

# TRZYNAŚCIE UDERZEŃ ZEGARA

Śmierć starego Orvara Olegdottira, szanowanego *godiego*, pograża w żalobie niewielkie wanadyjskie miasto zdominowane przez gnomy. Gdy podczas pogrzebu kondukt zostaje zaatakowany przez golem, a z pracowni zmarłego giną unikalne, pełne technomagicznych mądrości księgi, podejrzenie niesłusznie pada na mnichów Zakonu Żelaznej Panienci, od kilku tygodni przebywających w mieście. Zimni, zmechanizowani pielgrzymi nie zamierzają jednak składać wyjaśnień. Czy bohaterowie odkryją, że za wszystkim stoi zmieniony w dybuka Orvar i powstrzymają go przed zniszczeniem uprzemysłowionego miasta?

**Zawiązanie:** W odróżnieniu od wielu innych, ta przygoda zaczyna się smutną, refleksyjną sceną – pogrzebem Orvara Olegdottira, sławnego *godiego*, który wyłamywał się z izolacji swojej rasy i współpracował z największymi uczelniami Wanadii. Najlepiej, jeżeli któryś z bohaterem jest gnomem lub jednym z licznych przybyłych naukowców, pragnących oddać hołd znamienitemu mistrzowi. Podczas pochodu imieniem Olegdottira nazwany zostaje przepiękny, ogromny zegar miejski, który poza godziną i datą ukazuje także np. prognozę pogody czy adekwatny do okoliczności cytat z Eddy. Zwróć uwagę graczy także na Erika Olegdottira, kuzyna, ucznia i następcę *godiego*. Nagle ceremonia zostaje przerwana – z dachu jednej z kamienic wypada banda golemów, ruszających do ataku na najbliższą rodzinę Orvara (golem sakralny, teatralny, kamerdyner i dwa golem bojowe bez pancerza i karabinów maszynowych, patrz podręcznik str. 433 – nie wszystkim *shem* pozwala na efektywną walkę!). Przegrana będzie kosztować bohaterów punkt Kondycji – lub Reputacji, jeżeli ośmieszą się swoją nieskutecznością.

**Rozwinięcie:** Ostatni z szalejących golemów zniszczony zostaje wystrzelony z dużej odległości granat. Oczom zebranych ukazuje się mnich z Zakonu Żelaznej Panienci! Nieznośnie chudy człowiek przyobleczony w trzymetrowy wspomagany pancerz bez słowa odchodzi. Tymczasem Erik poznaje jednego ze zniszczonych golemów – należały one do Orvara i powinny spoczywać w jego ustronnym laboratorium! Okazuje się, że podczas pogrzebu ktoś włamał się do tej świątyni wiedzy, ukradł najcenniejsze księgi i wynalazki, a golemi zdołał wysłać do boju. Całe miasto drży z oburzenia. Podejrzenie pada oczywiście na mnichów z Zakonu Żelaznej Panienci, dziwnych, tajemniczych przybyszy, łaknących technomagicznych sekretów. Niektórzy domagają się błyskawicznej egzekucji, burmistrz zleca jednak śledztwo. Dowody na winę mnichów mają znaleźć oczywiście bywali w świecie, doświadczeni bohaterowie.

Na miejscu nie zostawiono żadnych ciekawszych śladów. Także przesłuchanie gnomów nie przyniesie żadnych niespodziewanych wskazówek. Podejrzane jest tylko zachowanie Erika, który zdaje się nie mówić całej prawdy (*zastraszanie, empatia*). Naciskanie na przyszłego *godiego* jest jednak niemożliwe bez wywołania poważnego skandalu. W rzeczywistości to Erik odpowiada za całe zamieszanie – w przypływie żalu i pychy wskrzesił Orvara i pozwolił dybukowi

ucieć, wypełniając pustą trumnę mechanicznymi częściami. Niewdzięczny nieumarły chce zniszczyć swojego stwórcę i na powrót zająć miejsce przywódcy swojej społeczności.

Mnisi są w tej sprawie zupełnie niewinni. Zostali zaproszeni przez Orvara, który w imię wyższych celów postanowił współpracować również z kontrowersyjnymi innowiercami. Nie zamierzają jednak się w żaden sposób tłumaczyć – maszyna różnicowa dowodząca misją woli poświęcić swoich służących, niż wydać sekrety Zakonu. Paradoksalnie, to bohaterowie będą musieli solidnie się wysilić, by zdobyć dowody ich niewinności. Mogą spróbować przeszukać ich bazy (*półświatek, ukrywanie się, złodziejstwo*, ryzyko utraty Reputacji), wyrzesać z któregoś z mnichów resztki instynktu samozachowawczego (dyskusja), albo też zawładnąć maszyną różnicową (test *techniki* ST 30, tylko jedna próba, porażka to utrata punktu Reputacji). Dodatkowe przesłanki to nielogiczność przyjętej wersji wydarzeń – po co mnisi mieliby atakować kondukt, na dodatek tak nieskuteczną bandą w dużej mierze niebojowych golemów? Gdy bohaterowie odkryją kontakty Orvara z Zakonem, zmieszany Erik potwierdzi tą wiadomość, zdejmując tym samym z nich podejrzenie. To odpowiedni moment, by wyciągnąć ze strapionego ucznia całość prawdy. Zanim to jednak nastąpi, porywają go sterowane przez siedzącego w odległej sterowni dybuka tryby rozległej podziemnej fabryki – koła zębate, przekładnie, olbrzymie cylindry i golemiczne łapy przerzucają sobie nieszczęsnego gнома, by wrzucić go do kotła pełnego trujących chemikaliów (pościg, w którym można obie strony mogą wykorzystywać *technikę* jako umiejętność ofensywną, trudna trasa, tryby mają szybkość 1). Uwolniony Erik przyznaje się do swojego grzechu, prosi jednak, by bywali dżentelmeni nie zdradzali tego wstydliwego sekretu. W zamian oferuje każdemu z nich gadżet o jednej cesze, który może przydać im się w finałowym starciu. Jeżeli BG nie zgodzą się na propozycję, Erik zostanie wygnany za swoje przewinienie. Tak czy inaczej, dybuk wciąż grasuje i zagraża lokalnej społeczności, szczególnie zaplanowanej na następny dzień ceremonii mianowania Erika (lub innego gнома, gdy wina tego została ujawniona) na *godiego*. Jeżeli BG dobrze przygotują się do konfrontacji (szereg możliwości: tropienie śladów, analiza laboratorium, lektura zakazanej księgi o dybukach, modlitwy do Eddy – test wybranej umiejętności o ST 15), będą mogli jeden raz podczas niej doliczyć sobie +5 do dowolnego testu (jakby posiadali osiągnięcie walka – dybuki).

**Moment kulminacyjny:** Choć trwa ceremonia, bohaterowie z pewnością wypatrują zagrożenia. W południe potężny miejski zegar bije dwanaście razy... i jeszcze jeden raz. Dybuk wykorzystał moc technomagicznego urządzenia, by zmusić wszystkie urządzenia w całym mieście do buntu – golemi atakują swoich panów, kolejka pełna pasażerów rozpędza się poza wszelką kontrolą, fabryczne kotły wypuszczają trujące opary wprost na pracowników! Wszystkie technologiczne gadżety przestają działać, chyba, że ich właściciele wykonają udany test *techniki* lub *okultyzmu* o ST 10. Nie ma na co cze-

kać, czas powstrzymać dybuka, który kieruje masakrą z serca zegarowego mechanizmu! Aby dotrzeć do wieży, potrzebny jest udany test *pojazdów* lub *wysportowania* o ST 15, każda nieudana próba kończy się stratą jednego znacznika z puli finałowego starcia. Choć BG mogą liczyć na wsparcie dwóch z mnichów (o ile nie zostali oni skazani), i tak czekająca ich walka w gąszczu zegarowych mechanizmów będzie ciężką próbą (walka, w zegarze funkcjonuje *nexus* o mocy 2, +5 do wszystkich testów mocy i zaklęć technomagii).

**Rozwiązanie:** O ile bohaterowie nie zdecydowali się na śmiertelną potyczkę *va banque*, dybuk ucieknie na ulepszonej wiwernie (możliwa eskalacja konfliktu do pościgu), a miasto zostanie uratowane. Bohaterowie mogą liczyć na

wdzięczność lokalnej społeczności oraz cennych sojuszników, gnomich adeptów tak starożytnej mistyki, jak i nowoczesnych technologii. Pozytywna sława wśród zamkniętych często enklaw tej rasy może także bardzo przydać im się w kolejnych przygodach. Jeżeli BG przegrają, miasto dozna poważnych zniszczeń i wielu ofiar. Jeżeli BG nie wyjawili wcześniej prawdy o grzechu Erika, razem z nim zostaną oficjalnie przeklęci przez społeczność. Porażka w teście *va banque* oznacza nie tylko śmierć przynajmniej jednego z bohaterów, ale i przemienienie ciała w przerażającego nekrogolema, którego dybuk wykorzysta zapewne podczas swojego kolejnego ataku w jednej z następnych przygód!

## STATYSTYKI ANTAGONISTÓW

### ORVAR OLEGDOTTIR

Siwa broda tego starego, bladego (i w rzeczywistości martwego) gнома stoi w kontraście z niezwykle sprawnością, z jaką się on porusza. W oczach dybuka dostrzec można złośliwe ogniki, godne najokrutniejszego profesora z macierzystej uczelni bohaterów.

#### Domyśla konfrontacja: walka.

Przeciwnik, konstrukt, nieumarły, pula 4k10, odporność: 3.

Zdolności:

- **cechy dybuka:** przerażający, zdradziecki, bez litości, sekretne runy, specjalne (patrz podręcznik str. 407);
- **technomag:** moce runa kontroli (kontrola maszyn), lemurskie plagi (pocisk), wspomagany pancerz (tarcza fizyczna), chrzest ognia (uderzenie, *technika*);
- **gadżety:** splugawiona Edda (jak niezbędny technomanty);
- **umiejętności:** *technika* 12/8+, *okultyzm* 9/8+.

**Walka:** *walka* 6/10+, *strzelanie* 9/9+; obrona 12. Przeróżający, zdradziecki, bez litości, technomag, gadżet.

**Pościg:** *ukrywanie się* 6/9+, *wysportowanie* 6/9+, *pojazdy* 6/9+; wytrwałość 12. Przeróżający, zdradziecki, bez litości, technomag, gadżet.

**Dyskusja:** *blef* 12/8+, *perswazja* 6/8+; pewność siebie: 16. Przeróżający, zdradziecki, bez litości, technomag, gadżet.

### ERIK OLEGDOTTIR

Jak erudyta, patrz podręcznik str. 467 (posiada też zdolność gnomów sekretne runy oraz moc kontrola maszyn).

### MNICH Z ZAKONU ŻELAZNEJ PANIENKI

Obce oblicze tych małowównych istot nie ujawnia żadnych emocji, a mechaniczne zbroje upodabniają je do golemów. Do grupy przybyłej do miasteczka należą członkowie różnych ras.

#### Domyśla konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, dowolna rasa, pula 1k10, odporność: 3.

Zdolności:

- **gadżety:** parowa zbroja zakonu – obrona +5\*, miecz kawalera zakonu – *walka* +3\*, silny cios lub święty granatnik kawalera zakonu – *strzelanie* +3\*, podbicie: oszołomienie;
- **atuty:** kontrargument;
- **nierozmowny:** przeciwnik musi wydać żeton, aby móc atakować mnicha w danej dyskusji;
- **słabość:** logika – podczas dyskusji, użycie przeciwko kawalerowi *perswazji* pozwala na niedeklarowane dobiecia, o ile wypowiedź popiera logiczne argumenty;
- **umiejętności:** *odwaga* 9/9+, *technika* 6/9+.

**Walka:** *walka* 9\*/10+ lub *strzelanie* 9\*/10+; obrona: 17\*. Gadżety.

**Pościg:** *pojazdy* 6/10+; wytrwałość: 12.

**Dyskusja:** *perswazja* 6/9+, *blef* 6/9+; pewność siebie: 14. Atuty, nierozmowny, słabość. Gdy uda się ich wciągnąć do dyskusji, mnisi powtarzają deklaracje o wadze rozkazów i znikomej wartości własnego życia.

Autor: Michał ‘rincewind bpm’ Smoleń

Redakcja: Jarosław ‘beacon’ Kopec oraz Klaudia ‘Mari-gold’ Najdowska

Skład: Szymon ‘neishin’ Szweđa