



Quentin 2011

# *Ruiny Wolfenburga*

Jan 'Wędrowycz' Jęcz

## Wstęp

*Ruiny Wolfenburga* to scenariusz do *Wolsunga*, osadzony w konwencji pulpowego horroru z domieszką stylistyki historii szpiegowskich. Pozwala on graczom wcielić się w tajnych agentów po przejściach, wyruszających na misję życia. Mają za zadanie zbadać ruiny słynnej twierdzy Wolfenburg, będącej w czasie Wielkiej Wojny głównej siedziby Nieumarłego Kanclerza. Czekają na nich mnóstwo skradania się, walki z niezwykleymi przeciwnikami, a także odkrywanie bluźnierczych sekretów.

Do rozegrania scenariusza wymagany jest podręcznik główny do *Wolsunga*. *Ruiny Wolfenburga* (skrót – PG) korzystają także z materiału z dodatków *Operacja Wotan* oraz *Lyonesse: Miasto, Mgła, Maszyna* jednak ich nieposiadanie nie uniemożliwia gry – nakłada jednak na prowadzącego konieczność zmienienia w paru miejscach rozwiązań mechanicznych.

Przygoda nadaje się do rozegrania w czasie jednej dłuższej sesji, jednak można także rozbić ją na dwa spotkania. w takim wypadku najlepiej przerwać przygodę po którejś ze scen z aktu II. *Ruiny Wolfenburga* przeznaczone są dla graczy, którzy znają już choć trochę *Wolsunga* - przyjdzie im się wcielić w postacie o randze Sławni i stawić czoła wielu wrogom, przez co potrzebne będzie dość dobre opanowanie mechaniki.

Poza samą treścią scenariusza na końcu niniejszego tekstu zamieszczone są materiały dodatkowe. Większość z nich przeznaczona jest do wydrukowania, wycięcia i rozdania graczom. Odnośniki do tych materiałów zawarte są w opisach scen, które wymagają użycia dodatkowych rekwizytów.

## Tło fabularne

Twierdza Wolfenburg znajdowała się w południowo-wschodniej części Milczącej Puszczy. W czasie Wielkiej Wojny pełniła funkcję głównej siedziby nieumarłego kanclerza ven Riera. Dziś znaleźć tam można jedynie spalone ruiny, pod którymi rozciągają częściowo zasypane tunele. Zniszczenia twierdzy dokonały wiwerny antyvennierowskiej koalicji, które prowadziły bombardowania Wolfenburga.

Przez lata po zakończeniu wojny nikt nie odwiedzał tego miejsca. Myśl, jak bardzo potworne sekrety mógł trzymać Kanclerz w swojej głównej siedzibie skutecznie paraliżowała nawet najbezwzględniejszych łowców tajemnic. a jeśli kogoś nie odstraszała sama zła sława miejsca, robiły to krwiożercze zombie...

Przyszedł jednak czas, aby przełamać strach i zbadać twierdzę. Dopóki ginęły zamieszkujące Puszczę zwierzęta nikt nie wszczynał larum., jednak masowe zniknięcia leśników i myśliwych wymagają zbadania sprawy. Na miejsce wysłana zostaje czwórka doświadczonych agentów z różnych państw Wanadii. Weteranów wojennych, którzy wyruszają na ostatnią misję.

## Streszczenie fabuły

**Akt I – w stronę twierdzy:** Drużyna zostaje przetransportowana nad Milcząca Puszczę samolotem. Po walce z ogromnymi orłami zlatują na spadochronach w sam środek Milczącej Puszczy, nie wiedząc, dokąd iść. Błądząc po lesie trafiają na zombie, zbierające krew z zabitych zwierząt i ludzi do ogromnych słoików. Są one następnie transportowane do Pancernego pociągu, który zawozi je do Wolfenburga. Nim właśnie agenci mogą się dostać do środka twierdzy. Po drodze może ich czekać walka z leszym i dzikimi zwierzętami.

**Akt II – Za murami:** Po dostaniu się za mury Wolfenburga agentów czeka zwiedzanie znajdujących się na jego terenie budynków. Część to po prostu ciekawe miejsca, w których drużyna będzie mogła znaleźć wskazówki, prowadzące do rozwiązania zagadki. Najważniejszymi

budynkami są kantyna oficerska, zamieniona w wielką chłodnię, gdzie przechowywane są słoje z krwią – tam też drużyna będzie musiała stawić czoła dybukowi, eksperymentującemu na ludziach – oraz dawny gabinet Nieumarłego Kanclerza, „zamieszkaany” przez połączonego z maszyną różnicową golema teatralnego. Wygrana w dyskusji z nim pozwoli drużynie zejść do osławionych podziemi twierdzy.

**Akt III – Upiory z przeszłości:** Tunele pod Wolfenburgiem są kryjówką władcy twierdzy – Lorda Ünsterblich, znanego agentom z przeszłości pod różnymi innymi imionami. Zanim jednak dojdzie do konfrontacji z nim drużynę czeka zwiedzanie kolekcji venrierowskich artefaktów. Lord egzystuje obecnie w formie nazwanego nekrogolema i w uśpieniu czeka na moment, w którym będzie mógł się obudzić i obwieścić światu swoją władzę. Zadaniem drużyny jest teoretycznie przekonanie go do zmiany zdania – siłą argumentów lub argumentem siły –, lecz być może doświadczeni przez życie bohaterowie zdecydują się pozwolić na przejęcie władzy nad światem przez tak mądrą i potężną istotę, jaką zda się być Lord.

## Bohaterowie

Na końcu niniejszego tekstu zamieszczone zostały statystyki czterech gotowych bohaterów, oraz ich charakterystyki. Rozdaj je graczom jakiś czas przed sesją i poproś o dokładne przeczytanie. Ważne jest, aby każdy zapoznał się jedynie z informacjami na temat własnego bohatera. Dopiero w trakcie przygody gracze będą mieli możliwość przekazywania innym faktów z życia postaci i wyznawania własnych motywacji. Dopóki nikt nie wie, że jedynym celem Elisy Vabien jest odnalezienie ojca, jej dążenia do spełnienia tego celu mogą zostać co najwyżej uznane za dziwactwo. Jednak gdy poinformuje o swych celach drużynę stanie ona przed trudnym wyborem: pomóc Elisie, spróbować przekonać do zmiany zdania, czy też odsunąć od misji? a może to wyznanie sprowokuje innych do wyjawienia swoich prawdziwych motywacji?

Choć fabuła powiązana jest z biorącymi w niej udział bohaterami, to jednak można zmieniać pewne elementy ich opisów. Spokojnie można zmienić płeć postaci, jej imię i nazwisko czy wygląd zewnętrzny. Przygoda na pewno nie ucierpi też po lekkim liftingu zaproponowanych statystyk postaci. Jeżeli gracze nie posiadają na przykład dodatku *Lyonesse: Miasto, Mgła, Maszyna*, mogą spróbować oddać przynależność Garreta Coopera do Wywiadu Spirytystycznego JKM za pomocą atutów, zawartych w podręczniku głównym.

W statystykach postaci znaleźć też można informacje typu „dodatkowe 10 PD” lub „co najmniej 2 inne osiągnięcia, związane z ...”. To pole do popisu dla graczy, mające im pozwolić na spersonalizowanie swoich bohaterów. Myślę, że o wiele bardziej zżyją się z postaciami, których przeszłość chociaż w części stworzyli.

## Konwencja

*Ruiny Wolfenburga* są połączeniem wojennego filmu szpiegowskiego z gotyckim horrorem. Wszystko to utrzymane jest w wolsungowym, steampulpowym stylu. z jednej strony jest to opowieść o napiętnowanych przeszłością żołnierzach, badających tajemnicę z czasów wojny; z drugiej natomiast historia grozy o tajemniczym zamku, jego mrocznym władcy i zamieszkujących go potworach. Inspiracjami dla prowadzącego mogą być więc zarówno gra *Wolfenstein* czy film *Za linią wroga*, jak i opowiadanie *Nosferatu* Brama Stokera.

Klimat przygody bardzo często oddaje pogoda w świecie gry. Akcja *Ruin Wolfenburga* toczy się pod koniec jesieni. Drzewa tracą ostatnie liście, niebo jest ciągle zachmurzone, a zimny wiatr przypomina o nadchodzącej wielkimi krokami zimie. Działaniom bohaterów powinna

towarzyszyć atmosfera niepewności, lekkiego strachu, ale również nadziei. Choć nad głowami agentów stale wisi widmo porażki, to jednak wciąż istnieje szansa na wielkie zwycięstwo.

## Akt I

### Lot do serca Puszczy

**Scena obowiązkowa. Akt I – w stronę Twierdzy**

**Miejsce akcji:** wojskowa wiwerna, Milcząca Puszcza

**Postaci:** bohaterowie, pilot wiwerny.

**Główne wyzwanie:** wylądowanie na ziemi, odnalezienie drogi w puszczy.

**Polecana muzyka:** *Brothers in arms* – Dire Straits (lot samolotem); *Into the fire* – Sabaton (walka z orłami)

Bohaterowie znajdują się na pokładzie wojskowej wiwerny, należącej do wotańskich sił lotniczych. Ledwie dwie godziny wcześniej po raz pierwszy spotkali się na lotnisku pod Heimbürgiem, skąd od razu wyruszyli w drogę. Jak do tej pory niewiele się do siebie odzywali. Każdy z agentów pogrążony był w rozmyślaniach lub też uważnie obserwował swoich nowych kompanów. Wszyscy wspominają także, w jaki sposób trafili na pokład maszyny i zaangażowali się w tę misję. Rozdaj graczom zamieszczone na końcu niniejszej przygody kartki z retrospekcjami, opisującymi ich odprawę w rodzimej agencji wywiadowczej. Znajdą tam informacje na temat celu swojej misji, a także krótkie charakterystyki pozostałych bohaterów.

Z zadumy wyrwie bohaterów krzyk pilota: „*Orły! Orły nadlatują!*”. Spokojny lot wiwerny przerwany został przez atak ogromnych ptaków! Pilot stara się ostrzeliwać potwory, jednak nie da rady odpierać ich ataków zbyt długo. Bohaterowie muszą opuścić pokład samolotu szybciej, niż było to planowane. Spadającą na spadochronach drużynę zdążą jeszcze zaatakować dwa orły (patrz Olbrzymi orzeł – PG s. 400), jednak walka z nimi nie powinna być zbyt wielkim wyzwaniem.

Drużyna agentów wylądowała w samym środku Milczącej Puszczy. Zorientowanie się, w którą stronę wyruszyć to naprawdę trudne zadanie. Potrzebne będą testy Przyrody o ST 25. Porażka oznacza błądzenie po lesie, a być może także trafienie wprost do leża wściekłego niedźwiedzia (PG s. 400). Zrób z tej wędrówki scenę koloru, prezentując bohaterom przyrodę Milczącej Puszczy.

Gdy agenci odnajdą wreszcie kierunek, w którym muszą podążać, do ich uszu dojdą dziwne dźwięki. Raz po raz słychać zwierzęce wycie, które urywa się nagle po wystrzale z broni palnej. Drużyna może albo kontynuować podróż w kierunku Wolfenburga, albo zboczyć z trasy i ruszyć w stronę dziwnych dźwięków.

Następna scena: **Zbieracze krwi** lub **Leśny ekspres**.

### Zbieracze krwi

**Scena opcjonalna. Akt I – w stronę twierdzy**

**Miejsce akcji:** polana w środku Puszczy

**Postaci:** bohaterowie, zombie.

**Główny cel:** obserwacja działań nieumarłych.

**Polecana muzyka:** *Vampire hunters* – Wojciech Kilar (soundtrack do filmu *Dracula*).

Gdy drużyna dotrze w okolice, z których dochodzą dziwne dźwięki, zarządz testy Spostrzegawczości o ST 15. Sukces pozwoli dostrzec leżące na sporej polanie zwierzęta, pośród których krążą zombie i dobijają je strzałami w głowę. Za podbicie można uzyskać dodatkową

informację – między ciałami jeleni, saren, dzików można dostrzec ludzkie ręce i nogi. Dłuższe wypatrywanie grozi zauważeniem przez nieumarłych (Ukrywanie się o ST 15), lecz w zamian da drużynie pewność co do sytuacji, na jaką natrafili.

Zombie - większość w mundurach z czasów Wielkiej Wojny, część w resztkach myśliwskich kurtek - zajmują się zbieraniem krwi. Wysysają posokę z ciała, po czym gromadzą ją w specjalnych słojach. Pełne pojemniki są zabierane przez dwóch nieumarłych tragarzy, którzy znikają w lesie. Nad wszystkim czuwa oberstleutnant – wyraźnie inteligentniejszy od swoich podwładnych. Test Okultyzmu o ST 20 pozwoli stwierdzić, że jest on dybukiem. Skąd dybuk wziął się pośrodku Milczącej Puszczy? Być może odpowiedź zna Jan Łabędź – to dobry moment dla prowadzącego tę postać gracza, aby opowiedział o niej innym coś więcej, a może nawet zdradził swoje tajne motywacje.

Zaatakowanie tej grupy nie wchodzi w rachubę – przeciwników jest zbyt wielu. Więcej postępów w misji da natomiast ich śledzenie. Bohaterowie mogą albo skradać się za niosącymi słoje nieumarłymi (test Ukrywania się o ST 10), albo nawet, jakkolwiek dziwnie to nie brzmi, spróbować przyłączyć się do ich grupy. w tym celu wystarczy przejść obok dowódcy zombie udając jednego z nich, jedynie trochę mniej zepsutego od reszty (test Blefu o ST 20). Po krótkim marszu dotrą wreszcie do celu podróży zbieraczy krwi.

Następna scena: **Leśny ekspres.**

## Leśny ekspres

**Scena obowiązkowa. Akt I – w stronę twierdzy**

**Miejsce akcji:** Pociąg

**Postaci:** bohaterowie, nieumarli.

**Główny cel:** dostanie się za mury Wolfenburga.

**Polecana muzyka:** *I'm not a hero* – Hans Zimmer (soundtrack do filmu *Mroczny rycerz*.)

Scena ta **kończy akt I.**

Wydawałoby się, że przeprowadzenie przez środek Milczącej Puszczy linii kolejowej jest niemożliwe. Ven Rier nie znalazł jednak takiego słowa. Opancerzona lokomotywa, wspomagana plugawą magią, służyła Nieumarłemu Kanclerzowi przez całą wojnę. Jednak po śmierci licza natura pokonała przeciwstawiając jej się długo technologii. Większość torów zarosła lub została zniszczona korzeniami drzew. Ostał się jedynie krótki odcinek pod samym Wolfenburgiem – zaklęta w jego murach magia dała opór siłom dzikiej przyrody. Dziś w samym środku Milczącej Puszczy, tam, gdzie nie zapuszczają się nawet zwierzęta, kursuje pancerna lokomotywa, która od wielu lat nie przewiozła żywego pasażera.

Na ten właśnie pociąg natrafia bohaterowie podążając za zombie lub zwyczajnie kierując się w stronę Wolfenburga. Lokomotywa i sześć wagonów, do których zdążają zbieracze krwi, stoją między drzewami. Każdego z nich pilnują sierzanci-dybuki. Widać, że do pociągu schodzą się już ostatni tragarze – za chwilę cały skład ruszy w drogę do twierdzy. Zasugeruj graczom, że wjazd pociągiem jest praktycznie jedynym możliwym sposobem na dostanie się do Wolfenburga. Oczywiście mogą próbować szukać jakiś tajnych przejść do zamku, jednak oznacza to godziny, spędzone na penetrowaniu puszczy, gdzie bardzo łatwo wpaść w łapy obecnych wszędzie zombie.

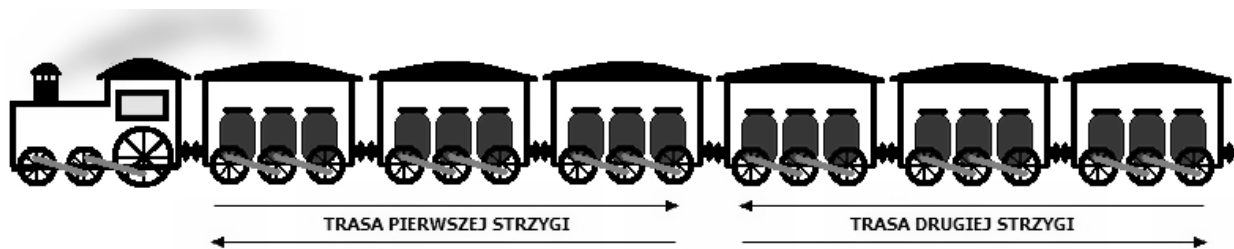
Do pociągu dostać się można co najmniej dwoma sposobami. Pierwszy z nich to tradycyjna zabawa w chowanego z sierzantami i próby jak najlepszego ukrycia się między słojami. Mechanicznie najlepiej to rozegrać za pomocą testu przeciwstawnego Ukrywania się agentów

przeciwko Spostrzegawczości 9/8+ dwóch nieumarłych oberstleutnantów. Drugi sposób nie wymaga wykonywania jakichkolwiek rzutów. Przekaż bohaterom, że w krzakach niedaleko nich coś się porusza. To mała sarenka, która ukrywa się przed wielką, straszną machiną. Daj graczom wybór: albo ich postaci decydują się poświęcić punkt Reputacji i wypłoszyć zwierzątko z krzaków a tym samym zupełnie odwrócić od siebie uwagę strażników, albo zdecydują się na próbę dostania się do wagonów bardziej konwencjonalnymi sposobami. Jeśli wybiorą pierwsze rozwiązanie czekają ich dodatkowe konsekwencje (patrz ramka w dalszej części tekstu).

Gdy drużyna znajdzie się już na pokładzie leśnego ekspresu maszyna ruszy. Wagon, w którym znaleźli się bohaterowie, a także wszystkie pozostałe, służyły niegdyś do przewożenia Nieumarłego Kanclerza i jego gości do Wolfenburga. Poruszanie się bohaterów po składzie pociągu jest możliwe, lecz nieco ryzykowne. Wciąż widać, jak bardzo luksusowe były niegdyś – w niektórych miejscach na ścianach wciąż widać zdobioną tapetę, a spod sufitów zwisają komicznie resztki kryształowych żyrandoli. Wszelkie inne wyposażenie zostało zdemontowane, aby zrobić jak najwięcej miejsca dla słoików z krwią.

Wagony patrolowane są przez dwie strzygi, które poszukują pasażerów na gapę: zombie i małych zwierząt, które dały się zamknąć w wagonach. Jeżeli drużyna wybierze się na przechadzkę po pociągu zaprezentuj im scenę, w której potwory brutalnie eksmitują jednego z nieumarłych, który nieopatrznie utknął między słoikami z krwią. Powinno to uświadomić agentom, czego mogą się spodziewać w przypadku spotkania ze strzygami. Nastąpić ono może, gdy drużyna znajdzie się z jedną z nich w tym samym wagonie i nie zda testu Ukrywania się o ST 20 – wówczas czeka ją walka (statystyki strzyg – PG s. 384).

W tym miejscu można przerwać tę scenę i przejść na chwilę do następnej, zatytułowanej **Zemsta leszego**.



Najważniejszym dla bohaterów elementem pociągu jest lokomotywa. Gdy drużyna dostanie się do niej zastanie tam golema (to kolejny motyw, który może spowodować ujawnienie się ze swoimi intencjami Łabędzia), siedzącego za pulpitem sterowniczym. Konstruktor nie zwróci żadnej uwagi na przybycie postaci. Zaprogramowany jest na pilnowanie kursu maszyny. Jeżeli postacie chwilę przypatrzą się jego pracy z łatwością ją opanują. Wówczas, jeśli taka będzie wola agentów, jeden z nich będzie mógł zająć miejsce golema, a reszta – zająć się badaniem shemu konstruktora. Test Techniki lub Okultyzmu o ST 20 pozwoli odczytać z niego, że dwa lata po zakończeniu wojny zapisane na nim polecenia zostały zmienione – golemowi rozkazano służyć innemu panu.

Następna scena: **Przystanek Wolfenburg**.

## Zemsta leszego

**Scena opcjonalna. Akt I – w stronę twierdzy**

**Miejsce akcji:** leśny ekspres.

**Postaci:** bohaterowie, strzygi, leszy i dzikie zwierzęta.

**Główne wyzwanie:** przetrwanie ataku zwierząt.

**Polecana muzyka:** *The forest comes to life* – Dario Marianelli (soundtrack do filmu *Nieustraszeni Bracia Grimm*)

Scena ta stanowi przerwę w scenie **Leśny Ekspres**.

Jeśli w poprzedniej scenie bohaterowie postanowili poświęcić życie młodej sarny teraz będą musieli przyjąć tego konsekwencje. Leszy Milczącej Puszczy od dawna obserwował masowo zabijających zwierzęta zombie. Czekał na moment, w którym będzie mógł pokazać swoją siłę i władzę. Jednak to nie czyn nieumarłych, a podstęp bohaterów przelał czarę goryczy.

Na czym polega zemsta leszego (statystyki jak Żbikun – PG s. 394)? Wraz z kilkoma podległymi mu zwierzętami (jelenie – PG s. 398 i wilki – PG s.401) zaatakuje on pancerny pociąg. Przeprowadź to starcie jako walkę, w której uczestniczą dwie strony: bohaterowie i strzygi oraz leszy wraz z resztą zwierząt. Stawki to odpędzenie napastników lub katastrofa pociągu i wpadnięcie drużyny w łapy nieumarłych. Konfrontacja ta ma dwie dodatkowe zasady:

- jeżeli bohaterowie będą walczyć na dystansie bliskim lub użyją niezwykle spektakularnych zdolności (wybuchy, wielki urządzenia) zwrócą na siebie uwagę strzyg – potyczka natychmiast się kończy, standardowe ostrzeliwanie przeciwnika lub ataki mentalne ujdą uwadze zaferowanych potyczką potworów;
- po rozliczeniu konfrontacji drużyna musi rzucić na Ukrywanie się o ST 15 – porażka to walka ze strzygami. Aby nie wykonywać testu bohater musi w momencie zakończenia konfrontacji znajdować się w drugiej linii.



## Akt II

### Przewodnik po Wolfenburgu

W drugim akcie bohaterowie znajdują się wreszcie za murami twierdzy. Sposób prowadzenia fabuły w tej części przygody zmienia się. Jedna scena to jedno miejsce na terenie twierdzy, które drużyna może odwiedzić. Wyboru któregoś z nich mogą dokonać patrząc na schemat twierdzy, który każdy z bohaterów otrzymał od swojej agencji wywiadowczej (mapy zamieszczone są na końcu przygody w wersji dla graczy i prowadzącego). Nie ma określonej kolejności, w jakiej agencji powinni odwiedzać budynki – chyba, że w opisie sceny napisano inaczej. Zasada jest jedna: aby przejść do następnego aktu trzeba rozegrać każdą scenę obowiązkową.

W czasie wędrówek po Wolfenburgu drużyna musi być świadoma, że na swoim terenie to wrogowie ustalają reguły gry. Przede wszystkim pamiętać należy o patrolach, które, co prawda niezbyt dokładnie, przeszukują teren twierdzy. w związku z tym przejście z jednego miejsca do drugiego, a na poziomie meta gry z jednej sceny do drugiej, wymaga testu Ukrywania się o ST 20 lub innej umiejętności, której adekwatność uzasadnią gracze, o ST 25. Sukces to spokojne przekradnięcie się. A porażka? Tu mechanika ulega drobnym modyfikacjom.

Po pierwsze porażka nie oznacza wcale złapania – bohaterom udaje się dotrzeć do miejsca, do którego chcieli, ale ze sporymi problemami. Mechanicznie oznacza to karę -1 do odpowiadającej umiejętności cechy.

Po drugie każda prawie nieudana próba przekradzenia się zwiększa intensywność poszukiwań intruzów na terenie obozu - kolejna będzie trudniejsza od poprzedniej. System ten podobny jest do „gwiazdek” z serii gier *Grand Theft Auto*. Konsekwencje kolejnych porażek są następujące:

1. zwiększenie ST testu do 25 (Ukrywanie się) lub 30 (inne umiejętności);
2. test przeciwstawny przeciwko Spostrzegawczości (lub innej przeciwstawnej umiejętności) na poziomie 8/8+;
3. pościg ze strzygą i grupą zombie;
4. pościg *va banque* z tymi samymi przeciwnikami.

### Przystanek Wolfenburg

**Scena obowiązkowa. Akt II – Za murami.**

**Miejsce akcji:** leśny ekspres i stacja wewnątrz twierdzy.

**Postaci:** bohaterowie, zombie, strzygi.

**Główne wyzwanie:** wydostanie się z pociągu i poznanie rozkładu budynków w twierdzy.

**Polecana muzyka:** *Task requires heroes* – Trevor Jones (soundtrack do filmu *Liga Niewzwykłych Dżentelmenów*).

Scena ta **rozpoczyna akt II**.

Leśny ekspres zwolnił tempo. Za małym okienkiem widać coraz mniej drzew, powoli wylaniają się natomiast zrujnowane mury Wolfenburga, patrolowane przez zombie. Po chwili pociąg zatrzyma się z głośnym sykiem. Stacja końcowa znajduje się w przebudowanym barbakanie

zamku. Gdy tylko wagony się zatrzymają drzwi zostaną otwarte, a zombie wleją się do środka, aby szukać martwych zwierząt i wynosić słoje z krwią. Bohaterowie muszą natychmiast podjąć decyzję, co robić. Mogą próbować wymknąć się, gdy tylko nikt nie będzie patrzył (test Ukrywania się o ST 20), wyjść przez małe okienko w tylnej ścianie (test Wysportowania o ST 25) lub też wymyślić własny sposób na wydostanie się z opresji.

Barbakan-dworzec pełen jest rozładujących wagony zombie, pilnowanych przez strzygi. Kręcenie się tutaj nie jest zbyt dobrym pomysłem, aczkolwiek można spróbować podsłuchać rozmowy strażniczek pociągu (test Spostrzegawczości o ST 20). Wynika z nich, że władca twierdzy, nazywany Lordem, zwiększył w ostatnim czasie częstotliwość transportów z krwią. Bohaterowie nie dowiedzą się jednak na razie, do czego konkretnie jest ona potrzebna – ta kwestia wydaje się być dla podsłuchiwanego oczywista.

Z budynku stosunkowo łatwo jest wyjść, jednak zanim bohaterowie się na to zdecydują mogą spróbować dostać się na znajdującą się w nim wieżę. Wymaga to testu Wysportowania o ST 20 – nie jest łatwo zachować równowagę na wąskich, skrytych w mroku schodkach i jednocześnie sprawić, aby nie skrzypiały zbyt mocno. Ze szczytu dostrzec można wszystkie budynki twierdzy – test Wiedzy (historia) o ST 25 i kolejne podbicia pozwolą określić ich pierwotne przeznaczenie.

Następna scena: dowolna z tego aktu oprócz **Kantyny oficerskiej**.

## Ruiny

### Scena opcjonalna. Akt II – Za murami.

Ruiny to wszystkie te budynki, które na zamieszczonej na końcu przygody mapie nie zostały oznaczone numerami. Być może bohaterowie trafią do któryś z nich – na przykład kryjąc się przed patrolem lub ze zwyczajnej ciekawości. Budynki są spalone niemal do gołej ziemi i nie kryją żadnych interesujących rzeczy, tworzą jednak wrażenie dawnej poęgi kompleksu. Bohaterowie mogą trafić do:

- dawnego kasyna: „*Ten budynek z pewnością nie służył celom militarnym – widać, że jego mury były dosyć cienkie. Ściany są w większości czarne od ognia, jednak na jednej z nich zachowała się jeszcze luszcząca się zielona farba. Między zwalami gruzu dostrzec można resztki kryształowego żyrandola i połamane koło ruletki.*”
- dawnych baraków żołnierzy: „*Ten duży budynek był niegdyś zastawiony piętrowymi łóżkami – ich ponynigane od gorące pręty wystają pomiędzy cegieł. Na kawałku zachowanej ściany wisi nadpalony kalendarz z 1860 roku ze zdjęciem niekompletnie ubranego orczycy.*”
- dawnego garażu: „*Ten budynek jest jednym z najbardziej zniszczonych. Taki efekt spowodowany musiał być czymś więcej, niż pożarem. Stojące rzędem resztki podwozi paromobilów świadczą o wybuchu, do którego tu doszło. Jego siłę potwierdza maska, wbita głęboko w osmalony, drewniany filar.*”
- dawnego hotelu dla gości: „*Ten budynek musiał mieć niegdyś więcej, niż jedno piętro – tak wielka sterta gruzu utworzyła się po jego zawaleniu. Ocalała jedynie zagrzebana do połony, elegancka winda. Można do niej wejść przez kratkę w suficie – o ile nie przeszkadza komuś towarzystwo leżącego tam od niemalże 30 lat trupa.*”

## Magazyny

### Scena opcjonalna. Akt II – Za murami.

**Polecana muzyka:** *The map room* – John Williams (soundtrack do filmu *Poszukiwacze Zaginionej Arkii*).

Magazyny to tak naprawdę prowizoryczne, zapuszczone baraki. Wypełnione są niemal zakurzonymi skrzyniami, opieczętowanymi symbolami Nieumarłej Rzeszy. Niektóre z nich mają otwarte wieka. W środku znajdują się dziesiątki owiniętych w zbutwiałe gazety przedmiotów z całej Wanadii, zrabowane w czasie Wielkiej Wojny. Znaleźć tu można obrazy, biżuterię, shangińskie wazy, zdobione lampy czy atmańskie dywany. Na zbadaniu, co kryją magazyny Wolfenburga powinno zależeć szczególnie Garretowi i Matthiasowi, którzy mają w tym momencie okazję do ujawnienia kierujących nimi motywacji. Zarządź testy Analizy o ST 20. Porażka oznacza rany, odniesione z powodu nieostrożnego badania eksponatów (-1 do Krzepy). Sukces pozwoli stwierdzić, że wszystkie zgromadzone tu przedmioty mają dużą wartość (podbicie da informację, że niektóre z nich to zaginione, sławne dzieła sztuki) jednak zostały przetrzebione z rzeczy o mocy magicznej. Przykładowo:

- w pudełku z jajkami Fabrice'a, skradzionymi morgowskiej rodzinie Aleksandrowów, brakuje tego najsłynniejszego, dającego zdolność czytania myśli członków własnej rodziny;
- złożona z kawalków kopia Deklaracji Wolności Ligi Hrabstw, zawierająca ponoć potężne zaklęcie, pozbawiona została najważniejszych fragmentów;
- z zaginionego berła Justycjusza usunięto szafir, zwany Okiem Boga, dający obronę przed klątwami kapłanów.

Zasugeruj graczom, że magiczne artefakty najprawdopodobniej składowane są w zupełnie innym miejscu. To kolejny, po badaniu zawartości skrzyń wątek, którym powinien zainteresować się Garret Cooper.

## Kino

### Scena opcjonalna. Akt II – Za murami

**Polecana muzyka:** *Table balet* z filmu Charliego Chaplina pod tym samym tytułem.

Scena ta nie ma zbyt dużego wpływu na fabułę przygody, może jednak naprowadzić drużynę na trop tożsamości Lorda i ukazać jego bardziej ludzkie oblicze.

Na terenie twierdzy znajduje się małe, wciąż działające kino. Sala z przestarzałym obecnie projektorem może pomieścić kilkunastu widzów, zapewniając im pelen komfort wypoczynku. W zbiorach kina znajdują się przede wszystkim wszelkiej maści filmy propagandowe (nie lada gratka dla historyka Matthiasa), ale nawet współczesne produkcje z całej Wanadii. Na ekranie wyświetlany jest w kółko *Balet na stole* gomego komika Jimmy'ego Joplina. Gdy bohaterowie spostrzegą ten fakt rozdaj im kartki z retrospekcjami, zamieszczone na końcu tej przygody.

Uwierzą, gdy zobaczą.

Zamiast opisywać graczom charakterystyczną postać komika, wprawiającego drewniane nogi lalki w taniec puść im po prostu *Table balet* Charliego Chaplina (dostępny choćby w serwisie YouTube).

Jeżeli drużyna postanowi dokładniej zwiedzić kino, natrafi na jego niezwyklego mieszkańca. Rudolf to gremlin kinematograficzny, który zamieszkał w Wolfenburgu jeszcze za czasów Nieumarłego Kanclerza. Ven Rier akceptował wybryki Rudolfa, więc stworkowi dobrze się wiodło. Nowy władca twierdzy także postanowił nie wyrzucać gremlina pod jednym warunkiem - że nie ruszy jego ulubionego *Baletu*. Bohaterowie zastaną Rudolfa podczas wklejania do jednego z filmów propagandowych sceny z parowym golemem, przebijającym ścianę. Stwór zareaguje agresywnie – konieczna jest walka. Wygrana da drużynie kilka informacji o Lordzie: niegdyś był

on człowiekiem, jednak obecnie posiada mechaniczne ciało. Nie ogląda żadnych filmów – zna fabułę wszystkich, jakie nakręcono, co Rudolf dokładnie sprawdził.

## **Kantyna oficerska**

### **Scena opcjonalna. Akt II – Za murami**

**Polecana muzyka:** Główny motyw z filmu *The Thing* – Ennio Moricone

Tego budynku lepiej nie odwiedzać w pierwszej kolejności. To tu swe kroki skierują zombie, rozładowujące wagony. Możesz zwrócić uwagę bohaterów na ten fakt, gdy będą oglądać twierdzę z wieży lub podczas ich przekradania się do jakiegoś innego budynku.

Kantynę oficerską można rozpoznać po szyldzie, wiszącym nad jej przeszklonymi drzwiami. Od razu widać, że coś jest z nią nie w porządku – wszystkie szyby są oszronione, choć na zewnątrz trwa deszczowa jesień. w środku rzeczywiście czuć zimno. Wnętrze pomieszczenia zostało dosłownie zamrożone w czasie. Zimne jak lód krzesła poustawiane są idealnie wokół stolów, a za barem w różnym rzędzie stoją pokryte mrozem butelki.

Wyraźnie czuć, że chłód dochodzi zza szczelnie zamkniętych, żelaznych drzwi prowadzących najprawdopodobniej do kuchni. Otworzenie ich wymaga testu Złodziejstwa o ST 25. w środku znajdują się dziesiątki słoików z krwią, pokryte śniegiem. Niezwykle niska temperatura spowodowana jest przez specjalnie zmodyfikowany maniczny generator mrozu, zainstalowany w małej chłodni. Znaleźć tam można także inne dziwne urządzenia.

Zanim jednak bohaterom dane będzie je zbadać czeka ich walka z władcą tego budynku – dybukiem, którego być może już wcześniej spotkali obserwując zbieraczy krwi, oraz pomagającymi mu lodowymi zombie (patrz Operacja Wotan, s. 106) będą mieli okazję przyjrzeć się mu bliżej. Wyraźnie widać, że kiedyś był on godim. To Jehulow, były nauczyciel Łabędzia. Podniesienie ręki na dawnego mistrza będzie z pewnością ciężkim wyzwaniem. Bardzo możliwe, że w tym momencie Łabędź postanowi ujawnić swoje motywacje.

Dziwne urządzenie wygląda na pompę krwi, która zamiast wtłaczać posokę przez strzykawkę pompuje ją przez rurę, grubości węża ogrodowego. Najwyraźniej jakiejś istocie, zamieszkującej Wolfenburg potrzebne są ogromne ilości krwi, zbierane dla niej przez zombie.

## **Biblioteka**

### **Scena obowiązkowa. Akt II – Za murami**

**Polecana muzyka:** Gdy Matthias pozna informacje o swoim bracie - *Zombie* – The Cranberries.

Biblioteka w twierdzy jest bardzo dobrze zaopatrzona. Na licznych regałach stoją rzędy książek – także tych nielegalnych za czasów Nieumarłej Rzeszy. Oprócz tego znaleźć tam można różnego rodzaju dokumenty - stenogramy z wizyt ważnych gości czy listy rozstrzelanych. Te ostatnie powinny zwrócić uwagę Matthiasa von Schluttera. Zdając test Analizy o ST 20 odnajdzie on informację o przemienieniu w zombie jego brata Tobiasa. Młodszy z rodzeństwa von Schlutterów był organizatorem spisku, w wyniku którego zginąć miał ven Rier. Zamach nastąpić miał w sali zebrań w bunkrze Kanclerza, jednak w wyniku zbiegu okoliczności (mówiono, że tego dnia major Kirke przyniósł na salę zebrań nowy thaumometr, aby pochwalić się nim kolegom) dezaktywowano bombę i wykryto spisek.

Ta historia to jednak nie jedyna tajemnica biblioteki. Na półkach, oprócz drukowanych książek znaleźć można również zapisane ręcznie woluminy. Ich autorzy noszą nazwiska słynnych naukowców, zaginionych w czasie wojny, natomiast treść przypomina zapis monologu. Jedna z nich podpisana została „Vabien” i dotyczy archeologii... Elisa zechce zapewne dokładniej zapoznać się z jej treścią, jednak w tym samym momencie do biblioteki wkroczy jeden ze strażników twierdzy - ghoul (PG s. 381). Bohaterowie mogą zaatakować go teraz lub poczekać na rozwój wydarzeń. Jeżeli zdecydują się na starcie poinformuj ich, że jeśli potrwa ono dłużej, niż trzy rundy ktoś usłyszy walczących – zwiększy to stopień poszukiwań o jeden. Przy pokonanym agenci znajdą torbę z jedzeniem – najwyraźniej szedł on kogoś nakarmić. Następnie drużyna będzie mogła przeszukać bibliotekę w poszukiwaniu źródła głosu (test [Analizy](#) o ST 25). Dobiega on spod posadzki, jednak dotarcie do niego jest niemożliwe. Drużyna swoim pochopnym działaniem pozbawiła przebywającą tam osobę pożywienia.

### Jak było naprawdę?

Wolfenburg wzorowany jest na niemieckiej twierdzy Wilczy Szaniec. w Internecie znaleźć można wiele wspomnień byłych żołnierzy lub gości tej fortecy. Możesz, po drobnych modyfikacjach, dać je graczom jako znalezione przez nich w bibliotece. Pomoże to sprawić, że twierdza stanie się po ciekawszym i lepiej zapamiętanym miejscem.

Znacznie bardziej oplacalne będzie ukrycie się przed ghoulami, co nie wymaga żadnego testu, i oczekiwanie na rozwój wydarzeń. Potwór podejdzie do jednej z płyt posadzki, po czym z pomocą długich pazurów i nadludzko silnych rąk podniesie ją i otworzy tajne przejście do podziemi. Jest to fragment słynnych tuneli, rozciągających się pod Wolfenburgiem. Więziony tam człowiek był niegdyś stenografistą. Przepisuje przynieszone mu przez zombie nagrania do ksiąg, tworząc nowe egzemplarze do biblioteki. Bohaterowie będą mieli szanse na uratowanie będącego już niemal wrakiem człowieka mężczyzny. Okazja na zaatakowanie ghoul-strażnika nadarzy się, gdy będzie on przekazywał więźniowi racje żywnościowe. Stenografista (statystyki jak Erudyta – PG s. 467) nie przekaze agentom żadnych nowych informacji ani nie pomoże w walce z wrogami, przeciwnie, prawdopodobnie w wielu sytuacjach będzie kulą u nogi, ale uwolnienie go to z pewnością powód do dumy dla bohaterów.

## Ostatni hołd

### Scena opcjonalna. Akt II – Za murami.

**Polecana muzyka:** *Hymn to the fallen* – Katharine Jenkins

Scenę tę rozegraj wyłącznie, jeśli bohaterowie uratowali stenografistę, więzionego w bibliotece. Ma ona miejsce w momencie, gdy bohaterowie będą zbliżali się już do głównej siedziby ven Riera.

Plac apelowy, mieszczący się przed bunkrem, kryjącym gabinet Nieumarłego Kanclerza skrywa krwawą tajemnicę. Pochowano tutaj setki żołnierzy, których nie potrzebowano jako zombie. Przechodząc koło tego miejsca milczący otepiąły i milczący dotąd stenografista poprosi drużynę, aby pozwoliła mu oddać ostatni hołd leżącym tutaj jego przyjaciółom. Zadaniem drużyny jest przypilnować, aby nikt go w tym czasie nie wyszedł.

Niestety, pech sprawił, że koło placu przechodzi akurat jeden z ghoulów. Bohaterowie mogą albo próbować zabić go jednym strzałem (test [Strzelania](#) o ST 30), jednak to przywoła następnych nieumarłych (wzrost poziomu poszukiwań o 1), albo próbować jakoś odwrócić jego uwagę, albo spokojnie poczekać na rozwój wypadków. To ostatnie rozwiązanie po raz kolejny okaże się najlepsze. Ghoul dojrzy co prawda klęczącego na placu stenografistę, jednak resztki wspomnień z czasów bycia człowiekiem uświadomią mu, co ten człowiek robi. Potwór ukloni się tylko niezdarnie, a następnie bez oglądania się na nic ruszy dalej przed siebie.

## Gabinet Nieumarłego Kanclerza

### Scena obowiązkowa. Akt II – Za murami

#### Polecana muzyka:

Scena ta **kończy akt II**.

Najważniejszym elementem kompleksu Wolfenburg był gabinet ven Riera. To tam przyjmował on ważnych gości, obmyślał taktykę wojenną i poznawał tajemnicze dokumenty, które pozwoliły mu stać się liczem. Przypominający bunkier budynek przetrwał niemal bez szwanku pożar twierdzy. Gdy bohaterowie wejdą do środka czeka na nich wędrownka długim korytarzem, mijając różne opuszczone pokoje – opustoszała mapiarnię (raj dla historyków), pokój telegrafisty czy sekretarek.

Sam gabinet znajduje się na samym końcu korytarza, za grubymi, żelaznymi drzwiami. w środku stoi kilka szaf oraz dębowe biurko, za którym, pochylona nad papierami siedzi jakaś elegancko ubrana osoba. Jej wygląd zależy od tego, jak w twojej wizji Wolsunga wyglądał... Nieumarły Kanclerz. Przebywająca w pokoju postać to golem teatralny, który zastępował ven Riera w spotkaniach z mniej ważnymi gośćmi twierdzy. Podłączony jest do ukrytej w jednej z szaf maszyny różnicowej. Opętanej, gwoli ścisłości.

Gdy tylko bohaterowie wejdą do gabinetu żelazne drzwi zatrzasną się za nimi, a golem podniesie się znad dokumentów i zwróci się do nich tymi słowami:

*-Zapraszam do środka, nie obawiajcie się. Jeżeli miałbym was zabić, uczyniłbym to już dawno temu. Skąd to zdziwienie? Naprawdę myśleliście, że nikt nie był świadomy waszej obecności w twierdzy? Moje czujne oczy śledziły was od momentu wymknięcia się z pociągu. Nawiasem mówiąc – to było sprytne, gratuluje. Zastanawiacie się zapewne, kim jestem i dlaczego pozwoliłem wam przeżyć. Zacznijmy może od tego, kim nie jestem. Nie jestem na pewno Lordem – służę mu, choć czasem, tak, jak choćby teraz, działałam na własną rękę. Nie jestem także człowiekiem – jesteście zbyt głupi i prości. Otóż jestem idealnym ven Rierem....*

W dalszych słowach golem opowie agentom o zadaniach, jakie niegdyś wykonywał i... własnych przemyśleniach, dotyczących Nieumarłej Rzeszy oraz totalitaryzmu. Posiadająca w pewnym stopniu świadomość maszyna różnicowa postanowiła poznać sposób myślenia Kanclerza i dowiedzieć się, w jakim stopniu jego poglądy i działania były słuszne. Przez lata prowadziła obliczenia czy oplacalne dla społeczeństwa są rządy jednego, silnego władcy, choćby nawet za pomocą terroru. Obecnie maszyna skłania się ku afirmacji tego twierdzenia, jednak coś podpowiada jej, że aby poznać odpowiedź należy użyć nie tylko logiki i matematyki. Chce skonfrontować swoje poglądy z odmiennymi, a takie na pewno prezentują tępiący venrierowców bohaterowie. Czekają ich pojedynki na racjonalne argumenty, którego stawką jest pokazanie maszynie wad promowanego przez ven Riera ustroju i zdobycie odpowiedzi na nurtujące ich pytania. System różnicowy ma statystyki w dyskusji jak, ten opisany w PG na s. 437.

Przykłady argumentów, których będzie używać maszyna:

- *zombie nie popełniają błędów, w przeciwieństwie do ludzi;*
- *ci, którzy podporządkują się władzy mają zapewnione dostatnie życie;*
- *gdy wszystkie państwa połączą się pod jednym panowaniem zakończą się wojny między mocarstwami,*
- *przemienianie w zombie opornych stanowi jedynie pożytek dla społeczeństwa – będą oni wydajnie pracować, a spokój wewnętrzny w kraju zostanie zachowany,*
- *Cesarstwo Rzymskie dzięki takiemu systemowi władzy utrzymało się bardzo długo, także wszelkie religie podlegają jednemu władcy (papieżowi, Prorokowi) i dobrze im się wiedzie.*

Pokonany golem będzie mógł dać następujące informacje:

- Lord jest nazwanym nekrogolemem – wyrzył na *sbemie* swoje prawdziwe imię. Ukrywa się w podziemiach twierdzy. Krew zbierana przez zombie zasila ciało nekrogolema. Maszyna nie zna jego prawdziwej tożsamości – do Wolfenburga przybył już jako Lord Ünsterblich;
- Bandaże Isis stanowią jeden ze składowych elementów jego ciała;
- Najbliższą pomocniczką Lorda jest gnomica, znana jako Hilda. Mieszka ona w twierdzy od czasów Wielkiej Wojny;
- Tobias von Schlutter jest jednym z zombie, przebywających obecnie w Wolfenburgu;
- Jean-Baptiste Vabien przez lata był więziony przez Lorda, który chciał zdobyć całą wiedzę profesora. Profesor zmarł z powodu starości w czasie pobytu w twierdzy.
- Celem Lorda jest zdobycie wszelkiej wiedzy, a następnie pokojowe przejęcie władzy nad Wanadią drogą rozmów i gier politycznych.

Maszyna zakończy rozmowę z bohaterami następującymi słowami:

*-Udowodniliście mi już, że w teorii wiecie, jakie błędy popełniają władcy absolutni. Zobaczymy jednak, jak poradzicie sobie w konfrontacji twarzą w twarz z taką osobą. W szafie znajduje się przejście do podziemi, gdzie odnajdziecie koniec waszej misji. (W tym momencie golem wstaje i sam wchodzi do wskazanej szafy.) Chodźcie, Lord Ünsterblich już na was czeka.*

## Akt III

### Przechadzka z ven Rierem

Scena obowiązkowa. Akt III – Upiory z przeszłości

Miejsce akcji: tunele pod Wolfenburgiem.

Postaci: bohaterowie, golem-ven Rier.

Główne wyzwanie: zbadanie tuneli, dotarcie do Lorda.

Polecana muzyka: *The crypt* – Jerry Goldsmith (Soundtrack do filmu *Mumia*).

Scena ta rozpoczyna akt III.

Golem teatralny zabierze bohaterów w podróż po słynnych podziemiach Wolfenburga. Doprowadzi on ich do kryjówki Lorda, ale pod warunkiem, że bohaterowie będą cały czas za nim podążać. W tej scenie agenci mają do wyboru: albo posłuchać swojego przewodnika i zapamiętać o samodzielnym odkrywaniu sekretów Wolfenburga, albo odłączyć się od niego i zwiedzić któreś z ukrytych pod ziemią miejsc. Nie pomoże to jednak uniknąć spotkania z Lordem, a sprawi jedynie, że tracą wiele informacji, które władca twierdzy chce im przekazać.

Tunele są wydrążone w skale, oświetlają je gazowe lampy, podwieszane pod sufitem. Wędrując nimi drużyna będzie mijać różne pomieszczenia, do których może spróbować wejść – i przeciwstawić się golemowi – albo pozostawić je w spokoju. I otrzymać od swojego przewodnika jedynie podstawowe informacje na ich temat. W praktyce sprowadza się do wyboru między dokładnym zbadaniem jednej z tajemnic podziemi Wolfenburga a pobieżnym poznaniem wszystkich.

- **Krypta nieumarłych.** W Wolfenburgu jest o wiele więcej zombie, niż tylko te patrolujące twierdzę i Milczącą Puszcę. W podziemiach Wolfenburga znajduje się specjalne pomieszczenie, w którym trzymane są nieaktywne zombie. Wizyta tam skończy się dla bohaterów bardzo szybko. Gdy tylko wejdą do wypełnionego ciałami potworów pomieszczenia ich amulety zostaną automatycznie aktywowane. Agenci zostaną pochwyteni przez dziesiątki łap, a po chwili zjawi się przed nimi Lord. Przejdź do konfrontacji finałowej, opisanej w następnej scenie.
- **Laboratorium Hildy.** Zazwyczaj przebywa tutaj Hilda – adiutantka Lorda, a zarazem twórczyni jego nekrogolemicznego ciała. Oprócz fiolek i butelek z różnymi płynami trzyma ona tu także stare księgi, opisujące różne sposoby budowy golemów. Jan będzie mógł rozpoznać wśród nich kilka, które należały do godiego Jehulowa. Na niektórych widać nawet jego exlibris. Test Spostrzegawczości o ST 20 pozwoli dostrzec, w otwartym akuracie woluminie cenną z punktu widzenia mających zaraz nastąpić wydarzenia informację. Autor tej książki pisze, że najdelikatniejszym punktem ciała nekrogolema jest zbiornik z zasilającą go krwią. Gdy tylko agenci zdobędą tę informację do pomieszczenia wejdzie Hilda, a za nią Lord Ünterblich. Przejdź do konfrontacji finałowej, opisanej w następnej scenie.
- **Skarbiec z artefaktami.** W przeszklonych gablotach stoją dziesiątki magicznych przedmiotów o różnej mocy. Możesz założyć, że bohaterowie odnajdą tu dowolny artefakt, wspomniany w części opisie Wanadii w Podręczniku Głównym. Aby dostać się do nich należy albo zbić szybę (test Walki/Strzelania o ST 30), albo spróbować otworzyć zabezpieczający je zamek (test Złodziejstwa o ST 30). Obydwa działania uruchomią jednak alarm – do pomieszczenia wbiegnie sfera ghoulu (PG s. 380) pod przewodnictwem strzygi (PG s. 384). Bohaterowie mogą próbować użyć zdobytych artefaktów do obrony przed przeciwnikami, jednak muszą pamiętać, że krytyczny pech oznacza wówczas



dotatkowe konsekwencje. Możesz założyć, że każdy daje przynajmniej jedną darmową moc i bonus +5 do wybranej umiejętności, a domyślną karą za krytyczny pech jest obniżenie atrybutu, związanego z tą umiejętnością. Po jednej grupie potworów pojawiają się jeszcze dwie następne. Z tą ostatnią w magazynie artefaktów zjawi się sam Lord. Przejdź do konfrontacji finałowej, opisanej w następnej scenie.

## Lord Ünsterblich

**Scena obowiązkowa. Akt III – Upiory z przeszłości**

**Miejsce akcji:** tunele pod Wolfenburgiem.

**Postaci:** bohaterowie, Hilda, ghoule, zombie, strzygi, Lord Ünsterblich

**Główne wyzwanie:** pokonanie Lorda.

**Polecana muzyka:** Do konfrontacji – *He who brings the night* – Two steps from hell.

### Tożsamość Ünsterblicha

Kim tak naprawdę jest Lord? W toku przygody nie przekaze on bohaterom informacji o swojej przeszłości. Liczy się wyłącznie to, że w pewnym momencie życia zaczął różnymi sposobami dążyć do zdobycia pełni wiedzy i władzy. Prowadzącemu mogą się jednak one przydać, aby lepiej „zrozumieć” tę postać. Być może Lord:

-był ostatnim członkiem starego, wotańskiego, wierzył więc, że musi uzyskać nieśmiertelność, aby sława jego rodziny przetrwała;

-przy narodzinach goblinśka wróżka przepowiedziała mu wielką władzę, do czego Lord w ciągu życia dążył;

-wychował się w domu dziecka, pogardzany i wyszydzany przez innych; wówczas postanowił zostać „największym bohaterem w historii świata”;

-jest demonem, który za karę musiał przyjąć cielesną postać; nie zaprzestał jednak dążyć do zdobycia potęgi.

Ogromna piwnica z wysokim sklepieniem mieści tylko kilka elementów wyposażenia: stery książek, krzesło, na którym siedzi siwa gnomica w venierowskim mundurze i ogromne łóże, zajmowane przez dziwaczne monstrum. Z pozoru jest to golem – posiada mechaniczne kończyny i tułów. Metalowe elementy oplatana są przez rurki, transportujące po całym „ciele” czerwoną ciecz. Golem ten ma jednak ludzką głowę. To głowa pana McMahona alias Angusa Schwartza alias Arsene’a du Paina alias dziadka Sławoja, a obecnie Lorda Ünsterblicha. Gdy tylko bohaterowie i golem-ven Rier wejdą do jego komnaty zwróci się do nich tymi słowami:

*-Alfonsie, dziękuję ci bardzo, świetnie się spisales. Co was tak zdziwiło? Alfons to imię jak każde inne, chociaż nie przeczę, nie dzwinię się ven Rierowi, że nikomu go nie zdradzał. Skąd więc ja je znam? Zdradzę wam największą tajemnicę Wolfenburga: mieszka tu nieśmiertelna istota, która wie wszystko. Nie, nie człowiek – choć rzeczywiście, niegdyś nim byłem i w takiej postaci mnie poznaliście. Byliście jednymi z moich najlepszych pracowników, wasze działania bardzo przybliżyły mnie do uzyskania nieśmiertelności i zdobycia całej wiedzy ludzkości. Dlatego więc postanowiłem was nagrodzić. Zostaniecie moimi najbliższymi, to znaczy zaraz po Hildzie, pomocnikami. Będziecie lewą ręką władcy świata. Nie wierzycie? Naprawdę myślicie, że istnieją rzeczy, których nie byłbym w stanie osiągnąć? Cóż, muszę więc wam urządzić mały pokaz umiejętności.*

W tym momencie barwa głosu Lorda zmieni się. Hipnotyzującym tonem zacznie prezentować przed bohaterami plan swojej drogi do władzy (wkradanie się w łaski polityków, tajne morderstwa, płomienne mowy), a następnie świata pod swoimi rządami (idealne życie, przełamanie mocy śmierci – wskrzeszenie bliskich bohaterów). Czyni to w sposób tak sugestywny, że agenci zaczną mieć wizje, obrazujące jego słowa. Wyrwanie się z tego transu nie będzie łatwe – wymaga zdania testu Empatii o ST 35, który pozwoli dostrzec fałsz w słowach potwora. Silna wola bohaterów, która pomoże im przełamać pokusę dołączenia do Lorda zadziwi i przerazi nekrogolema. Uświadomi sobie w tym momencie, że jednak nie jest wszechmocny i natychmiast zmieni swoje metody działania. Rozpocznie się finałowe starcie przygody.

### Idealna Hilda.

Gdy Jan znajdzie się oko w oko z Hildą zapewne spróbuje jakoś się z nią porozumieć. Starania te nie ujdą uwadze Lorda. W prezentowanej agentom wizji przedstawi gnomice jako osobę, która zblądziła, dając się omamić ven Rierowi, jednak później wybrała drogę służenia Lordowi. Przedstawi ją jako wzór, do którego dążyć mają bohaterowie, ale jednocześnie jako osobę, która będzie ich najbliższym przyjacielem i przewodnikiem.

## Hilda

**Domyślna konfrontacja:** walka.

Przeciwnik, gnom, pula 3k10, odporność 4.

### Zdolności:

- **atuty:** sekretny cios, akrobata, bez sentymentu;
- **moce:** rozmycie, tarcza fizyczna;
- **gadżet:** pistolet Knarren 98 – Strzelanie +3\*, za żeton niedeklarowane dobiecie w walce;
- **niewrażliwość (Ekspresja, Zastraszanie):** po latach służby Kanclerzowi Hilda nie odczuwa już emocji;
- **wierna do śmierci:** może przyjąć na siebie jeden atak, zadany Lordowi.

**Walka:** Strzelanie 12/8+; obrona: 16.

**Pościg:** Wysportowanie 6/9+; wytrwałość: 16.

**Dyskusja:** Perswazja 6/9+; pewność siebie: 14.

## Lord Ünterblich, nazwany nekrogolem

**Domyślna konfrontacja:** konfrontacja finałowa.

Przeciwnik finałowy, pula 6k10

### Zdolności:

- **otwarcie:** pistolet w palcu – Strzelanie przeciwko Spostrzegawczości;
- **działko parowe:** silny cios;
- **atuty:** nie do zabicia, nieustępliwe natarcie.
- **słabość:** pojemniki z krwią na plecach – trafiając w nie atakiem mierzonym można zadeklarować dobiecie po rzucie;

- **moce:** iluzje, sugestia;
- **nieustępliwy:** gdy zostanie dobity może wykonać jeszcze jedną akcję z pełną pułą;
- **pancerz:** obrona +10\*;
- **piła tarczowa:** ignoruje pancierz przeciwnika;
- **pneumatyczne nogi:** szybkość 3;
- **wsparcie:** za żeton – sfera ghoulu (PG s. 380);
- **wszechpotężny:** może używać dowolnych umiejętności we wszystkich konfrontacjach;
- **wszechwiedzący:** raz na etap może wydać żeton po ataku przeciwnika, aby dostać pułę 2k10 do użycia aktywnej obrony.

**Etap 1:** do walki ruszają Hilda i sfera ghoulu. Lord ostrzeliwuje agentów z drugiej linii. Strzelanie 12/8+; obrona 28\*. Odporność 3. Otwarcie, działko parowe, wszechpotężny, wszechwiedzący, wsparcie.

**Etap 2:** Lord salwuje się ucieczką przez tunele (trasa trudna) na powierzchnię. Za bohaterami ruszają natomiast dwie wygłodniałe strzygi (PG s. 383). Ucieczka 12/8+; wytrzymałość 16. Odporność 5. Pneumatyczne nogi, wszechpotężny, wszechwiedzący, wsparcie.

**Etap 3:** Lord ucieka na plac apelowy. Tam czeka bohaterów ostatnie starcie z nim oraz hordami zombie (co najmniej 2 grupy, PG s. 386). Piła tarczowa 12/7+, Strzelanie 12/8+; obrona 28\*. Odporność 6. Działko parowe, wszechpotężny, wszechwiedzący, wsparcie, piła tarczowa.

### Bandaż Izis

Artefakt ten jest jednym z ważnych elementów nekrogolemicznego ciała Lorda. Da się go z niego wydobyć poprzez wykonanie manewru atak mierzony. Odbierze to Lordowi jeden znacznik oraz zdolność wsparcie. Bandaże mają następujące cechy: koszt 15 PD, Okultyzm +5, za żeton: przyzwanie sfery ghoulu, zaklęcie: regeneracja, krytyczny pech: przenikliwość -1.

## Czas wystrzelić race

### Scena obowiązkowa. Akt III – Upiory z przeszłości

**Miejsce akcji:** plac apelowy.

**Postaci:** bohaterowie, hordy zombie.

**Główne wyzwanie:** ucieczka z Wolfenburga – albo chwalebna śmierć.

**Polecana muzyka:** *Brothers in arms* – Dire Straits.

Scena ta **kończy przygodę**.

Bohaterowie właśnie pokonali Lorda Ünterblicha i rozwiązali zagadkę zgonów w Milczącej Puszczy. Teraz pozostaje im tylko wystrzelić race, przywołać krążące nad puszcza wiewny RTKA i ewakuować się z twierdzy, zanim okrążające powoli agentów zombi dostaną ich w swoje łapy.

Ale być może nie wszyscy bohaterowie zechcą w ten sposób zakończyć tę przygodę. Być może niektórym potwory z Wolfenburga rozdrapały rany z przeszłości do tego stopnia, że zdecydują się zakończyć tutaj swoje życie. Daj graczom wybór. Prawdopodobnie nie będą już więcej grać tymi postaciami, więc ich bohaterska śmierć, na przykład osłaniając odwrót wspinających się na

drabinkach do wiszących nad twierdzą helikopterów towarzyszy jest najlepszym zakończeniem przygody. Ci, którzy postanowią odlecieć zapewne żegnają ruiny Wolfenburga.

## Garret Cooper

**Historia:** Garret to przedstawiciel pokolenia, które Wielka Wojna zastała u progu dorosłości. Młody mieszkaniec Lyonese ledwo co skończył studia na Uniwersytecie (Katedra Spirytystyki, specjalizacja: Historia artefaktów), a już został wcielony do wojska. Na własne szczęście nie trafił jednak na front. Brygada Omega, zajmująca się zabezpieczaniem magicznych przedmiotów, poszukiwała obdarzonych nadnaturalnymi zdolnościami żołnierzy. W ten sposób Garret wprost z obozu szkoleniowego wyjechał na swoją pierwszą misję. z biegiem czasu zaczęto go nazywać „Artefartem” lub „Skarbotropem” z powodu niezwyklej zdolności do odnajdywania magicznych przedmiotów.

Jednak dobra passa nie trwała wiecznie. W czasie ekspedycji do jednej z khemrejskich piramid zwiadowcy Omegi nie donieśli o zbliżającej się grupie venrierowców. Wotańczycy nie raz wchodzili Garretowi w drogę, zawsze jednak alfhheimczyk wychodził z tych spotkań cało. Tym razem jednak, w ferworze walki, ktoś z walczących zapomniał o najważniejszej zasadzie poszukiwaczy artefaktów: ostrożności. Aktywowana klątwa starożytnych władców wysadziła piramidę w powietrze. Ostatnią rzeczą, jaką dostrzegł Garret, zanim huk pozbawił go przytomności była venrierowska strzyga, uciekająca przez wyjście z piramidy z Bandażami Izis – poszukiwanym przez Omegę artefaktem.

Po tym incydencie w życiu „Artefarciarza” nastąpiły ważne zmiany. Po pierwsze zaraz po wyjściu ze szpitala, gdzie przebywał z powodu rozległych obrażeń, odniesionych w wybuchu, wstąpił w szeregi Spooks. Po drugie przyjął posadę nauczyciela akademickiego, o której jako student marzył. Teraz jednak pracę traktuje jako nudną konieczność. Wśród studentów chodzi dowcip, jakoby Cooper na wykładach był tylko ciałem, duchem natomiast wędrował po Astralu... Po trzecie Garretem zawładnęła myśl o konieczności odnalezienia Bandaży - skazy na jego reputacji „Skarbotropa”. O miejsce jego ukrycia przepytal chyba wszystkie napotkane w pracy agenta demony. Gdy więc pojawiła się możliwość wyruszenia do Wolfenburga – skarbnicy venrierowskich artefaktów – Cooper nie zastanawiał się długo nad decyzją.

**Wygląd:** Krępy mężczyzna w sile wieku. Na poranej bliznami twarzy nosi małe okulary i sumiastego, rudego wąsa. Na Uniwersytecie nigdy nie rozstaje się z elegancką laską (urządzeniem przynajmniej tak wielofunkcyjnym, jak westryjskie scyzoryki) i skórzaną aktówką.

Jego wygląd diametralnie zmienia się, gdy przekracza bramy Astralu. Aktualnie noszone ubranie staje się postrzępioną szmatą, całą nasączoną krwią z licznych ran. Oprócz tego otacza go aura starożytnej magii. Daje ona o sobie znać pewnym ciekawym zjawiskiem: za każdym razem, gdy Garret-duch szuka czegoś w kieszeni znajduje tam żywego skarabeusza...

**Motywacja:** W ruinach Wolfenburga Garret ma nadzieję odnaleźć Bandażę Izis, a także parę innych artefaktów. w wir przygody pchają go ciekawość oraz chęć ponownego zapracowania na przydomki z czasów Wielkiej Wojny.

**Ranga:** Sławny

**Archetyp:** śledczy

**Rasa:** człowiek

**Narodowość:** alheimiska

**Profesja:** spirytysta.

**Zdolności:** ostatkiem sił, zdolność specjalna spirytysty.

**Słabość:** ciekawość to pierwszy stopień do piekła.

**Atrybuty:** Krzepa 9+, Zręczność 9+, Przenikliwość 8+, Charyzma 10 +, Opanowanie 10+

**Kondycja:** 2, **Reputacja:** 1, **Obrona:** 14, **Wytrwałość:** 14 **Pewność siebie:** 12

**Umiejętności:** Analiza 6/8+, Odwaga 6/10+, Perswazja 6/10+, Ukrywanie się 6/9+, Złodziejstwo 9/9+\*; Strzelanie (rewolwery) 12\*/9+, Wiedza akademicka (artefakty) 9/8+, Wysportowanie (poruszanie się w ruinach) 9/9+.

**Atuty i gadżety:** szósty zmysł, zakłęcie; niezbędny spirytysty, pistolet\*, wielofunkcyjna laska (Walka +3, Złodziejstwo +3)\*, dodatkowe 10 PD.

**Moce i zaklęcia:** telekineza, przeniknięcie, przez ciemne zwierciadło (*Lyonese*).

**Bogactwo:** 3

**Ważniejsze osiągnięcia:** „Artefart” – bonus +5 w scenerii, w której mogą znajdować się artefakty lub inne bardzo cenne przedmioty; „ten grobowiec mógł być moim grobowcem” (nadzwyczajne) - +1 do Kondycji w sytuacjach zagrożenia życia, gdy działa dla korony; co najmniej 2 inne osiągnięcia, związane z poszukiwaniem artefaktów.

## Matthias von Schlutter

**Historia:** Rodzina von Schlutterów to jeden ze starych, bogatych rodów, jakich wiele w Wotanii. Dla większości z nich liczą się jedynie dwie rzeczy: pieniądze i władza. Nic dziwnego, że właśnie wśród takich osób ven Rier odnalazł pierwszych zwolenników. Rodzina Matthiasa nie szczędziła kanclerzowi ani poparcia politycznego ani datków pieniężnych. W nagrodę dostali się do najbliższego otoczenia Kanclerza. Senior rodu, Gerard von Schlutter, był sekretarzem jednego z jego adiutantów, natomiast jego najstarszy syn Tobias pełnił służbę wojskową w twierdzy Wolfenburg.

Najmłodszy w rodzinie Matthias prawie całą wojnę spędził samotnie w rodzinnej willi pod Heimbürgiem, z dala od krwawych bitew oraz brudnej polityki. Jednak wieści ze świata mimo wszystko docierały do młodzieńca i kształtowały jego poglądy. Wychowany na dziełach eolijskich klasyków Matthias był w głębi ducha osobą miłującą prawdę i demokrację. Nie podobały mu się despotyczne rządy Nieumarłego Kanclerza. Postanowił, że będzie walczył z systemem poprzez chronienie dokumentów, świadczących o zbrodniach venierowców, aby kiedyś, gdy konflikt się skończy, sprawiedliwość mogła zatriumfować.

W ostatnich latach wojny, gdy bogactwo jego rodziny, wspierającej każdym pffenigiem Kanclerza zmniejszyło się Matthias zwolnił armię sekretarzy i sam poświęcił się biurowej pracy. W roku 1886, w obliczu klęski Kanclerza, chłopak stanął przed trudnym wyborem: czy przekazać Sojuszowi zbierane od lat dokumenty i tym samym pogрузić własną (lecz od lat niewidzianą) rodzinę, czy też zniszczyć je i zaprzeczyć wyznawanym przez siebie ideom?

Tak zwane Akta Heimburskie (nazwisko ich ofiarodawcy utajniono) stały się bardzo ważnym dowodem dla Trybunału w Furienfels. w jego efekcie Gerardowi von Schlutterowi, od 1885 roku egzystującemu w formie zombie, zniszczono amulet, natomiast jego żona Hilda oszalała i trafiła do szpitala psychiatrycznego. Obecnie Matthias von Schlutter, doktor historii, jest znanym twórcą opracowań na temat Wielkiej Wojny. Współpracuje też z ochraniającym go (jako jednego z kluczowych świadków z Furienfels) Biurem Kontroli Thaumologicznej. z racji młodego wieku ma nadzieję na karierę w zawodzie agenta. Choć na przyjęciach i spotkaniach autorskich zdaje się być radosnym, to tak naprawdę wciąż męczą go wspomnienia z przeszłości.

Propozycja wyprawy do Wolfenburga z pozoru nie wywarła na Matthiasie wrażenia, jednak tak naprawdę jest nią niezwykle podekscytowany. Wierzy, że w ruinach twierdzy, oprócz pisarskiej inspiracji, odnajdzie informacje o swym bracie Tobiasie. Jest jednak realistą – wie, że najprawdopodobniej będzie to wieść o jego śmierci.

**Wygląd:** Matthias to młody, elegancki krasnolud. Modna, krótko przystrzyżona broda i poskręcane w loki włosy nadają mu zawadiackiego wyglądu. Kontrastuje on jednak nieco z poważnymi, głębokimi oczami mężczyzny.

**Motywacja:** Szansa na uzyskanie informacji o losach starszego brata i, w drugiej kolejności, zdobywanie wiedzy o Wolfenburgu w celu napisania o nim książki – te cele przyświecają von Schlutterowi podczas wyprawy do ruin twierdzy.

**Ranga:** Sławny

**Archetyp:** salonowiec

**Rasa:** krasnolud

**Narodowość:** wotańska.

**Profesja:** pisarz.

**Zdolności:** zimna logika, zdolność specjalna pisarza.

**Słabość:** światło słoneczne.

**Atrybuty:** Krzepa 9+, Zręczność 10+, Przenikliwość 9+, Charyzma 9+, Opanowanie 9+

**Kondycja:** 2, **Reputacja:** 2, **Obrona:** 14, **Wytrwałość:** 14 **Pewność siebie:** 14

**Umiejętności:** Analiza 6/9+, Ekspresja 6/9+, Empatia 6/9+, Spostrzegawczość 6/9+, Wiedza akademicka 6/9+, Ekspresja (historia i polityka) 9/9+, Walka (szermierka) 12\*/9+, Wiedza akademicka (Wielka Wojna) 9/9+.

**Atuty i gadżety:** majątek, wewnętrzne przekonanie, dobry wotańczyk; binokle, notatki, szpada rodu von Schlutterów ( podbicie: przewaga, Walka +3, za żeton: +5 w czasie pojedynków, za żeton: +5 do ataków mierzonych)\*, dodatkowe 10 PD.

**Bogactwo:** 6

**Ważniejsze osiągnięcia:** wierny ideałom (nadzwyczajne) - +5 w czasie dyskusji o poglądach i ideałach; twórca bestsellerów - +5 do Ekspresji w kontaktach z osobami, które czytały jego książki; co najmniej 2 inne osiągnięcia, związane z pracą w RTKA/badaniami historycznymi.



## Elisa Vabien

**Historia:** Młoda, niespełna 65 letnia elfka wychowała się na ogromnej farmie pod Orseaux. Jej ojciec, Jean-Baptiste, był znanym archeologiem, przebywającym na emeryturze. z tego powodu nawet wybuch Wielkiej Wojny nie zmienił nic w sielankowym życiu jedynaczki Elisy.

Choć Pola Śmierci wydają się być dostatecznie daleko od Orseaux, to jednak venrierowscy agenci zapuszczali się bardzo daleko za linię frontu. Poszukiwali wpływowych osób, które byłyby skłonne przejść na ich stronę, informacji o planach Sojuszu, a także innych potrzebnych Rzeszy informacji. Przy ich zdobywaniu nie cofali się przed niczym. Na własnej skórze przekonała się o tym rodzina Vabien. Venrierowcy przyszli w nocy, zabijając matkę Elisy i porywając profesora Jeana-Baptistę. Samotna dziewczyna została zabrana przez rodzinę do Orseaux, jednak szybko uciekła z domu. Krewni stracili z nią kontakt do końca Wielkiej Wojny. Gdy wreszcie udało im się ją odnaleźć nie mogli uwierzyć, jak wiele przeżyła.

Dziewczyna uciekając dobrze wiedziała, co robi. Tajne jednostki republiki akwitańskiej, osławione później *Sûrete de Renseignements*, poszukiwały młodych ludzi, gotowych poświęcić za kraj swoje życie. Inteligentna i pozbawiona perspektyw Elisa była idealnym kandydatem na agenta. Dziewczyna była pewna, że jej ojciec podzielił los matki, więc jej własne życie straciło dla niej sens. Choć w czasie misji zawsze rzucała się w wir największych walk, to jednak zawsze wychodziła z nich cało. Odznaczeń za odwagę i poświęcenie nie przyjmowała. Po pewnym czasie dowództwo *Sûrete de Renseignements* zaczęło wysyłać Niezniszczalną Elisę tam, gdzie czekała ją tylko śmierć lub zwycięstwo. Daleko w głębi terytorium Wotanii szalona agentka wykradła tajne dane i wykonywała wyroki na wysokich rangą venrierowcach. w czasie jednej z takich misji zdobyła informację, która odmieniła jej życie: Jean-Baptiste Vabien jest w niewoli, ale żyje.

Elisa odzyskała chęć życia. Choć nadal wykonywała misje dla *Sûrete de Renseignements*, to jednak stała się bardziej rozważna i wyrachowana. Zaczęła się skupiać na poszukiwaniu informacji o losach venrierowskich więźniów. Swoją działalność kontynuowała na własną rękę także po zakończeniu wojny, gdy rozwiązano *Sûrete de Renseignements*. o ile jednak jako agentka dużej, dysponującej funduszami organizacji Elisa mogła się dostać prawie wszędzie, o tyle obecnie prowadzenie poszukiwań jest bardzo trudne. Na życie zarabia sprzedając informacje – jej wiedza jest ceniona, zarówno przez wanadyjskie wywiady, jak i przez nielegalne stowarzyszenia.

Propozycję wyjazdu do Wolfenburga Elisa otrzymała od dawnych przełożonych, zatrudnionych obecnie w strukturach wojskowych Akwitanii. Jeżeli informacji o jej ojcu nie da się odnaleźć w głównej kwaterze ven Riera, to znaczy, że nie istnieją.

**Wygląd:** Elisa to zgrabna, wciąż bardzo młoda jak na elfie standardy kobieta. Zazwyczaj nie dba o wygląd – chyba, że od wrażenia, jakie zrobi zależy czy zdobędzie potrzebne sobie informacje. Wówczas nie cofnie się przed nawet bardzo wyzywającym ubiorem.

**Motywacje:** Zdobyć konkretnych informacji na temat swojego ojca lub śmierć w twierdzy – to cele Elisy. Jeżeli natomiast dowie się, że Jean-Baptiste zginął elfka będzie miała nową motywację do życia – zemstę na jego zabójcach.

**Ranga:** Sławny

**Archetyp:** ryzykant

**Rasa:** elf

**Narodowość:** akwitańska.

**Profesja:** zabijaka

**Zdolności:** elfia gracia, zdolność specjalna zabijaki

**Słabość:** żelazo.

**Atrybuty:** Krzepa 10+, Zręczność 7+, Przenikliwość 8+, Charyzma 10 +, Opanowanie 9+

**Kondycja:** 4, **Reputacja:** 2, **Obrona:** 18, **Wytrwałość:** 18 **Pewność siebie:** 14

**Umiejętności:** Odwaga 6/9+, Spostrzegawczość 6/9+, Ukrywanie się 6/7+, Wysportowanie 6/7+, Walka 6/10+, Ekspresja (uwodzenie) 9/10+, Strzelanie (karabin maszynowy) 12\*/7+, Odwaga (ryzykowanie życiem) 9/9+.

**Atuty i gadżety:** nieustępliwe natarcie, ryzykowny manewr, uroczy; karabin maszynowy\*, skórzany płaszcz, dodatkowe 10 PD.

**Bogactwo:** 3

**Ważniejsze osiągnięcia:** wychowanka ulicy – bonus +1 do pewności siebie w sytuacjach, gdy jest zdana tylko na siebie; „oddam życie za ojca” (nadzwyczajne) – bonus +5 do dowolnego testu, gdy zależy od niego zdobycie ważnych informacji na temat ojca; co najmniej 2 inne osiągnięcia, związane pracą dla *Sûrete de Renseignements*..

## Jan Łabędź

**Historia:** Herszele było małą, drwalską wioską, położoną na skraju Milczącej Puszczy, przy granicy slawijsko-wotańskiej. Zamieszkujący ją eddyści pochodzili z obydwu krajów, jednak nigdy nie dochodziło między nimi do spięć. Myśl, że w wiosce mogłyby się rozpocząć konflikty na tle narodowościowym wszystkim wydawała się nedorzeczna. Niestety, czas zrewidował te poglądy.

Z pozoru rok 1850 nie zmienił nic w życiu mieszkańców Herszele. Wieści z odległej Ostrii doszły co prawda do uszu gnomów, ale nikt nie przejął się nimi za bardzo. Wampir, nawet, w roli władcy państwa nie robi zbyt wielkiego wrażenia na ludziach, którzy dzień w dzień wydzierają kolejne skrawki puszczy lampyriom i biesom. Jednak w miarę upływu czasu zaczęły się pojawiać napięcia. Stosunki między sąsiadami stawały się coraz zimniejsze, widać było, że część mieszkańców wioski dała się porwać ideom Kanclerza. Choć wszystkim wiadomo było, że Rzesza nigdy nie przypuści frontального ataku na Sławię, to jednak przypadki ataków na graniczne miejscowości zdarzały się często. Wiedzę tę wykorzystali popierający ven Riera mieszkańcy Herszele stawiając pozostałym ultimatum: albo dobrowolnie opuszczą wieś, albo staną się celem ataku. w ciągu jednego dnia wioska niemal zupełnie opustoszała.

Młody Jan ciężko przeżył te wydarzenia. Choć jego rodzina pochodziła z Gniazda, to jednak zawsze miał dobry kontakt z wotańskimi rówieśnikami. Szczególnie przyjaźnił się z Hildą – córką miejscowego stolarza. Razem uczyli się sztuki tworzenia run u słynnego godiego Jehulowa i poznawali tajemnicze ostępy Milczącej Puszczy. Gdy nadszedł czas wypełnienia ultimatum drogi przyjaciół rozeszły się – ojciec Hildy okazał się być zagorzałym miłośnikiem Kanclerza. Przed rozstaniem Jan postanowił zdobyć się na coś, co planował od długiego czasu: wyznał dziewczynie miłość. Okazało się, że ona także odwzajemnia to uczucie. Dwoje zakochanych przysięgło sobie, że odnajdą się nawzajem za wszelką cenę.

Młody Łabędź szybko zaczął wprowadzać postanowienie w czyn. Poszukując możliwości dostania się do Wotanii trafił na Agenturę Sławijską – wspierającą potajemnie wojska Sojuszu jednostkę wywiadowczą. Ze względu na swoje zdolności w dziedzinie golemologii i znajomość przyrody szybko został przyjęty w jej szeregi. Wkrótce rozpoczęły się pierwsze misje Jana na terytorium wroga. W czasie jednej z nich musiał zdobyć listę wyższych stopniem żołnierzy, stacjonujących w twierdzy Wolfenburg. Pośród dziesiątków osób odnalazł także tę, dla której wstąpił do wywiadu. Wieść o przejściu Hildy na stronę venierowców zdruzgotała młodego Łabędzia. Jak najszybciej zakończył służbę w Agenturze obawiając się, że kiedyś mógłby otrzymać misję skrzywdzenia ukochanej, po czym zaszły się na zawsze w Milczącej Puszczy.

Wywiad nie zapomniał o swoim zdolnym agencie i przez lata proponował mu różne zadania, wciąż dostając od Łabędzia odmowne odpowiedzi. w końcu jednak, po niemal trzydziestu latach od zakończenia wojny Jan przyjął prośbę Agentury. Po latach samotnych rozmyślań doszedł do wniosku, że musi dowiedzieć się, co kierowało Hildą – może okaże się, że źle ją ocenił i została wcielona do wojska siłą.

**Wygląd:** Krzepki gnom o gęstym zaroście i poważnych oczach. Ubrany jest zawsze w strój myśliwego, nigdy też nie rozstaje się ze swoją zdobioną strzelbą i kapeluszem z piórkiem.

**Motywacje:** Osobistym celem wyprawy dla Łabędzia jest zdobycie jak największej ilości informacji o Hildzie. Pragnie on także przysłużyć się wyprawie swoją znajomością Milczącej Puszczy.

**Ranga:** Sławny

**Archetyp:** eksplorator

**Rasa:** gnom

**Narodowość:** sławijska

**Profesja:** myśliwy

**Zdolności:** gnomi mędzrec, sekretne runy, zdolność specjalna myśliwego.

**Słabość:** nieufność.

**Atrybuty:** Krzepa 9+, Zręczność 8+, Przenikliwość 9+, Charyzma 10 +, Opanowanie 10+

**Kondycja:** 3, **Reputacja:** 1, **Obrona:** 16, **Wyrwałość:** 16 **Pewność siebie:** 12

**Umiejętności:** Odwaga 6/10+, Przyroda 6/9+, Spostrzegawczość 6/9+, Ukrywanie się 6/8+, Walka 6/9+, Strzelanie (strzelba myśliwska) 9/8+, Przyroda (Milcząca Puszcza) 9/9+, Ukrywanie się (na łonie natury) 9/8+

**Atuty i gadżety:** dodatkowa zdolność rasowa, pewne oko, pewna ręka, nieustraszony; strzelba myśliwska (jak w PG oraz następujące cechy: podbicie: powalenie, Zastraszanie +3), dodatkowe 10 PD.

**Bogactwo:** 3

**Ważniejsze osiągnięcia:** zdobycie nazwisk załogi Wolfenburga (nadzwyczajne) - +5 w sytuacjach, w których można zdobyć dokumenty z czasów Wielkiej Wojny; leśnik z Milczącej Puszczy - +5 do testów Przyrody na terenie Milczącej Puszczy; co najmniej 2 osiągnięcia, związane z pracą w Agenturze Sławijskiej.

## Dodatki

### Retrospekcje do sceny **Lot do serca Puszczy**.

#### **Garret Cooper:**

Zawsze pamiętałeś V, szefa Spooks, jako osobę niezwykle spokojną. Teraz, gdy po wielu latach ponownie dawał ci odprawę przed misję wydawał się być wyjątkowo zdenerwowany. Ponoć zmienił się, gdy z finansowania Wywiadu nagle wycofał się pan McMahon. Dość powiedzieć, że podając ci mapę Wolfenburga omal nie oblał jej kawą.

-Oto plan tej rudery. Nie wiemy, w którym budynku co się znajduje. Ty i twoi towarzysze - Akwitanka Elisa Vabien, agentka służb specjalnych, Sławiarczyk Jan Łabędź, leśnik z Milczącej Puszczy i wotański historyk Matthias von Schlutter - będziecie musieli dowiedzieć się tego sami. Macie odkryć, kto lub co zabija ludzi i zwierzęta, a po wykonaniu zadania odpalić race i czekać, aż ktoś po was przyleci. To podstawowe cele misji. Od siebie dodam jedynie, że ani ja, ani królowa nie obrazilibyśmy się z jakiejś cennej pamiątki... o ile oczywiście nie zginiesz w jakimś wybuchu lub innej katastrofie

#### **Matthias von Schlutter**

Na twojej odprawie w sali zebrań zasiadł komplet najważniejszych członków RTKA. Wszystkie krzesła były zajęte - oczywiście oprócz tego jednego, pozostawionego jako pamiątka po tragicznie zmarłym Angusie Schwarzu, darczyńcy agencji.

-Herr Schlutter. - odezwał się Rubentroff, obecny szef RTKA, wręczając ci do rąk mapę Wolfenburga. - Liczymy, że przyniesie pan dumę Wotanii i odkryje sekrety tej diabelskiej twierdzy, od lat spędzające nam sen z powiek. Pańskim zadaniem jest dowiedzieć się, co zabija naszych obywateli w Milczącej Puszczy, a następnie dać sygnał racą o zakończeniu zadania. Pomogą panu w tym wszystkim Akwitanka Elisa Vabien - agentka służb specjalnych, sławijski leśnik Jan Łabędź oraz agent Wywiadu Spirytystycznego Jej Królewskiej Mości, Alfheimczyk Garret Cooper. Choć naturalnie liczymy, że będzie oni jedynie pańskim tłem...

#### **Elisa Vabien**

Pierre, tak samo cyniczny, jak zwykle, siedział w swoim pięknym skórzanym fotelu. Była to pamiątka z tłustych lat, gdy wywiad wspierał pieniądze tajemniczy Arsene du Pain - podstarzały bon-vivant.

-Znów się spotykamy, Niezniszczalna Eliso. Znów wysyłam cię na misję, z której już nie powrócisz. Tu masz mapę twojego przyszłego grobowca. Masz odnaleźć sprawcę zabójstw leśników niedaleko twierdzy, a po wykonaniu misji dać znak racą - choć i tak dobrze wiem, że będziesz działać po swojemu. Towarzyszyć ci będą wotański historyk Matthias von Schlutter, sławijski leśnik Jan Łabędź oraz agent Wywiadu Spirytystycznego Jej Królewskiej Mości, Alfheimczyk Garret Cooper. Tylko błagam, niech przynajmniej oni wrócą cali.

## Jan Łabędź

Cały czas pamiętasz ich zdenerwowane twarze, gdy po wielu trudach dotarli wreszcie do twojej leśniczówki. Ich problem, to oni potrzebują pomocy. Przez chwilę szeptali coś między sobą, po czym odezwał się ten, którego nazwali „ministrem Buczyna”:

-Przejdę od razu do konkretów, panie Łabędź. Chcemy, aby dołączył pan, głównie w roli przewodnika, do grupy agentów z innych państw: wotańskiego historyka Matthiasa von Schluttera, akwitańskiej damy Elisy Vabien oraz członka Wywiadu Spirytystycznego Jej Królewskiej Mości, Alfheimczyka Garreta Coopera. Waszym celem będzie zbadanie przyczyny masowych morderstw ludzi - i zwierząt, oczywiście. Po wykonaniu zadania odpali pan racę, a wówczas przybędziemy. I proszę, niech pan przestanie na mnie patrzeć TAKIM wzrokiem.

To nie była ta klasa człowieka, co dziadek Sławoj, sponsor Agentury. Ciekawe, co teraz porabia.

## Retrospekcje do sceny **Kino**.

### Garret Cooper

Ten film... z czymś ci się kojarzył... Tak, pan McMahon mógł go oglądać na okrągło. To niezwykle, że ten stary, poważny McMahon potrafił zachwycać się godzinami gnomem w meloniku i zbyt dużych butach.

### Matthias von Schlutter

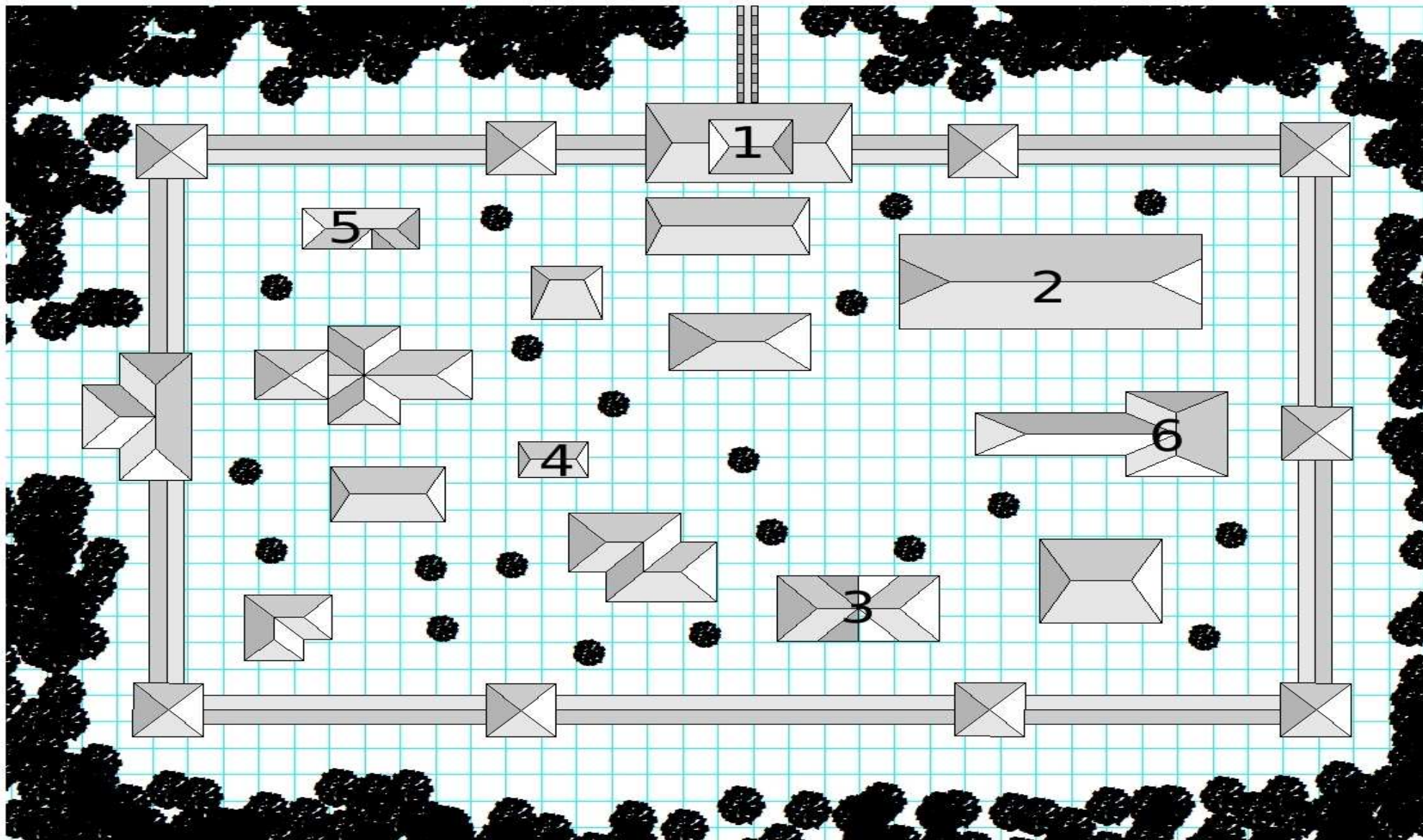
Ten film... z czymś ci się kojarzył... Tak, Angus Shwartz potrafił go oglądać godzinami. Zawsze śmiał się jak dziecko i powtarzał, że choć tego gнома przedstawia się jako alfheimczyka, to ma on wotańskie korzeni. Biedny zabawny Angus... Niech spoczywa w pokoju.

### Elisa Vabien

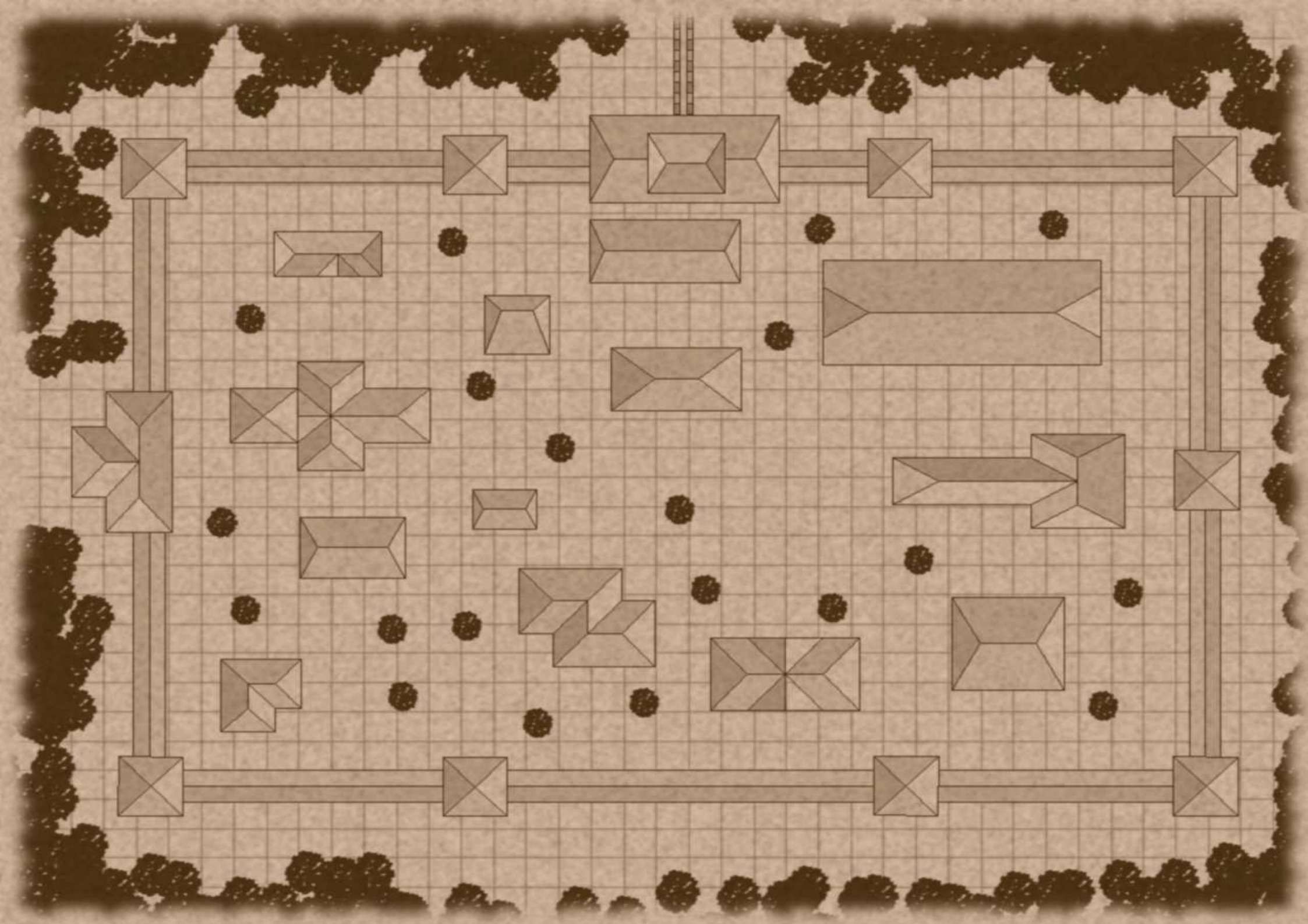
Ten film... z czymś ci się kojarzył... Tak, Antonie du Pain zapraszał na wspólne oglądanie go wszystkie nowe agentki. i to niejednokrotnie... Sama obejrzałaś go może z trzy razy, jednak, w przeciwieństwie do chcących szybkiego awansu pańienek, zawsze opuszczałaś podstarzałego lowelasa zanim pojawiały się napisy końcowe.

## Jan Łabędź

Ten film... z czymś ci się kojarzył... Tak, dziadek Sławoj zabrał cię kiedyś na jeden seans. Nie przepadałaś za kinem, jednak ten obejrzałaś z szacunku dla staruszka. Nie za wiele jednak dziś z niego pamiętasz - Sławoj, który *Balet* oglądał chyba ze sto razy komentował każde ujęcie.



1 – Barbakan; 2 – Magazyny; 3 – Biblioteka; 4 – Kino; 5 – Kantyna oficerska; 6 – Gabinet Nieumarłego Kanclerza





Źródła ilustracji:

- okładka:  
[http://pl.wikipedia.org/w/index.php?title=Plik:Wolfsschanze, Gierloz, Poland 2.jpg&filetimestamp=20060427221900](http://pl.wikipedia.org/w/index.php?title=Plik:Wolfsschanze,_Gierloz,_Poland_2.jpg&filetimestamp=20060427221900); autor zdjęcia: Przemysław Dzikiewicz
- mapy własnego autorstwa, wykonane w programie AutoREALM i Gimp 2.0.

Tekst przygody udostępniany na licencji Creative Commons 3.0 Uznanie autorstwa-Uzycie niekomercyjne.

