

CZERWONA KOLEJKA

David Owen, krasnoludzki szalony inżynier, porywa wypełniony członkami socjety wagonik kolejki. Pragnie w ten sposób zemścić się za krzywdy, których przed laty doznał jego ojciec, zwolniony z pracy w kopalni po wprowadzeniu technomagicznych usprawnień. Bohaterowie muszą przeniknąć środowisko rewolucyjnego proletariatu, by uzyskać informacje niezbędne do odnalezienia jego kryjówki ukrytej głęboko w podziemiach Lyonesse.

Zawiązanie: Otwarcie nowej, połączonej z wcześniejszym systemem linii podziemnej kolejki metropolitalnej przyciągnęło tłumy gapiów, ale na pierwszy przejazd zaproszono tylko towarzyską śmietankę miasta. Bohaterowie, jako arystokraci, przemysłowcy, przedstawiciele nauki czy, najlepiej, konstruktorzy kolejki powinni również znaleźć się na liście gości. Lśniaca czystością i udekorowana stacja, na którą wpuszczono jedynie wybranych, przypomina salę balową, pełną zastawionych poczęstunkiem stołów. To dobry moment na spotkanie znajomych czy towarzyskie potyczki (dyskusje, alkohol, skandale). W końcu towarzystwo wsiada do wagonów i rozpoczyna miłą przejażdżkę. Kiedy kolejka zatrzymuje się na stacji końcowej, pasażerowie wysiadają na peron. Wszyscy, poza tymi z pierwszego wagonu. Drzwi są zamknięte, nikt nie wie, co dzieje się w środku i zanim ktokolwiek zdąży zadziałać, wagon odjedzie w rozciągający się pod całym miastem gąszcz ciemnych tuneli, zostawiając po sobie tylko tysiące wydrukowanych na czerwonym papierze ulotek... Pasażerowie zostali uprowadzeni, a porywacz żąda wprowadzenia w Alfheimie przywilejów robotniczych i konfiskaty majątków najbogatszej części społeczeństwa.

Rozwinięcie: David Owen dorastał w rodzinie robotniczej. Jego ojciec był górnikiem, który z dnia na dzień stracił źródło utrzymania. David postanowił zemścić się na „klasie posiadającej”, używając do tego ich własnej broni – nowoczesnej technologii. Jego tajna baza to położony w gąszczu zapomnianych tuneli olbrzymi hangar, ukryty za ruchomą ścianą. Podłączył swoich zakładników do złowieszczej maszynierii, która wykorzystuje ich życiową energię, by napędzać kolejkę.

Bohaterowie, chcąc odszukać porwany wagon, powinni podążyć tropem rewolucyjnych ulotek i zbadać środowisko miejskich rewolucjonistów. Otwierają się przed nimi liczne możliwości – mogą spróbować przekupstwa, zastraszania lub szpiegostwa (*dyskusja, przebieranie, blef, zastraszanie, półświatek, perswazja*). Bohaterowie poznają pełne spektrum robotniczych działaczy - zblazowanych myślicieli, rozczarowanych przemysłowców, pacyfistyczne komuny, millenarystów... Wśród rewolu-

cyjnie nastawionych bojówkarzy zdobyć można informacje na temat tego dziwaka Owena, który wspominał coś o otwarciu kolejki. Jeden z nich pomógł mu kiedyś w urzędzeniu bazy, nie wie jednak, jak do niej dotrzeć. Przy pomocy jego zeznań, drogę prowadzącą do kanału uda się odnaleźć na starej mapie kanałów i podmiejskich tuneli, zagubionej gdzieś w miejskich archiwach (*analiza*). Można też wyciągnąć tę informację z zapijaczzonego, przeraźliwie starego krasnoluda, który od małego pracował w podziemiach Lyonesse (obecnie w kolejce metropolitalnej) - (*ekspresja, perswazja, zastraszanie*).

Bohaterowie na swoją wyprawę będą potrzebowali jakiegoś środka transportu. Podczas podróży przez opuszczone tunele mogą napotkać różne przeciwności (gang bezdomnych, zerwane tory, zalany fragment podziemi ghoul, gremliny, gigantyczne krokodyle – patrz opis lokacji na stronie 326 podręcznika głównego). W końcu, po odsunięciu ruchomej ściany (*analiza, spostrzegawczość, pojazdy*), docierają na miejsce – do udekorowanego na czerwono zaskakująco wielkiego hangaru.

Punkt kulminacyjny: David Owen nie spodziewa się żadnych gości. Widząc nadjeżdżający pojazd rzuca się do ucieczki swoją pomalowaną na czerwono kolejką (pościg, stawka: wykolejenie pociągu wroga; nie można wysadzić z siodła). Jeżeli bohaterom uda się go dogonić lub zapędzić w ślepią uliczkę, zobaczą, że w środku, przywiązani do siedzeń i podłączeni do dziwacznej aparatury, siedzą przerażeni zakładnicy. Pilnują ich trzy dwumetrowe, masywne golemy – wyidealizowane postaci górnik, robotnik i rolnik. Bohaterowie mogą spróbować dyskusji z szalonym inżynierem (dyskusja, +3 za częściowe spełnienie jego żądań) albo też ruszyć do walki z golemami (walka, wyłącznie *va banque*: stawki - patrz niżej).

Rozwiązanie: Zwycięstwo w dyskusji skłoni Owena do wypuszczenia zakładników (lub, jeżeli bohaterowie podnieśli stawkę do *va banque*, do oddania się w ręce sprawiedliwości). Jeżeli bohaterowie zdecydowali się przystać na jego żądania, powinni zadbać o ich spełnienie – inaczej wyrok wydadzą na nich wszyscy robotniczy rewolucjoniści. Porażka oznacza utratę Reputacji (być może porwanych uratuje po kilku dniach ktoś inny) lub nawet egzekucję ofiar czy przyjęcie przez nie i bohaterów ideologii Owena (wyższa stawka). Zwycięstwo w walce fizycznej *va banque* to doprowadzenie Owena przed oblicze sprawiedliwości i awans społeczny, oraz dozgonna wdzięczność uratowanych, porażka – egzekucja zakładników i wygnanie bohaterów z kraju.

STATYSTYKI ANTAGONISTÓW

BOB GILLEN, DAWNY TOWARZYSZ OWENA

Bob na pierwszy rzut oka wygląda na bezdomnego i w tym przypadku pozory nie mylą – wywrotowej działalności poświęcił całe swoje życie. Radykalnymi hasłami stara się zakryć swoje tchórzostwo – w rzeczywistości nigdy nie zrobił niczego naprawdę nielegalnego, a wobec osób z wyższych sfer jest po prostu nieśmiały.

Domyśla konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, ogr, puła 2k10; odporność 3.

Zdolności:

- **świadomość klasowa:** niedeklarowane dobiecia przeciwko osobom wyglądającym na burżujów;
- **cechy rasowe:** to tylko ogr – nieśmiałość;
- **gadżet:** Czerwona Książeczka – zbiór wykładów na temat skorumpowanego współczesnego społeczeństwa. Pewność siebie +2*, za żeton: +5 do *ekspresji*;
- **pasja:** każdy test *ekspresji* zakończony dwoma podbićciami przywraca Bobowi znacznik
- **umiejętności:** *półświatek* 6/9+, *sposzrzegawczość* 6/9+.

Walka: *walka wręcz* 3/10+, obrona 10. Świadomość klasowa.

Pościg: *wysportowanie* 6/10+, wytrzymałość 12. Świadomość klasowa.

Dyskusja: *ekspresja* 9/8+, pewność siebie 18*. Świadomość klasowa, tchórz, gadżet, pasja.

CZERWONY GOLEM DAVIDA OWENA

Te przypominające krasnoludy, dwumetrowe kamienne golemy nie boją się żadnej pracy: radzą sobie tak w polu, jak i w kopalni czy na polu bitwy.

Domyśla konfrontacja: walka.

Przeciwnik, konstrukt, puła 2k10, odporność 4.

Zdolności:

- **pancerz:** obrona +3*;
- **oreż ludzi pracy (kiloł, młot lub sierp):** za żeton: po trafieniu w walce zdejmuje dwa znaczniki;
- **świadomość klasowa:** patrz wyżej.

Walka: *walka wręcz* 9/8+, *strzelanie* 6/10+, obrona: 22*. Oreż ludzi pracy, świadomość klasowa.

Pościg: *wysportowanie* 6/8+, *pojazdy* 6/10+, wytrzymałość: 20. Świadomość klasowa.

Dyskusja: *ekspresja* 3/10+; pewność siebie: 20. Świadomość klasowa. Golemy powtarzają cytaty z ulotek propagandowych pisanych przez Owena.

DAVID OWEN, TERRORYSTA

Ten balansujący na krawędzi szaleństwa krasnolud w średnim wieku mamrocze nieustannie to o utopijnej wspólnocie robotników, to o upadku, który nieuchronnie czeka wyższe klasy.

Domyśla konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, krasnolud, puła 3k10, odporność 5.

Zdolności:

- **świadomość klasowa:** patrz wyżej;
- **gadżet:** Czerwona książeczka (patrz wyżej), pistolet (*strzelanie* +3*), czerwona kolejka (*pojazdy* +3*, za żeton: wyssanie energii z zakładników: +5 do cała naprzd!, podbicie: oszołomienie), szalony wynalazek;
- **cechy rasowe:** natchniony mechanik, światło słoneczne;
- **zakładnicy:** David może poprzeć swoje groźby uruchamiając maszynę, która razi zakładników bolesnym ładunkiem energii manicznej. W dyskusji za żeton: odzyskuje znacznik;
- **okrzyk zemsty:** raz na sesję, test *zastraszania* 9/9+ przeciw *odwadze* słyszających. Za każdego przeciwnika, który przegra test, Owen odzyskuje jedną kartę;
- **umiejętności:** *empatia* 9/10+, *odwaga* 9/10+, *półświatki* 6/8+, *sposzrzegawczość* 6/8+, *technika* 9/8+, *wiedza akademicka* 6/8+.

Walka: *strzelanie* 6*/10+, obrona: 12. Świadomość klasowa, gadżety, okrzyk zemsty.

Pościg: *pojazdy* 12*/9+, obrona: 16. Świadomość klasowa, gadżety, okrzyk zemsty.

Dyskusja: *zastraszanie* 9/9+, *ekspresja* 6/9+, pewność siebie: 18*. Świadomość klasowa, gadżety, zakładnicy, okrzyk zemsty.