

Marek „Planetourist” Golonka  
Redakcja: Agnieszka „Inbarati” Nowicka,  
Michał „Laveris de Navarro” Przygodzki

## Nieustraszeni zbawcy Świąt

Zbliżają się Świąta! w kurorcie Brightbay właśnie zaczyna się Dziecięcy Festiwal Świąteczny, na który bohaterowie zostali zaproszeni jako ukochane przez dzieci sławy z pierwszych stron gazet. Na miejscu okaże się jednak, że nad festiwalem zawisła straszliwa groźba – zamierza na niego napisać wampir!

*Nieustraszeni zbawcy Świąt* to jednostrzał do Wolsunga, nadający się dla Znanych postaci. Brightbay samo nasuwa skojarzenia z Whitby z *Drakuli*, ale fabułę można bardzo łatwo przenieść poza Alfheim.

### Intryga Emily

Trollica Emily Carew obiecała sobie w młodości, że zdobędzie sławę, czyniąc dobro. Dziś, po czterdziestu latach, jej położona na przedmieściach Lyonesse ochronka dla sierot uchodzi za najlepszą w Alfheimie, ale sama Emily uważa się za przegraną – wieści o jej charytatywnych projektach nigdy nie trafiały na pierwsze strony gazet. Gdy reportaż o ostatnim sukcesie drużyny sprawił, że z porannego wydania *Alfheim Daily* wypadł artykuł o jej Dziecięcym Festiwalu Świątecznym w Brightbay, miarka się przebrała. Panna Carew postanowiła sięgnąć po nieśmiertelną sławę w nieco inny sposób – zabić Świętego Mikołaja!

A ma do tego doskonałą okazję. Otóż, kiedy jeszcze starała się być dobra, zaprosiła Świętego na festiwal, on zaś zgodził się przybyć na swoim statku, słynnym *Perłowobiałym*. Mikołaj, który kiedyś był piratem i do dziś lubi czasami trochę postraszyć, obiecał przybyć w nocy, wśród mgieł znad Kanału Alfheimskiego – całkiem jak Drahan Źmijski w słynnej powieści Brahama ven Stakera.

Teraz Emily chce to wykorzystać i doprowadzić do tego, by wojsko Alfheimu zabiło Mikołaja myśląc, że to Drahan. w tym celu postarała się o typowe przejawy zbliżania się księcia wampirów i zaprosiła drużynę, by przeprowadziła śledztwo i swoją sławą nadała sprawie wagi. Jeżeli gracze nie odkryją drugiego dna tej intrygi, Święty pójdzie na dno razem ze swoim statkiem!

### Świąteczny nastrój

*Nieustraszeni zbawcy Świąt* to parodia horroru, ale gracze powinni ciągle czuć, że ratują Świąta. w związku z tym proponuję, by znacznikami odporności BNów były czekoladki – najlepiej *Lila Stars*, cukierki lodowe, małe Mikołaje lub inne słodczyce kojarzące się z Gwiazdką, Mikołajem i zimą. Postać zdejmująca znacznik zjada go. Nagrodą za dobiecie są wszystkie znaczniki, które miał dobijany wróg i jeszcze jeden.

Jeżeli macie naprawdę dużo cukierków, możecie w ten sam sposób oznaczać odporność BG – tracąc je, gracz oddaje czekoladkę MG, a sam może zjeść te, które zachowa do końca konfrontacji.

Ten mechanizm nie służy jednak do tuczenia graczy. Jeżeli nie chcesz zjeść cukierka, zostaw go na później lub podaruj komuś. w jednej z konfrontacji oddanie czekoladki będzie miało dobroczynny efekt mechaniczny!

## Przebieg przygody

### Wprowadzenie: Miłe złego początku

Drużyna przybywa na Festiwal Świąteczny na zaproszenie Emily. Obchody skupiają się w gigantycznej hali dworca kolejowego w Brightbay, więc Damy i Dżentelmeni są prowadzeni do niej prosto z pociągu.

Na całej powierzchni hali rozstawione są pięknie przystrojone drzewka świąteczne, dookoła których kręcą się i bawią dzieci różnych ras. Uwagę wszystkich zwraca ustawiona na środku hali gigantyczna (jej czubek prawie dotyka sufitu) żywa choinka, obwieszona tysiącami bombek i łańcuchów. Pod nią siedzi trollica o łagodnych rysach, ubrana w pastelowo niebieską suknię – to właśnie Emily – czytająca dzieciom bajkę o Świętym Mikołaju. Słucha jej kilkunastu brzdąców, a najuważniej – Mały Jaś, słodki niziołek tulący misia o rozczulającym wyrazie pyszczka. Daj graczom chwilę na rozkoszowanie się tą atmosferą – możesz poczęstować ich ciasteczkami lub otoczyć ich postaci wianuszkami dzieci głodnych opowieści o ich przygodach. Kto wie, może ktoś poprosi ich o autograf a przechodzący obok fotograf zrobi pamiątkową fotografię? Po pewnym czasie podejście do nich Emily z nieodłącznym Małym Jasiem i podziękuj za przybycie z wylewnością oraz taktem godnym prawdziwej damy.

Po tej radosnej chwili Śledczy lub osoba o najlepszym nosie w drużynie stwierdzi, że coś mu tu śmierdzi i to zgoła nie metaforycznie. Nos doprowadzi go do lekko nieregularnej bombki, która po bliższych oględzinach okaże się pomalowanym czosnkiem!

W tym momencie uderzy piorun, światła przygasną a magia Świąt pryśnie, kiedy bohaterowie spojrzą w górę i przez przeszkłony dach hali dostrzegą, że na zewnątrz szaleje burza. Emily zauważy, że oni zauważyli, przeprosi na chwilę dzieci

i zaprosi drużynę do gabinetu dyrektora dworca, przejściowo oddanego na jej potrzeby.

Filantropka bardzo, bardzo uprzejmie przeprosi postacie za to, że w zaproszeniu nie była z nimi do końca szczerą i wyjaśni, że potrzebowała ich tu, gdyż boi się o dzieci. Wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują bowiem na wampiryczną moc rzucającą swój cień na Brightbay.

Emily opowie drużynie o trzech fenomenach: szaleńcu z przytułku, okropnych burzach i Ogarze z Czarnoborza. Poprosi ich, by zbadali te sytuacje i spróbowali dowiedzieć się czegoś o ich przyczynie.

### Rozwinięcie: na tropie wampira

Badanie każdego z tropów skończy się konfrontacją. Wygrana w nich oznacza zrozumienie części intrygi Emily, porażka zaś utwierdzenie się w przekonaniu, że nadchodzi Drahan. By nie zepsuć graczom niespodzianki, mów im po prostu, że przy porażce poznają tylko niezbędne minimum informacji.

Zakładam, że gracze zaczną podejrzewać Emily lub przynajmniej zechcą z nią pomówić po dwóch lub trzech wygranych konfrontacjach. Jeżeli nie, podsuń im dodatkowy trop – najlepiej związany z narkotykiem *D'rahagnan* (patrz **Burza stulecia**). Jeżeli zaś rozgryzą intrygę wcześniej, brawa dla nich – pozwól im na konfrontację. Zadbaj tylko, by był przy trollicy był Mały Jaś. Gdyby dyskusja miała się odbyć na cmentarzu okaże się, że chłopczyk zauważył wyjście Emily, ruszył za nią i znalazł swoją opiekunkę akurat na początku dyskusji.

Oto trzy tropy mogące naprowadzić graczy na ślad intrygi:

## Pieśń Mistrza

Do Zakładu dla Obląkanych w Brightbay niedawno doczołgał się brudny, obszarpany szaleniec nazywający się Robakiem. Na przemian ostrzegał personel przed jakimś tajemniczym Mistrzem i z lubością opowiadał o tym, jak jego pan zawładnie ludzkością. Na innych wariatów padł blady strach, mimo obwieszenia wszystkich sal i korytarzy girlandami nie ma mowy o świątecznej atmosferze.

Bezradni lekarze z chęcią pozwolą drużynie porozmawiać z Robakiem. Rozmowa ta jest dyskusją o następujących stawkach:

**Porażka** oznacza paniczną ucieczkę z przytułku, gdy wariat wyzna przy ostatnim dobie, że jego mistrz to Drahan Żmijski.

Po **sukcesie** Robak uspokoi się, wyjmie chusteczkę, zacznie ścierać brud ze swojej twarzy i po dżentelmeńsku zapyta, czy bohaterów nic nie przestraszy. Okaże się, że „wariat” jest aktorem! Drahan nie wpływa na niego w żaden sposób, a po prostu listownie obiecał mu wieczne życie w zamian za szerzenie paniki w Alfheimie.

Oczywiście, list tak naprawdę wysłała Emily. Robak zniszczył go, ale rozpoznał jej styl pisma, gdy pokaże się mu jego inny przykład (postaci wciąż mają przy sobie zaproszenie od filantropki, ale nie wspominaj im o tym – muszą sami zapytać). Aktor zostanie w Brightbay, bawiąc się z dziećmi w przebraniu Świętego Mikołaja.

## Burza stulecia

Wypytyując mieszkańców kurortu albo badając burzę (*przekonywanie, przyroda, okultyzm* lub *technika* ST 15) drużyna odkryje, że zawierucha ma swoje epicentrum nad cmentarzem. Łatwo połączyć to z przybyciem wampira, ale prawda jest inna – Emily po prostu umieściła pod jedną

z krypt maszynę meteomantyczną wywołującą złą pogodę.

Tak się składa, że w tym samym czasie co drużyna na cmentarz idzie też Emily, by przestawić maszynę na wyższe obroty. Kobieta uda się tam w białej nocnej koszuli i pod wpływem *D'rahagnanu* – akwitańskiego narkotyku, który wywołuje bladłość i psychiczną aurę typową dla osób znajdujących się we władzy wampira. Gdyby ktoś ją wypatrzył, trollica będzie udawać bezwolną ofiarę Drahana.

Drużyna dostrzeże ją tuż po wejściu na cmentarz. By dowiedzieć się, co tu robi, trzeba ją śledzić na zasadach pościgu. Podczas niego możesz wprowadzać za karty niepokojące zjawiska – oczy patrzące z mroku, szmery i szelesty dochodzące spoza zasięgu światła, uderzenia gałęzi o ściany kaplicy, rozkopane groby itp. Wymuszają one na jednym bohaterze test *odwagi* (2-10: ST 10, WK: ST 15, As: ST 20), porażka w których oznacza dla niego utratę karty i zmniejszenie puli o 1k10 w najbliższej rundzie.

Jeżeli drużyna **przegra** pościg, Emily ich dostrzeże i uda, że mdleje, szepcząc *Mistrzu!* Jeżeli drużyna natychmiast nie dostarczy jej do ciepłego i bezpiecznego miejsca, wszyscy stracą punkt Reputacji.

W wypadku **wygranej** uda się ją śledzić aż do krypty, w której ukryta jest maszyna. Trollica wejdzie do niej, a gracze mogą albo iść za nią (zobaczą maszynę), albo czekać na jej powrót (gdy tylko wyjdzie, burza się wzmoże).

Bez względu na sukces i porażkę rozmowa z Emily da te same rezultaty – kobieta zemdleje, a gdy odzyska przytomność wyzna, iż znajdowała się po mesmerycznym wpływem przemawiającego do jej umysłu Drahana. Jeżeli gracze przegrali, trollica stwierdzi tylko, że książkę chciał jej ustami wypowiedzieć na cmentarzu zaklęcie potęgujące burzę. w razie wygranej usłyszą od Emily, że wampir kazał jej doglądać maszyny meteomantycznej. Jeden z bohaterów

(najlepiej śledczy lub okultysta) zauważy, że wampiry zawsze były na bakier z techniką, ale z drugiej strony panna Carew zdradza wszystkie objawy bycia pod wpływem wampira. Ma nawet ślady kłów na szyi, które zrobiła sobie szpicem z choinki. Śledczy może stwierdzić, że te ślady są podejrzone, ale nikt z drużyny nie wie o *D'rahagnanie*.

Samą maszynę można łatwo zepsuć, lecz jej moc jest tak wielka, że burza i tak ustanie dopiero po kilku dniach.

### Dzieci nocy

W okolicy Brightbay grasują wilki, głodne i wściekłe jak nigdy wcześniej. Na ich czele stoi wielki wilczur o skrzęcej się blaskiem księżyca sierści i płonących oczach, ochrzczony Ogarem z Czarnoborza – czyżby likantrop lub, jeszcze gorzej, sam Drahan?

Gdy tylko drużyna wyjdzie na wrzosowiska otaczające kurort, usłyszysz warkot i paniczny krzyk. Wilki gonią starszego pana w mundurze pracownika kolei! By go uratować, trzeba wygrać walkę ze zwierzętami. Podczas niej wszystkie testy drużyny otrzymują karę -3 za trudne warunki (burza) – wilków to nie dotyczy, są przyzwyczajone do gromów.

**Przegrana** oznacza, że drużyna ucieka w popłochu przed straszliwym Ogarem, w oczach którego płonie bardzo ludzka złość. Kolejarz przeżywa, ale podczas ucieczki uderza się w głowę i nie pamięta niczego z ostatnich kilku dni.

**Wygrana** to rozpędzenie wilków i zabicie lub złapanie bestii. Okaże się, że sierść stworzenia jest po prostu pokryta fosforem, a za płomień w jego oczach i agresję odpowiada podany mu dożylnie specyfik, który rozpozna każdy naukowiec lub detektyw. Okaże się także, że pan Oscar – nasz kolejarz – od zawsze chciał być bohaterem, a dziś znalazł pod łóżkiem list i prezent od

Świętego Mikołaja: strzelbę na naboje usypiające, z którą mógłby pojmać Ogara! Gdy jednak strzelił do niego, bestia tylko się rozjuszyła. Tak naprawdę w strzelbie była dawka serum agresji, a „Mikołajem” była Emily. Oscar zachował list, w którym Robak pozna oczywiście pismo... Drahana.

### Nieśmiertelna sława

Gdy gracze postanowią porozmawiać z Emily, ta przyjmie drużynę w swoim tymczasowym gabinecie na dworcu. Trollica bawi się z małym Jasiem, a na ścianie wisi bogato zdobiony list gratulacyjny od samej Tytanii, w którym królowa dziękuje pannie Carew za wytrwałą działalność dobroczynną.

Czas na dyskusję! Przeciwnikiem drużyny będzie zarówno Emily, jak i święcie wierzący w jej dobroć, zapraszający do zabawy z misiem Jaś. Stawką jest oczywiście poznanie planu Emily, ale gracze nie muszą o tym wiedzieć. Jeżeli już ją podejrzewają, niech stawką będzie wyznanie całej prawdy. Jeżeli po prostu coś im tu śmierdzi, niech zauważą na początku rozmowy, że filantropka nie chce rozmawiać o śledztwie. Dyskusja będzie miała na celu dowiedzenie się, dlaczego.

W obu przypadkach **porażka** spowoduje poddanie się atmosferze Świąt i długą zabawę z Małym Jasiem.

Po **wygranej** drużyny Emily ze słodkim, nieśmiałym uśmiechem wyjawia swój plan, przepaszając za wciągnięcie drużyny w tę kabałę. z toksyczną słodczyką dodaje, że alfhheimskie wojsko już rozkłada się na wybrzeżu.

Nawet, gdy drużyna przegra, Emily wyzna wszystko, ale dopiero wtedy, gdy uzna, że jest już za późno, by uratować Świętego. Oczywiście, tak naprawdę jest jeszcze nadzieja – gracze będą jednak musieli zagrać *va banque*. Tak czy siak, czas biec nad morze!

## Kulminacja: ratujmy Święta!

Czekający na Drahana oddział składa się z dziesięciu weteranów pod komendą pani pułkownik Victorii Serene, doświadczonej artylerzystki. Grupa ma do dyspozycji Desintegre – potężne technomagiczne działo, jedno z niewielu dzieł przemysłu zdolnych unicestwić księcia wampirów. a skoro księcia, to i Świętego Mikołaja.

Jeżeli drużyna wygrała z Emily, przybędzie na wybrzeże na czas. Statku jeszcze nie ma na horyzoncie, a żołnierze słysząc o zamachu na Mikołaja dopuszczają graczy do Victorii, siedzącej już w owiewce *Desintegry*. Zapytaj graczy, czy wolą rozwiązać sprawę po dobroci, czy łobuzersko.

Jeżeli po dobroci, czeka ich kolejna dyskusja – przeciwnikami w niej będą Victoria i piątka jej podwładnych, którzy nie wierzą w „bajeczki” o przybyciu Świętego. Gdy zaś gracze poproszą o łobuzerski finał, porucznik Serene w ogóle nie będzie chciała słuchać o Mikołaju. Drużyna uda, że wierzy, że przybywa Drahan (tak, decydujemy za graczy, ale z góry powiesz im, że łobuzerskie rozwiązanie wymaga postąpienia właśnie tak). Wtedy Victoria rozpozna w jednym z bohaterów słynnego strzelca i zaproponuje, by strzelił zamiast niej – o ile faktycznie jest od niej lepszy. a to okaże się podczas pojedynku strzeleckiego, odbywającego się na zasadach **pojedynku w samo południe** z dodatku w *pustyni i w puszczy*. Jeżeli postać wygra, zasiądzie za sterami Desintegry.

Porażka w którejś z tych konfrontacji lub we wcześniejszej dyskusji z Emily oznacza, że wojsko trzeba powstrzymać siłą! Jest to konfrontacja *va banque* z całą dziesiątką żołnierzy i siedzącą za sterami Desintegry panią porucznik. Damy i Dżentelmeni mogą się oczywiście wycofać i nie ryzykować życia, ale wtedy nie ocalą Mikołaja. Emily przejdzie do historii jako zbrodniarz wszechczasów, a miłośnicy Świąt i Świętego (nie tylko zwykli ludzie ale także i inni, znacznie bardziej wpływowi wielbicie Mi-

kołaja. Tytania? Któryś ze smoków? Potężni Fae?) będą się mścić na drużynie. Założmy jednak, że wszystko poszło dobrze...

## Finał: Wesółch Świąt!

Nagle w mgłę pojawia się zarys upiornego statku, od którego wieje lodowaty wiatr. Arktyczny podmuch niesie niski, grzmiący śmiech...

...w którym łatwo rozpoznać jowialne *ho-ho-ho!* Świętego Mikołaja. Od sylwetki z mgły odrywa się mały, szybki strzępek ciemności, który po chwili okazuje się saniami Świętego ciągniętymi przez trzynaście reniferów – dwanaście żywych zwierząt o błyszczącym futrze i wypolerowanego, stalowego Rudolfa z pojawiającą się w niezliczonych bajkach czerwoną lampką zamiast nosa. Mikołaj wychyla się z sań, krzyczy *Wesółch Świąt!* i leci w stronę dworca, do dzieci. w tym samym czasie statek wyłania się z mgły – okazuje się, że jest z piernika, a jego załogę stanowią elfy.

Elfy ofiarują się popilnować Desintegre, a Victoria po chwili wahania zgadza się i na czele swoich ludzi biegnie na spotkanie z Mikołajem. Drużyna na pewno do niej dołączy i wszyscy wnet znajdą się w wielkiej hali – akurat w momencie, kiedy Mały Jaś dostaje od Świętego wielki prezent. w tym samym czasie renifery obwożą część dzieci po całym Brightbay.

Maluchy są najważniejsze dla Świętego, ale nie zapomni on także o dorosłych. Emily (o ile wciąż jest żywa i w Brightbay) oczywiście dostanie różgę, a każdy członek drużyny – wybrany przez siebie gadżet o dwóch cechach. Przy Victorii Mikołaj będzie długo myślał, wreszcie przywoła elfa i szepnie mu coś na ucho. Skrzydlak wyleci na dwór, a po chwili wróci z listem od samej królowej Tytanii – od teraz pani porucznik jest panią kapitan Victorią Serene.

Kwestia powiązań Mikołaja z Królową pozostanie na razie zagadką. Być może napiszesz przygodę na ten temat?

### Podziękowania:

Dla PluszowejPajonk, Rolnika, Grimfosta, Kota i Piotrka za próbną sesję, która bardzo mocno wpłynęła na kształt scenariusza.

## Przeciwnicy

### Robak

Tak naprawdę Stephen Donson, skuszony obietnicą nieśmiertelności aktor z Lyonesse. Wsławił się rolą Reinfelda w spektaklu *Drahan Żmijski*. Jeżeli Mistrz Gry umie albo po prostu lubi śpiewać, śmiało może atakować w dyskusji fragmentami The Master's Song z musicalu *Dracula*. Jeżeli nie lubi, i tak może się nią zainspirować.

#### Domyślna konfrontacja: dyskusja

Przeciwnik, człowiek, pula 2k10, odporność: 5

#### Zdolności:

- **Oblęd:** za żeton Robak może zaatakować wszystkich przeciwników w dyskusji, śmiejąc się opętańczo lub wyśpiewując hymn ku chwale Drahana.
- **Wybitny aktor:** odgrywając długo ćwiczoną rolę (a taką właśnie gra podczas konfrontacji), Robak ma pulę 4k10.
- **Zaraźliwy strach:** dobiwszy postać *zastraszeniem* Robak może sprawić, by przestraszony dyskutant w swojej najbliższej rundzie spanikował i zaatakował *perswazją* albo *ekspresją* (wybiera MG) jednego z sojuszników, radząc mu ucieczkę.

**Walka:** pozorowana szarpanina 3/10+, obrona: 10.

**Pościg:** ucieczka 3/10+, wytrwałość: 10.

**Dyskusja:** *ekspresja* 12/8+, *zastraszanie* 6/8+; pewność siebie 18. Wszystkie zdolności.

### Emily Carew

Emily to czarująco skromna i uprzejma trollicą w średnim wieku. Nawet swój morderczy plan wyzna nieśmiało i pokornie, przepraszając za wplątanie drużyny w tę sprawę. Zawsze ma na sobie prostą, pastelowo błękitną suknię.

#### Domyślna konfrontacja: dyskusja

Przeciwnik, troll, pula 4k10, odporność: 5

#### Zdolności:

- **Atuty (dyskusja):** gra na emocjach, mistrz retoryki, niepodważalny argument.
- **Atuty (pościg):** nagle przyspieszenie, ryzykowny manewr,
- **Płomienna pasja:** zdolność rasowa trolła;
- **Gadżet – list gratulacyjny:** pewność siebie +2\*, za żeton zwiększony zakres przerzutu Charyzmy.

**Walka:** *strzelanie* (damskim pistoletem) 3(9)/8+; Obrona: 14. Płomienna pasja.

**Pościg:** *ukrywanie się* 9/8+, *wysportowanie* 6/9+; wytrzymałość: 16. nagle przyspieszenie, płomienna pasja, ryzykowny manewr.

**Dyskusja:** *blefowanie* 9/8+, *ekspresja* 9/8+, *perswazja* 9/8+; Pewność siebie 18\*. Gra na emocjach, mistrz retoryki, niepodważalny argument, płomienna pasja.

### Wilki

Ogar z Czarnoborza to wielki wilk (str. 398 *Wolsunga*), a jego sfora – wilki (str. 401). Ogar nie ma zdolności *wsparcie*, ale wzbudza Strach (ST 20).

### Mały Jaś

Słodkie, niewinne dziecko święcie wierzące w niewinność Emily. w świecie Małego Jasia dorośli istnieją po to, by bawić się z nim jego misiem.

#### Domyślna konfrontacja: dyskusja

Przeciwnik, niziołek, pula 2k10, odporność: 3

#### Zdolności:

- **Słabość (cukierki):** dając dziecku cukierka, otrzymuje się premię +3 do ataku i można zadeklarować dobiecie po fakcie. By postać

miała cukierka, gracz musi dać MG jednego z cukierków zdobytych w konfrontacjach;

- **Gadżet - słodki miś:** *ekspresja* +3, pewność siebie +2, za żeton atak obszarowy *ekspresja*.

**Walka:** szarpanina 3/10+, Obrona: 10. Atakowanie dziecka to śmierć towarzyska.

**Pościg:** ucieczka 3/9+, wytrzymałość: 10.

**Dyskusja:** *ekspresja* 12\*/9+; Pewność siebie 18\*. Słodki miś, słabość.

## Victoria Serene

Pani pułkownik to ładna blondynka o cichym głosie, która na pierwszy rzut oka wydaje się słabą kobietką. Uwielbia z dużą rozkoszą udowodniać mężczyznom, że pozory mylą. w sprawach zawodowych jest władczą i energiczną dowódcą. Nie pragnie jednak sławy a dla dobra Królestwa i alfizmu odstąpi zaszczyt zabicia Drahana godniejszemu – nawet mężczyźnie.

**Domyślna konfrontacja:** walka

Przeciwnik, elf, pula 3k10, odporność: 5

**Zdolności:**

- **Atuty:** chwyt retoryczny, niepokorna, pewna ręka, celne oko, żelazne opanowanie
- **Gadżety:** damska miniwyrzutnia rakiet (*strzelanie* +3, podbicie: powalenie, dwa podbicia: mobilizacja, seria), rodowy rapier (*walka* +3, pewność siebie +2), Desintegra.

**Walka:** *strzelanie* 12\*/8+, *walka* 9\*/9+; gadżety, niepokorna, pewna ręka, celne oko. Obrona: 14.

**Pościg:** *pojazdy* 6/8+, *wysportowanie* 6/9+, *sposrzejawczość* 9/9+; Wytrzymałość: 16.

**Dyskusja:** *ekspresja* 3/8+, *perswazja* 9/8+; chwyt retoryczny, żelazne opanowanie. Pewność siebie 18\*.

**Desintegra:** *strzelanie* +5, ataki obszarowe na dowolnym zasięgu, atak zdejmuje dodatkowy znacznik za pierwsze podbicie oraz za każde dwa kolejne, niedeklarowane dobiecia (gdym atak zdejmie więcej znaczników, niż ma ich przeciwnik), podbicie: mobilizacja. Atak na zasięgu bliskim niszczy działo i trafia także w atakującego.

**Uwaga:** *Desintegra jest artefaktem, więc wykorzystanie jej w konfrontacji podbija stawkę do va banque. Jej możliwości są celowo nierównoważone – zdobycie jej przez drużynę wymaga postawienia się całej alfhheimskiej armii lub wspięcia się na szczyt jej hierarchii. Zdolność mobilizacja oddaje frajdę ze strzelania czymś tak wielkim.*

*To, czy Desintegra może strzelić naraz we wszystkich przeciwników w danym zasięgu, zależy od Mistrza Gry – czasami z opisu sytuacji będzie wynikało, że wrogowie są zbyt daleko od siebie, np. po przeciwnych stronach dział.*

## Żołnierze Victorii

Twardzi żołnierze, ale też prawdziwi dżentelmeni uwielbiający swoją przełożoną. Potrafią zastraszać z takim taktem, że nawet względem dam ich pogróżki nie są żadnym uchybieniem.

**Domyślna konfrontacja:** walka

Statyści, ludzie, grupa dziesięciu żołnierzy

**Zdolności:**

- **Gadżety:** karabin z bagnetem (+3 do *strzelania i walki*, seria), mundur (podbicie (*strzelanie*): mobilizacja, pewność siebie +2)

**Walka:** *strzelanie* 12\*/9+, *walka* 9\*/9+; karabin z bagnetem, mundur. Obrona: 14.

**Pościg:** *wysportowanie* 6/9+; Wytrzymałość: 14.

**Dyskusja:** *zastraszanie* 6/9+. Pewność siebie 16\*.

Przygoda pochodzi z zasobów serwisu Poltergeist.

