

TRZYNAŚCIE UDERZEŃ ZEGARA

Śmierć starego Orvara Olegsona, szanowanego *godiego*, pogrąża w żałobie 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: Ta przygoda, w odróżnieniu od wielu innych, zaczyna się smutną, refleksyjną sceną – pogrzebem Orvara Olegsona, sławnego *godiego*, który, zrywając z tradycyjną izolacją swojej rasy, 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 żałobnego imieniem Olegsona nazwany zostaje przepiękny, ogromny zegar miejski, który poza godziną i datą ukazuje także na przykład prognozę pogody czy adekwatny do okoliczności cytat z Eddy. Zwróć uwagę graczy także na Erika Olegsona, kuzyna, ucznia i następcę *godiego*. Nagle ceremonia zostaje przerwana – z dachu jednej z kamienic zeskakuje banda golemów i atakuje najbliższą rodzinę Orvara (golemy: 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 zostaje zniszczony przez 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, maszyny różnicowe i wynalazki, a golem, 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, jednak burmistrz zleca śledztwo. Dowody winy mnichów mają oczywiście znaleźć bywali w świecie, doświadczeni bohaterowie.

Na miejscu nie zostawiono ciekawych śladów. Także przesłuchanie gnomów nie przynosi żadnych niespodziewanych wskazówek. Podejrzone jest tylko zachowanie Erika, który zdaje się nie mówić całej prawdy (*zastraszanie, empatia*). Nacisk na przyszłego *godiego* jest jednak niemożliwy bez wywołania poważnego skandalu (BG mogą rozpocząć ryzykowną konfrontację społeczną i zmusić go do mówienia, ale gnom zostanie porwany, zanim zdąży wyjawić prawdę – patrz ko-

lejny akapit). W rzeczywistości to Erik odpowiada za całe zamieszanie – w przypiływie żalu i pychy wskrzesił Orvara i pozwolił dybukowi uciec, wypełniając pustą trumnę mechanicznymi częściami. Niewdzięczny nieumarły, odpowiedzialny za kradzież ksiąg, chce zniszczyć swojego stwórcę i na czele golemów przejąć władzę w mieście.

Mnisi są w tej sprawie zupełnie niewinni. Zostali zaproszeni przez Orvara, który w imię wyższych celów prowadził wspólne badania nad pokojowym wykorzystaniem golemów również z kontrowersyjnymi innowiercami. Nie zamierzają się jednak w żaden sposób tłumaczyć – dowodząca misją maszyna różnicowa woli poświęcić swoich służących niż wydać (nawet pozornie błahę) sekrety Zakonu. Paradoksalnie to bohaterowie będą musieli solidnie się wysilić, by zdobyć dowody ich niewinności. Mogą spróbować przeszukać ich bazę (*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 nie logiczność przyjętej wersji wydarzeń – po co mnisi mieliby atakować kondukt, na dodatek nieskuteczną bandą w dużej mierze niebojowych golemów? Gdy bohaterowie odkryją kontakty Orvara z Zakonem, zmieszany Erik potwierdzi tę wiadomość, zdejmując z nich tym samym podejrzenie. To odpowiedni moment, by wyciągnąć ze strapionego ucznia całą prawdę. 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 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 grzechu, prosi jednak, by bywali dżentelmeni nie zdradzali tego wstydlivego sekretu. W zamian oferuje każdemu gadżet o jednej cesze, który może przydać się im 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 przygotowują 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 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 – golem, atakują swoich panów, kolejka pełna pasażerów rozpędza się niekontrolowanie, fabryczne kotły wypuszczają trujące opary wprost na pracowników! Wszystkie technologiczne gadżet-

ty przestają działać, chyba że ich właściciele wykonają udany test *techniki* lub *okultyzmu* o ST 10. Nie ma na co czekać, 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), to 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 ulep-

szonej 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 OLEGSON

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

Domyślna 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), lemuryjskie plagi (pocisk), wspomagany pancerz (tarcza fizyczna), chrzest ognia (uderzenie, *technika*);
- **gadżet:** 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+; wytrzymałość 12. Przeróżający, zdradziecki, bez litości, technomag, gadżet.

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

ERIK OLEGSON

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

MNICH Z ZAKONU ŻELAZNEJ PANIENKI

Obce oblicza tych małomównych istot nie ujawniają żadnych emocji, a mechaniczne broje upodabniają je do golemów. Do grupy przybyłej do miasteczka należą przedstawiciele różnych ras.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, dowolna rasa, pula 2k10, odporność: 3.

Zdolności:

- **gadżety:** parowa broń 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 popierają logiczne argumenty;
- **umiejętności:** *odwaga* 9/9+, *technika* 6/9+.

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

Pościg: *pojazdy* 6/10+; wytrzymałość: 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' Szweda