

# OSTATNI BAL GUBERNATORA

Vertientes to średniej wielkości tropikalna wyspa w archipelagu Wysp Karmazynowych, położonych na południe od Winlandii. Od wieków pozostawała w zależności kolonialnej. Dzisiaj zamieszkuje ją niedobitki miejscowych plemion, emigranci z Wanadii, niewolnicy z Lemurii oraz różnoludni mieszkańcy. Z prawnego punktu widzenia, wyspa jest własnością Międzynarodowego Towarzystwa Do Handlu Zamorskiego, wanadyjskiej korporacji o rozproszonym akcjonariacie. Vertientes słynie przede wszystkim z plantacji tytoniu oraz cytrusów, a stolica wyspy (o tej samej nazwie) to ludna metropolia, w którym nigdy nie cichnie muzyka, do świtu tańczy się rumbę, a dziesiątki klubów i restauracji o szmeranej reputacji i niemoralnym repertuarze czeka na pieniądze tak korporacyjnych urzędników, jak i nieprzebranych rzesz zamorskich turystów.

Mało kto jednak wie, że zarządzający wyspą w imieniu Towarzystwa gubernator Pablo Torres ma niecodzienne ambicje. Ten przebiegły iluzjonista potajemnie wzniecił powstanie niewolników, które ma osadzić go (przyjmującego dzięki magii inną tożsamość) na tronie, tym razem jako króla niepodległego państwa. Wie, że miną lata, zanim rywalizujące mocarstwa dojdą do porozumienia i wyślą na Vertientes wojsko. Pablo Torres zamierza jednak do tego czasu zniknąć z wyspy, zabierając ze sobą zdefraudowaną w tym czasie fortunę. Jego niecne zakusy powstrzymać mogą tylko bohaterowie...

**Zawiazanie:** Bohaterowie przybywają na wyspę jako wysłannicy, mający wynegocjować kontrakt handlowy czy zwolnienie z miejscowego więzienia syna sytuowanego arystokraty, skazanego za morderstwo pod wpływem narkotyków. Sesję otwiera scena w pałacyku gubernatora, podczas której bohaterowie prezentują się Pablo Torresowi i jego świcie oraz opowiadają o ataku rebeliantów na statek czy sterowiec, którym podróżowali. Dobrym pomysłem jest wprowadzenie w tym momencie retrospekcji, w której bohaterowie stoczą pełnoprawną walkę z dosiadającymi latających stworów dzikusami (patrz niżej). Powinien ich uderzyć kontrast pomiędzy zdesperowanymi, obdartymi rebeliantami, a żyjącymi w przepychu urzędnikami korporacji, którzy lekceważą śmiertelne niebezpieczeństwo. Torres nie zechce jednak rozmawiać z bohaterami na żaden poważny temat. Zamiast tego postaci dowiedzą się, że miejscowym zwyczajem, obowiązującym przybywających emisariuszy, jest zorganizowanie wielkiego balu na cześć gubernatora. Dopiero potem można liczyć na jego uwagę.

**Rozwinięcie:** Zadanie zorganizowania niezwykłego balu w obcym mieście nie należy do najłatwiejszych. Zapewne bohaterowie spędzą wieczór w miejscowych klubach, orientując się w sytuacji. Bohaterowie mogą chcieć zatrudnić tancerki i muzyków, wynająć odpowiedni klub czy poszukać odpowiednich trunków podczas wizyty na plantacji. Gracze przeważnie uwielbiają organizować i planować, pozwól im więc popuścić wodze fantazji. Dysponują w końcu znaczącymi funduszami, zapewnionymi przez mocodawcę. Podczas tych scen zwracaj uwagę graczy na wszechobecny, nieco kiczowaty, bez troski przepych. Pod maską zabawy kryje się jednak niepokój: do mieszkańców miasta docierają wiadomości o powstaniach rewolucjonistów, którzy z każdym dniem zbliżają się do Vertientes.

Bohaterowie, którzy zdecydują się porozmawiać z kimś zorientowanym w wydarzeniach, dowiedzą się, że jeszcze niedawno zagrożenie było wyśmiewane, a siły rebeliantów niewielkie. Ich zwycięstwa są ogromnym zaskoczeniem. Ta informacja pomoże bohaterom w przejrzeniu całej intrygi. Póki co muszą jednak poradzić sobie z panem Williamsem, wysłannikiem wrogo państwa lub organizacji, która chce pokrzyżować bohaterom szyki i nie dopuścić, by drużyna zyskała sobie względy gubernatora. Drobny sabotaż, przekupstwa i oszustwa to dopiero początek: Williams może przemycić w miejsce balu egzotyczne tancerki, które uwieszą się na urzędnikach korporacji jeszcze w obecności ich żon (skandal!) czy zaprosić w imieniu bohaterów emerytowanego podróżnika, pana Sancheza, który jest nerwowym, starym trollem z obsesją na punkcie swojego honoru, w każdej chwili mogącym zmienić się w szalejącego potwora. Jeżeli jednak bohaterom uda się zapanować nad sytuacją i ewentualnie upokorzyć Williama, gubernator będzie zadowolony.

Podczas balu jeden z przyjaźnie nastawionych gości wyjawia drużynie też pewien sekret: w kasie Towarzystwa brakuje ogromnych sum, a głównym podejrzanym o defraudację jest właśnie Pablo Torres. Jak jednak gubernator zamierza uniknąć odpowiedzialności za malwersacje? Zanim bohaterowie zdążą przemyśleć sprawę, na bal wpadają rebelianci! Bohaterowie mogą spróbować utorować sobie drogę na zewnątrz (pościg lub walka, patrz niżej). Pozostali goście dostają się w niewolę buntowników (Torres zamierza wypuścić ich potem w zamian za okup). Jedynie sam gubernator zostaje zamordowany na oczach wszystkich (tak naprawdę to tylko iluzja).

**Punkt kulminacyjny:** Bohaterowie albo wylądowali w więzieniu (skąd nietrudno będzie im uciec: przekupstwo strażnika, przebranie, użycie technologicznej sztuczki) albo też są uciekinierami w mieście, w którym się spustoszenie rewolucyjni pułkownicy (w rzeczywistości marionetki Torresa, który dzięki iluzjom udaje jednego z nich). Jeżeli bohaterowie chcą uratować zakładników, zakończyć przelew krwi, zrealizować swoje pierwotne zadanie czy też jeszcze kiedykolwiek bawić się w nocnych klubach Vertientes, muszą najpierw przejrzeć całą intrygę.

O magicznych talentach byłego gubernatora mogą dowiedzieć się choćby z przejętych dokumentów Towarzystwa, przez przypadek zaobserwować moment, kiedy Torres rzuca swój czar lub po prostu zauważyć u jednego z pułkowników charakterystyczną manierę związaną z paleniem cygar.

Łącząc wcześniej znane fakty zrozumieją, że rewolucjoniści od początku byli potajemnie wspierani przez władze, zabójstwo gubernatora było swingowane, a on sam, chciwy, przebiegły oszust, przejął właśnie pełnię władzy. Wylimitowanie go pozwoli zakończyć konflikt: pozbawieni przywódcy rewolucjoniści będą skłonni do kompromisu i osłabieni wewnętrzna rywalizacją. Bohaterowie mogą zdecydować się zarówno na ujęcie Torresa (walka w pięknym pałacu, wspiera go wtedy dziesięciu rebeliantów), jak i na jego publiczną demaskację (dyskusja na naradzie pułkowników czy publicznym zgromadzeniu).

**Rozwiązanie:** Jeżeli bohaterom udało się zakończyć panowanie Torresa, wywołana przez niego rewolucja traci impet i w ciągu kilku miesięcy, bez rozlewu krwi sytuacja wraca do stanu sprzed rebelii, tyle że z nowym kolonialnym gubernatorem. Nowy zarządca z nawiązką spełnia życzenia bohaterów, a ci sami mogą już na zawsze liczyć na miłe przyjęcie w Vertientes, zyskując świetną bazę wypadową do kolejnych przygód, choćby w północnej Atlantydzie czy na innych wyspach archipelagu. Przygoda kończy się wystawnym balem na ich cześć.

Jeżeli bohaterowie ponieśli klęskę lub nie podjęli próby pokonania Torresa, ten jako świeżo mianowany król wyspy przez kilkanaście kolejnych miesięcy będzie wysysał wszystkie jej bogactwa. Oszukiwanie pozostałych przywódców rebeliantów jest znacznie łatwiejsze niż centrali Towarzystwa. Torres wzbogaci się na okupach z ujętych urzędników i turystów oraz przejmując prywatne majątki. W końcu na wyspę przybędzie wojskowy korpus wanadyjskich mocarstw, miną jednak lata, zanim Vertientes podniesie się z gospodarczej zapaści.

# STATYSTYKI ANTAGONISTÓW

## GRUPA REBELIANTÓW

W skład oddziałów rebeliantów wchodzi zarówno tubylcze hobgobliny, zbuntowani niewolnicy, jak i całe spektrum mieszańców, np. półorków i koboldów. Grupa, która napadła bohaterów podczas podróży na wyspę, liczy osiem osób. Jeżeli bohaterowie zdecydują się na ucieczkę z balu, zmierzą się z dziesięcioma pijanymi rebeliantami, dowodzonymi przez szamana (na miejscu obecnych jest wielokrotnie więcej żołnierzy, ale reszta zajmuje się pozostałymi gośćmi). Wszyscy buntownicy dysponują papugozaurami – latającymi jaszczurami o kolorowych, masywnych papuzich dziobach.

Statystyki: jak hobgobliny, wojownicy plemienni (PG, str. 114) lub hobgoblin, szaman (PG, str. 415) oraz **gadżet**: papugozaur (*latanie* +3, *pościgi w trudnym terenie* +3). Wszyscy wyposażeni są w kiepskiej jakości strzelby, można też zróżnicować statystyki w zależności od rasy.

## EGZOTYCZNE TANCERKI

Jak Les Paws, wschodzące gwiazdki kabaretu (PG, str. 460)

## WILLIAMS

Agent wrogiego bohaterom państwa, arystokraty czy organizacji, przebojowy krasnolud, świetnie zorientowany w nocnym życiu miasta. Nie ma obecnie żadnej konkretnej misji: chce po prostu przeszkodzić bohaterom.

Statystyki: jak Julio Fernandez, aktor (PG, str. 459) oraz cecha rasowa **gadźciarz**.

## JULIO SANCHEZ

Stary podróżnik i posiadacz ziemski, który od lat nie opuszczał swojej spokojnej posiadłości. Sam jego widok wzbudza przerażenie: troll ma już grubo ponad 2 metry wzrostu i przy każdym ruchu nieomal rozrywa swój stary strój. Sanchez wpada w szal znacznie łatwiej niż zwykły troll: wystarczy najmniejsza drobnośćka, by doszło do przemiany.

Podczas balu przemianę sprowokować może nieporozumienie z kelnerem (aby uspokoić trolla, należy wykonać test *ekspresji* lub *perswazji* o ST 10, +3 za odwołanie się do życiorysu Sancheza

lub poczęstowanie go ulubionymi owocami morza), poddanie w wątpliwość przez jednego z nieorientowanych gości wagi jego odkryć (ST 20, jak wyżej) lub celowe sprowokowanie przez Williama (test sporny jego *blefu* przeciwko *ekspresji* lub *perswazji* bohatera).

Po przemianie: jak Stary Troll, wkrótce po przemianie (PG, str. 428) oraz: **gadżet** (kapelusz podróżnika, +2 do obrony, wytrzymałości i pewności siebie).

## PABLO TORRES

Ludzki iluzjonista w średnim wieku, znakomity aktor. Jako gubernator sprawia wrażenie wyluzowanego bogacza, gustującego w rumie i dziewczynach, ale też lojalnego wobec Towarzystwa. Jako jeden z przywódców rebelii przyjmuje postać wyniszczonego długoletnią pracą, mądrego robotnika. W rzeczywistości nie ma w zasadzie własnego charakteru: jego jedyną cechą jest chciwość. Uzależniony od cygar, od których palenia nie może się powstrzymać nawet w przebraniu.

### Domyślna konfrontacja: dyskusja

Przeciwnik, człowiek, pula 3k10, odporność: 4.

### Zdolności:

- **cechy rasowe**: bogaty w doświadczenie, swój człowiek;
- **atuty**: sekretny cios, bezczelny kłamca, stalowe nerwy, dziki talent;
- **moce**: iluzje, wpływ;
- **as w rękawie**: za żeton, otrzymuje bonus +3 do testów dowolnej umiejętności lub +2 do obrony, wytrzymałości lub pewności siebie do końca konfrontacji, można używać tylko raz na konfrontację względem tego samego współczynnika;
- **genialny przywódca**: za żeton, do 10 sojuszników w walce lub pościgu dostaje +3 do najbliższego testu;
- **umiejętności**: *empatia* 6/9+, *półświatek* 9/9+, *wiedza akademicka* 6/9+.

**Walka**: atak 6/9+; obrona: 12. As w rękawie, moce, atuty, genialny przywódca.

**Pościg**: pościg 3/9+; wytrzymałość: 12. As w rękawie, moce, genialny przywódca.

**Dyskusja**: *blef* 9/8+, *ekspresja* 9/8+, *perswazja* 6/8+, *zastraszanie* 6/8+. As w rękawie, moce, atuty.

Autor: Michał 'rincewind bpm' Smoleń

Redakcja: Jarosław 'beacon' Kopeć

Skład: Szymon 'neishin' Szweđa

Więcej Szybkostrzałów oraz zestaw gotowych bohaterów znajdziesz na [rpg.polter.pl](http://rpg.polter.pl).