

# **TESTAMENT THEODORA SIXTA**

Autor: Marcin „Nicram” Kubiesa

Podziękowania dla:  
mojej żony Martyny  
oraz Michała „Drejfusa” Zięby

- *To potężny demon, Theo*
- *Jak bardzo potężny?*
- *Jestem zbyt słaby, by z nim walczyć. Być może za 20 lat byłbym gotów się z nim zmierzyć.*
- *Czyli przez kolejne 20 lat mam mieszkać pod jednym dachem z demonem?*
- *Na to wygląda, przyjacielu.*

„Testament Theodora Sixta” jest scenariuszem mini kampanii przeznaczonej do systemu Wolsung – Magia Wieku Pary. Przeznaczony dla trójki graczy, którzy grają przygotowanymi pod scenariusz bohaterami. Akcja przygody trwać będzie 4-5 dni, więc rozegranie jej zajmie przynajmniej dwie sesje.

**Ostrzeżenie:**

Przygoda ta porusza temat tragedii rodzinnej – długo wyczekiwane dziecko umiera tuż po porodzie, a matka popełnia samobójstwo. Występuje też scena pogrzebu, seansu spirytystycznego czy motyw opętania. Zanim siądziesz z graczami do jej rozegrania, zapytaj ich, czy akceptują te wątki (możesz zrobić to ogólnie – „Czy zagrać w przygodę poruszającą temat śmierci dziecka, samobójstwa, pogrzebów, seansów spirytystycznych czy opętania?”). Takie historie zdarzają się też w prawdziwym życiu i poruszenie któregoś z wymienionych motywów mogłoby nie tylko zepsuć komuś przyjemność z rozgrywki, ale też zranić jego/jej uczucia. Jeśli tak miałyby się stać – nie prowadź tej osobie „Testamentu Theodora Sixta”.

Autor scenariusza nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne urazy psychiczne.

### **Inspiracja:**

Do napisania scenariusza natchnęła mnie sztuka teatralna „Testament Teodora Sixta”, grana w Teatrze Polskim w Bielsku-Białej. Znajdziecie tu również motywy zaczerpnięte z „The Unborn” czy „Beetle Juice”. Scenariusz utrzymany jest więc w klimacie pulpowego horroru.

### **Miejsce i czas:**

Przygoda rozgrywa się w Dymniku, największej slawijskiej metropolii na południu kraju. Jest to wielkie, przemysłowe miasto zasnuwane dymami licznych fabryk i kombinatów. Mamy rok 1896, siódmy dzień szóstego miesiąca. Kończy się wiosna i zaczyna lato. Pogoda słoneczna i parna, jakby w powietrzu wisiła nadchodząca burza.

### **Historia:**

*Johanna była pochodzącą z zamożnej rodziny gnomką, która wyszła za przystojnego kupca Theodora, właściciela wielu fabryk i nieruchomości. Pierwsze lata małżeństwa były wspaniałe. Podróżowała z nim po całej Wanadii: Orseaux, Serenissima, Ilsadora, Olegrad, Valen... wszędzie tam gdzie Theo sprzedać mógł płótno tkane w jego zakładach włókienniczych. W roku 1866 przyjaciel Theo – Carl Corn, skończył budowę ich nowego domu – najpiękniejszej w Dymniku willi przy ulicy Elizabethstrasse. Brakowało im tylko dziecka, jednak pomimo starań i modlitw, przez wiele lat nie mogli się go doczekać. Kiedy dziecko w końcu przyszło na świat, radość w rodzinie była ogromna. Był to płomyk nadziei w obliczu przedłużającej się wojny, w którą Trójmarchia była zaangażowana, a która znacznie podłamała interesy Theodora. Niestety, konflikt żywiołów jaki towarzyszy potomkom ludzi i gnomów sprawił, że dziecko było wątłe i bardzo słabe. Medycy orzekli, że ich potomek może nie przeżyć nawet tygodnia. Johanna nie chciała w to wierzyć i nie wyobrażała sobie, że może stracić tak długo oczekiwane dziecko. Medycy mieli jednak rację i dziecko zmarło w kilka dni po urodzeniu. Zrozpaczona Johanna, nie do końca wiedząc co czyni, nakreśliła na czole dziecka runę życia. Skąd ją znała do dziś pozostaje tajemnicą. Pewne jest jednak to, że z zaproszenia do zasiedlenia ciała dziecka skorzystał demon, który od niepamiętnych czasów uwięziony był głęboko pod pobliskim cmentarzem. Dziecko otworzyło oczy i zaczęło płakać, a szczęśliwa Johanna tuliła je czule. Przez wiele dni młodzi rodzice cieszyli się szczęściem i nie przejmowali się, że dziecko jest wychudzone*

*i szare. Po jakimś czasie w willi zaczęły się dziać dziwne rzeczy. Każda osoba oprócz Theo i Johanny, która dotknęła dziecka w ciągu kilku dni umierała. Najpierw zmarła matka Theodora, która karmiła dziecko z butelki. Potem na ławce zmarła służąca, która była z dzieckiem w ogrodzie. Parocyklista, który ochlapał Johannę błotem, wpadł pod koła rozpędzonego paromobilu. Najlepsza przyjaciółka Johanny, która dotknęła dziecka, zmarła po kilku minutach na zawał serca. Matka zrozumiała wtedy, że może mieć to związek z grzechem, którego się dopuściła. Jediną osobą, której mogła zdradzić swoje podejrzenia był ogrodnik służący jej rodzinie od blisko dwustu lat. Był to zamknięty w sobie odludek, konstruktor ogrodu, w którym zawsze panuje wiosna. Stary krasnolud zmieniał się powoli w maszynę i posiadał ogromną wiedzę. Wiedział, że gnomia runa życia ożywia zmarłych, lecz ich ciała nie zasiedla już dusza zmarłego, ale demon. Sprawa nie mogła wyjść na jaw, gdyż zniszczyłoby to prestiż rodziny, oboje zaś nie wiedzieli co może unicestwić demona. Pod osłoną nocy zamurowali śpiące dziecko w piwnicy. Następnego dnia Johanna nękana przez demona i wyrzuty sumienia rzuciła się z wieży.*

### **Bohaterowie:**

Wychowali się w sierocińcu w ubogiej dzielnicy przy klasztorze Służebnic Matriarchinii. Dziś są spadkobiercami fortuny, która przypadła im po śmierci człowieka, który ich adoptował. Theodor Sixt był właścicielem kilku fabryk włókienniczych i kamienic, był filantropem i niezwykle wpływową osobistością. Po samobójczej śmierci żony wzięt pod swój dach trójkę dzieci bez przyszłości. Posłał do szkół i pomógł spełnić marzenia.

**(Patrz: Karty postaci na końcu scenariusza)**

## **Ivonar Sixt:**

Ogrzy bokser wagi super ciężkiej międzynarodowej sławy. Nim ukończył Gimnazjum Sportowy w Gnieździe zdobył dwa razy pod rząd tytuł Mistrza Slavii. Stoczył wiele walk na ringach Wanadii zdobywając sławę, pieniądze i zaszczyty. O „Żelaznej Szóstce” jak nazywają go fani (najszybszy knockout: 6' sekunda walki), rozpisywały się wszystkie wanadyjskie gazety sportowe, a bilecikami od chętnych dam mógł sobie wytapetować salon. To wszystko jednak runęło po walce o pas Mistrza Świata, który odbył się w New Ness przy widowni liczącej tysiące widzów. Zmierzył się wtedy z obrońcą tytułu, którego poprzedni rywal zmarł po walce z powodu obrażeń wewnętrznych. Evangar Evilfild, ogromny troll, którego wiek zbliżony był do czasu przechodzenia tej rasy w zezwierzęcenie. To było starcie tytanów boksu, które na zawsze przeszło do historii. Pełne dwanaście rund wyczerpującej batalii, po której „Żelazna Szóstka” pokonał przeciwnika werdyktem sędziów. Troll wpadł wtedy w zwierzęcy szał. Chwycił sędziego i rzucił nim jak szmacianą lalką w skandujący tłum, po czym ruszył w stronę wycieńczonego ogra. Doszło do walki na śmierć i życie, po której Ivo nigdy już nie wrócił do boksu, a Evangar został zastrzelony przez funkcjonariuszy porządkowych. Długa rehabilitacja w najlepszych wotańskich klinikach, pochłonęła ogromne koszty rujnując cały dorobek pięściarza. W podróży powrotnej do rodzinnego Dymnika otrzymał za pomocą pneумы wiadomość od majordomusa Joachima :

### ***Drogi paniczu Ivonarze***

*Jakże trudno jest mi wyrazić smutek i ubolewanie za pomocą autopióra na skrawku papieru, który do Ciebie ślę z tą tragiczną wiadomością. Pan Theodor, Twój opiekun-ojciec, męczony od kilku dni nagłą słabością, zasypiając w swoim ulubionym fotelu odszedł ze świata żywych. Powiadomiłem już o tym Twoje rodzeństwo: Viktora i Liliannę. Zapowiedzieli swoje przybycie na jutrzejsze popołudnie.*

*Pogrążony w żalu*

***Joachim***

Kolej żelazna dowiezie Iva do stolicy slawijskiego okręgu przemysłowego akurat w południe. Odesłanie krysalografem wiadomości o swoim przybyciu kosztowało pięściarza ostatnie pieniądze. Do willi dojdzie piechotą. Przy sobie ma jedynie worek podróżny z garścią ubrań, rękawicami i kilkoma gadżetami. Czeką go spotkanie z przybranym rodzeństwem. Pamięta czasy sierocińca, w którym zawsze trzymali się razem.

### **Lilianna Sixt:**

Młoda, zaledwie 35 letnia gnomka, pani doktor nauk golemologicznych wykładająca na Wydziale Inżynierii w Politechnice Heimburskiej. Mająca na koncie kilka sukcesów naukowych, dzięki czemu ma niemałe znajomości w branży. Zbudowała Golemiczną Bezzałogową Łódź Głębinową, która pozwoliła zbadać największe głębie oceanów i odkryć nieznane gatunki fauny i flory morskiej. Obecnie pracuje nad budową latającego golema, który byłby zdolny polecieć na Księżyc, zebrać próbki skał i księżycowych roślin oraz sfotografować powierzchnię tajemniczego Srebrnego Globu. Badania są jednak niezwykle kosztowne. Nawet fundusze Politechniki są niewystarczające, a rząd Wotanii nie widzi interesu w zdobywaniu niegościnnego obiektu niebieskiego. Projekt rozwija się głównie dzięki pieniądзом Theodora Sixta, przybranego ojca - opiekuna Lili. Theodor zabrał ją i dwójkę jej najlepszych przyjaciół – Viktora i Ivonara z sierocińca i zapewnił im przyszłość. Już 20 lat są jedną rodziną, która co roku zjeżdża się na urodziny Theodora w starej willi. W tym roku urodzin jednak nie będzie. Lila otrzymała pneumą list od Joachima

#### ***Droga panienko Lilianno***

*Jakże trudno jest mi wyrazić smutek i ubolewanie za pomocą autopióra na skrawku papieru, który do Ciebie ślę z tą tragiczną wiadomością. Pan Theodor, Twój opiekun-ojciec, męczony od kilku dni nagłą słabością, zasypiając w swoim ulubionym fotelu odszedł ze świata żywych. Powiadomiłem już o tym Twoje rodzeństwo: Viktora i Ivonara. Zapowiedzieli swoje przybycie na jutrzejsze popołudnie.*

*Pogrążony w żalu*

***Joachim***

Śmierć najlepszego człowieka, jakiego w życiu spotkała, bardzo boli. Dobrze, że Viktor i Ivo też będą. Zabrała ze sobą kilka niezbędnych rzeczy i wsiadła na heimburskim dworcu do wagonu pierwszej klasy Wotańskich Kolei Żelaznych.

## **Viktor Sixt:**

Dojrzały mężczyzna, oficer w slawijskiej armii. Służbę zaczął w ostatnich latach Wielkiej Wojny, kiedy to rzucił naukę i pojechał walczyć z Nieumarłą Rzeszą. Tam na bitewnych polach poznał zapach śmierci, gorycz porażki i smak zwycięstwa. Czuwająca nad nim opatrność wielokroć uratowała go od śmierci z rąk nieumarłych żołnierzy ven Riera. Viktor wykazał się niezwykłą odwagą, kiedy w pojedynkę bronił namiotu medycznego przed przerażającym oddziałem żołnierzy wroga. Raz po raz nabijał starą strzelbę i strzelał. Ani razu nie chybił. Bronił namiotu do momentu, aż reszta stojących na nogach trupów nagle nie padła bezwładnie. To był znak, że ven Rier nie żyje. Po wojnie otrzymał liczne odznaczenia za odwagę i bohaterstwo. Wrócił do kraju, lecz nie potrafił żyć bez armii; skończył szkołę oficerską i wstąpił do 1-wszej Dywizji Kawalerii Zmechanizowanej. Za zasługi i zdolności awansował na rotmistrza. Kiedy dotarła do niego pneuma od Joachima uczył właśnie szeregowców jak dbać o golemiczne wierzchowce.

### ***Drogi paniczu Viktorze***

*Jakże trudno jest mi wyrazić smutek i ubolewanie za pomocą autopióra na skrawku papieru, który do Ciebie ślę z tą tragiczną wiadomością. Pan Theodor, Twój opiekun-ojciec, męczony od kilku dni nagłą słabością, zasypiając w swoim ulubionym fotelu odszedł ze świata żywych. Powiadomiłem już o tym Twoje rodzeństwo: Ivonara i Liliannę. Zapowiedzieli swoje przybycie na jutrzejsze popołudnie.*

*Pogrążony w żalu*

***Joachim***

Theodor Sixt był dla Viktora nie tylko opiekunem, który zastąpił mu ojca, ale też wzorem człowieka. Adoptował jego i dwójkę najlepszych przyjaciół, którzy zostali jego rodzeństwem. Dziś Theodor nie żyje i należy mu oddać szacunek. Długo też nie widział się z rodzeństwem. Ostatnio czytał, że Ivo jest w ciężkim stanie po zwycięskiej walce o pas mistrza świata, a ostatni list od Lili zawierał zdjęcia głębinowych istot. Viktor odmeldował się i odesłał pneumą wiadomość do Joachima. Nie przesilając golemicznego rumaka dotrze do Dymnika około południa następnego dnia.

## **Specyfika głównego przeciwnika**

Starożytny demon, który wstąpił w ciało dziecka to niezwykle potężny dybuk, jednak nie taki z jakim mamy do czynienia w podręczniku, mimo że został przywołany w podobny sposób. Demon karmi się duszami, które uleciały z ciał w obrębie trójkąta nexusów. Świątynia Eddystów, pole bitwy i stary cmentarz stanowią wierzchołki pola mocy, którego centrum jest na wieży willi Sixta.

Dybuk potrafi zawładnąć owadami, zwierzętami, dziećmi i istotami słabymi psychicznie lub w jakiś sposób niedorozwiniętymi umysłowo. Aby to mógł zrobić wystarczy, że odpowiedni obiekt będzie w trójkącie nexusów. MG wydając jeden żeton może przywołać istotę o puli jednej kości, za dwa żetony o puli dwóch kości, itd. Demon podczas całej przygody ma swoją pulę dodatkowych trzech żetonów, które MG wydaje (oprócz podstawowych 8) do opisanych w scenariuszu zagrań dybuka. Jednak na ową pulę wpływ mają również gracze, którzy poprzez swoje decyzje i osiągnięcia podczas przygody mogą owe żetony odebrać i wykorzystać.

Demon jest pod postacią nieumarłego niemowlęcia, więc konfrontacja w walce czy dyskusji jest niemożliwa. Żeby go odesłać do astralu wystarczy nakreślić mu na czole runę śmierci lub po prostu zniszczyć jego materialną powłokę (np. poprzez spalenie).

## **Niech gracze poczują kim grają.**

Na starcie przygody rozruszajmy towarzystwo i od razu dajmy poczuć graczom, kim grają. Zarysuj im ich postacie na podstawie kart postaci, a potem z każdym z nich odegraj szybką i dynamiczną scenę, która:

- a) przedstawia ich największe osiągnięcie.
- b) pozwala szybko wczuć się w postać i zacząć nią grać.

Ostrzegamy graczy, że ma to pomóc im utożsamić się z bohaterami i zostanie rozwiązane czysto narracyjnie (bo wtedy masz pełną kontrolę i kończysz wydarzenie tak, jak to jest na kartach postaci).

Ivonar – rolplejujemy pojedynek z trollem o mistrzostwo.

Lilianna – siedzi w swoim golemie, bada dno oceanu, podziwia rybki i glony. A nagle jej oczom ukazuje się niezwykła ryba/rekin/cokolwiek żywego lub nie, czego nigdy nie opisano w książkach naukowych. Dokonała wielkiego odkrycia!

Viktor – rolplejujemy jego bohaterską obronę namiotu przed nieumarłymi.



## **Scena I (środa południe)**

Trójka bohaterów przybywa do olbrzymiej hali dworca w Dymniku. Pozwól by Ivo i Lila spotkali się na peronie. Jechali tym samym pociągiem, lecz różnymi klasami. Lila jest elegancko ubraną damą niskiego wzrostu, której ciężkie walizy na peron wynieśli napotkani dżentelmeni. Towarzyszy jej golemiczny pies, który budzi uwagę wielu przechodniów. O ile Lila nie jest wiele wyższa od swoich walizek, o tyle Ivo jest przeszło dwumetrowym ogrem ubranym w obszerny prochowiec. Żaden przechodzień nigdy by nie pomyślał, że ta dwójka witająca się czule na peronie jest rodzeństwem.

**Zadbaj Mistrzu o odpowiednie nakreślenie rodzinnych więzi. Na razie skup się na opisie wydarzeń, które mają zbudować nastrój przyjaźni i miłości. Niech w oku zakręci się łożka a gracze nabiorą do siebie zaufania.**

Przed wejściem do dworca czeka już przystojny oficer dosiadający wojskowego golemicznego rumaka. To Viktor. Domyślił się, że jego rodzeństwo przyjedzie właśnie tym pociągiem, więc postanowił poczekać.

**Opisz scenę przywitania i już możesz oddać władzę nad bohaterami swoim graczom. Krótki spacer do rodzinnej willi jest doskonałym momentem na przyjrzenie się postaciom bohaterów. Opisz jak wyglądają i pozwól nawiązać graczom krótką pogawędkę. Jest słoneczna pogoda, koniec wiosny i początek lata. Przydomowe ogródki są pełne kwiatów, a dzieci bawią się w słońcu. Jest parno i duszno, czuć w powietrzu nadchodząca burzę.**

Do willi jest kilkanaście minut spaceru. Znajduje się ona tuż przy głównej alei miasta i stoi tuż obok olbrzymiej świątyni Eddystów. Willa jest sporym budynkiem, a jej wieża sięga wysoko ponad dachy najwyższych kamienic. Dom otoczony jest obszernym ogrodem pełnym egzotycznych roślin uformowanych przez zmyślnego ogrodnika w koła zębate, przekładnie i parowe maszyny. Ogród zaś okala wysoki na kilka metrów parkan zdobiony finezyjnymi okuciami. Brama jest otwarta, a przed frontonem stoi długi paromobil pogrzebowy. Pracownicy zakładu pogrzebowego „Wieczny Spokój” właśnie wnoszą czarną trumnę i wkładają do karawanu. Za nimi na schodach pojawia się humanoidalny, mechaniczny golem ubrany we frak. To stary Joachim, model 10A-C11M, który wiele lat temu, z niewyjaśnionych przyczyn, otrzymał coś na kształt świadomości. Służył w tym domu odkąd bohaterowie pamiętają. Czytał im bajki i przynosił mleko na dobranoc, kiedy

byli jeszcze mali. Dziś stoi zagubiony, chyba pierwszy raz odkąd powstał, przedstawiając sobą obraz rozpacz. Kiedy samochód odjedzie, dostrzeże bohaterów, przywita ich, przeprosi, że nie wysłał po nich paromobilu, ale sam nie wie co się z nim dzieje i czuje jakby pustkę.

**Joachima możesz wzorować trochę na Oscarze ze znanej przygodówki Syberia. Golem mający problemy egzystencjalne może czasami rozluźnić napięte momenty sesji.**

Joachim zaprosi bohaterów do środka. Szerokie korytarze, marmurowe schody ze złotą poręczą, liczne rzeźby i obrazy, puszyste dywany i kunsztownie zdobione drogie meble przedstawiają obraz niezwykłego bogactwa. Joachim zaprosi bohaterów na posiłek. W długiej jadalni czeka nakrycie na trzy osoby i parująca miska zupy. Otyła służąca z zapuchniętymi od płaczu oczyma właśnie wnosi pośpiesznie kolejne dania. Na widok rodzeństwa wybucha nagłym szlochem i niczym dobra ciocia przytula po kolei bohaterów nazywając ich bidulkami, sierotkami i usadzając do stołu. Tłumaczy, że musi już wracać do swojego domu, a ich pokoje czekają przygotowane. Joachim poinformuje, że dziś o godzinie szóstej odbędzie się odczytanie testamentu pana Theodora. Na zdziwienie graczy, że przecież ich ojciec nie został jeszcze nawet pochowany, Joachim odpowie, że taka była wola pana. Do przybycia prawnika została niecała godzina, więc mają chwilę na zjedzenie i wzajemne poznanie wydarzeń z ostatnich lat, a także powspominanie czasów w bidulu, których wymyślenie może dostarczyć sporo zabawy i żetonów od MG.

## Scena II (środa popołudnie)

Kiedy gracze zjedzą Joachim pozbiera naczynia i po chwili wprowadzi oczekiwanego prawnika. Jest to postawny krasnolud z podkreconymi wąsami i z wysokim cylindrem na głowie. Dzierży czarną walizkę, a z kłapy marynarki wystaje mu złoty zegarek. Przedstawia się jako Carl Corn i jest wykonawcą testamentu pana Theodora. Jeśli bohaterowie zaczną zadawać pytania to poprosi ich o wybaczenie, że nie może na nie odpowiedzieć, gdyż teraz najważniejszy jest testament. Musi być odczytany dokładnie o szóstej wieczorem. Zostało kilka minut, więc Joachim i Carl prowadzą rodzeństwo na wyższe piętro, gdzie znajduje się gabinet ich ojca. Po pokonaniu długich schodów wszyscy stają przed wielkimi, bogato zdobionymi drzwiami. Niezwykły ornament wije się w tak skomplikowanych zawijasach, że wzrok normalnego człowieka, który chciałby je prześledzić, gubi się i wraca do punktu wyjścia. Jeśli Lila się im przyjrzy i wykona test *Wiedzy Akademickiej* o ST 20, pozna ukrytą w splotach runę chroniącą przed złem. Joachim otworzy drzwi jednym z kluczy w pęku i wpuści wszystkich do krótkiego przedsionka, po czym zamknie drzwi za sobą na klucz. Pokój oświetlają lampy maniczne i światło wpadające przez okno na początku korytarza. Stąd prowadzą schody na wieżę oraz kolejne drzwi, zdobione tym samym ornamentem co poprzednie, prowadzące do następnego pomieszczenia. Joachim je otwiera, wpuszcza wszystkich i zamyka znów na klucz. Zapytany dlaczego tak robi, odpowie, że takie było polecenie pana Theodora. Ten korytarz jest dłuższy i po prawej oraz lewej stronie znajdują się drzwi do pokoi gościnnych, w których nocować będą bohaterowie. Na owych drzwiach także znajdują się ornamenty. Korytarz kończy się znów wielkimi drzwiami i rytuał się powtarza. Dalej znajdują się już tylko drzwi do gabinetu Theodora. Gabinet, podobnie jak korytarz, oświetlają lampy maniczne. Jest to duże pomieszczenie o wystroju bardzo eleganckim. Pod przeciwległą ścianą obok okna, stoi masywny, mahoniowy, mechaniczny sekretarzyk (z obecnie gotowym do pisania autopiórem). Pod resztą ścian ciągną się półki z książkami, mapami, dokumentami czy teczkami. Na środku zaś jest wielkie dębowe biurko, na którym są rozłożone mapy Dymnika. (Jeśli gracze przyjrzą się mapie na biurku, to zobaczą trzy miejsca zaznaczone na czerwono: świątynia, cmentarz i kawałek głównej alei miasta). Przy drzwiach zaś stoi stary zegar ścienny. Joachim ustawia w rzędzie krzesła dla bohaterów, a Carl wyciąga z sekretarzyka zapieczętowaną kopertę z testamentem.

Otwiera ją nożykiem, wyciąga kilka kartek listowego papieru i czyta:

***Ja niżej podpisany Theodor Karl Julius Sixt, urodzony 6-ego czerwca 1830 roku w Susdenia-Hauen w Wotanii, świadomy podejmowanych czynności, oświadczam, iż wolą moją jest powołać do całości spadku moich troje wychowanków tzn. Ivonara Sixta, Liliannę Sixt oraz Viktora Sixta. Jednocześnie zobowiązuję mego przyjaciela Carla Corna do przekazania niżej wypisanych dóbr.***

***Czarnego paromobilu sportowego mojemu... <bing bang bong>***

Stary zegar w biurze zaczyna wybijać godzinę 6 wieczór zagłuszając głos Carla.

***Kolekcji broni myśliwskiej wraz ekwipunkiem i trofeami moj... <bing bang bong>***  
***Prawa własności moich zakładów i fabryk przekazuję... <bing bang bong>***

Rozlega się potężny huk gromu i zrywa się wichura. Lampy zaczynają migać jakby brakowało im many. Carl kontynuuje.

***Klucze do mojej skrytki w Banku Cesarским oddaję <bing bang bong>***  
***Stadninę koni wraz z inwentarzem i powozami daję ... <bing bang bong>***  
***Moją willę przy ul. Ellizabeth przekazuję ... <bing bang...>***

Odczyt przerywa potężny trzask. Okiennice otworzyły się i uderzyły o ścianę, a następnie wpadły do środka rozbijając szyby. Do gabinetu wdziera się burza szarpiąc zasłony i porywając papiery leżące na biurku. Szafy z książkami drżą a książki przelatują z półki na półkę, jakby ktoś je przekładał. Nagle słychać przygłuszone uderzenie. Potem kolejne, tym razem głośniejsze. To drzwi w korytarzu. Dziwne, bo przecież Joachim je wszystkie zamykał na klucz. I kolejny trzask, tak jakby ktoś nadchodził i już miał właśnie otworzyć drzwi do gabinetu. Drzwi się otwierają i uderzają o ścianę. Wraz z nimi otwierają się i zamykają drzwi w całym korytarzu. Wszystkie lampy pogasły, a w mroku rozświetlonym błyskawicą widać czarną, lekko przezroczystą postać. Trwa to sekundy i wszystko milknie. Tylko wiatr hula przez rozbite okno. Na dworze zapadł zmrok. Książki leżą na podłodze, a drzwi stoją otwarte z powyłamywanymi zamkami. Joachim stoi nieruchomo ze zwieszoną głową i migającą się czerwoną lampką awaryjną. Słychać terkotanie jakiegoś mechanizmu. To sekretarzyk wyciąga swoją mechaniczną rękę z wiecznym piórem i zbliża się do pulpitu. Tam spoczywa ostatnia strona testamentu. W blasku kolejnej błyskawicy mechaniczne pióro kreśli słowa.

***- Zobowiązuję moich spadkobierców do zapewnienia spokoju mej duszy...***

Mechaniczne pióro kreśli również zamaszty podpis Theodora Juliusa Sixta...

### Scena III (środa wieczór)

Mieszanina zaskoczenia i przerażenia powinna po tej scenie zapanować w drużynie. Co się stało, dlaczego i co to wszystko oznacza? Generator maniczny w piwnicy wysiadł, więc nie ma oświetlenia. Jego naprawa nie jest trudna, wystarczy wymienić kilka bezpieczników manicznych, na czym Lila się zna. Joachim wymaga jednak większej naprawy i wymiany przepalonych części. Test *techniki* ST 20 pozwoli uruchomić jego głowę i aparat mowy. Ciężko się z nim porozumieć i właściwie jedyną sensowną wiadomością będzie, że „jutro przyleci na pokładzie sterowca Julijan Orkhorowicz i trzeba go odebrać”. „W garażu jest paromobil”. „Rozgośćcie się w pokojach, tu są klucze”. Carl jest trochę oszołomiony, z niegroźnej rany na głowie sączy się krew. Tłumaczy sobie, z iście krasnoludzką logiką, że to wszystko na pewno da się naukowo wyjaśnić. Spytany o testament dojdzie do wniosku, że zgodnie z prawem jest on wiążący. Prawo nie zabrania dodawać nowych postanowień do testamentu już po śmierci. Do tego, wszystkie wymogi są spełnione: Theodor raczący poprawić swoją ostatnią wolę zrobił to w obecności prawnika i trojga świadków. Tym samym Carl pozbiera strony testamentu w celu ich zabezpieczenia i życzy powodzenia bohaterom w zapewnieniu spokoju duszy zmarłego ojca.

Golemiczny pies Lilianny REX III nadal działa, więc z jego światłem mogą pójść uruchomić generator maniczny. Zejście do piwnicy znajduje się pod głównymi schodami. REX III wyczuje niebezpieczeństwo i zacznie warczeć. Usłyszą typowy dźwięk startującego generatora i zapalą się wszystkie lampy maniczne. Na dole, przy generatorze stoi krasnolud. Podłącza właśnie wtyczkę, wyciągniętą ze swojego korpusu do gniazda mocy w generatorze. Zamiast prawej ręki ma golemiczne ramię a zamiast oczu kryształowe binokulary. Kiedy się obróci w stronę bohaterów, dostrzegą oni specyficzny chód, który charakteryzuje golemę. Postacie graczy go znają. To Votan, ogrodnik. Pamiętają go z dzieciństwa, kiedy jeszcze mieszkali w willi. Zawsze był odludkiem i zawsze pracował tylko w nocy. Kiedy spadł śnieg lub były mrozy, dzieci słyszały jak ogród hałasuje. Ziemia lekko wibrowała, cały śnieg topniał, robiło się ciepło a cenne egzotyczne rośliny mogły bez przeszkód rosnąć.

Ogrodnik najpierw zwróci uwagę na psa i wyrazi podziw nad golemicznym pięknem tej istoty. Jego metaliczny, niemal automatyczny, suchy głos nie wyraża żadnych emocji.

Rozpozna bohaterów i wszystkich pamięta z imienia. Zapyta o powód ich wizyty, gdyż nie wie nic o śmierci Theodora. Wyrazi żal, choć widać, że już dawno wyzbył się jakichkolwiek emocji. Na wieść, że są spadkobiercami majątku wyraźnie się ucieszy i poprosi o zapewnienie, że nie straci pracy, gdyż ogród wymaga jego stałej opieki. Zaproponuje nawet wycieczkę po podziemnym kompleksie ogrzewającym ogród, który jest jego dumą. Rodzeństwo może mu również zlecić jakieś naprawy, np. założenie nowych zamków w drzwiach czy naprawa Joachima. Na razie jednak musi wrócić i uruchomić na powrót podziemną maszynę po tej dziwnej awarii, którą najprawdopodobniej spowodował piorun. Wyciągnie wtyczkę z generatora, zamknie klapkę na klatce piersiowej, założy na głowę kaptur i wyjdzie na zewnątrz w ulewną noc.

Spragnieni nocnych wrażeń bohaterowie zapewne będą chcieli zwiedzać willę, bo cóż jest bardziej ekscytującego od starego, nawiedzonego domu w czasie nocnej burzy? Nie przedłużaj jednak tej sceny Mistrzowi i poprowadź graczy do pokoi. Zamki w tych drzwiach nie są uszkodzone, a otworzyć je można za pomocą kluczy znalezionych u Joachima.

**Niech u graczy ożyją wspomnienia, gdyż są to ich pokoje z dzieciennych lat. Poproś graczy by je opisali, niech w tym momencie wymyślą co się w nich znajduje. Czy pod sufitem wiszą sterowce lub czy na środku pokoju jest konik parowy na biegunach. Niech będzie to moment rozluźnienia po tragicznym spotkaniu z duchem oraz utrwalenie związku graczy z ich postaciami. Opisz, że czują się w nich bezpiecznie i mogą udać się na spoczynek. Dobrym pomysłem jest pozwolić graczom na wymyślenie gadżetu znajdującego się w pokoju – pamiątki z dzieciństwa, która daje +3 do testów odwagi.**

## Scena IV (środa noc)

Do pokoju Lili dodaj wielką szafę i wielkie, zdobione lustro. Opowiedz, że szafa ta była niegdyś dla niej zamknięta. Teraz ma wszystkie klucze i może ją otworzyć. Szafa pełna jest pięknych sukien uszytych na gnomkę. Ważne jest by sama z siebie zaczęła przymierzać suknie. Kiedy już zacznie, nakieruj ją na olśniewającą kremową kreację.

Gdy stanie przed lustrem szarpiąc się z wiązaniami gorsetu, uderzy grom. Światło zgaśnie i zapali się na nowo. Służąca skończy wiązać gorset i zabierze się za poprawianie kokardek we włosach Johanny. Będzie trąkotać jak to pani Johanna będzie dziś pięknie wyglądać na urodzinach męża.

**Lila wpadła w retrospekcję. Jej powodem jest pewien rodzaj opętania po ubraniu sukni Johanny. (Lila jest trochę podobna do Johanny, ma podobnie szczupłą sylwetkę oraz kręcone ognistoczerwone włosy). W retrospekcji weźmie też udział reszta BG – jako wysoce postawione osobistości na balu. Lila przeżywa część historii Johanny. Musisz jej to mistrzu odpowiednio opowiedzieć.**

Była bogatą mieszczańką, która wyszła za przystojnego kupca Theodora, właściciela wielu fabryk i nieruchomości. Pierwsze lata małżeństwa były wspaniałe. Podróżowała z nim po całej Wanadii: Orseaux, Serenissima, Ilsadora, Olegrad, Valen... wszędzie tam gdzie Theo sprzedać mógł płótno. W końcu w roku 1866 przyjaciel Theo, Carl Corn skończył budowę ich nowego domu – najpiękniejszej w Dymniku willi przy ElizabethStrasse. Brakowało im tylko dziecka, jednak pomimo starań i modlitw, przez wiele lat nie mogli się go doczekać. Dziecko przyszło na świat a radość w rodzinie była ogromna. Był to płomyk nadziei w obliczu przedłużającej się wojny, w którą Trójmarchia była zaangażowana, a która znacznie podłamała interesy Theodora.

Jest dzień urodzin Theo, 6 czerwiec 1876 roku. Zjechała się cała rodzina i przyjaciele. Gracz, który gra Viktorem jest jednym z niewielu żołnierzy, którzy wrócili z Nordalii. Kuśtyka na straconej w boju nodze a na mundurze błyszczą medale. Głównym tematem jest postępowanie armii ven Riera i konieczność mobilizacji wszystkich możliwych sił. Gracz, który gra Ivo jest znanym osteryjskim sportowcem, przyjacielem z czasów akademickich Theodora. Opowiada o konieczności rozwoju sportowego młodzieży, by jako dorośli, zdrowi ludzie, mogli godnie służyć Cesarstwu. Niech grają w karty razem z

Theodorem i prowadzą dyskusje na różne męskie tematy. Dobrze żebyś rozegrał z nimi krótką partyjkę pokera (w którym mogą zagrać o żetony). Podczas gry Theodor wyrazi swoje zaniepokojenie manifestacją robotników w mieście, która trwa od wczorajszego wieczora. Dowiedział się, że strajkujący zajęli już kilka fabryk, a służby porządkowe chyba sobie nie radzą. Theo przed tygodniem dał wolne swoim pracownikom i wypłacił zaległe pensje płótnem. Ma więc nadzieje, że nic nie grozi jego fabrykom. Kiedy gracze wyłożą karty na stół, a Ty przydzielisz zwycięzcy żeton, za oknami zaczną się krzyki i wrzawa hałasującego tłumu. Do wrzawy dołączą werble bębnow, które zawsze towarzyszą maszerującej armii. Z okien willi doskonale widać co się dzieje. Na głównej alei miasta spotkali się strajkujący z regularną Armią Trójmarchii. W powietrzu czuć grozę i napięcie, które na pewno doprowadzi do rozlewu krwi. W harmidrze mieszają się wyzwiska tłumu i komendy oficerów. Pierwsze szeregi składają się w pozycjach strzeleckich a buntownicy dzierżą pochodnie, rury i butelki z naftą. Od tych wydarzeń oderwie bohaterów krzyk służącej. Wbiegnie ona do salonu i wykrzyczy, że panienska Johanna chce się rzucić z wieży. Kiedy gracze tam pobiegną przeskocz do Lili. Opisz niewysłowioną pustkę i żal, który czuje. Cały czas słyszy przerażający płacz dziecka, który wciąż ją prześladowuje. Popętniła niewyobrażalną zbrodnię, grzech, z którym nie może żyć. Opisz jak stoi w beżowej sukni na gzymsie wysokiej wieży. Jak nie zwraca uwagi na mającą się rozpocząć bitwę i marzy o roztrzaskaniu się o twardą kostkę brukową .

Niech w tym momencie uderzy znowu grom. Lilianna stoi w oknie wieży. Jest noc, a burza i ulewny deszcz szarpie jej suknię. Ivo i Viktor są w pokoju na wieży i widzą siostrę, która zaraz spadnie. Użyj w tym momencie kości mistrzu, niech sytuacja będzie dramatyczna a uratowanie Lili niepewne. Oczywiście nie chcemy zabijać postaci graczy, więc niech bezpiecznie wyląduje w ich ramionach. Bohaterowie po tej historii na pewno już nie zmrzną oka w willi. Kiedy będą dochodzić do tego co się stało, burza ucichnie i ciemność stanie się szarością przedświt. Usłyszą jak ścienny zegar w gabinecie wybija godzinę. Jest 4 rano.

Gracze mogą próbować uciekać z willi, co powinieneś im choć troszkę utrudnić. Pies z odwróconą o 180 stopni głową, rodem z horroru „Unborn”, pilnujący bramy wyjściowej będzie wyraźną manifestacją zamiarów siły działającej przeciw bohaterom.

Wraz ze świtem psy zwyczajnie zdechną. **(Patrz: karty antagonistów na końcu scenariusza. Opętany Pies)**



## Scena V (czwartek rano)

Świt zastał rodzeństwo na terenie willi. Gracze dostali przedsmak tego, co prawdopodobnie będzie ich czekać podczas sesji. Niech ochłoną, zjedzą śniadanie, przyjrzą się zniszczeniom powstałym poprzedniego wieczoru. Kucharka dziś nie przyszła, a w kuchni walają się brudne naczynia. Kiedy akcja przystopuje a gracze nie będą mieli pomysłu co dalej, przypomnij im o przybyciu Julijana. Lądowisko sterowców znajduje się poza miastem, kilkanaście kilometrów od centrum. Dotrzeć tam mogą za pomocą stojącego w garażu sportowego paramobilu, który sylwetką i elegancją zwróci wzrok niejednego przechodnia. Ten ekskluzywny cabriolet pomieści czterech pasażerów i kierowcę, posiada takie gadżety jak barek czy Turbodysze.

Lądowisko sterowców i hangarownia zajmują olbrzymią, płaską powierzchnię. Obsługa naziemna może obsłużyć tutaj naraz aż cztery sterowce. W tym momencie na wieży startowej szykuje się do odlotu Księżę Piastun III. Na specjalnym balkonie widokowym tłumek dam i dżentelmenów macha na pożegnanie odlatującym, a orkiestra gra slawijski hymn. Po drugiej stronie lądowiska do wieży zbliża się Vladimirov II, wiekowy już, morgowski sterowiec, który ma za sobą dziesiątki lotów pasażerskich. Przyleciał on z samego Olegradu. To na ten sterowiec gracze czekali. Niestety nie wiedzą jak Julijan ma wyglądać. Na szczęście on sam ich odnajdzie, przedstawiając się jako Julijan Orkhorovicz. Julijan jest wysokim i bardzo szczupłym orkiem o orientalnych rysach. Nosi długą, siwą bródkę i wąsy na modłę mieszkańców dalekiego wschodu. Witając się, zdejmie czapkę i ukłoni, ukazując łysą, wytatuowaną głowę. Julijan zna imiona bohaterów, bezbłędnie ich rozpoznaje i co więcej, uprzejmie zapytuje o szczegóły z ich prywatnego życia. Składa kondolencje z powodu śmierci Theo i opowiada jak oddanymi przyjaciółmi byli. Żałuje, że problemy w podróży przeszkodziły mu odwiedzić go przed śmiercią. Julijan z zawodu jest spirytystą, badaczem astralu i nauk tajemnych. Gracze zapewne opowiedzą mu o wydarzeniach poprzedniej nocy. Julijan zareaguje żywiołowo i nie będzie krył tajemniczego uśmiechu (teksty: „A niech to, udało mu się!”, „Po dwudziestu latach...”). Wypyta BG o szczegóły, ale na ich pytania odpowie dopiero na miejscu, gdyż temat jest bardzo trudny i wymaga skupienia.

Kiedy będą wjeżdżać na teren willi Julijan nagle krzyknie i każe się zatrzymać. Wskoczy z pojazdu cały błydy i trzęsącymi się rękami ściągnie z szyi naszyjnik. Zawieszony

na łańcuszku przyrząd, składający się z wielu połączonych ze sobą pierścieni, cały drży a wielobarwne obręcze samoczynnie się poruszają. Julijan powoli podejdzie do budynku a jego przyrząd wręcz oszaleje. Zacznie mamrotać coś o nexusach, schowa wisior, odetchnie i poprosi o filiżankę herbaty.

## Scena VI (czwartek popołudnie)

Ze skrzynki pocztowej przy wejściu wysypują się listy. To liczne odpowiedzi na wiadomości Joachima z informacją o śmierci Theo i datą pogrzebu. Swoje przybycie zapowiedziało wielu krewnych i przyjaciół, w tym wysoko postawione osoby. Ceremonia pogrzebowa odbędzie się na najbliższym Cmentarzu Miejskim, (oczywiście) szóstego dnia tygodnia, czyli pojutrze. Jeśli naprawią Joachima, to on się zajmie przygotowaniami. Jeśli gracze nie zadbają o to w należyty sposób, to będzie wielki skandal.

Julijana aż korci, żeby zbadać willę od piwnicy aż po strych, lecz obiecał bohaterom wyjaśnienia. *Theodora poznał przed dwudziestoma laty, kiedy Julijan prowadził swoje pierwsze badania spirytystyczne. Spotkali się przypadkiem na pobliskim cmentarzu, na którym pochowana jest Johanna. Julijan chodził z wahadłkiem pomiędzy grobami a jego ciekawość wzbudził grób Johanny. Los sprawił, że nad tym grobem stał Theodor. Opowiedział mu o przyjsciu na świat potomka, o zagadkowych śmierciach bliskich, o samobójstwie Johanny i zniknięciu dziecka. Theo był załamany i zaprosił Julijana do swojego domu. Wtedy willa po raz pierwszy wstrząsnęła Julijanem. Czuł, że w tym miejscu dokonano się wielkie zło. Za pozwoleniem Theodora, Julijan przeprowadził badania spirytystyczne, a na jego prośbę zorganizował sesję spirytystyczną, na której miała być przywołana Johanna. Nie przywołali jednak Johanny, ale demona, który tutaj mieszka i o mało nie przyplacili tego życiem. Julijan był wtedy zbyt słaby by się z nim zmierzyć i znaleźć sposób na odegnanie. Znał jednak sposób zabezpieczenia willi, by demon nie miał do niej wstępu. Tak powstały ornamentowane drzwi i zamki do nich, które otworzyć można jedynie specjalnymi kluczami. Stąd zwyczaj zamykania drzwi przez Joachima. Theodor nie chciał wyprowadzać się z willi, bo mieszkał w nim wciąż duch Johanny. Chodziła po korytarzach, stała w oknie wieży, w której zawsze paliło się światło. Theo pragnął do niej dołączyć. Niestety duch Johanny wieziony był przez demona, a z tym*

*Julijan mógłby się zmierzyć dopiero za ok. 20 lat, kiedy będzie posiadał dość wiedzy i doświadczenia, by mu stawić czoła. Theodor był zdesperowany, ale jego logiczny umysł pozwolił im na wymyślenie doskonałego fortelu, który przechytry demon i da im szansę na odzyskanie ducha Johanny. Plan genialny, lecz niezwykle ryzykowny. Theo zaplanował swoją śmierć, a także wczorajsze odczytanie testamentu, podczas którego, jego przyjaciel Carl Corn, całkiem nieświadomie, przyzwał jego ducha. Dzięki temu, Theo umierając w swoje 66-óste urodziny nie dostał się pod władzę demona i zdołał przekazać wiadomość swoim spadkobiercom, którzy jako jedyni byłiby w stanie pokonać demona. Jedynym czego nie miał Theodor, to byli właśnie spadkobiercy. Theodor nie miał dzieci, więc adoptował trójkę sierot, którą postanowił wychować i wykształcić, by za 20 lat nie tylko byli godni odziedziczyć fortunę, ale byli na tyle odważni i silni, by zmierzyć się z demonem.*

Tu się kończy opowieść Julijana. Przez lata zdobył bardzo dużo wiedzy i ma nadzieję, że z pomocą bohaterów uda mu się pokonać demona. W tym celu chce jeszcze tej nocy przeprowadzić sesję spirytystyczną. Teraz jednak potrzebuje załatwić kilka rzeczy w mieście i poszukać medium. Wieczorem będzie z powrotem i rozpocznie przygotowania. Drużyna w tym czasie pewnie zajmie się willą, naprawi Joachima, spróbuje zdobyć jeszcze jakieś informacje badając dom i ogród lub też sprawdzi miejsca, które Theo zaznaczył na mapie pozostawionej w gabinecie.

### **Mapa w gabinecie:**

Na mapie w gabinecie zaznaczone są trzy miejsca: pobliski cmentarz, na którym spoczywa Johanna i będzie pochowany Theodor, świątynia eddystów, która stoi zaledwie kilkadziesiąt metrów od willi, oraz fragment Alei Powstańców, niegdyś nazywaną Cesarską, na której przed laty stoczyła się bitwa.

Cmentarz - jest to bardzo stara nekropolia eddystów, uznana za najstarszą w Dymniku. Dziś chowani są tam jedynie członkowie bogatych rodzin, więc pełna jest majestatycznych grobowców, wymyślnie zdobionych krypt i obszernych mogił. Między grobami prowadzą liczne alejki zdobione krzewami i drzewami. Cmentarz otoczony jest szczelnym murem aby, jak twierdzi jego ekscentryczny dozorca: „jego mieszkańcy nie wpadali do swoich rodzin z rewizytą”. Cmentarz ma opinię przerażającego miejsca.

Świątynia Eddystów – Ten monumentalny budynek wznosi się nad główną aleją miasta, a na modły ściągają do niego tysiące gnomich mieszkańców Dymnika i okolic. Wokół i w środku pełno jest badających święte księgi młodych mężów a nawet wiekowy godi, który w pobliżu świętego miejsca lepiej rozumie starożytne pisma. Jeśli bohaterowie będą mieli jakieś pytania dotyczące tajemnic ich wiary, to z pewnością ktoś na nie odpowie. Należy jednak pamiętać, że im większa tajemnica, tym ofiara na świątynię będzie wartościowsza.

Aleja Powstańców, miejsce Bitwy – Jest to główna aleja miasta. Codziennie pełna przechodniów, mknących pojazdów, wozów konnych czy paramobilów przewożących ludzi i towary. Przed dwudziestoma laty stoczyła się tu bitwa pomiędzy slaviskjimi pracownikami fabryk a Cesarską Armią Trójmarchi. Zginęło wtedy trzynastu buntowników i generał wojsk marchii ugodzony kulą niewiadomego pochodzenia.

Ogród: jest to niezwykle ogród pełen egzotycznych gatunków drzew, krzewów i kwiatów, które rosną pod czujnym okiem krasnoludzkiego ogrodnika. Ogród ma powierzchnię kilku hektarów, a wśród labiryntów poprzycinanych w koła zębate krzewów, można się łatwo zgubić. Na skraju ogrodu jest drewniana szopa ogrodnika, obok niej zaś furka - boczne wejście na posesję Sixta. Szopy pilnuje biały brytan rodem z Korioli, rasy psów, które walczą na Tauridzie z minotaurami. Pies toczy pianę z pyska i gotów jest zagryźć każdego kto się zbliży. Brytan przywiązany jest do bardzo grubego łańcucha, wystarczająco długiego, by pies mógł obejść szopę dookoła. W szopie, prócz licznych narzędzi, nasion i sadzonek, znajdują się części do maszyn oraz kłapa w podłodze, która prowadzi do podziemnego kompleksu. Jest tam tak ciasno, że jedynie Lila może iść wyprostowana, a Ivo nawet nie zmieściłby się w wejściu. Gorąc, zaduch i wilgoć to główne cechy dominium szalonego ogrodnika. W podziemnym labiryncie nie ma żadnego oświetlenia, a w wielu miejscach ze stropu wyrastają korzenie drzew. Wzdłuż ścian idą rury z gorącą i zimną wodą. Pośrodku kompleksu znajduje się owalne pomieszczenie, w którym stoją olbrzymie piece węglowe i bojery z wodą. Tutaj krasnolud ma warsztat pełen technomagicznych urządzeń. W jednym rogu leży stos węgla, a w drugim znajdują się schody prowadzące do piwnicy willi przez ukrytą kłapę w podłodze. Szukanie ukrytej kłapy wymaga testu *Spostrzegawczości* lub *Złodziejstwa* o ST 30. Krasnolud często spędza dni w

swojej pracowni, a niespodziewani goście w jego samotni nie będą dla niego powodem do radości. Jako że jednak do bohaterów należy to wszystko, to na swój urhverdcki sposób postara się uprzejmie ugościć pracodawców.

Opowieści o duchach i pytania na ich temat Votana nie interesują, uważa, że to go nie dotyczy, gdyż żadnego nie widział. Pytany o samobójstwo Johanny, zaginięcie dziecka czy wydarzenia sprzed 20-stu lat odpowie, że nie pamięta zbyt wiele z tamtego okresu, gdyż akurat stracił nogę w wypadku i zamontowano mu mechaniczną, co wiązało się z bólem, który tłumić musiał egzotycznymi proszkami z dalekiego wschodu. (To nie do końca prawda. Jeśli gracz wykryje jego niepewność i namówi do hipnozy, (Julijan potrafi) to krasnolud opowie o wydarzeniach tamtej nocy bardzo szczegółowo. Jest to furтка do szybszego rozwiązania zagadki zbrodni Johanny.)

## **Scena VII (czwartek noc)**

Pierwsza sesja spirytystyczna w willi odbędzie się w pokoju na wieży. W tym samym, z którego okna skoczyła Johanna. Tutaj jest najwyższy poziom mocy okultystycznej jaką wykrył Julijan.

**Sesja zapadnie graczom w pamięć jeśli się do niej dobrze przygotujesz i ją razem odegracie. Niech to będzie prawie teatralne czy larpowe odgrywanie. Uważaj jednak, by nie wyszło to poza granice dobrego smaku i rozsądku, by na sesji rpg nie doszło do rzeczywistego kontaktu z jakimś złym bytem. Wiem, że to ostrzeżenie może Cię śmieszyć. Jedni w to wierzą, inni nie. Jednak uważać nie zaszkodzi. Sesja spirytystyczna ma uatrakcyjnić grę i dostarczyć graczom szczyptę strachu.**

W pokoju oświetlonym świecami otaczającymi okrągły stół przykryty obrusem, Julijan rysuje magiczny symbol na podłodze. Obok niego stoi starsza kobieta orczej krwi odziana w czerń. To Alnarwa, medium, które zaraz usiądzie w środku kręgu wyrysowanym wokół fotela. Julijan pouczy bohaterów, że mają usiąść przy stole i dotykać Spirytystycznego Paranormalnego Okularu Do Koncentracji Astralu, czyli S-P-O-D-K-A, który jest pośrodku stołu. Pod żadnym pozorem nie wolno zrywać kontaktu fizycznego ze spodkiem ani odchodzić od stołu i przekraczać kręgu świec bez względu na to, co by się działo. Kiedy ork skończy rysować, medium usiądzie w fotelu a Julijan okrąży

pomieszczenie rozsypując biały proszek. Gdy zegar rozpocznie wybijanie północy, spirytysta stanie przed Alnawrą ze zwieszonym wahadełkiem i donośnym głosem po trzykroć wezwie Theodora Sixta. Wahadełko wisi jak wisiąło, a Alnawra nie czuje nic specjalnego. Julijan powtórzy operację, lecz bezskutecznie. Zaproponuje, by wezwać innego ducha, na przykład Johannę. Kiedy spirytysta zacznie wzywać Johannę, Alnawra zacznie się trząść i bujać w fotelu, a wahadełko powoli uniesie się w stronę kobiety. Julijan zapyta kim jest, a z ust medium dobiegnie twardy, żołnierski głos: „*Jestem generał Albrecht von Volsburgh*”. Okna wieży się otworzą wpuszczając do środka wicher i odgłosy bitwy.

**Duch Albrechta von Volsburgh wciąga graczy w retrospekcję. Bohaterowie graczy cofają się w czasie. Jest 6 czerwiec 1976 roku, dzień w którym rozgrywa się bitwa robotników z Ostreryjską armią. Bohaterowie wchodzą w ciała uczestników tego konfliktu. Viktor jest szeregowym żołnierzem w pierwszej linii. Ivo jest agresywnym robotnikiem z beczką nafty. Lila zaś jest strzelcem wyborowym, który ma za zadanie zabić generała. Niech gracze czują, że mają wpływ na wydarzenia.**

Viktor jest cały w nerwach, w strachu przed wielkim ogrem z beczką oliwy, który stoi zaledwie kilkanaście metrów przed nim. Ogr jest doprowadzony na skraj ubóstwa, pełen gniewu, spragniony krwi. Opisz to mistrzu. Opisz jego krzywdy, żonę umierającą na gruźlicę, wychudzone dzieci codziennie harujące w farbiarni. Opowiedz o przymieraniu głodem, o codziennej pracy po szesnaście godzin i długiej wędrówce do szałas w lesie. Teraz ma okazję by się za to zemścić. Ma beczkę pełną nafty, namoczoną w niej szmatkę i lampę oliwną. Wystarczy kilka sekund, by ci służalcy kapitalistycznych świni spłonęli żywcem, tak jak spłonął jego ojciec podczas pożaru w kopalni. Teraz te świni mierzą do niego z karabinów. I dobrze. Śmierć w tej chwili nie ma znaczenia...

Decyzja co robi teraz ogr należy do Iva, ale założę się, iż większość z graczy podpali tę szmatkę, a potem weźmie szeroki zamach i ciśnie beczką w żołnierzy. Kiedy Ivo powie co robi i zacznie rzucać, przeskocz do Viktora i przedstaw mu sytuację. Niech podejmie decyzje. Ma naładowany karabin i lufę wymierzoną w cel. Ale nie było rozkazu! Nie wolno strzelać bez rozkazu! Za to jest pluton! Bez sądu, bez chwały, dziura w piachu! Wystarczy szybko wycelować i strzelić. Jeśli Viktor szybko zdecyduje się na strzał, to o tym kto pierwszy rzuci bądź strzeli zadecyduje test sporny *Wysportowania vs Strzelania (jeśli wolisz zwykłą inicjatywę to proszę bardzo)*. Gdy Viktor będzie naciskał na cyngiel

powiedz, że padł strzał i zwróć się do Lilianny, która jest snajperem i leży na stole w jednym z mieszkań.

Właśnie chybiła trafiając w wysoki kapelusz generała. Ten ją dostrzegł, spiął rumaka i pędzi teraz w stronę pierwszej linii. Lila wkłada nowy nabój i repetuje karabin. Słyszy pukanie do drzwi. To Politzmaistrzy. Przeszukują domy, szukają spiskowców, ostrzegają praworządnych mieszczan przed wychodzeniem z domów. Na podłodze rośnie kałuża krwi wypływającej z tych, którzy mogliby im otworzyć. Teraz najważniejszy jest cel. Generał robi uniki, lawiruje między oddziałami, co jakiś czas coś go zasłoni, zawieje wiatr. Snajper ma tylko jeden strzał, bo strzelając zaalarmuje politzmaistrów, którzy wyważą drzwi. Jeśli jednak nie trafi i jeszcze raz spróbuje, to już nie zdąży uciec. Zaczną wyważać drzwi, co potrwa kilka sekund, czyli w czasie wystarczającym do przeładowania, wymierzenia i strzelenia.

Jeśli chce trafić, musi wykonać test *Analizy* (przewidzieć gdzie będzie jeździec w danym momencie) o ST 30. Jeśli nie trafi za pierwszym razem, to dokończ scenę z Viktorem i Ivo oraz jej konsekwencje, w których ginie jeden z nich lub obaj naraz. Potem wróć do Lili, opisz huk wyważanych drzwi i to, co widzi na końcu celownika. Generał dotarł do przednich oddziałów, zatrzymał się, jego rumak stanął dęba a on machnął szablą i wykrzyknął „FEUER!”. ST testu spadło do 20. Kiedy Lila pociągnie za spust pierwszy szereg żołnierzy wystrzeli osnuwając dymem spadającego z konia martwego generała.

Duch przerwie retrospekcję. Bohaterowie powrócą świadomością do willi. Medium, głosem generała powie, że właśnie wtedy zobaczył pierwszy raz Johannę. Kiedy wydał rozkaz strzelania, ujrzał ją rzucającą się z wieży. To było mgnienie oka, gdyż został rażony kulą snajpera, lecz dziś wciąż rozpamiętuje ostatnie sekundy życia. Do grobu zabrał ze sobą trzynastu robotników, którzy zginęli z powodu jego rozkazu i po dziś dzień go nękają. Mimo, że jego ciało pochowano w poświęconej ziemi, to jego dusza uwięziona jest w willi. Więzi ją demon, który kolekcjonuje dusze, dzięki czemu jest taki potężny. Poprosi bohaterów o przysięgę pokonania Dybuka i odesłanie go do astralu, dzięki czemu dusza generała spocznie w spokoju. W zamian odpowie teraz na jedno pytanie. Pytanie może być dowolne, może dotyczyć samego demona, Johannę, Theodora czy też innej rzeczy, Albrecht odpowie dokładnie i zgodnie z prawdą.

Po spotkaniu z duchem, medium jest zbyt zmęczone, by kontynuować przywoływanie. Julijan wypyta bohaterów o to, co dokładnie przeżyli. Jest kilka godzin po

pótnocy, niedługo będzie świtać. Jeśli gracze nie będą podejmować jakichś specjalnych działań i po prostu spróbują się przespać lub jakoś doczekać do świtu, to jest to dobra pora, by potężny Dybuk trochę ich postraszył. W poniższych konfrontacjach nie przydadzą się umiejętności walki, lecz *odwaga* i jasność umysłu, gdyż będą to raczej koszmary na jawie, z którymi każda z postaci choć raz powinna się zmierzyć. Każda taka akcja kosztuje dybuka jeden żeton.

– **Chmara robactwa:** spod drzwi, ze szpar w ścianach, z szafy, spod łóżka wychodzą tysiące owadów – pajaków, karaluchów, szarańczy, wijów itp. i atakują bohatera wchodząc na niego i kąsając. Żeby nie spanikować bohater musi przejść test *Odwagi* ST 20, wtedy owady znikną bez śladu, a bohater otrzymuje żeton za odwagę. W innym wypadku zacznie panicznie wrzeszczeć, co sprowadzi Julijana i resztę bohaterów, których obecność zniweluje koszmarną wizję. Bohater, który spanikował otrzymuje -5 do kolejnego testu *Odwagi* oraz utratę punktu odporności do następnej walki.

– **Biały pies z odwróconą głową:** Spore psisko szczerzące kły wystające z nienaturalnie odwróconego pyska. Za psem ciągnie się łańcuch, który złowrogo brzęczy przy każdym ruchu. Pies zbliża się do ofiary, by się na nią rzucić. Bohater musi wykonać test *Odwagi* ST 20, wtedy pies odejdzie, a bohater otrzyma żeton. Porażka oznacza -5 do kolejnego testu *Odwagi* oraz utratę punktu odporności do następnej walki.

– **Widma przeszłości:** duchy z przeszłości bohaterów, czyli nieumarli żołnierze Ven Riera dla Viktora lub Evangar Evilfild dla Ivonara. Tym razem jednak jest ich więcej, są potężniejsi, a bohaterowie są sami i przyparci do muru. Bohater musi wykonać test *Odwagi* ST 20, wtedy widmo zniknie, a bohater otrzyma żeton. Porażka oznacza -5 do kolejnego testu *Odwagi* oraz utratę punktu odporności do następnej walki.



## Scena VIII (Piątek dzień)

Przy śniadaniu Julijan poprosi bohaterów o pomoc w zdobyciu pewnej księgi. To Seferharmaroth, bardzo niebezpieczna okultystyczna księga spisana przez gnomich kabalistów setki lat temu. Orkhorowicz szukał jej przez dwadzieścia ostatnich lat, gdyż zawarta jest w niej tajemnica jak walczyć z potężnymi Dybukami. Oryginał najprawdopodobniej zaginął bezpowrotnie, ale w Dymniku znajduje się jej wierna kopia. Jest w rękach gnomiego kabalisty, który posiada największy i jednocześnie najlepiej strzeżony antykwariat w mieście. Księga w eddyckich kręgach jest świętością, której nie może dotknąć ani nawet zobaczyć żaden innowierca, więc Julijan nie ma nawet prawa na nią spojrzeć. Wiekowy antykwariusz Gorgo Shlambush jest bardzo nieufny, lecz być może Liliannie pozwoliłby na nią spojrzeć. Pomóc mógłby też ogrodnik Votan, który jest starym przyjacielem Gorgo. Antykwariat, poza mechanicznymi pułapkami, pilnują golemy, więc włamanie byłoby niezwykle ryzykowne. W wypadku porażki bohaterowie mogliby stracić reputację, majątek, a nawet wolność. Dodatkowo muszą się pośpieszyć, gdyż dzisiejszej nocy jest nów i to jest najlepszy czas na walkę demonem.

Antykwariat znajduje się w przysadzistym pałacyku w dzielnicy eddystów. W środku nie odróżnia się niczym od innych antykwariatów, no chyba że ogromnym zbiorem ksiąg. Książki porozkładane są dosłownie wszędzie – od wysokich półek, do których dostać się można jedynie za pomocą drabin, do krzesel i stopni schodów. Książki są wszędzie, a pośród nich krzątają się klienci wszelakiej maści, a najwięcej jest gnomów, które zdają się nie zwracać uwagi na nic innego poza zbiorami antykwariatu. Seferharmaroth znajduje się w małej komnacie jednej z wieżyczek zameczku. Dostać się tam można poprzez tajne drzwi za jednym z regałów lub poprzez okienko w komnacie.

Samo zobaczenie księgi nie wystarczy. Spisana jest w języku starożytnego Thule. Lilianna zna starodawne runy, więc potrafi odczytać księgę, lecz skomplikowane rytuały okultystyczne nie są łatwe do powtórzenia. Księgę trzeba dostarczyć Julijanowi. Gorgo o pokazywaniu księgi niewiernemu okultyście nie będzie chciał nawet słyszeć. **Twoi gracze na pewno coś wymyślą, jeśli nie, oto trzy podstawowe propozycje na zdobycie księgi.**

- włam przez tajne przejście: - konfrontacja z Golemem Bibliotecznym
- włam przez okno w wieży: - konfrontacja z gargulcem miejskim (podr. str. 408)
- wejście po przekonaniu Gorgo: - konfrontacja dyskusja z Gorgo

**(Patrz: karty antagonistów na końcu scenariusza. Gorgo oraz Golem Biblioteczny)**

Gdy zdobyta księga trafi do rąk Julijana, ten zacznie przygotowania do wieczornej sesji i zapowie próbę rozmowy z Dybukiem. Sesja odbędzie się o północy.

**Scena IX (północ piątek/sobota)**

Przygotowania do sesji wyglądają podobnie. Inne są tylko znaki rysowane na podłodze i to, że Alnarwa jest bardzo zestresowana. Kiedy rytuał się rozpocznie, a Julijan wypowie po trzykroć formułę przyzwania Dybuka zamieszkującego wieżę, bohaterowie usłyszą płacz dziecka. Najpierw cichy a potem coraz głośniejszy, przeradzający się w przerażający skowyt. Alnarwa złapie się za głowę i będzie przeraźliwie krzyczeć i rzucać się w fotelu. Spróbuje wyskoczyć z kręgu, lecz jego moc odbije ją do środka. Medium zacznie się przepoczwarzać w potwora. Kobieta urosnie, z rąk wyrosną pazury, z grzbietu wystrzelą kolce, a z ust kły. Jej głowa odwróci się o 180 stopni z chrupotem łamanych kości kręgosłupa. Julijan przypomni, by nie puszczali rąk, by nie wychodzili z kręgu to będą bezpieczni, po czym zacznie deklamacje egzorcyzmu z księgi Seferharmaroth. Potwór oszaleje, rzucając się co chwilę na okultystyczny okrąg, którego nie może przekroczyć. W końcu rzuci fotelem w bohaterów, wywracając stół ze spodkiem i zrywając ochronny krąg. Potwór się uwolni, a bohaterowie stają do walki o życie Julijana, którego potwór obrał sobie za cel. Julijan zaś będzie się starał przede wszystkim chronić księgę, więc nie wesprze bohaterów w walce. **(Patrz: karty antagonistów na końcu scenariusza. Opętane medium)**

Po pokonaniu stwora medium niestety nie wróci do dawnej postaci. Orczyca już nie żyje i jedyne co dla niej można zrobić to pochować ją w poświęconej ziemi. Na razie Julijan zadba, by demon ponownie nie zawładnął jej ciałem. Kiedy skończy, opowie bohaterom o jeszcze jednym, ostatecznym sposobie na wyzwolenie duszy Johanny i Theodora spod władzy demona. Jest to specjalne przyzwanie za pomocą ubrań, w których zmarli. O ile w przypadku Johanny suknia znajduje się w willi, o tyle garnitur Theodora znajduje się na jego zwłokach w krypcie na pobliskim cmentarzu. Theodor, jak to prawdziwy dżentelmen, ubrał przed śmiercią najlepszy frak, by godnie się prezentować na pogrzebie.

Czas nagli i przyzwanie trzeba zakończyć przed wschodem słońca, więc bohaterowie muszą wybrać się teraz na cmentarz i szybko wrócić z garniturem.

## Scena X (sobota, ostatnie godziny przed świtem)

Cmentarz (bohaterowie idą tam bez Julijana, który musi przygotować się przed rytuałem) to miejsce nocą bardzo niebezpieczne. Pełne ghuli, które czekają na miłośników cmentarnych wrażeń. Krypta, w której ciało Theodora czeka na dzisiejszy pogrzeb, znajduje się w samym środku nekropolii tuż obok eddyjskiej kaplicy. Drzwi do niej są solidne i zamknięte srebrnymi kłódkami. ST *wyważenia drzwi i otwierania zamku* to 25. W środku na katafalku spoczywa ciało Theodora. **Żeby nie wyszło groteskowo nie każ ściągać graczom spodni, wystarczy frak.**

Przy wyjściu z krypty graczy zagadnie mężczyzna we fraku, który dzierży łopatę i podaje się za tutejszego grabarza. To jednak inteligentny ghul (zob. podręcznik Str. 381), który zagadując bohaterów próbuje zamaskować skradające się ghule (zob. podręcznik Str. 380). W razie sporych kłopotów wprowadź do sceny prawdziwego grabarza z obrzysem i fajką w zębach, który co noc poluje na „tego ścierwojada”. Grabarz ma teksty w stylu „pierdolony żywot grabarza” i inne od których damom wędzną uszy.

Julijan czeka już na graczy w przygotowanym pokoju. Suknia leży na stole, wokół płoną świece. Kiedy gracze położą garnitur, usiądą przy stoliku, połączą dłonie a Julijan wypowie inkantację, suknia i garnitur nadmą się i pojawią się w nich widmowe sylwetki obojga. **(Scena inspirowana filmem Beetlejuice (1988) )**. Johanna piękna i młoda, Theodor też młody, widać jego dusza nigdy się nie zestarzała. Oboje zachwyceni, że wreszcie się spotkali, trzymają się za ręce i uśmiechają. Nagle rozbrzmiewa znajomy płacz dziecka, ten sam który poprzedził opętanie medium. Julijan uspokoi graczy, że póki trzymają się razem, to są w ochronnym kręgu i nic im nie grozi. Duch Johanny zaczyna płakać, zaczyna tłumaczyć coś Theodorowi, gracze jednak tego nie słyszą. Rozgrywa się niema scena wyjawienia grzechu Johanny. Gracze już wcześniej mogli się o tym dowiedzieć, jeśli nie, to dowiedzą się teraz. Julijan mówi, że duchy potrzebują medium, by przemówić. Bohaterowi, który się zgodził na pewno należy się żeton w nagrodę za odwagę. Daj graczowi do przeczytania historię, którą czytałeś na początku scenariusza, zaczynającą się w momencie narodzin dziecka. **Niech gracz sam wymyśli jak to odegrać, a za dramatyczne odegranie tej sceny nie bój się dać mu drugiego żetonu w nagrodę.**

Zaraz po tym wydarzeniu nadejdzie świt, a duchy zaczną się rozwiewać. Nim odejdą podziękują skinieniem głowy.

Zapal światło w pokoju lub odsłoń zasłony, niech opadnie napięcie. Pora na chwilę uśpienia emocji przed wielkim finałem. Przypomnij im o pogrzebie i odwiedź od pomysłu natychmiastowego szukania dybuka w piwnicy, argumentując to powagą dnia. Jeśli to nie pomoże, to podeślij do willi rodzinę Theodora, która przybyła na pogrzeb z Wotanii. Bohaterowie nie mogą ryzykować swojej reputacji rozkopując piwnicę w dzień pogrzebu ojca.

## Scena XI (sobota)

Pogrzeb odbywa się w samo południe na cmentarzu, na którym już dziś byli. Wieje zimny wiatr, a nieprzyjemna mżawka pogłębia nastrój żalu i zadumy. Na uroczystość zjechała niemal cała rodzina, przyjaciele i współpracownicy Sixta, a nawet pół sierocińca urwisów, nad którym piecze obejmował Theodor. Jest reprezentacja robotników z jego fabryki oraz związkowa orkiestra dęta, która zagrała marsza pogrzebowego. Bohaterowie będą przyjmować dziesiątki kondolencji, podczas których poznają nie tylko daleką rodzinę, współpracowników Theodora, ale także wpływowe osobistości Dymnika. ***Gracze mogą liczyć na dodatkowy punkt reputacji na terenie miasta.***

Po pogrzebie pora na tradycyjną stypę, która ma się odbyć w willi. Kiedy bohaterowie razem z gośćmi wysiądą z paromobili i bryczek, zastaną zamkniętą bramę wjazdową na teren posesji. Gdy się będą z nią szarpać, usłyszą jak coś metalowego spada po frontowych schodach willi. To głowa Joachima z wystającymi sprężynami i rurkami. Krwawiąca olejem i migająca resztkami many w obwodach. Na ten widok obecni dżentelmeni i damy zaczną okazywać swoje oburzenie i obrzydzenie, które przerodzą się w przerażenie i omdlewanie, gdy zobaczą to, co wyjdzie w ślad za głową. Na szczycie schodów stoi brytan wielkości kuca, jego kark jest przestawiony, pysk wycelowany w niebo, a w paszczy pełnej kłów trzyma rękę mechanicznego służącego. Bestia ma na szyi łańcuch i gracze rozpoznają w niej psa ogrodnika. Opętany taurydzki pies bojowy to niemałe zagrożenie.

**(Patrz: karty antagonistów na końcu scenariusza: Pies Orodnika.)**

Zwycięstwo nad bestią na pewno rozpali w bohaterach chęć zakończenia żywotu demona definitywnie. Z pewnością też spytają się gdzie jest ogrodnik. Votan leży zakrwawiony w piwnicy z kilofem w dłoni. Na podłodze miesza się krew i olej z odgryzionej mechanicznej nogi. Wyjaśni swój udział w spisku Johanny i powie gdzie zamurowali Dybuka. Poprosi o wybaczenie, że tak późno przejrzał na oczy. Nogę odgryzł mu jego własny pies, który nagle przemienił się w potwora. Życie uratował mu Joachim, który przyszedł z pomocą Votanowi, dzięki czemu mógł ukryć się w swoich podziemiach i doczołgać do piwnicy. Votan postanowił rozbić ścianę i spalić demoniczny pomiot, lecz stracił zbyt dużo krwi i oleju w obwodach.

Ivonar czy Viktor z łatwością zwałą kruchą ścianę. Poczują smród, od którego każdemu kiszki się przewracają. W zatęchłej klitce, szerokiej zaledwie na dwa kroki znajduje się czarny, dziecięcy wózek. Przez małe, nigdy nie myte okienko wpada światło, które lśni na cząsteczkach pyłu unoszącego się w powietrzu. Wózek jest skierowany ku światłu, więc któryś z bohaterów musi złożyć składany dach wózka, by zobaczyć jego zawartość. Tam zaś, w powijakach leży poczwara wielkości niemowlęcia, o wielkich złych oczach i pomarszczonej, szarej twarzy. Nim gracze coś zrobią, przez okienko wpadnie czarny pies o oślinionym pysku, porwie dybuka z wózka i wyskoczy tą samą drogą.

## Scena XII – Pościg etap I

Psisko wybiegnie na główną ulicę miasta, pełną przechodniów, dorożek, paromobili. Będzie zmierzało w stronę rynku, przy którym znajduje się budynek poczty i gmach urzędu miasta.

**Trudność Trasy:** zwykła

**(Patrz: karty antagonistów na końcu scenariusza. Czarny Pies)**

## Scena XII – Pościg etap II

Po dogonieniu czarnego psa, do akcji wkroczą miejskie harpie, które porwą zawiniątko, zostawiając czarnego psa, który ma powstrzymać drużynę. Za każdą rundę walki drużyny z czarnym psem harpie otrzymują dodatkowy punkt odporności. Pościg odbywa się na obszernym Rynku miasta. Harpie lecą w stronę dworca kolejowego.

**Trudność trasy:** łatwa

**(Patrz: karty antagonistów na końcu scenariusza. Harpia Miejska)**

## Scena XII – Pościg etap III

Ostatnia harpia wyląduje na barierce wiaduktu kolejowego, po czym skoczy w dół wprost na dach przejeżdżającego pociągu. Pociąg właśnie wyjeżdża ze stacji, więc dogonienie go z każdą rundą będzie coraz trudniejsze, szczególnie że za 2 rundy wjedzie do tunelu. ST dogonienia pociągu w pierwszej rundzie to 20, w drugiej już 25. W tunelu pociąg zwalnia więc ST 30 testu *pojazdy* (cena jechania paromobilem po torach), dla gorumaka ST 15, a dla pieszego ST 20.

Bohaterowie znajdujący się na moście mają oczywiście prawo skoczyć na dach pociągu z wysokości około 5 metrów. Test *wysportowania* lub *jeździectwa* (gorumak) o ST 25 pozwoli wylądować bezpiecznie i złapać równowagę. Nieudany skok skończy się

odbiciem od pociągu i upadkiem z kolejnych kilku metrów oraz utratą punktu kondycji.

Gdy już ktoś z drużyny znajdzie się „w” lub „na” pociągu, harpia wejdzie do jednego z wagonów trzeciej klasy wzbudzając chaos i tumult wśród pasażerów. Zachowuje się jak gołąb, którego ktoś wpuścił do mieszkania. Próbuje latać, wali skrzydłami i sra na wszystko wokoło (jak to harpie), wydając przy tym skrzekliwe odgłosy. Wyeliminowanie jej będzie dla bohaterów tylko formalnością.

Kiedy jednak zawiniątko będzie już na wyciągnięcie ręki, bohaterami szarpnie potężne uderzenie, a wagon spadnie z torowiska i zsunie się po nasypie, wleczony chwilę przez jeszcze nie wykolejoną lokomotywę.

### **Scena XIII - Decydujące starcie**

Wagon leży na boku a bohaterowie znajdują się w jęczącej, płaczącej kupie poobijanych i rannych ludzi. Na domiar złego, olbrzymia, szara ręka, która ledwo mieści się w rozbitym oknie, gmera w tej kupie, wyciągając co jakiś czas jakiegoś nieszczęśnika. Dybuk ostatkiem sił wezwał największego trolla jaki był w okolicy. Na nieszczęście pobliska huta zrobiła sobie niewolnika skutego łańcuchami i technomagią, który sam jeden przeciągał kadzie pełne płynnego metalu.

Teraz troll poszukuje zawiniątka, wyciągając pasażerów w bardzo brutalny sposób. Aby wyswobodzić się z kotłowaniny potrzebny jest test *wysportowania* ST 20. Troll będzie szukał zawiniątka przez k6 rund, w każdej rundzie istnieje 10% szans, że ręka złapie któregoś z graczy. ST trafienia ręki to zaledwie 10, lecz spowoduje to rozwścieczenie trolla i wyrwanie bocznej (w tym momencie górnej) ściany wagonu. Wtedy bohaterowie będą mieli wybór pomiędzy ucieczką a walką w kotłowaninie przerażonych ludzi. Troll nawet atakowany skupia się na poszukiwaniach zawiniątka. Aby znaleźć zawiniątko troll musi wyrzucić dziesiątkę na k10. Gdy je odnajdzie zacznie uciekać. Dopiero gdy gracze zdejną mu połowę odporności, ten ze wściekłością zaatakuje.

**(Patrz: karty antagonistów na końcu scenariusza. Ślepy, olbrzymi, stary Troll.)**

Pokonanie trolla nie będzie łatwe. Pozbawienie odporności osłabi go na tyle, by stracił przytomność na jakiś czas, co pozwoli odebrać zawiniątko z Dybukiem. **Efektownym zakończeniem byłoby zaciągnięcie trolla i graczy do pobliskiej huty. W której troll wspiałby się na rusztowania a potem efektownie spadł do kotła z płynnym żelazem. A może wolisz, by troll wszedł na maszt wieży krystalograficznej lub windę kopalnianą? To zakończenie muszę zostawić Tobie Mistrzu, gdyż wybór należy do Ciebie i Twoich graczy.**

Dybuk w zawiniątku jest już niegroźny. Szare niemowlę wybuchnie płaczem bardzo autentycznym, takim dziecięcym, wręcz wzruszającym, mającym wzbudzić w bohaterach litość. Do całości obrazka nie pasują tylko jego nienaturalnie czarne, wielkie, okrutne i nieruchome oczy. Szara cera i to, że gdy ktoś spróbuje go dotknąć, ten ugryzie go zostawiając ślad kłów. Runa śmierci nakreślona na jego czole przez Liliannę zakończy jego pobyt w ciele noworodka, które rozsypie się w proch.

Po wszystkim pozostanie przejąć rodzinny majątek i pozować do zdjęć krwiożerczym gryzipiórkom, szukającym rozwiązania tajemnicy Testamentu Theodora Sixta. Trójka sławnych sierot przejmująca majątek przemysłowego potentata, to temat który przyćmi nawet atak krwiożerczego trolla.

Co do treści testamentu, to w miejscach gdzie jest „bim bam bom” napisz: *„pod wspólny zarządek Ivonarowi Sixt, Liliannie Sixt oraz Viktorowi Sixt.”*

Inne kwestie testamentowe jak np. rodzina z Wotanii, która nie dostała złamanego grosza i teraz pragnie podważyć testament, zostawiam Tobie Mistrzu Gry na kolejne sesje.

Jeśli Dybuk uciekł graczom podczas pościgu, to zostaje Ci ciekawy przeciwnik na kolejne sesje. Wola w testamencie uznana jest za wypełnioną już po opuszczeniu przez Dybuka terenu willi.

Sądzę, iż zastanowił Cię fortel Theodora, dzięki któremu ten nie dostał się pod władzę Dybuka. Ma to związek z jego nazwiskiem Sixt, oraz datą urodzenia, w której występują trzy szóstki. Może to być temat kolejnych sesji, w których bohaterowie będą poznawać mroczne tajemnice swojego opiekuna oraz spotykać się z astralnymi bytami, by je przepędzać czy wchodzić z nimi w układy.



## W rolach głównych występują:

### **Mistrz Świata wagi super ciężkiej Ivonar Sixt**

**Narodowość:** Slavijczyk

**Archetyp:** Ryzykant

**Rasa:** Ogr

**Zdolność:** Nie do zabicia

**Słabość:** Nieśmiałość

**Profesja:** Sportowiec-Pięściarz

**Zdolność:** Raz na sesję, w czasie konfrontacji, po akcji opartej na wysportowaniu postać może zadeklarować dobicie. Raz na sesję odzyskuje żeton, jeśli zmierzy się z godnym siebie przeciwnikiem lub zrobi wrażenie na publiczności podczas występów sportowych.

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

Kondycja: 3, Reputacja: 2, Obrona: 16, Wytrwałość: 16, Pewność siebie: 14.

**Umiejętności:** Odwaga 9/9+ – specjalizacja „pod okiem dam”, Półświatek 9/10+ – specjalizacja „przydatne znajomości”, Walka 9/8+ – specjalizacja boks, Wysportowanie 6/8+, Zastraszanie 6/9+.

**Atuty:** Silny cios, Nokaut – niedeklarowane dobicie w walce na pięści,

### **Gadżety:**

Rękawice bokserskie:

Skórzany płaszcz:

Pas mistrza świata: działa jak kolekcja medali.

**Osiągnięcia:** Zdobycie tytułu Mistrza Świata wagi super ciężkiej

Konfrontacja (przeciwnik). Ivo wygrał w wielkim stylu walkę bokserską z szalonym trollem o pas Mistrza Świata w boksie. Raz na sesję: bonus +5 do konfrontacji dowolnego typu z trollami.

**Dr. Lilianna Sixt**

**Narodowość:** Wotanka

**Archetyp:** Ryzykant

**Rasa:** Gnom

**Zdolność:** Sekretne runy, Numerolog

**Słabość:** Nieufność

**Profesja:** Naukowiec: Golemolog

**Zdolność:** Raz na sesję może dokonać wynalazku, który odtwarza efekt dowolnego zaklęcia technomanty. Wynalazek jest jednorazowego użytku.

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

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

**Umiejętności:** Analiza 6, Perswazja 6 spec: namawianie do „drobnych przysług”, Pojazdy 6 spec: golemiczne środki transportu, Wiedza akademicka 6 – spec: Technika 6 – spec: golemy,

**Osiągnięcia:** Zaprojektowanie i zbudowanie golema

**Atrybuty:** Języki obce: slawijski, alfhaimski, Wotańska technologia.

**Gadżety:**

Almanach Politechniki Heimburskiej

Golemiczny pies REX III

Lila uwielbia nocne spacery, podczas których może oczyścić swój umysł i poszukać nowych rozwiązań problemu, który akurat ją trapi. Heimburg nocą nie jest jednak zbyt bezpieczny. Z początku więc chodziła z psem, który wabił się Rex. Niestety nie był on najmądrzejszy, a dr. Lilianna wyraźnie nie miała ręki do żywych zwierząt. Skonstruowała więc najpierw mechanicznego Rexa II, który jednak zbyt często się psuł. Dopiero nowy model REX III, w którym zaklęta na stałe shem, spełnił oczekiwania i wiernie służy jej już kilka lat. REX III niemal zawsze towarzyszy swojej pani i bezwzględnie jej broni. Lila wyposażyła golema w specjalne maniczne soczewki, dzięki którym REX III potrafi tropić lepiej niż niejeden pies. Soczewki te działają też jak reflektory.

**REX III:**

**Typ:** Sojusznik, konstrukt. **Pula** 2k10; **Zdolności:** Walka: 6/10+, Pościg: 6/10+, Obrona 14; wysportowanie 6/10+, Spostrzegawczość 6/10+, wytrwałość 14.  
**Odporność:** 2. **Zdolności:** Obrona +5, za żeton: Groźne warczenie: wzbudza strach o ST 10, za żeton zdolność Ogar.

**Rotmistrz Viktor Sixt**

**Narodowość:** Slavijczyk

**Archetyp:** Ryzykant

**Rasa:** Człowiek

**Zdolność:** Bogaty w doświadczenie

**Słabość:** Ciekawość to pierwszy stopień do piekła

**Profesja:** Oficer

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

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

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

Kondycja: 3, Reputacja: 2, Obrona: 16, Wytrwałość: 16, Pewność siebie: 14.

**Umiejętności:** Odwaga 6, Pojazdy 6 spec: golemiczne rumaki, Walka 6 spec: fechtunek, Spostrzegawczość 6, Strzelanie 6 spec: strzelanie podczas jazdy wierzchem,

**Osiągnięcia:** Bohaterska obrona przed nieumarłymi żołnierzami wroga. Cała scena: bonus +5 do wybranej umiejętności w czasie konfrontacji z nieumarłymi.

**Atuty:** Pewne oko, pewna ręka; Bez sentymentów,

**Gadżety:**

Szabla gosarska: jak rapier

Rewolwer oficerski: jak pistolet

Order za odwagę

Slavijski Gorumak Bojowy

### **Golemiczny Rumak**

**Typ:** Sojusznik, konstrukt. **Pula** 2k10; **Zdolności:** Walka: 6/8+, Pościg: 9/8+, Obrona 21; wytrwałość 18. **Odporność:** 3. **Zdolności: Pancerny:** Obrona +5, **Szybki jak wiatr:** za żeton +5 do testów pościgu .

Golemiczny rumak - Slawijski Gorumak Bojowy, wykorzystywany w elitarnej slawijskiej kawalerii Gosarzy. Gosaria wstawiła się na polach Wielkiej Wojny niezwykłą skutecznością w walce z hordami Ven Riera.

Kiedy Slavia przystąpiła do Wojny, wystawiła do pierwszej bitwy przeciw Nieumarłej Rzeszy kilkudziesięciotysięczną zaciężną jazdę, którą chlubiła się przez ostatnie 500 lat. Potyczka okazała się klęską, gdyż dumni panowie nie przewidzieli, że ich nieulekłe rumaki staną jak wryte gdy zobaczą chodzące truposze i usłyszą jęki strzyg oraz banshee. Kwiat slawijskiego rycerstwa poległ w chwale, a duchy pokonanych szlachciców wciąż błąkają się po skalanej ziemi.

Porażony ogromem porażki król Piastun zebrał doradców, a gdy nic mądrego mu nie rzekli kazał ich wychłostać i wtrącić do lochów. Z dobrą radą przyszedł stary gnom, który konstruował zabawki dla królewskiego syna. Syn króla pokazał władcy zdobnego w smocze łuski rycerza na mechanicznym wierzchowcu, który nakręcony biegł rącho po sali tronowej. Król wysłał poselstwo do lennego Zakonu Żelaznej Panienci, który z niechęcią i za wysoką cenę udostępnił Slavii jedną ze swoich tajnych technologii. Ułynęło wiele miesięcy nim do tej pory zacofani technologicznie slawijczycy poznali tajemnice golemologii i zbudowali pierwszego golemicznego rumaka bojowego. Gorumak I posiadał własny shem, był napędzany silnikiem parowym a zapas węglowego brykietu starczał jedynie na godzinną pracę w warunkach bojowych. Konieczność zmiany taktyki i techniki walki, oraz odporny na strach, szpony i pociski wroga gorumak przyniósł slawiskiej zaciężnej armii pierwsze zwycięstwa. Do końca Wielkiej Wojny gorumaki były wciąż modyfikowane. Wydłużono czas ich pracy, wzmocniono pancerny, poprawiono sterowność, uzbrojono w broń tnącą i palną. Niezmienny pozostał jedynie dziki shem, który każdy Gosar musi ujarzmić, by móc dosiąść tego wspaniałego golema

## **W roli antagonistów wystąpili:**

(w kolejności wchodzenia na scenę)

**Opętany pies**, zwierzę, puła 2k10, odporność 3 (koszt Dybuka: 2 żetony)

- za żeton do psa dołączają 2 inne o puli k10.

**Walka:** ugryzienie 6/9+, obrona 14

**Pościg:** ruch 9/9+, wytrwałość 16

**Dyskusja:** niemożliwa.

## **Gorgo Buhenmann – Antykwarysta**

**Domyślna konfrontacja:** dyskusja.

Przeciwnik, człowiek, puła 2k10; odporność 3.

**Zdolności:**

- **gnomi mędrzec:** zdolność rasowa (za żeton +5 w teście analizy w zetknięciu z problemami okultyzmu i wiedzy tajemnej )

- **sekretne runy:** zdolność rasowa (raz na sesje gnom może stworzyć golema z dowolnej człękkształtnej figury nie większej od ogra).

- odzyskuje żeton, jeśli natrafi na nową tajemnicę lub wzbudzi poruszenie swoimi obserwacjami i wiedzą

**Gadżety:**

- Strój bibliotekarza: za żeton +5 do *wiedzy ogólnej*, *empatia* +3, podbicie (*perswazja*): odbiera dodatkowy znacznik podczas dyskusji.

**Walka:** Gorgo nie walczy. Wycofuje się do drugiej linii i wzywa golemy

**Pościg:** *ucieczka* 3/10+; Wytrwałość 12

**Dyskusja:** *Blef* 6/9+, *Perswazja* 6/9+, *Empatia* 6/9+; pewność siebie 14

## **Golem Biblioteczny**

**Domyślna konfrontacja:** walka

Przeciwnik, konstrukt, pula 2k10, odporność 4

**Zdolność:**

- **pancerz:** obrona +5

- **nieustępliwy:** gdy zostanie dobity, może za żeton wykonać jeszcze jedną ostatnią akcję, z pełną pulą

- **rozbrojenie:** test ataku z podbiciem rozbraja przeciwnika

**Walka:** walka 9/8+, obrona 21

**Pościg:** wysportowanie 9/8+, wytrwałość 16

**Dyskusja:** reaguje jedynie na komendy w języku starożytnego Thulu.

## **Opętane medium:**

Przeciwnik, nieumarły, pula 2k10, odporność: 4

**Zdolności:**

- **przerażający:** wzbudza Strach o ST 20

- **nadludzka szybkość:** obrona przeciw atakom bronią dystansową + 5

- **nie do zabicia:** Trudniej ją zabić w walce. ST testów dobiecia rośnie o 5

- **nieludzki skowyt:** za żeton próba ponownego przerażenia ofiary. Wzbudza Strach o ST 25

**Walka:** walka wręcz 9/9+; obrona: 15.

**Pościg:** pościg 9/8+; wytrwałość: 15

**Dyskusja:** brak.

## **Pies Ogrodnika**

**Domyślna konfrontacja: walka**

Przeciwnik, nieumarłe zwierze, pula 3k10; odporność 4

**Zdolności:**

- **wszystkie zdolności wilka**
- **atuty:** nieustępliwe natarcie, ogar, nie do zabicia
- **unieruchomienie:** żeton lub atak zakończony trzema podbiciami
- **wsparcie:** raz na scenę wzywa sforę psów.

**Walka:** ugryzienie 9/9+; obrona 14.

**Pościg:** ruch 9/10+; wytrwałość 12.

## **Czarny Pies**

**Konfrontacja:** pościg

Statystyki przeciwnika:

**Opętany Czarny pies,** zwierzę, pula 2k10, odporność 3

- za 2 żetony do psa dołączają 2 inne i rozbiegają się w różnych kierunkach. +6 do wytrwałości w jednej rundzie.

**Walka:** ugryzienie 6/9+, obrona 14

**Pościg:** ruch 9/9+, wytrwałość 16

**Diskusja:** niemożliwa.

## **Harpia miejska**

**Konfrontacja:** pościg

Statysta, pula 1k10, grupa 6 harpii

**Zdolności:**

- latające

- **nadludzka szybkość:** przeciw atakom dystansowym obrona +5;

- **obrona gniazda:** dodatkowa 1k10 gdyż bronią zawiniątka, które traktują jak swoje młode.

**Walka:** pazury 6/10+ obrona 12

**Pościg:** latanie 9/9+, wytrwałość 14

**Dyskusja:** niemożliwa

**Taktyka:** Harpie przekazują sobie zawiniątka. Harpia pozbawiona odporności w pościgu przechodzi do ataku, którego efektem ma być spowolnienie ścigających. Jeśli gracze ścigają je paromobilem to siadają na masce by zasłonić drogę. Udany test przeciwstawny *pojazdy vs latanie* pozwoli uniknąć ataku harpii i wykluczyć ją ze sceny. W przeciwnym razie gracz prowadzący otrzymuje -3 do testów testów *pojazdy* za każdą harpie na masce. Drugi bohater w paromobilu może zająć się usuwaniem ich, stosując umiejętności *walka* lub *strzelanie*. Jeśli bohater ściga harpie pieszo lub na gorumaku, to udany atak harpii (z modyfikatorem -5) odbierze mu znacznik odporności w pościgu. Harpia po ataku udanym bądź nie, zostaje wyeliminowana ze sceny.



## **Ślepy, olbrzymi, stary troll**

Mierzące 6 metrów monstrum pokryte pancerną skórą, bliznami i oparzeniami. Z rąk i szyi zwisają mu łańcuchy zdolne utrzymać lokomotywę, a oczodoły wypełnione są czarnych skrzepem.

**Domyślna konfrontacja: walka.**

Przeciwnik, bezmyślny, pula 3k10; odporność 6.

**Zdolności:**

- **dobicie (pierwszy atak):** w pierwszym swoim ataku potwór może zadeklarować dobiecie po fakcie
- **przerażający:** wzbudza strach o ST 30
- **gruba skóra:** pancierz +10
- **silny cios:** każdy atak z podbiciem zdejmuję dodatkowy znacznik
- **ognioodporny:** jak cecha rasowa trolla
- **osiągnięcie:** Nieposkromiony szal (działa gdy odporność spadnie do 3)
- **pazury:** +3 do walki, za żeton niedeklarowane dobiecie
- **atak dystansowy:** rzucanie ciężkimi przedmiotami
- **regeneracja:** za każdym razem, gdy troll dobije przeciwnika, odzyskuje znacznik
- **zamaszysty atak:** każdy atak na bliskim zasięgu może trafić więcej, niż jeden cel
- **ślepotą w walce:** -5 do każdego ataku i -5 do obrony jeśli przeciwnik nie hałasuje. Jeśli bohater coś mówi, wyciąga miecz z pochwy, przeładowuje broń, biegnie, kara spada do -3.
- **ślepotą w pościgu:** Troll nie widzi i gdy idzie lub biegnie często niszczy to co staje mu na drodze. Otrzymuje karę -5 podczas pościgu.

**Walka:** atak 12/8+; obrona 27

**Pościg:** 9/9+, wytrzymałość 20. Stawka: zwabić trolla w pułapkę

**Diskusja:** bezmyślny.

## **Ostatnie słowo:**

Dziękuję Ci za przeczytanie tego dość długiego, choć mam nadzieję, również ciekawego scenariusza. Życzę Tobie i Twoim graczom udanej przygody w świecie Wolsunga.