

MASKA PIĘKNEJ LI-LI

Trwa Karnawał w Serenissimie. Jednak nie dla wszystkich jest to czas beztrudnej zabawy. Piękna Li-Li (lub Miguel, przystojny człowiek, w zależności od preferencji większości drużyny), tajemnicza dama z dalekiego Ozumu, wykorzystuje miękkie serca i nienaganne maniere bohaterów graczy, aby z ich pomocą dostać się do słynnego muzeum w Pałacu Dożów. Gdy to się uda, uroczą orkową damę okaże się wyjątkowo przebiegłą złodziejką, która wyniosła ze skarbcza bezcenny artefakt. Czy bohaterowie zdołają przekonać zafascynowanego jej urodą ambasadora Wotani, że ta okręca go sobie wokół palca, żeby zasłaniając się jego immunizacją, bezpiecznie umknąć z łupem?

Zawiązanie: Przygoda rozpoczyna się sceną balu maskowego w pięknym pałacu w Podniebnym Mieście (plotki, dyskusje, skandale). Pozwól bohaterom opisać swoje maski. Na czas tej przygody działają one jak gadzety o jednej cesze (np. maska lwa – +2 do pewności siebie; trupa czaszka – za żeton: +5 do *zastraszania*). W pewnym momencie uwaga wszystkich skierowana zostaje na zjawiskowo piękną nieznajomą w żurawiej masce, na której widok milkną nawet najdumniejsze miejscowe damy. Towarzyszy jej obładowany pakunkami, mówiący jedynie po ozumsku, szpetny, karłowaty ork we wschodnim stroju. Po chwili nowo przybyła zbliża się do bohaterów: poznaje ich i komplementuje, przypominając najciekawsze z ich osiągnięć. Dżentelmeni nie są jej jedynymi adoratorami: o względy pięknej orczej damy zabiega także elfi arystokrata Valentino. Kiedy już wydaje się, że nie obejdzie się bez społecznej konfrontacji, następuje nagły zwrot akcji – nieznany nikomu mężczyzna w masce goryla wyrzywa służącemu Li-Li jedną z toreb, wyskakuje przez barierkę prosto do czekającej tam latającej gondoli, po czym znika w labiryncie wielopoziomowego miasta. Łapać złodzieja!

Rozwinięcie: Mężczyzna w masce goryla to w rzeczywistości młody miejscowy żak, działający na polecenie Li-Li. Przebiegła damulka nie wybrała go ze względu na umiejętności: ma dać się złapać. Wyzwaniem dla bohaterów będzie ujęcie złodzieja zanim zrobi to Valentino (pościg; stawka: zwycięska strona łapie złodzieja). Bohaterowie mogą podczas pogoni wykorzystać zarówno własne pojazdy, rzucić się za uciekającym pieszo (biegnąc po mostkach, zjeżdżając na linach, skacząc z po innych pojazdach, wymagany test *odwagi* o ST 15), jak i wykorzystać którąś z przelatujących lewitujących gondoli (jeżeli zrobią to nie przestrzegając zasad dobrego wychowania, stracą punkt Reputacji). Złodziej ucieka coraz głębiej w ciemne uliczki. Pierwsza runda pogoni toczy się w Podniebnym Mieście (za żeton: tuż obok przelatuje standardowy pojazd dowolnego typu i prędkości), druga w gąszczu uliczek Średniego (możliwość deklaracji manewru odwrócenie uwagi po teście), trzecia i dalsze w dzikim świecie Dolnego Miasta (za żeton:

na rywała rzuca się grupa czterech gryfonów miejskich, patrz podręcznik - strona 390, wykorzystują manewr odwrócenie uwagi). Zwycięska grupa dopada gondolę złodzieja, który w panice zahacza o starą kładkę, rozbija się i wpada do budynku wyglądającego na opuszczoną świątynię, zamieszkiwaną przez dwa zdziczałe miejskie gargulce (patrz podręcznik – strona 408, walka, *zastraszanie, perswazja*). Choć bohaterom uda się odzyskać skradzioną torbę (w środku znajduje się tradycyjny ozumski malunek, test *analizy* lub *wiedzy akademickiej* o ST 25 pozwala stwierdzić, że nie przedstawia on wcale tak wielkiej wartości, nagrodź bohatera żetonem), to z poranionego młodzieńca nie wyciągnie się zeznań przez co najmniej kilka dni.

Po powrocie na bal, Li-Li okaże wielką wdzięczność swoim wybawcom. Opowie o cennych zabytkach przywiezionych z ojczyzny, które chce w imieniu zafascynowanego Wanadią ojca oddać w darze do serenissimskiego muzeum. Skoro eksponatami zainteresowali się złodzieje, trzeba odnieść je bezzwłocznie do bezpiecznego skarbcza. Zaprosi całe towarzystwo do dużej gondoli, po czym uda się do Pałaców Dożów.

W muzeum wizyta świty wzbudza duże zainteresowanie. Niecodziennie przybywa przecież cudzoziemka ze służącym obładowanym skarbami, które ma złożyć w darze od swojego kraju. Zaskoczeni kustosze, oniśmieli dodatkowo jej urokiem, prowadzą ją do skarbcza. Gdy są już blisko, ozywają nagle dwa golemy, strzegące bezpieczeństwa muzeum (patrz morgowski golem bojowy, podręcznik – strona 435, puła 2k10, brak pancerza, obrona 16). Najwyraźniej ich *shem* został podmieniony przez złodziei! Nie można pozwolić im na porwanie Li-Li (walka, pościg, za żeton: wykorzystanie eksponatu – dowolny gadżet o 3 cechach – nieudane wykorzystanie umiejętności *broń palna* oznacza zniszczenie cennego zabytku i utratę punktu Reputacji). Po zwycięstwie panna Li-Li dostaje się w końcu do skarbcza, gdzie zostawia swoje pakunki. Wszystko skończyło się dobrze! Kogo jednak wybierze piękna orkowa dama? Valentino to również przystojny mężczyzna... (dyskusja, strona, która zwyciężyła podczas pościgu ma +5 do testów). Bohaterowie, jako prawdziwi dżentelmeni, nie będą zapewne rywalizować między sobą – ewentualne sprzeczne ambicje może rozstrzygnąć szybkie losowanie lub sporny test *ekspresji*. Wybranek niespodziewanie nagrodzony zostaje gorącym pocałunkiem (odzyskuje stracony punkt Reputacji, otrzymuje 2 żetony, a jego sojusznicy po jednym) oraz obietnicą spotkania wieczorem. Po tym dama wraz ze służącym żegna wszystkich, aby odpocząć w swoim apartamencie. Dopiero po kilkunastu minutach ktoś zdaje sobie sprawę ze strasznej prawdy – Li-Li lub karzeł, korzystając z zapewnionej przez golemy dywersji, ukradli ze skarbcza chaotyczny żyroskop Fellina Liry (patrz dodatek).

Punkt kulimacyjny: Li-Li jest doświadczoną złodziejką: wie, że trudno by jej było wydostać się teraz z miasta. Od czego ma jednak swoje wdzięki? Już wcześniej zawróciła w głowie ambasadorowi Wotani, Maximilianowi Wenckowi. Z muzeum udaje się prosto na trwający wciąż bal, na którym bawią się członkowie najznamienitszych rodów w mieście oraz rzesze dyplomatów i przybyszów z całego świata. Żadne miejskie służby nie mogą zakłócić im zabawy. To bohaterom przypadnie w udziale trudne zadanie przekonanie całego towarzystwa, że najpiękniejsza dama na sali, a przy okazji wybranka ambasadora wielkiego mocarstwa, pod którego opieką ma wyjechać z kraju następnego dnia, jest w istocie bezczelną złodziejką, ukrywającą w zakamarkach swojej szaty potężny artefakt. Jeżeli bohaterowie zachowywali się względem rywala jak na dżentelmenów przystało, Valentino wspomże ich w konfrontacji (dyskusja). Jeżeli nie, z zemsty pomoże ślicznotce, podważając wiarygodność bohaterów.

Jeżeli twoja drużyna kiepsko radzi sobie w dyskusji (lub też ją przegrała), możesz wykorzystać alternatywne zakończenie, w którym bohaterowie wykradają chaotyczny żyroskop z ambasady Wotani, gdzie panna Li-Li spędza noc (*blef, odwaga, półświatek, ukrywanie się, wysportowanie, pościg*; Li Li może wykorzystać artefakt!).

Rozwiązanie: Wynik konfrontacji zależy oczywiście od wynegocjowanej stawki. Bazowo, zniesmaczony ambasador odda Li-Li w ręce władz, gratulując bohaterom rozsądku lub też wszystko ujdzie jej na sucho, a sama złodziejka może powrócić w następnych przygodach. Może jednak któryś z bohaterów spróbuje zaryzykować, by np. zmiękczyć zimne serce pięknej Li-Li, która mogłaby stać się jego ukochaną lub nawet ciekawym bohaterem dla jednego z nowych graczy. Wdzięczny władca miasta może też w przyszłości pożyczyć skradziony artefakt na czas jednej sesji. Porażka w teście *va banque* wywoła ogromny skandal i zupełnie skompromituje bohaterów w Serenissimie.

STATYSTYKI ANTAGONISTÓW I DODATKI

PANNA LI-LI

Drobna, urocza orkowa dama o zalotnym spojrzeniu. Potrafi zawrócić w głowie każdemu mężczyźnie, a w jej głosie jedynie najprzezorniejsi dżentelmeni – lub zazdrosne rywalki – doszukają się fałszu.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, ork, puła 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **szczerłość orków:** cecha rasowa orka;
- **atuty:** słaby punkt, urocza, stalowe nerwy;
- **gadżety:** maska żurawia – +2 do pewności siebie*, karłowaty asystent – za żeton: +5 do walki lub pościgu, zaskoczenie, podbicie – przewaga, karminowa szminka – +3 do *ekspresji**;
- **wcielona niewinność:** podczas walki, żeby zaatakować Li-Li, trzeba wydać żeton;
- **całus:** jeden raz na sesję, przeciwstawny test ekspresji przeciw empatii. Jeżeli Li-Li wygra, odzyskuje trzy, a przeciwnik traci wszystkie karty. Jeżeli Li-Li przegra, traci wszystkie karty;
- **umiejętności:** *empatia* 9/9+, *odwaga* 6/9+, *półświatek* 6/9+, *technika* 6/9+, *złodziejstwo* 6/9+.

Walka: 3/10+, obrona 10. Gadżety, wcielona niewinność.

Pościg: 6/10+, wytrzymałość 10. Gadżety.

Dyskusja: *blef* 9/8+, *ekspresja* 12*/8+, *perswazja* 6/8+, pewność siebie 18*. Szczerłość orków, atuty, gadżety, całus.

VALENTINO

Jak młody lord James Fouley, patrz podręcznik str. 462 (bez zdolności konstabl Jones)

ARTEFAKT: CHAOTYCZNY ŻYROSKOP

FELLINA LIRY

Ten przypisywany legendarnemu wynalazcy przyrząd na pierwszy rzut oka przypomina żyroskop, w środku którego zamiast krążka obraca się krasnoludzka sylwetka o idealnych proporcjach. Geniusz stworzył go podobno pod koniec życia, gdy zorientował się, że jego maszyny mogą być wykorzystane także do złych celów. Chaotyczny żyroskop pozwala na zdalną kontrolę pomniejszych maszyn i wpływ na golem. W odpowiednich rękach mógłby nawet stać się zagrożeniem dla żelaznych smoków!

Cechy: moc *kontrola maszyn*, zwiększony zakres przetrzutu wszystkich testów *techniki*, w dowolnej konfrontacji za żeton akcja specjalna: udany test *techniki* o ST 25 pozwala na zdjęcie czterech znaczników golema lub dwóch innej niemal mechanicznej istoty (żelazne smoki, *Uhrwerk*). Przegrany odrzuca dodatkowo wszystkie karty.

Autor: Michał 'rincewind bpm' Smoleń

Redakcja: Jarosław 'beacon' Kopec

Skład: Szymon 'neishin' Szweida