednak cokolwiek jej udowodnić. Nie uda się znaleźć żadnych faktów wskazujących na to, że to ona stoi za ożywieniem Statui, bo rzeczywiście nie przyłożyła do

tego ręki. Ona po prostu chce zwerbować Kunnstmanną i wykorzystać jego talenty ku chwale ven Riera. Nie zawaha się wykorzystać do tego naszych bohaterów.

Oto w jakich scenach mogą wziąć udział postaci zainteresowane piękną Adelą:

- Jeden z bohaterów (najlepiej ten, który starał się flirtować z Adelą na Statui) jest przypadkiem świadkiem kłótni jej i Kunnstmanną. Oboje dyskutują ściszym głosem, lecz bardzo zaciekle. Udany test *ukierwiania się* (ST 20) pozwoli podejść na tyle blisko, by wyłowić sens rozmowy. Profesor zdaje się nie zgadzać na coś, na co Adela mocno nalega. Podbicie pozwala usłyszeć pojedyncze słowa Kunnstmanną: „nigdy”, „popierałem”, „pracować”, „patriotą” i Adeli: „na- iwny”, „również”, „dobru”, „zwycięstwo”. Adela, zapytana o kłótnię z Kunnstmannem, odpowie, że chciała sponsorować pracę badawczą profesora, lecz ten stanowczo i nieuprzejmie odrzucił propozycję. Jeśli bohaterowie zapytają o to samo Kunnstmanną, powinni zorientować się, że oboje mówią co innego (Kunnstmann twierdzi, że Adela chciała w imieniu pewnej wotańskiej firmy ku-

pić jego najnowszy projekt). Udane testy empatii ST 20 wykażą, że profesor nie kłamał. Nie ma jednak pewności, że powiedział całą prawdę.

- Adela ma na oku jednego z bohaterów i gdy zorientuje się, że drużyna depcze jej po piętach, natychmiast przejdzie do działania. Zaproponuje, aby oboje udali się w bardziej ustronne miejsce. Rozpocznie się konfrontacja społeczna na bliskim dystansie. Jeśli Adela skutecznie uwiedzie bohatera, w konfrontacji w scenie 6 może zadeklarować przeciwko niemu dobiecie po fakcie. Jeśli to bohater uwiedzie Adelę, zyskuje dokładnie taką samą premię w stosunku do niej. Bardzo prawdopodobne jest, że niezależnie od rozwoju wypadków, bohater wyląduje wraz z Adelą w jej kajucie. Dżentelmenom nie przystoi dyskutować na takie tematy, ale warto wspomnieć, że gdy ponownie wrócimy do tego bohatera, zastaniemy go w samych kałesonach w łóżku. Rzecz jasna to tylko jeden ze sposobów na dostanie się do kajuty Adeli, choć zapewne najmniej ryzykowny.
- Każdy, kto będzie miał okazję z bliska zbadać naszyjnik Adeli (choćby przy okazji wzmiankowanej wizyty w kajucie), może wykonać test okultyzmu



W damskim gronie

W sytuacji, gdybyś prowadził drużynę składającą się tylko i wyłącznie z dam i nie miał ochoty wprowadzać śmiałych jak na wolsungowe standardy wątków miłosnych, motyw uwodzenia najlepiej zastąpić szczerą damską przyjaźnią (będącą wynikiem konfrontacji społecznej), połączoną niegroźnym hobby, jakim jest szydełkowanie. O skandalu w takim wypadku oczywiście nie może być mowy...

ST 20, by wyczuć, że naszyjnik noszony przez Adelę jest magiczny. Bez szczegółowego badania nie da się stwierdzić więcej, a nie da się również zdjąć naszyjnika bez użycia siły. Klejnot zawiera silne zaklęcia iluzyjne, które ukrywają prawdziwą formę Adeli. Miejmy nadzieję, że żaden z bohaterów nie zerwie w tej przygodzie naszyjnika, bo panna ven Üss jako strzyga jest zdecydowanie mniej przyjazna (w razie pilnej potrzeby  ramka Wilczyca w owczej skórze, 72).

- Przeszukując kabinę Adeli można znaleźć kilka ciekawostek. Trzeba tylko zadbać, by właścicielka kajuty była zajęta w innej części statku lub wykorzystać chwilę, gdy zażywa kąpeli. Udany test analizy o ST 15 pozwoli zlokalizować w sekretarzyku Adeli cienką teczkę z napisem KUNNSTMANN WINLANDIA. W środku znajdują się zdjęcia Kunnstmanna, oraz artykuły prasowe i notatki na temat jego wizyty w Winlandii. Jest też pojedyncza strona zawierająca wyciąg z jego akt RTKA. Można znaleźć tam między innymi informacje o tym, że Kunnstmann, pokłóciwszy się z rektorem Politechniki Heimburskiej na temat opętań maszyn różnicowych, przeniósł się na uczelnię w Grommingen. Najbardziej niezwykle

jest jednak dołączony do danych Kunnstmann schemat technomagicznej protezy serca. Jeśli bohaterowie potrafią dodać dwa do dwóch, domyślą się, że Kunnstmann jest, lub niedługo stanie się uhrwerk (pozwól im na test techniki lub wiedzy ogólnej by mogli otrzymać więcej informacji na temat *uhrwerk*:  podręcznik główny, 430).

- Tylko najbardziej wytrwali poszukiwacze odnajdą (po udanych testach *analizy* ST 15 i *złodziejstwa* lub *techniki* ST 20) ukryty w pudle na kapelusze nowoczesny, przenośny krystalograf. Widać, że panna Adela utrzymuje potajemny kontakt z kimś spoza statku. W środku jest też wiadomość odebrana przed zaledwie paroma godzinami i sformułowana w następujący sposób:



Śledztwo: Jeżeli na tym etapie gracze zdecydują się oskarżyć Adelę, ta na osobności wyjawia im swoją „tajemnicę” - wyjmie z torebki odznakę tajnego agenta RTKA (fałszywą, jednak jest to nie do stwierdzenia bez wizyty w kwaterze głównej Biura w Heimburgu). To doskonale wyjaśnienie jej ekscentrycznego zachowania. Przyparta do muru wykorzysta cały swój urok, by przekonać bohaterów do udzielenia jej pomocy. Nawet jeśli postaci nie zaufają pannie ven Üss, będą mieli tylko swoje przeczucia przeciw odznace RTKA. Nie ma jednak co rozpaczzać - to dopiero pierwsza potyczka. Główne starcie z Adelą odbędzie się w finale przygody.

Radzimy: Gdy wyczujesz, że gracze zaczynają nudzić się śledztwem lub gdy wytypują już swojego kandydata na złoçynię, przejdź do Sceny 3, w której będą mogli publicznie wygłosić oskarżenia i skonfrontować się na raz ze wszystkimi podejrzanymi.

Włamanie

Gracze mogą uznać, iż jedynym sposobem na zdobycie twardych dowodów jest przeszukanie kajuty profesora. Jeżeli tak się stanie, uświadom im, że to ostateczność, i że jakkolwiek wtopa grozi poważnym skandalem oraz fiaskiem całego śledztwa. Zaproponuj, żeby wcześniej spróbowali przycisnąć Kunnstmann w bardziej sprzyjających okolicznościach. Idealnie nadaje się do tego Scena 3. Jeżeli mimo to gracze będą nalegać, sięgnij do wydarzeń opisanych w Scenie 4.

SCENA 3: SMACZNEGO!

Twój cel: Ciekawa scena towarzyska, okazja do interakcji społecznych i przypomnienia kluczowych postaci niezależnych.

Pole popisu dla graczy: To moment, w którym można skonfrontować swoje podejrzenia z publiką i upewnić się co do ich słuszności.

Uroczysty obiad w restauracji z okazji rocznicy wodowania liniowca. Wyśmienite dania, wyborne trunki i doskonała muzyka. Nie mniej ważne jest jednak towarzystwo. Bohaterom przydzielone zostały miejsca przy dużym stole, przy którym siedzą również osoby, które wraz z nimi zwiedzały Statuę. To doskonała okazja by w mało inwazyjny sposób skonfrontować się z podejrzanymi.

Bohaterowie mogą poruszyć temat ataku na port i obserwować reakcje postaci. Zza zasłony konwenansów ciężko wydobyć prawdę, ale łatwo odczytać powierzchowne emocje: wstyd Johanna (uciekał, zamiast walczyć u boku bohaterów), strach ven Lutowa (wydarzenie bardzo wystraszyło polityka), satysfakcję i zmieszanie u Markizy (głupio jej się do

tego przyznać, ale cieszyć się, że przeżyła niesamowitą przygodę, o której będzie opowiadać znajomym), u Adeli zaś niespodziewaną sympatię pod adresem jednej z postaci (panna ven Üss doskonale odgrywa osóbkę bardziej zainteresowaną flirtem niż poważnymi sprawami). Kunnstmann będzie skupiony i zamyślony - interpretację pozostawmy bohaterom.

Obiad to również doskonały moment na zakończenie opisanych w poprzedniej Scenie wątków madame de Trewil, Johanna ven Schwarzkreutz i ven Lutowa. Przebieg wydarzeń zależy w pełni od decyzji graczy - jeśli uda im się rozwiązać sprawę delikatnie i z wyczuciem, nie żałuj żetonów. Jeśli natomiast wypalą jak Filip z konopi, np. demaskując publicznie romans Johanna, czy rzucając niepodparte niczym oskarżenia w stronę ministra, spowodują skandal, który może ich kosztować punkt Reputacji.

Nie tylko bohaterowie mają swój ukryty cel podczas tego posiłku. Również Adela szuka pretekstu, by wymknąć się i móc w spokoju przeszukać kajutę Kunnstmanna. Przez cały wieczór będzie dyskretnie prowokowała Johanna, licząc, że zadziorny charakter oficera da o sobie znać.

Proponujemy, by rozgorzała dyskusja z Johannem o to, kto lepiej strzela. Powinno do niej dojść, gdy Johann lub jeden z bohaterów będzie się przechwalał, jakim świetnym jest strzelcem, próbując za imponować Adeli. Uwodzicielka będzie subtelnie, lecz skutecznie podsycać konflikt. W końcu zasugeruje, że dżentelmeni, zamiast się przechwalać, powinni raczej zademonstrować pozostałym swój talent. Zebrani przy stole przyklasną tej koncepcji, a Kunnstmann i ven Lutow zaoferują się jako sędziowie. W takiej sytuacji nie wypada się wycofać. Potraktuj konkurs strzelecki jako zakład i ustal z bohaterem stawkę - w grę wchodzi ulubiona broń (gadżet - w przypadku Johanna będzie to strzelba myśliwska), lub dwa punkty Bogactwa.

Radzimy: Celem, jaki chcemy osiągnąć, jest zajęcie czymś przez chwilę bohaterów. Konkurs strzelecki to tylko propozycja. Jeśli gracze wytoczyli oskarżenia, bardziej na miejscu może się okazać honorowy pojedynek, na który wyzwie oskarżyciela podejrzanym, lub któryś ze świadków zajścia. Jeśli nie masz w drużynie żadnego strzelca, zaproponuj inny sposób rozwiązania sprawy.

Przygotowania do obiadu

W trakcie rejsu odbywa się też odczyt na temat psychomancji, prowadzony przez niejakiego Charlesa Oldmana. Pan Oldman prezentuje swój najnowszy wynalazek - *aurograf*. To urządzenie, jak sama nazwa wskazuje, ma na celu odczytać dominującą aurę psychiczną badanego - strach, nienawiść, czy kłamstwo zostają natychmiast odkryte. Bohaterowie mogą podstępem skłonić podejrzanego do wzięcia udziału w pokazowym eksperymencie, a następnie uzyskać wgląd w jego wyniki. Urządzenie doskonale sprawdzi się w przypadku wszystkich podejrzanym, poza tymi prawdziwymi nikczemnikami - Adela jest wszak nieumarła i jej emocje są zbyt wyblakłe, a parowe serce Kunnstmanna i postępująca przemiana w *Uhrwerk* skutecznie tłumią wszelkie przejawy uczuć.

Aurograf

Drewniana skrzynka przypominająca aparat fotograficzny z teleskopowym obiektywem i okularem jak mikroskop. Wizualizuje aurę.

Lub: maniczny wariograf, zaklęty monokl.

Cechy: *empathia* +3, za żeton: wykrywa, czy badana osoba kłamie.

SCENA 4: ODWRÓCENIE UWAGI

Twój cel: Ciekawe wyzwanie zakończone ekscytującą walką. Otwarcie nowej fazy śledztwa, w której głównymi podejrzаныmi są Kunnstmann i Adela.

Pole popisu dla graczy: Odnalezienie zbrojcy i odkrycie prawdziwych zamiarów Adeli.

Radzimy: Poniższy opis zakłada, że bohaterowie biorą udział w konkursie strzeleckim. Zmodyfikuj go zależnie od tego, czym zakończył się obiad. Jeśli jednak możesz, zachowaj wątek z bizonem. Gwarantujemy, że gracze go zapamiętają.

Bohaterowie schodzą na jeden z niższych pokładów, do ładowni. Strzelnica zostaje urządzona w pobliżu klatek z przewożonymi z Winlandii egzotycznymi zwierzętami. Zasady są proste. Strzelcy rzucają monetą. Ten, kto wygra, strzela pierwszy. ST pierwszego strzału to 15. Jeśli obaj strzelcy trafią, puszka jest przesuwana dalej (ST rośnie o 5). Jeśli obaj chybią, oddają ponownie strzał na tym samym dystansie. Wygrywa ten strzelec, który trafi w puszkę na danym dystansie, a jego oponent chybi.

Kilka sekund po rozstrzygnięciu konkursu ładownię wypełnia przeraźliwy hałas i drzwi do jednej

z klatek wypadają z hukiem. Ogromny winlandzki bizon szarżuje na zgromadzonych! Sędziowie rzucają się na boki, pozostawiając na widoku tylko Johanna i bohaterów. Rozpoczyna się walka. Bizon posiada takie statystyki jak w podręczniku (podręcznik główny, 398), z tą różnicą, że rzuca 3k10 i posiada atut zamaszty cios. W pierwszej turze okazuje się, że strzelba Johanna zacięła się. Strzelec schowa się z boku i będzie się z nią zmagal do końca konfrontacji, lub do momentu, w którym uznasz, że wsparcie Johanna jest konieczne. Wtedy Johann na normalnych zasadach dołączy do konfrontacji.

Jeśli bohater, który przegrał konkurs strzelecki, zadeklaruje dobitnie przeciwko bizonowi (gdy ten będzie posiadał jeszcze przynajmniej 2 znaczniki) i pokona go, Johann pogratuluje mu talentu i odmówi przyjęcia wygranej.

Gdy już będzie po wszystkim, do walczących podchodzi Adela i zatrokanym głosem dopytuje o stan bohaterów i Johanna. Jeśli któryś z nich wcześniej z nią flirtował, jemu poświęci najwięcej uwagi, a nawet zawiąże bandaż, jeśli zostanie ranny (stracił choć jeden znacznik). W pewnym momencie

na miejscu pojawi się też zziębnięty marynarz, mający pilną wiadomość dla pana Kunnstmanna. Najwyraźniej ktoś włamał się do jego kabiny. W rzeczywistości, za uwolnienie bizona i włamanie do kajuty Kunnstmanna odpowiada Adela. Aby odwrócić uwagę podróżnych, tuż przed konkursem poluzowała zawiasy i wymknęła się z ładowni.

Zszokowany Kunnstmann uda się do swojej kajuty. Bohaterowie powinni mu towarzyszyć. Profesor jest na tyle zaskoczony całym zajściem, że przyjmie od postaci ofertę pomocy i umożliwi im poszukiwanie śladów, które mógł zostawić przestępca, choć dość szybko zreflektuje się i będzie starał się dyskretnie zbýć śledczych. Gdy tylko bohaterowie przekroczą próg, każ pierwszemu z nich przetestować *spostrzegawczość* (ST 15). Jeśli gracz osiągnie sukces, poinformuj go, że w kajucie czuć delikatny zapach fiołkowych perfum. Dwa podbicia pozwolą ustalić, że to perfumy Adeli ven Üss. Profesor, zapytany



o Adele, odpowie, że nie zapraszał jej wcześniej do siebie. Gdy bohaterowie poruszają przy nim kwestię klótni z Adela, profesor wspomni, że Adela chciała odkupić od niego jego najnowszy projekt. Jeśli postaci wprost zasugerują, że to ona mogła być sprawczynią włamania, profesor wyraźnie się wystraszy.

Rzeczy Kunstmanna porozrzucane są po całej kajuucie. Najwyraźniej włamywacz bardzo się spieszył. Szuflady są wyciągnięte, podłoga zasłana ubraniami. Uwagę postaci zwróci papierowe pudelko z bardzo dokładnymi zdjęciami Statui Zwycięstwa, przedstawiającymi m.in. wnętrze sterówki (Kunstmann będzie się tłumaczył, mówiąc, że zrobił je w trakcie wycieczki, lecz w rzeczywistości miał je już wcześniej i to na ich podstawie rozpracował system sterowania golemem). Jeden z bohaterów powinien zorientować się, że w kacie pomieszczenia stoi przymocowana kajdankami do ramy łóżka metalowa skrzynka. Była zamknięta na kluczyk, lecz ktoś ją otworzył. Test *analizy* o ST 15 pozwoli ustalić, że zamek został rozerwany z ogromną siłą. Dodatkowe podbicie powie bohaterom, że na metalu znajdują się zadrapania przypominające szpony. Kunstmann na widok skrzyneczki wyraźnie poblednie, wyjęczy coś w stylu „moje notatki!”, lecz momentalnie zorientuje się, co powiedział

To podstęp!

Jeżeli bohaterowie wyczują podstęp lub sami postanowią, korzystając z zamieszania, zajrzeć do kajuty Kunstmanna, pozwól im na to. Po drodze dodatkowych atrakcji dostarczy im Adela, która, widząc konkurencję, przeprowadzi na pokładzie drobny sabotaż (spadające beczki, belki, lub buchająca para - pulapka, *wysportowanie* ST 15).

Bohaterowie, ominąwszy wszystkie niebezpieczeństwa, dostrzegą Adelę wymykającą się z kajuty profesora. Jeśli się ujawnią, ta ponownie sięgnie po swoją bajeczkę o RTKA. Czas przejść do sceny 5 lub nawet 6.

i odzyska rezon. Zacznie przekonywać bohaterów, że to nic takiego, że notatki i tak były niekompletne. Będzie unikał odpowiedzi na ewentualne pytania, czego owe zapiski dotyczyły. Od tego momentu będzie starał się przekonać bohaterów, by zrezygnowali ze śledztwa, bo nic wartościowego nie zniknęło. Wygrana w przeciwnym razie *spostrzegawczości* przeciwko *blefowi* ujawni, że profesor jest zaniepokojony faktem, że notatki mogłyby wpadnąć w ręce graczy.

To już pora na ostateczną konfrontację z Kunstmannem.

SCENA 5: JEDWABNA CHUSTECZKA

Twój cel: Przeprowadzić satysfakcjonujący koniec śledztwa.

Pole popisu dla graczy: Udowodnić winę Kunstmannowi.

Bohaterowie powinni mieć już dość poszlak, by oskarżyć profesora i, dzięki wygranej dyskusji, skłonić go do przyznania się do winy. Podczas konfrontacji na pomoc przyjdą im ci z pasażerów, którym drużyna zdążyła pomóc w trakcie śledztwa. Każdy z sojuszników może dodać +5 do jednego wybranego testu.

Jeżeli bohaterowie wejdą w posiadanie schematów i notatek profesora, mogą z nich skorzystać podczas dyskusji. Za żeton mogą wykonać niedeklarowane dobiecie.

Jeżeli w twojej drużynie nikt nie jest specjalnie mocny w dyskusjach, lub gdy gracze po prostu nie

Troll ex Machina

Jeśli bohaterowie nie czują się dostatecznie pewnie, by skonfrontować się z Kunstmannem i za wszelką cenę starają się odwlec finał, zaaranżuj następującą scenkę. Niech natkną się na małego trolla, który zrobił z kartek łódeczki i teraz w papierowym kapeluszu a'la Rovannon prowadzi na podłodze wymaginowaną bitwę morską.

Test *techniki* (ST 10) pozwoli ustalić, że bohaterowie mają przed sobą kilka planów golemów. Jeśli któryś z graczy był na odczycie, rozpozna materiały jako dzieło profesora. Najwyraźniej zaginione notatki zostały odnalezione! Niestety, krnąbrne trollątko nie będzie chciało (bądź potrafiło) powiedzieć, jak plany trafiły w jego ręce. (Jeśli chcesz ubarwić tę scenę dodatkową komplikacją, niech mały troll będzie siostrzeńcem Johanna.)

lubią gadać, zastosuj plan B: przyparty do muru Kunnstmann zacznie uciekać. Poprowadź pościg zamiast dyskusji.

Gdy Kunnstmann przegra konfrontację, opisz, jak krasnolud zaczyna się pocić. Gdy sięga do kieszeni po chusteczkę, okazuje się, że nie ma jej przy sobie. Gdy jeden z bohaterów poda mu tę znaną wcześniej na pokładzie, ten odruchowo podziękuje.

SCENA 6: PIĘĆ SEKUND PRZED KATASTROFĄ

Twój cel: Główne wyzwanie przygody. To koniec śledztwa i jednocześnie początek walki o życie z żywiołem i... inwazją nieumarłych na statek!

Pole popisu dla graczy: Przeżyć atak żywiołu, ocalić markizę de Trewil i nie dopuścić, by Adela przejęła profesora.

Czas na konfrontację z Adelą ven Üss.

Schwytany Kunnstmann zacznie błagać o darowanie win, będzie starał się przekupić bohaterów i tłumaczyć się dobrem Wotanii. „Co ze mną zrobicie?” - spyta. Zanim jednak bohaterowie podejmą decyzję, na scenę wkroczy Adela. Jeżeli gracze jej ufają, prześle przez służącego liścik: *Spotkajmy się na najniższym pokładzie, blisko dziobu. Wszystko wyjaśnię. Przyprowadźcie ze sobą Kunnstmanna.* Adela. Gdy bohaterowie dotrą na miejsce, Adela będzie już tam na nich czekać. Jeżeli sama jest podejrzana, zaskoczy drużynę, gdy tylko zostaną sami z Kunnstmannem.

Etap I - Adela z RTKA

Z typowym dla siebie wdziękiem i niewinnością w głosie Adela oznajmia bohaterom, że jest agentką RTKA (jeśli w drużynie jest dżentelmen z tej agencji, Adela przedstawi się jako agentką wywiadu Wotanii). Twierdzi, że od miesiący prowadzi-

je, otrze czoło i schowa chusteczkę do kieszeni. Od razu zorientuje się, jakie popełnił głupstwo, ale będzie już za późno. Skonfrontowany z talizmanem znalezionym w Statui, przyzna się do winy. To on sprawił, że demon opętał Statuę Zwycięstwa!

Pogratuluj bohaterom udanego śledztwa i... przejdź do sceny finałowej.

la śledztwo przeciwko Kunnstmannowi (stąd jej obecność na Statui) i teraz prosi, by bohaterowie przekazali go w jej ręce. Jeśli bohaterowie odmówią (a powinni mieć ku temu solidne podstawy), rozpoczyna się konfrontacja społeczna na bliskim zasięgu. Stawka jest prosta - Kunnstmann zostaje w rękach tego, kto zwycięży.

Adela ven Üss w trakcie rozmowy będzie stosować następujące argumenty i taktyki:

- RTKA. Adela podaje się za agentkę tej organizacji, posiadającą uprawnienia do aresztowania Kunnstmanna. Bohaterowie, sprzeciwiając się jej, postępują wbrew wotańskiemu prawu. Bohaterowie mogą próbować podważyć jej uprawnienia, np. sugerując, że powinni uprzednio skontaktować się z placówką RTKA za pomocą krytolografii. Inną skuteczną taktyką będzie sugestia, że bohaterowie oddadzą Kunnstmanna w ręce Adeli, ale „dla bezpieczeństwa” będą towarzyszyli im przez całą podróż.
- Adela przyzna się do włamania do kajuty Kunnstmann. Może pokazać graczom plany Statui i notatki z rytuału pozwalającego przyzwać technodemonia niezbędnego do opętania golemu. Najprostszy sposób zbitcia tego argumentu to sugestia, że Adela chciała zatrzymać te plany dla siebie.
- Aura niewinności. Adela wykorzystuje swoją zdolność (za żeton), by uniemożliwić bohaterom zmianę rodzaju konfrontacji.
- Adela zdaje sobie sprawę z tego, że bohater grzebał w jej rzeczach. Czy z telegramu i akt Kunnstmann jednoznacznie nie wynika, że Adela tropi go już od jakiegoś czasu? Bohaterowie wciąż jednak mogą zakwestionować motyw jej śledztwa, a nawet sugerować, że podrzuciła im dowody swojej niewinności celowo.

Alternatywny finał

Jeśli bohaterowie nie dopuszczą do rozmowy z Adelą, lub ta zostanie zdemaskowana wcześniej, zmieni się pierwszy etap konfrontacji finałowej. Zamiast dyskusji, gracze czeka walka z nieumarłymi, którzy szturmują tymczasowy areszt profesora. Następne etapy, czyli walka z żywiołem, rozegrają się bez zmian.

- Adela prowadzi śledztwo od kilku miesięcy. Najlepiej zna szczegóły sprawy i jest doskonale przeszkolona na okoliczność zatrzymania podejrzanego. By wyprowadzić Adelę z równowagi, można napomknąć, że bohaterom - w przeciwieństwie do niej - udało się zatrzymać Kunnstmanna po błyskawicznym śledztwie, pomimo braku „doskonałego przeszkolenia”.

- Urok osobisty. Adela może próbować w trakcie rozmowy uwieść jednego z bohaterów. Wskazane jest zasłonięcie się powagą sytuacji i niestosownością chwili.

- Bohaterowie nie posiadają uprawnień do aresztowania Kunnstmanna, więc albo pozwolą mu uciec albo, przetrzymując go, postąpią niezgodnie z prawem. Adela nie bierze jednak pod uwagę faktu, że kapitan ma prawo wydać polecenie zatrzymania osoby zagrażającej żegludze i bohaterowie mogą zwrócić się do niego o wsparcie.

Zależnie od wyniku konfrontacji, więzień odejdzie z Adelą lub z graczami. I wtedy, nagle, jakby

w kontrapunkcie do walca, którego echo dociera do ładowni z sali balowej, rozlegnie się głuchy łomot po którym nastąpi potężny wstrząs. Poproś graczy o test Strachu ST 15. To olbrzymia góra lodowa! Słychać przerażający zgrzyt lodu drącego metal, a poszycie burty marszczy się i rozrywa. Woda zaczyna strumieniem wlewać się do środka. Czas uciekać!

Jeśli bohaterowie wygrali konfrontację z Adelą, ta wykrzykuje „Zapłacicie mi za to!” i przygotowuje się do ataku. Zanim jednak rzuci się w stronę bohaterów, zostaje odcięta strumieniami wody i zmuszona do ucieczki w przeciwnym kierunku (najwyraźniej ma zaplanowaną wcześniej trasę).

Jeśli bohaterowie przegrali konfrontację, są zmuszeni przekazać jej Kunnstmanna. Zaledwie ułamki sekund przed katastrofą. Bohaterów od Adeli i Kunnstmanna rozdziela strumień wody. Adela krzyczy „Uciekajcie, poradzimy sobie!” i ciągnie Kunnstmanna w przeciwną stronę, znikając postaciom z oczu.



Etap II - Szalejący żywioł

Bohaterów czekają teraz dwa wyzwania, które potraktuj jako jedną konfrontację. Jeśli przegrają w którymś z etapów, zostają zmuszeni do przerwania konfrontacji i przedwczesnego opuszczenia liniowca.

Bohaterowie przystępują do tego etapu konfrontacji z liczbą znaczników równą Kondycji +2. Przed III etapem mogą złapać chwilę oddechu - pozwól im odzyskać jeden utracony znacznik.

To nietypowa konfrontacja w tym sensie, że bohaterowie walczą nie z normalnym przeciwnikiem, lecz z żywiołem - zalewającą wszystko wodą. W dodatku każdy walczy oddzielnie.

Na początku ułóż na stole znaczniki - tyle pul, ile masz graczy, po 3 znaczniki na pulę (ST 15). Każdy z graczy zмага się z własną pulą - gdy ją pokona, uda mu się opuścić bezpiecznie zagrożone zalaniem korytarze i wyjść na pokład liniowca. Domyślna umiejętność to *wysportowanie*, ale pozwól bohaterom wykazać się pomysłowością - może znajdą zastosowanie również dla innych umiejętności?

W każdej rundzie gracze testują przeciw wyznaczonemu ST - udany test i każde podbicie zdejmują po jednym znaczniku z puli. Nieudany powoduje utratę znacznika bohatera. Dodatkowo, co rundę rozdaj sobie i graczom karty i wykonaj jeden atak (2k10, 6/10+) wymierzony w bohatera, lub bohaterów, którzy otrzymali najniższy numer. Jeśli to ty masz najniższą kartę, atak nie następuje. Gracz może też zagrać dowolną kartę z ręki, by uniknąć zagrożenia. Nie zapomnij mu o tym powiedzieć.

Pula, z którą zmagają się gracze, odpowiada za wodę wlewającą się do pękniętego kadłuba. Drugi atak odpowiada za zagrożenie związane z przechylającym się na burtę statkiem i elementami scenografii — buchająca para, spadające skrzynie, otwarte studzienki i problemy ze znalezieniem przejścia.

Bohaterowie mogą jednak pomagać sobie nawzajem. Załóż, że każdy z nich może, poświęcając na to dowolną liczbę kości, wspierać pozostałych towarzyszy. Czyni to dokładnie tak, jak gdyby wspierał ich z drugiej linii. Bohaterowie, którzy wydostali się z zagrożenia (zdjęli ostatni znacznik z puli, z którą się zmagali), mogą dalej pomagać towarzyszom, wspierając ich z drugiej linii.

Konfrontacja zostaje przegrana, jeśli żadnemu z bohaterów nie uda się wydostać spod pokładu. Jest to dość mało prawdopodobne, lecz etap ten ma na celu jedno - osłabienie bohaterów przed walką z ghoułami.

Etap III -

Nieumarli nadchodzą!

Gdy bohaterowie wyjdą już na pokład, ich oczom ukaże się wbita w burtę, spowita mgłą góra lodowa. Na podziwianie majestatycznego kolosa nie ma jednak czasu - uwagę przyciągnie nienaturalne wycie, dochodzące z obu stron. To ghoule, ubrane w czarne wotańskie mundury z czasów Wielkiej Wojny, które przeprowadziły abordaż na tonący liniowiec! Potwory okrażają bohaterów i chcą rozszarpać ich na strzępy. Pamiętaj o modyfikatorze za złe warunki atmosferyczne i nie-stałe podłoże.

Czas na walkę z pierwszą falą nieumarłych. Bohaterowie mają do czynienia ze sforą sześciu ghouli (podręcznik główny, 380), dowodzonych przez nieumarłego porucznika z pistoletem (statystyki inteligentnego ghoula, nie może przyzwać kolejnej sfory ghouli, posiada pistolet wotańskiego oficera: gadżet, za żeton +5 na zasięgu średnim). Pamiętaj, że bohaterowie mają tyle znaczników, ile zostało im po poprzednim etapie, plus po jednym za chwilę odpoczynku. Jeśli bohaterom nie uda się pokonać ghouli, będą zmuszeni skakać do wody i przegrają konfrontację.

Dogrywka - Na ratunek!

Gdy fala ghouli zostaje odparta, statek jest już poważnie przechylony, a dziób znajduje się prawie pod wodą. Dookoła widać już łodzie ratunkowe i pasażerów w kapokach, słysząc też bicie dzwo- nu pokładowego i okrzyki „wszyscy do szalup!”. Wtem, uszu bohaterów dobiega wołanie o pomoc. Okazuje się, że w jednym z pomieszczeń uwięziona jest Markiza de Trewil z wnukami. Drzwi przyniotła jedna z szalup.

Ustaw przed graczami pulę 5 znaczników (Obrona 15) - każdy udany test i każde podbicie zdejmują z niej jeden znacznik. Każda porażka to utrata znacznika bohatera wykonującego test. Gdy bohaterowie pokonają pulę, uda im się uwolnić Markizę

de Trewil i jej wnuków. To dobrze, bo po pierwsze — banda wkurzonych niziołków zawsze jest dobrym sprzymierzeńcem; po drugie - szalupa, która blokuje teraz wejście, przyda się do ucieczki. Gdy bohaterom uda się usunąć z drogi łódź, na pokład wypadną, strzelając z lupar i rewolwerów, wnuki Markizy. W samą porę by rozpędzić kolejną falę nieumarłych. Jeśli bohaterowie przegrają konfrontację, wypadają ranni za burtę i znikają w odmętach lodowego oceanu.

Jeśli bohaterom udało się wygrać konfrontację, otrzymają podziękowania od markizy i jej wnuków. Szalupa zostaje spuszczone na wodę.

Markiza jest bardzo podekscytowana, jednak nie z powodu katastrofy — tuż po zderzeniu usłyszała rozmowę Adeli ze strzygami wskakującymi na pokład i jest pewna, że panna ven Üss nie pracuje dla RTKA! Z rozmowy wynikało, że zderzenie z górą lodową nie było przypadkowe, lecz jest częścią spisku wymierzonego w całą Wotanię. Starsza pani jest pewna jednego - trzeba jak najszybciej dotrzeć

Za górą lodową!

A co, jeśli gracze, niepomni na prośby Markizy, zdecydują się przedostać na górę lodową i od razu rzucić w wir walki? Upewnij się, czy wiedzą, jak wiele ryzykują, pchając się bez rozpoznania w paszczę lwa i, jeśli wciąż upierają się przy tym rozwiązaniu, pozwól im na to, po czym przejdź do przygody nr 4.

do Heimburga i zawiadomić rząd. Pokłada w tej kwestii niezłomną wiarę w naszych bohaterów.

Jeśli bohaterowie przegrali w którymś z etapów, ostatnie co pamiętają to lodowata kąpiel. Budzą się na jednej z szalup - innym pasażerom udało się ich wyłowić, dryfujących na kawałku połamanej belki. Daleko na horyzoncie widać przechylony na burtę liniowiec i złowieszczą górę lodową. Wydarzenia, które miały miejsce na jego pokładzie, wydają się już odległymi majakami. Bohaterowie ponownie tracą przytomność. To koniec sceny. Następna sesja zastanie ich w Heimburgu.



PRZYGODA 3: NIEDOKOŃCZONE SPRAWY

Miejsce akcji: Heimbürg, Wotania.

Przygoda, w której bohaterowie otrzásają się po tragedii i zastanawiają co dalej. Jednak nawet w Heimbürgu osiągają ich spiski venrierowców i ich złowrogiej organizacji: Dzieci Nieumarłej Rzeszy.

SCENA 1: PIERWSZE KROKI

Twoje cele: Zaprezentować graczom Heimbürg, zamknąć luźne wątki z poprzedniej sesji i przygotować grunt pod kolejne.

Pole popisu dla graczy: Nacieszyć się zasłużoną sławą i przygotować plan działania.

Jak się tu znaleźliśmy?

Podróż do Heimbürga minęła błyskawicznie: szalupę podjął z wody wotański trawler rybacki; z pokładu trawlera rozbitków zabrał sterowiec zwiadowczy Hof-

fnung. Na lotnisku w Heimbürgu przybycia bohaterów oczekiwali już przedstawiciele prasy, jednak wotańskie władze, zaslaniając się troską o ich zdrowie, odmówiły prasie dostępu do ocalałych. Wszyscy rozbitkowie, po udzieleniu im pomocy, otrzymali stosowną opiekę, m. in. gościąc w pięciogwiazdkowym hotelu Kaiserpalast. Pomimo wysiłków władz, tożsamość rozbitków dość szybko przedostała się do opinii publicznej, w związku z czym bohaterowie stali się znani w całym mieście (zwłaszcza, jeśli uratowali New Lyonesse i zaprowadzili Kunnstmanna przed oblicze sprawiedliwości!).

Ściągawka dla MG

Trzecia przygoda to dla bohaterów chwila wytchnienia i moment, by nabrali sił przed wyzwaniem, które czekają ich w niedalekiej przyszłości. Przez pierwszą część przygody gracze szukają informacji o spisku venrierowców, później zaś to spiskowcy upominają się o nich. W finale drużyna (z ewentualnym wsparciem) wyrusza ku tajemniczej górze lodowej.

Najważniejsze punkty:

Scena 1: bohaterowie poznają Heimbürg.

Scena 2: wieczorek spirytystyczny.

Scena 3: poszukiwanie informacji i sojuszników.

Scena 4: na scenę wkraczają Dzieci Nieumarłej Rzeszy.

Scena 5: brawurowy pościg.

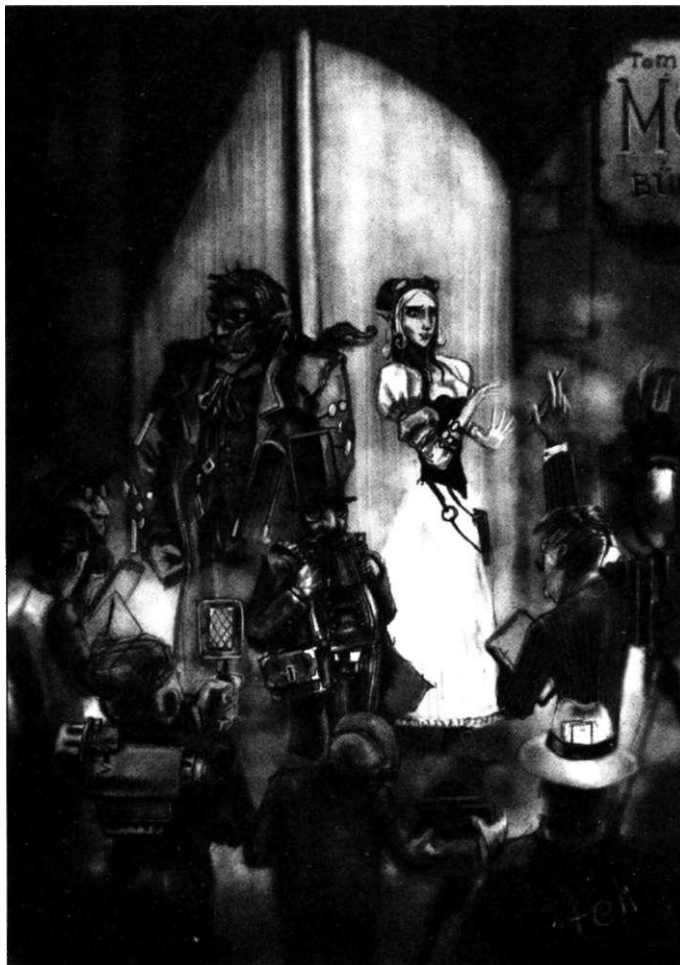
Scena 6: czas znów wyruszać w morze.

Radzimy: Zostaw graczom maksymalną swobodę. Na tym etapie kampanii każda z postaci będzie miała zapewne swoje wątki poboczne lub interesy do załatwienia. Poniżej znajdziesz kilka motywów, które naszym zdaniem warto podrzucić graczom oraz pomysłów na urozmaicenie tego etapu przygody. Gdy bohaterowie zdecydują się zbadać dokładniej temat góry lodowej, lub jeśli pójdą tropem venrierowskim go spisku, zacznij wplatać w przygodę kolejne sceny. Nie musisz jednak traktować ich jako zamkniętych całości - to jedynie sposób, w jaki pogrupowaliśmy istotne dla scenariusza elementy.

Sprawa Kunnstmanna

Jeśli bohaterowie nie oddali Adeli profesora Kunnstmann, najwyższy czas, by trafił w ręce RTKA. Nawet w świetle niedawnej tragedii, to jednak spore

wydarzenie i bohaterowie z pewnością wzbudzą zainteresowanie mediów. Oprócz oficjalnych podziękowań ze strony rzecznika rządowej agencji, graczom należą się też nagrody tematycznie związane z RTKA - gadżet posiadający jedną cechę (np. order za zasługi), albo poplecznik-statysta (agent terenowy RTKA, statystyki osilka ze zdolnością kompetentny, podręcznik główny, 467). Oczywiście prawnik profesora Kunnstmann, mecenas Kurt ven Ulfheim, podczas specjalnie zwołanej na ten cel konferencji prasowej, zaprzeczy, jakoby jego klient miał jakikolwiek związek z atakiem na New Lyonesse. Zarysuj tę scenkę na tyle wyraźnie, by gracze zapamiętali postać ven Ulfheima: sztywnego starszego mężczyzny we fraku, który uśmiecha się do swych rozmówców często, lecz nigdy szczerze; stereotypowego nieprzyjemnego adwokata, który robi wszystko, by jego klient wygrał sprawę.



Jeżeli bohaterowie oddali Kunnstmannu Adeli, dowiedzą się, że piękna panna ven Üss nie ma i nigdy nie miała nic wspólnego z Biurem Kontroli Thaumologicznej. Niedobrze...

Towarzystwo ubezpieczeniowe

Gracze są zmartwieni tym, że ich postacie straciły swoje gadżety gdy tonął Graf Rutrich? Niepotrzebnie! Liniowiec był ubezpieczony, a armator dotrzyma wszelkich starań, by ofiarom tragedii uczynić zadość. Niedługo po bezpiecznym lądowaniu w Heimburgu skontaktują się z nimi członkowie towarzystwa ubezpieczeniowego Holz und Keller. Pracownicy firmy zadbają, by bohaterowie odzyskali wierne duplikaty wszystkich zaginionych ruchomości, czy była to ulubiona wiwerna, czy też zabytkowy miecz samuraja z Ozumu, bądź ich równowartość. Być może nie są to te same przedmioty, ale mechanicznie - to dokładnie takie same gadżety. Ewentualnie, jest to dobra chwila, by gracz niezadowolony ze swego dotychczasowego gadżetu zmienił go na inny, o tej samej ilości cech.

Atak dziennikarzy

Bohaterowie stają się coraz bardziej znani. Niech poczują to na własnej skórze. Na ich drodze stanie Orion S. Thomsonn (podręcznik główny, 446), korespondent zagraniczny najgorszego tabloidu Wanadii, „Alfheim Starr!”. Thomsonn znany jest z tego, że nie znosi Wotańczyków, uważając ich za śmiertelnie poważnych nudziarzy, dla których ideał kobiety i maszyny parowej są zbyt zbliżone. W trakcie rozmowy będzie starał się ośmieszyć bohaterów, czepiając się szczegółów i wykazując ich niekompetencję w obliczu zagrożenia. Potencjalna stawka to utrata punktu Reputacji, lecz w przypadku, gdyby gracze chcieli podbijać stawkę (na przykład starając się pozyskać Oriona jako sojusznika), w grę wchodzi też utrata Bogactwa

Wolne Miasto Heimburg

Stolica i jeden z ośmiu krajów związkowych Wotanii.

Podział administracyjny: 23 dzielnice

Burmistrz: Evrard Walten (troll)

Języki: wotański oraz inne języki wanadyjskie

Ludność: 3,3 mln: 21% krasnoludy, 20% ludzie, 18% elfy, 11% gnomy, 11% niziołki, 10%trolle, 5% ogry, 4% orkowie

Najmniejszy i najważniejszy z wotańskich krajów związkowych obejmuje granicami miasto Heimburg wraz z przylegającymi gminami. Tu znajduje się stolica państwa, siedziba Cesarza, kanclerza i Parlament. Od wieków miasto było najważniejszym portem Wotanii, doskonałym miejscem do robienia wielkich interesów i wielkiej polityki. Nowopowstała strefa wolnocłowa oraz korzystne prawo podatkowe i morskie stanowią o przewadze nad konkurencją.

Władzę w mieście i landzie sprawuje doktor Evrard Walten, słusznie cieszący się pozycją jednego z najbardziej wpływowych ludzi w cesarstwie. Jego zdecydowane rządy wyraźnie przysłużyły się miastu i nie szkodzi mu nawet stały konflikt z kanclerzem ven Lofarem.

Miasto jest w większości odbudowane, głównie dzięki ofiarności Wotańczyków. Przez ostatnie dziesięć lat z całego kraju płynęły dary na likwidowanie szkód wojennych. Mimo to, wciąż pozostają enklawy ruin, zniszczone kamienice, osiedla, spalone parki i jałowe okolice.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla mieszkańców Heimburga: mieszczaństwo i zazdrość.

Heimburczycy są kwintesencją mieszczańskiej mentalności: skupieni na zarabianiu pieniędzy, kultywowaniu tradycji, budowaniu dobrego imienia rodziny, przedsiębiorstwa, miasta i Wotanii. Przywiązani do starych norm społecznych, z pogardą patrzą na buntowniczych artystów, emancypantki i idealistów. Jednocześnie upatrują w nowoczesnej technologii doskonałego źródła rozwoju i zarobku. Dzieciństwo spędzone wśród ruin i wojennej pożogi załatwiły im kompleks na tle miasta, obcokrajowców i historii.

Przygody

Eksploatacja - wycieczki do zrujnowanej części miasta, odkrywanie pozostałości Wojny, opuszczone podziemne fabryki, laboratoria i magazyny, pradawne krasnoludzkie kopalnie, w których od tysięcy lat nie stanęła ludzka stopa. Niesamowite technologie, najnowsze odkrycia, pawilony Wielkiej Wystawy nocą.

Salony - wielka polityka, spiski i gry tajnych agentów, spotkania najwyższych sfer, przyjęcia z udziałem koronowanych głów, skandale w mieszczańskich rodzinach, artyści łamiący normy społeczne i obyczajowe. Wyzwania przeciw powściągliwemu środowisku - pikniki w parku, skandalizujące operetki, uliczne przedstawienia.

Śledztwa - szaleńcy i psychopaci, mordercy z ruin, przestępstwa w wyższych sferach. Spiski okultystycznych łóż, porwania, okaleczone zwłoki, znajdowane w dokach. Zbrodnie popełniane przez najróżniejszych przybyszy, którzy przyplłynęli z całego świata.

Ryzyko - szaleńcze pościgi ulicami miasta, przekradanie się ponad i pod nim — kanały i dachy. Wykradanie tajnych planów, kompromitujących dokumentów, technologicznych gadżetów. Strzelaniny z agentami Dzieci Nieumarłej Rzeszy, pracownikami korporacji Wolsung i tajemniczymi osobnikami z symbolem smoczego oka na mundurach.

Społeczeństwo

W Heimburgu załatwia się interesy i dba o dobry wizerunek. Ewentualnie odwiedza się pawilony Wielkiej Wystawy Światowej, absolutnego cudu technomagii. Mówi się tutaj o nauce, postępie inżynierów, podróży w nieznanne, wielkich interesach, polityce wewnętrznej Rzeszy Wotańskiej, balach, przyjęciach i proszonych obiadach.

Nie wspomina się o wielkiej Wojnie, ven Rierze, nieumarłych, nekromancji, błędach władzy, nihilistach i anarchistach, skandalach i prowokacjach artystów, zrujnowanych dzielnicach miasta oraz o Alfheimie i cudach Lyonesse.

Interesujące miejsca

Pawilony Wielkiej Wystawy Światowej - czternaście olbrzymich hal wystawowych, zbudowanych w przeróżnych stylach architektonicznych, nawiązujących do różnych epok historycznych i krajów Wanadu. Na 165 tysiącach metrów kwadratowych przestrzeni wystawowej zgromadzono około czternaście tysięcy przeróżnych wynalazków, gadżetów, maszyn, golemów i innych produktów myśli technicznej współczesnego świata. Całość zasilana jest przez największy w Wanadu generator maniczny.

Opera Narodowa - przepiękny, zbytkowny budynek z białego marmuru, jeden z najstarszych, w całości przetrwał wojenną zawieruchę. To tutaj koncertowali wszyscy najwięksi muzycy naszych czasów, tu wystawiano najwspanialsze, najważniejsze opery świata. Ogromna główna sala koncertowa może pomieścić trzy tysiące widzów jednocześnie.

(konieczność wykupienia wszystkich egzemplarzy *Alfheim Starr!* kolportowanych na terenie Heimburga).

Jak w domu!

Nawet jeśli bohaterowie nie są Wotańczykami, lub nie pochodzą z Heimburga, powinni poczuć się tu jak w domu. Mieszkańcy traktują ich bardzo dobrze - czy to ze względu na bohaterskie czyny, czy po prostu jako osoby, które zasłużyły na wsparcie po tragedii, która ich dotknęła. Stolica Rzeszy powinna jawić się jako ostoja cywilizacji i kultury, potrafiąca zapewnić bohaterom wszystkie niezbędne damom i dżentelmenom wygody. Wszystko to ma jeden cel - pokazać bohaterom, że za Heimburg warto walczyć, ba! - warto i umierać. Będzie to miało kolosalne znaczenie w trakcie ostatniej przygody tej kampanii.



Warto też zaaranżować dla bohaterów zwiedzanie Wystawy Światowej (*podręcznik główny*, 365). Daj im okazję, by wykazali się kreatywnością - jeśli opiszą fajny technomagiczny gadżet, będą mogli go kupić w trakcie wystawy (wymaga to poświęcenia 1 punktu Bogactwa). Potraktuj

go podobnie jak pamiątkę z Winlandii - gadżet ma jedną cechę i traci swoją moc po zakończeniu przygody... chyba, że gracz postanowi, zgodnie z normalnymi zasadami, wydać na niego swoje Punkty Doświadczenia.

Artykuł w gazecie

Przeglądając najnowszy numer *Heimbürger Allgemeine Zeitung* (na przykład w poszukiwaniu informacji o tym, co prasa napisała o katastrofie Grafa Rutricha), jeden z bohaterów może natknąć się na artykuł o serii tajemniczych zniknięć osób powiązanych z wotańskim ruchem antyvenierowskim. Treść jest dość lakoniczna, a autor nie próbuje spekulować, jaki może być powód zniknięć. Informacja ta jest istotna w kontekście 3 sceny niniejszej przygody.

Teleskop Edwina

Warto wykorzystać tę przygodę, by wprowadzić na scenę rekwizyt, który przyda się w finale kampanii - ogromny teleskop Edwina, największe tego typu urządzenie w całej Wanadii i jedną z głównych atrakcji Wystawy Światowej. Najlepiej rozegraj pod teleskopem jakąś ciekawą scenę: dyskusję z dziennikarzami, albo spotkanie z RTKA. W ostateczności pozwól bohaterom na chwilę wytchnienia przy lampce pysznego wotańskiego białego wina, podawanego w restauracji u stóp teleskopu.

Rekonstrukcja wydarzeń

Pierwsza scena to również okazja, by bohaterowie zebrali się i razem zastanowili, co właściwie wydarzyło się na liniowcu. Wszystko wskazuje na to, że zbiegnięcie się w czasie zderzenia z górą lodową i ataku ghouli nie było przypadkowe. Czyżby ktoś celowo skierował liniowiec na niebezpieczny kurs, a następnie wypuścił ghoule z sekretnej ładowni? Każda teoria, którą bohaterowie wysnują, będzie jednak pełna domysłów. Jedno jest pewne - uratowano zaledwie około siedmiuset spośród dwóch tysięcy dwustu osób. Ponad tysiąc pięćset uznaje się za zaginione, ale szanse, że wciąż żyją, są znikome. Z postaci, które bohaterowie poznali podczas zwiedzania Statui, do Heimburga nie dotarł nikt oprócz markizy de Trewil, którą drużyna miała okazję uratować pod koniec Przygody 2.

SCENA 2: SEANS SPIRYTYSTYCZNY

Twój cel: Podrzucić bohaterom motywację, by zechcieli wyruszyć na poszukiwania zaginionego liniowca i jego pasażerów.

Pole popisu dla graczy: Zebrać jak najwięcej informacji o losie Grafa Rutricha.

Hrabina Eleonora ven Lutow, małżonka hrabiego Friedricha ven Lutow, którego po katastrofie oficjalnie uznaje się za zaginionego, a nieoficjalnie za zmarłego, zwróci się do bohaterów z prośbą o uczestnictwo w seansie spirytystycznym, jako soczewka dla spirytysty.

Od pewnego czasu (a dokładniej od Wojny, lecz o tym się nie wspomina) seanse spirytystyczne są w Wotanii niesamowicie popularne. Pozwalają pożegnać się z krewnymi, którzy zginęli w tragicznych okolicznościach. Bohaterowie, jako osoby, które przeżywały katastrofę i osobiście znali ven Lutowa, są

niezbędni, by wzmocnić moce spirytysty. Odmowa byłaby nietaktem wobec pograżonej w żalu wdowy.

Seans odbywa się w salonie eleganckiej kamienicy rodziny ven Lutow. Wewnątrz jest ciemno - okna zasłonięto ciężkimi kotarami, a dywan zwinięto i postawiono pod ścianą, by umożliwić wyrysowanie mistycznego kręgu. Dokładnie pośrodku stoi okrągły stolik, na którym znajdują się okultystyczne akcesoria i rzeczy należące do zmarłego. Przy stoliku siedzą bohaterowie, dwóch innych ocalałych pasażerów Grafa, hrabina ven Lutow i spirytysta - tajemniczy atmański ork imieniem Asil. Pod ścianą, w pobliżu drzwi, na polecenia pani domu czeka wystraszona służba.

Asil prosi zgromadzonych, by chwycili się za ręce, po czym rozpoczyna ormicką inkantację. W pewnym momencie jego gałki oczne przewracają się białkami do góry, a pomieszczenie wypełnia lodo-



waty podmuch, który wzburza kotary i przewraca znajdujące się w pokoju sprzęty.

Wszystko nagle znika. Stolik z bohaterami, hrabiną i spirytystą stoi na śniegu. Czuć przeszywający chłód. Dookoła równe ściany lodu, najwyraźniej ukształtowane ludzką ręką. Lodowy chodnik kończy się lodowymi stopniami, którymi teraz maszerują zombie. Eleganckie stroje, potargane suknie balowe, poszarpane fraki... To pasażerowie Grafa Rutricha, których dosięgnął lodowaty żywioł oceanu.

Pozwól bohaterom, tak niespodziewanie wciągniętym w wizję, przetestować *okultyzm, spostrzegawczość lub technikę* (ST 10), by rozeznaczyć się w sytuacji. Za każdy zdany test podaj graczom kolejną informację z poniższego akapitu.

Prowadzi ich venrierowski oficer-nekromanta. Scena rozgrywa się wewnątrz góry lodowej. Tak, teraz widać to dokładnie. Na zewnątrz roztacza się widok na bezkresną toń oceanu. Przymocowany do lodu cumami stoi Graf Rutrich. Podczas gdy zombie noszą stalowe płyty poszycia, technicy

w grubych polarnych kombinezonach latają rozpruty kadłub. Noc rozświetlają błyski manicznych spawarek i snopy światła reflektorów. Po co venrierowcom liniowiec?

Niezależnie, jak wiele zauważyli bohaterowie...

Rozmyślanie przerywa krzyk hrabiny: "To on! To Friedrich! Mój mąż!". Jest prowadzony wraz z innymi, lecz coś w jego wyglądzie nie pasuje do otoczenia... on jest żywy! Trzęsie się z zimna, potyka na śliskim podłożu. Na nadgarstkach ma ciężkie kajdany. Obok kroczą inni rozbitkowie wyłowieni z lodowatej wody żywcem.

I w momencie, gdy bohaterom przed oczyma przemiatuje twarz Adeli, wizja pryska.

Asil jest wstrząśnięty. Nigdy wcześniej nie przytrafiło mu się coś takiego, ale z drugiej strony kto mógł przypuszczać, że hrabia ven Lutow żyje? Najbardziej przejęta jest jednak hrabina. Prosi, wręcz błaga ze łzami w oczach, by bohaterowie sprawdzili jej męża żywego do domu.

SCENA 3: SPOTKANIA

Twój cel: Podrzucić bohaterom motywację, by zechcieli wyruszyć na poszukiwania zaginionego liniowca i jego pasażerów.

Pole popisu dla graczy: Poznać jak najwięcej informacji o swoim przeciwniku i przekonać potencjalnych sojuszników do wsparcia wyprawy ratunkowej.

Rząd i sztab

Prawdopodobnie bohaterowie będą chcieli ostrzec o wyprawie odpowiednie rządowe instytucje, na przykład wojsko, i zwrócić się do nich o pomoc. Jeśli bohaterowie mają bardziej bojowe podejście i nie pomyślą o szukaniu wsparcia, z dobrą radą może wyjść Eleonora ven Lutow, bądź Markiza de Trewil; wątek ten może także poruszyć później Emmerich Thorsten (autor depeszy proszącej o pomoc). Problem jednak w tym, że dla twardego wyczynów wojskowych pomysł bazy na górze lodowej wydaje się zbyt absurdalny. Krótka scenka z udziałem wotańskich generałów lub ministra wojny uzmysłowi bohaterom, że nie tędy droga. W trak-

cie rozmowy z oficerami bohaterowie mogą jednak usłyszeć nie do końca mile stwierdzenie brzmiące mniej więcej „Toż to poroniony pomysł w stylu tych bzdur Deislera!”. Może warto zainteresować się tym nazwiskiem?

Panowie z koncernu Wolsung

Gustav Kranz to smutny elfi dżentelmen, pojawiający się w towarzystwie równie smutnych nie-dżentelmenów (choć posłusznie wbitych we fraki), którego z tłumu innych smutnych dżentelmenów wyróżnia jedno - stalowa zębata, wpięta w klapę marynarki. Pan Kranz reprezentuje interesy koncernu Wolsung GmbH, który odpowiadał za konstrukcję kotłów manicznych zasilających Grafa Rutricha. Technologia ta, zdaniem firmy, nie powinna w żadnym wypadku wpasnąć w ręce venrierowców, dlatego też koncern oferuje stosowną rekompensatę, jeśli bohaterom uda się odbić statek z rąk nieumarłych - technomagiczny gadżet prosto z zakładów Wolsung GmbH dla każdego z bohaterów!

Gadżety koncernu Wolsung

Przenośny amnetyzator

Psychomantyczne urządzenie pozwalające delikatnie modyfikować pamięć celu, ukryte w gustownej damskiej broszce.

Lub: puderniczka z zaklętym proszkiem.

Cechy: *blef*+3, podbicie (*ekspresja*): oszołomienie.

Thurs

Eksperymentalny czterolufowy rewolwer z rękojeścią z wotańskiego buku i koszmarnym odrzutem.

Lub: obcięta śrutówka, młot parowy.

Cechy: podbicie: powalenie, raz na sesję: zwiększony zakres przerzutu.

Uniwersalny translator

Zestaw składający się ze słuchawek, zakładanego zamiast muszki głośniczka i przypinanej do pasa torby z mini maszyną różnicową.

Cechy: dyskusje z obcokrajowcami +3, za żeton: do końca sceny pozwala porozumieć się w dowolnym wybranym języku.

Przyspieszacz

Komplet: malutki kociol z dyszami zakładany na plecy oraz buty z wysuwanymi kółkami. Działa również z nartami i kajakiem.

Cechy: za żeton: niedeklarowane dobiecie w pościgu, raz na sesję: zwiększony zakres przerzutu podczas pościgu.

Magnetyzator

Technomagiczna rękawica silnie wzmacniająca naturalne pole magnetyczne dotkniętych przedmiotów.

Lub: superklej, szybkoschnąca pianka.

Cechy: podbicie (*walka*): unieruchomienie, za żeton: na scenę silnie skleja ze sobą dwa przedmioty.

Wzmacniacz spirytechniczny

Rozkładany creidnallenowy pentagram z lampami manicznymi zamiast świec i podwójnym modulatorem astralnym.

Lub: płyta gramofonowa z inkantacjami.

Cechy: dyskusje z demonami - *perswazja* +3, podbicie (*perswazja*): przewaga.

Golemiczne zwierzątko

Metalowy pajak, kot lub niewielki pies. W *shem* ma zaklęty algorytm wywiadowczy, potrafi również aportować.

Cechy: za żeton: moc Wizja, za żeton: moc Telekineza.

Profesor Deisler

Do profesora drużyna może trafić poszukując specjalisty od gór lodowych, sprawdzając kontakty naukowe Kunnstmanna, lub z polecenia którejś z postaci niezależnych. Jeżeli bohaterowie publicznie wypowiadali się o ghoulach na górze lodowej, niewykluczone, że Deisler sam się z nimi skontaktuje.

Krótkie poszukiwania (test *wiedzy akademickiej* ST 15 lub *wiedzy ogólnej*, jeśli jeden z bohaterów jest wojskowym) pozwolą ustalić, że Deisler jest profesorem, niegdyś wykładającym na Politechnice Heimburskiej, oraz autorem bardzo kontrowersyjnego studium na temat partyzantki miejskiej prowadzonej przy użyciu ghoulów.

Zdobycie jego adresu nie powinno być trudne — profesor mieszka w starej, częściowo opuszczonej rezydencji na przedmieściach miasta. Sprawia wyjątkowo nieprzyjemne wrażenie - to stary, stroniący od gości dziwak (z pewnością bohaterowie będą musieli długo dobijać się do jego drzwi, zanim ich wpuści). Przekonanie go, by udzielił postaciom niezbędnych informacji, może nie być łatwe.

Bohaterowie będą mogli się od niego dowiedzieć, że w latach osiemdziesiątych wydział projektów eksperymentalnych Untoten Kriegsmarine prowadził badania nad zastosowaniem gór lodowych do zatapiań konwojów dostarczających surowce z Alfheimu Zamorskiego i innych kolonii do walczącej z Nieumarłą Rzeszą Wanaadii. Deisler posiada niezbędne notatki i plany, które może udostępnić bohaterom. W zamian chce, by bohaterowie opowiedzieli mu o szczegółach technicznych góry lodowej, jeśli będą mieli okazję zobaczyć ją z bliska. A najlepiej, żeby zrobili dokładne szkice i kilka fotografii.

Wśród notatek bohaterowie mogą znaleźć zdjęcie wotańskiego admirała Gerarda Eisberga, dowodzącego flotą stalowych lewiantów polujących na statki handlowe. Eisberg podobno zgłosił się do udziału w projekcie, lecz niewiele więcej o nim wiadomo. Został uznany za zaginionego niedługo po zakończeniu działań wojennych, lecz mógł zatonać wraz z okrętem o wiele wcześniej, gdyż większość czasu spędzał na morzu. Eisberg będzie głównym przeciwnikiem bohaterów w piątej przy-

godzie kampanii, więc warto już w tym momencie wspomnieć o jego istnieniu i zasugerować, że to on może za tym wszystkim stać.

Kontradmirał ven Thuringen

Kontradmirał Wilhelm ven Thuringen, dowódca 12 samodzielnej flotyli sterowców, to wotański patriota i zaciekle wróg ven Riera. Pełnił funkcję komandora w wotańskiej Luftflotte (flocie sterowców) aż do 1878 roku, kiedy to został aresztowany za sprzeciwianie się rozkazom przełożonych. Osadzony w twierdzy Drachenschloss, był torturowany przez oficerów Sturmtruppen. W niewoli stracił lewe oko, co jednak nie powstrzymało go od ucieczki. Po wojnie został zrehabilitowany i awansowany. Uważano go za jednego z największych bohaterów Wotanii. Najłatwiej natrafić na niego podczas prób ostrzeżenia sztabu o zagrażającym krajowi spisku. Thuringen, jako jedyny spośród twardogłowych generałów, da się przekonać, że groźba może być realna. Skierować do niego może również prof. Deisler lub RTKA.

Kontradmirał nie jest miłym człowiekiem. To troll w kwiecie wieku, przywykły do wydawania rozkazów, uparty i stanowczy. Posiada w sobie jednak coś ze średniowiecznego inkwizytora, co sprawia, że nie zignoruje doniesień o możliwym zagrożeniu dla Wotanii. Bohaterów czeka konfrontacja społeczna - tylko połączenie dobrych argumentów i sprawne manipulowanie żądzą zemsty kontradmirała pozwoli pozyskać go jako sojusznika. Jeśli bohaterom uda się go pokonać, kontradmirał przyrzeknie, że postara się zdobyć poparcie przełożo-



nych dla samodzielnej misji. Wszelkie materiały od Deislera, RTKA lub inne dowody na poparcie historii o spisku dają bohaterom premię +3 podczas tej konfrontacji.

Radzimy: Gdy bohaterowie zaczną przygotowywać się do wypłynięcia, lub tempo akcji spadnie, przejdź do kolejnej sceny.

SCENA 4: PILNA WIADOMOŚĆ

Twój cel: Podsunąć bohaterom silną motywację: życie ich rodzin i przyjaciół jest zagrożone. Tylko pokonanie venrierowców może odsunąć groźbę śmierci lub uprowadzenia. Dramatyczny wybór pomiędzy pochwyceniem napastnika a uratowaniem przyjaciela.

Pole popisu dla graczy: Aresztować Kalta.

Być może bohaterowie w ferworze zdarzeń zdążyli już o tym zapomnieć, ale jeden z nich wsiadł na pokład Grafa Rutricha w bardzo konkretnym celu.

Przyjaciół jego rodziny, Emmerich Thorsten, prosił w depeszy o jak najszybsze przybycie do Heimburga. Teraz do bohatera ponownie przychodzi depesza (np. do odebrania w hotelowej recepcji), w której przyjaciel prosi o pilne przybycie do rezydencji pod miastem.

Gdy bohaterowie dotrą na miejsce, zastaną niepokojące ślady — brama została wylamana! Parę chwil później z wnętrza rozlegnie się huk wystrzałów. Gdy bohaterowie wpadają do środka, sytuacja przedstawia się następująco: krasnolud Gunther,

kamerdyner Thorstena, stoi za marmurowym posągiem (na skutek trafień pozbawionym głowy i ręki) u szczytu schodów prowadzących na piętro, wypalając raz po raz z myśliwskiej strzelby w kierunku nacierających przeciwników. W holu za meblami kryją się bojówkarze Dzieci Nieumarłej Rzeszy. Ubrani w czarne mundury, dzierżąc parabellum wykradzione z wojskowych arsenałów, prowadzą bezlitosny ostrzał staruszka, który najwyraźniej sam spędził wiele lat na froncie.

Czas na prostą konfrontację - walkę, którą bohaterowie powinni wygrać bez trudu. Wykorzystaj statystyki osilka (podręcznik główny, 467) z cechą kompetentny - liczebność 5. W momencie gdy padnie ostatni z bojówkarzy, Gunther skieruje bohaterów biegiem do biblioteki, w której pan Emmerich przebywał w momencie ataku.

Nim bohaterowie dobiegną na miejsce, usłyszą huk pojedynczego wystrzału. Na miejscu czeka już na nich Ernst Kalt, szturmowiec DNR (podręcznik główny, 465), w towarzystwie dwóch innych bojówkarzy (statystyki jak wcześniej). U jego stóp spoczywa nieprzytomny Emmerich Thorsten z paskudną raną postrzałową. Dookoła stóp DNR owca tworzy się szybko kałuża krwi.

Zasady tej konfrontacji są następujące: gracze muszą ustalić z tobą o jaką walczą stawkę. Może to być życie Emmericha. Wówczas, jeśli wygrają, Emmerich przeżyje, lecz Ernst Kalt ucieknie. Stawką może być też pojmanie Kalta. Wówczas, jeśli zwyciężą, Kalt zostanie pojmany, lecz na udzielenie Emmerichowi pomocy będzie już za późno. Ewentualnie, stawka *va banque* pozwoli osiągnąć oba cele jednocześnie - nie zapomnij jednak przypomnieć bohaterom, jakie są konsekwencje takiej stawki.

Jeśli bohaterom udało się uratować Emmericha (wystarczy szybka pomoc lekarska udzielona przez któregośkolwiek z członków drużyny), ten szczerze im podziękuje i wyjawi przyczynę wezwania bohaterów. Od jakiegoś czasu prowadzi prywatne śledztwo w sprawie zaginięć członków wotańskiego ruchu oporu, który walczył z władzą ven Riera. Thorsten należał do tej organizacji i stąd zna rodzinę jednego, lub nawet kilku bohaterów (jego rodzic mógł być członkiem ruchu oporu, cichym patronem lub - jeśli bohater nie jest Wotańczykiem - żołnierzem aliantów, szkolącym party-

zantów do walki przeciwko venrierowcom). Ataki na członków ruchu oporu, zwłaszcza pełniących niegdyś czołowe funkcje w organizacji, mogą być częścią większego planu.

W dodatku, jeśli obawy Emmericha są słuszne, groźba dotyczy również rodziców i przyjaciół bohaterów! Wszak jeśli są Wotańczykami, istnieje spora szansa, że ktoś z ich otoczenia należał do ruchu oporu. W ramach nagrody za zwycięstwo w konfrontacji, Emmerich w ostatniej przygodzie kampanii przyłączy się do drużyny jako sojusznik (wykorzystaj statystyki erudyty, podręcznik główny, 467) i będzie im towarzyszył w dalszych przygodach.

Jeśli Emmericha nie udało się uratować, notatki ukryte w sejfie i relacja zrozpaczonego Gunthera pozwolą poznać jego obawy.

Jeśli bohaterowie pochwycili Kalta, będą mieli okazję go przesłuchać. Początkowo szturmowiec będzie odmawiał powiedzenia czegokolwiek poza wyszczekany „Sierżant Ernst Kalt, numer 258324, wiwat ven Rier!", jednak po zastosowaniu odpowiedniej techniki przesłuchań, np. podstęp lub prowokacji (pamiętaj, że stosowanie tortur przez bohaterów wiąże się z ryzykiem skandalu!), Kalt zacznie gadać. Okazuje się, że DNR wydała na Emmericha wyrok za śledztwo w sprawie zaginięć, które prowadził.

W tym momencie sporo zależy od tego, czy bohaterowie wsadzili Kunstmanna do aresztu, czy też nie. Jeśli tak, Kalt wygada się, że miał przygotować dywersję, umożliwiającą atak na areszt śledczy w Heimburgu. Zleceniodawcą jest mecenas, niejaki Kurt ven Ulfheim. Bohaterowie powinni skojarzyć to nazwisko. Jeśli nie, to Kalt znajdzie się w więzieniu i zostanie odbity przez DNR w następnej scenie.

Radzimy: Jeżeli nie wprowadziliście motywu despeszy od przyjaciela, możesz rozegrać atak Kalta w dowolnym momencie przygody. Niech zaatakują bohaterów w odwecie za wtrącanie się w sprawę góry lodowej lub niech spróbuje zemścić się na którejś z postaci niezależnych. Jednak lepiej nie zabijaj Deislera — będzie jeszcze potrzebny w finale kampanii.

SCENA 5: UCIECZKA

Twój cel: Dynamiczna i emocjonująca konfrontacja - pościg w różnorodnych wotańskich sceneriach. Kontrast w stosunku do podchodów, które będą miały miejsce w następnej scenie.

Pole popisu dla graczy: Wygrać pościg.

Jeśli bohaterowie nie pochwycili Kalta, a Kunnstmann siedzi w areszcie, następna okazja, by spotkać się ze złowrogim szturmowcem, to atak przeprowadzony by ułatwić technomagowi ucieczkę. Bohaterowie, jadąc jako świadkowie na rozprawę profesora Kunnstmann, zostaną ostrzelani przez Kalta i jego ludzi. Towarzyszyć mu będzie ponownie dwóch bojówkarzy Dzieci Nieumarłej Rzeszy. Rozpocznie się krwawa walka. Jednocześnie ułóż na stole pulę 7 znaczników i oznajmij, że bohaterowie są świadkami, jak Kunnstmann wybiega z gmachu sądu w eskorcie kolejnych dwóch bojówkarzy DNR. Za każdą rozpoczętą turę, w której Kalt i jego ludzie uniemożliwiają bohaterom pościg, dodaj do puli Kunnstmanna dodatkowy znacznik.

Jeśli Kalt został pojmany, bohaterowie są w tej chwili najprawdopodobniej świadkami odbicia Kunnstmann (i/ lub Kalta) z więzienia. Oczywiście tym razem bojówkarze z DNR nie stoją na drodze bohaterów i nasi herosi mogą od razu rzucić się w pogoń.

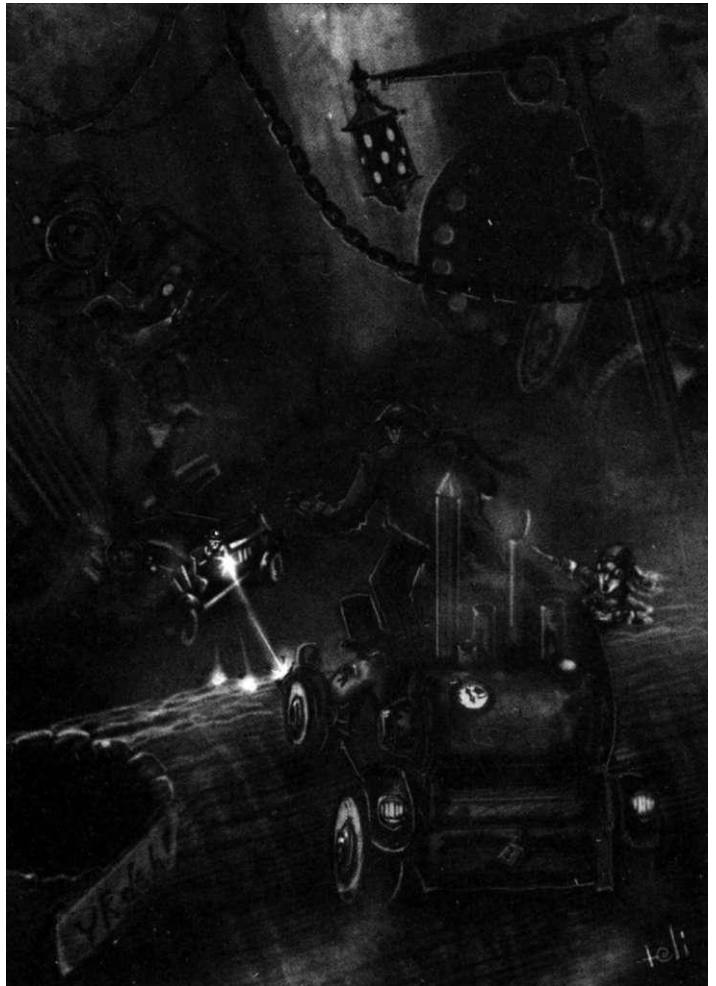
Paromobil prowadzi Kunnstmann (lub Kalt) i to jego statystyki należy wykorzystać w trakcie pościgu. Kunnstmann ucieka sportowym paromobilem (szybkość 3). Bohaterowie zapewne również posiadają pojazd (najprawdopodobniej takówkę o szybkości 2, chyba, że jeden z graczy deklarował, że jego postać porusza się w mieście w inny sposób, np. na go-

lemicznym rumaku, lub w luksusowej limuzynie). Dodatkowo, aby urozmaicić przebieg konfrontacji, możesz wykorzystać poniższe scenerie. Przyjmij po prostu założenie, że otoczenie zmienia się co rundę konfrontacji (🔍 podręcznik główny, ramka Za kulisami, 155).

Ruchliwe centrum (runda 1)

Szerokie ulice i ciasne alejki: wykonanie manewru zmiana trasy nie zwiększa ST testu, lecz bohater potrzebuje dwóch podbić, by go wykonać.

Tłumy na ulicach: strzelanie w centrum miasta jest bardzo niebezpieczne. Nieudane wykorzystanie umiejętności broń palna (zamiast właściwej dla pościgu) oznacza utratę 1 punktu Reputacji!



Przykładowe dobiecie: jazda banda w bandę z przeciwnikiem wąską uliczką. Jeden z pojazdów cudem odskakuje w bok, drugi z pełnym impetem rozbija się o fasadę budynku. Ujęcie kamery ze środka: elegancka restauracja prowadzona przez niziołków, nagle za szybą błysk reflektorów, trzask szkła, pisk dam. Pojazd zatrzymał się w samym środku pomieszczenia, wywołując u gości konsternację. Pasażerów okrążają rozzłoszczone niziołki w libe-riach i z sugestią obrzynów pod kelnerskimi serwetkami.

Pościg rozpoczyna się w ruchliwym centrum miasta. Dookoła śmigają wysokie drapacze chmur. Chociaż Heimbürg był odbudowywany po Wielkiej Wojnie z ładu wotańskim pragmatyzmem i większość ulic to trasy wygodne i szerokie, o tej porze w centrum miasta łatwo trafić na korek uliczny, bądź przez pomyłkę (lub z pełną premedytacją!) wpaść w jedną z zabytkowych, bocznych alejek. Na chodnikach kręcą się tłumy turystów zwiedzających starówkę, jak i zwykłych Wotań-czyków, śpieszących się do pracy w urzędach. Zarówno ścigani jak i ścigający mogą wykorzystać ich do własnych celów.

Dzielnica przemysłowa (runda 2)

Jazda na orientację: bohaterowie wspomagający kierowcę z drugiej linii (np. testem *spostrzegawczo-ści*) dają mu bonus +5 zamiast normalnego +3.

Niebezpieczna trasa: niepowodzenie jakiegokolwiek manewru oznacza utratę znacznika.

Przykładowe dobiecie: uciekający pojazd wybija się z rampy załadowniczej i przeskakuje nad pociągiem towarowym akurat w momencie, gdy przejeżdża płaska platforma i między wagonami tworzy się przerwa. Oczywiście, jeśli ofiarą dobiecia był uciekający, pojazd spóźnia się o sekundy i wbija prosto w bydlęcy wagon, ku widocznemu zaniepokojeniu transportowanych w nim zwierząt.

Bohaterowie wjeżdżają w rejon miasta słynący z tego, że jest w nim więcej maszyn i kominów niż ludzi. Trasa robi się niebezpieczna - łatwo tu o wyskakujące z bocznych alejek ciężarówki, nisko zwisające haki dźwigów, golemi rozładowujące kontenery w niewłaściwym miejscu, czy też otwarte na czas renowacji studzienki ściekowe. Jednocześnie łatwo tu o nie rzucające się w oczy skróty (na przykład przez sam środek hali montażowej!), których wykorzystanie może znacznie zwiększyć przewagę nad przeciwnikiem.

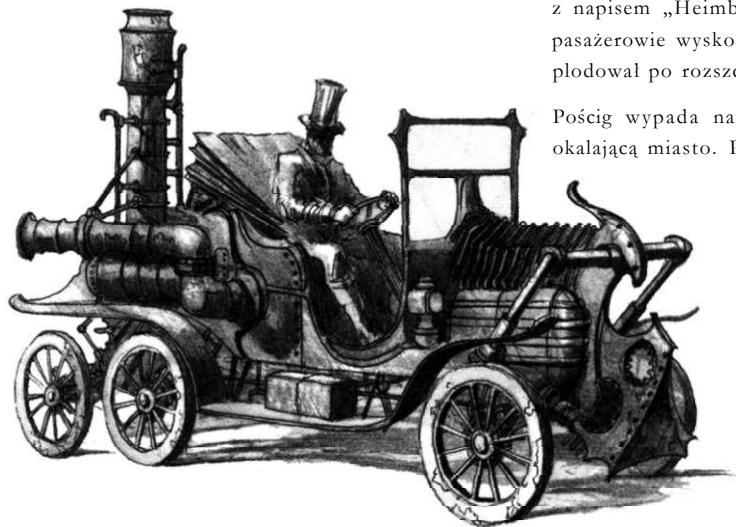
Obwodnica Heimburga (runda 3)

Wiatr we włosach: wykonanie manewru cała naprzód nie zwiększa ST testu, lecz bohater potrzebuje dwóch podbić by go wykonać.

Pięć pasów ruchu: w tej scenarii nie można zwiększyć trudności trasy.

Przykładowe dobiecie: miejscem pojedynku staje się kręta estakada; jedno uderzenie zderzaków bądź zdekcentrowanie kierowcy wystarczy, by przebił się swym paromobilem przez barierkę i po krótkim, acz malowniczym locie, uderzył w monument z napisem „Heimbürg wita!”. Szczęśliwie wszyscy pasażerowie wyskoczyli z pojazdu zanim ten eksplodował po rozszczelnieniu kotła parowego.

Pościg wypada na ruchliwą wotańską autostradę okalającą miasto. Po drodze migają kolejne zjazdy i wiadukty, z naprzeciwka pędzą ciężarówki dostarczające do miasta towary z całej Wotanii. Łatwo tu się rozpędzić, a trudno utknąć w korku. Wystarczy przeskoczyć na lewy pas i grzać do przodu ile fabryka w kotłach dała!



Dzielnica portowa (runda 41 późniejsza)

Pełna koncentracja: wykonanie manewru odwrócenie uwagi nie zwiększa ST testu, lecz bohater potrzebuje dwóch podbić, by go wykonać.

Na ognie: skorzystanie z zasady **równe tempo** jest w tej scenarii niemożliwe.

Spośród wszystkich upokarzających możliwości zakończenia pościgu, chyba najwłaściwsza dla doków jest ta, w której pojazd zostaje schwytany przez gigantyczny elektromagnes portowego dźwigu, a jego pasażerowie zlorzczą okrutnie, gdy paromobil, za sprawą potężnej wyciągarki, wędruje kilkadziesiąt metrów nad ziemię.

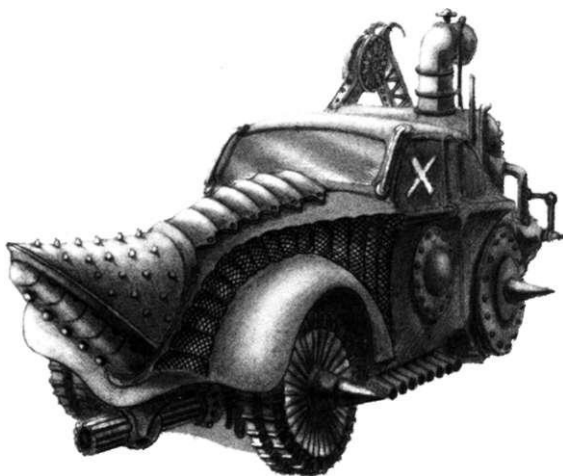
Ostatnią scenarię pościgu jest ogromna dzielnica portowa, rozpościerająca się na północy Heimburga i otulająca zatokę nabrzeżami, magazynami i obskurnymi robotniczymi kamienicami. Na ulicach panuje gęsty ruch. Wszędzie aż roi się od straganów z podejrzanyimi towarami i tragarzy noszących ciężkie skrzynie. Mokry bruk również nie ułatwia zadania. Poruszanie się w tych stronach wymaga ogromnej koncentracji i łatwo o utratę kontroli nad pojazdem bądź własnymi butami, gdy przed nos wyskoczy nam wózek z gazetami, bądź opony złapią sącący się z pobliskiej przetwórni rybi olej. Na dodatek wąskie uliczki i liczne zakręty nie pozwalają na oszczędzanie sił - to już z pewnością finisz pościgu.

Typowe sytuacje, które mogą wydarzyć się w trakcie pościgu:

Skręć w lewo!

Pamiętaj, że kierującemu przysługuje wsparcie innych bohaterów, którzy mogą w czasie konfrontacji pełnić rolę pilotów, lub w inny sposób ułatwiać mu pościg. Typowa umiejętność wspomagająca to *spostrzegawczość* lub *półświatek* - bohater służy kierowcy pojazdu jako pilot i nawigator. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by umiejętnością tą była *technika* (bohater pomaga wyciągnąć z maszyny odrobinę więcej, niż przewiduje specyfikacja), lub dowolna inna umiejętność, jeśli gracz będzie potrafił to dobrze uzasadnić.

Inną możliwością jest oczywiście wykorzystanie akcji do zagrania karty i wprowadzenia nowych okoliczności, które ułatwią towarzyszowi ściganie uciekinierów.



Kunnstmanna może wspierać dwóch bojówkarzy DNR, którzy będą strzelać do bohaterów, lub kierować go uliczkami miasta (*spostrzegawczość* 6/10+).

Potrzebujesz podwózki?

Jeśli przeciwnik skutecznie zastosuje manewr **wysadzenia z siodła**, to nie koniec pościgu. Pamiętaj, że w niektórych sytuacjach (zmiana trudności trasy) łatwiej jest ścigać pieszo niż paromobilem. Ale to jeszcze nie koniec możliwości bohatera!

Jeśli inny bohater zadeklaruje chęć pomocy towarzyszowi, potraktuj to jako manewr - ST zwiększa się o 5, ale jeśli uzyska podbicie, może zabrać bohatera do swego pojazdu. Pasażer może, jak wspomniano wcześniej, wspierać kierowcę z drugiej linii.

Alternatywny bieg wydarzeń

Oczywiście istnieje prawdopodobieństwo, że bohaterowie oddali Adeli Kunnstmanna i nie zatrzymali Ericha Kalta. Co w takim razie zrobić? Odpowiedź jest prosta. Następnego dnia Gustav Kranz prosi bohaterów o spotkanie celem omówienia szczegółów zaginięcia Grafa Rutricha. Bohaterowie są świadkami dramatycznych wydarzeń: Kalt, wraz ze szturmowcami, porwya inżyniera. Reszta wydarzeń rozgrywa się jak w normalnym wariacie. Później wyjdzie na jaw, że venierowcy potrzebowali wiedzy Gustava na temat kotłów zamontowanych na Grafie Rutrichu.

W centrum miasta łatwo o taksówkę, bryczkę, czy nawet pomocną dłoń przejeżdżającego obok džentelmena w luksusowym aucie. Bohater może wykonać test *ekspresji* o ST 15 by zdobyć transport. Domyślnie jest to dorożka (szybkość 1), jednak za każde podbicie bohater znajdzie szybszy środek transportu: +1 do szybkości, maksimum 3 (a więc jeśli bohater wyrzuci 25 lub więcej, będzie mógł kontynuować pościg za kierownicą sportowego paromobilu).

Jeśli bohaterom udało się szczęśliwie zakończyć pościg, przejdź po prostu do następnej sceny. Jeśli nie - zapamiętaj, ile znaczników zostało ich przeciwnikowi - będzie to istotne w finale. Bohaterowie będą musieli kluczyć trochę po mieście, by znaleźć kryjówkę DNR, dając venrierowcom czas na przygotowania.

Gdy Kunnstmann wpadnie w ręce bohaterów, czas na ławę wyznanie łotra. Profesor przyzna się, że nie

planował ucieczki. Zmusili go do niej venrierowcy z DNR, którzy zaplanowali wszystko od samego początku. Zwolennicy ven Riera zagrozili mu, że jeśli nie przystanie na ich warunki, skrzywdzą jego syna, którego przetrzymują w jednej ze swoich tajnych kryjówek. Sam profesor nie wie, gdzie znajduje się góra lodowa, lecz miał zaokrętować się na statek, który właśnie tam zmierza. Jedyny sposób, by trafić na umówione miejsce spotkania z pływającą bazą venrierowców, to dostać się niepostrzeżenie na pokład i ukryć w ładowni, w której znajdują się części potrzebne venrierowcom.

Jeśli bohaterom nie udało się złapać Kunnstman na, powyższe informacje możesz im przekazać później, o ile zostaną schwytani, lub w jakiś inny sposób skonfrontują się z Kunnstmannem, na przykład już na początku przygody **Lodowy admirał**.

SCENA 6: Z POWROTEM W MORZE

Twój cel: Zapewnić graczom ciekawy finał przygody i jednocześnie zagwarantować, że bohaterowie trafią do bazy Admirała Eisberga. W ten czy inny sposób.

Pole do popisu dla graczy: Przedostać się na statek lub w inny sposób wykorzystać go do namierzenia góry lodowej.

Bohaterowie, przeszukując doki (tam najwyraźniej zmierzał uciekający przeciwnik), trafią na nabrzeże, przy którym zacumowany i strzeżony przez bojówkarzy DNR jest statek Totentanz.

Jeśli bohaterowie postanowią najpierw skontaktować się z kontradmirałem ven Thuringen, ofi-

cer poradzi im, aby postarali się dostać na pokład wypływającej w morze jednostki. Obieca postawić swoją flotyllę w stan gotowości i wyruszyć na patrol. Gdy bohaterom uda się lokalizować górę lodową, powinni skontaktować się z nim przez radio i podać swoją pozycję. Wówczas sterowce będą w stanie przeprowadzić atak.

Przedostanie się na pokład statku nie jest proste. W dokach kręci się sporo bojówkarzy DNR. Wszczynianie walki nie wchodzi w grę - statek musi dopłynąć do góry lodowej bez wzbudzania niczyich podejrzeń. Dlatego też bohaterów czeka konfrontacja sprawnościowa — przekradnięcie się na pokład statku. Stawka jest następująca: jeśli bohaterowie wygrają, uda im się dostać niezauważenie do ładowni i spędzić podróż w ukryciu. W przeciwnym wypadku wpadną w ręce venrierowców. Również dostaną się na pokład, ale... w charakterze więźniów.

Ustaw przed graczami pulę liczącą 6 znaczników (jeśli bohaterowie przegrali w pościgu, doloż jeszcze znaczniki z poprzedniej konfrontacji) - to ją muszą pokonać, jeśli chcą niepostrzeżenie dostać się do środka. Wykorzystaj zasady konfrontacji sprawnościowej, opartej o następujące umiejętności: *półświatek* (sprawne nawigowanie wśród por-

Zasada specjalna:

inne umiejętności w konfrontacji

W trakcie tej konfrontacji nie warto używać broni palnej - niezależnie od rezultatu testu, powoduje ona automatyczną utratę znacznika (pozostali strażnicy zostają zaniepokojeni hukem wystrzału). Z drugiej strony, bohater może próbować zdjąć jednego ze strażników w walce wręcz: ST testu nie zwiększa się o 5, jak normalnie, ale porażka nadal oznacza utratę znacznika (strażnik zdołał zaalarmować swoich kompanów, nim został ogłuszony).

towych zabudowań), *spostrzegawczość* (wypatrywanie patroli i rozpoznawanie ich tras), *ukrywanie się* (podkradanie się powoli), *wysportowanie* (szybki, cichy sprint, od osłony do osłony).

Strażnicy będą korzystali ze *spostrzegawczości* (9/9+), mają 3k10 i wytrzymałość 15.

Manewry możliwe do wykorzystania przez bohaterów:

- **Ostrożnie naprzód** - akcja nie podnosi ST testu ani nie wymaga podbicia. Gracz odkłada 1k10, zyskując do końca rundy bonus +5 do wytrzymałości (jak *równe tempo*).
- **Biegiem do przodu** - przeciwnik traci dodatkowo wyznacznik.
- **Odwroćcie uwagi** - podczas następnej akcji przeciwnik zmniejsza pulę o 1k10.

Członkowie DNR mogą wykorzystać następujące zdolności:

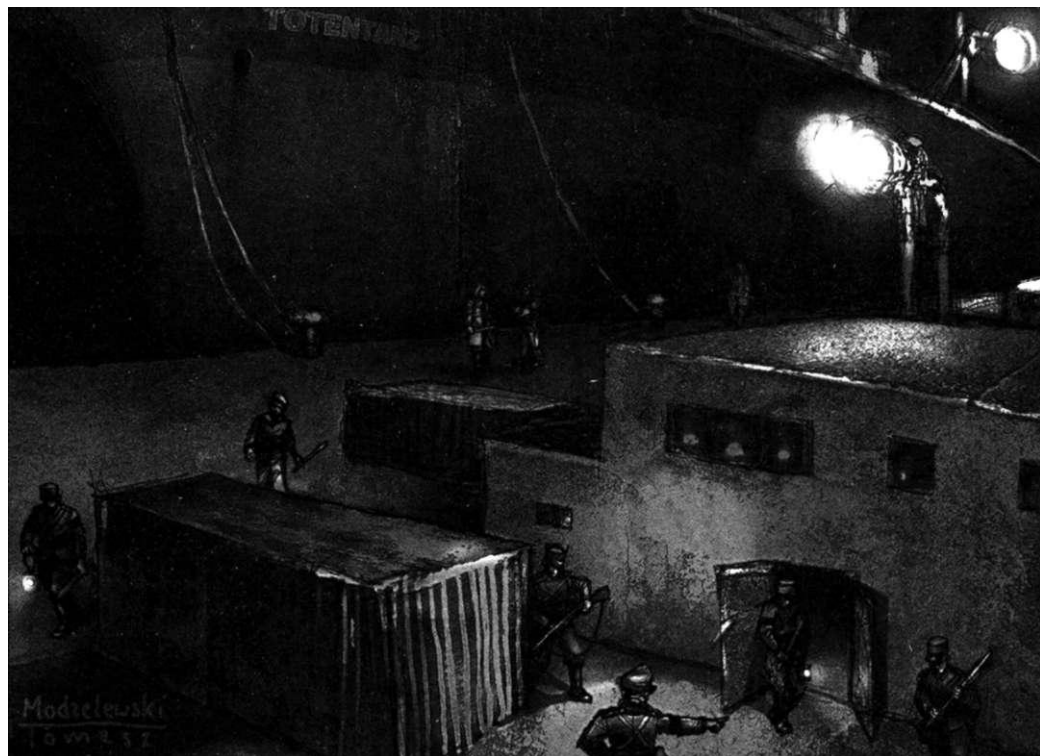
- **Reflektor na wieży** (szperacz): za żeton, niedokładowane dobicie po fakcie. Nie może zostać użyta, dopóki bohaterowie nie stracą przynajmniej jednego znacznika.

• **Okrażenie:** venierowcy koordynują poszukiwania w celu znalezieniu intruzów. Za żeton, atak obszarowy. Nie może zostać użyta, dopóki bohaterowie nie stracą przynajmniej jednego znacznika.

• **Regularny patrol:** venierowcy mogą odłożyć na bok 1k10, by zyskać do końca rundy bonus +5 do wytrzymałości.

Ponadto, jeden z bohaterów może próbować zdobyć mundur członka DNR. Wymaga to poświęcenia akcji i udanego testu *złodziejstwa* (ST 15) - kurtka suszy się na linie w okolicy budki strażników, czapka leży na jednej ze skrzyń. Jeśli bohater przebierze się za członka DNR, może używać *blefu* w trakcie konfrontacji.

Ta scena dobiega końca, gdy bohaterom uda się dostać w ten czy inny sposób na pokład statku. Po kilku minutach rozlega się przerażający ryk syren i frachtowiec Totentanz odpływa ku nieznanemu, pozostawiając daleko za sobą gościnny Heimburg. Gdzieś tam ukryta jest lodowa góra venierowców, którą muszą odnaleźć bohaterowie.



PRZYGODA 4;

LODOWY ADMIRAL

Miejsce akcji: Góra lodowa admirała Eisberga, Ocean Tetydzki.

Przygoda, w której bohaterowie muszą zapuścić się w głąb góry lodowej i stawić czoła Admiralowi Eisbergowi, postrachowi Oceanu Tetydzkiego. Nie wszystko jest jednak takie, jakim się wydaje, a główny wątek opowieści dopiero się rozpoczyna.

Radzimy: Ta przygoda może zacząć się dwojako, zależnie od tego, w jakich okolicznościach bohaterowie dotarli na miejsce. Mogli trafić na górę lodową w finale **Przygody 2: Kurs na katastrofę**, mogli zakraść się na pokład Totentanz pod koniec trzeciej przygody lub - jako jeńcy venierowców - trafić do niewoli. W każdym z przypadków pozwól im znaleźć własny sposób na zbadanie bazy i po-

Ściągawka dla MG

Przygoda może rozpocząć się na dwa sposoby, zależnie od tego, czy postaci odwiedziły Heimburg, czy trafiły na górę lodową prosto z transoceanika. Drużyna musi poznać tajemnicę pływającej góry lodowej, stawić czoła Admiralowi Eisbergowi i zdecydować o jego losie. W efekcie bohaterowie dowiedzą się o groźbie, która zawisła nad całą Wotanią, a której Lodowy Admiral był jedynie zwiastunem.

Najważniejsze punkty:

Scena 1: drużyna, na jeden z kilku sposobów, trafia na górę lodową.

Scena 2: bohaterowie zapuszczają się w lodowe korytarze.

Scena 3: góra taranuje alfhheimski okręt.

Scena 4: drużyna trafia do więzienia i musi się z niego wydostać.

Scena 5: bohaterowie stawiają czoła Lodowemu Admiralowi.

Za Kulisami

Podstawową inspiracją dla tej i następnej przygody są wszystkie gry i filmy wojenne, w których dzielni alianccy żołnierze infiltrują nazistowskie bazy. Za przykład niech posłuży seria gier **Commandos** albo **Return to Castle Wolfenstein**, czy filmy takie jak **Tylko dla orłów**, **Parszywa Dwunastka** lub **Działo Nawarony**. Celem bohaterów jest wykonać misję i nie dać się przy tym złapać. Zabijanie hitlerowców to tylko dodatkowy bonus. Jeśli nie będziesz mieć pomysłu na przekonujący opis lub na to, jak powinna rozwinąć się akcja, wyobraź sobie scenę z jednego z tych utworów - to naprawdę pomaga!

znanie tajemnicy Admirała Eisberga. Zadbaj tylko, by mogli porozmawiać z wotańskimi jeńcami, by przed finałową konfrontacją zebrali wszystkie elementy układanki.

W przypadku, gdybyś chciał zaskoczyć bohaterów dodatkowymi wyzwaniami i wydarzeniami, wykorzystaj opisaną w podręczniku stosowną scenerię: Arktykę (podręcznik główny, 313). Znajdziesz tam wiele pomysłów do wykorzystania, łącznie z zasadą specjalną, mówiącą że bohaterowie, dopóki nie znajdą się w ciepłym miejscu, nie mogą odzyskać utraconych punktów kondycji.

SCENA 1: ZIMNE POWITANIE

Twój cel: Gładko rozpocząć przygodę, w ciekawy sposób podkreślając konsekwencje decyzji graczy.

Pole popisu dla graczy: Uzyskać względną swobodę poruszania się po bazie venrierowców.

Prosto z tonącego statku

Bohaterowie obserwują, jak ostatnie szalupy znikają w ciemnościach. Transoceanik jest już prawie całkiem opanowany przez nieumarłych. Z mgły wylania się coraz wyraźniej góra lodowa. W wydłużonych korytarzach krzątają się zombie. Ewidencja to właśnie stamtąd nadszedł atak. Ale jak dostać się do samej jaskini lwa?

Jedno z rozwiązań to po prostu przejść po jednej z cum na górę lodową, przekraść się po jej powierzch-

Góra, która pływa

Baza admirała Eisberga to, adekwatnie do nazwiska, góra lodowa. Zdolne zatopić statek lodowe kry były znanym zagrożeniem żeglugi odkąd tylko zaczęto wypływać na otwarte wody Oceanu Tetydzkiego. Jednak to dopiero pokręcone umysły Nieumarłej Rzeszy postanowiły zamienić pierwotne siły natury w broń. Na Lodowych Pustkowiach rozpoczęto testy nowego projektu. Najpierw, przy pomocy potężnych ładunków wybuchowych, odlupano od gigantycznych mas lodu bryłę odpowiednich kształtów i rozmiarów. Następnie przymocowano do niej na stałe stalowe lewiatany, mające stanowić źródło napędu. Gdy to rozwiązanie przeszło pierwsze próby, naukowcy zdecydowali się na kolejny krok: zamrozili okręty tak, by stanowiły integralną część bazy. Dzięki zbiornikom balastowym, baza może zanurzać się pod powierzchnię wody i stawać się niemal niewidoczną z pokładu wrogiego okrętu. Oprócz tego, na powierzchni znajdują się stanowiska artylerii i działka przeciwlotnicze, a nawet małe lotnisko dla wiwerny zwiadowczej. W samym lodzie wykuto wiele korytarzy, magazynów i pomieszczeń technicznych. Żywi mieszkają na pokładach okrętów lub w nielicznych ogrzewanych pomieszczeniach, jednak większą część załogi stanowią marynarze, którzy umarli lata temu. Do utrzymania lodu w niskiej temperaturze trzeba było spętać potężne żyłki zimna. Dowództwo nad bazą objął admirał Gerard Eisberg, utalentowany as wojny podwodnej, który szybko stał się znany jako Lodowy Admiral.

ni i znaleźć jeden z tuneli prowadzących do wewnątrz. Potraktuj to jako wyzwanie sprawnościowe - takie samo, jak w Scenie 6 **Przygody 3: Niedokończone sprawy**. Skoro bohaterowie nie mieli okazji bawić się w kotka i myszkę wtedy, dlaczego nie dać im okazji teraz?

Ze względu na okoliczności, możesz wprowadzić kilka modyfikacji:

- Zombie pilnujące góry lodowej mają nieco słabsze statystyki: *spostrzegawczość* 6/9+ i *wytrwałość* 14.
- Jeśli pasuje to do konwencji twoich sesji, bohaterowie mogą próbować udawać nieumarłych (używać *blefu* do testów). ST testu nie zwiększa się o 5, jak normalnie, ale porażka nadal oznacza utratę znacznika.
- Śliska powierzchnia utrudnia poruszanie. Za każdym razem, gdy bohater otrzyma kartę inicjatywy z treflem, musi wykonać test *nysportowania* o ST 15. Porażka oznacza utratę znacznika. Gracz, jeśli zechce, może zastąpić kartę inną.

Jeśli bohaterom uda się skutecznie przekraść do środka, wylądują w ładowni (patrz Scena 2). Jeśli nie, zapewne zombie zaciągną ich do więzienia (Scena 4). Nieumarłych są setki — walka nie ma najmniejszego sensu.

Ukradkiem z Totentanz

Jeśli bohaterowie nie chcą zdradzić swojej obecności, najlepiej ukryć się wśród skrzyń (przeciwstawny test *ukrywania się* przeciw *spostrzegawczości* 6/10+ zombie). Jeżeli im się uda, wylądują w ładowni góry wraz z wynoszonymi ze statku paletami. To początek ich eksploracji lodowej bazy - patrz Scena 2.

Jeżeli choć jeden z bohaterów zostanie zauważony, wszyscy trafiają do aresztu - patrz Scena 4.

Jeńcy

Jeżeli drużyna przegrała finałową konfrontację w **Przygodzie 3: Niedokończone sprawy**, prosto z pokładu Totentanz trafia do aresztu. Rozpocznij przygodę od Sceny 4 - bohaterowie, zanim rozpoczną badanie pływającej bazy, będą musieli wy dostać się z celi.

SCENA 2: KORYTARZE W LODZIE

Twój cel: Stworzyć niesamowite tło, na którym bohaterowie przeżyją swoją przygodę o komandosach infiltrujących bazę nieprzyjaciela.

Pole popisu dla graczy: Jak najdłużej pozostać na wolności i znaleźć sposób na poznanie tajemnic pływającej góry lodowej.

Górze przecinają niezliczone korytarze, spośród których część jest na tyle szeroka, że mogłaby przejechać nimi ciężarówka. Większość jednak umożliwia swobodne przejście najwyżej dwójce ludzi stojących ramię w ramię. Chodniki są zazwyczaj oświetlone samotnymi lampami w drucianych kloszach, a pod sufitem ciągną się przewody dostarczające energię maniczną i łączące głośniki służące do komunikacji z personelem wewnątrz bazy. Podłogę w bardziej ruchliwych miejscach wyłożono kratami, dzięki czemu trudniej się poślizgnąć. Po szczególne poziomy łączą rampy, metalowe klatki schodowe, stopnie wycięte w lodzie, bądź po prostu drabiny ze stalowych klamer wbitych w lód. To jednak nie jedyne tunele. Uchodzące z pomieszczeń ciepło, woda i naprężenia spowodowały, że zmarzlina zryta jest szczelinami i korytarzami, z których wiele może bez trudu pomieścić człowieka. Do tego należy doliczyć szyby wentylacyjne, niezbędne żywemu personelowi bazy.

Bohaterowie mogą poruszać się po tym labiryncie w miarę bezpiecznie - prawdziwym ryzykiem jest zbadanie któregoś z charakterystycznych pomieszczeń, opisanych w dalszej części tekstu. Jeżeli również w korytarzach chcesz zaskoczyć czymś graczy, skorzystaj z ramki **Zasady opcjonalne: utrudnienia na trasie**.

Radzimy: Przeczytaj bardzo uważnie opis bazy i charakterystycznych punktów, oraz wydarzenia opisane w kolejnych scenach. Prowadząc przygodę, daj graczom dużo swobody i pozwól znaleźć ich własny sposób na rozwiązanie sprawy - ten scenariusz jest pomyślany jako przygoda o eksploracji, w finale której bohaterowie zmierzą się z Eisbergiem.

Zabawa w przebierańców

Bardzo prawdopodobne, że bohaterowie wpadną na pomysł zinfiltrowania bazy pod przebraniem.

Zasady opcjonalne: utrudnienia na trasie

Jeżeli chcesz nieco utrudnić bohaterom życie, wybierz lub wylosuj rzutem k10 jedno z poniższych wydarzeń:

1-2: Bohaterowie muszą przejść po wąskiej krawędzi kruchego lodu nad ogromną rozpadliną. Wyzwanie nie jest tak trudne, jakby się zdawało, lecz wymaga hartu ducha. Każdy bohater powinien wykonać test *odwagi*, ST 15. Porażka oznacza utratę jednej karty z ręki, a bohaterowie muszą szukać innej drogi.

3-4: Po drodze bohaterowie napotykają patrol ghouli. Wymagany jest sporny test *ukrywania się* przeciwko *sposzregawczości* ghouli (1k10, 6/10+). Jeśli bohaterowie dadzą się nakryć, rozpoczyna się walka lub pościg (wykorzystaj statystyki wygłodniałych ghouli, *podręcznik główny*, 380). Grupa liczy 5 osobników.

5-6: Aby przedostać się w pożądane miejsce, bohaterowie muszą przejść pewien odcinek na zewnątrz góry, która w międzyczasie zdążyła oddalić się na północ. Temperatura staje się nieznosna, a wejścia z powrotem wgląb bazy nigdzie nie widać. Jeśli bohaterowie nie zdadzą testu *przetrwania* (ST 15), tracą po punkcie Kondycji. Ciepłe ubranie daje +3 do testu.

7-8: W pewnym momencie staje się jasne, że jedyną metodą przedostania się dalej jest zjechanie w dół śliskim tunelem. Nam może wydawać się to banalne, lecz dżentelmenom i damom raczej nie przystoi śmigać po lodzie na pupie, niezależnie od tego, jak szlachetna by ona nie była. Test *ekspresji* (ST 15) jest wymagany by przetrwać to upokarzające wydarzenie z godnością i opanowaniem godnym osoby szlachetnie urodzonej. Niepowodzenie oznacza utratę punktu Reputacji.

9-10: Bohaterowie trafiają na pionową ścianę lodu, po której muszą wspiąć się do najbliższego korytarza. Wspinaczka po śliskiej powierzchni jest stosunkowo trudna i wymaga testu *nisportowania* (ST 15). Porażka oznacza bolesny, lecz niegroźny upadek, który jednakowoż wiąże się z uszkodzeniem cennego przedmiotu, który postać miała przy sobie. Wybrany przez gracza gadżet przestaje działać do końca sesji.

Skąd jednak wziąć odpowiednie mundury? Można po prostu zaskoczyć jedną z grupkę pięciu żołnierzy z oficerem, które co jakiś czas patrolują korytarze. Żołnierze posiadają statystyki osilków ze zdolnością kompetentny (podręcznik główny, 62). Statystyki oficera znajdziesz w suplemencie (105). Wygrana konfrontacja umożliwi pozyskanie przebrań dla całej drużyny. Ewentualnie, jeden z bohaterów może postarać się zakraść do kwater żołnierzy - test *ukrywania się* o ST 15 pozwoli mu zdobyć mundur, plus dodatkowy za każde podbicie. To rozwiązanie ma jednak wadę - ciężko w ten sposób zdobyć mundur oficera...

Zdobycie przebrania to dopiero początek. Bohaterów czeka teraz nerwowy spacer korytarzami bazy. Zadbaj o to, by bohaterowie (i gracz!) wczuli się w rolę. Na ich drodze możesz umieścić strażników wnikliwie lustrujących każdego, zanim przepuszczą go przez stalowe drzwi. Oprócz tego umieść dużo okazji do salutowania i stukania obcasami („Wiwat ven Rier!”), czy przypadkowe spotkania z innymi żołnierzami proszącymi o papierosa i opowiadającymi dowcipy o oficerach, których bohaterowie nie znają. W jeden z tych pozornie nieistotnych dialogów możesz wpleść ważną informację - uwagę jednego z żołnierzy o tym, że chciałby, żeby Wotania wygrała w końcu wojnę, gdyż w Heimburgu czeka na niego narzeczona. Bohaterowie nie będą mieli jednak zbyt wiele czasu by przedyskutować odkrycie. Na ich drodze stanie oficer Sturmtruppen żądający wyjaśnień - co tutaj robią i dlaczego zeszli ze swoich posterunków!

Rozegraj to jako konfrontację społeczną. Bohaterowie muszą przekonać oficera, że są we właściwym miejscu. Porażka oznacza aresztowanie. Dookoła jest pełno żołnierzy i nieumarłych, opór jest więc bezcelowy. Każdy bohater w mundurze zwykłego żołnierza otrzymuje -3 do wszystkich akcji przeciwko oficerowi. Dodatkowo, wymagaj od bohaterów zachowania konwencji przebieganki: odzywania się zgodnie ze stopniem (a nie wcinania się oficerowi w zdanie!), zwracania do siebie korzystając z wotańskich imion (znajdują się na naszywkach na lewej piersi!) i zachowywania ogólnie pojętej



żołnierskiej postawy. Jeśli któryś z bohaterów zrobi coś niestosownego, następny wymierzony w niego atak będzie wykonywany z premią +5. Zwycięstwo w konfrontacji pozwoli bohaterom swobodnie poruszać się po bazie, dopóki niewłaściwym zachowaniem nie ściągną na siebie uwagi.

Ładownia

Sama ładownia nie jest zbyt interesująca. Sporą jej część zajmują skrzynie wypełnione przeróżnymi rupieciami zrabowanymi z zatopionych statków. Pozostałą przestrzeń wypełniają zapasy amunicji, paliwa i aprowizacja dla żywych członków załogi. Skrzynie, które przybyły wraz z Totentanz, zawierają bardzo dużo części do zaawansowanych technologicznie maszyn (co można stwierdzić testem *techniki*, ST 10), między innymi przetwornice maniczne, kondensatory żywiolakowe i precyzyjne thaumometry. Otwartym pozostaje pytanie, do czego venrierowcy potrzebują takiego sprzętu.

Wstęp

Przygoda 1

Przygoda 2

Przygoda 3

Przygoda 4

Przygoda 5

Przygoda 6

Suplement

A są tu jakieś fajne rzeczy?

Istnieje możliwość, że jeden z bohaterów wpadnie na pomysł by przeszukać ładownię w poszukiwaniu ciekawych przedmiotów. W myśl zasady, że pomysłowość powinna być nagradzana, pozwól na test *analizy*, ST 30. W przypadku sukcesu, bohater ma prawo znaleźć jeden gadżet (jedna cecha), plus kolejna za każde podbicie. Oczywiście, jeśli gracz postanowi zachować tenże gadżet po przygodzie, będzie musiał zapłacić za niego PD.

Więzienie

Cele, kwatery strażników, magazyn, w którym przechowywane są przedmioty skonfiskowane więźniom, oraz kartoteka z informacjami o jeńcach wysyłanych do „Placówki Wotan”.

Więcej informacji o areszcie oraz możliwych sposobach ucieczki znajdziesz w Scenie 4.

Zbrojownia

Dobrze strzeżone pomieszczenie, w którym przechowywane jest uzbrojenie i amunicja. Bohaterowie mogą tam zdobyć praktycznie dowolną broń-ekwipunek. Dodatkowo, każdy z graczy może wydać żeton, by znaleźć w ładowni broń-gadżet (jedna cecha), z którego może korzystać do końca sesji.

Jeżeli gracze wpadną na pomysł wysadzenia zbrojowni, uświadom im, że choć na krótką metę odwróci to uwagę venrierowców, na dłuższą praktycznie uniemożliwi poruszanie się po bazie. Po tak mocny środek warto sięgnąć w okolicy finału przygody, jednak zdecydowanie nie na jej początku. Wysadzenie składu wymaga testu *techniki* ST 20. Nieudany test to utrata punktu Kondycji dla wszystkich w pobliżu.

Pomieszczenie łączności

Dla bohaterów powinno stać się jasne, że w pojedynkę będzie im ciężko pokonać hordy nieumarłych, znajdujące się na terenie pływającej bazy. Jeśli bohaterowie wcześniej pozyskali sobie kontradmirała Wilhelma ven Thüringen jako sprzymierzeńca, jego flotylla sterowców powinna być gotowa, by udzielić im niezbędnego wsparcia. Dodatkowo użyteczny może być Fritz ven Speer (patrz Scena 3),

który jest zdolnym krystalografistą — powinien być w stanie nadać wiadomość bez trudu. Jest tylko jeden problem - pokój łączności znajduje się w bardzo ruchliwej części bazy, zaraz obok stanowisk dowodzenia. Wszędzie kręcą się oficerowie i personel techniczny, a na każdym rogu rozstawiono warty zombie. Przedarcie się tam siłą nie wchodzi w grę, a żaden z naturalnych korytarzy zdaje się nie prowadzić blisko celu - pozostaje spróbować podstępny (☛ **Zabawa w przebierańców**, 56) lub skorzystać z umieszczonej na zewnątrz anteny krystalografu (☛ **Na zewnątrz**, 60).

Niezależnie od zastosowanej metody nawiązania kontaktu, odpowiedź nadejdzie szybko:



Flotylla kontradmirała ven Thüringena zmierza bohaterom na pomoc!

Sterówka

Dostępu do sterówki bronią ciężkie, stalowe drzwi. Za nimi znajduje się ogromna, wykuta w lodzie sala, pełna pracujących maszyn parowych i uwiązanych wokół nich techników. Halę opasują chodniki techniczne, zawieszone na stalowych linach i oparte na stalowych dźwigarach. Pośrodku, na podwyższeniu, niczym na tronie, spoczywa olbrzymia maszyna różnicowa ZUSE Z-3. Udany test *techniki* lub *okultyzmu* (ST 20) pozwala ustalić, że maszyna jest opętana przez jakiś byt astralny.

Bohaterowie mogą dowiedzieć się (ze znalezionych planów bazy, albo od jeńca) że cała baza jest sterowana właśnie przez ZUSE Z-3. Da się ją wyłączyć podając jej odpowiednią kartę kodową. Ta znajduje się jednak w kajucie admirała...

Powiedz to graczom wprost: do sterówki ma wstęp wyłącznie wąskie grono upoważnionych, więc

wpadanie do niej bez planu nie jest najlepszym pomysłem. Więcej o sterówce w finałowej Scenie 5.

Prywatne kwatery

Admirała Eisberga

Bohaterowie mogą trafić tu celowo, poszukując tajnych informacji lub przez przypadek, starając się dostać w inne miejsce na terenie bazy. Przed wejściem do pomieszczeń Eisberga (eleganckie, stalowe drzwi, tabliczka „Kwatery admirałskie”) stoją na warcie dwie strzygi w mundurach oficerów Sturmtruppen (105). Jeśli bohaterowie mają na sobie wotańskie mundury, mogą próbować z nimi dyskutować, choć nie będzie to łatwe. W przeciwnym razie dostanie się do środka będzie wymagało pokonania potworów lub odciągnięcia ich podstępem na czas wystarczający do przeszukania pomieszczenia. Aby przyspieszyć starcie, załóż, że strzygi nie mogą w tej konfrontacji (niezależnie od jej typu) przyzywać ghouli.

Gdy strzygi zostaną pokonane, bohaterowie mają trochę czasu na wejście do środka i przeszukanie obszernych, urządzonych w stylu łączącym wojskową prostotę z prywatnym oficerskim gustem kajut.

Widać, że Eisberg spędza na pracy dużo czasu - biurko zavalone jest dokumentami, głównie raportami z różnych części statku, sprawozdaniami kwatermistrzów i mechaników, meldunkami oficerów. Nad nim wisi portret koronacyjny cesarza, ściany są ozdobione mapami przedstawiającymi północne morza. Na regałach stoi ogromna ilość marynistycznych książek oraz klasycznych powieści, zabytkowa broń, urządzenia nawigacyjne, oraz drewniana szkatulka, zawierająca medale wręczone Eisbergowi w trakcie wojny. Jest ich naprawdę sporo.

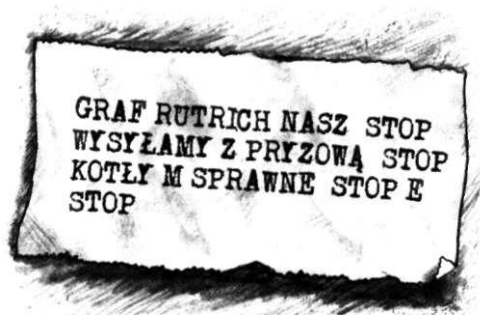
Sprawne przebrnięcie przez wszystkie informacje zajmie trochę czasu. Sukces i każde podbicie w teście *analizy* (ST 10) lub *spostrzegawczości* (ST 15) pozwala zdobyć następujące informacje:

- Listy Eisberga do jego narzeczonej w Heimburgu, Katherine. Zajmują sporą, metalową skrzynkę. Admirał pisał najwyraźniej co miesiąc przez ostatnie kilkanaście lat! Żaden jednak, z tego co widać, nie został wysłany. Może ze względów bezpieczeństwa, a może to bardziej pamiętniki niż listy? Dodatkowy test *empatii* (ST 15) po-

zwoli ustalić, że w kilku listach pobrzmiwa ta sama myśl: Eisberg nie może doczekać się końca wojny...

- Mapy sztabowe ilustrujące rajdy Eisberga. Wynika z nich, że admirał odpowiada za wiele zatonięć liniowców w ciągu ostatnich 13 lat. Jedno jest jednak zastanawiające - choć mapy wydają się być nowe (na jednej z nich jest nawet data, 1898), zamiast „Wotanii” nadal widnieje „Nieumarła Rzesza” i podział polityczny sprzed dwudziestu trzech lat. To jednak nie wszystko - daleko na północy, na skraju arktycznego lodu, zaznaczona jest wotańską bazą. Podpisano ją „Placówka zaopatrzeniowa Wotan”. Czy to rzeczywiście przypadek, że baza zaopatrzeniowa lewiatanów nazywa się tak samo jak tajna operacja sług ven Riera?

- Meldunek o zastanawiającej treści, wypisany na formularzu telegramu:



Poszukiwania z powietrza

Istnieje możliwość, że bohaterowie nigdy nie spotkali Wilhelma ven Thuringena, bowiem na górę dostali się prosto z Grafa Rutricha. Jest jednak prosty sposób, by z tego wybrnąć: Fritz może poinformować bohaterów o tym, że do poszukiwań rozbitków z transoceanika została też wciągnięta flotylla sterowców. Fritz, jako oficer kontaktowy, zna ich sygnał wywoławczy i może ich ściągnąć na pomoc. Musi jednak najpierw dostać się do nadajnika...

Jeżeli bohaterowie zdecydują się wykorzystać swoich prywatnych sojuszników lub inne obiecujące znajomości zawarte podczas wcześniejszych przygód, warto to rozważyć. Rolę przybywającej z odsieczą kawalerii może pełnić ktokolwiek. Dla uproszczenia będziemy jednak konsekwentnie używać nazwiska ven Thuringen.

Gdzie mógł zostać wysłany statek i dlaczego stan kotłów manicznych jest tak ważny?

- Pudełko kart perforowanych z oznaczeniem alfanumerycznym ZUSE-3 i adnotacją ÜBERSCHREIBEN. To najwyraźniej magiczny algorytm do maszyny różnicowej. Test *techniki* (ST 15) pozwala stwierdzić, że polecenia mają wysoki priorytet, a podbicie daje pełną informację: czytanie kart anuluje wszystkie wcześniejsze algorytmy i daje pełną kontrolę nad maszyną.
- Ostatnim znaleziskiem będzie plan bazy z zaznaczonym bardzo ważnym pomieszczeniem - zautomatyzowaną sterownią. Według adnotacji znajdujących się na planie, to sterownia zarządza maszynownią statku i wszystkimi ważniejszymi systemami bazy. Jej sercem jest maszyna różnicowa ZUSE Z-3. Gdyby bohaterom udało się zniszczyć maszynę, baza stałaby się bezbronna!

Jeśli bohaterowie zastanowią się nad zebranymi dowodami, stanie się jasne, że Eisberg i jego ludzie nie wiedzą o tym, że Wielka Wojna zakończyła się już trzynaście lat temu. Są jednak i tacy członkowie spisku, na przykład oddział DNR działający w Heimburgu, którzy z pewnością o tym wiedzą. Czyżby zatem ktoś celowo manipulował admirałem?

Radzimy: Pozwól graczom poznać wszystkie informacje, jednak niech nie przyjdzie im to łatwo. Każda z postaci może tylko raz wykonać test, lecz na szczęście każdy sukces pozwala dopasować kolejny fragment układanki. W ostateczności pozwól graczom, za mocnym uzasadnieniem, zagrać kartę i powtórzyć nieudany test.



Wiwerna zwiadowcza

Unowocześniony w zakładach ven Rohera model wiwerny zwiadowczej z czasów Wielkiej Wojny. Szybki i zwrotny drapieżny ptak z creidnallenu i stali.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, maszyna, pula 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **latający;**
- **atuty** - bez sentymentów, nagle przyspieszenie, nieprzewidywalny;
- **manewr taktyczny** - za żeton odzyskuje znacznik podczas pościgu;
- **ruchomy cel** - obrona +2*;
- **bomba** - raz na scenę atak obszarowy przeciw celom naziemnym, zdolność odnawialna za żeton.

Walka: *strzelanie* 9/9+, *bombardowanie* 6/8+, *obrona*: 20*. Bomba.

Pościg: *pojaźdy* 9/8+; wytrwałość: 18.

Dyskusja: w tych warunkach niemożliwa

Na zewnątrz

Powody, dla których bohaterowie mogą zaryzykować wyjście na zewnątrz, mogą być różne. Z taktycznego punktu widzenia istotne są dwa fakty: blisko wierzchołka góry lodowej znajduje się antena krystalografu i lotnisko wiwerny zwiadowczych.

Śmiałków, którzy zapuszczają się na zewnątrz, czeka - ze względu na szalejącą wichurę - test *przyrody*, ST 20. Porażka oznacza utratę punktu Kondycji, a brak ciepłej odzieży wiąże się z modyfikatorem -3 do testu. Poradziwszy sobie z podmuchami ostrego wiatru, bohaterowie wdrapią się na jedno z lodowych wzniesień. Przed sobą zobaczą turnię i wyrastający z niej maszt krystalografu. W pewnej odległości, po prawej stronie, dostrzegą płaską jak stół ogromną połąć lodu, na której migają na czerwono lampki, układające się na lodzie w prostą linię. Obok stoi oblodzony, metalowy hangar. To lotnisko dla wiwerny zwiadowczej, któ-

ra lokalizuje cele dla góry lodowej. Ale to oznacza, że wiwerna musi być gdzieś w pobliżu...

Gdy bohaterowie zdadzą sobie z tego sprawę, niech po lodzie przesunie się czarny jak noc cień. Smukła wiwerna zatacza na niebie koło i szykuje się do zaatakowania bohaterów! Tę pełną emocji scenę najlepiej rozegrać jako pościg lub walkę. Wiwerna ostrzeliwuje ich z powietrza, zrzuca bomby lotnicze, przelatuje nisko, starając się skosić bohaterów swoimi pazurami. Bohaterowie mogą zmieniać trudność trasy wbiegając w lodowy kanion albo między spiczaste turnie. Udana dobicie to - zależ-

nie od stawki - spektakularna eksplozja wiwerny, która roztrzaska się o ścianę lodu lub jej przymosowe lądowanie. Przegrana konfrontacja oznacza, że bohaterowie musieli salwować się ucieczką bez zrealizowania swego celu lub pościg trwał na tyle długo, że pilot zdążył zawiadomić personel góry.

Po zwieńczonym sukcesem pościgu bohaterowie będą mogli dostać się do nadajnika. Podłączenie się pod niego w celu nadania transmisji wymaga testu *techniki*, ST 15.

Bohaterowie mogą również przejąć kontrolę nad dwuosobową wiwerną zwiadowczą.

SCENA 3: KUTER PATROLOWY

Twój cel: Zaprezentować bohaterom postać Lodowego Admirała i podsunąć trop, który pozwoli odkryć, że Gerard Eisberg nie wie o tym, iż wojna się skończyła.

Pole popisu dla graczy: Znaleźć sposób na odbicie więźnia i zyskać w ten sposób cennego sojusznika.

Po pewnym czasie krążenia po lodowym labiryncie bohaterowie usłyszą dźwięki dochodzące z głośników rozmieszczonych w całej bazie. Czerwone syreny podwieszone pod sufitem rozblysną złowieszczo, odbijając światło w wyslizganym lodzie. Wotański głos oficera szczerka do słuchawki: „Achtung! Achtung! Cel w polu widzenia. Przygotować się do abordażu! Uderzenie nastąpi za minutę i dziesięć sekund!” i rozpocznie się odliczanie. Bohaterowie mają czas na odnalezienie stanowiska, z którego będzie widać coś więcej. W końcu odnajdą wykute w lodzie okno i zobaczą zbliżający się niewielki okręt wojenny. Chwilę później góra zatrzęsie się od potężnego uderzenia.

Nie widać bandery. Test *wiedzy ogólnej* o ST 15 pozwoli ustalić, że jest to alheimski okręt patrolowy. Jednostka szybko traci wyporność i znika pod wodą. Na lód wypelzają zombie pod dowództwem oficerów. Wśród nich, w admirałskim mundurze, kroczy Eisberg. Jeżeli bohaterowie byli wcześniej w Heimburgu, powinni kojarzyć go ze zdjęcia (można go również rozpoznać po teście *wiedzy ogólnej* lub *wiedzy akademickiej* o ST 20). Lodowata woda zbiera żniwo — zombie wyciągają z wody sztywne ciała w granatowych mundurach i znoszą pod pokład. W pewnym momencie jeden

z oficerów zawoła „bosak, dajcie bosak, tamten jest żywy!”. Po chwili dołączą do niego inne okrzyki oficerów: „spójrzcie na jego mundur, to Wotańczyk!”. Admirał zbliży się sprężystym krokiem do rozbitka wyłowionego z wody; rozkaże narzucić na niego koc i rozpocznie przesłuchanie. Wkrótce jednak sprawy przybiorą zły obrót, gdyż Eisberg, najwyraźniej w reakcji na słowa rozbitka, trzaśnie go szpicrutą i wrzasnie „Do karceru z nim!”. Jeniec zostanie zaprowadzony przez oficera w eskorcie zombie wgląd tunelu, podczas gdy Eisberg wraz ze światłą zniknie w jednym z korytarzy. Bohaterowie, którzy zdali test *spostrzegawczości* (ST 15), mogą usłyszeć zeznania rozbitka. Okazuje się, że był wotańskim oficerem łącznikowym wysłanym na pokład alheimskiego okrętu, który szukał zagubionych na morzu szalup z Grafa Rutricha.

Naturalną reakcją każdego szanującego się dżentelmena powinna być próba uwolnienia jeńca. Pojawia się jednak pewien problem - jeśli bohaterowie nie byli wcześniej w karcerze, trafienie tam może sprawić im trochę trudności. Jest kilka możliwości. Grupa może próbować pójść za oficerem (test ukrywania się kontra *spostrzegawczość*, oficer ma 3k10 i 9/9+), lecz potencjalnie grozi to walką z hordami nieumarłych (grupa 10 zombie,  podręcznik główny, 386), podczas gdy oficer ucieknie wraz z jeńcem. Inne rozwiązanie to przeanalizować rozkład korytarzy i wyznaczyć trasę (test *analizy*, ST 20; porażka oznacza jedno z nieprzewidzianych zdarzeń opisanych w scenie 2). Gdy te rozwiązania zawiodą, pozostaje jeszcze jedno - celowo dać się złapać i zaciągnąć do karceru.

Opis karceru i potencjalne metody ucieczki znajdują się w opisie Sceny 4. Marynarz nazywa się Fritz von Speer i jest blond młodzianem, podporucznikiem wotańskiej marynarki wojennej, świeżo po akademii. W razie uwolnienia będzie bardzo wdzięczny i jednocześnie nieco wystraszony całą sytuacją. Bohaterowie będą mieli okazję dowiedzieć się, że oficer, zaprowadziwszy go do celi, przeczytał mu akt oskarżenia - nazajutrz ma zebrać się sąd wojsko-

wy, który rozpatrzy zarzuty skierowane przeciwko marynarzowi: zdradę stanu i kolaborację z wrogiem. Wszystko zgodnie z przepisami regulaminu wojskowego — zupełnie, jakby wojna nigdy się nie skończyła, a władze cywilne i wojskowe Nieumarłej Rzeszy funkcjonowały w najlepsze. Ta konstatacja Fritza powinna dać bohaterom do myślenia, gdyż chłopak nie jest wcale daleki od prawdy.

SCENA 4: UCIECZKA Z WIĘZIENIA

Twój cel: Bohaterowie zostali złapani, więc teraz muszą uciec — pozwól im się wykazać.

Pole popisu dla graczy: Odzyskać wolność.

Bardzo prawdopodobne, że bohaterowie wylądują w więzieniu - ciasnej, lodowej celi, pilnowanej przez ghoule i ogrzeżego sierżanta w mundurze Sturmtruppen. Celem bohaterów będzie oczywiście ucieczka z więzienia i kontynuowanie misji walki z venrierowcami. Dlatego też poniżej znajdziesz kilka pomysłów na to, w jaki sposób bohaterowie mogą wydostać się z tarapatów.

Radzimy: jeśli bohaterowie będą mieć pecha, mogą kilkakrotnie znaleźć się w celi. Warto więc zmusić graczy do pomysłowości - gdy raz uciekną

z więzienia za pomocą jednej metody, powtórzenie tego samego planu nie wchodzi w grę. Przykładowo, jeśli uda im się strzaskać lodowe pręty, następnym razem wylądują w karcerze ze stalową kratą mogącą zatrzymać starego trolla. Jeżeli dzięki cudom elokwencji uda im się omamić ghoule i ogrzeżego strażnika, następnym razem będą ich pilnować zombie z zaszytymi ustami. Pamiętaj jednak, że celem — zarówno twoim, jak i graczy — jest ucieczka. Dobre motto dla tej sceny to lekko komediowe „Jutro też wam uciekniemy!”.

W trakcie przeszukania bohaterom zostają odebrane wszystkie przedmioty. Istnieje jednak możliwość, że postać posiada broń ukrytą w niegroźnym przedmiocie. W takiej sytuacji wymagany jest test *blefu* (ST 20), by przekonać strażników, że wachlarz z ukrytymi ostrzami bądź laseczka ze szpadą w środku jest absolutnie niegroźnym atrybutem damy lub dżentelmena. Ewentualnie test *ukrywania* o ST 20 wystarczy, by skutecznie przemycić gadżet ze sobą do celi. Przyjmij jednak zasadę, że gracz powinien zadeklarować ukrycie przedmiotu przed pojmaniem, a nie robić to dokładnie w tej sekundzie, w której rozwścieczona stryga łapie go za kołnierz. Zdecydowanie nie w klimacie *Wolsun* — *ga* jest ukrywanie strzelby na słoniu w butonierce. Co prawda to gra o epickich przygodach, jednak filmowe ucieczki z więzienia rządzą się własnymi prawami.

Niezależnie od sytuacji, bohaterów pilnuje ogrzy oficer, specjalista od przesłuchań siłowych (wykorzystaj statystyki Fineasa O'Connora, podręcznik główny, 449; posiada ciężką palke: +3 do prób dobicia), wraz z grupą 5 ghoulów (podręcznik główny, 380).

Zasada opcjonalna: nie złapią mnie!

Jeśli chcesz ułatwić bohaterom ewentualną ucieczkę, możesz przyjąć następującą zasadę: jeśli któryś z graczy zagra bezpośrednio po przegranej konfrontacji Jokera lub Asa, jego postaci udaje się wymknąć venrierowcom i uniknąć pojmania.

Szczęśliwy bohater może próbować pomóc swoim towarzyszom na różne sposoby, np. przebijając się za venrierowca lub w inny sposób odciągając uwagę straży. Wszystko zależy tylko od pomysłowości gracza. W takiej sytuacji możesz rozstrzygnąć próbę uwolnienia bohaterów za pomocą kilku testów przeciwstawnych, np. *ukrywania się*, by przekraść się obok strażników, *złodziejstwa*, by zabrać jednemu z nich klucze i *wysportowania*, by rzucić je prosto w wyciągnięte ręce towarzysza uwięzionego w celi.

Problem pierwszy: otworzyć drzwi do celi

Póki na drodze do wolności stoją lodowe pręty, ucieczka nie wydaje się możliwa. Bohaterowie mogą próbować następujących sztuczek:

Wyłamanie krat. Wymaga to testu *wysportowania* o ST 25 lub testu *techniki*, jeśli bohater zabiera się do tego w naukowy sposób (np. chce stopić lód przy pomocy światła skupionego w denku od butelki). Oczywiście inni bohaterowie mogą udzielić mu wsparcia.

Cwane oszustwo. Klasyczną metodą na sprowokowanie strażnika do otwarcia drzwi celi jest obietnica zdradzenia przyjaciół i wyjawienia wszystkich sekretów. Niezależnie od opowiedzianej historyjki, wymagany jest test *blęfu*, ST 20.

Prowokacja. Rzucenie w strażnika śnieżką (*wysportowanie*) lub wypowiedzenie na głos dość jednoznacznej aluzji na temat jego bliskiej rodziny (*ekspresja*), to świetna metoda by rozwścieczyć strażnika do tego stopnia, aby otworzył drzwi celi z zamiarem spuszczenia bohaterowi ciężkiego łomotu. Oczywiście nasi herosi powinni być na taką ewentualność przygotowani. Tak czy siak, wymaga to testu o ST 20.

Spinka do włosów. Udany test *złodziejstwa* (ST 20) pozwoli otworzyć zamek do celi. Jedyny wymóg to spinka do włosów lub inny przedmiot, który może posłużyć za wytrych. Pytanie tylko, czy rozpuszczenia włosów w przypadku damy nie można uznać za pewnego rodzaju nieobyčajność. Raczej nie, ale jeśli bohaterowie zrezygnują z takiego rozwiązania z powodu obaw o naruszenie etykiety, możesz spokojnie nagrodzić ich żetonem za wczucie się w klimat *Wolsunga*!

Problem drugi: strażnicy

Drzwi do celi zostały w ten czy inny sposób otwarte, ale to jeszcze nie koniec komplikacji.

Z gołymi pięściami. Wszczynanie walki może nie być najlepszym pomysłem, ale bohaterowie mogą nie mieć wyboru. Ze względu na przewagę strażników, otrzymują -3 do

wszystkich rzutów związanych z walką. Sprytni bohaterowie mogą jednak próbować sięgnąć po improwizowany oręż, taki jak drewniane krzesło albo ułamany sopeł. Wymaga to poświęcenia akcji i zdanego testu *wysportowania* (ST 15). Ewentualnie, można próbować rozbroić ogra i wykorzystać jego pałkę przeciwko niemu (☞ manewr rozbrojenie, podręcznik główny, 54)! Niezależnie od metody, postać uzbrojona to postać niebezpieczna: nie otrzymuje już kary -3 do walki.

W nogi! Ucieczka wydaje się być dość oczywistym rozwiązaniem, gdy tylko drzwi do celi staną otworem. Sporo jednak zależy od tego, kto za otwarcie drzwi odpowiadał. Jeśli to strażnik otworzył drzwi do celi - cóż, sprawa nie jest taka prosta. Mają oni prawo wykonać dobiecie po fakcie w pierwszej rundzie konfrontacji. Wynika to z faktu, że bohaterowie wciąż znajdują się w celi i strażnikom łatwo ich powstrzymać.

Rozwiązania alternatywne

Rzecz jasna gracze mogą zdecydować się rozegrać ucieczkę według innego scenariusza.

Stary dobry tunel

Łód jest na pewno wdzięczniejszym materiałem do kopania niż beton. Jeden z bohaterów może zacząć



drażyć tunel, zasłaniając otwór pryczą. W każdej rundzie musi przebić ST 15 by wykopać kolejny kawałek korytarza: jeśli mu się to uda, dorzuci jeden znacznik do puli na środku stołu. Gdy do puli trafi 5 znaczników, tunel jest gotowy. Stosowna umiejętność to *wysportowanie* lub *technika* (jeśli bohater korzysta z jakiegoś naukowego rozwiązania). W trakcie kopania istnieje też ryzyko, że ogr-strażnik przejrzy plan bohaterów. Wykonaj rzut dla ogra (*spostrzegawczość* 6/9+). Pozostali bohaterowie starają się odwrócić uwagę od kopacza - muszą przebić wynik ogra (jakby wykonywali aktywną obronę). Każdemu bohaterowi przysługuje jedna próba — może korzystać z *blefu*, *ekspresji*, *ukrywania się* lub innej umiejętności, która wyda ci się stosowna. Jeśli ogr uzyska najwyższy wynik, zorientuje się i wtargnie to celi. To ciągle dobra okazja do ucieczki (jak w wariancie prowokacja powyżej).

A może porozmawiać?

Ghoule zazwyczaj nie są zbyt rozmowne, a ogrzy strażnik nie wygląda na przesadnie sympatycznego, jednak spróbować zawsze można. Ze względu na oczywistą przewagę ogra, bohaterowie otrzymują w dyskusji -3 do testów. Z jednym wyjątkiem

— damy mają prawo wykonywać testy bez żadnych minusów. W końcu niewiedzie słowa potrafią zmiękczyć serce nawet największego lotra, a ogry znane są ze swojej uczuciowości.

Uwięziony Wotańczyk

Na skutek wydarzeń w Scenie 3 do więzienia trafi Fritz ven Speer - wotański podporucznik, pojmany po zatopieniu alheimskiego okrętu. Bohaterowie powinni spróbować go uwolnić. Mogą oczywiście starać się odciągnąć uwagę strażników, przekraść się obok nich lub po prostu dać się złapać i uciec wraz z podporucznikiem Speerem.

Warto wspomnieć, że jednym z celów, który skłonił bohaterów do polowania na górę lodową, może być próba uwolnienia ven Lutowa i innych jeńców. Niestety, żadnego z nich tutaj nie ma. Jeśli bohaterowie postanowią poszukać informacji na temat miejsca przetrzymywania więźniów, w karcerze znajduje się kartoteka z informacjami o przeniesieniach. Wynika z niej, że wszyscy żywi rozbitkowie z Grafa Rutricha trafili do „Placówki Wotan”. Bohaterowie mogą skojarzyć tą nazwę z depeszą znalezioną w kajucie Adeli, gdzie pada nazwa „Operacja Wotan”.

SCENA 5: TWARZĄ W TWARZ Z ADMIRAŁEM

Twój cel: Niezapomniana konfrontacja z legendarnym Lodowym Admiralem i zaskakująca pointa - to jeszcze nie koniec, gdzieś tam czai się zagrożenie jeszcze poważniejsze niż admirał Eisberg i jego lodowa góra.

Pole popisu dla graczy: Pokonać Eisberga lub przekonać go, że walka nie ma już sensu.

Bohaterowie, zgodnie z przedsięwziętym planem, ruszają w stronę sterowni. Jeśli udało im się wezwać pomoc przez kryształograf, sterowce uderzą właśnie w tym momencie. Gdy postacie znajdą się blisko wejścia do sterowni, lodową bazę wypełni ryk syren alarmowych i czerwone światło alarmów. Szczekający głos wykrzyknie z głośników „Wszyscy na stanowiska przeciwlotnicze! To nie są ćwiczenia! Wszyscy na stanowiska przeciwlotnicze!”. Najwyraźniej sterowce ven Thuringena zostały wykryte. Wkrótce górą lodową zaczyną wstrząsać eksplozje - to flotylla rozpoczęła swe niszczycielskie dzieło.

Gdy tylko technicy zorientują się, że mają do czynienia z prawdziwym zagrożeniem, porzucą narzędzia i uciekną z pomieszczenia. Bohaterowie będą zapewne myśleli, że wystarczy wyłączyć maszynę. To prawda. Ale czy wzięli pod uwagę, że maszyna może chcieć „wylączyć” ich?

Etap I - opętana maszyna

Pojedynczy kryształ, stanowiący główny monitor ZUSE, rozświetli się nienaturalnym, zielonym blaskiem. Ze skaczących po jego powierzchni światel uformuje się pojedyncze demoniczne oko. Żrenica zogniskuje się na niespodziewanych gościach. Hałe wypełni metalowy głos dobiegający z głośników: „Intruzi, intruzi! Uruchomić protokoły obronne!”.

W tym momencie rozpocznie się walka. ZUSE Z-3 to bardziej rozbudowana wersja ZUSE Z-2 (podręcznik główny, 437) - dzieło venrierowskich demonologów. Równie bezlitosne jak jego twórcy. Jeśli



bohaterowie chcą zmusić Eisberga do poddania się, muszą zniszczyć opętaną maszynę. Jeśli bohaterowie wezwali wsparcie kontradmirała ven Thuringen, ZUSE nie może wezwać w trakcie konfrontacji wsparcia ghoulów. W dodatku, jeśli udało im się zdobyć karty perforowane do maszyny (w prywatnych pomieszczeniach admirała), mogą za żeton użyć ich by zadeklarować dobiecie po fakcie. Algorytm spowoduje nadpisanie poleceń maszyny i usunięcie demona, a w efekcie unieruchomienie całej bazy. Za wygraną gracze odzyskują po żetonie.

W razie porażki bohaterów zaskakuje oddział Wotańczyków, który wpada do sterówki z wycelowanymi w nich karabinami. Od razu przejdź do Etapu III - konfrontacji z Admirałem. Gracze nie odzyskują żetonu.

Etap II - Adela ven Üss

Gdy opętana maszyna różnicowa zostanie pokonana, urządzenia zatrzymają się, a światło w hali przygaśnie. Ciszę wypełnią tylko odgłosy walki na zewnątrz, oraz... stukot podkutych butów żołnierzy biegnących po chodnikach technicznych

nad głowami bohaterów. Do stukotu dołączy odgłos repetowanej broni i spokojny, władczy głos: „Odlóżcie broń. Teraz. Szpiegostwo i sabotaż karane są śmiercią, a moi ludzie nad wyraz chętnie wykonaliby wyrok na miejscu.”

Pozwól graczom zdecydować, jaki to typ konfrontacji: bohaterowie mogą stanąć do walki, salwować się ucieczką lub wdać się w dyskusję. Przeciwnikiem drużyny będzie Adela ven Üss i jej strzygi ze Sturmtruppen, albo oddział zombie. W przypadku przesłuchania, Adela będzie starała się przedstawić bohaterów jako dywersantów z wrogiej armii i w trybie doraźnym skazać ich na śmierć.

Radzimy: wykorzystaj tę scenę by pokazać, jak Adela manipuluje Eisbergiem, oraz jak bardzo zależy jej na tym, żeby admirał nie dowiedział się o końcu Wojny. To ostatni moment, by gracze zorientowali się, że to klucz do całej sprawy.

Jeżeli bohaterowie wygrają, odzyskują po żetonie i powodują rozłam wśród przeciwników.

- Adelo. Mam wrażenie, że nie byłaś ze mną do końca szczerza - wycodzi admirał, dając znać przybocznym - Zatrzymać ją!

Wstęp

Przygoda 1

Przygoda 2

Przygoda 3

Przygoda 4

Przygoda 5

Przygoda 6

Suplement

Podczas gdy Adela znika ze sceny, admirał kieruje uwagę na bohaterów. Zależnie od sytuacji, rozmowa może toczyć się twarzą w twarz lub między rozmówcami krążącymi w labiryncie rur i mechanizmów sterówki.

Jeżeli bohaterowie przegrają, nie odzyskują żetonu, a Adela zaciąga ich przed oblicze Eisberga.

Etap III - admirał Eisberg

Zdecydowanie odradzamy walkę z Lodowym Admirałem - jest twardym przeciwnikiem, a na domiar złego w pierwszej rundzie wzywa 5 ghoulów i 2 strzygi, co rundę zaś kolejne 5 zombie i inteligentnego ghoul. Na szczęście sytuację można rozwiązać bezkrwawo - wystarczy uświadomić admirałowi, że Wojna skończyła się już trzynaście lat temu.

Jeśli któryś z bohaterów powoła się na listy admirała i jego tęsknotę za narzeczoną, może za żeton otrzymać premię +5 do testu, ale tylko w drugim etapie konfrontacji. Jeśli bohaterom nie udało się zniszczyć maszyn, posiadają karę -3 do wszystkich testów w obu etapach konfrontacji (admirał jest pewny swego zwycięstwa i przez to mniej podatny na perswazję). Jeżeli bohaterowie przegrali Etap II, admirała wspiera Adela, zbijając argumenty graczy.

Jeśli bohaterom uda się przekonać Eisberga...

Admirał zamilknie. Po długiej chwili odepnie z piersi Żelazny Krzyż z Czaszką i zważy go w dłoni, spoglądając z nieprzeniknionym wyrazem twarzy. Nagłym ruchem rzuci go na ziemię i ruszy w stronę bohaterów.

- Nie mamy wiele czasu. Chodźcie za mną! - Bohaterowie wraz z admirałem trafiają do pokoju łączności (tego samego, który być może mieli już okazję oglądać), po czym Eisberg poprosi jedną z postaci, by połączyła się z dowódcą flotylli okrętów, pytając przy tym o to z kim będzie rozmawiał. Nieco zaskoczony, że to ven Thuringen, podniesie słuchawkę i nada komunikat:

— Admirał Gerard Eisberg, baza Untoten Kriegsmarine E-173. Chcę rozmawiać z kontradmirałem Wilhelmem ven Thuringen, dowódcą 12 flotylli sterowców.

Po chwili milczenia w głośnikach da się usłyszeć:

- Ven Thuringen. Słucham.

Eisberg pochylił się nad mikrofonem i powiedział:

- Kontradmirał ven Thuringen, czy może mi pan przysiąc na honor wotaniańskiego oficera, że odpowie na moje pytanie zgodnie z prawdą?

Ven Thuringen, po kilku chwilach, nieco skonsternowany, odpowiedział:

- Tak jest, panie admirał.

- Czy to prawda, że wojna się skończyła? - w eterze zabrzmiało pytanie Eisberga.

- Tak jest, panie admirał. Trzynaście lat temu - odpowie jeszcze bardziej zdziwiony ven Thuringen.

- W takim razie wydaję rozkaz wstrzymania ognia moim żołnierzom i liczę na to, że uczyni pan to samo. Spotkajmy się na zewnątrz.

W drodze do wyjścia z bazy admirał wypytał dokładnie bohaterów o to, co stało się z Wotanią po wojnie; bohaterowie zauważają, że przyjmuje wiadomości o błyskawicznej odbudowie Rzeszy z dumą, ale i ulgą.

Kilka minut później obaj oficerowie będą stali naprzeciwko siebie na jednym z tarasów góry lodowej i patrzyli sobie prosto w oczy. Po obu stronach zdenerwowani i nieco wystraszeni oficerowie oraz żołnierze w mundurach Nieumarłej Rzeszy bądź powojennej Wotanii. Nad nimi sterowce - majestatyczne kolosy, część z nich dymi uszkodzona podczas ostrzału. Dookoła ślady bombardowań - krater, dym, zniszczone stanowiska przeciwlotnicze. Chwila milczenia, trwająca zdawałoby się wieki. Wreszcie Admirał Eisberg występuje naprzód, wyciąga przed sobą oficerską szablę i mówi formalnie:

- Admirał Gerard Eisberg, dowódca placówki Untoten Kriegsmarine E-173. Potwierdzam rozkaz kapitulacji wydany przez Jego Cesarską Mość 8 maja 1886 roku i zgodnie z tym rozkazem składam broń,świadom, że uczyniłem wszystko co w mojej mocy, by bronić honoru Wotanii i Cesarza.

Następnie admirał przekazuje szablę Wilhelmowi i zwraca się do swoich marynarzy.

- Wotania, jaką znamy, zalana morzem krwi, pogrążona od lat w wojnie, dowodzona przez Nie-

umarłego Kanclerza, już nie istnieje. Wojna zakończyła się trzynaście lat temu. Złożyć broń. Pora wracać do domu.

Dowódcy podają sobie dłonie, zombie zamierają bez ruchu, żywi Wotańczycy z wahaniem odkładają karabiny. Gdzieś w oddali słychać ostatnie strzały i rozpaczliwe wycie ghoulów.

Admirał cicho odchodzi na stronę. Zapatrzonej w dal, wyciąga spod munduru zdjęcie kobiety o wyjątkowej urodzie. Spogląda na nie zamyślony, delikatnie gładząc poźółkły przez ostatnie kilkanaście lat papier.

Chwilę refleksji przerywa krystalografista, który podbiega do Wilhelma ven Thuringen i mówi:

- Herr Flottenadmiral, obserwatorzy z Markgrafta zauważyli pojedynczą wiwerę, która najwyraźniej wystartowała z lotniska.

Ven Thuringen spojrzył pytająco na Eisberga. Ten spojrzył na bohaterów i powie zdecydowanym głosem:

— Adela ven Üss. Musiała ominąć straż, które wystawiłem. Trzeba przechwycić tę wiwerę zanim

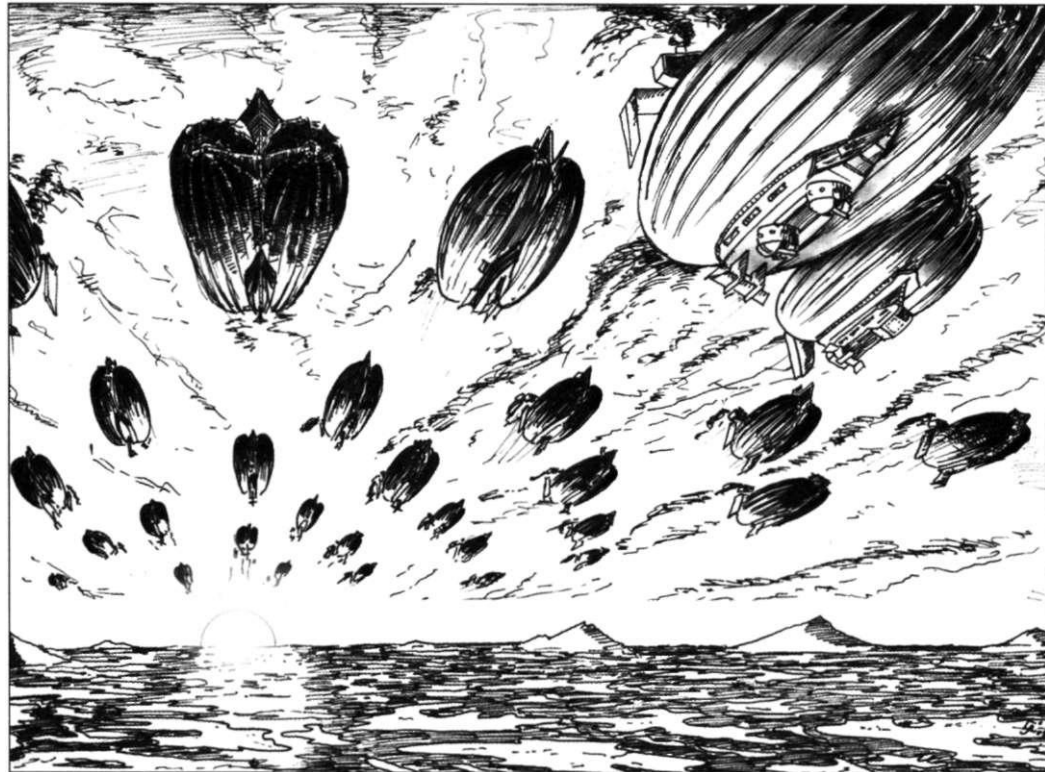
zawiadomi marszałka, co zaszło. - Admirał spojrzawszy badawczo na zgromadzonych i domyślając się, że nie wiedzą o co chodzi, rzeknie - Nie wiedziałem o rozkazie kapitulacji, jednak marszałek musiał go otrzymać. A to oznacza, że odmówił jego wykonania i działa teraz na własną rękę. Operacja Wotan nie jest moim wymysłem. To plan nieumarłego marszałka ven Rohera!

Jeśli bohaterom nie udało się przekonać Eisberga, jednak wezwali wsparcie i zniszczyli maszynę różnicową...

Pływająca baza jest prawie bezbronna. Admirał Eisberg krzyknie

- Nie, to niemożliwe! Wojna trwa nadal! Ja i moi ludzie będziemy walczyć do ostatniego naboju, do ostatniego żołnierza!

W tym też momencie rozlegnie się huk olbrzymiej eksplozji, który wstrząśnie całą bazą. Z sufitu zaczęną odpadać płyty lodu, żołnierze poprzewracają się, kilku z nich spadnie z gruchotem na ziemię. Bohaterowie mogą wykorzystać powstały zamęt do ucieczki. Biegając sypiącymi się korytarzami,



Finałowa scena bez sterowców?

Chociaż finał został napisany wychodząc z założenia, że flotylla ven Thuringena zaatakowała górę lodową, nie stoi na przeszkodzie, by kontradmirał pojawił się w przygodzie nawet jeśli bohaterowie nie wezwali wsparcia. Po prostu zmień nieco kolejność wydarzeń: żołnierze Eisberga poinformują go o ucieczce Adeli; Admirał skontaktuje się ze starym łądem i poda swoje współrzędne; kontradmirał Thuringen przyleci swoją flotyllą by odebrać kapitulację z rąk Eisberga.

bohaterowie będą świadkami agonii bazy. Admirał nie da jednak za wygraną i spełni swoją obietnicę. Mimo desantu piechoty sterowcowej, venrierowcy będą bronić się dzielnie. W bratobójczej walce zginie wielu żołnierzy obu stron. Ven Thuringen straci od ognia przeciwlotniczego połowę sterowców. Druga połowa zostanie poważnie uszkodzona. Ven Thuringen zda lakoniczny raport, po czym bez przekonania zacznie przygotowywać sterowce do lotu nad Arktykę. Nie wiadomo, co stało się z admirałem Eisbergiem — być może uciekł, by walczyć dalej, a być może poległ, wraz ze swymi żołnierzami. Decyzja należy do ciebie. Okupione ciężkimi stratami zwycięstwo i śmierć setek ludzi powinna przekonać bohaterów o porażce. To jednak nie koniec kampanii. Bohaterowie znają koordynaty arktycznej bazy venrierowców. Wiedzą, że niedługo przed szturmem piechoty sterowcowej w tamtym kierunku odleciała na wiwernie Adela. To okazja, by zmasakrować porażkę i raz na zawsze rozprawić się ze zwolennikami Nieumarłego Kanclerza.

Jeśli bohaterowie nie przekonali Eisberga, nie wezwali wsparcia lub nie udało im się zniszczyć maszyny różnicowej...

Eisberg wypowie następujące słowa:

- Nieważne, czy wojna skończyła się, czy nie. Ślubowałem wierność Kanclerzowi i pójdę za nim do samego piekła, jeśli tego będzie wymagać przysięga. Straże, zabracie ich!

Jeśli bohaterowie wezwali sterowce, flotylla ven Thuringena będzie skazana na porażkę. Skoro bohaterom nie udało się zniszczyć maszyny różnicowej,

wej, baza Eisberga posiada pełną zdolność bojową. Bohaterowie z karceru, pod ciężką strażą, mogą jedynie nasłuchiwać odgłosów bitwy. W końcu ostatnie strzały ucichną - sterowce zostaną zestrzelone lub zmuszone do wycofania się. Do celi bohaterów, w kajdanach, zostanie wprowadzony pokonany i rozgoryczony ven Thuringen — żywe świadectwo ich porażki. Wkrótce góra lodowa dopłynie do Placówki Wotan. Bohaterowie będą mieli szansę uciec i stawić jeszcze raz czoła venrierowcom. Jednak niezależnie od starań bohaterów, w szóstej przygodzie tej kampanii Eisberg powróci, siejąc terror w zamrożonym Heimburgu.

Epilog

Niezależnie od rozwoju wydarzeń, bohaterowie zdają sobie sprawę, że Eisberg był tylko narzędziem w rękach kogoś o wiele potężniejszego. Marszałek ven Roher, jeden z dwóch liczków, którym udało się uciec przed aliantami, ukrywa się gdzieś wśród lodów Arktyki. Wszystko wskazuje na to, że od trzynastu lat kontynuuje zleczone przez ven Riera prace nad Wunderwaffe. Jak blisko jest realizacji planów? Odpowiedź można uzyskać tylko w tajemniczej Placówce Wotan.



PRZYGODA 5:

BITWA WŚRÓD ŚNIEGÓW

Miejsce akcji: Placówka Wotan, Lodowe Pustkowia.

Przygoda, w której drużyna dociera do venierowskiej bazy wśród lodów i zdobywa szczegółowe informacje na temat Operacji Wotan. Pomimo że za wydarzenia na Oceanie Tetydżkim odpowiada licząca, sytuacja nie jest beznadziejna - w finale scenariusza bohaterowie mają okazję poznać piętę achillesową straszliwego planu Nieumarłego Marszałka.

WSTĘP: CEL - „PLACÓWKA WOTAN”

Twój cel: Upewnić się, że gracze mają wszystkie niezbędne informacje.

Pole popisu dla graczy: Obmyślić plan działania na rozpoczynającą się przygodę.

Zależnie od tego, jak zakończyła się **Przygoda 4: Lodowy Admirał**, bohaterowie mogą albo ruszyć w stronę Placówki Wotan wraz z kontradmirałem ven Thuringenem (lub innymi sojusznikami) albo tkwić w areszcie na pokładzie góry lodowej zwycięskiego Admirała Eisberga. W obu przypadkach mają chwilę na podsumowanie zdobytych dotychczas informacji:

- Admirał Eisberg pracował przez ostatnie 13 lat, w ramach „Operacji Wotan”, dla nieumarłego Marszałka ven Rohera;
- Marszałek jest liczem, który na zlecenie Kancelarza ven Riera pracował podczas wojny nad *Wunndervaffe*;
- Nikt nie wie, gdzie znajduje się baza ven Rohera, który Placówkę Wotan odwiedza sporadycznie;
- Maszyny z zatopionych przez Eisberga statków, wraz z ich zzombifikowanymi załogami trafiły do położonej już na północnym lądolodzie Placówki Wotan;
- Siłownie maniczne napędzające Grafa Rutricha były z jakiś przyczyn kluczowe dla planów Marszałka, więc należy działać szybko, zanim ven Roher zdąży zrobić z nich użytek.

Ściągawka dla MG

Bohaterowie mają w tej przygodzie jeden cel - zdobyć plany Operacji Wotan nim będzie za późno. Sugerujemy kilka możliwych przebiegów tego scenariusza: od egzotycznej misji szpiegowskiej, przez pulpowy survival horror, po epicki film wojenny. Wybierz wariant najlepiej pasujący do twojej drużyny i dotychczasowego przebiegu kampanii.

Ty masz w tej przygodzie jeszcze jeden bardzo ważny cel: pokazać bohaterom, że choć ich wrogami są istoty o olbrzymiej potęgze, to właśnie oni są w stanie stawić im czoła i ocalić Wotanię, a może i cały świat.

Najważniejsze punkty:

Wstęp: drużyna planuje dalsze działania.

Scena 1: bohaterowie wreszcie pokonują Adele ven Üss i poznają fragment planu Marszałka.

Scena 2: rozpoznanie.

Scena 3: spotkanie z plemieniem dzikich ogrów.

Scena 4: pościg.

Scena 5: nie wszyscy chcą być uratowani.

Scena 6: spektakularny finał!

Epilog: bohaterowie zastanawiają się, co dalej.

Radzimy: wszystkie te informacje można było zdobyć w poprzednich przygodach. Jeżeli bohaterowie wygrali finał na górze lodowej, będą mieli okazję podsumować wiedzę przeglądając zeznania Eisberga lub jego oficerów. Jeżeli przegrali, wprowadź gadatliwego strażnika więziennego, który z dumą opowiada o wielkich planach swoich przełożonych. W końcu wie, że bohaterowie nie pożyją wystarczająco długo, by podzielić się tą wiedzą.

Jedno jest pewne - ven Roher jeszcze nie wie, że jego działania przestały być tajemnicą. Trzeba działać szybko i zdobyć jak najwięcej danych o *Wunderwaffe* i planach licza. Tylko właściwe przygotowanie pozwoli stawić mu czoła. Wszystkie ślady prowadzą do Placówki Wotan i to właśnie

tam rozegra się kolejny akt naszego dramatu. Gracze mogą podejść do sprawy na wiele sposobów, spośród których trzy wydają się najbardziej prawdopodobne:

- **misja szpiegowska:** bohaterowie, korzystając ze sprawdzonych już metod, postanowią zinfiltrować Placówkę i zdobyć plany ven Rohera;
- **frontalny atak:** drużyna postanowi wykorzystać wsparcie ven Thuringena i zniszczyć placówkę Wotan, ukręcając leb całej sprawie;
- **walka o przetrwanie:** uwięzieni wśród lodów i otoczeni przez wrogów bohaterowie muszą wywalczyć sobie drogę ucieczki.

Gdy tylko bohaterowie zdecydują się na ogólny plan działania, przejdź do Sceny 1.

SCENA 1: UPADEK ADELI VEN ÜSS

Twój cel: Efektownie zakończyć wątek Adeli, która już zdecydowanie zbyt długo wymykała się bohaterom z rąk.

Pole popisu dla graczy: Zdobyć cenne informacje pokonując uciążliwego wroga.

Jeżeli sojusznicy wygrali bitwę o górę lodową, sytuacja jest jasna - trzeba dopaść Adelę zanim powiadomi naziemną placówkę o klęsce Eisberga. Jeżeli bohaterowie przegrali, musisz odwrócić sytuację - podczas dokowania od uszkodzonej podczas bitwy góry odpadnie fragment lodu, otwierając drużynie drogę ucieczki. W pościg za nimi ruszy Adela.

Radzimy: W każdym przypadku pozwól bohaterom zdobyć wiwerę (lub dwie) - pościg powietrzny jest dużo fajniejszy niż piesze brnięcie przez śnieg. Sytuacja jest bardzo poważna, więc zastanów się, czy nie poprowadzić tej sceny jako konfrontacji *va banque*. To początek scenariusza, więc gracze mają jeszcze wszystkie zasoby i rzeczywiste ryzyko jest niewielkie, a warto zaszykalizować, że powoli zbliżają się naprawdę wielkie wyzwania.

Ze względu na nietypowe warunki, konfrontacja będzie posiadała kilka zmian w stosunku do normalnych zasad pościgu:

- Jeśli któraś ze stron nieskutecznie użyje *strzelania* w trakcie pościgu, nie powoduje to utraty znac-

nika. Wszelkie próby strzelania wciąż obarczone są karą: +5 do ST.

- Tylko pilot wiwernej może korzystać z umiejętności pojazdy, by brać udział w gonitwie.
- Zagranie manewru **wysadzenie z siodła**, ze względu na warunki, nie jest możliwe. Atak mający wyrzucić postać z wiwernej na ziemię oznacza dobiecie.

Możliwe jest również zastosowanie jednego z **nowych manewrów** przewidzianych dla pościgów lotniczych:

- **Walka kołowa.** Podbicie powoduje, że przeciwnik traci znacznik, a bohater go odzyskuje. W przypadku porażki, bohater traci, a przeciwnik zyskuje znacznik.
- **Podniebne akrobacje.** Podbicie oznacza, że wszyscy lecący wiwernej pilotowaną przez przeciwnika muszą wykonać test *wysportowania* (ST 15) lub w trakcie swojej najbliższej akcji mają po 1 kości mniej.
- **Niebezpiecznie blisko.** Podbicie oznacza, że obaj piloci muszą wykonać przeciwnastawny test *odnagi*. Przegrany traci kartę z ręki.

Ważna jest jeszcze jedna informacja: na niebie świeci silna zorza polarna i powodowane przez nią zakłócenia w Astralu praktycznie uniemożliwiają komunikację krystalograficzną. Bohaterowie mają więc pewność, że Adela nie skontaktuje się z bazą,

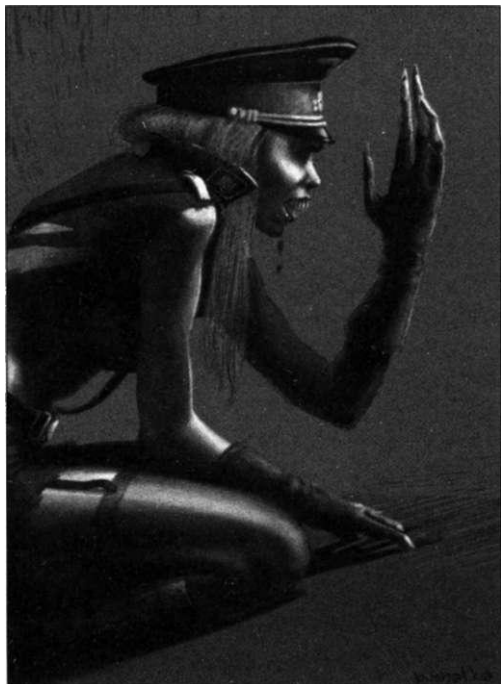


więc wygrany pościg zapewni im niezbędny element zaskoczenia.

Gdy bohaterowie wygrają konfrontację, wiwerna Adeli zostanie zmuszona do awaryjnego lądowania, prawie rozbijając się o wystające z lodu skały. Gdy bohaterowie wylądują blisko wraku, znajdą Adelę w poszarpanej sukni, ciężko ranną i zdaną na łaskę lub nienadziejność zwycięzców. Pomagierka ven Rohera będzie na zmianę błagać, by bohaterowie jej wybaczili, i straszyć okrutną zemstą Marszałka. Będzie jednak mówić. Gracze wygrali konfrontację i mają prawo do odpowiedzi.

Radzimy: Ostatnia rozmowa z Adelą to nagroda dla graczy, więc możesz zostawić ją tylko w sferze opisu. Niech Adela nawet w swojej ostatniej scenie pokaże pazur, niech opowiada o planach licza tak, by zastraszyć bohaterów. Niech odwołuje się do ich szlachetności, jednocześnie niech kłamie im w żywe oczy. Jeśli twoja drużyna lubi korzystać z umiejętności społecznych, sięgnij od czasu do czasu po test przeciwny, jednak pamiętaj - wszystkie poniższe informacje powinny trafić w ręce graczy. Zadbaj o to, żeby scena zapadła im w pamięć.

Adela opowie bohaterom wszystko, co wie o Operacji Wotan. Marszałek ven Roher był podczas Wojny naczelnym technomantą Nieumarłej Rzeszy i po porażce Kanclerza uciekł na Lodowe Pustkowia, zabierając ze sobą swoje kluczowe eksperymenty. Pozostawił za sobą ukrytych agentów, z którymi do dziś się kontaktuje. Przez ostatnie trzynaście lat, dzięki wsparciu DNR i działaniom Eisberga, zgromadził liczną armię. Na szczęście (lub, zdaniem Adeli, niestety), potężne nexusy, z których korzysta do napędzania swych zaklęć, związane są z mrozem i żywiołami lodu. W efekcie większość jego sług jest nieodwracalnie połączona z Arktyką i nie może funkcjonować w dodatnich temperaturach. Niestety (na szczęście, zdaniem Adeli), w ramach prac nad *Wunderwaffe* marszałek ven Roher stworzył generator pogody - potężną, technomagiczną maszynę, zdolną zmieniać pogodę na ogromną skalę. Potrzebuje jednak stosownego zasilania, którego może dostarczyć jedynie stacjonarna elektrownia maniczna lub... siłownie maniczne zamontowane na Grafie Rutrichu! Dzięki nim ven Roher może wywołać siarczyste mrozy w dowolnym miejscu na świecie i wreszcie opuścić Arktykę.



Na koniec Adela rzuci bohaterom w twarz ostatnią informację: ven Roher ma jakiegoś asa w rękawie. Ona sama nie wie, co to jest - nawet ona nie ma dostępu do tak tajnych informacji. Jednak jest to coś wielkiego. Więc i tak - zdaniem Adeli — bohaterowie nie mają szans powstrzymać Marszałka. Ta nowa tajemnica to oczywiste wyzwanie i postaraj się, żeby gracze je podchwycili.

Gdy bohaterowie pokonają Adelę, gracze mają pełne prawo zdecydować o jej losie. Tak jest, nie bohaterowie - lecz gracze. Czy Adela ucieknie im, by pojawić się w przyszłych przygodach lub kampaniach? Czy też zginie strącona w lodową rozpadinę? Czy też więcej nie powróci? Czy też może zgodzi się odkupić swoje winy i stawi czoła ven Roherowi? Wszystko zależy od ich decyzji. Oczywiście to gracze wybierają jej los, lecz ty możesz wprowadzić go w życie. Jeśli gracze zdecydowali, że strzyga zwróci się przeciwko ven Roherowi, na początku będzie jasno dawać do zrozumienia, że robi to wyłącznie z obawy o zemstę marszałka i szacunku dla bohaterów. Dopiero potem, wraz z rozwojem wypadków, w jej sercu może zakiełkować coś na kształt sumienia i strzyga stanie się autentycznie zdolna do czynienia dobra z własnej woli.

Wilczyca w owczej skórze

Rzecz jasna, Adela jest strzygą z elitarnych oddziałów ven Riera, ukrytą pod skomplikowaną, oddziałującą na wszystkie zmysły iluzją i silnym aromatem fiołkowych perfum. Jeśli podczas wcześniejszych przygód któryś z bohaterów zacznie wnikliwie obserwować Adelę, zezwól mu na test *okultyzmu* (ST 15). Sukces pozwoli ustalić, że naszyjnik noszony przez kobietę jest magiczny, a podbicie zdobyć informację, że to amulet iluzji, zmieniający wygląd noszącej go osoby.

Jeżeli drużynie uda się zdjąć amulet (magia zapewnia, że bardzo trudno jest otworzyć zapięcie lub przerwać łańcuszek) lub w jakiś sposób go unieszkodliwić, Adela odsłoni się w pełnej krasie. Iluzja będzie cofać się szybko, lecz zauważalne będą poszczególne stadia - najpierw śliczne paznokietki zamieniają się w zakrzywione szpony, potem oczy staną się otoczone ciemną poświatą kulami. Kolejne będą zęby i rysy twarzy, gdy strzyga ujawni swe drapieżne oblicze. Wreszcie skóra przybierze trupio-błądą barwę, a pod nią zagrają nieumarłe mięśnie. Przez ułamki sekund strzyga będzie tkwić nachylona do skoku, by następnie rzucić się z pazurami w stronę bohaterów.

Strzydze przysługuje otwarcie (na normalnych zasadach), chyba że bohaterowie nie dali się zaskoczyć i ciągle byli czujni lub sami zdemaskowali strzygę (np. zrywając jej amulet). W pierwszej turze walki (po otwarciu) bohaterowie powinni wykonać test Strachu (ST 20), ujrzawszy prawdziwe oblicze potwora. Konfrontacja to normalna walka, jednak zadbaj o to, by była emocjonująca. Jeśli chcesz nawiązać do wcześniejszych przygód, strzyga otrzyma karę -3 do atakowania postaci, której kiedyś udało się ją uwieść. Być może nieumarłe serce wciąż jest zdolne do ludzkich uczuć.

Jeżeli bohaterowie zdemaskowali Adelę dopiero w tej przygodzie, do walki nie dojdzie - strzyga jest ranna po katastrofie wiwerny. Zdemaskowana wcześniej Adela zrobi wszystko, by uciec i w scenie pościgu pojawi się już jako strzyga. Gdyby natomiast graczom udało się ostatecznie pokonać pannę ven

Üss w którejś z wcześniejszych przygód, w pierwszej scenie tej przygody posadź za sterami wiwerny jakiegoś venrierowskiego oficera. Złapana wcześniej, Adela nie udzieli żadnych informacji na temat Operacji Wotan.

SCENA 2: ROZPOZNANIE

Twój cel: Stworzyć spójny obraz bazy i okolic. W kolejnych scenach akcja nabierze tempa, więc ważne jest, by wszyscy wiedzieli co, gdzie i dlaczego.

Pole popisu dla graczy: Bohaterowie muszą zagwarantować sobie jak największe szanse na zwycięstwo.

Na smaganim mroźnym wiatrem wybrzeżu, w objętej lodowcem zatoce znajduje się baza zaopatrzeniowa Operacji Wotan. Budynki i instalacje rozrzucone są na sporym obszarze, a solidne patrole i zabezpieczenia sprawiają, że bardzo trudno wkraść się do niej niezauważonym (patrz też Scena 4: Pościg).

Na płaskiej polaci lodu na tyłach bazy rozciąga się lotnisko wiwern. Z miejsca, w którym bohaterowie zakończyli pościg, widać również ukrytą w pobliskiej zatoczce wioskę ludzi lodu - kilkanaście igloo i prymitywne skórzane czółna. Zza pobliskich wzgórz bije zlewający się z zorzą polarną blask.

Cel drużyny jest jasny - zdobyć plany Operacji Wotan i, w miarę możliwości, pokrzyżować plany venrierowców. Bohaterowie mogą chcieć przełamać obronę bazy siłą, przeprowadzić zorganizowaną infiltrację lub po prostu wykraść co się da i czym prędzej uciec. Ta scena służy temu, by postaci miały szansę stosownie przygotować się do nadchodzącej konfrontacji.

Obserwacja

Właściwe przygotowanie ataku to klucz do sukcesu. Bohaterowie muszą przeprowadzić zwiad bazy wroga i przygotować plan natarcia. Są co najmniej trzy sposoby efektywnego rozpoznania:

- **Zwiad lotniczy.** Przelot wiwerną nad bazą jest ryzykowny, lecz nie niemożliwy. Każda runda obserwacji oznacza test *pojazdów* (pilotaż) przeciwko *spozstrzegawczości* obsługi naziemnej (2k10, 6/9+). W razie porażki rozpoczyna się pościg lotniczy: na ognie wiwerny zwiadowczej siadają trzej piloci (statystyki 60).
- **Obserwacja z lądu.** Co prawda aby zakraść się w pobliże bazy potrzeba stalowych nerwów, ale jest to nieco mniej ryzykowne niż latanie nad stanowiskami wroga. Każda runda obserwacji oznacza, że bohater musi wykonać test *ukrywania się* przeciwko *spozstrzegawczości* obsługi naziemnej

(2k10, 6/9+). W razie porażki rozpoczyna się pościg podobny do tego, który opisano poniżej w sekcji ucieczka z bazy.

- **Obserwacja z morza.** Sojusz z plemieniem dzikich ogrów (patrz Scena 3) pozwoli bohaterom uzyskać dostęp do czółen. Każda runda obserwacji oznacza, że bohater musi wykonać test wysportowania przeciwko *spozstrzegawczości* obsługi naziemnej (2k10, 6/9+). W razie porażki, za bohaterami wysłana zostaje wiwerna (statystyki 60).

Ustaw przed bohaterami pulę 3 znaczników. Sukces w teście *spozstrzegawczości* lub analizy ST 15 oznacza zdjęcie jednego znacznika. Każde kolejne podbicie pozwala zdjąć dodatkowy znacznik. Gdy wszystkie znaczniki zostaną zdjęte zanim dojdzie do ucieczki, bohaterowi udaje się ustalić wystarczającą ilość szczegółów, by otrzymać stosowną premię (patrz Scena 6). Dodatkowo wszyscy odyskują po żetonie!

Arktikpanzer PZ-35

Potworna stalowa bestia - opancerzony ratrak z wieżyczką strzelniczą wyposażoną w golemiczną inteligencję. Wyobraź sobie pojazdy robotów z filmu **Terminator** atakujące na śniegu - taki właśnie widok ukaże się bohaterom!

Arktikpanzer kursuje w tę i z powrotem po pasie startowym, czasami przejeżdżając między poszczególnymi hangarami. Co jakiś czas zatrzymuje się na chwilę i lustruje okolicę magicznymi sensorami.

Statystyki: jak morgowski golem bojowy (60 podrećnik główny, 435), obrona 26, *spozstrzegawczość* 6/10+, zdolność powalenia - podbicie w trakcie walki wręcz (pojazd dosłownie rozjeżdża bohaterów!).

Arktikpanzer może wykorzystać aktywną obronę (test *walki wręcz*), by własnym kadłubem osłonić zbiornik z żywiolakami przed zniszczeniem. Jeśli test się powiedzie, zbiornik nie traci znacznika.

Bohaterowie w ataku na golema mają jednak przewagę: jeśli wygrają test *ukrywania się* przeciwko *spozstrzegawczości* golema, mogą zaatakować jego lub zbiornik tak, jakby mieli zdolność otwarcie.

Lotnisko wiwern

Wiwerny myśliwskie stanowią główny trzon obrotu przeciwlotniczej bazy. Może być wiele powodów, dla których bohaterowie będą chcieli dokonać sabotażu: ich zniszczenie ułatwi atak na przyczółek za pomocą sterowców, pozbawi venrierowców zwiadu lub umożliwi łatwą ucieczkę jedyną ocalałą maszyną.

Jak dokonać sabotażu? Niedaleko hangarów znajduje się zbiornik wypełniony żywiolakami powietrza, zapewne do sterowca zwiadowczego. Zniszczenie go spowoduje niekontrolowane tornado, które pogrzebie wiwerny pod tonami stali i lodu. Aby zniszczyć zbiornik, należy zaatakować go bronią strzelecką (posiada obronę 16 i odporność 4). Nie jest to jednak takie proste, bowiem broni go twardy przeciwnik - krążownik śnieżny Arktik - panzer PZ-35.

Gdy bohaterom uda się zniszczyć zbiornik, ogromna eksplozja pochłonie większość hangarów i stłowy korpus Arktikpanzera.

Nieumarła flota

Jeżeli bohaterom uda się zinfiltrować bazę, znajdą wykute w lodzie nabrzeże, do którego przycumowano ogromną liczbę statków. Są wśród nich niewielkie okręty, frachtowce, liniowce, nawet statki wycieczkowe i kutry rybackie. Niedawno naprawione uszkodzenia kadłubów i niedokładnie zamaskowane dziury po pociskach i ogniu sugerują, że jednostki zostały wzięte abordażem na pełnym morzu i uprowadzone. Na burtach są jeszcze oryginalne oznaczenia - HMS Lancaster, St. Claire, Palma de Murcia, Queen Harvest, Cardinale Manzetti, Ujście, Vlaams Gewest, Burewiestnik — statki dawno już uznane za zaginione... Na pokładach marynarze w mundurach Untoten Kriegsmarine krzątają się między tkwiącymi gęsto i nieruchomo sylwetkami zombie. Tysiący zombie. Gigantyczna flota desantowa Nieumarłego Marszałka, która ma pomóc w zdobyciu Heimburga, obalić wotański rząd i tym samym rzucić na kolana największe mocarstwo świata.



Sztab główny

Najpilniej strzeżone są niskie betonowe budynki w samym sercu placówki. Można się do nich dostać tylko w finale przygody - podczas walnej bitwy, przeprowadzając atak w stylu oddziałów specjalnych lub ryzykując dyskretną infiltrację w stylu „Mission Impossible”.

Gdy gracze zapuszczą się w te okolice, możesz płynnie przejść do Sceny 4: Pościg lub Sceny 5: Gabinet cieni.

Wykopaliska

Jeżeli bohaterowie zaryzykują wyprawę w stronę bijącej zza wzgórz poświaty, zaznacz, jak bardzo na otwartym terenie spada temperatura, szybko przekraczając -30 stopni Celsjusza. Chwilę później zarządź dwa testy: *przyrody* (ST 20) oraz *okultyzmu* (ST 10). Porażka w pierwszym teście oznacza utratę 1 punktu Kondycji, sukces w drugim ostrzega - zza wzgórz promieniuje magia. Potężna magia.

Gdy postacie udadzą się w tamtą stronę, zobaczą coś na kształt wykopalisk albo kopalni odkrywkowej. Tysiące ton lodu tworzy płaskie tarasy wokół liczącego kilkadziesiąt metrów zagłębienia. Na tarasach roztawiony jest sprzęt górniczy, koparki, spychacze i dźwigi. Jedna ze ścian gigantycznego otworu jest płaska. Przez ciemną taflę lodu nie widać, co się za nią znajduje. W dole słychać poruszenie - biegających ludzi, głośnie pracę maszyn. W pewnym momencie ktoś włącza reflektory

i wewnątrz wykopu wypełnia oślepiające, zimne światło. Płaska ściana migocze blade, lecz da się rozpoznać kształt zamrożony w lodzie.

To smok. Martwe, smocze truchło, które, zatopione w lodzie, przetrwało prawdopodobnie tysiące lat. Jego zakrzywione, przerażające zęby są rozwarte w ostatnim krzyku agonii. Bloniaste, poszarpane skrzydła, rozciągnięte niczym żalobny calun. Całe ciało wykrzywione z bólu. Jest olbrzymi, nawet jak na smoka. Od głowy do ogona może mieć ponad 300 metrów.

Widać wyraźnie, że spora część lodu została już usunięta. Wzdłuż ściany ciągną się zastawione maszynami rusztowania. Stalowe rury i przewody zagłębiają się prosto w lód, znikając gdzieś w członkach i korpusie martwej bestii. Para bucha z umieszczonych w dole kotłów zasilających całą tę maszynię.

Bohaterowie mogą podsłuchać rozmowę nadzorców i zyskać dwie kluczowe informacje: zbliża się moment ukończenia prac i wszyscy przygotowują się na wizytację marszałka ven Rohera. Cokolwiek drużyna planuje, powinna zrobić to jak najszybciej, zanim na scenie pojawi się licz.

Radzimy: Powiedz to graczom wprost - szturm na wykopaliska lub próba przeciwstawienia się liczowi na jego terenie i w tak trudnych warunkach to pewna śmierć. To ostatni moment by zaatakować placówkę, zdobyć plany i uciec. Choć jedno jest już prawie pewne - *Wunderwaffe* nieumarłego marszałka to martwy smok odnaleziony w lodach Arktyki.

SCENA 3: LUDZIE LODU

Twój cel: Zmienić na chwilę klimat, dać graczom odetchnąć od czarnych mundurów. Pokazać ciekawy fragment świata.

Pole popisu dla graczy: Zdobyć niecodziennych sojuszników.

Jeśli bohaterowie potrzebują wsparcia podczas nadchodzącej konfrontacji, możesz przypomnieć jednemu z nich o pewnym fakcie - w trakcie pościgu za Adelą zauważył w pewnej odległości od bazy ven Rohera niewielką wioskę ludzi lodu. Może uda się nakłonić ich do pomocy? Wioskę zamieszkuje kilka

klanów pod wodzą szamana Tuaqa. Wśród mieszkańców jest zaskakująco dużo ogrów - w trakcie rozmowy z szamanem okaże się, że wiele lat temu orkowie ze śnieżnych plemion zawarli sojusz z dzikimi ogrami, którego przypieczętowaniem był ślub ogrów z córkami orków. Od tamtej pory ogry stały się częścią plemienia i są cenione za swoją siłę oraz wytrzymałość, a związki pomiędzy orczymi kobietami a ogrami są częste.

Początkowo mieszkańcy będą odnosić się do przybyszów niechętnie. Wokół obcych utworzy się krąg

Kieł niedźwiedzia

Jeżeli któryś z bohaterów zrobi w tej scenie lub podczas reszty przygody coś naprawdę spektakularnego, szaman może nagrodzić go unikalnym przedmiotem. Śmiałek otrzyma kiel białego niedźwiedzia. Jest to gadżet (dwie cechy), który pozwala zamienić się w niedźwiedziolaka. Szaman, w tajemnicy przed innymi, opisze bohaterowi działanie tego przedmiotu i poleci, by pilnował go niczym własnej duszy. Potraktuj to jako zaklęcie Wzmocnienie Atrybutu (🐾 podręcznik główny, 97), zwiększające przerzuty na Krzepie, które posiada spektakularną wizualizację. Zaklęcie aktywuje się testem *odwagi* lub *okultyzmu* (ST 15) i działa nieco dłużej niż normalnie (na dwa najbliższe testy, plus jeden za każde podbicie). Dodatkowo, postać wzbudza w przeciwnikach Strach (ST 15). Trzeba również zaznaczyć, że przemiana w niedźwiedziolaka przy świadkach oznacza poważny skandal i automatyczną utratę punktu Reputacji - w dobrym tonie jest zniknąć z pola widzenia i przemiany dokonać dyskretnie, aby po chwili przybyć z odsieczą już jako wielka, biała bestia.

wojowników z włóczniami. W pierwszej chwili ludzie lodu wezmą ich za „czarne mundury”, czyli venrierowców, którzy czasami zapuszczają się w tą okolicę. Dopiero gdy nieporozumienie zostanie wyjaśnione, tubylcy złagodnieją i zgodzą się zaprowadzić bohaterów do szamana.

Szaman Tuaq, wysłuchawszy prośb bohaterów, zgodzi się wystawić do walki oddział (3 znaczniki w trakcie bitwy). Bohaterowie mogą jednak próbować wynegocjować liczniejsze wsparcie. Sposobem na to będzie oczywiście konfrontacja - pojedynek na opowieści. Bohaterowie muszą zaimponować mieszkańcom wioski na zgromadzeniu plemennym. Szaman, służący za przeciwnika (statystyki 🐾 106), będzie podważał prawdziwość opowieści, naśmiewał się z ewentualnych potknięć i wytykał nieścisłości. Porażka oznacza publiczne kpiny (ludzie lodu traktują ten obowiązek bardzo poważnie, jako element rytualnego pojedynku) i utratę punktu Reputacji. Jeśli jednak bohaterowie wygrają, szaman odda pod ich komendę dodatkowych ludzi (kolejne 3 znaczniki, w sumie 6).



Znakomitym pomysłem byłoby, gdyby gracze autentycznie spróbowali opisać wyczyny bohaterów ich ustami. Niech lista osiągnięć będzie ściągą, którą mogą się kierować w trakcie opowiadania. Za barwny opis możesz przyznać premię do rzutu (od +1 do +3); dodatkowo, bohater może aktywować jedno wybrane osiągnięcie dokładnie tak, jakby spełnił jego warunki — w końcu przywołuje tamte wydarzenia przed szeroką publicznością!

Niezależnie od przebiegu pojedynku, szaman proponuje bohaterom jeszcze jedno rozwiązanie. Bohaterowie mogą wybrać spośród siebie jednego śmialka, na którego zstąpi moc lodowatych bóstw północy. Jednak aby tego dokonać, bohater musi odbyć rytuał inicjacji. Pozbawiony swoich gadżetów, w tradycyjnym stroju orczych wojowników, uzbrojony jedynie we włócznię, musi zapłować na śnieżną panterę (wykorzystaj statystyki lwa 🐾 podręcznik główny, 399).

SCENA 4: UCIECZKA Z BAZY

Twój cel: Spektakularny pościg w niecodziennej scenarii i ewentualne nakierowanie bohaterów na właściwy trop.

Pole popisu dla graczy: Wyjść cało z paszczy lwa, najlepiej zdobywając przy tym cenne informacje.

Radzimy: Jest wysoce prawdopodobne, że w którymś momencie przygody bohaterowie zostaną zauważeni. Przeprowadź wtedy poniższy pościg - stawki ustalcie tak, żeby spełnić jak najwięcej celów. To jedna z tych scen, które świetnie wypadają raz na sesję, lecz powtarzane częściej nużą.

Venrierowska baza rozrzucona jest na dużej przestrzeni, a po drodze natknąć się można na sporo sprzętu wykorzystywanego w trakcie eksploracji Arkytki. Ten sprzęt tylko czeka, by wziąć udział w emocjonującym pościgu:

Narty

Szybkość 1. Domyślna umiejętność: *wysportowanie*.

Na założenie nart należy poświęcić akcję. Jeśli ktoś zagrał na postać manewr **wysadzenie z siodła**, postać nie musi szukać nowego pojazdu, lecz może ponownie założyć narty (poświęcając akcję).

Moc: Lodowy podmuch

Mroźne powietrze uderza w przeciwnika, zamrażając i unieruchamiając wszystko na swej drodze

Warianty: pajęcza sieć, technomagiczny cement szybkooschnący, promień spowalniający, paraliżująca dłoń mistrza Anatano Oto-san.

Gdy moc jest aktywna: przeciwnik ma problem ze swobodnym poruszaniem się, a jego ruchy są niezdarne.

Karty z ręki: wzmocnienie jakiejś powierzchni, spętanie przeciwnika, zablokowanie przejścia.

Bonus: unieruchomienie celu.

Jeśli bohaterowi się powiedzie, może poznać moc Lodowy podmuch. Jeśli przegra, traci po prostu i punkt Kondycji.

Zdolność specjalna: akrobacje narciarskie, raz na scenę, odnawiana za żeton. W przypadku próby wykonania manewru **zmiana trasy**, ST nie rośnie o 5.

Psi zaprzęg

Szybkość 2. Domyślna umiejętność: *przyroda*.

Dzielne psy husky ciągnące zaprzęg sprawiają, że do wszystkich rzutów na aktywną obronę bohater ma premię +5.

Zdolność specjalna: sfera psów, raz na scenę, odnawiana za żeton. W przypadku próby wykonania manewru odwrócenie uwagi, ST nie rośnie o 5.

Opancerzony ratrak

Szybkość 2. Domyślna umiejętność: *pojazdy*.

Wszystkie próby strzelania do postaci w ratraku obarczone są karą +5 do ST (czyli łącznie +10, jeśli postać używa umiejętności strzelanie w trakcie pościgu i nie ma atutu bez sentymentów).

Zdolność specjalna: taranowanie, raz na scenę, odnawiana za żeton. W przypadku próby wykonania manewru **wysadzenie z siodła**, ST nie rośnie o 5.

Aerosanie

Szybkość 3. Domyślna umiejętność: *pojazdy*.

Zdolność specjalna: dopalacz, raz na scenę, odnawiana za żeton. W przypadku próby wykonania manewru **cała naprzód**, ST nie rośnie o 5.

Przed pierwszą rundą konfrontacji, gdy zostaną wyłożone karty inicjatywy, każdy z bohaterów ma prawo wybrać jeden środek lokomocji - poczynając od gracza o najwyższej inicjatywie, kończąc na tym o najniższej. Ratrak, aerosanie i psi zaprzęg są tylko jedne - jeśli jeden z graczy je wybierze, pozostali muszą zdecydować się na coś innego. Ale spokojnie, nart starczy dla wszystkich!

Aby urozmaicić pościg, możesz wykorzystać zasady opisane w **Skręć w lewo! i Potrzebujesz podwozki?** (51), z dwiema różnicami:

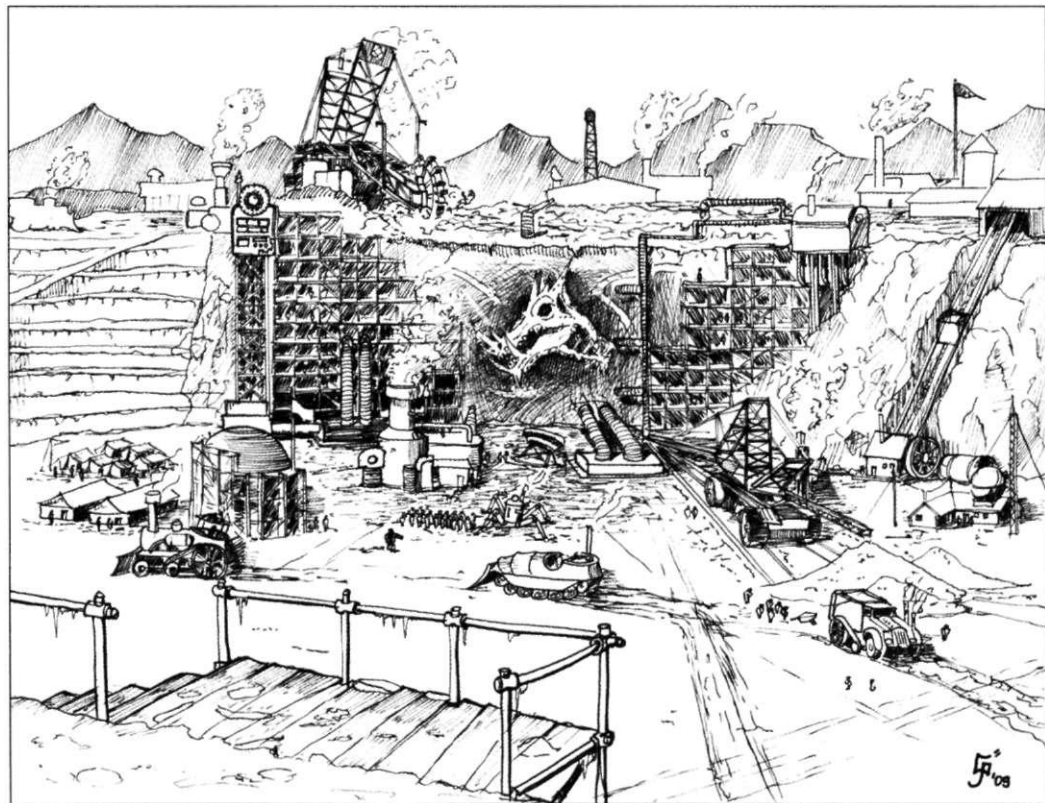
- Zamiast umiejętności *półświatek* pasażer może korzystać z *przyrody*, nawigując wśród zasp śnieżnych i lodowych rozpadlin.
- Arktyka to nie centrum miasta - zatrzymanie przypadkowo przejeżdżającej taksówki lub brycz-

ki nie wchodzi w grę. Zamiast tego, jeśli bohater będąc pieszo zastępuje udane **wysadzenie z siodła**, może przejąć pojazd przeciwnika!

W pościg za bohaterami ruszą strzelcy arktyczni: dwie grupy po pięciu, wszyscy na nartach. Każda grupa dowodzona jest przez sierżanta w aerosaniach. Wsparcie stanowi dwóch elitarnych strzelców (statystyki takie jak sierżant), obaj w jednym ratraku.

Jeśli bohaterom uda się ucieczka, ścigających może spotkać jedno z opisanych poniżej niefortunnych zdarzeń - w zależności od tego, co bohaterom udało się już wcześniej osiągnąć:

- Bohaterowie z rozpędem wjeżdżają do śnieżnego kanionu. Pościg jest tuż za nimi. W pewnym momencie, hałas wystrzałów i ryk silników maszyn powoduje, że ściany zaczynają pękać! Ostatek sił bohaterom udaje się wydostać ze śmiertelnej pułapki, podczas gdy ich wrogowie znikają zasypani zwalami śniegu.
- Bohaterowie kierują się prosto w przepaść. Z płaskowyżu rozciąga się widok na bezkresny ocean.



Gdy są dosłownie kilkanaście metrów od krawędzi, wychyla się zza niej czasza sterowca! To flagowy okręt ven Thuringena! Pojazdy bohaterów wybijają się w powietrze i lądują dokładnie na opuszczonej rampie. Napastnicy próbują zawrócić, lecz sterowiec otwiera ogień. Eksplozje kruszą lód, aż wreszcie cała skarpa odłamuje się i spada wraz z venrierowcami do morza.

- Bohaterowie uciekają między śnieżne wzgórza, klucząc pomiędzy pagórkami. W pewnym mo-

mentcie pogoń orientuje się, że straciła bohaterów z oczu. Venrierowcy zatrzymują się. Cisza. W tej chwili uważny obserwator zdaje sobie sprawę z tego, że śnieżne kopce to nie naturalne zwaly śniegu — to lodowe igloo, zamaskowane domy dzikich ogrów! Ale jest już za późno. Następuje atak. Potężne, odziane w futra ogry wyskakują ze śniegu, zrzucając wrogów z pojazdów, wciągając ich pod śnieg, niszcząc sprzęt uderzeniami potężnych maczug.

SCENA 5: GABINET CIENI

Twój cel: Zakończenie jednego z zadań, które przywiodło bohaterów na Lodowe Pustkowia i wyjawienie, po co liczowi byli jeńcy z Grafa Rutricha. Ukazanie prawdziwego oblicza ministra ven Lutowa i komplikacje z tym związane.

Pole popisu dla graczy: Bohaterowie mają okazję wpłynąć na przyszłe losy Wotanii.

Poniższą scenę rozegraj, gdy bohaterowie trafiają w obręb głównych zabudowań bazy - czy to przemakając się z duszą na ramieniu, czy podczas akcji dywersyjnej, czy badając teren po wygranej potyczce.

W pewnym momencie bohaterowie usłyszą krzyki i odgłosy szarpaniny. Za jednym z niskich, betonowych budynków, jakich w bazie pełno, najwyraźniej toczy się walka. Trójka zombie siluje się z wyraźnym przegrywającym Johannem ven Schwarzkreuz. Bohaterowie szybko rozprawią się z zaskoczonymi zombie, oswabdzając nie mniej zaskoczonego Johanna. Okazuje się, że został wzięty - jak reszta - do niewoli. Korzystając z zamieszania, postanowił uciec i wezwać pomoc. Nie dotarł jednak zbyt daleko, ponieważ wywęszyły go zombie. Zapytany o resztę jeńców, wskaże budynek, w którym są przetrzymywani, lecz doda z niesmakiem, że „z tych typków nie będzie już pożytku”.

Rzeczywiście, okazuje się, że wszyscy jeńcy znajdują się w tym samym niewielkim budynku. Bohaterowie mają przed sobą całą śmietankę towarzyską z Grafa Rutricha. Jest tam burmistrz Sigmundstadt, kilku przemysłowców z koncernu Farbenindustri AG, sędzia z Heimburga wraz z małżonką. Jest tu też - jak się później okaże - syn profesora

Kunnstmanna, tak jak wszyscy nie do końca zorientowany, co się dookoła niego dzieje. Wygląda na to, że venrierowcy starali się ocalić wszystkich wotańskich oficjeli i prominentów lub ich rodziny... Pośród nich najważniejsze miejsce zajmuje ven Lutow, minister w rządzie kanclerza ven Lofara. Wszyscy sprawiają wrażenie nieco podupadłych na zdrowiu (co można z łatwością wyjaśnić lodowatym klimatem i obecnością licza), jednak spokojnych i zadowolonych ze swojej sytuacji, co już samo w sobie powinno wydać się dziwne. Co więcej, to raczej pojawienie się bohaterów zostało przyjęte z zaniepokojeniem. Niespodziewanego obrazu sytuacji dopełnia fakt, że po drodze nie było widać żadnych straży.

Krępującą ciszę po pojawieniu się bohaterów przerywa minister ven Lutow następującymi słowami: „Obawiam się, że będą państwo musieli opuścić to pomieszczenie, gdyż zobowiązałem się w tego typu sytuacji zawiadomić straż”. Rozpoczyna się konfrontacja społeczna, która zaważy o losach zgromadzonych tu ludzi. Głównym przeciwnikiem bohaterów jest ven Lutow. Nieumarły marszałek obiecał mu stanowisko w rządzie Nieumarłej Rzeszy i minister nie zamierza z tego przywileju rezygnować. Kieruje nim mieszkanka strachu i żądzy władzy. Wspierają go statysci — pomniejsi oficjele, którzy również zostali kupieni lub zastraszeni przez licza. Zaczną się krzyki takie jak „Zważ na to, co mówisz! Masz przed sobą przyszłego ministra handlu zagranicznego!”. Bohaterowie muszą wytłumaczyć wszystkim, że ven Roher nie zamierza spełnić swoich obietnic, a jedynie wykorzystać wysoko postawionych Wotańczyków jako swoją tubę pro-

pagandową. Licz zdaje sobie sprawę, że jeśli nada nowemu rządowi pozory legalności i praworządności, wielu skrytych sympatyków rządów ven Riera poprze jego reżim.

Jeśli bohaterom uda się wygrać konfrontację, wszyscy Wotańczycy, łącznie z ven Lutowem, zgodzą się wziąć udział w ucieczce. Johann zgodzi się poprowadzić ich w bezpieczne miejsce (np. do

wioski ludzi lodu). Jeśli nie, ven Lutow spełni swą groźbę i zaalarmuje strażę. Pozostali Wotańczycy (poza Johannem) poprą go i oznajmia, że nie zamierzają ruszać się z miejsca. Bohaterowie muszą uciekać, zanim na miejsce ściągną przeciwnicy. To, czy promineni dali się przekonać do ucieczki czy nie, ma wpływ na wydarzenia w następnej przygodzie.

SCENA 6: FINAŁ!

Twój cel: Spektakularna scena, wieńcząca przedostatnią przygodę kampanii. Rzuć bohaterom wyzwanie, z jakim jeszcze nie mieli okazji się zmierzyć.

Pole popisu dla graczy: Opracować i przeprowadzić plan. To od nich zależy, czy finał będzie epicką bitwą, brawurowym atakiem komandosów czy zuchwałą akcją szpiegowską.

Rozpoznanie popłaca - jeśli bohaterowie przeprowadzili w Scenie 2 udany zwiad, mogą wykorzystać podczas zbliżającej się konfrontacji modyfikator +5 do wybranego testu (na zasadzie analogicznej do osiągnięcia). Jeżeli widzieli wykopaliska, przysługuje im drugi taki modyfikator.

Walna bitwa

Aby zniszczyć Placówkę Wotan, bohaterowie muszą przeprowadzić szturm na bazę, przełamać obronę siłą i zająć najważniejsze instalacje. Realistyczne cele obejmują zniszczenie zaplecza dla nieumarłej floty i uszkodzenie części okrętów. Wszyscy zdają sobie sprawę, że mogą w ten sposób zyskać cenny czas i znacząco opóźnić atak na Wotanie. Nikt jednak nie ludzi się, że dostępnymi siłami uda się ostatecznie pokonać licza w jego leżu. Mimo wszystko to kluczowa bitwa, która właściwie rozegrana może zaważyć na losach wojny.

Aby wygrać bitwę, bohaterowie potrzebują żołnierzy. Oto kto może stanąć po ich stronie w zbliżającej się bitwie:

- Sterowce kontradmirała ven Thuringena. Sześć maszyn (6 znaczników), jeśli admirał Eisberg się poddał, trzy maszyny, jeśli walczył do końca.
- Piechota sterowcowa ven Thuringena. Sześć kompanii (6 znaczników) liczących 100 ludzi każda,

jeśli admirał Eisberg się poddał. Trzy kompanie, jeśli walczył do końca.

- Ogrzy wojownicy. Sześć klanów (6 znaczników), liczących 20-30 ogrów każdy. Trzy, jeśli bohaterom nie udało się wygrać pojedynku na opowieści.

Jak będzie wyglądała konfrontacja? Bardzo podobnie do normalnej walki. Z kilkoma tylko różnicami:

- Przed bitwą bohaterowie dzielą między siebie znaczniki sił, którymi dysponują. Mogą np. stworzyć dwa oddziały piechoty po 3 znaczniki lub trzy oddziały po 2 znaczniki. Od tej pory każdy z bohaterów dowodzi własnym oddziałem. Jego liczebność reprezentują znaczniki. Gdy dany oddział zostanie dobity, należy uznać, że bohater musiał salwować się ucieczką wraz ze swymi ludźmi lub stało mu się coś złego i nie może już uczestniczyć w walce. Jednym słowem, znaczniki są w pewnym sensie odpornością postaci.
- Przed walką bohaterowie mogą zainspirować swoich żołnierzy. Wykonują w tym celu tekst *ekspresji* o ST 15. Wyjątkowo piękna przemowa może oznaczać premię do testu (od +1 do +3). Za sukces, obrona oddziału którym dowodzi gracz rośnie o 1. Podbicie zwiększa obronę dodatkowo o 1 punkt.
- Zwróć uwagę na to, że zdejmowanie znaczników nie musi wcale oznaczać zniszczenia maszyn lub zabicia ludzi, których te znaczniki reprezentują. Może to być równie dobrze ucieczka z pola walki lub osłabienie morale oddziału. Oddział, który nie ma znaczników, lecz nie został jeszcze dobity, to garstka straży przybocznej lub ciężko uszkodzony sterowiec flagowy.

Lista manewrów, które mogą wykonać bohaterowie, jest inna:

- **nękanie** - przeciwnik traci kość w swojej następnej akcji;
- **szaleńczy atak** - przeciwnik traci dodatkowy znacznik;
- **oderwanie się** — dystans do przeciwnika zwiększa się o jeden;
- **natarcie** - dystans do przeciwnika zmniejsza się o jeden;
- **atak z flanki** — w następnej turze ataki wymierzone w tego przeciwnika wykonywane są z premią +3;
- **inspirujący atak** - wybrany oddział wykona następny atak z premią +5; każdy oddział może skorzystać z tej premii tylko raz.

Oprócz tego, bohaterowie mogą wykonać następującą akcję nie będącą manewrem:

Przesunięcie oddziałów - bohater wykonuje test *wiedzy akademickiej* o ST 15. Sukces oznacza, że może przesunąć jeden znacznik ze swego oddziału do oddziału innego bohatera. Podbicie umożliwia przesunięcie jeszcze jednego znacznika. Przesunięcie może mieć miejsce tylko między znacznikami tego samego typu. Nie można np. wesprzeć oddziału piechoty sterowcowej za pomocą ogrów.

Każdy z oddziałów posiada specyficzne właściwości, które warto uwzględnić w trakcie starcia. Umiejętność podana przy oddziale jest wykorzystywana w akcji ofensywnej. W przypadku, gdyby bohaterowie nie posiadali zbyt wielu potrzebnych umiejętności, zasugeruj im, by wykazali się pomysłowością: przykładowo, *zustraszanie* może zastąpić *odwagę*, jeśli bohater zrobi coś, co zatrwoży przeciwnika i odbierze mu ducha walki.

- **Sterowce**: obrona 16 (12 przeciwko wiwernom), może atakować na dowolnym zasięgu. Podbicie uzyskane w ataku na cel naziemny zdejmuje dodatkowy znacznik. Umiejętność: *technika* lub *pojazdy* (naprowadzanie ognia artylerii pokładowej i manewrowanie sterowcem).
- **Ogrzy wojownicy**: obrona 14, zasięg bliski +3, nie może atakować na dalszych zasięgach. Za żeton, odzyskuje znacznik. Umiejętność: *odwaga* (osobiste prowadzenie ogrów do ataku) lub *przyroda* (wykorzystanie znajomości terenu przeciwko przeciwnikowi).

Zasada opcjonalna:

Walka przez pośredników

Wyobraź sobie, że żołnierze są dla bohaterów tylko przedłużeniem broni, którą trzymają w rękach. Przed bitwą ustal więc, które gadzety, moce i atuty dają się zastosować w zbliżającym się starciu. Jeśli bohater będzie prowadził swych ludzi do boju osobiście, premia z orderu za odwagę na pewno będzie obowiązywać; tak samo atut rozpoznanie sytuacji.

- **Piechota**: obrona 12, zasięg bliski i średni. Umiejętność: *ekspresja* (osobiste wydawanie rozkazów w trakcie starcia), *blef* (fortele i mylenie przeciwnika) lub *wiedza akademicka* (starannie opracowana taktyka, zgodnie z zasadami sztuki wojennej).

Przeciwko bohaterom staną następujący przeciwnicy:

- **Czarne wiwerny**: obrona 14, może atakować na bliskim i średnim zasięgu. Umiejętność: 9/9+. Venrierowcy mają 4 eskadry wiwern (4 znaczniki)
- **Ghoule**: obrona 14, zasięg bliski +3, nie może atakować na dalszych zasięgach. Za żeton, odzyskuje znacznik. Umiejętność: 6/8+. Venrierowcy mają 3 oddziały ghouli.
- **Piechota**: obrona 12, zasięg bliski i średni. Umiejętność: 9/9+. Venrierowcy mają 5 oddziałów piechoty.



Po wygranej bitwie bohaterowie mają chwilę na przeszukanie budynków sztabu i zdobycie planów Operacji. Zdążą też w samą porę na dramatyczny Epilog.

Atak na sztab

Istnieje możliwość, że wśród bohaterów znajdują się tacy, którym nie w smak to, że nie mogą własnoręcznie rozprawić się z przeciwnikami. Czemu więc nie umożliwić im osobistego zmierzenia się z wrogiem? Bohaterowie mogą próbować w trakcie bitwy (lub zamiast niej, jeśli zdecydowali się rozegrać całą akcję w stylu „Parszywej dwunastki”) przeprowadzić bezpośredni atak na sztab przeciwnika. Jeśli się na to decydują, czeka ich walka z pułkownikiem Schweinsteigenem, oficerem Nieumarłej Rzeszy, ochranianym przez stryżę, oficera Sturmtruppen (statystyki przeciwników  105) i czwórkę wielkich zombie. Co rundę do konfrontacji włącza się kolejny oddział lodowych zombie lub ghoulów.

Wehrwolf

Być może będziesz w tej przygodzie potrzebował asa w rękawie. Jest nim elitarna jednostka venierowskich wilkołaków. Niech w wybranej scenie z pobliskiego dachu lub lodowej iglicy zeskończysz trzech mężczyzn w mundurach Sturmtruppen. Nieważne z jakiej wysokości. Po uderzeniu w ziemię przyklekają, niemal wbijając się w lód, lecz po chwili podnoszą głowy i rozpoczynają przemianę. Zaraz potem bohaterów otaczają trzy potężne wilkołaki w strzępach czarnych mundurów ( podrećnik główny, 419).

Udana akcja pozwala zdobyć pełne plany Operacji Wotan, oraz rozpoczyna Epilog.

Infiltracja

Jeżeli bohaterowie spróbują przemknąć się do serca bazy bez zwracania na siebie uwagi, poprowadź scenę

opierając się na zasadach podobnych do przekradania się na Totentanz w **Przygodzie 3: Niedokończone sprawy**. Możliwe również, że będziesz chciał sięgnąć po Scenę 4: Pościg i/lub Scenę 5: Gabinet cieni.

Jeżeli zdecydowaliście się na klimat pulpowego horroru lub potrzebujecie dodatkowego dreszczyku emocji, możesz wprowadzić na scenę jednostkę specjalną Wehrwolf ( ramka **Wehrwolf**). Niech wilkołaki krążą po bazie, pełniąc rolę ostatecznego zagrożenia, którego za wszelką cenę będą unikać bohaterowie. Doskonale sprawdzą się też w roli ograniczenia czasowego — każda minuta akcji zwiększa ryzyko, że bestie zwęszą trop intruzów i wyruszą na nocne łowy.

Jeżeli bohaterom uda się zinfiltrować sztab, zdobędą plany Operacji Wotan, oraz będą świadkami Epilogu.

Radzimy: Dokładny plan działań zależy rzecz jasna od graczy, my jednak próbowalibyśmy po skończonej akcji przeprowadzić jeszcze sabotaż na lotnisku i uciec wiwerną.



EPILOG

Twój cel: Wprowadzić na scenę głównego złego. Z przytupem.

Pole popisu dla graczy: Dostrzec słaby punkt planu ven Rohera.

Zależnie od tego, jak bohaterowie poradzi sobie w finale, epilog rozegra się inaczej.

Bohaterowie wygrali

W centrum dowodzenia Placówki Wotan, oprócz map sztabowych, szaf z dokumentami, planów kampanii, list zdobytych statków i całej masy dokumentów o kluczowym znaczeniu strategicznym, jest coś jeszcze. Większość jednej ze ścian zajmuje technomagiczne cudo - olbrzymi blok sereńskiego kryształu, obudowany skomplikowaną maszyną. To prototyp dalekowizji - urządzenia zdalnie przekazującego obraz i dźwięk.

Nagle, w momencie ekran rozbłyska, a z głośników dobiegają szумы i trzaski, przechodzące powoli w bardziej zrozumiałe odgłosy. Oczom widzów ukazuje się teren wykopalisk. Jeśli bohaterowie jeszcze nie mieli okazji ich zobaczyć, teraz mają.

Ciszę przerywa zimny, wręcz lodowaty głos, którego brzmienie przeszywa serce jak lodowy sopel. To marszałek Nieumarlej Rzeszy, Otto ven Roher. Jego wotański, choć nienaganny, brzmi niczym stal uderzająca o stal. „Uruchomić reflektory!”. Ciemna sylwetka w czarnym jak noc wotańskim pancerzu szturmowym, mierząca ponad dwa metry wzrostu. Stoi tyłem. „Kunstmann, do mnie”. Naukowiec sztywnym krokiem podchodzi do licza. „Impuls. Ponownie.” Zupełny brak emocji — krasnolud stał się już *Uhmverk*. Trzask przelączanej dźwigni. Wylądowanie many biegnie po kablach, wnika w lód. Reflektory przeciążają się i gasną. Lód w ciemno-

ściach iskrzy od wylądowania manicznego. Iskry biegną po członkach smoka.

Kolejny wstrząs. Następny. Pionowa ściana pęka. Tony lodu odrywają się od ściany. Teraz widać to wyraźnie — pojedyncze wylądowania maniczne, bijące w piersi smoka regularnym rytmem. Zanim do bohaterów dotrze, co się wydarzyło, lód eksploduje. Przez chwilę widać tylko kurzawę i słychać przerażający, metaliczny ryk i wtórujący mu upiorny krzyk „To żyje!”.

Po chwili obraz się wyostri i bohaterowie zobaczą smoka w całej okazałości. Tak, jest martwy - nie ma co do tego wątpliwości. Jednak metalowe rury wzmacniające kości, skomplikowane mechanizmy zegarowe zamiast serca, golemiczne uzupełnienia ramion, stalowe płyty pokrywające korpus... Wszystko staje się jasne — ven Roher ożywił przy pomocy nekrogolemicznej magii smoka.

Nieumarły marszałek ukazuje się teraz w pełnej krasie. Nie widać, w którym miejscu kończy się jego pancerz, a w którym zaczynają technomagiczne protezy. Widać za to trupioblada twarz i płonące zimnym ogniem oczy, spoglądające prosto w ekran. Całą, absolutnie całą przestrzeń bazy wypełnia ten sam, nienaturalny, stalowy głos, spotęgowany jeszcze przez głośniki. „Rozpocząć Operację Wotan!”. Znad wykopów okrzykowi wtóruje okrzyk „Wiwat Ven Rier!”, zagłuszany przez odległe zawodzenie tysięcy zombie. Licz odwraca się do swojego adiutanta: „Znasz rozkazy. Utrzymać przyczółek w Heimburgu i otworzyć dla mnie przejście. Nie zawieść mnie...”.

Czas schować zebrane dokumenty za pazuchę i brać nogi za pas. Zanim licz zorientuje się, że baza została zinfiltrowana i nieprzyjaciół zna jego plany, minie jeszcze dłuższa chwila.

Alternatywy

Jeżeli zdarzy się, że bohaterowie ocalą Kunstmann, nie wystąpi on rzecz jasna w tej scenie. Zastąpi go dowolnym anonimowym technomagiem. Pozwól jednak bohaterom dostrzec, że część mechanizmów ożywiających smoka korzysta z rozwiązań krasnoludzkiego naukowca. W końcu nie bez powodu Adeli tak zależało na jego pracach.

Bohaterowie przegrali

W tym wariantcie wydarzeń bohaterowie zawiedli. Nagle lód pod ich stopami zatrzęsie się. Epicentrum zdaje się znajdować za pobliskim pasmem wzgórz. Zorza polarna rozbłyskuje upiornymi fioletami i trują bladością, a temperatura spada o kolejne kilkanaście stopni. Z głośników rozmieszczonych na terenie bazy rozbrzmiewa nienaturalny, stalowy

głos: „Rozpocząć Operację Wotan!”. Odpowiada mu gromki okrzyk „Wiwat Ven Rier!” i upiorne wycie tysięcy zombie.

Znad wzgórz, na fali potężnej magii, wylatuje olbrzymi smok - martwy, lecz poruszany golemicznymi siłownikami, ożywiony manicznym sercem. Łopocze skrzydłami i wznosi się z morderczą gracją. Jego głowa jest zwrócona dokładnie w kierunku bohaterów. Widać puste oczodoly, w których poblaskuje nekromantyczny żar nie-życia. Jeśli jakieś wojska ven Thuringena przetrwały, nie ma to znaczenia. Smok rozszarpuje sterowce niczym szmaciane zabawki. Nieumarłym ogniem spopiela dziesiątki, setki ludzi. Gdy unosi się w powietrze, zasłania księżyc.

Czas uciekać. Drużynie nie będzie jednak dane odbiec daleko. Ledwo wybiegną poza bazę, powali ich nienaturalna fala mrozu. Zapadną w sen pełen koszmarów o olbrzymie w czarnym golemicznym pancerzu. Trupioblada twarz i płonące zimnym ogniem oczy wpatrują się wprost w ich duszę. Obudzą się w namiocie szamana. Ogry odnalazły ich poturbowanych, nieprzytomnych i zmarzniętych na kamień. Zanim bohaterowie dojdą do siebie, upiorne okręty będą już w drodze do Heimburga...

Iskierka nadziei

Sytuacja jest poważna, jednak zdecydowanie nie beznadziejna. Nawet jeśli bohaterowie odczuwają pokusę, by się poddać, nie powinni jej ulegać. Mają w swoim ręku broń, która pozwoli im pokrzyżować plany licza. Być może już sami na to wpadli, a być może ty będziesz musiał im w tym pomóc.

Oto fakty, które bohaterowie powinni znać pod koniec przygody. Możesz dostarczyć je za jednym zamachem, a możesz podawać na bieżąco, podczas rozpoznania i infiltracji bazy:

- Marszałek ven Roher nie może w chwili obecnej opuścić Arktyki. Jest zbyt zależny od potężnych lodowych *nexusów*. Jeśli opuściłby Arktykę, większość zaklęć, które utrzymuje, załamałaby się. Bohaterowie mogą się tego dowiedzieć z notatek zdobytych w bazie, z rozmowy z szamanem lub analizując okoliczne przepływy *many*.
- Armia licza doskonale działa w warunkach zimowych, jednak bez generatora pogodowego momentalnie traci całą przewagę. Aby się o tym upewnić, wystarczy dokładniej zbadać lodowe zombie kręcące się po bazie.



- Nieumarły smok to straszna broń — zabójczo skuteczna i wzbudzająca panikę w szeregach wroga. Bohaterowie jako jedyni widzieli go z bliska i są w stanie dostrzec jego słaby punkt. Smok jest blefem ven Rohera. To nie - w przeciwieństwie do innych smoków — inteligentna prastara bestia, posiadająca swoje Prawdziwe Imię. To nieumarły szkielet, ożywiony dzięki nowoczesnej technologii, olbrzymi, unikalny nekrogolem. Przeciwnik potężny, jednak możliwy do pokonania.
- Z dokumentów zdobytych w sztabie lub z fragmentów rozmów podsłuchanych na terenie bazy da się odtworzyć plan ven Rohera. Nieumarła flota, osłaniana przez smoka, ma uderzyć na Heimbürg. Generator pogody skuje miasto lodem, a nieumarli rozpoczną zmasowany atak. Obecność smoka spowoduje panikę wśród obrońców i bezwład decyzyjny Cesarza (Czy to czas, by wypuścić Wormunda? Czy może zwrócić się do któregoś z sąsiadów o wsparcie?). To wszystko da czas nekromatom licza, którzy mają do wykonania najważniejsze zadanie - przejąć heimburskie nexusy i elektronicznie maniczne, ustabilizować bramę przez Astral i otworzyć w ten sposób ven Roherowi drogę do Wotanii.

Nie wszystko jest jednak stracone. Jeśli bohaterom uda się powstrzymać okultystów, liczą pozostanie uwięziony w Arktyce, a jego siły w końcu się wyczerpią. Jedno jest pewne: bohaterowie jako jedyni posiadali wszystkie elementy układanki.

Jeżeli czujesz, że gracze nie są pewni, jakie kroki powinni podjąć lub nie są pewni co do swoich szans,

Lodowy smok

Historia smoka, którego szczątki liczą wydobył z lodów Arktyki nie ma kluczowego znaczenia dla przebiegu wydarzeń w Placówce Wotan. Możliwe jednak, że bohaterowie zechcą zbadać dokładniej naturę tak potężnego przeciwnika. Po udanych testach *wiedzy akademickiej, przyrody i okultyzmu* można ustalić pewne fakty. Jaszczur na pewno nie jest żadnym ze smoków dynastycznych i martwy tkwił w lodzie przez tysiąclecia. Oznacza to, że jeśli ven Roher nie poznał Prawdziwego Imienia bestii, nie jest w stanie przywołać jej ducha i musi opierać się na zawodnej golemologii. Jedyny trop to przydomki, jakim ludzie lodu nazywali smoka, gdy ten jeszcze tkwił w lodzie: Iswyrm.

Za kulisami: Jak na filmie

Pewne prawo filmowe - stare jak samo Hollywood - mówi, że bohater kina przygodowego powinien być na straconej pozycji w konfrontacji z losem, a mimo to wygrać w finale opowieści dzięki sprytowi, hartowi ducha i czystości serca. Zazwyczaj przewagę lotra najłatwiej pokazać, gdy główny bohater przegrywa pierwsze starcie, by zrewanżować się w finale. Identyczny cel ma na przykład pojedynek Obi Wana z Lordem Vaderem w „Gwiezdnych Wojnach”. Epilog tej przygody to właśnie tego typu scena - bohaterowie nie są w stanie przeciwstawić się liczowi na jego terytorium.

Aby scena przebiegła poprawnie, musisz dać graczom do zrozumienia, że nie mogą i nie powinni ingerować - smok został przebudzony i odlatuje w stronę Heimburga. Liczą zaś wycofuje się do swojego *nexusa* i zaczyna czekać, aż słudzy otworzą mu drogę do Wotanii. Bohaterowie nie są w stanie nic z tym zrobić. Liczą jest bardzo potężnym przeciwnikiem, największym z najstraszniejszych antagonistów w **Wolsungu** na równi ze smokami.

Oczywiście, bohaterowie mogą wpaść na fajny pomysł, mający powstrzymać smoka przed odlotem. Jego realizacja skazana jest co prawda na klęskę (rozegraj scenę bez rzutów), ale pomysłodawcy należy się nagroda - dodatkowy żeton w finałowej przygodzie.

Dodatkowy cel tej sceny to zaprezentować głównego złego w całej okazałości i powiedzieć wyraźnie „to z nim zmierzycie się w następnej przygodzie” i od razu wskazać słabość antagonisty, która pozwoli bohaterom uwierzyć w wygraną.

pozwól im zdobyć jeszcze kilka wskazówek. Niech przejmą nakreślone przez Kunstmanna schematy smoka, jasno pokazujące, że to „po prostu” olbrzymi nekrogolem, ożywiony *sbem* bardzo podobnym do tego, które kontrolowało Statuę Zwycięstwa. Pozwól im podsłuchać wymianę zdań między oficerami, z której wynika, że prawdziwym celem ataku na Heimbürg jest przejście *nexusów* i utrzymanie ich przez czas wystarczający do otwarcia bramy przez Astral, przez którą liczą osobiście wkroczą do Wotanii. Zadbaj, żeby gracze byli pewni, że wszystko, co muszą zrobić, to zdążyć na czas do Heimburga i pokonać golemicznego smoka.

Na szczęście w walce z wielkimi golemami bohaterowie mają już pewną wprawę, czyż nie?

PRZYGODA 6: POWRÓT DO HEIMBURGA

Miejsce akcji: Skuty lodem Heimbürg, Wotania.

Final całej kampanii. Nieumarła armia marszałka ven Rohera atakuje Heimbürg i tylko bohaterowie mogą ocalić Wotanię. Wystarczy pokonać nekrogolemicznego smoka i nie dopuścić do otwarcia portalu. Drobnostka.

WSTĘP

Twój cel: Przypomnieć wydarzenia z poprzedniej przygody i cel tego scenariusza.

Pole popisu dla graczy: To ostatni moment, by zastanowić się nad strategią.

Drużyna dociera do Heimburga na pokładzie sterowca ven Thuringena lub wiwną, wyciskając ostatnie iskry magii z baterii manicznych. Po

drodze wyprzedzili nieumarłą flotę ven Rohera, jeśli jednak poprzednia przygoda nie zakończyła się sukcesem, zagrożenie dosłownie depcze im po piętach.

Bohaterowie, jako być może jedyni, znają pełne plany ven Rohera i wiedzą, jak je pokrzyżować.

Ściągawka dla MG

To już ostatnia przygoda w tej kampanii, a losy całej Wotanii zależą od poczynąń bohaterów. Przed rozpoczęciem sesji koniecznie przypomnijcie sobie przebieg poszczególnych przygód. Zastanówcie się, co bohaterom się udało, a co nie. Przypomnijcie sobie poznanych przyjaciół oraz wrogów, którzy zdołali umknąć. To ostatni moment, by zdecydować, które wątki doprowadzicie do końca.

Najważniejsze punkty:

Wstęp: bohaterowie docierają do Heimburga.

Scena 1: trzeba ostrzec miasto.

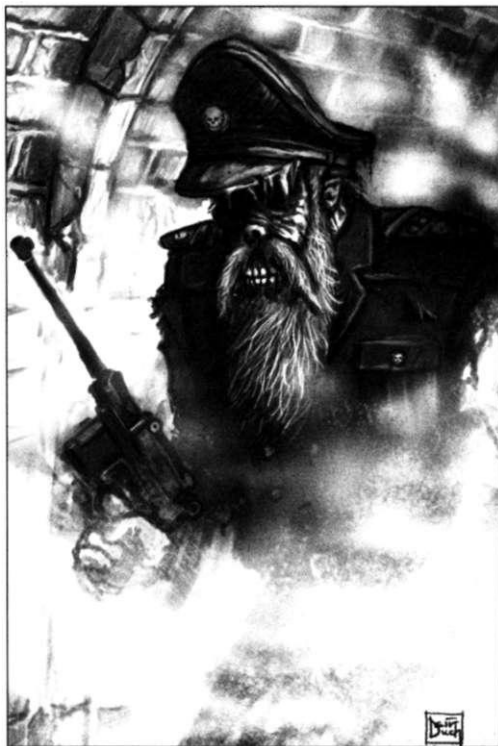
Scena 2: bohaterowie szukają sposobu na smoka.

Scena 3: trudna kwestia generatora pogodowego.

Scena 4: dyskusja na falach eteru.

Scena 5: walka ze smokiem.

Epilog: gratuluje się zwycięzcom i wspomina poległych.



Cenne minuty

Jeśli bohaterowie wygrali konfrontację w finale poprzedniej przygody, uda im się przybyć do Heimburga z większym wyprzedzeniem. Te cenne minuty pozwolą im lepiej przygotować się do nadciągających konfrontacji - otrzymują konkretne bonusy podczas Sceny 1.

Bohaterowie mają czas na ustalenie taktyki obrony portu. Dopóki wszystko będzie przebiegało zgodnie z planem i wszystkie stanowiska obrony będą utrzymane (żaden z walczących nie odpadnie z konfrontacji), wszyscy obrońcy otrzymują +3 do ataku i aktywnej obrony.

Postaci mogą również (za pomocą gońców, krystalografia i pneumy) sprowadzić na audiencję w pałacu cesarskim wszystkich swoich sprzymierzeńców, którzy akurat znajdują się w Heimburgu. W pałacu mogą pojawić się osoby takie jak Johann von Schwarzkreuz, markiza de Trewil, admiral von Thuringen, Emmerich Thorsten, profesor Deisler, hrabina von Lutow, czy admiral Eisberg. Kto dokładnie przyjdzie, zależy w dużej mierze od tego, jak bohaterowie poradzi sobie w poprzednich przygodach: kogo ocalili i kto stał się ich przyjacielem. Wszyscy zgromadzeni poprą publicznie ich argumenty. Gracz, w swojej inicjatywie, może wskazać jedną postać, która wygłasza swe poparcie dla jego bohatera, dając mu tym samym premię +3 do testu ataku w konfrontacji. Postać, która raz zajęła głos, nie może już ofiarować premii żadnemu z bohaterów. Jeśli twoi gracze mają na to ochotę, możesz pozwolić im przejąć na chwilę kontrolę nad sprzymierzeńcem i wygłosić ich ustami kilka zdań poparcia.

SCENA 1: GODZINA Z JAK ZOMBIE

Twój cel: Rzucić bohaterów szybko w wir akcji i pokazać im, że to od nich zależą losy miasta.

Pole popisu dla graczy: Ostrzec miasto i odeprzeć pierwszą falę napastników.

Bohaterowie, podróżując wraz z falą mrozu, docierają do Heimburga. Miasto z powodu nagłego ochłodzenia sprawia wrażenie bardziej pustego niż zwykle. Cała Zatoka Heimburska zasnuta jest gęstą mgłą, która rozlewa się też na ulice miasta i zniechęca mieszkańców do wychodzenia z domów. Atmosfera przypomina ciszę przed burzą - być może miasto czuje, że do jego bram ponownie zbliża się liczn, i szare kamienie pokornie chylą przed nim czoła. Port został czasowo zamknięty ze względu na pogodę. Nigdzie nie słychać śmiechu dzieci, które normalnie, zobaczywszy za oknami pierwsze płatki śniegu, bawilyby się już w parkach. Bohaterowie już z pokładu wiwerny mogą ocenić sytuację, w której znalazła się stolica Wotanii. W przeciagu godzin do miasta dopłyną pierwsze owiane mgłą okręty ven Rohera. Rozpocznie się niespodziewany dla Wotańczyków desant.

Bohaterowie, chcąc ratować Heimburg, wpadną zapewne na najprzeróżniejsze pomysły, jednak da się sprowadzić je do dwóch głównych koncepcji: albo postaci wylądują blisko portu i zaczną na własną rękę organizować jego obronę (w pobliżu znajduje się garnizon i arsenał Kaisermarine - jego obsadę można szybko przygotować do odparcia ataku), albo postarają się ostrzec pałac cesarski i rozpocząć mobilizację wszystkich sił w okolicach Heimburga, ryzykując utratę portu. Nie starczy im czasu, by zająć się obiema rzeczami jednocześnie. Muszą wybierać. Oczywiście mogą się rozdzielić, lecz wtedy trudniej będzie im zrealizować każde z przedsięwzięć.

Wariant 1: Obrona portu

W pobliżu garnizonu Kaisermarine powita bohaterów mocno zaskoczony ich przybyciem porucznik Reiner Kohl z jednostki saperskiej. Chwilę po tym, jak bohaterom uda się wytłumaczyć porucznikowi, co się właściwie dzieje, z mgły wylonią się pierwsze okręty i statki. Rozpoczyna się atak

Wstęp

Przygoda 1

Przygoda 2

Przygoda 3

Przygoda 4

Przygoda 5

Przygoda 6

Suplement

Porucznik Kohl słusznie przewiduje, że wrogowie w pierwszej kolejności zaatakują arsenał. Drużyna musi odeprzeć natarcie. Plan Kohla zakłada, że bohaterowie wywalczą mu dość czasu, by mógł wraz ze swymi ludźmi rozmieścić ładunki wewnątrz arsenału i przygotować wszystko do wysadzenia w powietrze — olbrzymia eksplozja znacząco przetrzebić szeregi napastników.

Rozegraj to jako szybką walkę. Bohaterowie powinni obsadzić karabiny maszynowe (zasięg daleki, atak obszarowy) i przygotować się na atak. Niech poczuja się jak w Normandii w 1944 roku: statki dobiją do brzegu, ryjąc dziobami w nabrzeże albo wpadając ślizgiem na zaśnieżoną plażę. Chwilę potem zainstalowane specjalnie w tym celu wrota na dziobach otworzą się i wypelną przez nie nieumarli. Pierwsza fala to grupa dziesięciu zombie (statystyki lodowych zombie,  suplement, 107). W drugiej rundzie konfrontacji do walki dołączają jeszcze trzy wielkie zombie  podręcznik główny, 387) lub lodowy

nekrogolem ( suplement, 108). W każdej kolejnej rundzie na scenie pojawia się kolejna grupa zombie lub ghoul. Jeśli bohaterom nie udało się wygrać bitwy w poprzedniej przygodzie (przegrali konfrontację), możesz spokojnie dodać jednego bądź dwa wielkie zombie, na przykład ludzi lodu, którzy walczyli u boku bohaterów, teraz zamienionych w nieumarłych. Jeśli bohaterowie nie pokonali Eisberga ani nie zmusili go do kapitulacji, to właśnie Lodowy Admirał będzie dowodził atakiem na Heimbürg, by wreszcie osiągnąć to, o co walczył od trzynastu lat.

Jeśli bohaterom uda się utrzymać do końca piątej rundy, usłyszą za sobą głos Kohla: „Wszystko gotowe, za mną!” Gdy wszyscy znajdą się już w budynku arsenału, sierżant zatrzaśnie za sobą metalowe wrota i oznajmi, że musi już tylko ustawić zapalniki zegarowe. Zanim jednak saperzy przejdą od słów do czynów, usłyszą trzask wybijanego okna i do środka wpadną dwie strzygi, oficerowie Sturmtruppen (statystyki  105). Pozwól graczom zdecydować



o rodzaju konfrontacji - wystarczy, że będą grali na czas. Nie muszą walczyć.

Jeśli bohaterom uda się wygrać obie konfrontacje, plan porucznika Kohla powiedzie się doskonale. Zapalniki zostaną odpowiednio nastawione, bohaterowie uciekną do kanałów i w momencie eksplozji będą już dostatecznie daleko. W dodatku ludziom Kohla udało się wydostać trochę sprzętu - granaty, nieduże bomby lotnicze, ładunki wybuchowe, amunicję do armat. Wszystko to może się przydać w dalszej walce. Co ważniejsze, port nie wpadł w ręce zombie, a eksplozja arsenału nie dość, że pociągnęła za sobą ogromne straty wśród napastników, to jeszcze zaalarmowała resztę miasta. Gońcy wysłani przez saperów dotarli już do palacu i poinformowali cesarza o zagrożeniu. Rozpoczyna się mobilizacja wojsk cesarskich; posiłki powinny zdążyć przed atakiem drugiej fali nieumarłych. Policja, korzystając z zyskanego czasu, prowadzi ewakuację ludności. Wszyscy gracze mają prawo odzyskać po jednym żetonie.

Jeśli bohaterom nie uda się obronić arsenału, będą musieli wycofać się z portu. Napastnicy ponieśli niewielkie straty, zdobyli składy broni i amunicji, a teraz kontynuują natarcie zgodnie z planem.

Jeśli Eisberg brał udział w walce w arsenale, sam zdecyduj o jego losie: mógł uciec tuż przed wybuchem albo zginąć w eksplozji. Wiele zależy od tego, czy

Cień smoka

Daj graczom odczuć, że ich postaci jako jedyne są w stanie dobrze ocenić zagrożenie. Wszyscy bohaterowie niezależni, łącznie z Cesarzem, już na pierwszą wzmiankę o smoku wpadają w z trudem skrywaną panikę. Momentalnie pojawiają się propozycje taktycznego odwrotu, spory, czy czas wypuścić Wormunda i ewentualnie do którego ze smoczycz mo-carstw należy zwrócić się z prośbą o pomoc.

W całym Heimburgu jedynie bohaterowie zdają sobie sprawę z tego, że zbliżający się jaszczur to w istocie po prostu olbrzymi nekrogolem i - choć nie będzie to łatwe - da się go pokonać. Wszyscy, poza drużyną, będą szukać pomocy na zewnątrz, dając okultystom ven Rohera czas na sprowadzenie swojego mroźnego władcy.

Bohaterowie nie mogą pozwolić sobie na bezczynność!

Poruszanie się po mieście

Jeżeli gracze przegrają obie konfrontacje, Heimburg zostaje opanowany przez zombie i po ulicach zaczynają krążyć nieumarli. Jednym zdaniem, sytuacja stanie się patowa. Aby oddać realia poruszania się po mieście, za każdym razem, gdy bohaterowie postanowią przemierzyć większą odległość, każ przewodnikowi grupy wykonać test *półświatka* o ST 15. Porażka oznacza, że bohaterowie natknęli się na patrol wroga. Wykaż się kreatywnością - mogą to być ghoule, zombie, pojedyncza strzyga, lodowy nekrogolem albo oddział strzelców arktycznych.

Dodatkowo, postaraj się wywołać atmosferę paranoi, wszak smok może zaatakować w każdej chwili. To ryk bestii czy wycie syren? Te rozbłyski w oddali... czy to smoczy ogień? Na razie rozsiewaj plotki i niepewność. Na samą konfrontację z bestią przyjdzie jeszcze czas.

twoim graczom ta postać wydała się ciekawa i czy chcesz, by powróciła w przyszłych przygodach.

Wariant 2:

Rozmowa z Cesarzem

To dla bohaterów chwila prawdy. Gdy tylko przybędą do palacu, w którym akurat odbywa się przyjęcie, wszystkie oczy będą zwrócone na nich. Obecni są ministrowie, generałowie i przemysłowcy, lecz Cesarz przebywa jeszcze w innej części palacu. Bohaterowie wiedzą, że historia, którą zamierzają opowiedzieć, jest wstrząsająca i nieprawdopodobna.

W sali znajdują się również twardogłowi generałowie, którzy być może już wcześniej nie dali postaciom wiary (patrz **Przygoda 3**, scena 3: ciężkie wsparcie). Jeśli protagoniści chcą dotrzeć ze swą wiadomością do Cesarza, muszą poradzić sobie ze złymi doradcami. W przeciwnym razie zostaną wyrzuceni z balu zanim Cesarz się w ogóle na nim pojawi.

Czeka ich konfrontacja społeczna. Dla dwóch generałów wykorzystaj statystyki oficera Nieumarłej Rzeszy (suplement, 105). Towarzyszy im grupa 6 statystów — wotańskich oficjeli. Jeśli bohaterowie zwyciężą, speszzeni doradcy wycofają się akurat w momencie, gdy Jego Cesarska Mość Frederick-

Willem II pojawi się w sali i postanowi wysłuchać bohaterów. Krasnoludzki władca znany jest ze swej roztropności, dlatego czym prędzej ewakuuje dwór, a oddziałom stacjonującym w okolicach Heimburga rozkaże natychmiastową mobilizację. Co prawda port upadnie, lecz kordon gwardii cesarskiej powstrzyma nieumarłych przed przedarciem się w głąb miasta. Policja, korzystając z zyskanego czasu, rozpocznie ewakuację ludności. Wszyscy gracze mają prawo odzyskać po żetonie.

Wariant 3: Rozdzielamy się!

To bardzo ryzykowna decyzja, gdyż bohaterowie z żadnym z problemów nie zmierzają w pełni sił, ale potencjalnie właśnie w ten sposób mogą najwięcej ugrać. Jeśli bohaterom uda się osiągnąć oba cele, wotańska stolica, niczym uśpiony olbrzym, obudzi się i stawi czoła najeźdźcy. Cesarz, wraz z doradcami i dworem, bezpiecznie opuści miasto, a pierwsza fala nieumarłych zostanie spektakularnie odparta. Co więcej, wszyscy zdają sobie sprawę z tego, że pierwsze zwycięstwo zawdzięczają tylko i wyłącznie bohaterom!

Bohaterowie mogą zyskać do dwóch żetonów, a dodatkowo, gdy zaatakują smok, będą mogli zachować po jednej wybranej przez siebie karcie.

Radzimy: nie rozdzielać narracji. Mimo że bohaterowie znajdują się w różnych miejscach, poprowadź najpierw jedną, później drugą scenę. Graczom, których postaci nie ma w miejscu akcji, daj na tę scenę do poprowadzenia postaci niezależne (np. porucznika Kohla czy markizę de Trewil).



Cena porażki

Jeśli bohaterom nie uda się realizacja żadnego z wariantów, pierwsza fala napastników przedrze się przez port i wtargnie do miasta. Rozpoczną się krwawe walki, połączone z paniką wśród ludności cywilnej. Bohaterowie zostaną zmuszeni do wycofania się na jedną z redut w głębi miasta. Gdy będą przekonani, że gorzej być już nie może, do miasta, razem z drugą falą atakujących, dotrze smok.

SCENA 2: BROŃ NA SMOKA

Twój cel: Naprowadzić graczy na dwa ważne tropy — generator pogody i nexus w stacji radiowej.

Pole do popisu dla graczy: Wymyślić sposób na bestię.

Pierwsza inwazja nieumarłych została odparta. Port pełen jest zniszczonych statków i okrętów. Gdzieś trwa jeszcze kanonada, ale bitwa o Heimburg wydaje się być wygrana. Lecz właśnie wtedy nadciągnie druga fala napastników. Pierwsze uderzenie lodowatego wichru drażni oczy, przewraca żołnierzy i przeszywa zimnem do

szpiku kości. To zaledwie ostrzeżenie. Temperatura gwałtownie spadnie o kilkanaście, może nawet kilkadziesiąt stopni. Zimno zmrozi dźwięk; na kilka chwil zapadnie przerażająca, nieludzka cisza. Przerwie ją trzask. Przerażający, ogłuszający trzask pękającego lodu, gdy portowy basen w kilka sekund całkowicie zamrznie, a tworząca się kora rozpruje poszycia unieruchomionych statków i skruszy betonowe ściany nabrzeża. Wraz z lodem nadejdą chmury. Ciężkie i szare, wymrożone z kolorów, zwiastujące nadejście lodowego żywiołu. Rozpocznie się śnieżycy. Trawa i drzewa umrą, zamieniając

Pierwszy raz w Heimburgu

Jeżeli bohaterowie pod koniec **Przygody 2: Kurs na katastrofę** prosto z transoceanika przeskoczyli na górę lodową, nie mieli jeszcze okazji poznać Heimburga. Sięgnij wówczas do scen i postaci z **Przygody 3: Niedokończone sprawy** i tchnij w stolicę Wotanii trochę życia.

Jeśli potrzebujesz na to więcej czasu, pozwól bohaterom dotrzeć do miasta z większym wyprzedzeniem.

się momentalnie w lód, a zaraz potem pękając od uderzeń gradowych kul. Będzie jasne, że to nie jest normalna zima; czyste do tej pory ulice pokryją się lodem i zwałami śniegu, na gzymsach i dachach momentalnie pojawiają się gigantyczne sople. Żołnierze zaczną wycofywać się w pośpiechu, porzucając stanowiska i szukając ratunku w stygnących wnętrzach budynków. Ci, którzy zostaną, zaczną słaniać się na nogach, przewracać i zasypiać z zimna. Zamarzać.

Dopiero teraz rozpoczyna się właściwy atak. Po skutych lodem wodach zatoki kroczą setki, tysiące nieumarłych. Przy jednym z nabrzeży straszy ponura sylwetka Grafa Rutricha. Tylko wokół jego burt woda nie zamarzła; to efekt działania generatora pogodowego, zainstalowanego na pokładzie. Fala zimna przetrzebiła szeregi obrońców, lecz jeszcze gdzieś tam tli się opór. To głównie elitarne oddziały gwardii cesarskiej odpowiadają ogniem i ścinają raz za razem kolejne szeregi zombie. Bitwa o Heimbург trwa.

Podczas gdy żołnierze stawiają opór nieumarłym, przed postaciami stoi ważne zadanie - przygotować się do walki z gigantycznym nekrogolem. Bohaterowie już raz walczyli z gigantyczną maszyną. Teraz jest okazja, by powtórzyć spektakularne zwycięstwo lub zmasakrować porażki.

Bohaterowie znają plany licza, więc zapewne sami zwrócą uwagę na następujące tropy:

- **generator pogodowy** — bez niego wojska ven Rohera stracą znaczną część swojej przewagi. Warto iść tym tropem, gdyż sam generator może zostać przerobiony na potężną broń (patrz Scena 3).
- **nexus** - okultyści, by otworzyć przejście dla ven Rohera, będą potrzebowali wszystkich znajdujących się w okolicy potężnych *nexusów*. Podpo-

wiedz bohaterom wizytę w rozgłośni radiowej - będą tam mieli okazję przysłuchać się Wotanii (patrz Scena 4).

- **Kunnstmann** - być może krasnolud wciąż siedzi w więzieniu i niewykluczone, że da się go przekonać do współpracy. Jest w końcu jednym z najwybitniejszych na świecie specjalistów od olbrzymich golemów.
- **Minister ven Lutow** - bohaterowie mogą założyć ministra, który „cudem ocalony” pojawił się w Heimburgu. Jego trop prowadzi do Radia (Scena 4).
- **Prof. Deisler** - specjalista od walk miejskich ze swoimi szerokimi horyzontami z pewnością przyda się podczas obrony Heimburga. Przy okazji może podpowiedzieć bohaterom kilka rozwiązań (Scena 3).

Radzimy: Podchwytuj pomysły graczy i pomagaj ocenić ich wykonalność. Dobrze użyć do tego jednego z bohaterów niezależnych, do których bohaterowie mają już zaufanie.

W kolejnych scenach znajdziesz opis dwóch pomysłów na walkę z nieumarłym smakiem. Oba wynikają z ważnych wątków z wcześniejszych przygód, więc bardzo prawdopodobne, że bohaterowie wybiorą właśnie któryś z nich. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by bohaterowie wymyślili i wprowadzili w życie jakiś inny szalony plan. Wybierz wówczas ze Scen 3 i 4 tylko te elementy, które pasują do koncepcji graczy.

A oto kilka dodatkowych pomysłów, które mogą okazać się przydatne podczas walk o Heimburg:

Eksplodujący wieżowiec

Jeśli bohaterowie wygrali konfrontację podczas walki o arsenał Kaisermarine, mogą poprosić porucznika Kohla o wsparcie. On i jego saperzy mogą pomóc bohaterom zastawić pułapkę na przelatującą poczwagę. Saperzy wysadzają w powietrze niedokończony wieżowiec tak, że ten przewraca się na boki i przysypuje ją gruzami. Może nie zatrzyma to smoka, ale na pewno pomoże w walce.

Z granatem na smoka

Gracze mogą chcieć zaatakować smoka przy pomocy ciężkiego sprzętu wojskowego. W grę wchodzi

Życzenie śmierci

Istnieje możliwość, że twoi gracze będą dążyć do konfrontacji ze smokiem bez stosownego przygotowania. W takiej sytuacji mają dwa wyjścia. Mogą przeprowadzić zwykłą konfrontację (np. pościg), której celem będzie znalezienie słabego punktu smoka. Wówczas, w razie zwycięstwa, możesz podać im informacje niezbędne do pokonania bestii.

Mogą też rozpocząć konfrontację *va banque*, której celem będzie zranienie nekrogolema. Tylko jeśli gracze wymyślą coś niespodziewanego (na miarę pomysłów opisanych poniżej w Scenach 3 i 4), możesz po prostu przejść do konfrontacji finałowej (Scena 5).

Jeśli nie, ostrzegaliśmy - smok to nie przeciwnik, na którego można się rzucić z marszu.

między innymi bomby podwieszone pod wiernymi, działa przeciwpancerne i granaty ręczne. Niezależnie od rodzaju uzbrojenia, efekt jest taki sam: bohater, który używa go w trakcie walki ze smokiem, za każde podbicie zdejmuje bestii dodatkowy znacznik. Jeśli bohater zostanie rozbrojony, traci tę zdolność.

Szybkie leczenie

Jeśli bohaterowie zostali ranni w ciągu którejś z wcześniejszych walk, mogą skorzystać z pomocy medyków szpitala polowego, urządzonego w punkcie oporu utrzymywanym z trudem przez wotkańskie wojsko. Każdy z bohaterów może w ten sposób raz na sesję odzyskać 1 stracony punkt Kondycji.

Słowa otuchy

Warto dać bohaterom okazję, by przed samym finałem odzyskali po żetonie. Najlepiej ustawiając ich w samym centrum uwagi: żołnierze życzą im powodzenia, kobiety dają całusy na szczęście.

Wszyscy liczą na to, że ich misja się powiedzie. Wyrazić to może osobiście jeden z bohaterów niezależnych - na przykład admirał Eisberg, który wywoła bohaterów za pomocą krystalografu (toczy właśnie ciężkie walki z nieumarłymi w okolicach pałacu cesarskiego) i doda im wszystkim otuchy, zwracając się do nich po imieniu i mówiąc, że nigdy jeszcze nie spotkał żołnierzy tak oddanych sprawie jak oni.

SCENA 3: DZIAŁO POGODOWE

Twój cel: Sprawić, by powrót na znajomy transoceanik zapadł graczom w pamięć.

Pole do popisu dla graczy: Osłabić atakującą armię i zdobyć broń do walki ze smokiem.

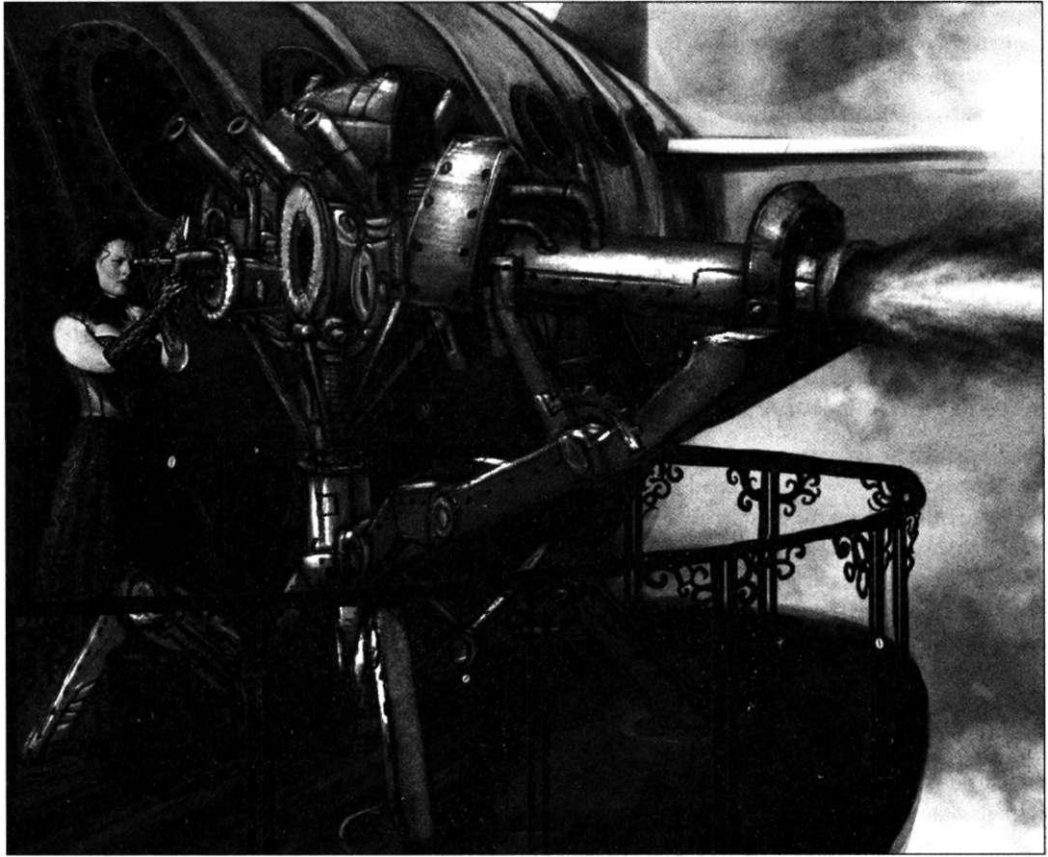
Do tej sceny może doprowadzić bohaterów kilka tropów, np. wątek generatora albo rozmowa z prof. Deislerem czy ven Thuringennem.

Przed bohaterami trudne zadanie - dezaktywować generator pogodowy, który sparaliżował całe miasto. Dlaczego jednak nie upiec dwóch pieczeni na jednym ogniu? Przecież moc generatora pogodowego można z powodzeniem wykorzystać przeciwko smokowi. Najpierw trzeba jednak znaleźć osobę, która będzie w stanie obsłużyć to potworne urządzenie. Najlepiej jakiegoś naukowca - dość szalonego, by spróbować i dość sprytnego, by mu się udało. Bohaterowie znają kogoś takiego. To profesor Deisler.

Radzimy: Potraktuj opisane poniżej wydarzenia jako ogólne wskazówki. Twoi gracze mogą zdecydować się na rozegranie ich w innej kolejności. Jeżeli któryś z wątków nie będzie pasował do waszej kampanii, usuń go lub zmodyfikuj. Możesz dowolnie zmieniać dekoracje i postaci - liczy się ogólna koncepcja. Strzelanie do smoka z olbrzymiego działa jest po prostu fajne.

Profesor Deisler

Gdy bohaterowie dotrą do rezydencji naukowca, zobaczą piętrzące się przed nią stosy ciał. To zombie, poszatkowane ogniem karabinu maszynowego. Deisler pośle serię również w stronę bohaterów, jednak łatwo da się przekonać, że jego goście nie są nieumarli. Deisler oczywiście będzie wredny i zgryźliwy („Co mnie obchodzi jakiś generator, miało być sprawozdanie i zdjęcia z góry lodowej!”), ale jako szalony profesor nie byłby sobą, gdyby nie



zechciał obejrzeć venrierowskiego wynalazku osobście.

Naukowiec już po chwili zapali się do tematu: „Generator pogody jest urządzeniem obszarowym, ale gdyby całą jego moc skupić w jednym punkcie... Potrzeba tylko czegoś w rodzaju soczewki, by stworzyć Pogodowe Działo Profesora Deislera!”

Możliwości jest wiele, jednak warto przypomnieć bohaterom, że w trakcie wystawy światowej widzieli teleskop Edwina - największe tego typu urządzenie w całej Wanadii. Gdyby tylko udało się go zdobyć... I to właśnie zadanie dla bohaterów, podczas gdy Deisler będzie przygotowywał sprzęt do zmodyfikowania teleskopu. Jeżeli, rzecz jasna, drużyna zdecyduje się pójść tym tropem.

Wystawa Światowa

Na miejscu bohaterów czeka jednak niespodzianka. Ven Roher doskonale zdaje sobie sprawę z tego, że wiele cennych wynalazków z wystawy światowej

ma zastosowanie militarne, dlatego też jego ludzie rozpoczęli już akcję masowego wywożenia cennego sprzętu. Zombie wykonują ciężką pracę fizyczną, podczas gdy oficerowie i sierżanci katalogują znaleziska i nadzorują przebieg załadunku. Znajduje się wśród nich również teleskop. Bohaterowie docierają na miejsce dokładnie w momencie, gdy potężne manipulatory behemota transportowego podnoszą teleskop i machina odjeżdża do nieznanego miejsca przeznaczenia. Rozpoczyna się pościg!

Stawka jest prosta - przegrana bohaterów oznacza, że w trakcie pościgu precyzyjne zwierciadła teleskopu zostaną zniszczone i postacie będą musiały szukać innego rozwiązania (test techniki ST 30 i ew. wydanie punktu Bogactwa na egzotyczne części). Jeżeli bohaterowie mają już dosyć Wystawy Światowej, skieruj ich uwagę w stronę rozgłośni radiowej.

Pojazd jest ich i mogą wykorzystać go do dostarczenia teleskopu na Grafa Rutricha. Maszyna przypomina olbrzymiego, stalowego kraba. Jest uży-

Wstęp

Przygoda 1

Przygoda 2

Przygoda 3

Przygoda 4

Przygoda 5

Przygoda 6

Suplement

wana do prac inżynierskich, przedstawiania dział i niszczenia barykad przeciwnika. Jej statystyki znajdziesz w suplemencie.

Gdy bohaterowie wejdą już w posiadanie teleskopu, czeka ich spotkanie z Deislerem gdzieś w pobliżu portu. Profesor ma ze sobą wszystkie niezbędne przyrządy. Behemot transportowy będzie odpowiadał za utrzymanie dział w miejscu i umożliwiał celowanie. Pozostał jeszcze tylko jeden mały problem - liniowiec jest wciąż opanowany przez żołnierzy ven Rohera i nieumarłych.

Powrót na Grafa Rutricha

Najmocniejszym akcentem tej sceny może okazać się nie walka, lecz powrót na pokład znanego statku, teraz zmienionego nie do poznania przez mrów i nekromantyczną magię. Nie ograniczaj się podczas tej sceny: sopte na kryształowych żyrandolach, zombie w balowych sukniach i sznurach pereł, członkowie załogi zamarnięci na kość i olbrzymie cielsko generatora, rozparte w ładowni. To już nie jest ten sam Graf Rutrich.

Aby unieszkodliwić generator, bohaterowie muszą dostać się na pokład statku. Niestety, venrierowcy przygotowali się na szturm i rozstawili karabiny maszynowe — szarża po trapie to samobójstwo. Znajduje się tam w tej chwili dziesięciu strzelców arktycznych i dwóch sierżantów, którzy w razie kłopotów mają za zadanie obsadzić karabiny maszynowe (na dobiegnięcie do stanowisk muszą zużyć po akcji ruchu, zasięg daleki, atak obszarowy). Jest jednak jeszcze inna możliwość - przekraść się wokół statku po krze, która utworzyła się na skutek działania generatora, przepłynąć niezamarnięty kawałek wpław i wspiąć na pokład po burcie, zaskakując obrońców. Gdy bohaterowie wpadną na ten świetny plan, pojawi się jednak problem. W wodzie znajdują się trzy żądne krwi utopce. Wykorzystaj statystyki starego utopca (podręcznik główny, 385), jednak zwiększ jego *walke* do 6/9+ i daj mu atut rozbrojenie. Bohaterowie mogą próbować przepłynąć do statku jak najszybciej (pościg) lub podjąć walkę. Przegrana w konfrontacji oznacza utratę wybranego przez gracza gadżetu, który postać gubi szamocząc się z nieumarłym potworem. Niezależnie od przebiegu walki, bohaterom uda się w końcu dotrzeć na pokład.

Szturm behemotem

Po pościgu pojazd transportowy jest uszkodzony i nie porusza się tak sprawnie, jak powinien. Wykorzystanie go do ataku, nawet po odłożeniu na bok teleskopu, jest ryzykowne. Jeśli maszyna zostanie uszkodzona, celowanie działem będzie mocno ograniczone. Bohaterowie mogą jednak się o to pokusić. Nie mamy nic przeciwko temu, byś nagrodził ich kreatywność! Pamiętaj jednak, że behemot musi być kierowany przez postać gracza. Ze względu na swoje uszkodzenia, ma na starcie tylko 3 znaczniaki odporności i jeśli zostanie dobity, kierujący nim bohater również odpadnie z konfrontacji, a oprócz tego wszelkie próby strzelania z dział pogodowego obarczone będą karą +3 do ST. Zamiast kości i umiejętności behemota wykorzystaj kości i umiejętność *pojazdu* bohatera. Atuty, zdolności i obrona behemota pozostają bez zmian.

Bohaterowie, zaskoczywszy obrońców, bez problemu przejmują kontrolę nad karabinami maszynowymi i zwracają ich lufy przeciwko venrierowcom. Jeśli masz ochotę, możesz tą walkę poprowadzić jako szybką konfrontację — przy pomocy karabinów maszynowych bohaterowie powinni błyskawicznie pokonać wszystkich na pokładzie. Mogą też wykonać przeciwny test *zastraszania*: w razie sukcesu żołdacy licza w panice skaczą przez burtę. Deisler wykorzystuje długie odnóża behemota, by przejść na pokład Grafa Rutrich, po czym przystępuje do pracy. Bohaterowie pomagają mu zamontować głowicę generatora i przekierować strumień *many* tak, by przepływał przez soczewki teleskopu. Sterowanie działem zostaje podpięte pod układ kontroli behemota. Bohaterowie są gotowi, by zmierzyć się z nieumarłą bestią!



SCENA 4: TECHNODEMON W AMULECIE

Twój cel: Zapewnić dawkę emocji tym graczom, którzy rozmowę przedkładają ponad walkę.

Pole popisu dla graczy: Znaleźć sposób na nieszkodliwienie smoka, a przy okazji zdemaskować wroga Wotanii.

Do tej sceny może doprowadzić bohaterów kilka tropów, np. wątek demona zdolnego opętywać wielkie golem, trop ven Lutowa, spotkanie z prof. Kunnstmannem, czy rozmowa z Johannem.

Radzimy: Potraktuj opisane poniżej wydarzenia jako ogólne wskazówki. Twój gracz może zdecydować się na rozegranie wydarzeń w innej kolejności. Jeżeli któryś z wątków nie będzie pasował do waszej kampanii, usuń go lub zmodyfikuj. Możesz dowolnie zmieniać dekoracje lub postaci - liczy się ogólna koncepcja.

Kunnstmann

Jeśli bohaterowie powstrzymali ucieczkę Kunnstmanną z więzienia, ten wybitny specjalista od golemów powinien wciąż w nim siedzieć. Doskonałym pomysłem byłoby wykorzystanie jego wiedzy przeciwko ven Roherowi. Najpierw jednak trzeba go uwolnić. Gdy bohaterowie dotrą do aresztu, okaże się, że ktoś przepędził straż więzienną i otworzył wszystkie cele. Bohaterów czeka konfrontacja z gangiem, który wykorzystał chaos i przejął kontrolę nad budynkiem (wykorzystaj statystyki Kwa^{ma} Mabu, podręcznik główny, 450). Bandyty posiadają maczety i tatuaże oraz dodatkową zdolność - otwarcie (*spostrzegawczość* kontra *ukrywanie się* 6/9+; wszyscy bohaterowie muszą zdać test odwagi o ST 15 albo traci 1 Kondycję lub Reputację, ty wybierasz). Jeśli bandytom udało się otwarcie, wybierasz typ konfrontacji. W przeciwnym razie wybierają go gracze.

Jeśli bohaterowie pokonają gang, będą w stanie porozmawiać z Kunnstmannem, który, o dziwo, wciąż siedzi w swojej celi. Naukowiec jest zdruzgotany wydarzeniami i nie trzeba go długo przekonywać, by pomógł z walce z liczem. Podpowie bohaterom, by z powrotem zaklęli talizman, który znaleźli w Statui. Aby tego dokonać, niezbędny jest silny nexus, który umożliwi przywołanie stosownego demona. Tu bohaterom może przyjść z pomocą

technika, bowiem zasada działania krystalomancji opiera się o ideę transmisji fal przez Astral. Jeśli bohaterom uda się dostać do siedziby Wotańskiego Radia (WRF, Wotanische Rundfunk), mogą wykorzystać tamtejszy wzmacniacz krystalograficzny do odprawienia rytuału. Oprócz tego, Kunnstmann udzieli bohaterom kilku cennych wskazówek dotyczących samego rytuału (w konfrontacji z demonem oznacza to +3 do wszystkich testów).

Jeśli bohaterowie oddali Kunnstmanną Adeli (druga przygoda), pozwolili mu uciec w pościgu (trzecia przygoda) lub nie udało im się dostać do więzienia, zastąpić go może (jako źródło informacji) Deisler; bohaterowie nie otrzymują jednak wówczas premii do konfrontacji z demonem.

Milion słuchaczy

Do rozgłośni radiowej drużyna trafić może wraz z Kunnstmannem, tropiąc Friedricha ven Lutowa lub sprawdzając pobliskie *nexusy*. Po drodze bohaterowie napotkają dwóch venierowskich żołnierzy prowadzących znanego im irytującego dziennikarza, Oriona S. Thomsona. Po szybkiej walce reporter zostanie uwolniony. Przerażony pismak powie bohaterom, że siedziba WRF została opatowana przez nieumarłych, a minister ven Lutow przygotowuje się do ogłoszenia orędzia do narodu, wyrażającego pełne poparcie dla ven Rohera (o ile Lutow wygrał konfrontację z bohaterami w piątej przygodzie; jeśli było inaczej, w siedzibie radia bohaterowie spotkają tylko nieumarłych).

Sumienie ministra

Jeśli bohaterom udało się wcześniej przekonać ven Lutowa, by nie sprzymierzał się z liczem, scena będzie wyglądała nieco inaczej. Zamiast niego w pomieszczeniu znajdzie się oficer Nieumarłej Rzeszy wraz z eskortą, któremu powierzono podobne zadanie. Gdy uda się go pokonać, ven Lutow wygłosi do narodu orędzie, mające tchnąć w serca Wotańczyków ducha walki i dać im nadzieję, której potrzebują w trudnych chwilach. Ven Lutow po zakończeniu kampanii zachowa tekę ministra i stanie się sprzymierzeńcem bohaterów, wdzięczny im za to, że powstrzymali go od popełnienia największego błędu jego życia.

Bohaterowie ruszają szybko na miejsce, wiedząc, że orędzie będzie miało druzgocący wpływ na morale narodu. Zdradziecki minister przebywa teraz w sali nagrań, powtarzając tekst i czekając na zapowiedzianą porę audycji. Orionowi uda się poprowadzić drużynę korytarzami budynku tak, by ominąć strażę, jednakże w samej sali nagrań, oprócz ven Lutowa, znajduje się strzyga, będąca oficerem Sturmtruppen, oraz jej pupilek - cerber wotański.

Walka nie zapowiada się łatwo, ale bohaterowie mają jeszcze asa w rękawie: ulóż na stole dwa znaczniki (obrona 12, podbicie zdejmując dodatkowy znacznik). Reprezentują one sprzęt do nagrywania audycji. Jeśli bohaterom uda się dobić tą pulę (stosowna umiejętność to *technika*), na cały kraj rozpoczyna się audycja prosto ze studia. To szansa, by sprowokować ven Lutowa do powiedzenia czegoś bardzo, ale to bardzo niepoprawnego - bohaterowie mogą używać przeciwko ministrowi umiejętności społecznych w trakcie walki bez żadnej kary i ignorując posiadany pancerz, a wszystkie próby dobicia ven Lutowa za pomocą umiejętności społecznych zyskują premię +5.

Gdy minister zorientuje się, co zrobił, ucieka wraz ze swoją eskortą, przeklinając dzień, w którym poznał bohaterów. Ven Lutow zostanie po zakończeniu walk uznany za zdracę. Jego dalsze losy zależą od ciebie. Może zostać za swoje zbrodnie stracony w cesarskim więzieniu, ale może też stać się nowym



antagonistą bohaterów, mszczącym się za pokrzyżowanie jego planów.

Jeśli ministrowi uda się pokonać bohaterów, wygłosi swą przemowę, która wstrząśnie sercami Wotańczyków. Następnie nieumarli wycofają się ze studia, niszcząc po drodze aparaturę służącą do nagrań. Po zakończeniu walk ven Lutow zostanie zrehabilitowany, gdyż po zgrabnym przemówieniu wszyscy byli przekonani, że kierowały nim bardziej szlachetne pobudki niż strach i żądza władzy. Bohaterowie, jako jedyni znający sekret ministra, staną się więc jego wielkimi wrogami.

Rozmowa z demonem

Gdy już będzie po wszystkim, czas wykorzystać wzmacniacz krystalografu do odprawiania spirytystycznego rytuału. Krąg wyrysowany na podłodze, świece i oczywiście talizman Kunstmanna będą niezbędne, by móc przyzwać demona. Właściwie wypowiedziana inkantacja (podyktowana przez Kunstmanna lub Deislera) sprawi, że przez urządzenia maniczne w pomieszczeniu zacznie przepływać pulsująca moc, aż wreszcie całe pomieszczenie zaleją ciemności. Po kilku chwilach znowu stanie się jasno, lecz tym razem wśród odprawiających rytuał będzie jeszcze jedna osoba. To oczywiście Arcyrektor Nauk Pieklińnych, Magister Thammuz. Gość, który przybył na zaproszenie bohaterów z Astralu. Demon z ochotą pójdzie bohaterom na rękę, zażąda jednak stosownej zapłaty. Rozpocznie się konfrontacja społeczna, która zaważy o cenie umowy. Jeśli bohaterom uda się wygrać, wyłgają się stosunkowo niskim kosztem. Jeśli przegrają lub zrezygnują z targów, demon ma prawo postawić

Oko w oko z Arcyrektorem

Arcyrektor Thammuz jest jednym z demonów, które od samego początku istnienia cywilizacji karmiły ludzkość niebezpieczną wiedzą i stanowiły uosobienie zagrożeń, jakie niesie ze sobą technika. Arcyrektor osobiście przypisuje sobie wynalezienie broni palnej i maszyny parowej, co wydaje się znaczną przesadą, lecz nie ulega wątpliwości, że przyłożył rękę do popularyzacji tych urządzeń jako narzędzi czynienia bliźniemu krzywdy. Jednak największym zamilowaniem Thammuz darzy golemi, traktując je jako wyzwanie rzucone przez ludzi boskiej parze.

Choć demony potrafią przyjmować różne postaci, Arcyrektor będzie wyglądał na dżentelmena-naukowca z piekla rodem, wyrażającego się w zagramatowany, uczony sposób i traktującego szalone wynalazki z udawaną naiwnością, niczym Alfred Nobel prezentujący światu po raz pierwszy dynamit.

dowolne warunki (w granicach rozsądku), a bohaterowie muszą to zaakceptować. Masz wolną rękę w ustaleniu, jaka będzie to stawka. Przedyskutuj to ze swoimi graczami. Dusza? Stanowisko w rządzie? Prawdziwe Imię? Ciało nekrogolemicznego smoka na własność? Służba przez rok i jeden dzień? Wszystko zależy od was.

Gdy umowa zostanie zawarta, a cyrograf podpisaną krwią bohaterów, demon udzieli im ostatnich

instrukcji — aby był w stanie przejąć kontrolę nad szem maszyny, musi znaleźć się w jej pobliżu. Runiczna płytka, zdaniem Kunstmanna (lub Deislera), znajduje się w karku bestii. Jediną metodą, by pokonać smoka, jest wbić mu talizman w kark. Następnie demon zdematerializuje się i zostanie uwięziony w talizmanie. Oznaką aktywności talizmuenu jest fakt, że pęknięty niegdyś kryształ jest teraz bez skazy i pulsuje bladym światłem.

SCENA 5: POJEDYNEK ZE SMOKIEM

Twój cel: To już final kampanii; poniższa scena ma być najfajniejszą, najbardziej emocjonującą konfrontacją, jaką gracze mieli okazję przeżyć!

Pole do popisu dla graczy: Ocalić świat lub zginąć próbując. Czegóż więcej może chcieć prawdziwy bohater?

Gdy bohaterowie doprowadzą przygotowania do końca, przez miasto przetoczy się fala magii. Wszystkie thaumometry na chwilę oszaleją, światła w całym mieście przycisną, płatki śniegu zawisną na nienaturalnie długą chwilę w powietrzu, a serca obrońców zmrozi strach. To techno-nekromancy ven Rohera rozpoczęli swój złowrogi rytuał na terenie Wielkiej Wystawy Światowej.

Mroczny portal

Gdy bohaterowie zbliżą się na tyle blisko portalu, by móc przyjrzeć mu się dokładniej, okaże się, że nie jest to po prostu magiczna brama - to szczelina w rzeczywistości, przypominająca raczej czarną dziurę niż magiczne zwierciadło, przez którego taflę można przejść na drugą stronę. Przestrzeń dookoła portalu się zakrzywia, barwy blakną, a z jądra rozchodzi się wyłącznie pożerająca światło ciemność. Portal rozszerza się, wypaczając coraz większą płaszczyznę rzeczywistości; mroczna energia sący się powoli, niszcząc i zmieniając wszystko dookoła. Wiatr wzmacnia się, zasysany do wnętrza portalu. W ciemności coraz wyraźniej widać lodową pustynię i zbliżającą się powoli olbrzymią sylwetkę w czarnym pancerzu.

W okolicy portalu walczą venrierowscy okultyści. Wspierani przez smoka bez trudu odpierają kolejne fale cesarskich gwardzistów.

Właśnie w tym momencie atakuje smok. Potwór wylania się ze stalowoszarých chmur, rozstępujących się przed jego majestatycznym cielskiem. W tym momencie cała wojenna zawierucha zupełnie przestaje mieć znaczenie. Jest tylko on. Gigantyczny, nieumarły smok. Bohaterowie mogą jedynie bezsilnie patrzeć, jak bestia obniża lot, obierając sobie za cel jeden z punktów oporu. Chwilę później widać tam tylko skutą lodem krater. Smok ledwie rozchylił paszczę, jakby od niechcenia, a podmuch ledwo liźnął umocniony budynek, w którym bronili się... stu, dwustu gwardzistów? Lodowaty, przeraźliwie biały płomień strawił ich wszystkich w ciągu sekundy.

Na skutek trwogi, gracze powinni odrzucić wszystkie karty, jakie mają w rękach. Sukces w teście Strachu o ST 30 pozwoli zatrzymać jedną wybraną (plus jedną za każde uzyskane podbicie). Jeśli udało im się zawiadomić Cesarza i obronić port równocześnie, mogą w nagrodę zachować po jednej więcej, niezależnie od wyniku testu. Widok, jaki ujrzeli, zostanie im w pamięci do końca życia; już zawsze jęk zimowego wiatru będzie przypominał im konających żołnierzy.

Nadszedł czas finalowej konfrontacji. Teraz albo nigdy! Portal otwiera się coraz szerzej, a smok nie dopuszcza nikogo w pobliże budynków Wystawy Światowej. Jeśli bohaterom nie uda się pokonać bestii na czas, liczą wkroczy do Heimburga i zniszczy miasto.

Nekrogolemiczny smok, z którym przyjdzie się bohaterom zmierzyć, posiada następujące statystyki:

Przeciwnik, nieumarły, konstrukt, pula 6k10, odporność 8.

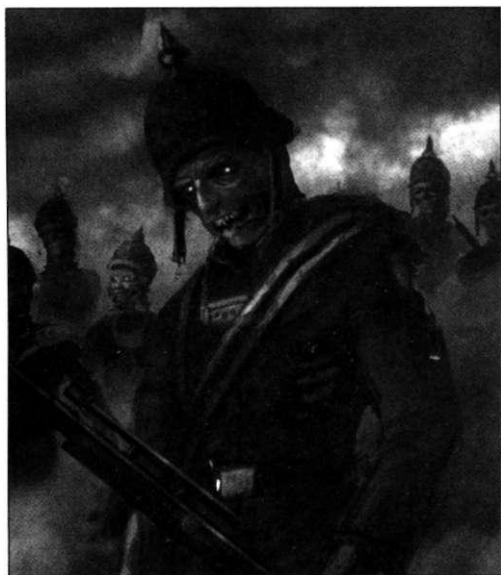
Zdolności:

- **atuty:** szaleńczy manewr, ryzykowny manewr, nieprzewidywalny, błyskawiczny refleks (pościg, walka), rozbicie, zamasyty cios, zapaśnik, regeneracja;
- **silny cios:** gdy uzyska podbicie w teście ataku, zdejmuję przeciwnikowi dodatkowy znacznik;
- **nieładzko przerażający:** na początku konfrontacji każdy odrzuca kartę z ręki; oprócz tego budzi Strach ST 30;
- **otwarcie:** jak podmuch skrzydłami;
- **podmuch skrzydłami:** wymaga poświęcenia całej rundy; przeciwnicy wykonują test wysportowania ST 15 lub zostają powaleni;
- **groźny:** może atakować zastraszaniem w każdym typie konfrontacji;
- **mechaniczne skrzydła:** latanie +3*;
- **umiejętności:** *wysportowanie* 9/8+, *zastraszanie* 9/8+, *sposręganeczność* 9/9+;
- **promień śmierci:** w trakcie walki, za żeton +5 do dobiecia;
- **ogłuszający ryk:** raz na scenę, atak obszarowy zastraszaniem we wszystkich w zasięgu słuchu;
- **gigantyczny:** podczas walki dobiecie przeciwko smokowi można zadeklarować tylko na specjalnych zasadach (opisano poniżej).

Walka: stalowe szpony 12/8+, obrona 30.

Pościg: latanie 12*/9+, wytrzymałość 20.

Dyskusja: niemożliwa.



Budne sztuczki Kunnstmanna

Jeśli bohaterowie oddali Kunnstmanna Adeli (druga przygoda) lub pozwolili mu zbiec w pościgu (trzecia przygoda), okultystyczna wiedza profesora przydała się ven Roherowi do udoskonalenia swojej kreatury. Na początku Etapu I finałowego starcia dociągnij dodatkowe dwie karty.

Etap I - pościg

Zadaniem bohaterów jest zwabić smoka w pobliże dział lub zbliżyć się na tyle blisko, by móc dostać się na jego grzbiet. W obu sytuacjach konfrontację należy rozstrzygnąć jako pościg, wykorzystując statystyki smoka opisane powyżej. Każdy bohater, któremu nie uda się przetrwać etapu I, może wrócić do konfrontacji w etapie II, lecz traci 1 punkt Kondycji i musi odrzucić wszystkie karty z ręki.

Etap II (wariant 1: dział)

Bohaterowie muszą najpierw zamrozić smoka przy pomocy dział i dopiero wtedy mogą przypuścić atak. Do dyspozycji mają sprzęt, który udało im się zgromadzić w poprzedniej scenie. Jeden z bohaterów powinien zostać przy działie i obsługiwać je (umiejętność *technika* lub *strzelanie*). Udana trafienie smoka z działu pogodowego zdejmuje mu znacznik oraz redukuje jego obronę o 15 (nie kumulatywne) aż do następnej tury strzelającego bohatera. Zmrożone lodowym promieniem cielsko staje się bezwładne i kruche, umożliwiając zadanie bardzo dotkliwych obrażeń. Smok stara się rozbicie bohaterów, wytrącając im broń i niszcząc sprzęt, który posiadają.

Gdy bohaterom uda się dobić smoka, truchło dosłownie rozpadnie się w powietrzu. Nekromantyczna iskra nie-życia przestanie płonąć, a technomagiczne ulepszenia zaczną się psuć i rozpadać jedno po drugim. Huk pękającego lodu i zawodzenie konającej ponownie bestii oznaczają, że droga do portalu stoi otworem. Bohaterowie odzyskują po żetonie.

W przeciwnym razie, to bohaterowie zostaną powaleni na ziemię, by bezsilnie wpatrywać się w otwierający się portal i mroczną magię licza, wlewającą się przez Astral wprost do Heimburga.

Etap II (wariant 2: demon)

Walka na smoku. Smok próbuje strącić bohaterów, lecz to nie jedyny problem. Na pomoc bestii ruszają ghoulle, które zaczynają wylazić z jego wnętrzości jak robaki (statystyki wygłodniałego ghoul'a, trzy grupy po 5 ghoul'i; pamiętaj o tym, że posiadają cechę mrowiel!). Celem graczy jest wbić smokowi talizman w kark (tam powinien znajdować się jego *shem*). Aby to zrobić, bohater dzierżący talizman musi wykonać przeciwko smokowi udane dobicie oparte na umiejętności *walka*. Przekazanie sobie talizmanu między postaciami wymaga akcji ruchu. Bohaterowie mogą atakować smoka, by zmniejszyć trudność dobicia. Ze względu na to, że znajdują się na potworze, jego obrona wynosi 15 i bestia nie jest w stanie wykonywać żadnych ataków poza podmuchem skrzydłami i zastraszaniem (w tym ogłuszającym rykiem).

Gdy bohaterom uda się wbić *shem* w kark bestii, zostaną niemal oślepieni przez potężne wyładowanie energii. Błyskawice zaczną skakać po karku, wreszcie po całym cielsku potwora. Bestia zacznie się miotać jak oszalała, powoli tracąc władzę nad własnym ciałem. W końcu uderzy w budynki Heimburga. Huk walących się budowli i zawroscenie konającej ponownie bestii oznaczają, że droga do portalu stoi otworem. Bohaterowie odzyskują po zetonie.

W przeciwnym wypadku (gdy bohaterowie prze-grają konfrontację), *shem* zostaje wbity zbyt płytko, a smok nie traci kontroli nad sobą. Bohaterowie zostają powaleni na ziemię, by bezsilnie wpatrywać się w to, jak portal się otwiera i mroczna magia licz wlewa się przez Astral wprost do Heimburga.

Etap III - finał kampanii

Jeśli bohaterowie wygrali Etap II, ruszają w stronę portalu, by zatrzymać rytuał nim będzie za późno. Gigantyczne cielsko jest ponownie martwe, okolicę zaścielały gruzy i szczątki maszyn. Postacie są poturbowane, ranne, być może niezdolne do walki, ale bestia została pokonana! Daj bohaterom chwilę, by nacieszyli się zwycięstwem.

Gdy już będą przekonani, że to koniec, powali ich na kolana fala potężnej, złej energii, wysysającej z nich ostatnie siły. Wszyscy wotkańscy żołnierze, którzy atakowali portal, leżą teraz na ziemi, zabici

przez magię ven Rohera. Portal zaś za parę chwil otworzy się całkiem i liczb będzie mógł wkroczyć do miasta. Bohaterowie mają jeszcze szansę go zamknąć, lecz są niczym sparaliżowani. Straszliwa, nieugięta wola licz zżera ich dusze i ciała, pozbawiając sił i uniemożliwiając każdy ruch. Wszyscy bohaterowie automatycznie tracą po punkcie Kondycji.

Aby zdobyć się na jakikolwiek gest, postaci muszą przeciwstawić się potędze nieumarłego marszałka i odeprzeć jego potężne mentalne ataki. Jeśli im się uda, będą mogli zamknąć portal dosłownie sekundy przed zmaterializowaniem się licz w Heimburgu. Test *analizy*, *techniki* lub *okultyzmu* (ST 15) albo *niedzy akademickiej* (ST 20) ujawni, że prowadząca przez Astral brama jest szalenie niestabilna. W ciągu najbliższych chwil dowolne zakłócenie pola magicznego może przerwać rytuał. Rozegraj tę scenę jako konfrontację społeczną - ven Roher miażdży wolę bohaterów, sącąc im do umysłów swe złowieszcze myśli. Wmawia im z ogromną siłą, że nie mają szans na zwycięstwo, że Heimbουργ już upadł, że Nieumarła Rzesza odrodzi się na nowo. Bohaterowie mogą opierać się słowom licz, ripostować, dowodzić swej własnej siły i doszukiwać luk w planie marszałka.

Statystyki nie w pełni zmaterializowanego licz są następujące:

Przeciwnik finałowy, nieumarły, pula 6k10, odporność 6.

Zdolności:

- **osiągnięcia:** dyskusja (przemowa lotra), manewr (groźba);
- **atuty:** gra na emocjach, wewnętrzne przekonanie, zawołowana groźba, niepodważalny argument, mistrz retoryki, kontrargument, bezczelny kłamca, agresywna dyskusja;
- **aura śmierci:** otwarcie, test okultyzmu ST 30 albo utrata 1 punktu Kondycji;
- **nieumarłe serce:** liczb jest odporny na wszelkiego rodzaju formy zastraszania;
- **słabość:** nieświadomy monolog - udany manewr chwyt retoryczny zmniejsza pulę licz o 2k10;
- **słabość:** przekonanie o własnej potędze - liczb w każdej turze stara się zaatakować przynajmniej dwa cele na raz;

- **umiejętności:** *ekspresja* 12/8+, *empatia* 9/9+, *perswazja* 12/8+, *blef* 12/8+, *spostrzegawczość* 12/8+, *zastraszanie* 12/7+, *technika* 15/8+
- **nieśmiertelny:** liczba nie da się zabić żadnym zwy-
czajnym sposobem.

Walka: czarny pistolet 12/8+, obrona 20.

Dyskusja: *empatia* 12/8+, *ekspresja* 12/8+, wszyst-
kie pozostałe społeczne 15/7+, pewność siebie 25.

Jeśli bohaterom nie udało się pokonać smoka, lic-
za otrzymuje premię +5 do pewności siebie. Ciężko
stracić wiarę we własne możliwości, gdy jest się
u szczytu potęgi. Konfrontacja z liczem jest star-
ciem *va banque*. Od niej zależy nie tylko życie bo-
haterów, ale i los Heimburga. Na tym etapie nie
można się już wycofać.

Jeśli bohaterom udało się pokonać licza w walce
woli, jeszcze przez chwilę utrzymuj graczy w nie-
pewności. Przejście skończy się otwierając, w portalu
materializuje się ręka ven Rohera, trzymająca czar-
ny jak noc pistolet wycelowany w głowę jednego
z bohaterów... i wtedy, nagle, wszystko się odmie-

ni. Paraliż na chwilę ustanie - to czas, by działać!
Wystarczy na chwilę rozproszyć taflę portalu (np.
strzelając do niej z technomagicznego gadżetu,
odpalając działo pogodowe, używając dowolnej
mocy) lub zniszczyć kluczową część aparatury,
by zdestabilizować przejście. Gdy chociaż jeden
z bohaterów tak uczyni, portalem targną potęż-
ne wyladowania i przejście zamknie się, ucinając
złowrogi krzyk liczka... Przez okolicę przetoczy się
fala niekontrolowanej magii, rozplatając złowrogie
zaklęcia. Zombie padną pokotem jak marionetki
z przeciętymi sznurkami. Bitwa została wygrana.

Gdy bohaterowie dojdą do siebie, zauważą martwą,
chłodną rękę liczka, leżącą na ziemi, wciąż trzyma-
jącą czarny pistolet - uciętą przez zamykającą się
szczelinę.

Jeśli bohaterowie przegrają, przedstaw pewną ofer-
tę - mogą powstrzymać przejście liczka, jeśli po-
święcą swoje życie. Tylko prawdziwa i szczerza ofia-
ra jest w stanie przełamać złowrogie zaklęcie. Jest
kilka możliwości - mogą dokonać spięcia w działale
pogodowym (jeśli z niego korzystali), wywołując



straszliwą eksplozję, która pochłonie wszystko wokół, albo mogą rzucić się w portal, odbierając sobie życie i doprowadzając do zamknięcia bramy.

Widok z lotu ptaka: nawet oddalonym portem wstrząśnie przerażająca eksplozja, gdy rzeczywistość pęknie i portal zostanie zamknięty. Opis scenę z perspektywy trzeciej osoby. Konradmiral ven Thuringen w towarzystwie swoich adiutantów bada szczątki portu. Jego przyboczny zdaje mu raport: „Mieliśmy szczęście, Panie Konradmirale. Nie zdążył przejść”. Oficer skinie głową, zamyśli się na chwilę, po czym zapyta: „Ktoś przeżył?”. Adiutant odpowie zmieszany „Nie, Herr Flottenadmiral. Żadnych ocalałych. Eksplozja zniszczyła wszystko.” Przez bardzo długą chwilę oficer będzie milczał; uważny obserwator dostrzegłby w jego oczach smutek. Wreszcie wojskowy odepnie od munduru order, spojrzy na niego uważnie i przeczyta napis „Za poświęcenie w godzinie próby”, po czym położy na jednym z kamieni jak na grobie. Zaraz potem obróci się na pięcie i odejdzie. Licz został powstrzymany, lecz bohaterowie poświęcili swe życia. Mieszkańcy Heimburga zapamiętają ich na zawsze.

Najwyższa ofiara

Nie lubimy zabijać bohaterów graczy. Serio. Dlatego też zazwyczaj staramy się ustawić konfrontacje tak, by postacie mimo wszystko przeżyły starcie i poniosły innego typu konsekwencje. Z drugiej jednak strony, finał kampanii bez dreszczyku emocji związanego z możliwością utraty postaci wydaje się być mdły.

Stąd też kompromis: bohaterowie mają szansę uratować państwo przed liczem i sprawić, by śmierć ich bohaterów stała się istotną dla losów całego świata **Wolsunga**. By we wszystkich kolejnych przygodach pojawiali się imiona poległych herosów. Dlatego też, gdy ostatnia z postaci odpadnie z konfrontacji, daj bohaterom wybór: niech jeden z nich (najlepiej ten, który przetrwał najdłużej) poświęci życie swoje i towarzyszy, by ocalić Wotanię. Daj mu wolną rękę w opisanie tego, jak doprowadza do eksplozji. Jeśli jednak gracze nie będą do tego skłonni, samobójczego czynu może dokonać ktoś inny, np. profesor Deisler, detonując działo pogodowe, albo konradmiral ven Thuringen, uderzając w portal swoim sterowcem.

EPILOG

Twój cel: Podsumowanie kampanii.

Pole popisu dla graczy: To moment, by usiąść wygodnie i rozkoszować się wygraną (miejmy nadzieję!).

Uroczyste wręczenie orderów przez samego Cesarza. Parada na cześć bohaterów. Zaproszenia na przyjęcia do najznakomitszych rodów Wotanii. Liczne wywiady i konferencje prasowe, na których opowiadać będą o swoich wyczynach. Tłum wielbicielek lub adoratorów. Wspaniały pomnik, wystawiony w miejskim parku, przedstawiający scenę walki ze smokiem. To wszystko nagroda za uratowanie kraju, jego stolicy i najznamienitszych obywateli, z Cesarzem na czele. Pozwól graczom poczuć splendor i nasycić się chwilami triumfu.

P prędzej czy później pojawi się bardzo ważne pytanie: co dalej? Jeśli kampania spodobała się wam na tyle, że chcecie kontynuować opowiedzianą w niej

historię, oto kilka pomysłów na to, jak wykorzystać dalej poszczególne wątki tej opowieści:

- **Baza na biegunie.** Licz wciąż ukrywa się w bazie wśród lodów i korzysta z potężnego *nesusa* — bieguna północnego. Został osłabiony, lecz nie pokonany. Czy bohaterom uda się odbudować koalicję antyvenierowską wielkich mocarstw i zorganizować ekspedycję wojenną, zdolną pokonać setki mil Lodowych Pustkowi i zmierzyć się z liczem w decydującej bitwie?
- **Broń liczbójcy.** Uciekający licz zostawił za sobą swój legendarny czarny pistolet. Krąży plotka, że nieumarły marszałek zaklął w nim fragment swojej duszy i stworzył w ten sposób jedyną broń zdolną go zabić. Jest to gadżet posiadający jedną cechę (do wyboru przez graczy). Kolejne cechy mogą zostać dokupione za Punkty Doświadczenia. Oczywiście, skoro bohaterowie już zdobyli przedmiot zdolny zabić ven Rohera, warto zrobić z niego użytek.

• **Spisek na szczytach władzy.** Jeśli ven Lutow pokonał bohaterów w konfrontacji w studio radiowym, jego winy zostały wybaczone i ponownie objął tękę ministra. Polityk jednak wciąż sprzyja venrierowcom i knuje kolejny spisek przeciwko rządzącym. To materiał na wiele przygód, poczynając od spisków venrierowców, a kończąc na wielkiej polityce.

• **Szkielet smoka,** który pozostał po potworze, dostarcza niesamowitych informacji archeologicznych na temat tych gigantycznych gadów. To załączek kampanii poświęconej smokom i próbie zrozumienia roli, jaką na tym świecie pełni ta pradawna i potężna rasa - prawdziwy smakolyk dla odkrywców i naukowców wszelkiej maści.

• **Zobowiązania wobec demona.** Jeśli bohaterowie przegrali z nim konfrontację, czeka ich obowiązki spłacenia ogromnego długu. Oczywiście demony to złośliwe istoty, które zrobią wszystko, by zadrzeć sobie ze swoich dłużników i sprawić im jak najwięcej kłopotów. Jeśli posiadasz w drużynie damy i džentelmenów parających się magią lub interesujących się okultyzmem, to wątek w sam raz dla nich.

• **Odbudowa Heimburga.** Miasto zostało poważnie zniszczone w trakcie ataku. Zadaniem bohaterów (na prośbę samego Cesarza!) jest przywrócić w Heimburgu porządek i ustabilizować sytuację polityczną. A sytuacja nie sprzyja — w Kwellonii-Hartenfelsji coraz głośniejsze mówi się o secesji. To doskonały początek nowej kampanii poświęconej polityce w Wotanii.

• **Badanie technologii,** jaką dysponował licza (generator pogody, nekrogolemy), przynosi nie spodziewane rezultaty. Wielkie firmy rozpoczynają rywalizację o to, kto odtworzy venrierowską technologię. Pojawiają się pogłoski o kilku kryjówkach licza, które nie zostały jeszcze zbadane. Do wyścigu włącza się też RTKA, obawiając się, że zakazana magia może wpaść w niepowołane ręce. To materiał na opowieść o rywalizacji wywiadów oraz potężnej technologii.

• **Bractwo Nazwanej Machiny,** do którego należał Kunnstmann, powraca, a jego członkowie tworzą coraz groźniejsze maszyny. W dodatku venrierowcy wciąż o nich pamiętają i chcą wykorzystać w swoich nieczynych planach. To okazja, by rzucić bohaterów w światek tajnych stowarzyszeń i ich spisków.

• **„Operacja Wotan: Powrót nieumarłego marszałka”.** O wyczynach bohaterów ma powstać film przygodowy. Jak jednak zadbać o to, by wiernie oddawał wydarzenia i nie stawiał postaci w złym świetle? Co, jeśli przeciwnicy bohaterów będą chcieli sabotować projekt? To świetny temat na przygodę przerwaniową ze szczyptą humoru.

• **Połowanie na Admirała.** Jeśli Gerard Eisberg walczył z bohaterami w arsenale i przeżył, zapewne udało mu się uciec. Co teraz planuje Lodowy Admirał? Mając spore doświadczenie w wojnie podwodnej, może zostać jednym z kapitanów piratów, dowodzących stalowymi lewiatanami. Winą za swą klęskę obarcza, całkiem zresztą słusznie, bohaterów i z pewnością wykorzysta nadarzającą się okazję do zemsty.



SUPLEMENT

Poniżej znajdziesz statystyki głównych antagonistów i postaci niezależnych występujących w Operacji Wotan.

Adela ven Üss

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, nieumarły, pula 3k10, odporność 5.

Zdolności:

- **zasadzka:** *spostrzegawczość* przeciw *ukrywaniu się*;
- **przerażający:** wzbudza strach ST 20 (tylko gdy zrzuci iluzję);
- **nadludzka szybkość:** obrona przeciw atakom bronią dystansową wzrasta o 5;
- **osiągnięcie:** trofeum (żywi), Epicka konfrontacja! (RTKA, blef);
- **regeneracja:** każda runda w całości poświęcona na jedzenie trupów przywraca jeden znacznik;
- **umiejętności:** *ukrywanie się* 9/8+, *wszystkie społeczne* 9/8+;
- **zniknięcie:** gdy odrzucisz kartę z ręki, strzyga znika w mroku, by za chwilę ponownie zaatakować;
- **atuty:** finta, oburęczność, riposta, silny cios, akrobata, kaskader, niesamowity refleks, słaby punkt, uroczą, bezczelny kłamca, gra na emocjach;
- **aura niewinności:** za żeton strzyga może zmienić typ rozpoczynanej właśnie konfrontacji, nie działając na osoby, które widziały jej prawdziwe oblicze;
- **szkolenie wojskowe:** strzyga potrafi posługiwać się bronią i prowadzić pojazd;
- **gadżet:** legitymacja RTKA;
- **gadżet:** kolia z zaklętą iluzją. Dopóki ma ją na sobie, jej prawdziwe oblicze jest ukryte. Może dobrowolnie zrzucić iluzję.

Walka: *walka* 9/8+, *strzelanie* 9/8+, obrona 15.

Pościg: *ruch* 9/8+, *wytrwałość* 20.

Dyskusja: wszystkie społeczne 9/8+; pewność siebie: 20.

Prof. Wiktor Kunnstmann

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, pula 3k10, odporność 4.

Zdolności:

- **mrok pod górą:** widzi w ciemności (jak cecha rasowa krasnoluda);
- **technomag:** moc Kontrola maszyn oraz dodatkowa moc lub zakłęcie;
- **mechaniczne serce:** pancerz +3* i +3* do wytrwałości;
- **golemiczna ręka:** *walka* +3;
- **atuty:** niesamowity refleks, niespodziewany manewr, bezczelny kłamca, stalowe nerwy, miażdżąca krytyka.

Walka: *walka* 9/8+, *strzelanie* 9/9+, obrona 17*.

Pościg: *ukrywanie się* 6/9+, *wysportowanie* 6/9+, *spostrzegawczość* 6/8+; *wytrwałość* 17*

Dyskusja: *perswazja* 12/8+; pewność siebie 20.

Wilhelm ven Thuringen

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, troll, pula 3k10, odporność 4.

Zdolności:

- **gadżet:** pistolet oficerski: +3* do *strzelania*, ignoruje modyfikatory wynikające z zasięgu;
- **atuty:** zamaszysty cios, unik, nieustępliwe natarcie, ryzykowny manewr, kontrargument, miażdżąca krytyka, mistrz retoryki;
- **umiejętności:** *odwaga* 9/10+, *pojazdy* 6/9+, *spostrzegawczość* 6/10+, *strzelanie* 9/9+, *technika* 6/9+, *walka* 6/9+, *zastraszanie* 9/9+;

Walka: *strzelanie* 12*/9+, *walka* 9/9+, obrona 14.

Pościg: *wysportowanie* 3/9+; *wytrwałość* 14.

Dyskusja: wszystkie społeczne 9/9+; pewność siebie 16.

Johann ven Schwarzkreuz

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, troll, pula 3k10, odporność 4.

Zdolności:

- **atuty:** zamaszysty cios, sekretny cios, unik, szybkie reakcje, szaleńczy manewr, kontrargument, mistrz retoryki, gra na emocjach, celna riposta;
- **płomienna pasja:** jak zdolność rasowa trolla;
- **gadżet:** sztucer myśliwski +3 do *strzelania**, za żeton +5 podczas polowania;
- **umiejętności:** *odwaga* 9/10+, *pojazdy* 6/9+, *sposstrzegawczość* 6/10+, *strzelanie* 9/9+, *przyroda* 6/9+.

Walka: sztucer 12*/9+; obrona 14.

Pościg: *nysportowanie* 3/9+; wytrwałość 14.

Dyskusja: wszystkie społeczne 9/9+; pewność siebie 16.

Admirał Gerard Eisberg

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, człowiek, pula 4k10, odporność 6.

Zdolności:

- **atuty:** nie do zabicia, zamaszysty cios, unik, rozbrojenie, sekretny cios, nieustępliwe natarcie, kontrargument, niepodważalny argument, miazdząca krytyka, mistrz retoryki, celna riposta, gra na emocjach, krasomówca;
- **wsparcie (ghoule):** raz na starcie wzywa sfore pięciu ghoulów;
- **umiejętności:** *odwaga* 9/8+, *pojazdy* 6/9+, *sposstrzegawczość* 6/9+, *strzelanie* 9/8+, *technika* 6/10+, *walka* 6/9+.
- **gadżet:** pistolet oficerski: +5 do *strzelania**, ignoruje modyfikatory wynikające z zasięgu;

Walka: atak 14*/8+; obrona 16.

Pościg: *nysportowanie* 6/9+; wytrwałość 14.

Dyskusja: wszystkie społeczne 9/8+; pewność siebie 18.

Hrabia Friedrich ven Lutow

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, człowiek, pula 3k10, odporność 5.

- **atuty:** kontrargument, miazdząca krytyka, mistrz retoryki, celna riposta, gra na emocjach, krasomówca, niepodważalny argument;
- **osiągnięcia:** dyskusja (przemawianie do tłumu);
- **gadżet:** teka ministra, pewność siebie +5*;
- **gadżet:** jedwabna kamizelka kuloodporna, obrońna +5*;

• **umiejętności:** wszystkie społeczne (oprócz *zustraszania*): 9/8+;

• **słabość:** lękliwy - gdy jest ofiarą zastraszania, za żeton: dobitcie po fakcie.

Walka: *walka* 3/10+, *strzelanie* 6/9+; obrona 17.

Pościg: *nysportowanie* 6/10+; wytrwałość 12.

Dyskusja: *perswazja* 9/8+; pewność siebie 21*

Behemot transportowy

Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, konstrukt, pula 4k10, odporność 5.

Zdolności:

- **atuty:** zamaszysty cios, bez sentymentów, zapasnik;
- **twardy:** atak przeciw behemotowi musi uzyskać co najmniej dwa podbicia, żeby zdjąć znacznik. Ataki celne lecz mniej skuteczne zmniejszają tylko o jeden pulę następną akcję (nie kumulatywne);
- **potężny cios:** każde dwa podbicia w teście ataku zdejmują przeciwnikowi dodatkowy znacznik;
- **nieustępliwy:** podczas pościgu za każde dwa znaczniki odebrane przeciwnikom sam odzyskuje jeden znacznik;
- **pojazd terenowy:** ignoruje wszystkie niekorzystne modyfikatory za trudność trasy i prędkość;
- **taranowanie:** po udanej akcji ofensywnej za żeton może staranować i przewrócić dowolny pojazd, zniszczyć barykadę, itp.

Walka: manipulatory 12/8+; obrona 16. Zamaszysty cios, twardy, potężny cios.

Pościg: *pojazdy* 9/9+; wytrwałość 20. Nieustępliwy, pojazd terenowy, taranowanie.

Dyskusja: niemożliwa.

Oficer Nieumarłej Rzeszy

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, pula 3k10, odporność 4.

Zdolności:

- **atuty:** zamaszysty cios, unik, kontrargument, miazdząca krytyka, mistrz retoryki;
- **wsparcie (ghoule):** raz na starcie wzywa sfore pięciu ghoulów;
- **gadżet:** pistolet oficerski: +3 do *strzelania*, ignoruje modyfikatory wynikające z zasięgu.
- **umiejętności:** *odwaga* 9/10+, *pojazdy* 6/9+, *sposstrzegawczość* 6/10+, *strzelanie* 9/9+, *technika* 6/10+, *walka* 3/9+, *zustraszanie* 9/9+

Walka: atak 6/9+; obrona 14.

Pościg: *nysportowanie* 3/9+; wytrwałość 14.

Dyskusja: *zustraszanie* 9/9+; pewność siebie 18.
Lata indoktrynacji Nieumarłej Rzeszy odcisnęły na nim piętno.

Strzyga, oficer Sturmtruppen

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, nieumarły, pula 3k10, odporność 4.

Zdolności:

- **atuty:** zamaszysty cios, sekretny cios (ogień ciągły), nieustraszenie natarcie, akrobata, bez sentymentu, cień, kaskader;
- **gadżet:** MP-40 Sturmgewehr, strzelanie +3*, za żeton niedeklarowane dobiecia w walce;
- **zasadka:** *sposzregawczosc* przeciw ukrywaniu się;
- **przerazający:** wzbudza strach ST 20;
- **nadludzka szybkość:** obrona przeciw atakom bronią dystansową wzrasta o 5;
- **regeneracja:** każda runda w całości poświęcona na jedzenie trupów przywraca jeden znacznik;
- **umiejętności:** *ukrywanie się* w cieniu 9/8+;
- **wsparcie (ghoule):** raz na starcie wzywa sfore ghouli.

Walka: *walka* 9/9+, *strzelanie* 12/9+; obrona 15.

Pościg: *pościg* 9/8+; wytrwałość 15.

Dyskusja: *perswazja* 6/10+, *zustraszanie* 9/9+; pewność siebie 20. Mało kto próbuje dyskutować ze strzygą, ubraną w skórzany mundur ST i celującą z pistoletu maszynowego.

Strzelcy arktyczni

Domyślna konfrontacja: *pościg*.

Statysta, człowiek, pula 1k10, grupa 5.

Zdolności:

- **atuty:** bez sentymentów;
- **asysta:** każdy atak zakończony podbiciem dodaje +2 do następnego ataku wybranego sojusznika;
- **mrowie:** dopóki oddział jest dowodzony w konfrontacji przez sierżanta, co turę do oddziału dołącza nowy strzelec (do maksimum 5).

Walka: atak 9/9+; obrona 14.

Pościg: *nysportowanie* 9/10+; wytrwałość 12.

Dyskusja: *zustraszanie* 6/10+; pewność siebie 12.

Sierżant strzelców arktycznych

Domyślna konfrontacja: *pościg*.

Przeciwnik, człowiek, pula 2k10, odporność 3.

Zdolności:

- **kamizelka kuloodporna:** obrona +5*, za żeton neguje jeden atak udany w walce (za wyjątkiem dobieć);
- **atuty:** unik, sekretny cios, riposta, kaskader;
- **gadżet:** gogle strzelca arktycznego, jak moc nadzwyczajna prędkość;
- **osiągnięcia:** *pościg* (Arktyka);
- **umiejętności:** *pojazdy* 9/9+, *sposzregawczosc* 9/9+.

Walka: *strzelanie* 6/9+; obrona 19.

Pościg: *rucho* 12/8+; wytrwałość 14.

Dyskusja: *zustraszanie* 6/9+; pewność siebie 16.

Szaman ludzi lodu

Domyślna konfrontacja: *dyskusja*.

Przeciwnik, ork, pula 3k10, odporność 5.

Zdolności:

- **atuty:** celna riposta, gra na emocjach, kontrargument, krasomowca, niepodważalny argument, stalowe nerwy;
- **osiągnięcie:** *dyskusja* (pojedynki na opowieści);
- **moce:** Kontrola duchów, Widzenie magii, Tarcza mentalna;
- **umiejętności:** *ekspresja* 9/8+, *empatia* 9/8+, *perswazja* 9/8+, *przroda* 9/9+, *sposzregawczosc* 6/8+, *ukrywanie się* 6/9+, *zustraszanie* 9/8+.

Walka: *wlócznia* 6/9+; obrona 14.

Pościg: *rucho* 6/9+; wytrwałość 14.

Dyskusja: *ekspresja* 9/8+; pewność siebie 16.

Wotańscy oficjele

Domyślna konfrontacja: *dyskusja*.

Statysta, człowiek, pula 1k10, grupa 5.

Zdolności:

- **atuty:** gra na emocjach, bezczelny kłamca;
- **asysta:** każdy atak zakończony podbiciem dodaje +2 do następnego ataku wybranego sojusznika.

Walka: *walka* 3/10+; obrona 12.

Pościg: *rucho* 3/10+; wytrwałość 12.

Dyskusja: *blef* 9/9+, *perswazja* 9/9+; pewność siebie 16.



Martwe, Zimne Zło

Największym problemem nekromancji od zawsze było naturalne zużycie tkanek: odpadające od zombie kończyny, wysuszone na pył ghoulle, łatwo- palne, rozsiewające wszędzie kurz i odór śmierci strzygi i mumie. Dopiero doświadczenia morgow- skich nekromantów ujawniły największego sprzy- mierzenia tej złowrogiej gałęzi magii - zimno. Niska temperatura doskonale konserwuje trupy, zachowując przy tym ich pełną sprawność, niwe- lując przykry zapach i inne problemy. Co najdziw- niejsze, nie ma to żadnego negatywnego wpływu na działanie stawów.

Wygląd: sine, pokryte kryształkami lodu i przy- prószone śniegiem trupy. Nie zdradzają żadnych oznak posuwającego się rozkładu czy strupieszenia. Ewentualne braki w tkance uzupełnia lód.

Występowanie: morgowskie obozy pracy, Lodowe Pustkowia, mroczne regiony północnej Winlandii i Sunniru.

Fakty i mity:

Test *okultyzmu* (ST 15) pozwala zdobyć następują- ce informacje:

1. Pojawieniu się lodowatych umarłaków zawsze towarzyszy obniżenie temperatury. Nie wiado- mo jednak, czy jest to skutek, czy przyczyna.
2. Broń palna, za wyjątkiem śrutowej, jest niesku- teczna przeciw lodowym nieumarłym.

Cytaty ze świata gry

Nasza wyprawa posuwała się, zgodnie z planem, wzdłuż Wielkiej Rozpadliny. Do podnóża Gór Lo- dowych mieliśmy około dwustu kilometrów, czyli przy sprzyjającej pogodzie jakieś dziesięć, dwanaście dni marszu. I wtedy zaczęli znikać ludzie. Na po- czątku myśleliśmy, że przewodnicy po prostu dezer- terują, ale kiedy trzeciej nocy znikł doktor Levine, zrozumieliśmy, że coś jest nie tak. Najgorsze jest to, że po kolejnych dwóch dniach zaginięni znaleźli nas... Doktor Cavendish i ja uciekaliśmy przed nimi tydzień, bez snu i przerw na posiłki. A te bezlitosne, lodowe zombie gonili nas jak najlepsze ogary. To było przerażające.

Nikołaj Wasiliewicz Turpinow - za wasze przestęp- stwa przeciw prawu, religii i legalnej władzy, mocą nadaną mi przez Cara skazuję was na śmierć po- przez pracę katorżniczą przy wyrębie tajgi w obozie Paruczna-II, okręg Nadkamienewo.

Pomysły na przygody:

Eksploracja - pradawny grób kryje wiele skarbów. Kłopoty zaczynają się, gdy jego opiekun, orczy sza- man Wendigo, przywołuje śnieżycę i lodowate tru- py, które ruszają w pościg za rabusiami.

Ryzyko - największa kostnica w ogarniętym zimą mieście zostaje opanowana przez szaleńca-nekro- mantę. Miastu grozi atak przerażających lodowych zombie.

Salony - doroczny Bal na ślizgawce w Ogrodach Opackich staje się areną mrozącej krew w żyłach (dosłownie) walki o życie, gdy lód pęka i wychodzą spod niego zamrożone utopce.

Śledztwa - tajemniczy doktor Dasney oferuje nie- samowitą kurację przedłużającą życie. Kriomancja staje się nowinką, ale z czasem osoby jej poddane zapadają na dziwną chorobę. Czy da się uratować je od niechybnej śmierci i przemiany w zombie?

3. Większość lodowych nieumarłych posiada słabości swoich zwykłych odpowiedników.
4. Gorąca woda, płonąca nafta i inne, możliwie stale źródła ciepła, stanowią dla lodowych nie- umarłych prawdziwe zagrożenie.

Lodowy zombie

Banda sinych trupów z oszronionymi twarzami i ubraniami twardymi od lodu.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Statysta, nieumarły, pula 2k10, grupa 5 zombie.

Zdolności:

- **atak spod śniegu:** otwarcie: *ukrywanie się* 9/9+ kontra *sposzregawczość*, powoduje unierucho- mienie;
- **przerażający:** wzbudza Strach ST 20;
- **szarża;**
- **mrowie:** co rundę dołącz do grupy kolejnego zombie;
- **niewrażliwość:** broń palna;
- **słabość: ciepło** - w każdej turze, w której wy- stawione są na działanie wysokiej temperatury, Lodowe Zombie tracą 1k10 z puli.

Walka: *walka* 6/9+, obrona 13.

Pościg: pościg 6/10+, wytrwałość 13.

Dyskusja: nawet jeśli udałooby się zmusić je do rozmowy, z ich ust posypią się tylko kawałki lodu i śniegu.

Lodowy Ghoul

Czarny mundur Sturmtruppen, srebrne insygnia. Sina twarz, czarne usta, oczy ścięte mrozem. Ubranie jest sztywne od zamrożniętej wilgoci. Długie szpony przebijają czarne, oficerskie rękawiczki. Każde słowo brzmi jakby w płucach tego stwora przesypywały się kryształki lodu.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, nieumarły, pula 3kl0, odporność 4.

Zdolności:

- **przerażający:** wzbudza strach ST 20;
- **osiągnięcia:** Epicka konfrontacja! (RTKA, blef); niezwykle wyczyn (zastraszenie);
- **atak spod śniegu:** otwarcie: *ukrywanie się* 9/9+ kontra *sposzregawczość*, powoduje unieruchomienie;
- **regeneracja** — co dwie tury odzyskuje jeden stracony znacznik, o ile przebywa w niskiej temperaturze;
- **niewrażliwość: emocje** (ekspresja, zastraszenie);
- **gadżet:** czarne MP-40 Sturmgewehr, +5 do Zastraszania, atak obszarowy w walce.



Walka: walka 9/8+, strzelanie 9/8+, obrona 15.

Pościg: pościg, ucieczka 9/8+, wytrwałość 15.

Dyskusja: wszystkie społeczne 9/9+, pewność siebie: 20. Lodowy Ghoul doskonale zdaje sobie sprawę z tego, że przed obiadem należy oddać się przyjemnej, rozwijającej konwersacji, dlatego często dyskutuje ze swoim przyszłym posiłkiem.

Wielki Lodowy Nekrogolem

Golem pozszywany z kawałków ciał zabitych nie-szczęśników. Potężna, humanoidalna sylwetka, pięćset ton zamrożonego mięsa i nienawiść do wszystkiego, co żywe.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, nieumarły, konstrukt, pula 4kl0, odporność 5.

Zdolności:

- **przerażający:** wzbudza strach ST 25;
- **niezniszczalny** (ataki nie zdejmują znaczników, można go jedynie dobijać);
- **powalenie:** każdy atak z podbiciem powala ofiarę;
- **zamaszysty cios;**
- **regeneracja** - co dwie tury odzyskuje jeden stracony znacznik, jeśli przebywa w niskiej temperaturze;
- **słabość: ciepło** - w każdej turze, w której wystawiony jest na wysoką temperaturę, Wielki Lodowy Nekrogolem traci jeden znacznik.

Walka: walka 9/8+, obrona 20.

Pościg: pościg 6/10+, wytrwałość 15.

Dyskusja: jego ohydni stwórcy nie uszyli mu ust...



Wydajemy fantastycznie!

SAGA O ZBOJU TWARDOKĘSKU

Zamifowanie uczyniło go zbójcą.
Przypadek stworzył bohatera.
Jego czyny stały się legendą.



Odkryj dla siebie świat bitnej szlachty, zdradzieckich rabusiów, szalonych wiedźm, podstępnych kapłanów i niepokornych bohaterów.

Takie powieści stają się zawsze punktem odniesienia w stosunku do kolejnych, poprzeczką, którą jednak trudno przeskoczyć.

Roman Ochocki, Zaginiona Biblioteka

Wojna to nie tylko krew, pot i tży. To także, a może przede wszystkim, kłamstwa, oszustwa i manipulacje.

Jedna noc, trzy opowieści. O wojnie, o magii, o poświęceniu. Przede wszystkim jednak o kłamcach i oszustach, których czas dopiero się zaczyna.

Każda z opowieści wciąga od pierwszych zdań, każda ma swój indywidualny styl i język, swój klimat. Historia Jana Zumbacha jest żołniersko rubaszna, Maskelyne'a – po brytyjsku konkretna i zdystansowana, a Leni – oczywiście kobieco delikatna i uczuciowa.

Dariusz Materek, Salon Kulturalny



Widziałeś już świat pełen jedno-
rożców? Świat Białej Wieży i cza-
rownych mgieł? Świat baśni?

Królikarnia ewidencjonuje go pod
numerem trzecim. Dowództwo
Wojska Polskiego pcha tam trans-
porty broni, żywności i coraz to
nowe zastępy poborowych. Ale
cywilów wpuszcza się tam nie-
chętnie.

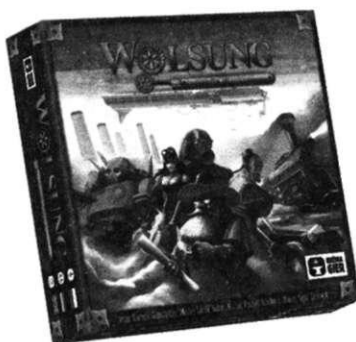
Książka skutecznie łączy w sobie peł-
ną akcją powieść z esejem-dialogiem
na temat samego gatunku.

Marcin „malakh”
Zwierzchowski, Poltergeist

JUŻ WKRÓTCE...



Więcej informacji na www.runa.pl



RPG

WOLSUNG
MAGIA WIEKI PARY



Kolekcyjnerska Gra Karciana



WSZYSTKIE PRODUKTY WOLSUNGOWE:



RPG: podręcznik główny



RPG: dodatek

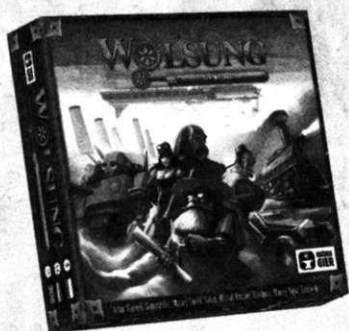
WOLSUNG
MINIATURES



MICRO ART STUDIO
LIMITED EDITIONS • HIGH QUALITY

<http://www.microartstudio.com/>

Figurki kolekcjonerskie 28mm



Gra planszowa



Talie 55 kart do gry

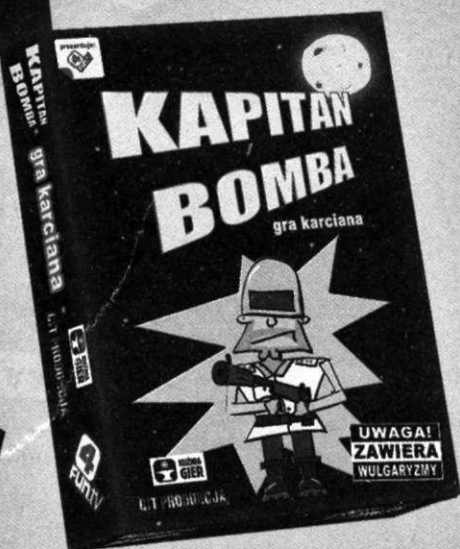


Żetony do gry fabularnej



Kości k10

DOSTĘPNE W SKLEPIE INTERNETOWYM KUŹNI GIER
WWW.KUZNIAGIER.PL/SKLEP



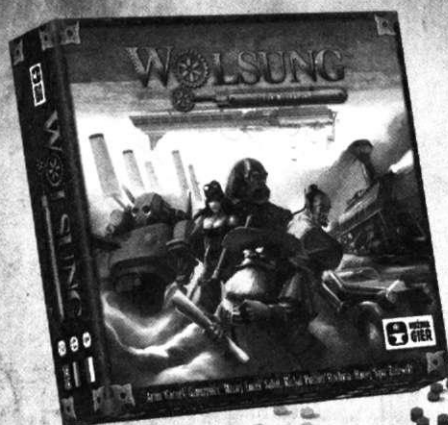
Kapitan Bomba to szybka, humorystyczna gra karciana dla dwóch osób, w której gracze wcielają się w rywalizujących ze sobą Sultana Kosmitów i Kapitana Bombę.

Spotkasz tu całe stado kosmitów znanych z serialu i wywrzesz na nich srogą zemstę lub przeciwnie - doprowadzisz do ostatecznego opanowania galaktyki Kurvix!

www.kapitanbomba.net



LIT PRODUKCJA



WOLSUNG

THE BOARDGAME

Familijna gra planszowa o konstruowaniu fantastycznych maszyn osadzona w czasach Magicznej Rewolucji Przemysłowej

1 z 5 najwyżej
ocenianych gier
w plebiscycie



Nie okazuj litości pokonanym!
Zgarnij tron dla siebie!



Operacja Wotan

Dla niektórych Wielka Wojna jeszcze się nie skończyła...

Oto opowieść, której meandry prowadzą od młodej jeszcze metropolii Nowego Lyonesse, przez bezkresne połacie Oceanu Tetydzkiego, ku skapanemu w wielkomięjskich światłach Heimburgowi i dalej, w mroźne przestrzenie Lodowych Pustkowi.

Przed Wami sześć scenariuszy pełnych tajnych organizacji, wspaniałych transoceaników, olbrzymich parowych golemów, wojskowych sterowców, uroczych starszych dam, seansów spirytystycznych, szalonych pościgów, rozmów przy herbacie oraz hord zombie w czarnych mundurach.

Na waszych bohaterów czekają geniusze zbrodni, *femme fatale*, dwulicowi arystokraci, złowrodzy nekromanci, tajemnicza *wunderwaffe* oraz spiski sięgające w mroczną przeszłość.

Drogie Damy i Dżentelmeni, do dzieła! Świat nie uratuje się sam!

Operacja Wotan to **6 przygód** do rozegrania na **6-10 sesjach**, mnóstwo dodatkowych materiałów – szczegółowo opisane miasta Heimburg i New Lyonesse, nowe gadżety, niezwykły przeciwnicy dla waszych bohaterów oraz nowe zasady opcjonalne – wszystko to na **112 stronach** podręcznika napisanego przez graczy i dla graczy.

Operacja Wotan jest pierwszym dodatkiem do gry **Wolsung: Magia Wieku Pary** i do pełnej rozgrywki wymagany jest podręcznik podstawowy.

Wolsung: Magia Wieku Pary to fabularna gra akcji o przygodach niezwykłych Dam i Dżentelmenów, rozgrywająca się w fantastycznym odbiciu XIX wieku, w czasach Magicznej Rewolucji Przemysłowej.



„Wolsung jest bardzo dobrą grą. Każdy, komu znudziła się walka z Chaosem, Ciemnością czy Molochem, znajdzie tu coś dla siebie. Także zwolennicy szybkiej, przygodowej rozgrywki nie poczują się zawiedzeni. Moim zdaniem jest to nie tylko najlepsza gra w Polsce, ale i na Zachodzie ciężko byłoby znaleźć jej godną konkurencję.”

Tomasz 'Yubi' Barański, rpgowcy.pl

Dowiedz się więcej o świecie Wolsunga na www.wolsung.pl

Sugerowana cena 35,00 zł

ISBN: 978-83-61659-02-0



9 788361 659020



www.kuzniagier.pl

