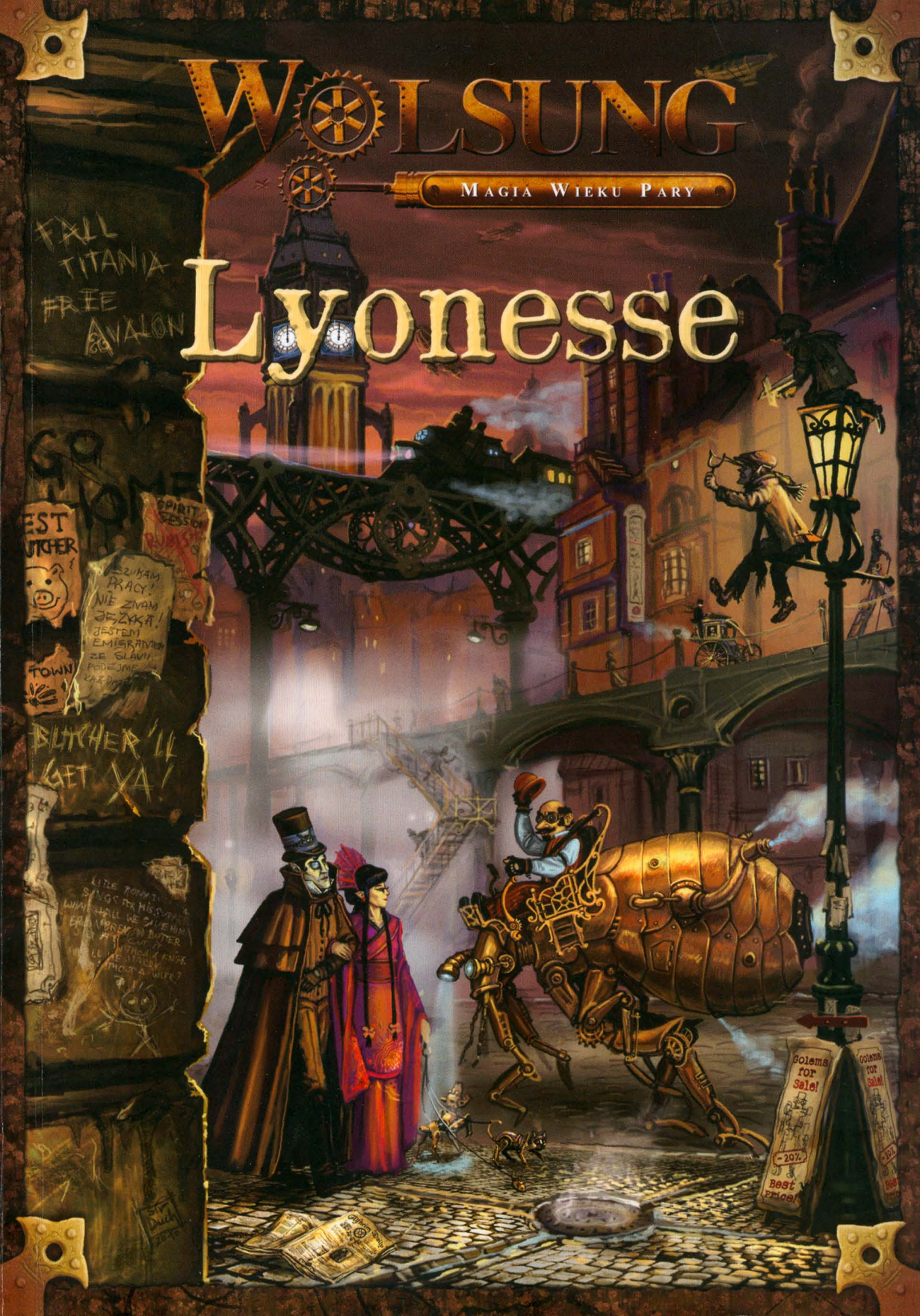


WOLFSUNG

MAGIA WIEKU PARY

Lyonesse



FALL
TITANIA
FREE
ANALON

EST
UTTER

SPIRIT
SESSION

TOWN

BLUTHER 'LL
KETT XA!

LITTLE TOWN
SINGS FOR HIS
WHY HALL WE CAME HIM
BRAND NEW BUTTER
LIFE AND BUTTER RANGE
LIFE RANGE
PHOTO A WIFE?

Golems
for Sale!

Best
Prices

New RPG Order

Prezentuje

Wolsung - Lyonesse: Miasta, Mgła, Maszyna



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 128
Rozdzielczość.....: 1922x2749
Wydawnictwo.....: Kuźnia Gier
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2010
Data release'u.....: 2011.04.06

Opis:

Oto jedyny w swoim rodzaju przewodnik po Lyonesse. Dzięki niemu poznacie miasto od podszewki: od niebezpiecznych, spowitych mgłą zaułków Bridgebank, przez magiczne zabytki Uldnesse i kręte alejki Ogrodów Opackich, po strzeliste wieżowce Tintagel District. Poznacie rzeczy ukryte za fasadą Lyonesse, tajemnice czające się w gęstych oparach mgły, w wąskich zaułkach i w przeszłości, która przeminęła jedynie pozornie. Stolica Imperium Alfheimu to miasto uniwersytetów, muzeów, galerii, kombinatów włókienniczych, doków, hut i fabryk. To ośrodek przemysłu kinematograficznego, ostatni port imigrantów z całego globu, tygiel religii, kuchni i kultur. Miasto handlu, sztuki, zbrodni, bogactwa i ubóstwa. Miasto cudów. Miasto kontrastów. Miasto miast. Miasto spowite Mgłą.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas :
newrpgorder@gmail.com.



Lyonesse:

Miasto, Mgła, Maszyna



Kraków 2010

Lyonesse: Miasto, Mgła, Maszyna - dodatek do systemu RPG **Wolsung: Magia Wieku Pary**

Wolsunga wymyślili: Artur 'Garnek' Ganszyniec i Maciej 'lucek' Sabat

Autorzy podręcznika: Artur Ganszyniec i Maciej Sabat

Tekst w podręczniku: Artur Ganszyniec oraz Maciej Sabat,
a także: Krzysztof 'Szczer' Hryniów i Michał 'Puszon' Stachyra

Mechanika „W”: Artur Ganszyniec i Krzysztof Hryniów

Layout podręcznika: Mariusz Gandzel

Ilustracja na okładce: Krzysztof 'sirDuch' Rogulski

Ilustracje: Mateusz 'nightwind' Bielski (s. 3, 14, 16, 18, 24, 28, 32, 36, 46, 49, 51, 52, 60, 84, 95, 107, 108, 113, 117, 119, 122), Piotr Foksowicz (s. 62, 64, 70, 73, 77, 80, 82), Mariusz Gandzel (s. 125), Marcin 'Andrew' Gręzlikowski (s. 105), Ewa 'bushatka' Łubiarz (s. 20, 34), Igor Myszkiewicz (s. 40), Krzysztof Rogulski (s. 7, 12, 26, 30, 54, 57, 88, 90, 98, 102), Michał 'teli' Teliga (s. 22), Maciej 'Sqva' Zasowski (s. 4)

Redakcja: Jarosław 'beacon' Kopeć oraz Michał Stachyra

Korekta: Szymon 'Silidan' Pitek

Skład: Szymon 'neishin' Szveda oraz Maciej Zasowski

Producent wykonawczy podręcznika: Michał 'Puszon' Stachyra

Specjalne podziękowania: Krzysztof 'szafa' Szafrński, Piotr 'Żucho' Żuchowski

Koordynator projektu Wolsung: Michał Stachyra

Twórcą oryginalnego pomysłu, świata, marki i logo Wolsung jest Artur Ganszyniec

Wydawca: Wydawnictwo Kuźnia Gier

Wolsung: Lyonesse

Wydanie I

copyright © by Artur Ganszyniec, Maciej Sabat

copyright © Wydawnictwo Kuźnia Gier (FHU Monty), Kraków 2010

ISBN: 9788361659037

Wszelkie prawa zastrzeżone

All rights reserved

Książka ani żadna jej część nie może być przedrukowywana ani w jakikolwiek inny sposób reprodukowana czy powielana mechanicznie, fotooptycznie, zapisywana elektronicznie lub magnetycznie, ani odczytywana w środkach publicznego przekazu bez pisemnej zgody wydawcy.

Wydawca:

Wydawnictwo Kuźnia Gier

FHU MONTY, ul. Łamana 3g, 30-689 Kraków

Adres korespondencyjny:

FHU Monty, skr. poczt. 872, 31-045 Kraków 1

Wyłączny dystrybutor:

Kuźnia Gier, ul. Stokrotek 1, 31-463 Kraków

www.kuzniagier.pl

email: sprzedaz@kuzniagier.com,

telefon: +48 601 668 605

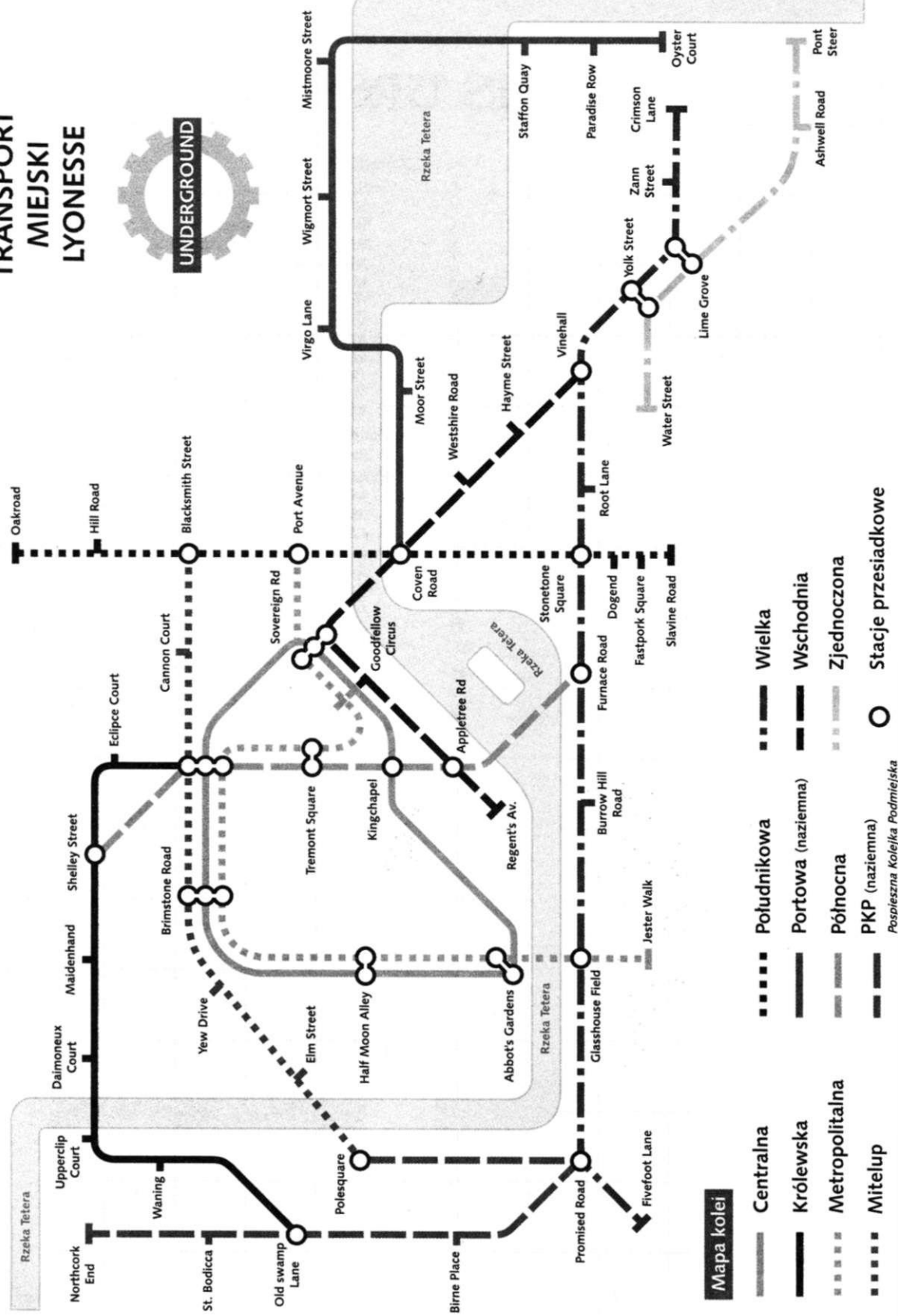
Więcej o świecie Wolsunga na www.wolsung.pl

SPIS TREŚCI

Wstęp	5	Za kulisami	81
Witajcie w Perle Miast!.....	5	Szkice scenariuszy.....	81
Dla kogo jest ten dodatek?.....	5	Historyczne Lyonesse.....	81
Jak korzystać z tej książki?.....	5	Belville i Northern Belville.....	82
Bibliografia.....	6	Bridgebank.....	83
Mapa Lyonesse.....	7	Jaksun Town.....	85
Miasto	8	Kingsplace.....	86
Pierwsze wrażenie.....	8	Pothill.....	87
Demografia.....	9	Quirinale.....	87
Dzielnice Lyonesse.....	9	Stableton.....	89
Historyczne Lyonesse.....	11	Svart Thule.....	89
Belville i Northern Belville.....	13	Tinkerton.....	91
Bridgebank.....	15	Tintagel District.....	92
Jaksun Town.....	17	Windbog.....	93
Kingsplace.....	19	Zaulek Rzeźnika	94
Pothill.....	21	Rzeźnik z Lyonesse.....	104
Quirinale.....	23	Bestiariusz	107
Stableton.....	25	Amorek miejski.....	107
Svart Thule.....	27	Beef-eaters.....	108
Tinkerton.....	29	Cień.....	110
Tintagel District.....	31	Golemiczny kruk.....	111
Windbog.....	33	Kinematogremlin.....	112
Kluby i stowarzyszenia.....	35	Czerwona wiwerna.....	113
Wiktoriańskie fantasy.....	39	Jakszowie.....	115
Mgła	41	Kappa - żółwi demon.....	116
Magiczne Lyonesse.....	41	Mamon.....	118
Miasto nexusów.....	41	Nemesi.....	119
Magiczny kalendarz.....	43	Zagubiony we mgle.....	120
Magowie Lyonesse.....	44	Żywiolak.....	122
Astral.....	52	Indeks	124
Natura Astralu.....	52		
Magowie o Astralu.....	53		
We Mgle.....	54		
Podróż przez Mgle.....	54		
Historia miasta.....	55		
Kalendarium.....	68		
Maszyna	71		
Fetor.....	71		
Kombinat.....	72		
Miasto trzech kwadransów.....	72		
Kolejka metropolitalna.....	72		
Kolej naziemna i kolejka podmiejska.....	73		
Tramwaje Konne.....	73		
Omnibusy Parowe.....	74		
Dorożki.....	74		
Korporacje Taksówkarskie.....	74		
Mosty.....	75		
Przeprawy Promowe, Transport Rieczny.....	75		
Prasa.....	76		
Policja Metropolitalna (MET).....	76		
Alven Yard.....	77		
Straż Ogniowa.....	79		
PUK.....	79		
Maszynowy ul.....	79		
Mechaniczna biurokracja.....	80		



TRANSPORT MIEJSKI LYONESSE



Mapa kolei

Centralna

Poludnikowa

Wielka

Królewska

Portowa (naziemna)

Wschodnia

Metropolitain

Północna

Zjednoczona

Mielup

PKP (naziemna)

Stacje przesiadkowe

Pospieszna kolejka Podmiejska

WSTĘP

Witajcie w Perle Miast!

Lyonesse: Miasto, Mgła, Maszyna to drugi dodatek do **Wolsunga** i zarazem pierwszy z serii suplementów rozszerzających świat opisany w podręczniku głównym. Po **Operacji Wotan**, rozgrywającej się głównie w Wotanii, przyszedł czas na opisanie niesamowitej stolicy Zjednoczonego Imperium Alfheimu i Avalonu. W końcu to jedno z miejsc, które każda Dama i Dżentelmen powinni odwiedzić choć raz w życiu.

Dla kogo jest ten dodatek?

Niniejszy podręcznik napisaliśmy z myślą zarówno o graczach, jak i o mistrzach gry. Znajdziecie w nim wszystko, co potrzebne, by spędzić wiele niezapomnianych sesji w Lyonesse. Dla prowadzących przygotowaliśmy szkice scenariuszy i nowych antagonistów, zaś dla graczy - nowe Atuty, gadzety oraz masę pomysłów do wykorzystania podczas przygód.

Jak korzystać z tej książki?

Dodatek podzielony jest na cztery sekcje. Pierwsze trzy przeznaczone są dla wszystkich czytelników, natomiast czwarta zawiera informacje jedynie dla Mistrza Gry.

Miasto

Pierwszy rozdział to jedyny w swoim rodzaju przewodnik po Lyonesse. Znajdziecie w nim najważniejsze informacje o topografii miasta, ogólny przegląd dzielnic i szczegółowe opisy dwunastu najciekawszych części stolicy. Zgodnie z duchem **Wolsunga** skupimy się na rzeczach przydatnych

w rozgrywce — ciekawych postaciach tła, niecodziennych wyzwaniach, pomysłach na przygody i powodach, dla których warto odwiedzić daną okolicę.

Ważnym (jeśli nie najważniejszym) składnikiem miasta są jego mieszkańcy. Dlatego poświęciliśmy należytą uwagę unikalnym obyczajom społeczności zamieszkujących Lyonesse oraz niecodziennym stowarzyszeniom i klubom. Dodaliśmy również zasady, dzięki którym wasze postaci będą mogły zadowolić się w Perle Miast i poczuć się w niej jak w domu.

Nieważne, skąd pochodzą wasi Nadzwyczajni Bohaterowie - ten rozdział wystarczy, by zanurzyć się w niepowtarzalną atmosferę Lyonesse.

Mgła

Turyści widzą tylko fasadę Lyonesse. Krążą po ulicach nieświadomi tajemnic, które kryją się w mgłę, spowijającej ulice miasta. Rozdział drugi poświęcony jest wszystkiemu, co kryje się przed wzrokiem postronnych - w gęstych oparach mgły, w wąskich zaułkach i w przeszłości, która przemieniła tylko pozornie.

W tej części podręcznika znajdziecie nowe zasady dotyczące magii, w tym opis ośmiu tajnych stowarzyszeń okultystycznych, które działają na terenie Lyonesse. Badaczy rzeczy niezwykłych zainteresują również nowe informacje o Astralu - równoległym świecie duchów — oraz magicznej, zaburzającej czas i przestrzeń lyoneskiej Mgły.

Rozdział zamyka opis ponad dwóch tysięcy lat historii miasta, pelen pomysłów na przygody, nierozwiązanych tajemnic i niebezpiecznych pozostałości minionych epok.

Za kulisami:

Na pierwszy rzut oka widać, że Lyonesse to wolsungowy Londyn. Nie dajcie się jednak zwieść! To tylko część prawdy. Nasze Miasto Miast jest w takiej samej części Londynem, jak Ankh-Morpork, Gotham czy cyberpunkowy Night City. Jest wszystkimi miastami, jakich potrzebujecie na swoich sesjach i możecie umieścić w nim co tylko uznacie za stosowne. Po to je stworzyliśmy.

Dekoracje i klimat Londynu wybraliśmy z racji na epokę, w której rozgrywa się gra. Mgliste zaułki i wiktoriańska architektura to najlepsze scenerie dla przygód o Sherlocku Holmesie i Kubie Rozpruwaczu. Nie zdziwcie się jednak, gdy za zakrętem traficie na nowojorską spelunę z czasów prohibicji, paryski kabaret czy łódzką fabrykę włókienniczą.

To Lyonesse. Tu naprawdę można znaleźć wszystko. Nawet piramidy. Trzeba tylko poszukać.

Maszyna

Czas, by poznać Lyonesse od podszewki. Rozdział trzeci opowiada o wszystkim tym, co dzieje się za kulisami metropolii. Znajdziecie tu przewodnik podróżnika, opisujący lyoneski transport: od dorożek po Kolejkę Metropolitalną, uzupełniony o mapę Rury. Dowiedziecie się także ciekawych rzeczy o dziennikach wychodzących w stolicy, sposobie działania policji i służb ratunkowych oraz poznać zastrzeżone dane dotyczące Podsystemu Ultraszybkich Kalkulacji - olbrzymiej maszyny różnicowej, która, zdaniem niektórych, rządzi miastem.

Za kulisami

Rozdział czwarty przeznaczony jest dla mistrzów gry. Zawarliśmy w nim kilka słów o specyfice prowadzenia sesji w środowisku miejskim i o typowych wyzwaniach, czekających na bohaterów na terenie Lyonesse. Najważniejsza część tego rozdziału to jednak szkice przygód oraz zarys krwawej i mrocznej kampanii „Zaulek Rzeźnika”.

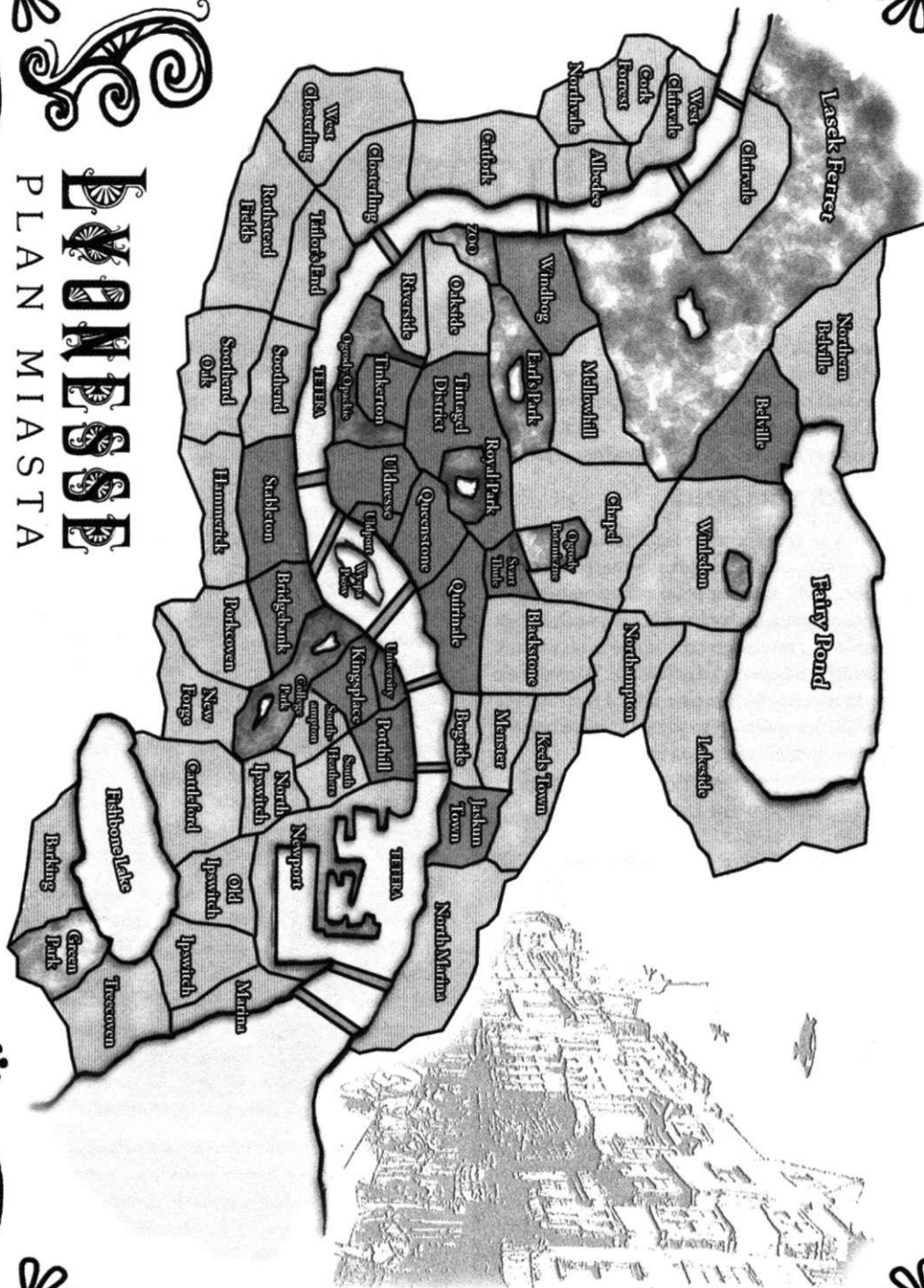
Uzupełnieniem konspektów scenariuszy są nowi, unikalni antagoniści, najciekawszy przedstawiciel wszystkich dzielnic Lyonesse.

Bibliografia

Podczas prac nad **Wolsungiem** i **Lyonesse: Miasto, Mgła, Maszyna** zetknęliśmy się z wieloma książkami, filmami i komiksami, które wpłynęły na ostateczny wygląd Miasta Miast. Oto niektóre z nich:

- **„Dworzec Perdido”** - niesamowita i dziwna opowieść, rozgrywająca się w olbrzymim mieście, zamieszkanym przez niezwykle rasy. Urzekające połączenie techniki, magii, niczym nieskrępowanej fantazji i opowieści o mieście, [książka, China Mieville, 2003]
- **„Nigdziebądź”** - baśniowa historia o Londynie Pod, fantastycznej krainie nakładającej się na londyńskie metro, [książka, Neil Gaiman, 2001]
- **„Straż! Straż!”** i inne powieści o Nocnej Straży z Ankh-Morpork - kopalnia pomysłów na temat magicznych przestępstw, perypetii wynikających z połączenia stereotypów rodem z fantasy z realiami wielkiego miasta, no a przede wszystkim masa dobrej zabawy, [książka, Terry Pratchett, 1999]
- **„Lunatyk”** - brawurowa podróż po zakamarkach Londynu w towarzystwie jednego z najbardziej niecodziennych detektywów. Idealne wprowadzenie w klimat Tinkerton i Ogrodów Opackich, [książka, Jonathan Barnes, 2009]
- **„Alienista”** — co prawda akcja toczy się w Nowym Jorku na początku XX wieku, ale gęstą atmosferę książki można bez problemu przenieść do Lyonesse. [książka, Caleb Carr, 1997]
- **„Gangi Nowego Jorku”** - krwawa opowieść rodem z co ciemniejszych zaułków Lyonesse. Lektura obowiązkowa dla miłośników niziołczej mafii, [film, Martin Scorsese, 2002]
- **„Młody Sherlock Holmes”** — znany również jako „Piramida Strachu”. Familijny film przygodowy o młodzieńczych latach wielkiego detektywa. Warte polecenia głównie ze względu na ciekawie pomyślane sceny zabójstw i absolutnie niesamowitą egipską piramidę ukrytą pod Londynem, [film, Barry Levinson, 1985]
- **„Sherlock Holmes”** - powstanie tego filmu można wyjaśnić tylko w jeden sposób: Guy Ritchie grał w **Wolsunga**. Praktycznie każdy kadr można w fajny sposób przenieść do przygody rozgrywającej się w Lyonesse. [film, Guy Ritchie, 2009]

THE QUEST PLAN MIASTA



MIASTO

Perla Miast. Tak najczęściej określa się największą metropolię świata. Lyonesse położone jest w malowniczym zakolu rzeki Tetery. Wraz z przedmieściami, leżącymi w obrębie granic administracyjnych, zajmuje blisko dwa tysiące kilometrów kwadratowych.

Pierwsze wrażenie

Przybywszy z kontynentu natychmiast rzuca się w oczy iście elfie podejście do planowania przestrzeni. Strzeliste budynki, otoczone przez zielone ogrody, parki, skwery z wygodnymi ławkami i oczka wodne, zbudowane tylko po to, aby przerzucić nad nimi mostki. Przynajmniej w bogatszych dzielnicach. W okolicach mniej reprezentacyjnych panuje ścisk i fetor. Czynszowe kamienice walczą o każdy metr kwadratowy, zapadając się powoli w bagnistą ziemię.

Błoto na butach

Wyciąganie daleko idących wniosków z koloru glinki na butach podejrzanego to prawo - a nawet obowiązek - każdego porządnego detektywa. W Lyonesse sprawa jest prosta:

Stare centrum położone jest na żyznych czarnoziemach. Północne części miasta - na wysokości Windbog - na słynnych skałach łupkowych, zawierających znaczne ilości kasyterytu, będącego źródłem cyny. Północny wschód leży na glinach czerwonych. Lasek Ferret i dzielnice północno-zachodnie spoczywają na dobrych glebach madowych. Leżące na wschodzie Menster czy Marina to słabe gleby bagienne, o charakterystycznym, popielato-czerwonym kolorze. Prawobrzeżna część Lyonesse położona jest na mocno zróżnicowanych madowych, w części północnej powstałych z torfowisk, z biegiem rzeki słabszych i bardziej bagiennych. W okolicy Ipswich i nowego portu znaleźć zaś można charakterystyczną karminową glinę.

W obrębie granic administracyjnych miasta znajdują się cztery naturalne jeziora. Nad brzegami Fishbone Lake wybudowano słynne na całą Wanadię Obserwatorium Astrologiczne. Wody jeziora Ferret przynajmniej raz w miesiącu są świadkiem krwawych pojedynków młodych dżentelmenów, którzy do swoich szranków upodobili sobie akurat jego brzegi. Fairy Pond z kolei zagrało w większej liczbie filmów niż Eleni Blumchen i Baldwin de Rouke razem wzięci! I wreszcie niewielkie jezioro Muncypalne, które rokrocznie jest miejscem krajowych zawodów pływackich. Prócz tego w większości parków znaleźć można urokliwe zakątki do spacerów łodzią. Z krystalicznie czystej wody dumny jest zarząd Earl's Parku, natomiast urządzone w stylu szangijskim stawy w parku College słyną z olbrzymich orientalnych sumów. Przedstawiciele wywiadów obcych mocarstw tradycyjnie spotykają się karmiąc kaczki nad Aquarium - znanym z pocztówek stawem w Ogrodach Botanicznych.

Plebiscyt na najpopularniejszy park wygrałyby zapewne Ogrody Opackie, malowniczo położone nad samą Tetere. To tutaj odbywają się najróżniejsze imprezy kulturalne czy zawody atletyczne. Koncerty charytatywne baronowej Nimblewist odbywają się w przepięknej oranżerii z czasów Regencji, zaś przed jej budynkiem organizowana jest ślizgawka. Nie mniej licznie odwiedzane są też inne parki miejskie: Ogrody Botaniczne, Park Królewski czy lyoneskie ZOO.

Nie należy zapominać o rzece rozdzielającej miasto. Choć Stary Ojciec spięty jest blisko tuzinem mostów, w Lyonesse działa przeszło dziesięć korporacji przewoźniczo-promowych. Dziesiątki szangijskich dżonek czy zaadaptowanych sereńskich gondol kursuje między Pothill, Quirinale, Jaksun Town i Uldnesse, przewożąc klientów między urokliwymi restauracjami i nastrojowymi domami gry.

Zasada opcjonalna: Bohater Lyonesse

Postać, która zdobędzie Wdzięczność dwunastu dzielnic, zostanie okrzyknięta bohaterem Lyonesse i w oficjalnej ceremonii otrzyma klucze do miasta. Gracz natomiast wpisuje na kartę osiągnięcie Bohater Lyonesse i wybiera jedną umiejętność. Od teraz do każdego jej użycia na terenie Lyonesse przysługuje mu premia +5.

Demografia

Rokrocznie tysiące osób z całego Alheimu, ze wszystkich kolonii Imperium i z innych krajów, tak Wanadii, jak i reszty świata, przenoszą się do Lyonesse. Populacja tego tygla narodów przyrasta w zastraszającym tempie i w ciągu ostatnich stu lat podwoiła się, osiągając zawrotną wartość siedmiu milionów mieszkańców (dane wg ostatniego spisu powszechnego). Jednak w ciągu dnia w granicach administracyjnych stolicy przebywa nawet dziesięć milionów ludzi. Na te dodatkowe trzy miliony składają się głównie mieszkańcy okolicznych miasteczek, szukający tymczasowego zatrudnienia w mieście wielkich możliwości.

Niesamowity jest przekrój społeczny Perły, to naprawdę świat w piguлке! Dekañczycy, Windianie, gnomy z Ultima Thule, Mictlanowie... Wszystkie rasy, nacje, wszystkie możliwe języki. Jeśli marzysz o dwunastodaniowej uczcie w szangijskim stylu - żaden problem. Atmański kobierzec? Poślij pneumę do Składu Towarów Kolonialnych Potrhapa na 1 Goosfare End, Kingsplace, a usługowy subiekt wyśle ci upragniony towar przez gońca w ciągu kwadransa. A może masz ochotę zapalić prawdziwy lotos prosto z Dekanu? Droga do palarni w Jaksun Town, w której znajdziesz ten wykwintny specjal, zajmie niewiele więcej czasu niż rozgrzanie kotła twego paromobilu. Gnomie tancerki? Krasnoludzkie striptizerki? Najpiękniejsze damy do towarzystwa wprost z Ozumu? Znajdziesz je bez trudu! Martw się raczej, czym zapłacić. Tu jest wszystko, wszystko, WSZYSTKO!

Dzielnice Lyonesse

Dwanaście najciekawszych dzielnic miasta opisaliśmy szerzej, podając - w przystępnej formie - informacje najbardziej przydatne podczas prowadzenia sesji, których akcja rozgrywa się w Lyonesse. Oprócz opisu wprowadzającego w klimat okolicy, podajemy również powody, dla których bohaterowie mogą chcieć odwiedzić daną część miasta oraz plotki i unikalne informacje, które mogą tam zdobyć. W pełnym kontrastów Lyonesse siedliska biedoty sąsiadują z osiedlami bogaczy, dla każdej z dzielnic opisujemy więc przeciętne ceny usług, przekrój społeczny okolicy i kluby w niej działające.

Z przygody na przygodę bohaterowie będą bardziej rozpoznawani i cenieni przez mieszkańców miasta. Proces ten oddają dwie nowe zasady:

- **Wdzięczność mieszkańców** - za każdym razem, gdy bohater odwołuje się do osiągnięcia Wdzięczność (dzielnica), może zamiast zwyczajowego modyfikatora +5 skorzystać ze specjalnego efektu podanego w opisie dzielnicy. Akcja ta wyczerpuje dane osiągnięcie do końca sesji.
- **Atuty dla mieszkańców dzielnicy** - gracz, którego postać mieszka w danej okolicy dłużej niż rok, może wykupić za 10 PD atut podany w opisie dzielnicy. Jeżeli bohater zdobył wcześniej osiągnięcie Wdzięczność (dzielnica), gracz może wykupić atut już po trzech miesiącach, przez które jego bohater mieszkał w danej dzielnicy. Gracz, którego postać pochodzi z Lyonesse, powinien określić, w której dzielnicy dorastała.

Lyonesse z lotu ptaka

Nie ma sensu omawiać szczegółowo wszystkich dzielnic miasta. Nawet mieszkańcy Lyonesse nie znają wszystkich jego zakamarków. Dla porządku wspomnimy jednak pokrótce o wszystkich elementach stołecznej układanki. Czujcie się ostrzeżeni.

1. **Uldnesse** - stare miasto, Parlament, dobre teatry i zabytki z czasów rezyjskich (☞ 11).
2. **Uldport** - stara dzielnica portowa, Imperialne Muzeum Wojny (☞ 11).

3. **Queenston** - dzielnica królewska, Pałac Buckingham, kamień koronacyjny Tytanii (☞ 11).
4. **Kingsplace** - stare posiadłości królewskie, dzielnica konserwatywna aż do bólu (☞ 19).
5. **Uniwersytet** - wydzielona z Kingsplace część uniwersytecka, wiele muzeów (☞ 19).
6. **Wyspa Psów** - ekskluzywna dzielnica turystyczna, dawne psiarnie królewskie (☞ 11).

Lyonesse z lotu ptaka cd.

7. **Bridgebank** - niebezpieczne slumsy, nękanie przez Mglę - unikać (☞ 15).
8. **Stableton** - przemysłowe getto krasnoludów, wysokie skażenie żelazem (☞ 25).
9. **Tinkerton** - dzielnica antykwariatów i domów publicznych, Ogrody Opackie (☞ 29).
10. **Tintagel District** - centrum finansjery, drapacze chmur i największy dworzec kolejowy (☞ 31).
11. **Chapel** - porządna i spokojna dzielnica, Opactwo Fulmonn, Ogrody Botaniczne.
12. **Quirinale** - tzw. Mała Skylla, nieformalnie kontrolowana przez rodziny niziołków (☞ 23).
13. **Blackstone** - tania dzielnica mieszkaniowa, szpital i przytułek dla weteranów.
14. **Svart Thule** - gnomie getto, dzielnica pełna golemów i maszyn różnicowych (☞ 27).
15. **Mellow Hill** - elegancka dzielnica willowa, droga, lecz nieprzesadnie snobistyczna.
16. **Oakside** - cisza i spokój, drugi wydział Alven Yardu, ogród zoologiczny.
17. **Windbog** - już lekko wiejska, rezydencje bogaczy, tor wyścigowy, aeroklub (☞ 33).
18. **Riverside** - nudna dzielnica mieszkaniowa.
19. **Pothill** - szangijska dzielnica, egzotyczna i zatłoczona, słynne salony tatuażu (☞ 21).
20. **Bogside** - dzielnica portowa, po zmierzchu raczej niebezpieczna.
21. **Menster** - smrodliwa, tania dzielnica, zbudowana na ledwo osuszonych bagnach.
22. **Jaksun Town** - biedna dzielnica zamieszkiwana przez Dekaczyków, dużo restauracji (☞ 17).
23. **Keels Town** - odrobinę wiejskie przedmieście, spokojna oaza klasy średniej.
24. **Lakeside** - średnio zamożne posiadłości, piękny widok na jezioro.
25. **Northampton** - porządna, średnio zamożna okolica, niekończące się rzędy kamienic.
26. **Winledon** - dzielnica zamożna i z tradycjami, rezydencje, korty, pola golfowe.
27. **Belville** - zamożna dzielnica, zaplecze wytwórni, hotele i pensjonaty (☞ 13).
28. **Northern Belville** - dzielnica filmowa, miasto snów, ponad trzydzieści wytwórni (☞ 13).
29. **Clairvale** - najdroższa z dzielnic; tu nie da się kupić willi, trzeba ją odziedziczyć.
30. **West Clairvale** — równie droga i ekstrawaganczka, choć odrobinę mniej prestiżowa.
31. **Albedee** - sypialnia urzędników i klasy średniej.
32. **Cork Forest** - wiejska sypialnia klasy średniej, tańsza niż Albedee.
33. **Northvale** - wiejska sypialnia robotników.
34. **Catfork** - wiejska sypialnia robotników, dobry dojazd i niewiele więcej.
35. **Closterling** - kolejna dzielnica-sypialnia.
36. **West Closterling** - spokojne robotnicze przedmieście.
37. **Newport** - dzielnica portowa, nowoczesna zabudowa, wieczny ruch.
38. **Marina** - doki, składy i hangary, błoto, niewybrukowane ulice, nędza.
39. **Northern Marina** - doki, składy, hangary, bungalowy i biedacy.
40. **Ipswich** - port, składy, przetwórstwo rybne.
41. **Old Ipswich** - stara wioska rybacka, do dziś zachowała swój charakter.
42. **Treecoven** - port, południk 0, Obserwatorium, park, przystanie jachtów, częsty Fetor.
43. **Barking** - urocza dzielnica mieszkalna, rustykalny klimat.
44. **Cattleford** - przetwórstwo żywności, rzeźnie, targi bydła.
45. **Wyvernden** - ostatnia porządna dzielnica na południe od Kingsplace.
46. **Southern Heathers** - dzielnica z większymi aspiracjami niż możliwościami.
47. **Southampton** - bezpiecznie i małomiasteczkowo, szpital i szkoła pielęgniarzek.
48. **New Forge** - nowa stalownia i huty, wybudowana po boomie węglowym.
49. **Porkcoven** - najtańszy targ, żywnościowe zaplecze dla okolicznego przemysłu.
50. **Hammerick** - przemysł ciężki, walcownie stali.
51. **Soothend** - dzielnica przemysłowa, fabryki, kominy, wszechobecny pył.
52. **Soothend Oak** - prywatna własność Oaków, rodu przemysłowych magnatów.
53. **Tailor's End** - dzielnica szwalni, tkalni i przemysłu lekkiego.
54. **Rothsted Fields** - fabryki McRotha, produkujące luksusowe limuzyny.

Historyczne Lyonesse

Oto prawdziwe serce Imperium: Uldnesse, Queenston i Uldport z Wyspą Psów. To najstarsze dzielnice miasta. Ulice, place i parki otaczają pałac Królowej, siedzibę Parlamentu i rządu. Wszystko tu jest tak alfeimskie, jak to tylko możliwe: podawana o piątej herbata, letnie piwo w pubach, czerwone budki pneumy, ławeczki na skwerkach, dorożki, równe trawniki i uprzejmy, podszyty pogardą dystans, z jakim miejscowi spoglądają na resztę świata.

Po co odwiedzić tę dzielnicę?

Uldnesse, Queenston i Uldport to muzea, unikalne zabytki, puby, restauracje, sklepy kolonialne, urocze skwerki, ale również najważniejsze instytucje Imperium. Każdy mieszkaniec miasta, turysta i niezwykle bohater bez problemu znajdzie wymówkę nie tylko by odwiedzić tę dzielnicę, ale i w ogóle jej nie opuszczać.

Kogo można spotkać na ulicach

Dżentelmenów w melonikach i monoklach, bony z dziećmi, konnych policjantów, gazeciarzy, pucybutów, kwiaciarki, dyplomatów, komiwojażerów, turystów z kontynentu, przybyszów z prowincji, służących z kolonii, młode damy z przyzwoitkami, lokajów w liberiach, oficjeli.

Pomysły na postaci niezależne z Uldnesse:

- Hodowca gołębi, znający setki miejskich legend i historię każdej kamienicy w centrum.
- Najlepszy goniec w mieście, znany z tego, że na trasie nigdy się nie zatrzymuje. Nigdy.
- Daleka krewna Królowej, znudzona, absolutnie niemoralna i całkowicie nietykalna.

Mój dom - Uldnesse

Za osiągnięcie Wdzięczność (Uldnesse) - **Ulubieniec Lyonesse:** w rozmowie z rodowitym lyonesczykiem może wspomóc testy *perswazji* i *ekspresji* dowolnym osiągnięciem zdobytym na terenie miasta (liczy się to jako normalne wykorzystanie osiągnięcia).

Atut dla mieszkańców Uldnesse i okolic - **W cieniu Tali Toma:** w każdej konfrontacji, rozgrywanej się w historycznym Lyonesse, za żeton +5 do cechy defensywnej (a nie +1).

Za kulisami

Historyczne centrum Lyonesse to najbardziej londyński Londyn, jaki tylko można sobie wyobrazić. Możesz spokojnie założyć, że każdy londyński zabytek i każde angielskie dziwactwo ma tu swoje odbicie. Przygodę z Miastem zacznij w Uldnesse i okolicach. Każdy, kto choć raz spotkał się z Sherlockiem Holmesem lub widział pocztówkę z Big Benem, poczuje się tu jak w domu.

Lyonesse olśniewa i przytłacza. Nowoczesna metropolia wyrosła na tysiącach lat tradycji - starsza od Londynu stolica potężnego imperium, centrum kulturalne i finansowe. Widać to na każdym kroku.

- Pracownica Biura Rzeczy Znalezionych, odtwarzająca historię każdego znaleziska.

Kluby w tej dzielnicy

Stare Lyonesse jest siedzibą następujących stowarzyszeń:

Wywiad Spirytystyczny JKM - choć rekrutuje jedynie sprawdzonych patriotów, wywiad cieszy się złą opinią. Ponoć niektórzy z agentów, tzw. Widma, to rzeczywiście duchy (☞ 48).

Poeci Wyklęci - luźna i z gruntu nieformalna społeczność kontestujących wszystkie normy i autorytety poetów, skupionych wokół Olfrida Milda (☞ 50).

Plotki i informacje

Wizyta w Alven Yardzie, nastawianie ucha podczas zakupów w d'Arrotsie lub mecz krykieta na The Pall pozwalają na test *empatii* ST 10 lub *blefu* ST 15. Sukces i kolejne podbicia pozwalają zdobyć następujące informacje:

1. Zbiór dyskretnych plotek z socjety, z uwzględnieniem spraw matrymonialnych.
2. Ciekawa i makabryczna opowieść z przeszłości miasta.
3. Wiedza, która w niewłaściwych rękach mogłaby być podstawą szantażu.
4. Zastrzeżone informacje z bezpośredniego otoczenia Królowej.

Porażka: -1 Bogactwa (zakupy), -1 Reputacji (Alven Yard), -1 Kondycji (krykieta).

Historyczne Lyonesse w pigułce

Koszty: Nocleg (Bog. 3/ ST 10), posiłek (Bog. 3/ST 10), własne mieszkanie (Bog. 9/ST 20).

Antagoniści: uparci konstable, rzeźmieszkzi w zaulkach, upiorne stare panny, Beef-eaters (☛ 108).

Nagłówek z prasy:

Na przyszły weekend zapowiedziano otwarcie nowego tunelu dla pieszych, łączącego Wyspę Psów z Uldnesse. Rozpoczęta dwa lata temu inwestycja ma za zadanie odciążyć ruch na pobliskich mostach. Na inauguracji mają pojawić się przedstawiciele Palacu.

Przygody

Eksploracja - podczas przebudowy stacji metra robotnicy odkrywają tajemnicze podziemia z czasów rezyjskich. Prace zostają wstrzymane do momentu zbadania sprawy.

Ryzyko - Alven Yard zdobywa informacje o spisku na życie Królowej, kierowanym przez któregoś z więźniów Tower. Ktoś musi zinfiltrować więzienie pełne szalonych geniuszy zła.

Salony - tajemniczy skrzypek z Czarnoborza podbija szturmem salony Lyonesse i serca młodych dam, a audyencja w Palacu to tylko kwestia czasu. Ktoś jednak rozpusza plotki o jego pakcie z Otchłanią.

Śledztwa - chochliki drukarskie zaległy się w redakcji „Alfheim Daily” i zmieniają treść artykułów. Część zmian okazuje się prorocza, jednak co jest skutkiem, a co przyczyną?

Interesujące miejsca

Alven Yard - urzędująca w starym dworcu (należącym niegdyś do geniusza zbrodni) Policja Kryminalna to relatywnie świeży element alfheimskiego systemu sprawiedliwości. Agenci słyną z rozległej wiedzy, nieustępliwości i bezgranicznego oddania Królowej.

Appletree Road - stacja Linii Północnej i Wschodniej, vis a vis Wyspy Psów. Promylnie stąd prosto do Phoenix Wharf, tuż pod Imperialne Muzeum Wojny.

Comedians End - trójkąt między Teatrem Nowym, teatrem „Księżyc”, a pubem „Dłoń

i Maska” to centrum nocnego życia stolicy. Tu na prapremierach bywa nawet Królowa.

Goodfellow Circus - stacja Linii Metropolitalnej, Centralnej i Wschodniej. Plac jest tradycyjnym miejscem spotkań młodzieży. W pobliżu d'Arrots - modny dom handlowy.

Kingchapel - stacja Linii Centralnej i Północnej. W pobliżu kościół św. Berenusa, przechowujący relikwie świętego, oraz położony na Old Pyre Street Klub Jesion i Dąb.

Regent's Avenue - stacja Linii Wschodniej, kilka minut od rezyjskiej świątyni na Temple Square i niesławnego więzienia w Tower of Lyonesse, dawnej siedzibie Królowej.

Tali Tom - położona na Hammond Street wieża zegarowa Parlamentu znana jest z tysięcy pocztówek i landszaftów. Niedaleko stąd, na Dawn Street pod numerem 8. mieszka premier.

Tremont Square - stacja Linii Północnej i Metropolitalnej, tuż przy Narodowej Galerii Malarstwa. Spacerkiem przez the Pall można łatwo dojść aż pod Pałac Buckingham.



Belville i Northern Belville

Brzegi jeziora Fairy Pond to piękne i szalone miejsce. Błękitny przestwór wód, łagodne zielone wzgórza Alfheimu i sny, które zstąpiły na ziemię. Tu bije serce wanadyjskiej kinematografii, w tych plenerach powstają filmy wyciskające łzy z oczu tysięcy kobiet i zapierające dech w piersiach tysiącom mężczyźn. Drama, drama, drama!

Po co odwiedzić tę dzielnicę?

To proste. By zdobyć wieczną i nieśmiertelną sławę. Nawet bohaterowie, którzy codziennie ratują świat, z chęcią uratują go jeszcze raz na srebrnym ekranie. I kolejny raz w sequelu. Poza aspirującymi kinematografowcami można tu znaleźć również specjalistów od iluzji, materiałów wybuchowych, kryształomancji, charakteryzacji, scenografii, kompozycji obrazu oraz ekspertów w setkach innych - przedziwnych, a często bardzo przydanych - dziedzin.

Kogo można spotkać na ulicach

Scenarzystów z plikami kartek pod pachą, zagubione panienki z prowincji, aktorów w poszukiwaniu roli, reżyserów w beretach i z olbrzymimi tubami, dziennikarzy na tropie, zazdrosnych dublerów, kaskaderów w gipsie, skandalizujące aktorki, ludzi z kamerami.

Pomysły na postaci niezależne z Belville:

- Trollowa dama, bezkompromisowa reżyserka filmów przyrodniczych.
- Ogrzy amant, gwiazdor filmów akcji, który nigdy nie korzysta z pomocy dublerów.
- Wiecznie zakochana reżyserka najbardziej poruszających melodramatów na świecie.
- Scenarzysta filmów detektywistycznych, po godzinach konsultant Alven Yardu.

Mój dom - Belville

Za osiągnięcie Wdzięczność (Belville) - **Przyjaciel Gwiazd**: raz na sesję zmienia o jeden nastawienie innej postaci. Okazujecie się miłośnikami tych samych filmów i aktorów.

Atut dla mieszkańców Belville - **Aura sławy**: za żeton +5 do wszystkich prób podawania się za kogoś znanego lub powoływania się na własne dokonania.

Za kulisami

Belville to oczywiście Hollywood, Fabryka Snów, miejsce, w którym marzenia stają się rzeczywistością. Kino w Wanadū jest już na tyle popularne, by gwiazdy srebrnego ekranu osiągały status półbogów. Zakochani młodzieńcy wzdychają do elfiej Marleny Dietrich, panienki marzą ograbym Clarku Gable'u i subtelnym Rudolfe Valentino, a wszyscy śmieją się z tego gнома z wąsikiem, w meloniku i w za dużych butach.

Wolsungowe kino jest wciąż nieme i czarno-białe. Ale na szczęście, dzięki iluzjom, technomagii i brawurze reżyserów, nie ustępuje widowiskowością współczesnym superprodukcjom.

Kluby w tej dzielnicy

Belville jest kolebką i siedzibą następujących stowarzyszeń:

Gildia kaskaderów - stowarzyszenie zrzeszające dublerów, kaskaderów i specjalistów od efektów specjalnych. Podobno nie ma sceny, której nie odważyliby się zagrać (☞ 35).

Hotel Surreal - nieformalna klika skupiająca kinematografowców, których nazwiska zostały umieszczone na Bulwarze Gwiazd. Podobno nawet duchy zmarłych już Gwiazd zjawiają się na dorocznym bankiecie w Hotelu Surreal.

Plotki i informacje

Spacer Bulwarem Gwiazd, noc spędzona na Tothfairy Place lub piwo wypite w Wodnym Świecie pozwala na test *blefu* ST 10 lub *ekspresji* ST 15. Sukces i kolejne podbicia pozwalają zdobyć następujące informacje:

1. Najświeższe plotki o romansach między gwiazdami.
2. Informacje o znanych aktorach, poszukujących nowej roli.
3. Streszczenie scenariusza kolejnej superprodukcji Supreme Studios.
4. Przecięki z obrad jury nagrody Złotego Jedno-rożca.

Porażka: -1 Reputacji (bulwar), -1 Kondycji (hulanki), -1 Bogactwa (miasteczko wraków).

Belville w pigułce

Koszty: Nocleg (Bog. 6/ST 15), posiłek (Bog. 3/ST 10), własne mieszkanie (Bog. 11/ ST 25).

Antagoniści: spiskujący scenarzyści, kaskaderzy, zazdrośni aktorzy, kinematogremilny (☞ 112).

Nagłówki z prasy:

Zbliża się premiera nowego melodramatu wytwórni Supreme Studios. Nasi informatorzy donoszą, że tym razem u boku pana de Rouke nie wystąpi uwielbiana Eleni Blumchen. To jednak nie koniec tajemnic! Nie wiadomo również, czyja Gwiazda zostanie odsłonięta w dniu premiery!

Przygody

Eksplozacja - obsesyjny reżyser postanawia zekranizować historię upadku Nataleo Vasqueza. Potrzeba tylko trochę dekoracji i paciorków do przekupywania dzikich, prawda?

Ryzyko - geniusz zbrodni postanawia zekranizować poemat „Pożar Lyonesse”. Niestety, nie ma pieniędzy na dekoracje ani statystów, ale do dyspozycji jest przecież całe miasto.

Salony - w Hotelu Surreal pojawia się duch martwej gwiazdki jednego przeboju. Nie chce, by widzowie o niej zapomnieli i potrzebuje tylko jednej, drobnej rzeczy. Ktoś musi nakręcić jej biografię, która stanie się hitem.

Śledztwa - jakiś szaleniec pieczołowicie odtwarza na żywo filmowe morderstwa. Aby go powstrzymać, trzeba odgadnąć klucz, według którego dobiera inspiracje.

Interesujące miejsca

Bulwar Gwiazd - ulubione miejsce nocnych spacerów z widokiem na gwieździste niebo, odbijające się w Fairy Pond. Każdy aktor, reżyser i scenarzysta marzy, by mieć tu swoją gwiazdę pamiątkową.

Crescent Hills - ekskluzywna ulica, przy której położone są alfhaimske rezydencje wielkich gwiazd kinematografii. Fotografów i łowców autografów szczuje się tu psami.

Emporium — największy na świecie sklep z artykułami do makijażu, charakteryza-

cji, kostiumami, elementami scenografii, golemami teatralnymi i wszelkim sprzętem kinematograficznym.

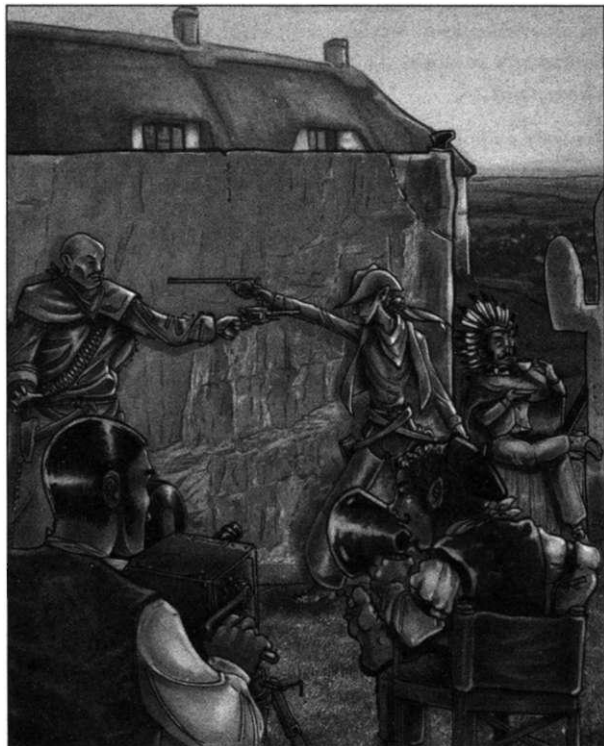
Hotel Surreal - strzelisty budynek z marmuru i sereńskiego kryształu, zawieszony na klifie nad taflą jeziora. Tu co roku przyznaje się Złote Jedno-
różce dla najlepszych filmów.

Muzeum Portretu — ufundowane przez anonimowego reżysera muzeum specjalizuje się w portretach i karykaturach. Wielu producentów kontem-
pluje tu przed castingami.

Supreme Studios - tereny wokół Lettern Road zabudowane są dziesiątkami dekoracji do filmów kręconych właśnie w tym największym ze studiów kinematograficznych.

Toothfairy Place - niesławny placzyk w Northern Belville, w którym puby sąsiadują z podejrzanymi pensjonatami i zwykłymi burdelami. Mroczne zaplecze Fabryki Śnów.

Wodny świat - ukryte w jednej z zatok pływające miasteczko, złożone ze starych dekoracji z ponad setki filmów marynistycznych, zamieszkane przez ofiary Fabryki Śnów.



Bridgebank

Obdrapane ściany czynszowych kamienic, pochyłające się nad wąskimi, krętymi uliczkami. Pod nogami gęste błoto i wolno sączące się strumienie nieczystości. Dławiący smród zgnilizny, rzeki i gryzącego dymu. Chwiejne sylwetki we mgłę, sprośne piosenki, pokasywania prostytutek, rżące nagabywania żebraków. Ogryzione ludzkie kości na śmietnikach. Witamy w przedsionku piekiel.

Po co odwiedzić tę dzielnicę?

Najłatwiej zwabić bohaterów do Bridgebank wszelkimi odmianami misji ratunkowych. Jest również kilka powodów, dla których postaci mogą chcieć się tam udać: są tu idealne warunki do studiów nad Mglą, w tej okolicy najłatwiej też zapolować na nieumarłych i nie ma miejsca, w którym dreszczyk emocji, towarzyszący robieniu rzeczy niewłaściwych, byłby większy. To również idealne miejsce, by na jakiś czas ukryć się przed wrogami.

Kogo można spotkać na ulicach

Bezdomnych, żebraków, prostytutki, zbiegłych przestępców, konduktów żałobne, pijaków, robotników, chyłkiem przemyskujących dżentelmenów, widzimy, działaczy organizacji charytatywnych, pastora z małżonką, zabląkanego i śmiertelnie przerażonego konstabla.

Pomysły na postaci niezależne z Bridgebank:

- Pani doktor z przytułku, eksperymentująca nad serum tłumiącym zwierzęce instynkty.
- Grabarz z cmentarza komunalnego, paranoiczny specjalista od nieumarłych.
- Młody ulicznik żyjący z przyjęć, na których podaje się za lorda.
- Młoda trollowa panienka, szefowa bandy ulicznych ków i brokerka informacji.

Mój dom - Bridgebank

Za osiągnięcie Wdzięczność (Bridgebank) - **Dzwonek Mgielny**: raz na sesję, podczas Mgly, wzywa Mgielny Patrol.

Atut dla mieszkańców Bridgebank - **Bardzo nieczyste zagranie**: Raz na scenę: -1 Reputacji, +5 do jednej akcji ofensywnej.

Za kulisami

Bridgebank to londyńskie Whitechapel, nowojorska Hell's Kitchen, warszawska głęboka Praga - kołaż wszystkich biednych, niebezpiecznych dzielnic, uniwersalna ciemna strona miasta. To miejsce na wszystko, co odrażające, brutalne i niezrozumiałe dla bohatera. To pole do rozgrywania najmroczniejszych z opowieści. Dzielnicą tanich burdeli, nieskrępowanej przemocy i wszechobecnej mgły.

To dzielnicą drobnych przestępców, ale również domyslnie pole działania nieumarłych. Miejsce, w którym najłatwiej natknąć się na Mglę i ulubiony teatr działań Rzeźnika.

Kluby w tej dzielnicy

Bridgebank jest kolebką i siedzibą następujących stowarzyszeń:

Klub Bokserów - tajne i nielegalne stowarzyszenie pięściarzy. Podobno może do niego przystąpić każdy, kto ma wolę walki. Podobno nie może go nigdy opuścić (☛ 35).

Mgielny Patrol - ponadklasowa grupa osób, które otarły się o Mglę i zdecydowały poświęcić życie badaniu tego fenomenu i ratowaniu innych przed Zagubieniem.

Plotki i informacje

Kolejka postawiona w przycementarnym pubie „Kat”, parę groszy rzucone żebrakom lub flirt z pannami z pensjonatu „Pod Mostem” pozwala na test *półświatka* ST 10 lub *empatii* ST 15. Sukces i kolejne podbicia pozwalają zdobyć następujące informacje:

1. Ciekawe wiadomości o minionych i zbliżających się pogrzebach.
2. Cynk o ukrywających się przestępcach i ostatnich skokach.
3. Wiarygodne prognozy co do najbliższego nadejścia Mgly.
4. Czas i miejsce najbliższego spotkania Klubu Bokserów.

Porażka: -1 Kondycji (pub), -1 Bogactwa (żebracy), -1 Reputacji (panienki)

Bridgebank w pigułce

Koszty: nocleg (Bog. 0), posiłek (Bog. 0), własne mieszkanie (Bog. 3 / ST 10).

Antagoniści: Ghoule, bandyci, zagubieni (☠ 120), wiedźmy.

Nagłówek z prasy:

Po ustąpieniu dzisiejszej Mgły, w Bridgebank, w pobliżu stacji na Furnace Road znaleziono ciało dobrze ubranego dżentelmena, leżące w rynsztoku. Przyczyną śmierci była rana od wbitego w serce sztyletu. Pozostałe tajemnicze okoliczności tego wydarzenia pozostają póki co niewyjaśnione.

Przygody

Eksploracja - ostatnim życzeniem umierającego lorda jest, by spadek odziedziczył jego nieślubny syn. Trzeba go odnaleźć, gdzieś w Bridgebank, nim spadek przejmie zły stryj.

Ryzyko - kto w ramach zakładu przejdzie nieuzbrojony, w ostentacyjnie bogatym ubiorze z Dogend na Furnace Road po zachodzie słońca?

Salony — młody małżonek baronowej pragnie ukryć swoją przeszłość, którą spędził w slumsach Bridgebank. Zdesperowany posunie się do ostateczności.

Śledztwa — jaki jest związek między zniknięciami dzieci w Kolejce Metropolitalnej a nowym gangiem kieszonkowców? Wątki obu dochodzeń prowadzą do Bridgebank.

Interesujące miejsca

Bonepale - cmentarz komunalny przy Mortuary Road. Podobno co dziesiąty pochowany tu zmarły zmienia się w ghoul, ale to jedyny cmentarz, na jaki stać lyoneską biedotę.

Dogend - stacja Linii Południkowej, wciśnięta między mury College Park a cmentarz komunalny. Okolica cieszy się złą sławą terenów lowieckich watahy likantropów.

Furnace Road - stacja przesiadkowa Linii Wielkiej i Linii Północnej.

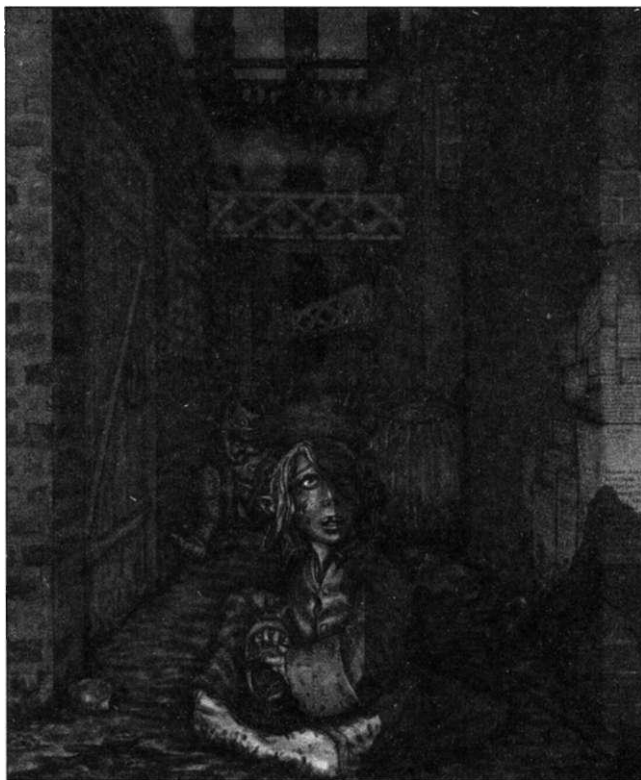
Jedynie bezpośrednie połączenie Bridgebank z lewostronnym Lyonesse. Pobliskie tunele zamieszkiwane są przez całe plemiona bezdomnych.

Gorzelnia Griffon Gin - na Shortend. Producent najtańszego i najpodlejszego alkoholu na całych Wyspach. W towarzystwie podanie alkoholu z gryfem na etykiecie to śmiertelna obraza.

Kaplica Bogini Kwietnej - na Lever Street. Jedna z najstarszych świątyń po tej stronie rzeki i kwatery główna charytatywnej Armii Wybawienia. Przy kościele przytułek dla bezdomnych kobiet.

Pensjonat „Pod Mostem” - tani, obskurny hotelik na Mudend, wciśnięty pod przęsła mostu portowego. Jednak stukot pociągów i hałas z pobliskiego placu budowy nie przeszkadzają gościom. Pokoje i tak wynajmowane są na godziny.

Zakątek Wiedźm - zbiorowisko obskurnych ruder, zarastające zaułek między składnicą węgla a śmietniskiem. Można tu zamówić dowolną kłótnię, zdjąć większość z nich i dowiedzieć się czegoś o przyszłości. Można również dostać w głowę i pozbyć się portfela.



Jaksun Town

Wizyta w tej dzielnicy jest jak podróż w samo serce kolonii. Ulice zmieniają się w targowisko, wokół piętrzą się stopy kolorowych przypraw, zwisają plachty krzykliwe barwionych materiałów, w nozdrza wbijają się egzotyczne, ostre wonie, zaś uszy drażni gwar dziesiątków języków i wysokie dźwięki obcych instrumentów. Tłum wśród straganów ignoruje fakt, że wokół rozciąga się Lyonesse. Dla nich to Dekan, egzotyczny i groźny.

Po co odwiedzić tę dzielnicę?

Jaksun Town to przede wszystkim okno na kolonię, idealne miejsce, by z pierwszej ręki dowiedzieć się czegoś o Dekanie, wyjaśnić tajemnice z czasów wojen kolonialnych, przygotować się do wyprawy w nieznane lub po prostu nabyć parę błyskotek. Tutejsza kuchnia jest zbyt ognista, by gustował w niej ktokolwiek poza miejscowymi i trollami. Szkoły tańca, prowadzone przez Jakszów, cieszą się za to stale rosnącą popularnością.

Kogo można spotkać na ulicach

Żebraków, kobiety w barwnych sari, smagłoskórych džentelmenów w turbanach, fakirów, zaklinaczy węży, niedotykalnych zbieraczy nieczystości, Jakszów, ozdobione henną tancerki, weteranów wojen kolonialnych i ich dekańskie żony, maharadzów w lektykach, słonie.

Pomysły na postaci niezależne z Jaksun Town:

- Fotoreporterka Royal Geographic, obsesyjnie poszukująca zaginionej Korony Króla Małp.
- Młody fakir i zaklinacz węży, marzący o wstąpieniu do królewskich sił specjalnych.
- Piękna współwłaścicielka dekańskiej kompanii handlowej, siedmiokrotna wdowa.
- Syn gubernatora i dekańskiej księżniczki, tropiący spiski przeciwko Koronie.

Mój dom — Jaksun Town

Za osiągnięcie Wdzięczność (Jaksun Town) - **Przyjazny tłum**: raz na sesję +5 do *ukrywania się* lub dowolnego testu podczas pościgu na terenie tej dzielnicy.

Atut dla mieszkańców Jaksun Town - **Wschodni stoicyzm**: za żeton +5 do testów *odwagi*.

Za kulisami

Jaksun Town to fragment kolonialnych Indii w sercu wiktoriańskiego Londynu. Motywy przewodnie tej dzielnicy to egzotyka i zagrożenie. Zmieszczą się tu wieloręcy bogowie, kultury dusicieli, złoto i klejnoty, zrabowane podczas wojen kolonialnych, słonie, mandale, egzotyczne tancerki, nieznane Wanadyjczykom filozofie i dziesiątki innych, inspirowanych Indiami motywów.

To również idealne miejsce na przygody o spiskach przeciw monarchii. Dekan jest Perłą w Koronie Imperium, lecz nie znaczy to, że nie marzy o niepodległości.

Kluby w tej dzielnicy

Jaksun Town jest kolebką i siedzibą następujących stowarzyszeń:

Klub Czterech - założone przez czwórkę weteranów wojen kolonialnych stowarzyszenie zajmujące się badaniem historii Dekanu i poszukiwaniem zaginionych skarbów (☛ 35).

Nirwana - towarzystwo badawcze, które dzięki połączeniu hipnozy, nowoczesnej technomagii i dekańskich technik medytacyjnych zgłębia tajemnice Astralu i reinkarnacji.

Plotki i informacje

Wizyta u fryzjera w Henna Parlour, filiżanka wyśmienitej earl grey w Muzeum Kawy i Herbaty lub żarliwa modlitwa na Keep Ring pozwala na test *ekspresji* ST 10 lub *okultyzmu* ST 15. Sukces i kolejne podbicia pozwalają zdobyć następujące informacje:

1. Wieści o tych częściach dzielnicy, które biali powinni omijać szerokim łukiem.
2. Zaproszenie na najbliższą wystawę, organizowaną przez Klub Czterech.
3. Prawdziwa historia o skarbie zaginionym w dekańskiej džungli.
4. Informacje o spisku skierowanym przeciw Imperium.

Porażka: -1 Bogactwa (herbatka), -1 Reputacji (fryzjer, modlitwa).

Jaksun Town w pigułce

Koszty: Nocleg (Bog. 1), posiłek (Bog. 1), własne mieszkanie (Bog. 3/ ST 10).

Antagoniści: rozpędzone słonie, czarne pantery, wielorekie bóstwa, Jakszowie-dusiciele (☞ 115).

Nagłówek z prasy:

W przyszłym tygodniu do Lyonesse przybędzie maharadża Dasarantha, odwiedzający wszystkich swoich poddanych rozsianych po krajach całej Wanadii. Warto odwiedzić wielki festyn, który z tej okazji odbędzie się w Jaksun Town, i zobaczyć słynnego parowego słonia maharadży.

Przygody

Eksplokacja — podczas wyjątkowo upalnego lata w okolicy wodociągów miejskich w Jaksun Town wyrosła sporej wielkości dżungla. Royal Geographic płaci za zdjęcie.

Ryzyko - królowa życzy sobie oglądać najbliższe rozgrywki w polo na słoniach. Odważni bohaterowie będą musieli stawić czoła weteranom z Jaksun Town.

Salony - po latach odnalazł się zaginiony syn Lorda Greenstone'a. Wszystko wskazuje na to, że wychowały go wilki, czarna pantera i niedźwiedź. Jak teraz wprowadzić młodego lorda na salony?

Śledztwa - pięć pozornie niezwiązanych ze sobą osób ginie tej samej nocy, uduszonych przez węża boa. Z każdego z mieszkańców ginie tylko jedna rzecz - stare zdjęcie z czasów pobytu w Dekanie.

Interesujące miejsca

Henna Parlour - nowoczesny salon handlowy na obrzeżu dzielnicy, specjalizujący się w usługach fryzjerskich oraz sprzedaży podrabianych amuletów i sztucznych jedwabów.

Jungle Wharf - doki rozładunkowe oraz przylegające do nich składy i magazyny towarów kolonialnych. W kompleksie żyją tuziny zbiegłych zwierząt - pasażerów na gapę.

Keep Ring - duchowe centrum Jaksun Town. W kamienicach wokół placu miesz-

czą się dziesiątki świątyn i kapliczek wszelkich dekariskich religii, sal medytacyjnych i szkół tańca.

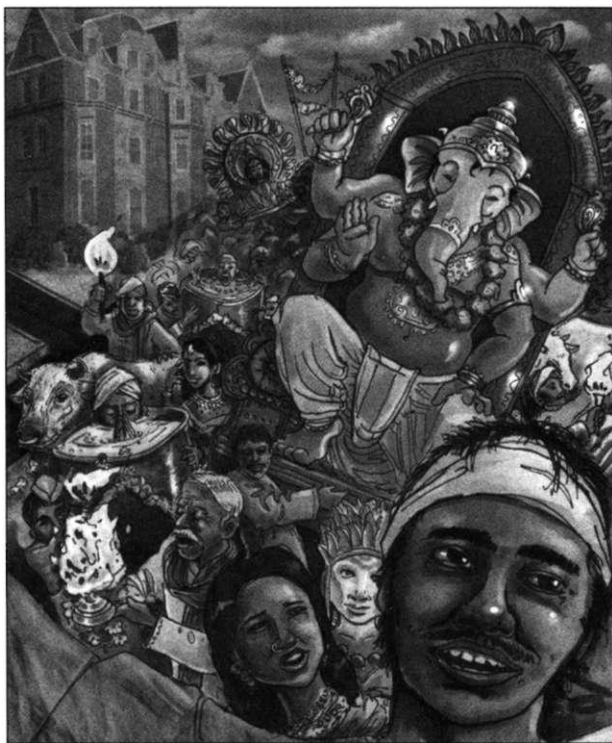
Muzeum Kawy i Herbaty — urządzone w zaadaptowanych budynkach magazynów portowych. Oprócz stałej ekspozycji, znajduje się tu również uroczą kawiarenka, której właścicielka specjalizuje się we wróżeniu z fusów ponad trzydziestu gatunków herbaty.

Port Lancel Street - mroczne i niebezpieczne serce dzielnicy, zamieszkane przez biedne, wielopokoleniowe rodziny dekańczyków. Nastroje antykrólewskie są tu bardzo silne.

Sewer Palace - za fasadą pięknego budynku w kolonialnym stylu kryje się kolektor ścieków z pobliskich dzielnic. Okolice cierpi z powodu okrutnego smrodu i wielkich, białych krokodyli.

Spikes — dekański targ i otaczająca go sieć uliczek, wiecznie okupowana przez tłumy mistyków, żebraków, tancerek i fakirow.

Wigmort Street - stacja Linii Portowej. W pobliżu bardzo modna w tym sezonie restauracja „Radża”, serwująca dania kuchni etnicznych Dekanu i okolic.



Kingsplace

Witajcie w najporządniejszej i najbardziej mieszczańskiej z dzielnic. Między niekończącymi się rzędami ceglanych willi i eleganckich kamienic życie płynie powoli i dostojnie. Służba nie rzuca się w oczy, a mieszczanie zajmują się swoimi sprawami z godnością i dyskrecją. Gdyby nie sąsiedztwo Uniwersytetu, byłaby to najnudniejsza z dzielnic. Ulice są ciche i spokojne. Do domów zaś zaglądać nie wypada. Lepiej nie pytać, co tam się dzieje.

Po co odwiedzić tę dzielnicę?

Nie oszukujmy się - głównym impulsem do wizyty w Kingsplace jest Uniwersytet lub któreś z orbitujących wokół niego muzeów i stowarzyszeń. Drugim powodem może być cmentarz Kingsplace Green, miejsce spoczynku wielu sławnych osobistości. Żywi mieszkańcy dzielnicy sporadycznie przyjmują gości i dobrze im z tym.

Kogo można spotkać na ulicach

Bony z dziećmi, służących z zakupami, listonoszy, ogrodników przy strzyżeniu żywopłotów, sprzedawców encyklopedii, konstabli patrolujących kwartał, damy w otwartych powozach, spieszących się dżentelmenów, służące wyprowadzające psy, studentów, ogry zamiatające ulice, konduktory żalobne.

Pomysły na postaci niezależne z Kingsplace:

- Emerytowany major, niegdyś wielki podróżnik i odkrywca, dziś skąpiec i odludek.
- Panna na wydaniu, która z nudów i w imię buntu spędza noce jako włamywaczka.
- Pochodząca z Dekanu pani profesor historii, starająca się zaaklimatyzować w Lyonesse.
- Chorowity chłopiec, który dzięki tresowanym impom zna wszystkie tajemnice sąsiadów.

Mój dom - Kingsplace

Za osiągnięcie Wdzięczność (Kingsplace) - **Rekomendacje:** raz na sesję bohater może dorzucić drugą kartę, by podnieść pewność siebie podczas konfrontacji społecznej.

Atut dla mieszkańców Kingsplace - **Nieprzenikniona fasada:** wszystkie testy *empatii*, skierowane przeciw bohaterowi, są trudniejsze (ST +5).

Za kulisami

Pani Dulska czułaby się w Kingsplace jak w domu. Ta dzielnica reprezentuje wszystkie dobre i złe cechy mieszczańskiego spojrzenia na życie. Nikogo nie obchodzi, jaki jesteś naprawdę. Ważne, jakie wrażenie robisz na sąsiadach. Kojarzycie amerykańskie miasteczka z powieści Stephena Kinga? To dokładnie ten klimat. Słowa przewodnie to dwulicowość i hipokryzja - piękna fasada, skrywająca groźne tajemnice i zwykłe podłoże.

Elementem, który ubarwia dzielnicę i dodaje dynamiki jej atmosferze, jest Uniwersytet - połączenie Cambridge, Yale, Hogwartu i Niewidocznego Uniwersytetu.

Kluby w tej dzielnicy

Kingsplace jest siedzibą następujących stowarzyszeń:

Konserwatywne Towarzystwo Magów - stowarzyszenie rytualistów-architektów z nad wyraz staromodnymi poglądami na życie i olbrzymią papieżyną konseksji (☞ 47).

Ręka Chwały - tajne i elitarne stowarzyszenie studentów i absolwentów Uniwersytetu. Ponoć wywodzi się z niego większość ministrów w gabinecie obecnego premiera (☞ 38).

Plotki i informacje

Dzień na uniwersytecie, wieczór autorski „Pod Lupą i Piórem” lub wsłuchanie się w belkot parkowych mówców pozwala na test *empatii* ST 10 lub *wiedzy akademickiej* ST 15. Sukces i kolejne podbicia pozwalają zdobyć następujące informacje:

1. Luźne insynuacje, przedstawiające sąsiadów jako pozbawione sumienia potwory.
2. Sugestie wskazujące następny cel skomplikowanych studenckich dowcipów.
3. Dowody wskazujące na to, że sąsiedzi to pozbawione sumienia potwory.
4. Ślady pozwalające dotrzeć do sieci magicznych drzwi Towarzystwa Magów.

Porażka: -1 Reputacji (księgarnia, park, uniwersytet).

Kingsplace w pigułce

Koszty: Nocleg (Bog. 6/ ST 15), posiłek (Bog. 3/ ST10), własne mieszkanie (Bog. 9/ST 20).

Antagoniści: psotni studenci, wścibscy sąsiedzi, konserwatywni magowie, cienie (☞ 110).

Nagłówek z prasy:

W nadchodzący czwartek w Hidden Corner w parku uniwersyteckim odbędzie się publiczna debata między panną Aurelią Lockhead z Katedry Psychomancji a panem Severiusem Stoneton z Konserwatywnego Towarzystwa Magów. Liczymy, że tym razem kwestia wpływu płci na wrodzone zdolności magiczne zostanie ostatecznie rozstrzygnięta.

Przygody

Eksploatacja - Muzeum Historii Naturalnej przygotowuje nową ekspozycję. Niestety, już drugi asystent kustosa nie wrócił z magazynów. Czyżby któryś z okazów ożył i uciekł?

Ryzyko — ponoć dwa wieki temu grupa studentów przeniosła magicznie grobowiec rektora z Kingsplace Green na środek kampusu. Nikomu jeszcze nie udało się tego powtórzyć.

Salony - wszystko wskazuje na to, że zło-dzieje odpowiedzialni za obrabowanie banku Alfheimu skryli się za murami św. Silencji. Śledztwo na terenie damskiego internatu? Panowie raczej żartować.

Śledztwa - w College Park zaczęły znikać dzieci. Mówi się o porwaniach przez Fae, Mgle z Bridgebank i nieumarłych z cmentarza, jednak prawda może okazać się znacznie gorsza.

Interesujące miejsca

College Park - park na granicy z Bridgebank. W południowej części znajduje się cmentarz Kingsplace Green. Za dnia pełen spacerowiczów i ekscentrycznych mówców, po zmroku pustoszeje.

Finger Street - nieczynna stacja Linii Południkowej, zamknięta z powodu przypadków nawiedzeń, nie dających się zablokować nawet najpotężniejszymi egzorcyzmami.

Gun Yard - najbardziej nadęty plac w mieście. Znaleźć przy nim można dość nudne

Muzeum Abelarda, siedzibę Konserwatywnego Towarzystwa Magów i kilka prywatnych posesji.

Stoneton Square — stacja Linii Południkowej i Wielkiej. Przy placu mieści się Muzeum Alfheimskie i siedziba Lyoneskiego Towarzystwa Archeologicznego.

Szkoła dla dziewcząt im św. Silencji - ponury, ciężki budynek, otoczony wysokim murem, zza którego wyrastają nagie gałęzie starych drzew. Idealne miejsce dla twojego dziecka.

Uniwersytet - uczelnia jest de facto oddzielną dzielnicą. Główny kampus leży przy Coven Road, stacji Linii Portowej, Południkowej i Wschodniej.

Westshire Road — stacja Linii Wschodniej, tuż przy Muzeum Historii Naturalnej i Muzeum Książki. Oba przybytki są niestety regularnie napadane przez geniuszy zbrodni.

Pod Lupą i Piórem - księgarnia na Graveir Street, miejsce spotkań miłośników powieści kryminalnych. Oficjalne premiery książek i spotkania z autorami są na porządku dziennym.



Pothill

Za charakterystycznymi bramami z czerwonej laki zaczyna się inny świat. Kolorowe lampiony, powiewające chorągwie zapisane pajęczymi znakami, ognie płonące pod wokami i enigmatyczne uśmiechy na twarzach przechodniów jasno pokazują przybyzowski, że trafił do shangtown. To dzielnica teatrów cieni, smoczych pochodów, jadeitowych figurek, przepięknych tatuaży i najbardziej niezrozumiałej opery na świecie.

Po co odwiedzić tę dzielnicę?

Pothill obiecuje doświadczenia, których nie zazna się nigdzie indziej na tej półkuli. Tylko tu można zjeść stuletnie jaja wiwern, zrobić sobie zaklęty tatuaż, obstawiać walki psów i bazyliisków, odwiedzić salon masażu, palarnię czarnego lotosu, najbardziej zmysłowy dom uciech, nauczyć się kung-fu i origami lub kupić miniaturowe drzewka bansai.

Kogo można spotkać na ulicach

Rikszarzy, mnichów w szafranowych szatach, gejsze, tragarzy w czarnych pizamach, mędrców z długimi brodami i jeszcze dłuższymi paznokciami, staruszki hodujące modliszki, pustookich palaczy lotosu, upiorne czarnowłose dziewczynki, ślepych grajków.

Pomysły na postaci niezależne z Pothill:

- Ślepy starzec, handlarz opium i przewodnik po krainach snów.
- Mistrz sztuk walki i zabójca z triad, którego pokonać może jedynie jego brat — policjant.
- Elfa adepta sztuki tatuażu, poszukująca zaginionego przed laty narzeczonego.
- Tancerka z teatru cieni, potrafiąca odnaleźć dowolny przedmiot zgubiony w Lyonesse.

Mój dom - Pothill

Za osiągnięcie Wdzięczność (Pothill) - **Dług życia**: na jedną scenę podczas sesji do bohatera przyłącza się sojusznik, specjalizujący się w walce lub pościgach.

Atut dla mieszkańców Pothill - **Przepływ Czi**: raz na sesję bohater może przykryć kartą z ręki kartę inicjatywy innej postaci (nie można w ten sposób przykryć Jokera).

Za kulisami

Pothill to stereotypowe londyńskie chinatown ze szczyptą wietnamskiego bazaru rodem ze Stadionu Dziesięciolecia. Wśród emigrantów znajomość miejscowego języka ogranicza się do parunastu słów, koniecznych do zamknięcia najprostszej sprzedaży. Świat za bramami to enklawa, w której władzę sprawuje połączenie chińskich Triad i japońskiej Yakuzy. Wschodnie demony dawno wygryzły stare, dobre europejskie duchy, zaś wszyscy mieszkańcy palą opium, a nie tytoń.

Ważnym motywem przewodnim dzielnicy jest filmowo pojęta dalekowschodnia mistyka, magiczne tatuaże, sztuki walki jak z klasztoru Shao-Lin i demony z japońskich horrorów.

Kluby w tej dzielnicy

Pothill jest kolebką i siedzibą następujących stowarzyszeń:

Czerwony Jaśmin — palarnia opium, salon masażu i ekskluzywny dom publiczny w jednym. Oraz jedyna szkoła sztuki magicznego tatuażu z Shang-In (☞ 49).

Żelazny Smok - elitarna szkoła wojowników, prowadzona przez mistrzów trzech najbardziej zabójczych sunnirskich stylów walki (☞ 35).

Plotki i informacje

Udana wizyta w Dokach, wieczór w „Czerwonym Jaśminie” lub posiłek w „Karpiu Patrzącym na Księżyc” pozwala na test *empatii* ST 10 lub *odwagi* ST 15. Sukces i kolejne podbicia oznaczają następujące wydarzenia:

1. Niespodziewane spotkanie kogoś znajomego lub nowa, ciekawa znajomość.
2. Dobre rady co do obstawiania w nielegalnych walkach w Dokach.
3. Zaskakująco dokładna wróżba dotycząca przyszłości.
4. Informacja o miejscu spotkania Głowy Smoka, rady kierującej triadami.

Porażka: -1 Reputacji (masaż), -1 Kondycji (egzotyczna kuchnia), -1 Bogactwa (hazard).

Pothill w pigułce

Koszty: Nocleg (Bog. 1), posiłek (Bog. 3/ST 10), własne mieszkanie (Bog. 3/ST 10).

Antagoniści: wojownicy z triad, demony w jadeitowych maskach, gibkie uwodzicielki, kapp (☞ 116).

Nagłówek z prasy:

Posterunek policji rzecznej informuje, że z doków w Pothill zniknął ładunek ponad dwustu funtów szangijskich zimnych ogniów. Ktokolwiek dysponuje informacjami, które umożliwiłyby odzyskanie łodzi, lub znane mu jest miejsce pobytu czarnej dżonki z czerwonym smokiem wzdłuż burty, proszony jest o kontakt.

Przemyślenia

Eksplozja — najmłodsze dziecko Lady Wight zaginęło. Jego marynarską czapkę odnaleziono przy wejściu do kanałów pod Pothill, w okolicach Hayme Street.

Ryzyko - sprowadzona na wystawę armia starożytnych terakotowych żołnierzy okazuje się być pierwszym krokiem w szangijskim planie podboju Alfheimu. Golemy ożywają...

Salony - alternatywna medycyna szturmem zdobyła lyoneskie salony. Maści, napary i masaże przywracają zdrowie, młodość i wigor. Niestety, obecność pięknych orczych pielęgniarek i masażystów o kocich ruchach zachwiała posadami niejednego małżeństwa.

Śledztwa — ktoś ukradł legendarną Księgę Przemian i używa zawartych w niej wróżb, by popełniać śmiało przestępstwa. Za każdym razem los jest po jego stronie.

Interesujące miejsca

Doki - labirynt rozwalających się bud i podejrzanych piwnic, siedlisko hazardu i zepsucia. Można tu zagrać w każdą nielegalną grę losową, tak o pieniądze, jak i o wyższe stawki.

Fu Leng i wspólnicy - dom aukcyjny o ponad stuletniej tradycji, specjalizujący się w rzadkich przedmiotach kolekcjonerskich rodem z Dalekiego Wschodu.

Hayme Street - stacja Linii Wschodniej, w najgorszym zakątku dzielnicy. Na domiar

złego, wybudowana nielegalnie, przy pomocy demonów. Jak to mówią: cóż zrobić?

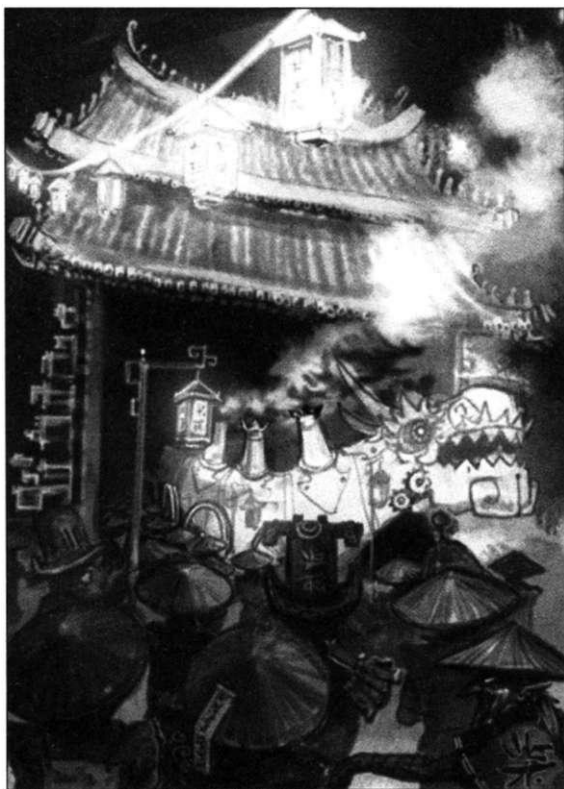
Karp Patrzący na Księżyc - zaadaptowana hala fabryczna, w której na pięciu poziomach tłoczą się bary, restauracje, kramy i garkuchnie. Zupa z psa i szarańcze z rusztu? Tylko tutaj.

Moor Street - stacja Linii Portowej. W okolicy znajdują się najlepsze sklepy z egzotyczną żywnością i najbardziej znane szkoły walki.

Narodowa Opera Shang In - charakterystyczny budynek w samym sercu Pothill, znany z pocztówek, przedstawiających aktorów w barwnych, porcelanowych maskach.

Teatr Cieni Madame Pou-Shi - poruszające przedstawienia przy akompaniamencie egzotycznej muzyki są w stanie wywołać u co wrażliwszych widzów przebliski jasnowidzenia.

Złota Pagoda - tajemnicza świątynia, skrzętnie omijana przez turystów. Nikt nie chce ryzykować życia przechodząc przez otaczającą ją skwarek, pełen rozsiewających trujące pyłki czarnych lotosów, olbrzymich rosiczek i smoczych orchidei.



Quirinale

Przybyszów witają stragany pełne kolorowych, pachnących warzyw i owoców, gliniane kadzie z oliwkami oraz ryby i owoce morza, rozłożone na pokruszonym lodzie. Restauracyjki ze stolikami o kraciastych obrusach wabią zapachem spaghetti i minestrone. W Małej Scylli nawet nudne alfhaimske kamienice wyglądają jakby tęskniły za słonecznym południem. To dobre miejsce. Pamiętajcie tylko, by nie zaczepiać niziołków w płaszczach i fedorach.

Po co odwiedzić tę dzielnicę?

Na pewno warto od czasu do czasu się tu stołować, wszak niewiele może równać się z domową lasagna donny Fumadore czy kalmarami z grilla w trattorii rodziny Vendetta. Można też przybyć tu w bardziej ryzykownych celach: szukając sprzymierzeńców w nie do końca legalnych interesach, inwestorów zainteresowanych śmiałymi przedsięwzięciami czy kogoś, kto za przysługę pomści prawdziwe lub wyimaginowane krzywdy.

Kogo można spotkać na ulicach

Służących z koszami makaronów i owoców, oproszone mąką kucharki, pyskate przekupki wymachujące wędzonymi węgorzami, ogrzych tragarzy, młodych niziołków z zabójczymi wąsikami i w kapeluszach nasuniętych na oczy, świeże trupy w bocznych uliczkach.

Pomysły na postaci niezależne z Quirinale:

- Ogrzy korespondent zagraniczny, który po godzinach nadzoruje zamorskie przedsięwzięcia Rodziny.
- Niziołczy playboy, hazardzista i utracjusz, wnuk marnotrawny Matki Chrzestnej.
- Krasnoludzka wdowa po niziołczym consigliere, starająca wpasować się w Rodzinę.

Mój dom - Quirinale

Za osiągnięcie Wdzięczność (Quirinale) - **Przysługa u Rodziny**: raz na sesję +5 do dowolnego testu *zastraszania* lub *perswazji*.

Atut dla mieszkańców Quirinale - **Bezczelne obowiązki**: test przeciwstawny *ekspresja* kontra *odwaga*, przegrany traci punkt Reputacji.

Za kulisami

Quirinale to suma wszystkich włoskich dzielnic, zwłaszcza tych amerykańskich, z czasów prohibicji. Na czele niziołczych rodzin ze scylli stoją bezwzględne matki chrzestne - połączenie bajkowych złych wrózek z donem Corleone. Rolę ochroniarzy pełnią tradycyjnie ogrzy kuzyni i bracia niziołczych mafiozów.

To dzielnica pełna miłośników doskonałego jedzenia i krwawej zemsty. Ojciec Chrzestny i rodzina Soprano czuli by się tu jak ryby w wodzie.

- Młoda studentka prawa bez entuzjazmu przygotowująca się do roli Matki Chrzestnej.

Kluby w tej dzielnicy

Quirinale jest kolebką i siedzibą następujących stowarzyszeń:

Five o'clock - klub gry w wista dla starszych dam. Jeśli wierzyć plotkom, skupia najpotężniejsze wiedźmy cywilizowanego świata (♣ 46).

Klub smakosza - członkowie tego stowarzyszenia przysięgli poświęcić się poszukiwaniu coraz nowszych i bardziej niezwykłych doznań kulinarnych. Bez względu na cenę i związane z tym ryzyko (♣ 36).

Plotki i informacje

Wieczór przy scyllijskim winie, udane zakupy na Port Avenue lub papieros wypalony ze znużonym młodzieńcem na rogu ulicy pozwala na test *empatii* ST 10 lub *blefu* ST 15. Sukces i kolejne podbicia pozwalają zdobyć następujące informacje:

1. Nowy przepis kulinarny, gwarantujący sukces każdego przyjęcia.
2. Informacje o obecnym układzie sił w dzielnicy.
3. Plotki o miejscu pobytu wybranego członka rodziny Fumadore lub Vendetta.
4. Lista osób, na które rodzina Fumadore lub Vendetta wydała wyrok śmierci.

Porażka: -1 Kondycji (wino), -1 Bogactwa (zakupy), -1 Reputacji (młodzieniec na rogu).

Quirinale w pigułce

Koszty: hotel (Bog. 3/ ST 10), posiłek (Bog. 6/ ST 15), własny apartament (Bog. 6/ ST 15).

Antagoniści: ogry kuzyni, niziołcze wiedźmy, scyllijscy zabójcy do wynajęcia, nemesi (☞ 119).

Nagłówek z prasy:

Zapraszamy szanownych czytelników do wzięcia udziału w wielkim konkursie wyrobów cukierniczych, organizowanym przez Lyoneski Cech Piekarzy i Cukierników. Gospodarzem tegorocznej odsłony zawodów będzie restauracja Pod Charybdą. Ciekawi jesteście, jakimi to tortami zaskoczą nas uczestnicy tym razem.

Przemyślenia

Eksploatacja - z klatek na zapleczu Klubu Smakosza ktoś wypuścił wszystkie rzadkie okazy, wprowadzone na wielką doroczną ucztę. Trzeba je jak najszybciej wylapać i to delikatnie, by nie zniszczyć walorów smakowych przyszłych dań.

Ryzyko - nocą w tunelach Kolejki Metropolitalnej zaczęły pojawiać się tajemnicze drezyny. Mówi się, że przewożą skrzynie z bronią i że jedna z Rodzin szykuje się do wojny.

Salony - aktorzy amatorskiego teatru szukają pomocy w przygotowaniu inscenizacji „Miłości w Pelutio”. Niestety, główne role obsadzają członkowie rywalizujących Rodzin. Premiera zapowiada się naprawdę wystrzałowo.

Śledztwa — trzech przemysłowców, rozważających inwestycje w Quirinale, znaleziono martwych w swoich gabinetach. Utopionych. Sprawa wygląda na aż zbyt oczywistą.

Interesujące miejsca

Baker Street — uliczka warta wspomnienia w zasadzie tylko z jednego powodu. Mieszka tu jedyny hycel w mieście, który przyjmuje zlecenia także na lykantropy.

Filligrane Street - śliczna uliczka w całości zabudowana w niziołczej skali. W oficynie jednej z urokliwych kamieniczek znajduje się pralnia Pani Nightin-

gale, w której ponoć można wyprać dosłownie wszystko.

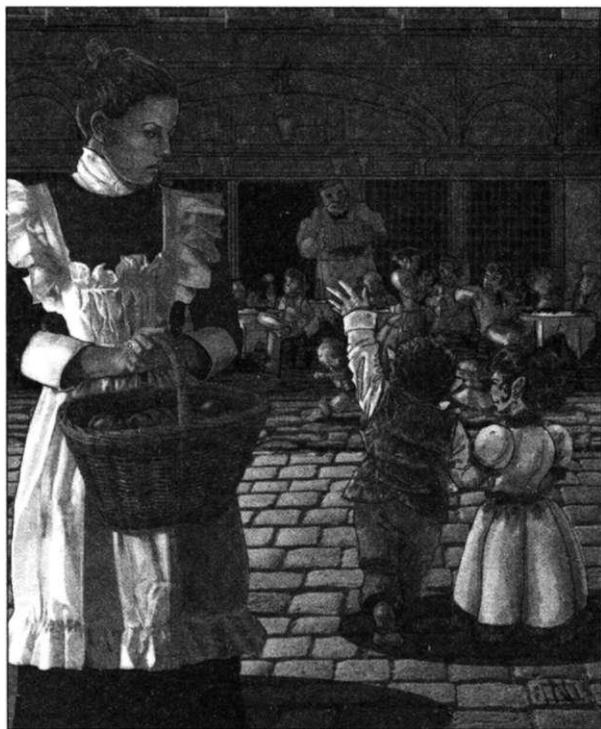
Muzeum Medycyny i Szpitalnictwa - tylko dla zwiedzających o mocnych nerwach. Nocami na zapleczu przyjmuje pewien uzdolniony i dyskretny chirurg.

Muzeum zabawkarstwa - prowadzone przez nieco dzieciniaśnego pana Poltoya muzeum prezentuje po sztuce każdego typu zabawek z całego świata. Szum, świergot, klekotanie i nieokielznana feeria barw pozostawiają niezatarte wrażenie.

Port Avenue - bulwar łączący w sobie nabrzeże z największym w mieście targiem rybnym i stacją na Linii Metropolitalnej i Południkowej. Częste miejsce porachunków rodzin scyllijskich.

Sovereign Road - stacja Linii Metropolitalnej, Centralnej i Wschodniej. Okolica ekskluzywna. Pobliski salon krawiecki Madame Poutrix zaopatruje nawet rodzinę królewską.

Winiarnia Delus - elegancki lokal, w którego piwnicach czekają wina z całego świata. Tunele do przetwarzania beczek prowadzą do piwnic pobliskich restauracji i pensjonatów.



Stableton

Jeśli nawet w południe nie widzisz na niebie słońca, to znak, że trafiłeś do Stableton. Dzielnice spowija wieczny welon czarnego, gryzącego dymu z dziesiątków hut, fabryk, walcowni, kuźni i warsztatów. Ulice wiją się między rurociągami i pasami transmisyjnymi, domy kułają się pomiędzy ceglanyimi kominami i ognistymi paszczami wielkich pieców. Bruk pod stopami drży w rytm olbrzymiej maszynierii. Oto wcielony w życie sen o Nowej Magii.

Po co odwiedzić tę dzielnicę?

Stableton to dzielnica wynalazków i przemysłu. Tu opracowuje się nowe technologie, testuje niezwykle maszyny, szuka inwestorów i współników do śmiałych przedsięwzięć, stawia laboratoria i warsztaty. Dla nowych technologii popelniane są przestępstwa, plany giną lub zmieniają właścicieli, a koszarne wypadki zdarzają się nawet najlepszym. A do tego, co najmniej raz na miesiąc, z dymów Stableton wylania się kolejny szalony geniusz.

Kogo można spotkać na ulicach

Robotników, golemu hutnicze, zbieraczy złomu, rozpędzone automatyczne pociągi, wyladowane paromobile, wynalazców, elfich inwestorów w hermetycznych golemicznych lektykach, dzieci bawiące się na haldach, pijane gremliny, geniuszy zbrodni, sabotażystów.

Pomysły na postaci niezależne ze Stableton:

- Lekarka badająca na sobie samej wpływ długotrwałej ekspozycji elfów na żelazo.
- Krasnoludzki inżynier, który po wypadku w fabryce żyje w skorupie wielkiego golema.
- Ogrzy wynalazca zakochany w skonstruowanej przez siebie maszynie różnicowej.

Mój dom - Stableton

Za osiągnięcie Wdzięczność (Stableton) - **Zaprzężniony inżynier**: na jedną scenę podczas sesji bohater może dodać jedną cechę do dowolnego gadżetu lub ekwipunku.

Atut dla mieszkańców Stableton - **Kości z żelaza**: bohater zyskuje stałą premię +3 do wszystkich testów *wysportowania*, mających na celu uniknięcie straty Kondycji.

Za kulisami

Stableton to Liverpool i Manchester, Detroit, Śląsk i Zagłębie Ruhry - konglomerat wszystkich miejsc, gdzie ciężki przemysł wrósł w skupiska ludzkie. Tu najwyraźniej widać potęgę nowych technologii i najmocniej czuć kosztą, jakie niesie ze sobą rozwój. Ceglane familoki, hałdy odpadów, wszechobecny smog, katastrofy przemysłowe, ale również przełomowe technologie i wielkie pieniądze. Oto Stableton.

Motywy przewodnie dzielnicy to praca i żelazo. Powietrze pełne jest drobinek metalu znienawidzonego przez elfy i uwielbianego przez wszystkich przemysłowców.

- Niezniszczalna trollowa pani przemysłowiec, walcząca z sabotażystami i podpalaczami.

Kluby w tej dzielnicy

Stableton jest kolebką i siedzibą następujących stowarzyszeń:

Ochotnicza Straż Ogniowa w Stableton - najstarszy w mieście i najlepiej wyposażony oddział do walki z podpaleniami. OSO specjalizuje się we wszelkich możliwych akcjach ratunkowych (35).

Stalowi Magnaci - elitarny klub arystokratów-przemysłowców zafascynowanych możliwościami nowoczesnej golemologii.

Plotki i informacje

Popijawa w Węgłu i Cegle, pomoc w akcji strażaków lub rozmowa z proboszczem z St. Perthy pozwala na test perswazji ST 10 lub ekspresji ST 15. Sukces i kolejne podbicia pozwalają zdobyć następujące informacje:

1. Naoczne relacje z wypadków z ostatnich dwóch tygodni.
2. Namiary na sprawdzonego specjalistę w dowolnej dziedzinie technomagii.
3. Wiarygodne plotki o tajnym projekcie któregoś z Magnatów.
4. Ślady pozwalające namierzyć szalonego geniusza zbrodni.

Porażka: -1 Kondycji (pub, strażacy), -1 Bogactwa (kościół).

Stableton w pigułce

Koszty: Nocleg (Bog. 3/ ST 10), posiłek (Bog. 3/ST 10), własne mieszkanie (Bog. 3/ST 10).

Antagoniści: pijani robotnicy, parowe behemoty, szaleni wynalazcy, żywiołaki (☛ 122).

Nagłówek z prasy:

Na terenie zakładów sir Francisa Needlewinga w Stableton rozpoczęły się prace nad budową Machiny Meteomantycznej. Wykorzystująca najnowsze osiągnięcia numerologii, astrologii, krystalomancji i kabalistyki maszyna ma na celu położyć kres coraz bardziej uciążliwym atakom Mgły i Smogu oraz zapewnić całemu Lyonesse czyste niebo.

Przypadki

Eksploatacja - Kompania Omnibusowa zleca sporządzenie dokładnej mapy szlaków komunikacyjnych w Stableton. Paru właścicielom tajnych fabryk bardzo się to nie spodoba.

Ryzyko - nihilisci zaczynają agitować uczciwych robotników. Stableton wstrząsają akty sabotażu, strajki, pożary i nielegalne demonstracje. Trzeba działać nim będzie za późno.

Salony - młody małżonek namawia posłuszną mu córkę przemysłowca na półroczną podróż po koloniach. Dziewczyna nie chce jednak zostawić zakładów ojca bez opieki.

Śledztwa - Alven Yard przechwytuje transport bardzo podejrzanych części: ktoś znów buduje Działo Zagłady. Jak go namierzyć, gdy on już wie, że Yard o nim wie?

Interesujące miejsca

Bąble - olbrzymie zbiorniki na wykorzystywane w przemyśle ekstrakty żywiołów otrzymały od mieszkańców dzielnicy pieszczotliwe przezwisko. Nie zmienia to jednak faktu, że chwila nieuwagi może doprowadzić do tragedii. Jeśli Bąble wybuchną, fala zmiecie pół dzielnicy.

Burrow Hill Road — stacja Linii Wielkiej i towarzyskie serce dzielnicy. Perony otacza labirynt podziemnych uliczek, zaadaptowanych piwnic, sklepików, warsztatów i restauracji.

Gieschowitz - zaprojektowane przez wotańskiego geomantę wzorcowe osiedle robotnicze.

Zaskakująco urocze połączenie sielskiej wioski z obozem wojskowym.

Muzeum Straży Ogniowej - w remizie OSO na Mullet Drive, piętnaście minut drogi od dowolnego punktu w dzielnicy.

Pod Węgłem i Cegłą - choć trudno w to uwierzyć, pub 'Coal and Brick' jest bardziej zadymiony niż reszta Stableton. Serwują tu golonkę, ciemne piwo i wódkę na karbidzie.

Radiostacja - jedyna konstrukcja po tej stronie rzeki, która może mierzyć się z wieżowcami Dystryktu. Maszt radiostacji wystaje nawet ponad wieczny smog Stableton.

St. Pertha of the Swords - kościół na Ratbone Street. Ołtarz poświęcony patronowi kowali i żołnierzy obwieszony jest tysiącami metalowych dłoni, nóg, oczu i innych darów wotywnych - podziękowań za ocalenie z katastrof i wypadków przy pracy.

Szpital św. Mutilacji - śmierdzące formaliną gmaszysko na Gallow Hill. Miejsce śmiałych eksperymentów nad transplantologią oraz pierwsze miejskie centrum medycyny sądowej.



Svart Thule

W cieniu nowoczesnych wieżowców Dystryktu przycupnął świat odmienny i tajemniczy. Na przestrzeni paru kroków okolica zupełnie zmienia charakter. Pisane runami szyldy sklepów, odziani na czarno-czerwono godi, milczące sylwetki golemów, ulice zaludniane głównie przez gnomy, stukot maszyn różnicowych nieustannie dobiegający z okien biur, ustalona według szalonej logiki numeracja domów - wszystko to mówi przybyszowi: „jesteś tu obcy”.

Po co odwiedzić tę dzielnicę?

Svart Thule wabi tajemnicami i specjalistyczną wiedzą. Tylko tu można poradzić się zarówno mądrych godich jak i maszyn różnicowych. Można tu znaleźć specjalistów od niestandardowych golemów, magii runicznej, kabalistyki, dawno zapomnianych legend, rzadkich gałęzi okultyzmu i wielu innych, specjalistycznych dziedzin. Poza tym, są tu najlepsze biura rachunkowe, ubezpieczeniowe i maklerskie.

Kogo można spotkać na ulicach

Jednookich godich w rytualnych szatach, zgarbione staruszki z kozami, krawców, urzędników z technolizydłami i rękawami poplamionymi atramentem, olbrzymie gliniane golem, golem malutkie i mechaniczne, kupców, przekupni i komiwojażerów, no i gnomy, mnóstwo gnomów.

Pomysły na postaci niezależne ze Svart Thule:

- Śmiertelnie chora dama, kontaktująca się ze światem przez golema teatralnego.
- Inżynier specjalizujący się w naprawie zbuntowanych golemów i opętanych maszyn.
- Femme fatale, lubiąca się w rujnowaniu byłych sympatyków ven Riera.
- Młody numerolog, prognozujący zbrodnie i katastrofy na terenie całego miasta.

Mój dom - Svart Thule

Za osiągnięcie Wdzięczność (Svart Thule) - **Wspólni znajomi**: raz na sesję +5 do dowolnego testu w dyskusji przeciwko gnomowi.

Atut dla mieszkańców Svart Thule - **Podstawy numerologii**: Raz na sesję bohater może odrzucić kartę z ręki (nie mniejszą niż walet), by powtórzyć rzut jedną, wybraną kością.

Za kulisami

Svart Thule to archetyp getta kulturowego — suma wszystkich tych dzielnic, które są doskonale zrozumiałe dla zamieszkujących je imigrantów, podczas gdy dla mieszkańców reszty miasta są obce. Najłatwiej zauważyć nawiązania do przedwojennych dzielnic żydowskich, ale znajdzie się tu też coś z chicagowskiego Jackowa czy muzułmańskich osiedli w europejskich miastach. To okolice, które rządzą się własnym zestawem reguł i zwyczajów.

Svart Thule to dzielnica tajemnic i golemów, działająca w rytmie gnomiej numerologii, zwyczajów przyniesionych jeszcze z Thule i ziemnych wskazań maszyn różnicowych.

Kluby w tej dzielnicy

Svart Thule jest kolebką i siedzibą następujących stowarzyszeń:

Klub Iteracionistów - zamknięte stowarzyszenie, skupiające inżynierów kabalistyki, którzy badają temat integracji ludzkich umysłów z nowoczesnymi maszynami różnicowymi (☞ 45).

Yggdrasil - tajne gnomie bractwo, działające pod przykrywką towarzystwa badaczy folkloru. Mówi się, że ich celem jest odnalezienie Brakujących Run. Jak najszybciej i za wszelką cenę.

Plotki i informacje

Noc nad ginem w pubie Pod Wisielcem i Krukiem, rozmowa z szalonymi mistykami z Hildgate lub wizyta u *godiego* pozwala na test *perswazji* ST 10 lub *odwagi* ST 15. Sukces i kolejne podbicia pozwalają zdobyć następujące informacje:

1. Szczegółowy raport o najciekawszych wydarzeniach z sąsiedztwa.
2. Adres wybranego specjalisty od golemów, kabaly lub maszyn różnicowych.
3. Godne uwagi plotki o długach arystokracji, polityków i biznesmenów.
4. Namiary na Iteracionistów, rozpracowujących zabezpieczenia PUKa.

Porażka: -1 Bogactwa (pub, godi), -1 Reputacji (mistycy).

Svart Thule w pigułce

Koszty: hotel (Bog. 3/ ST 10), posilek (Bog. 3/ ST 10), własne mieszkanie (Bog. 6/ ST 15).

Antagoniści: dybuki, zbuntowane golem, opętane maszyny różnicowe, golemiczne kruki (☞ 111).

Nagłówek w prasie:

Znany powody zmian w kursowaniu Kolejki Metropolitalnej, które sparaliżowały wczoraj ruch na Linii Mitelup. Zdaniem pana Smitha z zespołu konserwacji PUK, Podsystem zdecydował się tymczasowo odciąć trzy mile tuneli w celu dokonania pilnych napraw.

Przygody

Eksplokacja - coraz więcej golemów ze Svart Thule porzuca zaprogramowane zajęcia i znika wśród zabudowań Hugin&Munin Inc. Kto odważy się zapuścić w labirynt wiecznie przebudowujących się mechanizmów i odzyskać zaginione automaty?

Ryzyko - ambitny inżynier pracuje nad Wspomaganym Kombinezonem Golemicznym, współzarządzanym przez Autonomiczne Algorytmy Różnicowe. Cóż może pójść nie tak?

Salony - córka znanego ortodoksyjnego gościa postanawia rzucić studia i rozpocząć karierę filmową. Zrozpaczony gnom szuka wsparcia wśród starych znajomych.

Śledztwa - okradziono kolejnego przemysłowca. Poszlaki wskazują na domowe golem, jednak analiza shem nie wykazuje żadnych wad. To zagadka nawet dla kabalistów.

Interesujące miejsca

Cannon Court - stacja Linii Mitelup. Nad placem dominuje odlany z dział Wielkiej Wojny pomnik poległych i gmach Muzeum Maszyn Różnicowych i Parowych.

Gabinet Figur Golemicznych - zajmujący dwie połączone kamienice na Moonlit Road gabinet prezentuje odgrywane przez golem sceny z historii i czasów współczesnych.

Hildgate - uliczka łącząca Svart Thule z Tintagel District. Siedziba dziesiątków biur rachunkowych, lombardów, towarzystw

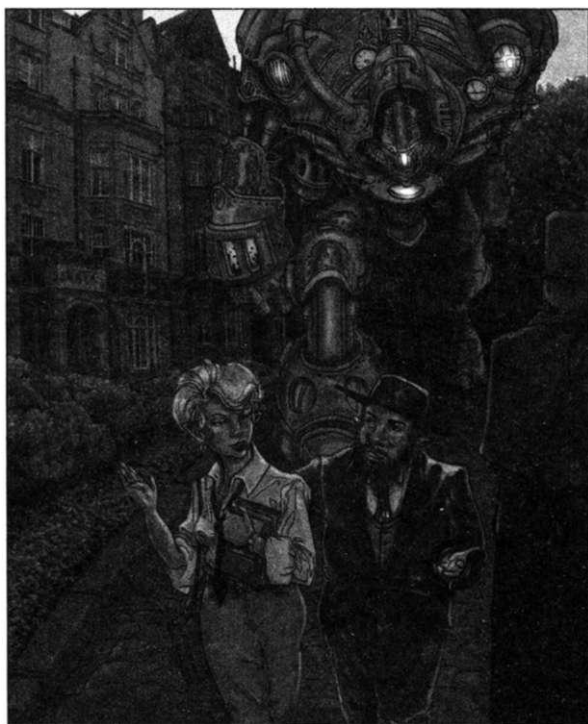
ubezpieczeniowych, agencji inwestycyjnych, pokątnych bukmacherów, podejrzanych kas oszczędnościowych i raj dla proroków zguby.

Hugin&Munin Inc. - budynek starej fabryki, opuszczony po katastrofie przemysłowej. Podczas gdy trwają rozprawy spadkowe, zdziczałe golem i maszyny różnicowe wciąż przebudowują linie produkcyjne. Nikt nie wie, według jakiego (lub czyjego) planu działają.

Muzeum Kultury Eddyjskiej - prowadzone przez towarzystwo Yggdrasil muzeum gromadzi pamiątki z długich wieków gnomiej diaspory. Chęć współpracy obecnych właścicieli artefaktów nie zawsze uznawana jest za istotny czynnik.

Pod Wisielcem i Krukiem - pub przy Placu Trybunów, na którym jeszcze przed Wojną dokonywano publicznych egzekucji. Duchy wisielców do dziś nawiedzają budynek pubu.

Pyre - pomnik ofiar Wielkiej Pożogi, która w osiemnastym wieku strawiła większość lewo-brzeżnego Lyonesse. Silne zaklęcia ochronne powodują, że u stóp pomnika gasną nawet cygara czy fajki.



Tinkerton

Otulone ramionami Ogrodów Opackich, w cieniu wieżowców Dystryktu, przycupnęło groteskowe i zmysłowe Tinkerton. Spacer płataniną wąskich uliczek może przyprawić o zawrót głowy. Rozświetlone okna pubów, chorobliwie fascynujące szyldy gabinetów osobliwości, zakurzone witryny antykwariatów, mężczyźni dyskretnie wymykający się z zamkniętych klubów, pełne śmiechu i muzyki Ogrody... A w tle delikatna woń rozkładu.

Po co odwiedzić tę dzielnicę?

Zamiast szukać powodów do wizyty w Tinkerton, lepiej zastanowić się, co zrobić, gdy spotka się tu znajomego. Na szczęście jest tu tyle antykwariatów, sklepików z osobliwościami, wróżbitów, specjalistów od tresury dziwnych bestii, doświadczonych życiem weteranów i niewyszukanej rozrywki, że każdy łatwo znajdzie sobie wymówkę.

Kogo można spotkać na ulicach

Mimów, żonglerów, pokątnych sprzedawców eliksirów, linoskoczków, krzykliwe ubrane kurtyzany, teatryki uliczne, pijaków, zawianych dżentelmenów, odurzone laudanum damy, karły, fałszywych weteranów na wózkach, szalonych kaznodziejów, stręczycieli.

Pomysły na postaci niezależne ze Tinkerton:

- Naukowiec, eksperymentujący z narkotykami w poszukiwaniu leku na kłutwę trolli.
- Pozbawiony talentu magicznego prestidigitator i mistrz uwalniania się z więzów.
- Siostry syjamskie wyklęte ponoć przez bogatą rodzinę i marzące o powrocie na salony.
- Ślepa chiromantka i handlarzka tajemnic, rozpoznająca ludzi po liniach życia.

Mój dom - Tinkerton

Za osiągnięcie Wdzięczność (Tinkerton) - **Wsparcie wyrzutków**: przez jedną scenę bohater może zignorować efekty Reputacji na poziomie zero.

Atut dla mieszkańców Tinkerton - **Fascynacja** i odraza: za każdym razem, gdy bohater obroni się przed utratą punktu Reputacji, dociąga jedną kartę (do normalnego maksimum).

Za kulisami

Tinkerton to epoka wiktoriańska z poluzowanym kolnierzykiem. Wszystkie groteskowe, przerażające, zmysłowe, prostackie i brutalne ciekawostki zebrane są tu w jednej dzielnicy. To fascynacja gabinetami osobliwości, teatryki Punch and Judy, cyrkowcy i kuglarze oraz miejsce, w którym z gorsetu wyskakuje cała tlamszona seksualność epoki. Każda tajemnica Tinkerton ma w sobie coś wstydlwego. Zupełnie jak nieprzyzwoite ryciny w starej książce babci.

Tinkerton to po części Soho, po części amsterdamska dzielnica czerwonych latarni i ciemniejsze zaułki Berlina, a po części rozrywkowy krakowski Kazimierz nocą.

Kluby w tej dzielnicy

Tinkerton jest siedzibą następujących stowarzyszeń:

Kuglarze z Ogrodów Opackich - odrażająca zbieranina mimów, akrobatów, cyrkowców i aktorów ulicznych, kultywująca plebejską wersję Prawdziwej Sztuki (51).

Białe Kruki - znany jedynie z plotek klub bibliofilów i antykwariuszy, katalogujący informacje o wszystkich prawdziwych i fałszywych starodrukach świata (37).

Plotki i informacje

Noc przetańczona na cyrkowej polanie, wieczór w Czarnej Lilii lub popołudnie spędzone na rozmowach z antykwariuszami pozwala na test *okultyzmu* ST 10 lub *odwagi* ST 15. Sukces i kolejne podbicia pozwalają zdobyć następujące informacje:

1. Historia, która powtórzona w towarzystwie wywoła furorę lub skandal.
2. Sposoby na zdobycie zaufania lokalnych stręczycieli i handlarzy snami.
3. Trop prowadzący do zaginionego lub zupełnie nowego zakłęcia.
4. Informacje o ważnej osobie, która utraciła swoje Prawdziej Imię.

Porażka: -1 Bogactwa (antykwariusze), -1 Reputacji (cyrk), -1 Kondycji (klub).

Tinkerton w pigułce

Koszty: Nocleg (Bog. 3/ ST10), posiłek (Bog. 1), własne mieszkanie (Bog. 3/ST 10).

Antagoniści: gobliny o lepkich palcach, odurzeni arystokraci, cyrkowi silacze, amorki miejskie (107).

Nagłówek z prasy:

Tej nocy w okolicach Raven Street znaleziono kolejne bezgłowe ciało. Denat, rasy ludzkiej, odziany był w zielony żakiet i miał okragłą bliznę na lewej dłoni. Wszystkich, którzy są w stanie pomóc w identyfikacji ciała, proszeni są o wizytę w kostnicy na Half Moon Alley 13.

Przygody

Eksploracja - wnuczka baronowej Nimblewist zaginęła w Ogrodach Opackich. Stara goblinśka wróżka przepowiedziała, że jeśli dziewczynki nie odnajdzie się przed świtem, nie odnajdzie się jej już nigdy.

Ryzyko - w mieście pojawia się nowy cyrk, którego impresario jest idealnym sobowtorem premiera. Jeśli powiedzie się jego plan, krajem rządzić będzie gabinet wybryków natury.

Salony - młody dziedzic fortuny McRothów popadł w nielaskę. Nocne wizyty w Czarnej Lilii można jeszcze wybaczyć, ale ślub z morgowską polykaczką ognia to już przesada.

Śledztwa - na Raven Street krąży legenda o księżce, która pożera czytelników i zapisuje ich ostatnie chwile na swoich kartach. Ponoć ktoś jest gotów zapłacić za nią fortunę.

Interesujące miejsca

Circus Circle — polanę w głębi Ogródów Opackich przez cały rok zajmują namioty cyrkowców i tabory goblinów. Zgodnie ze starymi przywilejami, policja nie ma tu wstępu.

Czarna Lilia - ekskluzywny klub muzyczny (wstęp tylko za kartą), wiecznie spowity lotosowym dymem. Zaufani goście przesiadują zwykle w prywatnych alkowach.

Gabinet Makabry doktora Caligieri - w podziemiach starej rzeźni zobaczyć można najbardziej szokujące wybryki natury w całej Wanadii. Tego widoku nie da się zapomnieć.

Galeria Madame Poiti - ekskluzywny dom aukcyjny, specjalizujący się w sztuce antycznej, współczesnym malarstwie i bibelotach. Większość licytowanych dzieł to akty.

Half Moon Alley - stacja Linii Metropolitalnej i Centralnej, którą zgodnie z miejską legendą, nawiedza w bezksiężycowe noce upiorny czarny pociąg.

Ogrody Opackie — rozległy park, w którym w zaadaptowanych ruinach opactwa tłoczą się kawiarenki, cukiernie, sklepy z pamiątkami i gabinety osobliwości. Przez stare katakumby schodzi się na stację przesiadkową między Liniami Metropolitalną i Centralną.

Oranżeria baronowej Nimblewist - przeszklona hala na skraju parku, na granicy Tinkerton, Dystryktu i Uldnesse. Miejsce balów charytatywnych. Zimą ślizgawka.

Raven Street - wąski zaułek wśród starych, zmurzanych kamienic. Co parę kroków trafia się antykwariat, sklepik ze starociami, pracownia alchemiczna lub gabinet osobliwości.



Tintagel District

Majestatyczne frontony z piaskowca, granitu i marmurów; strzeliste drapacze chmur o oknach z sereńskiego kryształu; precyzyjnie wytyczone przez geomantów ulice, aleje i skwery — to wszystko składa się na wzniosłą symfonię nowoczesnej, urbanistycznej magii. Po szerokich trotuarach i pajęczych mostkach, spinających niebosiężne budowle, przelewa się nieprzerwanie tłum urzędników i bogaczy. Tu, w sercu światowej finansjery, rodzą się i upadają fortuny.

Po co odwiedzić tę dzielnicę?

To proste - dla pieniędzy. W Dystrykcie można znaleźć sponsorów najbardziej szalonych ekspedycji i zorganizować finanse nawet na zupełnie szalone badania. Niekoniecznie trzeba robić to legalnie. Skarbce banków i kolekcje milionerów czekają na śmiałych włamywaczy. No i gdzie, jak nie tu, można przeprowadzić naprawdę spektakularny przekręt?

Kogo można spotkać na ulicach

Urzędników, gazeciarzy, posłańców i gońców, zabiegane sekretarki, ogrzanych odźwiernych, płomiennowłose szefowe rad nadzorczych, milionerów w limuzynach, zagubionych inwestorów, złodziei w sztywnych kołnierzykach, bezwzględne oszustki, elfich dziedziców, maklerów, księgowych.

Pomysły na postaci niezależne z Tintagel District:

- Jasnowidz na wózku inwalidzkim, specjalista od inwestycji i wrogich przejęć.
- Uzdolniona skrzypaczka, po godzinach włamuje się do bankowych skarbów.
- Spadkobierczyni fortuny, która ślubowała, że zakocho się tylko w bogatszym od siebie.
- Niepozorny specjalista od tropienia oszustw ubezpieczeniowych, straszny kobieciarz.

Mój dom - Tintagel

Za osiągnięcie Wdzięczność (Tintagel District) - **Weksel in blanco**: raz na sesję +5 do dowolnego testu Bogactwa.

Atut dla mieszkańców Tintagel District - **Zwiększona płynność**: Raz na sesję może wymienić 1 Bogactwa na żeton (lub odwrotnie).

Za kulisami

Tintagel District to londyńskie City, neogotycki Manhattan, finansowe centrum Frankfurtu. Dzielnica, która wyrosła na pieniądzach i żywi się fortunami. Tu spekuluje się na giełdzie, inwestuje w dzielnice slumsów, subtelnie manipuluje ubezpieczeniami i dyskretnie finansuje badania militarne szalonych geniuszy. Za dnia miejsce to tętni życiem. W nocy jest puste, ciche i martwe jak wnętrze skarbcza.

To dzielnica niemoralnych bankierów, śmiałych włamywaczy i pięknych multimiliarderek. Miejsce spotkań rekinów finansjery z całego globu. Najdroższe miejsce świata.

Kluby w tej dzielnicy

Tintagel District jest kolebką i siedzibą dwóch stowarzyszeń:

Pięćdziesiąte Piętro - elitarny klub, zrzeszający najbogatszych ludzi świata. O jego celach i członkach wiadomo niewiele (☛ 35).

Nocne Skrzydła - legendarne stowarzyszenie szlachetnych oszustów i włamywaczy, którzy wymierzają sprawiedliwość i walczą ze zbrodnią w nie do końca legalny sposób (☛ 36).

Plotki i informacje

Udany lunch w Royal Jaksun Pub, pogawędka z gazeciarzami z Daily Mail lub wieczór w Filharmonii pozwala na test *blefu* ST 10 lub *perswazji* ST 15. Sukces i kolejne podbicia pozwalają zdobyć następujące informacje:

1. Ploteczki o osobach, którym ostatnio powodzi się w interesach.
2. Uzasadnione domysły co do tożsamości niektórych członków Pięćdziesiątego Piętra.
3. Nieznane szerokiej opinii publicznej informacje, dotyczące spekulacji na giełdzie.
4. Istotny szczegół, dotyczący zabezpieczeń w którymś z banków lub biur.

Porażka: -1 Bogactwa (pub), -1 Reputacji (gazeciarze, filharmonia).

Tintagel District w pigułce

Koszty: hotel (Bog. 9/ ST 20), posiłek (Bog. 6/ ST 15), własny apartament (Bog. 12/ ST 30).

Antagoniści: doppelgangery, ochroniarze, mistrzowie oszuści, mamony (☛ 118).

Nagłówek z prasy:

Dziś w godzinach porannych na trotuarze przed Ash Towers znaleziono ciało Bellindy Ash-Brixton, znanej z ekscentrycznego trybu życia małżonki Thorwalda Brixtona - prezesa Ash Incorporated. Zarówno rodzina zmarłej jak i zarząd firmy odmówili komentarzy.

Przygody

Eksplokacja - makler opętany teorią o istnieniu Prawdziwych Imion korporacji potrzebuje olbrzymich ilości danych statystycznych o wielkich koncernach dystryktu.

Ryzyko - tylko przez dwie noce w sejfie w biurze Llewellyn Ltd. złożone będą mapy nieznanego złóż creidnallenu. Ponoć skok planują co najmniej trzy zespoły włamywaczy.

Salony - romans między spadkobiercami dwóch wielkich banków okazuje się być wynikiem intrygi prezesa trzeciego holdingu finansowego.

Śledztwa - agenci ubezpieczeniowi namierzają osobę, która od trzynastu lat gra na giełdzie i ani razu źle nie zainwestowała. To pani Blittle, miła staruszka mieszkająca z kotem. Coś tu bardzo nie gra.

Interesujące miejsca

Brimstone Road - stacja Linii Metropolitalnej, Mitelup i Centralnej, w samym centrum finansowym Lyonesse. Podobno istnieją prywatne tunele, łączące ją ze skarbami pewnych banków.

Daily Mail - redakcja popularnego dziennika finansowego. Gazeta nie jest popularna poza dystryktem, ale niepochlebny artykuł w popołudniówce może pograć całe spółki.

Dworzec Tytania - największy dworzec kolejowy Alfheimu. Odchodzą z niego pociągi

do nadmorskiego kurortu Brightbay. Handlowa Dragon Gate łączy dworzec z Monumentem.

Filharmonia Narodowa - wraz z Królewskim Muzeum Muzyki i Instrumentów zajmują ultranowoczesny budynek na obrzeżach Dystryktu. Podobno pozytywne i negatywne recenzje premierowych spektakli w tajemniczy sposób korelują z hossą i bessą na giełdzie.

The Monument - stacja łącząca linie Metropolitan, Królewską, Mitelup, Centralną i Północną. Stojący przed stacją posąg Garwinnira, zgodnie z miejską legendą, pozwala nawiązać kontakt ze smokiem.

Remiza Straży Ogniowej - doskonale wyposażona baza służb pożarowych. Obejmuje swoim działaniem Dystrykt i wybrane, ubezpieczone posesje w sąsiednich dzielnicach.

Royal Jaksun Pub - bardzo modna restauracja na ostatnim piętrze Eyseldon, serwująca kuchnię etniczną. Codziennie stołują się tu setki maklerów, urzędników i inwestorów. To tu robi się biznes.



Windbog

Z łagodnych wzgórz pod Laskiem Ferret doskonale widać panoramę Lyonesse. Gdzieś tam, w dole rzeki, z Mgły i smogu wystają wieżowce Dystryktu, kominy Stableton i samotny Tali Tom. Ale tutaj to bez znaczenia. W Windbog wiecznie świeci słońce, trawa jest bardziej zielona, a niebo nieodmiennie błękitne. Z drinkiem w dłoni, w krótkiej chwili między partyjką golfa a lotem balonem, można wreszcie odpocząć.

Po co odwiedzić tę dzielnicę?

Windbog oferuje chwilę wytchnienia, dreszczyk emocji, zastrzyk adrenaliny i pretekst, by wreszcie rozluźnić gorsety, sztywne kołnierzyki i wykrzyzczyć wszystkie frustracje, na które skazuje bohaterów gorączkowy dziewiętnasty wiek. To idealne miejsce na pojedynek, burzliwy romans, zakład o fortunę i testy najnowocześniejszych pojazdów.

Kogo można spotkać na ulicach

Dżentelmenów w płóciennych garniturach i słomkowych kapeluszach, damy w strojach do jazdy konnej, ogry z kijami golfowymi, gnomy w szalikach i pilotkach z goglami, elfie panny z raketami do tenisa, skaczące na skakankach dzieci w marynarskich mundurkach, młodzieńców w wyścigowych paromobilach, pary na tandemach, panny na jednorożcach.

Pomysły na postaci niezależne ze Windbog:

- Wynalazca mieszkający w kompleksie balonów zaparkowanym nad torami wyścigów.
- Elfia stara panna, która wbrew rodzinie poświęciła życie wyścigom jednorożców.
- Walczący z uzależnieniem od hazardu krasnoludzki bankier, doskonały golfista.
- Pełna temperamentu gnomia panienka, najszybszy kierowca wyścigowych paromobilu.

Mój dom - Windbog

Za osiągnięcie Wdzięczność (Windbog) - **Szerokie znajomości:** raz na sesję bohater może zaaranżować spotkanie z dowolną osobą z elity Alfheimu, z wyłączeniem Królowej.

Atut dla mieszkańców Windbog - **Uśmiech losu:** raz na sesję bohater może zignorować wynik swojego rzutu kości i rzucić jeszcze raz. Drugi wynik jest obowiązujący.

Za kulisami

Mysząc o Windbog, zaczynamy od torów wyścigów konnych klasy Royal Ascot czy Wielkiej Pardubickiej. Zamieniamy konie na jednorożce i skalujemy w górę. Dorzucamy pola golfowe, korty do tenisa, tory wyścigowe dla bicykli i paromobilu, kilka prywatnych lotnisk oraz rozległe łąki i lasy do polowań z psami i pojedynków. W ten sposób otrzymujemy doskonale miejsce rekreacji dla znudzonej elity.

Windbog to przede wszystkim sport i otwarte niebo. To miejsce stworzone do bicia rekordów, zakładów, wielkich przegranych i nadziei na przyszłe zwycięstwo.

Kluby w tej dzielnicy

Windbog jest kolebką i siedzibą następujących stowarzyszeń:

Klub Wynalazców - elitarna organizacja technomagów-megalomanów ma swoją siedzibę w Windbog i tu właśnie klubowicze urządzają pokazy większości swoich wynalazków (☞ 44).

Towarzystwo Gimnastyczne - prowadzona przez bogate damy organizacja promująca sport, zdrowy tryb życia, racjonalne odżywianie i inne równie wyrotowe idee (☞ 35).

Plotki i informacje

Kolejka postawiona Pod Rozbrykanym Jednorożcem, rozmowa na trybunie wyścigów lub partyjka golfa we właściwym towarzystwie pozwala na test *ekspresji* ST 10 lub *wysportowania* ST 15. Sukces i kolejne podbicia pozwalają zdobyć następujące informacje:

1. Podsumowanie wygranych i przegranych z ostatnich tygodni.
2. Plotki o pojedynkach planowanych na najbliższe dni.
3. Zastrzeżone informacje z garaży znanych kierowców rajdowych.
4. Cenne sugestie co do obstawiania w gonitwach jednorożców.

Porażka: -1 Bogactwa (pub), -1 Reputacji (trybuna), -1 Kondycji (golf).

Windbog w pigułce

Koszty: Nocleg (Bog. 6/ ST 15), posiłek (Bog. 6/ST 15), własne mieszkanie (Bog. 9/ST 20).

Antagoniści: kierowcy rajdowi, panny na jednorożcach, zawzięci golfiści, czerwone wiwerny (☛113).

Nagłówek z prasy:

Lord Soothwick ogłasza, że pierwszy publiczny lot jego Aeronautycznej Maszyny Żyroskopowej odbędzie się w przyszły piątek w Aeroklubie Windbog. Zaproszeni są wszyscy miłośnicy lotnictwa, zwłaszcza członkowie Klubu Wynalzców, którzy nie potrafią uwierzyć w przydatność śmigieł w lotnictwie.

Przygody

Eksplokacja - w noc przesilenia w Lasku Ferret odbywa się niecodzienny pojedynek. Wygra ten z dżentelmenów, który wróci do Windbog ze zdjęciem królowej Fae.

Ryzyko — tegoroczny puchar golfowy Klubu Postępowych Dżentelmenów rozpoczyna się w Windbog, jednak w planach jest rozegranie partii w każdej z ważnych dzielnic miasta.

Salony — młoda i uzdolniona dżokejka zakochuje się w stajennym. Jej menedżer zrobi wszystko, by nie dopuścić do ślubu, który zakończyłby karierę sportową podopiecznej.

Śledztwa - liczba niewyjaśnionych wypadków w tym sezonie wyścigów paromobili przekracza granice prawdopodobieństwa. Czy na pewno całą winę można zrzucić na plagę gremlinów?

Interesujące miejsca

Aeroklub - przy Królewskich Stajniach Wiwern, międzynarodowe lotnisko, miejsce testów nowych machin latających i punkt startowy wycieczek balonowych nad okolicą.

Królewskie Muzeum Botaniczne - przeszklony budynek między ZOO a Earl's Park. Ponoć wymiana szyb strzaskanych przez piłeczki golfowe pożera większość budżetu instytucji. Nie pytajcie, czym żywią się olbrzymie rosiczki z sali trzeciej.

Lasek Ferret - rozciągający się na północ od Windbog przestwór leśny to ulubione miejsce

polowań i pojedynków alfhheimskiej arystokracji, a w noc przesilenia - również Fae.

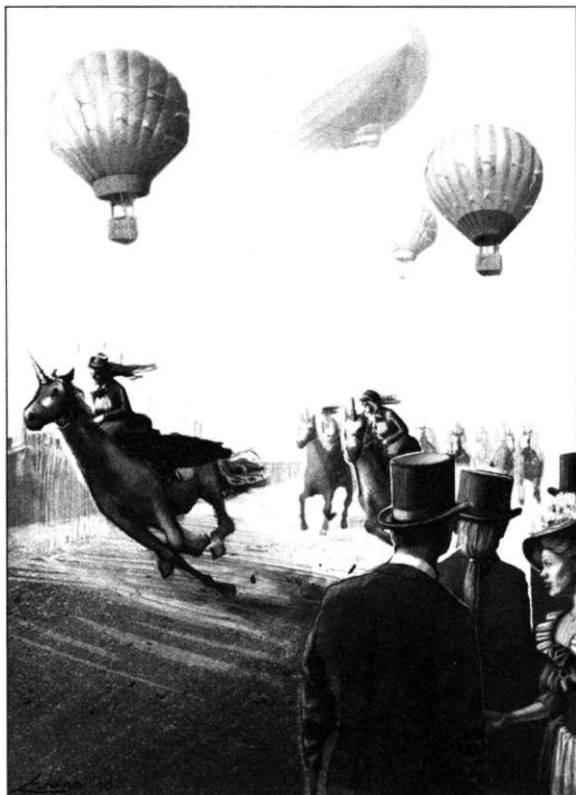
Maidenhand - stacja Linii Królewskiej położona już na terenie Torów Wyścigowych. Aby wyjść z peronu i skorzystać z wszystkich atrakcji Windbog trzeba nabyć bilet wstępu.

Pod Rozbrykanym Jednorożcem - pub w polowie drogi między torami wyścigowymi, polami golfowymi a aeroklubem. Spotykają się tu wszyscy przegrani i zwycięzcy.

Sunset Glades - ulubione pola golfowe wanadyjskiej śmietanki towarzyskiej. Plotka głosi, że nawet królowa Tytania odwiedza incognito tutejszy klub. Ponoć gra jak sama Bogini.

Tor Wyścigowy Maidenhand - największy na świecie tor wyścigów koni i jednorożców. Rodowody niektórych wierzchowców sięgają nawet czasów królowej Glorianny.

ZOO - Królewski Ogród Zoologiczny należy formalnie do dzielnicy Oakside, jednak gros odwiedzających to śmietanka z Windbog. ZOO słynie z ptasznicy, krakena i mantikor.



Kluby i stowarzyszenia

Powiedz mi, do jakiego klubu należysz, a powiem ci, kim jesteś. W Lyonessie trudno o prawdziwsze stwierdzenie. W dalszej części tekstu znajdziesz szczegółowy opis czterech organizacji, do których mogą zapisać się wasi bohaterowie oraz pomysły na kolejne ciekawe kluby.

Ten rozdział rozwija podstawowe zasady dotyczące klubów i stowarzyszeń, które znajdziecie w podręczniku głównym (268):

- Spełniając w spektakularny sposób cele stowarzyszenia, bohater może odzyskać żeton (raz na sesję dla każdego klubu, do którego należy).
- Wydając żeton, może skorzystać z któregoś z przywilejów.
- Wszystkie organizacje elitarne pozwalają za żeton ochronić się przed utratą Reputacji.
- Organizacje tajne nie przyjmują zgłoszeń. Same oferują członkostwo wybranym osobom, które spełniły odpowiednie wymagania.

Stowarzyszenia magiczne są dodatkowo opisane szerzej w kolejnym rozdziale (44).

Gildia kaskaderów

Elitarna. Zrzeszenie nieustraszonych kaskaderów, dublerów i specjalistów od efektów specjalnych.

Cel: wychodzenie bez szwanku ze spektakularnych i groźnych wypadków.

Znak rozpoznawczy: palą *Lucky Shot* lub używają wody toaletowej *Close Shave*.

Wymagania: osiągnięcie Katastrofa.

Przywileje: elitarna, uniknięcie utraty Kondycji.

Klub Bokserów

Tajna. Obcy ludzie spotykają się nocami w piwnicach Bridgebank, by walczyć na pięści.

Cel: brutalna walka na pięści.

Znak rozpoznawczy: sińce, obite kostki, złamane nosy.

Wymagania: pokonać członka klubu w walce.

Przywileje: powalenie (jak cecha gadżetu).

Klub Czterech

Tajna. Weterani z Dekanu na tropie zaginionych skarbów.

Cel: badanie tajemnic alheimskich kolonii.

Znak rozpoznawczy: sygnet ze Znakiem Czterech.

Wymagania: osiągnięcie zdobyte w Dekanie.

Przywileje: na scenę Jaksza - sojusznik (115).

Ochotnicza Straż Ogniowa

Powszechna. Najlepszy w mieście oddział do walki z podpaleniami.

Cel: chronienie mieszkańców przed pożarami.

Znak rozpoznawczy: błyszcząca odznaka OSO.

Wymagania: wyszkolone *nysportowanie* i *odwaga*.

Przywileje: +5 podczas walki z ogniem i obrony przed ognistymi atakami.

Pięćdziesiąte piętro

Tajna. Elitarna. Najbogatsi ludzie świata prześcigają się w ekscentrycznych wydatkach.

Cel: wydawać pieniądze.

Znak rozpoznawczy: spinka ze złotym cielcem.

Wymagania: Bogactwo 15.

Przywileje: elitarna, +1k10 do testów Bogactwa.

Towarzystwo Gimnastyczne

Powszechna. Klub bogatych dam, promujących sport, zdrowy tryb życia i racjonalne odżywianie.

Cel: promować zdrowy styl życia.

Znak rozpoznawczy: nienaganna figura i zamiłowanie do selera naciowego.

Wymagania: wyuczone *nysportowanie* i *ekspresja*.

Przywileje: niedeklarowane dobicie w pościgach prowadzonych pieszo lub konno.

Żelazny Smok

Elitarna. Szkoła sztuk walki prowadzona przez triumwirat sunnirskich mistrzów.

Cel: poszukiwanie równowagi między ciałem a duchem.

Znak rozpoznawczy: smoki wypalone na wewnętrznej stronie nadgarstków.

Wymagania: pokonać w publicznej walce trzech innych kandydatów.

Przywileje: atak obszarowy wręcz na bliskim zasięgu-

Nocne Skrzydła

Cele i sposób działania stowarzyszenia budzi silne kontrowersje. Policja określa Nocne Skrzydła mianem klikli włamywaczy i awanturników o zaskakująco dżentelmeńskim podejściu do świata. Prości ludzie mówią o walczących ze zbrodnią zamaskowanych mścicielach.

Nocne skrzydła mają proste zasady: żadna zbrodnia nie może ująć bezkarnie, nie ujawniamy swojej tożsamości, działamy ponad prawem; jeśli przy okazji zyskamy sławę i bogactwo - tym lepiej. Warto wspomnieć, że wielu klubowiczów to Dziekie Talenty.

Strój superbohatera (gadżet)

Dowolnie ekstrawagancki i niepraktyczny. Rozpoznawalny emblemat i powiewająca na wietrze pełeryna wskazane.

Cechy: korzystanie z Dzikiego Talentu +3, za żeton: +5 do dobijania geniuszy zbrodni.

Podwójna tożsamość (atut)

Koszt: 5 PD

Wymagania: brak.

Pomysły na przygody

Eksploracja - nowi członkowie Nocnych Skrzydeł odbywają swój pierwszy patrol. Dachy Lyonesse to, aż do rana, ich królestwo. Zapowiada się spokojna noc, jednak w mieście, które nigdy nie śpi, to zwodniczy spokój.

Ryzyko - pozbawiony skrupułów alvar, szalona piramantka i stary troll na środkach uspokajających zakładają Hellfire Club - ligę geniuszy zbrodni konkurencyjną dla Nocnych Skrzydeł.

Salony - na przyjęciu dobroczynnym u baronowej Nimblewist bohaterowie natrafiają na znajomego geniusza zbrodni, który na co dzień okazuje się być członkiem parlamentu. Jak zdemaskować lotra, nie narażając się jednocześnie na śmieszność i nie zdradzając własnej sekretnej tożsamości?

Śledztwa - ktoś zabija zamaskowanych bohaterów. Nieznane są jego motyw, nie ma też żadnych poszlak pozwalających zidentyfikować mordercę. Najbardziej zastanawiająca jest jego nadzwyczajna skuteczność.

Nocne Skrzydła

Tajna.

Cel: rujnować tych złych i nietykalnych.

Znak rozpoznawczy: symbol czarnej wiwerny.

Wymagania: publicznie upokorzyć bogatego lotra.

Przywileje: informacja o słabym punkcie kolejnego celu.

Opis: Postać tworzy drugą, sekretną tożsamość, która różni się ubiorem, fryzurą, sposobem zachowania, lecz mimo to nikt nie wiąże jej z bohaterem. Aby „przełączyć” się między tożsamościami, gracz odrzuca wszystkie karty, po czym za darmo dociąga do pełnej ręki. Gdy alter ego zdobywa nowe osiągnięcie, gracz może zdecydować, że będzie ono kojarzone tylko z fałszywą tożsamością. „Prawdziwy” bohater nie może z niego korzystać, jednak zawsze gdy odwołuje się do tego osiągnięcia, będąc w przebraniu, oprócz premii +5 zyskuje również żeton.



Klub Smakosza

Podczas Wojen Smoczyc, gdy akwitańskie sukcesy kładły się cieniem na nieskalanym dotąd wizerunku prawdziwego alheimskiego dżentelmena, powstało „Wzniosłe towarzystwo miłośnikówsteków”. Klub przykładem pokazywał, że Alheimczycy wiedzą, co dobre, i — w razie potrzeby — nie boją się upuścić krwi.

Klub Smakosza

Powszechna.

Cel: poszerzać granice doznań kulinarnych.

Znak rozpoznawczy: *creidnallenowy* symbol widelca i noża.

Wymagania: dowolne osiągnięcie związane z jedzeniem lub polowaniem.

Przywileje: zjeść dowolną rzecz, nie tracąc przy rym Kondycji. Ze strawieniem może być różnie.

Z czasem towarzystwo przekształciło się w Klub Smakosza, w którym najlepsi myśliwi i kucharze świata łączą siły w poszukiwaniu nowych doznań kulinarnych.

Przewodniczący zmienia się co kwartał, a do jego obowiązków należy wyprawienie niezwyklej uczyty dla klubowiczów. Tylko tyle i aż tyle.

Uczta (atut)

Koszt: 10 PD

Wymagania: specjalizacja ekspresja (*gotowanie*).

Pomysły na przygody

Eksploracja - jeden z bohaterów organizuje w tym kwartale ucztę Klubu Smakosza. Temat przewodni to smaki Lyonesse. Z upolowaniem czegoś naprawdę niezwyklego na terenie stolicy nie powinno być większych problemów.

Ryzyko - niezobowiązująca uwaga o „nieziemskim smaku” zmienia się w szalony zakład. Wygra ten, kto pierwszy urządzi przyjęcie, na którym wszystkie dania i napoje będą pochodziły z Astralu.

Salony - Klub Smakosza postanowił przyznać nagrodę najlepszej restauracji w mieście, a bohaterowie są w komisji oceniającej. Przyjemny spacer po jadalniach Lyonesse zmienia się w zaciętą bitwę na plotki, prowokacje i potrawy. Na domiar złego, sprawa nabiera politycznego odcienia, bo co to będzie, jeśli nie wygra kuchnia alheimska?

Śledztwa — obecna przewodnicząca Klubu Smakosza jest w kropce. Jeśli wierzyć anonimowemu listowi, zostanie otruta podczas kwartalnej uczyty. Honor nie pozwala jej wycofać się z udziału, więc zadanie rozwiązania zagadki przypada bohaterom.

Opis: Bohater wie, jak przygotować przyjęcie, które zaspokoi zarówno potrzeby ciała, jak i ducha. Raz na sesję gracz może wydać żeton, by zaprosić swoich przyjaciół na prawdziwą ucztę. Każdy z uczestników może odrzucić dowolną liczbę kart. Za każdą kartę odzyskuje punkt Kondycji, Reputacji lub utracony poziom Atrybutu. Kolacja dla dwóch osób wymaga Bogactwa 3, posilek dla całej drużyny Bogactwa 6, a większe przyjęcie to Bogactwo 9. Kwartalna uczta Klubu Smakosza wymaga Bogactwa 12 (lub testu Bogactwa o ST 30).

Białe Kruki

Białe Kruki

Tajna.

Cel: kolekcjonowanie cennych książek.

Znak rozpoznawczy: chroniczne pokasywanie.

Wymagania: osiągnięcie Kolekcjoner (księgi).

Przywileje: weryfikacja autentyczności dokumentu, informacja o pochodzeniu książki.

Skupiony wokół antykwariatów na Raven Street klub bibliofilów nie ma formalnych struktur. Antykwariusze spotykają się po prostu od czasu do czasu, wymieniając ciekawostkami, opowiadając o klientach i przechwalając się nowymi nabytkami. Mówi się, że klub śledzi los wszystkich egzemplarzy wszystkich ważnych książek na świecie. Gdy trzeba „uratować” książkę z niewłaściwych rąk lub odnaleźć unikalny starodruk, antykwariusze potrafią zmobilizować olbrzymie środki i podjąć najbardziej nawet niestandardowe kroki.

Co pewien czas ten nieformalny klub zaprasza na spotkanie nowe, obiecujące osoby. Dla miłośników książek trudno o większe wyróżnienie.

Mól książkowy (atut)

Koszt: 5 PD

Wymagania: wyszkolona *wiedza akademicka i okultyzm*.

Opis: Bohater ma olbrzymią wiedzę o księgach i nieposkromioną ciekawość. Gracz może wykonać test *okultyzmu* ST 15 i wydać żeton, by rzucić zaklęcie lub użyć mocy zapisanych w księdze magicznej. Jeśli uzyska podbicie, ma pełną kontrolę nad uwolnioną

Pomysły na przygody

Eksploracja - umiera stary antykwariusz i bohaterom przypada zaszczyt skatalogowania jego księgozbioru. Zmarły specjalizował się w przeklętych woluminach i znany był ze swojej paranoi, a biblioteka zapewne jest nawiedzona. Dzień jak co dzień.

Ryzyko - w skutek fatalnego błędu w druku, zwykły poradnik ogrodnictwa przeradza się w przeklętą księgę. Każdy, kto przeczyta porady o zaawansowanej pielęgnacji trawników, zamienia się w bezmyślną, krwiożerczą maszynę do zabijania. Nadchodzi wiosna i trzeba działać szybko. Ogrodnicy w całym mieście już oliwią kosiarki.

Salony - dwie młode damy chwalą się w towarzystwie oryginalnym rękopisem sonetów miłosnych Mockingbirda. Konflikt narasta i bohaterowie zostają poproszeni, by, jako eksperci, wskazali oryginalny dokument. Reputacja dwóch rodów wisi na włosku i jakikolwiek będzie werdykt, ktoś będzie bardzo, ale to bardzo niezadowolony.

Śledztwa - anonimowy ofiarodawca przesyła do Muzeum Alheimu starą księgę. Zgodnie z opisem, są to zaginione „Treny i lamentacje” Tanaryka z Godaker, a pierwsze ekspertyzy wskazują na autentyczność dzieła. Co zrobić z księgą, w której najpewniej zamknięty jest sekret licowstąpienia Żalobnego Króla? Kto i dlaczego podarował ją muzeum?

magią. Jeśli nie, MG może dodać niepożądany efekt uboczny (np. utratę Kondycji lub Reputacji).

Mentor (atut)

Koszt: 10 PD

Wymagania: wysoka (9+) Charyzma lub Przenikliwość.

Opis: Postać ma szeroką wiedzę na wiele tematów i - co równie ważne - potrafi dzielić się nią z innymi. Zamiast działać, woli skłaniać przyjaciół do działania. Raz na scenę gracz może przekazać innemu graczowi kartę z ręki. Obdarowany dołącza kartę do swojej ręki, do wykorzystania w dowolnym momencie.

Ręka Chwały

Wszyscy słyszeli o elitarnym stowarzyszeniu studentów i absolwentów Uniwersytetu w Lyonessie. Korporacja studencka, która zajmuje się głównie

organizowaniem przyjęć, zawodów sportowych i skomplikowanych dowcipów, jest również doskonałym preludium do przyszłej kariery politycznej.

Wiadomo, że wiele publicznych osobistości należało podczas studiów do Ręki Chwały. Mało kto wie jednak, że członkostwo w organizacji jest dożywotnie i dawni koledzy wciąż się wspierają, dyskretnie kierując zza kulis alheimską polityką.

Zasada specjalna: Wydając żeton, gracz może zdecydować, że wskazana postać niezależna również należy do Ręki Chwały (w mniej oczywistych okolicznościach musi poprzec to wiarygodną historijką, wyjaśniającą, na przykład, w jaki sposób winlandzki szaman w ogóle trafił na Uniwersytet w Lyonessie). Nie oznacza to jednak, że postać od razu staje się przyjazna względem bohaterów, wymusza jednak stosowanie się do pewnych reguł:

Pomysły na przygody

Eksploracja - zaginął sekretarz organizacji. Ostatnio widziano go, gdy podekscytowany opowiadał o ciekawym odkryciu, którego dokonał w bibliotece. Odnalezione po latach tajne przejście w dziedzi bohaterów w labirynt starych korytarzy, pełen mrocznych tajemnic Uniwersytetu.

Ryzyko - nieznana tajna organizacja planuje obalić rząd. Przy pomocy sfabrykowanych śladów, spiskowcy chcą zasugerować korupcję na olbrzymią skalę i wystąpić w roli szlachetnych obrońców państwa. Kozłem ofiarnym ma być Ręka Chwały. O ile zamachy stanu się zdarzają, to na kompromitację macierzystej organizacji nie można pozwolić.

Salony — podczas wizyty w operze, dzięki niewiarygodnemu zbiegowi okoliczności, jeden z bohaterów wygłasza tajne hasło i drużyna trafia na tajne spotkanie Ręki Chwały. Rozmowa z Premierem to niewątpliwie zaszczyt, ale co będzie, gdy wyjdzie na jaw, że postaci nie mają klubowych sygnetów i być może wcale nie studiowały na Uniwersytecie?

Śledztwa - ktoś działa na szkodę klubu, podszywając się pod któregoś z absolwentów. Wszystko wskazuje na to, że celem szaleńca jest zniszczenie Uniwersytetu. Trzeba odkryć lotra nim będzie za późno. Bohaterowie mają do dyspozycji tylko stare zdjęcie z treningu rugby i karty egzaminacyjne sprzed piętnastu lat.

- Członek Ręki Chwały nie może odmówić pomocy koledze. Jeśli prośba jest szalona, może próbować wyperswadować zamiysł, jednak nie może odmówić.
- Nie wolno wyjawiać postronnym (w szczególności władzom) tajemnic współczłonków.
- Jeśli inny członek stowarzyszenia zachowuje się niewłaściwie, należy go powstrzymać. Sugerowaną metodą jest dyskusja lub wymuszone odosobnienie.

Zasady działają w obie strony, dzięki czemu zdarzające się czasami konflikty na łonie organizacji są równie ciekawe, co niezauważalne dla szerszej publiki.

Wiktoriańskie fantasy

Spektakularne przygody naszych bohaterów wiele zyskują, gdy rozgrywają się w świecie, który sam z siebie wciąga i zachwyca graczy. **Wolsung** oferuje sprawdzony sposób na budowanie wiarygodnego i klimatycznego tła przygód: łączenie najlepszych elementów fantasy z rzeczywistymi zwyczajami epoki wiktoriańskiej.

Oto kilka fenomenów społecznych, które składają się na niezwykłą atmosferę Lyonesse:

Elfia monarchia - Alfheimem rządzą głównie elfy, jednak dostęp innych ras do urzędów publicznych nie jest zakazany. Po prostu kryteria doboru, stworzone przez długowieczną rasę, nie biorą pod uwagę ludzkiej biologii. Aby ubiegać się u publicznego urzędu, trzeba być szanowaną osobą w „odpowiednim wieku” dziewięćdziesięciu lat. Cenzus wieku można obejść tylko w jeden sposób — zdając niezwykle trudne egzaminy państwowe.

Mosiądz i creidnallen - elfia alergia na żelazo ma niesamowity wpływ na wzornictwo, przemysł i rozwiązania techniczne. Metale kolorowe i szlachetne, masa perłowa, jedwab i drewno są ulubionymi materiałami wykończeniowymi, a przedmioty stalowe lub żelazne uchodzą za plebejskie. Z tego samego powodu kolej żelazna prowadzona jest trasami z dala od szlacheckich posiadłości, a Kolejka Metropolitalna w stolicy ukryta jest głęboko pod ziemią.

Puste krzesła — Elfy nie umierają ze starości. Ten prosty fakt wyraca do góry nogami prawo spadkowe i komplikuje status formalny części urzędów.

Ręka Chwały

Elitarna.

Cel: wspieranie macierzystej uczelni i jej absolwentów.

Znak rozpoznawczy: sygnet lub spinka z symbolem płonącej dłoni.

Wymagania: Bogactwo 6, wyszkolony *blef*, student lub absolwent UL.

Przywileje: elitarne, na scenę swobodny dostęp do zaplecza uniwersyteckiego.

Wielu młodych szlachciców nie jest właścicielami swoich majątków, lecz jedynie zarządza nimi w imieniu Śniących rodziców lub dziadków. Również w niejednym urzędzie fotele prezesa podpisane są nazwiskami sprzed ponad wieku - zasiadają na nich wieczni zastępcy i pełnomocnicy.

Pogrzebani żywcem - Wielkie elfie mauzolea na cmentarzu Kingsplace Green wyposażone są w dzwonki, które można uruchomić jedynie od wewnątrz. To na wypadek, gdyby któryś ze spoczywających tam Śniących elfich starców przebudził się. Moda jest na tyle sugestywna, że również nie elfi ekscentrycy kaza instalować dzwonki w swoich trumnach, tak na wszelki wypadek. Plotki głoszą, że część elfich dzwonków jest nieczynna. Są bowiem rodziny, które nie palają chęcią do ponownego spotkania swoich drogich Śniących.

Opiekunka na całe życie - elfie dziewczynki z bogatych domów karmione są przez mamki. Razem z elfią dziedziczką dorasta ludzka dziewczynka, przeznaczona na jej towarzyszkę. Ludzie dojrzewają szybciej, więc gdy elfka zaczyna chodzić, jej mleczna siostra może już jej pilnować, wchodząc w rolę guwernantki. Gdy panienka rozpoczyna naukę, jej powierniczka jest już pełnoletnia i zaczyna dbać o edukację podopiecznej. W kolejnych latach z nauczycielki zmienia się w damę do towarzystwa i przyzwoitkę. Gdy młoda elfia dama gotowa jest wejść na salony i zabłysnąć w towarzystwie, jej ludzka towarzyszka odchodzi na zasłużoną emeryturę.

Bracia więksi - ogry urodzone w bogatych rodzinach zwykle pochodzą z nieprawego łoża i szybko zostają usunięte z oczu opinii publicznej. O spadku i uznaniu za pełnoprawnych członków rodziny nie mają oczywiście co marzyć. Wyjątkiem są tu niziołki - każde dziecko urodzone z niziołczej matki jest uznawane za niziołka. Nawet jeśli bobas wyrasta na dwumetrowego dragala, dla całej rodziny jest bratem i kuzynem i biada tym, którzy mają coś przeciwko.

Kapelusz i rękawiczki - błada karnacja elfów i krasnoludzka wrażliwość na słońce tylko wzmogły przekonanie, że cywilizowany człowiek nie odslania ciała. Damy i dżentelmeni, jeśli tylko mogą, chodzą w nakryciach głowy, zapięci pod szyję, a rękawiczki zdejmują jedynie do posiłków. Nagość przystoi wyłącznie dzikusom.

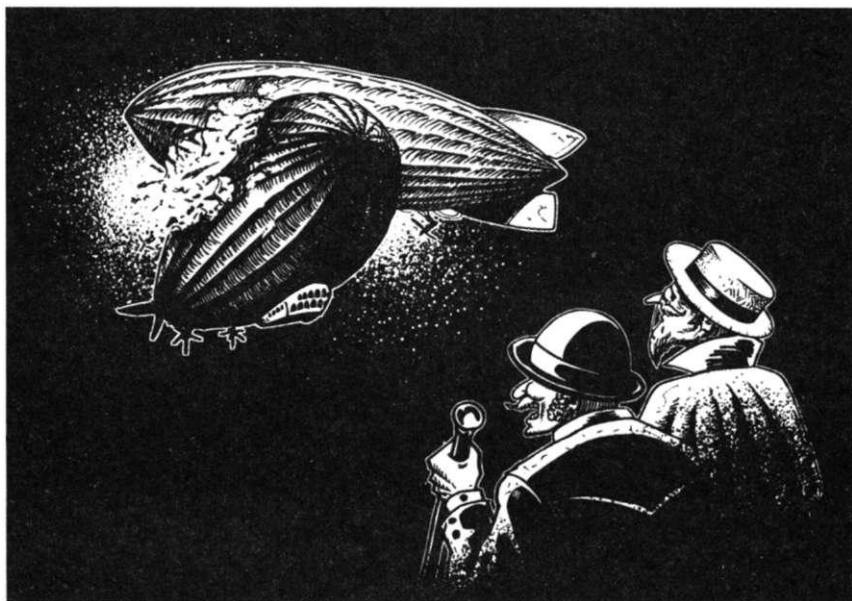
Ukryty świat służby — sprawnie działające gospodarstwo domowe wymaga tuzina służących. W dobrze zarządzanym domu nikt nie zdaje sobie z tego sprawy. Służba ma oddzielne wejście, w ścianach biegną wąskie korytarze łączące kuchnię z pokojami, a ukryte iluzją drzwi w ścianach pozwalają zmienić pościel pod nieobecność właściciela. Kompetentny majordomus potrafi programować golem, a dobra ochmistrzyni zna zaklęcia kontrolujące domowe skrzaty. Podczas większych przyjęć przydają się również liberie z zaklęciem niewidzialności i tace z prostymi zaklęciami lewitacji.

Za kulisami: Królowa Tytania

Jej Królewska Mość to królowa Wiktoria, pomnożona przez Margaret Thatcher, do potęgi Księżnej Diany. Ukochana przez poddanych, znienawidzona przez wrogów i nie rozumiana absolutnie przez nikogo. Sytuację komplikuje fakt, że już kilka razy w historii Alfheimu pojawiała się królowa o imieniu Tytania, a okoliczności przekazania władzy nowej władczyni zawsze były nie do końca jasne. Nie dziwnego, że w świecie krążą różne opowieści wyjaśniające fenomen Tytanu. Oto kilka z nich:

- Wszystkie zmiany królowych to oszustwo, Alfheimem od początku rządzi ta sama osoba.
- Duch Glorianny opętuje wszystkie kolejne monarchinie.
- Królowa Tytania jest Fac.
- Są trzy królowe, które **zmieniają się na tronie**: Tytania, Glorianna i Wirginia. Gdy jedna panuje, druga Śni, a trzecia podróżuje incognito po świecie.
- Królową jest każdorazowo inna osoba, ale z chwilą koronacji wstępuje w nią Bogini.
- Stare królowe płyną na Avalon, gdzie zamieniają się w jabłonie.

Która z teorii jest prawdziwa? Sami nie wiemy. To jedna z tajemnic, których nie ośmielimy się wyjaśniać. Sami zdecydujcie, jak to jest w waszym **Wolsungu**.



MGLE

Jeśli ktoś wam powie, że zna Lyonesse jak własną kieszeń, nie wierzcie mu, z pewnością kłamie. Tego miasta nie da się poznać do końca. Można co najwyżej spędzić życie na ciągłym poznawaniu. Zbyt wiele z tego, co zwykliśmy nazywać Lyonesse, kryje się dziś we Mgle, trwa już tylko w astralnych odbiciach, w legendach i dziecięcych opowieściach, czai się w mrokach historii i rytuałach tajnych stowarzyszeń.

W tym rozdziale odchylimy na chwilę zasłone Mgły i wyrwiemy Miastu część tajemnic.

Magiczne Lyonesse

Miasto oplata gęsta, prastara sieć magii. Moc płynie przez fundamenty rezyjskich świątyń i średniowiecznych kościołów, strzela w niebo z szczytów wieżowców Dystryktu. Mknie wzdłuż torów Kolejki Metropolitalnej, płynie dziesiątkami podziemnych dopływów Tetery

Zasada opcjonalna: poszukiwanie *nexusów*

Można przyjąć, że w każdej dzielnicy da się znaleźć co najmniej po jednym *nexsie* każdego rodzaju. Raz na sesję każdy gracz może wydać żeton, by wprowadzić na scenę i opisać według uznania nowy *nexus* o mocy 1.

Oprócz tego, w każdej chwili gracz może wykonać test odpowiedniej umiejętności magicznej o ST 15, by zlokalizować najbliższy *nexus* przydatny jego szkole magii. Jeżeli uzyska w teście podbicie, będzie to miejsce relatywnie łatwo dostępne.

i tysiącami mil kanałów, pompowana przez serca nowoczesnych fabryk i starych teatrów. Niewielu zdaje sobie sprawę, jak rozległy jest magiczny krwioobieg miasta. Są magowie, którzy cynicznie go wykorzystują. Są też tacy, którzy ludzą się, że sprawują nad nim kontrolę. Ale wszyscy są od niego zależni.

Miasto *nexusów*

Pod chodnikami Miasta tętni spleciona sieć linii mocy, a na przecięciach strumieni magii powstają *nexusy* (☞ podręcznik główny, 144). Te niezwykle miejsca są rozsiane po Lyonesse znacznie gęściej niż gdziekolwiek indziej na świecie.

Prawdziwa Sztuka

Lyonesse to miasto muzeów i teatrów, w których należy szukać soczewek emocji przydatnych Artystom.

Muzeum Alfheimskie: najwspanialsze z muzeów, gromadzące dzieła sztuki dziesiątek zaginionych cywilizacji. Na co dzień jego aura jest nieco przytłumiona (Moc 3). W pełni ujawnia się w letnie przesilenie, podczas Nocy Muzeów (Moc 5).

Ogrody Opackie: *nexus* kuglarzy wędruje nieustannie labiryntem parkowych ścieżek, co poranek przeskakując w inne miejsce (Moc 3).

Teatr Królewski: stary, niewielki budynek przy Fairy Street w Queenston (Moc 2) przepelnia się magią zawsze wtedy, gdy wystawiane są sztuki Moc-kingbirda (Moc 4).

Inne: pomnik fauna w College Park, scena kabaretu Black Unicorn podczas nowiu, magazyn dekoracji w Bellville.

Zasada opcjonalna: korzystanie z *nexusów*

Jeśli chcecie podczas sesji zwiększyć wagę magicznych miejsc, skorzystajcie z następującej zasady: stojąc w *nexusie*, mag może wydać żeton, by użyć dowolnej znanej mu mocy w wersji obszarowej (np. trafić Pociskiem we wszystkich przeciwników na danym zasięgu).

Takie użycie *nexusa* wyczerpuje go na tych samych zasadach co odnowienie mocy lub zaklęcia — w *nexusie* o Mocy 3 mag może np. aktywować dwa zaklęcia i raz wydać żeton na zmianę mocy w wersji obszarową lub trzy razy wydać żeton na rozszerzenie obszaru działania mocy.

Rytualizm

W najbardziej cywilizowanym mieście świata dość trudno natrafić na czyste ogniska żywiołów, natura zawsze jednak znajdzie jakiś sposób.

Obserwatorium Astrologiczne: położone na wzgórzu na południku zerowym, silnie związane z niebem i powietrzem (Moc 4, podczas przesileni Moc 5).

Wyspa Psów: kamienna ostroga, na której nurt Tetery rozdziela się na dwa, pamięta jeszcze czasy Imperium Rezyjskiego (Moc 3).

Kanały: głęboko pod ziemią miejskie kanały łączą się z jaskiniami, w których można jeszcze znaleźć krzemienne amulety alfijskich druidów (Moc 4).

Inne: dachy Dystryktu, najgłębszy punkt Fairy Pond, średniowieczne piwnice pod Uniwersytetem, zapomniane studnie w podwórzach.

Spirytyzm

W mieście zamieszkanym przez miliony żywych nietrudno znaleźć miejsca nawiedzane przez umarłych.

Tower: dawna siedziba królowych i miejsce egzekucji, przed laty przerobione na więzienie dla niebezpiecznych przestępców (Moc 4, w rocznicę ścięcia Sinobrodęgo Moc 5).

Bonepale: nawiedzany przez ghoule cmentarz komunalny w Bridgebank (Moc 3). Osoby, których krewni są tu pochowani, lepiej dostrajają się do magii miejsca (Moc 4).

Belten: szpital dla obłąkanych w dzielnicy Chapel, klinika o ponurej i przerażającej historii (Moc 3).

Pacjenci zakładu są bardzo wrażliwi na przenikającą mury magię (Moc 5).

Inne: stacje Kolejki, na których doszło do śmiertelnych wypadków, Imperialne Muzeum Wojny, miejsca ataków Rzeźnika, palarnie lotosu w Pothill i Tinkerton.

Technomagia

Choć Lyonesse nie jest aż tak uprzemysłowione jak Heimbürg, jest w nim wystarczająco wiele generatorów many, by każdy nowoczesny mag czuł się swobodnie.

Stableton: wielkie piece maniczne, napędzające krasnoludzkie walcownie, huty i warsztaty są praktycznie niewyczerpanym źródłem many (Moc 4).

Tintagel District: w centrum dzielnicy, pod niepozornym skwerkiem, kryje się nowoczesna siłownia maniczna, która jest w stanie oświetlić cały Dystrykt (Moc 5).

Pomysły na przygody

Eksploracja - organizacja lub prywatny sponsor zleca bohaterom sporządzenie dokładnej mapy *nexusów* w jednej z dzielnic. Zadanie wydaje się proste, jednak niektórym właścicielom miejsc mocy może zależeć na utrzymaniu ich w tajemnicy. No i kto wie, czy intencje zleceniodawców są nieskazitelnie czyste.

Ryzyko — miejskie muzea ogarnia obłęd. Obrazy zmieniają się w niepokojący sposób, a kustosz i niektórych zwiedzających zaczynają męczyć nerwice, fobie i koszmarne sny. Któryś z *nexusów* emocji wypaczyl się i zatruł szaleństwem całą magiczną sieć miasta. Trzeba dotrzeć do źródła choroby i zmierzyć się z tajemniczą, obłąkaną siłą.

Salony - moda na wieczorki spirytystyczne opanowała salony Lyonesse. Śmietanka towarzyska zaczyna organizować wycieczki do nawiedzonych miejsc oraz nie całkiem legalne cmentarne przyjęcia i bale. Informacje o każdej nieznanej, nawiedzanej przez duchy lokacji jest na wagę złota. To wszystko nie może się dobrze skończyć, prawda?

Śledztwa - uwagę Klubu Wynalazców zwróciła seria tajemniczych wypadków w fabrykach i warsztatach. Przyczyną są eksplozje generatorów many, zupełnie jakby ktoś celowo je przeciążał. Czy to efekt eksperymentów szalonego technomanty, czy może jakiś rytualista chce powstrzymać nieunikniony rozwój Nowej Magii?

Dockland: stacje rozrządowe Kolejki są pokaznym źródłem energii (Moc 2), zwłaszcza w godzinach szczytu, gdy uruchamiane są dodatkowe generatory (Moc 4).

Inne: miejskie zbiorniki gazu (tzw. Bąble), silniki podnoszące Tower Bridge, parowozownia na Dworcu Tytania, generatory na lotnisku w Windbog.

Kapłani

W tyglu kultur, jakim jest Lyonesse, nietrudno znaleźć święte miejsce. Zwłaszcza jeśli masz szerokie horyzonty i jesteś pozbawiony uprzedzeń.

Opactwo Fullmon: święte miejsce kościoła alheimskiego (Moc 5 dla alfistów, Moc 2 dla reszty). Gdy mszę koncelebrować królowa, moc rośnie (odpowiednio Moc 6 i Moc 3).

Keep Ring: plac w Jaksun Town, na którym czci się praktycznie każde znane bóstwo (Moc 3 niezależnie od wyznania).

Kościół św. Berenusa: moc tego miejsca płynie z przechowywanych tu relikwii (Moc 4 dla wszystkich dualistów).

Inne: rozsiane po mieście kapliczki wszystkich religii, miejsca cudów, Kolegium Teologii Uniwersytetu, kaplice cmentarne na Bonepale i Kingsplace Green.

Magiczny kalendarz

Czasowe skoki w mocy *nexusów* to wciąż niezbadany fenomen natury. Mimo iż magowie nie rozumieją do końca mechanizmów, którymi rządzą się przesilenia, dzięki tablicom publikowanym przez Królewskie Obserwatorium Astrologicznemu są w stanie je przewidzieć.

Oto najważniejsze punkty w magicznym kalendarzu stolicy.

Styczeń: W Nowy Rok, w momencie gdy Tali Tom wybija północ, rośnie moc wszystkich *nexusów* w mieście (Moc +3).

Luty: Pierwszy lub drugi tydzień to szangijski nowy rok. Podczas corocznej parady smoków silniejsze są *nexusy* w Pothill (Moc +2). Ostatni tydzień to festyn baloniarski w Windbog. Wówczas silniejsze są wszystkie ogniska żywiołów i generatory many związane z powietrzem (Moc +1).

Marzec: Równonoc wiosenna. Pewna (inna co roku) liczba *nexusów* rośnie w siłę na całą noc (Moc +2).

Kwiecień: 23. dzień miesiąca to święto św. Berenusa, patrona Alfheimu. Wszystkie *nexusy* związane tematycznie z dualizmem lub Alfheimem rosną w siłę (Moc +2).

Maj: ósmego maja święto wiosny - korowody, tańce, śpiew, wino. Wszystkie soczewki emocji są silniejsze (Moc +3, lecz tylko dla osób wesołych lub podchmielonych).

Czerwiec: Letnie przesilenie. Wszystkie *nexusy*, z których widać nocne niebo, stają się silniejsze (Moc +2).

Lipiec: W noc, gdy spadają meteory, zwiększa się moc ognisk żywiołów i soczewek emocji (Moc +3).

Sierpień: Rocznicą uruchomienia pierwszego wielkiego pieca w Stableton. Podczas tej dniówki wszystkie generatory many pracują o niebo wydajniej (Moc +3).

Wrzesień: Równonoc jesienna to wielka iluminacja Tetry i festyn. W okolicach północy wszystkie *nexusy* związane w jakikolwiek sposób z wodą lub Tetera rosną w siłę (Moc +3).

Październik: Halloween. Nawiedzone miejsca zwiększają swoją aktywność (Moc +3).

Listopad: Dzień Pamięci - dzień hołdu poległym w czasie Wielkiej Wojny. Obowiązkowo żałobne ubrania, kir na dorożkach i w oknach. Całe miasto jest czarne i przygaszone (Moc -1).

Grudzień: Przesilenie i Święta Zimowe. Wszystkie święte miejsca dualizmu i pewna liczba pozostałych *nexusów* zwiększają swoją aktywność (Moc +2).

Zasada opcjonalna: Przesilenia

Jeżeli chcecie pokazać na sesjach bardziej niebezpieczne i spektakularne oblicze magii, możecie rozszerzyć zasady działania przesileni.

W konfrontacjach *va banque*, wyczerpując moc, mag może zagrać tyle dodatkowych kart z ręki do jednego testu, ile wynosi moc przesilenia (Przesilenie o mocy 3 to w sumie 4 karty do jednego testu: jedna z archetypu i trzy z magii).

Ta zasada zwiększa moc i ryzyko korzystania z magii, dając jednocześnie konkretny powód, by śledzić daty kolejnych przesileni.

Magowie Lyonesse

Alfheim jest dumny ze swoich ponad dwóch tysięcy lat tradycji magicznej. Często opowiada się o bitwach czarodziejów, magicznych podstępach i unikalnych zaklęciach, które przewijają się przez historię Wyp. Dyplomaci i politycy lubią wspominać o przewagach alfheimskiej magii nad mniej eleganckimi - w każdym razie w mniemaniu mówców - rozwiązaniami kojarzonymi z Wotanią czy Akwitania. Tak, Alfheim jest dumny ze swojej magii. Ze swoimi magami ma jednak pewien problem.

Dzikie Talenty: w alfheimskich rodzinach przywykło się traktować wrodzone Dzikie Talenty jak wstydliwą przypadłość, o której dobrze wychowani

ludzie nie wspominają w towarzystwie. Nadludzka siła czy strzelające z oczu promienie śmierci przystoją może cyrkowcom, lecz nie prawdziwym damom i dżentelmenom. Jedynie w Lyonesse ktoś odważył się przełamać uprzedzenia. Na oczach zdumionego społeczeństwa powstaje nowa klasa magów - zamaskowani superbohaterowie, którzy wykorzystują swoje Talenty do walki ze złem.

Spirytyzm: alfheimski spirytyzm to chyba najbardziej patriotyczna dziedzina magii. Często podkreśla się związki tej gałęzi sztuk magicznych z historią Imperium, a moda na kontakty z duchami znanych osobistości wciąż zyskuje na popularności. Drugą stronę monety stanowią szaleni alvarsy demonolodzy, ale o nich nie mówi się zbyt wiele.

Sztuka: trudno być prorokiem we własnym kraju. Establishment docenia sztukę, jednak głównie tę pochodzącą z Kontynentu lub kolonii. Lokalni artyści są zbyt zrozumiali i piszą o zbyt codziennych sprawach, buntują się przeciw odwiecznemu porządkowi, gorszą skandalami i popadają w obłęd. W Alfheimie artystów się docenia, ale dopiero po śmierci.

Rytualizm: rytualna odmiana magii cieszy się sporym poważaniem wśród alfheimskiej arystokracji. W końcu ta gałąź sztuk ma za sobą setki lat tradycji. Co równie ważne, jest zwykłe na tyle niepraktyczna, że stanowi nieszkodliwe hobby właściwe znużonemu bogaczowi. Rytualiści spoza Wyp to, rzecz jasna, szarlatani i czarownicy.

Technomagia: Nowoczesne nauki magiczne to przyszłość. Widzą to nawet konserwatywni do bólu Alfheimczycy. Rozwijająca się technomagia jest oznaką wielkości Imperium, stąd nieustanny wyścig technologiczny między Alfheimem a mocarstwami kontynentalnymi. Alfheimscy technomagowie nieodmiennie przedkładają *creidnallen* nad żelazo.

Organizacje magiczne

Alfheimscy magowie, bardziej jeszcze niż ich kontynentalni odpowiednicy, lubują się w zakładaniu klubów i stowarzyszeń. W dalszej części rozdziału znajdziecie osiem najbardziej wpływowych organizacji zrzeszających lyoneskich magów.

Klub wynalazców

Podczas pierwszej Wystawy Światowej w Orseaux wielu sławnych wynalazców natknęło się na coś dla

Tajemnice alfheimskiej magii

Oto pięć zagadek, które spędzają sen z powiek lyoneskim magom. Wspominamy o nich, bo sami nie znamy na nie odpowiedzi, ale wierzymy, że wam uda się je kiedyś odnaleźć.

1. Nie da się przywołać ducha żadnej z dawnych władczyń Alfheimu. Zaklęcia albo zupełnie nie działają, albo sprowadzają na maga obłęd.
2. Podobno podczas odbudowy miasta po Wielkiej Pożodze, królewski architekt Firecrest wplótł we wszystkie nowo stawiane budynki potężne zaklęcia, które obejmuje teraz swoim zasięgiem całe Lyonesse. Przeznaczenie zaklęcia pozostaje tajemnicą.
3. Kierujący miejską biurokracją Podsystem Ultraszybkich Kalkulacji już od kilku lat sam się naprawia i przebudowuje. Dziś już nikt nie wie, jak wyłączyć lub naprawić PUK. Maszyna na pewno nie jest opętana, jednak zachowuje niepokojącą autonomię.
4. Najgenialniejszy dramaturg wszechczasów, William Mockingbird, napisał ponoć swego czasu sztukę na bezpośrednie zamówienie królowej Glorianny. Zaginiony dramat rozgrywał się podczas letniego przesilenia i dotyczył epizodu z życia legendarnej Tytanii. Nikt nigdy nie widział rękopisu, lecz wielu wierzy, że można go odnaleźć.
5. Nie da się przywołać ducha żadnej z ofiar niesławnego Rzeźnika z Lyonesse. Nawet najwybitniejsi spirytyści nie potrafią wyjaśnić tego fenomenu.

nich nieoczekiwanego — rywali, których projektów nie można było zbyć lekceważeniem. Rok później ukonstytuował się Klub Wynalazców. Oficjalnym celem organizacji jest poszerzanie granic nauki, w rzeczywistości jednak chodzi o to, by ustalić wreszcie, który z członków obdarzony jest największym geniuszem.

Obecna siedziba stowarzyszenia mieści się w Myrwood Park (Windbog) - posiadłości Winstona Falconwing, Esq. - aroganckiego pólelfa, prezesa klubu.

Transformacja

Unikalne zaklęcie Klubu Wynalazców pozwala stworzyć w pełni funkcjonalny gadżet, który ukrywa w sobie inne, równie funkcjonalne urządzenie.

Warianty: paromotocykl transformujący się w golema, elegancki cylinder z ukrytym gramofonem, pióro wieczne z zestawem technomantycznych wytrychów.

Wymagania: aby poznać zaklęcie, postać musi być co najmniej Sławna (3kl0). Bohater może tworzyć dowolną ilość transformujących gadżetów, jednak, poza pierwszym wynalazkiem, każdy kolejny wymaga wydania 3 PD. Właściciel połączonego gadżetu musi być właścicielem obu gadżetów składowych.

Efekty: Zaklęcie pozwala połączyć dwa gadżety w jeden, pod warunkiem, że są one podobnych rozmiarów. Każdy z gadżetów jest w pełni funkcjonalny (ma wszystkie swoje cechy) i tylko udany test techniki ST 30 pozwala odkryć, że w urządzeniu kryje się coś więcej. Raz na sesję przedmiot może przetransformować się z jednej postaci do drugiej. Każda następna transformacja wymaga wydania żetonu lub ponownego naładowania baterii (☞ podręcznik główny, 143).

Klub Wynalazców

Organizacja magiczna.

Ceł: wzbudzać podziw swoimi wynalazkami.

Znak rozpoznawczy: stylowy monokl z sereńskiego kryształu.

Wymagania: technomanta, osiągnięcie Wynalazek Nadzwyczajny.

Przywileje: Transformacja (zaklęcie).

Pomysły na przygody

Eksploracja - zakład o to, kto jako pierwszy okrąży podwodnym pojazdem glob, nie zawijając do żadnego portu na dłużej niż na dobę, wciąż nie został rozstrzygnięty. Mówi się, że Kapitan Nihil dokonał tego wyczynu, jednak trudno to potwierdzić. Od kiedy zaczął zatapiać alheimskie statki na Oceanie Południowym, utracił członkostwo w Klubie.

Ryzyko - z sejfu w siedzibie Klubu zniknęły plany nowego paromobilu. Jest pewne, że ukradziono je na zlecenie kogoś z koncernów motoryzacyjnych. Trzeba natychmiast odzyskać plany, bo kiedy przeznaczone do cywilnego użytku paromobile zjedzą z linii produkcyjnych, będzie już za późno. Gdy aktywuje się ich ukryta funkcja (transformacja w wielkiego bojowego golema), rozpęta się piekło.

Salony - wynalazki klubowiczów przyciągają uwagę koronowanych głów i zwykle to powód do dumy. Jednak gdy królowa Tytania postanawia sama sprawdzić jeden z zamówionych przez rząd wynalazków, sytuacja robi się napięta. Póki co, testy kończyły się spektakularnymi eksplozjami, trzeba więc przeprowadzić drobną mistyfikację. Skandal wiśi w powietrzu.

Śledztwa - młody i obiecujący członek Klubu zaginął w niejasnych okolicznościach. Co gorsza, ktoś dokładnie wyczyścił jego laboratorium z wszelkich sprzętów i notatek. Jedyne ślad, jaki pozostał, to jego notatki z wykładu, który miał wygłosić na najbliższym spotkaniu Klubu: o zaletach i wadach serum niewidoczności, studium praktyczne.

Iteracjiści

Początki stowarzyszenia — a właściwie ruchu filozoficznego - nie są powszechnie znane. Wiadomo tylko, że pierwsi technomagowie z gniazdami różnicowymi wszczepionymi w prawą skroń pojawili się po niesławnej awarii PUKa w 1892 r. Od tego czasu ich szeregi powiększyły się zaledwie o kilka osób. Trudno się dziwić, niewielu jest naukowców na tyle zafascynowanych problemem Mechanicznej Inteligencji i na tyle szalonych, by zdecydować się wszczepić sobie w mózg płytkę runiczną, która niewiele różni się od *shem*.

Niekwestionowaną liderką towarzystwa jest Eda Pyro hrabina Longing, gnomia pani profesor o olbrzymiej charyzmie i paskudnym temperamencie.



Gniazdo różnicowe (gadżet)

Metalowe gniazdo w skroni. Po skomplikowanej operacji, tkanka mózgowa wrasta w płytkę runiczną, pozwalając na bezpośrednie komunikowanie się z podłączonymi maszynami.

Cechy: każdy iteracjonista rozwija gniazdo w inny sposób. Podstawowa funkcjonalność to obsługa maszyn różnicowych +3.

Bezpośrednie łącze

Unikalne zaklęcie iteracjonistów pozwala technomancie podłączyć się do maszyny różnicowej i bezpośrednio się z nią komunikować. Użyteczne, gdy trzeba przejąć kontrolę nad zwrotnicą Kolejki Metropolitalnej lub wydobyć z PUKa (różnicowy

Iteracjoniści

Organizacja magiczna.

Cel: udowadniać wyższość kabalistyki nad innymi dziedzinami nauk.

Znak rozpoznawczy: gniazdo różnicowe w skroni.

Wymagania: technomanta, specjalizacja *technika (kabalistyka)*, gniazdo różnicowe.

Przywileje: Bezpośrednie łącze (zaklęcie).

Pomysły na przygody

Eksploracja - jeden z najbardziej uzdolnionych iteracjonistów po podłączeniu do PUKa zapada w głęboką śpiączkę. Organizowana jest akcja ratunkowa. Śmiałkowie, odurzeni lotosem i podłączeni do eksperymentalnej aparatury, będą musieli wkroczyć w różnicowe sny maszyny zarządzającej miastem i uwolnić zaginionego maga.

Ryzyko - geniusz zbrodni porwuje młodego iteracjonistę, by przy pomocy jego gniazda różnicowego i golemicznych kruków przejąć kontrolę nad PUKiem. Trzeba go powstrzymać i odbić porwane go naukowca nim będzie za późno.

Salony - ekstrawagancka iteracjonistka wprawia salony w osłupienie, ogłaszając, że zamierza poślubić maszynę różnicową. Urzędnicy i duchowni szukają sposobu, by odwieść ją od tego szalonego zamiaru. Gdy bohaterowie zajmą się sprawą, zorientują się, że historia ma drugie, tajemnicze dno.

Śledztwa — szanowany iteracjonista popełnia szereg zuchwałych zbrodni i aresztowany trafia do Tower. Przez ten niezwykle wybrzyk rodzi się podejrzenie, iż mag został opętany przez ducha jednej z maszyn różnicowych, do których podpinał się w ostatnim czasie. Tylko jak to udowodnić?

Podsystem Ultraszybkich Kalkulacji Urzędu Miasta Lyonesse 79) akta rozmówcy.

Warianty: tylko jeden - gniazdo różnicowe wszczepione w skroń.

Wymagania: aby poznać zaklęcie, postać musi być co najmniej Sławna (3kl0). Każde użycie wymaga wydania żetonu.

Efekty: Zaklęcie można wykorzystać na dwa sposoby: poza konfrontacją pozwala poznać jeden fakt, do którego ma dostęp maszyna różnicowa. W konfrontacji, by aktywować zaklęcie, bohater musi poświęcić akcję i wydać żeton. Poznaje dzięki temu krępujący fakt z danych osobowych rozmówcy lub uzyskuje na chwilę wpływ na kierowanie ruchem ulicznym. Na czas następnej rundy wytrwałość lub pewność siebie wybranego przeciwnika spada do 10.

Five o'clock

Niewiele osób zdaje sobie sprawę z tego, że jedynie wist uratował Alfheim przed magiczną wojną po tym, jak niziołcze wiedźmy, które przybyły ze scylijskimi

emigrantami, natknęły się na czarownice z wysp. Gra w karty zbliżyła niezwykle damy na tyle, że zdecydowały się zawrzeć chwiejny rozejm.

O ile wiadomo, klub nie ma formalnej przywódczyni, choć, naturalnie, im potężniejsza wiedźma, tym większy respekt wzbudza.

Złe oko

Unikalne zaklęcie klubu powstało podczas rozmów przy grze w wista i wymienianiu się sprawdzonymi rozwiązaniami. Skuteczność zaklęcia przyczynia się w dużej mierze do respektu, jakim cieszą się starsze panie.

Warianty: woskowa laleczka przebita szpilką, ostre spojrzenie znad okularów, subtelny gest, magiczny znak narysowany na zdjęciu ofiary.

Pomysły na przygody

Eksploatacja - bohaterka otrzymuje nagły spadek po dawno niewidzianej ciotce. Jest nim stara posiadłość w Mellow Hill, z zapuszczonym ogrodem pełnym dziczących kotów. Warunkiem objęcia spadku jest rozegranie jednej partii wista ulubionymi kartami zmarłej. Jednak znalezienie ich w domu pełnym najdziwniejszych dziwów nie będzie łatwe.

Ryzyko - dwie urocze damy zwracają się do bohaterów z niecodzienną prośbą. Domagają się, by ktoś wytopił i zabił ich przyjaciółkę - czarownicę, która zdecydowanie za bardzo polubiła domki z piernika i złowieszczy chichot. To paskudna sprawa, zwłaszcza, że zbyt gwałtowna odmowa nie przyniesie nic dobrego.

Salony — przyjaciel bohaterów cierpi na nawrót malarii, w związku z czym prosi o przysługę. Trzeba zabawić przez parę wieczorów jego babcię, która przyjechała do miasta z prowincji. Okazuje się, że uroczą staruszką ma skłonność do brandy, złośliwego czarnego kota i nieposkromioną namiętność do wista. Ale to przecież nie znaczy, że jest wiedźmą, prawda?

Śledztwa - znana z niewyparzonego języka hrabina dławi się wisienką podczas uroczystej kolacji. Towarzystwo podejrzewa kłutwę. Tylko której z wiedźm podpadła nieboszczka? W toku śledztwa okazuje się, że również wielu dżentelmenów miało powody, by pozbyć się uroczej damy.

Five o'clock

Organizacja magiczna. Tajna.

Cel: odpłacać pięknym za nadobne.

Znak rozpoznawczy: ulubiony kot.

Wymagania: tylko kobiety, rytualistki, osiągnięcie Wdzięczność.

Przywileje: Złe oko (zaklęcie).

Wymagania: aby poznać zaklęcie, postać musi być co najmniej Sławna (3kl0) oraz mieć ulubionego kota.

Efekty: Wiedźma wydaje żeton i wybiera umiejętność. Do końca sesji, za każdym razem, gdy ofercie nie uda się test wskazanej umiejętności, pechowiec traci 1 Kondycji, 1 Reputacji lub 1 Bogactwa (określone w momencie rzucenia kłutwy). Jeśli natomiast test powiedzie się z dwoma podbiciami, kłutwa przestaje działać. Jeżeli kłutwa jest odpowiedzią na afront uczyniony czarownicy lub jej rodzinie - nic się nie dzieje. W innych przypadkach, rzucająca traci 1 Reputację.

Konserwatywne Towarzystwo Magów z Kingsplace

Najbardziej zachowawcza z magicznych organizacji Lyonesse wywodzi się z tradycji starożytnych budowniczych kamiennego kręgu w Rockhenge. Tradycji, na podstawie której królewski architekt Justice Firecrest odbudował miasto po wielkim pożarze. Tak przynajmniej twierdzą należący do niej rytualiści.

To również jedyna organizacja, która nie przyjmuje kobiet. Przynajmniej oficjalnie. Dzięki pewnym kruczkom prawnym, panie mogą zostać Konserwatywnymi Magami jeśli tylko nie są zamężne i ubierają się po męsku. Nie da się ukryć, że to dość ekscentryczny klub.

Do miejsca dorocznych spotkań klubu nie prowadzą żadne zwykłe drzwi.

Wszystkie drzwi Lyonesse

Mag może zakłócić drzwi w zaprojektowanym przez siebie pomieszczeniu. Od teraz wiodą w wybrane miejsce w całym Lyonesse lub do bliźniaczych drzwi w innym pomieszczeniu zaprojektowanym przez maga, w dowolnym miejscu należącym do Alfheimu.

Konserwatywni Magowie

Organizacja magiczna.

Cel: zgłębianie tajemnic alfhheimskiej magii i architektury.

Znak rozpoznawczy: symbol cyrkla.

Wymagania: rytualista, specjalizacja *rytualizm (geomancja)*, mężczyzna lub panna.

Przywileje: Wszystkie drzwi Lyonesse (zaklęcie).

Warianty: drzwi z ciemnego buku, drzwi do szafy, niepozorne drzwiczki ukryte za meblami, zabezpieczone zamkiem szyfrowym drzwi do sejfu.

Wymagania: aby poznać zaklęcie, postać musi być co najmniej Sławna (3kl0). Pierwsze drzwi zostają zaklęte przy pierwszym użyciu magii. Zaklęcie każdego kolejnego przejścia kosztuje 3 PD.

Efekty: Drzwi uaktywniają się otwarte przez kogoś, kto zna miejsce docelowe i właśnie o nim myśli. Dodatkowo, za żeton mag może tymczasowo zakląć

dowolne drzwi (warunki dotyczące drzwi docelowych nie zmieniają się). Można utrzymywać tylko jedno tymczasowe przejście na raz. Wyłączenie tak zaklętych drzwi również kosztuje żeton (można przy okazji zakląć nowe).

Wywiad spirytystyczny JKM

Znani również jako Spooks lub po prostu Widma, tajni agenci wywiadu spirytystycznego Jej Królewskiej Mości to, co do jednego, patrioci. Każdy z nich w służbie Tytanii choć raz otarł się o śmierć.

Spooks

Organizacja magiczna. Tajna.

Cel: służyć Królowej i bronić Alfheimu przed nadnaturalnymi groźbami.

Znak rozpoznawczy: oczy, które wejrzały w otchłań.

Wymagania: spirytysta, osiągnięcie nadzwyczajnie zdobyte w służbie Królowej.

Przywileje: Przez ciemne zwierciadło (zaklęcie).

Pomysły na przygody

Eksploatacja - bohaterowie przypadkiem (lub z jakiegoś ważnego powodu) trafiają do sieci magicznych korytarzy, stworzonych przez Konserwatywnych Magów. Kto wie, dokąd zaprowadzą drużynę zaklęte drzwi i jakie istoty napotkają po drodze?

Ryzyko - geniusz zbrodni ucieka z Tower. Szybko staje się jasne, że jakimś cudem udało mu się dostać jeden z legendarnych Kluczy i ma dostęp do wszystkich Drzwi Lyonesse. Kieruje się do Pałacu. Trzeba go powstrzymać i to szybko, choć wydaje się to niemożliwe.

Salony - młoda magini postanawia zbuntować się przeciw tradycji Towarzystwa i przestaje kryć się ze swoją kobiecością. Sprawa wymaga wielkiego taktu, bo choć jej uczucia są zrozumiałe, mogą doprowadzić do rozłamu w klubie, a nawet wojny magicznej, która przewróci Lyonesse do góry nogami.

Śledztwa - Kolejne morderstwo i znowu ofiara zostaje znaleziona w pomieszczeniu szczelnie zamkniętym od wewnątrz. Alven Yard, przyparty do muru, zwraca się o pomoc do Konserwatywnego Towarzystwa Magów. Atmosfera gęstnieje, gdy prasa publikuje artykuł zwracający uwagę na fakt, że wszystkie ofiary były kobietami.

Z drugiej strony, jeśli wierzyć plotkom, to zbierana skrajnie paranoicznych i nie przebiegających w środkach indywidualistów, których jednoczy jedynie przysięga wierności, złożona Królowej. Ponoć, oprócz walki z niewidocznymi wrogami Korony, pełnią również funkcję bezlitosnej tajnej policji.

Oficjalnie nigdy nie potwierdzono istnienia Widm, więc plotki to jedyne dostępne źródło informacji.

Przez ciemne zwierciadło

Każdy przyszedł Spook choć raz zaryzykował życie dla Królowej, zwracając tym na siebie uwagę organizacji. Unikalne zaklęcie Widm pozwala im wrócić do tej chwili i zabawić się w makabryczne „co by było gdyby”. Pod jego wpływem Agent zmienia się w ducha, którym niechybnie by się stał, gdyby zawiódł w owej pamiętnej konfrontacji.

Warianty: każde widmo zdradza objawy śmierci, której uniknął agent — skrzywiony kark, rana postrzałowa w piersi, ciało zwęglone w pożarze, wodorosty we włosach.

Wymagania: aby poznać zaklęcie, postać musi być co najmniej Sławna. Uaktywnienie zaklęcia wymaga udanego testu *odwagi* ST 15 i wydania żetonu.

Pomysły na przygody

Eksploracja - naukowiec pracujący nad tajnym projektem niespodziewanie zmarł. Agenci wywiadu spirytystycznego otrzymują niezwykłą misję: odnaleźć w zaświatach duszę profesora i wydobyć z niego wyniki badań. Muszą zdążyć zanim duch odejdzie na zawsze i - co gorsza - jeśli nie wróci przed kolejną północą, na zawsze zostaną Widmami.

Ryzyko - ambitna funkcjonariuszka Alven Yardu prosi bohaterów o pomoc w drobnej sprawie. Akcja zaczyna się od pożaru i wybuchu składu amunicji, a później jest tylko ciekawiej. Czyżby młoda dama celowo ryzykowała śmierć, by zasłużyć na przyjęcie do Widm?

Salony - młody przemysławiec prosi bohaterów o pomoc w uspokojeniu ducha nawiedzającego starą rodzinną rezydencję. Domniemany duch dziadka okazuje się emerytowanym agentem, który celowo spędza dni jako widmo - taką przynajmniej historię przedstawia bohaterom. Tylko zagłębiając się w snute półgłosem wspomnienia można dojść prawdy i ustalić status witalny starszego pana.

Śledztwa - w środowisku okultystów krąży uporczywa plotka, że jedno z Widm zawarło pakt z księżętami najgłębszych kręgów Otchłani. W zamian za wieczne życie, skorumpowany agent obiecał podać demonom Alfheim na srebrnej tacy. Spisek trzeba powstrzymać. Tylko jak prowadzić śledztwo w środowisku, które oficjalnie nie istnieje?

Efekty: Ciało agenta zmienia się w materię Astralu, bohater przybiera postać w jakiej występowałby gdyby wówczas zginął. Do końca sceny może przenikać przez ściany, jest niewrażliwy na ataki fizyczne i otrzymuje modyfikator -3 ekspresji i +3 zastraszenia. Wszystkie gadzety zmieniają się w swoje duchowe odpowiedniki (zadają obrażenia tylko istotom astralnym, jedynym wyjątkiem są ataki energetyczne lub magiczne). Postać staje się bytem astralnym ze wszystkimi tego konsekwencjami. Zakłęcie można utrzymywać w nieskończoność, jednak każda kolejna scena kosztuje żeton albo punkt Kondycji.

Czerwony Jaśmin

„Czerwony Jaśmin” to lokal raczej niesławny niż ekskluzywny. Osoby bywale wiedzą, że pod przykrywką pijalni herbaty i salonu masażu działa tam dom publiczny połączony z palarnią lotosu. Starzy



mieszkańcy dzielnicy wiedzą, że egzotyczny przybytek uciech to jedynie przykrywką dla jedynej w Wanadii szkoły magicznego tatuażu.

Tylko adepci szkoły wiedzą, że prowadzi ją niepozorna, młodziutka orcza służąca, która na co dzień zamiata podłogę w lokalu. Nikt nie wie, ile naprawdę ma lat ani jak wygląda.

Magiczne tatuaże

Zakłęcie Czerwonego Jaśminu pozwala uwięzić w tatuażu duchy, symulując w ten sposób działanie dowolnego gadżetu. O ile większość magów potrafi zaklinać jedynie tatuaże na własnym ciele, o tyle szkoła z Pothill uczy, jak skutecznie tatuować

Czerwony Jaśmin

Organizacja magiczna. Tajna.

Cel: działać za kulisami i roztaczać aurę tajemniczości.

Znak rozpoznawczy: tatuaż z kwiatem jaśminu.

Wymagania: *spirytysta, specjalizacje ekspresja (tatuaże) i okultyzm (duchy).*

Przywileje: Magiczne tatuaże (zakłęcie).

Pomysły na przygody

Eksploatacja - mówi się, że Szangijczycy szykują kolejne powstanie i że jego prowodyrka przebywa właśnie w Lyonesse, zbierając niezbędne poparcie i fundusze. Trzeba ją odnaleźć i unieszkodliwić. Niestety, jedyne, co o niej wiadomo, to że ma tatuaż lotosu na... no właśnie.

Ryzyko - złowrogi Fu Lung uciekł z Tower i wszyscy spodziewają się, że znów będzie próbował przejąć kontrolę nad Pothill. Ponoć tym razem pomaga mu armia wytatuowanych smoczycich mnichów, których tatuaże odbijają kule, dają nadludzka siłę i moc latania.

Salony - w towarzystwie nastala moda na orient. Coraz więcej dam i dżentelmenów decyduje się na dyskretne szangijskie tatuaże. Jedyne członkowie Czerwonego Jaśminu widzą, że ozdoby są zakłeciami kontroli umysłu. Czyżby ktoś z nich rozgrywał własną grę?

Śledztwa - tajemniczy zabójca, ochrzczony przez prasę Krwawym Windianinem, zostawia swe ofiary częściowo obdarte ze skóry. Nikt w Alven Yardzie nie skojarzył jeszcze, że brakujące fragmenty zawierały tatuaże wykonane w Czerwonym Jaśminie.

innych. A gadżet, który zawsze ma się przy sobie, to rzecz bezcenna.

Warianty: smoki, tygrysy, gryfy, feniksy, kwiaty lotosu i jaśminu, szangijskie napisy i inne, barwne, egzotyczne obrazy.

Wymagania: aby poznać zakłęcie, postać musi być co najmniej Stawna (3kl0). Stworzenie tatuażu wymaga wydania PD (patrz efekty), późniejsza aktywacja odbywa się tak samo jak w przypadku symulowanego gadżetu. Żeby tatuaż zadziałał, musi być odsłonięty (co może wpłynąć na Reputację).

Efekty: Tatuaż działa jak dowolny wybrany gadżet. Wymagany koszt w PD można rozdzielić między tatuażystę a tatuowanego, przy czym przy pierwszym tatuowaniu co najmniej 3 PD musi pochodzić od tatuażysty. Tatuaż można rozwijać, wykupując kolejne cechy. Każdorazowo wymaga to wizyty u tatuażysty, PD można wówczas rozdzielić według uznania. Dodatkowo, za żeton mag może uaktywnić dowolny tatuaż, który wykonał na zlecenie, jeśli tylko jest w stanie go zobaczyć.

Poci Wyklęci

Od kiedy kilkanaście lat temu panicz Olfrid przejął spadek, szanowana wcześniej posiadłość rodziny Mild stała się solą w oku lyoneskiej socjety. Zgromadzona wokół niego klika artystów w całości oddaje się sztuce, paleniu lotosu i kontestowaniu współczesnego społeczeństwa.

Jest wśród nich wielu uzdolnionych malarzy, pisarzy i muzyków, jednak to majątek, charyzma i skandalizujące wiersze Olfrida Milda są najbardziej zauważalne. Stąd nazwa stowarzyszenia.

Sztuka jest wieczna

Postać albo miejsce z jednego z dzieł autora ożywa. Bohater wiersza zaczyna pojawiać się na salonach, podróżni trafiają do domu z powieści. Autor ma pewien wpływ na swoje „dziecko”, jednak przez większość czasu żyje ono własnym życiem. Sztuka jest wieczna, lecz nigdy posłuszna.

Warianty: *femme fatale* z obrazu, fantasmagoryczne krajobrazy, bestia z wierszy.

Wymagania: aby poznać zakłęcie, postać musi być co najmniej Sławna (3kl0). Tylko autor może w świadomy sposób przyzwać wymyśloną postać lub trafić w fantasmagoryczne miejsce. Zdarzają się jednak miłośnicy danego dzieła, którzy, zwłaszcza pod wpływem narkotyków, mogą niespodziewanie się na nie natknąć.

Efekty: Autor ma pełną kontrolę nad miejscem lub postacią (może używać jako sojusznika) przez scenę i wtedy również nic ze strony dzieła mu nie grozi. Przedłużenie kontroli o każdą kolejną scenę kosztuje żeton. Niekontrolowane dzieło zaczyna żyć własnym życiem, zwykle nie zachowując się zgodnie z wolą autora. Statystyki postaci ustala gracz z MG,

Poci Wyklęci

Organizacja magiczna. Elitarna.

Cel: mieć w burżuazyjnym bagienku i służyć Sztuce (a zwłaszcza Poezji).

Znak rozpoznawczy: lilia w butonierce. Lub inna podobna ekstrawagancja.

Wymagania: prawdziwa sztuka, specjalizacja *ekspresja (poezja)*, osiągnięcie Skandal.

Przywileje: Sztuka jest wieczna (zakłęcie).

Pomysły na przygody

Eksploracja - fantastyczne krajobrazy z poematu „Gizmir Khan” istnieją naprawdę. Towarzystwo Royal Geographic funduje ekspedycję, która ma spłynąć w dół Purpurowej Rzeki i zatknąć na złocistych klifach flagę Alfheimu.

Ryzyko - pewien młody poeta napisał w lotosowym widzie dzieło swojego życia, poruszający wiersz o potworze w sercu każdego z nas. Kilka dni później monstrum nawiedziło go w jego pracowni. Prerażony, prosi bohaterów o pomoc. Chce zniszczyć rękopis wiersza, zanim ten trafi do druku i serc czytelników.

Salony - wyklęta poetka zaczyna brylować na salonach. Nikt poza bohaterami nie zauważa, że dziewczyna zmienia się z dnia na dzień, coraz bardziej upodabniając się do postaci ze swoich wierszy. Tych z tomiku „Trujące czarne lilie”.

Śledztwa - kolejny podróżny został obrabowany w uroczym pensjonacie prowadzonym przez dwie starszuszki. Najdziwniejsze jest jednak to, że poszkodowani nie byli w stanie zaprowadzić policji na miejsce zdarzenia. Zupełnie jakby budynek rozwił się w powietrzu.

opierając się na lotosowych snach (podręcznik główny, 442). Podobno jedynie zniszczenie wszystkich egzemplarzy dzieła i śmierć autora jest w stanie wymazać stworzone tym zaklęciem dzieło.

Kuglarze z Ogrodów Opackich

Groteskowa zbieranina mimów, cyrkowców i aktorów ulicznych, skupiona wokół Ogrodów Opackich. Są artystami, lecz zamiast wysokiej sztuki, zajmują się rozrywką dla mas - prostą, acz sugestywną. Śmietanka towarzyska nie traktuje ich poważnie, patrząc na bandę polykaczy ognia i żonglerów z góry, jednak nieświadomie powtarza wymyślone przez nich wyliczanki i piosenki.

Entliczek pentliczek

Kuglarze wiedzą dokładnie, co dzieje się w mieście. Skrytnie skrywaną tajemnicą jest fakt, iż nie czerpią tej wiedzy jedynie z rozmów z widzami i spacerowiczami po Ogrodach Opackich. Ich oczami i uszami są stworzone przez nich dzieła. A w zasadzie dziełka.



Warianty: dziecięca wyliczanka, charakterystyczna pacyńska z teatryku kukielkowego, chwytliwa melodyjka, popularna piosenka, nowy wzór graffiti.

Wymagania: aby poznać zaklęcie, postać musi być co najmniej Sławna (3k10). Podstawowa wersja zaklęcia działa stale, dodatkowe efekty wymagają zagrania karty (patrz efekty).

Efekty: Tworzy piosenkę, wyliczankę, obrazek - coś chwytliwego, co się łatwo kopiuje. Od tego momentu ma przebliski wydarzeń, które dzieją się w okolicy, w której wykonywany jest utwór. Teoretycznie jest w stanie znaleźć każdego, kto słyszy piosenkę lub na kogo patrzy rysunek. Podstawowe

Kuglarze

Organizacja magiczna.

Cel: wzbudzać strach i zachwyt.

Znak rozpoznawczy: kolorowy kostium lub makiąg sceniczny.

Wymagania: prawdziwa sztuka, wyszkolony *blef* i *wysportowanie*.

Przywileje: Entliczek pentliczek (zaklęcie).

Pomysły na przygody

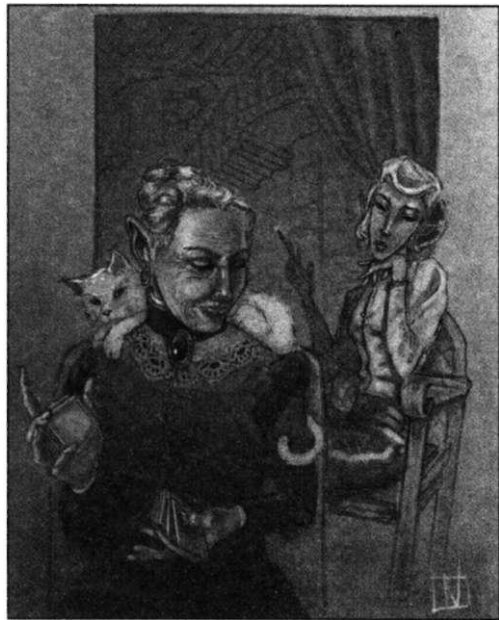
Eksploracja - do Lyonesse przybywa tabor goblinów w kolorowych wozach i cyrkowa polana w Ogrodach zmienia się nie do poznania. Baronowa Nimblewist nie jest zadowolona i nasyla paru konstabli, by rozpedzili towarzystwo. Podczas szamotaniny, z klatek uciekają dzikie zwierzęta. Zaczyna się robić ciekawie.

Ryzyko - szalony kuglarz umiera w więzieniu, przeklinając znienawidzone społeczeństwo. Nie mija miesiąc, a wszyscy, którzy wykonują jego „Balladę wisielca”, popadają w konflikt z prawem. Na to przynajmniej wskazują dowody, bo aresztowani nie nie pamiętają.

Salony - na salonach pojawia się nagle moda na występy clownów i żonglerów. Damy i panowie z wyższych sfer są zachwyceni. Poeci Wyklęci dużo mniej, w końcu nikt nie lubi konkurencji. Na salonach rozpoczyna się wyrafinowany pojedynek między wysoką sztuką a prostą rozrywką.

Śledztwa — nad wyraz skuteczny włamywacz opróżnia sejfy bogaczy w całym mieście. Jedyne, co łączy ofiary, to fakt, że ich dzieci bawią się często w gabinetach ojców. I wszystkie znają tę samą, popularną wyliczankę. Nikt jednak nie zwrócił na to dotychczas uwagi.

zastosowanie to +3 do *półświatka* i *empatii* odnośnie grupy, której dotyczy dzieło (określane przy wykupieniu zaklęcia). Zagrywając kartę, można precyzyjnie zlokalizować cel: blotka - w danym momencie, z dokładnością do dzielnicy, figura - przez całą scenę, z dokładnością do ulicy, as - przez cały dzień, z dokładnością do budynku, joker - pełna inwigilacja przez całą sesję.



Astral

Bezmierne przestrzenie Astralu są miejscem, w którym rodzi się magia i z którego przenika ona do świata fizycznego. To jedyny pewnik, który ustalili thaumolodzy, badający ten niezwykle wymiar. Nic pewnego o Astralu więc nie wiadomo.

Natura Astralu

Przestrzeń astralna to równoległy świat, przylegający do fizycznej rzeczywistości. Można się do niego dostać przez otwierające się sporadycznie bramy, jednak bardzo trudno z niego wrócić. Choć fizycznie niedostępny, Astral silnie rezonuje z rzeczywistością, a jego przyplwy i odpływy odpowiadają za zmiany natężenia tła magicznego.

Nieliczni śmiałkowicie, którym udało się wrócić z astralnych krain w jednym kawalku, opowiadają,

Za kulisami

Astral to uniwersalne połączenie wszystkich znanych popkulturze magicznych światów równoległych. To po części Umbra ze Świata Mroku, Kraina Snów z komiksów o Sandmanie, świat elfów z brytyjskich legend, kraina, którą odwiedziła Alicja, przechodząc na drugą stronę lustra, a po części także cyberpunkowa cyberprzestrzeń i podrasowana wirtualna rzeczywistość. Przede wszystkim jednak to świat niebezpieczny i zupełnie jeszcze niezbadany.

To, jaką rolę będzie odgrywał na waszych sesjach, zależy tylko od was. W wersji minimum jest po prostu źródłem magii i miejscem, skąd przyzywa się demony. W wersji maksimum, zaczyna właśnie być badany na masową skalę, a odkrywane w nim królestwa stają się tłem przygód naszych dzielnych odkrywców.

Astral

Sceneria  podręcznik główny, 313, opisy scenerii

Specjalne: za żeton każdy z graczy może wprowadzić na scenę dowolny przedmiot, element krajobrazu lub postać. Każdy (w tym MG) może również wydać żeton, by w dowolny sposób zmodyfikować tak wprowadzony element.

Elementy: stare kamienne drogi, gęsta, zimna mgła, przenikliwy wicher, czarne słupy z wrytymi spiralami, wisielcy na rozstajach, porośnięte mchem nagrobki z imionami bohaterów, wycie wilków i krakanie kruków, stare dęby, w których korzeniach kryją się dymiące setkami kominów miasta owadów, mosty wiodące nad przepaściami, jeziora, w których odbijają się obce gwiazdy i olbrzymi, czerwony księżyc, wzgórza, które okazują się śpiącymi olbrzymami, zamki kroczące przez mgłę na pączęnych nogach.

Antagoniści: Fae, demony, majaki senne, upiory z przeszłości, najgorsze koszmary w ludzkiej formie.

Zagrożenia: niezwykle owoce o oszalamiającym smaku, rwące rzeki, kałuże, które okazują się nie mieć dna, ostra jak brzytwa trawa, wiatr zdzierający ciało z kości.

Skandale: przyprowadzające o szaleństwo szeptu, zmysłowe wizje, kuszące do opuszczenia drogi, szalona etykieta Fae, sny, w których budzisz się bez ubrania pośrodku sali balowej.

Cele: badania naukowe, ekspedycja ratunkowa, niebezpieczny skrót między dwoma bramami, poszukiwania utraconej miłości, pielgrzymka po oświecenie, rozpaczące próby pobudzenia wygasłego natchnienia.

że podróżowali starymi, rezyjskimi drogami wśród gęstej, zimnej mgły, gnanej wyjąłym wiatrem. Niektórzy z nich dotarli ponoć do miejsc fantastycznych i groźnych. Każda z tych opowieści jest inna i nie wiadomo, czy którakolwiek zawiera w sobie choć ziarno prawdy.

Jedno jest pewne - bramę między światami można otworzyć tylko będąc po naszej stronie. W Astralu żadne z zakłęb otwierających przejścia nie działa i jedyną nadzieją dla zbłąkanych podróżników jest znalezienie bramy otwartej już przez kogoś innego.

Magowie o Astralu

Niezależnie, z jakiej szkoły pochodzą, magowie mają mnóstwo powodów, by interesować się przestrznią astralną.

Artysci: jest pewne, że przynajmniej niektóre z onirycznych krajobrazów, znanych z płócien mistrzów lub z wierszy poetów, istnieją naprawdę w otchłaniach Astralu. Nikt nie wie, czy powstały zrodzone z wyobraźni Artystów, czy też natchnieni twórcy opisali miejsca które i tak już istniały, stworzone przez siły inne niż ludzkość. Gdzieś, zza astralnej mgły, przychodzą również Fae, nieodmiennie zafascynowane sztuką uprawianą przez śmiertelników.

Rytualiści: tradycyjna magia ma największe doświadczenie w badaniu równoległego świata. W zakurzonych magicznych księgach można

Pomysły na przygody

Eksploracja - bruk pod kołami zmienia się nagle w stare kamienne płyty i bohaterowie orientują się, że ich dorożka zbladła we mgle w Astral. Czekają ich dziwna, oniryczna podróż przez wykrzywione odbicie Lyonesse. Gdzieś tam musi być brama powrotna.

Ryzyko — od wielu lat w najkrótszą noc roku otwierają się bramy astralne w Lasku Ferret i Ogrodach Opackich. W tym roku dwa stowarzyszenia podjęły się niezwyklego wyścigu. Ich przedstawiciele po zachodzie słońca wejdą w Astral w Lasku Ferret i postarają się jako pierwsi dotrzeć do Ogrodów. Podobno droga łączące te dwie bramy jest relatywnie stabilna.

Salony - najbliższy bal maskowy u Lady Ashton odbywa się pod hasłem „w otchłaniach Astralu”. Zamówiono najnowsze generatory dymu, służący ubrali lustrzane maski, a goście noszą przebrania Fae. W połowie przyjęcia bohaterowie orientują się, że drzwi są zamknięte, a za oknami wiruje mgła zupełnie nie z tego świata...

Śledztwa - w Tinkerton znikają ludzie. Najbardziej prawdopodobna jest hipoteza o siatce porywaczy, jednak niektórzy uważają, że powód jest inny. Być może w okolicy któregoś z nawiedzonych domów powstała nowa, nie rzucająca się w oczy brama w Astral.

znaleźć dziesiątki zakłęć, otwierających bramy do astralnej mgły lub nawet do kryjących się za nią tajemniczych krain. Większość z nich pochodzi sprzed lat i jest śmiertelnie niebezpieczna w użyciu.

Spirytyści: wiedzą relatywnie wiele o mieszkańcach Astralu, lecz ich zainteresowanie krainą, z której przyzywają swoje sługi, jest ograniczone. Znają wiele miejsc z opowieści przyzwanym duchów i demonów, jednak to źródło, któremu lepiej nie ufać bezkrytycznie.

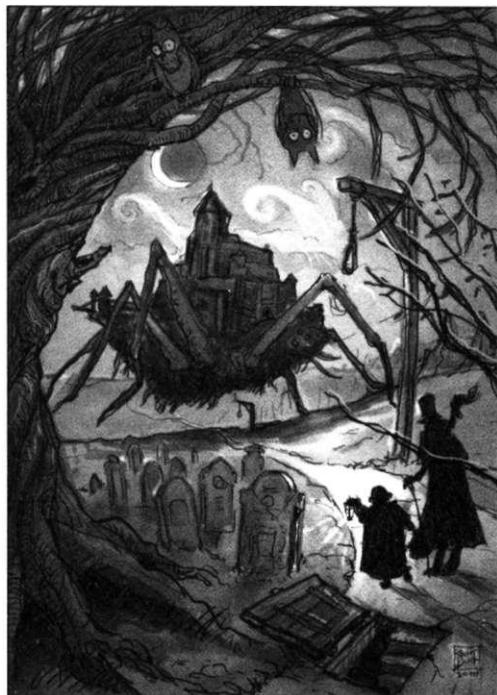
Technomagowie: Astral jest największym wyzwaniem, przed którym stoi współczesna magia. To teoretycznie nieograniczone źródło mocy i niezbadana kraina, przy której dzikie serce Lemurii jest bezpieczne jak skwerek w miejskim parku. Niestety, olbrzymie ryzyko, związane z astralnymi podróżami, wciąż jeszcze odstrasza badaczy. Na jak długo?

Interesujące miejsca

Nawiedzone posiadłości - wydaje się, że większość nawiedzanych przez duchy miejsc ma swoje wykrzywione odbicie w Astralu. Powoduje to, że śmiarkowie mogą nieświadomie trafić na Drugą Stronę i zorientować się dopiero poniewczasie.

Dwory Fae - znane z dzieł szalonych artystów pałace Fae istnieją naprawdę gdzieś w otchłaniach Astralu. Czasem przypominają zamki z baśni, czasem koszmarnie kazamaty. Fae chętnie przyjmują gości, nigdy jednak z własnej woli nie pozwalają im odejść.

Otchłań - płynąca rzekami siarki i skuta wiecznym lodem kraina demonów pojawia się w świętych księgach wszystkich religii. Złe duchy, przyzywane przez spirytystów, niechętnie potwierdzają



jej istnienie. Nikt jednak dotąd tam nie był. Przy najmniej za życia.

Ocean Snów - wzburzone morze, w którym ścierają się marzenia senne wszystkich żyjących istot. Podobno są na nim wyspy pełne niewyobrażalnych cudów i najstraszniejszych koszmarów. Podobno, gdy śnisz i znasz drogę, możesz tam trafić.

Mechaniczne Miasto - olbrzymia, w pełni zautomatyzowana metropolia, zamieszkała przez bezmyślne automaty. Jest jak wielki ul, w którym każdy element ma swoją rolę, którą wykonuje nie bacząc na własne bezpieczeństwo. Ci, którzy ją widzieli, mówią, że w niepokojący sposób przypomina Lyonesse.

We Mgle

Słynna lyoneska" Mgła jest zjawiskiem unikalnym na skalę światową. Choć towarzyszy miastu od niepamiętnych czasów, nikomu nie udało się jeszcze sformułować spójnej teorii, która tłumaczyłaby wszystkie aspekty tego fenomenu. Można jedynie podejrzewać, że Mgła jest jakąś formą wtargnięcia efemerycznej materii Astralu w świat rzeczywisty,

jednak nawet na tę teorię nie ma wystarczająco mocnych dowodów.

Podróż przez Mglę

Mgła najczęściej nawiedza Bridgebank, lecz w żadnym wypadku nie ogranicza się do tej dzielnicy. Prawy brzeg Tetery jest zwykle bardziej narażony

Pomysły na przygodę

Eksploracja - Uniwersytet Lyoneski ogłasza konkurs na pracę naukową tłumaczącą mechanizm działania zawirowań czasoprzestrzennych we Mgle. Przyjmowane są jedynie artykuły poparte wiarygodnymi badaniami terenowymi.

Ryzyko - bohaterowie gubią się we Mgle i - w skutek zawirowania czasoprzestrzeni - wychodzą z niej miesiąc później, trafiając prosto na swój pogrzeb. Jeśli wierzyć gazetom, zginęli walcząc z geniuszem zbrodni i jego parowymi golemami. Muszą znaleźć sposób, by wrócić w przeszłość i pomóc samym sobie w pechowym starciu. Przydało by się też wrócić do domu zanim paradoksy czasowe wymażą ich z kart historii.

Salony - statek wycieczkowy utknął w gęstej Mgle na środku Tetery. Na pokładzie zebrala się wybuchowa mieszanka postaci z różnych sfer. Zapowiada się, że romanse, intrygi i spiski mogą okazać się groźniejsze niż najdziwniejsze nawet pogoda.

Śledztwa - banki w Tintagel District padają ofiarą nad wyraz skutecznych włamywaczy. Żadne zabezpieczenia nie są ich w stanie powstrzymać. Nie ma żadnych śladów ani punktów zaczepienia. Jest tylko jedna rzecz warta uwagi - włamania zawsze odbywają się podczas Mgły.

na mglistą pogodę, jednak przynajmniej raz w roku zdarza się Mgła, która obejmuje całe miasto, sięgając aż po Bellville i Lasek Ferret. Epizody trwają od godziny do dwóch, trzech dni.

Jeżeli chcecie, żeby Mgła była ważnym elementem waszych sesji, skorzystajcie z tych regul.

Historia miasta

Mury alheimskiej stolicy były świadkami narodzin i upadków imperiów. Przetrwały rezyjską dominację, najazd wyznawców Orma, łupieżcze wyprawy jotuńskich piratów, erę imperializmu, masową imigrację Dekañczyków i Szangów, wreszcie Nieumarłą Rzeszę. Liczącą ponad dwa milenia stolica wyszła ze wszystkich prób piękniejsza i potężniejsza.

Najstarsza istniejąca zabudowa datowana jest na okres rezyjski, natomiast pierwsze ślady osadnictwa

• Każda podróż przez Mglę wymaga udanego testu *półświatka* ST 15. W przypadku porażki, bohaterowie błądzą. MG może odrzucić kartę z ręki, by wpakować bohaterów w tarapaty (blokada - sytuacja wymagająca zdanego testu, figura - konfrontacja, as - konfrontacja z silnym przeciwnikiem, joker - bohaterowie trafiają w zawirowanie czasowe i wychodzą z Mgły w dobrym miejscu lecz złym czasie).

• We Mgle wszyscy otrzymują modyfikatory +3 do *blefu* i -3 do *empatii*.

• Walki w Mgle odbywają się w trudnych warunkach.

• Podczas pościgów przez Mglę, wygrana strona decyduje, gdzie pościg się zakończył. Może wybrać dowolne miejsce na obszarze objętym Mglą, odległość nie gra roli.

• Pod koniec każdej sceny MG ciągnie kartę: kier oznacza, że Mgła się rozwiewa, karo i trefl, że trwa przez kolejną scenę, pik — dodatkowo rozszerza się na kolejną dzielnicę.

Za kulisami

Lyoneska Mgła to połączenie słynnych londyńskich mgieł z nadnaturalnymi oparami z horrorów Kinga i Carpentera. W mgnieniu oka może zmienić znaną i bezpieczną okolicę w niebezpieczny i tajemniczy labirynt. Jest również doskonałym narzędziem, by wprowadzić na sesję motywy związane z zaburzeniami czasu i przestrzeni.

Oprócz tego, jest również obszarem działania Rzeźnika z Lyonesse, czyli wolsungowego Kuby Rozpruwacza na sterydach.

na tych terenach sięgają początków ósmego wieku przed Justusem. Jak głosi tradycja, wówczas to uciekinierzy z Irionu, prowadzeni przez Nessa, dotarli do Alheimu i założyli osadę u ujścia Tetery.

Wiek średni obeszły się z miastem laskawie. Panowanie kolejnych królowych oznaczało stały rozkwit i rozwój Lyonesse. W okolicach V wieku zasięg miasta podwoił się, w jego skład wchodziły dzisiejsze Tintagel District, rzemieślnicze Tin-

Za kulisami

Historia Lyonesse bazuje w dużej mierze na historii Londynu (choć wolsungowy odpowiednik jest starszy od oryginału). Najważniejszą zmianą jest Tytania, której różne inkarnacje stały za większością kluczowych wydarzeń w dziejach miasta.

Nie mogliśmy również zapomnieć o legendzie arturiańskiej, która w **Wolsungu** związana jest z Justusem i jego Paladynami. Wątek zdrady króla, obecny w oryginalnej legendzie, zastąpiła pokusa Pustego Tronu, o który spierają się rycerze, mimo że nie mają prawa na nim zasiąść. Wróżkę Morganę zastąpiła celtycka Morrigan, a złowrogi Mordred jest księciem Fae.

W tym rozdziale znajdziecie również znane postaci historyczne, ukrywające się pod przybranymi nazwiskami. Podpowiemy jedynie, że Mockingbird to oczywiście nieśmiertelny Szekspir, zaś architekt Firecrest to ojciec współczesnego Londynu, sir Christopher Wren.

kerton oraz stary kompleks klasztorny w Chapel. W ciągu następnych pięciu stuleci granice znacznie się poszerzyły, obejmując dzielnice królewskie: Kingsplace, Bridgebank, Queenstone i Stableton.

Królewskie psiarnie na Wyspie Psów zostały w XI wieku znacznie okrojone, a zwolnione w ten sposób tereny szybko stały się łakomym kąskiem dla rodzących się cechów rybaków, szkutników i żeglarczy. Miasto gwałtownie rozrastało się i bogaciło. Nawet Wielki Pożar z 1773 roku nie zahamował szybkiej ekspansji. Przedsiębiorczy mieszkańcy mierzyli ciepło jeszcze zgłiszczą, wyznaczając na nowo parcele i działki. Wtedy właśnie, w miejsce slumsów, powstał oszalałający Tintagel District, najelegantsza dzielnica miasta.

W ciągu kolejnych dziesięcioleci na południowych przedmieściach miasta powstawały huty żelaza i liczne fabryki. Warsztaty tkackie w Tailor's End zajmują powierzchnię przeciętnego wotańskiego miasteczka. Dwa lata po wynalezieniu kinematografii, w Belville pojawiają się pierwsi inwestorzy.

Mury i mieszkańcy pamiętają doskonale wotańskie sterówce, zasłaniające niebo podczas wojennych bombardowań, i wkład firmy Wolsung GmbH w dzieje miasta. Tym bardziej dziwi fakt, że słynny wotański

koncERN był jednym z głównych inwestorów i wykonawców podczas renowacji alheimskiej stolicy.

Cóż, czasy się zmieniają, a wszystkim rządzi pieniądź

Czasy rezyjskie (760 p.n.e. - 1 p.n.e.)

Uciekinierzy z Irionu pod wodzą Nessa docierają do Alheimu i zakładają siedzibę w dolnym biegu Tetery. Lycaster pokonuje smoka i wypowiada pierwsze Życzenie.

Imperium Res najeżdża wyspy i po kilkunastu latach ciężkich walk podbija Alheim, który uzyskuje status Prowincji Rezyjskiej. Liczne bunt górali zmuszają kolejnych namiestników Imperatora do zbudowania na północnej granicy prowincji linii umocnień, zwanej murem Antinouse. Wokół siedziby namiestnika wyrasta rezyjskie Nesse.

Powstania alfijskie. Buntownicy pod wodzą młodej Tytanii zmuszają okupantów do wycofania się na kontynent. Tytania zostaje osadzona na tronie, po obu stronach cieśniny budowane są umocnienia i barykady.

Legendy

Wydarzenia z czasów, gdy na obszarze dzisiejszego Lyonesse stacjonowały rezyjskie legiony, dawno uległy zapomnieniu. Dziś jedynie w legendach i bajkach dla dzieci da się natknąć na echa dramatów z czasów wojen alfijskich.

Podania, baśnie i miejskie legendy nawiązujące do czasów rezyjskich:

Zaginiony legion - podczas walk z buntownikami Tytanii, we Mgle zniknął cały rezyjski legion. Od dwóch tysięcy lat żołnierze pod wodzą centuriona Turturosa maszerują przez białą pustkę, przyłączając do swojej armii innych zabłąkanych we Mgle nieszczęśników. Ich celem jest Lyonesse.

Smoczy kamień - w nieskazitelnym bruku na The Pall można znaleźć kamień o dziwnym, czarno—czernym zabarwieniu. Podobno architekt Firecrest znalazł go podczas jednej ze swoich podróży w miejscu, w którym Lycaster z Eolii pokonał smoka. Każde życzenie, wypowiedziane na smoczym kamieniu w najkrótszą noc roku o północy, spełni się.

Lwice z Lyonesse - gdy Cezar wizytował legiony sposobiące się do rozgromienia buntowników,

przywiózł ze sobą ulubione zwierzątka domowe: siedem dzikich lwic. Podczas niespodziewanego ataku powstańców bestie uciekły i schroniły się w jaskiniach. Do dziś żyją w kanałach pod Lyonesse, nieśmiertelne dzięki antycznym zaklęciom. Ponoć to właśnie od nich wzięła się nazwa miasta.

Syreny z Wyspy Psów - kamienne nabrzeże Wyspy Psów stanowiło kiedyś fragment rezyjskich murów obronnych. Podobno, gdy Lyonesse zagrozi napaść od morza, wykute na murach syreny ożyją, by wesprzeć obrońców.

Zabytki

Nieliczne pozostałości budowli z czasów rezyjskich są obowiązkowym punktem wszystkich wycieczek po mieście:

Pałac namiestnika - niebosiężne kolumny i bezgłowe lub bezrękie rzeźby to wszystko, co zostało z dawnej siedziby namiestników. Podczas odbudowy miasta po Wielkiej Pożodze, sir Justice Firectest wkomponował ocalale fragmenty pałacu w budynek Gieldy. I tak oto rezyjscy bogowie dbają o dobrobyt Imperium Alfheimu.

Kamień koronacyjny - szczegóły rzeźby zatarły nieubłagany czas, jednak według podań bezkształtny dziś głaz przedstawiał niegdyś sylwetkę śpiącego smoka. To właśnie na nim Tytania, po wypędzeniu rezyjskich legionów, przyjęła królewską koronę. Stojący na skwerze pomiędzy Queenston a Uldnesse kamień do dziś jest centralnym punktem uroczystości koronacyjnych.

Pomnik legionisty - stara, lecz nadzwyczaj dobrze zachowana rzeźba, przedstawiająca rezyjskiego żołnierza, stoi zapomniana w jednym z zauł-



ków Uldnesse. Zgodnie z legendą, wcale nie jest to pomnik, lecz prawdziwy legionista, zamieniony w brąz przez alfijskie czarownice. Podobno nadeptanie na jego cień gwarantuje pecha.

Ekspozaty

Smoczy pazur w Muzeum Historii Naturalnej. Znalezione podczas budowy Linii Wschodniej szpon rzeczywistości, zdaniem ekspertów, pochodzi ze smoczej lapy. Nie wiadomo, czy konkretnie to pazur. Na pewno jednak nie należy do Garwinitira.

Creidnallenowy sierp w Muzeum Alfheimu. Zgodnie z tradycją, tej broni użyła Tytania ścinając głowę ostatniego rezyjskiego namiestnika, kładąc tym samym kres okupacji Wysp.

Brązowy byk w Imperialnym Muzeum Wojny. Nigdy nie ukończona machina bojowa Rezyjczyków miała być w zamierzeniach prymitywnym pancernym golemem.

Przypadki

Szkice przygód inspirowanych okresem rezyjskim:

Eksploatacja - polowanie na Lwice Lyonesse w kanałach pod miastem, wykopaliska w świątyni odkrytej podczas budowy metra, ustalenie, czemu

Wielka tajemnica rezyjskiego Lyonesse

Zaginiony skarb cesarów: podczas okupacji Alfheimu Rezyjczycy złupili niewyobrażalne ilości złota i creidnallenu, klejnotów, biżuterii i magicznych amuletów. Podczas ewakuacji legionów galera wyładowana zrabowanymi skarbami zatoniła w lyoneskim porcie. Niestety, przez ostatnie dwa tysiące lat rzeka tyle razy zmieniała koryto, że odnalezienie przykrytego zwalami mułu wraku wydaje się niemożliwe.

drogi w Astralu wyglądają jak wybudowane przez Rezyjczyków.

Ryzyko - geniusz zbrodni próbuje przywołać Zaginiony Legion, duch rezyjskiego centuriona opętuje szefa policji, kultysty odnajdują zwoje z zaklęciami bojowymi rezyjskich demonologów.

Salony - spór między dwoma rodami o to, czyje korzenie sięgają głębiej w przeszłość, przebudzona po tysiącach kapłanka staje na czele ruchu nacjonalistycznego, kamień koronacyjny okazuje się fałszykiem - czy koronacja obecnej królowej jest zatem ważna?

Śledztwa - sprawa rytualnych morderstw na starym rezyjskim cmentarzysku, z muzeum skradziono *creidnallenony* sierp, a tropy wskazują na scyllę, ponoć wśród alnheimskiej arystokracji żyją potomkowie Cezara, czy to prawda?

Epoka Justiańska (1 p.n.e. - 390 n.e.)

Ormicka krucjata dociera do wybrzeży Alfheimu. Tytania spędza noc z prorokiem al Ber Unem, czego owocem są narodziny Justusa.

Justus pokonuje w pojedynkach dwunastu alfjiskich wodzów i zostaje obwołany królem. Wyrusza do Res, zostawiając Alfheim pod opieką swoich wiernych Paladynów. Początek epoki Rycerzy Pustego Tronu.

Legendarny złoty wiek w historii wysp kończy się, gdy podburzeni przez Morrigan rycerze wypowiadają wojnę dworom Fae. Lyonesse płonie, a Alfheim pogrąża się w mrokach barbarzyństwa.

Legenda

Dzieje Rycerzy Pustego Tronu przetrwały w pieśniach minstrelów i stały się podstawą etosu rycerskiego w całej Wanadii. Po ponad tysiącu lat, w powtarzanych z ust do ust opowieściach trudno już oddzielić prawdę od fałszu. Przyjmuje się jednak, że większość rycerskich legend z tego okresu nawiązuje do rzeczywistych wydarzeń.

Podania, baśnie i miejskie legendy nawiązujące do Złotego Wieku:

Rycerze Pustego Tronu - opowieści o rycerzach wiernie czekających na powrót swojego króla, o ich przygodach, zmaganiach ze zwodniczymi Fae i ostatecznym upadku są jedną z ulubionych lek-

tur młodych Alnheimczyków. Każdy chłopiec zna na pamięć imiona dwunastu Paladynów, a każda dziewczynka marzy o urodzie Morrigan.

Miecz w kamieniu - z pękniętym głazem, stojącym na wyspie pośrodku stawu w Parku Królewskim, wiąże się prastara legenda, bardzo niepopularna na dworze królewskim. Ponoć w niektóre bezksiężycowe noce pojawia się w nim lśniący miecz, należący niegdyś do samego Justusa. Kto wyciągnie broń z kamienia, zostanie władcą Alfheimu.

Kruki z Tower - zgodnie z legendą, tuż przed upadkiem Lyonesse rycerze pokonali Morrigan. Bogini wojny zmieniła się po śmierci w stado kruczków, których potomkowie do dziś zamieszkują dziedziniec Tower. Mówi się, że gdy kruki uciekną, Morrigan odrodzi się i wojna znów zaleje Alfheim.

Rycerska krew - wśród mieszkańców Lyonesse żyją ponoć potomkowie Paladynów. Wierzy się, że gdyby następcy wszystkich dwunastu rodzin odnaleźli się i odnowili dawne śluby, rozpocząłby się nowy Złoty Wiek Alfheimu.

Zabytki

Nie zachowała się praktycznie żadna kompletna budowla z czasów Justusa, więc każdy ślad tych czasów traktowany jest jak skarb narodowy:

Świątynia Justusa - z autentycznej budowli pozostał już tylko fronton, niedawno zresztą odrestaurowany. Resztę budowli przebudowywano wielokrotnie. Obecnie mieści się tu siedziba Sądu Najwyższego. Podobno złożenie fałszywej przysięgi przed zdobicią fronton rzeźbą Justusa Sędziego sprowadza na krzywoprzysięcę siedem lat nieszczęść.

Wielka tajemnica Złotego Wieku

Morrigan: wielka antagonistka Rycerzy Pustego Tronu, zależnie od wersji legendy, jest ludzką czarownicą, elfią kapłanką, zwodniczą Fae lub potężną boginią wojny. Niektórzy autorzy sugerują wręcz, że w tej roli występuje incognito sama Tytania. Niezależnie jakie jest wyjaśnienie tej zagadki, znajdują się osoby, które nie będą zadowolone z upublicznienia prawdy.

Zakłète schody - bogato rzeźbione alabastrowe stopnie, które prowadzą z brzegu w toń Fairy Pond, na pewno powstały prawie dwa tysiące lat temu i z równą pewnością nie są dziełem rąk śmiertelników. Zgodnie z legendą, prowadzą prosto na dwór potężnej Fae. Po serii niewyjaśnionych wypadków, Towarzystwo Archeologiczne zaprzestało badań obiektu.

Pod Dżabbersmokiem - malusieńki pub w Uldport był kiedyś gospodą na obrzeżach Lyonesse. Kilkanaście wieków od założenia, przybytek wciąż działa. Oczywiście, w międzyczasie kilka razy płonął lub przechodził drobne przebudowy, jednak wciąż jest to miejsce, w którym pijał Św. Galahad z towarzyszami.

Ekspozyty

Pusty Tron w gabinecie osobliwości w podziemiach pawilonu Ogrodów Opackich. Codziennie tłumy lyonesczyków przychodzą oglądać złocony tron, na którym zasiadał Justus przed wyruszeniem do Res. Nie zważają przy tym na zdanie ekspertów, którzy identyfikują eksponat jako zręczne siedemnastowieczne oszustwo.

Tarcza św. Palomidesa w Muzeum Straży Ogniowej. Osmalona okrągła tarcza była w stanie odbić smoczy ogień, jednak nawet ona nie pozwoliła rycerzom pokonać Garwitnira.

Srebrna bransoleta w Muzeum Sztuki Użytkowej. Damska ozdoba w kształcie pożerającego własny ogon węża łączona jest tradycyjnie z legendarną Morrigan. Każde kłamstwo, które wychodzi z ust osoby noszącej bransoletę, brzmi jak szczerą prawdą.

Przypadki

Szkice przysięgi inspirowanych Złotym Wiekiem:

Ekspozycja - poszukiwania grobów dwunastu Paladynów, próby odczytania tablic znalezionych w podziemiach Sądu Najwyższego, wyprawa batyskafem w głąb Fairy Pond.

Ryzyko - starożytny rozejm kończy się i zła królowa Fae najeżdża Lyonesse, geniusz zbrodni kradnie miecz św. Gaveina, by czynić zło, podczas remontu drogi przypadkiem uwalnia się potwór, uwięziony przed wiekami przez dzielnych rycerzy.

Salony — pontyfikaliści wykorzystują mit Justusa przeciw królowej Tytanii, na dwór przybywa potężny Fae, by odnowić rozejm zawarty z Rycerzami Pustego Tronu, co kryje się za modą na nadawanie dziewczynkom imienia Morrigan?

Śledztwa — ktoś ukradł kruki z Tower — trzeba je odzyskać nim świat się dowie, co sto lat „Pod Dżabbersmokiem” spotyka się trzech starców, tym razem na pewno uda się odkryć ich tajemnicę, zamaskowany mściciel zabija przestępców, ścinając im głowy ciosem miecza.

Wiek średni (390 n.e. - 1385 n.e.)

Utter pokonuje Garwitnira i wiąże go przysięgą. W ciągu kolejnych lat podporządkowuje sobie cały Alfheim. Najazdy Jotunów, wspierane przez morskiego smoka Migardorma, pustoszą wybrzeża wysp. Krew trollowych najeźdźców miesza się z krwią elfich obrońców. Powstają pierwsze rody alwarów.

Smoki śpią, gdy Wyldholm z Morraine podbija Alfheim i zasiada na tronie w Lyonesse jako Wyldholm Zdobywca. Nowy język i zwyczaje zmieniają na zawsze oblicze królestwa.

Alfheim rozwija się, zacieśnia kontakty z Jotunami i zaczyna aspirować do roli morskiej potęgi. Pierwsze alfheimskie kolonie w północnej Winlandii. Dżuma, która szaleje na kontynencie, praktycznie omija wyspy. Wstawiennictwo Bogini powstrzymuje Żalobnego Króla przed przeprawą przez kanał.

Legenda

Okres średniowiecza jest dość dobrze udokumentowany w kronikach i historycznych dokumentach.

Wielka tajemnica średniowiecza

Serce króla Jana: legenda głosi, że gdy młody władca leżał na łożu śmierci, odwiedziła go tajemnicza czarodziejka. Wiedźma zamieniła chore serce monarchy na zakłète mechanizm ze złota i *creidnal-lenu*. Król przeżył, jednak pozbawiony ludzkich uczuć stał się okrutnym tyranem. Ponoć po jego śmierci przekłète serce zostało ukryte gdzieś na terenie obecnego Lyonesse.

Wśród mieszkańców Lyonesse żyją jednak lokalne wersje opowieści, zmienione nie do poznania przez wielki plotek i niedomówień.

Podania, baśnie i miejskie legendy nawiązujące do średniowiecza:

Beef-eaters - zgodnie z legendą, bestialscy strażnicy Tower wywodzą się od paziów Wyldholma Zdobywcy. Ponoć wychowani na delikatnych potrawach młodzieńcy, skosztowawszy wół-surowych alheimskich steków, zmienili się w krwiożercze bestie.

Most Lyoneski - most, który od ponad pięciu wieków łączy dwa brzegi Tetery, zdaje się być niezniszczalny. Ponoć dlatego, że przeszła oparto na żebach jotuńskiego smoka, którego, zgodnie z legendą (i zupełnie wbrew faktom), zabił Utter dosiadający Garwitnira.

Szalona Hettie — mówi się, że pierwsza elfka, która urodziła dziecko trolla, została przeklęta. Do dziś żyje w Lyonesse jako żebraczka, sprzedając szmaty. Ponoć jest potężną wiedźmą, więc lepiej nie śmiać się ze starych, szalonych żebraczek.

Król szczurów — głęboko w kanałach żyje czarny szczur o siedmiu ogonach. On jako jedyny z armii Żalobnego Króla odważył się przepłynąć kanał. Ten demon w zwierzęcym ciele stoi za wszystkimi nawiedzającymi miasto epidemiami.



Zabytki

Dnia by nie starczyło, by wymienić wszystkie znamiennote budowlę pamiętające wieki średnie. Opiszemy więc tylko te najbardziej rozpoznawalne:

Tower of Lyonesse - zbudowana w okolicach roku tysięcznego twierdza Wyldholma Zdobywcy służyła przez długie lata jako siedziba królowych Alfheimu. Gdy władcy przenieśli się do wspianalszych rezydencji, twierdzę zmieniono w więzienie. Od ponad pięciuset lat przetrzymuje się tu największych zbrodniarzy Alfheimu.

Opactwo Fullmonn - ufundowane jeszcze przez królową Tytanie opactwo było miejscem koronacji Wyldholma Zdobywcy. Obecnie najważniejsza świątynia alfizmu i miejsce spoczynku królowych Alfheimu. Na terenie opactwa pochowanych jest ponad trzy tysiące zmarłych: poetów i pisarzy, muzyków, aktorów, uczonych, polityków i architektów.

Pałac Uldham - od ponad trzystu lat ruiny dawnej posiadłości królewskiej niszczej, oddane na pastwę żywiołów. Dwór wydaje się być niezainteresowany odbudową pałacu. Miejsce to cieszy się nie najlepszą sławą, co w pewnym stopniu tłumaczy, dlaczego ruiny nie zostały rozebrane do końca przez przedsiębiorczych lyonesczyków.

Ekspozaty

Miecz Wyldholma Zdobywcy w Imperialnym Muzeum Wojny. Złamane ostrze wystawione jest w zaklętej pancernej gablocie z kuloodpornego szkła. Nie jest pewne, dlaczego kustosz zdecydował się na tak poważne środki ostrożności.

Jabłko Królewskie w skarbcu Tower. Krytycy zwracają uwagę, że przechowywanie symbolu władzy królewskiej ozdobionego największym brylantem świata w pobliżu więzienia pełnego geniuszy zbrodni nie jest najszcześniejszą decyzją. Królowa pozostaje jednak w tej sprawie nieugięta.

Karta Praw w Muzeum Alfheimskim. Dokument podpisany przez Jana bez Serca stanowił między innymi o oddaniu części władzy w ręce rady baronów, która z czasem przekształciła się w Parlament. Podobno w oryginalnej karcie praw zaszyfrowana jest mapa prowadząca do legendarne skarbu.

Przypadki

Szkice przypadków inspirowanych wiekami średnimi:

Eksploracja - zabezpieczanie lochów rozciągających się pod Tower, badania artefaktów przywiezionych z Winlandii przez pierwszych kolonizatorów, podwodne wykopaliska u fundamentów Mostu Lyoneskiego.

Ryzyko - niesłuszne aresztowanie i zuchwała ucieczka z Tower, szaleniec kradnie miecz Wyldholma i obwołuje się królem Alfheimu, zbuntowany baron przejmuje kontrolę nad beef-eaters, zajmuje Tower i żąda spotkania z królową.

Salony - rywalizacja z Akwitania, sięgająca jeszcze czasów Wyldholma Zdobywcy, szacowny arystokrata stopniowo ulega szaleństwu alvarów, znany przemysłowiec próbuje wykupić pałac Uldham i przekształcić go w hotel.

Śledztwa - poszukiwania Szalonej Hettie, próby odszyfrowania wskazówek zakodowanych w Karcie Praw, jabłko królewskie okazuje się fałszykiem, jednak strażnicy podejrzewają, że klejnot wcale nie opuścił jeszcze Tower.

Renesans (1385 n.e. - 1565 n.e.)

Bitwa pod Besul kończy epokę rycerstwa. Prawa Korony do Morraine zostają potwierdzone - przyczółek na kontynencie Korona utrzyma aż do czasów Wielkiego Terroru. Czasy wojen religijnych, Wielkiej Plagi i kształtowania się imperialnego ducha Alfheimczyków.

Gwałtowny rozwój gospodarczy za czasów królowej Glorianny, nowe kolonie w Lemurii, Atlantydzie, Winlandii i Dekanie. Konflikt z Patriarchą prowadzi do powstania kościoła alfheimskiego. Spisek siarkowy i delegalizacja pontyfikalizmu.

Na obrzeżach miasta powstają manufaktury włókiennicze i pierwsze krasnoludzkie huty. Imigranci wszystkich ras i narodowości napływają do Lyonesse. Pierwsze gazety. Powstaje protoplasta policji kryminalnej. Teatr staje się najpopularniejszą rozrywką i najważniejszą sztuką Imperium.

Legenda

Renesansowy teatr stworzył wiele barwnych opowieści, które zmieszane z plotkami z pierwszych lyoneskich gazet żyją do dziś, tworząc ugruntowa-

Wielka tajemnica Renesansu

Mockingbird: Biografia najsłynniejszego dramaturga wszech czasów jest dostępna w każdej bibliotece. Problem w tym, że nikt w nią nie wierzy. Zgodnie z rozmaitymi, wykluczającymi się zresztą teoriami, Mockingbird:

- to pseudonim członka rodziny królewskiej,
- był tajemniczym kochankiem królowej,
- nigdy nie istniał, a jego sztuki powstały sto lat po jego domniemanej śmierci,
- był Fae związanym przysięgą z rodem królewskim,
- publikował sztuki pisane przez tajemniczego więźnia Tower,
- obudził się kilka lat temu i jest teraz czeladnikiem w Bellville.

ny w powszechnej świadomości wizerunek tamtych czasów.

Podania, baśnie i miejskie legendy zrodzone w czasach Renesansu:

Monety z Besul - w dzień bitwy pod Besul zginął kwiat akwitańskiego rycerstwa. Każdy lucznik dostawał srebrnego jelenia za głowę zabitego Akwitańczyka. Mówi się, że każdy, kto nosi jedną z tych monet jako amulet, nigdy nie chybia celu. Podobno sir Robert Gray jest posiadaczem jednej z nich.

Listy królowej - plotka głosi, że Glorianna miała płomienny romans z jednym z wielkich artystów tej epoki. Miały się zachować dowody skandalu, w postaci listów. Wskazówki co do miejsca ich ukrycia są ponoć zakodowane w jednym z dzieł tajemniczego kochanka.

Jeźdźcy bez głowy - gdy Patriarcha zabronił Gloriannie odprawić księcia małżonka, królowa znalazła inny sposób. Nieszczęśnik został oskarżony o zdradę i ścięty na dziedzińcu Tower. Królowa jeszcze nie raz skorzystała z tej metody. Duchy ściętych książąt do dziś nawiedzają ulice Lyonesse.

Podziemne Lyonesse - za panowania Glorianny miasto rozrastało się w oszalałym tempie. Równie szybko jak nowe kamienice, domy i manufaktury, rosło podziemne Lyonesse - świat ka-

nalów, katakumb, instalacji wodociagowych i gazowych. Z biegiem czasu połączyły się z dawnymi wyrobiskami po kopalniach cyny i naturalnymi jaskiniami. Podobno już w XIII wieku można było przejść z jednego krańca miasta na drugi nie wyruszając się na powierzchnię...

Zabytki

Niemal cała zabudowa Starego Lyonesse pochodzi z okresu Renesansu. A jeśli niekoniecznie przetrwała nad ziemią, to z pewnością zachowały się jej podziemne części:

Bank Alfheimski - wybudowany w 1516 roku gmach jest jedynym budynkiem sprzed Pożogi w Tintagel District. Podobno zaklęcia chroniące Skarb Królewski są tak potężne, że byłyby w stanie spętać liczą albo wytrzymać smoczy ogień.

Pod Kulą Ziemią - legendarny teatr królowej Glorianny został rozebrany ponad dwieście lat temu, jednak wciąż pełni ważną rolę w życiu kulturalnym stolicy. W nocy po szczególnie udanych przedstawieniach aktorów nawiedza sen, w którym grają na deskach słynnego teatru dla nieznanej, lecz niezmiernie ważnej publiki. To fakt, choć zaiste niezwykle.

Restauracja Katedra - powstała około roku 1554, kiedy to zmyślny przedsiębiorca wykupił jeden

z największych kościołów Uldnesse i przerobił go na restaurację. Miejsce funkcjonuje do dziś, zachwycając wspaniałą kuchnią, lecz stanowi kość niezgody między Koroną a Świętą Parą.

Ekspozyty

Rubin Syamantaka — w pierwszym okresie Gorączki Kolonialnej gospodarka zarządców zamorskich posiadłości niewiele właściwie różniła się od rabunku. Wiele niezwykle cennych przedmiotów znikło ze skarbców podbitych państw. Wśród nich znajdował się największy na świecie rubin - Syamantaka, wykradziony ze świątyni Sartri Dusicielki. Podobno w klejnocie zaklęte są dusze wszystkich ofiar sekty.

Aparat Porkchopa w Muzeum Historii Naturalnej. Dzieło sir Francisa Porkchopa, jednego z ojców Nowej Magii, nigdy nie zostało ukończone. Opierając się na notatkach przedwcześnie zmarłego maga można domniemywać, że Aparat miał prognozować czas i miejsce powstawania bram astralnych. Nigdy dotąd nie udało się go uruchomić.

Pierścień z Appletree Road w Muzeum Alfheimskim. Znaleziona podczas budowy tunelu Kolejki Metropolitalnej złota obrączka nie wyróżniałaby się niczym nadzwyczajnym, gdyby nie pewien szczegół. Po wewnętrznej stronie pierścienia napis runami głosi: Glorianna Królowa Alfheimu. Klejnot rzeczywiście pochodzi z końca XVI w. Reszta jest tajemnicą.

Przypadki

Szkice przypadków inspirowanych Renesansem:

Eksploracja - zwiedzanie najstarszych wyrobisk kopalnianych pod miastem w poszukiwaniu śladów prehistorycznych górników, podczas inwentaryzacji zapomnianej kolekcji osobliwości ekspozyty ożywiają.

Ryzyko - zuchwała kradzież Syamantaki - największego rubinu świata, przyjaciel oskarżony - dowody niewinności znajdują się w Banku Alfheimskim i należy wykraść je przed procesem.

Salony - moda na odtwarzanie przedstawień teatralnych z czasów Glorianny, opłacani przez Patriarchę politycy rozpoczynają serię wystąpień przeciwko edyktowi „O Osobach Niepożądanych”, domagając się zniesienia przywilejów i zwrotu majątku Kościoła.



Wielka tajemnica czasów Regencji

Zniknięcie Glorianny: Tajemnicze zniknięcie panującej królowej nie tylko było bezpośrednim przyczynkiem do Wojny Dwóch Cierni, ale dało również początek wielu spekulacjom. Po odsunięciu chorowitej Wirginii, o tron zaczęły walczyć rody Howthornów i Ashthornów, jednak ich pokrewieństwo z Glorianą było co najmniej odległe. Zastanawiające jest, jak łatwo po rewolucji Oliviera Thorna powróciła monarchia i jak chętnie wszyscy uznali Tytanie za legalną spadkobierczynię Gloriany. Co stoi za zniknięciem starej królowej? Czy ktoś rzeczywiście leży w alabastrowym sarkofagu? Kim jest Tytania? Jaką rolę odgrywają w tej układance Wysokie Domy Fac?

Śledztwa - doroczne widowisko potępiające Spisek Siarkowy zamienia się w manifestację przeciw Królowej — ktoś podmienił scenariusze, bezgłowe ciała znajdowane w okolicach Tower, przy zwołkach ślady kopyt, poszukiwania oryginałów sztuk Mockingbirda.

Okres Regencji (1565 n.e - 1789 n.e)

Okres największej potęgi Alfheimu. Epoka wielkich odkryć geograficznych i gwałtownej ekspansji kolonialnej. Era totalnej dominacji militarnej, zarówno na morzu, jak i na lądzie. Krwawe epizody: domowa Wojna Dwóch Cierni i rządy Lorda Proktora.

Gwałtowny rozwój gospodarki, nauki i kultury. Nieprzerwany strumień bogactw płynących z kolonii. Czasy, w których każdy śmiały pomysł przynosił fortunę, odległe wyprawy gwarantowały olbrzymie bogactwa, a kolonialne towary były dostępne nawet dla zwyczajnych mieszczan.

Wielka Pożoga i następująca po niej odbudowa kształtują współczesny obraz miasta. Powstaje Tintagel District. Odkrycie Purgatorii i przyłączenie jej do Wspólnoty Alfheimskiej.

Legandy

To, co wydarzyło się niedawno, wydaje się bliskie i zrozumiałe. Stare przysłowie głosi jednak, że najciemniej jest pod latarnią.

Podania, baśnie i miejskie legendy zrodzone w czasach Regencji:

Grób szamana - gdy sir Robert Pookah wrócił z wiadomościami o odkryciu nowego łądu, przywiózł ze sobą purgatoryjskiego szamana. Dziki był przez kilka lat ciekawostką na dworze, po czym zmarł i został pochowany w nieoznakowanej mogile gdzieś na terenie Queeston. Podobno miał przy sobie potężny amulet, który pozwalał odpłynąć z Purgatorii wbrew wszelkim prądom morskim.

Požoga - spiskowa teoria głosi, że wielki pożar Lyonesse spowodował ten sam demon, którego 222 lata wcześniej nie udało się przyzwać członkom Spisku Siarczanego. Inni z kolei utrzymują, że sir Justice Firecrest sam podpalił miasto tylko po to, żeby później odbudować je według własnej wizji.

Ostatnie powstanie Piktów — ponoć jeden z oddziałów Varga Vagersonna miał zgładzić córkę Glorianny. Mówi się, że dotarli do stolicy i tam pochłonęła ich Mgła. Niektórzy twierdzą, że z wielką pomocą Piktowie mogą odnaleźć drogę i dokończyć swoje zadanie - obalić monarchię.

Krypta Królowej Matki - jedyna krypta królewska dostępna do zwiedzania. Zabezpieczony siecią potężnych zaklęć alabastrowy sarkofag Glorianny jest - zgodnie ze stanowiskiem Dworu - pusty. Niektórzy upierają się jednak, że gdy przyłoży się ucho do kamienia, można co kilka godzin usłyszeć ciche uderzenie serca.

Zabytki

Przytłaczająca większość rozpoznawalnych budowli miasta powstała po Wielkiej Pożodze, dając przepiękne świadectwo szczodrości mieszkańców Lyonesse:

Katedra św. Galahada - najwspanialsze dzieło Firecresta budzi podziw nie tylko doskonałością formy. Magia wpleciona w mury zabezpiecza świątynię przed nieumarłymi, ogniem i powodzią. Ponoć w głównej nawie ukryte są zaklęte drzwi, z których korzystać mogą jedynie członkowie rządu.

Pałac Buckinghamind - obecna siedziba królowej została rozbudowana po koronacji Tytanu. Wiodąca do głównej bramy aleja i złoty pomnik królowej to późniejsze dodatki. Pałac przylega do Parku Królewskiego i mimo pozornie otwartej architektury jest jednym z najdokładniej strzeżonych miejsc w Imperium.

Droga Berenusa — popularny deptak, prowadzący od Katedry św. Galahada do palacu Buckingham. Tradycyjne miejsce pracy gazeciarzy i innych dostawców informacji.

Łuk Triumfalny na Gower Street - zbudowany po rewolucji Thornia. Upokorzona lady Hawthorn musiała pod nim przejść, opuszczając palac. Podobno przeklęła budowlę - każda kobieta, która pod nią przejdzie, nigdy nie urodzi córki. Okolica tradycyjnie omijana jest przez niziołcze damy.

Ekspozyty

Rękopis Pyma - w bibliotece Uniwersytetu Lyonesse. Liczący ponad sześć tysięcy stron rękopis to, zgodnie z przyjętą hipotezą, pamiętniki dworzanina, żyjącego w XVII i XVIII wieku. Notatki spisane są szyfrem, którego do dziś dzień nie udało się złamać.

Złota Piłka - najcenniejszy eksponat w Muzeum Sportu. Podobno podczas pierwszego meczu krykieta pomiędzy reprezentacjami Alfheimu i Akwitania w 1788 roku królowa miała rzucić pierwszą piłkę, a ta w jej dłoniach zmieniła się w złoto.

Czapki Konnej Gwardii - wielkie, futrzane czapki konnych gwardzistów Palacu Buckingham. Ulubiona pamiątka wszystkich turystów odwiedzających miasto.

Przygody

Szkice przygód inspirowanych czasami Regencji:

Eksploracja - badanie tajemnicy Kodu Firecresta, poszukiwanie skarbu sir Roberta Pookah, astralne ślady Pożogi ciagle aktywne.

Ryzyko - zamachowcy zdobywają mapę tajnych przejść w palacu Buckingham, fala włamań do XVIII-wiecznych posiadłości, tajemniczy złodziej zna domy jak własną kieszeń.

Salony - przebudzona hrabina zgłasza prawo własności do sporej części Tintagel District, aukcja dobroczynna zmienia się w manifestację antyrojalistów.

Śledztwa — próby odcyfrowania zapisków Pyma, seria zuchwałych kradzieży dokonywanych przez turystów — jedyne, co łączy sprawy, to podróbki czapek Gwardii, znajdowane w pokojach sprawców.

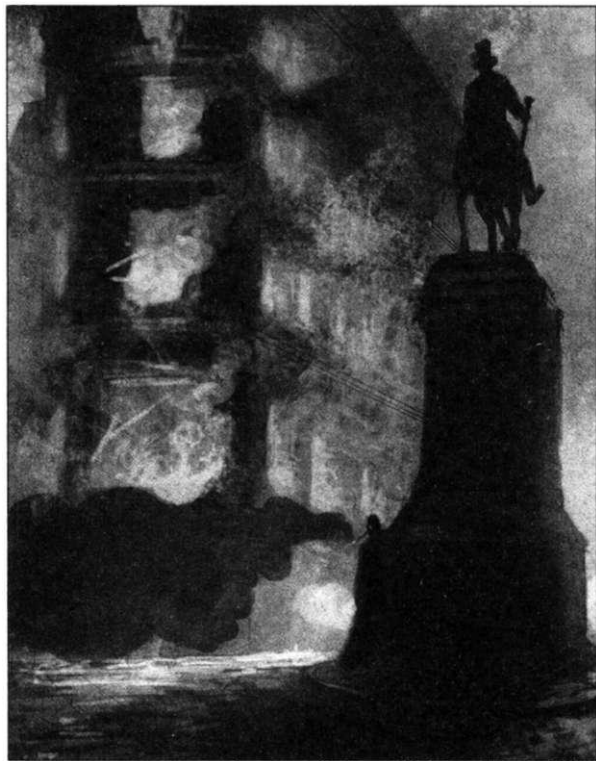
Czasy nowożytnie (1790 n.e. - 1850 n.e.)

Czasy morskiej dominacji Alfheimu. Mimo długotrwałego zaangażowania w trwające na kontynencie Wojny Smocze, gospodarka wysp rozkwita. Admiral Thorpe dwukrotnie pokonuje akwitańską flotę. Sieć kolei powoli zaczyna pokrywać większość szlaków komunikacyjnych. W miejscach, gdzie dominują elfy, tory buduje się zazwyczaj pod ziemią.

Powstanie kompanii handlowych zwiększa wpływy z kolonii. Po zakończeniu Wojen Smoczycy Garwitrir zostaje użyty podczas tłumienia buntów w Dekanie i Winlandii. Rozwija się nauka, a wynalazki technomagów zaczynają trafiać pod strzechy. Lyonesse rozrasta się gwałtownie, aby sprostać wyzwaniom komunikacyjnym budowana jest rozległa sieć Kolejki Metropolitalnej. Stolica Imperium staje się miastem o dwóch obliczach - wielkie bogactwa i skrajna bieda koegzystują niemal na wyciągnięcie ręki.

Legendy

Istniejący w powszechnej świadomości obraz Wojen Smoczycy ukształtował się głównie dzięki propagandzie wojennej i powieściom groszowym.



Wielka tajemnica nowoczesnego Lyonesse

Admirał Thorpe: geniusz strategii morskiej, urodzony taktyk i nieustraszony wojownik. Jeden z wielu dowódców, do których Korona miała szczególne w swej długiej historii. Istnieje jednak mało popularna teoria, głosząca, że Admirał Thorpe, Wielki Mistrz Zakonu Rycerzy Pustego Tronu - Quercus, jednooki generał Treewood, który pokonał joutuńskich piratów i wielu innych to tak naprawdę jedna osoba, która powraca, kiedy Alfheim jest zagrożony. Pewien bardzo niepopularny historyk sugeruje, że ów Wieczny Wojownik to Utter lub sam Justus.

Podania, baśnie i miejskie legendy zrodzone w okresie wojen smoczycch:

Piwo Rovannona — ponoć w samym środku wojny cesarz Akwitańczyków odwiedził pod przebraniem Lyonesse, by osobiście opracować plan ataku. Po całym dniu szpiegowania trafił do pubu, gdzie podano mu stek i porządne ale. Poruszony nowymi doznaniem, postanowił odwołać inwazję. Do dziś śpiewa się popularną piosenkę na ten temat.

Podkova Falkirka - na początku XIX wieku główną siłą policyjną miasta byli Gońcy z Bough Street. Najsłynniejszym i najbardziej zawziętym z nich był niejaki Falkirk. Jego koń galopował tak szybko, że jego podkowy zostawiały ślady w bruku. Do dziś na moście królewskim widać jeden taki odcisk. Kto nastąpi na niego podczas wyścigu, na pewno wygra.

Szalony Golibroda - stracony sto lat temu, ponoć do dziś nawiedza Quirinale. Dlatego idąc do fryzjera nigdy nie wolno wypowiedzieć frazy: „Proszę całkiem obciąć”.

Zdradliwa wyliczanka — jedna z dziecinnych wyliczanek jest zaklęciem opracowanym przez agentów Rovannona. Wypowiedziana trzynastie razy pod rząd zamieni cię w żabę.

Zabytki

Wybudowane na przestrzeni ostatniego stulecia budynki często najpierw budziły niechęć, żeby z czasem stać się kolejnymi stałymi elementami wielkomiejskiego krajobrazu.

Kolumna Thorpe'a - pomnik ustawiony na Stone-ton Square wiecznie obsiadają stada mew i rybitw.

Mówi się, że wierne starym zaklęciom przynoszą admirałowi wieści z morza.

Igła Ishituth - starożytny obelisk, подарowany Alfheimowi przez władców Khemre. Podczas Wielkiej Wojny hieroglificzne zaklęcia uaktywniły się, zestrzeliwując wotański pancerny sterowiec. Od tego czasu pomnik jest pod stałym nadzorem wywiadu spirytystycznego.

Newport Docklands - nowoczesny kompleks portowy, przeznaczony do obsługi największych jednostek. Jest kunsztownym połączeniem eleganckiej formy z niesłychaną funkcjonalnością wynalazków Nowej Magii. Po zmroku okolica staje się mniej elegancka, ale można tu kupić w zasadzie wszystko, łącznie z częściami zamiennymi do behemotów.

Kawiarnie na Fleet Street - kiedy królowa rozsmakowała się w kolonialnej kawie, naród przejął od niej zwyczaj porannej małej czarnej. Niemal natychmiast w całym mieście zaroilo się od przytulnych (na alfheimski sposób) miejsc, serwujących kawę po alfheimsku - przesłodzoną i ledwie ciepłą. Nic dziwnego, że moda utrzymała się krótko i większość kafejek zbankrutowała, oprócz tych położonych na Fleet Street, naprzeciwko gmachów Ministerstwa Skarbu.

Eksponaty

Wzorzec jardu - w Lyoneskim Urzędzie Miar i Wag znajduje się *crevidnallenowy* pręt o długości dokładnie jednego jardu. Legenda głosi, że jest to przekuta głośnia miecza Justusa, lecz nikt rozsądny nie uwierzy w takie plotki.

Cylindry Newmana - kolekcja ośmiu szklanych cylindrów, w których znajduje się najdroższy pierwiastek na ziemi. Został pozyskany dzięki śmiałej operacji zespołu profesora Newmana, która tuż po zakończeniu Wielkiej Wojny wystrzeliła specjalnie skonstruowany pocisk z prototypowego działu kolejowego Old Bessy (przeznaczonego do ostrzału Heimburga z Wysp). Pocisk szczęśliwie powrócił, przynosząc między innymi skroploną esencję Kosmosu - eter.

Maszyna doktora Georgenstone'a - podobno jest w stanie przywrócić do życia zmarłą osobę, nie wykorzystując nekromancji, lecz energię thaumiczną tkwiącą w błyskawicach. Na szczęście groteskowe eksperymenty doktora zostały udaremnione, on sam osadzony w Tower, a maszyna trafiła do Muzeum Technomagii.

McRoth Standard, seria pierwsza - wypuszczona w 1826 roku, otoczona jest swoistym kultem. Posiadacze tych maszyn utrzymują je na chodzie i od czasu do czasu zadają szyku podczas przejażdżek po mieście. Nic dziwnego, bo to jedyny seryjnie wyprodukowany paromobil z creidnallenu. Szacuje się, że istnieją nie więcej niż dwa tuziny tych zjawiskowych maszyn.

Przygody

Szkie przygód inspirowanych czasami nowożytnymi:

Eksploracja — badanie naziemnych dworców i składów kolejowych, porzuconych wraz z rozwojem Kolejki Metropolitalnej, poszukiwania zbiegłych kryminalistów wśród slumsów biedoty, odkrywanie zapomnianych wynalazków sprzed Wielkiej Wojny.

Ryzyko - szalony zakład o zaliczenie wszystkich stacji końcowych Rury w ciągu jednego dnia, nocna wyprawa na Bonepale Green - cmentarz w Bridgebank, fatalne zatrucie pokarmowe wyłącznie uniwersytecką reprezentację polo z tegorocznych mistrzostw, kadra szuka śmiaków, którzy zastąpią sportsmenów.

Salony - bal z okazji jubileuszu dyrektora miejskiej policji, na którym pełno jest stróżów prawa... i przestępców, czerwcowy Puchar w Tenisie Ziemnym na kortach w Windbog, jak przetrwać Turniej Piwowarów, kiedy zostało się zaproszonym do jury?

Śledztwa - poszukiwania niesławnego Rzeźnika z Lyonesse, brutalne morderstwo w centrum miasta - ofiara rozszarpana przez jaguara, włamanie do siedziby Koncernu McRotha - szpiegostwo przemysłowe?

Wielka Wojna (1850 n.e. - 1886 n.e.)

Mroczny okres w historii Alfheimu i Lyonesse. Do odciętego od kolonii imperium powoli zaczyna zbliżać się widmo głodu. Mgła i Fetor trzymają miasto w żelaznym uścisku. Na niebie co chwila wykwitają pióropusze zakłęk obrony przeciwlotniczej, starającej się powstrzymać bezlitosne bombardowania. Tajne komórki venrierowskich dywersantów czają się w kryjówkach pod miastem, a Rzesza Wotańska szykuje się do zadania ostatecznego ciosu.

Wielka tajemnica czasów Wielkiej Wojny

Sekretne laboratoria i fabryki: zagrożony nieustannymi bombardowaniami przemysł zbrojeniowy musiał zostać ukryty przed oczyma wroga. Tajne laboratoria umieszczano głęboko pod ziemią, w zamkniętych tunelach Rury, nieczynnych kanałach burzowych, starych wyrobiskach kopalnianych. Fabryki broni udawały zakłady mechaniczne, szwalnie czy kombinaty spożywcze. Po Wojnie wszystko wróciło do normy, ale wciąż jeszcze można natrafić na hermetyczne pomieszczenia pełne amunicji, alchemicznych odczynników, bojowych kłutw i dziwacznych wynalazków. Być może rząd nie zrezygnował z części projektów i pod ziemią cały czas kryją się supertajne placówki badawcze, produkujące najnowsze automatony i gadżety.

Sekretne fabryki wojskowe, zamaskowane jako zakłady przemysłowe, produkują broń na wszystkie fronty wojny. W najmocniej strzeżonych laboratoriach wynajdowane są nowe sposoby radzenia sobie z zagrożeniem ze strony Nieumarłego Kanclerza.

Legendy

Wielka Wojna wciąż żyje w pamięci mieszkańców stolicy. Kilkanaście lat pokoju nie zdołało trwale wymazać tej traumy.

Podania, baśnie i miejskie legendy zrodzone w czasach Wielkiej Wojny:

Wilkołaki ze Sturmtruppen - zrzucone w czasie Nocy Koszmarów, zagubily się we Mgle. Podobno przy każdej pełni odbywają swoje krwawe gody na cmentarzu Bonepale Green w Bridgebank.

Człowiek w Czarnej Masce - Ministerstwo wysłało swojego najlepszego agenta, aby zgłodził Nieumarłego Kanclerza. Ten uczynił go swoją marionetką i odesłał na Wyspy. Mówi się, że w wigilię urodzin ven Riera potwór wychodzi na miasto sycić się krwią.

Listy z frontu - rzeźnik z Mason Avenue opowiadał, że co jakiś czas ktoś znajduje w skrzynce list wysłany kilkanaście lat temu z okopów Nortalii. Po kilku dniach odbiorca umiera, zarażony dziwną, nieznana chorobą.

Kocia muzyka - ulubiona zabawa uliczników, polegająca na wrzaskach, waleniu w kawałki blachy,

tluczeniu butelek i ogólnie czynieniu największego możliwego hałasu. Podobno policjanci nigdy nie ścigają uliczników dlatego, że kocia muzyka odpędza strzygi i ghoule - potwory wyjątkowo wrażliwe na głośnie dźwięki.

Zabytki

Wojna to czas niszczycielski. Niewiele zbudowano w stolicy w tym okresie, jednak kilka miejsc szczególnie mocno wiąże się z tymi czasami:

Miejska Sieć Schronów Bombowych - tysiące nalotów wotańskich sterowców miało zniszczyć gospodarkę i osłabić morale mieszkańców miasta. Decyzją Lorda Majora miasta Lyonesse, większość tuneli Kolejki Metropolitalnej zostało wyłączonych z użytku i zamienionych w schrony dla ludności. Części z nich do dziś nie przywrócono do działania - zamknięte, czekają na lepsze czasy.

Boggan's Boulevard — bombardowania przemysłowych dzielnic miasta były szczególnie dotkliwe. Właśnie wtedy krasnoludy ze Stableton zaczęły używać golemów jako... ulicznych sprzedawców. Dziś, kiedy krztusząc się smogiem wyjdiesz z budynku stacji metra Furnace Road, każdy napotkany uliczny handlarz będzie golemem. Złośliwi mówią, że w tych automatach jest więcej życia i uczuć niż w ich krasnoludzkich twórcach, zamieszkujących te okolice.

Pomnik Lekkiej Brygady - umieszczony w Earl's Park monument upamiętnia bohaterką szarżę kawalerzystów w trakcie Bitwy pod Hlobane w Drugiej Wojnie Lemuryjskiej. 250 młodych kawalerzystów zginęło, osłaniając ewakuację misji i przytułku dla sierot przed wojskami Księdza Jana. Tradycyjnie w tym miejscu żołnierze żegnają się ze swoimi wybrankami przed wyruszeniem na służbę.

Aeroklub i Park Sterowców w Windbog - dwa międzynarodowe terminale, sześć wielkich wież cumowniczych. Ruchome chodniki, osłonięte tunelami z miedzi i szkła, golemiczne wózki na bagaż, przepiękne stewardessy, przystojni piloci i to jedyne poczucie pewności siebie, jakie daje połączenie akwitańskiej załogi, wotańskiej techniki i alfhheimskiej wizji. Nic dobitniej nie pokazuje, że Wielka Wojna to już — na szczęście - przeszłość.

Eksponaty

Kamera Luigiego Pastrani - jeden z najwspanialszych reżyserów przybył do Lyonesse jako pasażer na gapę na scylijskim frachtowcu. Przez kilka lat pracował fizycznie, odkładając każdy zarobiony grosz na zakup wymarzonej kamery filmowej. Dziś jego filmy zarabiają fortunę, a pierwsza kamera, która przyniosła mu szczęście, jest ozdobą jego prywatnej kolekcji filmowych osobliwości.

Krzyż Tytanu - najwyższe odznaczenie państwowe, w dziewięciu przypadkach na dziesięć przyznawane pośmiertnie za najwyższe zasługi dla Korony. Odznaczenie to pozwala na niemal natychmiastową prywatną audiencję u Królowej.

Miejski Przewodnik, edycja z 1850 roku - pierwsza edycja najpopularniejszego przewodnika po mieście. Do dziś nie zachował się podobno żaden egzemplarz. Jest to jedyne wydanie zawierające pełną mapę lyoneskich tuneli Rury sprzed Wojny.

Rękojeść Malvadora - głęboko w Skarbcu leży najpilniej strzeżony artefakt Korony. Mniej niż dwadzieścia osób wie o jego istnieniu. Według oficjalnej wersji, Malvador został stopiony w kadziach metalu, z którego odlano ciało golema - Garwitnira. Według wersji prawdziwej, zachowano rękojeść miecza. Być może w krytycznym momencie pozwolił przelamać wolę smoka.

Przygody

Szkie przygód inspirowanych Wielką Wojną:

Eksploracja - ciemne zaułki odbudowanych dzielnic, skrywające tajemnice z czasów Wojny - niewypały, kłatwy i agentów ven Riera.

Ryzyko - nowoczesny apartamentowiec, postawiony w miejscu zniszczonego przez bombardowania budynku okazuje się nawiedzony, w tunelach Kolejki Metropolitalnej pojawiają się nekrogolemy, trzeba zdezaktywować tajny rządowy eksperyment, który wyrwał się spod kontroli.

Salony - doroczny piknik Klubu Miłośników Rury, połączony ze zwiedzaniem schronów w starych tunelach, członkowie rodziny rozdzieleni przez Wojnę odnajdują się po latach.

Śledztwa - próba odkrycia motywów i celów korporacji Wolsung GmbH, rozwiązanie zagadki kryminalnej ukryte w wojennej korespondencji.

Kalendarium

Prehistoria i czasy antyczne

(do roku zerowego)

około 50000 p.n.e.: Początki krasnoludzkiego osadnictwa na Wyspach Alfheimskich.

około 12000 p.n.e.: Pierwszy najazd elfich koczowników na Wyspy.

760 p.n.e.: Uchodźcy z Irionu zakładają Nessa, późniejsze Lyonesse.

511 p.n.e.: W dziele eolskiego historyka, Deutrodota, znajdujemy wzmiankę o znajdujących się daleko na północy „Cassiterides” - Wyspach Cyny - i ich stolicy - Nessa.

500-470 p.n.e.: Pierwsza Wojna Piktyjska - krasnoludzkie i niziołcze klany z północy wypowiadają wojnę osadnikom z Nessa.

400 p.n.e.: Początki dominacji Res na kontynencie.

355 p.n.e.: Jeden z królów z Północy, Wyrtegeorn, pokonuje nieznanego z imienia smoka, co pozwala mu zjednoczyć dwanaście największych klanów pod swoim przywództwem.

350 p.n.e.: Druga Wojna Piktyjska - Wyrtegeorn przejmuje kontrolę nad całymi Wyspami.

280 p.n.e.: Imperium Rezyjskie rozpoczyna okupację Wysp.

279 p.n.e.: Gwerthefyr, król Piktów, usiłuje przywołać smoka pokonanego ongiś przez swojego ojca. Smok pojawia się, niszczy armię króla, a jego samego porwuje, po czym odlatuje w nieznaną.

275 p.n.e.: Południowa część wyspy zostaje opadowana przez Rezyjczyków i staje się Prowincją Alfijską.

111 p.n.e.: Powstanie alfijskie. Wojska elfów pod wodzą młodej królowej Tytanu spychają siły okupacyjne Res za Kanalek.

1 p.n.e.: Krucjata al Ber Una dociera na północny brzeg Akwitanii. Prorok przepowiada się przez cieśninę. Spotkanie al Ber Una i Tytanu. Brzemienne Tytania zostaje oskarżona przez wodzów plemennych o zdradę i wygnana na Avalon pod opieką późniejszego świętego - Berenusa.

Czasy Justusa i Mroczne Wieki

(0 - 390 n.e.)

rok zerowy: Rok urodzenia Justusa Sprawiedliwego Króla.

16: Justus pokonuje Dwunastu Królów i zostaje obwołany Wielkim Królem, po czym wyrusza do Res, zostawiając swoją dziedzinę pod opieką Paladynów, początek epoki Rycerzy Pustego Tronu.

22: Justus koronuje się na Cesarza Imperium Rezyjskiego.

26: Cesarski edykt De Insulae Principio pozwala Tytanu wrócić z wygnania i objąć stanowisko Namieśniczki Cesarskiej w Nesse.

27: Justus ginie z ręki zdrajcy. Gdy płonie stos pogrzebowy, spod ziemi wypelzają przebudzone smoki.

33: Tytania ogłasza niepodległość Alfheimu, magiczny sztorm niszczy flotę cesarza Silidusa, wysłaną w celu stłumienia buntu.

126: Morrigan przejmuje władzę.

144: Rycerze Pustego Tronu wypowiadają wojnę Wysokim Rodom Fae.

211: Dziki Gon przyzwany przez Panów i Damy pustoszy Wyspy.

307: Ofensywa prowadzona przez Wielkiego Mistrza Zakonu Rycerzy Pustego Tronu Quercusa spycha Wysokie Rody na Avalon.

382: Morrigan, za namową Zakonu, udziela w Nesse azylu rezyjskim wyznawcom Justusa.

389: Magiczne rytuały Fae budzą ze snu Garwitnira. Smok atakuje miasto, ginie dziewięciu Paladynów. Uwolniony spod zaklęcia Garwitnir niszczy dwory Wysokich Rodów.

390: Poselstwo Wysokich Rodów do Zakonu Rycerzy Pustego Tronu ujawnia, że przyzwanie smoka było dziełem Morrigan. Rycerze i Fae łączą siły przeciwko uzurpatorce. Morrigan zostaje pokonana, Fae i Paladyni zawierają pokój.

Wiek Średni (390 n.e. - 1385 n.e.)

414-421: Wojna z krasnoludzkimi i niziołczymi klanami Piktów, ofensywa kształconego w Res generała Horatiusa spycha klany do Kaledonii, poza linię rzeki Tyne.

512: W Munster nad rzeką Tyne zbudowana została Katedra Justusa O Płomiennym Sercu, dualizm religijny wyznawaną w całym Alfheimie.

552: Na tron wstępuje Bessanna, córka Tytanu.

611: Początek najazdów trolli z północy.

735: Książę Małżonek Utter pokonuje Garwitnira i zawiera z nim Umowę. Prawo do przyzwania smoka przypada prawowitemu właścicielowi Malvadora, miecza, którym Utter zranił Garwitnira. Miecz staje się ostrzem koronacyjnym i jednym z symboli monarchii.

736 - 739: Utter wyrusza na czele floty wojennej z ofensywą przeciwko trollowym piratom.

811: Po śmierci Bessanny tron przejmuje Oriana. Po koronacji zmienia nazwę stolicy na Lyonesse.

887: Smok Migardorm zostaje związany z jotuńską monarchią, najazdy Jotunów nasilają się.

902: Stary już Utter zapada w Sen. Jotuńscy piraci zajmują miasto, królowa Oriana z dworem musi uciekać na północ.

903: Wojska Oriany pod dowództwem jednookiego generała Treewooda usuwają Jotunów z Lyonesse i Alfheimu.

1033: Trollowy książę Wyldholm z Morraine podbija Alfheim, żeni się z Orianą i zasiada na tronie jako Wyldholm Zdobywca.

1066: Wyldholm otwiera kryptę Uttera w Katedrze Justusa O Plomiennym Sercu w nadziei na związanie Garwitnira. Utter budzi się i udaremnia plan.

1066 - 1074: Wojna Dwóch Mężów.

1074: Wyldholm odchodzi w Szal, Utter znika.

1109: Umiera królowa Oriana, na tronie zasiada infantka Virgenia, w której imieniu rządzi Lord Major miasta Lyonesse.

1121: Populacja Lyonesse osiąga sto tysięcy głów.

1145: Virgenia przejmuje pełnię władzy w kraju.

1148: Ślub Virgeni i piktyjskiego króla Kaledonii Waltera Lyre, unia personalna z Kaledonią.

1217: Wyprawa admirała Oakensona dociera do wybrzeży Winlandii, powstaje pierwsza zamorska kolonia.

1257: Pierwszy Fetor w Lyonesse.

1311: Po śmierci Waltera Lyre, Virgenia bierze ślub z królem Avalonu Cuige Uladhem. Unia personalna z Avalonem.

1312: Śmierć króla Uldaha, bunt Avalończyków tłumione przez wojska królowej, która obejmuje faktyczną władzę nad całymi Wyspami.

1320: Virgenia bierze ślub z akwitańskim księciem Charlesem de Morraine, pierwszy garnizon alheimski na kontynencie.

1341: Czarna Śmierć na kontynencie, koniec najazdów jotuńskich.

1364: Książę de Morraine umiera, rozpoczyna się Wojna o Morraine.

1385: Upadek Justopolis i całego Cesarstwa Wschodniego.

Renesans (1385 n.e. - 1565 n.e.)

1411: Bitwa pod Besul - kwiat akwitańskiego rycerstwa zostaje zmasakrowany przez alheimskich elfich łuczników.

1452: Po śmierci królowej Virgenii na tron wstępuje królowa Glorianna.

1487: Początek Gorączki Kolonialnej.

1497: Wystąpienie Durgiego Hoffa. Początek reformatyizmu.

1521: Pierwsza sztuka Mockingbirda wystawiona na deskach teatru Pod Kulą Ziemską.

1523: Pierwsze kolonie w Dekanie.

1524: Zaraza dziesiątkuje populację Lyonesse.

1541: Święta Para nie udziela zgody na rozwój Glorianny, powstanie kościoła alheimskiego, ekskomunika.

1551: Spisek Siarkowy - inspirowany przez pontyfikalistów plan spalania palacu Uldham.

1553: Edykt „O Osobach Niepożądanych”, zakazujący dualistom przebywania na terenie Królestwa Alfheimu.

1553-1560: Czas czystek i terroru, wierni pontyfikałisci są deportowani, a ich duchowni skazywani na karę śmierci.

Okres Regencji (1565 n.e. - 1789 n.e.)

1565: Glorianna znika - formalnie wciąż jest królową, jednak władzę w jej imieniu sprawuje Lord Major miasta Lyonesse. Status królewskiej córki Wirginii pozostaje niejasny.

1580 - 1750: Alfheim zdobywa kolejne kolonie w Winlandii, Lemurii, Dekanie oraz na Atlantydzie.

1598: Powstanie kaledońskie pod wodzą Varga Vagersonna, krwawo stłumione przez wojska regenta.

1598: Prawa do tronu zgłaszają rody Ashtorn i Hawthorn, początek Wojny Dwóch Cierni.

1599: Kaledonia zostaje oficjalnie włączona w skład Korony.



1612: Śmierć ostatniej Lady Ashthorn.

1636: Wojska generała Oliviera Thorne'a docierają do Lyonesse. Egzekucja Lady Hawthorn. Thorne ogłasza się Lordem Protektorem Alfheimu, Kaledonii i Avalonu oraz Diukiem Morraine.

1652: Flota admirała Ashensonna rozbija koriolską Wielką Armadę, koniec Gorączki Kolonialnej.

1685: Po śmierci Thorne'a władzę regencą w imieniu młodej Tytani przejmuje Lord Major.

1773: Wielka Pożoga niszczy znaczną część miasta, ponad połowa mieszkańców zostaje bez dachu nad głową.

1781: Robert Pookah powraca ze swych podróży (po odkryciu m.in. Purgatorii).

1788: Purgatoria zostaje kolonią Alfheimu.

1789: Tytania koronuje się na królową Alfheimu.

Czasy Nowożytne (1789 n.e. - 1850 n.e.)

1790: Rewolucja Akwitańska, Alfheim traci Morraine, które staje się częścią Republiki Akwitańczyków.

1793: Pierwsza linia kolejowa, łącząca Lyonesse z Brightbay.

1802 - 1816: Wojny Smocze.

1803: Seria okrutnych morderstw wstrząsa obywatelami Lyonesse - pierwszy rok działalności Rzeźnika.

1804: Powstanie Alven Yardu.

1806: Fale robotniczych strajków ogarniają kraj.

1815: Bitwa pod Barbantem, general Willem Eslington pokonuje cesarza Villianteau.

1817: Ugruntowanie pozycji Alfheimu na Kongresie Valeńskim. Smoki odesłane do utrzymywania porządku w koloniach.

1817 - 1858: Wojny w koloniach.

1817 - 1828: Wojna Kwama - z tubylcami w środkowej Lemurii.

1820 - 1825: Wojna Południwolemuryjska z Ys.

1824 - 1855: Cztery powstania Jakszów w Dekanie.

1831 - 1857: Wojna Mictlanów - powstanie tubylców, inspirowane i sponsorowane przez Koriolę.

1833: Powstaje linia Metropolitalna, pierwsza linia Kolejki w Lyonesse.

1844 - 1846: Wojna o Lotos - z Morgowią, Koriolą i Akwitanii w Shang-In.

Wielka Wojna (1850 n.e. - 1886 n.e.)

1850: Wybuch Wielkiej Wojny. Atak Kriegsmarine na lemuryjską flotę Alfheimu.

1853: Liga Wolnych Hrabstw proklamuje niepodległość, odrywając się od Imperium Alfheimskiego.

1858: Druga Wojna Południwolemuryjska, Państwo Księdza Jana ogłasza niepodległość. Alfheim traci na rzecz Wotanii, Korioli i Akwitanii inne kolonie w Lemurii i Atlantydzie.

1867: Pierwsze kino w Lyonesse.

1875: Pierwsze udane zastosowanie krystalografii w Alfheimie.

1878: W Belville powstaje pierwsze komercyjne studio filmowe.

1880: Bitwa pod Mitteleup (alfh. Mitelup), śmierć Garwitnira, pierwsze Nazwane golem - stalowy Garwitnir.

1886: Zakończenie Wojny. Pokój w Heimburgu. Paroksyzm. Odcięcie Purgatorii, nowy ład kolonialny.

1890: Horace Erlkin, pierwszy baron Erlkin, zostaje burmistrzem Lyonesse.

1899: Dzień obecny.

MASZYNA

Lyonesse jest piękne i tajemnicze, ale oprócz tego to też olbrzymia metropolia. Karykaturzysta „Lyonesse Crystalograph” porównał kiedyś stolicę Imperium do olbrzymiej maciory, która, choć kocha i karmi swoje dzieci, przy bliższym poznaniu nie wygląda najlepiej. Miasto żyje i rozwija się, pożerając olbrzymie ilości surowców, pieniędzy i pracy. Przy okazji zaś produkuje, wybaczenie szczerość, tysiące ton odpadów.

W tym rozdziale będziecie mieli okazję poznać Lyonesse od podszewki. Znajdziecie tu informacje o miejskim transporcie, służbach publicznych i zarządzającej miastem maszynie różnicowej. Zaczniemy jednak od najmniej przyjemnego tematu.

Fetor

Lyonesse zamieszkuje ponad dziesięć milionów mieszkańców, którzy odżywiają się solidną alchemiczną kuchnią. Jeśli dodamy do tego setki garbarni, wytwórni papieru, hut, walcowni, zakładów tkackich i fabryk alchemicznych, a także ogród zoologiczny i kilkanaście tysięcy koni pociągowych, uzyskamy nadprodukcję odpadów, z którą nie radzi sobie nawet wyjątkowo sprawna kanalizacja stolicy. Nic więc dziwnego, że w cieplejsze, bezwietrzne dni w tym pięknym (i leżącym na podmokłym gruncie) mieście po prostu śmierdzi.

Pierwszy Fetor pojawił się latem 1257 roku. Jak wspominają historycy, Parlament przerwał obrady i przeniósł się do tymczasowej siedziby w pobliskim Winledon. Co zamożniejsi mieszkańcy uciekli do swoich letnich rezydencji. W centrum

Zasada opcjonalna: pogoda na dziś

Jeśli chcecie wprowadzić do waszej lyoneskiej kampanii odrobinę nieprzewidywalności, niech na początku każdej sesji MG pociągnie kartę. Jokery oznaczają, że całe miasto spowija Mgła. Dwójki to rozpoczynający się Fetor. Pozostałe karty to zapewne częściowe zachmurzenie, z szansą na przelotną mżawkę.

zostali tylko ci, którzy musieli lub nie mieli pieniędzy na podróż. Przez kilka dni siły porządkowe starały się utrzymać sytuację w ryzach, w końcu jednak doszło do zamieszek na olbrzymią skalę. Splądrowano setki sklepów, składów i domów. Prawdopodobnie blisko setka osób straciła życie. Pierwszy Fetor niezwykle łagodnie obszedł się z miastem.

Gdy powietrze wypełnia żółtawa, zawieszista, gryząca mgła, to znak, że czas wyjechać za miasto. Podczas Fetoru można liczyć na następujące atrakcje:

- Każde wyjście na ulicę wymaga udanego testu *odnagi* lub *przyrody* ST 15. W razie porażki, postać traci 1 Kondycję.
- Każdy powrót z zewnątrz wymaga natychmiastowej kąpieli lub może zakończyć się skandalem (*ekspresja* lub *perswazja* ST 15, porażka to utrata 1 Reputacji).
- Na ulicach natrafić można jedynie na opryszków lub zachęcone wonią zgnilizny ghoul.

Pomysły na przygody

Eksploatacja - bohaterowie przybywają do Lyonesse w najmniej sprzyjających okolicznościach. Odbierają właśnie bagaże na dworcu Tytania, gdy uderza Fetor. Pierwszy spacer po wymarłej stolicy w poszukiwaniu noclegu będzie niezapomnianym przeżyciem.

Ryzyko - uciążliwy Fetor to okazja, na jaką czekali ukrywający się w Lyonesse venierowcy. Korzystając z nieobecności rządu i królowej oraz rozprężenia w policji, nekromanci, na czele nieumarłych hord, szturmują Parlament i pałac Buckingham.

Salony - uroczysta majówka w Ogrodach Opaczkich pokrzyżowana przez Fetor! Jeśli bohaterowie nie pomogą zrozpaczonej baronowej Nimblewit, największe charytatywne wydarzenie roku zakończy się spektakularną kląpą.

Śledztwa - mija drugi tydzień, a Fetor nie odpuszcza. Czyżby tym razem ktoś „pomagał” matce naturze? Coraz więcej osób wyjeżdża ze stolicy i jeśli ktoś nie rozwiąże zagadki, niedługo może nie być do czego wracać.

Fetor to jedna z tych lyoneskich ciekawostek, która może zmienić najzwyklejszy dzień w niebezpieczną przygodę.

Kombinat

Piętnaście dzielnic Lyonesse ma charakter przemysłowy. Roczne zużycie węgla - nieprzeliczalne. Produkcja - setki tysięcy ton towarów, głównie sta-

li i wyrobów stalowych, żywności, sukna, ubrań, części do maszyn; paromobile, statki, wiwerny, mundury, maszyny różnicowe. W hutach, walcowniach, szwalniach, przędzalniach, zakładach przetwórczych jest zatrudniona - często nielegalnie - jedna trzecia ludności miasta.

Przemysł jest głównym źródłem dochodów kasy miasta, a związane z nim podatki stanowią podstawę budżetu Alheimu. Pracę w fabryce dostanie każdy, kto o nią poprosi. Nie każdy jednak znieśnie dwunastogodzinny dzień pracy (oprócz niedziel, w które pracuje się zaledwie 6 godzin). Przeciętą płacą niewykwalifikowanego robotnika starcza na wynajęcie pokoju w sypialnej dzielnicy i podstawowe artykuły spożywcze. Dlatego pracownicy firm organizują związki wzajemnej pomocy i kasy zapomogowe. Oplacane regularnie składki przeznaczone są na pomoc dla najbardziej potrzebujących.

W 1806 roku przedstawiciele jednego ze związków doprowadzili do strajku i wymusili na swoim pracodawcy podwyżki płac. Robotnicy z całego miasta ze zdumieniem patrzyli na nowe narzędzie dyskusji z pracodawcą. Aktualnie strajki zdarzają się w mieście regularnie. Podstawową formą jest strajk okupacyjny, ale zdarzają się również pikety np. na mostach. Manifestacje często rozbijane są przez wynajętych łamistraszków (zwykle dodatkowo opłaceni konstabli Policji Metropolitalnej biorą na swoje barki ten obowiązek).

Miasto trzech kwadransów

Rozwój technologii znacząco wpłynął na podniesienie się stopy życiowej. Odległości przestały mieć znaczenie - Rurą, parowym omnibusem, naziemną kolejką miejską bądź konnym tramwajem można z każdego miejsca Lyonesse dojechać do centrum w czasie nie dłuższym niż trzy kwadransy.

Kolejka metropolitalna

Pieszczołtliwie nazywana przez mieszkańców miasta Rurą, Kolejka Metropolitalna tworzy prawdzi-

wy krwiobieg miasta. Budowę pierwszych tuneli rozpoczęto jeszcze przed Wielką Wojną, a przez kolejne kilkanaście lat gęsta siatka linii pokryła całe Lyonesse.

Kluczem do dynamicznego rozwoju Rury jest wolna konkurencja: każda z jedenastu linii jest własnością innej spółki, a firm ubiegających się o kolejne koncesje jest co najmniej siedem. Miasto administruje stacjami przesiadkowymi i dba, by przedsiębiorcy budujący nowe linie nie powodowali zniszczeń w mieście.

Mnogość rozwiązań technicznych stosowanych w Kolejce Metropolitalnej zadziwia. Zależnie od linii, wagoniki napędzane są pneumatycznie, tradycyjnymi lokomotywami parowymi, nowoczesnymi zakłębami lewitującymi lub zębatkami na trzeciej szynie. Każda linia sprzedaje również własne bilety na przejazd. Można je nabyć w kasach na stacjach przesiadkowych lub od golemicznych sprzedawców przy wejściach na perony.

Kolej naziemna i kolejka podmiejska

Kolej nie jest najbardziej popularnym środkiem transportu w całym Alfheimie. Publicznie znana jest niechęć elfów do żelaza. Jednak konkurencyjność i opłacalność tego sposobu podróżowania wymusza na konserwatywnym społeczeństwie zmiany. Linie kolejowe przecinają Wyspy wszędy i wzdłuż, siłą rzeczy koncentrując się w największym porcie. Ponieważ trudno zignorować życzenia rasy panującej, tory prowadzone są w wykopach lub obsadzone z obu stron gęstymi żywopłotami.

Miasto opasane jest podwójną wstęgą torów — podróż z jednego krańca na drugi zajmuje nieco ponad dwie godziny. Dwie główne linie kolejowe przecinają

Kolejka Metropolitalna

Lyonesse przecina jedenaście linii metra: Północna (Northern), Centralna (Central), Wschodnia (Uldnesse and East), Mitelup (Mittelup), Wielka (Great), Królewska (Royal), Metropolitalna (Metropolitan), Zjednoczona (United), Południkowa (Meridian), naziemna Portowa (Dockland) i naziemna Pospieszna Kolejka Podmiejska (Fast Suburban Rail).

Lyonesse. Kolejowa Linia Zachodnia przebiega przez Closterling, Riverside, Tinkerton, Uldnesse, King-splace, Southern Heathers, Newport i Old Ipswich. Dworce Kolejowej Linii Północnej znajdują się w Lakeside, Mensterze, Bogside, Pothill, Southern Heathers i Cattleford. W Southern Heathers znajduje się węzeł kolejowy, parowozownia i siedziba Centralnej Dyrekcji Kolei Żelaznych. Bilety na kolejkę miejską i podmiejską są tanie, nie jest to jednak najelegantszy środek transportu. W wieczornych pociągach często zdarzają się napady na podróżnych.

Tramwaje Konne

Cudowny relik minionej epoki, który powoli odchodzi już do lamusa. Mieszkańcy sprzeciwiają się planom likwidacji nastrojowych tramwajów kon-



Pościgi w Lyonesse

Podczas pościgów warto pamiętać, na jakie niestandardowe środki transportu można natknąć się w danej dzielnicy.

Historyczne Lyonesse: bicykle, wózki z hot-dogami, windy towarowe.

Belville i Northern Belville: kamery na wózkach, ruchome elementy scenografii, jachty.

Bridgebank: karawany, wartkie rynsztoki, wozy z węglem, stare szkapki.

Jaksun Town: słonie, święte krowy, riksze, zakłete liny joginów.

Kingsplace: wózki mleczarzy, odkryte powozy, parowe kosiarki.

Pothill: lektyki, wyrzutnie ogni szangijskich, tragarze, olbrzymie latawce.

Quirinale: barki na kanałach, małe parowozy, narowiste kucyki.

Stableton: walce parowe, olbrzymie ciężarowe paromobile, koparki.

Svart Thule: bezzalogowe taksówki, golemiczne zwierzęta, beczkowozy.

Tinkerton: monocykle, konie cyrkowe, karetki pogotowia, furgony policyjne.

Tintagel District: mosty między budynkami, zewnętrzne windy, furgonetki z pieniędzmi.

Windbog: jednorożce, konie wyścigowe, wiwerny, lotnie, wózki do golfa, wyścigowe paromobile, balony.

nych, lecz rozpedzonej Machiny Postępu nie da się tak łatwo zatrzymać. Sieć tramwajów obejmuje stare Lyonesse, nie dociera za Teterę. Linia północna kursuje do Mellow Hill i Clairvale. Linia wschodnia kończy się w Blackstone. Konne tramwaje to stylowy i elegancki, aczkolwiek dość powolny sposób podróżowania. Prawdopodobnie w ciągu trzech-pięciu lat znikną ze stołecznych ulic, wyparte przez szybsze i pewniejsze nowoczesne tramwaje parowe.

Omnibusy Parowe

To swoiste novum na ulicach Lyonesse. Parowe omnibusy zabierają na pokład do czterdziestu pasażerów. W godzinach szczytu komunikacyjnego, na każdej

z dwudziestu linii kursuje jednocześnie po kilka maszyn. Przeciętny czas oczekiwania na omnibus oscyluje w granicach dwudziestu-dwudziestu pięciu minut. To niezwykle wygodny sposób podróżowania. Sieć omnibusów pokrywa całe miasto, a kilka linii strefowych przekracza nawet jego granice, dowożąc pasażerów do osiedli odległych od centrum o kilkanaście kilometrów. Minusem parowych omnibusów jest wysoka cena biletów, jednak, mimo to, pojazdy prawie zawsze są pełne.

Dorożki

Kolejny relik minionej epoki - dorożki — mają się nad wyraz dobrze. Przecież nie ma nic przyjemniejszego niż przejażdżka fiakrem w słynnej lyoneskiej mgłę. Oplaty nie są specjalnie wygórowane, woźnica zazwyczaj nie oszukuje klientów. Typowa dorożka mieści zwykle dwie osoby i bagaż, aczkolwiek zdarzają się większe, cztero- i sześciuosobowe. Dorożkarze krążą po ulicach, szukając klientów. Znalezienie wolnego pojazdu jest na ogół kwestią kilku minut.

Korporacje Taksówkarskie

Powiew świeżości. Na ulicach miasta pojawili się ostatnimi czasy przewoźnicy oferujący klientom podróż paromobilmami. Kursy są niezwykle drogie, ale niosą ze sobą smak nowości, rewelacyjne poczucie obcowania z Postępem. Na razie w stolicy działają dwie ostro konkurujące ze sobą firmy - żółte pojazdy należą do Rodericka Swyne, właściciela Miejskiego Zrzeszenia Przewoźników Parowych (15 pojazdów). Czarne McRothy z białą szachownicą to auta ze stajni Teofila Buttke i jego Korporacji Parowego Transportu Publicznego (17 maszyn). Obaj panowie ponoć nie palają do siebie sympatią.

Usługi taksówkarskie można zamówić przesyłając pneumę do centrali wybranej firmy, najlepiej na

Transport publiczny

Za darmo można podróżować po Lyonesse jedynie na piechotę. Przeciętne ceny transportu kształtują się następująco: kolej (Bog. 1), tramwaje (Bog. 1), Rura (Bog. 3), omnibusy (Bog. 3), dorożki (Bog. 3), taksówki (Bog. 6). Warto też zauważyć, że używanie podczas pościgów pojazdów, tramwajów i omnibusów grozi skandalem.

dzień przed podróżą. Zwykle za dodatkową opłatą można zrealizować zlecenie przyspieszone, trzeba wówczas zamówić je nie mniej niż pół godziny przed podróżą. Jedynym mankamentem parowych taksówek są naprawdę wysokie koszty.

Mosty

Teterę przecina jedenaście mostów. Niektórzy mówią, że to stanowczo za mało, inni - że cholernie za mało. Zdania są podzielone. Przeciętny mieszkaniec stolicy chciałby widzieć most w swojej najbliższej okolicy, podczas gdy reszta miasta niespecjalnie go interesuje. Jednakże ci, którzy muszą przemieszczać się po całej stolicy, znają sprawę od podszewki. Najbardziej znamienne są opinie dorożkarzy, którzy błogosławią geniusz Ojców Miasta, pozwalający im zarobić dodatkowe parę groszy. Do mostu jest zawsze albo przerażająco daleko, albo jest on zakorkowany na amen. Jedenaście mostów to naprawdę mało.

Jeśli będziesz chciał dostać się na drugą stronę rzeki, zaplanuj to odpowiednio wcześniej. Albo wybuduj własny most, jak zrobili to mieszkańcy

Miasto mostów

Mosty Lyonesse (od zachodu): Antonio (Clairvale - West Clairvale), Tir (Clairvale - West Clairvale), Mermaid (Windbog - Catfork), River (Riverside - Closterling), Lyonesse (Uldnesse - Stableton), Portowy (Uldport - Bridgebank), College (Uldport - Kingsplace), Queen's (Quirinale - Uniwersytet), Cannon (Bogside - Pothill), Broad (North Marina - Newport) i Morski (North Marina - Marina) oraz budowany właśnie Tailor's (Tailor's End - Tinkerton).

Clairvale. Co prawda dla nich nie był to zbyt wielki wysiłek - ot, któryś z młodych dziedziców nie dostał nowego paromobilu. Szast-prast i jest most! Jednak życie w normalnej części miasta nie wygląda tak kolorowo. Budowa mostu między Tailors End a Tinkerton ciągnie się od sześciu lat. Ponoć nowa przeprawa kompletnie rozładuje ruch między północnym a południowym Lyonesse. Jak będzie, przekonamy się niedługo.

Przeprawy Promowe, Transport Rzeczny

Na rzece działa dziesięć zarejestrowanych kompanii przewoźniczych. Obsługują one ruch pasażerski i towarowy na całej długości Teterzy, za niewielką opłatą przewożąc ludzi i cargo. Istnieje blisko dwadzieścia stałych tras promowych, ponadto można wyczerterować niemal dowolną jednostkę na dowolny czas. Prócz zrzeszonych firm promowych, na Teterze działa wolna partyzantka flisacka - każdy, kto ma łódź i trochę rozumu, łatwo może zarobić. Szangijskie dżonki, sereńskie gondole czy klasyczne łodzie z parowym silnikiem kursują w tę i z powrotem. Czasem jednak zdarzają się incydenty, które obniżają zaufanie do przewoźników - kilkukrotnie pasażerowie nie dotarli na drugi brzeg. Ich dobytek szybko zmienił właściciela, a oni w ramach rekompensaty otrzymali jedynie gustowny kamień, żeby zbyt szybko nie wypłynąć.

Wojny przewozowe

Dynamiczny rozwój transportu publicznego w Lyonesse powoduje przeróżne efekty uboczne, spośród których najbardziej spektakularny znany jest jako „wojny przewozowe”. Firmy promowe biorą pojęcie wolnej konkurencji tak dosłownie, jak to tylko możliwe.

W spektakularne potyczki na rzece zamieszane są cztery główne frakcje.

Niziołki z Quirinale: gondole, ogrzy gondolierzy, niziołki z luparami, wiedźmy i mackowate potworki-

Orkowicze z Pothill: dżonki, wojownicy kung-fu, wyrzutnie szangijskich ogni i smocze latawce.

Gnomi biznesmeni: szybkie łodzie parowe, wynajęta ochrona, golemi w kombinezonach nurków, różnicowe modulatory pogody.

Jakszowie: małe jednostki parowe, brodaci piraci, fakirzy, piękne dusicielki, twardzi weterani wojen kolonialnych.

Wojny na Teterze to motyw o tyle spektakularny, co opcjonalny. Jeśli nie pasuje do waszej wizji świata, nie musicie go wprowadzać.



Prasa

Mieszkańcy Lyonesse lubują się w nowinkach. Najszybszym źródłem nowych plotek i informacji jest, rzecz jasna, dopiero co złożony i wydrukowany dziennik. Można się z niego dowiedzieć o frapujących zdarzeniach, wypadkach ale także i imprezach sportowych czy koncertach. Lektura kroniki towarzyskiej i działu ogłoszeń jest dla prawdziwych światowców nie luksusem, lecz codzienną koniecznością.

W stolicy wychodzi osiem dzienników: Alfhelm Daily, Daily Crystalograph, Daily Chronicle, Daily Mail, Daily Mirror, Observer, Day i Review. Wydanie główne drukowane jest w nocy, około czwartej nad ranem zamyka się jego skład. Po godzinie pierwsza partia dzienników trafia do sprzedawców, akurat dla porannej zmiany w zakładach pracy. Daily Chronicle, Daily Crystalograph i Observer mają dodatkowe dwa wydaniaienne - jednostronicowe popołudniówki, wydawane w okolicach godziny 14 i wydanie wieczorne, sprzedawane po 18. Dzienniki można dostać w kioskach z prasą, jednak większość czytelników kupuje gazety prosto od młodocianych gazeciarzy.

Tygodniki są równie poczytne, każda klasa społeczna ma przynajmniej jedno czasopismo tego typu. Najpopularniejsze to Lyonesse Crystalograph, Kjalday Times - pisma dla gentlemanów - oraz plotkarski Reporter, zawierający mnóstwo sensacji, sensacyjek i szwidelków. Większość sprzedaży to prenumeraty.

Policja Metropolitalna (MET)

W krajobraz Perły Miast wpisany jest widok alfhelmskiego policjanta w czarnym uniformie i charakterystycznym, szpiczastym kasku. *Bobby* przechadza się po ulicy, obserwuje skrzyżowania, zagląda na podwórza i ciemne zaułki, od czasu do czasu zachodząc do mieszkańców, aby wywiedzieć się o tym, czego nie da się zobaczyć w trakcie patrolu.

Zwykle rewir jednego konstabla obejmuje kwadrat ulic, choć w niektórych miejscach raczej trudno

Zasada opcjonalna: sprawa dla reportera

Jeśli bohaterowie współpracują z którąś z gazet lub interesują się dziennikarstwem, możecie skorzystać z zasad dla reporterów.

Przed sesją pociągnijcie kartę, żeby dowiedzieć się, jakie tematy interesują dziś redakcję:

♠ **pik** - reportaże śledcze, oszustwa, zuchwale kradzieże, fałszerstwa, zabójstwa itp.

♥ **kier** - skandale, plotki z wyższych sfer, spektakularne informacje o filmie i teatrze itp.

♦ **karo** - artykuły popularnonaukowe, ciekawostki magiczne, szaleni naukowcy itp.

♣ **trefl** - zdjęcia przyrodnicze, ciekawostki historyczne, relacje z podróży i polowań itp.

Zależnie od wysokości karty, ważną rolę w wydarzeniach powinni brać:

2 — 5 - służba, biedota lub obcokrajowcy.

6 — 10 - przeciętni, porządni ludzie, reprezentujący dobre mieszczańskie wartości.

W, D, K — osoby dobrze urodzone: młodzież (W), dama (D), dżentelmen (K).

As - powszechnie rozpoznawalna osoba publiczna.

Joker - osoba z rodziny królewskiej (temat reportażu: dowolny).

Jeżeli bohaterowie przeżyją na sesji coś, co spełnia podane warunki, mogą sprzedać historię gazecie. W nagrodę odzyskują żeton, 1 Bogactwa lub 1 Reputacji (wybór gracza).

Jeśli zachodzi konieczność tłumienia manifestacji lub strajków (do czego przemysłowcy często wynajmują policjantów), konstable uzbrajani są w metrowej długości palki szturmowe, mosiężne helmy, stalowe tarcze i ochraniacze na golenie. Szansa na spotkanie tak wykwipowanego funkcjonariusza jest bardzo niewielka, ale jeśli zajdzie, to z pewnością ma on w pobliżu przynajmniej kilku podobnie uzbrojonych towarzyszy.

Do miejskiej policji może wstąpić każdy obywatel, bez względu na rasę, wyznanie czy płeć. Należy przedstawić komplet dokumentów, zaświadczenie o niekaralności i pozytywną opinię przynajmniej dwóch osób cieszących się szacunkiem publicznym. Kandydat zostaje przyjęty po teście sprawnościowym i rozmowie kwalifikacyjnej. Umiejętność czytania i pisanie nie jest kluczowa, lecz będzie dodatkowym atutem.

Podstawowe zarobki są dość niskie, dodatkowe pieniądze wpływają do kieszeni funkcjonariuszy za

udział w zadaniach niebezpiecznych, dobre wyniki w pracy i nadobowiązkowe patrole. Jest też ciemna strona tej sytuacji - zdarza się, że obrońcy prawa pobierają nielegalnie haracze od tych, których mają za zadanie chronić bądź ścigać. Szczególnie łatwym łupem są właściciele sklepików, prostytutki i drobni oszuści.

Wyżsi stopniem pobierają lepsze pobory, a jeśli dotyczy ich korupcja, to tylko na dużą skalę. Nierzadko oficerowie współpracują z syndykatami przestępczymi, informując swoich przestępczych mocodawców np. o planowanych nalotach na nielegalne kasyna czy domy publiczne. Korupcja jest karana wyrzuceniem z służby z wilczym biletem. Szeregi MET kontroluje Wydział Wewnętrzny, który ma rozwiązywać tego rodzaju problemy.

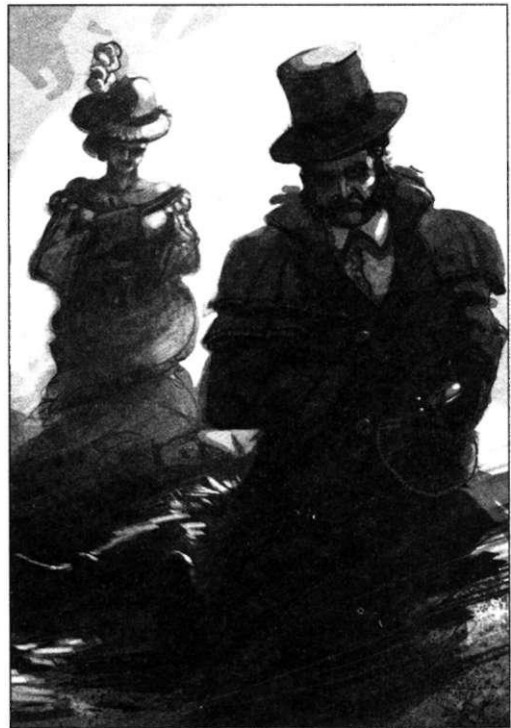
W zasadzie niemal w każdej dzielnicy jest komisarjat. Przebywa w nim przynajmniej kilkunastu konstabli, przynajmniej dwudziestu patroluje w tym czasie swoje rewiry.

Alven Yard

Miejska policja kryminalna to stosunkowo nowy wynalazek. Jeszcze na początku XIX wieku walką z przestępczością zajmowały się organizowane w poszczególnych parafiach oddziały ochotniczej straży, wspomagane przez zawodowych łowców nagród. Jedyną namiastką centralnej policji byli osławieni w powieściach groszowych Gońcy z Bough Street - osobnicy tyleż odważni, co skłonni do działania poza prawem.

Powstanie Yardu wiąże się z jednym z najsłynniejszych przestępców, jaki kiedykolwiek stąpał po bruku Lyonesse. Mowa rzecz jasna o Rzeźniku, terroryzującym mieszkańców miasta przez wiele miesięcy. Jesień 1803 roku zapisała się w historii krwawymi literami. Nikt nie czuł się bezpieczny. Tasak Rzeźnika (najlepszej, szangijskiej produkcji) mógł osiągnąć każdego. Jego ofiarą padali marynarze, dziewczki karczemne, ale także i porządni obywatele, którzy mieli pecha zbłądzić po zmroku nad brzegi Tetery.

Rada Miasta zdecydowała się powołać specjalny oddział policyjny, który miałby za zadanie schwycić szaleńca. Po czterech miesiącach od rozpoczęcia śledztwa morderstwa ustały, lecz sprawcy nigdy nie



Alven Yard

Elitarna.

Cel: zapobieganie przestępczości i walka z bezprawiem.

Znak rozpoznawczy: odznaka detektywa.

Wymagania: wyszkolona *analiza, walka* lub *ny-sportowanie*, osiągnięcie Śledztwo.

Przywileje: elitarna, wsparcie konstabli, dostęp do archiwów policyjnych.

schwymano. Jednak detektywi rozwikłali w międzyczasie kilka poważnych kryminalnych zagadek i nikt nawet nie myślał o rozwiązaniu ich formacji.

Oddział do zadań specjalnych otrzymał od miasta nową siedzibę w Uldnesse. Pałac z okresu Regencji, który skonfiskowano avalońskiemu przedsiębiorcy, spiskującemu przeciw królowej, nadal nazwę urzędującej w nim organizacji. Alven Yard stał się częścią miejskiego ekosystemu i zacząłkiem pierwszej na Wyspach profesjonalnej Policji Kryminalnej.

Z biegiem czasu agencja powiększyła się i aktualnie zajmuje się wszystkimi poważnymi przestępstwami popełnianymi w Lyonessie i niezwykłymi zbrodniami na terenie kraju. Inspektorzy są nieźle opłacani i dobrze wyekwipowani. Pracują w cywilnych ubraniach, zwykle noszą przy sobie broń palną, kajdanki, czasem sztylet. Na specjalne okazje uzbrajani są w broń długą i eksperymentalne koszulki z plecionego *creidnallenowego* drutu. Część agentów to weterani Wielkiej Wojny. Po nich spodziewać się można najróżniejszego wyposażenia, poczynając od szpad i pałaszy, przez bojowe sztylety SASu, strzelby półautomatyczne, na karabinach maszynowych i bojowych relikwiach przemycanych z Torburga kończąc. Agencja ma dwie siedziby: jedną w Uldnesse, a drugą w Oakside.

Yard ma w swoich szeregach specjalną grupę szturmową, wzorowaną na elitarnych jednostkach z czasów Wojny. W jej skład wchodzi dwóch utalentowanych Adeptów sztuk magicznych, inżynier-golemolog i kilku naprawdę dobrych wojowników (głównie weteranów). Orężna Grupa Alarmowego Reagowania (OGAR) używana jest w ostateczności, interweniuje w skrajnych przypadkach, do walki z pospolicymi rzezimieszkami z nadadkiem wystarczają siły Policji Metropolitalnej i Alven Yardu.

Zbrojownia (atut)

Koszt: 10 PD (+5 PD za każdy dodatkowy poziom dostępu)

Wymagania: przynależność do organizacji posiadającej zbrojownię.

Opis: Bohater ma dostęp do specjalistycznego sprzętu macierzystej organizacji. Raz na sesję postać może pobrać z magazynu wybrany gadżet i używać go do końca przygody. Gadżet ma jedną cechę, plus jedną cechę za każdy dodatkowy poziom dostępu do Zbrojowni. Jeżeli bohater wykorzysta sprzęt w sposób sprzeczny z celami organizacji, traci 1 Reputacji. Listę dostępnych gadżetów gracz ustala z MG. Wybór może być dowolnie szeroki, dopóki tylko sprzęt ma jakikolwiek związek z działalnością organizacji.

Przykład: *Sir Avril ma drugi poziom dostępu do zbrojowni Alven Yardu (15 PD). Przed walką z lotrami z Hellfire Club pobiera z magazynu strzelbę myśliwską (gadżet o dwóch cechach). Tydzień później, gdy przygotowuje się do infiltracji kultu Ojca Dagona, wybiera coś subtelniejszego — chloroform.*

Pomysły na przygody

Eksploracja - detektywów przybywa i w Alven Yardzie robi się coraz ciasniej. Jedyne wyjście to zaadaptować dawne stajnie i budynki gospodarcze. Remont staje w miejscu, gdy odsłonięte zostaje tajne przejście, wiodące do podziemnego kompleksu. Jakie niespodzianki zostawił policjantom dawny właściciel posiadłości?

Ryzyko - bohaterowie zostają zaproszeni do uczestnictwa w pokazowym patrolu po zwykle spokojnym Uldnesse. Jak na złość, ta noc rozpoczyna się od zamieszek po meczu rugby i problemów ze starym trollem. Kto wie, jak się skończy?

Salony - poszlaki wskazują, że za ostatnimi zaginięciami w Blackstone stoi znany arystokrata i przemysłowiec. Wytoczenie sprawy bez dowodów spowoduje skandal, który zniszczy budowaną z mozołem renomę Alven Yardu. Trzeba znaleźć sposób, by przestępca w białych rękawiczkach nie pozostał bezkarny.

Śledztwa - podejrzany o współpracę z obcym wywiadem aktor wiesza się w areszcie. Okoliczności samobójstwa są podejrzane - albo komuś udało dostać się do celi, albo szpiegdy mają wtyczki w policji. Obie ewentualności budzą równie wielki niepokój.

Straż Ogniowa

Wielka Pożoga z 1773 roku nauczyła mieszkańców Lyonesse ostrożnego obchodzenia się z ogniem. Pożar, który strawił pół miasta i pochłonął co najmniej kilkadziesiąt ofiar, niekoniecznie jest tym, co przydałoby się znowu. Dlatego stolica może pochwalić się najlepszą i najsprawniej działającą strukturą przeciwpożarową. System prewencji jest bardzo rozbudowany. Wszystkie budynki z ostatniego wieku muszą obowiązkowo posiadać dostęp do miejskiej sieci wodociągowej. Architekt ma obowiązek wytyczenia prostych szlaków ewakuacyjnych. Administratorzy budynków użyteczności publicznej zobligowani są do zakładania zakłęb alarmowych do wykrywania ognia.

Praktyka nierzadko daleka jest od teorii, jednak od czasów Pożogi nie zdarzył się w mieście żaden groźny pożar. Według szacunków PUKa, połączone siły Miejskiej Straży Ogniowej i dzielnicowych straży ochotniczych mogą opanować ogień szalejący na obszarze całej dzielnicy. Na szczęście jeszcze nie zdarzyła się taka sytuacja.

Miejska Straż Ogniowa posiada sześć remiz (Oakside, Tintagel District, Blackstone, Newport, New Forge, Soothend), w których stacjonuje od dwóch do pięciu parowych wozów gaśniczych. Dysponuje również sprzętem specjalistycznym, w tym wozem

z drabiną sięgającą dwudziestego piątego piętra. Posiada cztery pływające jednostki gaśnicze, używane jako środka gaśniczego wody z Tetery. Pracę w MSO może podjąć każdy niekarany obywatel, po przejściu testów sprawnościowych. Placa jest dość wysoka jak na służbę miejską. W MSO pracuje blisko dwie i pół setki strażaków.

Praktycznie każda z dzielnic utrzymuje we własnym zakresie ochotnicze oddziały Straży Ogniowej. Finansowane jedynie ze składek mieszkańców, na ogół nie wypłacają wynagrodzenia swoim pracownikom. Służba ochotnicza traktowana jest jako dobry sposób resocjalizacji i trafiają do niej często młodociani rzezimieszkowie, których łaskawe ramię sprawiedliwości postanowiło karać łagodnie. Prócz tego, każdy właściciel posesji ma obowiązek odsłużyć w lokalnej OSO przez trzy tygodnie w ciągu roku. Bardzo częste są przypadki, że służbę pełni wynajęty zastępca. Część remiz ma do dyspozycji parowy wóz gaśniczy, a mniej więcej połowa członków straży ma jakiegokolwiek pojęcie o pożarnictwie. Chlubnym wyjątkiem jest Ochotnicza Straż Pożarna ze Stableton, której strażacy (w większości trolle), wyposażeni w najnowsze wynalazki krasnoludzkich inżynierów, są profesjonalistami w każdym calu.

PUK

W trzewiach Lyonesse kryje się jeden z najwspanialszych wynalazków naszej epoki - zbudowany z setek sprzężonych ze sobą maszyn różnicowych Podsystem Ultraszybkich Kalkulacji. Zdaniem sceptyków, jest to również wynalazek najbardziej niepokojący.

Maszynowy ul

PUK zajmuje niewyróżniający się na tle sąsiednich budynków gmach na granicy Tintagel District i Svart Thule. Wąskie korytarzyki, kręte klatki schodowe i malutkie, zawalone papierami biura obrastają mechaniczny trzon budynku. PUK zajmuje cały wysoki na osiem pięter centralny hol oraz kilka kondygnacji piwnic. Korzenie wałów

Za kulisami: PUK

Podsystem Ultraszybkich Kalkulacji to narzędzie, które umożliwia wprowadzenie do **Wolsunga** kilku ciekawych motywów. Jest przede wszystkim uosobieniem zimnej, bezdusznej biurokracji, dla której ludzie to tylko numery na listach. Blisko stąd do paranoicznych absurdów rodem z „Roku 1984” George’a Orwella czy filmu „Brasil” Gilliana. Wielki Brat patrzy. PUK pozwala na wprowadzenie do gry klimatu cyberpunkowych rajdów na korporacyjne bazy danych, a stąd już tylko kilka kroków do „Gier Wojennych” i znanej z „Terminatora” sieci Skynet.

Poza tym, mechaniczny parowy komputer wielkości wieżowca jest po prostu świetnym motywem, nawet jeśli miałby służyć jedynie za dekorację.

korbowych, przekładni, zębatek, pasów transmisyjnych i rur pneумы przerastają całą tkankę budynku. Dla potrzeb rozwoju Maszyny wyburza się ściany, przesuwają szafy i przenosi urzędników.

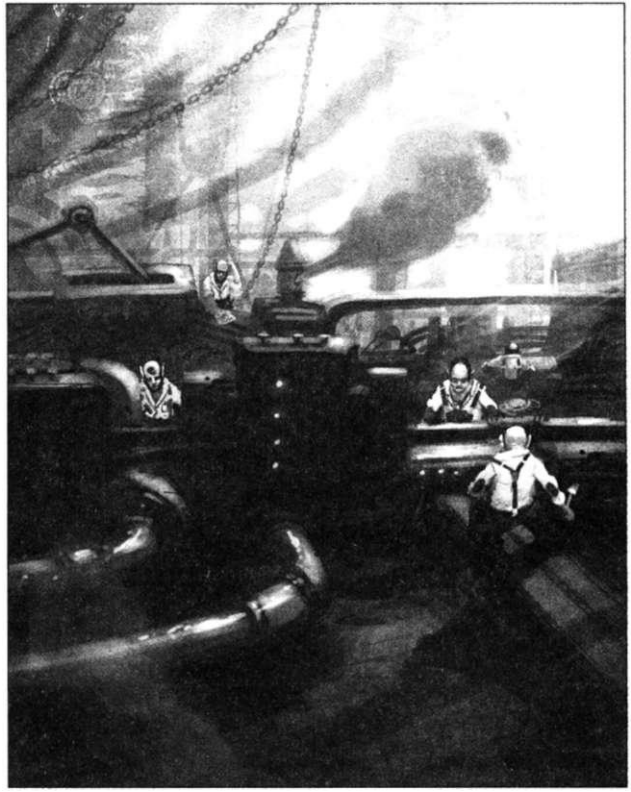
Nieustanny, nieublagany, przyprawiający o szaleństwo stukot przekładni i świergot pasów transmisyjnych dociera do wszystkich zakamarków budynku. Spod ziemi, niczym uderzenia olbrzymiego serca, dochodzą rytmiczne odgłosy wylądowań manicznych, zasilających zwrotnice przesyłu danych. Cykle maszyn wentylacyjnych na przemian wysysają do budynku powietrze i wypuszczają rozgrzane kłęby pary. Gmach sprawia wrażenie wielkiego mrowiska, w którym urzędnicze termity uwijają się wokół cielska mechanicznej królowej.

Obsługą techniczną Podsystemu zajmują się najlepsi inżynierowie-kabaliści ze Svart Thule, w większości zapaleni iteracyjniści. Ich codzienna praca sprowadza się do jak najsprawniejszego usuwania mechanicznych usterek, wymiany zużytych części i nadzoru nad nieuniknionymi przebudowami gmachu. Projektowanie kolejnych modułów maszyny zlecono wyspecjalizowanym, samoiterującym algorytmom różnicowym. Oznacza to, że od mniej więcej trzech lat PUK rozbudowuje się sam, bez czyjejkolwiek kontroli i według znanego tylko sobie planu.

Mechaniczna biurokracja

Podsystem Ultraszybkich Kalkulacji narodził się niepostrzeżenie. Nikt nie pamięta, w którym dokładnie momencie połączone maszyny różnicowe kilku urzędów zaczęły działać jak jeden, sprawny organizm. W chwili obecnej PUK gromadzi dane osobowe obywateli, przetwarza informacje z ksiąg wieczystych, zeznań podatkowych, urzędu stanu cywilnego i wspomaga działanie dziesiątków pomniejszych urzędów. Mówiąc wprost, jest kluczowym elementem miejskiej biurokracji.

Armia urzędników karmi Maszynę tysiącami mil taśm perforowanych, analizuje tajemnicze wzory



dziurek na celuloidowych kartach i na tej podstawie podejmuje decyzje wpływające na codzienne życie milionów mieszkańców Lyonesse.

Wpływy PUKa rozszerzają się z każdym dniem. Testowany w Dystrykcie system automatycznie sterowanych semaforów zarządzających ruchem działa doskonale i tylko kwestią czasu jest objęcie nim całego miasta. Komisja nadzoru Kolejki Metropolitalnej już od dobrych paru miesięcy zleca PUKowi układanie rozkładów jazdy. Wszystkie obliczenia niezbędne do funkcjonowania lyoneskiej giełdy odbywają się w otlaniach Maszyny. Alven Yard coraz poważniej przymierza się do scentralizowania krajowych kartotek danych kryminalnych. Golemiczne kruki zapuszczają się coraz dalej od Svart Thule. Na zlecenie PUKa obserwują z lotu ptaka życie miasta i karmią macierzystą maszynę nieustannym strumieniem informacji o Lyonesse.

Jakie to szczęście, że PUK to po prostu duża, nieświadoma maszyna, która musi dokładnie wykonywać polecenia kabalistów. Prawda?

ZA KULISAMI

Szkice scenariuszy

Ważna uwaga! Jeśli jesteś graczem, lepiej nie czytaj tego rozdziału. Zawarliśmy w nim szkice scenariuszy przygód i poznając je, możesz popsuć sobie zabawę!

W dalszej części tekstu znajdziesz: szkice przygód, bazujące na wycinkach prasowych, zamieszczonych w opisach dzielnic oraz koncept kampanii. Przed przeczytaniem zarysu przygody, wróć do pierwszego rozdziału i przypomnij sobie stosowny nagłówek z prasy.

Kilka postaci niezależnych i antagonistów przewija się między scenariuszami, jeśli więc planujecie rozegrać wiele sesji w Lyonesse, możecie łatwo połączyć je w jeden, szeroko zakrojony wątek. Dzięki temu bezpośrednio niezwiązane ze sobą scenariusze staną się częścią większej historii.

Historyczne Lyonesse

Nowo wybudowany Tunel Pieszy Uldnesse ma połączyć Wyspę Psów ze Starym Miastem. Cale Lyonesse szumi od plotek - ponoć uroczystości otwarcia przejścia ma dokonać sama Królowa w towarzystwie Lorda Majora. Nikt jednak nie podejrzewa, że te okazje planują wykorzystać również nihilisci.

Zawiązanie

Nawet poza murami niedostępnego Palacu Buckingham, dostanie się w pobliże Królowej jest wyzwaniem samym w sobie. Bohaterowie mogą dostać zaproszenia od którejś z wdzięcznych postaci niezależnych lub też sami będą musieli wprosić się

na jedno z najważniejszych wydarzeń towarzyskich miesiąca.

Rozwinięcie

Przez kilka ostatnich dni słońce przygrzewało mocno, toteż szczególny zapach Tetery stał się bardziej wyczuwalny niż zwykle. Do tego tłok na ulicach miasta i korki na mostach są dziś wyjątkowo uciążliwe. Pierwszym wyzwaniem jest dotarcie na miejsce o czasie — spóźnienia nie są w modzie.

Królowa jeszcze nie dotarła i wśród zebranej publiczności zaczynają krążyć plotki o tym, że Tytania wcale nie planuje pojawić się na uroczystości, chcąc w ten sposób utrzyć nosa burmistrzowi. Pogłoski rozsiewają podchmieleni agitatorzy, których bohaterowie mogą zdemaskować - zbiry zdradzą, że pieniądze dostali od trzech tajemniczych dżentelmenów (jeżeli rozegraliście już inne przygody z wątkiem nihilistów, liczba zleceniodawców może być inna).

Jeśli sprzeczka z podpitymi gburami przerodzi się w bójkę lub pościg, spowoduje reakcję konstabli. Dwóch stojkowych wyrasta jak spod ziemi - zależnie od potrzeb, mogą wystąpić jako sojusznicy lub przeciwnicy.

Gdy drużyna poradzi sobie z zacierzwionymi agitatorami, na scenę wkroczy mocno zestresowany troll, inżynier Horacy Burgensson - architekt, który zaprojektował Tunel. Podziękuje bohaterom i zaprosi do łoża honorowej. Wspólnie zaczekają na Królową, zabijając czas pogawędką o technicznych aspektach budowania tuneli, problemach z przebi-

Janem tego typu przejść w dzień rzeczywistym i innych dziwacznych szczegółach.

Wreszcie konwój z Pałacu dociera na miejsce uroczystości. Królowa pozdrawia zebranych, rozpoczynając się niezliczone przemówienia - Lord Major mówi o wielkim sukcesie, Horacy dziękuje swoim pracownikom. Wreszcie Tytania, przecinając wstęgę, dokonuje symbolicznego otwarcia tunelu.

Jeśli bohaterowie naprawdę się postarają i użyją swojej nowej znajomości z Horacym, daj im szansę zamienić kilka słów z samą Królową. To w końcu gra o Niezwykłych Damach i Dżentelmenach, więc kto ma spotykać Legendy tego świata jeśli nie oni? Muszą tylko jakoś ominąć dwóch nad wyraz zasadniczych beef-eaterów.

Zaraz po oficjalnej delegacji zaciekawiona gawiedź rusza do podziemnego przejścia, przeciskając się i tłocząc. Wszak ten, kto pierwszy wyjdzie z tunelu, na pewno trafi na pierwsze strony wszystkich popołudniówek w mieście.

Punkt kulminacyjny

W połowie tunelu bohaterowie usłyszą delikatny syk dopalających się lontów. Mają jeszcze szansę rozbroić ładunki, jednak akcja musi być przeprowadzona z nadludzką precyzją. Spanikowany tłum nie pozostawia miejsca nawet na najmniejszy błąd. Można też wyprowadzić z tunelu Królową. Jeśli bohaterowie nie oblaskawili beef-eaterów wcześniej, będą musieli zrobić to teraz. W przeciwnym razie wybuch odetnie oba wyjścia z tunelu i drużynie pozostanie wykorzystać wiedzę inżyniera Burgensona do wykopania się z pułapki. Na powierzchni natkną się na jednego z tajemniczych nihilistów, wygłaszającego orędzie o upadku monarchii. Będą mieli okazję przerwać mu tyradę i dopaść drania (jest artystą-demonologiem).

Rozwiązanie

Tak czy owak, zdjęcie bohaterów wychodzących spod ziemi trafi na pierwsze strony wszystkich gazet. Treść artykułu zależy tylko od ich poczynąń. Pojmany nihilista nie zdradzi swoich przyjaciół i przy pierwszej okazji popelni samobójstwo przez przyzwanie demona. I jeszcze jedna rzecz - jeśli w trakcie sesji coś przytrafi się Królowej, nie martw się. To przecież tylko udający Tytanie golem teatralny.

Belville i Northern Belville

W Supreme Studios powstaje nowa superprodukcja. Jeszcze nigdy sekrety planu filmowego nie były tak pilnie strzeżone, a wszystko dlatego, że u boku Baldwina de Rouke ma wystąpić zupełnie nowa aktorka. Dotychczasowa partnerka gwiazdora, Eleni Blumchen, nie zamierza odpuścić.

Zawiązanie

Najłatwiej wprowadzić w sprawę bohaterów współpracujących z prasą. Otrzymają intratną propozycję od jednego z plotkarskich pisemek — dowiedzieć się, kto gra główną rolę damską w nowym filmie Supreme Studios. W innym wypadku dobrym otwarciem jest zakład na salonach. Jeśli zaś bohaterowie kochają kino, możesz skorzystać z jeszcze innej opcji - zgłosi się do nich, z prośbą o dyskretną pomoc, sama Eleni Blumchen.

Rozwinięcie

Budynki Supreme Studios należą do najpilniej strzeżonych w całej dzielnicy. Wysoki mur oddziela studia od uliczek Fabryki Snów. Do tego specjalnie przeszkolona ekipa, dziesiątki ochroniarzy, kilku prywatnych detektywów, policja, wotańskie



cerbery, magiczne alarmy i Bogini wie, co jeszcze. Bez naprawdę genialnego planu nie ma co próbować szturmować od frontu. Któraś linia obrony na pewno zadziała i jedyne, co trafi do gazet, to materiał o spektakularnej wpadce.

Okolice studia to dobre miejsce żeby zaprzyjaźnić się z ludźmi, którzy pracują przy produkcji filmu. Oczywiście cała ekipa podpisała umowy z klauzulami tajemności i raczej nie piśnie słowa, ale wiele ciekawych rzeczy można dowiedzieć się z tego, o czym filmowcy nie chcą mówić - nawyki nowej gwiazdy, jej specjalne życzenia, kwity z pralni i magazynu z kostiumami. Z półsłówek i niedopowiedzeń wynika, że nowa partnerka pana de Rouke niekoniecznie jest zwiewną, elfią damą o wątłej talii i ze skłonnościami do omdleń.

Gdy bohaterowie spędzą trochę czasu w okolicy, skontaktuje się z nimi kinematogremelin Corba (być może znany już z przygody w Tintagel District 92). Oznajmi, jakoby scenariusz filmu został od niego wyludzony za zepsutą kamerę i parę nędznych taśm archiwalnych występów gnomiego komika, Markusa Maraschino. Ujawnienie sekretu studia będzie dla niego najwspanialszą zemstą. Nie wie co prawda, kto gra główną rolę, ale dobrze zna scenariusz. W zamian poprosi o pomoc przy swoim najnowszym projekcie filmowym - Katastrofie na Dworcu Tytania. Jeśli postaci obiecują pomoc lub w jakiś sposób wymuszają jego zeznania, dowiedzą się, że następne sceny kręcone będą w luksusowym kasynie na ostatnim piętrze Hotelu Surreal.

Drużyna napotka również tajemniczą damę w kapeluszu z woalką. Nieznajoma szuka kogoś, kto pomógłby jej w drobnej sprawie. Chodzi o niewielką interwencję na Bulwarze Gwiazd. Nic wielkiego, trzeba po prostu sprawić, by nazwisko wygrawerowane na nieodsloniętej jeszcze Gwieździe zmienić na... Eleni Blumchen!

Punkt kulminacyjny

Nawet najlepiej sytuowani bywalcy salonów stolicy nie są w stanie załatwić zaproszenia do kasyna, które na dwa dni zamienione zostało w prywatną twierdzę pana Supremę. Nie działają kontakty, znajomości i łapówki. Liczymy na inwencję bohaterów, którym na pewno uda się w jakiś sposób dostać do budynku pełnego statystów, szybów z windami kuchennymi i olbrzymich kryształowych okien.

Scena w kasynie. Która z pięknych dam jest nową partnerką sir Baldwina? Plan gotowy, światła, kamera... Akcja! Burza rudych włosów, koktajlowa suknia (bez gorsetu!) i oszalamiający uśmiech! Piękna, nowoczesna i charyzmatyczna trollowa dama - oto nowa gwiazda Belville. Wrażenia prawie nie psuje fakt, że aktorka mówi jedynie po wotańsku. Błysk flesza przerywa kręcenie sceny — bohaterowie mają upragnione zdjęcie, a przy okazji zdekonspirowali się. Teraz pozostaje jedynie umknąć przed rozwścieczoną ekipą i ochroniarzami, dostarczyć materiał do redakcji (klubu gdzie zawarto zakład lub prywatnych apartamentów Miss Blumchen) i czekać na premierę. Lub sprawę w sądzie.

Rozwiązanie

Nakład Alfheim Daily rośnie trzykrotnie, kiedy gazeta publikuje artykuł i zdjęcie panny Marie Magdaleny ven Kramechstochter. Powinno przelożyć się to również na popularność i majątek bohaterów. Jednak największą satysfakcją będzie premiera filmu i szok przy odsłonięciu pamiątkowej Gwiazdy - z nazwiskiem Eleni Blumchen. Tak załatwia się konkurencję w Fabryce Snów.

Bridgebank

Tajemnicze morderstwo w Bridgebank porusza całe miasto - arystokrata zabity w najgorszej dzielnicy. Czy to rytualny mord? Czy Rzeźnik zmienił *modus operandi*? Może to próba zatuszowania skandalu? Za wyjaśnieniem zbrodni stoi jednak inny fenomen - Mgła.

Zawiązanie

Jeśli bohaterowie współpracują z Alven Yardem, na pewno zajmą się morderstwem. W innym przypadku firma prawnicza Bronson i Synowie zwróci się do nich z delikatną kwestią - pewien anonimowy kolekcjoner artefaktów związanych z Mgłą zlecił pozyskanie sztyletu, którym dokonano zbrodni. A może to drużyna odkryje zwłoki? Przygodę możesz wpleść w kampanię „Zaulek Rzeźnika” (94). To dobry sposób by pokazać meandry największego śledztwa w historii Lyonesse.

Rozwinięcie

Na początek zawsze warto zbadać ciało. Wszystko wydaje się proste - szpitalna kostnica, drobna la-

powka dla pielęgniarzy i po sprawie. Pierwszy problem pojawia się już w Szpitalu Świętego Galahada - po sekcji ciało trafiło już na cmentarz komunalny Bonepale w Bridgebank, razem z wszystkimi przedmiotami, z którymi je znaleziono.

Ten dzień pelen jest pogrzebów, a każdy kondukt oznacza niechcianych świadków. Okolica oczyści się dopiero późnym popołudniem, kiedy słońce zacznie chować się już za krzywymi dachami kamienic. Wieczorny chłód i lekka mżawka nie dodają uroku szarym, odrapanym murom i cuchnącym rynsztokom. Dodatkowo, z kanałów i studzienek zaczynają wypelzać pierwsze języki mgły.

Niezależnie czy drużyna podejmie grabarzy podstępem, czy przekradnie się do domu pogrzebowego, wizyta na cmentarzu Bonepale przyniesie więcej pytań niż odpowiedzi. Ofiary tajemniczego mordercy nie udało się w żaden sposób zidentyfikować, wobec czego ciało zostało pogrzebane w nieoznaczonym grobie zbiorowym, pod północnym murem nekropolii. Grabarze przysięgają, że nawet nie otwierali trumny - ofiary Mgły to w Bridgebank temat tabu, a ludzie zajmujący się na co dzień grzebaniem zmarłych są szczególnie przesądni.

Nieglupim pomysłem jest również wizyta w Mortician Bar, gdzie grabarze przepijają swoje nędzne zarobki. Jeśli chcesz, pozwól drużynie nieco się rozzerwać przy piwku, kropelce ginu i solidnej bijatce z miejscowymi lumpami. Bohaterowie dowiedzą się tego samego, co z wizyty na cmentarzu.

Rozkopianie wspólnej mogiły zaczyna się rysować jako jedyna dostępna możliwość. To dobry moment, by przypomnieć o ghoulach i strzygach. Nie bez powodu każdy rozsądny człowiek opuszcza „ten przeklęty cmentarz” przed zmrokiem.

I właśnie wtedy postaci spotkają solidnie podpitego, eleganckiego elfa z łopatą na ramieniu, który chwiejnym krokiem zmierza w stronę cmentarza. Wygląda na dzentelmena i zdecydowanie nie pasuje do tej okolicy. Zagadnięty, odpowie bełkotliwym głosem parę zdań, przedstawi się jako hrabia Wilgefort Chasity i wyjaśni, że chodzi o zakład. Poprosi również „szacownych dzentelmenów” o drobną pomoc - towarzyszenie mu w drodze przez cmentarz. Spadł drużynie jak z nieba.



Punkt kulminacyjny

Hrabia Wilgefort jest, rzecz jasna, Zagubionym, ale zupełnie nie zdaje sobie sprawy ze swojego stanu. Zakład, o którym mowa, miał miejsce 30 lat temu. Od tego czasu Wilgefort krąży we Mgle, wciąż pijany i nieco przestraszony. Co więcej, Wilgefort to również ofiara morderstwa z dzisiejszego poranka, z tą drobną różnicą, że jeszcze żywa. Jeśli gracze zaczęną wypytывать o elfiego dzentelmena, pozwól im testować wiedzę ogólną lub okultyzm z odpowiednio wysokim ST i, w razie sukcesu, ostrzeż ich.

Okolice północnego muru to miejsce, w którym zakopano trumnę (ze sżytelem w środku). To doskonała okazja, żeby zabawić się w hieny cmentarne - hrabia zdecydowanie nie będzie zdziwiony. Ba, z radością przyłączy się do kopania, uznając całą sytuację za wspaniałą zabawę. W końcu założył się, że rozkopie grób. Kiedy trumna zostanie otwarta i obaj Wilgeforti zobaczą się nawzajem, rozegra się prawdziwe pandemonium. Wrzask żywego hrabiego przywoła sforę ghuli i pierwsze macki Mgły, a on sam zrozumie, że jest Zagubionym i rzuci się do szaleńczego ataku na bohaterów. Czas na finałowe starcie!

Rozwiązanie

Jak łatwo się domyślić, dobiecie hrabiego Wilgeforta powinno zostać wykonane sżytelem odnalezio-

nym w trumnie (podpowiedz graczom, że ta broń jest słabością przeciwnika). Umierający odejdzie we Mglę i — błędząc w czasie i przestrzeni — cofnie się o paręnaście godzin, by dokonać żywota w zaulku i dać początek tej przygodzie. Jeśli bohaterowie nie użyli sztyletu, cóż, być może nie jest to ostatnie ich spotkanie z Zagubionym hrabią.

Jaksun Town

Wizyta Maharadży Dasaranthi, tytułarnego króla Dekanu, jest okazją do wielkiego święta i wspaniałej parady, która przejdzie ulicami Jaksun Town. Dla wielu imigrantów jest to okazja do zmanifestowania swoich prawdziwych uczuć wobec Korony. Prawdziwym zagrożeniem jest jednak lyoneska sekta Dusicieli, która planuje zamach na maharadzę.

Zawiązanie

Rozegraj ten scenariusz, gdy bohaterowie pokazali już, że są w stanie uratować miasto (np. podczas ataku na Tunel Pieszy Uldnesse). Na polecenie dyrektora Wydziału Szóstego Ministerstwa Spraw Wewnętrznych inspektor Melvin Tobbs z Alven Yardu kontaktuje się z bohaterami z prośbą o wykonanie pewnej wymagającej dyskrecji misji.

Rozwinięcie

Podczas pochodu ma dojść do zamachu na Maharadzę. Akcję szykują Thugowie, by sprowokować imigrantów do otwartych wystąpień przeciwko alheimskiej władzy w Dekanie. Najbardziej prawdopodobny scenariusz zakłada udział przekupionego weterana wojen kolonialnych. Wiele wskazuje na to, że użyte zostaną granaty — ostatnio z magazynów wojskowych w okolicach Jaksun Town zginęło kilka skrzynek. Jeśli gracze lubią śledztwa, pozwól im zdobyć te informacje. W przeciwnym przypadku dostarczy im je Alven Yard.

Inspektor Tobbs z trudem ukrywa swoją niechęć do postaci, w końcu to on powinien zajmować się takimi sprawami. Jednak sława bohaterów ułatwi dostęp do najbliższego otoczenia Maharadży. W istocie, jeśli bohaterowie powołają się na swoje osiągnięcia, na powitalnym obiedzie Lord Major przedstawi ich Dasarancie. Jeśli któryś z bohaterów ma za sobą epizod w koloniach (spędził tam młodość, polował na tygrysy, zdobywał skarby czy handlował kością słoniową), teraz jest czas, żeby się tym pochwalić. Maharadża

uwielbia awanturnicze opowieści i lubi poprawiać rozmówców w drobnych szczegółach dotyczących jego ojczyzny. Obiad w restauracji Radża na Wigmort Street powinien minąć bez zakłóceń na przyjemnych opowieściach i konwersacji. Wystawny obiad w stylu dekańskim przywodzi na myśl klimat uczy z filmu „Indiana Jones i Świątynia Zagłady”.

Uczta to dobra okazja, by przyrzeć się otoczeniu szanownego gościa. Świta jest zaskakująco nieliczna - kilku doradców, dwóch zwalistych ochroniarzy, Jaksza-sekretarz, dwóch kucharzy, cztery osoby służby, kierowcy, tragarze i mechanik, który zajmuje się parowym słoniem. Udany test *empatii* pozwoli poznać, że mechanik jest podczas przyjęcia wyraźnie niespokojny. Zrzuci to jednak na karb zdenerwowania jutrzejszą paradą. Praktycznie niewykonalny test *okultyzmu* pozwoli dowiedzieć się, że Araśmi, sekretarz maharadży, nosi tajny znak Thugów - sekretny węzeł na jedwabnym szalu. Konfrontacja przy gościach nie wchodzi jednak w grę — mógłby z tego wyniknąć wielki dyplomatyczny skandal.

Podczas przesłuchania na osobności Araśmi wyzna, że faktycznie jest dusicielem, jednak przyjechał z kontynentu i jego misją jest ochraniać Dasaranthę przed Thugami z Lyonesse. Utrzymuje, że imigrancki odłam sekty to zdrajcy i fałszywi wyznawcy Sartri. W czasie, gdy bohaterowie zajmują się sekretarzem, mechanik znika ze swojego pokoju hotelowego. Ślady wskazują na porwanie, jednak użycie *analizy* ujawni, że uprowadzenie zostało sfingowane.

Punkt kulminacyjny

Poranek w hotelu Regent nie należy do najprzyjemniejszych. Bliski sługa Maharadży - mechanik i kierowca parowego słonia - okazuje się być wpłątany w próbę zamachu. Parada jednak musi się odbyć, a obowiązek prowadzenia golemicznego monstrum spada na któregoś z graczy. W czasie przemarszu ulicami miasta nastąpi próba zamachu. Ubrany w czerwony mundur Imperialnej Piechoty Morskiej weteran rzuci się na słonia z wiązką granatów. Golem uzna to za zagrożenie i zacznie uciekać, zgodnie ze swoim *shem* chroniąc Maharadzę. W tym czasie prawdziwy zamachowiec, inspektor Melvin Tobbs, siedzący tuż obok Dasaranthi, będzie próbował niepostrzeżenie zabić go rytualnym sztyletem!

Rozpędzony parowy słoń, odurzony czarnym lotosem weteran ze skrzynką granatów i agent Alven Yardu na usługach lyoneskich dusicieli kontra bohaterowie (wspomagani przez Araśmiego)! Wystarczy tylko uratować Maharadzę i zdemaskować spisek Thugów.

Rozwiązanie

Sukces pozwoli bohaterom zdobyć wdzięczność Jaksun Town, Ministerstwa i Królowej. Oraz paru zaprzysięgłych wrogów - dusicieli, skompromitowany Alven Yard i zdegradowanego Melvina, odsiadującego dożywocie za przynależność do organizacji o charakterze zbrodnicy. Jeśli bohaterowie będą upierać się przy badaniu sprawy inspektora, okaże się, że pieniądze Thugów potrafią skazić najczystszy charakter.

Kingsplace

Hidden Corner będzie dziś świadkiem naprawdę ciężkiego pojedynku na słowa. Zmierzą się przedstawicielka nowoczesnej psychomancji i tradycjonalista z Konserwatywnego Towarzystwa Magów. To będzie znacznie więcej niż wojna plci i spór o pryncypia. Jeżeli w ogóle się odbędzie.

Zawiazanie

Z poobiedniej sjeści w ulubionym klubie wrywa bohaterów gwałtowna eksplozja. W kłębach siarkowego dymu zjawia się rogaty chochlik. Wybucho przerażającym śmiechem, po czym znika, pozostawiając po sobie gryzący opar i zwój pergaminu. Litery KTM na pieczęci przy zwoju sugerują, że nadawcą jest ktoś z Konserwatywnego Towarzystwa Magów. Test *okultyzmu* zdradzi, że przeczytanie pergaminu jest niegroźne. Magowie z Kingsplace mają swój styl, nawet gdy proszą o pomoc.

Rozwinięcie

Zwój zawiera wiadomość od sir Severiusa Stonetona. W skrócie sprowadza się ona do tego, że panna Aurelia Lockhead została porwana przez nieznaną sprawców i zabrana w nieznanym kierunku. Na uratowanie jej z rąk porywaczy Towarzystwo ma cztery godziny - tyle czasu zostało do zaplanowanej debaty. Mniej istotne jest, że publika bez wątplenia przypisze to porwanie magom. Sir Severius jest tak pewny zwycięstwa, że nie może pogodzić się z myślą o odwołaniu debaty.

Wszelkie magiczne metody odnalezienia Aurelii zawiodły-psychomantka „na wszelki wypadek” zabezpieczyła się przed próbami inwigilacji jej umysłu ze strony Towarzystwa. Po raz pierwszy od niepamiętnych czasów KTM potrzebuje pomocy z zewnątrz.

Rozmowa z sir Severiusem to dobry moment, by bohaterowie wyrobili sobie opinię o KTM, wynegocjowali warunki współpracy i zapłatę, jaką uzyskają za pomoc.

Wiele śladów można odnaleźć w akademikach Uniwersytetu. Udałe testy *analizy* i *spostrzegawczości* pozwolą dowiedzieć się, że wczesnym rankiem grupa remontowa wymieniała dywany i część mebli w apartamencie panny Lockhead. Studenci zdołali zauważyć nazwę firmy transportowej - REMO.

Firma okaże się siedzibą komórki nihilistów (być może bohaterowie mieli już okazję poznać ich podczas awantury z Tunelem Pieszym lub Maszyną Meteomantyczną). Drużyna będzie musiała dyskretnie zinfiltrować budynek lub stawić czoła grupie zdeterminowanych fanatyków.

Czas ucieka nieubłaganie i im więcej czasu bohaterowie poświęcą na nihilistów, tym trudniej będzie im zdążyć na debatę. Aurelia, zawinięta w dywan, szamocze się w jednej z szaf - w końcu uwolniłaby się i bez pomocy drużyny, jednak na pewno nie zdążyłaby do College Parku.

Błyskawiczny rajd przez miasto to dopiero wstęp do prawdziwej finałowej konfrontacji przed publiką zgromadzoną w Hidden Corner. Zarówno Aurelia jak i sir Severius będą próbowali wciągnąć drużynę w dysputę. Jeśli staną po stronie Dam, mag wypomni, że Aurelia nie dała sobie rady z byle porywaczami. Jeżeli poprą sir Severiusa, psychomantka, zręcznie manipulując tłumem, oskarży ich o ustawienie całej sytuacji, by postawić ją w niekorzystnym świetle.

Punkt kulminacyjny

Wynik debaty odbije się szerokim echem i przysporzy bohaterom zarówno zaciętych wrogów, jak i oddanych przyjaciół. Pozwól im odczuć podczas kolejnych sesji wdzięczność tej ze stron, którą wsparli.

Rozwiązanie

Porywacze rzeczywiście nie mieli nic wspólnego z KTM — to komórką nihilistów, którzy dążą do zniszczenia Imperium przez losowe akty terroru. Planowali zmusić Aurelię do współpracy i wykorzystać ją na rzecz swojej wojny psychologicznej. To na pewno nie był ich ostatni występ.

Pothill

Zapowiada się naprawdę gorąca noc - z doków w Pothill skradzione zostało ponad dwieście funtów szangijskich sztucznych ogni. Taka ilość materiałów wybuchowych jest zdolna obrócić w przynę dowolny budynek w mieście.

Zawiązanie

Krewny bądź przyjaciel jednego z bohaterów, Lionel Doherty, pisarz mieszkający w Pothill, domaga się pilnego spotkania. Najlepiej w szerszym gronie. Kiedy bohaterowie docierają do restauracji Złoty Słowik, rozpoczyna się pandemonium!

Rozwiązanie

W restauracji trwa regularna bitwa między dwoma triadami - Kryształową Chryzantemą i Jaspisowym Świtem. Jednak nie jest to zwyczajna wojna gangów czy spór o terytorium. Nagrodą w tej walce jest sir Lionel, kulący się pod stolikiem pośrodku całego zamieszania. Śmiała interwencja bohaterów (związana, na przykład, z rozbijaniem gigantycznych szyb rozpędzonym paromobilem lub odcinaniem z rusztowania olbrzymiego gongu i przebieganiem przez ogień karabinowy pod jego osłoną) powinna ocalić pisarza. Jednak krzyki i tumult na zewnątrz wskazują, że zbliżają się główne siły obu triad i lepiej będzie dać nogę.

W bezpiecznym miejscu - najlepiej w jednej ze spokojnych knajpek Karpią Patrzącego Na Księżyc - Lionel zdradzi bohaterom, że wszedł w posiadanie wiedzy na temat skradzionych fajerwerków. Zapyta postaci, czy mu ufają, po czym rzuci na stół chusty i poprosi o porządne zawiązanie oczu. Lionel wyprowadzi sojuszników na zewnątrz, zapakuje ich do paromobilu i przez kilkanaście minut będzie krążył po Pothill. Odpowiednia ilość podbić w teście *analizy* pozwoli zapamiętać drogę (zapach chleba z piekarni na Moor Street, kocie lby na Oak Lane, wielka kałuża przy Teatrze Cieni, rzeźnia na Princeton Avenue itp).

Pojazd zatrzyma się na osłoniętym placu. Słychać będzie brzęk kluczy i zgrzyt ciężkich zawiasów, po czym Lionel wprowadzi postaci do kanałów burzowych. Po kolejnym kwadransie błędzenia w kompletnych ciemnościach i nieustannego potykania się, chrapliwy głos z mocnym szangijskim akcentem nakaże bohaterom zdjąć maski. Okaże się, że postaci znajdują się w dużej sali, przypominającej

szangijską świątynię, jednak urządzoną w kanałach. Ich gospodarzem jest kappa w zielonej masce, legendarny obrońca Pothill - Jadeitowa Skorupa!

Kappa zdradzi bohaterom, że dzonkę z materiałami wybuchowymi ukradła banda wyrostków zwanych Szczurami z Doków. Ładunek przechowywany jest w jednym z portowych magazynów, razem z porwaną załogą. Łódź została przemalowana i wozi ładunki po Teterze. Dziś o północy zbrodnicze syndykaty zostały zaproszone na licytację materiałów wybuchowych!

Punkt kulminacyjny

Przekraść się do magazynów, uwolnić porwanych marynarzy i kapitana Wu Xiaolunga, pokrzyżować szczyki Szczurom i wysadzić w powietrze fajerwerki, napędzając solidnego stracha gangsterom - oto plan Jadeitowej Skorupy. Bohaterów czeka przekradanie się przez Doki, unikanie ochrony i Szczurów, wreszcie walki kung-fu z szefami czterech różnych triad. Zapowiada się gorąca noc.

Rozwiązanie

Wielka kula ognia i feeria barw na nocnym niebie oznajmia, że bohaterowie odnieśli sukces. Oprócz satysfakcji, zasłużyli sobie na wdzięczność Jadeitowej Skorupy. Najpotężniejszy kappa w Pothill to potężny sojusznik. Poza tym miło jest wiedzieć, że na każdej dzonce Braci Wu, która pływa po Teterze, postaci mogą się spokojnie zdrzemnąć, nie obawiając się ani o dobytek, ani o swoje życie.

Quirinale

Doroczny turniej Cechu Piekarzy i Cukierników tym razem odbywa się w Małej Scylli. Zapowiada się, że niziołczy mistrzowie będą naprawdę twardo rywalizować w tej edycji zmagania. Nic dziwnego, w końcu po raz kolejny idzie o to, która z Rodzin jest najlepsza.

Zawiązanie

Sędziowanie w konkursie cukierników na festynie kulinarnym w dzielnicy niziołków? Czy istnieje lepszy sposób na spędzenie niedzieli? Na pewno nie, szczególnie jeśli nazwiska faworytów konkursu brzmią Vendetta, Fumadore i Chiaramonte. Postaci zostają zaproszone przez Radę Dzielnicy do sędziowania w tym niezwykłym konkursie. To propozycja nie do odrzucenia.

Rozwinięcie

W tegorocznych zmaganiach tak naprawdę liczy się tylko trzech legendarnych cukierników z Quirinale. Cała reszta piekarzy to tylko otoczka, lukier i kolorowa posypka. Don Gianfranco Vendetta, don Battista di Fumadore i don Ricardo Chiaramonte reprezentują honor (i najwyższą sztukę kulinarną) swoich wielkich rodzin. Wszyscy trzej cukiernicy przygotowali się do występu perfekcyjnie. Ciasta wyglądają znakomicie, piekarnie otaczają kordony ochroniarzy, matki chrzestne udzielają swoim wnukom ostatnich porad przed piątkową nocą Wielkiego Pieczenia.

Juty zostaje umieszczone w Hotelu Savoy, na ostatnim piętrze, tak aby zminimalizować ryzyko jakiegokolwiek próby wywarcia presji przed samym konkursem. Rzecz jasna, cały wieczór okaże się nieustannym koncertem przeróżnych delegacji, próbujących przekupić, zastraszyć lub zaszantażować bohaterów tylko po to, aby zgnać splendor i błękitną wstążkę. Oczywiście trzy delegacje będą przodować w kunszcie stosowania środków nacisku — osobnicy o nazwiskach Vendetta, Fumadore i Chiaramonte.



Konkurs rozpoczyna się o godzinie czternastej. Jury ma obowiązek spróbować każdego ciasta, następnie tajnie przyznać punkty, a później udać się na naradę, na której wybrany zostanie zwycięzca. Każdy cukiernik przygotował wspaniałą wystawę tortów i ciast, jednak tylko jedno z nich zostaje ocenione, reszta na razie dekoruje stanowiska, a po ogłoszeniu werdyktu zostanie poczęstunkiem dla uczestników festynu. Przyda się *analiza*, *spostrzegawczość*, *empatia* i sporo perswazji, by odkryć i unieszkodliwić niezliczoną liczbę sabotaży i cukiernicznych spisków. Sól w pojemniku na cukier puder to dopiero początek.

Jeśli nie masz pomysłu na spektakularne ciasta, podpowiadamy: naturalnej wielkości paromobil z marcepanu; czekoladowa replika Tall Toma (wysoka na 2 metry); Królowa Tytania z ciasta cytrynowego, przybrana kremami z szafranu, złota, wanilii i lotosu; wykonany z ciasta wiśniowego i prażonych w miodzie z orzechów pancernik HMS Glorianna, duma floty Alfheimu. A oprócz tego wielki, wysoki na trzy metry, składający się z szesnastu warstw tort z małą babcią di Fumadore na szczycie.

Punkt kulminacyjny

Pozwól bohaterom zdecydować o zwycięzcach w tak uczciwy lub stronniczy sposób, jaki im pasuje. Nie zdążą jednak ogłosić werdyktu. Gdy tylko przewodniczący jury zajmuje miejsce na mównicy, sprawy zaczynają wymykać się spod kontroli. Nerwy uczestników puszczaają i rozpoczyna się regularna bitwa! Z każdego z tortów wyskakują malutcy mafiozi z luparami! Paromobil naprawdę rusza i wbija się w jedno ze stanowisk. Nie pada ani jeden strzał — słodki lukier i bita śmietana załatwiły broń palną, zaczyna się więc Wielka Bitwa na Jedzenie. W ruch idą sztucce i śmietanowe torty. W chaosie wszyscy chcą podmienić kopertę na tę z „właściwym” wynikiem.

Rozwiązanie

Gdy napięcie opadnie, bohaterowie ogłaszają zwycięzcę. Sami jesteśmy ciekawi, kto nim będzie. Jeśli postaci nie wymyślą czegoś niesamowicie przebiegłego, przynajmniej dwie rodziny niziołków będą na nich obrażone. Przyznanie miejsc *ex aequo* również nie rozwiąże sytuacji. Na szczęście to tylko konkurs cukierniczy i nie powinien być powodem do Wielkiej Zemsty.

Stableton

Sir Francis Needlewing pragnie rozwiązać problem Mgły i Fetoru, które nękają Lyonesse. W tym celu rozpoczyna w swoich zakładach budowę Maszyny Meteomantycznej, mającej zapewnić stolicy czyste niebo. Rzecz jasna, jak każdy obrzydliwie bogaty mag, ma w tym i swój własny interes.

Zawiązanie

Maszyna jest niezwykle połączeniem wielu różnych sztuk. Dlatego z fabryk Needlewinga przychodzi do bohaterów prośba o konsultację i pomoc w budowie. Na miejscu okazuje się, że prawie wszystkie części są już gotowe i tylko drobne problemy uniemożliwiają rozruch.

Rozwinięcie

Zadaniem Maszyny jest kontrolowanie Fetoru i Mgły poprzez serię skomplikowanych operacji, od aproksymacji wystąpień obu tych fenomenów, aż po aktywne przeciwdziałanie, polegające na budowaniu astralnego połączenia i magicznym „odsysaniu” oparów do specjalnych zbiorników, w których niebezpieczne substancje będą neutralizowane. Przynajmniej tak to wszystko wygląda na papierze.

Dopóki bohaterowie zajmują się niewinnymi konsultacjami i rozwiązywaniem problemów z *shem*, zaklęciami startowymi i przekątnikami many, wszyscy będą traktować ich z szacunkiem. To moment, by pochwalić się *wiedzą akademicką, techniką, analizą i okultyzmem*. Jednak odkrycie prawdziwego sposobu działania maszyny jest tylko kwestią czasu. Kiedy to nastąpi, życzliwi robotnicy zmieniają się w sprawnych i zdecydowanie mniej przyjaznych strażników. Sir Francis planuje bowiem posłużyć się Maszyną do zbierania *many* z Mgły i Fetoru, a być może również do kontrolowania tych dwóch fenomenów. Pan Needlewing pojawi się osobiście w hali montażowej i - jak przystało na geniusza zbrodni - wyłoży bohaterom cały swój plan. To dobra okazja by utrzyć mu nosa na oczach podwładnych. Wystarczy parę testów przeciwnastwnych, gdyż...

Nagle drzwi fabryki wystrzelują z hukiem! Potężny parowy behemot wpada do hali montażowej, powalając robotników i ochronę. Działka nieustannie namierzają nowe cele i pokrywają teren ogniem

zaporowym. W pewnym momencie włącz otwiera się i wyskakuje z niego mężczyzna w stroju mechanika. Jeżeli rozegraliście już jakiś scenariusz z nihilistami, udany test *spostrzegawczości* lub *półświatka* pozwoli rozpoznać jednego z trzech przywódców zbrodniczej organizacji - demonicznego technomaga. Mężczyzna pośpiesznie odkręca śruby mocujące Maszynę do podłogi, po czym wskakuje na drabinkę i wpada do środka. Behemot chwytą automaton i wybiega z fabryki, kierując się w stronę Radiostacji. To dobry moment, by zastanowić się nad współpracą z Needlewingiem. Zwłaszcza jeśli bohaterowie ucierpieli podczas niespodziewanego ataku.

Punkt kulminacyjny

Finalowa konfrontacja - pościg za behemotem ulicami Stableton aż do stóp Radiostacji i walka na platformie gigantycznego masztu. Jeśli zamachowcom uda się podłączyć Maszynę do anteny, wyjący automaton zacznie zbierać smog znad całego Stableton. Włosy stają dęba, wszystko skąpane jest w niebieskawym blasku wyładowań manicznych. Rozpoczynają się zmagania o kontrolę nad urządzeniem - na tym etapie jakiegokolwiek sojuszu z sir Francisem rozpadnie się.

Całość wieńczy oczywiście spektakularna awaria nieukończonych maszyny. Gigantyczna eksplozja zdmuchuje behemota z platformy, wprost w przepaść ulic miasta. To samo wyładowanie uderza w sir Francis, pozbawiając go przytomności.

Rozwiązanie

Po raz pierwszy od niepamiętnych czasów nad Stableton widać niebo i słońce. Cały smog zniknął. Ten stan powinien utrzymać się przez przynajmniej dwa dni.

Maszyna sir Francis wybuchła, a on sam stracił w wypadku pamięć. Plany urządzenia przypadły i Mgła nie dostała się pod kontrolę jednego, opętanego manią człowieka. Lepiej mieć do czynienia z fenomenem przyrody niż z wycelowaną w siebie armatą. Ciekawe tylko, czy bohaterom udało się aresztować nihilistę?

Svart Thule

Po wielogodzinnym paraliżu centrum miasta ruch wrócił do normy. Jednakże decyzje PUKA są coraz dziwniejsze i coraz mniej zrozumiałe. Wszystko

wskazuje na to, że z najważniejszą maszyną w mieście jest coś nie tak. By rozwiązać problem, bohaterowie będą musieli dotrzeć do samego serca PUKa.

Zawiązanie

Bulwarowy dziennik Alfheim Daily publikuje list „przeżalonego inżyniera, który pragnie zachować anonimowość”. Według autora listu, PUK został opętany przez astralne demony, zgodnie z tajemniczą przepowiednią Aureoliusa z Liwanny.

Rozwinięcie

Każdy szanujący się znawca *okultyzmu* od razu rozpoznaje, że artykuł jest kaczką dziennikarską. Czterowersz Aureoliusa jest falsyfikatem. Perfekcyjnie skonstruowanym i napisanym bezbłędnym kodem Aureoliusa, ale wciąż falsyfikatem. Prawdziwie niepokojący jest komentarz gazeciarza, który wciska bohaterom Alfheim Daily - dlaczego PUK, który podobno kontroluje całe miasto, pozwala, żeby taki artykuł został w ogóle opublikowany? Dlaczego maszynie może zależeć na tym, aby uznano ją za szaloną?

Jedynym wyjściem wydaje się porozmawiać z kimś, kto zna się na PUKu. Niestety, wszyscy inżynierowie i technomagowie, do jakich da się dotrzeć - projektanci, programiści, wdrożeniowcy czy wreszcie personel techniczny — powtarzają tę samą historię. Od trzech lat podsystem naprawia i planuje swoją rozbudowę sam, dostarczając inżynierom tylko plany i schematy, a czasem przejmując gołomy i samemu załatwiając sprawę.

Pozostaje ostatnie rozwiązanie - dotrzeć do PUKa i porozumieć się z nim bezpośrednio. Nic prostszego - należy tylko po kryjomu przeniknąć do serca instalacji, znaleźć działający terminal i zapytać PUKa, co się z nim dzieje. Kiedy tylko bohaterowie wpadną na ten plan, powiadom ich, że golemiczny kruk, który siedział nieopodal, zrywa się do lotu z głošnym krakaniem. Jak można przypuszczać, jest to szpieg PUKa, który właśnie dowiedział się o intencjach bohaterów. Udany pościg za golemem pozwoli utrzymać plan w tajemnicy. Jeśli ptaszysku uda się uciec, PUK zdąży przygotować się na wizytę intruzów.

Przedarcie się przez budynek PUKa, uniknięcie biurokratów i inżynierów (w dzień) lub golemicznych strażników (w nocy) będzie dużo trudniejsze, jeśli Maszyna została ostrzeżona. W kanałach wentyla-

cyjnych czaić się będą golemiczne pająki, a korytarze patrolować będą umundurowani konstable.

Niewykluczone, że jeszcze przed rozmową z PUKiem bohaterowie domyśla się, że list przygotował i wysłał jeden z podsystemów Maszyny.

Punkt kulminacyjny

Gdy bohaterowie dotrą do źródła problemu, staną przed niezwykle wyzwaniami. Jeden z segmentów PUKa przekonany jest, że cała reszta Maszyny została opętana przez potężnego demona z Astralu. Jego list był desperacką próbą wezwania ratunku. Rzecz jasna, to tylko mechaniczne halucynacje, spowodowane prostą mechaniczną usterką. Zatarła się jedna z przekładni i kontakt z głównym mózgiem PUKa został przerwany. Sama naprawa jest relatywnie prosta, trzeba tylko wytłumaczyć to przeżalonej Maszynie. Segment wierzy, że ingerencja mechaników zniszczy ostatnie bariery między nim a demonami.

Rozwiązanie

Od bohaterów zależy, czy wyłączą uszkodzony segment, naprawią go, czy też zdecydują się na niepotrzebne egzorcyzmy reszty PUKa. Uzdrawienie segmentu spowoduje dodatkowy, dziwny efekt — maszynowy i zbiurokratyzowany styl komunikacji



tej części Maszyny nieco się zmienia, stając się trochę bardziej ludzkim. Efekt ten będzie się pogłębiać — przez swoje szaleństwo segment zrozumiał pewne aspekty natury żywych istot.

Tinkerton

Fala bestialskich morderstw nawiedza Tinkerton. Ciała znajdowane są bez głów, zwykle pozostają niezidentyfikowane. Niewiele osób zgłasza się, żeby je oglądać. Najczęściej ofiarą tajemniczego zabójcy padają pozbawieni rodzin i przyjaciół biedni przyjezdni.

Zawiązanie

Jest wiele sposobów, by zainteresować bohaterów tak niezwykle morderstwami. Jeśli rozwinąć już wątek nihilistów, sugerujemy, by ostatnie ze znalezionych ciał miało cechy szczególne, które pozwalają powiązać je z zamachami w Stableton, wyśadeniem tunelu lub porwaniem w Kingsplace.

Oględziny zwłok potwierdzą przypuszczenia bohaterów. Męczyzna faktycznie jest jednym z triumwiratu nihilistów. Zastanawiające, kto dopadł go zanim dosięgła go karząca ręka sprawiedliwości.

Rozwinięcie

Na miejscu zbrodni pozostało niewiele śladów. Udany test *spostrzegawczości* pozwoli odnaleźć odciśnięcie bardzo dużego buta, z kolei *analiza* podpowie, że tego typu obuwie noszą cyrkowi klauni. Między kubłami na śmieci i popiół znaleźć można jeszcze czerwoną, kauczukową piłkę z gumką — fałszywy nos! Nic dziwnego, że konstable pukają się w czoła, kiedy słyszą rewelacje bohaterów. Kto uwierzyłby w klauna-mordercę? Udane użycie *półświatka* i *perswazji* pozwoli jednak usłyszeć parę dziwnych historii, które zdają się potwierdzać ten trop. Morderstwa zdarzają się tylko nocami, po przedstawieniach cyrkowych. Świadkowie, którzy odnaleźli zwłoki, słyszeli opętający śmiech, a pewien pijaczek widział ponoć płaczącego klauna, który w załuku ścierał z kostiumu czerwone plamy.

Na Circus Circle obozuje aktualnie tylko jeden objazdowy gabinet osobliwości. Kilka wozów, paru akrobatów, siłacz, człowiek-żółw, kobieta z brodą, najmniejszy ogr świata i Bestro, liczący pies. Zdecydowanie nie ma wśród nich klauna. Tak przynajmniej twierdzi impresario. Wieczorne przed-

stawienie potwierdzi to zeznanie — pod cyrkowym namiotem tego wieczoru nie było rzucania tortami ani niespodziewanych wodnych kąpeli. Zdobycie zaufania cyrkowców nie jest łatwe. Pomóc mogą znajomości wśród Kuglarzy lub parę naprawdę dobrych sztuczek, popartych udanymi testami *ekspresji*. Postaci mogą też po prostu dyskretnie przeszukać teren. *Ukrywanie się i przyroda* pozwolą ominąć podchmielonych siłaczy i wygłodniałe — choć tresowane — lwy.

Każda z dróg pozwoli zauważyć, że w rogu Circus Circle przycupnął jeszcze jeden, koślawy wóz. Nad wejściem wisi napis „Wróżka Melechizeda”, w oknach palą się słabe światełka.

Wizyta w wozie wróżki to prawdziwe przeżycie. Pełno tu zasuszonych jaszczurek, zwisających pod sufitem nietoperzy i czarnych świec. A kiedy Melechizeda zaczyna mówić o przeszłości postaci, robi się naprawdę dziwnie. W rzeczywistości to tylko kilka faktów z popularnych dzienników i odrobina teoretycznej psychomancji, ale zdecydowanie robi wrażenie. Tak samo jak kolekcja pokrywanych śniegami sztyletów, wiszących na ścianach. Pozwól graczom testować *spostrzegawczość* lub *emпатиę* — wystarczająco dużo podbić pozwoli rozpoznać, że plamy to nie szlachetna patyna czasu, lecz krew. Dociekliwi bohaterowie mogą też zauważyć wystające spod łóżka wielkie buty błazna i resztki białej farby na twarzy Melechizedy.

Punkt kulminacyjny

Nagle z głębi wozu dobiega niski, gardłowy głos: „mamusiu, podobają mi się ręce tego w meloniku”. Melechizeda milknie, po czym w jej oczach zapalają się ogniki szaleństwa. Kobieta od kilku lat hoduje animatusa, którego sercem jest jej dziecko. Wciąż i wciąż doszywa do niego nowe organy, kończyny i głowy, zastępując stare, gnijące i obumierające. Czas pokonać szaloną morderczynię i jej przerażający twór! Stara wiedźma w wozie pełnym magicznych przedmiotów i pozszywane monstrum z nadmiarem kończyn i głów? To nie przelewki.

Ucieczkę Dziwadła do kanałów pod miastem można powstrzymać jedynie w konfrontacji *na banque*.

Rozwiązanie

Wszystko wskazuje na to, że sprawiedliwości stało się zadość. Kolejny nihilista odszedł z tego świata,

a stolica stała się bezpieczniejsza. Szalona wiedźma została powstrzymana i ma szansę uzyskać profesjonalną pomoc. Pozostaje tylko kwestia Dziwadła (o ile bohaterowie go nie powstrzymali), ale nim pewnie zajmą się białe aligatory z kanałów pod miastem. Choć fakt, że jeden z mózgów potwora należy do zbrodniczego nihilisty, może okazać się w przyszłości istotny.

Tintagel District

Samobójstwo Bellindy Ash-Brixton wstrząsnęło mieszkańcami całego miasta. Do niedawna Bellinda była ulubioną ofiarą bulwarówek, które teraz publikują jej zdjęcia w grubych na cal czarnych ramach i podpisują „Pierwsza Lady naszych serc”.

Zawiązanie

Wprowadź ten wątek w czasie innej przygody. Niech pokojówka jednego z bohaterów poprosi o dzień wolny. Pragnie wtedy udać się pod Ash Towers, złożyć kwiaty i zapalić świecę ku czci lady Ash-Brixton. W rękę trzyma oprawioną w ramki fotografię Bellindy. Z ramki zwisa karteczka z ceną - 2 księżycy. Toż to jej tygodniowa płaca!

Rozwinięcie

Prości ludzie pogrążeni są w żalobie i smutku. Do-rożkarze przywdziali czarne płaszcze, większość przechodniów nosi przypięte do wierzchniego odzienia czarne wstążki. To dość dziwne, zważywszy na fakt, że Bellinda znana była z raczej ekscentrycznego trybu życia. Niektóre bulwarówki posuwały się nawet do nazywania jej Lady Katzenjammer czy nawet Królową Lotosu. Co więcej, zarówno rodzina, jak i zarząd Ash Inc. nie opublikowały żadnego komentarza w sprawie jej śmierci. Mówi się, że samobójcza śmierć spowodowana była ciężką chorobą, a zapisy w testamencie przekazują cały majątek na cele dobroczynne. Nic więc dziwnego, że fronton Ash Tower tonie w kwiatkach i blasku tysięcy świec. Póki co, niech bohaterowie traktują tę historię jako barwny element tła.

Tymczasem zgłasza się do nich Corba, kinematogremlin z Belville. Być może postaci obiecały mu pomocy przy produkcji filmu Katastrofa na Dworcu Tytania (83). Jeżeli nie, niewykluczone, że dadzą się namówić na udział w przedsięwzięciu, zwłaszcza, że rola postaci nie będzie wymagała wielkiego wysiłku - mają wjechać paromobilem przez jedno z okien Dworca (oczywiście Corba

zapewnia, że uzyskał wszystkie konieczne zezwolenia). Alternatywną motywacją może być chęć ochrony dworca przed niechybną katastrofą. Tak czy owak, drużyna powinna trafić na dworzec przerobiony na plan zdjęciowy.

To prawdziwa przygoda! Wrzaski nerwowego reżysera, wyzwicka i wieczne problemy z oświetleniem. Mimo to, udaje się nagrać scenę, której kopię Corba wysyła swoim aktorom (lub osobom opinio-twórczym, z prośbą o recenzję) jeszcze tego samego dnia wieczorem. Nagranie jest rewelacyjne, a jego prawdziwą gwiazdą jest... Lady Bellinda Ash-Brixton, wsiadająca do jednego z pociągów. Widać ją doskonale, przez długie dwie sekundy. Mimo ogrzeżgo towarzysza, wielkiego kapelusza i ciemnych okularów można ze stuprocentową pewnością stwierdzić, że to nie kto inny jak tragicznie zmarła „Pierwsza Lady naszych serc”.

Kilkanaście minut z taśmą, notesami i rozkładem kolejowym Dworca Tytania pozwala ustalić, że denatka opuściła Lyonesse o 14:30 i udała się na północ, pociągiem do Manchester. Krótki rzut oka do „Who is Who” dostarcza kolejnych informacji - w połowie drogi znajduje się należąca do Bellindy posiadłość Ashenor. Do dyspozycji są jeszcze kontakty w policji i prosektorium. Trudny test *okultyzmu* pozwoli ustalić, że niedawno ciało ofiary wystawione zostało na działanie magii. Samo w sobie nie dowodzi to niczego, ale w powiązaniu z widzianym na nagraniu sobowtórem może sugerować udział doppelganger. Następny pociąg do Manchester odchodzi za półtorej godziny.

Punkt kulminacyjny

Konfrontacja w majątku Ashenor. Kiedy tylko ogr, który towarzyszy Bellindzie, spostrzeże bohaterów, stwierdzi, że czas uciekać. Nic dziwnego — reputacja łowców sensacji podąża za postaciami jak cień. Złowieszczy krzyk wiwerny - i już dwójka uciekinierów znajduje się w powietrzu. Na szczęście w garażu znajdują się jeszcze dwie maszyny. Pilot będzie starał się jak najszybciej dotrzeć do Lyonesse. Liczy na to, że zgubi pościg wśród dachów Tintagel District.

Rozwiązanie

Spektakularna katastrofa u stóp Ash Tower wydaje się być naprawdę dobrą pointą całej tej historii. Następująca po kraksie dyskusja pozwala zmusić lady

Belindę do wyznania prawdy o zbrodni, jakiej się dopuściła wraz z mężem i kochankiem, polegającej na stworzeniu i zgłodzeniu doppelgangera w celu wyludzenia olbrzymiego ubezpieczenia. Cóż, tak to już bywa z Alvarami. Tylko od postaci zależy, czy zatrzymają te informacje dla siebie.

Windbog

Już tylko jeden dzień dzieli nas od pierwszego lotu Aeronautycznej Maszyny Żyroskopowej lorda Soothwicka. To wydarzenie ma być przełomem jeśli chodzi o stosowanie śmigieł w lotnictwie. Pokaz jest solą w oku Klubu Wynalazców.

Zawiązanie

Sir Winston Falconwing, prezes Klubu Wynalazców, zaprasza bohaterów do swojej posiadłości na niewielkie przyjęcie. Wydaje się to co najmniej dziwne - sir Winston wręcz słynie ze swojej niechęci do wszelkiego rodzaju spotkań towarzyskich.

Rozwinięcie

Klub Wynalazców nie jest do końca przekonany co do tego, czy wynalazek lorda Soothwicka powinien w ogóle być testowany. Być może wyliczenia są poprawne i maszyna rzeczywiście będzie w stanie poruszać się w powietrzu, a z czasem nawet prześcignąć sterowce czy wiwerny. Ale oznacza to, że z rynku wypadnie kilkanaście firm, przemysłowcy stracą fortuny, a tysiące ludzi - miejsca pracy. Zarząd Klubu doszedł do wniosku, że prototyp trzeba sprawdzić przed oficjalnym pokazem, a jeśli okaże się zagrożeniem dla interesów Imperium Alfheimskiego, koniecznie go „zabezpieczyć”. Zwracają się do bohaterów z prośbą o dyskretną pomoc.

Nietrudno dostrzec, że prawdziwą motywację stanowią raczej fakt, że ktoś spoza Klubu dokonał tak spektakularnego odkrycia. To straszliwy cios dla ego Wynalazców. Bohaterowie mogą przyjąć ofertę, lecz niewykluczone, że postanowią raczej wspomóc Lorda Soothwicka.

Włamanie do hangarów Aeroklubu w Windbog nie powinno nastęrczać trudności. Lotniska strzeże kilku wynajętych strażników z cerberami wotańskimi. Gorzej będzie, jeśli bohaterowie przypadkiem pomylą trasę i wpakują się na spóźnionych przechodniów, rozochoconych pojedykowiczów lub blakające się po wybiegu jednorożce. Najkrótsza i najłatwiejsza droga wydaje się prowadzić przez

Lasek Ferret, jednak tam, po zmroku, szczególnie w Mgliste dni, spotkać można Panów i Damy przechadzających się w blasku księżyca. W hangarze czekać będzie niespodzianka — lord Soothwick dokonywał ostatnich poprawek w maszynie różnicowej swojego aeronauty i po prostu zasnął. Kiedy postaci wejdą do hangaru i spróbują dobrać się do pojazdu, lord obudzi się, przerażony tym niespodziewanym wtargnięciem!

Gdyby bohaterowie zdecydowali się wesprzeć Soothwicka, przyjdzie im zmierzyć się z gremlinami nasłanymi przez Klub Wynalazców, zbuntowanym golemem, przekupionymi strażnikami i innymi (równie przedziwnymi co rozpaczliwymi) próbami sabotażu.

Tak czy owak, bohaterowie będą mieli okazję do przetestowania aeronauta - nocą lub za dnia, z konstruktorem na pokładzie lub bez niego. Przygotowani lub nie.

Punkt kulminacyjny

Śmigła zdobytej od Soothwicka maszyny zaczyna się kręcić i ciąć powietrze. Huk jest ogromny. Start wydaje się być najtrudniejszym wyzwaniem, jakiemu bohaterowie kiedykolwiek musieli sprostać. Lecz po chwili aeronaut zaczyna płynąć w powietrzu, rozpędzając się do bajecznych prędkości. Nagle nocne niebo rozdziera błyskawica, w blasku której widać Czerwoną Wiwernę! Szykuje się epicki pojedynek.

Bohaterowie będą musieli sięgnąć po wszystkie zasoby, by wyjść z tego cało. Zwłaszcza, że przyglądający się z ziemi Wynalazcy nie pozostają bezczynni.

Rozwiązanie

Ocena nowego pojazdu zależy od sukcesu lub porażki bohaterów. Jeśli uda się pokonać wiwernę i bezpiecznie wylądować, wszyscy piloci i przewoźnicy zapragną nowych maszyn. Jeśli sprawa zakończy się kraksą, koncepcje żyroskopowych pojazdów latających na dobre trafią do lamusa historii.

Nie bój się jednak, nie planujemy tak dramatycznej zmiany świata. Jest pewien kruczek - silnik Aeronautycznej Maszyny Żyroskopowej zasilany jest eterem, a na całym świecie było jedynie osiem kapsuł z tą substancją. Z czego co najmniej jedną zużył już Soothwick.

Zaułek Rzeźnika

Kampania o Rzeźniku, Lyonesse i Mgle, luźno inspirowana przypadkiem londyńskiego mordercy, znanego jako Kuba Rozpruwacz.

Założenia: W kampanii powinny uczestniczyć postaci co najmniej Sławne, mieszkające w Lyonesse lub często odwiedzające to miasto. Historia składa się z pięciu opowieści, jednak sugerujemy, by wpleść je między inne przygody rozgrywane w Perle Miast. Śledztwo, które jest główną osią fabuły, tym bardziej zyska na wyrazistości, im bardziej postaci będą żyły z miastem i jego mieszkańcami.

Opisane w dalszej części tekstu konspekty przygód tworzą szkielet opowieści, kluczowe punkty, składające się na historię Rzeźnika. Zachęcamy, byś obudował je własnymi scenami, w których występować będą postaci, miejsca i organizacje znane twoim graczom z innych przygód. Im większy związek kampania będzie miała z waszym Lyonesse, tym więcej zabawy i emocji przysporzy tobie i twoim graczom.

„Zaułek Rzeźnika” to historia o poszukiwaniach tajemniczego mordercy, który od prawie stu lat jest złym duchem Lyonesse. Bohaterowie będą mieli okazję poznać tajemnicę Rzeźnika i — być może — powstrzymać go. Istotną rolę w opowieści odgrywa Mgła i towarzyszące jej zaburzenia czasowe. Dzięki temu bohaterowie będą mieli okazję wpłynąć na pewne wydarzenia z historii miasta.

Wszystko zaczyna się od niespodziewanego i niepokojącego zapisu w testamencie, prowadzi przez Mgłę do krwawego roku 1803, po czym wraca, tropem morderstw, do współczesności. W finale bohaterowie zorientują się, że ich historia związana jest z tajemniczym mordercą o wiele bardziej niż by tego chcieli.

Rzeźnik to jedna z ikonicznych postaci uniwersum **Wolsunga**. Konfrontacja z nim będzie przeżyciem równie niezapomnianym, co śmiertelnie niebezpiecznym. Lojalnie ostrzegamy.

Minione wydarzenia: Lyonesse po raz pierwszy usłyszało o Rzeźniku jesienią 1803 roku, kiedy to, na przestrzeni niecałego tygodnia, odnaleziono trzyście rozczłonkowanych ciał. Śledztwo utrudniały częste owej jesieni przejścia Mgły i sprawcy nigdy nie zdołano ująć. Miasto ogarnęła panika i jeszcze długo po tym, jak aktywność mordercy ustala, każde nieco-

dzienne zabójstwo próbowano przypisać Rzeźnikowi (jak nazwał go pewien dziennikarz). Jedynym pozytywnym następstwem tych dramatycznych wydarzeń było powołanie Alven Yardu.

Po jakimś czasie morderstwa ustaly i miasto powoli zapominało o sprawie. Kolejny epizod owej krwawej opowieści rozegrał się w 1833 roku. Tym razem Rzeźnik terroryzował miasto przez blisko szesnaście miesięcy. Również wówczas śledztwo zakończyło się fiaskiem, jednak niektóre z szalonych teorii, które wówczas ukuto, mają się dobrze również teraz, pod koniec stulecia.

Od ponad sześćdziesięciu lat nie zanotowano tak spektakularnej fali morderstw. Jednak kilka razy do roku w Lyonesse znajduje się zmasakrowane ciała. I tu historia się komplikuje.

Oficjalne stanowisko Alven Yardu brzmi: Rzeźnik nie istnieje. Morderca, który działał na początku wieku nie żyje albo przestał zabijać. Znajdowane od czasu do czasu ciała to przypadkowe zabójstwa lub ofiary gangsterskich porachunków, zmasakrowane, by utrudnić śledztwo i zrzucić winę na legendarnego zabójcę.

Ulica wie, że Rzeźnik żyje i wciąż zabija. Mówi się, że działał również podczas Wielkiej Wojny, jednak bombardowania spowodowały, że wielu ciał nie odnaleziono. Podobno również dziewięć lat temu Rzeźnik zabił kilkanaście osób, jednak sprawę wycoiszono, by nie zakłócać odbywających się wówczas wyborów burmistrza.

Obie strony mają trochę racji, jednak prawda jest o wiele bardziej skomplikowana. Rzeźnik jest realny i zabija, nieprzerwanie od 1803 roku. Zwykle jednak zadowala się jednym, dwoma morderstwami na rok - wielu ciał nigdy nie odnaleziono lub z różnych przyczyn nie powiązano z nim. *Modus operandi* mordercy pozostaje niezmiennie - zabija ofiary uderzeniem tasaka, po czym ćwiartuje i patroszy zwłoki, zwykle zabierając coś na pamiątkę. Nie jest wybredny - atakuje zarówno mężczyzn jak i kobiety, niezależnie od rasy, wieku czy wyznania. Działa na terenie całego Lyonesse, choć najwięcej zwłok odnaleziono w Bridgebanks, zwykle po epizodach Mgły.

Sprawa ma jednak drugie dno, o którym nikt nie wie, a o którym bohaterowie będą mogli się dowiedzieć.

Niektórzy być może domyślają się, że Rzeźnik działa we Mgle, jednak nikt nie zna jego największego sekretu. Morderca instynktownie rozumie niezwykle fenomen Mgły i potrafi wykorzystać go, by podróżować w przestrzeni i czasie. Jego subiektywny czas płynie inaczej niż czas miasta. Zabójstwa z 1803 roku, dla miasta pierwsze, były jednymi z ostatnich w jego subiektywnej chronologii. Zaś morderstwo, które ze swojego punktu widzenia popełnił jako pierwsze, jeszcze się nie wydarzyło.

Nieodłączną częścią legendy Rzeźnika są fantastyczne teorie, wyjaśniające jego motyw i tożsamość. Cztery z nich będą podstawą śledztwa, w które zaangażują się bohaterowie. Przedstawimy czterech głównych podejrzanych, z których każdy mógłby ponosić odpowiedzialność za morderstwa. Wybierz jednego z nich - tego, który będzie najbardziej pasjonującym przeciwnikiem dla twoich graczy. Bohaterowie, badając sprawę Rzeźnika, natkną się na parę innych, głęboko skrywanych, brudnych tajemnic i zdemaskują innego niebezpiecznego mordercę. Sam Rzeźnik będzie się im jednak wymykał aż do finału.

Kilka drobnych szczegółów opowieści trzeba będzie dopasować do obowiązującej w twoim Lyonesse wersji wydarzeń. Zajmiemy się tym w kolejnych podrozdziałach.



Mimo że opowieść zawiera w sobie wątek podróży w czasie, zakres zmian, jakich mogą dokonać bohaterowie, jest ograniczony. W szczególności nie można zrobić nic, by zapobiec morderstwom, które wydarzyły się między 1803 a 1899 rokiem. W dziewiętnastym wieku Lyonesse było skazane na Rzeźnika i fatum nie można odwrócić. Bohaterowie mogą jednak wygrać przyszłość miasta i swoje życie.

Postaci dramatu:

Śledczy, podejrzani i ofiary.

Olfrid Mild - ekscentryczny, uzależniony od lotosu poeta, nękany przez nad wyraz realne sny. Elf.

sir Walter Quillborough - inspektor Alven Yardu, wiekowy krasnolud o przenikliwym umyśle i olbrzymim doświadczeniu. Brał udział w śledztwie w sprawie morderstw z 1833 roku.

Morgan Shade - agent Wywiadu Spirytystycznego, weteran wojenny. Rudowłosy elf ze stylowym wąsikiem i przepaską na oku.

sir Jonathan Wormwood - osobisty lekarz Jej Królewskiej Mości. Starszy, przygarbiony dżentelmen, roztaczający przenikliwą woń alchemicznych odczynników. Pół-elf.

Victoria Hounds - dziennikarka i pisarka. Przebojowa niziołcza piękność, która nie cofnie się przed niczym, by zdobyć materiał na sensacyjny artykuł.

Timothy Wicker — odludek i ekscentryk. Jego śmierć i tajemniczy zapis w testamencie wciągają bohaterów w historię Rzeźnika. Pół-elf.

William Nitts — krewny śp. Wickera, oburzony krzywdzącym zapisem w testamencie. Człowiek.

Emil Leathertrope — szalony wynalazca, bez wątpienia wyprzedzający swoją epokę. Troll w białym kitlu, z czupryną wiecznie wzburzoną przepływem prądów manicznych.

John Furnace — dorożkarz i członek Mgielnego Patrolu. Na pierwszy rzut oka, człowiek. Dopiero dokładna obserwacja pozwala zauważyć cechy wskazujące na domieszkę elfiej krwi.

Teorie i plotki: Wyszuto dziesiątki hipotez próbujących wytłumaczyć, kim jest Rzeźnik i co nim kieruje. Nas interesują przede wszystkim cztery z nich:

Lotosowy sen — według tej teorii Rzeźnik nie jest człowiekiem, lecz koszmarem zrodzonym w odurzonej

lotosem podświadomości jakiegoś szaleńca. Moraliźatorzy widzą w nim karę za zepsucie, które panoszy się wmieście, w dzielnicach imigrantów, w wyższych sferach - zależnie od poglądów mówiącego. Śledczy, którzy wierzą w tę teorię, przebąkują w kuluarach, że sposób działania Rzeźnika jest równie chaotyczny, odrażający i bluźnierczy, co wiersze z turpistycznego okresu w twórczości Olfrida Milda.

Morderczy doktor — Rzeźnik, mimo swojego przydomku, nie jest bezmyślnym brutalem. Cięcia wykonane są z chirurgiczną precyzją, a brakujące organy zostały usunięte ze zwłok z niezaprzeczalnym znanstwem. Skłania to niektórych do formułowania teorii, że morderca jest szalonym lekarzem, który potrzebuje świeżych organów do swoich mrocznych eksperymentów. Co bardziej śmiali wspominają mimochodem o kontrowersyjnych pracach naukowych, poświęconych procesom starzenia, opublikowanych przez doktora Wormwooda, osobistego lekarza rodziny królewskiej.

Rytualne mordy — w epoce święcącego triumfu spirytyzmu nie mogło zabraknąć teorii sięgającej po czynniki nadnaturalne. Specyficznie okaleczone zwłoki i zbieżność czasowa morderstw z Mglą sugerują rytualny charakter zabójstw, a rozciągnięty w czasie okres aktywności przestępcy pozwala wierzyć, że Rzeźnik nie jest jedną osobą, lecz całą tajną organizacją, przeprowadzającą zakrojony na szeroką skalę rytuał. Z niewiadomych przyczyn większość zwolenników tej teorii obawia się, że organizacją tą jest Wywiad Spirytystyczny.

Wilk w owczej skórze - zasada, by szukać tego, kto zyskał najwięcej na przestępstwie, może doprowadzić do niecodziennych wniosków. Wszyscy wiedzą, że Alven Yard nie powstałby bez Rzeźnika i jasne jest, że to druga fala zabójstw pozwoliła przeforsować prawo zwiększające znacznie swobodę działania policji. Mimo płynących szerokim strumieniem funduszy i coraz szerszych uprawnień, inspektorom nie udało się ująć Rzeźnika. Niektórzy sugerują, że to coś więcej niż zwykła niekompetencja. Ponoć Alven Yard wie, kim jest morderca, jednak z jakichś przyczyn nie może lub nie chce go powstrzymać. Być może nawet zabójca sam ukrywa się w policyjnym uniformie.

Wybierz teorię, która wydaje ci się najbardziej obiecująca i daję ci najwięcej pomysłów na sesję. W twoim Lyonesse to ona będzie najbliższej prawdy o Rzeźniku.

1. Wezwanie zza grobu

Czas i miejsce akcji: Kingsplace, czasy współczesne.

Cel MG: wciągnąć graczy w sprawę Rzeźnika.

Cel bohaterów: wyjaśnić sprawę tajemniczego spadku.

Główne wyzwanie: konfrontacja z rozwścieżonym tłumem.

Wszystko rozpoczyna się od śmierci. W swoim domu umiera w samotności Timothy Wicker, ekscentryk i odludek. Trzy dni później z bohaterami kontaktuje się Humprey Gardnis, adwokat zmarłego i zaprasza ich na odczytanie testamentu. Sytuacja jest o tyle niecodzienna, że postaci nigdy nie słyszały o zmarłym, jednak prośbie tego typu nie wypada odmówić.

Zapis w testamencie nie pozostawia żadnych wątpliwości. Postaci, wymienione z imienia i nazwiska, otrzymują klucz do domu zmarłego i zalakowany list z dalszymi instrukcjami. Dopóki ich nie wykonają, są jedynymi osobami, które mogą wkroczyć na teren rezydencji. Obecny na odczytaniu testamentu siostrzeniec zmarłego, Wiliam Nitts, nie przyjmuje tej decyzji jak na dżentelmena przystało. Próbuje podważyć testament, oburza się na obcych, którzy w nieznanym mu sposób wkradli się w łaski jego krewnego, ba, sugeruje wręcz, że postaci mogą posunąć się do kradzieży. Jest małostkowym człowieczkiem i tchórzem, więc bohaterowie spacyfikują go bez najmniejszych problemów.

Gracze zapewne wpadną na pomysł, by dowiedzieć się czegoś o zmarłym. Jeśli mają kontakty w Alven Yardzie lub prasie, podstawowe informacje zdobędą bez trudu. W innych przypadkach, będą musieli porozmawiać z notariuszem i sąsiadami lub odwiedzić miejskie archiwum. Timothy Wicker dzięki sporej domieszce elfiej krwi dożył nieosiągalnego zwykle dla człowieka wieku 115 lat. W młodości służył w policji, a szczęśliwie zainwestowane pieniądze pozwoliły mu spokojnie spędzić jesień życia. Mieszkał w willi w okolicach College Park, teoretycznie jeszcze w Kingsplace, jednak niebezpiecznie blisko Bridgebank. Z sąsiadami nie utrzymywał żadnych kontaktów. Był samotny i bezdzietny. Prenumerował chyba wszystkie miejskie gazety i magazyny.

List od zmarłego przekazuje jasne instrukcje: „W gabinecie znajdziecie wyniki pracy mojego życia. Zapoznajcie się z nimi uważnie i zdecydujcie, co z tego, co zobaczycie, powinno zostać upublicznione. Zwracam się z tym do was, bo znam was i wiem, że mnie nie zawiedziecie. Decyzję podejmiecie sami, jednak mam nadzieję, że nie sprawicie mi zawodu i będziecie kontynuować moje dzieło”.

Dom z widokiem na Bridgebank ma wszystkie cechy niepokojących posiadłości z filmów grozy - zaniedbany ogród, nieotwierane od lat pokoje i wypchane ptaki, spoglądające ze ścian. Na pierwszy rzut oka gabinet nie skrywa niczego niepokojącego. Biurko pełne jest nieciekawej korespondencji, a w sejfie nie ma niczego prócz drobnych kosztowności i niewielkiego pakietu akcji Kampanii Wschodniodekańskiej. Uważni bohaterowie zorientują się, że ktoś już przeszukiwał to pomieszczenie po śmierci Wickera. I jeszcze jedno - za biblioteczką przemysłnie ukryte są sekretne drzwi.

Drzwi otwierają się i bohaterowie wkraczają do królestwa makabry. Ściany obklejone są wycinankami z kronik kryminalnych — setkami opowieści o krwawych mordach. W słojach z formaliną unoszą się ludzkie organy, na stołach rozrzucono szkice anatomiczne z zaznaczonymi miejscami cięć. Na olbrzymiej tablicy wisi mapa Lyonesse z powbijanymi dziesiątkami szpilek — każda z nich wskazuje miejsce, w którym odnaleziono rozczłonkowane ciało. Maszyna różnicowa w kącie pokoju wypłuka prognozy meteomantyczne, przepowiadając daty kolejnych Mgiel. W kufrze, pieczołowicie opisane, spoczywają stare, zakrwawione ubrania. Stojący pod ścianą model szkieletu ma wyraźne ślady ciosów zadanych ostrym narzędziem. W gablocie lśnią olbrzymia kolekcja tasaków i rzeźniczych noży.

Nasuwać się tylko dwa wnioski — albo Timothy Wicker był Rzeźnikiem, albo prowadził osobiste śledztwo i kierowany obsesją wszedł w posiadanie dowodów, które zdecydowanie powinny były trafić w ręce Alven Yardu. Setki zapisanych drobnym maczkiem brulionów wydaje się potwierdzać tę drugą hipotezę. Niepokojąca jest jeszcze jedna rzecz. Zmarły miał obszerną kartotekę poświęconą postaciom graczy — jest w nich udokumentowane każde ich osiągnięcie i każda porażka, są tam dane o ich przyjaciółach, rodzinie i wrogach. Wszystko.

Zaciekaw graczy, podrzuć im pierwsze tropy wskazujące na jedną z hipotez na temat Rzeźnika (najlepiej nieprawdziwą) i gdy poczujesz, że złapali haczyk, zwróć ich uwagę na dochodzący zza okien hałas.

Do ogrodu wdarł się rozwścieczony motloch. Ramię w ramię tłoczą się bandziory z Bridgebank, mieszczanie z Kingsplace, damy i ladacznice. Machają latarniami, widłami, lopatami. Dyszą żądzą zemsty. Ktoś musiał znać tajemnicę pana Wickera. Ktoś (czyżby Nitts?) rozpuścił plotkę, że Rzeźnik umarł. Tłum uwierzył - „starzec zawsze był dziwny”, „ma w gabinecie ciała ofiar”, „dziesiątki tasaków”, „źle mu z oczu patrzyło” - i teraz chce zobaczyć wszystko na własne oczy. Bohaterowie mogą próbować załagodzić sytuację, jednak jedyne, co są w stanie uzyskać, to trochę czasu na zabezpieczenie najważniejszych dowodów. Prędzej czy później ktoś rzuci lampą i płonąca nafta rozleje się po zakurzonych, wyschniętych wnętrzach.

Final przygody to zmagania z żywiołem i rozwścieczonym tłumem. Wyniki dziesiątków lat śledztwa idą z dymem. Bohaterowie są w stanie wyrwać płomieniom sporą część zapisków, jednak nie uratują wszystkiego. Nie szkodzi jednak, padł już na nich cień Rzeźnika i nie uwolnią się od niego tak łatwo.

2. Krwawa układanka

Czas i miejsce akcji: Bridgebank, czasy współczesne.

Cel MG: zapoznać graczy z najważniejszymi teoriami o Rzeźniku.

Cel bohaterów: powstrzymać morderstwa.

Główne wyzwanie: ucieczka przed Rzeźnikiem.

Po dramatycznych wydarzeniach z poprzedniej opowieści przyda się chwila odprężenia - w sam raz, by poprowadzić jakąś niezwiązaną z kampanią sesję. Dla dramaturgii opowieści dobrze by było, gdyby któraś z postaci była związana z Alven Yardem, Potemami wyklętymi, Mgielnym Patrolem lub Wywiadem Spirytystycznym. Rozbieżności między interesami organizacji a potrzebami śledztwa mogą zbudować wiele angażujących scen. Jeśli bohaterów nic z wymienionymi klubami nie łączy, zastanów się, czy nie warto teraz zbudować takiej więzi.

Jeżeli bohaterowie skontaktują się z Alven Yardem, poznają inspektora Quillborough, który - nadzwyczaj przejęty - otworzy ponownie śledztwo. Z drugą skontaktuje się również Victoria Hounds, próbująca uzyskać wywiad na wyłączność i obiecująca w zamian pomoc w śledztwie. Oprócz ciekawości zawodowej, kierują nią również wyrzuty sumienia. To ona wkradła się przed bohaterami do domu Wicker'a i to jej niedyskrecja spowodowała owe fatalne w skutkach rozruchy.

Z ocalałych notatek wynika, że morderstwa korelują w czasie z pojawieniem się Mgły. Rozmowa z członkami Mgielnego Patrolu, wizyta w Obserwatorium Astrologicznym lub wyliczenia maszyny różnicowej Wicker'a pozwolą ustalić, że niedługo rozpocznie się szczególnie długi epizod Mgły - fenomen będzie utrzymywał się na ulicach przez co najmniej tydzień. Podobne nasilenie Mgły zanotowano w latach 1803 i 1833. Nie wróży to najlepiej.

Dalszy rozwój wydarzeń zależy od graczy. Jeśli postanowią skupić się na odszukaniu winnego, niech ruszą tropem teorii, które podsunęli im notatki Wicker'a. Podejrzani są poważanymi osobami publicznymi, więc prowadzenie śledztwa na ich temat nie będzie łatwe. To dobra okazja, by zaprezentować różne środowiska Lyonesse, pobawić się w szpiegów, śledzić wymykających się nocą dżentelmenów i odkryć mroczne tajemnice socjety. Na tym etapie następuje eliminacja podejrzanych - pierwsze tropy prowadzą w ślepe uliczki. Osoby, które zdaniem Wicker'a mogły mieć związek z zabójstwami, okazują się mieć solidne alibi na co najmniej kilka morderstw. Dobrze będzie, jeśli tym etapie nie uda się jeszcze zbadać hipotezy, którą wybrałeś jako prawdziwą.

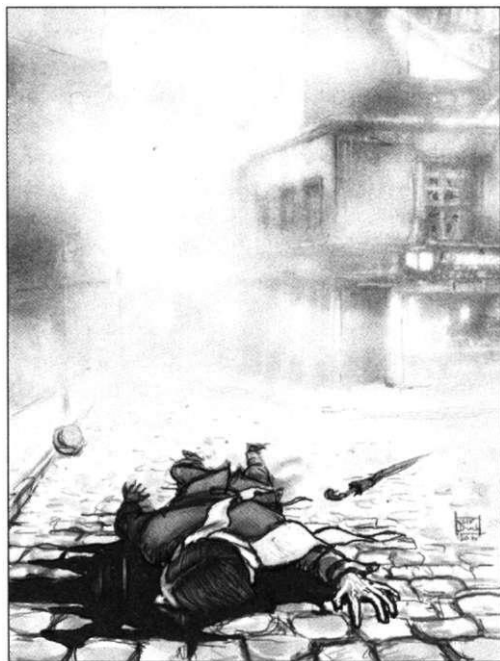
Przebieg opowieści powinien zależeć głównie od pomysłów graczy, możesz jednak sięgnąć po następujące sceny:

Olfrid Mild po raz kolejny przechodzi samego siebie. Podczas eleganckiego przyjęcia, spędza większość wieczoru na ponurych i pełnych goryczy rozmowach z wyimaginowanym towarzyszem. Okultyści i Artyści mogą zauważyć, że poeta jest pod wpływem lotosu i nie zdaje sobie sprawy, że rozmawia z własnymi halucynacjami. Co więcej, można usłyszeć plotki na temat tego, że Olfrid panicznie boi się Mgły i zawsze „świątuje” jej nadejście szalonymi przyjęciami, które pozwalają mu zagłuszyć strach.

Jeżeli bohaterowie lub Victoria są zbyt otwarci w rozmowach z prasą, czeka ich niespodziewana wizyta. Dwóch inspektorów policji, beef-eater i elf, niezbyt subtelnie doradzi im, by zachowali większą dyskrecję w sprawie Rzeźnika. Alven Yard oficjalnie nie przyznaje się do żadnych związków z tą „oddolną inicjatywą”, jednak jasne jest, że im więcej mówi się o Rzeźniku, tym bardziej zwykli mieszkańcy sarkają na działania policji.

Bohaterowie, których zaintrygowała hipoteza o rytualnym podłożu morderstw, natkną się w końcu na Morgana Shade'a, agenta wywiadu spirytystycznego. Nie będzie to przyjemne spotkanie. Morgan zrobi wszystko, by na forum publicznym ośmieszyć bohaterów i ich hipotezy. Nie wiadomo, czy podstawą niesprowokowanej wrogości jest nieprzyjemny charakter alwara, czy też jego prawdziwa motywacja jest bardziej niepokojąca. Bohaterowie mogą jednak zdobyć ważną informację — gdy pan Shade przyjmuje postać zjawy, na szyi otwiera mu się rana, do złudzenia przypominająca te zadane ręką Rzeźnika.

Nocami w podejrzanych spelunach Bridgebank, można napotkać tajemniczego dżentelmena. Postaci badające okoliczności ostatnich zabójstw i zaginięć na pewno zwrócą na niego uwagę. Bystre oko zauważy ślady profesjonalnej charakterystyki - przyklejony



zarost i nakładkę zmieniającą kształt nosa. Mężczyzna w grubiański sposób zbywa próby nagabywania i z wielką wprawą gubi wszelkie ogony. Jeśli jednak bohaterom uda się w niezauważony sposób za nim podążyć, czeka ich niespodzianka. Pod przebraniem kryje się powszechnie poważany doktor Wormwood, nadworny lekarz rodziny królewskiej.

Bohaterowie mogą też skoncentrować się na próbach zapobieżenia dalszym morderstwom. Przy pomocy uratowanych (miejmy nadzieję) notatek, Alven Yardu lub Victorii zdolają określić obszary i daty, w których prawdopodobieństwo pojawienia się Rzeźnika jest największe. Dobrym pomysłem będzie nawiązanie bliższych kontaktów z Mgielnym Patrolem. W końcu nie jest wykluczone, że postaci będą musiały poruszać się po obrzeżach Mgły. Przypomnij graczom o nadrzędnym celu, którym jest schwytanie Rzeźnika i daj im jak najwięcej swobody w opracowaniu własnej metody zmierzania się z tym wyzwaniem. Pozwól im poczuć, że dzięki błyskotliwym pomysłom są w stanie uratować niejedno życie.

Im więcej notatek drużyna uratowała z płonącego domu, tym skuteczniej będzie teraz działać. Jeżeli nie udało im się uratować niczego ani zdobyć niczyjego wsparcia, Rzeźnik uderzy pięć razy, zanim bohaterowie zdążą mu na spotkanie. Jeżeli wykazali się wielką ofiarnością i pomysłowością, uda im się za pierwszym razem poprawnie wytypować czas i miejsce ataku. Mogą również zdecydować się wystawić żywą przynętę. To ryzykowna metoda, lecz może zadziałać.

W końcu, pewnej mglistej i deszczowej nocy, drużyna usłyszy urwany nagle, pelen przerażenia krzyk. Za rogiem dostrzegą sylwetkę mężczyzny w długim płaszczu i zdefasonowanym cylindrze, który z uniesionym tasakiem pochyła się nad leżącym ciałem. Jeżeli chcesz dodać starciu jeszcze więcej dramatyzmu, potencjalną ofiarą może być Victoria, u której ciekawość po raz kolejny wygrała z instynktem samozachowawczym.

Podnosi się Mgła, widoczność spada do kilku kroków i rozpoczyna się koszmarna zabawa w chowanego. Rzeźnik nie zamierza pozwolić bohaterom uciec, nie planuje również porzucić wybranej ofiary. W przeciwieństwie do drużyny, doskonale porusza się we Mgle i zabicie go po prostu nie wchodzi w grę. Gracze mogą skupić się na ucieczce,

mogą również próbować ocalić raną ofiarę. Jeśli zdecydują się na konfrontację *va banque*, poinformuj ich, że w tych warunkach dadzą radę najwyżej zranić Rzeźnika. Ale wciąż jako pierwsi w historii.

Jeśli wygrają, uda im się uciec (dodatkowe stawki to uratowanie ofiary i zranienie Rzeźnika). Jeśli przegrają, odniosą ciężkie ranny, a ofiara zginie. Najgorsze jednak dopiero przed nimi - gdy Mgła się rozwieje, Rzeźnik wycofa się, a do bohaterów dotrze, jak daleko od domu zabłądzili. Obca panorama miasta i dziwaczne kroje ubrań przechodniów mówią jasno: witamy w roku 1803.

3. Alven Yard

Czas i miejsce akcji: Uldnesse 1803.

Cel MG: pokazać ponadczasową naturę Rzeźnika i początki Alven Yardu.

Cel bohaterów: wrócić do domu z nowymi dowodami.

Główne wyzwanie: pościg przez czas.

Zagubionych w czasie bohaterów odnajduje jedyna osoba, która jest w stanie im pomóc — profesor Emil Leathertrope. Ekscentryczny naukowiec prowadzi pionierskie badania nad zaburzeniami temporalnymi i to jego eksperymentalny chronofluktuometr sprowadził go w miejsce pojawienia się postaci.

Otwarty umysł badacza przyjmie do wiadomości, że ma do czynienia z przybyszami z przyszłości. Zafascynowany Leathertrope zapewni drużynę wikt i opierunek, doradzi (odrobinę tylko niepewnie) w sprawie zwyczajów i obowiązującej obecnie mody. Z zaciekawieniem zbada technomagiczne gadżety bohaterów, po czym, z nową energią, zatopi się w pracy nad swoim *opus magnum* — wehikulem czasu. Teraz, gdy ma dowody, że podróże w czasie są możliwe, nic go nie powstrzyma. Zapowiada się, że dopóki nie skończy pracy, postaci mogą ruszyć na podbój obcej im epoki.

Tymczasem przez miasto przetacza się właśnie fala paniki, spowodowana tajemniczymi morderstwami. Węszący w okolicy bohaterowie prędzej czy później natkną się na inspektorów specjalnego oddziału śledczego, który w przyszłości przekształci się w Alven Yard. Jeśli postaci mają dobrą pamięć (lub notatki z 1899), mogą wydatnie pomóc śledczym. Prowadzący sprawę inspektor Quillborough

senior (stryj policjanta, którego gracze zapewne mieli już okazję poznać) jest nieuprzejmym sceptykiem i nad wyraz niechętnie odnosi się do rewelacji bohaterów. Drużyna zyska jednak niespodziewane wsparcie w osobie entuzjastycznego i bystrego posterunkowego, dwunastoletniego Timothy'ego Wicker'a.

Stwórz postaciom okazję do zebrania nowych faktów o sposobie działania Rzeźnika i o czterech głównych podejrzanych. Wicker i Leathertrope są dobrymi rozmówcami i możesz włożyć w ich usta hipotezy, które nie przyszły do głowy graczom. A oto najważniejsze poszlaki:

- Ofiary z 1803 roku są rozczłonkowane z dużo większą maestrią niż te z 1899 (czyżby Rzeźnik z czasem słabł?).
- Żadne morderstwo nie odbyło się poza Mglą.
- Odciski butów Rzeźnika wskazują, że jego obuwie powstało po 1860. Jedynie bohaterowie są w stanie właściwie zinterpretować tę poszlakę.

W połączeniu ze wskazaniami chronofluktometru składa się to w niepokojący obraz — morderca w miarę swobodnie podróżuje w czasie. Wydaje się, że pochodzi z czasów o kilka dekad późniejszych niż rok 1803. Dlaczego jednak nigdy nie cofnął się przed tę datę?

Bohaterowie mogą również chcieć dalej badać teorię, które zasłyszeli w 1899. Oto tropy, które możesz wykorzystać:

- Quillborough senior skrywa wstydliwą tajemnicę. Jego syn jest koboldem, brutalnym, tępyim prostakiem, wpadającym z byle powodu we wściekłość. Czy to możliwe, że w przyszłości Alven Yard będzie tuszował zbrodnie popełnione przez syna jednego ze swych założycieli?
- Olfrid Mild jest jeszcze młodym, wątłym elfem w marynarskim mundurku, który spędza całe dnie na ławeczce w rodzinnym ogrodzie, słuchając opowieści starej służącej. Starowinka pochodzi z Czarnoborza i karmi wrażliwego chłopca bajkami tak krwawymi, strasznymi i przepojonymi okrucieństwem, że paniczka nawiedzają nocą kosmary.
- Niewiele osób wie, że jest ktoś, komu udało się przeżyć atak Rzeźnika. To młody syn mieszczańskiej rodziny, którego uratowała podnosząca się Mglą. Z poderżniętym do połowy gardłem i bez

oka zdołał doczłapać się na próg posterunku policji. Nazywa się Morgan Shade i w przyszłości wstąpi do Wywiadu Spirytystycznego JKM.

- Sir Jonathan Wormwood jest jeszcze studentem medycyny i nawet nie marzy, że zostanie kiedyś nadwornym lekarzem rodziny królewskiej. Spędza noce na hulankach i rozpuście, w towarzystwie dam lekkich obyczajów i pięknych młodzieńców. Jego najwierniejszym kompanem od kielicha jest Olbricht Windsoar (incognito), młody krewny królowej Tytanii. I jeszcze jedno, młody Wormwood żywo interesuje się nauką nekromancją, która - przypomnijmy - w 1803 nie była jeszcze zakazana.

Zadbaj też, by drużyna natrafiła na grupkę śmiałków, którzy w przyszłości uformują Mgielny Patrol. Najlepiej pokaż ich, gdy ryzykują życie, by ocalić przed Mglą niemowlę, które ktoś porzucił w zaułku w Bridgebank. To ważna scena, choć dobrze, by gracze nie zorientowali się co do jej wagi od razu.

Jeśli macie ochotę, możecie rozegrać w tych niezwykłych czasach więcej niż jedną przygodę. Dobrym pomysłem na scenariusz może być starcie z geniuszem zbrodni zamieszkującym posiadłość zwaną Alven Yard.

Bohaterowie mogą delikatnie skorygować historię - ocalić którąś z ofiar Rzeźnika, namówić Wicker'a, by w przyszłości schował notatki w ognioodpornym sejfie, nabyć posiadłość lub poradzić swoim przodkom, w jakie przedsięwzięcia warto zainwestować. Pozwól im na to, jednak załóżmy, że wielkie wydarzenia historyczne tak czy owak nastąpią - co najwyżej z innymi aktorami lub w odrobinę innych dekoracjach. Pamiętaj również, że na kontynencie trwają właśnie Wojny Smocze, więc możesz swobodnie użyć armii, by gdy to konieczne, ograniczyć swobodę poruszania się bohaterów

Gdy wszystkie tropy zostaną już zbadane, profesor Leathertrope skończy prace nad wehikulem czasu. Maszyna teoretycznie powinna zadziałać, jednak potrafi się poruszać tylko w jednym kierunku. Na szczęście dla drużyny - w przyszłość. Paliwem jest wynaleziony przez profesora chronolit. Zapasów starczy akurat by skoczyć dziewięćdziesiąt lat w przyszłość. Jeśli bohaterowie będą mieli szczęście, uda im się dotrzeć do roku 1899. Jest tylko jeden haczyk - wehikul musi zostać uruchomiony podczas Mgli.

Oczywiście, gdy tylko maszyna ruszy, na scenie pojawia się Rzeźnik. Rozpoczyna się szalony pościg przez czas. Wokół bohaterów, jak na przyspieszonym filmie, wyrastają i rozpadają się budynki, a sylwetka ścigającego ich mordercy na przemian rozwiewa się i na powrót materializuje. Dodatkową stawką w konfrontacji może być życie profesora - jeśli zostanie w 1803, zginie z rąk Rzeźnika i technologia chronomantyczna przepadnie na zawsze.

4. Polowanie

Czas i miejsce akcji: współczesne Lyonesse.

Cel MG: pokazać zło, które kryje się za fasadą miasta.

Cel bohaterów: dopaść Rzeźnika.

Główne wyzwanie: zdemaskowanie podejrzanego.

Bohaterowie pojawiają się we współczesności niedługo po tym, jak zniknęli. Paliwo w wehikule wyczerpało się i maszyna jest bezużyteczna. Jeśli jej wynalazca przeżył, zabłyśnie zapewne niedługo na salonach Lyonesse, jednak to materiał na zupełnie inną opowieść.

Ten rozdział poświęcony jest polowaniu, lecz tym razem to bohaterowie będą myśliwymi. Jeśli dobrze rozegrali karty, mają obecnie dostęp do wszystkich danych. Być może nawet zmienili historię i notatki Wickersa nigdy nie splonęły? Czas dopaść głównego podejrzanego i wydusić z niego prawdę. Zależnie od tego, która wersja opowieści obowiązuje w waszym Lyonesse, sprawy potoczą się w trochę inny sposób. Dla każdej teorii opiszemy oba możliwe warianty, podsumujemy poszlaki i podamy pomysły na przykładowe sceny.

W finale każdego wątku bohaterowie konfrontują się z podejrzanym. Niech sami zdecydują, czy chcą nakryć go na gorącym uczynku, aresztować i urządzić pokazowy proces, czy też załatwić sprawę dyskretnie, acz stanowczo. Zależnie od okoliczności, ostatnia konfrontacja może być dyskusją, pościgiem lub walką - wybierz wariant, który dostarczy najwięcej emocji twoim graczom.

Jeżeli twoi gracze będą chcieli dokładnie zbadać wszystkie wątki, możesz rozegrać ten rozdział podczas więcej niż jednej sesji.

Alven Yard

O związkach Rzeźnika z Alven Yardem świadczy bezowocne śledztwo, ewidentne tuszowanie morderstw popełnionych w czasie Wojny i podczas wyborów burmistrza oraz wątek szalonego kobolda, spokrewnionego z rodziną Quillborough.

Na bohaterów badających ten wątek mogą czekać następujące wyzwania:

- przekonywanie zastraszonych przez policję świadków morderstw, by złożyli zeznania;
- włamanie do archiwum Alven Yardu w poszukiwaniu utajnionych dokumentów o Rzeźniku;
- spotkanie ze znajomym inspektorem, który błaga bohaterów, by dla dobra miasta porzucili śledztwo i nie szargali dobrego imienia Yardu;
- wizyta w Belten, rozmowy z niebezpiecznymi szaleńcami i niechętną obsługą;
- publiczna konfrontacja z sir Walterem na dorocznym balu policjanta;
- potajemne przeszukiwanie posiadłości rodu Quillborough (pokój, w którym dorastał kobold, urządzony jest na strychu).

Jeżeli to nie policja jest winna, wytłumaczeniem nieudanych poszukiwań jest zwykła niekompetencja i naciski polityczne. Morderstwa nie są nagłaśniane, gdyż ujawnienie ich skali podkopałoby wizerunek Yardu. W tej wersji kobold po zabiciu jednego ze służących trafil do Belten i niedługo dokonał tam żywota.

Jeżeli natomiast tę wersję wybrałeś, szalony Quillborough wymyka się w mgliste noce z rodzinnej posiadłości, a jego kuzyn robi wszystko, by sprawa nie wyszła na jaw. W finałowej konfrontacji drużyna stawia czoła szalonemu koboldowi o sile ogra i doświadczonemu, lecz skorumpowanemu policjantowi, wyposażonemu w najlepszy sprzęt Alven Yardu. Tłem będzie stara, pełna zakamarków posiadłość, w czasie obowiązkowej burzy z piorunami.

Olfrid Mild

Najbardziej kontrowersyjny alheimski poeta prowadzi bez wątpienia żywot bezbożny i hulalszczy, jednak sam nie jest mordercą. Wielu podejrzewa, że Rzeźnik jest lotosowym snem, który powstał w nękanym koszmarami umyśle poety.



Na bohaterów badających ten wątek mogą czekać następujące wyzwania:

- próby zaistnienia w półświatku artystycznym i zwrócenia na siebie uwagi Olfrida Milda;
- intrygi snute przez młodego lorda, który - zafascynowany słynnym poetą - widzi w bohaterach rywali;
- spotkanie z prawnikiem pewnej arystokratki, która chcąc ukryć swój dawny romans z Mildem, próbuje pieniędzmi lub groźbą skłonić bohaterów do porzucenia śledztwa;
- konfrontacja z lotosowymi snami, zrodzonymi w podświadomości postaci;
- znani i wpływowi pastor chce wykorzystać bohaterów, by doprowadzić do aresztowania Milda, niezależnie od jego faktycznej winy - aby osiągnąć cel, duchowny nie zawaha się podrzucać fałszywych dowodów;
- infiltracja snobistycznej i hermetycznej kliki, skupionej wokół poety.

Jeżeli zdecydowałeś, że przeklęty poeta nie ma nic wspólnego z morderstwami, załóż, że jedynym „dzieckiem” Milda jest pan Bizarro (podręcznik główny 443) - osobnik niebezpieczny, lecz nie morderca.

W przeciwnym wypadku, w pewną wojenną noc oszolomiony lotosem Olfrid napisał wizjonerski poemat o zrodzonym we Mgle zabójcy. Do dziś notatnik z tym utworem nosi w wewnętrznej kieszeni surduta. To jego jedyna kopia. W finałowej konfrontacji bohaterowie stawiają czoła odurzonemu lotosem potężnemu Artyście, klice jego pochlebców i przedziwnym lotosowym koszmarom. Idealnym tłem akcji będzie zasnuty dymem klub w Tinkerton, pełen aksamitnych kanap, luster oraz oszolomionych absyntem i czarnym lotosem gości obojga płci.

Wywiad Spirytystyczny J K M

Krytycy Wywiadu Spirytystycznego twierdzą, że niektóre Zjawy nadużywają uprawnień i paktują z bytami, które mieli zwalczać. Przykładem takiego zachowania bez wątpienia jest Morgan Shade - okaleczony jako dziecko, stracił wiarę w ludzkość i postanowił bez reszty poświęcić się służbie ojczyźnie. Nawet jeśli będzie musiał w tym celu paktować z demonami.

Na bohaterów badających ten wątek mogą czekać następujące wyzwania:

- zdobycie haków na Morgana Shade'a - dobrą okazją jest prowadzona przez niego akcja przeciwko loży nihilistycznej, podczas której wykaże się okrucieństwem niegodnym dżentelmena;
- sprowokowany przez Shade'a pojedynek do pierwszej krwi w lasku Ferret;
- negocjacje z przedstawicielami innych stowarzyszeń magicznych i próby znalezienia sojuszników w zbliżającej się konfrontacji z wywiadem;
- nocne polowania na krążące po ulicach demony;
- naciski ze strony wysoko postawionych osób, które grożą oskarżeniem o zdradę stanu, jeśli bohaterowie nie porzucą śledztwa;
- nie do końca legalna wizyta w Tower celem przesłuchania demonologa schwytanego przez Shade'a (lub negocjacji z tymże).

Jeżeli to nie on sprowadził Rzeźnika, załóż, że od czasu do czasu pozwala bytom z otchłani (w zamian za usługi dla Korony) zabić skazanego na śmierć przestępcę. Możliwe, że gracze postanowią powstrzymać zdemoralizowanego agenta. W takim przypadku rozwiąż sprawę zwykłą konfrontacją.

Jeżeli natomiast uznałeś, że to Morgan Shade jest winny, bohaterowie odkrywają, że agent świadomie

wypuszcza zgłodniałego demona na ulice miasta. Miejscem finałowej konfrontacji będzie cmentarz Kingsplace Green, na którym to drużyna będzie musiała stawić czoła potężnemu spirytyście-demonologowi oraz przyzwanym przez niego ciniom i upiorom.

Nadworny medyk

Doktor Wormwood nie może pogodzić się z własną starością. Obraca się w towarzystwie wiecznie młodych elfów i wędrujące ciało staje się jego największym wrogiem. Przez lata tuszował rozmaite wybryki i skandale w rodzinie królewskiej i ma olbrzymią sieć powiązań w półświatku Lyonesse. Zdobyte świeżych ciał do eksperymentów nie stanowi więc dla niego problemu.

Na bohaterów badających ten wątek mogą czekać następujące wyzwania:

- dyskretny wywiad środowiskowy, przeprowadzany na balu charytatywnym baronowej Nimblewist;
- spotkanie z potencjalnym informatorem w jednej ze spelun Bridgebank, które łatwo może przerozdzić się w bójkę na noże i rozbite butelki;
- spotkanie z dalekim krewnym Królowej, który chce wykorzystać bohaterów do zwiększenia swoich notowań na dworze;
- podążanie tropem doktora w najbardziej niebezpieczne zakamarki miasta i pierwsze konfrontacje z jego lojalnymi zbirami;
- nocne wypadki na cmentarz Bonepale, w celu zdobycia dowodów obciążających doktora;
- potajemne przeszukanie willi doktora i eksploracja tajnego laboratorium urządzonego w porczyjskich katakumbach.

W przypadku, gdy doktor nie ma nic wspólnego z Rzeźnikiem, zwłoki do badań zdobywa korzystając z usług zwykłych hien cmentarnych. Ujawnienie tego procederu spowoduje spory skandal, w wyniku którego Wormwood zostanie zmuszony do usunięcia się z życia publicznego.

Jeśli jednak chcesz, by to on był winny, bohaterowie odkrywają, że opłaceni przez doktora lotrzy sami „organizują” zgony i dostarczają organy tak świeże, jak to tylko możliwe. W finałowej konfrontacji przeciwko drużynie stanie szalony doktor-nekromanta, wspierany przez potężnego animatusa i gang zde-

generowanych morderców. Adekwatną areną zmagania będzie tajne laboratorium Wormwooda.

Nie musisz ograniczać się do proponowanych scen, gracze zapewne wpadną na parę pomysłów, których nie przewidzieliśmy. Pozwól im prowadzić śledztwo na swój sposób, podrzucając ślady prowadzące do finałowej konfrontacji.

Przy okazji dyskretnie podsuń im pomocnego dorożkarza z Mgiełnego Patrołu, niejakiego Johna Furnace, cynicznego specjalistę od historii Lyonesse. Ponieważ bez wątpienia będą co najmniej raz poruszać się przez Mglę, nie powinieneś mieć z tym specjalnych kłopotów. John przyda nam się w finałowej przygodzie kampanii.

Każda ze ścieżek prowadzi do tego podobnego rezultatu — bohaterowie odrzucają fałszywe hipotezy, znajdują przestępcę odpowiedzialnego za zabójstwa (a przynajmniej ich część) i pokonują go w spektakularnym starciu. Gdy wszystko zostanie załatwione, czas otworzyć szampana i oficjalnie zamknąć sprawę Rzeźnika.

5. Wilk i owce

Czas i miejsce akcji: współczesne Bridgebank.

Cel MG: zapewnić niezapomniany finał legendarnej kampanii.

Cel bohaterów: powstrzymać Rzeźnika.

Główne wyzwanie: Rzeźnik z Lyonesse.

Czy bohaterowie nie mają przypadkiem wrażenia, że coś za łatwo to wszystko poszło? Jeśli tak, to gratuluj im spostrzegawczości. Bez wątpienia udało im się zdemaskować groźnego mordercę, a jeśli byli odpowiednio przekonujący, zapewne wydobyli nawet przyznanie się do winy. I rzeczywiście, każdy z opisanych w poprzednim rozdziale podejrzanych spowodował - choćby przez zaniechanie - wiele zła. Jak jednak wytłumaczyć związek zabójstw z Mglą i poszlaki, które sugerowały, że Rzeźnik potrafi przemieszczać się pod prąd czasu?

Jeśli gracze sami nie zadadzą sobie tych pytań, włóż je w usta znajomego dorożkarza. John Furnace tropi Rzeźnika od lat i jest przekonany, że kluczem do zagadki jest właśnie Mglą.

Każdy śledczy miewa wątpliwości, jednak potrzeba czegoś więcej, by wrócić do zakończonego już

śledztwa. Tym razem impulsem będzie wysłany do wszystkich gazet w Lyonesse, pelen przechwalek i błędów gramatycznych list, podpisany „wasz Rzeźnik”. Przesłanie jest jasne - schwytałście nie tego mordercę, a żeby wam to udowodnić, uderzę jeszcze raz. Jeśli naprawdę wiecie o mnie wszystko, domyślicie się kiedy i gdzie.

Są dwa sposoby, by rozwiązać tę zagadkę. Jeden to dokładne przeanalizowanie wszystkich zabójstw, z wyłączeniem tych, które można przypisać zabójcy złapanemu w poprzednim rozdziale i zestawieniu ich z danymi meteomantycznymi. Co roku, w noc o największym natężeniu Mgły, ktoś ginie, a miejsca zabójstw układają się w zbiegającą się spiralę. W tym roku zabójstwo powinno wydarzyć się w sercu wiru, anonimowym zaułku w Bridgebank, w okolicy Furnace Road. Sądząc po prognozach pogody, apogeum Mgły przypada właśnie tej nocy.

Drugi sposób to namierzenie nadawcy listu. Jest to możliwe, jednak bez pomocy Victorii Hounds (miejmy nadzieję, że nie zginęła) lub kogoś o podobnych możliwościach potrwa to kilka dni. List został wysłany z Bridgebank i można znaleźć świadka, który rozpozna kopertę i charakter pisma Johna Furnace.

Czas na wyjaśnienia. John Furnace jest podrzutkiem, odnalezionym jesienią 1803 roku w zaułku w Bridgebank, w niemal tym samym miejscu, w którym dziś ma zostać popełnione morderstwo. Ktoreś z jego rodziców musiało być elfem (dlatego pewno - jak wiele innych bękartów - został porzucony), więc nawet w wieku ponad 90 lat wygląda na żwawego czterdziestolatka. Całe życie poświęcił ratowaniu ludzi przed Mglą i badaniu fenomenowi Rzeźnika. Jest pewien, że bohaterowie się pomylili, i by zwrócić uwagę opinii publicznej na tę pomyłkę, napisał list do gazet. Wierzy, że rozpracował mordercę i czeka teraz na niego w zaułku, ściskając w spoczonej dłoni tasak. Rzeźnik jednak się nie zjawi. Mgła zacznie powoli się rozwiewać i John poczuje, że ogarnia go panika. Jeśli źle rozszyfrował sposób działania zabójcy, całe jego życie okaże się bezwartościowe. Nie może na to pozwolić. Jeśli Rzeźnik nie zechciał się pojawić, to ktoś będzie musiał zagrać jego rolę. Inaczej nic nie będzie miało sensu.

Gdy bohaterowie pojawiają się na miejscu, John Furnace kończy właśnie patroszyć swoją pierwszą

ofiara - przypadkowego przechodnia, spieszącego się na pobliską stację kolejki. Na widok drużyny morderca rzuci się do ucieczki w Mglę. Zniknie na chwilę w brudnej, kotłującej się bieli, jednak bohaterom uda się dopaść go w ślepym zaułku. Gdy go zobaczą, poczują, że jest coś nie tak. Mężczyzna nosi ten sam brudny płaszcz i wymięty cylinder, jednak wygląda na ponad sześćdziesiąt lat. Śmierdzi starą krwią, a jego tasak jest ostry jak brzytwa. Podczas tych kilkunastu sekund, gdy zniknął bohaterom z oczu, John przeżył kilkadziesiąt krwawych lat. Podróżował przez Mglę, odtwarzając zabójstwa, które tak dobrze przecież znał. Gdy w 1899 zabił po raz pierwszy, zrozumiał, że to on jest Rzeźnikiem. Wreszcie poczuł się sobą. Teraz stoi oko w oko z bohaterami i wie, że tylko jedna ze stron może wyjść z tej śmierzdzącej uliczki. Ta konfrontacja jest *va banque*.

Jeśli bohaterowie przegrają, nie zabijaj ich od razu. Rzeźnik odejdzie, zostawiając ich, wykrwawiających się w alejce. Gdy ockną się w szpitalu, zauważą, że ktoś podrzucił im gazetę z 1953 roku. W niej, w artykule napisanym z okazji 150 lat aktywności tajemniczego mordercy, na liście ofiar znajdują się również nazwiska bohaterów. Pozwól graczom opisać, jak i kiedy dopadnie ich Rzeźnik. To już koniec tych postaci.

Jeśli bohaterowie wygrają, morderstwa ustaną. Rzeźnik umrze w 1899 roku. W tym samym miejscu, w którym w 1803 odnaleźli go członkowie Mglatego Patrolu. Tak jak nie mógł cofnąć się przed rok swojego urodzenia, tak nie mógł dotrzeć od czasu po swojej śmierci. Nadchodzący dwudziesty wiek został uratowany. Za rozwiązanie zagadki Rzeźnika należy się bohaterom nagroda - legendarne osiągnięcie i dodatkowy żeton co sesję.

Rzeźnik z Lyonesse

Przeciwnik finałowy, pula 5k10, Odporność: 8.

Zdolności:

- **legenda:** Rzeźnik z Lyonesse jest odporny na wszelkie niedeklarowane dobiecia oraz obniżenie stopnia trudności dobiecia (niezależnie od tego, co podaje opis zaklęcia, mocy, atutu czy gadżetu, który na to pozwala; nawet Joker na to nie pozwala) - można go dobić tylko deklarując dobiecie przed rzutem kośćmi (z wszystkimi tego

konsekwencjami). Dodatkowo Rzeźnik odporny jest na choroby, trucizny, nie wykonuje testów Strachu i jest odporny na oddziaływanie *empatii, ekspresji, perswazji i zustraszania*,

- **Istota z Mgły:** Rzeźnik z Lyonesse jest całkowicie odporny na efekty Mgły (jak również zwyczajnej i magicznej mgły czy ciemności), nie może jej jednak nigdy opuścić. Postaci mogą uciec z walki opuszczając Mglę - wymaga to udanego testu *półświatka* o ST 30. Zawsze traktuje przeciwników jakby byli na dystansie bliskim;
- **atuty:** Celny cios, Nie do zabicia, Nieprzewidywalny, Ogar, Szybkie reakcje;
- **naznaczenie:** podczas pościgu Rzeźnik z Lyonesse musi naznaczyć cel, by móc zaatakować go fizycznie. Każda osoba, przeciwko której wykona udany atak przy pomocy poruszania się we mgle lub poruszania się w czasie zostaje Naznaczona. Bohaterowie atakujący w pościgu Rzeźnika wręcz, przy użyciu broni lub magii również zostają Naznaczeni. Naznaczenie znika, jeśli ofiara przeżyje jeden atak Tasakiem;
- **Joker:** Rzeźnik z Lyonesse zawsze ma kartę inicjatywy Jokera, z wszystkimi tego konsekwencjami: niedeklarowanymi dobiciami i zwiększonym zasięgiem przerzutów. Gracze z Jokerem jako kartą inicjatywy albo używający atutu Błyskawiczny Refleks mogą zadziałać przed Rzeźnikiem z Lyonesse;
- **otwarcie (zaskoczenie):** poruszanie się we mgle Rzeźnika przeciwko *spostrzegawczości* wybranej ofiary. Jeśli ofiara przegra, zostaje osamotniona, Naznaczona oraz traci znacznik za każde dwa podbicia, które uzyskał Rzeźnik. Osamotnienie można przerwać testem przeciwnym *spostrzegawczości* przeciw poruszaniu się we mgle Rzeźnika lub odrzucając wszystkie karty z ręki;
- **zniknięcie:** jeśli Rzeźnik wyłączy z walki wszystkich przeciwników na zasięgu bliskim może za żeton zniknąć we Mgle pod koniec swojej rundy;
- **prerażający:** wzbudza Strach o ST 30;



- **twardy:** każdy atak, który uzyskał poniżej 2 podbić nie zdejmuje Rzeźnikowi znacznika, a tylko zmniejsza jego pulę o 1k10 w najbliższej rundzie (efekt nie jest kumulatywny);
- **nieustępliwy:** przesunięcie albo cofnięcie Rzeźnika jest niemożliwe, nie da się go również rozbroić ani powalić;
- **Tasak:** Przeklęty Artefakt. Walka +5, strata dodatkowego znacznika za każde dwa podbicia, jedno podbicie - oszłomienie; za żeton - zamaszty cios;
- **nieśmiertelny:** Rzeźnik z Lyonesse może zostać zabity tylko tego jednego wieczora, kiedy powstał.

W innych przypadkach można go co najwyżej zranić i zmusić do wycofania się we Mglę.

W chowanego we Mgle (przygoda 2)

Odporność: 8, pościg lub walka.

Walka: Tasak 17/7+, obrona: 25; legenda, Istota z Mgły, Joker, przerażający, twardy, nieustępliwy, Tasak, nieśmiertelny, atuty: celny cios, nie do zabicia.

Pościg: Poruszanie się we mgle 12/7+, Tasak 17/7+, ukrywanie się 9/8+; wytrwałość: 20; Legenda, Istota z Mgły, naznaczenie, Joker, przerażający, twardy, nieustępliwy, Tasak, nieśmiertelny, atuty: nieprzewidywalny, ogar, szybkie reakcje.

Dodatkowa stawka: ocalenie ofiary Rzeźnika, zranienie Rzeźnika.

Konsekwencje porażki: Każda osoba, która została dobita przez Rzeźnika z Lyonesse otrzymuje osiągnięcie Ofiara Rzeźnika.

Pościg w czasie (przygoda 3)

Odporność: 8, pościg.

Dodatkowe zdolności:

- **Pochwycenie** — Rzeźnik z Lyonesse stara się pochwycić jednego z bohaterów podróżujących

wehikulem czasu. Jeśli uda mu się atak wręcz bohater zostaje na chwilę wyciągnięty z wehikulu i zanim uda mu się wyrwać, trafia w strumień czasu. Starzeje się natychmiast o k10 lat oraz traci punkt Kondycji. Ofiara jest również traktowana jako Naznaczona. Pochwycenie może być wykonane tylko raz na rundę.

Pościg: Poruszanie się w czasie 12/9+, Tasak 17/7+, pochwycenie 9/7+, wytrwałość: 20; legenda, Istota z Mgły, naznaczenie, Joker, przerażający, twardy, nieustępliwy, Tasak, nieśmiertelny, atuty: bez sentymentów, nieprzewidywalny.

Dodatkowa stawka: ocalenie szalonego naukowca.

Konsekwencje porażki: wehikul zostaje nieodwracalnie zniszczony a bohaterowie wracają tydzień później, niż planowali. Trwa już Mgła i pod ostrzem Rzeźnika zginął ktoś bliski bohaterom.

Starcie finałowe

Etap 1 - pula 3k10, Odporność: 6, pościg.

Pościg: Ucieczka we mgle 9/9+, walka wręcz 6/8+, tasak 6/8+, ukrywanie się 6/9+, wytrwałość: 20; Istota z Mgły, nieustępliwy, nieśmiertelny, atuty: nieprzewidywalny.

Etap 2 - Odporność: 8, walka.

Walka: Tasak 17/7+, obrona: 25; legenda, Istota z Mgły, Joker, otwarcie (zaskoczenie), zniknięcie, przerażający, twardy, nieustępliwy, Tasak, nieśmiertelny, atuty: celny cios, nie do zabicia.

Rzeźnik zostaje zraniony i Mgła gęstnieje jeszcze bardziej - bohaterowie mogą spróbować go zabić (konfrontacja *va banque*) lub wycofać się. W tym drugim przypadku nigdy już nie spotkają Rzeźnika, jednak będzie on dalej zabijał i nikt nie będzie w stanie go powstrzymać.

Etap 3 - Odporność: 10, walka *va banque*.

Walka: Tasak 17/7+, obrona: 25; legenda, Istota z Mgły, Joker, otwarcie (zaskoczenie), zniknięcie, przerażający, twardy, nieustępliwy, Tasak, atuty: celny cios, nie do zabicia.

Dodatkowe zasady:

- **Kontra** - w przypadku nieudanego dobiecia Rzeźnika z Lyonesse w trzecim etapie konfrontacji powstać, która tego próbowała automatycznie zostaje

Użycie Rzeźnika

Staraj się zawsze wyprowadzać Rzeźnikiem ataki w dwie osoby, w pościgach je najpierw Naznaczając by w następnej rundzie zaatakować Tasakiem - to da bohaterom uczciwe szanse w konfrontacji. Pamiętaj, że fakt że Rzeźnik atakuje pierwszy daje bohaterom możliwość aktywnej obrony oraz wspierania kolegów - mają pełne puli na akcje.

Zamaszysty cios (pamiętaj że w pościgu dotyczy tylko Naznaczonych) czy wykonanie dwóch ataków przeciwko jednej osobie - najpierw ją Naznaczając, a potem atakując Tasakiem pozostaw do sytuacji, kiedy bohaterom będzie szło dobrze. To powinno ich trochę ostudzić.

W trzecim etapie konfrontacji finałowej staraj się zabijać po kolei najłatwiejsze cele - starcie *va banque* z Rzeźnikiem powinno zakończyć się licznymi ofiarami. W przeciwieństwie do większości wolsungowych przygód tutaj nawet śmierć całej drużyny jest jak najbardziej na miejscu.

Jedyna taryfa ulgowa, to w przypadku drużyny składającej się z trzech lub mniej bohaterów - obniż Rzeźnikowi w każdej konfrontacji Odporność o 2.

przez Rzeźnika dobita Tasakiem. Jeśli wcześniej nie otrzymała osiągnięcia Ofiara Rzeźnika może skorzystać z zasady Finałowego starcia, żeby kontynuować walkę.

- **Finałowe starcie** - bohaterowie dobiti przez Rzeźnika z Lyonesse w trzecim etapie konfrontacji mogą kontynuować walkę pod warunkiem, że wybiorą osiągnięcie Ofiara Rzeźnika (ignorując pierwsze dobiecie). Bohaterowie którzy już je posiadają nie mogą skorzystać z tej możliwości - giną zaszlachtowani.
- **Gęsta mgła** - w trzecim etapie konfrontacji nie są możliwe żadne ataki dystansowe.

Konsekwencje porażki:

Etap 1 - Każdy dobity bohater daje Rzeźnikowi więcej czasu na przygotowanie się i podnosi Odporność Rzeźnika w etapie 2 o 1.

Etap 2 - Każdy bohater, dobity przez Rzeźnika z Lyonesse otrzymuje osiągnięcie Ofiara Rzeźnika.

Etap 3 - śmierć jako kolejna ofiara Rzeźnika z Lyonesse.

Osiągnięcie: Ofiara Rzeźnika

Bohater otrzymuje charakterystyczną bliznę - poderżnięte gardło (-3 do *ekspresji*, +3 do *odwagi*), utracone oko (-3 do spostrzegawczości, +3 do *odwagi*) lub kończynę (-3 do wysportowania, +3 do *odwagi*) oraz raz na sesję może, broniąc się przed dobitiem w dowolnym typie konfrontacji, zwiększyć współczynnik defensywny o 5.

**Osiągnięcie nadzwyczajne:
Zranienie Rzeźnika!**

Fakt stawienia czoła i zranienia legendarnego Rzeźnika z Lyonesse sprawia, że bohatera jest tak pewien siebie, że praktycznie nie już nie jest w stanie go przestraszyć.

Cała scena: Całkowita odporność na Strach.

Bestiariusz

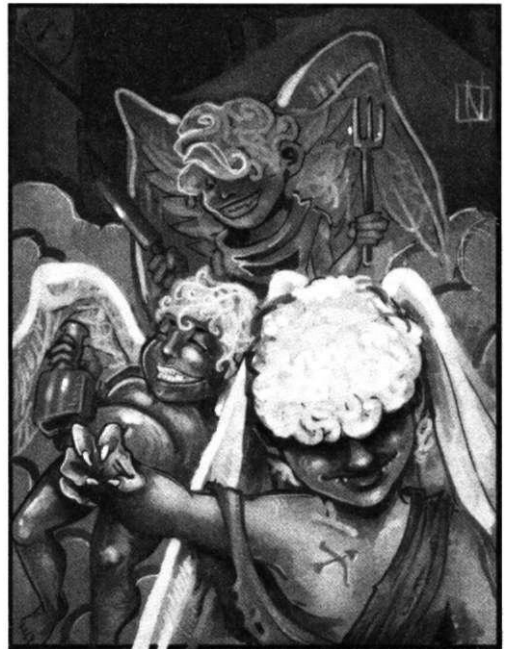
Amorek miejski

(*cupido domestico*)

Nie dajcie się zwieść niewinnemu wyglądowi, amorki są mięsożerne, ich zęby są ostre jak szpilki, a gruczoły pod wysuwanymi szponami wydzielają silną substancję psychoaktywną. Nie są zbyt inteligentne, choć w pewnych dziedzinach wykazują olbrzymi spryt.

Wygląd: Skrzydlate humanoidalne istoty wielkości dwu- trzyletnich dzieci.

Występowanie: Strychy, załomy gzymsów i inne trudno dostępne miejsca.



Cytaty ze świata gry

Pierwsze amorki dotarły do Lyonesse w XVI wieku, najprawdopodobniej na pokładzie statku z Ys. Bardzo szybko rozpleniły się w biednych dzielnicach miasta, przyczyniając się przy tym do znacznego obniżenia pogłowia gołębi. Od początku XIX wieku dzięki regularnym akcjom deamoryzacyjnym udało się zmniejszyć ich populację do akceptowalnych rozmiarów.

Sio! Wynocha! No, poleciały... Nic panu nie jest? W życiu nie widziałem, żeby kogoś tak obsiadły. Ma pan szczęście, że akurat przechodziłem, bo skończyłoby się na czymś gorszym niż te parę zadrapań. Do wesela się zagoi... Czemu pan tak na mnie patrzy?... ależ proszę pana... to nie wypada, to zdecydowanie nie wy-... mmmm... hmm.

Fakty i mity:

Test *półświatka* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Jad amorków wprowadza ofiarę w stan podobny do hipnozy.
2. Oszołomiona ofiara zaczyna darzyć amorki silnymi uczuciami, co małe bestie chętnie wykorzystują.
3. Czasem amorki zmuszają ofiarę do zadurzenia się w pierwszej napotkanej osobie.
4. Zdarza się, że działanie jadu nigdy się nie kończy i „miłość” trwa wiecznie.

Pomysły na przygody

Eksploracja - przyjaciel bohaterów jest w kropce. Jutro ma się żenić, a tu jakiś amorek ukradł specjalnie zamówione obrączki. Wystarczył uchylony lufcik i chwila nieuwagi. Została niecała doba, by odnaleźć złodzieja wśród dachów Tinkerton.

Ryzyko - w mieście pojawiła się niezwykła robótniczka. Oszalałymi piękna dama napada nocami na samotnych dżentelmenów i puszcza ich w samych skarpetkach. Dosłownie. Podobno zawsze towarzyszy jej chmara rozchichotanych amorków.

Salony — żona pewnego oficjela przeżywa dziwne huśtawki nastrojów, które kilka już razy nieomal doprowadziły do skandalu. Czasem nienawidzi małżonka, kiedy indziej publicznie obsypuje go pocałunkami. Czyżby starszy pan potajemnie szprycował ją jadem amorka?

Śledztwa - zropaczona dama zwraca się do bohaterów z prośbą o pomoc w dyskretnej sprawie. Wszystko wskazuje na to, że po wielu latach szczęśliwego małżeństwa jej małżonek nagle zaczął prowadzić podwójne życie. Sprawa wydaje się mieć drugie dno.

Amorki z Tinkerton

Skrzydłata banda wiecznie pijanych łobuzów ubranych w szmaty lub obscenicznie rozebranych. Część nosi kradzioną biżuterię lub jest uzbrojona w porwane sztucce.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Statysta, banda 6 amorków.

Zdolności:

- **chmara:** jeżeli choć jeden amorek pozostał w akcji, z początkiem kolejnej rundy stado wraca do początkowej liczebności;
- **jad:** za żeton wybrany bohater, który stracił w tej konfrontacji choć jeden znacznik, atakuje w swojej następnej akcji wskazaną przez MG postać. Krasnoludy z zimną logiką są odporne na tę moc;
- **Kochaj mnie!** za żeton niedeklarowane dobiecie w dowolnym typie konfrontacji;
- **dodatkowa stawka:** po przegranej konfrontacji bohaterowie zadurzają się we wskazanej przez MG postaci. Do końca sesji nie mogą zagrywać

kart w testach przeciw danej osobie (i wbrew jej interesom). Jeśli natomiast wygrają konfrontację, amorki dopadają wskazaną przez graczy postać (o puli nie większej niż pula graczy), która zadurza się w bohaterach. Przegrana konfrontacja *va banque* oznacza głęboką, obsesyjną miłość - aż do grobowej deski.

Walka: pazurki i ostre ząbki 6/10+, rzucanie przedmiotami 9/10+; obrona: 10.

Pościg: latanie 9/8+; wytrwałość: 15.

Dyskusja: *ekspresja* 6/9+, *empatia* 12/8+; pewność siebie: 15.

Beef-eaters (*homo scrofa*)

Znani również jako Pożeracze, zakłęci strażnicy Tower aż kipią - z trudem tłumioną — agresją. Brutale o nieposkromionym apetycie są jednak nad wyraz przydatni. Magia, której zawdzięczają swoje istnienie wymusza na nich głęboką i bezrefleksyjną lojalność względem przełożonych.

Wygląd: większość Pożeraczy było kiedyś ludźmi. Obecnie to opasli olbrzymi o czerwonych zaślinionych pyskach. Mają w sobie coś z ogrów i coś ze złośliwych alheimskich knurów.



Pomysły na przygody

Eksploracja - osadzony w areszcie arystokrata znalazł sposób, by nagiąć zakłęcie i zmusić do posłuszeństwa beef-eaterów. Bunt w Tower może zagrozić stabilności monarchii. Śmiałkowie muszą przedostać się na teren twierdzy, odnaleźć legendarny kodeks Wyldholma i odnowić antyczną przysięgę.

Ryzyko - przyjaciel drużyny zostaje oskarżony o zbrodnię, której nie popełnił i trafia do celi śmierci w Tower. Egzekucja ma odbyć się w tempie ekspresowym. Nie zostało zbyt wiele czasu, by odbić przyjaciela z najlepiej strzeżonego więzienia na Wyspach.

Salony — Lord Major Lyonesse jest bardzo zajęтым człowiekiem i przyjmuje interesantów jedynie jeśli spotkanie zaakceptuje jego prywatny sekretarz. Niestety wspomniany urzędnik jest wyjątkowo wrednym beef-eaterem w pudrowanej peruce. Powodzenia.

Śledztwa - bohaterowie przyłączają się do poszukiwań przestępcy, który zbiegł z konwoju do Tower. W skutek kuriozalnego spłotu okoliczności otrzymują do pomocy sierżanta Johnsona ze straży więziennej. Ten trzystukilogramowy profesjonalista, zwykł najpierw łamać ręce a potem dopiero pytać. To będzie niecodzienne śledztwo.

Występowanie: Tower of Lyonesse, zaulki Queenston, wiejskie posiadłości.

Fakty i mity:

Test *półświatka* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Pożeracze strzegą Tower od czasów Wyldholma Zdobywcy.
2. Magiczna przysięga daje im olbrzymią siłę. Są tępi, brutalni i praktycznie nie do zdarcia.
3. Zakłęcie, zmusza ich do ślepego wykonywania rozkazów. Jest na tyle silne, że potrafi w pewnym stopniu okiełznać nawet stare trolle.
4. Podobno każdy, kto ma w żyłach królewską krew, może zmusić ich do posłuszeństwa.

Beef-eater, strażnik Tower

Dwa metry wzrostu, dwieście kilo żywej wagi. Wielkie brzuszysko po prostu rozdyma czerwoną kamizelkę munduru, uwalaną jeszcze resztkami

ostatniego posiłku. Z poczerwieniałej ze złości twarzy świdrują złośliwe świńskie oczka. Łapy jak bochny ściskają dębową pałkę.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, pula 3k10; odporność: 5.

Zdolności:

- **przerażający:** wzbudza Strach ST 15;
- **szał:** za każdego bohatera, który w danej rundzie straci znacznik wskutek ataku Pożeracza, MG dociąga kartę na rękę;
- **regeneracja:** co rundę odzyskuje jeden znacznik;
- **pancerz:** gruba warstwa sadła, obrona +3;
- **silny cios:** każdy atak wręcz odbiera dwa znaczniki;
- **dębowa pałka:** gadżet, walka +3, podbicie: powalenie;
- **nie odpuszcza:** za żeton niedeklarowane dobiecie podczas pościgów;
- **tępy służbista:** by zaatakować Pożeracza umiejętnością społeczną trzeba wydać żeton;
- **twardy:** tylko ataki z minimum jednym podbiciem zdejmują Pożeraczowi znacznik, słabsze ciosy zmniejszają na czas następnej akcji pulę o 1k10 (niekumulatywne).

Walka: walka wręcz 12*/8+; regeneracja, silny cios, twardy, tępy służbista; obrona: 19*.

Cytaty ze świata gry

Pięć krwistych steków i beczulkę *ale*. Tylko biegu-siem! I powiedz pan temu pacanowi co siedzi pod oknem, żeby przestał się tak gapić, bo jak mi moja szacowna mamusia nieboszczka świadkiem, podej-dę tam i powyrwyam mu nogi z tyłka. I będziesz miał pan naprawdę dużo sprzętania.

Bylem pewien, że tym razem się uda. Przygotowy-wałem się przeszło dwa lata. Pilniki przemycone w chlebie, promiennik anihilacyjny złożony z czę-ści ukradzionych z warsztatu, kukła na pryczy dla zmylenia klawiszów. Wszystko jak w podręczniku. Gdy dopadli mnie na dziedzińcu, strzeliłem w basz-tę i zrzuciłem na nich kilkanaście ton gruzu. Nie sądziłem, że się z tego wygrzebią. Ale nic nie szko-dzi. Jeszcze im kiedyś ucieknę. Niech tylko zdejmą mi gips.

Pościg: bieg 6/10+; regeneracja, twardy, nie odpuszcza, tępy służbista; wytrwałość: 16.

Dyskusja: *zastraszanie* 9/9+; tępy służbista; pewność siebie: 14.

Cień (*umbra mysteriae*)

Ciasny gorset konwenansów zapewnia bezpieczeństwo i porządek ale i ogranicza. Większość z nas kontroluje swoją mroczną stronę - niektórzy jednak uciekają w podwójne życie. Czasem, gdy rozłam między publicznym wizerunkiem, a prywatnymi praktykami staje się nie do zniesienia, coś w człowieku pęka. Cień odrywa się od właściciela i zaczyna żyć własnym życiem, zostawiając za sobą łagodną, pozbawioną charakteru skorupę.

Wygląd: W ciemności może być pomyłony z prawdziwą osobą, w półmroku jest po prostu cieniem bez źródła, w jasnym świetle rozwiewa się w dym.

Występowanie: Zacienione gabinety, dzielnice rozpusty, spokojne nocne ulice.

Fakty i mity:

Test *okultyzmu* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Jedynym celem Cienia jest spełnianie swoich amoralnych zachcianek.
2. Ostre światło rani Cienie.
3. W głębokiej ciemności Cienie są praktycznie materialne.
4. Potwór potrafi rozmawiać z cieniami innych ludzi i rozkazywać im.

Cytaty ze świata gry

Z każdym słowem rozmowa z sir Gavainem stawała się coraz bardziej kuriozalna i niepokojąca. W półmroku nie widziałem twarzy rozmówcy i cieszyłem się, że on nie widział mojej. Pytania lorda wprawiały mnie bowiem w coraz większe zakłopotanie, a odpowiedzi, od których nie mogłem się wymigać, wzbudzały na mej twarzy rumieniec. W końcu, pod pozorem wyregulowania lampy naftowej, wstałem z fotela. Podkreśliłem knot i gdy światło załalo pokój, zorientowałem się, roztrzęsiony, że jestem w nim sam.

Nie zapalaj światła, kochany. Na stole stoi brandy, nalej dwie szklanki i chodź tu do mnie.

Cień tajemniczej femme fatale

Ledwo widoczna w ciemności pełna gracji sylwetka młodej elfki w kapelusiku z woalką. Szelest jedwabnych sukni, delikatny zapach perfum i zmysłowy, lekko ochrypły szept powodują przyspieszone bicie serca u niejednego dżentelmena.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, pula 3kl0; odporność: 4.

Zdolności:

- **niewrażliwość:** ataki fizyczne nie czynią Cienio- wi żadnej krzywdy;
- **słabość:** ostre światło;
- **otwarcie:** *ekspresja* przeciw *empatii* celu, jeśli Cień wygra, ofiara traci znacznik; podczas walki lub pościgu ofierze przysługuje modyfikator +5;
- **zniknięcie:** nieznajoma znika w mroku, by chwilę później wyłonić się z ciemności za plecami przeciwnika;
- **przeniknięcie:** jak zaklęcie o tej samej nazwie, nie wymaga testu;
- **osiągnięcia:** uwiedzenie (wybrana rasa), uwiedzenie (wybrana sceneria);
- **szept:** udany test *empatii* o ST równym pewności siebie celu powoduje, że następny atak przeciw danemu bohaterowi ma bonus +5;
- **dotyk ciemności:** w ciemności Cień jest w stanie korzystać z ekwipunku i gadżetów, nie cierpi wtedy z powodu modyfikatorów za trudne warunki;
- **ciemność:** za kartę wszystkie niemagiczne światła w pomieszczeniu przygasają, za żeton gasną (nie działa na zaklęcia, moce i gadżety);
- **władca cieni:** bohater, który przegrał konfrontację, w wybranej przez MG scenie traci kontrolę nad swoim cieniem. Jeśli na choć jednej kości w teście bohatera wypadnie „1”, gracz musi wydać żeton lub wynik liczy się jako krytyczny pech.

Walka: *strzelanie* 6/9+ (tylko w ciemności); wszystkie zdolności; obrona: 14.

Pościg: przemýkanie się w mroku 9/9+; wszystkie zdolności; wytrwałość: 14;

Dyskusja: *empatia* 9/8+, *ekspresja* 9/8+, *blef* 9/8+, *perswazja* 6/8+; wszystkie zdolności; pewność siebie: 16.

Pomysły na przygody

Eksploracja - podobno w podziemiach któregoś ze starych kościołów odbywa się podczas każdego nowiu konklawe Cieni. Można tam poznać tajemnice, które nie powinny nigdy ujrzeć światła dziennego. Oraz - w najgorszym wypadku - stracić rozum i duszę.

Ryzyko - sekretarz królowej utracił swój cień. Zdesperowany sięgnie po każde środki, by odnaleźć i spacyfikować uciekiniera. Niestety, narzędzia którymi się posłuży, też trzeba będzie wyrzucić. Nikt, kto pozna mroczne alter ego lorda, nie może pozostać przy życiu.

Salony - bohaterka poznaje w loży teatralnej uroczego, niefrasobliwego lorda. Przy kolejnym, przypadkowym spotkaniu w Parku Królewskim mężczyzna zachowuje się jednak jakby widział damę pierwszy raz w życiu. Z kim więc spędziła tak przyjemny wieczór?

Śledztwa - Młoda dama pada ofiarą straszliwej napaści. Widać, że sprawca znalazł okolicę jak własną kieszeń, a poszlaki wskazują, że był to raczej ktoś dobrze urodzony. Jak to możliwe? W okolicy mieszkają tylko porządni ludzie - a do tego wszyscy, co do jednego, mają alibi.

Golemiczny kruk

(*corax machinaris*)

Przed kilku laty iteracioniści wprowadzili do PUKa algorytm, który dał maszynie autonomię w projektowaniu i rozbudowie nowych modułów. Jakiś czas później z czeluści PUKa wyleciało stado golemicznych kruków. Od tamtego czasu metalowe ptaszyska obserwują metropolię, regularnie składając meldunki Maszynie. To z pewnością nie jedyny ich cel.

Wygląd: Metalowe kruki o piórach z czarnej stali i oczach z sereńskiego kryształu.

Występowanie: Niebo nad Lyonesse, miejsca w których dzieje się coś niezwykłego.

Fakty i mity:

Test *techniki* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Wszystko wskazuje na to, że ptaki zbierają informacje i zanoszą je PUKowi.
2. Potrafią porozumiewać się między sobą i mają dostęp do części mocy Maszyny.

3. Golemiczne kruki potrafią rozkazywać swoim żywym kuzynom.

4. W *shem* kruków zakodowane są zaklęcia, które pozwalają im zbierać wspomnienia.

Golemiczny kruk ze Svart Thule

Poobijana i przyrdzewiała maszyna należy do pierwszej generacji kruków i przez ostatnie lata zgromadziła olbrzymie ilości wiedzy i informacji. Pojawia się wszędzie, gdzie dzieje się coś niezwykłego. Jeżeli nie zostanie sprowokowany — nie atakuje. Zazwyczaj.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, konstrukt, 3k10; odporność: 4 (pościg 6*).

Zdolności:

- **stalowe skrzydła:** dodatkowe dwa znaczniki podczas pościgów*, postać latająca;
- **Rozdziobią nas...:** za żeton przyzywa stado żywych ptaków — do końca sceny każdy atak kruka uznawany jest za obszarowy, zaatakowanym przysługuje w takim przypadku darmowa aktywna obrona;
- **żelazny dziób:** każdy atak zakończony podbiem powoduje oślepienie;
- **moc:** tarcza mentalna**, widzenie magii, wizja;
- **umiejętności:** *spostrzegawczość* 12/8+, *półświatek* 9/8+;

Cytaty ze świata gry

Gdy ptaki odleciały, zobaczyliśmy, że pod kłębowskiem dziobów i czarnych skrzydeł ktoś był. Leżał bezwładny, w podartym ubraniu, cały w drobnych ranach. Jakimś cudem kruki nie wydrapały mu oczu i gdy podbiegliśmy, spoglądał szklistym okiem w niebo. Do dziś nie wiemy, kim jest. Nie odezwał się ani razu. Nic nie wie. Nic nie pamięta.

Odsuwamy od siebie świadomość, że dzięki krukowi PUK najprawdopodobniej wie o wszystkim co dzieje się w mieście. Pożary, włamania, zdrady, cykle transportu, godziny otwarcia pubów, wiek drzew w miejskich parkach - jestem przekonany, że to wszystko jest zapisane gdzieś w trzewiach maszyny. PUK jednak nic z tą wiedzą nie robi, po prostu obserwuje. Myślę, że czeka aż zadamy mu właściwe pytanie.

Pomysły na przygody

Eksplokacja - któregoś dnia golemiczne kruki znikają. Tajemniczy rozkaz maszyny usunął je z ulic i wysłał w nieznane miejsce. Musi być jakiś sposób, by je namierzyć i dowiedzieć się, czego tak bardzo ciekawy jest PUK - albo czego tak bardzo się obawia.

Ryzyko - kruki ogarnia szaleństwo. Za atakami zbuntowanych ptaków stoi geniusz zbrodni, którego zaklęcie nadpisało pierwotne algorytmy golemów. Jeśli jego plan się powiedzie, posłańcy PUKa staną się kluczem do kontroli nad Maszyną - i miastem.

Salony - w lokalnych gazetach ukazuje się seria demaskatorskich artykułów. Tajemnice i słabostki znanych wychodzą na światło dzienne. Czy dziennikarze znaleźli pozbawionego skrupułów informatora, czy rzeczywiście udało im się zawrzeć pakt z krukami?

Śledztwa - bohaterowie znajdują uszkodzonego golemicznego kruka. Kryształowe oczy wciąż wyświetlają jeden obraz: widok przez zakratowane okno na pokój, w którym w bestialskich warunkach uwięziona jest młoda dama. Czy bohaterowie zdążą ją ocalić?

• dodatkowa stawka (wiedza i wspomnienia):

w razie wygranej bohaterowie zyskują dostęp do zastrzeżonych danych PUKa - podczas wybranej sceny zakres przerzutu testów Przenikliwości wszystkich bohaterów zwiększa się o jeden; w razie przegranej postać do końca sesji traci wskazaną przez MG jedną umiejętność - niezależnie od szkolenia i specjalizacji podstawa testu wynosi 0.

Walka: dziób i pazury 6/9+; stalowe skrzydła, żelazny dziób, Rozdziobią nas...; obrona: 16.

Pościg: latanie 12/9+; stalowe skrzydła, Rozdziobią nas...; wytrzymałość: 16.

Dyskusja: *perswazja* 9/9+, *empatia* 9/9+; tarcza mentalna; pewność siebie: 16(20**).

Kinematogremlin

(*pumilus ludens*)

Gremliny trafiły zapewne do Belville z pobliskiego lotniska w Windbog. Większość z nich potraktowała plany filmowe za ledwie jako kolejny plac zabaw,

jednak niektóre potworki uległy magii srebrnego ekranu. I wtedy dopiero zaczęły się problemy.

Wygląd: Małe kościste humanoidy z zielonkawą skórą i oczami płonącymi gorączką. Nie rozstają się z kamerą i pękami notatek. Lubią nosić modne berety i woskować wąsiki.

Występowanie: Plany filmowe i miejsca straszliwych, acz nieprawdopodobnych katastrof.

Fakty i mity:

Test *ekspresji (aktorstwa)* (ST 10) lub *techniki* (ST 15) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Kinematogremliny są obsesyjnie zafascynowane filmem i dobrym aktorstwem.
2. Jako niespełnieni reżyserzy lubią aranżować „filmowe” sytuacje w codziennym życiu.
3. Sami nie są groźni, niestety potrafią skutecznie wpływać na wybranych „aktorów”.
4. Wbrew pozorom naprawdę zależy im na dobrym kinie, niestety nie mają żadnych zahamowań i preferują filmy katastroficzne.

Kinematogremlin z Supreme Studios

Ubrany na akwitańską modłę okragłutki gremlin w przyciemnianych okularach i berecie. Używa tylko sereńskich kamer i nie rozstaje się z tubą, przez którą wykrzykuje polecenia. Lubi obserwować akcję usadowiony w rozkładanym krzeselku z napisem „reżyser” na oparciu.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, pula 3k10; odporność: 4.

Cytaty ze świata gry

W pracy reżysera ważne są trzy rzeczy: wyczucie dramaturgii, ręka do aktorów i umiejętność całkowitego ignorowania pomysłów zasłyszanych od gremlinów.

Mam pewne wątpliwości co do ostatnich zmian w scenariuszu. Cytuję: „Deszcz. Henry stoi z kwiatami przed restauracją, nerwowo zerka na wieżę Tali Toma. Zegar wybija piątą. Henry ze zwieszoną głową odwraca się i... dostrzega Wendy, biegnącą ku niemu przez kałuże. Rozwiera ramiona i (tu fragment przekreślono) z nieba spada wagonik Kolejki!”.

Zdolności:

- **otwarcie (kraksa):** technika 9/8+ przeciw *spostrzegawczości*, porażka oznacza utratę punktu Kondycji, jeśli choć jeden bohater straci Kondycję, MG zyskuje żeton;
- **poza kadrem:** gremlina nie można atakować, dopóki któryś z bohaterów go nie wypatrzy (wymaga to poświęcenia akcji i udanego testu *spostrzegawczości* przeciw *ukrywaniu się* 9/9+);
- **moc:** kontrola maszyn, telekineza;
- **osiągnięcia:** Szczęściarz, Spektakularny wyczyn (filmowe katastrofy), Katastrofa nadzwyczajna (paromobile, Lyonesse);
- **niewymuszona elegancja:** podbicie w testach *ekspresji* powoduje oszołomienie;
- **wskazówki sceniczne:** poświęcając akcję może zagrać kartę, by wspomóc test dowolnego uczestnika konfrontacji;
- **reżyser:** za żeton może przekazać niewykorzystane w tej rundzie kości ze swojej puli innym uczestnikom konfrontacji, rozdzielając je według uznania;



- **katastrofa:** za żeton atak obszarowy (oparty na *ekspresji*) dotyczący wszystkich uczestników konfrontacji poza gremlinem, w tym innych przeciwników drużyny;
- **zniknięcie:** MG odrzuca dowolną kartę i gremlin znika z oczu bohaterom;
- **umiejętności:** *ukrywanie się* 9/9+; *technika* 9/8+.

Walka: składane krzeselko 3/10+; wszystkie zdolności; obrona: 12.

Pościg: wymykanie się 12/8+, *pojazdy* 9/8+; wszystkie zdolności; wytrwałość: 16.

Dyskusja: *ekspresja* 12/9+, *blef* 9/8+; wszystkie zdolności; pewność siebie: 14.

Czerwona wiwerna (aeroptera malefica)

Pojawia się znikąd. Ofiara nagle orientuje się, że ktoś siedzi jej na ogonie. Po chwili czerwona maszyna przyspiesza i zrównuje swój lot, trzymając się na kilka metrów od maszyny przeciwnika. Jeśli przyrzeć się dokładniej, da się zauważyć, że za sterami siedzi makabryczna postać - szkielet w pilocie i goglach. Jego szal jest postrzępiony od pędu powietrza. Nagle czerwona wiwerna robi gwałtowną beczke, po której

Pomysły na przygody

Eksploracja - Baldwin de Rouke zgodził się zagrać w produkcji reżyserowanej przez bliską znajomą drużyny. Ma tylko jedno życzenie: żadnych gremlinów! Niestety hala filmowa pełna jest zakamarków, a pobliski Wodny Świat aż roi się od małych filmowców.

Ryzyko - wypalony reżyser zawarł pakt z kinematogremlinami. W zamian za miejsce na oficjalnej liście plac, potworki pomogą mu w produkcji filmu. Zapowiada się najbardziej wybuchowa produkcja tej dekady. Tytuł filmu: „Trzynasty lot Księcia ven Keisel”.

Salony - seria przedziwnych zbiegów okoliczności przetacza się przez miasto. Spadający znikąd tort śmietankowy niweczy planowane od lat zaręczyny, noc spędzona w popsutej windzie rozpala namiętny romans. Wszystko to zaczyna przypominać jakiś szalony film.

Śledztwa - seria makabrycznych wypadków na planie zaczyna zagrażać nowej superprodukcji Supreme Studios. Sprawca pozostaje nieuchwytny. Jedyny trop, to napis farbą w poprzek astronomicznie drogich dekoracji: „Ukradłeś muj scenariusz!!!!”.

Cytaty ze świata gry

Dyrekcja Aeroklubu zawiadamia, że czerwona maszyna, widywana nad lądowiskiem w Windbog nie istnieje. Pogłoski, rozsiewane przez złowrogich pis-smaków, węszących sensację i stających naprzeciw postępowi nigdy nie zmuszą dzielnych asów przestworzy do pozostania na ziemi. Jednocześnie informujemy, że loty nad miastem są absolutnie bezpieczne i niegroźne.

Zjawiała się nagle, jakby zleciała z chmur. Wyrównała dosłownie dziesięć stóp od mojego prawego skrzydła, a potem odkleiła się i wykręciła najbardziej ciasnego immelmana, jakiego w życiu widziałem. A najgorsze było to, że kiedy tak leciała, dwieście stóp przede mną i trochę wyżej, to czułem się, jakby ta obrzydliwa maszyna po prostu napluła mi w twarz. I musiałem jej pokazać, kto jest lepszym pilotem, panie hrabio. Błagam, niech mnie pan nie zwalnia. Ja naprawdę odpracuję tę pańską rozbita wiwerne...

kolysze skrzydłami, wyzywając swojego przeciwnika na pojedynek w przestworzach.

Wygląd: czerwona wiwerne, nieznany model. Czasem to jednomiejscowa maszyna do akrobacji, czasem wojskowy model spod Mitelup. Pilot nie żyje od dawna.

Występowanie: pokazy lotnicze, bezmiar przestworzy, niebo nad Lyonesse.

Fakty i mity:

Test *techniki* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Szkielet jest absolutnie i kompletnie nieżywy, to nie on steruje wiwerne.
2. Czasami oznaczenia na burcie lub skrzydłach przypominają herby pilotów, którzy rozbili się nad Windbog,
3. Czerwona wiwerne nie ma specjalnych preferencji, ale nie zdarzyło się, aby zaatakowała maszynę w służbie Królewskiej Marynarki Powietrznej (RAF).
4. Nikt jeszcze nie próbował zignorować wiwerne, być może wystarczająco spokojny pilot może po prostu polecieć dalej, bez zaczepek ze strony dziwadła.

Hurricane H-310K

Czerwona wiwerne z Windbog.

Domyślna konfrontacja: starcie finałowe.

Przeciwnik finałowy, konstrukt, bezmyślny, pula 5k10, odporność 4/4/6.

Zdolności:

- **latający;**
- **atuty:** nagle przyspieszenie, nieprzewidywalny;
- **trudna do trafienia:** obrona +5* przy atakach zasięgowych;
- **otwarcie (wyzwanie):** akrobacje 15/8+ przeciwko pojazdom, każda trafiona osoba nie w drugiej linii jest osamotniona lub traci punkt Reputacji;
- **provokacja:** każdy atak akrobacjami w postaci w pierwszej linii zakończony podbiciem skutkuje osamotnieniem. Pilot czuje potrzebę zmierzenia się z wiwerne sam na sam, bez niczyjej pomocy (przerwać można testem przeciwnym *pojazdów* lub *odwagi* przeciwko akrobacom 15/8+);
- **wysadzenie z siodła:** Czerwona wiwerne może zdejmować znaczki osób wspierających z drugiej linii przy pomocy taranowania;
- **akrobacje:** w pościgu tylko ataki zakończone co najmniej jednym podbiciem pozbawiają wiwerne znacznika, ataki trafione, lecz bez podbicia, obniżają jej pulę podczas najbliższego testu o 1k10 (niekumulatywne);
- **pochwycenie i zrzucenie:** za żeton, niedeklarowane dobicia przeciwko przeciwnikom w drugiej linii przy pomocy taranowania; osoba dobita w ten sposób traci dodatkowo punkt Kondycji od upadku;
- **dodatkowa stawka:** przegrana z Czerwoną wiwerne skutkuje katastrofą — wszyscy tracą dodatkowo punkt Kondycji oraz użyte do latania gadżety (zgodnie z normalnymi zasadami, tzn. do końca sesji). Ucieczka z konfrontacji z Czerwoną wiwerne kończy się plotkami o tchórzostwie i utratą punktu Reputacji. Pokonana w pojedynku akrobatycznym Czerwona wiwerne może zostać wykupiona jako gadżet (jak wiwerne pocztowa,  podr. gl., 76 - z tym że zamiast +5 do bicia rekordów ma +5 do pojedynków akrobatycznych).

Walka: taranowanie 12/9+, *strzelanie* 9/8+; otwarcie (wyzwanie), wysadzenie z siodła, pochwycenie i zrzucenie, dodatkowa stawka; obrona: 25*.

Pomysły na przygody

Eksplokacja - podobno w chmurach nad miastem kryje się olbrzymia latająca baza wojskowa z czasów Wielkiej Wojny. To właśnie stamtąd przylatuje szalona Czerwona wiwerna. Tylko najodważniejszy as pilotażu będzie w stanie odnaleźć siedlisko szaleńców.

Ryzyko - zakład z księciem Pohogorskim nie był najmańdrzejszym pomysłem hrabiego Drakepire — młodzieńcy założyli się o to, kto pokona Czerwoną wiwerne w lotniczym pojedynku. Pan hrabia sówicie wynagrodzi śmiałków, którzy odważą się zastąpić go w tych podniebnych zmaganiach.

Salony - słynny as pilotażu, kapitan Merrick Alenriwer zostaje aresztowany pod zarzutem zdrady. Dzień później salonami wstrząsa wiadomość o śmiałej ucieczce kapitana. Podobno ma zamiar udowodnić swoją niewinność mierząc się z Czerwoną wiwerne - która ponoć nigdy nie atakuje lojalnych żołnierzy Królewskiej Marynarki Powietrznej.

Śledztwa - policja odnajduje ciało złodziejaska, który próbował włamać się do hangarów Aeroklubu. Podobno zwłoki były zmasakrowane, jakby dopadł je lew bądź niedźwiedź, co jest dość dziwną sytuacją w Lyonesse.

Pościg: ucieczka 12/8+, akrobacje 15/8+, taranowanie 12/9+; otwarcie (wyzwanie), prowokacja, wysadzenie z siodła, pochwylenie i zrzucenie, dodatkowa stawka, akrobacje; wytrwałość: 20.

Dyskusja: niemożliwa.

Jakszowie (*homo laris hebenius*)

Zamieszkujące subkontynent Dekanu czarnowłose elfy o hebanowej skórze to starożytna rasa o bogatej i pełnej niuansów kulturze. Niestety, Imperium Alfheimu najlepiej poznało tylko jeden, przerażający aspekt wierzeń Jakszów — krwawy kult Sartri, Bogini Mordu. Zła sława sekty Thugów powoduje, że przeciętny mieszkaniec Lyonesse w każdym Jakszy widzi szalonego, pozbawionego jakichkolwiek skrupułów dusiciela.

Wygląd: Dusiciele rekrutują swoich członków tylko wśród Jakszów. Znakiem rozpoznawczym wtajemniczonych członków sekty jest sekretny sposób wiązania węzłów na jedwabnych szalach, których używają do swego obmierzłego proceduru.

Występowanie: ciemne zaułki Jaksun Town, podrzędne speluny, slumsy, parki po zmroku.

Fakty i mity:

Udany test *półświatka* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Dusiciele mają znak rozpoznawczy - jedwabny szal z sekretnymi węzłami.
2. Podobno Thugowie wierzą, że jeśli zbiorą dość dusz, Satri objawi się na ziemi i wygna alnheimskich okupantów z Dekanu.
3. Thugowie z kontynentu uznają dusicieli z Jaksun Town za zdrajców i fałszywych wyznawców Satri.
4. Jakszowie są dziećmi nowiu i doskonale radzą sobie w kompletnej ciemności.

Dusiciel z Jaksun Town

Na pierwszy rzut oka - džentelmen w każdym calu. Hebanowa skóra i kruczo czarne włosy zdradzają Jakszę, jednak modny garnitur, rękawiczki płaszczy i cylinder sugerują, że mamy do czynienia z osobą cywilizowaną. Mało kto zauważa dziwny węzeł na jedwabnym szaliku.

Cytaty ze świata gry

Widziałem ich! To było potworne! Dopadli tego młodzieńca we trzech, rzucili się na niego jak zwierzęta. Jeden przytrzymał mu nogi, drugi ręce, a trzeci dławił jego oddech szalem! Ogarnęło mnie przerażenie, jak wmurowany stałem i patrzyłem na horror, który rozgrywał się przed moimi oczyma. Ale to, co stało się potem jest nie do opisanie. Bo odrażające morderstwo było dopiero początkiem koszmaru...

W godzinach rannych, zostawwszy za sobą stację Maligaum, podróżni znaleźli się w ponurych okolicach, niejednokrotnie zroszonych krwią przez nyznawców okrutnej bogini Kali. Nie opodal znajdowało się miasto Eluru, słynne ze swoich świątyń, a także Aurangabad, ongiś stolica okrutnego Aureng Zeba — dziś zaledwie główne miasto jednej z prowincji oderwanych od Królestwa Nizama. W tych okolicach sprawował niegdyś bezłitosną władzę Feringhee, wódz Thugów, głośny król Dusicieli, potajemnej a nieuchwytej sekty, która mordowała swe ofiary na cześć bogini śmierci, Kali.

Juliusz Verne, **W 80 dni dookoła świata**.

Pomysły na przygody

Eksploracja - wysoki rangą oficer wojsk JKM zaginął po kurtuazyjnej wizycie u bawiącego w Lyonesse maharadży. Trzeba go odnaleźć, nim Thugowie dostaną go w swoje ręce. Będzie się to wiązać z wyprawą w samo serce Jaksun Town.

Ryzyko - w czasie dorocznego Święta Krów w Jaksun Town jednym z honorowych gości ma być Lord Major miasta Lyonesse. Szkopol w tym, że większość osób w loży honorowej nosi szaliki z tajnym węzłem Thugów. Być może ich celem ma być burmistrz - za wszelką cenę nie można do tego dopuścić.

Salony - Elmira Nimblewist, cioteczna wnuczka baronowej, zwraca się do swych przyjaciół z prośbą o pomoc - jej zaufany służący został aresztowany pod zarzutem przynależności do Thugów. Trzeba uwolnić młodego człowieka zanim skandal roznie się po towarzystwie. Jednak charakterystyczny szal wcale nie wskazuje na niewinność lokaja.

Śledztwa — z Tetery wyłowione zostaje ciało sędziego Jakszy. Jego tatuaże wskazują na przynależność do najwyższego stopnia wtajemniczenia kultu Bogini Mordu. Prócz tego ciało nosi ślady postrzału z lupary - jednak niziołki z Malej Scylli zarzekają się, że to nie ich sprawka. Komu i dlaczego zależy na wojnie scylli z Jakszami?

Domyślna konfrontacja: pościg.

Przeciwnik, pula 3kl0; Odporność: 5.

Zdolności:

- **otwarcie (zaskoczenie):** *blef* 9/9+ przeciwko *okultyzmowi* - tylko sekretny znak wyróżnia dusiciela z tłumu, w pierwszym ataku przeciw zaskoczonemu celowi Jaksza może zadeklarować dobiecie po fakcie;
- **dziecko nowiu:** doskonale widzi w zupełnej ciemności, ma wówczas +3 do *ukrywania się*;
- **gracja czarnej pantery:** za żeton +5 do *nysportowania* i *ukrywania się*;
- **szarfa dusiciela:** gadżet, walka +3*, podbicie - przeciwnik odrzuca kartę z ręki, dwa podbicia - powalenie;
- **bezlitosny:** podczas pościgów i dyskusji może wykonywać ataki oparte na *walce*;
- **atuty:** akrobata, niesamowity refleks, stalowe nerwy.

Walka: *walka* 12/8+*; otwarcie, gadżet; obrona: 16.

Pościg: *ukrywanie się* 9/8+, *nysportowanie* 9/8+; dziecko nowiu, gracja czarnej pantery, bezlitosny, akrobata, niesamowity refleks, gadżet; wytrwałość: 16.

Dyskusja: *blef* 9/9+, *zustraszanie* 9/9+; stalowe nerwy, bezlitosny; pewność siebie: 14.

Kappa - żółwi demon (*chelomorpha atrox*)

Miejskie legendy o utopionych dzieciach, napady na młode kobiety i kradzieże ogórków ze składów kupieckich to, według szangijskich imigrantów, dzieła jednej i tej samej istoty — złowrogiemu żółwiemu demonowi - Kappi.

Wygląd: humanoidalne żółwie o złośliwym spojrzeniu i rysach zdradzających okrucieństwo.

Występowanie: wszelkie zbiorniki wodne w okolicach bogatych w czy.

Fakty i mity:

Udany test *okultyzmu* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Kappa to nie pojedynczy osobnik, lecz gatunek, zamieszkujący zbiorniki wodne, przywleczone z imigrantami do Pothill. Na Dalekim Wschodzie służyły Jadeitowemu Imperium jako nie-zrównani szpiedzy i bezlitośni mordercy.

Cytaty ze świata gry

Ulubionym zajęciem żółwiowego demona jest napadanie na młode kobiety. Wciąga je w zimną otchłań i niewoli w swoim podwodnym leżu, ohydnie wykorzystując swą przewagę. Porywa również kąpiące się dzieci, topi je i umieszcza w okolicy swej kryjówki, aby skruszały.

Sir, zdecydowanie nie polecam panu zamawiać tutaj zupy żółwiowej. Mam wrażenie, że łowią te żółwie w kanałach Tetery, mięso na pewno będzie niesmaczne. Tu za rogiem jest porządna, scyllijska trattoria, zjemy tam placek z pomidorami i serem, co pan na to, sir? Proszę?

2. Daleko od ziem Cesarza, kappa nie są związane żadną przysięgą. Jak wszystkie demony nienawidzą hałasu - dlatego szangijczycy często używają fajerwerków.
3. Ogórki to przysmak żółwich demonów, ponoć się obłaskawić takiego stwora regularnie karmiąc go smakolykiem. Ponoć niektóre kappa z Pothill upodobały sobie scylijską kuchnię.
4. Podobno istniał przynajmniej jeden dobry kap-pa - Jadeitowa Skorupa. Miał chronić mieszkańców Pothill przed agresywnymi niziołkami z gangów przewoźniczych.

Złowrogie żółwie shinobi

Banda czterech żółwich demonów z kanałów Pothill, słynąca z fatalnego charakteru i apetytu na scylijską kuchnię.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, pula 4k10; Odporność: 8.

Zdolności:

- **grupa:** konfrontacja toczy się z czterema kappa, które traktowane są jako jeden przeciwnik.



Pomysły na przygody

Eksploracja - doki po zmroku zdecydowanie nie są miejscem dla porządnego dżentelmena. Jednak to właśnie tutaj ma się ukrywać jeden ze zbuntowanych kappa. Jeśli uda się go odnaleźć i namówić do zeznań przeciwko triadom, problem przestępczości w Pothill zostanie, przynajmniej na moment, zduszony.

Ryzyko - wygłodniała banda czterech kappa atakuje restaurację, w której znajdują się bohaterowie! Na kilkadziesiąt minut spokojna trattoria staje się miejscem kulinarnego armageddonu!

Salony - Jadeitowa Skorupa ujawnia się! W popołudniowej audycji Radia Lyonesse znany dziennikarz, Tim Hickenbottom, odtwarza nagranie wywiadu, który przeprowadził kilka dni wcześniej. W ciągu kilku godzin kappo-mania ogarnia stolicę i staje się najnowszą modą. Gazety obiecują olbrzymie nagrody dla śmiarków, którzy zdobędą zdjęcie Jadeitowej Skorupy.

Śledztwa - komisarz policji, Willbur Hagensonn, zostaje znaleziony w domu, z twarzą w talerzu żółwiowej zupy. Czy ta makabryczna śmierć jest znakiem od Kryształowej Chryzantemy, aby Alven Yard nie wtrącał się w sprawy szangijczyków?

Po utracie każdego z dwóch znaczników, jeden z demonów wyłączany jest z walki i pula grupy zmniejsza się o 1k10. Kappa tracą również jedną ze zdolności: parada, riposta, oburęczność, osamotnienie (wybór gracza odbierającego decydujący znacznik);

- **stwórz z legend:** Strach ST 15;
- **demon z Sunniru:** kappa są odporne na wszelkie efekty oddziałujące na umysł, takie jak urok, sugestia; ich demoniczna reputacja pozwala negować wszelkie próby zastraszenia;
- **otwarcie (atak z zaskoczenia):** *spostrzegawczość* przeciw *ukrywaniu się*. W przypadku przegranej w pierwszej turze przeciwko atakowi kappy nie można stosować aktywnej obrony ani podbijać swojej obrony za pomocą kart;
- **osamotnienie:** każdy atak wręcz zakończony trzema podbiciami pozwala wciągnąć ofiarę w głąb leża kappy. Ofiara usuwana jest z konfrontacji do czasu, aż wydostanie się z leża lub zostanie uratowana. Aby się wydostać, należy zdać test *nysporowania* ST 20;

- **twardziel:** pancerz +5*, aby zdjąć kappie żeton należy uzyskać przynajmniej jedno podbicie w teście ataku;
- **mistrzostwo sztuk walki:** kappia poświęcają sporo swojego czasu aby nauczyć się mistrzostwa we władaniu tradycyjną sunnirską bronią białą. Przy okazji opanowują atuty Parada, Riposta i Oburęczność;
- **umiejętności:** *blef* 6/9+, *perswazja* 6/9+, *zastraszanie* 9/9+, *spostrzegawczość* 9/10+, *ukrywanie się* 12/9+;
- **słabość:** scylijska kuchnia (słabością innych kapp są ogórki) - podczas dyskusji można użyć smacznych scylijskich potraw, by zadeklarować dobitnie fakcie.

Walka: walka wręcz 12/9+; otwarcie (atak z zaskoczenia), osamotnienie, mistrzostwo sztuk walki; obrona: 21*.

Pościg: pływanie 12/8+, na lądzie 6/8+; otwarcie (atak z zaskoczenia), osamotnienie; wytrwałość: 21 w wodzie, 14 na lądzie.

Dyskusja: *zastraszanie* 9/9+; słabość; pewność siebie: 16.

Mamon (*genius pecumorphi*)

Mówi się, że numerologia to jedna z najmniej praktycznych dziedzin Nowej Magii. Nie da się za jej pomocą poruszać olbrzymich ciężarów, przemieszczać przedmiotów na dalekie odległości, leczyć chorych czy zmieniać pogody. Jednak numerolodzy z Tintagel District, *nota bene*: bardzo bogaci magowie, opracowali pierwsze praktyczne zaklęcie swojej sztuki: przyzwanie żywiołaka pieniędzy.

Wygląd: przypominają ciężkie, prymitywne golem-y z gliny — z tą różnicą, że ich ciało złożone jest z monet lub banknotów. Potężne, zwaliste, dwumetrowe sylwetki, długie łapy, nisko osadzony środek ciężkości i polyskujące oczy.

Występowanie: skarbcie, sejfy, banki, giełdy - wszędzie tam, gdzie trzeba strzec pieniędzy.

Fakty i mity:

Udany test *okultyzmu* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Mamony są odporne na wszelkie próby odesłania - prawdopodobnie dlatego, że natura magii,

która je przywołuje, jest zupełnie inna niż typowa magia spirytystów.

2. Bankowi rabusie wspominają, że mamony potrafią błyskawicznie regenerować wszelkie obrażenia, jeśli tylko w pobliżu jest wystarczająco wiele pieniędzy.
3. Olbrzymi sukces rynkowy jednej ze spółek ma być ponoć efektem porad mamona przywołanego z papierów wartościowych.
4. Podobno skarbcia spółki Weinerschlaum, Frigbaum i Partnerzy, lidera handlu kamieniami szlachetnymi strzeże diamentowy mamon.

Mamon strażniczy

Złożony z monet i banknotów, potężny strażnik bankowych skarbców.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, pula 3k10; odporność 4.

Zdolności:

- **atuty:** silny cios, nieustępliwe natarcie;
- **nietykalność:** osoby o Bogactwie niższym niż 12 muszą wydać żeton, by zaatakować mamona (wystarczy jeden żeton na scenę);
- **zniknięcie:** mamon rozsypuje się w luźno rozrzucone stosy monet i wirujące w powietrzu banknoty, w kolejnej rundzie powraca, regenerując przy okazji jeden utracony znacznik;

Cytaty ze świata gry

Panie, a słyszał żeś pan o tych małmonach, co one tam siedzą w bankach i zjadają włamywaczy? Panie, ja se doskonale zdaję sprawę, o co tu chodzi - patrz pan - golem-y z pieniędzy. To przeca wszystko jasne, że to sprawka tych obrzydliwych, śmierdzących gnomów, panie. Nic dobrego to nie przyniesie, ot co. I dlatego wszystkie pieniądze trzymam w skarpecie! Nie będzie mi ich żaden gnom, tfu, ożywia!

Tito Banoni zakończył dziś swą spektakularną karierę kasjarza. Ten nieuchwytny scylijski włamywacz od lat terroryzował instytucje finansowe Tintagel District, jednak zeszłego wieczoru opuściło go legendarne szczęście. Pan Banoni natknął się na strażniczego mamona w siedzibie banku Finley&Co. i z ciężkimi obrażeniami ciała został odwieziony do lazaretu w więzieniu Tower.

Pomysły na przygody

Eksploracja - eksplozja gazu na placu budowy w centrum miasta otwiera dostęp do zapomnianego kompleksu podziemnych tuneli. Zdania są podzielone — niektórzy mówią, że to dawne składy kupieckie, inni twierdzą, że to system lochów twierdzy, która stała w tym miejscu przed Pożogą, jeszcze inni, że to tajne pomieszczenia Mennicy Królewskiej. W każdym razie Lord Major potrzebuje śmiarków, którzy zbadać tajemniczy kompleks.

Ryzyko - w Muzeum Alfheimskim odbywa się czasowa wystawa skarbów Mictlana, wypożyczonych z Korioli. Jeden z numerologów planuje wdrzeć się w nocy do Muzeum i przywołać mamona skarbu Nataleo Vasqueza i uzyskać od niego sekret liczowskiej przemiany.

Salony — młody kasjer staje się nagle niezwykle bogatą osobą. Kilka zgrabnych inwestycji pozwala mu w ciągu miesiąca obrócić drobny majątek w olbrzymią fortunę. Rosnąca popularność przysparza mu coraz więcej problemów, gdy każda licząca się osoba z towarzystwa proponuje mu wspólne interesy.

Śledztwa - W krótkim odstępie czasu giną trzej dyrektorzy różnych banków. Wszyscy zostają znalezieni w okolicy Tintagel District, ze śladami okrutnego pobicia. Czyżby jakiś mamon wyrwał się spod kontroli?

- **pochwycenie:** każdy atak zakończony podbiciem unieruchamia przeciwnika;
- **wielkie pięści:** za żeton niedeklarowane dobiecie w walce wręcz;
- **dodatkowa stawka:** w razie wygranej, wszyscy bohaterowie zyskują 1 Bogactwa, natomiast każdy przegrany bohater traci 1 Bogactwa, gdy jego pieniądze wyrywają się z kieszeni i dołączają do mamona.

Walka: pięści 9/9+; wszystkie zdolności poza zniknięciem; obrona: 16.

Pościg: ciężkie człapanie 6/10+; zniknięcie, dodatkowa stawka; wytrwałość: 18.

Dyskusja: one nie rozmawiają z obcymi.

Nemesi (*necrosapiens ultionis*)

Zdaniem poetów miłość trwa za grób. W przypadku niziołków na pewno jest jedno uczucie, któ-

re jest w stanie zwyciężyć śmierć. Żądza zemsty. Przeciwnicy *scylli* nauczyli się, w bardzo bolesny sposób, że czasem fizyczna eliminacja tworzy więcej problemów, niż ich rozwiązuje. Zwłaszcza, gdy zabici konkurenci wracają jako nieumarłe demony zemsty.

Wygląd: Na pierwszy rzut oka zwykle niziołki, nieco blade i z podkrążonymi oczyma. Zdradza ich znamie śmierci. Rany, od których zginęli wciąż krwawią. Topielcy z każdym słowem wypływają z płuc mulistą wodę. Nemesi bynajmniej nie są przyjemniaczkami.

Występowanie: Wszędzie, gdzie giną niziołki.

Fakty i mity:

Udany test *okultyzmu* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Jedynym celem „życia” nemesi jest zemsta. Lepiej nie stawać im na drodze.
2. Są praktycznie niezniszczalni. Będą istnieć dopóki nie dokonają zemsty.
3. Tylko osoba, której nemesi poprzysiągł zemstę, jest w stanie zabić potwora.
4. Jeżeli nemesi przebaczy winowajcy, umiera na dobre.



Furia z Quirinale

Młoda niziołcza donna ubrana w żalobną czerń. Podkrążone oczy świecą obłędem, a z twarzy nie schodzi grymas koszmarnego uśmiechu. Rana na sercu stale krwawi.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, nieumarły, pula 3kl0; odporność 5.

Zdolności:

- **demon zemsty:** nemesi ginie tylko, jeśli jej cel pokona ją w konfrontacji *va banque*, w innych przypadkach potwór może wrócić w kolejnej scenie, jeśli tylko MG wyda żeton. Jeżeli ktoś nie będący celem nemesi wygra z nim konfrontację *va banque*, istota nie pojawi się już na tej sesji, może natomiast wrócić podczas kolejnych przygód;
- **atuty:** nie do zabicia, niepokorny, bez sentymentów, ogar, zawołowana groźba;
- **tommy gun:** gadżet; *strzelanie* +3*, podbicie: powalenie, seria (zasięg średni);
- **przerażający:** budzi Strach ST 15;

Pomysły na przygody

Eksploracja - cyngiel *scylli*, który zginął w starciu z bohaterami, wraca jako nemesi. Poprząsł, że dokona zemsty, nim minie trzynaście dni, wystarczy więc wyjechać gdzieś daleko i nie wychylać się przez dwa tygodnie, a problem sam zniknie. Prawda?

Ryzyko - przyjaciółka bohaterów zwraca się do nich z rozpaczliwą prośbą. Ściga ją *scylla*, za jakiś urojony afront. Gdy okazuje się, że tajemniczym łowcą jest nemesi a przewina znajomej damy nie jest tak całkiem urojona, drużyna siedzi już po uszy w kłopotach.

Salony - martwa niziołcza donna powraca, by zemścić się na pewnym arystokracie. Zamiast rozpocząć krwawą orgię zniszczenia, nemesi postanawia doprowadzić lorda do bankructwa, odebrać mu szacunek otoczenia, przyjaciół i rodzinę a na koniec doprowadzić do samobójstwa. Zagrożony arystokrata zwraca się o pomoc do bohaterów.

Śledztwa - znajomy drużyny ginie w tajemniczych okolicznościach i - ku zdziwieniu wszystkich zainteresowanych - powraca jako nemesi. Czy bohaterowie pomogą nieumarłemu przyjacielowi w dokonaniu zemsty? Jak daleko się posuną?

Cytaty ze świata gry

Nagle na korytarzu rozległy się kroki. Łup, łup, łup! Ogr - pomyślałem i pociągnąłem serią przez ścianę. Na chwilę zapadła cisza, a potem coś wyrwało drzwi z zawiasów i rozpadło się piekło. Gdy kurz opadł, Tony już nie żył, zarżnięty jak prosię. Oprócz nas w pokoju leżał jeszcze jakiś niziołek, martwy i śmierdzący jak popsuta ryba. W ręce ścisnął zakrwawiony nóż a nogach miał betonowe buciki. Dobry beton z zakładów Tony'ego.

Pamiętaj, nigdy nie rób interesów ze *scyllą*. Jeśli nie musisz, nie zadzieraj z nimi. Jeżeli musisz z nimi zadrzeć, pobij im paru ludzi, spal restaurację ale niktogo nie zabijaj. A jeżeli się zdarzy, że będziesz musiał kogoś zabić, zakop nieboszczyka w fundamentach jakiejś kamienicy i módl się co wieczór, żeby się nie wykopał.

- **zemsta:** za żeton niedeklarowane dobiecie przeciwko osobie, która jest głównym celem nemesi.

Walka: *walka* 6/10+, *strzelanie* 9*78+; wszystkie zdolności, atuty bojowe; obrona: 16.

Pościg: *pojazdy* 6/8+, *wysportowanie* 6/8+; wszystkie zdolności, atuty sprawnościowe; wytrzymałość: 16.

Dyskusja: *zastraszanie* 9/9+; wszystkie zdolności, atuty społeczne; pewność siebie: 14.

Zagubiony we mgle (*morphoid caligatus*)

Zagubieni we Mgle różnią się od siebie - w działaniu Mgły nie da zauważyć się logiki, planu czy śladu systematycznego działania. Porwane stworzenia mają jednak kilka cech wspólnych, które dają się zebrać w szablon.

Wygląd: na pierwszy rzut oka Zagubieni w większości nie różnią się od innych przedstawicieli swojego gatunku. Jednak już po chwili da się zauważyć, że ich skóra jest nienaturalnie biała, przy stopach snuje się opar mgły. Ubiór również pomaga zidentyfikować Zagubionych - ale trzeba być czujnym, żeby przypadkiem nie uciekać przed paradą Klubu Historycznego, aktorem wracającym z próby lub staruszką, której garderoba jest już nieco *de mode*.

Pomysły na przygody

Eksploracja - wierni zdążyli już oplakać Zaginięcie pastora Arnulfssona, swego ukochanego duszpasterza, gdy ten nagle pojawia się przy ołtarzu i odprawia mszę, po czym znika w zaułkach Bridgebank! Koło Gospodyń przy parafii Tytanii Matki Justusa poszukuje śmialków, którzy będą w stanie go odszukać.

Ryzyko — lekarz oferuje kurację, pozwalającą wyleczyć nieuleczalne dotychczas choroby i zatrzymać starość. Na odczynie naukowym ujawnia, że zamraża pacjentów z nadzieją, że kiedyś odnalezione zostaną lekarstwa na ich choroby. Sprawa ma jednak drugie dno — szalony medyk wrzuca swoje ofiary we Mglę, wierząc, że pojawiają się w takim czasie, który da im szansę na wyleczenie.

Salony - zaginiony przed pięćdziesięciu laty baron Oghamhalder wraca z Mgły. Jego syn domaga się od spadkobierców zwrotu majątku i przekazanie go na powrót ojcu. Pikanterii sprawie dodaje fakt, że syn barona jest mocno poróżniony z resztą rodziny. Przy świadkach baron zachowuje się jak typowa ofiara Mgły, ale to mogą być jedynie sprytnie sztuczki, mające na celu wyludzić pieniądze.

Śledztwa - tajemnicze medium, dr Caligieri, utrzymuje, że potrafi skontaktować się z duchami osób zaginionych we Mgle. Doktor zdobywa spore grono oddanych wielbicieli (i klientów), którzy płacą spore sumy za kontakt z utraconymi członkami rodziny i przyjaciółmi. Czy moce doktora są prawdziwe, czy może za całą sprawą kryje się mroczniejszy sekret?

Występowanie: wszędzie, gdzie zdarza się Mgła - czyli w Lyonesse. W powietrzu nagle zaczyna być słychać stukot obcasów — a chwilę potem Zagubieni wylaniają się z ciemnego, zamglonego zaułka, wychodzą spod między spowitych mgłą drzew czy zrujnowanej kamienicy.

Fakty i mity:

Udany test *okultyzmu* (ST 10) lub *półświatka* (ST 15) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Umysły Zagubionych pogrążone są w letargu, ciężko do nich trafić z logicznymi argumentami, ale istnieje szansa aby ich przebudzić.
2. Zagubieni nigdy nie pojawiają się, kiedy trwa Fetor.
3. Dym z czarnego lotosu zdaje się przyciągać Zagubionych bardziej niż uzależnionych palaczy.

4. Podobno komuś udało się doprowadzić Zagubionego do pełni władz umysłowych — uzyskał dzięki niemu dostęp do tajemnic nieznanych nawet historykom.

Szablon Zagubionego z Bridgebank

Wyjątkowo biednie ubrany typ - zapewne wciąż nosi ubrania po swoim pradziadku. Błady, jak zdaje się robotnikom, którzy rzadko oglądają słońce.

Domyślna konfrontacja: właściwy dla bazowego przeciwnika.

Szablon, pula +1k10; Odporność +1.

Zdolności: sugerujemy, żebyś usunął wszystkie zdolności postaci, które mają charakter wyuczonych. Wrodzone zdolności i korzyści wynikające z gadżetów korzystnie będzie Zagubionemu zostawić.

- **zamglony umysł:** +5* do pewności siebie, odporny na *zastraszanie*;
- **przerażający:** gdy wyjdzie na jaw jego prawdziwa natura (np. po użyciu mocy) - wzbudza Strach ST 20;
- **ręce z mgły:** jak moce Człowiek-pająk i Nadzwyczajna Siła.

Walka: nadzwyczajna siła - każdy atak wręcz z podbiciem zdejmuje dodatkowy znacznik; obrona: jak bazowy przeciwnik.

Cytaty ze świata gry

Halo, drogi panie! Proszę na siebie uważać, w gazetach zapowiadano na dziś wieczór fale Mgły - i to tutaj, w okolicy teatru. O, jaki piękny kostium! Pan zapewne jest aktorem z tego przedstawienia o Justusie, tak? Jaka dbałość o szczegóły, doprawdy, znakomita! Wiem, co mówię, jestem historykiem, aczkolwiek specjalizuję się w czasach późniejszych. Ale pański kostium - rewelacja. I ten miecz, zupełnie jak prawdziwy, sto procent oryginalności, podziwiam!

Weszła w Mglę. Obserwowaliśmy ją w milczeniu. Mgła natychmiast otuliła kobietę ze wszystkich stron, czyniąc ją niematerialną: to już nie był żywy człowiek, tylko sylwetka naszkicowana delikatnymi pociągnięciami twardego ołówka na najbielszym papierze, jaki można sobie wyobrazić.

Stephen King, **Mgła**

Pościg: człowiek pajak - każdy atak z podbiciem zdejmuję dodatkowy znacznik; wytrzymałość: jak bazyły przeciwnik.

Dyskusja: tylko *zastraszanie* 6/10+; pewność siebie: +5.

Żywiołak (*genius elementalis*)

Zgodnie z naturalnym porządkiem rzeczy samoświadome manifestacje esencji żywiołów objawiają się w świecie materialnym nad wyraz rzadko. Przez milenia, w czasach rytualistów i szamanów, przywołanie żywiołaka było aktem największej desperacji. Dziś, gdy manipulacja żywiołami jest niezbędnym elementem wielu procesów technomagicznych i podstawą niejednego wynalazku, żywiołaki pojawiają się częściej. Zwykle w sposób nieplanowany i nie kontrolowany przez nikogo.

Wygląd: Obce istoty o ciałach z rozszalałego żywiołu.

Występowanie: Wulkany, oka cyklonów, sztormy na otwartym morzu, epicentra trzęsień ziemi, piece hutnicze, kolektory ścieków, głębokie szyby kopalni, balony sterowców.

Cytaty ze świata gry

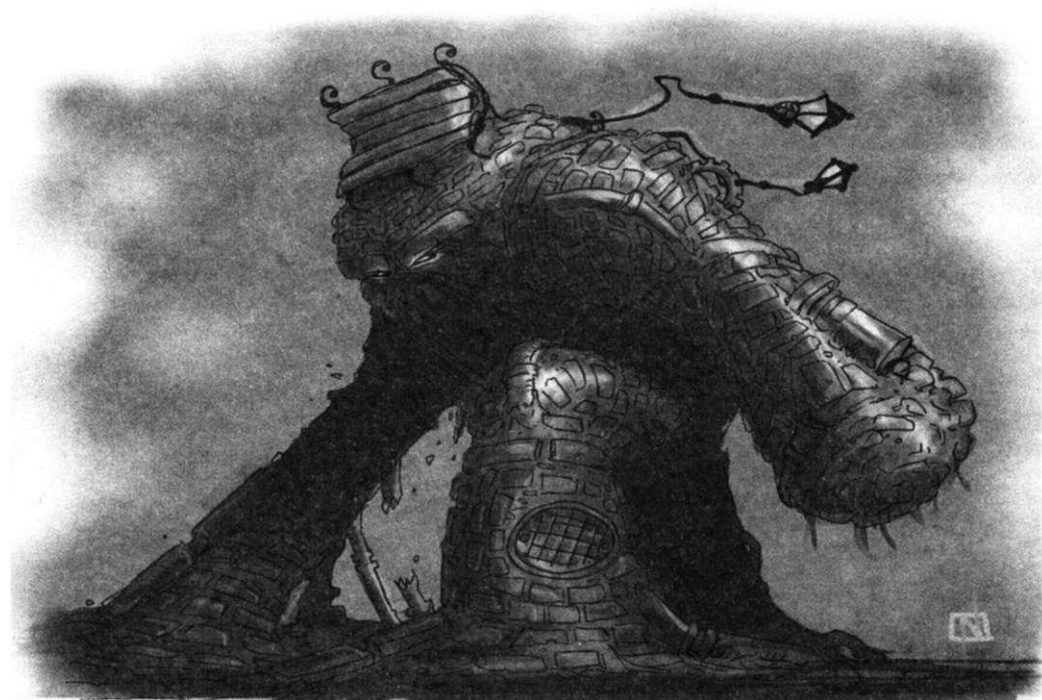
Na dzisiejszym wykładzie zajmiemy się żywiołakami kompozytowymi. Zgodnie z moją teorią, da się bowiem uzyskać stabilne manifestacje połączonych żywiołów. Weźmy choćby tego giganta z płynnego metalu, który zniszczył dwa kwartale budynków po ostatniej katastrofie wielkiego pieca w Hutach Stablon. Czyż nie mieliśmy tu do czynienia z pięknym okazem żywiołaka ziemno-ogniowego?

Od Ognia i Ziemi, Wody i Powietrza uchowaj nas Pani.

Fakty i mity:

Udany test *techniki* lub *przemy* (ST 10) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Matczyzny żywioł nie jest w stanie zranić żywiołaków, większość standardowych broni również ma dużo mniejszą skuteczność.
2. Żywioł przeciwny jest dla tych istot zabójczy.
3. Odpowiednio wykorzystane, żywiołaki mogą być źródłem many.
4. Są tak obce, że lepiej myśleć o nich jako o kłeskach naturalnych, niż żywych istotach.



Żywiolak przemysłowy ze Stableton

Istota wyrwała się właśnie z okowów technomagicznego więzienia i szerzy spustoszenie w okolicy. Może mieć różne rozmiary, od drobnych, zaledwie dorównujących gnomowi po kolosalne, kiedy to sięga wyżej niż dachy kamienic.

Domyślna konfrontacja: walka.

Zależnie od rozmiaru: statysta lub przeciwnik, bezmyślny, pula od 2k10 do 5k10; odporność: (równa puli kości) 2-5.

Zdolności:

- **atawistyczny lęk:** wzbudza Strach o ST 5 + 5 za każdą kość w puli;
- **rozszałały żywiolak:** pokonany żywiolak rozpada się na dwa mniejsze o puli kości i odporności mniejszej o jeden (żywiolak z pulą 5k10 i odpornością 5 rozpada się na dwa z pulą 4k10 i odpornością 4, żywiolak z 2k10 rozpada się na grupę dwóch statystów); jedyny sposób by ostatecznie

pokonać żywiolaka to zredukować go do grupy statystów albo wygrać konfrontację *va banque* albo dobić go atakiem opartym na przeciwnym żywiolu;

- **niewrażliwość:** ataki oparte na żywiolu, z którego składa się potwór, nie robią mu najmniejszej krzywdy, +5 do obrony przeciwko atakami zwykłą bronią (ekwipunkiem);
- **słabość:** atakując żywiolem przeciwnym można deklarować dobitcia po fakcie, tak dobity żywiolak zostaje wyeliminowany, niezależnie od jego puli kości;
- **ciało z żywiolu:** wszystkie ataki za zasięgu bliskim są atakami obszarowymi;
- **kłeska naturalna:** za żeton wprowadza na scenę zagrożenie naturalne - pożar, tornado, olbrzymią falę lub trzęsie ziemi; wszyscy przeciwnicy muszą wygrać test sporny *przyroda* (9/8+) przeciw *wysportowaniu* lub stracić znacznik albo punkt Kondycji (wybór gracza);
- **atak żywiolem:** każdy atak, który zakończył się przynajmniej jednym podbiciem, ma dodatkowe efekty; ogień - utrata dodatkowego znacznika, ziemia - unieruchomienie (wygrany test sporny *wysportowanie* przeciw *wysportowaniu* przerywa), woda — rozproszenie, powietrze - powalenie;
- **źródło many:** każdy bohater, który uzyskał dwa podbicia w teście ataku, może wykonać test umiejętności magicznej ST 15, sukces pozwala aktywować jedną zużytą moc lub zaklęcie;
- **moc żywiolu:** poniższe statystyki należy zmodyfikować, zależnie od żywiolu z którego powstała istota; ogień - walka +3, ziemia - zniknięcie, pancerz +5, woda — szarża, powietrze - latający.

Walka: walka 9/9+, strzelanie 9/8+; wszystkie zdolności, obrona: 14.

Pościg: *wysportowanie* 12/9+, wszystkie zdolności poza ciałem z żywiolu i mocą żywiolu, wytrzymałość: 14.

Dyskusja: z rozszałałym żywiolem nie można dyskutować.

Pomysły na przygody

Eksploracja - podobno na dalekim wschodzie istnieje nieznaną wanadyjskiej nauce żywiolaki drewna. Profesor Hickory z Uniwersytetu Lyonese uważa, że są one spokrewnione z dwoma żywiolami: ziemi i wody. Zapłaci za nieuszkodzony egzemplarz do badań. Być może w Pothill uda się znaleźć takie cudo?

Ryzyko - nihiliści wysadzają w powietrze Bąble. Uwolnione żywioły natychmiast zaczynają ze sobą walczyć, zrównując przy okazji z ziemią otaczające budynki. Trzeba je powstrzymać, zanim zniszczą całą dzielnicę.

Salony - ekscentryczny arystokrata wrócił z podróży po Wanadii zafascynowany wizją latających pałaców sereńskich dożów. Postanawia im dorównać i przy pomocy podejrzanego rytualisty zaczyna zaklinać żywioły powietrza w ścianach swojej rezydencji. Ktoś musi wyperswadować mu to szaleństwo i skłonić by odesłał swoją groźną kolekcję.

Śledztwa - miastem wstrząsa seria tajemniczych pożarów, Straż Ogniowa podejrzewa podpalenia. Bohaterowie wpadają na inny trop: wszystkie budynki stały na tych samych liniach mocy, co nowo wybudowana spalarnia odpadów.

SUPPLEMENT: INDEKS

Astral 52-54 atury

Aura sławy 13
Bardzo nieczyste zagranie 15
Bezczelne obelgi 23
Fascynacja i odraza 29
Kości z żelaza 25
Mentor 38
Mól książkowy 37
Nieprzenikniona fasada 19
Podstawy numerologii 27
Podwójna tożsamość 36
Przepływ Czi 21
Uczta 37
Uśmiech losu 33
W cieniu Tall Toma 11
Wschodni stoicyzm 17
Zbrojownia 78
Zwiększona płynność 31

Dzielnice 9-10

Belville 10, **13-14**, 56, 82-83
Bridgebank 10, **15-16**, 56, 83-85
Jaksun Town 8, **17-18**, 85-86
Kingsplace 9, **19-20**, 56, 86
Northern Belville 10, **13-14**,
82-83
Pothill 8, **21-22**, 42, 87
Queenston 9, **11-12**, 56, 81-82
Quirinale 8, **23-24**, 87-88
Stableton 10, **25-26**, 42, 56, 89
Swart Thule 10, **27-28**, 89-91
Tinkerton 10, **29-30**, 42, 91-92
Tintagel District 10, 28, 30, **31-32**, 42, 56, 92-93
Uldnesse 8, 9, **11-12**, 30, 81-12
Uldport 9, **11-12**, 81-82
Uniwersytet 9, **19-20**, 86
Windbog 10, **33-34**, 43, 93
Wyspa Psów 9, **11-12**, 42, 56,
81-82

Fetor 66, 69, 71-72, 89

Gadżety

Gniazdo różnicowe 46
Strój superbohatera 36

Interesujące miejsca

Aeroklub 10, 34, **67**
Alven Yard 10, 12
Appletree Road 12
Aquarium 8
d'Arrots 11, **12**
Bąble **26**, 43
Baker Street 24
Bank Alheimski 62
Belten 42
Boggan's Boulevard 67
Bonepale **16**, 43
Brimstone Road 32
Bulwar Gwiazd 13, 14
Burrow Hill Road 26
Cannon Court 28
Circus Circle 30
College Park 8, 16, **20**, 41
Comedians End 12
Crescent Hills 14
Czarna Lilia 29, **30**
Daily Mail 31, **32**
Dawn Street 12
Dockland 43
Dogend 16
Doki **21**, **22**
Droga Berenusa 64
Dworzec Tytania **32**, 43
Earls Park 8, **34**
Emporium 14
Fairy Pond 8, 13, **14**, 42, 59
Filharmonia Narodowa 31, **32**
Filligrane Street 24
Finger Street 20
Fu Leng i wspólnicy 22
Furnace Road 16
Gabinet Figur Golemicznych 28
Gabinet Makabry dr Caligieri 30
Galeria Madame Potti 30
Gieschowitz 26
Goodfellow Circus 12
Gorzelnia Griffon Gin 16
Gun Yard 20
Half Moon Alley 30
Hayme Street 22
Henna Parlour 17, **18**

Hildgate 27, **28**
Hotel Surreal 14
Hugin&Munin Inc. 28
Igla Ishituth 65
Imperialne Muzeum Wojny **12**, 42
jezioro Ferret 8
jezioro Fishbone 8
jezioro Municipalne 8
Jungle Wharf 18
Kamień koronacyjny 57
Kanal 42
Kaplica Bogini Kwietnej 16
Karp Patrzący na Księżyc 22
Katedra św. Galahada 63
Keep Ring 17, **18**, 43
Kingchapel 12
Kingsplace Green 19, 20, 43
Klub Jesion i Dąb 12
Kolumna Thorpe'a 65
kościół św. Berenusa **12**, 43
Królewskie Muzeum Botaniczne 34
Królewskie Muzeum Muzyki 32
Królewskie Stajnie Włwern 34
Lasek Ferret 33, **34**, 53, 93, 102
Łuk Triumfalny na Gower St. 64
Lyoneski Urząd Miar i Wąg 65
Lyoneskie Towarzystwo
Archeologiczne 20
Maidenhand 34
Miejska Sieć Schronów
Bombowych 67
The Monument 32
Moor Street 22
Muzeum Abelarda 20
Muzeum Alheimskie **20**, 41
Muzeum Historii Naturalnej 20
Muzeum Kawy i Herbaty 17, **18**
Muzeum Książki 20
Muzeum Kultury Eddyjskiej 28
Muzeum Maszyn 28
Muzeum Medycyny i
Szpitalnictwa 24
Muzeum Portretu 14
Muzeum Straży Ogniowej 26
Muzeum zabawkarstwa 24
Narodowa Galeria Malarstwa 12

Narodowa Opera Shang In 22
 Newport Docklands 65
 Obserwatorium Astrologiczne 8, 42
 Ogrody Botaniczne 8, 10
 Ogrody Opackie 8, 10, 30, 41
 Opactwo Fulmonn 10, 43, 60
 Oranżeria baronowej Nimblewist 8, 30
 Pałac Buckingham 11-12, 63
 Pałac namiestnika 57
 Pałac Uldham 60
 The Pall 11
 Park Królewski 8
 Parlament 11-12
 Pensjonat „Pod Mostem” 15, 16
 Pod Dżabbersmokiem 59
 Pod Kulą Ziemią 62
 Pod Lupą i Piórem 19, 20
 Pod Rozbrykanym Jednorożcem 33, 34
 Pod Węgłem i Cegłą 25, 26
 Pod Wisielcem i Krukiem 27, 28
 Pomnik legionisty 57
 Pomnik Lekkiej Brygady 67
 Port Avenue 23, 24
 Port Lancel Street 18
 pralnia Pani Nightingale 24
 pub „Dłoń i Maskę” 12
 pub „Kat” 15
 Pyre 28
 Radiostacja 26
 Raven Street 30
 Regent's Avenue 12
 Remiza Straży Ogniowej 32
 restauracja „Radza” 18
 restauracja „Katedra” 62
 Royal Jaksun Pub 31, 32
 salon krawiecki Madame Poutrix 24
 Sewer Palace 18
 Sovereign Road 24
 Spikes 18
 St. Perth of the Swords 25, 26
 Stoneton Square 20
 Sunset Glades 34
 Supreme Studios 14
 Świątynia Justusa 58
 Szkoła dla dziewcząt im św. Silencji 20
 Szpital św. Mutilacji 26
 Tali Tom 12
 Teatr Cieni Madame Pou-Shi 22
 Teatr Królewski 41
 Teatr Książyc 12
 Teatr Nowy 12
 Temple Square 12
 Tetera 8, 43, 55, 75, 81, 87
 Toothfairy Place 13, 14
 Tor Wścigowy Maidenhand 34
 Tower of Lyonesse 12, 42, 60
 Tremont Square 12
 Uniwersytet 20, 42, 43
 Westshire Road 20
 Wigmore Street 18
 Winiarnia Delus 24
 Wodny świat 13, 14
 Zakątek Wiedźm 16
 Zakłete schody 59

Złota Pagoda 22
 ZOO 8, 34
Kluby i stowarzyszenia 35
 Alven Yard 12, 13, 77-78
 Białe Kruki 29, 37
 Czerwony Jaśmin 21, 49-50
 Five o'clock 23, 46-47
 Gildia kaskaderów 13, 35
 Hotel Surreal 13
 Klub Bokserów 15, 35
 Klub Czterech 17, 35
 Klub Interakcjonistów 27, 45-46
 Klub Jesion i Dąb 12
 Klub Smakosza 23, 24, 36
 Klub Wynalazców 33, 44-45
 Konserwatywne Towarzystwo
 Magów 19, 47-48
 Kuglarze z Ogrodów Opackich 29,
 51-52
 Mgielny Patrol 15
 Nirwana 17
 Noce Skrzydła 31, 36
 Ochotnicza Straż Ogniowa
 w Stableton 25, 35
 Pięćdziesiąte Piętro 31, 35
 Poci Wykłeci 11, 50-51
 Policja Metropolitalna 76-77
 Ręka Chwały 13, 38
 Stalowi Magnaci 25
 Towarzystwo Gimnastyczne 33, 35
 Wywiad Spirytystyczny JKM 11,
 48-49
 Yggdrasil 27, 28
 Żelazny Smok 21, 35
 kolejka metropolitalna 72-73
 Linia Centralna 4, 12, 24, 30, 32, 73
 Linia Królewska 4, 32, 34, 73
 Linia Metropolitalna 4, 12, 24, 30,
 32, 70, 73
 Linia Mitelup 4, 28, 32, 73
 Linia Północna 4, 12, 16, 32, 73
 Linia Południkowa 4, 16, 20, 24, 73
 Linia Portowa 4, 18, 20, 22, 73
 Linia Pospiesznej Kolejki
 Podmiejskiej 4, 73, 93
 Linia Wielka 4, 16, 20, 26, 73
 Linia Wschodnia 4, 12, 20, 22, 24,
 57, 73
 Linia Zjednoczona 4, 73

Mgła 15, 54-55, 94-104
 mosty 75

Nexus 41-43

Osiągnięcia

Bohater Lyonesse 9
 Dług życia 21
 Dzwonek Mgielny 15
 Ohara Rzeźnika 107
 Przyjaciół Gwiazd 13
 Przyjazny tłum 17
 Przysługa u Rodziny 23
 Rekomendacje 19
 Szerokie znajomości 33
 Ulubieniec Lyonesse 11
 Weksel in blanco 31
 Wsparcie wyrzutków 29
 Wspólni znajomi 27
 Zaprzyjaźniony inżynier 25
 Zranienie Rzeźnika 107
 osobistości
 Eleni Blumchen 8, 14, 82
 sir Justice Firecrest 56
 Mockingbird 56, 61
 baronowa Nimblewist 8, 30, 36,
 52, 72, 103, 116
 Baldwin de Rouke 8, 14, 82
 Rzeźnik 42, 44, 94-104, 104-107
 Królowa Tytania 34, 40, 45, 81-82

PUK 44-46, 79-80, 90, 111-112

Zaklęcia

Bezpośrednie łącze 46
 Enticzek pentliczek 51
 Magiczne tatuaże 49
 Przez ciemne zwierciadło 48
 Sztuka jest wieczna 50
 Transformacja 45
 Wszystkie drzwi Lyonesse 47
 Złe oko 47



Lyonesse

Witajcie w Perle Miast!

Oto jedyny w swoim rodzaju przewodnik po Lyonesse. Dzięki niemu poznacie miasto od podszewki: od niebezpiecznych, spowitych mgłą zaułków Bridgebank, przez magiczne zabytki Uldnesse i kręte alejki Ogrodów Opackich po strzeliste wieżowce Tintagel District. Poznacie rzeczy ukryte za fasadą Lyonesse, tajemnice czające się w gęstych oparach mgły, w wąskich zaułkach i w przeszłości, która przeminęła jedynie pozornie.

Stolica Imperium Alfheimu to miasto uniwersytetów, muzeów, galerii, kombinatów włókienniczych, doków, hut i fabryk. To ośrodek przemysłu kinematograficznego, ostatni port imigrantów z całego globu, tygiel religii, kuchni i kultur. Miasto handlu, sztuki, zbrodni, bogactwa i ubóstwa. Miasto cudów. Miasto kontrastów. Miasto miast. Miasto spowite Mgłą.

To najwspanialsze miasto świata. Przekonajcie się sami.

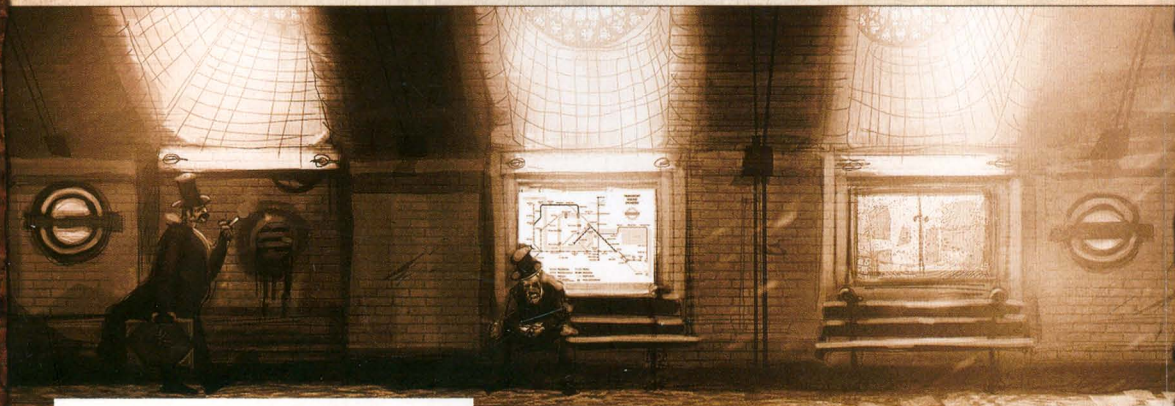
Lyonesse: Miasto Mgła Maszyna zawiera:

- dokładne opisy **12 dzielnic** Lyonesse, gotowe do wykorzystania na sesji;
- informacje o niesławnej lyoneskiej Mgle, nawiedzającym miasto Fetorze, Kolejce Metropolitalnej i olbrzymiej maszynie różnicowej zarządzającej stolicą;
- opisy **8 organizacji magicznych** oraz **12 klubów** i stowarzyszeń;
- rozszerzone zasady magii oraz opis Astralu;
- **8** nowych zaklęć, **14** unikalnych osiągnięć oraz **19** atutów i gadżetów;
- **13** przeciwników godnych waszych bohaterów;
- szczegółowy konspekt kampanii dla Sławnych bohaterów i **12** scenariuszy oraz **164** konkretnych pomysłów na przygody.

Lyonesse: Miasto Mgła Maszyna jest dodatkiem do gry **Wolsung: Magia Wieku Pary** i do pełniej rozgrywki wymagany jest podręcznik podstawowy.

Wolsung: Magia Wieku Pary to fabularna gra akcji o przygodach niezwykłych Dam i Dżentelmenów, rozgrywająca się w fantastycznym odbiciu XIX wieku, w czasach Magicznej Rewolucji Przemysłowej.

Dowiedz się więcej o świecie Wolsunga na www.wolsung.pl



Sugerowana cena 35,00 zł

ISBN: 978-83-61659-03-7



9 788361 659037

**KUŹNIA
GIER**
www.kuzniagier.pl

Patronat medialny

