

Marek Golonka

Quentin 2014

Trzy Damy

Ostryjska przygoda do Wolsunga

Serwować z tortem Sachera i kawą.

Liczba postaci: 3

Czas gry: 3-4 godziny.

Trzy obce sobie damy spotykają się przypadkiem i odkrywają, że łączy je taka sama historia życia. Jakim cudem trzy osoby mogą mieć tę samą przeszłość i nigdy dotąd się nie spotkać? Wydaje się, że odpowiedź zna wybitny psychoanalityk Siegfried Traur, ten jednak z jakiegoś powodu panicznie boi się dam i chcąc się ich pozbyć doprowadza do katastrofy.

Serdecznie dziękuję testerom *Trzech Dam*: Karolinie Gali, Agnieszce Nowickiej, Weronice Pęter, Adamowi Sewerynowi, Mateuszowi Skręcikowi, Agacie Wasilewskiej, Michałowi Werderowi i Agacie Wicher – bez Was ten scenariusz nie byłby taki sam. **Dziękuję także** Pawłowi „Aesowi” Bogdaszewskiemu, Witoldowi „Squidowi” Krawczykowi, Zuzannie „blublu” Bluszcz i Oli „Jade Elenne” Wierzchowskiej za rozmowy o przygodzie, które bardzo pomogły mi w spisaniu jej.

Spis treści

Dla graczy	3
Postaci.....	3
Karta postaci – Lea Lattke	4
Karta postaci – Maike	5
Karta postaci – Ilsa.....	6
Sekcja dla prowadzącego grę	7
Prawdziwa historia Dam	8
Przebieg przygody.....	8
Wskazówki dotyczące prowadzenia.....	9
Atmosfera i konwencja.....	9
Inspiracje.....	9
Kluczowi Bohaterowie Niezależni.....	9
Drobne ostrzeżenie.....	10
Przebieg przygody	11
Prolog – Pocztówki z Valen.....	11
Ilse.....	11
Lea	12
Maike.....	13
Scena I – Nasza Matka.....	15
Scena II – Panie nie istnieją!.....	16
Scena III – Wesoła Apokalipsa	18
Kwestia czasu.....	18
„Faza zerowa” – pierwsze tropy	19
Faza pierwsza – Impuls	21
Faza druga – Przemiana	22
Faza trzecia – Konfrontacja.....	24
Scena IV – Kolektyw Żelaznego Kanclerza	25
Scena V – Królowa Walca.....	26
Scena VI – Walc Jesienny	27
Przerywnik: Z dziejów pewnej sesji.....	28
Epilog – kompleks Edypa	29
Dodatek – statystyki Bohaterów Niezależnych	30

Dla graczy

Trzy Damy to jednostrzał wymagający, by każdy z graczy bądź graczek wcielił się w Niezwykłą Damę. Do przygody dołączone są trzy gotowe postaci i wykorzystanie innych bohaterek wymagało by poważnych zmian w przygodzie.

W związku z tym, jak duże znaczenie mają te konkretne damy trudno rozegrać ten scenariusz bohaterkami z innych sesji. Z drugiej strony szczęśliwe zakończenie przygody będzie oznaczać, że damy śmiało mogą dalej szukać przygód, a co więcej ta intryga bardzo je ze sobą zbliży. Scenariusz może więc być początkiem dłuższej kampanii.

Mechanika nie jest szczególnie ważna w tej przygodzie, więc postaci posiadają tylko Archetyp, Atrybuty, Umiejętności i specjalną zdolność dającą im dodatkowe karty w konkretnych okolicznościach. Możliwości BNów dostosowane są do nieco osłabionych postaci. Gdyby więc gracze znali pełne reguły *Wolsunga* i chcieli z nich skorzystać – co zrozumiale, bo gadżety czy moce są wspaniałą zabawą – prowadzący powinien przydzielić ich przeciwnikom kilka Atutów czy Gadżetów.

Postaci

Poniżej znajdziesz minimum informacji potrzebnych, by zdecydować się, w którą z bohaterek chcesz się wcielić. Karty postaci Dam zawierają więcej faktów z życia dam i pozwolą Ci samemu wymyślić kolejne.

Lea Lattke

Ambitna i całkiem zdolna poetka, która pisze, by pozbyć się nadmiaru myśli. Wena nachodzi ją zwykle w kawiarniach i zna chyba wszystkie w Valen. Nie ma szczęścia w miłości, ale ma skrytych wielbicieli.

Maike Maier

Świeżo upieczona pani magister inżynier, autorka projektu uwielbianych przez mieszkańców miasta Golemów Cesarskich. Nie ma szczęścia w miłości, ale i tak nie miała by na nią czasu.

Ilsa Seim

Pierwsza szpada Valeńskiej Drużyny Szermierskiej i zarazem reporterka o języku ciętym jak rapier. Nie ma szczęścia w miłości, choć dżentelmeni twierdzą, że to zakochanie się w niej jest nieszczęściem.

Karta postaci – Lea Lattke

Twoje dzieciństwo było pasmem nieszczęść – po kolei straciłaś rodziców, rodzeństwo i dalszą rodzinę. Niektórzy zginęli podczas Wielkiej Wojny, inni w pojedynkach z gorąckrwiistymi nerwusami czy po prostu w wypadkach. Jedyna pociecha w tym, że Ciebie zły los na razie oszczędza, pozwalając Ci wieść całkiem spokojne i dostatnie życie jak na sierotę.

Piszesz wiersze i teksty piosenek, by się uspokoić. Ciągłe masz w głowie nadmiar myśli i chciałabyś, żeby choć raz zastąpiła je cisza, ale ilu nie przelalabyś na papier zawsze rodzą się nowe. Czując się dość nieswojo w pustym, skłaniającym do ponurych rozmyślań domu zwykle tworzyłaś w kawiarniach, dzięki czemu teraz uchodzisz za maskotkę tych przybytków. No i nie wyobrażasz sobie dnia bez kawy – to ona pozwala Twojemu ciału pracować dość długo, by umysł zdążył się choć trochę opróżnić.

Nie obraziła byś się, gdyby w Twoim życiu pojawił się przystojny a uroczy przedstawiciel płci przeciwnej, ale jak na złość wszyscy interesujący dżentelmeni okazują się albo stanu niewolnego, albo nie tak interesujący, albo po prostu coś nie wychodzi. Za to od kwiatów i bilecików wysyłanych przez skrytych wielbicieli Twojej twórczości (a może Ciebie?) nie możesz się odpędzić. Skądinąd wiesz, że nawet na dworze cesarskim nie brakuje osób zainteresowanych Twoją osobą i twórczością.

Rasa: Elf

Archetyp: Salonowiec

Artybuty: Krzepa 10+, Zręczność 10+, Przenikliwość 9+, Opanowanie 10+, Charyzma 8+

Umiejętności i specjalizacje: *blef* 6/8+, *empatia* 6/9+, *ekspresja* (poezja) 6(9)/8+, *okultyzm* 6/9+, *perswazja* (w kawiarniach) 3(9)/8+, *walka* 6/10+, *wysportowanie* (po kawie) 3(9)/10+.

Na początku sesji dostajesz trzy dodatkowe karty, które możesz dograć do dowolnego (nie tylko swojego) testu nawet, jeżeli jest on już wspierany inną kartą (z Archetypu i/lub mocy). Zdolność działa tylko w miejscach oraz sytuacjach, o których wcześniej napisałaś dobry (*ekspresja* ST 15) wiersz.

Karta postaci – Maike

Twoje dzieciństwo było pasmem nieszczęść – po kolei straciłaś rodziców, rodzeństwo i dalszą rodzinę. Niektórzy zginęli podczas Wielkiej Wojny, inni w pojedynkach z gorącokrwistymi nerwusami czy po prostu w wypadkach. Jedyna pociecha w tym, że Ciebie zły los na razie oszczędza, pozwalając Ci wieść całkiem spokojne i dostatnie życie jak na sierotę.

Odziedziczone po rodzicach pieniądze przeznaczyłaś na studia na politechnice – dobrze wiesz, że postęp potrzebuje kobiecej ręki, by nie wykoślawić się w projekty coraz większych i brzydszych stalowych molochów, a jednocześnie bardzo chcesz robić coś użytecznego dla innych. Tytuł magistra inżyniera uzyskałaś za projekt Golemów Cesarskich, czyli przeznaczonych do usługiwania prostym ludziom automatów budowanych na podobieństwo miłościwie nam panującego Atwarda II Nimbelunga. Mieszkańcy uboższych dzielnic są zachwyceni tym, że wreszcie mogą mieć przynajmniej namiastkę osobistego kontaktu z cesarzem, a sam władca podobno cieszy się jak dziecko i nazywa Twój projekt najwspanialszym prezentem, jaki poddany może zrobić panującemu.

Czasami boli Cię to, że przez natłok pracy nie masz czasu na życie prywatne i założenie rodziny, ale wystarczy, że przysiądziesz nad kolejnym projektem albo chociaż naszkicujesz kolejną wersję Golema Cesarskiego i takie głupie myśli znikają jak kamfora. Masz przecież ważniejsze sprawy na głowie!

Rasa: Człowiek

Archetyp: Eksplorator

Artybuty: Krzepa 10+, Zręczność 9+, Przenikliwość 8+, Opanowanie 10+, Charyzma 10+

Umiejętności i specjalizacje: *ekspresja* (zachwyt pięknem Valen) 3(9)/10+, *pojazdy* 6/9+, *półświatek* (ubogie dzielnice) 3(9)/8+, *spostrzegawczość* 6/8+, *strzelanie* 6/9+, *technika* (golemy) 6(9)/8+, *wiedza akademicka* 6/8+.

Na początku sesji dostajesz trzy dodatkowe karty, które możesz dograć do dowolnego (nie tylko swojego) testu nawet, jeżeli jest on już wspierany inną kartą (z Archetypu i/lub mocy). Zdolność ta reprezentuje wsparcie Golemów Cesarskich i działa tylko, gdy choć jeden z nich jest w pobliżu.

Uwaga: Maike nie jest odkrywczą w sensie, jaki zwykle kojarzymy z archetypem eksploratora, ale wie dużo o Valen i potrafi wykorzystać techniczne oraz kulturalne możliwości miasta na swoją korzyść – stąd taki, a nie inny archetyp.

Karta postaci – Ilsa

Twoje dzieciństwo było pasmem nieszczęść – po kolei straciłaś rodziców, rodzeństwo i dalszą rodzinę. Niektórzy zginęli podczas Wielkiej Wojny, inni w pojedynkach z gorącokrwistymi nerwusami czy po prostu w wypadkach. Jedyna pociecha w tym, że Ciebie zły los na razie oszczędza, pozwalając Ci wieść całkiem spokojne i dostatnie życie jak na sierotę.

A nawet, gdyby nie było tak dobrze, nikt by się o tym nie dowiedział. Przecież w Valen nie żyje się po to, by cierpieć czy narzekać – to miasto, w którym trzeba żyć pełnią życia, a co więcej pełnia ta musi być pełna gracji. Dlatego angażujesz się we wszystko, co przystoi damie z Valen i jednocześnie naprawdę Cię ciekawi: szermierkę, taniec, wyścigi konne, publicystykę... ludzie dziwią się, jak znajdujesz na to wszystko czas, najwyraźniej nie znając cudownego środka: nie spać! Nie da się ukryć, nie jest lekko i być może (ale tylko być może) masz za mało czasu i cierpliwości dla innych, ale cóż, na szczytach zawsze jest samotnie, a zwolnić i dać się dogonić to pomysł dla słabeuszy.

Miło było by spotkać kogoś, z kim mogła byś spędzić pełne pasji życie, ale niestety dotąd spotykałaś same zera – zdziadziałych panów chcących, byś żyła za nich i raczyła ich opowieściami z Drużyny Szermierczej, Koriolskiej Szkoły Jazdy czy wojen w redakcji *Valner Tagblatt*. Niedoczekanie ich! I niech sobie potem mówią, że łamiesz serca. Przecież sami muszą rozumieć, że osoba Twojego formatu łamie takie słabizny niechcący, nawet tego nie zauważając.

Rasa: Troll

Archetyp: Ryzykant

Artybuty: Krzepa 9+, Zręczność 10+, Przenikliwość 9+, Opanowanie 9+, Charyzma 10+

Umiejętności i specjalizacje: *analiza* 6/9+, *ekspresja* (taniec) 3(9)/10+, *odwaga* 6/9+, *ukrywanie* 6/10+, *walka* (szermierka) 6(9)/9+, *wysportowanie* (jazda konna) 6(9)/9+.

Na początku sesji dostajesz trzy dodatkowe karty, które możesz dograć do dowolnego (nie tylko swojego) testu nawet, jeżeli jest on już wspierany inną kartą (z Archetypu i/lub mocy). Zdolność działa tylko wśród osób z wyższych sfer, gdyż symbolizuje Twoją reputację na salonach.

Sekcja dla prowadzącego grę

Graczu, który wchodzisz, żegnaj się z niespodzianką.

Przeto lepiej nie wchodzić.

Prawdziwa historia Dam

Lea, Maike i Ilsa są trzema różnymi wersjami tej samej kobiety – wymarzonej ukochanej Siegfrieda Traura, wybitnego psychomanty i twórcy psychoanalizy. Według teorii Traura każdy mężczyzna traktuje jako wzór kobiety swoją matkę (to tzw. *Kompleks Edypa*), a dla udowodnienia tego naukowiec – młody półelficki kawaler – zaczął metodą luźnych skojarzeń opisywać cechy swojej wymarzonej wybranki. Wbrew własnym przewidywaniom odkrył jednak, że kobieta jego marzeń nie do końca przypomina jego rodzicielkę, więcej nawet: w ogóle nie potrafi on wyobrazić sobie jednej idealnej damy! Z jego zapisków wyłoniły się trzy niewiasty o zaledwie kilku cechach wspólnych, w całokształcie bardzo od siebie różne.

Doktor Traur jest być może jedynym na świecie Prawdziwym Artystą nauki – jego psychologiczne analizy są pisane z tak wielką pasją i talentem literackim, że czasami działa przez nie magia. Stało się tak i tym razem: bohaterki pojawiły się w rzeczywistym świecie, mając w głowach fałszywe wspomnienia swojej przeszłości.

Wszedłszy z notatek Traura damy są posłuszne temu, co o nich napisze, ale doktor opisuje tylko pojedyncze epizody, ich życie między nimi ujmując w zdawkowych komentarzach. Dziewczyny na ogół żyją więc własnym życiem, raz na jakiś czas jednak napadają je „epizody zaburzeń kompulsywnych”, podczas których nie kontrolują własnych czynów. Na szczęście na razie powstały tylko pierwsze rozdziały ich historii, w których Traur nie płacze ich w nic bardzo przykrego. Gdy jednak zorientuje się, że panie istnieją naprawdę, spanikuje i spróbuje zniszczyć zapiski – nie rozumiejąc, jak wiele z siebie w nich zawarł i jak straszne będzie to miało konsekwencje...

Przebieg przygody

Trzy Damy zaczynają się od indywidualnych scen wprowadzających poszczególne bohaterki. Każda z nich pokazuje się w akcji demonstrującej jej osobowość i jednocześnie poznaje strony konfliktu, który wybuchnie w Valen przez błąd Traura. Następnie cała trójka spotyka się nad grobem swojej matki (nie sądząc, by miały jakiegokolwiek rodzeństwo) i „przypadkiem” trafia tam też na Traura. Psychoanalityk robi się coraz bardziej przerażony ich rozmową i w końcu niszczy swój podręczny notes, naruszając zarówno świat Dam, jak i swoją własną psychikę.

W Valen pojawiają się w tym momencie trzy siły będące wcieleniem poszczególnych części umysłu doktora: *erosa*, *tanatosa* (sprzecznych sił *id*) i *superego* – opętująca wszystkich zabawą Królowa Walca, Walc Jesienny, który chce wygnać z Valen wszelkie życie i na zawsze zachować piękno miasta oraz kolektywny umysł wierzący, że jest Żelaznym Cesarzem, prawowitym władcą Valen. Są to fragmenty psychiki Traura i dopóki nie wrócą do jego umysłu psychoanalityk nie będzie w stanie nijak pomóc Damom.

W Valen szykują się dwie rewolucje – jedna przeprowadzona przez Żelaznego Cesarza, druga przez Królową Walca. Walc Jesienny dba w tym samym czasie, by prawdziwy cesarz niczego nie zauważył i dzięki temu by jego „rodzeństwo” wykończyło się nawzajem i po wszystkim pozwoliło mu wygnać z miasta wszelkie życie.

Ta część przygody zaczyna się od sceny, w której bohaterki sprawdzają, co właściwie się stało i kto przewodzi formującym się w Valen grupom. W tym śledztwie mają do dyspozycji entuzjastyczne, choć niejasne zeznania mieszkańców miasta, własną wiedzę i wprowadzonego w zupełną apatię Traura.

Rozwiązanie tej części intrygi zależy od pomysłowości graczy, ale jeśli nie pokonają tych bytów na własną rękę w końcu zetną się one ze sobą, co da szansę na złapanie wszystkich naraz. Tak czy siak damy

dostaną szansę, by zmusić niepokorne części psychiki Traura do powrotu do niego, a jeśli im się uda, Valen wróci do normy.

Zamknięciem przygody będzie rozmowa z przywróconym do pełni władz umysłowych Traurem. Damy będą miały wtedy okazję wyjaśnić niektóre tajemnice swojej sytuacji i zaplanować dalsze, wreszcie wolne życie.

Wskazówki dotyczące prowadzenia

Atmosfera i konwencja

Trzy Damy to przygoda przede wszystkim elegancka i oniryczna. Valen przedstawione jest w niej jako secesyjny Wiedeń tak wysmakowany i przeestetyzowany, że aż nie do końca rzeczywisty, a od spotkania na cmentarzu granica między rzeczywistością a snem zupełnie się rozmywa. To, co dzieje się z Valen jest w pewnym sensie bardzo przykre, ale nawet wielkie przewroty i oglupione masy warto przedstawić raczej w konwencji wysmakowanej baśni – jeśli strasznej, to właśnie dlatego, że tak bardzo słodkiej i eleganckiej.

Z drugiej strony to, co dzieje się z Damami jest bardzo niepokojące i stawia pytania o same podstawy ich życia. Stopniowo będą odkrywać one, że ich przeszłość jest kłamstwem i że powstała jako uboczny skutek prac opętanej własną teorią badacza. Może to wywołać u nich bardzo przykre myśli i emocje, sugeruję jednak nie opisywać takich przeżyć wprost. Jeśli gracze uznają, że chcą wykreować bolesną psychologiczną scenę, łatwo zrobią to na własną rękę, a jeśli nie – Niezwykle Damy z Valen mają pełne prawo znieść tak przykre wieści z uśmiechem na twarzy.

Inspiracje

Trzy Damy to historia inspirowana przede wszystkim jedną konkretną książką: *A Nervous Splendor: Vienna 1888/1889* Fredericka Mortona. Ta fabularyzowana powieść historyczna przedstawia kilka miesięcy z życia Wiednia, których kulminacją jest samobójstwo arcyksięcia Rudolfa w Mayerling. Od wydarzeń historycznych ważniejsza jest jednak atmosfera „barokowego snu”, Wiednia jako miasta opętanego elegancją i pustym przepychem, a jednocześnie niszczącego swoich najbardziej wartościowych mieszkańców. Rytm opowieści szybko zaczynają wyznaczać kolejne samobójstwa, a głównymi bohaterami oprócz Rudolfa są inni sfrustrowani, bezsilni wizjonerzy – w tym, jakże by inaczej, młody Freud.

W szczególności z książki tej pochodzi idea Golemów Cesarskich – według *A Nervous Splendor* dozorczy (*Dienstmänner*) w ówczesnym Wiedniu zapuszczali zarost podobny do Franciszka Józefa, by dać prostym ludziom namiastkę osobistego kontaktu z władzą. Nie byłem w stanie potwierdzić tej informacji, ale nawet, jeśli jest ona fałszywa dobrze oddaje atmosferę miasta, którego fundamentem jest jednocząca wszystkie klasy legenda dobrego Kajzera i jego mrówcza praca.

Bardzo ważnym impulsem do powstania *Trzech Dam* były też zajęcia ze Wstępu do psychologii, na których teoria Freuda została omówiona bardzo krytycznie. Oczywiście pojawiła się na nich stara anegdota o tym, że twórca psychoanalizy nie zdobył nigdy żadnej nagrody naukowej, a jedynie Nagrodę Literacką im. Goethego za walory literackie jego dzieł – to ona naprowadziła mnie na pomysł, by notatki psychoanalizy były Prawdziwą Sztuką.

Kluczowi Bohaterowie Niezależni

Najważniejszym Bohaterem Niezależnym w przygodzie jest oczywiście Traur. Poza nim istotne jest też kilka postaci, które na początku pojawiają się w scenach przeznaczonych dla poszczególnych Dam,

potem zaś zostaną stronnikami jednej z części psychiki Traura. Statystyki tych z poniższych postaci, z którymi może dojść do mechanicznego konfliktu znajdują się na końcu scenariusza.

Siegfried Traur – doktor z przygody jest związany z prawdziwym twórcą psychoanalizy dość powierzchownie. Na osobowość Traura składa się niezadowolony z pustego przepychu swojego rodzinnego miasta Freud z *A Nervous Splendor* i elegancko-skandaliczny styl wypowiedzi znany z prac Wiedeńczyka. Traur jest obecnie bardzo zmartwiony tym, że jego autopsychologia nie wykazała pożądania matki, a spotkanie w rzeczywistości powstałych przy okazji dam doprowadzi go na skraj paniki.

Brzydkie rzeczy, powiecie, które jakoby błękają się po głowie niewinnej dziewczyny. Przyznaję, ale nie zapominajcie: to nie ja stworzyłem te rzeczy, wytłumaczyłem je tylko. (Zygmunt Freud, Wstęp do psychoanalizy, Warszawa 2010, s. 194)

Hrabia ven Vogelstein – kochający się dobrze bawić utracjusz o surdyjskich korzeniach. Odważny jak huzar i wygadany jak adwokat, ale pod wizerunkiem znudzonego bawidamka całkiem rozsądny i dobroduszny. Darzy Ilse wielką sympatią, a o pozostałych Damach słyszał i bardzo je szanuje. Po zniszczeniu dziennika stanie się stronnikiem Erosa, choć szybko zorientuje się, że duch życia przesadza.

Markiza Delamont – skandalizująca Akwitanka od kilku tygodni bawiąca w Valen. Gdy chodzi o salonowe szaleństwa stanowi godną konkurencję dla Ilse, choć nie podziela innych pasji panny Seim. Sprawia jej też nieco kłopotów, gdyż uwielbiając wszelkiej maści pikantne plotki sugeruje czasami, że łączy ją z Ilse coś więcej, niż zwykła znajomość. Co na to sama Ilse zależy już od prowadzącego ją gracza. Markiza także dołączy do świty Erosa, trudniej jednak będzie ją z niej wyrwać.

Książę Girandiero – odległy krewny Cesarza Atwarda II Nimbelunga i wielki miłośnik poezji Lei. Stara się roztaczać nad młodą autorką mecenat i zainteresować jej twórczością resztę arystokracji, ma też ogromny szacunek dla jej potrzeby spokoju i uwielbia obserwować ją przy pracy. W dalszej części przygody ulegnie iluzji, którą Tanatos roztoczy nad dworem cesarskim i dzięki spotkaniu z nim postaci będą miały szansę na odkrycie tego czaru.

Pan ven Bürfest – sztywny urzędnik, który nadzoruje udział Golemów Cesarskich w życiu miasta. Nie jest nikim ponad skutecznego wykonawcę poleceń i za nikogo więcej się nie uważa, wielce szanując ludzi zdolniejszych – a zwłaszcza Maikę. Superego oczaruje go jednak swą wizją idealnego porządku i uczyni z niego bezdusznego arcybiurokrate.

Z Ilse związane są dwie postaci, a z pozostałymi damami tylko jedna. Wynika to z tego, że Ilse jest najbardziej aktywną towarzysko z bohaterek. Te dwie znajomości nie sprawiają, że będzie ona miała znacząco większy wpływ na fabułę.

Drobne ostrzeżenie

Problemy Dam z ich prawdziwą naturą i prawdą o sobie są na tyle abstrakcyjne, że nie powinny okazać się przykrymi dla żadnego gracza bez względu na jego osobiste wspomnienia. Warto przemyśleć za to scenę spotkania na grobie matki – choć jest ona mocno zakorzeniona w konwencji, dla niektórych osób może okazać się bardzo przykra. Jeśli podejrzewasz, że któryś z graczy może źle na nią zareagować warto zastąpić ją spotkaniem w ulubionym miejscu z dzieciństwa – w parku czy na placu zabaw.

Przebieg przygody

Prolog – Pocztówki z Valen

Cel Dam: ocalić ważny dla siebie element Valen (inny dla każdej DG).

Cel Prowadzącego: pokazać kluczowych Bohaterów Niezależnyc.

Główne zagrożenie: przedstawiciele głównych frakcji z dalszych scen.

W pierwszej scenie Damy jeszcze się nie znają. Każda z nich pakuje się w kłopoty i ma szansę zablysnąć. Za każdym razem wydarzenie to wiąże się jakoś z jedną z kluczowych postaci późniejszej fabuły: Żelaznym Cesarzem, Królem Walca lub Walcem Jesiennym. Damy spotykają także Traura i mogą odczuć jego zainteresowanie, choć doktor nie jest jeszcze pewien, czy faktycznie spotkał swoje wymarzone kobiety.

Dla jasności scenariusza opiszę sceny dla każdej z Dam osobno – pierwszą, dla Ilse, najbardziej szczegółowo, następnie zaś dla Lei i Maike nieco ogólniej, w miarę możliwości odsyłając do elementów z historii poprzednich Dam. Każdą ze scen podzielona jest na dwie części – do spotkania z Traurem i późniejszą, bardziej dramatyczną.

Sceny można rozegrać w jednej z dwóch kolejności – albo po kolei, albo najpierw pierwsze części każdej, a dopiero potem drugie. Druga opcja pozwoli mocniej wyeksponować postać Traura i zmniejszy ryzyko, że pozostali gracze znudzą się słuchaniem cudzej historii, ale sprawi, że historia będzie opowiedziana nie po kolei. Musisz więc sam zdecydować, na którą opcję się zdecydować w oparciu o to, na ile Twoi gracze akceptują narrację zaburzającą chronologię.

Ta pierwsza scena rozgrywa się dla każdej damy osobno, by wszyscy gracze mieli szansę zablysnąć podczas ekspozycji i dobrze poznać sposób, w jaki pozostali uczestnicy rozgrywki widzą swoje bohaterki.

Ilse

Część I

Na początku przeczytaj lub sparafradzaj poniższy opis:

Moja droga! Ostatnio coraz częściej słyszysz pytania o to, czy nie powinnaś na jakiś czas wyjechać do wód lub po prostu odpocząć. Ktoś, kto na tej podstawie uznałby, że się przemęczasz popełnił by jednak poważny błąd – chodzi li wyłącznie o to, że ostatnio częściej spotykasz się ze znajomymi, więc więcej osób martwi się o Ciebie. Tak samo, jak częściej pisujesz do Valener Tagblatt, ówiczysz szermierkę, dyskutujesz z profesorami i urzędnikami na temat przyszłości miasta, organizujesz konne przejażdżki po parkach i lasach... cóż jest złego w tym, że jak nigdy rozpięra Cię energia?

Może to, że czasami nie nadążasz za sobą samą. Na przykład teraz nie masz pojęcia, skąd wzięłaś się na nielegalnym nocnym balu na Placu Terezyjańskim, tańcząc walca z hrabią ven Vogelsteinem. I nie wiesz, skąd wzięłaś naprawdę cudowny i przebogaty kostium Królowej Walca – legendarnej Fae, która rzekomo nawiedza najwykwintniejsze bale Valen. Skoro jednak już tu jesteś, a kostium jest najpiękniejszy na całym balu, czemu by się nie zabawić?

Po tańcu i krótkiej rozmowie ven Vogelstein przeprosza na chwilę Ilse, by zatańczyć z markizą Delamont. Panna Seim żegna się z nim niedaleko od młodego półelfa w nienagannym, choć nieco zbyt formalnym garniturze, który nerwowo obserwuje całe zgromadzenie. Nasza dama niejasno kojarzy, że jest to naukowiec zaproszony na tę nielegalną zabawę na świeżym powietrzu ze względu na kontrowersyjność jego pism. W rozmowie Traur (bo to oczywiście on) okaże się jednak skrupowanym, przesadnie grzecznym i wręcz suchym rozmówcą. Indagowany o swoje teorie ożyje nieco i zacznie mówić o

kompleksie Edypa, lęku kastracyjnym czy zasadzie przyjemności w wielce zawily, choć i elegancki sposób. Ilse łatwo dostrzeże jednak, że z każdym zdaniem doktor robi się coraz bardziej nerwowo.

Gdy kolejny walc ucichnie do rozmawiających podejdzie markiza Delamont i zaprosi Ilse do tańca. Szeptem wyjaśni, że chce trochę wstrząsnąć Traurem, według teorii którego upodobania mogące skłaniać kobiety do wspólnego tańca są przejawem bardzo poważnych problemów psychicznych. Jeśli Ilse zgodzi się na ten (trochę jednak skandaliczny) psikus, musi testować *ekspresję* ST 15 – w razie porażki straci punkt Reputacji. Bez względu jednak na wynik testu gracz otrzymuje dodatkową kartę, którą może zagrać w dalszych scenach, w których pojawi się Markiza.

Traur korzysta z pojawienia się panny Delamont, by wycofać się z terenu balu, a jeśli Ilse przyjmie zaproszenie Akwitanki do tańca doktor dostrzeże to i zaczyna wprost uciekać, niesamowicie zmieszany.

Część II

Pomiędzy tańczących wpada von Vogelstein i ostrzega, że o nielegalnym balu dowiedziały się służby porządkowe. Oczywiście arystokracji nie można po prostu zaarrestować, ale po pierwsze bawią się tu też ludzie z nieco niższych sfer (w tym Ilse), a po drugie cesarz nie powinien się dowiedzieć o tym nieco dekadentkim wydarzeniu. Trzeba więc szybko zniknąć!

Grupa służbistów, którzy właśnie kierują się na Plac Terezyjański składa się z ven Bürfesta, czwórki policjantów i trzech Golemów Cesarskich. Sprawna ucieczka przed nimi wymaga testu przeciwstawnego pasującej umiejętności przeciwko ven Bürfestowi (np. *ukrywania* przeciwko *sposstrzegawczości* lub *wysportowania* przeciw *ekspresji* (*rozkazy*)). Warto jednak zaproponować graczowi prowadzącemu Ilse, by zamiast uciekać dama zagrała służbom na nosie albo nawet zrobiła coś, by bal mógł trwać dalej. To nałoży na jej test karę -3. Jeśli gracz będzie chciał coś zrobić, ale nie miał pomysłu, co, możesz przypomnieć mu, że Ilse jest ubrana w olśniewająco piękny kostium legendarnej Królowej Walca – być może to przebranie coś mu podpowie.

Jeśli test się uda podziw socjety względem Ilse rośnie jeszcze bardziej, co da jej dodatkową kartę do zagrania w scenach z udziałem wyższych sfer (dodaj ją do puli trzech, które gracz ma od początku). Jeśli nie ven Bürfest łapie damę i choć uda jej się wyłgać będzie miała od tej pory wroga w urzędniku – to Ty dociągasz kartę, którą ven Bürfest może potem zagrać przeciw Ilse.

Ważnym jest, by w trakcie tej sceny Golemy Cesarskie zostały z jakichś względów uszkodzone. Jeśli do końca sekwencji nie dojdzie do tego uznaj, że w ostatniej chwili rozochocony balowicz rzuca w jednego z nich butelką absyntu, który w kontakcie z silnikiem automatu zajmuje się ogniem. Opisz to jednak raczej jako malowniczy fajerwerk, a nie prosty akt wandalizmu.

Lea

Część I

Moja Droga! Nie da się ukryć, iż ostatnimi czasy cierpisz na nadmiar weny. Oczywiście jest to tak naprawdę nadmiar myśli, które bezwzględnie musisz jak najprędzej przeleć na papier. I czynisz to w dziwnych momentach i miejscach, zgoła nie przejmując się zdumionymi spojrzeniami ludzi widzących, jak pokrywasz gestym, drobnym piśmem serwetki w kawiarniach czy notesy podczas przejażdżek dorożką. Wciąż jednak czujesz, jak głowa pęka Ci od nadmiaru wrażeń i refleksji, które bezwzględnie muszą znaleźć się poza nią, byś mogła chociaż zasnąć spokojnie.

Choć obecnie piszesz praktycznie wszędzie wciąż Twoim ulubionym miejscem są kawiarnie, a zwłaszcza Herbstwalzer – położona przy Placu Terezyjańskim mała kawiarenka, której ozdobą jest Twój ulubiony posąg. Przedstawia on młodzieńca w podróżnym płaszczu, który patrzy w przestrzeń z wyrazem idealnego spokoju na twarzy –

tak idealnego, że samo patrzenie na niego uspokaja także i Twoje nerwy. Nie do końca pamiętasz, kiedy jechałaś dzisiaj do Herbstwalzer, ale najważniejsze, że teraz jesteś tu i tworzysz, tworzysz, tworzysz – od wieczora, a jest już północ.

Do Lei dosiada się książę Girandiero – trudno powiedzieć, skąd wiedział, że ją tu znajdzie, ale jak zwykle jest zainteresowany jej pracą. Taktownie czeka, aż dama go dostrzeże, i dopiero widząc, że oderwała się na chwilę od pracy zapyta ją, co pisze tym razem. Odpowiedź Damy jest ważna i musisz ją zanotować, gdyż na ile będzie to możliwe Tanatos oprze na jej dziele iluzję, którą omami Cesarza (patrz **Scena III, faza Przemiany** i **Scena VI**). Lea powinna też przetestować *ekspresję* ST 15 – jeśli jej się uda utwór będzie na tyle wybitny, by jako jego autorka otrzymała dodatkową kartę w pałacu cesarskim we wspomnianej wyżej scenie. Porażka oznacza jednak, że całonocne pisanie przede wszystkim ją zmęczyło i traci punkt Kondycji.

W trakcie rozmowy z Girandiero do *Herbstwalzera* wpada Traur i nieomal krzyczy, że prosi o „kawę na uspokojenie”. Barista patrzy na niego, jakby nie rozumiał, doktor powtarza swoją prośbę i dopiero po chwili orientuje się, że jest wewnętrznie sprzeczna. Jeszcze bardziej speszony cofa się, nie patrząc za siebie, i przypadkiem wpada na ostatnie wolne krzesło przy stoliku Lei. Jeśli dama nie odezwie się do niego zrobi to Girandiero i zaproponuje, by nieznajomy usiadł i uspokoił się. Traur z początku ciepło przyjmie tę propozycję, nie będzie jednak chciał wyjaśnić, co go tak przeraziło. W dodatku po krótkiej rozmowie zorientuje się, że Lea też przypomina mu kobietę z jego notatek, i ucieknie bez słowa wyjaśnienia.

Część II

Traur wybiega dokładnie w momencie, w którym ven Vogelstein uprzedza balujących o nadchodzącym ven Bürfescie. Lea słyszy za oknami kawiarni jakieś zamieszanie, a po chwili do budynki wpadają bardzo rozochoceni i nie bardzo trzeźwi arystokraci na czele z markizą Delamont (którą Lea zna tylko z plotek, niezbyt zresztą pochlebnych).

Widząc to książę Girandiero nachyla się do poetki i oferuje odprowadzenie do domu (co faktycznie jest skłonny uczynić, po dżentelmeńsku i bez jakichkolwiek dwuznaczności). Nim jednak Lea zdąży się zgodzić lub nie markiza wyciąga szminkę i groteskowo parodiując skradanie się podchodzi z nią do pomnika młodzieńca, którym zachwycala się nasza dama, teatralnie szepcząc swoim kompanom, że rzeźbie dobrze będzie w różowym. Gracz wcielający się w Leę zapewne sam zrozumie, że dla jego postaci takie „upiększanie” będzie profanacją, i postanowi zareagować. Jeśli nie, nie ma potrzeby ją do tego zmuszać, ale właściciel kawiarni zareaguje.

Powstrzymanie głupiego pomysłu markizy wymaga wygrania testu testu przeciwstawnego z nią. Podobnie, jak wcześniej Ilse Lea otrzymuje karę -3, jeśli zamiast po prostu zatrzymać markizę chce dokonać czegoś trwalszego – na przykład przekonać ją, że zabytków nie należy tak oszpecać. Także i ta perswazja okaże się ważna w późniejszych scenach – trudno jednak przewidzieć, co dokładnie wymyśli gracz, więc przynaj mu kartę do wykorzystania w sposób zależny od owego pomysłu.

Maika

Część I

Moja Droga! U Ciebie wszystko ostatnio działa jak w zegarku – Twoich znajomych aż przeraża to, jak regularnie życie prowadzisz. Ale coś poradzisz na to, że to jest po prostu wygodniejsze i bardziej optymalne. Działając regularnie i systematycznie masz więcej czasu na wszystko i nie grozi Ci wszechobecne w naszej przyspieszającej epoce poczucie, że musisz zrobić coś na zaraz. Myślałaś tak od zawsze, ale od pewnego czasu jest Ci jakby łatwiej realizować ten wzmiostły ideał.

Ta sielanka psuje się tylko wtedy, gdy nagle pojawia się jakiś niespodziewany problem. Oczywiście możesz sobie z nim poradzić – właśnie dlatego, że niczego nie odkładasz na ostatnią chwilę, przestawienie planu dnia nie jest wielkim kłopotem. Nie jest jednak miło, gdy Twój stateczny grafik psuje się przez czynniki zewnętrzne, a zwłaszcza czyjąś głupotę. Teraz zaś zostałaś poproszona o naprawę Golemów Cesarskich – i doskonale wiesz, że nie zepsuły się same z siebie...

Zepsute golemy to oczywiście te, które pomagały ven Bürfestowi w rozganiu nielegalnego balu (dlatego właśnie prowadzenie po kolei wszystkich części I zaburza chronologię). Maike spotyka się z urzędnikiem w ratuszu Werkring, jednej z dzielnic Valen, a ten opowiada jej o wydarzeniach ostatniej nocy – dokładnie, jeśli rozegraliście już część II sceny Ilse lub skrótowo i ogólnikowo, jeśli nie. Tak czy siak nie ulega wątpliwości, że golemy są zepsute i należy je naprawić.

Co jednak ważniejsze ven Bürfest oczekuje od Maike propozycji usprawnienia ich, by na przyszłość były lepiej przygotowane na działanie w nocy. Od inwencji gracza zależy, jakie udoskonalenia zaproponuje, a skuteczna ich implementacja wymagać będzie testu *techniki* (golemy) o ST 15. Usprawnienia te okażą się ważne potem, gdy Golemy Cesarskie opanuje zbiorczy umysł Żelaznego Cesarza – gracz wcielający się w panią inżynier otrzyma wtedy dodatkową kartę, którą będzie mógł zagrać przeciwko nim. Porażka w teście oznacza, że Maike musi poświęcić modyfikacjom jeszcze wiele czasu i uwagi – by oddać jej zamyslenie gracz odrzuca dwie karty z ręki.

W trakcie pracy ratusz odwiedza Traur, wciąż nieco roztrzęsiony po wydarzeniach ostatniej nocy. Wyjaśnia on Maike, że kilka dni temu uzyskał od ven Bürfesta pozwolenie na przebadanie Golemów Cesarskich pod kątem swojej teorii psychomantycznej. Doktor chce delikatnie wyprosić Maike, by porozmawiać z automatami sam na sam – chce sprawdzić, czy odczuwają względem pani inżynier lub cesarza kompleks Edypa, a wie, że na takie badania ven Bürfest by się nie zgodził. W trakcie rozmowy Traur orientuje się, że Maike przypomina mu ostatnią spośród wymyślonych w jego notatkach kobiet, robi się coraz bardziej nerwowy i nim zdąży do końca wyjaśnić, czemu prosi ją o wyjście, spieszy się zupełnie, przeprosi i błyskawicznie opuści ratusz.

Część II

Zdrowo zapewne zdziwioną Maike z osłupienia wrywa blysk flesza. Oto w drzwiach stoi wyglądający na lokaja mężczyzna z aparatem w dłoniach, a z korytarza dobiega głos nakazujących mu zrobić więcej zdjęć. Żądając wyjaśnień Maike usłyszy od służącego, że Jego Ekscelencja Książę Gioseppe Girandiero przeprowadza właśnie kontrolę mającą sprawdzić, czy wykorzystywanie Golemów Cesarskich nie uwłacza przypadkiem przedstawionemu na nich wizerunkowi władcy.

Sam książę lokuje się w gabinecie ven Bürfesta, który nie wydaje się zachwycony wizytą arystokraty ale oczywiście przybiera fasadę unizonej grzeczności. Girandiero jest bardzo uprzejmy względem Maike i winszuje jej samego projektu automatów, ale wyraża obawę, że ostatnio zaczynają być używane w zbyt prozaicznych celach. Tej nocy widział na przykład podczas spaceru, jak były wykorzystywane w ordynarnym pościgu za jakimiś utracjuszami.

Gracz Maike ma pełną swobodę zdecydowania, czy zgadza się z uwagami Girandiero. Jeśli nie, musi wykonać test przeciwstawny (np. *ekspresji* przeciwko jego *perswazji*), by przekonać księcia, że z wizerunkiem władcy nie dzieje się tak naprawdę nic złego. Jeśli zaś uzna, że twory Maike faktycznie są wykorzystywane do zbyt prozaicznych celów, wystarczy poprzec księcia, by wspólnie skłonić ven Bürfesta do zmiany sposobu ich wykorzystywania. Maike może też wtedy sama ustalić, co dokładnie golemy mogą robić, a nawet osobiście wprogramować im nową listę obowiązków.

Po tej rozmowie prolog kończy się. Czas doprowadzić do spotkania Trzech Dam.

Scena I – Nasza Matka

Cel Dam: ustalić prawdę o swojej matce.

Cel prowadzącego: moderować rozmowę między postaciami, o ile będzie to potrzebne.

Główne wyzwanie: sprzeczne wspomnienia z dzieciństwa.

Każda z trzech dam uznaje, że po ostatnich wydarzeniach potrzebuje chwili na zastanowienie, kupuje piękny bukiet niebieskich róż i udaje się na grób swojej matki. Możesz opisać tę wyprawę jako coś, co damy podejmują w pewnym stopniu bez świadomości – ostatni w przygodzie epizod braku samokontroli, na który cierpią bohaterki.

Damy spotykają się z identycznymi bukietami nad tym samym grobem. Każda jest święcie przekonana, że pochowana jest tam jej własna matka i że nie ma żywego rodzeństwa.

To scena, w której prowadzący ma przede wszystkim nie przeszkadzać graczom – to czas dla nich, by odegrać dowolne emocje, jakie lęgną się w ich postaciach pod wpływem niesamowitego spotkania. Pozwól im przeprowadzić rozmowę, zapewne trudną i być może długą, ograniczając się jedynie do odpowiadania na ewentualne pytania dotyczące faktów ze świata gry.

Najważniejszym będzie zapewne to, co jest napisane na nagrobku – przecież powinien on zawierać prawdziwe nazwisko zmarłej i wyjaśnić spór. Niestety jednak ojcowie każdej z nich, których wszystkie trzy damy zapamiętały tak samo, byli tak zrozpaczeni śmiercią swej żony, że zamiast formalnej metryczki zażądali wyrycia na nagrobku jedynie napisu „Anneliese, kochająca Matka i ukochana Żona”. Portret nagrobny jest nieco niewyraźny i trudno określić na jego podstawie rasę Anneliese – mogła być zarówno człowiekiem, jak i elfem, trollem, pólelfem (którym faktycznie była) czy alvarem. Jeśli gracze uznają, że ich postaci mają przy sobie zdjęcia matki, każde z nich będzie przedstawiało ją w nieco innej pozie i podkreślało rysy, które kojarzą się z odpowiednią rasą, ale jednak łatwo będzie rozpoznać w nich tę samą kobietę.

Gdy rozmowa utknie w martwym punkcie lub bohaterki postanowią wszcząć śledztwo (np. w księgach parafialnych czy własnych drzewach genealogicznych) do ich uszu dochodzi delikatny dźwięk, jaki wydaje bukiet kwiatów upadający na trawnik. Kilka metrów od grobu stoi doktor Siegfried Traur z wyrazem paniki na twarzy i identycznym bukietem niebieskich róż leżącym u jego stóp.

Scena II – Panie nie istnieją!

Cel Dam: wyciągnąć jak najwięcej informacji z Traura.

Cel prowadzącego: odegrać naukowca, którego życie i praca badawcza właśnie się rozsypały.

Główne wyzwanie: panika Traura.

Traur też pilnie potrzebował uspokojenia myśli i udał się na grób swojej matki, ale to, co zastaje na miejscu bynajmniej go nie uspokaja. Traci wszelkie wątpliwości, że kobiety z jego zapisków ożyły, i nieomalże popada przez to w obłęd – nie dość, że jest to po prostu niemożliwe, to oto ożył dowód na fałszywość jego teorii o pożądaniu przez mężczyzn własnej matki!

Dlaczego matka Traura jest jednocześnie matką wymyślonych przez niego dam? To nie zostanie do końca wyjaśnione i pozostaje w dużej mierze w gestii graczy. Na końcu przygody damy na pewno czeka rozmowa z Traurem na temat tego, czemu właściwie powstały i dlaczego są takie, jakie są – to podczas niej być może stworzą jakieś wyjaśnienie. Przykładowo na ostatniej z sesji próbnych przygody jedna z graczek zasugerowała, że każda z dam musi mieć w sobie cząstkę – i tylko cząstkę – osobowości Anneliese, gdyż mężczyźni pozostają pod wrażeniem swoich matek, ale bynajmniej nie szukają ich wiernych kopii.

Damy zapewne chcą się dowiedzieć od Traura, czemu jest tak przerażony i co to wszystko znaczy, ale wyciągnięcie z niego jakichkolwiek rozsądnych słów nie jest łatwe. Zadanie mu jakiegokolwiek pytania wymaga testu umiejętności społecznej (wszystkie oparte na Charyzmie i dodatkowo *empatia*) o ST, które początkowo wynosi 10 i z każdym kolejnym pytaniem wzrasta o 5 – do 15, 20, 25, 30 i tak dalej.

Co właściwie wie Traur? Doktor jest w pełni świadomy, że trzy stojące przed nim damy to wymyślone i opisane przez niego jego hipotetyczne idealne partnerki. Jest nimi przerażony, gdyż mimo instynktownej sympatii, jaką odczuwa do każdej z nich wie, że właśnie ta sympatia przeczy jego teorii o kompleksie Edypa. Jedyne, co łączy je z teorią psychoanalityczną to fakt, że każda z nich odpowiada jednemu z kotłujących się w *ego* impulsów – Maika przypomina głos *superego*, a pozostałe damy to dwa sprzeczne popędy *id* – Ilse *eros* a Lea *tanatos*.

Traur nie ma pojęcia, jak trafiły do rzeczywistości, nie podejrzewa u siebie żadnych magicznych zdolności. Sądzi raczej, że jacyś zmiennokształtni szpiedzy lub nawet demony astralne przejrzały jego notatki i przybrały postać opisanych tam kobiet. Jest też skłonny uwierzyć, że po prostu oszalał z nadmiaru pracy.

Poza tym jest święcie i słusznie przekonany, że w grobie, na którym spotkał damy pochowana jest Anneliese Traur z domu Feukenschatz, jego ukochana matka zmarła przed dwunastoma laty (co zgadza się ze wspomnieniami dam o tym, kiedy straciły swoje matki). Traur jest jedynakiem.

A oto kilka przykładowych pytań, które mogą zadać damy, i odpowiedzi Traura na nie:

-Kim Pan jest?

-Nazywam się Traur, doktor Siegfried Traur. Jestem psychoanalitykiem... to znaczy psychomanta pracującym autorską metodą analizy wspomnień z dzieciństwa.

-Co Pan tu robi?

-Przyszedłem na grób swojej matki! I to ja chcę wiedzieć, co Wy... co Panie tu robicie!

-Co Pan o nas wie?

-Jak to? Nie udawajcie! Przecież Wy nie macie prawa istnieć! Skoro Was widzę, to chyba... nie, nie oszalałem! Jesteście szpiegami, ot co! Przeczytałyście moje zapiski! Mówcie, jak się do nich dorważyście!

-Czemu sądzi Pan, że nie mamy prawa istnieć?

-Bo przecież jesteście tylko zapiskami, notatkami, kilkoma kroplami atramentu! Jeśli Was widzę, to, to, to albo Wy udajecie, albo ja oszalałem!

Gdy tylko jeden z testów nie uda się, Traur spanikuje do reszty i kierowany podświadomym odruchem zacznie niszczyć notes, w którym opisał damy. To, jak to zrobi, zależy od sytuacji – ważnym jest, by bohaterki nie miały szansy mu w tym przeszkodzić. W zależności od odległości, która dzieli je od doktora Traur może więc zacząć wrywać kartki, wyciągnąć zapalniczkę i podpalić notesik, rzucić go poza cmentarz pod koła dorożki i tym podobne.

W tej chwili kilka rzeczy wydarzy się jednocześnie. Przede wszystkim damy nagle poczują się, jakby miały chorobę morską, a świat zacznie wirować przed ich oczyma, zmieniając kształty i kolory. Jednocześnie Traur wrzaśnie i złapie się za głowę, a z jego ciała wyjdą trzy na wpół materialne sylwetki – jego podobizny, a w istocie części psychiki: *eros*, *tanatos* i *superego*.

Eros wytoczy się z Traura w rytm walca, ubrany w przepyszny kostium podobny barwą i fakturą do przebrania Królowej Walca. Tanatos to powoli sunący mężczyzna, którego oczy wyglądają jak spokojne gwiazdziste niebo i który z każdym krokiem coraz bardziej przypomina marmurowy posąg. I wreszcie Superego wyjdzie ciężkim, mechanicznym krokiem, a z jego sztywno wyprostowanej sylwetki wychodzą kolejne zębatki, w końcu czyniąc zeń parowy automat. Cała trójka zniknie po dosłownie kilku sekundach, pozostawiając Traura tępo wpatzonego w przestrzeń.

Świat dam wróci do normalnych barw i kształtów, choć będą instynktownie czuć, że coś jest z nim nie tak – jakby ktoś rozłożył go na części i na powrót złożył, ale niedokładnie.

Scena III – Wesoła Apokalipsa

Cel Dam: ustalić, co stało się z Valen i jak to naprawić.

Cel prowadzącego: ukazać graczom oniryczne, nierzeczywiste i niebezpieczne miasto.

Główne wyzwanie: zwolennicy Erosa i Superego.

W tym momencie struktura przygody robi się bardziej otwarta. Damy będą stopniowo orientować się, co spotkało ich miasto i jak przywrócić je do normalnego stanu, a jednocześnie rozhułane po Valen elementy osobowości Traura będą zbierać zwolenników i stawać się coraz groźniejsze. Wydarzenia te są opisane w zdecydowanie mniej linearny sposób, niż pierwsze sceny, by gracze mieli większy wpływ na przebieg wypadków i swobodę w eksploracji zdiwaczalego miasta.

Scena III jest więc opisem zmian, które zachodzą w Valen, podzielonych na 3 części: Impuls, Przemianę i Konfrontację. **Impuls** to pierwsze chwile, w których części osobowości Traura nie znalazły jeszcze nosicieli, ale zaczynają już wpływać na niektórych mieszkańców miasta. **Przemiana** zaczyna się, gdy wszystkie trzy zyskują materialną postać oraz stronników i zaczynają aktywnie przekształcać Valen. I wreszcie do **Konfrontacji** dojdzie, gdy strefy wpływów Superego i Erosa rozwiną się na tyle, by zacząć się stykać, a dwie siły – sposobić do walki.

Opis każdej z faz zawierać będzie informacje o tym, jak zmienia się Valen w strefie wpływów poszczególnych sił oraz jakie ślady ich działalności mogą dostrzec damy. Ogólne tropy, które drużyna może podjąć w dowolnej chwili, opisane są osobno jako „faza zerowa” – choć bowiem są one ciągle dostępne, zapewne będą pierwszym, co zainteresuje damy.

Kwestia czasu

Nie ma sensu ustalać, ile dokładnie trwa każda z tych faz. Dużo lepiej oprzeć się na „zegarze fabularnym” związanym z tempem, w jakim działają damy i tym, jak dobrze sobie radzą. I tak z fazą **Impulsu** związane są dwie wskazówki co do wydarzeń w Valen, których postaci nie będą musiały szczególnie szukać – wręcz przeciwnie, tropy te same na nie wpadną, ułatwiając im zorientowanie się w sytuacji. W fazie **Przemiany** czekają aż trzy takie podpowiedzi. Kolejny etap zaczyna się, gdy bohaterki wejdą w kontakt ze wszystkimi tropami z poprzedniego, a prowadzący powinien wprowadzać te proste podpowiedzi tylko wtedy, gdy działania drużyny utkną w martwym punkcie. Dłuższe trwanie początkowych, spokojniejszych faz transformacji miasta jest więc swoistą nagrodą za aktywność graczy.

Od tego schematu warto jednak odejść, jeśli gracze wprost zadeklarują, że robią coś, co trwa długo – kilka godzin lub więcej. W takiej sytuacji kolejne wskazówki przydarzają się im w trakcie lub tuż po tej czynności, a następnie zaczyna się kolejna faza. Wynika to po prostu z tego, że brak zmian na tak długim odcinku czasu zabilby poczucie spójności świata.

„Faza zerowa” – pierwsze tropy

Oto informacje o tym, co damy mogą ustalić niezależnie od wydarzeń w Valen. Obejmuje ono zawartość notatnika Traura, zeznania z trudem wyciągane od samego psychoanalityka i rezultaty testów umiejętności związanych z wiedzą.

Notatnik Traura został uszkodzony, ale wciąż jest w dużym stopniu czytelny. Na pierwszych stronach znajduje się wykaligrafowany ładnym, drobnym pismem opis Maike Meier. Historia damy jest potraktowana bardzo zdawkowo, Traur skupił się raczej na aktualnych projektach pani inżynier i zaletach jej charakteru. Widać, że tekst nie miał z góry zaplanowanego przebiegu, powstawał raczej metodą luźnych skojarzeń – a i tak jego walory literackie są niezaprzeczone. Jeśli graczom wystarczy ogólna informacja, jak Maike jest opisana, posilkuj się powyższymi informacjami i jej kartą postaci, a jeśli będą chcieli wiedzieć to bardziej szczegółowo pozwól dodać nowe szczegóły do jej opisu wcielającemu się w nią graczowi.

Po opisie Maike kolejna strona jest pusta, a na jeszcze kolejnej bardziej rozchwytanym pismem odnotowane jest zdziwienie Traura, że panna Meier nie przypomina jego matki, i przekonanie, że doktor ma większy problem z dostępem do własnej podświadomości, niż mu się wydawało.

Kolejne strony poświęcone są na opis Lei, spisany wyraźnie szybciej i bardziej nerwowo, choć wciąż przyjemnym i eleganckim językiem. Po nich następuje pobrudzona atramentem kartka z nerwowo nabazgranym *Znowu nie tak! Co ja robię źle?*, a następnie napisany formalnym aż do przesady, zdradzającym spore napięcie pismem opis Ilse. Notatnik kończy strona wypełniona nerwowo postawionymi pytaniami.

Doktor Traur po utracie swoich *id* i *superego* stał się bezwolną skorupą pozbawioną i zasad, i pragnień. Posiada swoją wiedzę, wspomnienia i umiejętności, ale brakuje mu jakiegokolwiek motywacji, by ich używać. Otepiały badasz bez trudu daje się prowadzić tam, gdzie ktoś go ciągnie, i nie reaguje na żadne niewygodności ani ból. Traur wie niektóre spośród rzeczy, które damy mogą ustalić dzięki testom wiedzy, ale dotarcie do niego z prośbą o powiedzenie czegoś wymaga testu pasującej umiejętności o ST 20. Najoczywistszymi wyborami są *ekspresja* i *perswazja*, ale damy mogą też spróbować czegoś bardziej wymyślnego – na przykład potraktować go rozluźniającym mięśnie żuchwy wyładowaniem manicznym (*technika*, tylko w dobrze wyposażonej pracowni) czy upozorować atak licząc na to, że mimo braku *id* zadziała czysto fizyczny strach (*walka*). Możesz nagrodzić bardzo dobre pomysły zmniejszeniem ST o 5.

Testy umiejętności związanych z wiedzą – konkretnie *okultyzmu* i *wiedzy akademickiej* – mogą wyjaśnić postaciom wiele elementów ich sytuacji. Oto najbardziej prawdopodobne pytania, jakie mogą zadać gracze, trudności testów i odpowiedzi udzielane w przypadku sukcesu. Wiedza, którą posiada Traur oznaczona jest gwiazdką* i gdy ją z niego wyciągnąć mówi również wiele, co test udany z podbiciem.

-Co wyszło z Traura?

-**Okultyzm ST 10:** *Bez wątplenia były to byty astralne, prawdopodobnie stanowiące wcielenia cech jego osobowości lub fragmentów jego duszy. Podbicie: Takie istoty są zbyt nierzęcyste, by bezpośrednio wpływać na świat. Zapewne będą musiały wnet znaleźć sobie jakieś kotwice, które mocniej zwiążą je ze światem – opętać ludzi lub przedmioty.*

-**Wiedza akademicka ST 15*:** *Istoty te wyglądały na wcielenia trzech sił, które według teorii Traura walczą o dominację w człowieku: superego, czyli reguł i przekonań, i dwóch sił tworzących impulsywnie id – erosa, pragnienia życia i vitalności oraz tanatosa, marzenia o śmierci i spokoju. Podbicie: To by oznaczało, że w Traurze zostało tylko ego – racjonalny umysł, który na co dzień jest najważniejszą częścią psychiki, gdyż godzi pozostałe, ale bez nich brakuje mu jakiegokolwiek motywacji.*

-Co stało się ze światem?

-**Okultyzm ST 15:** Być może w jakiś sposób wpłynęły na niego byty, które wyszły z Traura. Równie możliwe jest jednak, że ze światem jako takim nie stało się nic, a jedynie damy przeniosły się do jakiejś onirycznej krainy astralnej. **Podbicie:** Nawet jednak, jeśli tak jest, wszystko, co się tu wydarzy będzie dla nich w pełni prawdziwe.

-Co ma z nami wspólnego notatnik Traura?

-**Okultyzm ST 10:** Teoretycznie możliwe jest, że zapiski Traura są przejawem Prawdziwej Sztuki – wszak doktor jest znany z talentu literackiego i wielkiej pasji w głoszeniu swych tez, a to dzięki połączeniu tych czynników twórczość staje się magią. To oznaczało by, że to, co opisywał, może stać się prawdziwe – i mogło wcześniej nie istnieć...

Podbicie: Co ważne oznacza to jednocześnie, że byt dam zależy od istnienia i bezpieczeństwa notatnika. By przerwać tę zależność Traur musiałby dopisać do swoich notatek scenę uniezależnienia się dam.

-O co chodzi z własną matką i dostępem do podświadomości?

-**Wiedza Akademicka, ST 15*:** Według psychoanalitycznej teorii Traura każde dziecko pożąda swojego rodzica przeciwnej płci i w dorosłym życiu szuka partnera, który będzie podobny do owego idola dzieciństwa. **Podbicie:** Ważnym elementem teorii Traura jest także metoda luźnych skojarzeń, w której notowany i wysłuchany potok słów pacjenta pozwala dotrzeć do jego podświadomych myśli i popędów.

-Jak przywrócić Traurowi świadomość?

-**Okultyzm, automatyczny sukces:** Zapewne wróci on do siebie, gdy ponownie zjednoczą się z nim byty, które wyszły z jego ciała. Trudno jednak powiedzieć, jak do tego doprowadzić – pomijając oczywiście fakt, że na pewno mogą wrócić, jeśli same tego zechcą. **ST 15:** Były astralne to wielce ciekawy temat i rozmaite gałęzi magii znają różne sposoby na ich schwytywanie. Mało jest jednak standardowych procedur, więcej jednostkowych wynalazków.

-**Wiedza Akademicka, ST 15*:** Bez moderującego wpływu ego pozostałe części psychiki są butne i absolutnie przekonane o swojej wyższości. Zapewne święcie wierzą, że pokonają pozostałe popędy zarówno na placu boju, jak i w psychice Traura.

Co dalej? Powyższe informacje są pierwszymi, jakie zdobędą bohaterki, i zapewne w oparciu o nie stworzą one plan działania. Celowo są one skonstruowane tak, by dać graczom konkretny pomysł na działanie – skłonienie bytów, by wróciły do Traura, najlepiej dzięki ich arogancji – i jednocześnie wskazać, że inne plany też mogą zadziałać. Drużyna ma więc sporą swobodę działania i chyba jedyne, co nie ulega wątpliwości to fakt, że muszą znaleźć Erosa, Tanatosa i Superego. Informacje o tym, gdzie ich szukać znajdują się w opisie kolejnych faz, zaś momenty spotkań z nimi to sceny IV, V i VI.

Każda z dalszych faz zostanie opisana według następującego schematu: najpierw informacje ogólne, następnie zmiany związane z każdą z trzech uwolnionych sił i wreszcie związane z daną fazą wskazówki. Pamiętaj, że wskazówki mają się pojawić dopiero, gdy śledztwo dam utknie w martwym punkcie i pojawienie się wszystkich oznacza przejście do kolejnej fazy.

Wykorzystanie opisu faz, będących raczej miejscami akcji, niż scenami, i reagowanie na pomysły graczy może wydawać się skomplikowane, dlatego dla pomocy i inspiracji umieszczam tuż po opisie **sceny VI** co ciekawsze fragmenty sesji próbnej i informacje o tym, jak poradziłem sobie z improwizowanymi działaniami drużyny.

Faza pierwsza – Impuls

Eros, Tanatos i Superego krążą nad Valen, szukając odpowiednich nosicieli. Osoby, które dobrze pasują charakterem do jednej z tych sił i jednocześnie odznaczają się słabą wolą dostają się pod ich wpływ.

Eros

Hedoniści, bohema i utracjusze w całym Valen zachowują się, jakby właśnie trwał karnawał – wybiegają na ulice w najbardziej wymyślnych strojach i z butelkami wina lub tokaju w rękach, zapraszając wszystkich do radosnej zabawy. Choć nie mają pojęcia, dlaczego, wszyscy podświadomie kierują się ku Placowi Terezańskiemu. Valeńczycy niekoniecznie są entuzjastycznie nastawieni względem rozochoconych ludzi, ale niektórzy dają się porwać zabawie.

Jeśli damy wpadną na jednego z takich imprezowiczów, „przypadkiem” będzie to jeden z balowiczów, którzy wraz z markizą Delamont wpadli w nocy do *Herbstwälzera*. Przebieg tego spotkania zależy więc w dużej mierze od tego, jakie wrażenie zrobiła na nim wtedy Lea – Ilse kojarzy i lubi, ale nie zna jej osobiście.

Superego

Co bardziej praworządni spośród mieszkańców są tknięci przecuciem, że muszą czekać na rozkazy jakiegoś nowego władcy. Sami na razie nie wiedzą, kto miałby nim być, ale bez nich czują się zagubieni i próbują dopytać innych, co się właściwie dzieje. Są jednak przy tym idealnie grzeczni i ułożeni, z ochotą sięgają po całą skomplikowaną valeńską tytulaturę (*Wielce szanowny panie sąsiedzie...*). Oni też kierują się podświadomie w konkretne miejsce – w ich przypadku jest to ratusz dzielnicy Werkring, ten sam, w którym rozgrywał się prolog historii Maike.

Jeśli damy spróbują porozmawiać z jednym z tych zagubionych ludzi poprosi on Maike o rozkazy – i faktycznie wykona je (o ile nie będą bardzo nierozsądne). Potem jednak stwierdzi, że pani inżynier chyba jednak nie jest osobą, na polecenia której czeka (pomylił twórcę z dziełem – Golemem Cesarskim).

W kolejnej fazie miasto podzieli się na wrogie sobie obozy, na razie jednak możesz założyć, że osoby tknięte mocą Erosa i Superego są rozłożone dość równomiernie po całym Valen i damy mogą spotkać oba typy postaci wychodząc poza cmentarz.

Tanatos

Moc Tanatosa sprawia, że do pałacu cesarskiego nie docierają żadne wieści ani odgłosy związane z dziejącymi się w Valen dziwactwami. Jeśli damy udadzą się do siedziby władcy od razu (a jest szansa, że uznają to za dobry plan), po zaanonsowaniu się u bram lokaj obieca, że przekaze ich prośbę o audiencję, wejdzie do pałacu – i nie wróci. To część czaru Tanatosa, a jeśli damy postanowią zagłębić się w cesarską rezydencję na własną rękę, zacznie się faza Przemiany.

Wskazówki

Labirynt Królowej: idąc przez dowolną zamkniętą przestrzeń – mieszkanie, wąską uliczkę czy nawet cmentarną alejkę – bohaterki błądzą w niej, jakby była przeczącym ułożeniu czasoprzestrzeni labiryntem. Wyjście z niego wymaga testu *analizy* o ST 10, a tuż przed powrotem do normalnego świata Ilse miga przed oczami jej strój Królowej Walca.

Zbuntowany golem: bohaterki widzą Golema Cesarskiego, który idzie przez ulicę kompletnie nie uważając na ludzi i tratując uliczne stragany. Nie odpowiada on na polecenia Maike, a jeśli pani inżynier zechce go powstrzymać, będzie musiała testować *technikę* ST 15. Sukces nie tylko zatrzyma automat, ale też ujawni, że przejęło nad nim kontrolę trudne do opisanego oddziaływanie astralne.

Faza druga – Przemiana

Trzy siły zyskują materialną postać, a ich zwolennicy rozumieją, komu służą i zaczynają zmieniać miasto w zgodzie z wolą Erosa i Superego.

Eros

Na Placu Terezańskim z fontanny nagle strzelają srebrno-złote fajerwerki, a z jej wód wylania się Królowa Walca – to jest ożywiony przez Erosa kostium Ilse. Ludzie, którzy zdążyli już się tam zgromadzić euforycznie witają panią karnawału, a reszta dotkniętych wcześniej jej czarem biegnie tam na złamanie karku. Królowa zaczyna kroczyć przez Valen w rytm walca, co i rusz porywając do tańca nowych partnerów płci obojga, żaden jednak nie dotrzymuje jej kroku na dłużej, niż kilka taktów. Wszędzie, gdzie przejdzie, w niebo wzlatują sztuczne ognie, korki od szampana strzelają same z siebie a co wymyślniejsze stroje mieszkańców wylatują z szaf i natrętnie (aczkolwiek milcząco) domagają się założenia.

Ulice Valen dookoła Placu Terezańskiego stają się prawdziwym labiryntem, w którym odległości i kierunki nie działają tak, jak powinny, ale osobom wciągniętym w upojną zabawę bynajmniej to nie przeszkadza. Za to nieliczni, którzy opierają się czarowi Królowej próbują uciec, ale nie udaje im się to. Markiza Delamont bawi się w samym środku karnawału, za to hrabia von Vogelstein po pierwszej euforii uznał, że ktoś tu chyba przesadza i nie mogąc przemówić reszcie balowiczów do rozsądku zajął się wyprowadzaniem ludzi z labiryntów – ma w głowie dość dużo walca i tokaju, by rozumieć ich pokrętną architekturę, ale na tyle mało, by w miarę trzeźwo myśleć.

Co bardziej znani i ekscentryczni balowicze tworzą wokół siebie mniejsze „ogniska” zabawy, starając się dorównać Królowej Walca we wdzięku i niespożytej energii. To właśnie ci naśladowcy najbardziej aktywnie starają się wciągnąć w zabawę osoby spoza grupy oczarowanej przez Królową. Spotkanie z taką grupką kończy się wciągnięciem w wyczerpujące świętowanie (utrata punktu Kondycji), jeśli bohaterowie nie uciekną lub wyłgają się – a to wymaga testu umiejętności działającej podczas pościgu lub dyskusji (m.in. *blef, ekspresja, ukrywanie się, wysportowanie*) o ST 20.

Na obszarze karnawału wszystkie testy *ekspresji* otrzymują premię +3.

Superego

W ratuszu Werkringu gromadzą się Golemy Cesarskie, które opętuje Superego i czyni z nich kolektywną tożsamość tytułującą się Kolektywem Żelaznego Kanclerza. W tym samym budynku zbiera się większość osób, które wcześniej poszukiwały nowego przywódcy, i wysłuchuje pierwszych rozkazów – a te brzmią: *rozpocząć standaryzację, kwantyfikację i industrializację miasta*. Koordynowani przez von Bürfesta ludzie wypełniają ten rozkaz, nadając wszystkim okolicznym budynkom i przedmiotom oznaczenia w skomplikowanym kodzie opracowanym przez Maikę dla Golemów.

Jednocześnie von Bürfest składa w podmiejskich zakładach przemysłowych absurdalnie wielkie zamówienie na wszelkie możliwe industrialne części. Wbrew prawdopodobieństwu przemysłowcy od razu realizują „rządowe” zlecenie, a na placu przed ratuszem wnet zaczyna rosnąć imponujący zbiór części i materiałów. Inżynierowie posłuszni Golemom Cesarskim sprawnie wykorzystują je, by zmechanizować okolicę, montując we wszystkich oknach skrzynki pneu, zastępując drewniane drzwi automatycznie rozsuwanymi i tym podobne. Wnet całe Werkring tonie w szumie pracujących zębatek.

Styl wypowiedzi wszystkich poddanych Kolektywu staje się sztywny, formalny i techniczny, ale wciąż zanurzony w valeńskiej tytułomanii i karykaturalnej grzeczności (*Wielce Szanowny Obiekcie X3-A56, uprzejmie i uniżenie proszę o zdanie raportu o stanie technicznym Szanownego Obiektu...*). Wszyscy mieszkańcy miasta przebywający w pobliżu Werkringu zostają zaewidencjonowani i precyzyjnie pomierzeni –

Kolektyw chce znać wszystkie ich kluczowe wymiary w imię „przyszłej mechanizacji i transhumanizacji społeczeństwa”. Także i damy zostaną stanowczo poproszone o poddanie się tej dość krępującej procedurze, gdy zjawią się w okolicy (-1 Reputacji). Wyjaśnienie służbistom, że nie jest to potrzebne, będzie wymagało testu *przekonywania* o ST 15.

W tej fazie wszystkie wykonywane w pobliżu ratusza Werkring testy *techniki* otrzymują premię +3.

Tanatos

Popęd śmierci opętuje figurę młodzieńca z *Herbstwalzer* i zaczyna tytułować sam siebie Walcem Jesiennym. Posąg pojawił się na dworze i wzmocnił otaczającą go iluzję, by cesarz nie przeszkadzał w dziejących się w mieście rewolucjach, a następnie wkroczył do sali tronowej podczas audiencji i zaczął karcić władcę dalszymi kłamstwami. Jego senny urok sprawia, że Atward II Nibelung i jego urzędnicy przyjęli tajemniczego przybysza jak starego znajomego.

Ogólnie rzecz biorąc Walc Jesienny wmawia dworowi, że wszystko jest w najlepszym porządku, szczególnie warto jednak powiązać z wierszem, który pisała w prologu Lea – posąg może nawiązywać do wydarzeń, które tam opisała czy wywoływać pojawiające się w poemacie emocje.

Każdy, kto wejdzie do pałacu przestaje słyszeć odgłosy miasta i momentalnie wpada w stan błęgiego spokoju. Oznacza to jednocześnie ślamazarność – karę -3 do wszystkich testów, jeśli bohaterka nie zda testu *empatii*, *odwagi* lub *okultyzmu* o ST 15. Tanatos wyczuwa obecność intruzów i nie zamierza ich dopuścić do cesarza, więc próbuje ich uwięzić w labiryncie kolejnych złudzeń. Dojście do Sali tronowej wymaga przeciwstawnego testu *analizy* lub *okultyzmu* przeciwko *ekspresji* Walca Jesiennego, w razie porażki damy długo błądzą i w momencie ich spotkania z cesarzem zaczyna się faza **Konfrontacji**, w której oczywiście także i Tanatos będzie silniejszy.

Wskazówki

Otulony iluzjami: damy spotykają na ulicy księcia Girandiero. Arystokrata wyszedł z pałacu dzięki nieuwadze Tanatosa, ale pozostaje pod wpływem jego iluzji i nie widzi, jak zmienia się miasto. Znajduje się przez to w niebezpieczeństwie – grupka zwolenników Kolektywu dostrzega go i żąda wylegitymowania, ale księżę nie widzi ich. Ocalenie go przez uwięzieniem lub pobiciem wymaga testu pasującej umiejętności (np. *perswazja*, *półośniatek*, *walka*) o ST 15. Na szczęście Girandiero rozpoznaje Leę i Maike, a gdy damy wyjaśnią mu, co dzieje się dookoła, sam zacznie to dostrzegać. Bohaterki mogą się od niego dowiedzieć, że w pałacu nikt nie zauważa tych zmian.

Uciekinier: drużynę znajduje jeden z ludzi uratowanych przez ven Vogelsteina. Hrabia polecił mu odnaleźć Ilse i opowiedzieć jej, co dzieje się w okolicach Placu Terecjańskiego. Po przejściu przez chaos Królowej Walca biedak ma jednak problemy ze składnym wysławianiem się i wydobyć z niego jakiegokolwiek przydatnej informacji (jednej z tych opisanych w sekcji *Eros* powyżej) wymaga testu *empatii* lub *perswazji* o ST 15.

Zasłużona dla postępu: Maike odnajduje ven Bürfest i informuje ją, że jako „projektantka fizycznej postaci Kolektywu Żelaznego Cesarza” jest proszona o spotkanie się z nim w ratuszu Werkring. Nowy władca Valen pragnie przyjąć ją na pozycję doradczą, „co będzie rozwiązaniem wielce optymalnym”. Nie nalega, by pani inżynier udała się do ratusza teraz, ale daje do zrozumienia, że odmowa jest „nielogiczna ergo niemożliwa”. Nie wspomina jednak o żadnych konkretnych środkach przymusu.

Faza trzecia – Konfrontacja

Moment, w którym Kolektyw Żelaznego Kanclerza i Królowa Walca doprowadzają do ostatecznej rozgrywki o los Valen. Nie ma w nim nowych wskazówek ani wielkich zmian w scenografii, stanowi raczej scenę. Można powiedzieć, że to „złe” czy co najmniej bardziej problematyczne zakończenie całej historii, gdyż damom nie udało się powstrzymać fragmentów psychiki Traura, gdy można było je zaskoczyć z osobna, i muszą zmierzyć się ze wszystkimi naraz.

W tej fazie Walc Jesienny, Królowa Walca i Kolektyw Żelaznego Kanclerza otrzymują premię +3 do wszystkich testów. Ich siła i wpływ na Valen znacząco wzrosły i należy to oddać w mechanice gry.

Po terenach, które objęli w posiadanie Żelazny Cesarz i Królowa Walca roznosi się informacja, że czas stanąć do walki o przyszłość Valen. Zwolennicy Superego szykują nowoczesną broń i zwarte oddziały, a po stronie Erosa magowie, szermierze i pojedynkowicze płci obojga kłękają przed panią karnawału i niczym fantazyjni rycerze proszą o błogosławieństwo przed walką.

Łatwo wyliczyć, że punktem walki będzie cmentarz, na którym pochowana jest Anneliese – znajduje się on dokładnie w połowie drogi między Placem Terezańskim a ratuszem Werkring. Damy przybywają tam dosłownie na chwilę przed rozpoczęciem zmagania i są świadkiem niezwyklej sceny: pomiędzy grobami spaceruje senny, spokojny i zupełnie nieświadomy niebezpieczeństwa cesarz Atward III! Przyglądając się bliżej można dostrzec obok niego na wpół materialną postać młodzieńca z *Herbstwalzer* – Tanatos wprowadził władcę w sam środek pola bitwy, chcąc zlikwidować jednocześnie swoje rodzeństwo i pana Valen.

Damy najpewniej spróbują otrząsnąć cesarza z jego letargicznego stanu, to jednak równa się otwarciu konfrontacji z Walcem Jesiennym – najprawdopodobniej dyskusji, choć inne formy konfliktu też są możliwe w zależności od tego, jak drużyna podejrze do problemu.

Tak czy siak po pierwszej rundzie konfrontacji na cmentarzu pojawiają się oddziały Superego pod dowództwem grupy Golemów Cesarskich oraz zbieranina awanturników prowadzona przez Królową Walca. Widząc drużynę uwiklaną w konflikt z Tanatosem przywódcy obu grup zostawiają walkę swoim popiecznikom, a sami dołączają do bohaterek i Walca Jesiennego.

Dla uproszczenia poprowadź fabułę tak, by nowi przeciwnicy dołączyli się do trwającego już typu konfrontacji. Damy chcą pokonać Erosa, Tanatosa i Superego, więc traktują ich wszystkich jako przeciwników, ale trzy siły także nie są sobie przyjazne. Domyślnie atakują jednego z pozostałych, gdy dostaną trefla (♣) jako kartę inicjatywy, ale poza tym damy mogą deklorować specjalny manewr (+5 do ST ataku, tracą znacznik w razie porażki), którego skuteczne użycie oznacza, że w swojej najbliższej turze przeciwnik atakuje wybraną postać spoza drużyny.

Mimo tego ułatwienia konfrontacja nie będzie prosta, a porażka w niej oznacza, że damy nie są w stanie przeszkodzić wzajemnemu wyniszczeniu stron konfliktu, a cesarz Atward II zostaje ciężko ranny przez artylerię Żelaznego Cesarza i prawdopodobnie umrze. To porażka drużyny i niepomysłny koniec przygody – chyba, że damy zdecydują się eskalować do konfrontacji *va banque*.

Jeśli zaś wygrają, zmuszą zbuntowane elementy osobowości Traura do powrotu do jego jaźni. Strony konfliktu budzą się z czaru, którym zostały spętane, i korzą się przed cesarzem, a ten – ocalony od iluzji Tanatosa – wylewnie dziękuje damom i zaprasza je na audiencję. Przejdź do **Epilogu**.

*Ten przebieg wypadków ma szansę skończyć się pomyślnie, jest jednak bardzo ryzykowny. Miejmy nadzieję, że damom uda się doprowadzić do osobnych konfrontacji z każdym z bytów. Poniższe sceny są pomysłem na to, jak mogą przebiegać te starcia. Zapropionowana w nich estetyka jest dość skromna, możesz bowiem wykorzystywać opisy z **Fazy drugiej**.*

Scena IV – Kolektyw Żelaznego Kanclerza

Cel Dam: pokonać Żelaznego Kanclerza.

Cel prowadzącego: wykreować niepokojącą wizję steampunkowej technokracji.

Główne wyzwanie: Żelazny Kanclerz.

Damy chcące zmierzyć się z Kolektywem Żelaznego Kanclerza mogą oczywiście znaleźć go w ratuszu Werkring. Dotarcie do golemów nie jest jednak łatwe. Scena ta może mieć dwa warianty w zależności od tego, czy Maike została zaproszona czy nie.

Intruzi!

Przybywając bez zaproszenia drużyna musi najpierw uniknąć krępującej inwentaryzacji opisanej w **Fazie drugiej**. Dopiero po niej damy stają przed drzwiami ratusza, których pilnuje dwóch rosłych mężczyzn w nienaganych mundurach i z karabinami parowymi w dłoniach. Zdobycie zgody na spotkanie z Kolektywem wymaga testu umiejętności społecznej o ST 20 (-3 do testów *ekspresji*, trudno na nich wpłynąć emocjami) a prześlizgnięcie się obok nich pomyslowego planu dywersji i testu pasującej umiejętności o ST 15. W razie porażki strażnicy podnoszą alarm, a szanse na pokojowe spotkanie z Kolektywem przepadają.

Doradca

Jeśli Maike jest zaproszona do doradzania Kolektywowi drzwi otwierają się przed nią automatycznie i nie musi na razie przechodzić inwentaryzacji. Problemem jest za to wzięcie ze sobą reszty drużyny – pani inżynier musi wykonać w tym celu test umiejętności społecznej o ST 15.

Kolektyw

W Sali Obrad ratusza wokół okrągłego stołu zgromadziły się dwa tuziny Golemów Cesarskich. Przemawiają one jednym głosem i stoi za nimi wspólny umysł Superego. Co i rusz wysyłają przez posłańców nowe rozkazy dotyczące racjonalizacji, technicyzacji i optymalizacji działania okolicznych dzielnic.

O ile gracze nie wymyślą czegoś naprawdę niezwykłego konfrontacja z Kolektywem może przebiec na dwa sposoby: jako walka bądź dyskusja. W tej pierwszej sytuacji któraś ze stron chce po prostu zniszczyć drugą (prawdopodobnie to Kolektyw będzie agresorem), w drugiej damy próbują przekonać istotę, by wróciła do Traura. W fazie zerowej testy wiedzy mogły poddać im pomysł, by wykorzystać arogancję istoty i przekonać ją, że po powrocie do umysłu doktora pokona pozostałe jego części, ale być może damy wpadną na inną linię argumentacji.

Walka z kolei może się okazać dobrym pomysłem, gdyż jeśli damy poradzą sobie dobrze Kolektyw poczuje się zagrożony i może uznać, że lepiej zgodzić się na powrót do pierwotnego „nosiciela” – Traura – niż ryzykować zupełne zniszczenie.

Scena V – Królowa Walca

Cel Dam: pokonać Królową Walca.

Cel prowadzącego: wykreować oniryczną wizję triumfującego, chaotycznego karnawału.

Główne wyzwanie: Królowa Walca.

Starcie z Królową Walca nastąpi oczywiście na Placu Terezańskim. Dotarcie tam nie jest jednak łatwe, trzeba przebijać się przez roztańczone i świata poza walcem nie widzące tłumy. Pierwszym problemem jest jedna z grup świętujących opisanych w **Fazie drugiej**, przy czym ich prowodyrką jest markiza Delamont – być może jest to okazja dla Ilse, by zagrać zdobytą w prologu kartę.

Kolejnym problemem jest nieeuklidesowy labirynt, w jaki splątały się prowadzące na plac ulice. Przejście przez nie bez tracenia mnóstwa czasu wymaga testu *analizy*, *półświatka* lub *sposstrzegawczości* o ST 15, w razie porażki drużyna ma duże problemy z wydostaniem się i trafia na Królową Walca dopiero w fazie konfrontacji (+3 do wszystkich testów Erosa), choć na szczęście przed wymarszem jej grupy na cmentarz. W labiryntach grupa spotka też ven Vogelsteina, który dołączy do niej i zapewni dodatkową kartę w konfrontacji z Erosem.

Po tych przygodach damy spotykają wreszcie Królową. Najoczywistsze metody konfrontacji z nią to dyskusja i pościg. Dyskusja działa podobnie, jak przy Kolektywie – można przekonać próżną istotę, że wracając do Traura bez trudu zdominuje pozostałe siły jego osobowości. Z kolei pościg może przybrać formę zakładu z Królową – jeśli mnie złapiecie, spełnię waszą prośbę.

Scena VI – Walc Jesienny

Cel Dam: pokonać Walca Jesiennego.

Cel prowadzącego: wykreować absurdalną wizję rozespanego dworu niezauważającego, że wokół psuje się stary porządek.

Główne wyzwanie: Walc Jesienny.

Opanowana przez Walca Jesiennego część Valen – dwór cesarski – jest spokojniejsza i bardziej pusta, niż dominia pozostałych sił, więc została już opisana w części poświęconej **Fazie drugiej**. Tu przedstawię jedynie opis sali tronowej i finałowej konfrontacji. Pamiętaj, że jeśli gracze zblądzieli wśród stworzonych przez Walca Jesiennego iluzji docierają do niego na początku fazy Konfrontacji, więc Tanatos ma +3 do wszystkich testów.

W sali postaci wita spokojna, słodka muzyka dobiegająca znikąd. Na tronie siedzi w pełnym majestacie Atward II Nimb lung, zaś po jego obu stronach stoją żona i następcza tronu – cesarzowa Helena (wśród bliskich i plotkarzy zwana Nené) i arcyksiążę Józef. Poza nimi w sali przebywa kilkunastu służących, którzy śpią oparci o ściany, lecz rodzina cesarska nie dostrzega tej impertyncji. Dopiero po chwili damy dostrzegają, że przed rodziną cesarską stoi Walc Jesienny i opowiada jej coś słodkim głosem, z tej odległości przypominającym usypiające mruczenie kota.

Żaden ze śmiertelników na sali nie reaguje na damy, czar Tanatosa jest zbyt mocny. Trzeba wygrać z nim konfrontację, by przekonać lub zmusić go do odczynienia uroku. Jak zwykle najoczywistszą opcją jest dyskusja, w której damy mogą zarówno zagrać na bucie posągu, jak i przekonać go, by w zgodzie ze swoją naturą przestał się starać i osunął w głąbiny podświadomości Traura. Z drugiej strony walka lub pościg mogą sprawić, że Walc Jesienny będzie musiał zbyt mocno zaangażować się w działanie i straci na chwilę swoją moc usypiania i odcinania od świata, przez co cesarz ocknie się. Jako, że na Urdzie władcy smoczycy państw są więcej, niż tylko politykami u steru władzy rozkaz kajzera może wystarczyć, by zmusić Tanatosa do posłuszeństwa.

Warto zauważyć, że jeśli Lea zdała test *ekspresji* na samym początku sesji (pisząc wiersz zainspirowany posągiem), pałac jest miejscem opisanym w jej dobrym wierszu i może zagrywać w nim swoje dodatkowe trzy karty.

Uwolniony spod czaru Tanatosa Atward II może wesprzeć damy swoim autorytetem i rozkazami, co oddadzą dwie dodatkowe karty – mogą od tej pory zagrać którąś z nich w dowolnych okolicznościach.

Przerywnik: Z dziejów pewnej sesji...

Poniżej przytaczam ciekawe pomysły graczy, które pojawiły się podczas sesji próbnej. Możesz po prostu potraktować je jako przykład tego, na co mogą wpaść damy i jak to wykorzystać, ale jeśli któryś pomysł szczególnie Ci się spodoba możesz też dyskretnie naprowadzić swoich graczy na podobne rozwiązanie.

Umieszczam te inspiracje tutaj, przed Epilogiem, gdyż dotyczą one przede wszystkim scen III-VI i warto przeczytać je, mając na świeżo w pamięci przebieg tej części przygody.

-Tuż po zniszczeniu notatnika damy zamknęły się z Traurem w domu Maike. Uznałem, że znajduje się on na krawędzi strefy wpływów Kolektywu Żelaznego Kanclerza i gdy zaczęła się faza Przemiany wprowadziłem BNów chcących skatalogować i zmodernizować budynek.

-W wolnej chwili Lea postanowiła napisać poemat o tym, co wydarzyło się w Valen. Po pewnym czasie graczka wpadła na to, by wiersz ów był skupiony na postaci Traura i opisując ją zwrócił doktorowi część woli działania, a ja zgodziłem się na to.

-Zaproszona do współpracy z Kolektywem Maike przygotowała dla pozostałych dam pancerze, w których wyglądały jak golem, by móc wszędzie z nimi wejść.

-Chcąc oddać bezdusność Kolektywu wprowadziłem podczas spotkania z Żelaznym Kanclerzem więźnia – brata markizy Delamont, któremu w ramach „resocjalizacji” Maike miała wszczepić mechaniczne serce. Dama udala, że zgadza się to zrobić, a następnie z dostarczonych części skonstruowała serce-pułkę na duchy, w którą po wygranych konfrontacjach drużyna złapała Erosa, Tanatosa i Superego. W finale serce to zostało wszczepione Traurowi, przywracając mu osobowość.

Jak widać przyjąłem na sesji próbnej dość elastyczne podejście do tego, na ile (techno)magiczne są umiejętności Lei i Maike. W zależności od swoich preferencji możesz zrobić tak samo lub zupełnie inaczej, choć wydaje mi się, że pozwolenie im na improwizowanie magicznych lub steampunkowych efektów daje graczom większą swobodę i pozwala wykreować ciekawszą historię.

Epilog – kompleks Edypa

Cel Dam: zabezpieczyć swój dalszy los.

Cel prowadzącego: zamknąć wszystkie wątki.

Główne wyzwanie: brak.

Gdy damom uda się w jakiś sposób sprawić, by wszystkie trzy części osobowości Traura wróciły do niego, akcja przenosi się do miejsca, w którym drużyna zostawiła profesora. Psychoanalityk budzi się i dla uproszczenia uznajmy, że damy już przy nim są.

Czas na ostatnią rozmowę z doktorem. Traur ma niejasne wspomnienia tego, co wyczyniały części jego psychiki i czuje się winny przez narażenie swojego rodzinnego miasta na takie niebezpieczeństwo. Jednocześnie wciąż trudno mu uwierzyć, że jego pisanina mogła nie tylko powołać nasze damy do życia, ale w dodatku rozedrzeć na strzępy jego własną umysłowość i stworzyć z niej tak groźne istoty. Poważnym problemem dla doktora jest też to, że prawdziwość dam i szczerzy podziw, którym darzy je zwłaszcza po uporaniu się z valeńskim szaleństwem zupełnie obala jego teorię o kompleksie Edypa.

Odpowiednimi argumentami damy mogą naprowadzić go na wiele różnych pomysłów. Być może zrewiduje swoją teorię, a może nawet porzuci działalność naukową i zostanie literatem. Doświadczenie z rozszczepieniem świadomości na byty astralne może też pchnąć go w objęcia okultyzmu i badań płaszczyzn równoległych.

Na pewno będzie za to musiał jakoś zabezpieczyć istnienie dam, które przypadkiem powołał do życia. Najprostszym sposobem na zrobienie tego wydaje się ukrycie notatnika Traura w bezpiecznym miejscu, ale jeśli wcześniej damom udał się test *okultyzmu* mogą wiedzieć, że doktor może też po prostu umieścić ich wyjście w rzeczywistość w ich opisie i tym samym uwolnić je na dobre.

Wreszcie wolne i bezpieczne damy mogą teraz postanowić, co dalej zrobić w swoim życiu. Czy dalej będą trzymać się razem? Jakie są ich plany na przyszłość? Odpowiedzi na te pytania i krótka opowieść o dalszych losach każdej z bohaterek zamyka tę sesję. Czy rozegracie kolejne sesje tą samą drużyną, to już zależy od Was.

Serdecznie dziękuję za rozegranie *Trzech Dam!* Mam nadzieję, że była ona dla Was dobrą i ciekawą zabawą!

Dodatek – statystyki Bohaterów Niezależnych

Kolektyw Żelaznego Cesarza

Domyślna konfrontacja: walka

Statystyci, konstrukty, grupa 5 Golemów Cesarskich

Zdolności:

- **Armia maszyn:** dopóki w konfrontacji przebywa co najmniej jeden golem cesarski co rundę przybywa kolejny. Prowadzący może anulować tę zdolność, jeśli gracze specjalnie postarają się, by zaskoczyć część golemów z dala od reszty.

Walka: *walka* 6/8+, obrona: 14.

Pościg: *wysportowanie* 3/8+, wytrwałość: 12.

Dyskusja: *perswazja* 6/9+, *zastraszanie* 9/9+, pewność siebie: 14.

Królowa Walca

Domyślna konfrontacja: pościg

Przeciwnik, konstrukt, pula 3k10

Zdolności:

- **Pani karnawału:** w dowolnej chwili może uznać, że chce do końca konfrontacji otrzymać premię +3 do wszystkich ataków kosztem kary -2 do cech defensywnych.
- **Taneczny krok:** wykorzystuje *ekspresję (taniec)* jako akcję ofensywną w pościgach.

Walka: *szermierka* 6/9+, obrona: 14.

Pościg: *ekspresja (taniec)* 6(9)/8+, wytrwałość: 16.

Dyskusja: *blef* 6/8+, *ekspresja (taniec)* 6(9)/8+, pewność siebie: 16.

Markiza Delamont

Domyślna konfrontacja: dyskusja

Przeciwnik, elf, pula 2k10

Walka: *walka* (*szermierka*) 3(9)/10+, obrona: 12.

Pościg: *ukrywanie się* 3/9+, wytrwałość: 12.

Dyskusja: *blef* 6/8+, *ekspresja* 6/8+, *perswazja* 3/8+ pewność siebie: 14.

Pan ven Būrfest

Domyślna konfrontacja: dyskusja

Przeciwnik, krasnolud, pula 2k10

Walka: *walka* 6/9+, obrona: 14.

Pościg: *wysportowanie* 3/9+, wytrwałość: 14.

Dyskusja: *ekspresja* (wydawanie rozkazów) 3(9)/10+, *perswazja* 6/10+, pewność siebie: 14.

Walc Jesienny

Domyślna konfrontacja: dyskusja

Przeciwnik, konstrukt, pula 3k10

Zdolności:

- **Fala beczynności:** raz na sesję, w konfrontacji Walc Jesienny może wykonać test *ekspresji* przeciwko *ekspresji* lub *empatii* wszystkich przeciwników. Ci, którzy uzyskają niższe wyniki od pomnika tracą 1k10 z puli na najbliższą rundę.

Walka: *walka* 6/10+, obrona: 14.

Pościg: *ukrywanie się* 9/9+, wytrwałość: 14.

Dyskusja: *perswazja* (*uspokajanie*) 6(9)/8+, *zastraszanie* 9/8+, pewność siebie: 16.