

Marek Golonka

Quentin 2015

# Złodziej Czasu

*System: Wolsung*

*Gatunek: pulp horror/ śledztwo*

*Czas rozgrywki: 3-4 sesje*

*Miejsce akcji: Altheim Zamorski*

*Liczba graczy: 4*

*Gotowe postaci: częściowo – motywacje dodawane do istniejących bohaterów*

*Niezwykłe Damy i Dżentelmeni spotykają się na Uniwersytecie Miscatonic podczas prezentacji wynalazku, który ma rozwiązać zagadkę Innsport – miasta, którego mieszkańcy kilkanaście lat temu dosłownie zniknęli. Wynalazek zostaje jednak opętany przez złowrogi nieeuklidesowy byt, który próbuje zamrozić w czasie uczelnię. Dalsze śledztwo w tej sprawie komplikuje się jeszcze bardziej, gdy przeciwko Miscatonic i wszystkim zaangażowanym w eksperyment występuje także gubernator Altheimu Zamorskiego...*

*Serdecznie dziękuję wszystkim testerom kampanii: Piotrowi Cieśli, Karolinie Gali, Markowi Jurko, Paulinie Kasprowicz, Michaowi Kurzakowi, Agnieszce Nowickiej, Joannie Ostrowskiej, Piotrkowi Olesikowi, Gerardowi Pazioni oraz Michałowi Werderowi.*

*Dziękuję także osobom, które konsultowały ze mną scenariusz: Pawłowi Bogdaszewskiemu, Wiktorowi Gruszczyńskiemu oraz Witoldowi Krawczykowi.*

*Złodziej czasu* to mini kampania eksplorująca obecne w *Wolsungu* wątki lovecraftowskie. Nie jest to czysty gatunkowo horror, a raczej okultystyczne śledztwo, w którym Niezwykłe Damy i Dżentelmeni mają duże szanse na pokrzyżowanie planów złowróźbnych bytów spoza standardowej geometrii wymiarów. Sesje testowe pokazały, że atmosfera scenariusza jest gęsta, ale raczej od tajemnicy, niż prawdziwej grozy.

Scenariusz jest podzielony na trzy akty przedzielone interludiami i zwieńczone osobnym finałem. Każdy akt zajmie około jedną sesję, więc całość da się rozegrać w trakcie trzech lub czterech spotkań. Przygoda jest przeznaczona dla Znanych bohaterów i nie przewiduje gotowych postaci. By jednak mocniej związać Niezwykłe Damy i Dżentelmeni z innych sesji z fabułą *Złodzieja czasu* scenariusz zawiera dodatkowe motywacje, które będą kierowały poszczególnymi bohaterami. Gracze przejrzą je przed rozpoczęciem kampanii i każdy wybierze dla swojej postaci jedną z nich. Są to sprawy, w które członkowie drużyny zaangażowali się przed rozpoczęciem kampanii i które teraz sprowadzą ich na trop przygody.

Takie rozwiązanie zakłada, że poszczególni bohaterowie nie widzieli się przez pewien czas przed rozpoczęciem tej kampanii. O ile w wielu grach fabularnych było by to dość ryzykowne założenie, o tyle w *Wolsungu* nie powinno być kłopotliwe – konwencja „Ligi Niezwykłych Dam i Dżentelmenów” sprzyja temu, by poszczególne postaci poza działaniem w drużynie miały także swoje bujne „prywatne” życie. Jeśli jednak w *Złodzieja czasu* ma zagrać drużyna, której członkowie z założenia mocno trzymają się razem warto wymyślić jakąś niezwykłą okoliczność, dla której przed tą konkretną przygodą bohaterowie rozdzielili się. Nie tylko pozwoli to wykorzystać przygotowane motywacje, ale i wzbudzi poczucie, że ich powtórne spotkanie jest czymś niezwykłym. Dzięki temu przygoda nabierze większego znaczenia i mocniej przykuje uwagę.

Na kolejnych stronach znajduje się wprowadzenie w przygodę i streszczenie jej fabuły przygotowane dla Mistrza Gry. Po nim następują Motywacje dla poszczególnych postaci. Gracze nie powinni znać ich pełnych opisów, gdyż poznanie losów reszty drużyny ma być częścią przyjemności z sesji. Po tej wstępnej części znajduje się szczegółowy scenariusz przygody.

Dla Mistrza Gry .....	3
Zarys fabuły.....	7
Motywacje Bohaterów .....	9
Scenariusz.....	14
Akt I.....	14
Interludium I .....	26
Interludium II.....	28
AKT II.....	30
AKT III.....	41
Final .....	51
Epilog .....	60

## Dla Mistrza Gry

### Tło wydarzeń

*Złodziej Czasu* korzysta z informacji na temat Winlandii i znajdujących się w niej państw przedstawionych w podręczniku *W Pustyni i w Puszczy*. Dodaje do nich także nowe fakty, nie mówiąc już o dość specyficznej teorii posługiwania się czasem. W dalszej części tekstu znajduje się opis najważniejszych BNów i skrót fabuły, przed nimi warto jednak uporządkować podstawowe fakty o tle wydarzeń.

Winlandia – wolsungowa Ameryka Północna – podzielona jest na dwa państwa rozdzielone pasem ziemi niczyjej: kolonię zwaną Alfheimem Zamorskim oraz separatystyczną Ligę Wolnych Hrabstw. Liga oddzieliła się od Alfheimu Zamorskiego w trakcie Wielkiej Wojny i po okresie gorących walk oba kraje wkroczyły w etap zaciętej rywalizacji dyplomatyczno-szpiegowskiej. Agenci Wolnych Hrabstw uważają się nie tyle za wysłanników konkretnego państwa co wolności jako takiej, gdyż Alfheim Zamorski to bardzo opresyjne miejsce, w którym warstwę rządzącą stanowią elficy arystokraci nierzadko opierający swoje fortuny na pracy niewolników – procederze zakazanym już w całym cywilizowanym świecie. Gubernator tej kolonii, Elio Faunydy, nie angażuje się bezpośrednio w handel niewolnikami, jest jednak osobą apodyktyczną i żądną władzy, a w tym scenariuszu także potężnym demonologiem (o czym rzecz jasna nikt nie wie).

Na całym kontynencie mieszkają liczne plemiona Windian, rodzimych dla tych ziem orków i hobgoblinów. Wiele szczepów sprzyja Lidze Wolnych Hrabstw, inne zachowują neutralność. Możliwym opiekunem owych plemion od zawsze był Ptak Gromu, potężna istota podobna do wanadyjskich smoków, od jakiegoś czasu nie był on jednak widziany na prerii. Liga Wolnych Hrabstw gorąco liczy na to, że uda się go znaleźć i zawrzeć z nim Umowę podobną do tej wiążącej mocarstwa z ich smokami, na razie jednak poszukiwania nie przyniosły żadnych rezultatów.

Jest to związane z tym, że granice między wymiarami są w Winlandii szczególnie cienkie i często próbują przeniknąć tu do rzeczywistości rozmaite byty z Astralu lub nawet bardziej odległych zakątków Wszechrzeczy. Najbardziej uporczywym intruzem jest – w tej przygodzie – Klucznik, niezwykle potężny Byt Spoza Czasu mający władzę nad czasem i przestrzenią. Po jego ostatniej walce z Ptakiem Gromu oboje byli tak wyczerpani, że musieli ukryć się i zregenerować siły. Faunydy dostrzegł ten bój i zaproponował Klucznikowi pomoc. W odpowiedzi na to byt zażądał od gubernatora, by ten oddał mu jedno z miast kolonii wraz z jego mieszkańcami. Wybór padł na portowe Innsport, ośrodek uniwersytecki na uboczu kontynentu.

Faunydy dzięki odpowiedniemu rytuałowi oddał Innsport pod władzę Kluczniaka, ten zaś zstąpił do miasta i okrutnie przemienił wszystkich jego mieszkańców. Prawa czasoprzestrzeni Urdy w pewnym stopniu kłępią zdolności Kluczniaka, nie może on więc po prostu podróżować w czasie, jest jednak w stanie wysłać w takie podróże pomniejszych istot. Rozrzucił więc mieszkańców Innsport po okolicznej czasoprzestrzeni i zmodyfikował ich ciała w taki sposób, by stali się pojemnikami na czas – wysysają go oni z miejsc, w których się pojawiają, i przekazują do Innsport. Proces ten niszczy ich ciała, ale sprawia, że w mieście czasu jest więcej, a więc płynie on szybciej i Klucznik będzie w stanie wrócić do pełni sił przed Ptakiem Gromu.

Oficjalnie przyczyna nagłego wyludnienia Innsport jest nieznaną. Faunydy nakazał rozstawić dookoła miasta kordon wojskowy rzekomo dla ochrony reszty kolonii przed czającymi się tam zagrożeniami, a tak naprawdę w celu powstrzymania wszelkich ciekawskich chcących rozwiązać zagadkę zaginięć. W dodatku niezależnie od kordonu Innsport stało się niedostępne dla śmiertelników – różnica w tempie upływu czasu między miastem a resztą świata jest na tyle wielka, że granicy między nimi nie da się przekroczyć.

Udział Niezwykłych Dam i Dżentelmenów w tej historii zaczyna się, gdy przybywają na uniwersytet Miscatonic – uczelnię słynną z badań nad wiedzą zakazaną – by wziąć udział w pokazie sondy mającej odkryć prawdę o Innsport. Sonda zostaje jednak opętana przez Kluczniaka, a Faunydy korzysta z tego, by spróbować zamknąć uczelnię. Postaci muszą wtedy wyruszyć w podróż po Alfheimie Zamorskim, by powstrzymać gubernatora i odkryć, jak dostać się do Innsport. Gdy poradzą sobie z tymi sprawami przyjdzie czas na ostateczne starcie z Klucznikiem.

## Założenia przygody

Pojawiający się w tytule scenariusza czas jest głównym motywem kampanii. Jest ona pomyślana jako monumentalne starcie między grupą Niezwykłych Dam i Dżentelmenów a nieskończone groźnymi Wielkimi Przedwiecznymi, jednak nie jako pełnokrwisty horror. O wielkości bohaterów decyduje między innymi wielkość ich wrogów i lovecraftowskie potwory pojawiają się w tym scenariuszu w zgodzie z taką właśnie logiką - niewątpliwie są śmiertelnie niebezpieczne i po stokroć potężniejsze od śmiertelników, jednak nasi bohaterowie mają szansę pokrzyżować ich szyki i w ten sposób ujawnić pełnię swoich możliwości.

Jak się do tego ma czas? Na kilka sposobów. Przede wszystkim Klucznik - przedwieczna potęga będąca głównym przeciwnikiem postaci - jest mocno oparty na Yog-Sothocie, Bogu Zewnętrznym władającym czasem i przestrzenią. Sprawia to, że bohaterowie często będą trafiali do miejsc, w których czas nie płynie normalnie i nieraz konfrontowani będą ze swoją przeszłością oraz przyszłością. Dzięki temu scenariusz ten daje możliwość zaprezentowania losów Niezwykłych Dam i Dżentelmenów w całej okazałości, przypomnienia ich największych triumfów oraz zasugerowania dalszych przygód.

Po drugie czas, który powinien upłynąć przed rozegraniem tej historii pozwoli poprowadzić ją jako opowieść o bohaterach, którzy spotykają się na nowo i przypominają sobie nawzajem o swojej niezwykłości. Prowadząc *Złodzieja Czasu* warto zadbać o to, by ów odstęp czasowy "odświeżył" postaci. W tym celu po pierwsze można wykorzystać Motywację, by wzbogacić psychologię bohaterów, uczynić ich bardziej złożonymi i zwyczajnie dodać coś do faktów, które zna już reszta drużyny. Po drugie zaś warto na nowo odkryć to, co postaci miały już wcześniej - jeszcze raz podkreślić niezwykłość ich zdolności, barwnie opisywać wyczyny i zwyczajnie entuzjasmować się tym, że możesz poprowadzić sesję o starciu tak wielkich bohaterów z Wielkimi Przedwiecznymi.

I wreszcie rzecz najprostsza, ale i najważniejsza - ta historia ma rozmach. Pojedynek z przedwiecznym bytem, który dosłownie wysysa ze świata czas to przygoda epicka nawet jak na standardy *Wolsunga*. Warto, by gracze mieli poczucie, że grają o bardzo wysokie stawki, zwłaszcza pod koniec kampanii, gdy tożsamość ich przeciwnika zostanie potwierdzona ponad wszelką wątpliwość. W finale tej historii bohaterowie mają zaryzykować swoją tożsamość, by - dosłownie! - ocalić świat i warto, by do tego czasu gracze poczuli wagę sprawy na tyle, by być na to gotowymi.

Jak już pisałem prawdziwa groza nie jest w tym scenariuszu potrzebna, ale gdyby nagle się pojawiła (a tego nigdy nie można wykluczyć) motyw kradzieży czasu pozwoli łatwiej pogodzić ją z heroiczną konwencją *Wolsunga*. W końcu nie mówimy tu o zwykłym lęku o życie, który Damom i Dżentelmenom nie przystoi, a o niepokoju, który budzi łamanie podstawowych reguł rzeczywistości - nawet najtętsze umysły świata mogą poczuć niepokój w takich okolicznościach. Nie martw się jednak, że jeśli przeżyją już nic na Urdzie nie będzie godne ich uwagi: za kulisami tej fabuły przewija się najprawdziwszy smok i jeśli nie będzie Wam dość epickich wydarzeń śmiało możesz osnuć dookoła niego kolejne sesje.

A teraz czas poznać historię *Złodzieja czasu*. Zacznę od najważniejszych Bohaterów Niezależnych, potem opiszę przebieg kampanii.

## Kluczowi BNi

### Klucznik

Byt Spoza Czasu sprawujący władzę nad czasem i przestrzenią. Korzystając z tego, że w Winlandii granice między wymiarami są cieńsze od eonów próbuje wkroczyć tam na Urde, by objąć w posiadanie jej czasoprzestrzeń i zrobić z nią zupełnie niewyobrażalne dla ludzkości rzeczy. Zawsze jednak powstrzymywał go Ptak Gromu – na poly boska istota z windiańskich legend, godny przeciwnik nawet dla Klucznika. Po ostatniej walce ze swoim nemezys Klucznik zawarł jednak pakt z gubernatorem Alfheimu Zamorskiego, dzięki któremu pod jej władzę dostało się całe Innsport. Klucznik nie tylko zaszył się w sercu miasta, ale także okrutnie przekształcił jego mieszkańców – każdy z nich stał się Złodziejem Czasu, „pułapką na czas” posłaną gdzieś w czasoprzestrzeń Urdy, by tam wchłonąć w siebie lokalny czas i przekazać go do Innsport (przy okazji ginąc), przyspieszając powrót Klucznika do sił po ostatniej walce z Ptakiem. Klucznik już raz próbował pokonać ptaka w ten sposób, wtedy jednak przeszkodzili mu najwięksi bohaterowie Windian. Czy tym razem ktoś powstrzyma jego machinacje?

Pojawiając się na Urdzie Klucznik przybiera postać miriady wirujących, nieustannie rozdzielających się i łączących portali do rozmaitych miejsc i czasów. Tę jego postać bohaterowie poznają jednak dopiero w finale przygody – w pierwszym akcie pojawi się tylko w opętanym wynalazku.

### Statystyki (akt I)

**Domyślna konfrontacja: walka**

**Przeciwnik, pula 5k10, odporność: 6**

**Zdolności:**

- **Bąbel czasowy:** za żeton Klucznik może sprawić, by dla wybranej postaci nagle minęło kilkanaście godzin. Testuje wtedy swoją manipulację czasem 9/8+ przeciwko *okultyzmowi* wybranego bohatera i jeśli wygra, rzeźony traci po punkcie Kondycji oraz Reputacji z szoku i wyczerpania.
- **Macki ektoplazmy:** na bliskim i średnim zasięgu, seria.
- **Manipulacja czasem:** na dowolnym zasięgu, zmniejsza pulę postaci o 1k10 za każde podbicie.
- **Przedwieczna potęga:** po dowolnym rzucie Klucznik może wydać do dwóch żetonów, by zwiększyć zakres przerzutu o jeden za każdy z nich.

**Walka:** macki ektoplazmy 12/8+, manipulacja czasem 9/8+; obrona: 20. Niezniszczalny, przedwieczna potęga.

### Statystyki (finał)

**Domyślna konfrontacja: konfrontacja finałowa**

**Przeciwnik finałowy, pula 5k10, odporność: 3/6/-**

**Zdolności:**

- **Bąbel czasowy:** za żeton Klucznik może sprawić, by dla wybranej postaci nagle minęło kilkanaście godzin. Testuje wtedy swoją manipulację czasem 12/8+ przeciwko *okultyzmowi* wybranego bohatera i jeśli wygra, rzeźony traci po punkcie Kondycji oraz Reputacji z szoku i wyczerpania.
- **Otwarcie (dyskusja):** wizja końca świata – atak obszarowy *zastraszaniem*.
- **Otwarcie (pościg):** szczęśliwe Innsport – atak manipulacją czasem przeciwko *analizie* lub *sposptrzegawczości*, przegrani przeciwnicy tracą 1k10 z puli w pierwszej rundzie.
- **Przedwieczna potęga:** po dowolnym rzucie Klucznik może wydać do trzech żetonów, by zwiększyć zakres przerzutu o jeden za każdy z nich.
- **Przykucie uwagi:** w dyskusji postać, przeciwko której Klucznik uzyska podbicie w ataku, zostaje osamotniona. By przerwać to osamotnienie inna postać musi uzyskać podbicie w ataku wymierzonym w Klucznika.
- **Wizje zagłady:** za pierwszym razem, gdy postać straci znacznik po ataku *zastraszaniem* musi ona dodatkowo przetestować *odwagę* (ST 20) lub odrzucić wszystkie karty z ręki.
- **Manipulacja czasem:** w pościgu ten atak działa jak seria, w walce działa przeciwko jednej postaci na dowolnym zasięgu, zmniejsza pulę postaci o 1k10 za każde podbicie.

**Walka:** manipulacja czasem 12/8+; obrona: -. Bąbel czasowy, przedwieczna potęga.

**Pościg:** manipulacja 12/8+; wytrwałość: 20. Bąbel czasowy, otwarcie, przedwieczna potęga.

**Dyskusja:** *blef* 15/8+, *zastraszanie* 15/8+; pewność siebie 22. Bąbel czasowy, otwarcie, przedwieczna potęga, przykucie uwagi, wizje zagłady.

### Jego Ekscelencja Gubernator Eliot Faunydy

Stary, apodyktyczny elf ciągle drżący na myśl o tym, że nowoczesna opinia publiczna może wymusić na Alfheimie uznanie niepodległości Winlandii i tym samym likwidację jego stanowiska. Zarazem bardzo potężny spirytysta, który ceni sobie obecną pozycję nie tylko przez wzgląd na władzę i prestiż, lecz także możliwość badania Bytów Spoza Czasu z dala od wścibskich oczu „normalnych” magów ze Starego Świata. Faunydy wie, że Ptak Gromu mógłby stać się smokiem Ligii Wolnych Hrabstw i tym samym wzmocnić ich niepodległościowe dążenia, więc jest gotów na wszystko, by pozwolić Klucznikowi wreszcie zabić odwiecznego wroga.

Wieloletnie eksperymenty z magią Bytów Spoza Czasu spaczyły Faunydy'ego i teraz ilekroć używa magii można wyczuć dookoła niego aurę zepsucia. Gdy przywoła zbyt wiele mocy naraz przeobraża się w groteskowego stwora podobnego do Istot z Głębin. Gubernator wykorzystuje tę skazę, by prowadzić podwójne życie – świat zna jego ohydną, zniekształconą postać jako Rybiego Króla, najgroźniejszego gangstera New Ness. Dzięki temu Faunydy może załatwiać swoje brudne sprawy nie ściągając niczyich podejrzeń.

### Statystyki

**Domyślna konfrontacja:** dyskusja

**Przeciwnik, pula 4k10, odporność: 5**

**Zdolności:**

- **Atuty (dyskusja):** Agresywna dyskusja, bezczelny kłamca, celna riposta, miażdżąca krytyka, mistrz retoryki.
- **Atuty (walka):** niepokorny, nieustępliwe natarcie, sekretne cios.
- **Demonolog-rytualista:** moce *iluzje*, *kuszenie*, *pomocnik* (chochlik pokryty rybią łuską – walka, *walka*), *sugestia*, *tarcza fizyczna*, *uderzenie*, zaklęcia *wzmocnienie mocy* (*sugestia*, *uderzenie*).
- **Elfia gracia, hipnotyczny urok:** cechy rasowe elfów.
- **Gadżet - mahoniowa laska:** pewność siebie +2\*, za żeton +5 do *okultyzmu*.
- **Osiągnięcia:** dyskusja (stanowienie prawa), zakład (udowadnianie własnej niewinności).
- **Rybi Król:** gdy Faunydy aktywuje naraz trzy bądź więcej moce lub zaklęcia zaczyna budzić *strach* o ST 20.
- **Słabość (spaczenie):** gdy Faunydy aktywuje jakąkolwiek moc lub zaklęcie postaci biegle w *okultyzmie* mogą wykonać test tej umiejętności o ST 20, by wyczuć, że gubernator sięga po siły nieczyste. Wiedzę tę mogą potem spożytkować, by wywołać skandal lub wykonać niedeklarowane dobiecie przeciwko politykowi.
- **Umiejętności:** *emпатия* 6/8+, *odwaga* 9/9+, *okultyzm* 12/8+, *wiedza akademicka* 6/8+.

**Walka:** *okultyzm* (moc *uderzenie*) 12/8+, walka 6/10+; obrona: 14 (18 z *tarczą fizyczną*). Atuty, moce, Rybi Król.

**Pościg:** *nysportowanie* 6/10+; wytrwałość: 14. Moce, Rybi Król.

**Dyskusja:** *blef* 9/8+, *ekspresja* 6/8+, *perswazja* 9/8+, *zastraszanie* 9/8+; pewność siebie 20\*. Atuty, elfia gracia, hipnotyczny urok, osiągnięcia.

### Czujny Wilk, rektor Uniwersytetu Miscatonic

Windiański szaman, który dawno temu zgodził się na wykłady gościnne na Miscatonic i coraz bardziej integrował się z uczelnią, wreszcie zostając jej rektorem. Uważany przez gubernatora za niepokornego idealistę, a przez dzikich Windian za zdrajcę Czujny Wilk stoi na stanowisku, że istot rozumnych – zwłaszcza wychowanych w indywidualistycznej kulturze Wanadii – nie da się powstrzymać przed zgłębianiem wiedzy zakazanej i Uniwersytet Miscatonic istnieje właśnie po to, by uczyć zapuszczania się w takie rewiry w sposób odpowiedzialny i ze świadomością zagrożeń. Rektor podejrzewa, że gubernator zajmuje się mrocznymi sztukami zgola bez takich zahamowań, ale nie ma ani dowodów na to, ani dość dużych wpływów, by móc ujawnić te podejrzenia i nie znaleźć się w śmiertelnym niebezpieczeństwie.

Rektor wydaje się osobą uczciwą i szlachetną, ale osoby obeznane w historii Winlandii wiedzą, że jest dziwnie podobny do Szakala – legendarnego szamana, który wydał ongiś kwitnące pueblo w Caharorze na żer Bytów Spoza Czasu. To podobieństwo zostanie w kampanii ujawnione, lecz nie wyjaśnione – stanowi ono potencjalny motyw na dalsze przygody.

*Czujny Wilk nie bierze udziału w konfrontacjach jako osobna postać i nie potrzebuje klasycznie rozpisanych statystyk. W scenach, w których bierze on udział gracze mogą wykorzystać jego obecność, by raz na rundę (w konfrontacjach) lub raz na scenę (poza nimi) dograć do testu dodatkową kartę, podobnie do wykorzystania mocy. Ta karta może kumulować się z faktycznym wykorzystaniem mocy oraz ze zdolnością postaci o motywacji Śledztwo do dogrywania dodatkowej karty w miejscach, w których czas płynie inaczej.*

## Zarys fabuły

### AKT I

Postaci przybywają na Uniwersytet Miscatonic, na którym odbyć ma się eksperyment rzucający nowe światło na sprawę Innsport. Trafiają w sam środek istnego wiru plotek i domysłów, a także same zostają obłożone przez dziennikarzy. Maya Eesneck - prowadząca pokaz technomantka - nagle mdleje i wnet okazuje się, że podstawiony reporter ukradł jej duszę na zlecenie Rybiego Króla. Na szczęście "zgubę" da się odzyskać, a w czasie, gdy pani inżynier dochodzi do siebie Czujny Wilk prosi postaci o rozmowę na boku i zwierza się ze swoich obaw o sabotaż ze strony Gubernatora.

Gdy eksperyment w końcu odbywa się wykorzystywana w nim sonda początkowo działa poprawnie i daje wiele informacji o Innsport, szybko zostaje jednak opętana przez Klucznika. Wyłączenie nawiedzonego mechanizmu będzie trudnym wyzwaniem, a co więcej po dokonaniu tego okaże się, że gubernator Faunydy wydał dekret zamykający Uniwersytet. Elf pojawia się z owym dokumentem na sali - sprawienie, by Miscatonic nie zostało błyskawicznie zamknięte będzie wymagało wygrania dyskusji z nim. Dodatkowo Maya Eesneck ucieknie, gdyż polityk nakaze jej aresztowanie.

Po tej konfrontacji, bez względu na jej przebieg, Czujny Wilk odbywa z postaciami naradę co do powstrzymania gubernatora i wyjaśnienia sprawy Innsport. Dalsze dwa akty można rozgrywać w dowolnej kolejności. Między pierwszym a drugim oraz drugim a trzecim wydarzy się jednak krótkie interludium i w przypadku tych scen kolejność jest ważna – Interludium I jest kontynuacją wydarzeń z Aktu I, zaś Interludium II przekaże graczom ważne informacje o finale przygody i powinno wydarzyć się stosunkowo późno.

### Interludium I

Gracze kierują w tej scenie nie swoimi postaciami, a Mayą Eesneck. Technomantka stara się uciec przed gangsterami Rybiego Króla. Jeśli uda się to jej, będzie mogła pomóc postaciom w śledztwie w New Ness.

### Interludium II

Po rozegraniu pierwszego z pozostałych aktów postaci spotykają Stephena Deretha, jednego z przemienionych przez Klucznika Złodziei Czasu. Bohaterowie mają szansę uratować go przed wyznaczonym mu przez Byt losem oraz dowiedzieć się, jak wyglądała katastrofa Innsport.

### Akt II

Drużyna udaje się do Caharoy na spotkanie z badającym zakrzywienia czasu trollem, profesorem Degrańskim. Postaci poznają tam historię puebla i jego upadku, przekonując się, że z nimi także związane były kradzieże czasu. Spotykają następnie bojowników z Ligi Wolnych Hrabstw, która prowadzi w pueblo tajny szpital wojskowy. Degrański pracował w nim, w tajemniczych okolicznościach zwariował i błyskawicznie się postarzał. Wyciągnięcie z niego jakichkolwiek wartościowych informacji będzie bardzo trudne, gdy jednak się uda postaci poznają plan wynalazku pozwalającego wejść do Innsport.

Badając dalej pueblo bohaterowie będą musieli zmierzyć się z zalegającą tam skazą Klucznika, która przybierze postać dręczących ich obrazów przeszłości i przyszłości. Po tym starciu znajdują komnatę, do której Klucznik został niegdyś przyzwany, w niej zaś zdobędą cenny relikw – dające ochronę przed Bytami Spoza Czasu pióro samego Ptaka Gromu.

### Akt III

Postaci badają mroczne interesy Faunydy'ego w New Ness, próbując znaleźć informacje o powiązaniach między nim a Rybim Królem. Odkrywają, że wszelkie takie informacje konfiskuje Federalne Biuro Okultystyczne. Odnalezienie siedziby tej organizacji i odzyskanie danych będzie trudnym wyzwaniem, być może jednak pomoże w nim Maya Eesneck – o ile wcześniej uciekła przed gangiem.

Z danych zebranych przez Biuro jednoznacznie wynikać będzie, że Faunydy i Rybi Król to ta sama osoba. W chwili, gdy postaci to odkryją miasto obiegnie jednak sensacyjna informacja – Rybi Król *porwał* Faunydy'ego! Tak naprawdę gubernator rozdziwił się i porwał sam siebie, by pokrzyżować bohaterom szyki. Odkrycie tego będzie wymagało pokonania gangstera i być może porwania gubernatora raz jeszcze, tym razem naprawdę.

W końcu Faunydy opowie z entuzjazmem godnym szaleńca, kim jest Klucznik i dlaczego sprowadził go do Innsport. Uda się także wymusić na nim, by przepuścił drużynę przez otaczający miasto kordon.

### Finał

Starcie z Klucznikiem to przytłaczające wyzwanie nawet jak na Niezwykłe Damy i Dżentelmenów. Po wejściu do Innsport Byt najpierw próbuje porozrzucić ich po całej czasoprzestrzeni, a następnie przerazić i skusić wizjami różnych potencjalnych przyszłości. Gdy to nie pomaga wyciąga z przyszłości, w której bohaterowie zostali przez niego pokonani, ich spaczony, służący mu odbicia. Z rozpaczliwą determinacją starają się one pokonać drużynę, tylko w ten sposób zapewnią bowiem ziszczenie się przyszłości, z której pochodzą.

Dopiero, gdy Niezwykłe Damy i Dżentelmeni pokonają nawet to wyzwanie będą w stanie wygnać Klucznika z Innsport i ocalić Winlandię od jego wpływu.



## Motywacje Bohaterów

Motywacje to rozwiązanie próbujące łączyć zalety scenariuszy dla gotowych postaci i tych dla dowolnych drużyn. Z jednej strony gracze mogą wcielić się w swoje ulubione, sprawdzone już na innych sesjach postaci i nie rozstawać się z nimi po zakończeniu przygody. Z drugiej zaś dzięki nim historia każdej z postaci wzbogaca się o dodatkowy rozdział, a to przynosi dwie korzyści - bohater staje się mocniej związany z nadchodzącą fabułą i może na nowo zainteresować graczy.

Przed pierwszą sesją krótko opisz graczom cztery motywacje, które znajdziesz na kolejnych stronach. Przypomnij, że opisują one sprawy, w które bohaterowie zaangażowali się na własną rękę, chwilowo nie podróżując razem z resztą drużyny. Niech każdy gracz wybierze jedną z nich. Ciekawe może być zarówno wybranie takiej, która dobrze pasuje do dotychczasowej historii i zachowania postaci, jak i takiej, która w jakiś sposób je przelamuje, dodaje do historii bohatera nowy i nieoczekiwany aspekt. I to, i to jest pewną drogą dla rozwoju bohatera.

Premie wypisane w poszczególnych motywacjach odnoszą się tylko do tej przygody, często zresztą można je stosować tylko w sytuacjach pojawiających się w fabule *Złodzieja Czasu* i niekoniecznie gdziekolwiek indziej. Gdyby jednak gracze nie chcieli się z nimi rozstawać możesz zaproponować im wykupienie tych samych lub podobnych zdolności po zmniejszonym o połowę koszcie PD. I tak:

- **Motywacja Podopieczna:** Pannę Eesneck potraktować można jako Sojusznika (atut). Jest ona zdecydowanie silniejsza, niż przeciętny sojusznik-statysta, więc wykupienie tego atutu kosztuje pełną ilość PD (10). Za to rozwinięcie jej do postaci o puli 2k10 nie zwiększy jej możliwości tak bardzo, jak innych sojuszników, więc późniejsze wykupienie cechy znany kosztować będzie jedynie 10 PD.
- **Motywacja Śledztwo:** Notatki ze sprawy można wykupić jako normalny Gadżet, choć warto zastąpić ich drugą cechę czymś innym - premia do testów związanych ze Złodziejami Czasu nie przyda się poza tą przygodą. Dodatkową kartę do testów zastąpić można nową Mocą związaną z kontrolowaniem upływu czasu. Jeśli postać do tej pory nie posiadała Mocy, będzie to jej pierwszy Dziki Talent.
- **Motywacja Korupcja:** Kontakty w policji New Ness można wykupić jako normalny Kontakt (atut). Żeton za krzyżowanie planów Gubernatora poza tą przygodą warto zmienić na atut Wyzwanie aktywowany pokrzyżowaniem planów władz.
- **Motywacja Niepodległość:** Kontakty wśród Windian także można wykupić jako atut. Pióro Gromu w trakcie przygody stanie się piórem prawdziwego Ptaka Gromu i gracz będzie mógł wykupić je jako Gadżet. Jego zdolności są jednak mocno związane z tą przygodą, warto więc zastąpić je innymi. Opcjonalnie możesz zdecydować, że po rozegraniu *Złodzieja Czasu* pióro stanie się artefaktem – jest to opisane bardziej szczegółowo w Akcie II.

# Podopieczna

*Wykorzystałaś swoją wiedzę lub bogactwo, by zapewnić doskonałe wykształcenie Mayi Eesneek – dziewczynie niezwykle zdolnej, lecz też niezwykle biednej.*

---

Twoja postać wyszkoliła (lub sfinansowała edukację) Mayi Eesneek, błyskotliwej młodej pani inżynier z ysiańskich nizin społecznych. Dzięki temu panna Eesneek mogła w pełni rozwinać swój potencjał i obecnie jest jedną ze wschodzących gwiazd technomagii, czasami krytykowaną nawet za nazbyt śmiałe projekty badawcze.

Wdzięczna uczennica czy też stypendystka zaprosiła Cię na prezentację swojego pierwszego ważnego wynalazku, który udało jej się faktycznie skonstruować. Jest to Sonda Gemiczna, która ma za zadanie z bezpiecznej odległości zbadać wyludnione miasto Innsport i, jeśli to możliwe, odkryć tajemnicę zaginięcia jego mieszkańców. Prezentacja odbędzie się na Uniwersytecie Miscatonic.

Z pewnością bardzo cieszysz się z postępów swojej podopiecznej, możliwe jednak, że także boisz się o nią – panna Eesneek wybrała wszak podwójnie niebezpieczny temat badań. Przyglądanie się sprawie Innsport na pewno nie spodoba się władzom Alfheimu Zamorskiego, a co gorsza w tajemnicze zaginięcie podobno wplątane były bluźniercze byty z innych wymiarów. Czy na pewno chciałaś, by Twoja podopieczna zajmowała się takimi sprawami?

*W konfrontacjach, w których bierze udział panna Eesneek to Ty sterujesz jej działaniami. Nie ma ona osobnej puli kart ani żetonów, jednakże możesz zagrywać swoje karty i żetony dla tej postaci niezależnie od własnego bohatera – możesz nawet poświęcić akcję Mayi, by dograć dodatkową kartę do testu Twojej postaci lub kogoś innego z drużyny.*

**Maya Eesneek**

**Rasa:** człowiek

**Archetyp:** Eksplorator

Sojusznik, pula 1k10, odporność: 2

**Zdolności:**

- **Gadżet – szkicownik pełen przełomowych projektów:** *technika* +3\*, *podbicie (technika):* mobilizacja<sup>^</sup>.
- **Technomagia:** *moce kontrola maszyn, telekineza, uderzenie.*
- **Umiejętności:** *analiza* 6/8+, *okultyzm* 6/8+, *technika* 9\*/8+, *wiedza akademicka* 6/8+

<sup>^</sup>Karta uzyskana dzięki mobilizacji trafia na rękę gracza, który kieruje Mayą.

**Walka:** *walka* 3/10+, *moc uderzenie* 9/8+; obrona: 14.

**Pościg:** *pojazdy* 6/9+, *sposrzegawczość* 6/9+; wytrwałość: 14.

**Dyskusja:** *blef (techobelkot)* 9/10+, *perswazja* 6/10+; pewność siebie 14.

## Śledztwo

*W dość niezwykłych okolicznościach dosłownie straciłeś kilka tygodni życia. Obecnie prowadzisz zakrojone na szeroką skalę śledztwo w tej sprawie.*

---

Pewnego dnia spotkałeś w kawiarni jednego z dużych wanadyjskich miast człowieka wyglądającego na zagubionego studenta. Z rozmowy z nim wywnioskowałeś, że biedak nie ma pojęcia, gdzie jest ani nawet który mamy rok... a w trakcie konwersacji żak nagle zniknął! Wydawało się, że poza tym niezwykłym wydarzeniem wszystko jest w porządku, ale Ciebie i resztę bywalców kawiarni szybko doszły sensacyjne wieści – chwila, w której student zniknął, trwała dla Was (i reszty miasta) dosłownie sekundę, ale w reszcie świata minęło kilka tygodni! W ich trakcie nikt z zewnątrz nie był w stanie dostać się do środka miasta – zupełnie, jakby zostało dosłownie wyjęte z normalnego biegu czasu.

Dogłębnie wstrząśnięty tym niezwykłym (i skrzętnie zatuszowanym przez lokalne władze) wydarzeniem rozpocząłeś samodzielne śledztwo. Ujawniło one, że podobne przypadki zdarzają się na świecie od kilkudziesięciu lat. Schemat jest zawsze ten sam – pojawia się wyraźnie zagubiona osoba, nagle znika i okazuje się, że w okolicy jej zniknięcia – okręgu o zawsze takim samym promieniu – czas nie płynął przez kilka tygodni albo nawet miesięcy. Niektórzy ze „Złodziei Czasu” zdążyli trochę o sobie opowiedzieć: wszyscy twierdzili, że pochodzą z roku 1887, z miejscowości Innsport. Co ciekawe Innsport jest od wzmiankowanego roku otoczone kordonem wojsk Alfheimu Zamorskiego i – jak udało Ci się ustalić – powierzchnia objęta tą kwarantanną jest identyczna z tą, z której kradziony jest czas. Trafiałeś także na niejasne zapiski sugerujące, że w przeszłości zdarzały się już na świecie podobne „kradzieże czasu”, nie byłeś jednak w stanie ustalić, skąd pochodzili tamci złodzieje.

Napędzane ogromną ciekawością śledztwo często toczyło się wyboiście i nierzadko stawało w martwym punkcie. Nie dość, że władze Alfheimu Zamorskiego kategorycznie odmawiają jakichkolwiek wyjaśnień w sprawie Innsport to jeszcze próby wkradnięcia się za kordon kończą się trafieniem na niewidzialny mur – dokładnie taki sam, jak te otaczające miejsca, z których mieszkańcy kradną czas. Skąd to wiesz? Może sam spróbowałeś, może zdobyłeś zeznania od osób, które to zrobiły – to zależy od tego, jak działasz w takich sytuacjach.

Teraz jednak masz nową nadzieję na zakończenie swojego śledztwa. Oto bowiem Maya Eesneck, jedna z najzdolniejszych technomantek młodego pokolenia ogłosiła, iż na Uniwersytecie Miscatonic odbędzie się pokaz jej przełomowego wynalazku, niezwykle czulej sondy manicznej mającej pozwolić na zbadanie Innsport i ustalenie, co tak naprawdę tam zaszło. Licząc na to, że to badanie może rzucić nowe światło na frapującą Cię tajemnicę, postanawiasz wziąć udział w prezentacji.

*Twoje dotychczasowe badania nad tą sprawą sprawiły, że wiesz bardzo dużo o czasie i jego zaburzeniach. W lokacjach, w których czas płynął będzie w nietypowy sposób będziesz mógł wykorzystać tę wiedzę, dogrywając do swoich testów dodatkową kartę. Kolor tej karty nie ma znaczenia, oddaje ona Twoje ogólne obycie z tego typu tematami.*

*Ponadto na czas tej przygody dysponujesz dodatkowym gadżetem – rozległymi notatkami na temat sprawy Złodziei Czasu, które zebrześ w czasie swoich badań. Cechy: okultyzm +3, za żeton +5 do wszelkich działań związanych ze Złodziejami Czasu.*

## *Korupcja*

*III – Bohater jest nieprzychylny władzom Alfheimu Zamorskiego i liczy, że ujawnienie prawdy o Innsport skompromituje je.*

---

Nie ulega wątpliwości, że gubernator Alfheimu Zamorskiego, Jego Ekscelencja Eliot Faunydy nie jest elfem o najlepszej reputacji. Wiele mówi się o jego zgryźliwości i braku cierpliwości dla współpracowników, a i do rządów można mieć wiele zastrzeżeń – pan Faunydy mocno faworyzuje elficką arystokrację, niewiele dbając o los gorzej urodzonych i nie robiąc żadnych kroków w stronę zniesienia niewolnictwa, procederu zakazanego w praktycznie całym cywilizowanym świecie (Alfheimu nie wyłączając). Przemysł i biznes kwitną w tej kolonii raczej dlatego, że nikt im w tym nie przeszkadza, a nie dlatego, by Faunydy jakkolwiek wspierał przedsiębiorczych mieszkańców – co zresztą sprawia, że rynek kolonii opiera się na dzikim kapitalizmie i bezwzględnej, często nieomal mafijnej rywalizacji.

Masz tego wszystkiego dość i dalbyś wiele za to, by Faunydy stracił swoją pozycję. Może jesteś sympatykiem separatystycznej Ligii Wolnych Hrabstw, może niezadowolonym mieszkańcem Alfheimu Zamorskiego a może po prostu osobą oburzoną tym, że w „cywilizowanym” kraju mogą dziać się takie rzeczy? A może to bardziej osobiste – pan gubernator w jakiś sposób zaszkodził Ci? W każdym razie właśnie nadarza się sposobność ku temu, by osłabić jego władzę.

Jedną z najmroczniejszych tajemnic Alfheimu Zamorskiego bez wątpienia jest los Innsport – miasta, którego mieszkańcy w 1887 roku nagle co do jednego zniknęli. Od tamtej pory cały teren jest otoczony przez kordon wojskowy, który oficjalnie ma chronić ludność kolonii przed potencjalnymi niebezpieczeństwami nadchodzącymi z głębi Innsport, ale zdaniem wielu tak naprawdę ukrywa to, że władze miały swój udział w tajemniczym „incydencie”.

Wiele osób próbowało już dociec prawdy o tym wydarzeniu, teraz jednak wygląda na to, że ktoś wreszcie ma na to szansę – panna Maya Eesneck, błyskotliwa młoda technomantka ogłosiła, że za pomocą skonstruowanej przez siebie sondy ustali, co właściwie wydarzyło się w Innsport. Wiedziony nadzieją na odkrycie czegoś, co kompletnie pograży Faunydy’ego decydujesz się wziąć udział w prezentacji wynalazku, która odbędzie się na Uniwersytecie Miscatonic.

*Każde zwycięstwo w walce z matactwami Faunydy’ego daje Ci ogromną satysfakcję i motywację do dalszych działań. Po scenach, w których uda Ci się ujawnić bądź pokrzyżować nieczne plany gubernatora raz na sesję otrzymujesz dodatkowy żeton.*

*Posiadasz także kontakty wśród policji w New Ness. Daje Ci to takie korzyści, jakbyś dysponował atutem Kontakt. Twój Kontakt ma następujące cechy: kontakty (stróżę prawa), sprawunki, słabość (mieszczuch).*

# Niepodległość

*Jesteś związany z walką o niepodległość Ligii Wolnych Hrabstw i martwisz się zaginięciem Ptaka Gromu, który mógłby pomóc w tej walce.*

---

Liga Wolnych Hrabstw wciąż drży o swoją niepodległość niepewna, czy Alfheim Zamorski nie postanowi w pewnej chwili wznowić działań wojennych przeciwko niej. Możesz być mieszkańcem zachodnich terytoriów, agentem rządu Ligii lub po prostu sympatykiem jej sprawy, ale jedno nie ulega wątpliwości - z całego serca pragniesz, by Liga obroniła swą niepodległość i rozszerzyła ją jak najszerzej.

Ostatnio cała Winlandia - tak Liga Wolnych Hrabstw, jak i Alfheim Zamorski - skierowała swój wzrok na Uniwersytet Miscatonic. Tam bowiem odbyć ma się prezentacja Sondi Geminicznej, błyskotliwego wynalazku, który może wyjaśnić tajemnicę wyludnienia przed dwunastoma laty nadmorskiego miasta Innsport. Wiele osób podejrzewa, że w katastrofę w jakiś sposób zamieszane były władze kolonii, co nadaje całej sprawie posmak skandalu. niektórzy sympatycy Ligii Wolnych Hrabstw - w tym Ty - wiedzą w dodatku, że według windiańskich szamanów w Innsport czai się straszliwe zagrożenie niebezpieczne dla całego kontynentu.

I wreszcie nie daje Ci spokoju dziwaczna zbieżność - Ptak Gromu, legendarna bestia chroniąca Windian i ich kontynent, nie był widziany od 1887. Z tą datą i Innsport wiąże się tyle lęków i zagadek, że po prostu musisz przybyć na pokaz i zobaczyć, co ujawni Sonda Geminiczna...

-Żetony za sprzyjanie sprawie Ligii

-Kontakty wśród Windian (nie jedna konkretna postać, a każdy sympatyk Ligii. Reagują na hasło "grom na horyzoncie")

*Masz cenne kontakty wśród sprzyjających Lidze Windian. Daje Ci to takie korzyści, jakbyś dysponował atutem Kontakt. Twój Kontakt ma następujące cechy: kontakty (Liga Wolnych Hrabstw), wiadomość, słabość (dziłkus). Windianie sprzyjający Lidze i mogący posłużyć za ten Kontakt reagują na hasło „grom na horyzoncie” - uważaj tylko, by nie użyć go przy kimś nieodpowiednim!*

*Ponadto zaprzyjaźniony szaman podarował Ci piórko – amulet ochronny. Nazwał go Piórem Gromu, ale oboje wiecie, że nie ma on nic wspólnego z prawdziwym Ptakiem Gromu. Niemniej jednak jest w nim trochę szamańskiej magii – jest to gadżet, który zapemnia +2 do dwóch z następujących cech: obrona, wytrzymałość, pewność siebie.*

# Scenariusz

## Akt I

### AKT I, SCENA I

*Przed pokazem*

**Miejsce akcji:** Aula Uniwersytetu Miscatonic

**Postaci:** Maya Eesneck, Czujny Wilk, goście, prasa

**Cel prowadzącego:** pokazać konflikty związane z Uniwersytetem

**Cel graczy:** zaprezentować postaci i ich Motywacje

**Główne wyzwanie:** brak

Nasza historia zaczyna się tuż przed prowadzonym przez pannę Eesneck pokazem Sondy Geminicznej. Niezwykle Damy i Dżentelmeni przybywają na tę uroczystość z własnych, opisanych w Motywacjach powodów, i nie muszą nawet wiedzieć nawzajem o swojej obecności. Zajmują miejsca w przestronnej, a mimo tego wypełnionej po brzegi auli Uniwersytetu Miscatonic i z pewnością spoglądają na skraj pomieszczenia, w którym ustawiona ma być Sonda. Na razie jednak ta część auli jest zakryta przez ciężką kurtynę.

Powietrze jest aż gęste od sprzecznych opinii, ważnych rozmów i zwykłych plotek. By oddać tę atmosferę chaotycznej mieszaniny wątków proponuję następujące rozwiązanie: niech każdy z graczy po kolei ciągnie z talii po jednej karcie. To, co usłyszy jego postać związane będzie z jej kolorem – odczytuj po kolei poniższe plotki:

#### ♠- gubernator

- *Faunydy wiele by dał, by zamknąć Miscatonic. Przecież tu dzieją się takie niebezpieczne rzeczy...*
- *„Mi się wydaje, że Faunydy naprawdę otoczył Innsport kordonem po prostu dlatego, że martwi się o kolonię. –Racja, święta racja! Podobno ktoś przypadkiem wszedł do środka, oszalał – i gubernator zasponsorował mu terapię w Valen u samego Traura!”*
- *„-Pani tutaj? Nie bała się Pani pozostawić interesów? –Bałam się, ale nie Pan, ciekawość jest silniejsza. Ale miło byłoby wreszcie móc wyjeżdżać z New Ness bez strachu. –Tak, gubernator robi za mało w sprawie Rybiego Króla.”*

#### ♥ - życie Uniwersytetu

- *Podobno jakiś naukowiec stąd tuż po katastrofie Innsport wyjechał z uczelni badać jakieś stare indiańskie pueblo. Carabone? Catcassone? Sądził, że te dwa miejsca są jakoś powiązane.*
- *Sonda panny Eesneck jest zwana Geminiczną – to po reżyjsku znaczy „bliźniacza” - bo rozkład pomieszczeń tu i w Innsport jest identyczny.*
- *„-Widzisz to zdjęcie? –O, rektor. –Tak, na pewno on. Ale to zdjęcie starego indiańskiego rysunek naskalny, ma kilkaset lat. –Przodkowie rektora musieli mieć silne geny.”*

#### ♦ - Liga Wolnych Hrabstw

- *Jakiś agent Ligii Wolnych Hrabstw został ostatnio kilkakrotnie postrzelony i po dwóch dniach był znów w akcji! Dziekan biotechnomancji twierdzi, że to niemożliwe, ale słyszałem o tym z pewnego źródła!*
- *"Liga Wolnych Hrabstw podobno ma swoich agentów na uczelni! -Bzdura, Czujny Wilk by do tego nie dopuścił! Kiedyś kazał jakiemu ważnemu profesorowi odejść, bo za bardzo popierał Ligę."*
- *Słyszałem, że w egzaminach na dyplomate w Lidze ostatnie zadanie to „Przekonaj Ptaka Gromu, żeby został naszym smokiem”. Wyobrażasz sobie, jakie to głupie – ktoś udaje Ptaka Gromu, a Ty próbujesz go namówić do czegoś takiego?*

#### ♣ - teorie spiskowe

- *...Ptak Gromu - tak, Ptak Gromu, największa legenda Windian - nie był widziany od 1887 - tak, 1887, roku katastrofy. Ciekawe, dlaczego?*
- *Podobno Federalne Biuro Okultystyczne ma w swoich szeregach mutantów z gangu Rybiego Króla!*
- *Raz słyszałem, że Rybi Król potrafi być w dwóch miejscach naraz!*

Niech ta kotłowanina trwa, dopóki gracze nie wyciągną po jednej karcie każdego koloru. Pierwsza informacja podana przy każdym kolorze jest najważniejsza i poznanie tych faktów wystarczy, by gracze zyskali niezłe rozeznanie w sytuacji. Jeśli ktoś wyciągnie Jokera może sam zdecydować, informację na jaki temat ma usłyszeć jego bohater. Dodatkowo każda z postaci może testować *spostrzegawczość* lub *perswazję* (ST 15), by dociągnąć jeszcze jedną kartę i poznać kolejną informację. Porażka w tym teście oznacza jednak utratę punktu Reputacji za wścibstwo lub niezręczną rozmowę.

Następnie każdego z bohaterów po kolei oblega tłum dziennikarzy. Niezwykle Damy i Dżentelmeni zostają przepytani co do powodów przybycia, swoich ostatnich przygód i poglądów na kontrowersje otaczające budowę Sondy. To okazja dla graczy, by przypomnieć najbardziej charakterystyczne cechy swoich postaci oraz, jeśli mają na to ochotę, powiedzieć coś o Motywacji.

By ta scena dała graczom naprawdę dobrą okazję do zaprezentowania ich postaci proponuję oddać narrację w ich ręce. Do każdego z bohaterów po kolei dopycha się dziennikarz - w tym momencie zapytaj gracza, co pismak wie o jego postaci, dlaczego zależy mu na wywiadzie z tym przybyłym. Dopiero, gdy gracz to opíše, przejdź do właściwego wywiadu.

Oto kilka pytań, które dziennikarze mogą zadać postaciom o poszczególnych Motywacjach. Niektóre z nich wynikają z tego, że pewne informacje o działaniach bohaterów są już znane publicznie, inne zaś są "przypadkowe" - pytają o informacje, które dziennikarze chętnie wydobyliby od dowolnego z celebrytów na sali, ale pytanie o nie w kontekście konkretnych Motywacji jest szczególnie znaczące.

#### Podopieczna

- *Za edukację Panny Eesneek odpowiada podobno pewien tajemniczy dobroczyńca. Czy wie Pan(i) może, kto to? (Jeśli postać afiszuje się z pomocą Mayi dziennikarz od razu zna odpowiedź na to pytanie i zadaje je kokieteryjnie, jeśli nie - jest szczerze zaskoczony.)*
- *Panna Eesneek uparcie twierdzi, że jej badania są w pełni apolityczne, a przecież wybrała tak kontrowersyjny temat... czy zechce Pan(i) to jakoś skomentować?*
- *Co sądzi Pan(i) o zdrowiu psychicznym Panny Eesneek? Proszę wybaczyć tak śmiałe pytanie, ale autorytety medyczne są zgodne co do tego, że prowadzenie badań tego rodzaju może skończyć się obłędem!*

#### Śledztwo

- *Szanowna Pani/Szanowny Panie, w ostatnim czasie środowiska naukowe bo obu stronach oceanu z zaporą tchem śledzą Pana/Pani kwerendy dotyczące czasu. Skąd w Panu/Pani tak ogromna fascynacja tym zjawiskiem?*
- *Czy uważa Pan(i), że w jakiś sposób wiąże się to ze sprawą Innsport?*

- *Proszę powiedzieć - jaka jest najważniejsza myśl o czasie, którą chciał(a)by Pan(i) przekazać naszym Czytelnikom?*

## **Korupcja**

- *Jak Pan(i) sądzi, czemu gubernator Faunydy nie zaszczycił tego eksperymentu swoją obecnością?*
- *Podobno władze Alfbeimu Zamorskiego coraz mniej przychylnie patrzą na autonomię uniwersytetów. Wielu polityków boi się, że przez zbyt śmiało badania Miscatonie powtórzy los Innsport. Co Pan(i) o tym sądzi?*
- *Jak ocenia Pan(i) sytuację polityczną w regionie?*

## **Niepodległość**

- *Nasze źródła donoszą, że na eksperyment przybyli niebezpieczni agenci Ligii Wolnych Hrabstw. Czy uważa Pan(i), że może być to prawda?*
- *Jako osoba bywała i doświadczona być może zechce Pan(i) skomentować pogłoski, jakoby indiańscy szamani widzieli w Innsport zagrożenie dla całego kontynentu?*
- *"Niepodległość Winlandii" - to basto ostatnio jest na ustach wielu postępowców. Czy uważa Pan(i), że to w ogóle realne?*

Gdy ostatnia z postaci zostanie wypytana na mównicę właśnie wchodzi panna Eesneck. Drobna, młoda kobieta w praktycznym stroju - prostych spodniach, białej koszuli i kamizelce z zębatkami w kieszeniach - byłaby bardziej na miejscu w warsztacie, niż tu, a jednak błyskawicznie skupia uwagę wyfraczonych mężczyzn i kobiet w bajecznie drogich sukniach. Tyl auli i tym samym Sonda Geminiczna wciąż są zakryte kurtyną.

Panna Eesneck zaczyna przemowę od zapewnienia, że jej badania są w pełni apolityczne i mają służyć tylko zbadaniu pewnej osobliwości manicznej, a być może także ocaleniu ludzi zaginionych w katastrofie Innsport - "na życiu ludzkim zależy przecież każdemu". Przed przejściem do omówienia detali technicznych panna Eesneck pragnie podziękować osobom, dzięki którym jej projekt byłby możliwy, a więc w pierwszej kolejności tej, która umożliwiła jej edukację - jednemu z bohaterów! Maya prosi ową postać na scenę, co zostaje skwitowane burzą oklasków. Paparazzi chciwie przypadają do sceny, polując na najlepsze ujęcie. W tym momencie wszystkie postaci dostrzegają tę, która właśnie wchodzi na podwyższenie. Nagle jednak...



## AKT I, SCENA II

*Sabotaż!*

**Miejsce akcji:** Uniwersytet Miscatonic

**Postaci:** Lucio Bertrando, Czujny Wilk

**Cel prowadzącego:** pokazać, że Uniwersytet jest zagrożony

**Cel graczy:** odzyskać duszę panny Eesneek

**Główne wyzwanie:** Lucio Bertrando, podstawiony fotograf

Wśród blasku fleszy panna Eesneek nagle pada zemdlona! Żadne próby reanimowania jej nie pomagają, a po chwili pochyła się nad nią Czujny Wilk i krzyczy, że ktoś skradł technomantce duszę! Jednocześnie postać o motywacji Korupcja dostrzega, że z sali wymyka się właśnie gruby niziołek z wielkim aparatem.

Nie jest możliwe, by postaci nie złapały tak nieudolnego zamachowca, więc zamiast faktycznego testu proponuję potraktować tę scenę jako okazję do przypomnienia ich wzajemnych relacji. Niziołek początkowo jest daleko od Niezwykłych Dam i Dżentelmenów, a żeby go dogonić każdy z graczy musi zagrać jedną dowolną kartę i opisać, jak jego postać współpracuje z jedną z pozostałych w celu złapania przestępcy.

*Niech gracze kładą zagrane karty przed graczem, z postacią którego współpracuje ich postać - dzięki temu łatwiej będzie zapamiętać, które postaci już zostały włączone w akcję i wszyscy zostaną w nią włączeni po równo.*

Bertrando już w trakcie ucieczki jest spanikowany, a po złapaniu staje się wręcz rozhisteryzowany. Uciekł bowiem nie dlatego, że dokonał złeczonego mu czynu, a dlatego, że nie wiedział, co dokładnie stanie się w chwili zrobienia zdjęcia. Ludzie Rybiego Króla zlecili mu po prostu zrobienie zdjęcia specjalnym aparatem i dopiero słysząc rektora zrozumiał, do czego faktycznie służyło urządzenie. Zresztą po zrobieniu zdjęcia obiektyw aparatu otworzył się na stałe i teraz widać, że w środku urządzenia wmontowane jest żywe, pulsujące oko - skomplikowany nekrotechniczny wynalazek.

Bertrando naprawdę nie sądził, że stanie się coś aż tak złego, ale z drugiej strony sam uważa się za ofiarę całej sprawy i nieustannie przypomina, że jest biednym niziołkiem utrzymującym swoją starą matkę. Jest do starowinki autentycznie przywiązany, a ludzie Rybiego grozili, że ją zabiją, więc wyciągnięcie z niego historii tej sprawy nie będzie łatwe. Wymagany jest test odpowiedniej umiejętności społecznej o ST 15. W razie porażki można próbować dalej, do skutku, ale po pierwszym nieudanym teście Lucio odzyska rezon i nawet, jeśli w końcu wyjawi część prawdy, będzie trochę kręcił.

Jeśli test uda się za pierwszym razem niziołek zgodnie z prawdą zezna, że w pubie Pod Zgnilą Łajbą w porcie New Ness przysiedli się do niego dwaj ludzie Rybiego Króla - o tradycyjnie nieostrych rysach twarzy i bulgoczących głosach. Panowie złożyli mu propozycję nie do odrzucenia: jeśli weźmie od nich aparat (rzekomo po prostu bardzo precyzyjny), pojedzie na pokaz, zrobi zdjęcie pannę Eesneek i dostarczy je im, zostanie solidnie wynagrodzony. Jeśli tego nie zrobi, dorwą się co jego matki. O ile jednak pierwszy test się nie udał Lucio zalefuje, że spotkał gangsterów po prostu w portowej uliczce i że obiecali mu, że sami go znajdą, gdy wróci do New Ness z aparatem. Bertrando ukrywa te, a nie inne fakty, bo ostatnie, czego mu teraz potrzeba to danie bohaterom szansy na złapanie Rybiego Króla - gdyby dał do niego trop, matka byłaby w dużo większym niebezpieczeństwie.

Dalszy los Lucia zależy od naszych bohaterów. Jeśli potraktują go łaskawie może im jakoś pomóc, ale żadna siła nie skłoni go do dłuższego powrotu do New Ness - chciałby wpaść tam na chwilę, wsiąść z matką do pierwszego lepszego pociągu i nigdy już nie wracać.

Gdy chodzi o pannę Eesneek po odzyskaniu aparatu możliwa jest transfuzja duszy z powrotem do ciała i tym samym szybkie przywrócenie jej sił. Zabieg ten potrwa około godziny i Czujny Wilk chciałby w tym czasie

porozmawiać z postaciami w swoim gabinecie. Zaprasza więc postaci do przestronnego i przytulnego pomieszczenia, w którym w oczy rzuca się miedziana rzeźba przedstawiająca Ptaka Gromu i duży obraz przedstawiający wymarłe pueblo – Caharę. Podczas spotkań rektor opowie o podejrzaniach co do gubernatora - szczególnie chętnie, jeśli postaci o Motywacjach Korupcja i Niepodległość nie kryją swoich poglądów - i poprosi o czujność podczas dalszego przebiegu eksperymentu. Sądzi (słusznie zresztą), że "zamach" Lucia celowo miał być nieudany, był to raczej pokaz możliwości niż faktyczne zagrożenie. Nie zamierza jednak dać się mu zastraszyć.

Czujnego Wilka bardzo ciekawi, co spowodowało tak Niezwykłe Damy i Dżentelmenów na prezentację panny Eesneck, ale nie będzie naciskał, jeśli któraś z postaci nie zechce odpowiedzieć na to pytanie. Całkiem możliwe, że postaci będą chciały porozmawiać na osobności - jeśli wyrażą takie życzenie bez protestów wyjdzie na jakiś czas ze swojego gabinetu. Prywatna rozmowa w drużynie jest zresztą dość dobrym pomysłem w tym momencie sesji i nawet, jeśli gracze sami jej nie zaproponują możesz odegrać, jak rektor przypomina sobie, że przecież jego goście znają się i na pewno mają sobie wiele do opowiedzenia. Uprzejmie żegna się z nimi i wychodzi.

Po zakończeniu wszystkich rozmów Maya Eesneck akurat wróciła do pełni sił. Czas na pokaz Sondy Geminicznej!

## AKT I, SCENA III

### *Bliźniacze uczelnie*

**Miejsce akcji:** aula Uniwersytetu w Miscatonie

**Postaci:** Maya Eesneck, Klucznik, goście

**Cel prowadzącego:** pokazać potęgę bytu czającego się w Innsport

**Cel graczy:** pokonać pierwszego w tej kampanii godnego przeciwnika

**Główne wyzwanie:** Klucznik opętujący Sondę Geminiczną

Panna Eesneck jest już w niezłym stanie i ponownie pojawia się na mównicy. Wciąż z trudem stoi na nogach, a jej twarz jest blada, ale dzięki temu ludzie słuchają jej jeszcze uważniej, a jej słowa wybrzmiewają mocniej. Ponownie powtarza, że jej badania mają na celu wyłącznie poszukiwanie prawdy i pomoc ludziom, tym razem dodaje jednak kilka gorzkich słów o tym, że jednak najwyraźniej nie wszystkim zależy na realizacji tych zamierzeń. Młoda technomantka wylewnie dziękuje Niezwykłym Damom i Dżentelmenom, którzy odratowali jej duszę po zamachu, po czym przystępuje do prezentacji.

Kurtyna zasłaniająca tył auli podnosi się i wszyscy zgromadzeni dostrzegają Sondę Geminiczną. Ma ona postać grubego miedzianego cylindra, z którego na całej wysokości i na wszystkie strony odchodzą rozmaite druty, pręty i anteny. Część z nich biegnie następnie po podłodze i kończy się pod wmontowanymi w ściany pulpitemi. Na pulpitych tych rozciągnięte są ogromne zwoje papieru, to na nich bowiem wyświetlać się będą wyniki pomiarów.

Pulpity są trzy. Jeden z nich mierzy poziom promieniowania manicznego, drugi zaś obecność istot żywych. Oba przedstawiają wyniki pomiarów jako wykres zależności od czasu - panna Eesneck spodziewa się pewnych fluktuacji obu zmiennych. O przeznaczeniu trzeciego zadecyduje gracz, który wybrał motywację Podopieczna - w końcu to jego postać odpowiada za kształt edukacji Mayi i to, w jakim kierunku zmierzają jej projekty. Gdyby nie miał na to pomysłu możesz w ostateczności zaproponować, by w uzupełnieniu do wykresu promieniowania manicznego w czasie trzeci pulpit służył do kreślenia mapy ukazującej poziom promieniowania w poszczególnych salach.

Panna Eesneck prosi postać o motywacji Podopieczna, by to ona nacisnęła aktywujący Sondę.

Gdy to się stanie z cylindra dobiega miarowe buczenie. Większość prętów i antenek zaczyna się powoli poruszać, skanując obcy teren Innsport. Wszyscy obeznani z techniką goście błyskawicznie zauważają, że wykresy działają w bardzo dziwny sposób. Po pierwsze oba kreślą wykresy za szybko - tworzą linię dla minuty w przeciągu kilku sekund (trzeci wykres robi to samo, jeśli ma przedstawiać zależność od czasu). Po drugie wykres obecności życia w ogóle nie jest kreślony, gdyż uzbrojone w długopis ramię wykonuje swoje ruchy dobry metr od powierzchni papieru. Test *wiedzy akademickiej* (ST 20) pozwoli domyślić się, że maszyna próbuje w ten sposób oddać fakt, iż współczynnik obecności żywych w Innsport jest liczbą zespoloną, to jest złożoną z części rzeczywistej i urojonej - nie sposób jednak domyślić się, co mogłaby oznaczać taka jego wartość.

Nagle wszystkie wskaźniki wariują, a Sonda zaczyna podejrzanie drzeć! Maya dopada do wskaźników, próbując ustalić przyczynę usterki... i zostaje powalona przez ektoplazmatyczną wypustkę, która nagle wychyla się z panelu kontrolnego! Z innych części maszyny także wypływają na wół materialne macki i zaczynają pełznąć ku widowni!

Czas, by Niezwykłe Damy i Dżentelmeni pokazali pełnię swych możliwości! Byt opętujący Sondę - Klucznik, choć tego jeszcze nie wiedzą - jest niesłychanie potężny i starcie z nim będzie bardzo trudne. Stwór atakuje swoimi mackami, wywołuje w Sondzie groźne wyladowania maniczne i na wszelkie inne sposoby stara się odpedzić wszystkich od urządzenia. Jego wypustki nie gonią tych, którzy oddalą się na znaczną odległość, ale i tak

stwarzane przez niego zagrożenie jest poważne i nie ulega wątpliwości, że trzeba go powstrzymać. Pozostali goście są zbyt spanikowani nagłym wydarzeniem, by móc stanowiąc jakąkolwiek pomoc, walka z intruzem pozostaje więc w gestii Niezwykłych Dam i Dżentelmenów, Mayi oraz Czujnego Wilka.

## **Konfrontacja - walka**

**Przeciwnik:** Klucznik (patrz s. 5)

**Stawka:** jeśli postaci wygra, wypędzają stwora z Sondy Geminicznej. Jeśli przegraj, zostaje on w niej i może zrobić z Miscatonic, co chce.

**Specjalne reguły:** postaci mogą wykorzystywać *okultyzm* i *technikę* jako umiejętności ofensywne na bliskim zasięgu.

Niech to będzie naprawdę trudna walka. Nie krępuj się wykorzystać pełnej potęgi Klucznika i dobijać postać za postacią - jest bardzo prawdopodobne, że w tej sesji Krzepa i umiejętności fizyczne nie będą im już potrzebne, a gracze powinni zrozumieć, że mierzą się z mocarnym przeciwnikiem. Najpaskudniejszą taktyką, jakiej możesz użyć, jest zaczęcie od osłabienia Obrony jednej z postaci dzięki *Bąblowi czasu*, a następnie rozłożenie kostek na kilka zdejmujących jej znaczki ataków zakończonych próbą dobicia - i naprawdę nie zaszkodzi zastosować tę strategię co najmniej raz. Jeśli zaś postaci pozbawią Klucznika połowy znaczków może zacząć przeznaczać co rundę jedną lub dwie kości na aktywną obronę - biorąc pod uwagę jego świetne umiejętności prawie na pewno będzie to oznaczało, że jego obrona zdecydowanie wzrośnie. Nie krępuj się także używać *Przedwiecznej Potęgi*, gdy kości Klucznika będą bliskie przerzutu a świetny wynik wyjątkowo by zagroził Niezwykłym Damom i Dżentelmenom.

Miej litość tylko w jednym względzie - nie dobijaj szybko Mayi. Mając dobre umiejętności ofensywne i mało znaczków aż prosi się ona o szybkie wyłączenie z walki, ale to mogło by wzbudzić w graczach o motywacji Podopieczna poczucie, że jego sojusznik jest bezużyteczny i sprawić, że trudniej będzie mu żyć się z panną Eesneck.

Dobicie opętanej Sondy może polegać na wyłączeniu jej lub po prostu uszkodzeniu całej konstrukcji na tyle poważnie, by Klucznik nie był w stanie się w niej utrzymać. Gdy się to uda wszystkie macki nagle znikają i wszyscy w pomieszczeniu czują, że opuściła je jakaś złowroga i potężna obecność. Jeśli zaś wszystkie postaci zostaną dobite walka z przeciwnikiem pozbawia je wszelkich sił i w końcu zostają rozrzucone przez macki po wszystkich ścianach auli. Poobijane i ranne mogą tylko patrzeć, jak dziwaczny stwór wciąż szaleje w pomieszczeniu... by po chwili zniknąć bez śladu. Może to wywołać w nich ulgę, ale bohater o motywacji Śledztwo! dostrzeże w tym podobieństwo do zniknięć Złodziei Czasu - i bardzo słusznie.

Bez względu na wynik walki gdy któraś z postaci zostanie dobita lub trafiona wyjątkowo mocno opisz, jak kątem oka dostrzeże na rysowanych przez Sondę wykresach dziwną sylwetkę bardzo podobną do jej własnej. Gdy potem sprawdzi odczyty, nic nie będzie na nich widać. To pierwsza zapowiedź pojawienia się w finale mrocznych odbić bohaterów.

## AKT I, SCENA IV

### *Interwencja rządowa*

**Miejsce akcji:** aula Uniwersytetu w Miscatonic

**Postaci:** gubernator Eliot Faunydy, Czujny Wilk, Maya Eesneck, goście

**Cel prowadzącego:** sprawić, by gracze znienawidzili Faunydy'ego

**Cel graczy:** obronić siebie i Uniwersytet przed gubernatorem

**Główne wyzwanie:** Gubernator Eliot Faunydy

To kulminacyjna scena tego aktu, bohaterowie poznają w niej gubernatora Eliota Faunydy'ego. Zrąb spotkania stanowi dyskusja z tą postacią, jej okoliczności zależą jednak od wyniku poprzedniej konfrontacji.

Klucznik opętał Sondę Gemiczną, by skrócić czas Miscatonic podobnie, jak przekłęci przez niego mieszkańcy Innsport kradną go z rozmaitych miejsc - i jeśli wygrał konfrontację, udało mu się to. Od rozpoczęcia pokazu w świetle dookoła uczelni minęły dwa tygodnie, a Faunydy słysząc o tym zatrzymaniu czasu osobiście przeprowadził operację otoczenia kampusu kordonem wojskowym podobnym do tego z Innsport. Przygotował także dekret zamykający uniwersytet i gdy tylko upływ czasu wrócił do normy i droga na uczelnię stanęła otworem wchodzi z nim do budynku.

Jeśli zaś Klucznik przegrał, sprawy wyglądają nieco inaczej. Gubernator przygotował pismo w sprawie zamknięcia Miscatonic jeszcze przed pokazem - wie przecież, co czai się w Innsport i jest przekonany, że badanie panny Eesneck okażą się bardzo niebezpieczne. W trakcie pierwszych scen przygody czeka incognito w luksusowym hotelu na obrzeżach Miscatonic i obserwuje wydarzenia w auli przez lornetkę, a gdy tylko dostrzeże, że w budynku dzieje się coś mackowatego wyrusza, by osobiście zamknąć uczelnię.

Jak widać działania postaci wpływają nie tylko na przyszłość, ale i przeszłość fabuły. Dzięki temu możliwe jest, by konfrontacja z gubernatorem odbyła się bez względu na wynik starcia z Klucznikiem. Nie bój się jednak, że ta sztuczka w jakiś sposób niszczy spójność przygody. Powód pojawienia się gubernatora na uczelni nie wpływa bowiem na inne wydarzenia Złodzieja Czasu, a to, jak Niezwykłe Damy i Dżentelmeni poradzi sobie z Klucznikiem będzie zmieni wiele elementów przygody. Nadchodzącej konfrontacji nie wyłączając.

Gdy wszyscy właśnie zbierają się po zniknięciu bytu, który opętał Sondę drzwi auli otwierają się zamasyżycie i szybkim krokiem wchodzi przez nie Jego Ekscelencja Eliot Faunydy, z łaski Królowej oraz Boskiej Pary gubernator Alheimu Zachodniego. Elf prezentuje się bardzo okazale - jest wysoki i niezwykle szczupły, ubrany w błyszczący elegancją karmazynowy garnitur i dzierżący w dłoni szykowną hebanową laskę ze srebrną galką. W drugiej, wysoko uniesionej dłoni ściska zaś ozdobny dokument. "*Szanowni Państwo*", zaczyna, "*najmocniej przepraszam za zaszłe zamieszanie. Pozwolę sobie przedstawić dekret, dzięki któremu do podobnych wypadków nie dojdzie w przyszłość*".

Rzeczony dekret to nie mniej, nie więcej tylko nakaz zamknięcia uczelni i zwolnienia wszystkich jej pracowników. Gdy Faunydy ujawnia to opisz niesamowite zamieszanie, jakie rozpętuje się na sali. Zgromadzeni klóćą się zaciekle. Jeśli Klucznik przegrał, decyzja gubernatora ma tyle samo przeciwników i zwolenników, jeśli wygrał, zwolennicy zdecydowanie przeważają. Tak czy siak uwaga wszystkich szybko koncentruje się na Czujnym Wilku. Po rektorze widać ogromny stres i gniew, ale uspokaja się i rzeczowo oznajmia, że konstytucja kolonii radzi konsultować sprawy takiej wagi z Królową. Faunydy odpowiada, że to tylko dobry obyczaj, nie przymus, a jego zdaniem sytuacja pozwala na nadzwyczajne środki. Ostro krytykuje eksperyment Mayi i wyjaśnia, że nie może pozwolić, by w prowincji działały się takie rzeczy - zadbaj, by te słowa były naprawdę mocne i przykre, by bardziej zaangażować w scenę postać o motywacji Podopieczna.

Jeśli Klucznik skradł czas okazuje się to w tym momencie. Gdy zamieszanie wywołane przybyciem Faunydy'ego opadnie postać o motywacji Korupcja spostrzeżę przez okno, że Miscatonic otacza kordon wojskowy podobny do tego z Innsport! Bohater zapewne zapyta o to, co robią tu żołnierze, a jeśli nie, po chwili zrobi to jeden z gości. Faunydy zapyta zgromadzonych, jaką ich zdaniem mamy datę, a słysząc chóralne "dwudziesty czerwiec!" odpowie, że bynajmniej - dzisiaj jest trzeci lipca, eksperyment panny Eesneek sprawił, że czas w Miscatonic zatrzymał się na dwa tygodnie! Opisz, jak po oznajmieniu tego cała sala zamiera, po czym ożywa jeszcze głośniejsze, niż wcześniej - tym razem jednak wszyscy są przerażeni kradzieżą czasu, a prawie wszyscy wrodzy względem rektora i panny Eesneek, którzy narazili ich na takie zagrożenie.

O przyszłości Miscatonic zdecyduje konfrontacja - dyskusja z Faunydem. Niezwykle Damy i Dżentelmeni będą w niej głównymi oponentami gubernatora, gdyż Czujny Wilk jest źle odbierany przez wiele osób na sali i choć zażarcie argumentuje w obronie uczelni, jego słowa nie są w stanie przekonać ani Faunydy'ego, ani słuchaczy. Maya Eesneek jest za to bardzo popularna wśród większości przybyłych i choć nieudany eksperyment nadszarpnął jej reputację wciąż może brać udział w dyskusji.

### **Konfrontacja - dyskusja**

**Przeciwnik:** Eliot Faunydy (patrz s. 6)

**Stawka:** jeśli postaci wygra, gubernator odchodzi niepyszny. Jeśli przegra, zamyka uczelnię, co zmniejsza wsparcie dla bohaterów w kolejnych aktach.

**Specjalne reguły:** Faunydy może użyć swojego Osiągnięcia - Dyskusja (stanowienie prawa).

Jeśli postaci przegrały walkę z Klucznikiem po stronie gubernatora staje trójka oburzonych gości o statystykach kompetentnych negocjatorów (Wolsung s. 467).

Rektor wspiera w tej dyskusji postaci na takich samych zasadach, jak w poprzedniej konfrontacji (patrz s. 7).

Każda z postaci ma powód, by stanowczo sprzeciwić się Faunydy'emu. To, jak przebiegnie dyskusja zależy jednak od tego, jakich argumentów użyją. Gubernator za wszelką cenę stara się udowodnić, że dalsze działanie Miscatonic stanowi zagrożenie dla zgromadzonych w sali i całego Alfheimu Zamorskiego. Postaci broniące uczelni mogą zostać przez niego dobitnie skrytykowane jako nierozsądne i szafujące bezpieczeństwem innych, jeśli zaś są to Damy i Dżentelmeni o nieposzlakowanej reputacji elf sięgnie po inną metodę - zacznie twierdzić, że bohaterowie szlachetnie acz niepotrzebnie narażają swoje dobre imię w obronie garstki szalonych naukowców. Pamiętaj, że celem drużyny jest wyrzucić na Faunydem dość mocną presję, by odstąpił od swojego zamiaru, więc uzyskiwanie przez niego przewagi (pozbawianie postaci znaczników) może mieć postać zarówno osłabiania pewności siebie samych bohaterów, jak i zjednywania swoją argumentacją innych gości przybyłych na pokaz.

Faunydy jest świetnym mówcą i nie krępuj się wykorzystać tego faktu. Dziel jego pulę kości na dwa ataki, za dograne karty uzyskuj podbicia i wykorzystuj *Miażdżącą krytykę*. Pamiętaj, że dzięki *Agresywnej dyskusji* gubernator ma +5 do kolejnego ataku, gdy pierwszy się uda - spożytkuj ten silniejszy atak na manewry lub próby dobiecia. Jeśli sesja ma się ku końcowi możesz w dodatku nie krygować się z wydawaniem żetonów, by zwiększyć pulę elfa. Będzie to szczególnie skuteczne w połączeniu z jego *Hipnotycznym urokiem*, dając szansę na wiele przerzutów i prawdziwie miażdżący atak. Sięgnij także po moc sugestii wraz z wzmacniającym ją zaklęciem, ale pamiętaj o słabości gubernatora - po magię sięgnie on dopiero wtedy, gdy wyeliminuje wszystkie postaci wyglądające na biegłych okultystów. Jeśli drużyna przegrała walkę z Klucznikiem i w konfrontacji biorą udział statysci skupiają się oni na najmniej gadatliwej postaci lub Mayi Eesneek, a gubernator wykorzystuje ich asystę do jeszcze śmielszych manewrów.

Jeśli Faunydy przegra odegra rolę męża stanu zdruzgotanego tym, że znajdujący się pod jego pieczęcią ludzie sami sobie szkodzą. Dramatycznym gestem podrze edykt i przyciszonym głosem wyjaśni, że naprawdę liczył, iż sprawę uda się załatwić szybko i po dżentelmeńsku. Następnie spojrzy ponuro na Mayę i grobowym głosem wyjaśni, że po tym, jak niebezpieczny okazał się być jej eksperyment nie może pozwolić jej pozostawać na wolności. "Rozumiem", odpowiada Maya... po czym upuszcza drobną fiolkę i znika w chmurze dymu. Gdy po kilku sekundach zasłona rozwiewa się, panny Eesneck już nie ma. Jak to zrobiła? Tego nie wie nawet postać o motywacji Podopieczna - być może uczeń przerósł mistrza. Po taki pokazie Faunydy równie grobowym głosem informuje, że podobne zachowanie naukowca tylko potwierdza jego opinię o Miscatonic, zapowiada rychle wystosowanie listu do Królowej i opuszcza salę. Nie usunie kordonu (o ile kordon w ogóle powstał), ale pozwoli na swobodne przechodzenie przez niego pracowników Uniwersytetu ("do czasu jego - rychłego! - zamknięcia").

Jeśli zaś wygra uzyska poparcie większości ludzi na sali i postaci oraz rektor w końcu się ugną. Nie oznacza to, że zgadzają się z werdyktem polityka, a tylko, że widzą, iż dalsze protesty doprowadziłyby tylko do zdruzgotania dobrego imienia Miscatonic i zamknięcia go w atmosferze jeszcze większego skandalu. W takiej wersji wydarzeń gubernator także ogłasza, że Mayę należy aresztować, ale kiedy ta znika zaczyna mówić o niej jak o niebezpiecznym zbrodniarzu - uspokaja gości pokazu, że służby porządkowe wnet ją znajdą.

## AKT I, SCENA V

*Co dalej?*

**Miejsce akcji:** Miscatonic

**Postaci:** Czujny Wilk

**Cel prowadzącego:** nakreślić przed graczami możliwości dalszego działania

**Cel graczy:** podjąć kluczowe dla kampanii decyzje

**Główne wyzwanie:** brak

Bez względu na wynik rozmowy Czujny Wilk po raz kolejny zaprasza postaci na rozmowę do swojego gabinetu. Jest im wdzięczny za próbę obrony uczelni, ale jeśli była ona nieudana także załamany. W takiej sytuacji nieustannie patrzy nerwowo na zegar, chcąc jak najszybciej omówić ważne sprawy, nim służby przybędą, by zacząć rekwirować sprzęt uczelniany.

W jakich warunkach nie odbywała by się rozmowa jej kluczowe elementy pozostają takie same. Czujny Wilk po raz kolejny wyraża obawę, iż matactwa Gubernatora i sprawa Innsport mogą być jakoś powiązane i prosi postaci o pomoc w rozwikłaniu tej zagadki. Martwi się o Mayę, ale też przyznaje, że lepiej nie poświęcać jej zbyt wiele myśli - dziewczyna na pewno poradzi sobie sama, a znając jej żądzę wiedzy najłatwiej będzie znaleźć ją, badając całą sprawę.

Rektor najpierw poddaje pomysł wyprawy do Innsport, ale sam jest co do niego dość sceptyczny i wprost pyta zgromadzonych, czy uważają go za możliwy. Najprawdopodobniej postać o motywacji Śledztwo ujawni wtedy, że wedle jej wiedzy do Innsport nie da się wejść. Słyszac to Czujny Wilk opowie postaciom o Romualdzie Degrańskim, badaczu ze Sławii, który kilkanaście lat temu zajmował się na Miscatonic kwestiami czasu i jego zaburzeń. Rektor jest przekonany, że jeśli ktoś mógłby rozgryźć zagadkę tego, jak trafić do Innsport, to właśnie Degrański. Sławijczyk niestety już nie pracuje na uniwersytecie - nazbyt otwarcie opowiadał się za niepodległością Ligii Wolnych Hrabstw i sam odszedł z uczelni, by nie dawać Faunydy'emu pretekstu do działań przeciwko niej. Od tamtego czasu badał Caharę - pueblo, o którym postaci słyszały już w auli i całkiem możliwe, że i tak chciały je zbadać. Czujny Wilk ostrzega, że od kilku lat nie miał z Degrańskim kontaktu, ale i tak uważa znalezienie go za dobry pomysł.

Z drugiej strony bardzo zależy mu także na unieszkodliwieniu gubernatora. Jest przekonany, że gdyby podążyć za tropem podsuniętym przez zamachowca Lucia udałoby się znaleźć coś, co na dobre pograżyłoby polityka i nie tylko odsunęło od Miscatonic groźbę zamknięcia, ale także zlikwidowało zagrożenie dla Mayi i wszystkich, którzy podpadli Faunydy'emu - w tym bohaterów.

Żadna z tych spraw nie jest bezwzględnie pilna, Czujny Wilk ma więc nadzieję, że bohaterowie zajmą się obiema i sami rozsądzą, od której warto zacząć. On sam nie może z nimi wyruszyć, gdyż musi poświęcić wszystkie siły obronie reputacji Uniwersytetu zagrożonej przez oskarżenia Faunydy'ego. Jeśli jednak uniwersytet nie został zamknięty rektor jest w stanie wesprzeć bohaterów szerokimi zasobami tej instytucji – każdy z nich otrzymuje na czas przygody pasujący do postaci gadżet o dwóch cechach.

Na tym kończy się pierwszy akt przygody. Kolejne dwa faktycznie są od siebie niezależne i można je rozgrywać w dowolnej kolejności. Pamiętaj jednak, by tuż po Akcie I poprowadzić Interludium I. Z kolei Interludium II poprowadź po pierwszym z pozostałych aktów, obojętnie, który to będzie.



## Podsumowanie aktu I

To, jak postaci poradziły sobie w konfrontacjach w Akcie I dość mocno rzutuje na to, jak korzystna będzie ich sytuacja w dalszej części fabuły.

**Jeśli Klucznik wygrał walkę** w auli i skradł Miscatonic czas gracze powinni mocno odczuć w dalszej części przygody, że na całym świecie zaszły pewne zmiany podczas, gdy w ich odczuciu minęło tylko kilka minut. Po zakończeniu Aktu I dobierz trzy karty i połóż je osobno względem zwykłego zestawu kart Mistrza Gry. Możesz w dowolnym teście zagrać je, by obniżyć wynik dowolnego testu postaci o tyle, ile premii normalnie daje dana karta. Te utrudnienia oddają upływ czasu. Oto kilka przykładów tego, jak mogą utrudniać testy różnych umiejętności:

*technika* - sprzęt, przy którym majstruje postać został zmodyfikowany błyskotliwą nowinką techniczną, która w momencie ataku Klucznika jeszcze nie istniała.

*półświatek* - w międzyczasie doszło do starcia między gangami New Ness, przez które wiedza postaci o ich wzajemnych układach jest już nieaktualna.

*przyroda* - postać nie może przestawić się na to, że mamy już nie lato, a wczesną jesień.

Bogactwo - postać na kilka tygodni wypadła z interesu, jej inwestycje przynosiły w tym czasie straty i nie jest tak bogata, jak wcześniej.

Jeśli bardzo chcesz użyć felernej karty przeciwko postaci, a nie masz pomysłu na to, jak, w ostateczności zawsze możesz wprowadzić element, który przypomina o upływie skradzionego czasu (np. gazetę z wieściami z rodzinnego miasta bohatera) i rozprasza okradzionego z czasu bohatera.

Niewykorzystane karty przechodzą z sesji na sesję - jeśli nie możesz przechować ich osobno, po prostu zanotuj ich wartości i wyciągnij z talii na początku kolejnego spotkania.

**Jeśli Faunydy zamknął Miscatonic** Czujny Wilk nie jest w stanie wspomóc postaci zasobami uczelni, więc nie przekazuje im opisanych na poprzedniej stronie gadżetów.

## Interludium I

**Miejsce akcji:** zaułki New Ness

**Postaci:** Maya Eesneck, ryboludzie Rybiego Króla

**Cel prowadzącego:** zagrozić ważnej dla drużyny Bohaterce Niezależnej

**Cel graczy:** doprowadzić do ucieczki Mayi

**Główne wyzwanie:** pościg ryboludzi

Pierwsze interludium jest dość nietypowe, gracze nie kierują w nim bowiem swoimi postaciami. Ma ono postać snu, wizji czy - jeśli nie przeszkadzają Wam takie eksperymenty narracyjne - po prostu "scenki", w której Maya Eesneck ucieka przez zaułki New Ness przed próbującymi ją pochwycić gangsterami Rybiego Króla. Jeśli zależy Ci na fabularnym uzasadnieniu tej sceny, najłatwiej wprowadzić ją, gdy postaci śpią. Wszystkim im śni się ten sam sen, a w nim...

Zmęczona i przerażona Maya Eesneck wpada właśnie do jakiegoś ponurego baru. Tuż za nią wkracza tam trójka bandziorów o mętnych oczach i szarej, łuskowatej skórze. Gangsterzy brutalnie przepychają się przez spelunkę, depcząc pannie Eesneck po piętach. Maya wypada przez drugie wejście, znajduje się w wielkim i ciemnym porcie.

W tym momencie zaczyna się mechaniczna konfrontacja i gracze mogą interweniować w narrację. Gracz o motywacji Podopieczna steruje działaniami Mayi, zaś pozostali zagrywają karty, by zwiększyć wyniki jej testów (zgodnie ze swoimi archetypami). Taka pomoc może mieć jedno z dwóch uzasadnień fabularnych. Pierwsze polega na tym, że sama Maya coś robi - najlepiej przypominając sobie coś, czego nauczyła się czy zaobserwowała u postaci danego gracza. Drugim jest zaś korzystne dla Mayi zdarzenie - karta salonowca może sprawić, że gangsterzy spotykają członków innej mafii, a śledczego, że kobieta nagle dostrzega wygodniejszą drogę ucieczki. Nie ma limitu kart, które postaci mogą dograć do jednego testu Mayi. Wszyscy mogą także "składać się" na podwyższenie jej obrony. Tylko dzięki temu pani inżynier ma jakiegokolwiek szanse przeciwko trzem napastnikom mimo tego, że sama rzuca 1k10 i ma tylko dwa znaczniki.

### Konfrontacja - pościg

**Przeciwnicy:** trzech ryboludzi (statystyki cwaniaków, Wolsung s. 466)

**Stawka:** jeśli Maya przegra, zostanie pojmana.

**Specjalne reguły:** zmienne w każdej rundzie pościgu.

Staraj się opisywać otoczenie na tyle ogólnie i tajemniczo, by nie było jasne, że pościg rozgrywa się w New Ness. Podkreślaj przestarzałość okolicznych budynków, obrośnięcie wszystkiego brudem i glony pokrywające nadbrzeże, a gracze być może pomyślą, że scena dzieje się w Innsport i to niekoniecznie we współczesności. Gdy Maya dobiegnie do dzielnicy uniwersyteckiej nie mów, co to za uniwersytet, a tylko, że widzi tam wielu starych znajomych. To błędne wrażenie nie jest w żadnym razie konieczne dla przebiegu sceny, ale może wzmocnić jej tajemniczość i sprawić, by sprawa Innsport wydała się graczom jeszcze bardziej niesamowita.

W pierwszej rundzie Maya biegnie przez port. Z jednej strony jest to dla niej korzystne, gdyż może używać mocy kontrola maszyn, by atakować *techniką*, z drugiej jednak jej prześladowcy mają przewagę, gdyż mogą poruszać się w wodzie - otrzymują +2 do Wytrwałości.

W drugiej rundzie Maya wpada do wielkiego, ciemnego magazynu. Jest w nim wiele miejsc, w których może się ukryć, tym razem to ona otrzymuje więc +2 do Wytrwałości. Nie może jednak atakować *techniką*.

W trzeciej pościg toczy się w dzielnicy mieszkalnej. Nie obowiązują tu żadne specjalne reguły.

Od czwartej rundy Maya dobiega do dzielnicy uniwersyteckiej, w której ma wielu znajomych i która jest wyposażona w rozmaite nietypowe sprzęty. Nie dość, że może znów atakować *techniką*, to jeszcze otrzymuje +2 do Wytrwałości - inni kryją ją, wskazują jej dogodne drogi ucieczki itp.

Interludium kończy się po rozstrzygnięciu konfrontacji. Jeśli Maya wygrała, udało jej się zbiec, jeśli nie, gangsterzy pochwycili ją. Tak czy siak przyznaj graczom po żetonie za udział w tej scenie. Jeśli wprowadziłeś tę scenę w ramach snu, wszyscy bohaterowie budzą się spoceni i przerażeni.

Po tej scenie czas wyruszyć do New Ness albo Caharoy. Podróż do stolicy można odbyć dowolnym środkiem lokomocji, natomiast do puebla da się szybko dojechać tylko koleją - nie prowadzą tam żadne drogi, a piesza czy konna podróż przez prerię byłaby bardzo długa i męcząca. To jeden z tych momentów, w których naprawdę warto skłonić graczy do wykorzystania proponowanego przez scenariusz rozwiązania - dzięki podróży koleją drużyna spotka jednego ze Złodziei Czasu w bardzo interesujących okolicznościach...

## Interludium II

**Miejsce akcji:** pociąg do Caharoy

**Postaci:** Stephen Deroth z Innsport, współpasażerowie

**Cel prowadzącego:** dać odczuć graczom presję czasu i odpowiedzialność za innych

**Cel graczy:** dowiedzieć się jak najwięcej o Innsport, udaremnić próbę kradzieży czasu

**Główne wyzwanie:** próba kradzieży czasu

Kolejny interludium, tym razem rozgrywającym się po drugim w kolejności akcie scenariusza jest spotkanie z jednym ze Złodziei Czasu.

Dochodzi do niego w salonie pociągu, którym postaci jadą do lub z Caharoy - jedynym środkiem lokomocji, którym można się tam szybko dostać. Podróż trwa pięć godzin i upływa szybko, gdyż pociąg jest dość luksusowy i zaopatrzony we wszelkie godne dam oraz dżentelmenów rozrywki. Skupiający życie towarzyskie salon jest zaopatrzony w luksusowy barek, stół do gry w bilard, ruletkę i biblioteczkę pełną nieszczęśliwie może wartościowych, ale wciągających powieści. Pasażerowie to w większości rozmaici kolonialni nowobogacy, którzy z pewnością słyszeli o wyczynach drużyny. Postaci co i rusz są pytane o incydent w Miscatonic, rozmowę z gubernatorem, zniknięcie Mayi oraz, jeśli rozegraliście już akt III, prawdę o Rybim Królu. To, ile postaci ujawnią zależy tylko od graczy, można jednak potraktować tę scenę jako okazję do odzyskania Reputacji - odpowiednio heroiczna opowieść połączona z testem *ekspresji* o ST 15 wystarczy, by nasze postaci otoczyła aura bohaterów narodowych, którym wiele można wybaczyć.

W pewnym momencie dystyngowana atmosfera salonu zostaje przerwana przez nagłe pojawienie się w nim dość prosto ubranego młodego gнома o zupełnie nieobecny wyrazie twarzy. Postaci słyszą przez tłum jego wysoki, nieprzyjemny głos - gnom pyta, jak może trafić do gabinetu rektora. Gdy postaci zaczną z nim rozmawiać przedstawi się jako Stephen Deroth, student urbanistyki runicznej, i wyjaśni, że pilnie potrzebuje zobaczyć się z rektorem. Zapytany, o jakiego rektora chodzi, odpowie ze zdziwieniem, że oczywiście o rektora Uniwersytetu w Innsport. Oczywiście uważa, że mamy rok 1887. Dla postaci z motywacją Śledztwo nie ma wątpliwości - to Złodziej Czasu, który w dodatku zaraz "wybuchnie" i zamrozi czas wokół.

Bohater z tą motywacją lub dowolny inny z wyszkolonym *okultyzmem* może testować tę umiejętność (ST 15), by chociaż na chwilę powstrzymać katastrofę. Gdy test się uda postać zobaczy oczyma duszy złożoną z portali do niezliczonych miejsc mgły, która unosi się dookoła Stephena. Z mgły tej bije potężna, złowroga świadomość (Klucznik), która mentalnie siluje się z bohaterem. Na dłuższą metę nie da się wygrać tej walki, a samo jej przeciąganie będzie bardzo wyczerpujące - dopóki postać walczy o Stephena po każdej dłuższej akcji (patrz niżej) traci punkt Kondycji (wycieńczenie) lub Reputacji (oblęd) - w dalszej części tekstu będzie to oznaczone po prostu jako (-1). Jeśli postać straci wszystkie punkty obu tych cech, Klucznik zwycięża i kradnie czas (patrz niżej). Stephen pozostaje zupełnie nieświadomy tego, że działają wokół niego tak potężne siły.

Trudno przewidzieć wszystkie możliwe reakcje na tak kryzysową sytuację, kilka jednak jest prawdopodobnych:

- Postać, która chce ocalić współpasażerów przed kradzieżą czasu musi zorganizować akcję ewakuacyjną - zatrzymać pociąg i skłonić ich do tego, by z niego uciekli. To pierwsze można rozwiązać albo testem um. społecznej o ST 15 (względem konduktora), albo *techniki* o ST 20. Ta pierwsza opcja jest prostsza, ale zajmuje więcej czasu (-1). Następnie trzeba przekonać współpasażerów do ucieczki testem *ekspresji*, *perswazji* lub, w ostateczności, *zastraszania* (utrata Reputacji przy porażce) o ST 15. Zorganizowanie tej akcji zasługuje na przyznanie postaci żetonu lub zregenerowanie punktu Reputacji.

- Wyjaśnienie Stephenowi, że nie jest w Innsport, wymaga testu empatii lub *perswazji* o ST 20. Pozwoli to skłonić go do współpracy z drużyną (+3 do wszystkich innych proponowanych tu testów). Umożliwi także wypytanie go o to, co właściwie zaszło w 1887, ale opowieść o tym zajmie dużo czasu (-1) i jeśli postaci widzą szansę na uratowanie go by może poczekają z tym pytaniem, aż przestanie być Złodziejem Czasu. To, co Stephen może powiedzieć o Innsport jest opisane pod koniec sceny.
- Odkrycie, na jakiej zasadzie Stephen może skrócić czas, wymaga osobnego testu *okultyzmu* o ST 20. Postać wczuwa się głębiej w otaczającą go aurę i ze wstrętem rozumie, że organizm biedaka został brutalnie zmodyfikowany przez potężną magię. Jego wnętrze zostały przemienione w dziwny organ i to owa narośl wchłonie w siebie okoliczny czas, jednocześnie dezintegrując nosiciela. W razie porażki zrozumienie tego udaje się, ale po bardzo długim czasie (-1).
- Po tym odkryciu możliwe jest zoperowanie Stephena i oddzielenie od niego pasożyta. Jest to jednak dość długi (-1) i szalenie trudny zabieg, gdyż stwór mocno zespolił się z organami wewnętrznymi studenta. Operacja wymaga testu *przyrody* lub *wiedzy akademickiej* o ST 30, a co więcej przy sukcesie Stephen umrze w jej trakcie - dopiero podbicie gwarantuje, że przeżyje. Oślizgła, fosforyzująca narośl wyciągnięta z jego wnętrza jest naprawdę obrzydliwa - budzi Strach o ST 15 i zupełną panikę między gośćmi, jeśli operacja odbywa się przy świadkach. W razie porażki pasożyt kradnie czas.
- Okultysta podtrzymujący Stephena wyczuwa, że oddzielona od niego narośl wciąż może skrócić czas. Na podstawie wiedzy postaci o motywacji Śledztwo da się jednak wyliczyć (*analiza* ST 15), w jakim promieniu może to zrobić i tym samym jak daleko należy ją odsunąć od istot żywych. Na szczęście pociąg jedzie przez zupełnie pustkowie, więc trzeba się przejmować tylko pasażerami - dookoła nikogo nie ma. Jeśli postaci nie wymyślą żadnego bardzo zmyślnego rozwiązania (np. wystrzelenie z broni wzmocnionej chwilowo testem *techniki*), odtransportowanie jej na bezpieczną odległość zajmie dużo czasu (-1).

Scena jest celowo skonstruowana tak, by sukces postaci nie był pewny - próbują one przecież naprawić to, co w organizmie Stephena zmienił sam Klucznik! Jeśli uda im się to, choćby i za cenę życia studenta, podróż toczy się dalej i odnieśli wielkie zwycięstwo, po raz pierwszy w historii powstrzymując kradzież czasu przez złodzieja z Innsport. Przyznaj za to każdemu po żetonie. Jeśli zaś nie powiodło się, w pewnym momencie Stephen lub sam pasożyt znikają, a po chwili jasnym staje się, że bohaterowie stracili kilka dni życia – jeśli Faunydy wciąż jest u władzy pociąg otacza kolejny kordon wojskowy, na szczęście szybko rozmontowany, gdy czas wróci do normy. Jeśli zaś to interludium dzieje się po wydarzeniach z New Ness zaimprovizuj środki ostrożności stosowne do tego, kto teraz rządzi prowincją. Ponieważ bohaterowie stracili czas dobiierz dwie karty - możesz korzystać z nich na zasadach opisanych w ramce "podsumowanie Aktu I". Sumują się one z tymi z Aktu I (o ile Klucznik wygrał).

Jeśli postaci nie tylko wyciągnęły pasożyta, ale jeszcze odratowały Stephena mogą dowiedzieć się od niego więcej o przebiegu zdarzeń w Innsport. Gnom opowiada o nich z przerażeniem - przecież z jego perspektywy od tamtego czasu minęło kilka chwil! Pewnego wieczoru na Uniwersytet wdarł się sam Rybi Król w otoczeniu swoich gangsterów. Bandyty zastraszały i rozganiały studentów i kadre, a czarnoksiężnik dopadł do centralnego dziedzińca uczelni i wyrysował na nim okrąg dziwnym, mieniącym się wszelkimi istniejącymi barwami pyłem. Następnie wykrzyczał w niebiosa "wszystko to Twoje" i w tamtej chwili spomiędzy chmur na Innsport zaczęły spływać plamy koloru. Widziane z bliska okazały się wizerunkami odległych miejsc i czasów - Stephen mówi, że widział wznoszenie piramid, ekspedycję zmierzającą w głąb Morgowii i Żelazną Wieżę w Orseaux przerobioną na dziwną, organiczną strukturę. Gdy te "wizje" były tuż nad uniwersytetem nagle podzieliły się na miriady mniejszych portali i zaczęły otaczać przebywających w Innsport ludzi, a ci, których otuliły znikali. W ten sposób jeden z portali pochwycił Stephena, choć po trafieniu do wnętrza pociągu gnom w pierwszej chwili nie pamiętał, że zdarzyło się cokolwiek dziwnego i nie jest już w Innsport.

Poza tą historią Stephen nie ma wiele więcej do powiedzenia. Nie widział wyraźnie Rybiego Króla i jest w stanie opisać go tylko ogólnikowo - humanoidalny stwór o luskowatej skórze i ni to ludzkiej, ni to rybiej twarzy. Nie pamięta też żadnych niezwykłych zdarzeń na uczelni, które poprzedzałyby inwazję gangsterów. Student jest zupełnie przerażony tym, co się stało, i pragnie tylko sprawdzić, czy jego mieszkająca poza Innsport rodzina wciąż żyje. Gdyby jednak drużyna poprosiła go o zostanie z nimi przez jakiś czas (np. by jego powrót nie wzbudził niepotrzebnej sensacji), może się na to zgodzić.

## AKT II

### AKT II, SCENA I

#### *Pouczające zwiędzanie*

**Miejsce akcji:** Pueblo w Caharorze

**Postaci:** przewodnik Ślepy Kruk

**Cel prowadzącego:** pokazać historię bliźniaczą względem dziejów Innsport

**Cel graczy:** dowiedzieć się jak najwięcej o Caharorze

**Główne wyzwanie:** brak

Gdy postaci przybywają w okolice Caharoy słońce praży niemilosiernie. Teren dookoła puebla jest praktycznie niezamieszkały, znajduje się tu tylko kilka farm i stacja badawcza okresowo służąca za bazę wypadową ekspedycji archeologicznych. Teraz jednak żadnej ekspedycji nie ma, a stacja służy za siedzibę przewodnikom po Caharorze - w większości Windian.

Postać o motywacji Niepodległość kojarzy, że w tych okolicach często spotkać można agentów Ligii. Gdy wypowie podane w opisie motywacji hasło "grom na horyzoncie" jeden z Windian odpowie "Dobrzy państwo! Burza jeszcze daleko" - to umówiona odpowiedź. Warto, by gracz wymyślił zmyślny sposób na wypowiedzenie tego hasła w sposób, który nie wyda się podejrzany - wśród przewodników nie ma agentów Faunydy'ego, ale skąd drużyna może o tym wiedzieć?

Windianin, który odpowiedział, nazywa się Ślepy Kruk. To posłaniec windiańskich szamanów, który na ogół wałęsa się po Alfhaimie Zamorskim, ale w potrzebie służy jako kurier między tutejszymi plemionami a Ligą Wolnych Hrabstw. Postaci zapewne wybiorą go na przewodnika, a jeśli nie, sam zaoferuje się w tej roli. Zacznie od doradzenia, co warto kupić na taką wyprawę (dużo wody, okrywające całe ciało lekkie ubrania, kompas itp.) a gdy tylko znajdzie się sam na sam z drużyną zapyta postać o motywacji Niepodległość, jakie właściwie usługi są potrzebne.

Usłyszawszy, że szukają Degrańskiego będzie musiał ich rozczarować - od kilku lat nie miał kontaktu z badaczem. Przy ostatnim spotkaniu Degrański dość mętnie tłumaczył, że zaczyna pracę przy arcytajnym projekcie Ligii, o którym nawet jej sprzymierzeńcy nie powinni wiedzieć zbyt wiele. Projekt jest związany z Caharoy, ale troll nie mówił o tym, czy i jak często będzie w okolicy. "Ale skoro to ważne", mówi z zacięciem Ślepy Kruk, "zrobię wszystko, żebyśmy go znaleźli". I prowadzi bohaterów ku pueblu.

Po drodze wyprawa mija prastare resztki windiańskiego obozu - zostały po nim tylko ostatnie przegniłe deski z tipi, zagłębienie w ziemi, w którym kiedyś rozpalano ognisko i porozrzucane po ziemi pojedyncze ozdoby z kości i kamienia. Wszystko wygląda tak, jakby Windianie opuścili to miejsce całe wieki temu i od tego czasu nikt niczego w nim nie ruszał, pozwalając, by resztki po obozowisku powoli niszczyła natura.

Zapytany o to dziwaczne miejsce Ślepy Kruk opowie dziwną, ale znajomą dla postaci legendę - przed wiekami, ale już po upadku Caharoy niewielkie plemię rozbiło tu swoje obozowisko. W środku nocy obuził ich obłąkany Windianin twierdzący, że przybywa z puebla. Członkowie plemienia próbowali wyjaśnić mu, że Caharoy od dawna nie jest zamieszkała, nie chciał jednak ich słuchać. W pewnym momencie przybysz zniknął, a niedługo potem dzięki zmianom w przyrodzie plemię zorientowało się, że w świecie dookoła niego minęło wiele, wiele czasu. Przerażeni tym dziwnym zjawiskiem porzucili swoje obozowisko, a gdy wieści o tym rozeszły się pomiędzy innymi szczepami miejsce ich obozowania zostało uznane za przeklęte i nikt nie zmienił w nim choćby najdrobniejszego szczegółu przez całe stulecia.

To ważny moment dla postaci o motywacji Śledztwo, gdyż po raz pierwszy natrafia ona na ślad złodzieja czasu związanego z innym miejscem, niż Innsport. Motywacja zawiera wzmiankę o tym, że prawdopodobnie podobne wypadki zdarzały się w innych miejscach świata, to jednak pierwszy konkretny dowód na to. Bohater nie będzie w stanie wyczuć w opustoszałym obozowisku niczego wyjątkowego, jeśli jednak z drużyną jest Stephen (Złodziej Czasu z Interludium II) miejsce to przejmie go głębokim lękiem i będzie chciał jak najszybciej się od niego oddalić.

Po zbadaniu tego niezwykłego fenomenu grupa dociera wreszcie do puebla. Na jego granicy postać z motywacją Śledztwo wyczuwa, że wchodzi w strefę, gdzie czas działa nietypowo, a po teście *okultyzmu* (ST 15) może stwierdzić konkretnie, że wewnątrz osady płynie on nieznacznie szybciej - różnica wynosi dosłownie kilka minut na godzinę.

Caharoa to miasto wykute w skale, istny labirynt wiodących między wzgórzami kanionów podziurawionych wejściami i oknami. Cały kompleks jest dojmująco, upiornie pusty - to nie jest jedno z miejsc, w których ludzie czują się obserwowani, przeciwnie: odwiedzających je uderza pewność, że monumentalne skalne budynki były puste od stuleci. Ślepy Kruk proponuje dojść do centralnej skały i wspiąć się na nią, by z tego najwyższego punktu rozpocząć poszukiwania.

W miarę wchodzenia coraz głębiej między skalne domy Ślepy Kruk zaczyna opowiadać historię puebla - a raczej te nieliczne fakty o nim, które przetrwały do dzisiaj. Na długo przed przybyciem Wanadyjczyków był to wielki ośrodek handlu i nauki, którego mieszkańcy oddawali cześć Ptakowi Gromu. W tym momencie opowieści zza załomu skalnego wynurza się ściana pokryta nie tylko wejściami, ale także ogromnymi płaskorzeźbami. Widać na nich właśnie pomysłne życie dawnych mieszkańców zajętych najróżniejszymi sztukami i rzemiosłami. Wiele płaskorzeźb jest obramowanych stylizowanymi błyskawicami, które u góry zbiegają się w postaci skrzydlatej istoty złożonej z piorunów - Ptaka Gromu.

Jak wielu przewodników Ślepy Kruk jest efekciarzem i zaczął snuć swą opowieść dokładnie w takim tempie, by w odpowiednim momencie zyskała ona ilustrację przez naskalne ryty. Wskazując na nie zaczyna się ożywiać i z wielkim zapalem opowiada o legendzie, wedle której "na progu świata" nieustannie czają się "bardzo złe rzeczy", Ptak Gromu dba jednak o to, by nie były w stanie przekroczyć owego progu. Ten fragment opowieści także ilustrują płaskorzeźby - ukazują one Ptaka Gromu unoszącego się nad kotłowaniną szponów, paszcz i kończyn. Stwór razi wynaturzone kształty piorunami i nie ulega wątpliwości, że wygrywa walkę.

Przed kolejnym malowidłem Ślepy Kruk przystaje. Ukazuje ono szamana ustrojonego w liczne rytualne ozdoby na szczycie świątyni. Mędrzec cieszy się holdem mieszkańców Caharoy, a z niebios błogosławi mu Ptak Gromu. Przewodnik wyjaśnia, że to Szakal - legendarny szaman, który dał pueblu okres największego rozkwitu... i doprowadził je do upadku. Patrzące na płaskorzeźbę postaci mają dziwne wrażenie, że gdzieś już widziały Szakala. Choć wygląda na starszego i ma tylko jedno oko jest uderzająco podobny do Czujnego Wilka! Ślepy Kruk spytany o to podobieństwo wyjaśni, że nie jest ono niczym dziwnym, gdyż Windianie są stosunkowo nieliczni, przez co bliskie pokrewieństwo i w konsekwencji duże podobieństwo między nimi zdarza się dość często. Sam nie będzie jednak wydawał się szczególnie przekonany własnymi słowami. Gdyby któraś z postaci drażyła temat okaże się, że Ślepy Kruk zwyczajnie nie ufa Czujnemu Wilkowi - "Szamanowi w garniturze" - i boi się, że rektor może prędzej czy później okazać się nie lepszy od Szakala.

Na tej płaskorzeźbie kończą się obrazy wykonane przez mieszkańców miasta. Jak tłumaczy Ślepy Kruk podczas rządów Szakala na Caharoe spadła zagłada, której dokładnej postaci nie zna jednak nikt. Co prawda inne plemiona wypędziły w końcu zło, które zaległo się w pueblo, jego mieszkańców nie udało się już jednak uratować. Ci, którzy walczyli z owym złem pozostawili na ścianach Caharoy własną historię, jednak zakodowali ją w sposób, którego współcześni Windianie nie potrafią odczytać.

W tym momencie opowieści drużyna dociera do skały położonej w centrum puebla. To dawna świątynia i to właśnie na niej wyryta jest historia walki ze złem, które zgubiło Caharoe. Zgodnie ze słowami Ślepego Kruka przekaz jest niejasny, a w dodatku ryty każą wątpić w poczytalność tego, kto je stworzył - litery dziwnego alfabetu przeplatają się z figurami wojowników, pejzażami Caharoy i, co najbardziej zdumiewające,

przedstawieniami rzeczy, których wykonawca płaskorzeźby nie miał prawa widzieć. W chaosie obrazów dostrzec można między innymi las tropikalny, jotuński zamek Helsingor i dziwną podłużną chatę, która wygląda na niewprawne przedstawienie pociągu!

Rozczytanie tego chaosu jest możliwe, ale skomplikowane. Postać, która skupia na nim wzrok nie od razu widzi jaśniej - przeciwnie, początkowo obrazy zdają się pływać przed jej oczyma i układać się w coraz bardziej niepokojące kształty. Musi wtedy testować *odwagę* (ST 15) lub przerazi się i straci koncentrację (oraz odrzuci kartę z ręki). Dopiero po takim udanym teście bohater może testować *okultyzm* lub *wiedzę akademicką* (ST 20), by zorientować się w płaskorzeźbie i wyczytać z niej następującą historię (możesz wydrukować ją na osobnej kartce i dać graczowi do odczytania):

*Szakal, po trzykroć przeklęty Przewodnik Złych Duchów, zazdrościł Ptakowi Gromu potęgi i nieśmiertelności. Gdy próg świata przekroczył Klucznik, potężny zły duch pragnący objąć wszystko w posiadanie, Ptak Gromu odpędził go. W walce tej obaj zostali okrutnie ranieni. Wiedząc o tym Szakal wezwał Klucznika i oddał mu własny lud na pożarcie, by zły duch wzmacnił się i szybciej wrócił do sił po walce. Szakal wierzył, że z tą pomocą Klucznik zniszczy Ptaka Gromu raz na zawsze.*

*Gdy jednak umowa została zawarta i Klucznik pożarł lud Cabaroy najmężniejsi wojownicy innych plemion dowiedzieli się o zdradzie i nyruszyli, by zniweczyć plan Szakala. Wdarli się do Cabaroy i wygnali z niej Klucznika, choć za cenę życia wszystkich z nich. Nie znaleźli jednak Szakala i umarli mając w sercach tak radość z tego, że pokonali tak strasznego przeciwnika, jak i gniew na to, że zdrajca umknął. To właśnie zobaczyłem w ich oczach, gdy szykowałem ich do pochówku ja, Oko Duchów, szaman Cabaroy, który dzięki ich poświęceniu wrócił do świata żywych. Widziałem też, że w ogniu walki pojawiły się znaki Ptaka Gromu, do dziś nie rozumiem jednak, co znaczyły.*

*Dzięki ofierze naszych braci z innych plemion Klucznik nie zdażył pożreć mnie i wielu moich współplemieńców. My, którzy przeżyliśmy czuliśmy jednak, że Cabaroa została na zawsze zbrukana i postanowiliśmy opuścić to miejsce.*

Fabula od jakiegoś czasu toczy się jako spokojne śledztwo i jest to celowe - w tej scenie gracze mieli być skonfrontowani z niepokojącymi informacjami i zagadkami, a nie konkretnym zagrożeniem. To się jednak zaraz zmieni...



## AKT II, SCENA II

### *Błyskawiczna kuracja*

**Miejsce akcji:** tajny szpital wojskowy Ligii Wolnych Hrabstw

**Postaci:** ochroniarz Joseph Tarnad, Ślepy Kruk, profesor Degrański

**Cel prowadzącego:** pokazać, że badana przez postaci sprawa ma aspekt polityczny

**Cel graczy:** dostać się do profesora Degrańskiego

**Główne wyzwanie:** nieufni agenci Ligii

Gdy postaci wczytywały się w historię opisaną powyżej zaczęły obserwować ich strażnicy położonego pod pueblem tajnego szpitala Ligii Wolnych Hrabstw. Grupa strzelców pod wodzą porucznika Josepha Tarnada ma za zadanie eliminować wszystkich zwiedzających, którzy wyglądają groźnie czy podejrzanie, a Niezwykłe Damy i Dżentelmeni bez wątpienia pasują do tego opisu.

Ochrona szpitala jest dobrze ukryta, więc wypatrzenie Tarnada i jego ludzi wymaga testu *spostrzegawczości* o ST 20. Jeśli uda się on, postać dostrzeże zakamuflowanych strzelców, gdy zajmują pozycje dookoła drużyny. Jeśli nie, bohaterowie spostrzegają się, że ktoś ich otacza dopiero, gdy padną pierwsze strzały.

Tak czy siak to spotkanie nie musi i nie powinno skończyć się walką. Gdy ludzie Tarnada zaatakują lub zostaną zauważeni postać o motywacji Niepodległość spostrzeże, że ich kamuflujące mundury wskazują na służbę Lidze Wolnych Hrabstw. Test *ekspresji, empatii* lub *perswazji* o ST 15 wystarczy, by wyjaśnić im, że grupa bynajmniej nie sprzyja Alfhheimowi Zamorskiemu i nie ma sensu być wrogami. Przy sukcesie Tarnad nakaże wstrzymać ogień i zacznie rozmowę, ale pozostanie nieufny, przy podbiciu w pełni zaufa postaciom.

W tej pierwszej sytuacji krótko wyjaśni, że on i jego ludzie są tu w sprawach Ligii, ale nie może udzielić dalszych wyjaśnień. Słyszając, że postaci potrzebują zobaczyć się z profesorem Degrańskim odpowie, że to bardzo kłopotliwa prośba. Bohaterowie muszą naprawdę nalegać, by zgodził się ją spełnić, a i wtedy rozkaże, by udając się z nim do profesora wszyscy przybysze mieli związane oczy (*analiza* lub *spostrzegawczość* ST 15, by mimo tego zapamiętać trasę). Jeśli zaś drużyna zdobyła jego pełne zaufanie wprost powie, że pilnuje szpitala wojskowego, a na pytanie o Degrańskiego od razu zgodzi się zaprowadzić do niego postaci. Ostrzeże tylko, że wcale nie jest pewien, czy rozmowa z naukowcem cokolwiek da. Nie chce wyjaśniać, dlaczego, twierdzi, że postaci same to rozumieją, gdy będą na miejscu.

Szpital mieści się w jaskini pod Caharą, mniej-więcej pod centralną skałą ale droga do niego wiedzie przez tunel zaczynający się blisko granic puebla. Pozostałe przejścia zostały zawałone - środek bezpieczeństwa, dzięki któremu do placówki trudniej się dostać. Droga przez tunele dłuży się niemiłosiernie (zwłaszcza, jeśli postaci mają związane oczy), wreszcie docierają jednak do rozległej pieczary, po której porozstawiane są łóżka, parawany i sprzęt medyczny. Postać o motywacji Śledztwo wyczuwa, że tu czas jest zaburzony jeszcze bardziej, niż na powierzchni puebla - jeśli zdała początkowy test *okultyzmu* rozumie, że płynie on tu dużo wolniej, w ciągu godziny na powierzchni tu mijają dwie.

Gracz, który domyśli się i opisz na głos ideę stojącą za szpitalem w takim miejscu - żołnierze szybciej mogą wrócić do służby - otrzyma żeton. Jeśli nikt na to nie wpadnie, wyjaśni to Joseph.

Jeśli bohaterowie mają jakichś znajomych związanych z Ligą Wolnych Hrabstw czy po prostu ruchami wolnościowymi, możesz wprowadzić w tym miejscu spotkanie z nimi. Głównym celem drużyny jest jednak rozmowa z Degrańskim i to do niego prowadzi postaci Joseph.

Grupa zatrzymuje się przed pancernymi drzwiami wmontowanymi w ścianę jaskini. Joseph z posepnym wyrazem twarzy odsuwa wizjer i postaci widzą po drugiej stronie cełę, a w niej dwuipółmetrowego trolla. To

właśnie profesor Degrański. Tarnad wyjaśnia, że naukowiec powinien być przed sobą jeszcze prawie dekadę życia stosunkowo wolnego od rasowej kłatwy, pewnego dnia zapuścił się jednak w głębsze tunele pod pueblo i wrócił z nich na granicy zarówno starczego szalu, jak i zwykłego oblędu. Kontakt z nim był praktycznie niemożliwy, Degrański szybko osuwał się w połączone z agresją otępienie i nie był zdolny do normalnej komunikacji. Nie jest aż tak agresywny, by atakować wszystkich dookoła, ale trudno wyciągnąć z niego cokolwiek składnego.

Do dzisiaj nie wiadomo nawet, co właściwie spotkało go w tunelach - a że było tak groźne, nikt się tam od tego czasu nie zapuszczał. Oczywiście Tarnad nie miałby nic przeciwko temu, by Niezwykłe Damy i Dżentelmeni zbadali tamte tunele - nie są jego ludźmi, nie odpowiada za ich bezpieczeństwo i było by mu bardzo na rękę, by zechcieli to zrobić na własne ryzyko.

Drużyna może teraz albo spróbować rozmowy z Degrańskim (scena III), albo zapuścić się głębiej w tunele (scena IV). Decyzja, co zrobić najpierw wpłynie przede wszystkim na przebieg rozmowy z trollem - w zależności od wybranej kolejności bohaterowie będą mieć do niego inne pytania. Żaden z wyborów nie jest lepszy od drugiego.

## AKT II, SCENA III

### Rozmowa z szaleńcem

**Miejsce akcji:** cela Degrańskiego

**Postaci:** Romuald Degrański, Joseph Tarnad

**Cel prowadzącego:** utrudnić postaciom dostęp do informacji

**Cel graczy:** dowiedzieć się jak najwięcej o zakrzywieniach czasu

**Główne wyzwanie:** obłęd i furia Degrańskiego

Gdy drużyna wchodzi do celi Degrański zrywa się z pozycji siedzącej, warczy i patrzy na wchodzących bardzo agresywnie. Nie ulega wątpliwości, że rozmowa z nim będzie niezwykle trudna i napięta.

Mechanicznie oddaje to fakt, że przed każdym zadaniem profesorowi pytaniem postaci muszą uspokoić go testem odpowiedniej umiejętności. *Ekspresja, empatia i perswazja* to najbardziej oczywiste wybory, ale w grę wchodzi też inne umiejętności, jeśli tylko gracze dobrze to uzasadnią - dzięki *odwadze* bohater może pokazać, że nie boi się Degrańskiego i dzięki temu go uspokoić, *przyroda* lub *wiedza akademicka* w połączeniu z apteczką pozwalają podać mu środki uspokajające i tym podobne. Istnieją dwa ograniczenia - po pierwsze, ten sam pomysł nie działa dwa razy, a po drugie, dwa testy pod rząd nie mogą być oparte na tej samej umiejętności (nawet przy różnych pomysłach). Pierwszy test ma ST 15, każdy kolejny jest trudniejszy o 5. Porażka w którymkolwiek z nich oznacza, że Degrański wpada w zupełny szal i nic się więcej z niego nie wyciągnie - chociażby dlatego, że trzeba jak najprędzej uciekać z celi!

Degrański może być szalonym starym trollem, ale pozostaje geniuszem. W rzadkich chwilach, w których może myśleć trzeźwo wciąż pracuje nad swoimi teoriami, a wyniki tych przemyśleń notuje pazurami na ścianach. Gdy drużyna próbuje się z nim porozumieć jedna z postaci może zamiast tego spróbować rozczytać te diabelnie skomplikowane wzory i twierdzenia. Zrozumienie z nich czegokolwiek wymaga testu *analizy* lub *wiedzy akademickiej* o ST 20. Można go powtarzać przy każdym kierowanym do profesora pytaniu.

Informacje, które postaci mogą zdobyć w tej scenie wypisane są poniżej w podziale na dwie części. Pierwsza to pytania, które prawdopodobnie zadadzą profesorowi, drugą zaś stanowią informacje, które zdobywa postać studiująca "notatki" Degrańskiego po kolejnych udanych testach. Oczywiście nie da się do końca przewidzieć, jakie pytania przyjdą do głowy graczom, podane informacje dadzą Ci jednak dobre rozeznanie w tym, co wie Degrański i pozwolą zaimprovizować odpowiedzi na nieprzewidziane pytania.

Zadbaj o to, by rozmowa była naprawdę napięta. Po Degrańskim widać wewnętrzną walkę, na przemian uspokaja się i napręża mięśnie. Jego przeciwnikiem jest nie tylko furia starego trolla, ale także obłęd - profesor ma czasem kłopot ze skleceniem spójnego zdania, nierzadko zaczyna od zupełnego belkotu i dopiero w połowie wypowiedzi orientuje się, że rozmówca go nie rozumie. Jeśli któraś postać próbuje zrozumieć jego zapiski, troll zauważa to i charczy "Uważaj! To nie na ludzki umysł!". Jeśli masz karty za zatrzymanie czasu po Akcie I lub Interludium II to świetny moment, by ich użyć do osłabienia testów postaci - przecież gdyby przybyli tu kilka tygodni wcześniej obłęd Degrańskiego byłby mniej dojmujący.

Oto informacje, które postaci mogą uzyskać:

## Pytania do Degrańskiego

### **-Co badał Pan w Caharorze?**

*-Osad czasony... wytracanie osadu czasowego. To, jak czas wraca do normy, gdy raz go przyspieszyć. Wraca... wolno. Wolno w skali stuleci.*

### **-Dlaczego badał Pan głębsze tunele?**

*-Więcej czasu, osadu czasowego... soczewka, nexus czasu - gdzieś tam, nie doszedłem. I jeszcze legenda o świątyni - świątyni Ptaka Gromu! Ale cienie, cienie strzeżę...*

**-Co spotkało Pana w tunelach?** lub **Czym są wizje w tunelach?** (drużyna zapewne zada jedno z tych pytań w zależności od tego, czy rozegraliście już Scenę IV).

*-Cień... cień czasu... cień spoza czasu! Tam coś kiedyś było, trochę tego wciąż zostało... i to coś zmienia czas, tworzy z niego labirynty. I w tych labiryntach są... inni... ja... Wy!*

### **-Co wie Pan o Innsport?**

*-Czas pędzi jak szalony... ciągle przyspiesza. Jakby ktoś go ciągle dolewał. Różnica prędkości jest ogromna i rośnie. Między małymi różnicami prędkości można przejść, dużymi nie. Ta jest za duża... wielka, kosmiczna!*

### **-Jak wejść do Innsport?**

*-Stworzyć... strefę przejściową. Miejsce osmozy czasu, wyrównania gradientów i prędkości. Projekt... jest tu. Ciężki sprzęt, drogi sprzęt, wielki sprzęt. (W tym momencie pokazuje na serię zawilych rysunków na ścianie. Można zrozumieć ją natychmiast testem analizy lub wiedzy akademickiej ST 20 lub skopiować - np. zrobić zdjęcie - i na spokojnie zbadać później. To plan Osmotycznego Stabilizatora Temporalnego opisanego niżej).*

### **-Czy Szakal jest Czujnym Wilkiem?**

*-Tak! Nie... widziałem, że nim jest! Widziałem, jak sprzedaje nas Klucznikowi! Widziałem... w głębi tuneli. Nie wiem, czy wierzę. Widziałem, bo tak chciały cienie... cienie spoza czasu.*

## Analiza zapisków Degrańskiego

- Po pierwszym udanym teście postać znajduje teoretyczny model rozrzutu materii po czasoprzestrzeni. Wynika z niego, że rozrzut wywołany przez siłę o wartości jednego K (chodzi o moc Klucznika, lecz nie jest to wyjaśnione) jest w stanie cisnąć materię o masie kilkudziesięciu kilogramów na około pół wieku w przeszłość bądź przyszłość i kilka tysięcy mil w przestrzeni. Model ten dobrze opisuje to, gdzie mogą sięgnąć twórcy przez Klucznika Złodzieje Czasu i postać o motywacji Śledztwo może zrozumieć, że

właśnie o to chodzi - taki rozrzut czasowo-przestrzenny zgadza się z informacjami podanymi na jej karcie postaci.

- Po drugim postaci rozczytuje projekt Osmotycznego Stabilizatora Temporalnego (patrz niżej).
- Po trzecim postaci odkrywa, że Degrański doszedł w swoim oblężeniu do jednej z ostatecznych granic nauki: posiadał podstawowe możliwości manipulowania czasem! Projekt pozwalającego na to urządzenia jest dość prosty, ale obciążony poważnym obostrzeniem: wynalazek działa tylko tam, gdzie czas i tak nie płynie normalnie. Postać z wyszkoloną techniką może potem w wolnej chwili skonstruować to urządzenie - Degrański nie nazwał projektu, więc ochrzcenie go odpowiednio imponującą nazwą pozostaje w gestii bohaterów. Informacje o jego działaniu znajdują się w ramce Cofnąć czas.

### **Cofnąć czas**

Wynalazek Degrańskiego pozwala posiadaczowi minimalnie cofnąć czas. Poza konfrontacjami pozwala on przerzucić wszystkie kości w jednym teście albo wstecznie zdecydować, że postać wcale tego testu nie wykonywała. Gracz musi jednak zdecydować się na to tuż po rzucie, nim prowadzący opíše konsekwencje testu. W konfrontacjach urządzenie można wykorzystać, by cofnąć się do początku kolejki postaci - uznać za niebyłe konsekwencje jej akcji i rozegrać jej działania jeszcze raz.

Cudowne urządzenie ma dwa ograniczenia. Po pierwsze działa tylko w miejscach, w których przepływ czasu jest zaburzony, przyda się więc głównie w finałowym starciu w Innsport. Po drugie zaś aktywowanie sprzętu i nagłe cofnięcie w czasie jest bardzo wycieńczające dla ciała i umysłu, więc każde wykorzystanie go pozbawia postać punktu Kondycji lub Reputacji (wybór gracza).

Cofanie czasu cofaniem czasu, ale projekt Osmotycznego Stabilizatora Temporalnego to najważniejsze, co postaci mają uzyskać z tej rozmowy. Jest bardzo prawdopodobne, że drużynie uda się zdobyć go albo dzięki rozmowie z Degrańskim, albo z jego zapisków. Jeśli jednak nie Degrański już po wpadnięciu w szal na chwilę ochłonie i zorientuje się, że przybysze pytający o czas i Innsport mogą bardzo potrzebować tego projektu. Zaryczy więc, by ściągnąć uwagę Tarnada i gości, oraz zaznaczy fragment zapisków zawierający projekt własną krwią.

Stabilizator to niesłychanie zmyślne urządzenie, które aktywowane w pobliżu obszarów o różnym tempie przepływu czasu wytworzy korytarz czasowy, w którym kolejne zmiany tempa upływu czasu będą dość drobne, by dało się przez nie bezpiecznie przejść. Z pewnością umożliwi ono wkroczenie do Innsport, problem polega jednak na tym, że na Stabilizator składa się mnóstwo urządzeń, które trzeba rozłożyć na naprawę dużym obszarze i pozwolić im pracować w spokoju przez dobre kilka godzin. Dopóki więc Innsport jest otoczone przez wojsko aktywacja urządzenia tam nie wchodzi w grę - a to oznacza, że drużyna musi najpierw rozprawić się z gubernatorem (o ile jeszcze tego nie zrobiła). Samo skonstruowanie Stabilizatora nie jest problemem, części są liczne i dość drogie (Bogactwo 9 lub test o ST 20), ale dostępne na rynku.

## AKT II, SCENA IV

### *Spoza czasu*

**Miejsce akcji:** dawna świątynia pueblo

**Postaci:** Cienie Spoza Czasu

**Cel prowadzącego:** postraszyć postaci przyszłością i przeszłością

**Cel graczy:** znaleźć bezcenną relikwię

**Główne wyzwanie:** wypaczający czas wpływ Klucznika

Przejścia wiodące ku głębszym tunelom pueblo są zablokowane i strzeżone przez żołnierzy. Joseph Tarnad nakazuje im przepuścić drużynę i postaci zagłębiają się w płataninę korytarzy.

Jak wielu źródeł światła by nie zabrali są one w stanie oświetlić tylko skromny kawałek trasy przed nimi. Dalej zalegają głębokie, nieomalże atramentowe cienie. Po pierwszych kilku minutach drogi postaci muszą wykonać test Strachu o ST 15, orientują się bowiem, że w głębi tych cieni dostrzegają niewyraźne obrazy innych miejsc i czasów.

Ciemności nie są bowiem zwykłym brakiem światła, a Cieniami Spoza Czasu - resztkami potęgi i świadomości Klucznika, które zostały tu po jego wypędzeniu. W trakcie drogi bohaterów Cienie zaatakują ich wizjami przeszłości i przyszłości. To okazja dla Ciebie, by przypomnieć najbardziej godne uwagi wydarzenia z historii bohaterów, zagrać na ich lękach o przyszłość lub zapowiedzieć elementy, które w przyszłości pojawią się na sesjach. To także scena tego rodzaju, w której każda z postaci ma dostać swoje pięć minut.

Od strony mechanicznej wygląda to tak: Cieni nie można pokonać, ale można odpierać tworzone przez nie wizje testami przeciwstawnymi. Byty te dysponują manipulacją czasem 9/8+ i przeciwko każdemu bohaterowi mogą wykorzystać pełną pulę kości Klucznika - 5k10. Mogą wykorzystać wszystkie kości naraz lub podzielić je na kilka ataków, każdy z których postać będzie musiała odeprzeć osobno. To, po jakie umiejętności bohaterowie mogą sięgać w tych testach oraz konsekwencje porażki zależą od tego, jaki rodzaj wizji tworzą Cienie. Typowe konsekwencje to utrata Kondycji lub Reputacji albo też odrzucenie wszystkich kart z ręki.

Wizje powinny być dostosowane do historii i obecnego stanu postaci, więc powinieneś obmyślić je indywidualnie dla każdego bohatera. Najlepiej podzielić pulę kości na 2k10 i 3k10, ale jeśli z postacią związane jest coś bardzo bolesnego i charakterystycznego nie wahaj się osnuć wokół tego wydarzenia bardzo plastycznej wizji wartej 5k10. W projektowaniu wizji mogą pomóc Ci poniższe kategorie ogólne:

- **Porażka:** wspomnienie chwili, w której postać nie sprostała ważnemu zadaniu lub zawiodła kogoś ważnego. Odparcie: *empatia, odwaga*; konsekwencje: utrata Reputacji.
- **Śmierć:** dojmująco realne wspomnienie chwili, w której postać o mało co nie zginęła. Odparcie: *odwaga* lub umiejętność, która wtedy ocaliła bohatera; konsekwencje: utrata Kondycji.
- **Zdrada:** spotkanie z widmem osoby, która zawiodła zaufanie postaci lub zlamala jej serce. Odparcie: *ekspresja* lub *empatia*; konsekwencje: utrata Reputacji.
- **Błąd:** pchające do obsesyjnego rozpamiętywania wizje momentów, w których postać podjęła w ważnej sprawie złą decyzję. Odparcie: *analiza, odwaga*; konsekwencje: utrata Reputacji lub Kondycji (stosownie do następstw błędu).
- **Choroba:** w ciele postaci odradza się ciężka choroba lub toksyna, którą kiedyś zwalczyła. Odparcie: *przyroda, wysportowanie*; konsekwencje: utrata Kondycji.

- **Złodziej Czasu:** jeśli drużyna spotkała już Stephena postać o motywacji Śledztwo może mieć wizję swojego pierwszego spotkania ze Złodziejem Czasu i absurdalne wyrzuty wywołane tym, że teraz wie, jak mogłaby go ocalić. Odparcie: *analiza, empatia*; konsekwencje: odrzucenie wszystkich kart z ręki.

Cienie Spoza Czasu potrafią tworzyć także wizje przyszłości. Te są nawet bardziej podstępne - z perspektywy bohaterów są równie realne, jak obrazy z przeszłości, ale ze względu na nieokreśloną naturę przyszłości tak naprawdę pokazują rzeczy nie tyle pewne, co po prostu możliwe. Poniżej znajdziesz kilka propozycji takich wizji, możesz wymyślić też własne. Pamiętaj tylko, że jedną z głównych broni Klucznika w konfrontacji finałowej będą wizje końca świata i przyszłych tragedii spotykających drużynę, więc nie szafuj tego typu obrazami zbyt szeroko, by nie spowszedniały graczom.

Wizje te mogą służyć zarówno jako straszaki, jak i jako zapowiedzi przyszłych przygód - sesje, podczas których zobaczone w Cieniach Spoza Czasu wydarzenia będą groziły spełnieniem, mogą być naprawdę niezapomniane dla graczy. Co więcej, spełnienie w dalszych przygodach części wizji może zasiać w postaciach (i graczach!) niepokój: co, jeśli wszystkie one są prawdziwe?

- **Poryw serca:** osoba, którą bohater w tej chwili uważa za wroga czy po prostu nieważną pojawia się jako jego partner i twierdzi, że są sobie przeznaczeni. Odparcie: *ekspresja, empatia*; konsekwencje: utrata Reputacji.
- **Nemezis:** ktoś, kogo postać nawet nie zna rzuca się na nią z furją, nazywa swoim najgorszym wrogiem i mówi przy tym rzeczy jasno wskazujące na to, że wie wiele o życiu swojego wroga. Odparcie: umiejętności stosowane w walce; konsekwencje: utrata Kondycji.
- **Szarość:** bohater spotyka samego siebie z przyszłości i odkrywa, że od czasu tej przygody w jego życiu nigdy już nie zdarzy się nic interesującego. Odparcie: *ekspresja, odwaga*; konsekwencje: utrata Reputacji.
- **Obłąd:** postać o motywacji Podopieczna spotyka starszą Mayę będącą do reszty szaloną, amoralną badaczką gotowym zrobić wszystko dla postępu nauki. Odparcie: *analiza, odwaga*; konsekwencje: odrzucenie wszystkich kart z ręki.

Po wszystkich tych atakach moc cieni wyczerpuje się na jakiś czas i dalszą część ekspedycji bohaterowie mogą odbyć nieniekorojony przez nikogo. Postać o motywacji Śledztwo będzie czuć, że w miarę zagłębiania się w tunele czas staje się coraz bardziej i bardziej zaburzony, słusznie wywnioskuje, że z perspektywy Tarnada ich nieobecność będzie trwać dosłownie kilka minut. W pewnym momencie tunel zaczyna gwałtownie skręcać w górę i kończy się imponującą pieczarą regularnym, piramidalnym kształcie i ścianach pokrytych misternymi rzeźbami. Przedstawiają one Ptaka Gromu na różne sposoby kontaktującego się z Windianami.

Tym, co najbardziej przykuwa uwagę jest jednak opalizujący, ogromny krąg wyrysowany na podłodze komnaty. Mieni się on wszystkimi znanymi ludzkości barwami i, choć jest tylko płaskim malowidłem, wydaje się mieć o wiele więcej wymiarów. Od dłuższego wpatrywania się w niego oczy zaczynają łzawić, a po oderwaniu od niego wzroku potrzeba chwili, by przyzwyczaić się do patrzenia na inne rzeczy. Okrąg jest przerwany w jednym miejscu wąską kreską, jakby ktoś zmasał malunek palcem. Jeśli postaci znają opowieść Stephena (Interludium II) z pewnością skojarzą to malowidło z kręgiem, który Rybi Król nakreślił w Innsport - widać, że kiedyś został tu przywołany Klucznik.

Gdy postaci przyglądają się kręgowi powietrze nabiera charakterystycznego zapachu elektryczności. Piórko posiadane przez postać o motywacji Niepodległość zaczyna drżeć i ciągnąć posiadacza w stronę kręgu. Czuć, że chce być położone w miejscu przerwania kręgu, do którego zresztą idealnie pasuje kształtem. Gdy postać zrobi to pióro zaczyna lśnić błękitnym blaskiem i wydawać z siebie cichy pomruk podobny do odgłosu pracy generatora manicznego. Nie ulega wątpliwości - szamański amulet stał się (a może okazał?) piórem samego Ptaka Gromu! Bohaterowie nie dowiedzą się, jak do tego doszło (przynajmniej nie w tej historii), ale nie ulega wątpliwości, że pióro jest niezwykle cennym skarbem. Postać z wyszkolonym okultyzmem bez trudu zrozumie, że stanowi ono potężny amulet chroniący przed Bytami Spoza Czasu.

## Gadżet - pióro Ptaka Gromu

**Cechy:** za żeton +5 w akcjach przeciwko Bytom Spoza Czasu i ich slugom, +4 do obrony przeciwko takim stworom w każdym typie konfrontacji.

### **Prawdziwy artefakt!**

*W Pustyni i w Puszczy* wprowadza nowy rodzaj gadżetów: artefakty. Pióro Ptaka Gromu z pewnością zasługuje na taki status, mechanicznie nie ma go jednak z prostego powodu - wykorzystanie artefaktów w konfrontacji eskaluje ją do va banque, więc jeśli rozgrywacie Akt II przed III w takiej sytuacji groziłoby to, że postaci zginą w walce z Rybim Królem i cała przygoda skończy się przedwcześnie. Jeśli uważasz, że tak niezwykle przedmiot zasługuje jednak na większe możliwości mechaniczne możesz uznać, że jego pełne moce - i pełne zagrożenie z nim związane - ujawnią się dopiero, gdy drużyna pokona Klucznika w Innsport.

Postaci zyskały więc nie tylko bezcenną wiedzę o swoim przeciwniku, ale także ochronę przed jego mocami. Odkrywszy to wszystko mogą opuścić pueblo - chyba, że czeka je jeszcze rozmowa z profesorem Degrańskim.

Tak czy siak, po rozegraniu obu tych scen Akt II kończy się. Joseph Tarnad wyprowadza postaci ze szpitala i życzy im wszystkiego dobrego, a już w szczególności upadku Faunydy'ego. Jeśli postaci pokazały w szpitalu znalezione pióro stają się dla wszystkich prawdziwą sensacją i symbolami niepodległości (nawet, jeśli tego nie chcą), ale dzięki izolacji placówki wieści o odkryciu tej "relikwii" nieprędko rozniosą się poza pueblo. Postać o motywacji Niepodległość może wykorzystać tę sytuację, by przygotować grunt pod dalszą działalność wyzwolicielską.

Pamiętaj o zaburzeniach czasu w Caharorze – dla Tarnada postaci były w tunelach przez dosłownie kilka minut, a gdy wyjdą z puebla okaże się, że minęło nieco mniej czasu, niż faktycznie go tam spędziły.



## AKT III

### AKT III, SCENA I

*Miasto zbrodni*

**Miejsce akcji:** New Ness

**Postaci:** Sue Riant, policjantka z zasadami

**Cel prowadzącego:** pokazać New Ness jako miasto biedy i korupcji

**Cel graczy:** wpaść na trop Rybiego Króla

**Główne wyzwanie:** tajemnice Federalnego Biura Okultystycznego

Z dala New Ness wita bohaterów wzniesionymi w centrum drapaczami chmur i górującą nad portem Statuą Zwycięstwa. Z bliska widać również spokojne przedmiejskie wille z zadbanymi ogródkami, ale także dzielnice nędzy pełne rozpadających się kamienic. I nietrudno zauważyć, że na przedmieściach mieszkają głównie elfy, a inne rasy dużo łatwiej wypatrzeć na brudnych ulicach. Warto podkreślić, jak wielu biednych mieszkańców nosi rozmaite amulety i talizmany mające chronić ich przed złym losem, a także opisać, jak uliczny handlarz tego typu urokami szybko znika wśród cieni, gdy ulicą przejeżdża paromobil Federalnego Biura Okultystycznego - komórki śledczej powołanej przez Faunydy'ego do walki z przestępcami posługującymi się magią.

Biuro okaże się ważne w dalszej części aktu. To właśnie w jego siedzibie ukryte są bowiem dokumenty wskazujące na to, że Faunydy i Rybi Król to jedna i ta sama osoba. Pierwsza scena tego aktu opowiada o wpadnięciu na ów trop i kończy się, gdy postaci rozumieją, że muszą wykraść te dane. By to ustalić muszą przeprowadzić śledztwo, które zależnie od ich pomysłowości i wcześniej zdobytej wiedzy może być krótkie lub długie.

Pamiętajmy jednak, że zasadniczo drużyna szuka nie FBO, a po prostu tropu Rybiego. Jeśli udało jej się wyciągnąć z Lucia w Akcie I, że spotkał się z ludźmi gangstera w "Pod Zgniłą Łajbą", mogą natychmiast się tam udać, jeśli nie, muszą trochę powęszyć. Test *półświatka* o ST 15 pozwoli ustalić trzy miejsca, w których gangsterzy załatwiają swoje interesy - "Pod Zgniłą Łajbą", zrujnowaną willę Drakenwrightów na przedmieściach oraz wieżowiec przy 12th Avenue, najbardziej szemraną powierzchnię biurową w New Ness. BG mogą sprawdzić te miejsca w dowolnej kolejności, ale tylko "Pod Zgniłą Łajbą" znajdują interesujący ich trop. W dodatku w każdej z tych lokacji muszą myśkować bardzo ostrożnie (jedna z postaci testuje *blef*, *półświatek* lub *skradanie* ST 15) lub Rybi

#### **Ramka: atak Rybiego Króla**

W trakcie śledztwa postaci nie będą na bieżąco atakowane przez ludzi Rybiego Króla. Zamiast tego gangsterzy uderzą raz, w najmniej odpowiednim momencie - podczas infiltracji siedziby FBO. Zaznaczaj w swoich notatkach, ile razy postaciom nie udały się testy związane z dyskrecją - takie, jak te powyżej. To, jak wiele sił rzucą przeciwko postaciom zależeć będzie od tego, na ile dyskretnie drużyna prowadziła śledztwo.

Król dowie się, że mają na niego oko. Skomplikuje to sprawy w dalszej części przygody.

Gdy postaci trafią Pod Zgniłą Łajbę właśnie będzie stamtąd wychodzić Sue Riant, policjantka z zasadami. Postać o motywacji Korupcja słyszała o niej jako o osobie mającej oko na ciemne sprawy Faunydy'ego - może potraktować ją jako kontakt. Nim jednak zacznie się rozmowa drużyna zauważy jeszcze jedną ważną rzecz: "Pod Zgniłą Łajbą" to pub, przez który Maya uciekała przez gangsterami w ich wizji!

Pani Riant jest dość młodą, bardzo szczupłą ludzką kobietą o jasnobrązowych włosach i zielonych oczach. Jej twarz zdradza wielkie wzburzenie. Zagadana początkowo dość obcesowo każe zostawić się w spokoju, gdy jednak zrozumie, że ma do czynienia z postacią o motywacji Korupcja zmieni ton. Wyjaśni, że jakiś czas temu (zależny od tego, który Akt rozegraliście najpierw i czy Stephen skradł czas) w knajpie widziana była panna Maya Eesneck ścigana przez grupę bandytów. Jeśli okaże się, że drużyna już to wie, pani Riant będzie mocno zdziwiona, ale nie straci wątku. Oczywiście panna Eesneck jest obecnie poszukiwana (wzrok policjantki mówi wyraźnie, że nie aprobuje tego faktu), ale to nie znaczy, że gangi New Ness mogą sobie na nią swobodnie polować, zwłaszcza, że ścigana jest w posiadaniu bezcennej wiedzy technomantycznej.

Frustracja Sue wzrasta jeszcze bardziej, gdy ta opowiada, jak jej przełożony odmówił wszczęcia śledztwa w tej sprawie. Zaslaniał się tym, że Rybi Król jest znany z posługiwania się magią, walka z "czynnikami taumaturgicznymi" leży zaś w kompetencjach FBO, nie zaś policji. I faktycznie - ludzie Biura konsekwentnie konfiskują wszystkie zebrane przez zwykłych stróżów prawa informacje o Rybim i jego gangu, tyle, że nic z nimi dalej nie robią. A przynajmniej nie widać, by robili, sądząc po tym, ile rozpracowanych już przez policję i potem przejętych przez nich planów czarnoksiężnika udało mu się zrealizować bez przeszkód.

Sue nie wie, co obecnie dzieje się z Mayą. Bohaterowie mogą oczywiście ujawnić, co widzieli w swojej wizji, ale policjantka nie będzie w stanie wyciągnąć z tego jakichkolwiek konsekwencji - to przecież tylko sny, podejrzenie zbieżne w wielu szczegółach z prawdą ale wciąż nie mogące stanowić dowodu w żadnej sprawie.

Po usłyszeniu tego wszystkiego bohaterowie zapewne będą chcieli dostać się do archiwów FBO. Sue lojalnie ostrzega jednak, że cywile ani nawet policjanci nie mają do nich dostępu. Nie wiadomo nawet, gdzie prowadzone są te archiwa - siedziba Biura jest zakamufLOWANA gdzieś w głębi wymarłej przemysłowej dzielnicy Gearworks. Dystrykt ten jest istnym labiryntem nieużywanych magazynów, zamkniętych fabryk i zwykłych złomowisk pełnych przestarzałych maszyn ze wczesnej fazy rewolucji przemysłowej. Sue nie pamięta, dlaczego jest wymarły - został porzucony jeszcze przed jej urodzeniem po jakiejś bliżej nieokreślonej katastrofie. Policjantka wie tylko, że nie było ofiar śmiertelnych, ale wiele osób przez całe lata przechodziło kuracje uspokajające.

To być może wyda się postaciom dziwnie znajome. Jeśli skojarzą tę historię ze Złodziejami Czasu postać o motywacji Śledztwo może sobie przypomnieć (*okultyzm* ST 10), że istotnie w Gearworks doszło kiedyś do kradzieży czasu, konkretnie zaś w północno-zachodniej części dzielnicy. Zawęzi to obszar dalszych poszukiwań, zmniejszając ST wykonywanych w Gearworks testów związanych z poszukiwaniem siedziby FBO o 5.

Oto kilka najbardziej prawdopodobnych sposobów, na jakie postaci mogą wszcząć swoje śledztwo:

**Śledzenie funkcjonariuszy:** na początku tego aktu drużyna spostrzegła, że wozy FBO czasami kręcą się po mieście - na pewno w końcu wracają do siedziby! Wypatrzenie jednego z nich jest trudne, wymaga testu *spostrzegawczości* o ST 20 (w razie porażki nie można powtarzać). Nieco łatwiej zacząć wypytywać, czy ktoś je ostatnio widział, choć to bardziej ryzykowne - test *półświatka* o ST 15 (można powtarzać, ale porażka ściąga uwagę Rybiego Króla). Gdy postaci wpadną na pojazd muszą najpierw dyskretnie podążać za nim do Gearworks (*pojazdy*, *półświatek* lub *skradanie* przeciwstawne do *spostrzegawczości* 9/9+ kierowcy z pulą 1k10). Jeśli to się nie uda kierowca nabiera podejrzeń i jedzie z powrotem ku innym dzielnicom - trzeba zaczynać jeszcze raz, a inni funkcjonariusze będą bardziej czujni i da im to +3 do testów (ale nie zaalarmuje Rybiego Króla).

Gdy drużyna dotrze za wozem do Gearworks nie będzie chodziło już o nie danie się złapać, a o niezgubienie tropu w przemysłowym labiryncie (*analiza* lub *spostrzegawczość* ST 20). Gdy i ten test się uda postaci do dobrej godziny krążenia spostrzegą wreszcie, jak pojazd wjeżdża do opuszczonej hali. Drużyna widzi z ukrycia, jak paromobil parkuje wewnątrz "pustego" kontenera, a jego pasażerowie wysiadają, zamykają pojemnik (nikt by nie pomyślał, że coś jest w środku) i jeden z nich gwizdże skomplikowaną melodię. Po chwili z sufitu hali zjeżdża drabina, którą wszyscy wspinają się ku niewidocznemu pomieszczeniu. Siedziba FBO kryje się ponad halą, na rozległym poddaszu budynku! Zapamiętanie nuconej melodii wymaga testu *analizy*, *empatii* lub *ekspresji* (śpiew) o ST 15.

**Przeszukiwanie:** bohaterowie chcący po prostu metodycznie przeszukać Gearworks stoją przed nie lada wyzwaniem - siedziba FBO jest naprawdę świetnie ukryta. Do jej znalezienia wystarczy jeden test *analizy* lub *spostrzegawczości* - tyle, że ma on ST 30. Można go co prawda ponawiać, ale każdy nieudany wiąże się z jakąś przykrą konsekwencją dla testującej postaci: pociągnij kartę i sprawdź jej kolor. Pik to utrata Kondycji (przemęczenie, zawalenie budynku), kier - Reputacji (niefortunne spotkanie z dziennikarzem, skandaliczny wygląd), karo - zepsucie gadżetu do końca sesji (atak gremlina, przeładowanie maną z niesprawnego urządzenia) i wreszcie trefl - zauważenie przez FBO, że ktoś myszkuje po dzielnicy. Funkcjonariusze nie podejmą od razu działań przeciwko intruzom, ale będą bardziej czujni w kolejnej scenie. Gdy test wreszcie się uda postaci trafiają do hali kryjącej FBO, znajdując zaparkowane w różnych miejscach wozy i domyślają się, że siedziba Biura znajduje się powyżej, ale nie wiedzą, jak do niej trafić.

**Kontakty:** nie ma idealnie strzeżonych tajemnic i w New Ness są ludzie wiedzący, gdzie szukać FBO. Nielatwo jednak jest ich znaleźć. Dla uproszczenia założymy, że wszystkie tropy, jakie podjąć mogą bohaterowie prowadzą do jednej z takich osób - Nikolett Tyurszag, prywatnej pani detektyw o surdyjskich korzeniach. Ogólnie rzecz biorąc dowiedzenie się, że panna Tyurszag może posiadać taką wiedzę wymaga testu *półświatka* o ST 20 (porażka ściąga uwagę Rybiego Króla), bohaterowie mogą jednak także poprosić o pomoc Sue Riant. Ta co prawda nie poleci Nikolett bezpośrednio, ale jako kontakt może zapewnić drużynie wejście na organizowany w przyszły wieczór bal policyjny. Tam zaś pojawi się także panna Tyurszag, a do dowiedzenia się od kogoś, że właśnie ona może pomóc w tej delikatnej sprawie będzie wystarczył test *empatii* lub *perswazji* o ST 15 (porażka - wciągnięcie w loterię dobroczynną i utrata Bogactwa).

Panna Tyurszag jest cyniczną prywatną śledczą wysoko ceniącą swoje sekrety. Samo skłonienie jej, by przyznała, że wie, gdzie ma siedzibę FBO wymaga testu odpowiedniej umiejętności społecznej o ST 15. Potem zaś w zamian za ujawnienie tego zarząda nie tylko przeogromnej sumy pieniędzy (5 punktów Bogactwa, postaci mogą się składać), ale także wykradnięcia z archiwów Biura jej własnych akt. Zagrozi, że jeśli drużyna tego nie zrobi, anonimowo poinformuje samego Faunydy'ego, że posiadają tajną informację o siedzibie jego służb. Stanowczymi negocjacjami (*perswazja* ST 20) da się skłonić ją do tego, by obniżyła cenę (do 3 punktów Bogactwa), ale nie, by odstąpiła od drugiego warunku. Jeśli postaci wejdą w układ zdradzi im, gdzie znajduje się siedziba Biura, i nauczy melodii-sygnалу powodującej spuszczenie drabiny.

Gdyby gracze wpadli na coś innego, improwizuj posiłkując się informacjami fabularnymi i trudnościami testów podanymi powyżej. Tak czy siak scena kończy się, gdy drużyna poznaje lokalizację siedziby Biura i zaczyna przygotowania do wydobycia z niej akt Rybiego Króla.

## AKT III, SCENA II

*Po drugiej stronie prawa*

**Miejsce akcji:** siedziba Federalnego Biura Okultystycznego

**Postaci:** agenci FBO, opcjonalnie Maya Eesneck

**Cel prowadzącego:** ujawnić mroczne oblicze rządów Faunydy'ego

**Cel graczy:** zdobyć akta sprawy Rybiego Króla

**Główne wyzwanie:** zabezpieczenia Federalnego Biura Okultystycznego

Postaci wiedzą już, że potrzebne im dane znajdują się w archiwach Federalnego Biura Okultystycznego, i szyskują się do zdobycia ich. To otwarta scena, w której bardzo wiele zależy od planów bohaterów. Twoim zadaniem jest reagować na ich pomysły i dbać, by cała akcja była odpowiednio emocjonująca. Zaczniemy od opisu zabezpieczeń, którymi otoczone są archiwa, a następnie przyjrzymy się kilku sposobom, na jakie drużyna może je sforsować.

Zacząć warto od wyjaśnienia, że FBO jest tak naprawdę zasloną dymną mającą kryć gang Rybiego Króla i legalnie likwidować jego niebezpiecznych - to jest magicznych - konkurentów. Wielu szeregowych pracowników to uczciwi eksperci od okultyzmu wierzący, że chronią swoje miasto, ale wierzuszka Biura składa się z uczniów i sług Rybiego Króla, w większości samemu mających w żyłach krew Istot z Głębin. Niektórzy maskują to iluzjami, inni otwarcie ukazują swój wygląd, ale utrzymują, że zdecydowali się wybrać człowieczeństwo lub są przymuszani do współpracy. W siedzibie, którą postaci mają zinfiltrować dowodzi Francis Quertaan, ork o wyraźnej "skazie z głębin" - rybich oczach i błonach między palcami u rąk.

Siedziba ta umieszczona jest w rozległej przestrzeni między sufitem hali w Gearworks a faktycznym dachem budowli. Ma ona spiczasty dach i składa się z czterech pięter, każde kolejne jest więc coraz węższe. Najniższe i najszersze zajmują wspólne przestrzenie dla pracowników oraz ich biura. Drugie to skład broni i sprzętów przydatnych na akcjach, trzecie i czwarte zaś są zajmowane przez archiwa. Część trzeciego jest wydzielona na prowizoryczne więzienie, ale załoga placówki ma rozkaz szybko przekazywać niebezpieczne osobniki do innych miejsc.

Wykradzenie akt nie wymaga konfrontacji, wystarczą testy przeciwstawne. Dlatego w opisie poszczególnych zabezpieczeń siedziby podaję, jak radzą sobie one w różnego rodzaju starciach mających postać takich właśnie testów..

Pierwszą linię obrony tej siedziby stanowią agenci FBO. Nie są oni szczególnie wojowniczy ani wysportowani (6/9+ przeciwko akcjom fizycznym), za to odważni i bystrzy (9/8+ przeciwko próbom oszukania, przechytrzenia bądź zastraszenia ich).

Gdy któryś z nich uzna, że wróg ma zbyt dużą siłę ognia wezwą na pomoc golemu strażnicze - tępe i niekomunikatywne (nie da się z nimi porozumieć, 6/10+ przeciwko próbom przechytrzenia ich), ale niezwykle silne, szybkie i odporne (12/8+ przeciwko akcjom fizycznym).

I wreszcie Francis Quertaan nie jest może sprawny fizycznie, ale jest bardzo bystry, pewny siebie i stosuje w walce czary (9/8+ w każdym rodzaju starcia).

Warto też wspomnieć, że jeśli drużyna nie poznała tajnej melodii dającej dostęp do bazy musi się do niej włamać w jakiś inny sposób, a placówka nie ma innych drzwi ani okien. Konieczne może więc być przebicie się przez ścianę, co wymaga odpowiedniego sprzętu i testu *pojazdów* bądź *techniki* o ST 20, a w dodatku od razu zaalarmuje golemu.

Nie licząc tego opcjonalnego rzutu zdobycie akt Rybiego Króla powinno wymagać zdania trzech testów przeciwnych, a znalezienie także teczki Nikolett Tyurszag (jeśli jest potrzebna) jeszcze jednego dodatkowego. Najlepiej, by były to testy różnych rodzajów i przeciwko różnym przeciwnikom, o ile tylko pozwoli na to przebieg wydarzeń. Oto dwa przykładowe scenariusze:

**Przebranie:** bohaterowie chcą udawać funkcjonariuszy FBO z innej placówki. Najpierw muszą więc porwać kilku z nich, gdy ci będą wyjeżdżać na patrol (*walka* lub *wysportowanie* przeciwko ich 6/9+, pula równa ilości osób w drużynie). Potem, gdy wchodzi do siedziby, muszą przekonująco odegrać funkcjonariuszy (*blef* lub *półświatek* przeciwko 9/8+, pula 3k10). Uzyskują dzięki temu dostęp na wyższe piętra, gdy jednak grzebią właśnie w aktach Rybiego Króla przypadkiem przechodzi tamtędy Francis Quertaan i muszą zachować zimną krew, by nie okazać zdziwienia jego wyglądem i jeszcze utrzymać przed nim swoje przebranie (*blef* lub *odwaga* przeciwko 9/8+, pula 3k10). Znalezienie akt Nikolett będzie wymagało myszkowania po archiwach dłużej i zaowocuje kolejnym podobnym spotkaniem, ale tym razem ze zwykłym funkcjonariuszem (*blef* lub *skradanie* przeciwko 9/8+, pula 1k10). Jeśli któryś test (poza pierwszym) nie wyjdzie funkcjonariusze wezwą przeciwko infiltratorom golemu (*strzelanie, walka* lub *wysportowanie* przeciwko 12/8+, pula 2k10). Postaci muszą uciekać, jeśli jednak wpadły dopiero przy Quertaanie mogą zabrać ze sobą część akt Rybiego Króla.

**Włamanie:** drużyna wbija się w ścianę siedziby i zaczyna frontalny atak. Początkowo opór funkcjonariuszy jest słaby (*strzelanie* lub *walka* przeciwko 6/9+, pula 3k10). Szybko jednak do walki dołącza się cała grupa uderzeniowa golemów (*strzelanie, walka* lub *wysportowanie* przeciwko 12/8+, pula 4k10). Jeśli postaciom uda się przebić także przez nią trafiają do archiwum, którego swoimi czarami broni Francis Quertaan (*okultyzm, strzelanie* lub *walka* przeciwko 9/8+, pula 3k10). Jeśli chcą zdobyć także akta pani Tyurszag muszą dodatkowo zmierzyć się jeszcze raz z golemami, które po pierwszym starciu przegrupowują się i wdzierają do archiwum. Jeśli któryś z tych testów nie wyjdzie postaciom nie udaje się przebić wyżej i muszą się wycofać - albo przyjąć na siebie ciężki ostrzał (każdy traci punkt Kondycji) i spróbować jeszcze raz.

W tej scenie mogą pojawić się dwa dodatkowe czynniki - jeden korzystny, drugi nie. Tym pierwszym jest Maya Eesneck, o ile uciekła ryboludziom w Interludium (w przeciwnym razie pojawi się w kolejnej scenie jako jeniec). W takim razie prowadziła ona w New Ness prywatne śledztwo, które doprowadziło ją na trop FBO. Korzystając z naprędce skonstruowanego generatora iluzji udało jej się zmienić wygląd na tyle, by pracownicy Biura nie rozpoznali jej i zatrudniła się w nim jako technomantka. Gdy wkroczą bohaterowie rozpozna ich i pomoże, pozwalając automatycznie zdać jeden test - na przykład wyłączając golemu lub powodując awarię na którymś piętrze. Panna Eesneck ucieka razem z drużyną po skończonej akcji i szybko opowiada im, co się z nią działo przez cały ten czas.

W drugiej strony drużyna może mieć kłopoty, jeśli choć raz ściągnęła na siebie uwagę Rybiego Króla. W takim razie bowiem jego gang już szykuje prewencyjne uderzenia na bohaterów, a dziwnym trafem losu dojdzie do niego w chwili, gdy bohaterowie realizują swój plan - na przykład w momencie, gdy właśnie porywają agentów FBO lub próbują przebić ścianę placówki. Ich atak ma na celu zastraszyć i osłabić drużynę, jest rozstrzygany pojedynczym testem przeciwnym. To, jak dokładnie atakują ludzie Rybiego zależy od sytuacji, ale zawsze testują 9/9+, a ich pula jest równa ilości sytuacji, w której bohaterowie ściągnęli uwagę gangu, plus jeden. W razie porażki drużyna zostaje zmuszona do wycofania i przegrupowania się, a bez względu na wynik testu cała siedziba FBO zostaje postawiona na nogi odgłosami walki i wszyscy są w gotowości (+3 dla wszystkich do testów przeciwnych).

Gdy tylko postaci dostaną się do akt Rybiego Króla w oczy rzuci im się to, że w danych gangstera często pojawiają się wzmianki o Faunydim. W wielu raportach wskazane jest to, że czarnoksiężnik i gubernator są bardzo podobni ze wzrostu i budowy, a jedna z kart zawiera nawet diagram porównawczy sugerujący, że obaj są identyczni - nie licząc oczywiście tego, że Faunydy jest elfem a Rybi Król Istotą z Głębin. Bliźniacy? Dwie twarze jednej osoby? Bohaterowie wnet przekonają się o tym w bardzo dramatycznych okolicznościach.

## AKT III, SCENA III

### *Rybi Król*

**Miejsce akcji:** Statua Zwycięstwa

**Postaci:** Rybi Król, gubernator Faunydy, opcjonalnie Maya Eesneck

**Cel prowadzącego:** zagrozić drużynie dzięki Rybiemu Królowi

**Cel graczy:** pokonać Rybiego Króla

**Główne wyzwanie:** Rybi Król i jego Istoty z Głębin

Gdy bohaterowie właśnie skończyli akcję w Biurze w całym mieście rozlegają się syreny! FBO, o dziwo, nie bierze udziału w tej mobilizacji, ale sądząc po wszechobecnych sygnałach alarmowych poza tym cała policja New Ness została postawiona w stan gotowości. Bohaterowie słyszą z głębi siedziby Biura głos z krystalogfafu: "Sytuacja kryzysowa! Rybi Król porwał Jego Ekscelencję gubernatora Eliota Faunydy'ego! Wszystkie jednostki pod Statuę Zwycięstwa!".

Wieści te zapewne będą dla postaci sporym szokiem. Jeśli ich akcja udala się mają przecież w ręku dowody, że Faunydy *jest* Rybim Królem, a nawet jeśli nie sporo da im do myślenia to, że sformowane przez samego gubernatora Biuro zupełnie ignoruje informację o porwaniu go. I tak jednak najlogiczniejsze, co mogą zrobić, to popędzić pod Statuę Zwycięstwa i zobaczyć, co się tam właściwie dzieje.

W tym momencie warto wyjaśnić, jak się naprawdę sprawy mają. Faunydy oczywiście *jest* Rybim Królem, a porwanie - fikcją. Gubernator wykorzystał moce, które zyskał dzięki Klucznikowi, by się rozdzielić, istnieć w jednym punkcie czasu jako dwie osoby kierowane przez jeden umysł. Na ogół prowadzi to do zabójczych paradoksów, ale Faunydy jest w stanie je obejść dzięki swojej podwójnej naturze: gdy jedno z jego dwóch wcieleń korzysta z magii na tyle intensywnie, by wyglądać jak Rybi Król mogą one bezpiecznie współistnieć w czasie. Cała ta maskarada wynika z tego, że Faunydy wie o przyjeździe bohaterów do New Ness i obawia się, że prędzej czy później rozgryzą jego sekret. Udając porwanie chce wmówić im, że on i Rybi Król to dwie oddzielne osoby, w dodatku bynajmniej nie zaprzyjaźnione.

Gdy postaci przybywają pod Statuę Zwycięstwa jest tam już wielu policjantów z całego miasta. Rybi Król - groteskowy człekokształtny stwór o twarzy będącej skrzyżowaniem węgorza z żabą, w nienagannym oliwkowym garniturze - panoszy się po podstawie Statui, wyklócając się z negocjatorami - nie przyjmuje żadnych ofert twierdząc ciągle, że życie Faunydy'ego jest warte więcej, a tak naprawdę gra na czas, czekając na drużynę. Policja nie jest w stanie nic mu zrobić, gdyż pod stopami posagu inna Istota z Głębin stoi kilka kroków od związanego Faunydy'ego, celując mu prosto w serce koralową kuszą.

Z tłumu policjantów wylania się Nikolett Tyurszag. Jeśli bohaterowie mają to, o co prosiła, oferuje pomoc - domyśla się, że mają tu jakiś swój cel i uznaje ich za na tyle kompetentnych, by opłacało się jej pomóc im w zrealizowaniu go. Jeśli nie, syczy tylko "ostrzegalam!" i na powrót wbiega między stróżów prawa. Także i Sue Riant tu jest i jeśli bohaterowie przedstawia jej rozsądny plan działania będzie skłonna przekroczyć swoje służbowe obowiązki, by im pomóc. I wreszcie ostatni element układanki: jeśli drużyna przegrała pościg w Interludium I, Maya wraca dopiero w tej scenie. Jest związana tak samo, jak Faunydy, kilka metrów od niego. Jej także pilnuje Istota z Głębin uzbrojona w koralową kuszę.

Po raz kolejny bohaterowie potrzebują planu. Trudno przewidzieć, co po tym zwrocie akcji gracze myślą o gubernatorze, ale można założyć, że na razie będą chcieli go wyzwolić - martwy niczego im nie wyjaśni. Mogą zresztą potraktować to porwanie jako okazję, by dorwać w swoje ręce dwa podejrzane typy: Faunydy'ego i Rybiego Króla. Stąd zakładam, że prędzej czy później scena ta przybierze postać walki z Rybim Królem - jej warunki opisuje poniżej. Najpierw jednak trzeba w jakiś sposób odbić zakładników. Co prawda Istota z Głębin ma rozkaz nic Faunydy'emu nie zrobić, ale po pierwsze bohaterowie o tym nie wiedzą, a po drugie być może Maya także jest zakładnikiem.

Tu po raz kolejny inicjatywa należy do bohaterów. Mogą na przykład zakraść się na cokół Statui (*skradanie* przeciwstawne do *sposzręganowości* Istoty z Głębin - *Wolsung* s. 423) i znokautować stwora pilnującego gubernatora (*walka* przeciwko jego *strzeleniu*). Oczywiście jeśli Maya także tu jest sprawa się komplikuje - trzeba przekraść się obok dwóch Istot z Głębin, a potem skoordynować ataki na nie. Jeśli któryś z nokautów nie wyjdzie Maya zostanie zraniona strzałem z koralowej kuszy i będzie pilnie potrzebowała opieki medycznej (*wiedza akademicka* ST 15 lub *wysportowanie* ST 15, by dostarczyć ją medykowi policyjnemu). Postaci mogą także wykorzystać swoje sojuszniczki - Sue i Nikolett - do dywersji, odciągając uwagę rybostworów i tym łatwiej uwalniając zakładników (*skradanie* przeciw *sposzręganowości* -3). Ze śmielszych planów mogą na przykład wywołać eksplozję u podstawy Statui (*technika* ST 20), a potem błyskawicznie na nią wtargnąć i przejąć zakładników (*wysportowanie* przeciwko *strzeleniu* Istot). Możliwość jest naprawdę dużo, a gdy postaci wykorzystają jedną z nich (miejmy nadzieję, że skutecznie!) zaczyna się walka.

## Konfrontacja – walka

**Przeciwnicy:** Rybi Król (s. 6), jedna lub dwie Istoty z Głębin (*Wolsung* s. 423, bez zdolności Wsparcie).

**Stawki:** jeśli postaci przegrają, Rybi Król pokonuje jej i ucieka, jeśli wygrają ujawnia się jego powiązanie z Faunydem (patrz niżej).

**Reguły specjalne:** jeśli Mayę udało się uratować dołącza do walki po stronie bohaterów. Jeśli bohaterowie zdobyli wcześniej dowody na to, że Rybi Król to Faunydy, gangster zaczyna z jednym znacznikiem mniej.

Stawka w tej walce jest nieco niejasna. Poinformuj, że Rybi Król najwyraźniej chce walczyć na wyczerpanie, nie na śmierć i wygląda na to, że na coś czeka. Zaproponuj więc jako stawkę wciągnięcie go w prawdziwą walkę i ustalenie jego zamiarów. Tak naprawdę gangster walczy ostrożnie, gdyż wszelki odczuwany przez niego ból przechodzi także na Faunydy'ego i nie chce ryzykować, że cierpienie okaże się zbyt dojmujące i nie będzie w stanie go zamaskować. Jeśli więc bohaterowie wygrają, Faunydy zostaje zdemaskowany, a jeśli nie, Rybi Król pokona ich i wycofa się do wód zatoki zadowolony z udanego podstępu. Gracze mogą oczywiście naciskać na to, by w razie wygranej pojмали gangstera - możesz się na to zgodzić w zamian za dodatkową stawkę (np. gadżet, punkt Kondycji lub Reputacji).

Rybi Król to bardzo wymagający przeciwnik. Przystępuje on do walki z aktywnymi wszystkimi mocami, które przydają mu się w walce (a więc budzi Strach o ST 20). Aktywuje także zakłęcie *wzmocnienie mocy (uderzenie)*, zwiększając premię do ataku dawaną przez tę moc. Jakby tego było mało w pierwszych rundach walki przeznaczają dwie kostki z puli na aktywną obronę (dzięki *uderzeniu* broni się *okultyzmem*), trafienie go będzie więc niesamowicie trudne. Pozostałe kostki przeznaczają na ataki w postaci, które wydają mu się najgroźniejsze. Jego ataki nie tylko pozbawią je znaczników, ale także - dzięki aktywnej *iluzji* - zmniejszą pulę kości. Jeśli test aktywacji *wzmocnienia mocy* udał mu się bardzo dobrze i zyskał wielką premię do ataku będzie sięgał po manewry i próby dobicia, jeśli nie - nie będzie ryzykował.

Dopiero zbliżając się do zwycięstwa zrezygnuje z aktywnej obrony, dzieląc swoją pulę na dwa ataki i dzięki temu korzystając z atutu Nieustępliwe Natarcie. Jego pomagierzy są od podejmowania ryzyka za niego - w początkowej fazie walki korzystają z manewru osłabienie, by zmniejszyć potencjał najgroźniejszych bohaterów, a gdy ci tracą już część znaczników zaczynają próby dobicia. Pomocnik Króla - groteskowy chochlik pokryty rybią łuską o ostrych szponach i jadowitym żądle - nie jest szczególnie groźnym przeciwnikiem, ale konsekwentnie atakuje postać o najniższej obronie. Jeśli pozbawi ją większości znaczników, jedna z Istot z Głębin spróbuje ją dobić.

Od strony fabularnej ważne jest, by Rybi Król wydał się groźny i niebezpieczny, ale też ostrożny. Jego moce mają postać wyczarowywanych znikąd kwasu i dziwnych podmorskich stworzeń, które formują się w bariery dookoła niego lub uderzają nawałą w jego wrogów. Jego iluzje sprawiają, że każdy taki atak wydaje się z wielokrotnością i nadchodzący ze wszystkich stron. Postać, która otrzymała wyjątkowo silny cios może dodatkowo

przez chwilę widzieć między falami stworów powykrzywianą sylwetkę dziwnie podobną do swojej własnej (to kolejna zapowiedź finału przygody). Jednocześnie jednak widać, że czarnoksiężnik oszczędza siły, nieustannie otacza się barierami ochronnymi i walczy zachowawczo. Opisuując bitwę wspominaj też od czasu do czasu o tym, jak Faunydy zagrzewa bohaterów do walki i pomstuje na Rybiego Króla. Jak się później okaże robi to nie tylko po to, by wiarygodnie odegrać porwanego, lecz również po to, by ukryć udzielające się i jemu zmęczenie walką.

Gdy Rybi Król zostanie dobity z pozoru nic się nie zmieni - po otrzymaniu wyjątkowo silnego ciosu rzuci się w wir dalszej walki. Postać o motywacji Korupcja dostrzeże jednak w tym momencie, że Faunydy zgiął się z bólu dokładnie odpowiadającego obrażeniom po ciosie, jaki właśnie otrzymał gangster. Gracz kierujący tą postacią ma w tym momencie prawo w dowolny sposób wyreżyserować scenę ujawnienia, że Faunydy jest połączony z Rybim Królem - żadne dalsze testy nie są wymagane, w zupełności wystarczy to, że drużyna wygrała konfrontację. Jeśli gracz nie będzie miał żadnego pomysłu zaproponuj, że jego postać zwraca się z cokołu Statui do gubernatora, ogniskując na Faunydem uwagę wszystkich, po czym wymierza szczególnie siarczysty cios Rybiemu Królowi. Wszyscy zgromadzeni dostrzegają, jak gubernator i gangster zwijają się z bólu w identyczny sposób. Jeśli drużyna jest w posiadaniu dowodów na to, że Faunydy jest Rybim Królem to dobry moment, by je ujawnić.

Jeśli zaś bohaterowie przegrają konfrontację Rybi Król wyczarowuje ostatnią falę morskich potworów, które zrzucają ich z cokołu Statui, następnie zaś on i jego pomagierzy skaczą do zimnych wód zatoki New Ness. Gdy tylko znikną z oczu policji Faunydy przestaje podtrzymywać rozdwojenie i, wyczerpany tym potężnym zaklęciem oraz walką, mdleje.

Czas wydobyć z niego prawdę o Innsport i wszystkich jego ciemnych sprawkach!



## AKT III, SCENA IV

### *Sповідź szaleńca*

**Miejsce akcji:** New Ness

**Postaci:** gubernator Faunydy

**Cel prowadzącego:** pokazać głębię zepsucia gubernatora

**Cel graczy:** poznać prawdę o Faunydim

**Główne wyzwanie:** ludzie wciąż wierni gubernatorowi

To, jak potoczy się finał tego aktu, zależy od zbyt wielu czynników, by dało się zaplanować jeden przebieg wydarzeń. Postaci mogą mieć albo nie mieć dowodów na to, że Faunydy to Rybi Król, mogły zdemaskować go przed policją pod Statuą Zwycięstwa lub nie, Rybi Król mógł zniknąć lub nie... możliwych scenariuszy jest ogrom. Ta scena może wymagać od Ciebie sporo improwizacji, więc dla ułatwienia ustalmy kilka faktów.

Przede wszystkim nie warto, by sam Faunydy był w tej scenie źródłem problemów. Postaci mają już za sobą trudną dyskusję z nim w Akcie I i równie trudną walkę z jego rybim wcieleniem przed chwilą. Wikłanie ich w dalsze konflikty z nim byłoby monotonne, więc gdy przycisną go o prawdę, wyzna ją bez oporu - przeciwnie, aż nazbyt chętnie - przekonany, że każdy, kto pozna tajemnice Klucznika musi do niego dołączyć. Przebieg tej rozmowy opisany jest na końcu sceny. Poza tym Faunydy nie może zbyt aktywnie opierać się działaniom postaci, bo bez względu na przebieg walki jest nią skrajnie wyczerpany i dość szybko zemdleje.

Problemem za to mogą być policjanci i inne służby broniące swojego gubernatora. Jeśli drużynie udało się zdemaskować go w walce pod Statuą, problem nie ma - do wszystkich dociera, kim jest Faunydy, i postaci mogą wyciągnąć z niego potrzebne informacje bez przeszkód. W takiej sytuacji przejdź od razu do finałowej rozmowy. Jeśli nie, trzeba trochę pokombinować. Stwórz odpowiednią sytuację, mając na względzie następujące fakty:

- Trudno przekonać kogokolwiek, że gubernatora łączy coś z gangsterem. Wymaga to testu *perswazji* o ST 30 (lub 20, jeśli drużyna wygrała walkę). Nawet, jeśli postaci dysponują danymi z Federalnego Biura Okultystycznego test wciąż jest potrzebny, choć jego ST spada do 15. Dane są však nieoznakowane, a więc ich autentyczność nieoczywista.
- Jeśli postaci zademonstrowały, że Faunydy współodczuwa ból Rybiego Króla, ale nie mają danych z FBO ludzie będą wierzyć raczej, że gangster przeklął gubernatora, korzystając z jego energii życiowej. Przy takim obrocie spraw Faunydy zemdleje zresztą niedługo po zakończeniu konfrontacji, szepcząc "kłątwa... kłątwa...".
- Jeśli postaci szybko nie przekonają policji zgromadzonej dookoła Statui, że Faunydy jest Rybim Królem Faunydy zostanie złożony w pancernej karetce i zabrany do najlepszego szpitala w mieście. W ostateczności można go odbić po drodze, wymaga to jednak dwóch testów o ST 20 (np. *pojaźdy*, a potem *walka*).
- Sytuacja z gubernatorem się skomplikowała, więc plany zemsty Nikolett Tyurszag zmieniają się: jeśli drużyna nie dostarczyła jej akt, o które prosiła, zamierza po prostu zaszkodzić im w najmniej odpowiednim momencie. Może nagle zabrać głos i ujawnić ich infiltrację FBO, niespodziewanie zacząć bronić Faunydy'ego czy nawet w jakiś sposób sabotować ich sprzęt. Wykorzystaj jej obecność w odpowiednio wredny sposób. Od strony mechanicznej jej zemsta może zwiększyć ST jednego z i tak potrzebnych testów o 5 albo dodać nowy o ST 15. Oczywiście to wszystko tylko, jeśli drużyna ją zawiodła.

Prędzej czy później, w takich czy innych warunkach postaci czeka ostateczna rozmowa z Faunydem. Gubernator jest wyczerpany i na skraju pomieszenia zmysłów, gdy jednak zaczyna się wypytywanie zapala się chorobliwym entuzjazmem. Stwierdza, że może opowiedzieć im o wszystkim, bo sądzi, że prędzej czy później i tak się dowiedzą, a poznawszy prawdę z jego ust z pewnością dołączą do niego i jego pana. Widać, że ostatnie wydarzenia doprowadziły gubernatora do obłędu, ale też nawet najszlachetniejsze postaci muszą przyznać, że w jego chorej pewności siebie jest coś przerażająco potężnego.

Faunydy przyzna, że jest Rybim Królem - moce, które opanował dzięki Bytom Spoza Czasu odciskają się na jego ciele. Dzięki naukom Klucznika - Bytu władającego czasoprzestrzenią - jest jednak w stanie zachowywać swoją starą, elficką powierzchowność w chwilach, gdy nie korzysta z pełnego arsenału swoich zaklęć.

Kim jest Klucznik? Bytem Spoza Czasu, bóstwem i prawem fizyki - nieomalże bezosobową siłą zdolną manipulować czasoprzestrzenią, a jednocześnie demonem głodnym władzy nad światem. Od zarania dziejów jego wtargnięcie na Urdę powstrzymywał Ptak Gromu, a że wkraczając na Urdę Klucznik musi poddać się niektórym jej prawom nie był w stanie wykorzystać swojej władzy nad czasem, by pokonać przeciwnika. Po każdym starciu musiał cierpliwie czekać, aż jego moce w tym świecie odnowią się.

Faunydy zauważył ich ostatnią walkę i złożył osłabionemu Bytowi ofertę: w zamian za zdradzenie mu sekretów czasoprzestrzeni związał go specjalnym glifem z Innsport, umożliwiając Klucznikowi przemianę mieszkańców miasta w Złodziei Czasu i szybkie wracanie do sił w stworzonej dzięki nim strefie przyspieszonego czasu. Faunydy nie wie, że jego pan zrobił wcześniej to samo z Caharą.

Czarnoksiężnik nie wie, jak wypędzić Klucznika - "gdybym to badał, zniszczyłby mnie, a nawet, jeśli jednak nie, i tak bym Wam nie powiedział" - ani jak wejść do Innsport. Ma telepatyczny kontakt z Klucznikiem, od lat czując jego wzrastające zadowolenie, ale nie jest w stanie fizycznie wkroczyć do miasta. Różnica w tempie upływu czasu między Innsport a resztą świata stała się już zbyt duża, by ktokolwiek i cokolwiek było w stanie przejść z jednego czasu do drugiego.

Jeśli Faunydy jakimś cudem pozostanie u władzy, jest skłonny pozwolić drużynie przejść przez kordon. Ciekawi go to, jak będzie próbowała wejść do samego miasta, i jest przekonany, że i tak się jej nie uda - a nawet jeśli, w środku Klucznik i tak zabije ich albo przeciągnie na swoją stronę.

W tej scenie pamiętaj o arogancji i zepsuciu Faunydy'ego - otwarcie chwali się on swoimi zbrodniami i ciągle podkreśla, że widzi w bohaterach swoich współników i następców. Przy całym swoim spaczeniu elf odznacza się też cierpliwością godną swojego wieku. Nawet, jeśli postaci wyśmieją to jego przekonanie, on i tak będzie utrzymywał, że prędzej czy później zrobią z jego sekretów "właściwy" użytek. Faunydy nie boi się uwięzienia, gdyż jest święcie przekonany, że z pomocą Klucznika i Istot z Głębin w końcu odzyska wolność, a z drugiej strony jest przekonany, że bohaterowie nie zabiją go - a jeśli jednak, zapewne prędzej czy później wróci do życia.

To wszystkie cenne informacje, jakie bohaterowie mogą zdobyć od gubernatora. Jego dalszy los - a więc i los całego Alfheimu Zamorskiego - zależy tylko od nich. Tu zapewne w grę wejdzie ich niechęć do Faunydy'ego jak również osobiste cele postaci o motywacjach Niepodległość oraz Korupcja. Pozwól im dokonać pewnych wstępnych ruchów - na przykład przedstawić własny pomysł na przyszłość kolonii na konferencji prasowej - przypomnij jednak, że główne zagrożenie nie zostało jeszcze zażegnane. Czas dostać się do Innsport i zmierzyć z Klucznikiem! Jeśli rozegraliście już Akt II, postaci mogą natychmiast rozpocząć finał przygody, jeśli nie, czas wyruszać do Caharoy - i spotkać po drodze Stephena Derotha.

## **Wiedza Zakazana**

By rozmowa z Faudydym nabrała nieco większej wagi możesz zaproponować graczom, by ich postaci faktycznie zostały w pewnym stopniu skuszone. Nie oznacza to bynajmniej, że teraz-zaraz przylączą się do Faundydy'ego, a tylko, że jego opowieść i zawarta w niej wiedza wzbudziły w nich pragnienie potęgi magicznej, które może kiedyś obrócić się przeciwko nim. Mechanicznie reprezentuje to następująca Blizna, którą dowolny z graczy może, jeśli chce, nadać po tej scenie swojej postaci:

### **Głód wiedzy zakazanej**

+3 do *okultyzmu*, słabość: wiedza zakazana - jak rasowa ciekawość ludzi, ale tylko w odniesieniu do spraw magii. Jeśli postać jest człowiekiem, ta blizna dodatkowo daje przeciwnikom wykorzystującym ją premię +3 do testów wymierzonych w postać.

Zauważ, że blizna ta nadaje słabość, a więc coś, co musi zostać aktywowane przez przeciwnika postaci. Oznacza to, że gracz nie musi sam popychać swojego bohatera ku niecnym czynom. Postać nie stanie się więc naprawdę nikczemna, a tylko pozbawiona w pewnych sprawach silnej woli - nie jest to coś, co dyskwalifikowałoby ją jako Niezwykłą Damę bądź Dżentelmena.

## **Finał**

*Starcie wszechczasów!*

**Miejsce akcji:** Innsport

**Postaci:** Klucznik, Maya Eesneek, Złodzieje Czasu

**Cel prowadzącego:** stworzyć niezapomniany finał kampanii

**Cel graczy:** wypędzić Klucznika z Innsport

**Główne wyzwanie:** Klucznik, potężny Byt Spoza Czasu

By dostać się do Innsport drużyna musiała osiągnąć dwa cele - po pierwsze zdobyć plany Osmotycznego Stabilizatora Temporalnego a Akcie II, a po drugie doprowadzić do usunięcia kordonu a Akcie III. Po drodze postaci dowiedziały się ponad wszelką wątpliwość, że w Innsport czai się potężny i przedwieczny byt kontrolujący czas. Dzięki inskrypcji z Caharoy odkryły także, że pokonując Klucznika można ocalić jego ofiary, a on sam pragnie zgładzić Ptaka Gromu i przejąć władzę nad czasoprzestrzenią Urdy. Nie ulega wątpliwości, że trzeba spróbować go powstrzymać.

Trudno przewidzieć, jak dokładnie bohaterowie rozwiążą sprawę Faunydy'ego, ale na pewno w konsekwencji starcia z nim rozłożenie Osmotycznego Stabilizatora Temporalnego będzie możliwe. Być może wojsko opuści Innsport, być może będzie współpracować z postaciami albo po prostu pozwoli im robić swoje, o nic nie pytając. Gdy urządzenie jest już aktywne Maya przygląda mu się z fascynacją i wprost rozplywa się nad potęgą wynalazku Degrańskiego. Pani inżynier zauważa, że siła, z którą Stabilizator kontroluje czas jest dość duża, by utrudnić panowanie nad nim Klucznikowi - to czyni starcie z nim nieco mniej niemożliwym. Dzięki temu Maya tym chętniej dołączy do grupy – ona też wchodzi do Innsport.

Czekając, aż wynalazek wykona swoją pracę postaci obserwują Innsport. Miasto wygląda na straszliwie opustoszałe i zrujnowane. Na ogół jest też zupełnie nieruchome, ale czasami można zauważyć w nim błyskawiczny ruch - tak szybki, że nie sposób uchwycić, co się porusza. Jeśli postaci same na to nie wpadną Maya tłumaczy, że to liście i inne drobne przedmioty poruszane wiatrem - czas wewnątrz Innsport płynie w porównaniu z resztą świata tak szybko, że wydają się one niesamowicie przyspieszone.

Po kilku godzinach niskie buczenie sygnalizuje, że urządzenie wytworzyło tunel czasowy pozwalający wkroczyć do Innsport...

W momencie, w którym postaci wkroczą do miasta zaczyna się trój etapowa, finałowa konfrontacja z Klucznikiem. Pierwszym etapem będzie pościg - droga przez Innsport ku uniwersytetowi, podczas której Klucznik będzie starał się wtrącić bohaterów w inne czasy i miejsca. Po niej nastąpi dyskusja - Byt Spoza Czasu spróbuje najpierw złamać przeciwników wizjami katastrofalnej przyszłości i ich własnej śmierci, potem zaś zacznie ich kusić władzą nad czasem i twierdzić, że w końcu i tak się do niego przyłączą. I wreszcie ostatnim etapem będzie walka w banque, w której Klucznik naśle na bohaterów ich kopie z przyszłości, w której stali się jego sługami. Jeśli bohaterowie przeżyją nawet to starcie będą w stanie zetrzeć glif, którym Faunydy związał Klucznika z Innsport i tym samym wygnać go poza Urde.

W finale przygody jak w żadnej innej scenie ważne jest to, by moce wykorzystywane przez Klucznika były związane z przeszłością i potencjalną przyszłością postaci - podobnie, jak w spotkaniu z Cieniami Spoza Czasu, ale na jeszcze większą skalę. Opis każdego etapu starcia zawiera wiele przykładów tego, na czym mogą polegać ataki Klucznika, ale i tak radzę przemyśleć przed sesją, jakie opisy zrobią odpowiednie wrażenie na graczach. Improvizowanie czegoś na ostatnią chwilę może osłabić rozmach tej sceny, a pojedynki z Wielkimi Przedwiecznymi powinny mieć naprawdę ogromny rozmach (w tych systemach, w których nie kończą się śmiercią drużyny przed pierwszą rundą).

## Stawki w etapach

W konfrontacjach finałowych stawką na dobrą sprawę zawsze jest życie postaci - ostatni etap ma stawkę *va banque*, a porażka danego bohatera w poprzednich oznacza po prostu, że dołącza do kolejnego na gorszych zasadach. Jeśli przegra cała drużyna wszyscy mają te trudności, co oczywiście radykalnie zmniejsza szanse na dalszą wygraną. W przypadku starcia z Klucznikiem porażka w jednym z pierwszych dwóch etapów oznacza dołączenie do kolejnego z jednym znacznikiem (w trzecim doliczając trzy za eskalację do *va banque*). Gracz może jednak zdobyć dla tak wyeliminowanej postaci dodatkowe dwa znaczniki, wykupując jej trwałą bliznę - tak, jak przy sprowadzeniu Atrybutu do 0. Wiele z blizn opisanych w podręczniku podstawowym może się tu przydać, a poza nimi w grę zawsze wchodzi klasyka:

### Blizna - utrata Poczytalności

+3 do *okultyzmu* lub *zastraszania* (wybór gracza), -3 do *odwagi*

## Konfrontacja finałowa

**Przeciwnicy:** Klucznik (s. 4)

**Stawki:** patrz ramka "Stawki w etapach"

**Reguły specjalne:** wszystkie etapy dzieją się w obszarze zaburzonego czasu, co pozwala postaci z motywacją Śledztwo dogrywać dodatkowe karty do testów. Jeśli ktoś jest wyposażony w cofający czas wynalazek Degrańskiego, może go tu używać.

## Etap 1 - pościg

Ten etap zaczyna się od zdolności Klucznika Otwarcie - szczęśliwe Innsport. Gdy drużyna przechodzi przez korytarz czasowy trafia do miasta, które widziała zza jego granic, ale kwitnącego i zamieszkałego! Można by pomyśleć, że "zaginieni" mieszkańcy tak naprawdę cały czas spokojnie sobie żyli, ale postaci, które wygrają test *spostrzegawczości* lub *analizy* przeciwko manipulacji czasem Klucznika spostrzegają, że rzecz dzieje się w przeszłości - w roku 1885 (widać to np. po datach gazet). Orientują się także, że nie mogą wejść ze swoim otoczeniem w żadną interakcję, nie trafili do faktycznej przeszłości a tylko mają jej wizję. Klucznik szybko kończy ten obraz, a ci, którzy dali się nabrać, tracą 1k10 z puli na pierwszą rundę starcia.

Drużyna trafia wreszcie do prawdziwego Innsport. Miasto znów jest opustoszałe i przeżarte zębem czasu - tak, jakby od jego wyludnienia minęły wieki, nie kilkanaście lat. Na wzgórzu nad miastem widać uniwersytet, a w niektórych oknach i innych przejściach mającą obrazy z innych miejsc i czasów. Bohaterowie mają wrażenie, że te portale ich obserwują. Zaczyna się pościg, w którym postaci mają dotrzeć na uniwersytet.

## Ramka: Złodzieje Czasu

Mieszkańcy Innsport, którzy zostali rzućeni przez Klucznika w czas będący w 1899 przyszłością wciąż są na swój sposób związani z tym miejscem. O tym właśnie świadczyła liczba zespolona istot żywych odczytana przez Sondę Geminiczną. Postać o motywacji Śledztwo wie o nich na tyle dużo i jest na tyle wyczulona na zaburzenia czasu, że wyczuwa ich, a z pewnym wysiłkiem jest w stanie nawiązać z nimi kontakt i osłabić władzę Klucznika nad nimi. Musi w tym celu wykonać test *okultyzmu* o ST 20 - inni bohaterowie mogą wspierać ją kartami bądź na zasadzie testów wspomaganych. Za sukces i każde podbicie gracz kierujący tym bohaterem ciągnie dwie karty, a następnie odrzuca połowę z nich (zapewne te niższe). Karty, które zostaną, można dogrywać do testów i cech defensywnych postaci biorących udział w konfrontacji niezależnie od kart z archetypów i mocy. Jedynym ograniczeniem jest to, że postać z motywacją Śledztwo nie może dograć do swojego testu jednocześnie jednej z tych kart i dodatkowej karty za zaburzony czas.

Fabularnie te karty to rozpaczliwy opór Złodziei Czasu, którzy starają się pomóc bohaterom choćby i za cenę życia. Oto kilka pomysłów na to, jak mogą działać te karty:

- Mieszkaniec Innsport pojawia się w portalu, który właśnie ma pochłoniąć postać lub pokazać jej coś druzgoczącego, i wrota implodują, grzebiąc go w sobie (Etap I lub II).
- Złodziej Czasu materializuje się znikąd i przyjmuje na siebie cios wymierzony w bohatera (Etap I lub III).
- Gdy Klucznik kusi czymś postać człowiek z Innsport pojawia się obok niej i przypomina, jak nieludzkim potworem jest ten byt (Etap II).
- Jeden z mieszkańców zagrzewa bohaterów do walki, przypominając im, że od ich sukcesu zależy przeżycie choć części ofiar Klucznika (dowolny etap).

Ta część konfrontacji ma zmniejszyć rezerwy postaci, a od strony fabularnej pokazać, jak wielka jest władza Klucznika nad czasem. Byt ma tylko trzy znaczniki, ale jego manipulacja czasem działa na tym etapie jak seria - za każde podbicie zdejmuje znacznik dodatkowej postaci. Nie krępuj się dzielić jego puli na dwa ataki - ma na tyle dobre rzuty, że oba powinny trafić kilka postaci. Nie skupiaj się przesadnie na jednej, na to przyjdzie jeszcze czas. Gracze powinni zrozumieć, że muszą szybko dobić Klucznika albo ten bardzo ich osłabi przed kolejnymi etapami.

Testy bohaterów polegają na kierowaniu się jak najszybciej ku uczelni i wymijaniu wszechobecnych portali. Klucznik z kolei atakuje na dwa sposoby: albo porywa postaci przez portale, albo tworzy czasowe paradoksy. Ta pierwsza forma ataku to oczywiście okazja, by postaci trafiły do znanych już sobie miejsc i sytuacji. Jeśli Klucznik atakuje serią i trafia kilkoro postaci, wszystkie zostają wciągnięte przez ten sam portal. Wykorzystaj najbarwniejsze lokacje z poprzednich sesji - szczególnie dobrze nadają się miejsca, w których któraś z postaci zdobyła Osiągnięcie: nie tylko mocno zapadły w pamięć, ale w dodatku bohater może teraz skorzystać z premii. Gdybyś nie miał pomysłu, czego użyć, zawsze możesz sięgnąć po New Ness, Caharoe lub Innsport. Bohaterowie nie muszą oczywiście trafiać do teraźniejszości tych miejsc. I tak na przykład:

- **New Ness:** mogą trafić do momentu, w którym montowana jest Statua Zwycięstwa i musieć manewrować między mrowiem robotników, maszyn i gapiów. Mogą także trafić w bliską przyszłość, w której Federalne Biuro Okultystyczne zostało zamknięte i w korytarzach jego opustoszałej siedziby szaleją zbyt długo składowane klątwy oraz obląkani byli pracownicy.
- **Caharoe:** postaci trafiają tam w chwili zakładania szpitala Ligii Wolnych Hrabstw i zostają wzięte przez Tarnada za intruzów. Albo: w bliżej nieokreślonej przyszłości zoczyńca dziwnie podobny do Czujnego Wilka właśnie ukończył rytuał, przez który mieszkańcy miasta powstali jako złe trupy!
- **Miscatonic:** nieudany eksperyment, w konsekwencji którego po kampusie rozlał się rój agresywnych i bardzo nielegalnych nekroimplantów próbujących na siłę wszczepić się w żywych. Przeszłość czy przyszłość? To zależy tylko od Ciebie.

Jedno w tych wizjach pozostaje stale - Klucznik nie jest w stanie błyskawicznie odciąć postaci od teraźniejszości, z której je wyciągnął. W każdym miejscu, w które trafiają bohaterowie znajduje się więc portal powrotny, zwykle na granicy widoczności. By zagubieni w czasie dotarli do niego jedno z nich musi odebrać Klucznikowi znacznik.

Alternatywą dla tego typu ataków jest tworzenie czasowych paradoksów na terenie Innsport. Mechanicznie to ten sam atak manipulacją czasem (z opcją serii), zaś fabularnie może to wyglądać na przykład tak:

- Czas części postaci zwalnia, zaczynają poruszać się w iście żółwim tempie.
- Kamienica, obok której właśnie pędzie drużyna zostaje przyspieszona w czasie i ze starości zawala się na bohaterów.
- Postać trafia w pętlę czasu i co kilkanaście sekund wraca w to samo miejsce (to zapewne manewr: osłabienie).

Warto sięgnąć po tego typu atak raz czy dwa, by urozmaicić starcie, ale nie oszukujmy się - łapanie bohaterów w portale jest ciekawsze i mocniej związane z głównym motywem przygody.

Gdy postaci dobiją Klucznika w tym etapie wszyscy dopadają do wejścia na Uniwersytet w Innsport. Tu portale nie próbują już ich pochwycić - zamiast tego krążą wokół nich, ukazując im rozmaite wizje...

## Etap 2 - dyskusja

**Zasady specjalne:** w tej dyskusji można stosować empatię i odwagę jako umiejętności ofensywne.

Ten etap także zaczyna się od otwarcia - tym razem jest to Wizja końca świata. Kilka najbliższych portali ukazuje bohaterom zagładę Urdy: cały świat zostaje zalany przez katastrofalną powódź pochłaniającą miasta, państwa i kontynenty! Bohaterowie widzą zarówno rozprzestrzenianie się kataklizmu w skali światowej, jak i pojedyncze drastyczne epizody. Ważne dla nich miejsca i ludzie znikają pod wodą, a pomiędzy fal wylaniają się Istoty z Głębin i dopielniają dzieła zniszczenia. Jeśli Faunydy przeżył, pośród najeźdźców jest oczywiście Rybi Król. W ostatniej wizji imponujący stwór o skrzydłach z błyskawic - Ptak Gromu - budzi się w ostatniej chwili w zalewanej przez potop jaskini i, nim zdąży odlecieć, zostaje otoczony przez hordę Istot z Głębin. Pod wodą zaczynają pojawiać się błyszczące portale... Wizja ta ma złamać morale postaci i każdy, kto nie zda testu odwagi przeciwko zastraszaniu Klucznika traci znacznik oraz odrzuca wszystkie karty z ręki.

Poprzedni etap konfrontacji miał osłabić i zmęczyć całą drużynę, w tym zaś Klucznik będzie skupiał się na

Powyższa wizja końca świata to ta najbardziej "prawdopodobna", bo ta, której Niezwykłe Damy i Dżentelmeni mają zapobiec w minikampanii *The Day Urda Sank* - jedynym oficjalnym źródle wolsungowym, w którym postaci powstrzymują armageddon. Jeśli masz własne plany co do tego, jak świat *Wolsunga* powinien się skończyć albo po prostu prowadziliście już wspomniany scenariusz nie wahać się zastąpić proponowanej apokalipsy inną, równie sugestywną.

pojedynczych bohaterach. Tym razem byt nie ma do dyspozycji ataków obszarowych, ale ma iście nadludzkie blef i zastraszanie oraz zdolność osamotnienia postaci, dzięki której reszta drużyny nie będzie w stanie wspierać jej kartami. Proponuję, by w tym etapie Klucznik na ogół dzielił swoją pulę na dwa ataki przeciwko tej samej postaci - pierwszy za 2k10, mający ją osamotnić, i drugi za 3k10, połączony z manewrem silny cios lub nawet próbą dobitcia.

Ataki Klucznika mają postać ukazywania rozmaitych możliwych i co do jednego przyszłości. Z kolei atakowanie go to nie tyle faktyczne przekonywanie go do czegokolwiek, co raczej odpieranie jego mentalnej presji i podtrzymywanie się nawzajem na duchu. Postaci zdejmują jego znaczniki, bo to z jego wpływem walczą, ale

fabularnie kierują swoje argumenty do siebie samych lub siebie nawzajem. Dlatego w tej dyskusji można stosować jako akcje ofensywne empatię i odwagę.

Początkowo byt będzie starał się zastraszyć postaci - oto kilka sposobów, na jakie może to robić:

- **Śmierć:** postać widzi moment własnej śmierci, wyjątkowo okrutnej lub przeciwnie: cichej, przez nikogo niezauważonej, niegodnej Niezwykłej Damy bądź Dżentelmena.
- **Przemijanie:** bohater widzi, jak kończy się coś bardzo dla niego drogiego. Rytualiście ukazuje się moment, w którym ostatni przedstawiciel jego galezi magii zostaje technomantą, akwitański patriota ogląda wyburzenie Żelaznej Wieży a salonowiec spogląda w przyszłość, w której wszyscy zamknęli się we własnych, w pełni zautomatyzowanych i zaspokajających wszelkie potrzeby domach, czyniąc z kontaktów towarzyskich przeszłość.
- **Trauma:** postać widzi coś niezwykle ciężkiego, co przeżyła w przeszłości, w taki jednak sposób, że nie ma wątpliwości, iż chodzi o przyszłość - straszne wydarzenie ma się powtórzyć.
- **Spaczenie:** obraz tego, jak na bohaterze odcisnie się mieszanie się w sprawy Bytów Spoza Czasu. Postać postrzega siebie jako szaleńca, mutanta lub torturowany przez Istoty z Głębin strzęp człowieka.

Tak samo, jak przy spotkaniu z Cieniami Spoza Czasu wizje te ukazują przyszłość niekoniecznie prawdziwą, a tylko możliwą. Oznacza to, że tu także warto przemyśleć, jak wpleść niektóre z widzianych przez postaci scen do dalszych przygód - tak, by w graczach pojawiła się wątpliwość, na ile widziane przez nich katastrofy są prawdziwe. Przy niektórych drużynach sprawdzić może się także sztuczka mechaniczna: Klucznik może tworzyć swoje groźby zarówno za pomocy blefu, jak i zastraszania - jeśli kilka pierwszych będzie atakami blefem, gracze zapewne uznają je za kłamstwa, gdy jednak przejdzie na zastraszanie mogą wziąć dalsze wizje za bardziej prawdopodobne. Warto wtedy, byś faktycznie uwzględnił możliwość ich spełnienia się w dalszych scenariuszach.

Gdy Klucznik straci połowę znaczników zmieni taktykę - zamiast zastraszac zacznie kusić, wyczuwając ich skryte potrzeby i oferując ich spełnienie w zamian za dołączenie do niego (ataki na empatii). Oto kilka propozycji tego, jak może to robić:

- Co najmniej raz powinien pokazać którejs z postaci wizję całej drużyny ochoczo służącej jego zamierzeniom, na przykład oddającej mu Miscatonic tak, jak wcześniej Rybi Król Innsport. Na tym widzeniu opiera się ostatni etap konfrontacji - patrz niżej. Nie jest to szczególnie prawdopodobna wizja, więc opiera się na blefie.
- Postać zajmująca się Nową Magią (np. Maya) widzi, jak dzięki Klucznikowi poznaje technologie z przyszłości i zostaje najwybitniejszą technomantką Urdy. Z kolei historyk, lowca artefaktów czy rytualista może zobaczyć siebie zdobywającego bezcenne skarby przeszłości.
- Szczególnie altruistyczna postać może mieć wizję tego, ile istnień mogłaby uratować od katastrof i przestępstw dzięki wiedzy o tym, co wydarzy się w przyszłości.
- Bohater żądny władzy i potęgi (zwłaszcza ten, który przyjął słabość Wiedza Zakazana) może dostrzec, jak duplikuje się w czasie niczym Faunydy i realizuje dzięki temu jakiś niesamowity cel.

Gdy Klucznik zostanie dobity kończy swój mentalny atak, jednakże całe Innsport zaczyna się trząść. Wszystkie postaci wyczuwają, że przez miasto przepływają ogromne energie, a po chwili wszystkie portale łączą się w jedno wielkie przejście. Widać na nim wizję drużyny służącej Klucznikowi - tę, która pojawiła się w trakcie dyskusji. Tym razem obraz jest jednak o wiele wyraźniejszy, widać na nim, że owe postaci są okrutnie przemienione. Na ich ciele znać ślady tortur i blizny po ranach, a co więcej niektóre elementy ich ekwipunku czy nawet ciała są wyraźnie nieludzkie: złożone z dziwnych, wijących się, organicznych części lub pokryte sigłami w nieznanym języku, od samego patrzenia na które bolą oczy. Kopia bohatera o motywacji Niepodległość ma rozjątrzoną bliznę na szyi,



tam, gdzie prawdziwa postać nosi pióro Ptaka Gromu. Bohaterowie rozpoznają w owych pobliznionych postaciach wersje siebie, które widzieli wcześniej przy różnych spotkaniach z Klucznikiem i Rybim Królem. Nie ma wśród nich kopii Mai – Klucznik uznał, że nie jest dość ważna.

Grupa ta wychodzi z portalu i staje naprzeciw Niezwykłym Damom i Dżentelmenow. Wrota zamykają się za nimi i rozdzielają na kilka mniejszych portali dryfujących po niebie nad uczelnią. Drogę do środka uniwersytetu blokują tylko wypaczone wersje postaci. Jedna z nich patrzy na drużynę z nienawiścią i mówi aż nazbyt znajomym głosem: "Trzeba było mu ulec po dobroci. Widzicie, co zrobił, by nas złamać - i że mu się udało? A właściwie, z Waszej perspektywy... co my zrobimy, by złamać Was!". Zaczyna się ostatni etap konfrontacji.

### Etap 3 - walka va banque

Bohaterowie mają teraz szansę wpaść do środka uczelni i zmazać glif, który pozwala Klucznikowi przebywać w naszym świecie. Na drodze stają im ich mroczne odbicia z przyszłości, a także sam Klucznik. Jeśli przegrają, Klucznik faktycznie złamie ich i uczyni swoimi sługami. Starcie jest przecież va banque, a "utrata postaci" niekoniecznie musi oznaczać jej śmierć...

"Otwarcie" ostatniego etapu jest samo pojawienie się wypaczonych kopii bohaterów. Zostały one tu sprowadzone, by pokonać i uwięzić Niezwykłe Damy i Dżentelmenów, tym samym rozpoczynając ich przemianę w siebie samych. Są zaciekli, groźni i przekonani, że wygrają - w końcu pamiętają, że to tutaj zaczęła się ich służba Klucznikowi. Są jednak także osłabieni obrażeniami, które wnet sobie zadadzą, i obłędem szalejącym w ich głowach od czasu dołączenia do Klucznika. Nie mają więc tych samych statystyk, co bohaterowie, a tylko niektóre ich cechy i specjalne zdolności oddające to, jak niepokojąca jest walka z samym sobą czy choćby ze starym przyjacielem. Każda z kopii ma więc następujące statystyki:

### Przeciwnik, pula 2k10, odporność 3

#### Zdolności

- **Asysta:** mroczne kopie są bardzo dobrze zgrane ze sobą. Podbicie w akcji ofensywnej jednej z nich zapewnia +2 do testu tej, która będzie mieć działać jako kolejna.
- **Będiesz mną:** uzyskując podbicie w teście *walki* lub *strzelania* przeciwko swojemu pierwowzorowi wypaczona postać zadaje mu dokładnie taką ranę, jaka jest widoczna na niej samej. Zraniona tak postać musi odrzucić kartę z ręki.
- **Prawda o przyszłości:** wypaczone postaci próbują złamać wolę bohaterów, opowiadając im o przyszłości. Ich opowieściom trudno nie wierzyć, mogą więc bez wykonywania manewru atakować w walce *zastraszaniem*. W dodatku uzyskując w takim ataku podbicie tak oszalamiają swoimi słowami, że pozbawiają postać 1k10 z puli na kolejną rundę.
- **Zdolności postaci:** by oddać to, że ci wrogowie są wypaczonymi, przyszłymi wersjami bohaterów wzbogać statystyki każdego z nich o premie odpowiadające czterem cechom gadżetów. Mogą to być zarówno cechy samych odbić (kopia niezwykle silnego bohatera ma +3 do *walki* i +2 do obrony itp.), jak i faktyczne gadżety: bluźniercze czy biomantyczne wersje tych, którymi posługują się faktyczne postaci.

**Walka:** *walka* lub *strzelanie* 6/9+, *zastraszanie* 6/9+, obrona 14.

## Walka z samym sobą

Statystyki wypaczonych kopii zostały pomyślane tak, by nie karać graczy za posiadanie silnych postaci - odbicia nie dysponują wszystkimi zdolnościami, które mają oryginały, a tylko kilkoma bonusami oddającymi statystyki bohaterów i możliwością straszenia ich tym, że "są ich przyszłością". Równa, zależna tylko od losu walka z samym sobą to jednak kuszący koncept, więc w tym starciu możliwy jest dodatkowa akcja dostępna tylko dla postaci graczy:

*Walka z samym sobą* - bohater atakuje swoje własne mroczne odbicie z całych sił, skupiając się tylko na nim i wykorzystując wszystko, co wie o własnej technice walki. Kopia odpowiada tym samym. Akcja ta zajmuje całą rundę - postać sięgająca po nią nie może zużyć żetonu, by uzyskać dodatkową kostkę i tym samym akcję. W jej konsekwencji mroczne odbicie traci jeden znacznik (jest słabsze, więc bohater jest "do przodu"), a następnie gracz i prowadzący dwukrotnie ciągną po karcie z talii. Za każdy raz, gdy gracz wyciągnie wyższą mroczną kopię traci dodatkowy znacznik, a za każdą niższą znacznik traci jego postać.

Statystycznie rzecz biorąc sięgnięcie po tę akcję oplaca się i niewątpliwie przybliża zwycięstwo drużyny, ale jest też bardzo ryzykowne.

Klucznik także bierze udział w tej walce, zakrzywiając czas na niekorzyść przeciwników, postaci nie są jednak w stanie go atakować - nic, co mogą zrobić śmiertelnicy nie wyrządza mu fizycznej krzywdy. Dlatego na tym etapie nie posiada znaczników, ale z drugiej strony nie trzeba go dobijać, by wygrać - wystarczy pokonać wszystkie kopie, można wtedy zmazać glif i przegnać Klucznika.

Strategia przeciwników w tym starciu polega na konsekwentnym wyłączaniu kolejnych postaci z gry. Skupiają się na kolejnych bohaterach, od najgroźniejszego do najsłabszego, przy każdym przyjmując taką samą taktykę: jego kopia atakuje go fizycznie, pozostałe mroczne odbicia starają się złamać go zastraszeniem a Klucznik dodatkowo wspiera te ataki swoją potężną manipulacją czasem. Jeśli któryś z bohaterów walczy zbyt skutecznie albo straci wiele znaczników przez walkę z samym sobą (patrz ramka) Byt Spoza Czasu rozdziela swoją pulę, by zaatakować także i jego.

Na początku starcia wyraźnie powiedz, że jeśli drużyna przegra postaci faktycznie staną się tymi, z którymi walczą. Wszystkie słowa odbić o okropieństwach, które dokonały się z ich perspektywy prawdziwe - dlatego atakują zastraszeniem, nie blefem. To już nie walka z nieokreślonymi wizjami przyszłości, ale bój o to, by nie spełniła się jedna, konkretna, wyjątkowo bolesna jej wersja. Podkreślaj to na każdym kroku, opisując degenerację i bezwzględność mrocznych kopii. Zadbaj także o to, by ich ataki zastraszeniem były odpowiednio drastyczne - oto kilka pomysłów:

- Jedna z kopii atakuje swój oryginał *zastraszeniem*, rzucając mu pod nogi głowę przyjaciela i opowiadając, jak go zamordowała.
- Kopia spokojnie i z paskudnym uśmiechem wyjaśnia, że moment widziany w portalu, z którego wyszły odbicia (atak na Miscatonic lub równie złowrogi czyn) nastąpi już za kilka dni - i do tego czasu zdążą stać się tymi, z którymi walczą.
- Któryś z wrogów opowiada, jak niedługo po tej walce do Innsport wkroczy śladami drużyny ekspedycja poszukiwawcza złożona ze Ślepego Kruka, Josepha Tarnada i innych sojuszników drużyny, a Klucznik zrobi im dokładnie to samo, co zrobił postaciom (w pewnych sytuacjach lepiej nie sięgać po ten motyw - patrz Epilog).
- Kopia bohatera o motywacji Śledztwo opowiada mu, że poznała sekrety hodowania larw takich, jak ta znaleziona w brzuchu Stephena Deretha i zaczęła tworzyć własnych Złodziei Czasu.

Jeśli bohaterowie dobiją wszystkie mroczne odbicia te nagle znikają i samo myślenie o tym, że tu były, sprawia postaciom pewne problemy. Po prostu przyszłość, z której pochodziły kopie stała się nieprawdopodobna i

nawet Klucznik nie potrafi dłużej utrzymać tych bytów, obecnie już fikcyjnych, w rzeczywistości. Postaci mogą więc wpaść na centralny dziedziniec uniwersytetu i naruszyć glif, który utrzymuje Klucznika na Urdzie. Gdy to się stanie wirujące na niebie portale zaczną unosić się ku przestworzom jakby porywane jakąś potężną siłą, a umysły drużyny zostaną zalane falą wszechogarniającej, choć bezsilnej frustracji. Portale jeden za drugim znikają, opuszczając normalny wymiar egzystencji, i wrażenie frustracji maleje. Ku ogromnej uldze postaci wszędzie dookoła zaczynają pojawiać się zagubieni i przerażeni, ale cali i zdrowi ludzie - ci, którzy mieli skraść czas dopiero w przyszłości.

Jeśli bohaterowie starli glif piórem Ptaka Gromu nad Innsport jednocześnie nadciąga potężna, oczyszczająca burza, a bijące z chmur pioruny niszczą ostatnie pozostałe na Urdzie portale. Samego Ptaka nigdzie nie widać, ale mimo tego jego moc objawia się w pełni.

Jeśli zaś drużyna przegrała, opisz omdlewanie ostatniej postaci i nachylające się nad nią jedno z mrocznych odbić. "Już dobrze", mówi kopia, "już nie musisz walczyć. Twoje nowe przeznaczenie właśnie się zaczyna". Na tym kończy się los Niezwykłych Dam i Dżentelmenów, przynajmniej jako protagonistów.

W tym momencie główny konflikt scenariusza zostaje rozwiązany i kończy się właściwa akcja przygody. Dalsze konsekwencje tak sukcesu, jak i porażki omówione są w Epilogu na kolejnej stronie.

# Epilog

## Konsekwencje porażki

By móc zamknąć cały scenariusz optymistycznie zacznijmy od konsekwencji porażki bohaterów, by następstwa sukcesu umówić na samym końcu. W razie przegranej konfrontacji Klucznik faktycznie łamie wolę bohatera i czyni z nich jego sługi, a wszystko, co mówiły mroczne odbicia prędzej czy później stanie się prawdą. Dotychczasowi bohaterowie stają się więc świetnymi kandydatami na antagonistów dla kolejnej drużyny. Możesz wykorzystać to na kilka sposobów zależnych od tego, w jakie dalsze przygody chcecie grać i czy dopuszczasz możliwość, by poprzednia drużyna znów stała się grywalna - teoretycznie przegrana *va banque* oznacza trwałą utratę postaci, ale ta konkretna porażka dobrze nadaje się na początek opowieści o odkupieniu i powrocie na dobrą stronę. Oto kilka różnych pomysłów na dalsze ciągi Złodzieja Czasu, w którym drużyna przegrała:

- **Sojusznicy:** w kolejnej sesji gracze wcielają się w postaci drugoplanowe ze Złodzieja Czasu: Ślepego Kruka, Josepha Tarnada, być może także Stephena Deretha czy nawet Czujnego Wilka. Bohaterowie ci próbują ustalić, co właściwie stało się z bohaterami i wkrótce zostają skonfrontowani z ich nowymi, wypaczonymi postaciami. Od Twojej umowy z graczami zależy to, czy nowa drużyna będzie w stanie odkupić starą, czy też jedyne, co będzie mogła zrobić, to dać jej łaskę śmierci. Jeśli w razie porażki drużyny w Złodzieju chciałbyś poprowadzić taką kampanię, w Etapie III finałowej konfrontacji nie sięgaj po opowieść o tym, jak sojusznicy drużyny zostają zniewoleni przez Klucznika. Przecież skoro tamte postaci przegrały wszystko, co mówiły ich przyszłe wcielenia jest prawdą! Nieunikniony i smutny los ciążyący na nowych bohaterach mógłby zarówno doprowadzić do fabularnych paradoksów ("Nie idziemy do Innsport!"), jak i wzbudzić w graczach frustrację ("Dostaliśmy nowe postaci tylko po to, by tak samo je stracić!").
- **Po drugiej stronie globu:** nowa drużyna zaczyna zupełnie bez związku ze sprawą Innsport, pochłonięta swoimi sprawami w innych częściach świata. Dopiero za jakiś czas, gdy gracze przywiążą się do nowych postaci i przeżyją dzięki nim kilka świetnych przygód na ich drodze zaczynają stawać kultyści Bytów Spoza Czasu i wreszcie poprzednie postaci.
- **Urdageddon!:** dzięki nowym potężnym sługom Klucznik jest w stanie zdecydowanie przyspieszyć swoje plany wobec świata. Koniec jest bliski, a kolejna kampania dzieje się w przededniu Apokalipsy. Nowi bohaterowie bronią przed starymi Miscatonic, walczą z nimi o władzę nad Alfheimem Zamorskim i oczywiście starają się powstrzymać ich od zamordowania wciąż osłabionego Ptaka Gromu. Do takiej kampanii idealne byłyby postaci, które już swoje przeżyły - jeśli graliście kiedyś inną drużyną, może czas do niej wrócić?

## Następstwa zwycięstwa

Miejmy nadzieję, że drużyna jednak wygrała i przegnała Klucznika z Innsport. W takim wypadku lista jej triumfów jest długa i imponująca. Największym jest oczywiście pokonanie potężnego Bytu Spoza Czasu i ocalenie części jego ofiar, ale poza tym bohaterowie obalili gubernatora-kultystę, znaleźli pióro Ptaka Gromu, ocalili Miscatonic od zamknięcia i odkryli jedno z najśmielszych technomantycznych projektów świata. Jest się z czego cieszyć - i o czym prowadzić kolejne przygody!

Najpierw daj graczom czas na poczucie, jak wielkiej rzeczy dokonali. Możesz zrobić to na końcu sesji finałowej, na początku kolejnej albo i przy obu tych okazjach - czemu nie, zasłużyli na to! To, ile z prawdy o Kluczniku ujawnią bohaterowie zależy tylko od nich, ale jedno nie ulega wątpliwości - nie obędzie się bez konferencji prasowej. Albo i kilku.

Winlandię czekają liczne zmiany - niektóre wielkie, inne małe, wszystkie ciekawe. Każda z nich może stać się pomysłem na przygodę, zwłaszcza, że gracze mogą mieć na jakiś czas przesyt ratowaniem świata i chcieć zaangażować się w drobniejsze wydarzenia. Dlatego właśnie opisuję każdą z nich w formie szkiców scenariuszy, których częścią jest domyślny wariant - to, co stanie się, jeśli bohaterowie nie zaangażują się w daną sprawę. Czego byś nie planował pamiętaj tylko, że warto, by w dalszych przygodach część wizji stworzonych przez Klucznika i Cienie Spoza Czasu Groziła spełnieniem.

**Dalsze losy Innsport:** przeżyli tylko ci mieszkańcy, których Klucznik nie wykorzystał jeszcze do kradzieży czasu, a więc około jedna czwarta wszystkich. W pierwszej chwili są euforycznie wdzięczni za wolność, szybko jednak okazuje się, jak kaleka to swoboda: wielu z nich straciło swoich bliskich, a nawet ci, którzy wciąż mają rodzinę i przyjaciół będą mieć problemy z urządzeniem sobie życia w wyludnionym mieście. Możesz poprowadzić kameralną, nieco nostalgiczną sesję, w której bohaterowie pomagają ocalonym dojść z tym wszystkim do ładu - pocieszają żałobników, biorą udział w odbudowie najważniejszych budynków i tym podobne. Ich pomoc może przydać się także w sprowadzeniu do Innsport nowych mieszkańców: Winlandia ma ogromne tradycje osadnictwa, a bez napływu ludzi spora część miasta stanie się dzielnicami-widmami. Emocje w takiej sesji może podgrzać atak resztek gangu Rybiego Króla na miejski port. Po jej zakończeniu bohaterowie z pewnością otrzymają tytuł honorowych obywateli miasta, a być może także propozycję wykładania (choćby i gościnnie) na Uniwersytecie. Bez pomocy postaci Innsport przez długie lata nie odzyska dawnego znaczenia ani liczby mieszkańców.

**Prawda o Czujnym Wilku:** Co tak naprawdę łączy Czujnego Wilka z Szakalem, który sprowadził Klucznika do Caharoy? Ta sprawa aż się prosi o zbadanie, jeśli tylko gracze nie mają przesytu dziwnymi paradoksami czasowymi. Od Ciebie zależy, jakie będzie jej faktyczne rozwiązanie. Być może Czujny Wilk był Szakalem w przeszłości, a teraz pod nowym imieniem i w odmłodzonej postaci (albo i - po amnezji!) starał się odkupić swoje winy? Być może to bliźniaki? A być może dla Klucznika od początku ważniejszy był upadek Caharoy i sprawa Innsport służyła głównie temu, by Czujny Wilk poznał mechanizmy manipulacji czasem i po cofnięciu się w przeszłość był w stanie wydać pueblo Bytowi Spoza Czasu? To, co się dalej stanie, jeśli bohaterowie nie zbadają tego fenomenu także zależy tylko od Ciebie.

**Przyszłość Winlandii:** przyszłość Alfheimu Zamorskiego i całej Winlandii zależy w dużej mierze od tego, jak postaci rozprawiły się z Faunydyem i ile ujawniły o jego zbrodniach. Z pewnością dojdzie jednak do zmian, dużych zmian - a bohaterowie są w samym ich środku. Z jednej strony wiadomo, że miały jakiś udział w wydarzeniach, które doprowadziły do ocalenia Innsport i prawdopodobnie upadku gubernatora, z drugiej zaś windiańscy szamani prędko wyczuwają w swoich wizjach, że Ptak Gromu obdarzył kogoś wyjątkową łaską i podarował mu swoje pióro. Drużyn zostanie uwikłana w gęstą sieć intryg między zachowawczą szlachtą Alfheimu Zamorskiego chcącą, by nic się nie zmieniło, Czujnym Wilkiem i frakcją postępową chcącymi nowoczesnego kraju pod dowolnym panowaniem a Ligą Wolnych Hrabstw mającą nadzieję na przejęcie wschodniego wybrzeża. Jeśli bohaterowie nie zajmą stanowiska w tym sporze Liga Wolnych Hrabstw wykorzysta chaos w Alfheimie Zamorskim, by dogłębnie zinfiltrować jego struktury i uzyskać większe międzynarodowe poparcie, ale nie będzie jeszcze gotowa na ostateczną rozgrywkę.

**Ptak Gromu:** kwestia mocno polityczna, ale przez sam swój rozmach zasługująca na osobne omówienie. Postaci bez wątpienia zjednały sobie łaskę Ptaka Gromu i jeśli ktoś ma go teraz odnaleźć, to tylko one. Stwór wciąż śpi w świetnie ukrytej kryjówce, zbierając siły po walce z Klucznikiem, a poszukiwania tego miejsca mogą być wyprawą stulecia... ale pytanie brzmi nie tylko, jak znaleźć Ptaka. Równie ważne jest to, czy i po co. Jeśli zostanie odnaleziony Liga Wolnych Hrabstw zrobi wszystko, by został jej smokiem i ma w tym względzie poparcie tak wielu potężnych szamanów, że może jej się udać. Z kolei konserwatywni arystokraci z Alfheimu Zamorskiego boją się tego stwora jako obrońcy ziemi, którą eksploatują i są gotowi na wiele, by powstrzymać jego powrót, być może włącznie z kolejnym paktem z Bytami Spoza Czasu. Jak bohaterowie odnajdą się wśród tych sprzecznych interesów? Być może w końcu uznają, że najsmądrzej jest nie robić nic, a Ptak nieniekpokojony prześpi jeszcze kilkanaście lat.

**Coś na odstresowanie:** a poza wszelkimi przelomowymi wydarzeniami, jeśli potrzebujecie odstresować się po poważnych i mózgostrzępnych przygodach ze Złodziejami Czasu możesz zaproponować zgoła inną sesję. Studenci Miscatonic w uznaniu zasług drużyny dla ocalenia uczelni i jej doświadczenia z Bytami Spoza Czasu proszą ją, by wspólnymi siłami wyreżyserowała na kampusie *Shoggotha na Dachu* - komedię muzyczną w satyrycznym świetle przedstawiającą życie na uczelni, niezwykle popularną wśród braci akademickiej ale na razie pozostającą tylko na papierze. Ponieważ ten spektakl istnieje naprawdę możesz przynieść na sesję teksty piosenek, opisać grupkę entuzjastycznych ale i kłopotliwych aktorów i pozwolić graczom pobawić się w zaprojektowanie najbardziej mackowatego przedstawienia w historii Urdy!

To już koniec *Złodzieja Czasu*. Pozostaje mi tylko mieć nadzieję, że scenariusz wydał Ci się warty poprowadzenia, a gdy już zbierzesz drużynę, że rozegranie go da Wam mnóstwo świetnej zabawy i niezapomnianych wrażeń!