

Gra pozorów

Zawiązanie : Bohaterowie zostają poproszeni o ochronę córki pewnego szanowanego obywatela Lyonese. Panna Amanda jest dość ekscentryczną osobą. Wiadomo jest że chciała wstąpić do klubu wynalazców , co ze względu na jej płeć jest niemożliwe, jednak nie było to dla niej przeszkodą w podejmowaniu licznych prób. Nie ma co ukrywać że, panna Amanda jest pewnym utrapieniem dla swoich rodziców . Pierwsze spotkanie ma się odbyć na przyjęciu organizowanym na cześć zwycięstwa Klubu Wynalazców w konkursie na budowę nowego odcinka kolejki metropolitalnej. Bohaterowie mają poznać pannę Amandę i zamieszkać w rezydencji jej rodziców jako znajomi jej ojca . Dobrze jeżeli w grupie znajdowałaby się kobieta , która mogłaby nawiązać więź przyjaźni z Amandą.

Scena 1 : Bohaterowie przybywają na przyjęcie spotykają rodziców Amandy . Okazuje się że ojcem ich podopiecznej jest Ferdynand Boyd jeden z członków założycieli Klubu Wynalazców. Amanda spóźnia się jak zwykle jej powóz jeszcze nie nadjechał , bohaterowie są proszeni o sprawdzenie co jest powodem tej zwłoki . Wychodzą przed budynek w którym odbywa się przyjęcie, od strony z której miał nadjechać powóz Amandy, słysząc krzyki przechodniów . Rozpędzony powóz ciągnięty przez cztery golemiczne rumaki, pędzi ulicą rozpędzając na boki przechodniów i inne pojazdy .

Zadanie bohaterów : zatrzymać powóz, pędzące rumaki pula kości 4K10 .

Konfrontacja pościg : wytrzymałość powozu 4 , pościg szalony pęd 6/10+

Po zatrzymaniu powozu okazuje się że nikogo nie ma w środku , Amanda zniknęła .Rola bohaterów zmienia się , trzeba dyskretnie odnaleźć córkę państwa Boyd .

Scena 2 : Po powrocie do rezydencji okazuje się że porywacze przysłali list , w którym oznajmiają że następnego dnia punktualnie o godzinie 12.00 w południe świat dowie się całej prawdy o córce pana Boyla , chyba że ten w imieniu Klubu Wynalazców wycofa się z realizacji budowy nowego odcinka Kolejki Metropolitalnej. Wiadomo że pan Boyd nie może tego zrobić , ze względu na delikatność sytuacji bohaterowie nie powinni pytać, o jaką prawdę chodzi jeżeli jednak zapytają pan Boyd wiarygodnie skłamie że jego córka jest kleptomanką . W związku z tym prosi bohaterów o uratowanie swojej córki i uwolnienie go od przykrego ale honorowego kroku jakim musiałoby być wystąpienie z Klubu Wynalazców.

Analiza przesłanego listu ST 15 (Analiza) pozwala stwierdzić następujące fakty .

- List napisano na papierze hotelowym , hotelu Germinton;
- Podbicie – pozwala stwierdzić że list został napisany kobiecą ręką .

Scena 3 : Hotel Germinton to mały spokojny położony przy Hammond Street rodzinny hotelik o średnim standardzie . Na recepcji siedzi senior rodu pan William Buck . Trochę przygłuchy staruszek jest trudnym partnerem do rozmowy .

William Buck krasnolud, pula 2K10, odporność 3, domyślna konfrontacja :dyskusja.

Ekspresja 6/8+; Perswazja 9/8+ pewność siebie 20, przy pomocy kart można wykorzystać takie cechy starszka jak głuchota czy niezdarność. Z żeton starszek może wezwać swoje wnuki albo stałą klientkę Pannę Stabelton, ta nobliwa starszka od kilkunastu lat

podkochuje się w panu Williamie i za żeton na pewno udzieli mu wsparcia . Wezwane wsparcie odbywa się z drugiej linii w związku z czym wspierające postaci zdają test ST15 po zdanym teście William otrzymuje od wnuków wsparcie w postaci bonusu + 3, panna Stabelton zapewnia wsparcie +5 . Recepcjonista naraz będzie rozmawiał tylko z jedną osobą , reszta bohaterów może go wspierać z drugiej linii .

Wnuki pula 2K10 perswazja 6/10

Panna Stabelton pula 2K10 ekspresja 9/8+

Celem konfrontacji powinno być pozyskanie informacji na temat gości, którzy zamieszkiwali hotel w ciągu kilku ostatnich dni . Po wygranej konfrontacji bohaterowie dowiedzą się że, ostatniej nocy hotel opuściła grupa mechaników zajmujących się jakimiś naprawami Tall Tom-a (odpowiednik londyńskiego BigBena) . Jeżeli bohaterowie udadzą się do wspomnianej wieży zegarowej , okaże się że jest ona zamknięta o tej godzinie a dla zwiedzających będzie otwarty jutro od 9.00 . Próby dostania się do środka zaalarmują pilnującą go straż . Straż składa się z Beef-eater-sów (dodatek Lyonesse str. 109) . Bohaterowie powinni się zniechęcić do odwiedzenia Tall Toma. Następnego dnia jedynym sposobem na dostanie się do Tall Toma jest grzeczne ustawienie się w długiej kolejce. Do wieży wpuszczane są grupy 10 osobowe z przewodnikiem. Bohaterowie dostaną się do środka o godzinie 11:30. Po wejściu do pomieszczenia z mechanizmem zegara, należy przeprowadzić testy, spostrzegawczości ST 15 i analizy ST 15, dzięki zdanym testom bohaterowie odnajdą pannę Amandę (jeżeli jakimś sposobem nie zdadzą testów, Amanda zerwie knebel i zacznie krzyczeć) . Przywiązana do jednego z potężnych trybów zegara zmierza ku zagładzie pozostało dokładnie 15 minut na wydostanie jej z opresji . Aby ją uratować trzeba zdać serię testów .

- Aby zrozumieć zagrożenie Test Analizy ST15
- Aby wspiąć się do miejsca uwięzienia panny Amandy Test wysportowania ST 20
- Aby uwolnić pannę Amandę bez szwanku , Test Półświatek ST15 ,pozwalający ominąć sprytną pułapkę zastawioną przez porywaczy.

Uwolnienie porwanej Amandy nada bohaterom trochę niepożądanego w tej chwili rozgłosu . Jednak dziewczyna , a szczególnie jej ojciec będą bardzo wdzięczni bohaterom. Minął dzień od uratowania Amandy , do domu Państwa Boyl przybywa goniec z wiadomością z Klubu Wynalazców . Po przeczytaniu wiadomości , pan Boyl siada załamany i prosi o szklankę wody. Zainteresowani bohaterowie dowiedzą się że, nastąpiło włamanie do tajnego laboratorium Klubu Wynalazców, gdzie powstawał prototyp nowego wagonu, który był częścią projektu dzięki któremu klub wygrał konkurs na budowę nowego odcinka kolejki . Skandal wisi w powietrzu jeśli klub nie odzyska wagonu , budowa nowego prototypu zajmie zbyt wiele czasu i projekt nie zostanie zrealizowany w określonym w umowie czasie. Tym razem Klub Wynalazców zwraca się o pomoc do bohaterów, prestiż Klubu wisi na włosku .

Scena 4 : Bohaterowie udają się do Klubu Wynalazców , aby szczegółowo zapoznać się z całą sytuacją. W klubie wynalazców dowiadują się co następuje .

- Do tajnego podziemnego laboratorium nastąpiło włamanie . Pracownicy zostali odurzeni jakąś rozpyloną w powietrzu substancją . Niestety substancja ta nadal utrzymuje się w laboratorium . W związku z tym bohaterowie muszą poczekać aż jej stężenie spadnie do bezpiecznego poziomu . Albo skorzystać z dostarczonych przez Klub skafandrów . Skafandry ograniczają ruchy bohaterów w związku z czym muszą odłożyć jedną kość z puli aby móc z nich korzystać.
- Pojazd był praktycznie ukończony, przeprowadzono już nawet pierwsze testy. W związku z tym odjechał o własnych siłach .
- Do dyspozycji bohaterów postawiono specjalną drezynę . Która służyła do inspekcji toru eksperymentalnego mającego na celu symulacje różnych warunków pod ziemią. Drezyna będzie gotowa do drogi jutro rano .

Tutaj następuje moment w którym do Klubu wpada błąd jak ściana pan Boyl . Nie może wykrztusić z siebie ani słowa w końcu , informuje bohaterów że jego córka znowu została porwana. Tym razem porwanie nastąpiło w biały dzień wśród tłumu gapiów . Amanda w towarzystwie swojej matki udała się na wyprzedaż sukien balowych . Właśnie skończono kręcenie jednego z filmów w dzielnicy filmowej Northen Belville i jak zwykle nastąpiła wyprzedaż kostiumów używanych w trakcie kręcenia filmów. Jest to swojego rodzaju święto dla kobiet w tym mieście (klimat podobny do wyprzedaży w dużych domach handlowych) . Każda chce mieć kreację filmową. Jeżeli bohaterowie przezornie postanowili pozostawić kogoś do ochrony panny Boyl. Rozegraj scenę 4A

Scena 4A : Dzielnica filmowa Northen Belville . Pana Boyl w towarzystwie swojej matki oraz ochraniających ją dyskretnie bohaterów udaje się na wyprzedaż kostiumów filmowych . Wyprzedaż odbywa się w jednym z atelier filmowych w ogromnej hali zdjęciowej . Hala wypełniona jest stojakami z kostiumami , podzielonymi na sektory w zależności od filmu z którego pochodzą kostiumy . Po otwarciu hali klientki , w tym również panna Boyl i jej matka , w dzikim szale zakupów biegną do stojaków i wyszarpują sobie upatrzone suknie , garsonki i inne fatałaszki . Zamieszanie jest nie do ogarnięcia bohaterowie czują się jakby wpadli w oko tajfunu . Aby utrzymać się w pobliżu ochranianej osoby trzeba zdać serię testów każdy nie zdany test zwiększa zasięg .

- Wiedza Akademicka ST 15 – z jakiego filmu kostium chciała kupić Panna Boyl.
- Spostrzegawczość ST 15 – w tłumie parasolek i kapeluszy znaleźć ten właściwy .
- Wysportowanie ST 20 – przedrzeć się dyskretnie przez tłum rozhisteryzowanych dam .

Niezdanie dwóch testów oznacza że bohater stracił z oczu pannę Boyl . W tym tłumie bohaterowie którzy nie zdadzą testu zostają porwani przez tłum . Oczywiście jeżeli ktoś z drużyny zdał test , a posiada wolne kości z puli może wspomóc testując ekspresję ST 15 w celu naprowadzenia zbłąkanego na właściwy kierunek .

Jeżeli bohaterowie zdadzą testy – znajdą się blisko panny Boyl, nagle okazuje się, że niektóre damy zachowują się dziwnie , rozpoczyna się konfrontacja pościg , to grupa Komediantów z gangu Jimmy'ego Pippe (opis gangu w kolekcji Antagonistów na moim blogu <http://fantastycznapanlanina.blogspot.com/>) , przebrana za kobiety usiłuje porwać niespodziewającą się niczego pannę Boyl. Stawką konfrontacji jest zdemaskowanie grupy

przebierańców. Z kolei dla komedianów stawką jest unieruchomienie przeciwnika (pojmanie przez tłum lub policję) i uprowadzenie panny Boyl.

Jeżeli bohaterowie nie zdali testów - zobaczą oddzielającą się od reszty tłumu grupkę dam , wśród których jest panna Boyl. Po wyprowadzeniu z Hali ofiara zostanie umieszczona w sportowym paromobilu prowadzonym przez samego Jimmy'ego Pippe, który odjeżdża(opcjonalnie : w towarzystwie 3 innych paromobili).

Scena 5 : Pościg ulicami Northen Belville to może być fascynujące przeżycie. Jimmy znając dokładny rozkład dzielnicy i oraz plan dnia filmowego, na pewno je wykorzysta aby powstrzymać ewentualny pościgi .

Uciekający Jimmy może, jako że jest ryzykantem , przy pomocy kart wprowadzić na scenę różne filmowe efekty , na przykład :

- **Pik** – dzikie zwierzęta, walący się budynek , przejazd kolejowy z zamkniętymi rogatkami .
- **Kier**- tunel w którym znika Jimmy , a na wjeżdżających bohaterów wyjeżdża rozpędzony pociąg. Nagle opadająca plandeka zmieniająca
- **Karo** – ładunek wybuchowy usuwający z drogi przeszkodę .
- **Trefl** – korek , który nagle spowalnia bohaterów; wyrzucona ciężarówka; lądująca tuż przed maską viverna.

Stawka Jimmy'ego : Uprowadzić Pannę Boyl.

Wygrany pościg – bohaterowie pomimo licznych przeszkód dopadli Jimmy'ego. Jeżeli dokonali spektakularnego dobiecia, paromobil ulega wypadkowi , a poobijany Jimmy leży obok wraku. Bohaterowie dopadają do panny Boyl. Jej oderwana ręka drga konwulsyjnie leżąc na kocich łbach . Bez żadnych testów bohaterowie zrozumieją że panna Boyl to golem teatralny , stworzony na obraz i podobieństwo córki pana Boyl'a . Jimmy śmieje się i przeklina swój los , złorzecząc swoim zleceniodawcą, przez których narażał siebie, aby porwać jakiegoś golema. To dobry moment aby wykorzystać Jimmy'ego i jego rozczarowanie . Zapytany o swoich mocodawców odpowie zgodnie z prawdą że nie wiem kim są . A porwaną pannę miał dostarczyć na dworzec kolejki metropolitalnej w Bridgebank. Teraz bohaterowie mogą zyskać cennego sojusznika , pozwalając mu na doprowadzenie zlecenia do końca . Przez co zyskują jego wdzięczność i mają szansę na odkrycie kto jest prawdziwym zleceniodawcą porwania .

Przeegrany pościg – Jimmy ucieka porywając podopieczną bohaterów . Docierając do swojej kryjówki ,odkrywa że porwana przez niego panna to golem teatralny . Intuicja podpowiada mu jednak że bohaterowie też nie mieli świadomości kogo tak naprawdę chronią . Przez posłańca postanawia ich o tym poinformować . Licząc na odzyskanie chociaż części nakładów zainwestowanych w porwanie.

6 scena : Następnego dnia rano , bohaterowie udają się na umówione spotkanie do Klubu Wynalazców .Stamtąd jadą to tajnego laboratorium znajdującego się pod stacją kolejki w Bridgebank. Korzystając z tajnego wejścia, schodząc po specjalnych spiralnych schodach , nie wygląda to na główne wejście i jest dosyć czasochłonne i męczące, czyżby członkowie Klubu Wynalazców nie ufali bohaterom. W końcu docierają do galerii rozciągającej się nad powierzchnią podziemnego hangaru , w którym znajduje się tajne laboratorium Klubu. Stężenie środków odurzających , jest jeszcze dość wysokie , bohaterowie muszą użyć skafandrów . Drezyna przygotowana przez pracowników,

laboratorium czeka gotowa do drogi. Bohaterowie ruszają w ślad za porwanym wagonem . Niestety ich podróż kończy się po kilkuset metrach . To obudzony żywiołek ziemi postanowił zmienić swoje położenie . Tunel za nimi zawala się , a przed nimi zostały rozerwane tory , co uniemożliwia dalszą podróż kolejką . Tory rozerwało coś co niczym kret ryło swój tunel , prawdo podobnie to cos zbudziło żywiołaka . Lecz jaki musi być kret , aby powstał tunel o średnicy 4 metrów ? Łączność z podziemnym laboratorium Klubu Wynalazców zapewniały rozpięte pod sufitem kable niestety uległy one uszkodzeniu. Bohaterowie aby kontynuować dalszą podróż muszą pokonać powstałą dziurę w ziemi, mogą skorzystać z licznych kabli które rozpiętych są na suficie , wystarczy zdać test wysportowania ST 20 (skafandry zwiększają poziom trudności testu +5) Drugą możliwością jest, wykonanie testu analizy lub techniki i skonstruowanie przy pomocy lin, huśtawki ułatwiającej przerzucenie kolejnych postaci na drugą stronę wystarczy zdać test odwagi ST 15. Po przejściu tej przeszkody, bohaterowie ruszają dalej, jeżeli pamiętają co mówił jeden z konstruktorów o właściwościach toru eksperymentalnego powinni zachować ostrożność. Poszczególne części toru symulują różne warunki geologiczne, sterowane z laboratorium , po aktywności żywiołaka i zerwaniu łączności z centrum sterowania , mogły ulec rozregulowaniu ,mistrz gry może uruchomić je za kartę .

Tunel eksperymentalny :

- **Zalanie tunelu** . Nowy wagon kolejki , spełnia najwyższe standardy wodoodporności . Tunel kolejki opada dość niespodziewanie , nagle zaczyna gwałtownie wypełniać się wodą . Jeżeli bohaterowie są nadal w skafandrach , posiadają one zapas tlenu na ok 2 godziny. Jeżeli nie, sytuacja się komplikuje . Do przepłynięcia pod wodą mają dystans dwóch basenów olimpijskich wysportowanie ST 20.
- Inne według inwencji mistrza gry

Przedostając się przez zalany tunel czy uciekając przez spadającymi głazami bohaterowie docierają do końca eksperymentalnego tunelu i tu następuje punkt kulminacyjny przygody .

Punkt kulminacyjny :

Bohaterowie mniej lub bardziej pokiereszowani docierają do oficjalnego końca tunelu eksperymentalnego . Widać jednak że ktoś zadbał o jego kontynuację . Wydrążony dalszy ciąg tunelu skręca w lewo i nie jest wykonany tak starannie jak ta część którą przebyli bohaterowie . Jednak co może być niepokojące dokładna obserwacja ST 15 pozwala dostrzec , że początek nowego tunelu jest zaminowany a w odległości około 70 m od bohaterów znajduje się stanowisko z którego zostanie poprowadzona detonacja . Zdany test wysportowania ST 15 pozwala dobiec do stanowiska i rozpocząć konfrontację Walka z obecnymi tam robotnikami . Nie zdany test opóźnia udział w konfrontacji o rundę . W trakcie której krasnoludy wskakują do drezyny i rozpoczynają konfrontację pościg. Stawką krasnoludów jest zaalarmowanie pozostałych członków podziemnej ekipy . Manifestują to zresztą dość głośno krzycząc „Alarmmm”.

Robotnicy to 4 Krasnoludy pula 1K10 odporność 3

Walka 6/10+ obrona 15

Pościg 9*/9+ obrona 15 (+3 za użycie ręcznej drezyny*)

Dyskusja 6/10+ obrona 15

Jeżeli bohaterowie wygrają konfrontację z robotnikami Krasnoludzkimi , dotrą do bazy nie zauważenie. W innym wypadku , załoga czeka w pogotowiu bojowym . Baza to potężna jaskinia obudowa różnymi galeriami i przerzuconymi w powietrzu kładkami . Ochrona bazy to 2 grupy po 3 ogrów które natychmiast stają przy Benedykcie(przywódca gangu nieśmiertelnych) . Pozostałe postaci tak jak w Gangu Nieśmiertelnych na moim blogu. W zależności od tego na jakim poziomie są gracze możemy regulować stopień trudności spotkania . W razie wyraźnej przewagi Antagonistów możemy wprowadzić niespodziewanego sojusznika w postaci panny Amandy która pozostawiona bez opieki jakimś zbiegiem okoliczności uwolniła się z pod wpływem noszonego przez Benedykta (przywódca gangu nieśmiertelnych) amuletu. I teraz wykorzystując swoją wiedzę techniczną przejęła kontrolę nad jedną z maszyn drążących tunele która atakuje teraz przeciwników bohaterów .

Grupa Ogrów pula 3K10 odporność 3

Zdolności :

Silny cios , Nie do zabicia

Walka 9/9+ obrona 18

Pościg 6/10+ wytrzymałość 15

Dyskusja 3/10+ , pewność siebie 12

Oczywiście jest druga koncepcja sceny kulminacyjnej . Bohaterowie postanawiają wykraść wagon należący do Klubu Wynalzców. Wtedy scena kulminacyjna to pościg tunelami kolejki który w pewnym momencie zmienia się w pościg na ulicach.

To jest tylko szkic przygody . Celem bohaterów jest uchronić Pana Boyla który jest członkiem założycielem Klubu Wynalzców przed podwójnym skandalem . Odkrycie że jego córka związała się z nieumarłym Ghoullem zrujnowałoby mu reputację , z kolei nie wywiązanie się z umowy zawartej z miastem miałoby poważne konsekwencje dla Klubu Wynalzców.