Maciej Kraiński, Julia Puczyńska

Spis treści

Wprowadzenie 1

Opis przygody 1

Konstrukcja
Postacie Graczy 2
Temat 3
Podsystem Ultraszybkich Kalkulacji (PUK) 3

Historia mordercy 5

Gordon Gray "Morderca w Błękicie" 5
Mecenas Allister Leibniz 8
Ofiara I: Alan Penrose 10
Ofiara II: Lady Callahan 10
Ofiara III: Shane McKenzie 11
Detektywi 11

Scenariusz 12

Wprowadzenie
Tropienie mordercy 21
Rozstrzygnięcie 38
Rozprawa 39
Poza prawem 40
Inne drogi 41

Działania PUK-a 42

Wprowadzenie

"Scenariusz" to samodzielna przygoda do Wolsunga przewidziana na dwie do czterech sesji. Opowiada ona o poszukiwaniu seryjnego mordercy grasującego po ulicach Lyonesse. Kiedy kolejne odpowiedzi prowokują następne pytania, jedno pozostaje tajemnicą do samego końca: czy bohaterowie to jedynie aktorzy w starannie wyreżyserowanym przez kogoś spektaklu?

Scenariusz nie zawiera gotowych postaci i stanowi odrębną całość, dzięki czemu może zostać poprowadzony jako pojedyncza przygoda lub wstęp do kampanii. Zalecana ilość graczy to od trzech do pięciu, choć to wynika głównie z określonej trudności konfrontacji. Warto wykorzystać pierwsze kilka starć, żeby ocenić siłę BG i dopasować do tego trudność kolejnych wyzwań.

Opis przygody

Konstrukcja

Pierwsza część przygody jest raczej liniowa. Jej celem jest wciągnięcie BG w wydarzenia, zapoznanie graczy ze sprawą i wprowadzenie kluczowych postaci.

W środkowej części scenariusza gracze powinni mieć więcej swobody: więcej tropów do sprawdzenia, własne metody pozyskania informacji itp. Scenariusz zaprezentuje głównie możliwe ścieżki pozyskiwania informacji przez graczy i działania podejmowane przez postacie niezależne.

W kwestii ostatniej części najlepiej będzie pozwolić graczom na opracowanie i zrealizowanie ich własnego planu schwytania winnych. Pozwól im wykorzystać zdobytą wiedzę oraz kontakty i wspólnie z nimi stwórz rozstrzygającą akcję.

Pamiętaj też o pilnowaniu tempa: po scenach pełnych poszlak lub po konfrontacjach scenariusz zakłada kilka chwil dla graczy na złapanie oddechu, przemyślenie wskazówek i opracowanie planów. Pozwól im z nich w pełni skorzystać, ale nie pozwól by trwały zbyt długo. Koniec końców BG tropią seryjnego zabójcę, który nie będzie czekać, aż omówią wszystkie istniejące możliwości.

Sceny opisane w scenariuszu można, a nawet należy dostosowywać do sytuacji na sesjach. Jeśli czujesz przestoje na sesji, morderca może zadziałać szybciej. Jeśli dzieje się za dużo i gracze są zmęczeni, zwolnij, pozwól im zregenerować się i zaplanować kolejny ruch.

Pamiętaj, ten scenariusz to przede wszystkim inspiracja. Każdy kolejny etap śledztwa powinien oddawać graczom coraz więcej inicjatywy. Kiedy zobaczysz, że gracze wiedzą, co się dzieje, są na tropie, mają plan — pozwól im działać według ich własnego pomysłu.

Postacie Graczy

"Scenariusz" jest przygotowany z myślą o sławnych (pula 3k10) postaciach, najlepiej związanych z policją lub Alven Yardem. Jeżeli BG nie mają powiązań z żadną organizacją, która mogłaby im zlecić tę sprawę, PUK sam może ich zaangażować, prosząc o pomoc w śledztwie za pośrednictwem którejś z kontrolowanych przez niego instytucji Alfheimskich.

Są też dwie rzeczy, które gracze powinni wymyślić dla swoich bohaterów. Kojarzysz scenę z pudełkiem z "Siedem"? Tę z dachu szpitala w serialu "Sherlock"? Budziły one tak wielkie emocje, ponieważ były bezpośrednio związane z bliskimi osobami bohaterów. Stawką przestało być ratowanie bezimiennych osób. Protagoniści musieli zmierzyć się z zagrożeniem życia tych, których kochali najbardziej. Niech Twoi gracze mają takie postacie. Kiedy ścigany przez BG morderca obierze za cel ich bliskich, będą mieć znacznie silniejszą motywację, żeby go dopaść.

Drugą rzeczą, o którą koniecznie poproś swoich graczy, to odpowiedź na pytanie, dlaczego robią to, co robią. Dlaczego zostali Bohaterami,

czemu poświęcają czas na pomaganie innym, kiedy mogliby wieść wygodniejsze i bezpieczniejsze życie? Ich pogląd na te sprawy powróci w trakcie przygody wielokrotnie. Przede wszystkim zaś, ich wiara w kształtowanie własnego losu zostanie wystawiona na próbę, kiedy morderca za wszelką cenę będzie próbował ukazać im swoją fatalistyczną prawdę.

Pamiętaj, aby wpleść czasem drobne sceny z udziałem bliskich BG. Niech pojawią się w retrospekcjach albo pomiędzy etapami śledztwa, zrobią coś miłego i sprawią, że gracze bardziej się do nich przywiążą. Warto również wplątać ich bezpośrednio w akcję, na przykład zastępując nimi pasujących do tego bohaterów niezależnych. Dobrymi przykładami na wplątanie bliskich BG do tej przygody będą:

— BN, który ma długi u Vidocqa (lokalnego gangstera) i pomaga mu w interesach. To on sprzedał mordercy środki odurzające.

— BN, który jest technikiem lub konsultantem i dostarcza BG dokładnych technicznych informacji z oględzin miejsca zbrodni.

— BN prowadzący nielegalne interesy i rywalizuje z Vidocqiem, który będzie czyhał na jego życie.

— BN pracujący w kancelarii prawniczej Leibniza, podziwia swojego szefa i będzie go bronić przed BG.

— BN, który jest jedną z osób zagrożonych pożarem zakładów alchemicznych.

Temat

Bezpośrednio przygoda opowiada o polowaniu na seryjnego mordercę, działającego na terenie Lyonesse. Właściwą treścią "Scenariusza" jest konfrontacja z determinizmem wynikającym z planów PUK-a i znalezienie odpowiedzi na pytanie czy BG (więc i gracze) mają wolną wolę, wobec zdeterminowanych planów wszechwiedzącej maszyny (więc i MG). Zasiej w głowach BG wątpliwości, czy zostali poszukiwaczami przygód z własnej woli, czy może ich los został dawno temu zaplanowany przez kogoś innego.

Podsystem Ultraszybkich Kalkulacji (PUK)

PUK to zbudowana wiele lat temu ogromna maszyna różnicowa, której zadaniem jest zarządzanie Lyonesse: od ruchu ulicznego, przez przechowywanie danych o każdym aspekcie miasta, po jego rozbudowę. W teorii świetne rozwiązanie ma jednak swoją ciemniejszą stronę: od wielu lat PUK działa całkowicie samodzielnie: sam planuje i przeprowadza swoją rozbudowę, o czym niekoniecznie kogokolwiek informuje. Dziś tylko on sam wie, jak potężny jest i do czego naprawdę wykorzystuje swoją moc.

W tej przygodzie PUK stanowi głównego antagonistę dla BG. Jednak wbrew temu, co można by sądzić, nie jest po prostu złą, zbuntowaną maszyną. Cały czas pracuje, chcąc rozwiązać postawione przed nim zadanie, którym jest pomaganie ludziom. Zmieniły się jedynie metody. Prywatność, wolność i ludzkie życie stały się dla niego jedynie zasobem, którym można dysponować dla większego dobra.

Obecnie PUK, dzięki swojej nieskończonej mocy obliczeniowej i niemal nieograniczonym zasobom wiedzy, może być główną siłą sprawczą wszystkiego. Można przypuszczać, że jest w stanie wyliczyć prawdopodobieństwo wszelkich zdarzeń i pokierować nimi tak, aby uzyskać optymalny dla siebie rezultat. Realna moc maszyny jest niepojęta, a najlepszym jej wyznacznikiem będą działania i decyzje graczy.

Wydarzenia przygody dotyczą bezpośrednio planów PUK-a, który dąży do ujawnienia swoich działań, w najkorzystniejszy dla swojej misji sposób. To on zasiewa wątpliwości w głowie Gordona Graya, czyli Mordercy w Błękicie, i popycha go w stronę zbrodni. To on zaprasza BG do śledztwa i umożliwia im schwytanie Graya. Czemu?

Oczywiste jest to, że w końcu wszystkie działania PUK-a, czyli manipulowanie ludźmi, pozbywanie się ich, całkowita inwigilacja, ujrzą światło dzienne. Chce on jednak, żeby wydarzyło się to w ko-

rzystnych okolicznościach. Planuje wykorzystać historię "Mordercy w Błękicie", by podzielić ludzi na tych, którzy aprobują jego metody i tych uznawanych przez opinię publiczną za nieobliczalnych, niebezpiecznych szaleńców. W ten sposób zamierza zapewnić sobie jak najdłuższą nietykalność.

Zadbaj, żeby PUK pojawiał się od czasu do czasu w tle: BG mogą od niego zdobyć informacje o miejscu zamieszkania dowolnej osoby, z jego pomocy korzystać będzie policja i wszelkie urzędy, niech kontrolowane przez niego mechaniczne kruki obserwują ważne wydarzenia i dostarczają mu informacje. Niech jego obecność stanie się z czasem coraz bardziej widoczna, natarczywa i przytłaczająca. Zgraj to z wyznaniami mordercy, niech wszechobecność maszyny podkreśli wagę jego słów i nada im większego sensu.

Oficjalny opis PUK-a znajdziesz w podręczniku Lyonesse, str. 79-80.

Historia mordercy

Ta część ma na celu przybliżenie MG przeszłości i planów Mordercy w Błękicie. Propozycja ujawnienia jej postaciom graczy znajduje się w części Sceny.

Gordon Gray "Morderca w Błękicie"

Gordon urodził się w drobnoszlacheckiej rodzinie. Jest to przystojny elf o włosach w kolorze masy perłowej. Jedynie patrząc w głąb jego oczu, można zobaczyć iskrę szaleństwa, która z biegiem czasu zmienia się w pożogę.

Przemiana tej postaci, z idealistycznego patrioty w seryjnego mordercę, opiera się na kilku filarach. Jednym z nich jest płynąca w żyłach Graya krew trolli. To ona jest tą iskrą, przez którą, pomimo elfiej natury, Gordon tak łatwo popada w skrajności, jednak jego pasja nie jest uzewnętrzniona. Zamiast tego płonie wewnątrz, napędza go i doprowadza do drastycznych decyzji.

Na froncie Wielkiej Wojny doświadczył straty, bólu i prawdziwej degeneracji. Wiara w wyższy cel i większe dobro pozwoliła mu pokonać trudności, znaleźć oparcie we własnej sprawczości i umiejętnościach. Do tego walka z największym złem tego świata — nieumarłymi i nekromantami — stworzyły w jego umyśle bardzo silny podział na dobro i zło.

Z Wojny powrócił około 30 lat temu, odznaczony medalami za odwagę i odniesione rany. Nie mogąc całkowicie porzucić wcześniejszego stylu życia, wstąpił do Alven Yardu. Był zdeterminowanym, pozbawionym niewinności początkującego gliniarza, utożsamiającym prawo z moralnością idealistą.

Kluczowa dla jego dalszych losów okazała się sprawa prowadzona wspólnie z Harveyem Mullenem i Amelie Ambrose. Po aresztowaniu przez nich Tyrone'a Cowella, zabójcy na zlecenie odpowiedzialnego za co najmniej 7 morderstw, pomimo mocnych dowodów sąd wydał wyrok uniewinniający. Stało się to za sprawą doskonałej obrony mecenasa Leibniza, który niespodziewanie został adwokatem oskarżonego.

Kiedy schwytany przez niego morderca zostaje uniewinniony, filar psychiki Graya zostaje naruszony. Aby go ratować, chce naprawić pomyłkę nieomylnego i moralnego, w swojej opinii, prawa.

Oburzony jawną niesprawiedliwością Gray porwał Cowella, chcąc wydobyć z niego informacje o jego mocodawcach. Bezskutecznie. Jednocześnie, wraz ze swoimi partnerami, otrzymał od Alven Yardu zadanie odnalezienia porwanego i schwytania porywacza. Dzięki temu, że był członkiem zespołu mającego go znaleźć, był w stanie dłużej zwodzić policję. Kiedy jednak śledczy nieuchronnie zbliżali się do znalezienia przetrzymywanego zabójcy, Gray wyprzedził partnerów, chcąc zabić swojego więźnia i uniknąć schwytania.

Nieoczekiwanie właśnie wtedy Cowell wyznał mu całą prawdę i ujawnił, że PUK zaplanował wszystkie te wydarzenia. Maszyna szantażem

zmusiła Tyrone'a do dokonania morderstw, po czym doprowadziła do jego uniewinnienia. Wiedziała, że zostanie on porwany, i nakazała mu milczeć. Obiecała mu, że jeśli wyzna całą prawdę tego dnia, kiedy Gray przyszedł się go pozbyć, zostanie oszczędzony. Obietnica była jednak fałszywa, o czym wiedział tylko PUK.

Wyznanie Cowella burzy wiarę Graya w celowość świata — w jego sprawiedliwość, w istnienie dobra i zła. Dobro i zło to wybór, a jeśli nie ma wyboru, nie ma moralności. Gordon daje się ponieść i zabija więźnia. Zostaje przyłapany przez detektyw Ambrose. Amelie akurat przybyła na miejsce razem z Mullenem i rozpoczęła przeszukanie budynku, kiedy tamten wzywał wsparcie. Przyparty do muru Gray zabił ją. Upozorował atak Rzeźnika z Lyonesse, odcinając sobie lewą dłoń, żeby udawać cudem ocalałą ofiarę (od tamtej pory korzysta z creidnallenowej protezy).

Tamtego dnia PUK zaszczepił w głowie Gordona ziarno szaleństwa, obsesję udowodnienia istnienia niezależności od planów maszyny. Przedstawiona przed Gordonem rzeczywistość kłóci się z tym, za kogo sam się uważa i za jaki uważa świat. Jest przekonany, że według maszyny miał oszczędzić Cowella, skąd wyciąga wniosek, że to kwestia życia i śmierci jest źródłem błędu PUK-a. Ten obłęd, wzmocniony alvarskim pochodzeniem i napędzany (fałszywą) myślą, że zabicie Cowella pokrzyżowało plany PUK-a, pchnie go do kolejnych morderstw. Pragnie uwierzyć, że ludzie są w stanie decydować o swoim losie niezależnie od planów maszyny i nie zawaha się użyć morderstwa — jedynego narzędzia w tej walce, w którego skuteczność — aby udowodnić przed samym sobą swoje tezy. Podejmuje rozpaczliwą i nierówną walkę, w której został skazany na porażkę.

Wkrótce po tych wydarzeniach Gray, przez nietrafne diagnozy jego stanu fizycznego i psychicznego, został zmuszony do przejścia na wcześniejszą emeryturę. Dręczony swoimi zbrodniami i myślą o braku jakiejkolwiek wolności poświęcił lat na badanie PUK-a i jego fatalistycznych planów.

Gordon Gray

Przeciwnik, 3k10; odporność 5.

Zdolności:

— „**I tak ci się nie uda!**": za żeton — do końca rundy każda akcja ofensywna przeciw Grayowi musi być deklarowana jako manewr;

— „**On mi pomoże!**": za żeton odzyskuje punkt odporności; sam wykonujesz jego wolę!: jeśli uzyska dwa podbicia w teście ekspresji, trafiony przeciwnik musi oddać mu dowolną kartę (jeśli ma pustą rękę traci 1k10 z puli następnego testu);

— „**Robiłem już gorsze rzeczy!**": po wymierzonym w niego ataku, jeśli ma kości w puli, może je wykorzystać na kontratak z modyfikatorem +5;

— „**I co mi zrobisz?**": raz na konfrontację — do końca rundy każda akcja ofensywna przeciw Grayowi musi być deklarowana jako manewr;

— **twardy:** jest odporny na wszelkie niedeklarowane dobicia oraz obniżenie stopnia trudności dobicia — można go zabić tylko deklarując dobicie przed rzutem kośćmi;

— **celny cios:** może przeznaczyć podbicie na osłabienie lub oszołomienie;

Walka: walka 12/8+, strzelanie 6/7+, obrona: 15

Pościg: wysportowanie 9/8+, ukrywanie się 9/9+, pojazdy 9/9+, wytrwałość: 15

Dyskusja: perswazja 6/9+, ekspresja 6/8+, blef 9/9+, pewność siebie: 17

Mecenas Allister Leibniz

Wkrótce po odejściu z policji, chcąc zbadać jego powiązania ze sprawą, Gray znalazł pracę jako sekretarz mecenasa Leibniza — właściciela najlepszej kancelarii adwokackiej w Lyonesse.

Allister Leibniz to półtorametrowa postać z zaczesanymi do tyłu srebrzystobiałymi włosami i pokaźną, uczesaną i ułożoną brodą w tym samym kolorze. Ubiera się schludnie — nosi jasne, szyte na miarę surduty, unika zbędnych akcesoriów. Jego okulary przeciwsłoneczne, obowiązkowy element wyposażenia każdego współczesnego krasnoluda, oprawione są w cienki creindall.

Mecenas Leibniz nosi się dumnie, jest opanowanym perfekcjonistą i dżentelmenem z prawdziwego zdarzenia. Na pierwszy rzut oka kojarzy się nawet z sympatycznym dziadkiem. Jednak to nie uprzejmością wygrywa się w sądzie. Allister to skrajnie wyrachowany i bezwzględny strateg, który nigdy nie porzuca dobrych manier i swojej sztucznie dobrotliwej pozy.

Pomijając skórę i nieliczne narządy wewnętrzne, mecenas Leibniz jest w pełni zmechanizowanym uhrwerkiem (podręcznik główny, str. 430) i jednym ze świadomych narzędzi PUK-a, poprzez które realizuje on swoje plany. Poczucie misji jest już dla niego nie motywacją, tylko zaprogramowanym i głęboko zintegrowanym elementem jestestwa, a wiara w nieomylność i słuszność działań PUK-a przeobraziła się w kluczową dla niego, absolutnie pewną daną.

Mając dostęp do biura Leibniza i przechowywanych w nim zapisów intryg maszyny, Gray postanowił sprawdzić, czy wobec groźby śmierci uda mu się zmusić kogoś do odrzucenia roli zaplanowanej dla niego przez PUK-a. Rozpoczyna swoje poszukiwania prawdy, porywając i zabijając kolejne osoby. Pierwsze ofiary to osoby z marginesu społecznego: bezdomni, biedacy i mieszkańcy Bridgebank. Nikt nie wszczął do tej pory śledztwa na ten temat, a kolejne morderstwa zostały dopisane do długiej listy zbrodni Rzeźnika z Lyonesse. Zachęcany swoją bezkarnością i obsesją znalezienia odpowiedzi, wybiera coraz bardziej znane i ważne w planach PUKa ofiary.

Przygoda rozpoczyna się krótko po morderstwie lady Callahan — pierwszej ważnej i znanej ofiary. Kolejne dwie zbrodnie prawdopodobnie odbędą się podobnie do poniższych opisów. Przy kolejnych poczynania graczy powinny coraz bardziej wpływać na działania mordercy.

Mecenas Leibniz

Przeciwnik, 4k10; odporność 6.

Zdolności:

— „**Przysięga pan mówić prawdę…”**: podbicie podczas ataku zastraszaniem zmniejsza pulę przeciwnika o 1k10;

— **„…całą prawdę…”** : jeżeli Gray uczestniczy w konfrontacji i nie został jeszcze wyeliminowany, Leibniz ma +3 do pewności siebie;

— „**...i tylko prawdę?”**: jeżeli Gray uczestniczy w konfrontacji i nie został jeszcze wyeliminowany, każde użycie blefu przez dowolnego przeciwnika, pozwala Leibnizowi dobrać kartę;

— **osiągnięcia**: dyskusja (rozprawa), dyskusja, nadzwyczajna! (rozprawa), szczęściarz;

— **pomocnicy**: jeżeli jakikolwiek adwokat atakuje tego samego przeciwnika co Leibniz, inni gracze nie mogą dorzucić kart aby pomóc atakowanemu;

— **szara eminencja**: niewrażliwy na efekty krytycznego pecha;

— **adwokat** demona: atak oparty na ekspresji może trafić więcej niż jednego przeciwnika. Za każde podbicie atak trafia kolejny cel, którego pewność siebie nie jest większa od pewności siebie pierwszego trafionego przeciwnika;

— **twardy**: jest odporny na wszelkie niedeklarowane dobicia oraz obniżenie stopnia trudności dobicia — można go zabić tylko deklarując dobicie przed rzutem kośćmi;

— **nie do zabicia**: +5 do ST testów dobicia;

Walka: ma od tego ludzi

Pościg: jest ponad to

Dyskusja: perswazja 12/8+, ekspresja 9/8+, zastraszanie 6/7+, pewność siebie: 20

Ofiara I: Alan Penrose

Łysiejący człowiek z okularami na nosie, szary i niezręczny do bólu. Po rozwodzie większość czasu spędzał na pisaniu swojej powieści — przez rozpad małżeństwa, brak innych zainteresowań i wielkie ambicje całą energię życiową postanowił poświęcić jednej historii.

Choć Penrose żyje w skrajnej biedzie jego los ma się niebawem odmienić. Do tej pory wszystkie jego próby zdobycia rozgłosu w świecie artystycznym zakończyły się klęską, jednak teraz jego magnum opus jest gotowe. Wiedząc, że kariera Penrose'a jest zaplanowana przez PUK-a i stanowi część jego planów, morderca porywa go dwa tygodnie przed rozpoczęciem akcji przygody i przetrzymuje w zamknięciu wraz z jedyną kopią jego powieści. Gray chce jedynie pokrzyżować plany PUK-a, więc do odzyskania wolności Penrose musi jedynie spełnić żądanie porywacza — zniszczyć swoją powieść. Więzień jest zamknięty w działającej chłodni, a jedynym paliwem dla ognia są strony dzieła jego życia, ale nawet perspektywa powolnej śmierci nie przekona go do zniszczenia ich. Plan mordercy ponownie zakończy się klęską: niezależnie od tego czy BG zdążą uratować Penrose'a powieść przetrwa, a rozgłos, który zyska dzięki porwaniu zwróci uwagę opinii publicznej i wydawców. Teraz jednak, dając porwanemu czas do namysłu, morderca zajmuje się drugą ofiarą — lady Callahan.

Ofiara II: Lady Callahan

Pochodząca z dobrej rodziny lady Elisabeth Callahan jest cieszącą się dobrą sławą prawniczką, pracującą w kancelarii mecenasa Leibniza. Jednak pomimo nieskazitelnej opinii lady skrywa sekret: jest nim romans z młodą oficer Elisabeth Bradford. Według planów PUK-a lady miała tej nocy spowodować śmierć swojego męża. Domyślając się, że w tym scenariuszu lady miała być pomysłodawcą, jej porywcza kochanka zaś — zabójcą, Gray po porwaniu kazał jej najpierw odesłać Elisabeth, a następnie zabił ją, by mieć pewność, że kobieta nie pokrzyżuje jego planów. Jego plan nie powiódł się jednak, ponieważ będąc już w drodze poza stolicę Elisabeth usłyszała o zniknięciu lady. Podejrzewając jej męża o odkrycie romansu i zabicie żony, wraca do Lyonesse, aby wyzwać lorda Callahana na pojedynek, w którym bez wątpienia zwycięży (scena II).

Ofiara III: Shane McKenzie

Według planów PUK-a McKenzie miał być odpowiedzialny za spalenie zakładów alchemicznych "Jack Alchemicals", w których pracował jako nocny stróż. Dlatego morderca, znając datę planowanego przez Maszynę pożaru, tej nocy jedynie ogłuszył swoją ofiarę postanowił przeczekać całą noc na miejscu, aby upewnić się, że do pożaru nie dojdzie. Jednak McKenzie ocknął się niespodziewanie szybko i wykorzystując chwilę nieuwagi swojego prześladowcy uwolnił się. Wywiązał się szamotanina, podczas której przypadkowy strzał uszkodził zbiornik many, powodując eksplozję, która przerodziła się w pożar. Widząc niemożliwość powstrzymania planów wszechobecnej maszyny, Gray zabił mogącego go rozpoznać stróża (scena III). To niepowodzenie ponownie sprawi, że coś w nim pęknie: dochodzi do niego, że sam realizuje wolę PUK-a i tym samym nie jest odpowiedzialny za własne poczynania, które nie zależą od niego. Tego dnia otwarcie zapyta mecenasa Leibniza co ma dalej robić i uzyska od niego dyskretne wsparcie.

Detektywi

Przez cały ten czas Gray dba o zdobywanie informacji o tropiących go detektywach. W tym momencie BG powinni już odwiedzić kancelarię Leibniza, gdzie będą mieć okazję zwrócić na niego uwagę. Jest na tyle bezczelny, że specjalnie zaangażuje śledczych w dyskretnie prowokacyjną rozmowę. Na tym etapie w pełni rozumie już, że sam jest częścią planów PUK-a, a rolą BG jest go złapać. Dlatego wyprany ze strachu fatalizmem swojej sytuacji, podczas spotkania będzie niemal otwarcie im grozić, sugerując, że morderca źle podchodził do tematu: to nie strach o własne życie, a o cudze, jest najmocniej motywującą siłą. Od tej pory, korzystając z pomocy uhrwerków pracujących dla Leibniza będzie starał się porwać bliskich BG i zmusić ich do działania z użyciem wszystkich sił i środków.

Scenariusz

Wprowadzenie

Scena I: Rozgrzewka

Przygodę najlepiej zacząć krótką akcją "na rozgrzewkę". Będzie to okazja na wczucie się w postać, pokazanie jej charakterystycznych zachowań, przedstawienie jej pozostałym graczom i praktyczny trening mechaniki. Nawet jeśli to kolejna sesja w tym samym składzie powinno to pomóc wejść w sesję z energią i zaangażowaniem. Dokładna natura tej akcji powinna zależeć od BG. Jako przykład podamy napad na sklep jubilerski.

Konfrontacja: walka

Przeciwnicy: grupa Zbirów i jeden Przywódca gangu

Stawka: los zakładników i łupu, Reputacja BG

Przywódca Gangu

Przeciwnik, 2k10; odporność: 4

Zdolności:

— **asysta**: każde podbicie w teście któregokolwiek zbira daje +2 do kolejnego testu Przywódcy

— **prawy sierpowy**: pierwsze trafienie danego przeciwnika powoduje utratę karty z ręki

— „**Patrzcie chłopcy!**": raz na walkę atak obszarowy na bliskim zasięgu;

— "**Jeszcze jeden krok...**": jeżeli w pobliżu są potencjalni zakładnicy, może użyć testu zastraszania w dowolnej konfrontacji konieczności deklarowania manewru;

Walka: walka 6/9+, strzelanie 6/9+, obrona: 15

Pościg: wysportowanie 9/9+, pojazdy 6/9+, wytrwałość 15

Dyskusja: zastraszanie 6/10+, pewność siebie: 13

Zbiry

Grupa czterech statystów;

Zdolności:

— **szarża**: przed atakiem może wykonać ruch zbliżający go do przeciwnika, za podbicie dodatkowy ruch po ataku;

— **silny cios**: podbicie (walka) odbiera dodatkowy znacznik;

Walka: walka 6/10+, obrona: 12

Pościg: wysportowanie 6/10+, wytrwałość: 12

Dyskusja: zastraszanie 3/10+, pewność siebie: 10

Po uporaniu się z bandytami i dumnym pozowaniu do zdjęć nadszedł czas na otrzymanie zlecenia: Alven Yard potrzebuje pomocy z rozwiązaniem sprawy morderstwa lady Callahan. Jeśli BG współpracują z policją na miejsce zbrodni skieruje ich Alven Yard. W przeciwnym razie, niech związana z graczami organizacja czy też zachwycony ich brawurową akcją urzędnik z Yardu/ratusza/pałacu królewskiego (skierowany tam przez PUK-a) w obecności dziennikarzy poprosi BG o pomoc.

Scena II: Lady Callahan

Tani, podrzędny pensjonat z dyskretnym właścicielem i wynajmem pokoi na godziny. Goście nie chcą za wiele mówić, zresztą spora część już wyjechała, bojąc się skandalu, jakim byłoby odkrycie ich w takim miejscu. Badając miejsce zbrodni i ciało, rozmawiając z nielicznymi gośćmi i właścicielem czy korzystając z swoich niezwykłych zdolności BG mogą zdobyć informacje (dodatkowe wiadomości w nawiasie przy podbiciach w testach lub dzięki sprytnym i ciekawym pomysłom graczy):

— Tożsamość ofiary (plotka o romansie).

— Ofiara była wcześniej odurzona (użyte do tego środki można zdobyć od Vidocqa).

— Śmiertelną ranę zadano z dużą wprawą.

— Ofiara ma przy sobie pieniądze i kosztowności.

— Ofiara przyjechała paromobilem, pokój wynajął mężczyzna — elf w błękitnym krawacie, ale właściciel nie zapamiętał jego twarzy — dla gości ważna jest dyskrecja więc nie patrzył (morderca miał coś nie tak z lewą ręką, paromobil należał do lady Callahan).

— Brak śladów walki, związania czy prób ucieczki

— Goście pensjonatu słyszeli dudnienie pneumy — na krótko przed śmiercią z miejsca zbrodni wysłano wiadomość. BG mogą łatwo dowiedzieć się, że jej adresatem była Elisabeth Bradford — kochanka lady Callahan. Dzięki pomocy PUK-a (z której organy ścigania aktywnie korzystają) można też dowiedzieć się o jej nagłym wyjeździe i jeszcze naglejszym powrocie oraz poznać obecną lokalizację kobiety — jest nią rezydencja Callahanów. Warto też podkreślić, że Bradford ma ze sobą broń i jest znaną pojedynkowiczką.

— Lady Callahan siedziała przed maszyną do pisania i to ona napisała i wysłała wiadomość. Morderca cały czas siedział przy niej.

— Po przybyciu do rezydencji Callahanów śledczy zdążą zobaczyć końcówkę honorowego pojedynku, w którym na skutek niespodziewanego błędu lord Callahan ginie. Aby uzyskać informacje o wiadomości od lady Callahan, gracze muszą stoczyć dyskusję z Bradford i jej adwokatem (alternatywnie gracze mogą również zdobyć informacje w pojedynku ze świadkiem). Bradford opowie zgodnie z prawdą o wydarzeniach tej nocy — test empatii o ST 20 ponad wszelką wątpliwość upewni BG o jej prawdomówności.

— Lord Callahan nie może być odpowiedzialny za śmierć żony — miał alibi i nie wiedział o romansie, więc nie miał motywu.

Konfrontacja: dyskusja/walka 1 na 1

Przeciwnik: Bradford i (jeśli to dyskusja) jej adwokat

Stawka: reputacja BG, komplikacje w śledztwie (Informacje o wiadomości są ważne — porażka nie powinna uniemożliwiać ich zdobycia. Zamiast tego w razie porażki BG, Bradford może na przykład na własną rękę szukać zabójcy ukochanej i wracać potem jako rywal lub przeciwnik)

Kapitan Elisabeth Bradford to ruda trollica o ostrych rysach i agresywnym spojrzeniu. Jest wysoka i szczupła, jej granatowy mundur zdobi wiele orderów i odznaczeń. Pani kapitan sprawia wrażenie szorstkiej, nieczułej i opanowanej. Niewielu widziało jej wściekłość i przeżyło, by o tym doświadczeniu komukolwiek opowiedzieć. Elisabeth ma w sobie też ogromne pokłady ciepła i troski, przeznaczone dla jej najbliższych, ale na takie miano należy sobie zasłużyć.

Kapitan Elisabeth Bradford

Przeciwnik, 3k10; odporność 4

Zdolności:

— **osiągnięcia**: Walka (za honor);

— **nieustępliwe natarcie**: jeśli atak zakończył się podbiciem, a w puli została jeszcze jakaś kość, może natychmiast zaatakować ponownie z premią +5;

— **oburęczność**: jeśli dzieli pulę, ignoruje pierwszy krytyczny pech w rundzie;

— **niedeklarowane**: rozbrojenie, osłabienie, silny atak;

— **gadżet**: szpada oficerska (walka +3, raz na sesję, a potem za żeton dodatkowy atak z pulą 2k10);

— **bezczelny kłamca**: za żeton +5 do testów blefu;

Walka: walka 12/8+, strzelanie 9/8+ obrona: 16

Pościg: wysportowanie 9/9+, wytrwałość: 14

Dyskusja: zastraszanie 6/10+, blef 6/9+, pewność siebie: 14

Adwokat

Przeciwnik, 2k10; odporność 3.

Zdolności:

— **niedeklarowane**: obejście konwenansów;

— **gadżet**: kodeks karny (podbicie(zastraszanie) daje przewagę, podbicie(blef) oszołomienie);

— **bezczelny kłamca**: za żeton +5 do testów blefu;

— **nieustępliwa argumentacja**: podczas konfrontacji społecznej, jeśli jego atak zakończył się sukcesem, a w puli zostały jeszcze kości, może natychmiast wyprowadzić kolejny atak, z modyfikatorem +5;

— „**Wysoki Sądzie!**": może raz na konfrontację, a potem za żeton wykonać atak obszarowy oparty na perswazji;

Walka: ma na to za słabe serce;

Pościg: kto to widział takie rzeczy;

Dyskusja: zastraszanie 6/9+, blef 9/9+, perswazja: 6/8+ pewność siebie: 14;

Oczywiście BG mogą zdobywać informacje na wiele innych sposobów, najpewniej mocno związanych z ich umiejętnościami i znajomościami, dlatego nic nie stoi na przeszkodzie dawania im wskazówek innymi ścieżkami. Po tej scenie BG powinni wiedzieć, że:

— Morderca jest mężczyzną, elfem, tej nocy miał błękitny krawat

— Morderca cały czas był w pomieszczeniu, więc wiadomość do Bradford została wysłana za jego zgodą, może nawet z jego polecenia.

— Morderca dobrze posługuje się bronią

— Zbrodnia nie miałą charakteru rabunkowego

— Lord Callahan zginął z powodu fałszywego przekonania że jest odpowiedzialny za śmierć żony

— Lady Callahan pracowała w kancelarii Leibniza

To powinien być też dobry moment na koniec pierwszej sesji, choć oczywiście wszystko zależy od tempa. Na pewno BG mogą teraz chwilę odpocząć, spotkać się z bliskimi i podsumować zdobyte dotychczas informacje.

Scena III: Pożar

Odpoczynek BG zakłóca informacja o potężnym pożarze w zakładach alchemicznych "Jack Alchemicals" — wszyscy funkcjonariusze/bohaterowie są potrzebni na miejscu, ponieważ pożar rozprzestrzenia się i zagraża okolicznym budynkom mieszkalnym.

Dodatkową motywacją może się okazać to, że strażacy po zabezpieczeniu jednego budynku znaleźli ciało z raną postrzałową, pod zakładami zaś stoi paromobil należący do świętej pamięci lady Callahan. Nie ma czasu do stracenia, trzeba ratować niewinnych obywateli!

Spektakularne wyzwanie:

Pożar i płomienie — 7 znaczników, ST 17;

Ofiary — 5 znaczników, ST 15;

BG — Krzepa + 2 znaczników;

Czas starcia: 3 tury

Stawka: Życie i zdrowie ofiar pożaru: Utrata wszystkich znaczników przez wszystkich Bohaterów lub przekroczenie limitu czasu oznacza katastrofę, wymagającą interwencji wciąż dojeżdżających strażaków. Akcja potrwa co najmniej do rana. Osoby nieuratowane (te, których znaczniki nie zostały zdjęte) giną, a Bohaterowie tracą po punkcie Kondycji.

Ugaszenie pożaru kończy wyzwanie — wówczas ofiary nieuratowane są ciężko ranne.

Zaufanie świadków: im lepiej BG poradzą sobie z pożarem (uratowanie wszystkich ofiar, a następnie opanowanie pożaru stanowi najlepszy rezultat), tym bardziej chętni do współpracy powinni być bohaterowie niezależni.

Reputacja BG: Każdy BG, który uczestniczy w scenie i nie podejmie próby ratowania ofiar, traci punkt Reputacji.

Zasady specjalne: Pożar otrzymuje na start trzy karty.

MG może zagrywać karty przeciwko graczom, zwiększając ST poszczególnych testów, w następujący sposób:

♠ **Nieprzewidywalny** — wybuch, załamanie podłogi;

♥ **Żarłoczny** — ogień zajmuje buty, nogawki, pali włosy, rozgrzewa klamki i narzędzia;

♦ **Wszechobecny** — pożar odcina drogi ucieczki, ogranicza widoczność, zagłusza krzyki;

♣ **Przytłaczający** — żywioł przyciąga uwagę, fascynuje, oślepia, oszałamia i przeraża;

Testy ratowania ludzi i walki z pożarem traktowane są jak testy przeciwstawne, z ustalonym wynikiem pożaru. Za każde pełne 5 punktów różnicy pomiędzy ST a wynikiem gracza, pożar uzyskuje podbicie, które może przeznaczyć na aktywowanie jednego z następujących efektów:

Walący się budynek — powalenie (gracz zostaje przygnieciony fragmentem walącego się budynku, lub odcięty przez ogień. Wydostanie

się z tej sytuacji wymaga odłożenia jednej kostki lub posiadania atutu "Żywe srebro");

Duszący dym — osłabienie (wszyscy gracze odrzucają kostkę z puli);

Huk — oszołomienie (wszyscy gracze odrzucają jedną kartę z ręki);

Płomienie rosną — mobilizacja (MG dobiera kartę dla pożaru);
Gracze uzyskują kolejną okazję do trafienia na pierwsze strony gazet, tym razem pozując ze świeżo uratowanymi z pożaru ludźmi. Dziennikarze muszą jednak zaczekać, ponieważ wszystko wskazuje na to, że tropiony przez BG morderca brał udział w wydarzeniach tej nocy. Oględziny miejsca zbrodni, współpraca (czy raczej sprzeczka) z Inspektoratem Ochrony Pożarowej i niechętny świadek mogą pomóc ustalić:

— Zakłady są reprezentowane przez kancelarię Leibniza.

— Ciało strażnika Shane'a McKenziego ze śmiertelną raną postrzałową znajduje się w budynku biurowym, prawie niezniszczonym przez płomienie. Oględziny pozwalają wykryć ślady tej samej substancji odurzającej co u lady Callahan.

— Ofiara była dobrym i spokojnym człowiekiem, bez wrogów i problemów.

— Ofiara była przetrzymywana w pomieszczeniu, ale udało jej się oswobodzić i podjąć walkę z napastnikiem: widać przewrócone, zniszczone krzesło z luźno opinającą je liną i ślady walki (okno wybite od wewnątrz jest tu kluczowe).

— Inni strażnicy nie widzieli niczego podejrzanego, aż do czasu, gdy zaczął się pożar. Wtedy, podczas ewakuacji jeden z nich słyszał huk z budynku biurowego.

— Jeden strażnik zeznał, że widział eleganckiego elfa (noszącego

błękitny krawat), który włączył alarm pożarowy i maniczne systemy gaśnicze.

— Dostęp do kontrolki powyższych systemów był zablokowany przez fragmenty walącego się budynku. Widać, że ktoś z ogromną siłą, pomimo wysokiej temperatury odgarnął je na bok (ślady mechanicznej ręki Graya).

— Okno zostało rozbite przez strzał z pistoletu z bliskiej odległości. Był on na tyle niefortunny, że kula trafiła w generator maniczny, wywołując eksplozję, która w konsekwencji doprowadziła do pożaru.

— Maniczne kamery, kruki PUK-a, ukryty świadek, czary wróżebne lub sprytne pomysły graczy ujawnią przebieg wydarzeń, które doprowadziły do pożaru:

— Morderca przyniósł tu nieprzytomnego McKenziego, przywiązał go do krzesła, po czym czekał. Mamrotał, że tym razem się uda i nie pozwoli mu spełnić jego roli.

— Stróż obudził się, oswobodził i zaatakował porywacza. Podczas walki i szamotaniny o pistolet McKenzie przypadkiem wystrzelił, powodując eksplozję i pożar. Ciężko było powiedzieć, który z mężczyzn był bardziej zrozpaczony, kiedy widoczne przez okna płomienie stopniowo ogarniały zakład.

— Morderca wreszcie otrząsnął się, z rozpaczą w głosie wrzasnął "Idioto, mogłeś uniknąć tego, co dla ciebie zaplanował!". Po chwili spokojniej dodał "Przepraszam, naprawdę chciałem pomóc", zastrzelił McKenziego i wyszedł.

Tak jak poprzednio, od formy otrzymania wskazówek ważniejsza jest ich treść. Pomysły graczy, które uczynią śledztwo ciekawszym, zawsze będą lepsze, niż sztywne podążanie za podanymi przykładami. Ważne rzeczy, które gracze powinni wynieść z tej sceny:

— Morderca zakładał, że McKenzie ma wywołać pożar i chciał mu to uniemożliwić. Dopiero kiedy się to nie udało, zdenerwował się i zabił kolejną ofiarę.

— Morderca na pewno nie jest podpalaczem — sam ledwo uciekł przed płomieniami, to on uruchomił alarm.

— Zakłady są reprezentowane w sądzie przez kancelarię Leibniza.

Mniej więcej do tego momentu przygoda powinna być stosunkowo liniowa: gracze muszą uzyskać kluczowe informacje (sposób działania, motyw przestępcy) i tropy wiodące do kolejnych scen. Kolejność dalszych działań powinni już zdeterminować gracze. Na pewno cennymi tropami będą: Vidocq (dużo informacji i źródło środka odurzającego) i kancelaria (powiązania ofiar). BG powinni też otrzymać teraz informacje o sprawie zaginionego przed kilkoma dniami Penrose'a. Zleceniodawca lub ktoś z bliskich BG (lub po prostu PUK) poinformuje ich, że rysopis elfa podejrzanego o porwanie pisarza pasuje do ściganego przez nich mordercy. Sprawę prowadzi detektyw Mullen i do niego powinni się skierować gracze, kiedy zdecydują się podążyć tym tropem.

Tropienie mordercy

Przedstawione w tej części tropy to możliwe i proponowane ścieżki odkrywania kolejnych informacji i zdobywania dowodów. Decyzja o badaniu danego wątku powinna należeć do graczy. Część tropów prowadzi do kolejnych, niektóre możesz zasugerować, na inne gracze powinni wpaść samodzielnie. Ten etap powinien zakończyć się, kiedy gracze postanowią rozpocząć konkretne działania przeciwko mordercy i Leibnizowi lub kiedy uznasz, że mają dostatecznie dużo informacji i czas na kolejny atak Graya.

Trop I: Mullen i porwanie

Obskurna dzielnica i biedne mieszkanie, w którym mieszkał Alan Penrose łatwo wyjaśniają czemu policja Lyonesse przyłożyła małą wagę

do jego zaginięcia. Obrzeża Bridgebank, najgorszej dzielnicy miasta, nie są bezpieczne i zaginięcia są tu na porządku dziennym.

Wszelkie próby skontaktowania się z Mullenem są skazane na niepowodzenie. Znający go policjanci tylko wzruszają ramionami i jak mantrę powtarzają "pewnie gdzieś się spił i leży nieprzytomny w jakimś rowie". BG odnajdą go w mieszkaniu porwanego Penrose'a, w otoczeniu ogromnej masy przeważnie pustych butelek taniej whiskey. Doprowadzenie skacowanego detektywa do stanu używalności będzie wyzwaniem samym w sobie. Niezbędna będzie pomoc z wybudzeniem, znalezieniem broni, ubrań i odznaki, przypomnieniem ostatnich wydarzeń i wreszcie postawieniem na nogi zapijającego dawne smutki detektywa. Po uprzątnięciu bałaganu, jaki zrobił Mullen, BG powinni dowiedzieć się, że:

— Do porwania doszło w mieszkaniu (nie ma śladów włamania: Penrose sam wpuścił porywacza. Gracze łatwo znajdą dwie szklanki z winem niezostawione tu przez Mullena, a w jednej z nich środek odurzający- ten sam którego użyto do uśpienia lady Callahan).

— Penrose był zafiksowany na punkcie swojej powieści, tej jednak nigdzie nie sposób znaleźć.

— Penrose jest po rozwodzie. Jego dawna żona mieszka obecnie na południu Akwitanii, a sprawę prowadził prawnik z kancelarii Leibniza (papiery z symbolem kancelarii są na wierzchu, jakby były niedawno przeglądane).

— Penrose miał spory dług u Vidocqa (po udanym zastraszaniu lub niewielkiej potyczce ze zbirami pracującymi dla gangstera można się dowiedzieć, że Vidocq nie jest odpowiedzialny za porwanie — sam szuka Penrose'a chcąc wyegzekwować dług).

— Pomimo fatalnego stanu Mullen jest w stanie wykonywać swoją robotę. Kiedy dobrze się czuje potrafi z łatwością dogadać się z większością mieszkańców slumsów i może stanowić cenne wsparcie.

— Penrose pracował kiedyś w policji, o czym świadczą zdjęcia ze służby. Na kilku z nich widoczny jest Gray.

W zależności od tego, jak będą go traktować gracze Mullen może okazać się ogromną pomocą, jak również wielkim utrapieniem. Jeżeli stanie się celem żartów, docinek lub pogardy wróci do picia i potencjalnie ściągnie na BG kłopoty prowokując burdy i ujawniając informacje (na przykład Vidocq'owi lub prasie). W przeciwnym razie, choć z pewnością irytujący i wymagający pilnowania, stary detektyw pomoże graczom bez trudu poruszać się po gorszych częściach miasta, zdobyć informatorów czy uzyskać audiencję u samego Vidocqa.

Najważniejszymi elementami sceny jest wprowadzenie Mullena i kolejne informacje o mordercy: Penrose, pomimo mieszkania w bardzo niebezpiecznej okolicy wpuścił go do domu i traktował jak gościa. Po spotkaniu z Grayem możliwe będzie wywnioskowanie ich znajomości na podstawie wspólnych zdjęć z czasów pracy w policji.

Harvey Mullen to przestroga posterunku, oddychająca sterta brudnych ubrań śmierdząca alkoholem. Jest detektywem dłużej niż ktokolwiek — tak długo, że nikt nie pamięta, jaki był, zanim zniszczył go alkohol. A był świetnym i pracowitym detektywem, jednym z pierwszych ogrów w jednostce. Dzięki wychowaniu w rodzinie niziołków Harvey miał kontakty w półświatku i sprytnie to wykorzystywał. Strata ukochanej Amelie go całkowicie załamała, Gordon, którego uważał za przyjaciela, zerwał z nim kontakt. Próbował rozwiązać sprawę śmierci Ambrose na własną rękę, ale bez wsparcia i nowych śladów było to niemożliwe. Został sam i od tamtej pory nie znalazł się nikt, kto chociaż spróbowałby go wysłuchać.

Harvey Mullen

Sojusznik, 2k10; odporność 2

Zdolności:

— **umiejętności**: półświatek 12/8+, spostrzegawczość 9/9+, empatia 6/9+;

— **zły glina**: każde podbicie w teście Mullena daje +2 do kolejnego testu dowolnego gracza;

— „**Znam jednego gościa**": obecność trzeźwego Mullena pozwala dorzucić dodatkową kartę do testów półświatka, empatii lub spostrzegawczości, poza kartą z archetypu i/lub magii;

— „**Znam twoją matkę!**": raz na sesję może wykonać atak obszarowy, wymierzony we wszystkich przeciwników. Jeżeli umiejętność ta zostanie wykorzystana w dyskusji na salonach lub podczas rozprawy sądowej, wywołuje skandal dotyczący Mullena i wszystkich BG (jeśli są po tej samej stronie);

— **chytry**: może wykorzystać podbicia w testach blefu do uzyskania przewagi;

Walka: walka 3/9+, strzelanie 6/8+, obrona: 14

Pościg: wysportowanie 3/9+, ukrywanie się 9/9+, pojazdy 6/9+ wytrwałość: 12

Dyskusja: perswazja 6/9+, ekspresja 6/8+, blef 9/8+, pewność siebie: 16

Trop II: Vidocq

Vidocq to modnie ubrany, ciemnoskóry Winlandczyk z rozchełstaną koszulą odsłaniającą pierś, a na niej widać zwisające z szyi talizmany i amulety. Człowiek ten pojawił się w Lyonesse nagle i z dnia na dzień stał się istotnym graczem półświatka.

Zajmuje się handlem informacjami. Szczyci się tym, że nie zapomina twarzy i nie jest to czcza gadanina. Jest w stanie zlokalizować oraz zidentyfikować każdego człowieka, który choć raz postawił stopę na jego terenie. Oczywiście za odpowiednią cenę.

Ceną tą nie są jednak pieniądze, a liczne przysługi i subtelne szantaże.

Pieniądze na ogół zarabia uczciwie, pomagając bankom namierzyć ukrywających się dłużników. Często też sam skupuje długi i przy pomocy gróźb i siły egzekwuje je z zabójczą skutecznością.

Wielu słusznie podejrzewa, że Vidocq jest wyznawcą voodoo i rytualistą, choć błędem jest zakładanie, że to magia jest jego głównym orężem. Ten wysoki i szczupły Winlandczyk jest bowiem nie tylko magiem, ale i mistrzem fechtunku. Ugruntowało to jego pozycję w półświatku, gwarantując szacunek tych mniej lotnych zbirów, którzy lepiej rozumieją język przemocy niż jakikolwiek inny. Otworzyło mu to również drogę na salony — jako doskonały szermierz bywa zapraszany na przyjęcia, ku rozpaczy wszystkich szlachciców i arystokratów, którzy poza tymi imprezami mieli z nim do czynienia.

Vidocq nie bardzo wierzy w siłę pieniądza. I choć jego działalność opiera się na tym, że każdy ma swoją cenę, gardzi tymi, których zbyt łatwo kupić.

Jednym z jego dłużników jest Alan Penrose — ofiara Gray'a.

O sile kontaktów i powiązań Vidocqa BG powinni mieć okazję usłyszeć wcześnie, czy to w plotkach na posterunku Alven Yardu, czy przy pytaniach dziennikarzy. Coraz liczniejsze powiązania gangstera ze sprawą prędzej czy później zwrócą uwagę graczy, którzy mogą chcieć się z nim spotkać.

Do takiego spotkania może dojść wyłącznie na warunkach Vidocqa. Sama zgoda na spotkanie będzie wymagać starań lub pomocy kogoś z odpowiednimi znajomościami (Mullen, pracujący dla Vidocqa bliski BN jednego z graczy lub odpowiednio skonstruowany BG). Niezbędne też będzie zdobycie zainteresowania gangstera: jedną z prostszych możliwości będą informacje, że tropiony morderca zaopatruje się u niego w środki odurzające i w dodatku porwał jednego z jego dłużników. Nawet jeśli nie od BG, Vidocq usłyszy o tym prędzej niż później. Ponieważ powiązania z seryjnym mordercą źle wpływają na interesy Vidocq natychmiast ogłosi nagrodę za głowę mordercy, a BG

najpierw zaproponuje współpracę, w przypadku odmowy zaś zacznie coraz mocniej naciskać. Jego wsparcie może być bezcenne: wiedza i zasoby, do których gracze zyskają dostęp, wraz z możliwością działania poza prawem sprawią, że dalsze śledztwo powinno być bardzo proste. Wiąże się z tym jednak duża cena. Upewnij się, że gracze rozumieją powagę swoich deklaracji: współpraca zakończy się wplątaniem w nielegalne i mroczne intrygi, a próba zdrady spotka się z potężną i krwawą odpowiedzią.

Ilość (lub trudność zdobycia) informacji od Vidocqa zależy od tego jak bardzo gracze będą z nim współpracować. Gracze przede wszystkim mogą dowiedzieć się o handlarzu, który zaopatrzył mordercę w środek odurzający (scena IV). Poza tym Vidocq może zaoferować graczom informacje na praktycznie dowolny temat — możesz użyć go jako narzędzia do uzupełnienia informacji BG o te, które uznasz za istotne. Gangster może również zaoferować ludzi, broń i przekupionych urzędników, jeśli gracze zdecydują się wymierzyć sprawiedliwość na własną rękę.

Vidocq

Przeciwnik, 4k10; odporność 6

Zdolności:

— **znajomości**: za żeton — do końca rundy każda akcja ofensywna przeciw Vidocq'owi musi być deklarowana jako manewr;

przysługa: postaci, które są winne Vidocq'owi przysługę, muszą wykonywać jego polecenia (każda runda nieposłuszeństwa wymaga wydania żetonu);

— **wsparcie**: raz na scenę, a potem za żeton, przyzywa grupę zbirów i przywódcę gangu, lub trzech adwokatów;

— **magia**: Sugestia (moc), Urok (moc), Zauroczenie (moc);

— **aura władzy**: atak oparty na perswazji może trafić więcej niż jednego przeciwnika. Za każde podbicie atak trafia w kolejny cel, którego pewność siebie nie jest większa od pewności siebie trafionego przeciwnika;

— „**jesteś tego pewien?**": niedeklarowane osłabienie w teście ekspresji;

— **bezczelny kłamca**: za żeton +5 do testów blefu;

nieustępliwe natarcie: jeśli atak zakończył się podbiciem, a w puli została jeszcze jakaś kość, może natychmiast zaatakować ponownie z premią +5;

— **oburęczność**: jeśli dzieli pulę, ignoruje pierwszy krytyczny pech w rundzie;

— **bezczelny**: niedeklarowane obejście konwenansów;

Walka: walka 12/8+, strzelanie 6/9+, obrona: 18;

Pościg: wysportowanie 6/9+, pojazdy 6/8+, wytrwałość: 16

Dyskusja: blef 12/7+, perswazja 12/8+, empatia 9/8+, ekspresja 9/8+, pewność siebie: 20;

Trop III: Kancelaria

Nawet jeśli powiązania wszystkich ofiar z kancelarią nie zwrócą zbyt dużej uwagi BG, to powinni chcieć ją odwiedzić jako miejsce pracy jednej z ofiar. W elegancko zorganizowanym i wysoce zmechanizowanym biurze odwiedzających przywita mechaniczny głos interfejsu głosowego PUK-a, który pełni tu funkcję archiwum, komputera i szarej eminencji. Szeregowi pracownicy nie będą zbyt pomocni — mogą co najwyżej upewnić graczy, że nikt nie było żadnego powodu, by zabijać lady Callahan, o pozostałych ofiarach zaś nawet nie słyszeli. Istotne natomiast mogą być spotkania z Leibnizem i Grayem. Pierwszy z nich, w sposób uprzejmy, profesjonalny i nieco sztuczny, nie udzieli śledczym żadnych szczególnie cennych informacji dotyczących śledztwa. Jego rolą jest raczej wzbudzić niepokój i podejrzenia: jest osobą, która wie zdecydowanie za dużo i jako wpływowy adwokat pozostaje bezkarny. Ewidentnie ma związek ze sprawą, olbrzymie możliwości i wpływy, które wykorzysta, jeśli gracze będą niegrzeczni lub zbyt dociekliwi.

Natomiast Gordon Gray sam rozpocznie rozmowę z BG, zapraszając ich na lunch i bezczelnie paradując w błękitnym krawacie. Będzie z uprzejmą dociekliwością dopytywać o śledztwo, jego wpływ na życie prywatne, czy wiążące się z tym zagrożenia, przeplatając wyławianie informacji z bardziej filozoficznymi pytaniami dotyczącymi fatalizmu

i przeznaczenia. Niech zapyta BG "kto naprawdę kształtuje ich losy i poczynania oraz czy można się mu sprzeciwić?". Gracze najpewniej stwierdzą, że sami kierują swoim życiem, co zdaniem Graya jest nieprawdą. Możesz wplątać tu graczy w dyskusję o ich podejściu do poglądów Gordona i nawiązywać później do wyrażonych przez graczy poglądów, zwłaszcza że najprawdopodobniej Gray będzie próbować swoimi zbrodniami pokazać im że się mylą. Mężczyzna powinien się wydać graczom mocno podejrzany. Od tego momentu celem śledztwa stopniowo powinno być już nie odpowiedzenie na pytanie kto jest winny, a raczej jak mu to udowodnić.

Spotkanie śledczych i mordercy rozpoczyna jego grę, w której zacznie coraz śmielej i bezczelniej zmuszać graczy do maksymalnego wysiłku. Będzie podpowiadał półsłówkami swoje następne kroki i ofiary, odkrywać fakty dotyczące kontroli PUK-a nad poczynaniami wszystkich mieszkańców miasta czy wysyłać drwiące wiadomości. Co gorsza, złamany niemożliwością przeciwstawienia się PUK-owi akceptuje swoją rolę jako pionka w jego grze i uzyskuje dostęp do wszelkich środków, by wywierać na graczy presję. Dodatkowo dzięki pomocy mecenasa Leibniza skazanie go w sądzie stanie się arcytrudnym wyzwaniem, wymagającym rozprawy sądowej (va banque) z bardzo mocnymi dowodami lub pomocy Vidocqa.

Trop IV: Dostawca

Dostawca celowo został pozostawiony anonimowym- najlepiej zastąp go pasującym do tej roli bliskim BNem któregoś z graczy. Pamiętaj, by dać im kilka chwil na rozmowę i budowanie relacji. Świetnym pomysłem może być prośba o pomoc w uniezależnieniu się od Vidocqa lub zerwaniu z nałogiem.

Skierowani przez Vidocqa lub poinformowani przez Mullena BG trafią do dealera, u którego morderca zaopatrzył się w środki do odurzania swoich ofiar. Zdobycie informacji będzie wymagało od graczy współpracy: handlarz przesadził z własnym towarem i leży nieprzytomny spowity chmurą lotosowego dymu. Wydobycie go z niej i otrzeźwienie będzie wymagać pokonania koszmarów, które tworzy jego odurzony Astralną mocą umysł.

Konfrontacja: walka w oparach absurdu

Przeciwnicy: Lotosowa Postać każdego z BG — utkana z Lotosowego dymu kopia postaci gracza. Posiada te same statystyki i najwygodniej będzie pozwolić graczom wcielić się tu w rolę ich przeciwników (warto jednak tak ich ustawić by nie bili się sami ze sobą, tylko z Lotosowymi postaciami innych BG: niech lotosowy bohater A walczy z bohaterem B, lotosowy B z C, ...).

Stawka: dług u Vidocqa- BG uzyskają potrzebne informacje tak czy siak, jednak porażka pogrąży dostawcę w lotosowym szaleństwie. Udzielenie mu pomocy będzie wymagało udanego testu Empatii o ST 30 lub wizyty w szpitalu, która z kolei zwróci na niego uwagę policji i uniemożliwi mu prowadzenie interesów. Szkoda dla biznesu to strata dla Vidocqa, który zażąda w zamian przysługi od graczy.

Po uporaniu się z wewnętrznymi demonami i otrzeźwieniu handlarz opowie BG o mordercy. Przez zamroczenie umysłu lotosem nie jest w stanie go rozpoznać, ale pamięta błękitny krawat i zamówiony towar. W podzięce za pomoc lub jako ostatnie słowa powie BG o tym, że morderca od pewnego czasu ma pomocnika i poda przybliżony adres jednej z kryjówek Graya, umożliwiając obławę - opis na str. 35 (dokładna lokacja dzięki pomocy Mullena lub po teście Półświatka o ST 25, pomoc PUK-a daje +15 do rzutu). Dodatkowo dostawca powie, że mężczyzna w błękitnym krawacie kupował środki odurzające u innych handlarzy od kilku lat — analiza danych, rozeznanie w Alven Yardzie i pomoc PUK-a czy Vidocqa pomogą ustalić, że w rzeczywistości liczba ofiar mordercy jest ogromna — jego wczesne próby zmiany przeznaczenia, przeprowadzane na mieszkańcach Bridgebank, zostały zakamuflowane jako ataki Rzeźnika (co gracze mogą później skojarzyć ze sprawą Tyrone'a Cowella).

Trop V: Dziennikarze

Jedną z najgorszych stron prowadzenia sensacyjnego śledztwa jest

to, że znacznie mniej wykwalifikowane i uprawnione do tego osoby będą zaciekle walczyć o każdy skrawek informacji, chcąc upublicznić go przed czasem lub wywołać skandal. W dogodnym momencie BG mogą zostać zaproszeni na konferencję — opinia publiczna ma w końcu prawo wiedzieć co się dzieje! Gracze mogą również zechcieć zorganizować konferencję, aby skontaktować się z mordercą (wtedy Gray z wielką satysfakcją im odpowie — ilość możliwych do zdobycia informacji zależy od wyniku konfrontacji). Podczas spotkania z prasą bezwzględni pismacy nie będą oszczędzać sił ani środków żeby wyolbrzymić wszystkie pomyłki i potknięcia graczy, czy wydobyć z nich poufne informacje. Z drugiej strony przejęcie kontroli nad wywiadami pozwoli uspokoić mieszkańców, czy zdobyć dodatkowe informacje od dziennikarzy śledczych.

Konfrontacja: dyskusja

Przeciwnicy: tłum fotografów, Jane Merry

Stawka: reputacja BG, poufność śledztwa, informacje od dziennikarzy. Dodatkowo gracze mogą podbić stawkę aby uzyskać dodatkowe informacje od dziennikarzy, w zamian ryzykując ujawnienie skandalicznej tajemnicy śledztwa (na przykład informacji o powiązaniach z dostawcą, pijaństwie i niekompetencji Mullena lub o współpracy z Vidocq'iem).

Po zwycięstwie BG, przyciśnięty reporter lub zmuszona do współpracy redakcja może podzielić się z graczami następującymi informacjami (BG losują jedną, jeśli wygrali, dwie, jeśli wygrali podbijając stawkę):

1. kryjówka mordercy, w której najpewniej uwięziony jest Alan Penrose. Jakiś czas po konferencji jeden z dziennikarzy zdobywa kluczowe informacje, a po wygranej przez graczy konfrontacji redakcja może być zmuszona podzielić się tą informacją. Umożliwia to obławę (str.35).

2. przeszłość Mullena — informacje o jego romansie z detektyw Ambrose i sprawie Tyrona Cowella (oczywiście w wersji znanej policji: Rzeźnik lub jego naśladowca zabił uniewinnionego obywatela i funkcjonariuszkę która go szukała oraz trwale okaleczył innego detektywa, o nieznanym nazwisku).

3. Zdjęcia i luźne dowody łączące mecenasa Leibniza z Mordercą w Błękicie — za mało żeby coś mu udowodnić, ale zdecydowanie pomocne w przypadku rozprawy.

Jane Merry jest gnomią dziennikarką śledczą, która dzięki swojej drobnej budowie jest w stanie się wcisnąć niemal wszędzie. Każdy policjant, sierżant czy detektyw przynajmniej raz doświadczył tego szczerego przerażenia, kiedy niespodziewanie zarejestrował kątem oka jej kasztanowe loki. Jane twierdzi, że służy sprawiedliwości, jej ofiary — że szuka sensacji kosztem reputacji osób, które tylko wykonują swoją pracę. Jak to zwykle bywa, prawda leży gdzieś pośrodku.

Jane Merry

Przeciwnik, 3k10; odporność 3

Zdolności:

— **osiągnięcia**: Dyskusja(wywiad), Śledztwo(niekompetencja śledczych);

niewygodne pytania: podbicie w dyskusji zmniejsza pulę celu o 1k10;

— **celna riposta**: jeśli zostanie zaatakowana i ma jeszcze w puli kości, może ich użyć aby wykonać kontrakt z modyfikatorem +5;

— **kontrargument**: +5 do aktywnej obrony w dyskusji;

— **gadżety**: notatnik(za żeton +5 do testów perswazji, empatia +3);

— **dama w opresji**: jeżeli zostanie zmuszona do udziału w walce, przywołuje grupę statystów na pomoc (statystyki fotografów);

— **asysta**: każde podbicie w teście fotografów daje +2 do kolejnego testu testu Jane;

Walka: walka 3/10+, obrona: 12

Pościg: wysportowanie 6/9+, wytrwałość: 14

Dyskusja: blef 6/9+, perswazja 9/8+, pewność siebie: 16

Tłum fotografów

Grupa czterech statystów;

Zdolności:

błysk fleszy: podbicie podczas ataku ekspresją zmniejsza pulę przeciwnika o 1k10;

kompromitujące zdjęcie: za żeton, wszyscy przeciwnicy muszą zdać test ekspresji lub blefu o ST 15 lub tracą kartę z ręki

gadżet: aparat fotograficzny (podbicie w teście ekspresji — oszołomienie (cel odrzuca kartę z ręki));

Walka: walka 6/9+, obrona: 12

Pościg: wysportowanie 9/9+, wytrwałość: 14

Dyskusja: zastraszanie 6/10+, blef 6/9+, pewność siebie: 12

Trop VI: Włamanie do kancelarii

Śledczy powinni podejrzewać mecenasa Leibniza, a z drobnych poszlak, ukrytych wskazówek Graya czy tropów od Vidocqa lub dziennikarzy mogą chcieć dokładniej przeszukać kancelarię. Niestety znajomości i pozycja Leibniza uniemożliwią zdobycie nakazu (lub przynajmniej dadzą czas na ukrycie wszystkich istotnych dowodów). Jedyną opcją jest włamanie się do biura. Jest to niezwykle ryzykowne i oczywiście nielegalne. Upewnij się, że gracze wiedzą, że czeka ich niezwykle trudne zadanie, a konsekwencje porażki będą ogromne. Pomoc Vidocqa znacząco ułatwi włamanie, jednak będzie się wiązać ze wplątaniem w jego sieć powiązań i wymuszonych przysług.

Konfrontacja: pościg — skradanie (z ograniczeniem umiejętności do tych pasujących)

Przeciwnicy: trzy uhrwerki i dwa golemy strażnicze (pomoc Vidocqa automatycznie eliminuje po jednym uhrwerku i golemie)

Stawka: zdobycie mocnych dowodów współpracy Leibniza i Mordercy w Błękicie, poznanie planów PUK-a realizowanych przez kancelarię (więc również następnej ofiary).

Jeśli gracze podejmą ryzyko włamania do ściśle strzeżonego biura i wyjdą z tej konfrontacji obronną ręką, zasługują na solidną nagrodę. Wśród danych, do których gracze uzyskają dostęp znajdują się plany PUK-a wobec dotychczasowych ofiar (te, które próbował powstrzymać Gray), informacje o pomocy udzielanej mordercy i informacje o następnych ofiarach. Te dane, wraz ze wszystkimi dotychczasowymi istotnymi wydarzeniami będą spisane w formie wygenerowanych przez PUK-a scenariuszy.

Niestety, wszystkie informacje zdobyte przez BG w ten sposób pochodzą z nielegalnego źródła i ich użycie w sądzie jest niezwykle ryzykowne i kontrowersyjne. BG mogą dzięki nim spróbować oskarżyć i skazać również Leibniza, ale będzie to zawsze konfrontacja va banque. Porażka przy włamaniu zrujnuje reputację graczy i może nawet zakończyć się odsunięciem ich od śledztwa. W takim wypadku warto zadbać żeby kontynuowali je na własną rękę: ratowanie bliskich stanowi tu doskonały motyw.

Uhrwerk

Przeciwnik, 2k10; odporność 2

Zdolności:

— **bezduszny**: automatycznie zdaje wszystkie testy odwagi, jest niewrażliwy na ekspresję, zastraszanie i empatię. Nie używa blefu, empatii i ekspresji.

— **moc**: Kontrola Maszyn

— **gadżet**: mechaniczne oczy (spostrzegawczość +3, za żeton zwiększony zakres przerzutu testu Przenikliwości podczas testów obserwacji)

— **słabość**(logika): podczas dyskusji, jeżeli użyto przeciwko niemu perswazji popartej logicznymi argumentami, można wykonać niedeklarowane dobicie.

Walka: walka 6/9+, strzelanie 9/9+, obrona: 14

Pościg: wysportowanie, ukrywanie się 6/9+, spostrzegawczość 12/9+, wytrwałość: 15

Dyskusja: perswazja 12/9+, pewność siebie: 15

Golem strażniczy

Przeciwnik, 3k10; odporność 4

Zdolności:

— **pancerz**: obrona +5*;

— **karabiny maszynowe**: w walce zasięg daleki, podbicie pozwala zdjąć dodatkowy znacznik;

— „**Eksterminować!**": podczas pościgu, jeśli wykonał udany test spostrzegawczości i ma jeszcze w puli kości, może ich użyć na kontratak umiejętnością strzelanie, z dodatkowym modyfikatorem +3 (bez deklarowania manewru), przeciwko temu samemu przeciwnikowi;

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

Pościg: spostrzegawczość 6/8+, patrolowanie: 3/7+, wytrwałość: 16

Dyskusja: wykluczona

Trop VII: Obława

Po zlokalizowaniu kryjówki mordercy gracze powinni udać się tam jak najszybciej — każda chwila zwłoki może oznaczać śmierć przetrzymywanego tam Alana Penrose'a. Kryjówka to zapomniany plan filmowy w Belville (dokładny opis w Lyonesse str. 13). Obława i otoczenie kryjówki okaże się nie lada wyzwaniem — zwłaszcza ze względu na kręcony w pobliżu film noire o Rzeźniku z Lyonesse. Po znalezieniu wejścia i rozpoczęciu akcji BG staną przed wyborem: z jednej strony da się słyszeć nierówny oddech i charczenie konającego w piwnicy Penrose'a, z drugiej trzask ukrytych drzwi, przez które ucieka podejrzany. W tym miejscu warto podkreślić, że oba wybory wiążą się ze sporym wyzwaniem i jeśli BG chcą się rozdzielić prawdopodobnie nie uda im się osiągnąć żadnego sukcesu.

Jeśli gracze zdecydują się pomóc porwanemu pisarzowi znajdą go ledwie żywego z głodu i wycieńczenia, otoczonego postaciami stworzonymi przez Prawdziwą Sztukę jego powieści. Niezbędna będzie natychmiastowa pomoc, w której zdziczali i niekontrolowani bohaterowie jego książki będą aktywnie przeszkadzać.

Konfrontacja: walka + wyzwanie

Przeciwnicy: Główny Bohater, Femme Fatale i tłum Postaci Pobocznych

Stawka: życie i zeznania Penrose'a

Szczegółowe zasady: Penrose jest na granicy życia i śmierci, a wytwory jego Sztuki chcą zabrać go ze sobą do Astralu. Pisarz zaczyna mając 5 znaczników ran. Gracze mogą usuwać te znaczniki testami Wiedzy Akademickiej lub Techniki o ST 15 na zasadach Spektakularnego Wyzwania (podręcznik główny str. 136), korzystając z kości przysługujących im w konfrontacji. Przeciwnicy będą starali się nie tylko pokonać BG, ale również zadać kolejne rany pisarzowi, trafiając go z ST 10 (gracze mogą korzystać z aktywnej obrony i zagrywać karty w celu neutralizacji tych ataków). Jeśli Penrose będzie mieć 7 ran umrze, kończąc konfrontację porażką bohaterów. Jeśli BG uda się zredukować jego rany do zera i pokonać Głównego Bohatera konfrontacja zakończy się ich sukcesem.

W przypadku sukcesu, pomimo pomocy BG Penrose wymaga hospitalizacji, jednak zdoła wymamrotać podziękowania i odpowiedzieć na kilka pytań, zanim odjedzie tuląc swoją ocaloną powieść. BG mogą się od niego dowiedzieć o jego znajomości z Grayem z czasu pracy w policji, mogą też usłyszeć, że spotkał się z nim niedługo przed porwaniem. Niestety stres, wycieńczenie i środki odurzające zatarły wspomnienia: sugestie graczy mogą mu uświadomić, że to Gray jest jego oprawcą, jednak to zeznanie w sądzie będzie łatwo uznanane za niewiarygodne.

Główny Bohater

Przeciwnik, 4k10; odporność 4

Zdolności:
plot armor: +5 do ST dobicia, +5 do aktywnej obrony;
nieustępliwe natarcie: jeśli atak zakończył się podbiciem, a w puli została jeszcze jakaś kość, może natychmiast zaatakować ponownie z premią +5;
osiągnięcia: konfrontacja(źli goście), szczęściarz;
mogę to robić cały dzień: za każdym razem kiedy straci zacznik dobiera kartę;
Walka: walka 9/9+, strzelanie 6/8+, obrona: 14
Pościg: wysportowanie 9/9+, ukrywanie się 6/8+, wytrwałość: 14
Dyskusja: perswazja 3/7+, ekspresja 9/8+, pewność siebie: 20

Femme Fatale

Przeciwnik, 2k10; odporność 2

Zdolności:
— **wcielenie niewinności**: podczas pościgu i walki, żeby zaatakować Femme Fatale, trzeba zadeklarować manewr;
— **uwodzicielka**: może przeznaczyć podbicie w teście żeby na jedną turę przejąć kontrolę nad trafioną postacią;
— "**Hej, przystojniaku!**": zawsze atakuje postać z najwyższą charyzmą;
— **całus**: atak dystansowy na dystansie średnim;
— „**Postawiłbyś mi drinka?**": każdy gracz musi zdać test empatii lub odwagi o ST 15. Ci którym się nie uda muszą dorzucić kartę do następnego testu Femme Fatale;
Walka: całus 9/8+, obrona: 14
Pościg: ruch (z gracją) 9/9+, wytrwałość: 13
Dyskusja: blef 6/9+, ekspresja 9/8+, pewność siebie: 15

Tłum postaci pobocznych

Grupa ośmiu statystów;

Zdolności:
— **gapie**: w walce, dopóki choć jedna postać poboczna stoi na nogach, co rundę pojawia się kolejna;
— **wyczucie słabości**: podczas atakowania rannych postaci mają +3 do testu;
— **tłum**: udany atak przytłoczeniem powala (-1k10) wszystkich przeciwników na dystansie bliskim;
Walka: walka 6/9+, przytłoczenie 6/8+, obrona: 12
Pościg: wysportowanie 6/9+, wytrwałość: 12
Dyskusja: zastraszanie 3/9+, ekspresja 9/8+, pewność siebie: 12

Jeśli gracze zdecydują się ruszyć w pościg za uciekającym mężczyzną w błękitnym krawacie czeka ich niezwykłe przeżycie. Tłumy statystów, aktorzy w prochowcach i błękitnych krawatach, fałszywe budynki, scenografie ze wszystkich konwencji i masa fałszywych drzwi stanowią niezapomnianą scenerię do pościgu.

Konfrontacja: pościg

Przeciwnicy: Podstawiony Morderca

Stawka: schwytanie uciekiniera, uniknięcie kar za zniszczone dekoracje i oburzone gwiazdy

Zasada specjalna: za żeton można dowolnie zmienić trudność pościgu poprzez zmianę okolicznej scenografii.

W przypadku sukcesu BG uda się schwytać krasnoluda w błękitnym krawacie, który natychmiast przyzna się do wszystkich zbrodni Zabójcy w Błękicie. Ponieważ jednak jego rysopis całkowicie nie pasuje do wcześniejszych zeznań, nie ulega wątpliwości, że jest to podstawiony kozioł ofiarny z wypranym mózgiem. Choć jest bardzo pewny siebie

i nieco bezczelny nie grzeszy inteligencją i BG mogą sprytnymi pytaniami wyciągnąć z niego informacje o następnych ofiarach.

Podstawiony Morderca

Przeciwnik, 3k10; odporność 4

Zdolności:

— **szalona gonitwa**: za żeton +5 do testów ukrywania się;

— **oburzone gwiazdy**: za żeton popchnięci przez niego gwiazdorzy blokują drogę przeciwnikom: wszyscy przeciwnicy muszą zdać test ekspresji lub wysportowania o ST 20 albo odrzucić kartę;

— **chaos na planie**: w każdej turze pociągnij kartę — jeśli to kier, uwolnione zostaje stado lwów, niedźwiedź lub słoń, który dołącza do pościgu po jego stronie; Jeżeli wszystkie trzy zwierzęta biorą już udział w pościgu zdolność przestaje działać aż do wyeliminowania któregoś z nich; (statystyki zwierząt znajdziesz w podręczniku głównym str. 399-401);

— **umiejętności**: półświatek 9/9+, spostrzegawczość 9/9+, złodziejstwo 3/9+;

Walka: walka 9/9+, strzelanie 6/8+, obrona: 15

Pościg: wysportowanie 6/8+, ukrywanie się 6/9+, pojazdy 9/9+ wytrwałość: 15

Dyskusja: perswazja 9/9+, ekspresja 9/8+, blef 6/9+, pewność siebie: 16

Trop VII: Historia Mullena

Po zdobyciu pierwszych informacji o sprawie Tyrona Cowella i policyjnej przeszłości Gordona Graya śledczy mogą chcieć poznać szczegóły tej sprawy od jedynego pozostałego im źródła — detektywa Mullena. Jeśli do tej pory BG traktowali go dobrze, nie dopuścili do wycieku informacji o jego niekompetencji prasie lub przełożonym, stary detektyw opowie im swoją smutną historię. Choć jest to dla niego niezwykle bolesne (zmarła w akcji detektyw Ambrose była jego narzeczoną), świadomość, że jego zwierzenie pomoże w wymierzeniu sprawiedliwości i sympatia wobec BG pozwoli mu rzucić na sprawę nowe światło: Mullen opowie BG wszystkie pozostałe szczegóły historii i pomoże wywnioskować oszustwo Graya. Po tym wyznaniu Mullen może zeznawać w trakcie rozprawy lub pomóc w inny sposób.

Rozstrzygnięcie

Na tym etapie obie strony mają już pełen obraz tego, z kim mają do czynienia. Gracze powinni wiedzieć lub domyślać się kto stoi za zbrodniami i mieć pojęcie o zamieszaniu PUK-a w całą sprawę. W tym momencie śledczy i morderca zaczynają działać przeciwko sobie. BG mogą chcieć wytoczyć podejrzanym proces lub znając możliwości swoich wrogów i wierząc, że tamci są poza prawem, zdecydować się wymierzyć sprawiedliwość na własną rękę.

To, jak potoczą się dalsze wydarzenia, zależy już całkowicie od dotychczasowych wydarzeń i aktualnych planów i decyzji Twoich graczy. Nie sposób opisać co wydarzy się w rozstrzygnięciu, ale na szczęście nie ma takiej potrzeby. Niech finałowe starcie (warto na nie poświęcić całą lub prawie całą sesję) Twojej przygody zaplanują gracze. Pozwól im ułożyć plan. Wcielając się w pomagającego im bohatera niezależnego możesz łatwo komunikować które elementy są wykonywalne, które niebezpieczne i o jakich szczegółach jeszcze nie pomyśleli.

Ratowanie bliskich

Twoją rolą jako MG będzie sprawiedliwe i ciekawe wcielenie się w Mordercę, który również nie pozostanie bezczynny. Już wcześniej, dyskutując z BG, wspomniał o swoim niedawnym odkryciu, że to troska o innych jest najmocniejszym bodźcem, który może przełamać przeznaczenie. Teraz przetestuje to swoimi metodami — porywając bliskich BG i grożąc zabiciem ich.

Samodzielnie zdecyduj jakie zagranie Graya doda finałowi najwięcej dramatyzmu, ale pod żadnym pozorem nie torpeduj planów graczy! Gdyby finał potoczył się gładko po ich myśli, byłby pozbawiony dramatyzmu i napięcia, jeśli ich plany całkowicie nie wypalą — nie będzie satysfakcji ani ich rzeczywistego wpływu. Jeśli gracze domyślają się, że następnymi ofiarami będą ich bliscy i chcą zastawić pułapkę, zagraj napięciem i niepewnością gdzie Morderca zaatakuje najpierw. Jeśli pominą ten aspekt i spróbują aresztować lub zaatakować Graya poinformuj ich o porwaniach w ostatniej chwili i daj im kilka krótkich

chwil na zareagowanie. Gray dysponuje dużymi środkami i wiernymi pomocnikami. Niech namiesza w planach BG, niech zmusi ich do maksymalnego wysiłku i improwizacji. Jednak zawsze musi istnieć opcja pokonania go, tak samo, jak porwani przez niego bliscy BG muszą być do uratowania.

Rozprawa

Jeśli gracze aresztują Graya, na przykład podczas ratowania bliskich, i chcą doprowadzić do jego skazania, czeka ich ciężka przeprawa w sądzie. Oskarżonego będzie osobiście reprezentować mecenas Leibniz, który zorganizuje całe tłumy przychylnych świadków, alibi i dowodów na niekompetencję śledczych. Jeśli BG nie mają mocnych dowodów lub jeśli je posiadają i chcą skazać nie tylko Graya, ale też Leibniza rozprawa jest va banque.

Konfrontacja: dyskusja

Przeciwnicy: Leibniz (str. 9), Gray (str. 8), trzech adwokatów, dwa tłumy dziennikarzy

Stawka: skazanie winnych i odebranie PUK-owi kontroli nad opinią publiczną

Zasady szczegółowe: Jeżeli Mullen zostanie poproszony przez BG, był dobrze traktowany przez graczy i trzymany przez nich z dala od alkoholu, będzie w tej konfrontacji ich sojusznikiem. Jeśli BG byli dla niego wyjątkowo niemili, nie przeszkadzali mu w piciu lub jego niekompetencja została ujawniona prasie, zjawi się na rozprawie pijany i, próbując pomóc, będzie przeszkadzał graczom.

Jeśli gracze zdobyli dowody (na przykład od dziennikarza lub po włamaniu do kancelarii) w trakcie tej konfrontacji mogą dzięki nim dodać do każdego testu dodatkową kartę, poza kartą z archetypu i/lub magii (czyli mogą dorzucić nawet trzy karty do jednego testu).

Jeśli Alan Penrose przeżył dzięki pomocy graczy, mogą oni wykorzystać jego zeznania dodać +5 do dowolnego testu. Mogą to zrobić maksymalnie trzy razy. BG mogą zamiast tego wykorzystać zeznania do usunięcia utrudnień związanych z obecnością Podstawionego Mordercy na rozprawie, jeżeli nie powstrzymali go w inny sposób.

Jeśli gracze nie schwytali Podstawionego Mordercy i nie uniemożliwili jego udziału w rozprawie, przyzna się do wszystkich zbrodni i będzie wykorzystany jako argument na korzyść Graya, pozwalając Leibnizowi dorzucić dodatkową kartę do każdego rzutu, poza kartą z archetypu i/lub magii.

Jeżeli gracze przegrali konfrontację podczas włamania do kancelarii, wszyscy ich przeciwnicy w tej dyskusji mają +5 do aktywnej obrony.

W konfrontacji, jako sojusznicy BG, mogą się pojawić Bradford, Dostawca, Jane Merry i uratowani przez BG ludzie (na przykład ich bliscy lub niedoszłe ofiary pożaru). Część z nich, jeśli gracze przegrali wcześniejsze konfrontacje lub byli wobec nich wyjątkowo nieprzychylnie nastawieni, może zamiast tego stanąć po stronie Leibniza.

Poza prawem

Jeśli gracze zdecydują, że Gray jest zbyt niebezpieczny lub rozprawa jest skazana na niepowodzenie, mogą postanowić go wyeliminować. W takiej sytuacji niech ciężar finałowego starcia przeniesie się na odbijanie porwanych bliskich lub osobne stracie z Grayem. Ta część przygody zależy wyłącznie od graczy. Wykorzystaj ich plan, wprowadź do niego odpowiednią komplikację i pamiętaj, aby wynagrodzić spryt i wysiłek w planowaniu. Opisana poniżej konfrontacja przedstawia przykładową sytuację i powinna być trudna dla Twoich BG. Możesz potraktować ją jako punkty wyjścia i odpowiednio ułatwiać i urozmaicać kolejnymi etapami planu i pomysłami graczy. Starcie finałowe musi być trudne, ale jednocześnie sprawiedliwe i wynagradzające trudy kampanii.

Konfrontacja: walka;

Przeciwnicy: Gray, trzech akolitów, dwie grupy policyjnej obstawy;

Stawka: wymierzenie kary Mordercy w Błękicie, uniknięcie stania się marionetką i elementem propagandy PUK-a;

Akolita

Przeciwnik, 2k10; odporność 3.

Zdolności:

— **akolita** PUK-a: jedna dowolna moc;

— **fanatyzm**: niewrażliwy na zastraszanie i perswazję, +5 do pewności siebie;

— **nieustępliwe natarcie**: jeśli atak zakończył się podbiciem, a w puli została jeszcze jakaś kość, może natychmiast zaatakować ponownie z premią +5;

— **kult przywódcy**: każdy efekt pozwalający Grayowi dobrać kartę lub dający mu dodatkową kość, działa również na wszystkich akolitów;

osłona własnym ciałem: akolici mogą aktywnie bronić Graya z modyfikatorem +5. Jeśli test takiej aktywnej obrony zakończy się sukcesem, akolita traci znacznik;

Walka: walka 6/8+, strzelanie 9/9+, obrona: 14

Pościg: wysportowanie 6/9+, ukrywanie się 6/8+, spostrzegawczość 9/8+, wytrwałość: 14

Dyskusja: perswazja 6/8+, ekspresja 9/9+, zastraszanie 9/9+, pewność siebie: 19

Policyjna Obstawa

Grupa pięciu statystów;

Zdolności:

— **przedstawiciel prawa**: każde bezpośrednie zaatakowanie policjantów przez BG powoduje utratę punktu Reputacji. Efektu tego można uniknąć deklarując manewr lub zagrywając kartę;

— **pałka**: podbicie zmniejsza pulę przeciwnika o 1k10;

znajomość terenu: podczas pościgów podbicie pozwala na zmianę trasy;

— **policyjny gwizdek**: za żeton przywołuje kolejną grupę Policyjnej Obstawy;

— **nieustępliwy**: nie daje się cofnąć, ani przesunąć;

Walka: walka 6/8+, strzelanie 9/9+, obrona: 14

Pościg: wysportowanie 9/9+, pojazdy 6/8+, spostrzegawczość 9/8+, wytrwałość: 14

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

Inne drogi

Kreatywność graczy nie zna granic. Nic nie stoi na przeszkodzie, by finał rozegrać według nieopisanego tu pomysłu Twojej drużyny. Jeżeli pomysł nie jest skrajnie nierealistyczny i daje pretekst do rozegrania ciekawych scen i wydarzeń, to jest dobrym finałem. Długa, roleplayowa dyskusja z Grayem, kończąca się jego skruchą, bezpośrednie spotkanie z PUK-iem i przejście na jego stronę czy nawet porażka BG i dalsze przygody w dystopijnym Alfheimie, rodem z "Roku 1984", to jedynie kilka przykładów doskonałych zakończeń. Ich wybór pozostaw graczom, ich decyzjom i sukcesom.

Działania PUK-a

A jak to się wszystko ma do planów PUK-a? Na tym etapie śledztwem graczy żyje cały Alfheim, a gazety prześcigają się w kolejnych reportażach i relacjach śledztwa. BG są na ustach wszystkich i w zależności od dotychczasowych sukcesów są uznawani za bohaterów lub nieudaczników. Właśnie ich reputację wykorzystuje teraz PUK, pilnując, by śledztwo toczyło się w odpowiednim tempie. Jeśli wszystko wskazuje na publiczny sukces śledczych — dopilnuje by wszyscy wiedzieli, że był on możliwy dzięki jego inwigilacji i pomocy. Jeśli BG zawiodą lub wymierzą sprawiedliwość na własną rękę i zostaną na tym przyłapani — obwini ich o niepowodzenia, argumentując, że pod jego pieczą morderca zostałby złapany i skazany szybciej. Manipulując opinią publiczną, strachem i nienawiścią tłumu wobec mordercy oraz przede wszystkim obecną reputacją BG będzie dążył do tego, by mieszkańcy Alfheimu z radością oddali swoją wolność pod jego opiekę.

Pokonanie PUK-a i całkowite unicestwienie jego planów jest tematem na znacznie dłuższą opowieść, może nawet całą kampanię. W obrębie tej przygody gracze są jednak w stanie pokrzyżować plany Maszyny. W swoich kalkulacjach i ocenie zachowań ludzkich PUK nie jest w stanie w pełni docenić postaci graczy. Dopilnuj, żeby jakiś aspekt ich Bohaterów był w stanie pokrzyżować jego plany. Może gotowość do poświęceń czy przyznanie się do błędów zjedna im nagły szacunek tłumów, może porywający monolog o wartościach, poparty doświadczeniami z dotychczasowych przygód pomoże im zmienić zdanie opinii publicznej. Walka z manipulacjami Maszyny wymaga gotowości do poświęcenia i nierównej walki, wymaga od graczy prawdziwego Bohaterstwa.

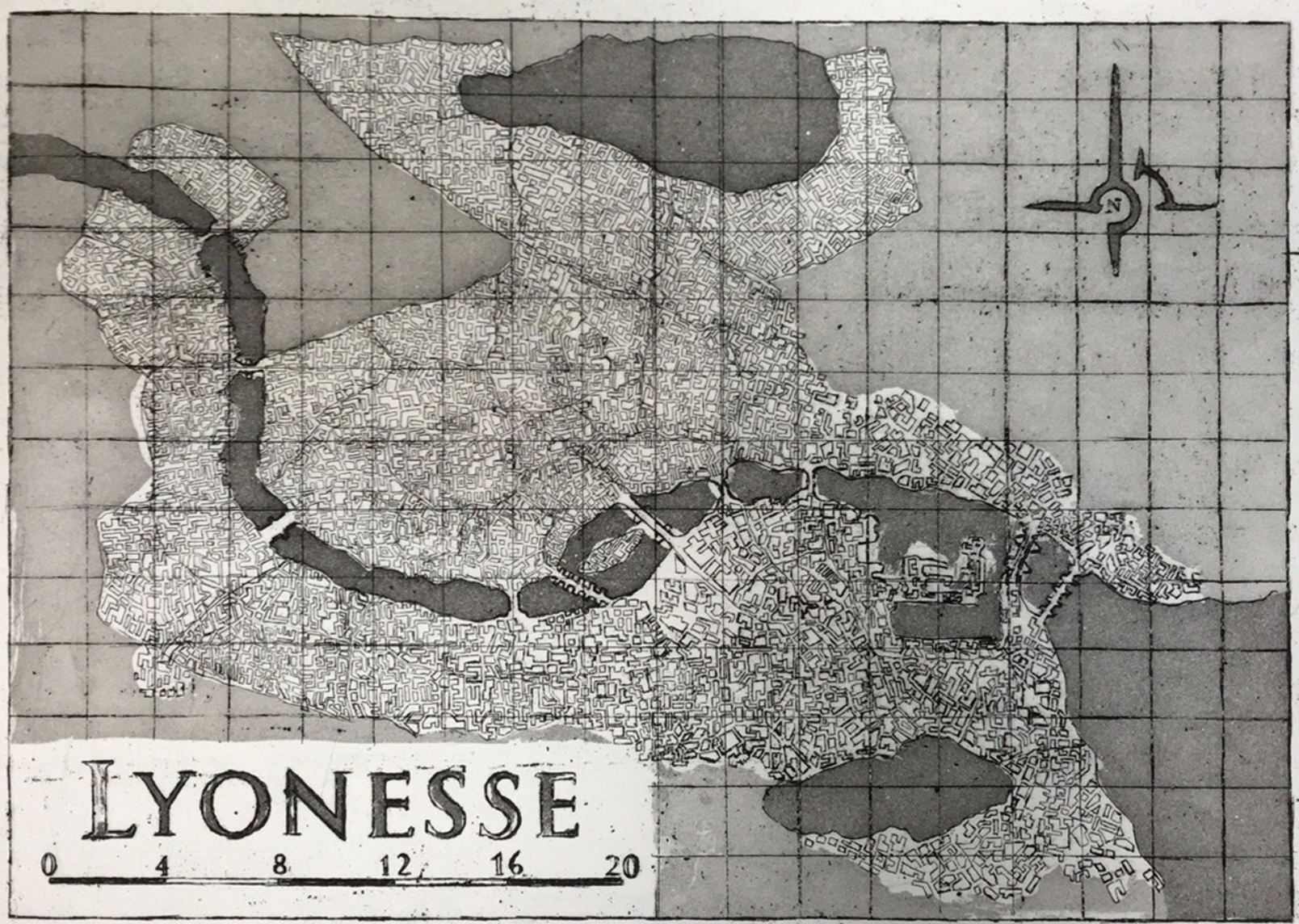
Serdeczne podziękowania dla testerów:

Jakub Grabowski, Bartosz Sadowski

I równie serdeczne dzięki dla recenzentów:

Patryk Stryjewski/Obywatel Stryjewski

Marcin Życzkowski/Taktyczny Topór Imperialny


LYONESSE
0 4 8 12 16 20