KRAINY

TERRINOTH

DESCENT

LEGENDY MROKU

MNIEJSZE ZŁO

TERRINOTH™ LEGENDS

EDGE STUDIO

rebel

STARTER

GENESYS

Twórcy

Edge Studio

Projekt dodatku
Phil Maiewski

Korekta
Rex Vogen

Zarządzanie grami fabularnymi
Sam Gregor-Stewart

Projekt graficzny dodatku
Paco Dana

Zarządzanie projektem graficznym
Curro Marín

Okładka
David Auden Nash

Ilustracje
Francesca Baerald, João Bragato, Ivan Dedov, Kiana Hamm, Ario Murti i Preston Stone

Kierownictwo artystyczne
Antonio Maínez

Zarządzanie produkcją
Curro Marín

Koordynator studia
Stéphane Bogard

Szef studia
Michael Croitoriu

Fantasy Flight Games

Dyrektor kreatywny scenariusza i uniwersum
Katrina Ostrander

Kontrola zgodności z Descent
Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark i Brandon Perdue

Rebel

Tłumaczenie
Lea Mikolcz, Tomasz Mikolcz

Redakcja
Tomasz Hoga, Paulina Walenia

Kolacjonowanie tekstu
Marek Antoniak, Jakub Maciejewski

Skład
Ka Leszczyńska

Koordynacja projektu
Paulina Wierzbińska

Opieka nad produktem
Maciej Jesionowski

Partnerzy

Importer/dystrybucja w Polsce:
Rebel sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

© 2023 Edge Studio na licencji Fantasy Flight Games. Genesys i logo Genesys są zastrzeżonymi znakami towarowymi Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games i logo FFG są zastrzeżonymi znakami towarowymi Fantasy Flight Games. App Store jest znakiem towarowym usługi świadczonej przez Apple Inc. Google Play jest znakiem towarowym Google Inc. Opublikowane przez Edge Studio – Asmodee Group, Asmodee Group – Studio Edge, Hills Plaza – Bâtiment B, 8 rue de Vidailhan, 31130 Balma, Francja.

© 2023 Edge Studio under licence of Fantasy Flight Games. Genesys and the Genesys logo are trademarks of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play is a trademark of Google Inc. Published by Asmodee Group – Studio Edge, Hills Plaza – Bâtiment B, 8 rue de Vidailhan, 31130 Balma, France.

Kod produktu: ESGNS05-PL-PR01
Wydrukowano: Polska, 2023

Na stronie **edge-studio.net** znajdziesz więcej informacji o linii wydawniczej **Genesys**, darmowe materiały do pobrania i odpowiedzi na pytania dotyczące zasad gry, także w języku polskim.

Czym jest Genesys?

Witaj w **Genesys**, grze fabularnej (RPG, z ang. *role-playing game*) pełnej wartkiej akcji, heroicznych przygód i wciągających, wspólnie snutych opowieści.

Genesys to uniwersalna gra fabularna. Oznacza to, że jej zasady umożliwiają ci rozgrywanie sesji w dowolnie wybranym lub wymyślonym uniwersum. Podręcznik podstawowy zawiera główne zasady, które obowiązują w każdym uniwersum i w każdej wersji gry. Możesz oprzeć się na swojej kreatywności albo skorzystać z przygotowywanych przez nas podręczników z opisami światów. Wybór jest duży – od bohaterskiego fantasy (**Krainy Terrinoth**) przez cyberpunkowe science fiction (**Cienie New Angeles**) aż po epicką space operę (**Żar w popiołach**).

Zasady

Sercem tej gry jest Kostkowy System Narracyjny. Choć właściwie każda gra fabularna ma mechanikę pozwalającą ustalić, czy postaci udało się wykonać określone zadanie, to nasz system wyznacza w tej kwestii nową jakość. Jeden rzut kostkami nie tylko pozwala określić sukces bądź porażkę, lecz także tworzy szansę, by twojej postaci przydarzyły się inne dobre albo złe rzeczy.

W tym celu Kostkowy System Narracyjny **Genesys** wykorzystuje koncepcje nazywane Korzyścią i Zagrożeniem. Wyjaśnimy to dokładniej w sekcji opisującej zasady, jednak ogólnie rzecz ujmując, Korzyść i Zagrożenie są wynikami rzutu całkowicie niezależnymi od sukcesu bądź porażki. Oznacza to, że postać może osiągnąć jakąś korzyść pomimo nieudanego rzutu albo jej sukces będzie się wiązał z niespodziewanymi konsekwencjami.

Dzięki temu wyjątkowemu połączeniu możecie rozgrywać dynamiczne i emocjonujące spotkania, w których gracze wspólnie z Mistrzem Gry (MG) tworzą ekscytującą przygodę.

Terrinoth i Descent

Wiemy już, co to jest **Genesys**. A czym jest **Descent**?

Uniwersum gry **Descent**, kraina zwana Terrinoth, to świat fantasy, który został przedstawiony w grach takich jak **Descent: Legendy Mroku, Descent: Wędrówki w Mroku** oraz **Runewars**. Nie martw się jednak, jeśli ich nie znasz. Poniżej zamieściliśmy krótkie wprowadzenie do tego uniwersum, a na stronach 16 i dalszych znajdziesz kolejne informacje, które wystarczą do poprowadzenia przygody.

Terrinoth to miejsce zapomnianej już świetności i utraconego dziedzictwa. Ziemiami tymi władali niegdyś Dawni Królowie, którzy dzięki potężnej magii dokonywali wspaniałych czynów i tworzyli cuda, lecz później ich królestwo znacznie ucierpiało za sprawą trzech potężnych sił: nieumarłych armii Waiqara Zdrajcy, opętanych przez demony i żądnych krwi hord Uthuk Y'llan oraz przerażających smoków ze Stopionego Wrzosowiska. Wiele z jego wspaniałych miast obróciło się w ruinę, a cudownych tajemnic i potężnych artefaktów przepadło na zawsze.

Przez setki lat Terrinoth niszczało w mroku. Jednak kiedy jego krainy były w największej potrzebie, znaleźli się bohaterowie. Odważni poszukiwacze przygód zagłębili się w starożytne ruiny, stawili czoła plugawym istotom, które się w nich gnieździły, i odkryli skarby swoich przodków. Daqańscy baronowie, spadkobiercy dawnych królestw, odbudowali mury i odtworzyli swoje armie, natomiast czarodzieje z Szarej Przystani zgromadzili runy mocy, aby przebudzić strażników z kamienia i stali. To wszystko dzieje się w ostatniej chwili, gdyż odwieczni wrogowie krainy powracają, zaś Terrinoth potrzebuje czempionów, którzy rzucą wyzwanie wzbierającej ciemności.

PODSUMOWANIE ZASAD

Na kolejnych stronach znajduje się streszczenie zasad z podręcznika podstawowego **Genesys** zawierające opis mechaniki i wszystkich umiejętności niezbędnych do gry w **Mniejsze zło** (opis przygody zaczyna się na stronie 16).

Mechanika gry

Sednem mechaniki gry jest rozstrzyganie **testów umiejętności**. Dzięki nim określamy, czy działania postaci zakończyły się **sukcesem**, czy **porażką**, a także czy rezultatowi towarzyszą jakieś dodatkowe konsekwencje. W skrócie:

- Gracz rzuca **pulą kostek** testowanej umiejętności uzupełnioną o kostki odpowiadające **trudności** zadania, a także kostki wynikające z okoliczności.
- Przeciwstawne symbole wzajemnie się anulują. Jeśli na kostkach pozostał chociaż jeden symbol Sukcesu ✹, to działanie kończy się powodzeniem.
- Nieanulowane symbole Korzyści ⮝ albo Zagrożenia ⟲ wprowadzają do ogólnego rezultatu pozytywne albo negatywne konsekwencje lub efekty dodatkowe.

Kostki

Kiedy wykonujesz test umiejętności, kostki pozwalają ci określić powodzenie akcji (lub jego brak), a także jego skalę i ewentualne konsekwencje dla fabuły. W tekście test umiejętności zapisujemy następująco: **Trudny (◆ ◆ ◆) test Uroku Osobistego (Prezencja)**. Wymieniona jest trudność testu (Trudny), wykorzystywana umiejętność (Urok Osobisty) i połączona z nią cecha (Prezencja). Każdy z tych elementów omówimy później.

Na karcie postaci (zob. str. 33–39) obok umiejętności znajdują się symbole reprezentujące **pulę kostek**, na przykład ◆ ◆ ⬡. Poniżej omawiamy rodzaje kostek występujących w grze.

Kostki Zdolności ◆

Kostki Zdolności odzwierciedlają wrodzone zdolności i cechy postaci wykorzystywane podczas testu umiejętności. Stanowią podstawę większości puli kostek, którymi rzucają gracze.

Kostki Biegłości ⬡

Kostki Biegłości są miarą wyuczenia i doświadczenia postaci; odzwierciedlają jej wprawę w wykonywaniu określonego zadania.

Kostki Udogodnienia □

Kostki Udogodnienia są dodawane do puli, by odzwierciedlić okoliczności sprzyjające wykonaniu zadania, takie jak pomoc sojusznika, wystarczająco dużo czasu czy właściwe wyposażenie.

Kostki Trudności

Kostki Trudności odzwierciedlają wagę lub złożoność problemu, z którym ma zmierzyć się postać.

Kostki wyzwania

Kostki wyzwania reprezentują szczególnie wymagające wyzwania stawiane przez wyszkolonych, elitarnych bądź przygotowanych przeciwników.

Kostki Komplikacji

Kostki Komplikacji często wykorzystuje się, by oddać stosunkowo niewielkie przeciwności, które przeszkadzają postaci, takie jak kiepskie oświetlenie, niekorzystne ukształtowanie terenu czy niewystarczające zasoby.

Kostka dziesięciościenna

Używana jest do losowania efektów umieszczonych w tabelach, na przykład Urazów Krytycznych.

Symbole na kostkach i wyniki

Na kostkach używanych w **Genesys** znajduje się sześć unikalnych symboli. Wykorzystuje się je do określania sukcesu bądź porażki w teście, a także do wzbogacenia rozstrzygnięcia o dodatkowe tło i konsekwencje. Dzięki nim gracze mają większy udział w opowiadanej historii, dodają do niej szczegóły i w trakcie przygody opisują swoje akcje w iście filmowym stylu.

Korzyść

Symbol Korzyści wskazuje na możliwość wystąpienia pozytywnych konsekwencji lub korzystnych efektów dodatkowych niezależnie od tego, czy udało się wykonać zadanie. Przykładem może być szybsze otwarcie zamka wytrychem lub okazja do schowania się za osłoną podczas strzelaniny. Zwykle to gracze decydują o sposobie wykorzystania wygenerowanych Korzyści. **Symbol Korzyści jest anulowany przez symbol Zagrożenia.**

Sukces

Test umiejętności kończy się powodzeniem, jeżeli po wszystkich usunięciach pozostanie przynajmniej jeden symbol Sukcesu. Im więcej Sukcesów pozostanie, tym większy jest rozmiar odniesionego sukcesu. W teście walki każdy dodatkowy sukces oznacza jedno dodatkowe obrażenie. **Symbol Sukcesu jest anulowany przez symbol Porażki.**

Triumf

Każdy symbol Triumfu liczy się jako jeden symbol Sukcesu. Dodatkowo wskazuje na możliwość wystąpienia spektakularnych pozytywnych konsekwencji lub efektów dodatkowych niezależnie od tego, czy test zakończył się powodzeniem, czy nie. Triumf i Katastrofa nie anulują się nawzajem.

Zagrożenie

Zagrożenie wskazuje na możliwość wystąpienia negatywnych konsekwencji lub efektów dodatkowych niezależnie od tego, czy test zakończył się powodzeniem. Może to być na przykład upuszczenie broni lub dłuższe otwieranie zamka wytrychem. MG decyduje o sposobie wykorzystania Zagrożenia wygenerowanego przez postacie graczy (PG). **Symbol Zagrożenia jest anulowany przez symbol Korzyści.**

Porażka

Każdy symbol Porażki anuluje jeden symbol Sukcesu. Ostateczna liczba uzyskanych Porażek nie wpływa na rozmiar niepowodzenia.

Katastrofa

Symbol Katastrofy liczy się jako jeden symbol Porażki, a dodatkowo oznacza wystąpienie wyjątkowo negatywnych konsekwencji, niezależnie od powodzenia w teście.

Wzmacnianie kostek

Niektóre efekty w grze wymagają **wzmocnienia** konkretnych kostek w puli, czyli zastąpienia ich większymi o wynikach tego samego rodzaju (pozytywnych albo negatywnych). Wzmocnienie kostki Zdolności oznacza zastąpienie jej kostką Biegłości. Wzmocnienie kostki Trudności oznacza zastąpienie jej kostką Wyzwania. Najpierw określ liczbę kostek, które muszą zostać wzmocnione; następnie usuń z puli taką liczbę kostek Zdolności albo Trudności i zastąp je taką samą liczbą kostek Biegłości albo Wyzwania.

Jeśli liczba wzmocnień jest większa niż liczba wzmacnianych kostek w puli, to:

Krok 1. Dodaj do puli kostkę Zdolności albo Trudności. Jeśli pozostały jeszcze jakieś wzmocnienia do wykonania, to przejdź do kroku 2.

Krok 2. Usuń dodaną kostkę Zdolności albo Trudności i zastąp ją odpowiednio kostką Biegłości albo kostką Wyzwania. Jeśli pozostały jeszcze jakieś wzmocnienia do wykonania, to powtórz krok 1.

Osłabianie kostek

Inne efekty w grze powodują **osłabienie** kostek, czyli zastępowanie ich mniejszymi kostkami. Osłabienie kostki Biegłości oznacza zastąpienie jej kostką Zdolności. Osłabienie kostki Wyzwania oznacza zastąpienie jej kostką Trudności. Najpierw określ liczbę kostek, które muszą zostać osłabione; następnie usuń z puli taką liczbę kostek Biegłości albo Wyzwania i zastąp je taką samą liczbą kostek Zdolności albo Trudności. Gdy wszystkie kostki zostały osłabione, zignoruj pozostałe osłabienia.

◇ BRAK KOSTEK? ŻADEN PROBLEM! ◇

Nie martw się, jeśli nie masz zestawu kostek **Genesys**! Specjalnie na potrzeby naszej gry stworzyliśmy łatwą w użyciu aplikację do rzucania kostkami. Możesz ją pobrać na dowolne urządzenie z Androidem lub iOS. Wystarczy, że poszukasz „**Genesys** dice" w miejscu, z którego pobierasz aplikacje.

Trudność

Podczas testu gracz dodaje do puli kostki Trudności ◆. Ich liczba zależy od określonej przez MG trudności zadania, którego podejmuje się postać. Poza wyborem odpowiedniego spośród sześciu poziomów trudności MG uzupełnia pulę o kostki Udogodnienia □ i Komplikacji ■, by odzwierciedlić ułatwienia i utrudnienia wynikające z otoczenia lub innych okoliczności.

Proste zadania (–)

To zadania tak rutynowe, że ich wynik rzadko pozostawia jakiekolwiek wątpliwości. Zwykle nie wykonuje się testu, chyba że MG chce określić Inicjatywę (zob. str. 9), ustalić, jak dużym sukcesem zakończyło się działanie postaci, lub wprowadzić możliwość pojawienia się komplikacji.

Łatwe zadania (◆)

Zadania, z którymi poradzi sobie większość postaci, takie jak: otwarcie wytrychem prostego zamka, opatrzenie drobnych skaleczeń lub stłuczeń, znalezienie schronienia i pożywienia w mieście, interakcja z pachołkami i innymi, nieistotnymi postaciami niezależnymi (PN) lub trafienie w cel z bliska.

Przeciętne zadania (◆◆)

Zadania, które raczej wykona przeciętnie wyszkolona postać: otwarcie wytrychem zwykłego zamka, zaszycie niewielkiej rany, znalezienie schronienia i pożywienia w lesie w strefie umiarkowanej, interakcja z rywalami lub zwykłymi PN, trafienie celu strzałem ze średniej odległości lub uderzenie przeciwnika w zwarciu.

Trudne zadania (◆◆◆)

Zadania będące odpowiednim wyzwaniem dla postaci z dużym doświadczeniem, takie jak: otwarcie wytrychem skomplikowanego zamka, opatrzenie poważnych ran, znalezienie schronienia i pożywienia na pozbawionej wody równinie, interakcja z charyzmatycznymi PN, trafienie w cel z dużej odległości.

Onieśmielające zadania (◆◆◆◆)

Zadania na tyle skomplikowane i trudne, że wymagają wyjątkowych umiejętności i odpowiedniego sprzętu, na przykład: otwarcie wytrychem złożonego zamka, przeprowadzenie operacji, znalezienie schronienia i pożywienia na jałowej pustyni, interakcja z potężnymi przywódcami, trafienie w cel na granicy zasięgu.

Przytłaczające zadania (◆◆◆◆◆)

Zadania, z którymi poradzą sobie tylko wybitnie uzdolnione i dobrze przygotowane postacie – i to tylko przy dużej dozie szczęścia, na przykład: otwarcie zablokowanych drzwi nieposiadających mechanizmu zamka, znalezienie schronienia i żywności w lodowatej, arktycznej dziczy, interakcja z bohaterami i przywódcami frakcji.

Cechy

W **Genesys** wrodzone zdolności postaci są określane za pomocą sześciu **cech**:

Krzepa

Krzepa postaci odzwierciedla mieszankę brutalnej siły, mocy i ogólnie pojętej wytrzymałości fizycznej.

Zwinność

Zwinność odpowiada za manualną zręczność postaci, koordynację ręka-oko i kontrolę ciała.

Intelekt

Intelekt postaci odpowiada za jej inteligencję, wykształcenie, przenikliwość, a także za zdolność do logicznego rozumowania i argumentacji.

Spryt

Spryt opisuje, jak przebiegła, cwana, zmyślna i kreatywna jest twoja postać.

Wola

Wola odzwierciedla zdyscyplinowanie twojej postaci, jej samokontrolę, odporność psychiczną i siłę wiary.

Prezencja

Prezencja postaci odzwierciedla jej animusz, charyzmę, pewność siebie i siłę charakteru.

Umiejętności

Umiejętności reprezentują wyszkolenie postaci lub jej doświadczenie w wykonywaniu określonych zadań i mogą się różnić w zależności od uniwersum. Każda z nich jest powiązana z konkretną cechą. W przygodzie w świecie gry **Descent** używamy poniższych umiejętności:

Alchemia (Intelekt)

Ta umiejętność obejmuje warzenie mikstur, trucizn i innych magicznych dekoktów.

Atletyka (Krzepa)

Atletyka stanowi miarę ogólnej sprawności fizycznej postaci, określa także jej umiejętność pływania, skakania, biegania i wspinaczki.

Bijatyka (Krzepa)

Walkę bez broni odzwierciedla umiejętność Bijatyka, a liczba zadawanych obrażeń jest równa Krzepie postaci.

Broń Biała (Ciężka) (Krzepa)

Postacie korzystają z Broni Białej (Ciężkiej), gdy chcą kogoś zaatakować długą bronią trzymaną oburącz, taką jak miecz dwuręczny czy wielki młot.

Broń Biała (Lekka) (Krzepa)

Postacie korzystają z Broni Białej (Lekkiej), gdy chcą kogoś zaatakować kogoś bronią trzymaną w jednej ręce, taką jak rapier, sztylet czy długi miecz.

Broń Dystansowa (Zwinność)

Do Broni Dystansowej zalicza się wszystkie bronie od długich łuków przez kusze po sztylety do rzucania. Atakowanie bronią dystansową opiera się na umiejętności Broń Dystansowa.

Czujność (Wola)

Postacie korzystają z tej umiejętności do ustalania kolejności Inicjatywy, jeśli zostały zaskoczone. Ponadto dzięki Czujności postać może przyłapać kogoś na kłamstwie podczas rozmowy lub zauważyć coś, czego aktywnie nie szukała, na przykład ukrywającego się wroga czy upuszczony przedmiot.

Dyscyplina (Wola)

Dyscyplina jest miarą samokontroli postaci, jej zdolności do normalnego zachowania w sytuacji stresu, odporności na strach i nieulegania pokusom.

Jeździectwo (Zwinność)

Umiejętność ta odzwierciedla wprawę postaci w jeżdżeniu na wierzchowcu, takim jak koń, osioł czy wielki, leśny kot.

Koordynacja (Zwinność)

Koordynacja odzwierciedla gibkość i zmysł równowagi. Postacie testują Koordynację, by przejść po wąskich lub niestabilnych powierzchniach, wyswobodzić się z więzów lub przetrwać upadek z dużej wysokości.

Machlojki (Spryt)

Machlojki obejmują szeroki zakres umiejętności niezbędnych w działalności przestępczej, takich jak: otwieranie zamków wytrychami, kradzież kieszonkowa, włamywanie się do strzeżonych obiektów i wymykanie z nich, zastawianie i rozbrajanie pułapek oraz inne ukradkowe działania.

Mechanika (Intelekt)

Mechanika wykorzystywana jest do budowania, naprawiania i konserwacji narzędzi, wozów, okrętów i prostych mechanizmów.

Medycyna (Intelekt)

Znajomość Medycyny obejmuje ocenę stanu zdrowia, udzielanie pierwszej pomocy, leczenie zatruć i przeprowadzanie operacji. Najczęściej postacie wykonują test Medycyny, by wyleczyć rannych towarzyszy. Jeśli jest udany, to cel leczy 1 ranę za każdy ✡ i 1 punkt zmęczenia za każdą ⮝ (zob. **Tabela 1–1: Trudność testu Medycyny**, by określić trudność testu).

Moc Boska (Wola)

Moc Boska to umiejętność magiczna, która pozwala kapłanom i innym oddanym wyznawcom wykorzystywać boską magię i dokonywać cudów.

Moc Liryczna (Prezencja)

Postać może użyć tej umiejętności, aby wzmocnić swój głos magiczną energią w celu pobudzenia sojuszników lub pozbawienia wrogów siły i poczucia celu.

TABELA 1–1: TRUDNOŚĆ TESTU MEDYCYNY

Aktualne rany	Test Medycyny
Równa połowie progu ran lub mniejsza	**Łatwy** (◆)
Większa niż połowa progu ran	**Przeciętny** (◆◆)
Większa niż próg ran	**Trudny** (◆◆◆)
Uraz Krytyczny	Zob. dotkliwość (**Tabela 1–4**)

Moc Pierwotna (Spryt)

Ta umiejętność magiczna pozwala druidom i innym osobom mającym bliskie związki z naturą używać mocy dziczy do rzucania zaklęć.

Moc Runiczna (Intelekt)

Umiejętność Moc Runiczna pozwala wyszkolonemu użytkownikowi manipulować starożytnymi runami, które można znaleźć w Terrinoth. Runy te mogą zawierać wielką moc, a przy odpowiednim wykorzystaniu pomóc w dokonaniu wspaniałych lub straszliwych czynów.

Moc Tajemna (Intelekt)

Moc Tajemna to umiejętność magiczna. Postać nią dysponująca może rzucać zaklęcia.

Negocjacje (Prezencja)

Postacie korzystają z Negocjacji, by targować się, kupować i sprzedawać, a także w celu zawierania korzystnych umów pomiędzy różnymi frakcjami i osobami.

Odporność (Krzepa)

Ta umiejętność odzwierciedla wytrzymałość fizyczną. Postacie wykonują test Odporności, by nie zasnąć, odeprzeć działanie toksyny lub wytrwać w niesprzyjającym środowisku.

Opanowanie (Prezencja)

Dzięki Opanowaniu postać wygląda na spokojną i skupioną. Umiejętności tej można użyć do ustalenia kolejki Inicjatywy w spotkaniu, gdy postać jest przygotowana do nieuniknionej walki.

Tworzenie puli kostek testu umiejętności

Gdy masz wykonać test umiejętności, musisz skompletować pulę kostek. W tym celu najpierw porównaj wartość poziomów testowanej umiejętności z wartością połączonej z nią cechy (na przykład: Medycyna 1, Intelekt 3). Wyższa z tych wartości określa liczbę kostek Zdolności ◆, które umieszczasz w puli testu. Następnie wzmacniasz tyle razy kostki Zdolności ◆ do kostek Biegłości ⬢, ile wynosi niższa z porównywanych wartości.

W powyższym przykładzie pula kostek postaci, której Intelekt wynosi 3, a Medycyna 1, będzie składać się z ⬢◆◆. Z kolei postać, której Krzepa wynosi 2, a Bijatyka 3, będzie dysponować pulą kostek zawierającą ⬢⬢◆. Jeśli twoja postać nie ma żadnych poziomów umiejętności, to rzuca liczbą kostek Zdolności ◆ równą wartości powiązanej cechy (podanej w nawiasie przy każdej umiejętności).

Oszustwo (Spryt)

Zdolność do kłamania i zwodzenia kogoś podczas interakcji jest odzwierciedlana przez umiejętność Oszustwo.

Percepcja (Spryt)

Jeśli postać chce aktywnie użyć swoich zmysłów, by uważnie zbadać otoczenie, ocenić kogoś lub rozejrzeć się za czymś, to korzysta z Percepcji.

Przymuszanie (Wola)

Ilekroć postać chce zmusić cel do posłuszeństwa za pomocą gróźb lub fizycznego zastraszania (wliczając w to przesłuchiwanie), korzysta z umiejętności Przymuszania.

Przywództwo (Prezencja)

Przywództwo określa zdolność do podejmowania mądrych decyzji, bycia przy tym stanowczym i zdecydowanym, a także do wzbudzania lojalności i szacunku. Ta umiejętność może być też wykorzystana do wydawania rozkazów, mobilizowania sojuszników i wzmacniania autorytetu.

Sztuka Przetrwania (Spryt)

Ta umiejętność pozwala postaciom rozpoznawać zagrożenia w środowisku naturalnym, opiekować się oswojonymi zwierzętami, tropić, a także znajdować pożywienie i schronienie w dziczy.

Ukrywanie się (Zwinność)

Dzięki tej umiejętności można uniknąć wykrycia przez zmysły przeciwnika. Ukrywanie się pozwala niezauważenie śledzić innych, korzystać z kamuflażu, a także ukrywać inne osoby i rzeczy.

Urok Osobisty (Prezencja)

Urok Osobisty określa siłę perswazji postaci, a także zdolność do odwoływania się do czyjejś dobrej strony, prób uwodzenia bez uciekania się do kłamstw i manipulacji oraz ogólnie pojętą uprzejmość wobec innych.

Wiedza (Geografia) (Intelekt)

Ta umiejętność obejmuje wiedzę o kształcie świata, a także znajomość różnych kultur, ich zwyczajów i praw.

Wiedza (Mistyczna) (Intelekt)

Dzięki tej umiejętności postać dysponuje wiedzą z dziedziny podań, legend i religii, a także naukową i ezoteryczną wiedzą magiczną.

Wiedza (Przygody) (Intelekt)

Wiedza (Przygody) reprezentuje doświadczenie poszukiwacza przygód i wynikającą z niego wiedzę o potworach, ruinach i podobnych sprawach.

Wiedza (Zakazana) (Intelekt)

Ta umiejętność obejmuje wiedzę o magii krwi, nekromancji i demonicznych mieszkańcach Ynfernaelu, jak również o wydarzeniach i postaciach historycznych, o których nie wolno swobodnie mówić.

Znajomość Półświatka (Spryt)

Dzięki tej umiejętności postać potrafi poruszać się w środowisku przestępczym, znajdować kryminalistów w nieznanym miejscu, dostrzegać subtelne aluzje lub rozpocząć spotkanie i rozmowę z przestępcą.

Walka

Genesys stara się uchwycić wartką akcję i emocje właściwe dla sensacyjnej przygody. Walka zdarza się często, jest dynamiczna i zaprojektowana tak, by uwypuklić talenty i zdolności postaci graczy (PG). Prowadząc spotkanie bojowe, postępuj zgodnie z następującymi krokami.

Krok 1: Ustalenie Inicjatywy

Każda postać gracza (PG) i postać niezależna (PN) wykonuje **Prosty (–) test Opanowania (Prezencja)** albo **Czujności (Wola)** w zależności od tego, czy spodziewała się walki, czy została nią zaskoczona. Otrzymane wyniki ułóż w kolejności od największej do najmniejszej liczby ✡. Każdy wynik tworzy komórkę Inicjatywy, w której ma miejsce akcja postaci. Rozstrzygnij remisy między PG a PN, porównując liczbę ⮝. Jeśli jest identyczna, to PG działa wcześniej.

Krok 2: Rozstrzygnięcie tur

Każda **runda** jest rozgrywana zgodnie z **kolejką Inicjatywy**. Gracze i MG wypełniają komórki Inicjatywy po jednej na raz **turami** postaci. Jeśli komórka należy do postaci gracza, to wszyscy gracze wybierają jedną spośród tych swoich postaci, które jeszcze nie działały w tej rundzie. Następnie ta postać wypełnia komórkę Inicjatywy i wykonuje swoją turę.

Jeśli komórka Inicjatywy należy do PN, to MG wybiera jedną z tych, które jeszcze nie działały w tej rundzie. Następnie ta PN wypełnia komórkę Inicjatywy i wykonuje swoją turę.

W swojej turze postać może wykonać **manewr** i **akcję**, a także skorzystać z jednej lub więcej **okazji**.

Okazje

Okazje to drobne działania, które wymagają od postaci bardzo małej ilości wysiłku i czasu. Nie istnieje sztywne ograniczenie liczby okazji w turze, jednak MG może nie pozwolić, by było ich zbyt wiele. Przykłady okazji to:

- Mówienie do innej postaci.
- Upuszczenie przedmiotu trzymanego w dłoni.
- Puszczenie trzymanej osoby.
- Niewielki ruch, taki jak zmiana pozycji, wyjrzenie zza rogu czy obejrzenie się za siebie.

Manewry

Manewry to działania, które nie są na tyle złożone, by był potrzebny test umiejętności, ale wymagają od postaci wysiłku i czasu. W trakcie tury postać może wykonać jeden darmowy manewr. Może też dobrowolnie przyjąć 2 punkty zmęczenia, by wykonać jeszcze jeden. Tym sposobem można powtarzać manewry (na przykład celować dwa razy). Jednak postać nie może nigdy wykonać więcej niż dwóch manewrów w swojej turze. Przykłady manewrów to:

- Dobycie, schowanie albo przeładowanie broni.
- Wyjęcie przedmiotu z pojemnika lub odłożenie go z powrotem.
- Wycelowanie broni, by zyskać □ w następnym ataku.
- Przemieszczenie się o jeden przedział dystansu bliżej do przeciwnika albo dalej od niego.
- Otwarcie drzwi, schowanie się za osłoną, padnięcie na ziemię albo wstanie.
- Pomoc w wykonaniu zadania sojusznikowi znajdującemu się w bezpośrednim dystansie, dzięki czemu otrzyma on □ w następnym teście.

Akcje

Akcje to czynności na tyle złożone, że wymagają wykonania testu umiejętności. Postać może wykonać tylko jedną akcję w turze. Akcję można zamienić na manewr, przy czym nie można wykonać więcej niż dwóch manewrów w turze. Przykłady akcji to:

- Zaatakowanie bronią dystansową lub białą.
- Uderzenie lub pochwycenie przeciwnika.
- Udzielenie pierwszej pomocy przy wykorzystaniu Medycyny lub wykonanie testu Przywództwa, by wydać komuś rozkaz.
- Podkradnięcie się do czujnego przeciwnika lub wspięcie się po klifie.

Wykonywanie testu umiejętności

Jeśli postacie chcą podjąć się bardziej złożonych zadań w trakcie spotkań, to muszą wykonywać testy umiejętności. Za każdym razem wiąże się to z wykorzystaniem akcji, chyba że istnieje zasada dotycząca danej postaci, która mówi inaczej. Należy zauważyć, że postać może wykonać test umiejętności, nawet jeśli nie posiada w niej żadnych poziomów. W takim przypadku rzuca liczbą kostek ◆ równą wartości powiązanej cechy.

Wykonywanie testu walki

Gracz wykonuje **test walki**, ilekroć używa którejś z umiejętności bojowych do zaatakowania celu. Jest to również określane jako **atak**. Rozstrzygnij wynik testu walki, postępując zgodnie z następującymi krokami:

1. Zadeklaruj atak i wybierz cele.
2. Rzuć pulą kostek odpowiednią dla wybranej umiejętności bojowej. Dodaj ◆ w oparciu o dystans i rodzaj ataku (zob. **Tabela 1–2: Trudność ataku**), a także □ lub ■ ze względu na okoliczności.
3. Określ sukces lub porażkę i zadaj **obrażenia**. W walce każdy nieanulowany Sukces ✸ dodaje +1 do obrażeń udanego ataku. Jeśli celów było więcej niż jeden, to każdy z nich otrzymuje dodatkowe obrażenia.
4. Rozstrzygnij efekty Triumfu ⊛ i nieanulowanych Korzyści ⋀. Sprawdź **Tabelę 1–3** na stronie 11.
5. Rozstrzygnij efekty Katastrofy ⊗ i nieanulowanych Zagrożeń ⚠. Sprawdź **Tabelę 1–3** na stronie 11.
6. Zmniejsz zadane obrażenia o wartość **redukcji** celu. Jeśli pozostały jakieś obrażenia, to dodaj je do **aktualnych ran** lub **zmęczenia**. Na koniec zadaj ewentualne **Urazy Krytyczne** – rzuć k100 i odszukaj wylosowany efekt w **Tabeli 1–4** na stronie 12.

TABELA 1–2: TRUDNOŚĆ ATAKU

Przedział dystansu	Trudność testu
Bezpośredni (zwarcie)	Broń Biała lub Bijatyka: Przeciętny (◆◆)
	Broń dystansowa używana jedną ręką (np. nóż do rzucania): Przeciętny (◆◆)
	Broń dystansowa używana dwiema rękami (np. łuk lub kusza): Trudny (◆◆◆)
Bliski	Łatwy (◆)
Średni	Przeciętny (◆◆)
Daleki	Trudny (◆◆◆)
Ekstremalny	Onieśmielający (◆◆◆◆)

Krok 3: Koniec rundy

Gdy wszystkie PG i PN wykonały swoje tury, runda się kończy i zaczyna się następna – od kroku 2.

Krok 4: Koniec walki

Gdy walka zostanie rozstrzygnięta, MG kończy spotkanie. Każda postać gracza ma szansę odetchnąć i otrząsnąć się ze zmęczenia (zob. **Zmęczenie i próg zmęczenia** str. 13), może też pomóc w leczeniu rannych PG (zob. **Tabela 1–1** str. 7).

Przedziały dystansu

Zamiast posługiwać się dokładnym pomiarem odległości, **Genesys** korzysta z abstrakcyjnego sposobu ukazywania położenia, dystansów i zasięgów, pozwalając graczom skupić się na akcji i przygodzie.

Bezpośredni (zwarcie)

Jeśli cele są na tyle blisko siebie, by bezpośrednio na siebie oddziaływać, to uważa się, że są w **dystansie bezpośrednim** (czyli w zwarciu). Dystans bezpośredni oznacza też, że osoba jest na tyle blisko przedmiotu, by móc go użyć. Wejście w zwarcie z bliskiego dystansu lub oddalenie się od wroga na bliski dystans wymaga jednego manewru.

Bliski

Bliski dystans oznacza odległość co najwyżej kilku metrów pomiędzy obiektami. Przemieszczenie się do innego punktu w bliskim dystansie jest dość proste i zwykle wymaga jednego manewru. Liczne bronie rzucane są najcelniejsze na bliskim dystansie.

TABELA 1–3: WYDAWANIE KORZYŚCI ⮝, TRIUMFU ❂, ZAGROŻENIA ⚠ I KATASTROFY ⊗ W WALCE

Koszt	Możliwe rezultaty
⮝ albo ❂	• Usuwasz 1 punkt zmęczenia (tę opcję można wybrać wiele razy). • Dodajesz □ do następnego testu sojusznika. • Zauważasz pojedynczy, istotny szczegół dotyczący toczącego się konfliktu, taki jak lina mostu zwodzonego. • Powodujesz Uraz Krytyczny udanym atakiem, który zadał obrażenia po redukcji (koszt ⮝ może być większy, w zależności od używanej broni).
⮝ ⮝ albo ❂	• Wykonujesz natychmiast darmowy manewr. Nie możesz naruszyć ograniczenia do dwóch manewrów na turę. • Dodajesz ■ do następnego testu postaci będącej twoim celem. • Dodajesz □ do następnego testu aktywnej postaci albo jej dowolnego sojusznika.
⮝ ⮝ ⮝ albo ❂	• Ignorujesz do końca swojej następnej tury negatywne efekty otoczenia, takie jak zła pogoda. • Dodajesz ■ do ataków wręcz lub dystansowych, których jesteś celem, do końca swojej następnej tury. • Zmuszasz cel do upuszczenia broni białej lub dystansowej, którą się posługuje.
❂	• Wzmacniasz trudność następnego testu postaci będącej twoim celem. • Wzmacniasz następny test umiejętności aktywnej postaci albo jej dowolnego sojusznika. • Robisz coś, co zmienia przebieg starcia, na przykład przecinasz linę, by zamknąć kratę w bramie twierdzy.
⚠ albo ⊗	• Aktywna postać otrzymuje 1 punkt zmęczenia (tę opcję można wybrać wiele razy).
⚠ ⚠ albo ⊗	• Przeciwnik może natychmiast wykonać darmowy manewr jako odpowiedź na test aktywnej postaci. • Dodajesz □ do następnego testu postaci będącej twoim celem. • Aktywna postać lub jej sojusznik otrzymuje ■ podczas swojego następnego testu umiejętności.
⚠ ⚠ ⚠ albo ⊗	• Aktywna postać przewraca się (dodaj ■ do ataków dystansowych i □ do ataków wręcz, których jest celem). • Aktywna postać zapewnia przeciwnikowi znaczącą korzyść w toczącym się spotkaniu, na przykład podpala kładkę, którą zamierzała uciec.
⊗	• Aktywnej postaci natychmiast kończy się amunicja do wykorzystywanej broni i nie może jej używać do końca spotkania. • Wzmacniasz trudność następnego testu umiejętności aktywnej postaci albo jednego z jej sojuszników. • Narzędzie lub broń biała używana przez aktywną postać zostaje uszkodzona.
Uwaga: Te opisy to skrócone wersje Tabeli I.6–2 i Tabeli I.6–3 ze strony 104 podręcznika podstawowego GENESYS.	

ŚREDNI

Średni dystans to odległość do kilkudziesięciu metrów. Kusze są w stanie celnie strzelać na tę odległość, jednak niewiele broni rzucanych ma tak duży zasięg. Przemieszczenie się z bliskiego do średniego dystansu zwykle wymaga jednego manewru.

DALEKI

Daleki dystans to odległość większa niż kilkadziesiąt metrów. Długie łuki są w stanie bez trudu strzelać na tym dystansie. Jednak przemieszczenie się ze średniego do dalekiego dystansu wymaga dwóch manewrów.

EKSTREMALNY

Ekstremalny dystans to największa odległość, na jakiej dwa cele mogą na siebie oddziaływać. Niewiele broni dystansowych ma tak duży zasięg. Przemieszczenie się z dalekiego do ekstremalnego dystansu wymaga dwóch manewrów.

TABELA 1–4: EFEKTY URAZÓW KRYTYCZNYCH

k100	Dotkliwość	Wynik
01–10	Łatwy (◆)	**Spowolniony:** W następnej rundzie cel może działać dopiero w ostatniej komórce Inicjatywy swoich sojuszników.
11–20	Łatwy (◆)	**Niespodziewane szarpnięcie:** Cel upuszcza to, co trzyma w rękach.
21–30	Łatwy ◆)	**Rozkojarzony:** Cel nie może wykonać darmowego manewru podczas swojej następnej tury.
31–40	Łatwy (◆)	**Zniechęcająca rana:** Przesuń Punkt Opowieści z puli graczy do puli MG (lub odwrotnie, jeśli celem jest PN).
41–50	Łatwy (◆)	**Bolesne uderzenie:** Zwiększ o 1 trudność następnego testu umiejętności celu.
51–60	Przeciętny (◆ ◆)	**Zwalony z nóg:** Cel zostaje przewrócony i otrzymuje 1 punkt zmęczenia.
61–70	Przeciętny (◆ ◆)	**Okulawiony:** Cel traci darmowy manewr do czasu wyleczenia tego Urazu Krytycznego.
71–80	Przeciętny (◆ ◆)	**Pozbawiony tchu:** Cel nie może dobrowolnie przyjąć zmęczenia w celu aktywowania zdolności lub zyskania dodatkowego manewru do czasu wyleczenia tego Urazu Krytycznego.
81–90	Przeciętny (◆ ◆)	**Osłabiony:** Zwiększ o 1 trudność wszystkich testów umiejętności celu, dopóki ten Uraz Krytyczny nie zostanie wyleczony.
91–100	Trudny (◆ ◆ ◆)	**Na granicy:** Cel otrzymuje 1 punkt zmęczenia, ilekroć wykonuje akcję.
101–110	Trudny (◆ ◆ ◆)	**Kaleki:** Kończyna postaci jest niesprawna do czasu wyleczenia lub wymiany. Zwiększ o 1 trudność wszystkich testów umiejętności celu, które wymagają użycia tej kończyny, do czasu wyleczenia tego Urazu Krytycznego.
111–120	Trudny (◆ ◆ ◆)	**Okropny uraz:** Wylosuj jedną z cech celu. Jej wartość zmniejsza się o 1 do czasu wyleczenia tego Urazu Krytycznego.
121–135	Onieśmielający (◆ ◆ ◆ ◆)	**Krwotok:** W każdej rundzie na początku swojej tury postać otrzymuje 1 ranę i 1 punkt zmęczenia do czasu wyleczenia tego Urazu Krytycznego. Za każde 5 ran powyżej progu ran postać otrzymuje dodatkowy Uraz Krytyczny. Wylosuj go z **Tabeli 1–4** (powtórz rzut, jeśli ponownie wylosujesz Krwotok).
136–150	Onieśmielający (◆ ◆ ◆ ◆)	**Koniec jest bliski:** Postać zginie po wykorzystaniu ostatniej komórki Inicjatywy w następnej rundzie, o ile ten Uraz Krytyczny nie zostanie wyleczony.
151+	-	**Martwy:** Całkowite unicestwienie, zniszczenie, śmierć.
Uwaga: Jest to skrócona wersja Tabeli I.6–10: Efekty Urazów Krytycznych z podręcznika podstawowego GENESYS.		

Rany, zmęczenie i Urazy Krytyczne

W **GENESYS** zdrowie fizyczne i psychiczne postaci jest oznaczane za pomocą – odpowiednio – **ran** i **zmęczenia**.

Rany i próg ran

W trakcie przygód PG mogą doświadczyć fizycznych obrażeń – czyli ran. Jeśli postać otrzyma więcej ran, niż wynosi jej próg ran, to zostaje **obezwładniona** do czasu, aż jej rany zostaną zmniejszone do wartości progu lub poniżej (na przykład dzięki leczeniu). **Ponadto natychmiast otrzymuje jeden Uraz Krytyczny.** Obezwładniona PG jest nieprzytomna, nie jest świadoma otoczenia i nie można wejść z nią w interakcję.

Urazy krytyczne

Szczególnie groźnym rodzajem rany jest Uraz Krytyczny, który wpływa na postać do chwili uzyskania odpowiedniej pomocy medycznej, nawet jeśli jego krótkotrwały efekt przeminął. Trudność **testu Medycyny** zależy od dotkliwości urazu (zob. **Tabela 1–4** powyżej). Jeśli postać otrzymuje Uraz Krytyczny, to prowadząca ją osoba rzuca k100 i odnajduje efekt odpowiadający wynikowi w **Tabeli 1–4**. Każdy wcześniej otrzymany i niewyleczony Uraz Krytyczny dodaje +10 do każdego następnego rzutu.

Zmęczenie i próg zmęczenia

Podczas gdy rany odwzorowują fizyczne obrażenia, zmęczenie jest odpowiednikiem umysłowego i emocjonalnego stresu. PG mogą dobrowolnie przyjąć zmęczenie, by ułatwić sobie wykonanie zadań, jednak jest ono wywoływane również przez mimowolne lub zewnętrzne czynniki powodujące stres, takie jak strach czy trudne warunki otoczenia. Kiedy liczba punktów zmęczenia przekroczy próg zmęczenia, to postać staje się obezwładniona do momentu, aż zmęczenie zostanie zredukowane do wartości progu lub poniżej.

Aby otrząsnąć się ze zmęczenia, postać musi poświęcić kilka minut na złapanie oddechu po zakończonym spotkaniu i wykonać **Prosty (–) test Dyscypliny** albo **Opanowania** (wybór gracza). Każdy nieanulowany ✡ usuwa 1 punkt zmęczenia.

Gdy PN otrzymuje zmęczenie, to traktuje je jako rany (ilość zmęczenia jest zmniejszana o wartość redukcji), chyba że w jej statystykach podano próg zmęczenia.

Leczenie ran i zmęczenia

Postacie mogą wyleczyć rany lub otrząsnąć się ze zmęczenia dzięki testom Medycyny (zob. str. 7), a także za pomocą niektórych posiadanych przedmiotów.

Rodzaje przeciwników

W **Genesys** istnieją trzy kategorie przeciwników, których PG mogą spotkać na swojej drodze: **pachołki**, **rywale** i **nemezis**.

Pachołki

Pachołki znacznie ustępują PG i w związku z tym działają w grupach. Ich siła tkwi w liczebności, którą nadrabiają swoje braki. Odzwierciedlane jest to trzema zasadami:

- Wszystko, co normalnie spowodowałoby zmęczenie, w przypadku pachołków zadaje ranę. Pachołki nie mogą dobrowolnie przyjmować zmęczenia.
- Cała grupa działa w tej samej komórce Inicjatywy, wykonuje jedną akcję i jeden manewr w swojej turze, zaś próg ran grupy jest równy sumie progów ran wszystkich jej członków. Każdy, kto atakuje grupę pachołków, atakuje ją jako całość. Obrażenia z udanego ataku zmniejsza się raz o wartość redukcji pojedynczego pachołka. Gdy grupa otrzyma liczbę ran równą progowi ran pojedynczego pachołka, to zostaje on pokonany, a liczebność grupy zmniejsza się o jeden. Jeśli grupa otrzyma Uraz Krytyczny, to dostaje liczbę ran równą progowi ran pojedynczego pachołka plus jeden (przez co jeden z pachołków zostaje obezwładniony).
- Pojedyncze pachołki nie mają normalnych poziomów umiejętności. Zamiast tego posiadają „grupowe” poziomy umiejętności. Grupa pachołków zdobywa za każdego członka powyżej pierwszego jeden poziom w każdej ze swoich wymienionych umiejętności. (Zatem jeśli grupa czterech pachołków będzie wykonywać test Broni Dystansowej, to będzie traktowana, jakby miała trzy poziomy tej umiejętności). Ta reguła dotyczy jednak tylko tych umiejętności, które są wyszczególnione w profilu pachołka. W przypadku testów pozostałych umiejętności przyjmuje się, że grupa jest niewytrenowana i korzysta jedynie z powiązanej cechy.

Rywale

Rywale działają zgodnie z tymi samymi zasadami, co PG, z tą różnicą, że nie mają progu zmęczenia. Ilekroć mieliby otrzymać zmęczenie, zamiast tego otrzymują taką samą liczbę ran. Przekroczenie progu ran może zabić albo obezwładnić rywala, zależnie od wymogów fabuły.

Nemezis

Nemezis obowiązują te same zasady co PG, łącznie z regułami dotyczącymi zmęczenia.

Punkty Opowieści

Punkty Opowieści stanowią odzwierciedlenie koncepcji, że postacie graczy są głównymi bohaterami rozgrywających się wydarzeń i ze względu na to mają specjalną przewagę, dzięki której radzą sobie w niebezpiecznych sytuacjach. Rola protagonistów w przygodzie oznacza jednak, że postacie muszą również stawić czoła dodatkowym wyzwaniom (i przy odrobinie szczęścia je przezwyciężyć).

Tworzenie puli opowieści

Przed sesją przygotujcie dwie pule Punktów Opowieści, na przykład połóżcie na stole kartkę z dwoma okręgami. Na początku sesji umieśćcie po jednym Punkcie Opowieści za każdego gracza w puli graczy i jeden Punkt Opowieści w puli MG.

Przedstawianie Punktów Opowieści

Do reprezentowania Punktów Opowieści można użyć dowolnych, małych przedmiotów – monet, szklanych koralików, żetonów itp.

Używanie Punktów Opowieści

W trakcie gry zarówno gracze, jak i MG mogą używać Punktów Opowieści na różne sposoby, aby pomagać swoim postaciom i utrudniać życie ich przeciwnikom. Gracze mogą wykorzystywać tylko te znajdujące się w ich puli, zaś MG może wydawać tylko te ze swojej puli.

Ilekroć ktoś wydaje Punkt Opowieści, zabiera go ze swojej puli i umieszcza w drugiej puli. Punkty Opowieści nigdy nie opuszczają gry – w miarę ich wydawania jedna pula rośnie, a druga maleje. Wykorzystanie Punktu Opowieści przez gracza tworzy możliwość jego późniejszego wykorzystania przeciwko bohaterom.

Każdy gracz może wykorzystać tylko jeden Punkt Opowieści podczas akcji swojej postaci albo podczas akcji, której celem jest jego postać. Takie samo ograniczenie obowiązuje MG, który może zużyć maksymalnie jeden Punkt Opowieści na jedną akcję PN albo akcję, której celem jest PN.

Oto główne sposoby wykorzystywania Punktów Opowieści:

- **Pomocna dłoń:** Gracz lub MG może wydać Punkt Opowieści, by jeden raz wzmocnić pulę kostek swojej postaci (zob. str. 5) w wykonywanym teście umiejętności.
- **Podbijanie stawki:** Gracz lub MG może wydać Punkt Opowieści, by jeden raz wzmocnić trudność testu umiejętności (zob. str. 5), gdy celem jest jego postać.
- **Szczęście i *deus ex machina*:** Gracze mogą wykorzystywać Punkty Opowieści, by wprowadzać „fakty" i dodatkowy kontekst bezpośrednio do narracji. Przykładowo, PG mogą mieć na statku zwój liny przydatny do pokonania napotkanej przepaści, znaleźć potrzebną miksturę podczas szybkiego przeszukiwania starożytnych ruin lub zauważyć (wcześniej nieistniejący) uskok terenu zapewniający osłonę.

Brama Mrozu
Świątynia Kellosa
Kaplica Nordrosa
Dowództwo i zbrojownia Straży Miejskiej
Grota Prób
Święty broch
Wschodnia Brama
Targowisko
Siedziba Błękitnego Kamienia
Broch
Dom Brynn
Siedziba Naznaczonych
Siedziba Wilczej Braci
Kuźnia Mrozu
Warsztat
Sala Bardów
Zajazd Lwie Serce
Czarna Wrona – Komis i Zaopatrzenie
Wejście do kanalizacji
Tartak
Zerwana Struna
Południowa Brama
Nadzorca przystani
Rzeka Snu
Stajnie
Kamienny krąg

MNIEJSZE ZŁO

Przygoda **Mniejsze zło** jest powiązana z fabułą niedawno wydanej gry planszowej **Descent: Legendy Mroku**. W **Mniejszym złu** macie okazję zagrać postaciami, które znacie z gry **Descent**, zgodnie z zasadami zaadaptowanymi do systemu **Genesys**. Staniecie przed nie lada wyzwaniem w **Bramie Mrozu** – nie możecie pozwolić, by potężny artefakt wpadł w łapska groźnego niegodziwca.

Historia ta sprawdzi się najlepiej, jeśli wcześniej rozegracie kilka pierwszych przygód w **Descent: Legendy Mroku**. Jednak nawet bez tego ta przygoda dostarcza świetnej rozrywki samodzielnie czy to z gotowymi postaciami, czy z postaciami z waszej aktualnej kampanii. Możesz nawet zaadaptować ten scenariusz na potrzeby gry w innym uniwersum fantasy. Akcja **Mniejszego zła** dzieje się w kosmopolitycznym miasteczku, na które padł cień obcego zagrożenia. Jeżeli w grze w innym uniwersum masz podobne miejsce, możesz wykorzystać tę przygodę z niewielkimi zmianami.

Wprowadzenie

Wczesnym latem w Bramie Mrozu zmieniło się coś więcej niż tylko temperatura. Zmasowana inwazja Uthuk Y'llan zmusiła wiele osób do opuszczenia domów i tysiące uchodźców szukają teraz schronienia za murami miasta. To ciężki okres dla powołanej przez klany Straży Miejskiej. Zapracowana do granic możliwości organizacja ze wszystkich sił próbuje utrzymać pokój.

Straż Miejska składa się z członków północnych klanów, które na zmianę bezustannie patrolują miasto. Porozumienie między rządzącymi klanami Bramy Mrozu nakazuje mobilizację wszystkich strażników w przypadku sytuacji wyjątkowej, ale większość rodów uważa, że napływ uchodźców nią nie jest. Po cichu wszyscy przygotowują swoich ludzi do powołania pod broń, na wypadek gdyby Uthuk Y'llan ruszyli na Bramę Mrozu.

Jak to zwykle bywa, kryzysy tworzą okazje dla niemoralnych jednostek. Obecną sytuację wykorzystuje miejscowa gildia złodziei. Przestępcy dokładają pracy strażnikom, którzy i tak mają mnóstwo na głowie z utrzymaniem porządku wśród uchodźców. Jeszcze gorsze są plotki w półświatku Bramy o nowym graczu planującym obalić szefa gildii, niesławnego Księcia Banitów. Wojna między dwiema gildiami złodziei nie mogła zacząć się w gorszym momencie.

Przygotowanie do gry

Przygoda rozpoczyna się wczesnym rankiem niespotykanie ciepłego dnia w Wolnym Mieście Bramie Mrozu. Mury miasta aż trzeszczą od uchodźców z upadłej Baronii Kell. Mieszkańcy starają się wspierać tych, którzy stracili wszystko w wyniku ataków Uthuk Y'llan, ale ich hojność i zasoby są na wyczerpaniu. Napięte nastroje między uchodźcami a miejscowymi zmuszają Straż do interwencji. Do zajętych utrzymywaniem porządku strażników dociera zgłoszenie kradzieży w siedzibie klanu Wilczej Braci.

Strażniczka Loragh ze Straży Miejskiej Bramy Mrozu ma pełne ręce roboty. Nie ma czasu zbadać sprawy kolejnej kradzieży i brakuje jej ludzi do pomocy. Chce jednak, by Wilcza Brać zostawiła ją w spokoju, dlatego obiecała przysłać kogoś, gdy tylko będzie w stanie. Postacie graczy są pierwszymi napotkanymi osobami, w których widzi potencjalnych śledczych.

W ramach wprowadzenia przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Tego ranka w Bramie Mrozu panuje przytłaczająca atmosfera. Letnie upały nadeszły wcześnie, a męczące gorąco jeszcze bardziej podgrzewa nastroje w Wolnym Mieście. Ulice są pełne uchodźców z upadłej Baronii Kell. Choć Brama Mrozu przywykła do takich tłumów w zimie, większość uciekinierów przybyła do Wolnego Miasta, mając niewiele ponad ubranie na grzbiecie. Towarzyszą im przerażające opowieści o atakach Uthuk Y'llan.

Podróżujecie wśród tłumu uchodźców, starając się ich pocieszyć, na ile jesteście w stanie. Nagle woła do was czyjś głos z drugiej strony ulicy.

– Brynn! Pani Brynn! Chciałabym zamienić słowo, jeśli ma pani chwilę!

Odwracacie się, gdy podchodzi do was smagła mieszkanka Północy ze srebrnym torkwesem Straży Miejskiej Bramy Mrozu. Jej niebiesko-czarna tartanowa szarfa wskazuje na przynależność do klanu Błękitnego Kamienia.

– Pani, jestem Loragh, strażniczka z klanu Błękitnego Kamienia. Dostrzegłam cię w tłumie i miałam nadzieję, że będziesz w stanie pomóc mi z pewnym problemem.

Większość postaci niezależnych w *Mniejszym złu* ma ustalone imię, gatunek czy płeć, jednak te cechy zwykle nie mają wpływu na fabułę przygody. Z tego względu jako MG możesz je dowolnie zmieniać, tak aby pasowały do Twojej wizji świata przedstawionego, lepiej zgrywały się z historiami PG lub pomagały Ci przygotować grunt pod ciąg dalszy opowieści. Ten scenariusz to tylko przepis – zrealizuj go po swojemu.

Strażniczka Loragh wyjaśnia sytuację: Henou, mieszkaniec siedziby Wilczej Braci, zgłosił, że poprzedniej nocy ktoś okradł budynek. Straż Miejska już i tak ledwo radzi sobie z innymi kradzieżami, niedawnymi morderstwami i utrzymywaniem spokoju wśród uchodźców. Loragh mówi, że zapłaci postaciom 100 srebrnych monet, jeśli zajmą się tą sprawą, oraz kolejnych 800, jeśli znajdą przedmiot kradzieży i będzie miała Henou z głowy.

Jeśli PG przyjmą to zadanie, wręcza im 100 srebrnych monet. Przeczytaj graczom następujący tekst:

– Doceniam, że to dla mnie robicie. Oto pierwsza część waszego wynagrodzenia. Uczony mieszka w siedzibie Wilczej Braci przy Drodze Lśniącej Rzeki. Wypatrujcie budynku z szyldem przedstawiającym dwa czerwone wilki.

Jeśli w drużynie nie ma Brynn...

Jeśli nikt nie gra Brynn, strażniczka Loragh zwraca się z prośbą o pomoc do innych postaci. Oto kilka możliwych sposobów motywacji (albo nacisku):

Fuks: „Ktoś o twojej, że tak to ujmę, barwnej przeszłości, mógłby się przydać w tej sprawie. Jeśli się nią zajmiesz, być może zdołam sprawić, że Straż zapomni o paru problemach, które nam sprawiłeś".

Galaden: „Wyśledzenie skradzionego towaru powinno być łatwym zadaniem dla tak utalentowanego łowcy".

Syrus: „Myślę, że Henou ma koneksje na uniwersytetach w Szarej Przystani. Zakładam, że wy, uczeni, lubicie trzymać się razem".

Śledztwo

Postacie graczy udają się do siedziby Wilczej Braci, kierując się otrzymanymi wskazówkami. Dotarcie do Drogi Lśniącej Rzeki zajmuje im dwa kwadranse. Miejsce to leży w gęsto zabudowanej części Bramy Mrozu. Domy i inne budynki stoją tu od pokoleń. Większość zimowych mieszkańców albo już opuściła miasto, albo mieszka w swoich domach przez cały rok. W tej okolicy można spotkać niewielu uchodźców, gdyż brak tu miejsca na obozy.

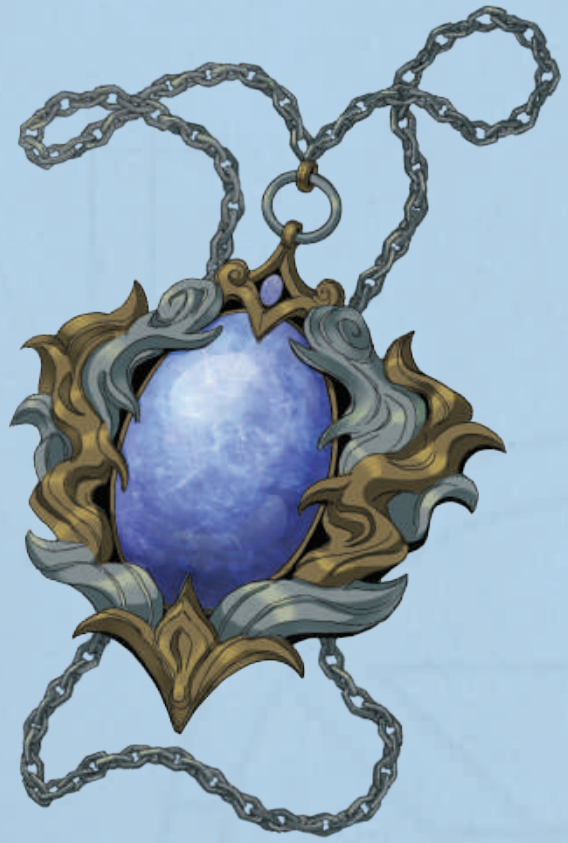
Siedziba Wilczej Braci

Odnalezienie siedziby Wilczej Braci zajmuje kilka minut. Znaczną część okolicznej architektury stanowią wielkie kamienne budowle wzmocnione drewnianymi belami. Wszystkie klanowe posiadłości są ogrodzone, zwykle kamiennym murem o wysokości od półtora do dwóch i pół metra. Postacie graczy odnajdują budynek ozdobiony zieloną tarczą z dwoma czerwonymi wilkami. Większy szyld z herbem Wilczej Braci wisi nad wejściem do głównej sali. Brama frontowa stoi otworem, więc postacie mogą podejść do wrót dworu i dzwonu służącego gościom do oznajmiania swojego przybycia.

Jeżeli postacie zadzwonią bądź zapukają, przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami poniższy opis:

Drzwi dworu otwiera chudy człowiek w typie mola książkowego noszący szarfę w zielono-czerwoną kratę. Delikatne zmarszczki na jego twarzy i postępująca łysina pozwalają oszacować, że jest w średnim wieku. Ogląda nerwowo waszą grupę z wyrazem zmieszania w ciemnych oczach.

– T-tak? Kim jesteście? – Na jego twarzy pojawia się nadzieja. – Jesteście ze Straży Miejskiej?



Jeżeli PG powiedzą, że przysłała je strażniczka Loragh, jego twarz rozjaśnia ulga.

– Dzięki Kurnosowi, wreszcie jakaś pomoc! Jestem Henou z klanu Wilczej Braci. Wejdźcie, proszę!

Henou prowadzi PG w głąb Dworu Wilczej Braci. Budynek wzniesiony jest wokół centralnej komnaty, na tyle dużej, że mogłaby wygodnie pomieścić trzydzieści osób. Od drzwi wejściowych aż do podestu na drugim końcu sali biegną dwa drewniane stoły. Pośrodku, między stołami, mieści się szerokie palenisko. Drzwi w bocznych ścianach prowadzą do prywatnych sal obrad i bibliotek. W tyle komnaty, za podestem, znajduje się kuchnia. Schody w każdym rogu sali wiodą na piętro, z którego wychodzą balkony z widokiem na stoły i podest. Za galeryjką znajdują się pokoje, prawdopodobnie sypialnie mieszkańców dworu. Wygląda na to, że nikt poza Henou nie mieszka obecnie w siedzibie klanu.

Henou prowadzi postacie graczy do jednej z bocznych komnat na parterze – biblioteki z szerokim stołem na środku. Przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący tekst:

W bibliotece panuje bałagan, po podłodze walają się książki. Centralny stół jest zasłany otwartymi księgami i rozłożonymi zwojami. Tomy i pergaminy na biurku ukazują artystyczne wizje jednej z wczesnych epok w dziejach Terrinoth. Na stole pośrodku stosu książek stoi pusty stojak wystawowy. Wygląda na to, że służył do podtrzymywania stożkowatego przedmiotu wielkości ludzkiego ramienia.

– Byłem tu wczoraj późną nocą, badałem pamiątkę mojego klanu – zwraca się do was Henou. – Chodzi o trofeum z toczonych przed stuleciami Smoczych Wojen, grawerowany smoczy ząb wybity z paszczy Kyrathoxa Wiecznie Dzikiego. Gadzina została powalona przez czworo najpotężniejszych wojowników Wilczej Braci. Wystawiamy Kieł na pokaz podczas zimowych uroczystości naszego klanu, a przez resztę roku jest przechowywany w sejfie. – Henou marszczy brwi. – To znaczy, był do ubiegłej nocy.

– Gdy dzisiejszego ranka zszedłem na dół, odkryłem, że w nocy ktoś włamał się do dworu. W panice wpadłem tutaj i… – Henou załamuje się i krztusi – i Kła Wilczej Braci już nie było.

– Jeśli ktoś z klanu dowie się, że nie upilnowałem Kła, zostanę wyrzucony… – Henou wygląda na zlęknionego. – Albo jeszcze gorzej. Błagam, musicie odzyskać Kieł!

PG mogą przesłuchać Henou, by spróbować zdobyć informacje na temat kradzieży. W zależności od tego, jakie pytania zadadzą, mogą dowiedzieć się więcej. Henou jest rozmowny, czasem przesadnie, ponieważ ma skłonność do zbaczania z tematu.

—Dlaczego ząb nie był w sejfie?—

– Jestem uczonym, młodość spędziłem na uniwersytecie w Szarej Przystani. W swojej pracy naukowej skupiam się na twórcach z Trzeciej Ery Mroku, która obejmuje Smocze Wojny. Rzeźbione zdobienia na Kle zostały wykonane ręką artysty właśnie z tamtej epoki. Starszyzna klanu nigdy nie pozwoliła mi dokładnie zbadać tego przedmiotu, ale wiedziałem, że gdybym miał czas, mógłbym odkryć, kto jest owym artystą. Gdy reszta mojego klanu wróciła do północnej dziczy, wiedziałem, że mam okazję zbadać Kieł.

Zeszłej nocy badania tak mnie pochłonęły, że straciłem poczucie czasu. Kiedy kładłem się do łóżka, było już bardzo późno. Byłem zmęczony i przejęty, zapomniałem go zabezpieczyć.

Czy zabrano coś jeszcze?

– Zniknęło kilka innych rzeczy. Brakuje części srebrnej zastawy, kilku dzieł sztuki i wysadzanego klejnotami miecza. Ale najważniejszym i niemożliwym do zastąpienia przedmiotem jest Kieł...

Czy we dworze przebywa ktoś jeszcze?

– Nie, reszta klanu wyjechała już do swoich letnich domów, by uniknąć największego ruchu migracyjnego. Większość członków klanu Wilczej Braci mieszka poza Bramą Mrozu i przybywa tu tylko zimą. Ja jestem tu przez cały rok. W ten sposób mogę prowadzić badania we względnym spokoju.

Czy wiesz, jak złodziej dostał się do środka?

– Nie wiem na pewno, ale mam swoje podejrzenia. Odkryłem odsuniętą zasuwkę przy oknie na górze, a drzwi do kuchni były uchylone, gdy sprawdzałem dziś rano. Złodziej prawdopodobnie dostał się do środka którąś z tych dróg, ale nie jestem pewien.

Czy reszta klanu naprawdę wygnałaby cię za utratę Kła?

– Tak. Straciłbym wszystkich i wszystko, co znam, nie wspominając o domu. Nie wiem, co zrobię, jeśli mnie wygnają... Proszę, pomóżcie mi.

Dlaczego nie przyjąłeś żadnych uchodźców z Baronii Kell?

– Przykro mi, moja rola polega na pilnowaniu siedziby, gdy moi kuzyni są w swoich letnich domach. Słyszałem o problemach z bójkami i kradzieżami, jakie klan Błękitnego Kamienia ma przez uchodźców. Jestem tu sam i nie mogę zajmować się dworem pełnym nieznanych mi tułaczy. Poza tym, jeśli ataki Uthuk Y'llan nie ustaną, moi kuzyni pewnie wrócą wcześniej. Tym bardziej muszę jak najszybciej odzyskać Kieł Wilczej Braci!

Co będę z tego mieć?

Większość bohaterów skorzystałaby z każdej okazji, aby wyśledzić zaginioną magiczną pamiątkę i zwrócić ją prawowitemu właścicielowi. Jeśli gracze potrzebują dodatkowej motywacji, by ich postacie chciały pomóc Henou odzyskać Kieł Wilczej Braci, oto kilka pomysłów.

Brynn: Brama Mrozu to jej dom, a ona chce utrzymać tu porządek. Sympatyzuje ze Strażą Miejską i pomaga klanom tego Wolnego Miasta – przede wszystkim ze względu na bliskie relacje łączące z nimi jej matkę. Sama również należy do klanu przez pokrewieństwo, zaś jej wuj Ronan z Dziczy jest klanowym mediatorem. Brynn wie, że jej wuj, gdyby go zapytać, byłby wdzięczny za pomoc.

Vaerix: Martwi się, że Kieł Wilczej Braci, niebezpieczny smoczy artefakt, może trafić w niepowołane ręce lub przepaść w wyniku kradzieży.

Fuks: Żadne przestępstwo nie dokonuje się w Bramie Mrozu bez wiedzy Księcia Banitów. Jeśli jest w to zamieszany, Fuks chętnie wykorzysta kolejną okazję do pokrzyżowania jego planów.

Galaden: Zaginięcie potężnego smoczego artefaktu może oznaczać poważne zagrożenie, jeśli wpadnie on w niepowołane ręce.

Syrus: Znajomy uczony, który studiował w Szarej Przystani, jest w opałach. Akademicka solidarność wręcz nakazuje, by udzielić mu pomocy!

Kehli: Po prostu wie, że historia odzyskania Kła Wilczej Braci będzie opowiadana w gospodach jak świat długi i szeroki – chociaż Henou wolałby, żeby tak się nie stało.

Wszyscy: Strażniczka Loragh zaoferowała 800 monet za odnalezienie skradzionych rzeczy. Henou zgadza się zapłacić dodatkowe 500 monet za odzyskanie Kła, jeśli postacie poruszą temat wynagrodzenia (to praktycznie wszystkie pieniądze, jakie posiada).

Poszukiwanie wskazówek

Henou opowiada o Kle Wilczej Braci. Jest to duży smoczy ząb, długi na ponad pół metra i gruby jak ludzka ręka. Zdobiące go rzeźbienie wijące się przez całą jego długość przedstawia grupę wilków walczącą ze smokiem. U podstawy zęba wygrawerowano imiona kilkunastu wojowników Wilczej Braci. Przedmiot nie jest zaczarowany, ale smocze zęby z natury mają swoją magię i mogą służyć jako potężne magiczne akcesoria.

Inne wartościowe przedmioty, których brak zauważył Henou, to:

- wysadzany klejnotami miecz z onyksem i rubinami osadzonymi w jelcu (wart 800 srebrnych monet),
- cynowy kufel w kształcie twarzy brodatego mężczyzny (wart 120 srebrnych monet),
- dwie złote tace (każda warta 300 srebrnych monet),
- płaszcz z norek krwistych (wart 900 srebrnych monet),
- komplet srebrnych noży, widelców i łyżek stołowych (wart łącznie 140 srebrnych monet).

Każdy, kto przeszukuje dwór pod kątem wskazówek, może wykonać **Przeciętny (◆ ◆) test Percepcji** albo **Machlojek**. Jeśli PG wymyśli kreatywny sposób wykorzystania innej umiejętności w ramach śledztwa, może wykonać **Trudny (◆ ◆ ◆)** test tej umiejętności. Sukces odkrywa wskazówkę dotyczącą kradzieży.

- Złodziej (lub złodzieje) wszedł przez jedno z okien w sypialni na piętrze. Na dachu nad oknem znajduje się lina z kotwiczką.
- Złodziei było co najmniej dwoje. Świadczy o tym liczba zabranych rzeczy i szybkość, z jaką przeszukano dom.
- Złodzieje mieli bystre oko. Poza Kłem zabrali rzeczy, które łatwo sprzedać albo które były zbyt cenne, aby ich nie ukraść. Niektóre przedmioty we dworze poprzestawiano, jakby ktoś na szybko oceniał ich wartość i odkładał je z powrotem.
- Ślady na zewnątrz sugerują, że złodzieje wyszli tylnymi kuchennymi drzwiami. Aby dostać się na ulicę, musieliby obejść budynek albo wspiąć się po murze na jego tyłach.

Można wydać ⮝ ⮝ bądź ❂, aby dojść do paru wniosków odnośnie do kradzieży.

- Niektóre skradzione przedmioty są na tyle niepozorne, że będzie je można szybko i łatwo sprzedać. W nadrzecznej części miasta działa kilka lombardów, od których można by zacząć.
- Wyjątkowe przedmioty, takie jak miecz albo płaszcz z norek krwistych, wymagają świadomego nabywcy – o ile złodzieje w ogóle zamierzają je upłynnić.
- Kieł Wilczej Braci jest zbyt rozpoznawalny, by można go było sprzedać w Bramie Mrozu, a jego wartość może sięgać tysięcy monet. Znalezienie zainteresowanego nim kupca wymagałoby czasu i odpowiednich kontaktów.

Sprawdzanie tropów

Postacie graczy znają kilka miejsc, w których mogą kontynuować śledztwo. Opis każdego miejsca określa, które postacie je znają bądź mają z nim coś wspólnego. Jeśli przygoda jest ograniczona czasowo, nie każde spotkanie musi się odbyć. Spotkania można przeprowadzić w dowolnej kolejności, przy czym spotkanie „Krew na ulicach" powinno się odbyć, gdy PG podróżują między dwoma różnymi miejscami.

Zerwana Struna

Zerwana Struna to gospoda o dość szemranej opinii w Bramie Mrozu. Właściciel ma umowę z gildią złodziei i pozwala jej prowadzić swoje interesy na zapleczu. Jothenowi (krasnoludzkiemu właścicielowi przybytku) nie bardzo podoba się ten układ, ale woli to od płacenia haraczu.

PG mogą wykonać **Przeciętny (⬢ ◆) test Uroku Osobistego**, **Przymuszania** albo **Przywództwa**, aby spróbować skłonić Jothena do rozmowy o wydarzeniach w gospodzie ubiegłego wieczora. Jeśli test się powiedzie, krasnolud mówi, że widział, jak elf i ludzka kobieta weszli zeszłej nocy tuż przed zamknięciem. Każde z nich niosło dużą torbę na ramieniu. Rozpoznał w nich członków gildii złodziei. Z torby kobiety wystawała jakaś kość (dopytany mówi: „Jasne, mógł to być i wielki ząb"). Dwójka złodziei kogoś szukała, ale najwyraźniej go nie znalazła i wyszła.

Można wydać ⮝ ⮝ bądź ❂, aby Jothen podzielił się uwagą, że ostatnio jego gospodę odwiedza mniej członków gildii złodziei. Słyszał pogłoski, że w miejscowym półświatku pojawił się nowy gracz – to może być przyczyną.

Powiązania PG: Kehli rozegrała z bywalcami gospody kilka gier karcianych. Brynn słyszała, jak kilku strażników narzekało na szemraną opinię Zerwanej Struny. Fuks wie o umowie Zerwanej Struny z Księciem Banitów.

Czarna Wrona – Komis i Zaopatrzenie

Czarna Wrona – Komis i Zaopatrzenie to lombard położony w dzielnicy rzecznej. Jednym z tamtejszych sprzedawców jest gnom o imieniu Ptaszek. „Wtajemniczeni" chodzą do niego, gdy chcą sprzedać towar pochodzący z podejrzanego źródła. Ptaszek następnie odsprzedaje te rzeczy przemytnikom działającym na Rzece Snu.

Przekonanie Ptaszka, by podzielił się informacjami, wymaga **Trudnego (◆ ◆ ◆) testu Uroku Osobistego** albo **Przymuszania**.

Zamiast tego PG mogą próbować targować się o informacje, wykonując **Przeciętny (⬢ ⬢) test Negocjacji**. Cena informacji to 60 monet – wzrasta o 10 monet za każdą nieanulowaną ✕ i spada o 5 monet za każdy nieanulowany ✡ (do minimum 25 monet).

Jeśli test się powiedzie, Ptaszek stwierdza, że ostatniej nocy obudził go jeden ze stałych klientów, który chciał sprzedać jakieś rodzinne pamiątki – co jest eufemizmem oznaczającym kradzione rzeczy. Ptaszek twierdzi, że jeden przedmiot, długi smoczy ząb, był zbyt unikatowy, by go upłynnić. Można wydać ⮝ ⮝, aby Ptaszek zdradził, że sprzedawcami byli ludzka kobieta i elfi mężczyzna. Można wydać ❂, aby podał imię kobiety – Servana (to wprawna złodziejka i była wspólniczka Fuksa). Ptaszek mówi, że rzeczona dwójka niewiele później wyszła. Prawdopodobnie wrócili do swojego szefa, Księcia Banitów.

Powiązania PG: Fuks wie, że Ptaszek to dobry paser. Syrus był kiedyś u Ptaszka, bo Czarna Wrona miewa na stanie trudno dostępne materiały.

Krew na ulicach

Poniższe spotkanie odbywa się, kiedy PG chodzą po Bramie Mrozu. Ma im zasugerować, że w miejskim półświatku toczy się wojna.

Gdy PG wędrują ulicami miasta, napotykają kilku strażników z klanu Błękitnego Kamienia. Zamknęli oni boczną uliczkę i nadzorują parę robotników, którzy ładują na wóz trupy w workach. Wyższy rangą strażnik to wysoki, kościsty rudzielec o imieniu Wiltoc. Dostrzega drużynę i każe jej iść dalej. PG mogą próbować dowiedzieć się czegoś więcej o przestępstwie. Mogą wykonać **Przeciętny (◆ ◆) test Uroku Osobistego** bądź **Przywództwa** albo **Trudny (◆ ◆ ◆) test Przymuszania** bądź **Oszustwa**, aby strażnik powiedział im, co tu zaszło. Dodaj do testu □, jeśli PG wspominają, że pracują dla strażniczki Loragh i pomagają jej w śledztwie.

Strażnik Wiltoc mówi, że rano odnaleziono w tej uliczce trzy ciała. Ofiary zostały zamordowane w nocy. Wszystko wskazuje na to, że zginęły podczas udziału w jakiejś sprzeczce. W uliczce ukrył je ktoś inny. Strażnik pytał w okolicy, ale nikt nie widział ani nie słyszał niczego zeszłej nocy. Jeżeli PG zdołają przyjrzeć się ciałom, zauważą, że nie pasują one do opisu złodziei z siedziby Wilczej Braci.

Można wydać ⮝ ⮝ albo ❂, aby strażnik Wiltoc dodał, że nie jest to odosobniony przypadek. Przez ostatnie dwa tygodnie kilka osób zaginęło albo padło ofiarą morderstwa. Wszyscy pokrzywdzeni mieli podobno powiązania z gildią złodziei Księcia Banitów. Wiltoc uważa, że w półświatku trwa walka o władzę.

Informator ze Straży powiadomił Księcia Banitów o tym ataku.

Drobniaki na zbyciu

Orczyca imieniem Piruet to włóczęga i wolny duch. Zarabia śpiewem na jedzenie i dach nad głową i ma niesamowite rozeznanie w tym, co dzieje się w Bramie Mrozu. Pir mogła słyszeć albo widzieć coś, co dotyczy kradzieży w dworze Wilczej Braci bądź ostatnich problemów w półświatku.

Piruet występuje na głównej ulicy wychodzącej z miasta. Można ją spotkać przy fontannie na centralnym placu, gdzie śpiewa, tańczy i żongluje. PG przybywają akurat, kiedy kończy zabawiać tłumek gapiów. Rozchodzący się tłumek rzuca kilka monet do drewnianego kufla Pir. Ta podnosi go i patrzy z niesmakiem, grzechocząc marnymi drobniakami. Jej twarz rozjaśnia się na widok PG. Orczyca zwraca się do nich z ciepłym powitaniem.

Pir słyszała sporo o ostatnich zawirowaniach w półświatku. Jeżeli postacie graczy zadadzą jej jakieś pytania, żartobliwie uda problemy z pamięcią (dzisiaj wpadło jej mało grosza). PG mogą wykonać **Przeciętny (◆ ◆) test Uroku Osobistego**, **Przywództwa** albo **Przymuszania**, aby spróbować wyciągnąć z niej informacje. Zamiast tego mogą też zapłacić jej srebrem, a wówczas beztrosko przyzna, że przypomina sobie zasłyszane rozmowy. Każdy nieanulowany ✡ albo każde 10 srebrnych monet skłania Piruet do przypomnienia sobie jednej informacji.

- Przez ostatni tydzień Piruet słyszała o problemach w półświatku. Członkowie gildii złodziei poruszają się po mieście parami albo trójkami i zachowują czujność.
- Zaprzyjaźniony złodziejaszek ostrzegł Piruet, by nie wychodziła po zmroku na ulicę, bo może zostać wciągnięta w „spór gildii".
- Dwie noce temu podsłuchała rozmowę dwójki zaniepokojonych strażników z klanu Błękitnego Kamienia o trupie znalezionym na Starym Mieście. Były to zwłoki znanego członka gildii złodziei. Strażników niepokoił brak śladów jakiegokolwiek urazu, ofiara najwyraźniej zmarła ze strachu.
- Można wydać ⮝ ⮝ ⮝ albo ❂, aby Piruet przypomniała sobie, że pewien członek gildii złodziei wspominał o grupie, która daje się we znaki Księciu Banitów – chodzi o Bandę Trupów.

Powiązania PG: Vaerix zna Piruet od czasu swojej pierwszej wizyty w Bramie Mrozu. Pir była dla nienu przyjazną twarzą. Można z nią było pogadać i lepiej poznać kulturę i obyczaje miasta. Kehli widywała Pir podczas jej występów w gospodach i na placach w mieście, kilka razy postawiła jej drinka.

Konfrontacja z Księciem, część 1

Wiedząc, że smoczy ząb Henou zabrano do przywódcy gildii złodziei, PG wyruszają na poszukiwanie Księcia Banitów. Mogą wykonać **Przeciętny (◆◆) test Znajomości Półświatka**, aby spróbować umówić się na spotkanie z Księciem. Fuks dodaje do tego testu □, ponieważ orientuje się, kto może pomóc zorganizować takie spotkanie. W przypadku sukcesu Książę Banitów zgadza się spotkać i wysyła Goshę, elfią przewodniczkę, aby przyprowadziła do niego postacie graczy. Jeśli test się nie powiedzie, Gosha przekazuje postaciom, że Książę Banitów wymaga daniny 100 monet za spotkanie z nim. Możesz wydać ♻ ♻ albo ⊗, aby dodatkowo zażądał, by PG przybyły do niego nieuzbrojone (zostaną rozbrojone później, tuż przed samym spotkaniem).

Audiencja u Księcia Banitów odbywa się w piwnicy tartaku przy Rzece Snu. Gosha nie prowadzi PG do samego tartaku. Zamiast tego mają dotrzeć tam przez leżące pod miastem katakumby. Elfka wyjaśnia, że ostrożność jest konieczna ze względu na „niedawne problemy". PG mogą próbować wyciągnąć z Goshy więcej szczegółów. W tym celu powinny wykonać **Przeciętny (◆◆) test Uroku Osobistego** albo **Przymuszania**. Dodaj do tego testu □, jeśli PG powiedzą o trupach z uliczki, i kolejną □, jeśli wspomną o Bandzie Trupów. W przypadku sukcesu Gosha potwierdza, że gildia walczy w Bramie Mrozu z konkurencyjną grupą zwaną Bandą Trupów. Kilku członków gangu Księcia zostało zabitych, a ona słyszała pogłoski, że część jego gildii przeszła na stronę wroga.

Spotkanie opcjonalne: „Żadnych prawników"

Poniższe spotkanie może zostać pominięte, jeśli przygoda jest ograniczona czasowo.

Gdy postacie graczy wchodzą do katakumb w pobliżu tartaku, zostają zatrzymane przez strażników gildii złodziei chroniących terytorium przed Bandą Trupów.

Przeczytaj lub przedstaw swoimi słowami następujący opis:

Podróżujecie pod ziemią już którąś przecznicę. Gosha prowadzi was bocznym korytarzem w dół do czegoś, co wygląda jak opuszczona piwnica. Pomieszczenie wypełniają puste regały i beczki, a kamienne schody wzdłuż zachodniej ściany prowadzą do klapy w suficie.

W ścianie po prawej stronie znajduje się wyjście do innej części katakumb. Przejście blokuje jednak muskularny, gibki mężczyzna w skórzanej zbroi. Rzuca wam gniewne spojrzenie i przemawia głębokim, nosowym głosem:

– Nie powinno was tu być. Najlepiej wyjdźcie. – Swobodnie kręci młynka parą toporków, spoglądając na waszą przewodniczkę.

– Birg, są tu, aby spotkać się z Księciem – mówi cicho Gosha, robiąc krok w jego stronę. – Posłał po nich.

– Nikt mi o tym nie mówił, a to znaczy, że nic takiego się nie wydarzyło. – Birg mocniej zaciska dłonie na broni. – Równie dobrze mogłaś dołączyć do Bandy, Gosha. Zawracajcie, to ostatnie ostrzeżenie.

Zażądaj od graczy wykonania **testu przeciwstawnego Czujności przeciw Ukrywaniu się** strażnika krypty. Jeśli będzie udany, PG są świadome, że w pomieszczeniu ukrywają się cztery grupki zakapiorów. Birg stoi przy drugim wyjściu z komnaty, w średnim dystansie względem PG. Na przeciwnym końcu pomieszczenia, też w średnim dystansie, ukrywa się dwóch kuszników. Pośród zagraconych półek i skrzyń czyhają trzy pary strażników krypty w bliskim dystansie PG.

PG mogą próbować rozmawiać albo wywalczyć sobie wyjście z tego spotkania. Birg nie jest zainteresowany rozmową, więc tylko jedna PG zdąży spróbować przekonać go, by pozwolił im przejść. Birg nie lubi „bogaczy" (Brynn i Syrus) ani „wieśniaków" (Vaerix i Galaden) – do wszelkich testów umiejętności społecznych wykonywanych przez te postacie dodaj ■.

Jeśli test przeciwstawny umiejętności społecznych wykonany przez PG się powiedzie, Birg chrząka i przepuszcza drużynę. W przypadku niepowodzenia przeczytaj lub przedstaw swoimi słowami poniższy tekst:

– Myślę sobie, że przyszliście od Bandy Trupów, żeby zabić Księcia! – odpowiada ze złością Birg. Gwiżdże krótko, a z kryjówek wyskakują strażnicy z bronią gotową do ataku.

Kusznicy strzelają do postaci rzucających czary i walczących w zwarciu, takich jak Brynn, Vaerix i Kehli. Strażnicy rzucają się na Fuksa, Syrusa lub Galadena, próbując utrudnić drużynie ataki dystansowe. Birg rusza naprzód, początkowo atakuje Fuksa (którego nienawidzi, ponieważ Fuks odwrócił się od gildii) albo Vaerix (Birg nie lubi hybryd). Przenosi cel na każdego, kto wkracza

do walki i go atakuje. W swojej turze Birg używa toporów, po czym odskakuje. Próbuje zmuszać przeciwników do ruchu, żeby ich zmęczyć.

Gosha stara trzymać się z dala od walki – krzyczy do Birga, aby przestał i pozwolił im przejść. Birg nazywa ją zdrajczynią i prycha, że z nią rozprawi się później, a tymczasem dalej atakuje PG.

Po walce Gosha żarliwie przeprasza. Tłumaczy, że Birg zawsze był porywczym utrapieńcem, który po prostu lubi krzywdzić innych, jeśli uchodzi mu to na sucho. PG mogą już udać się do Księcia Banitów.

Birg (rywal)

Egzekutor miejscowej gildii złodziei, który trochę za bardzo przykłada się do swojej pracy. Jest szorstki, porywczy i szuka okazji do poprawy swojej pozycji w organizacji. Uważa, że odkrycie, a następnie wyeliminowanie grupy „niedoszłych zabójców" zaskarbiłoby mu łaskę Księcia Banitów, nawet jeśli PG wcale nie przyszły zabić przywódcy złodziei.

KRZEPA	ZWINNOŚĆ	INTELEKT	SPRYT	WOLA	PREZENCJA
4	2	1	3	3	2

REDUKCJA	PRÓG RAN
5	17

Umiejętności: Bijatyka 2, Broń Biała (Lekka) 2, Broń Dystansowa 2, Czujność 2, Percepcja 1, Przymuszanie 2.

Talenty: Adwersarz 1 (wzmocnij raz trudność wszystkich testów walki wykonywanych przeciwko temu celowi).

Zdolności: Brutalne Rąbnięcie (gdy ta postać dzierży topór, udane trafienie powodujące przewrócenie celu zadaje mu również 3 rany).

Wyposażenie: Dwa groźne toporki do rzucania w walce wręcz (Broń Biała [Lekka]; Obrażenia 6; Krytyczność 3; Zasięg [Bezpośredni]; może wydać ⮝ ⮝, aby przewrócić cel) albo rzucone (Broń Dystansowa; Obrażenia 6; Krytyczność 3; Zasięg [Bliski]; może wydać ⮝ ⮝, aby przewrócić cel, musi odzyskać topór przed ponownym użyciem), zbroja skórzana (redukcja +1).

Kusznik gildii (rywal)

Wyspecjalizowani w posługiwaniu się kuszami strzelcy są wyznaczani przez gildię do różnych zadań, takich jak rozboje, ochrona terytorium, a nawet sporadyczne morderstwa.

KRZEPA	ZWINNOŚĆ	INTELEKT	SPRYT	WOLA	PREZENCJA
2	2	2	3	2	1

REDUKCJA	PRÓG RAN
3	14

Umiejętności: Bijatyka 1, Broń Dystansowa 2, Czujność 1, Opanowanie 2, Percepcja 1.

Talenty: Precyzja (gdy kusznik wykonuje test Bijatyki albo Broni Dystansowej, może oprzeć go na Sprycie zamiast na Krzepie albo Zwinności).

Zdolności: Brak.

Wyposażenie: Kusza (Broń Dystansowa; Obrażenia 7; Krytyczność 2; Zasięg [Średni]; musi wykorzystać manewr, aby ponownie użyć tej broni, przy określaniu obrażeń zadanych tą bronią potraktuj redukcję celu jak mniejszą o 2), zbroja skórzana (redukcja +1).

Strażnik krypty (pachołek)

Tacy bandyci bronią podziemnego terytorium gildii złodziei przed intruzami. Większość uważa swą monotonną pracę za nudną i spędza czas na grze w karty bądź kości albo po prostu śpi, gdy jest szansa, że ujdzie im to na sucho.

KRZEPA	ZWINNOŚĆ	INTELEKT	SPRYT	WOLA	PREZENCJA
3	2	2	2	1	2

REDUKCJA	PRÓG RAN
4	5

Umiejętności: Broń Biała (Lekka), Broń Dystansowa, Ukrywanie się.

Talenty: Brak.

Zdolności: Brak.

Wyposażenie: Miecz (Broń Biała [Lekka]; Obrażenia 6; Krytyczność 2; Zasięg [Bezpośredni]; Obrona 1), 3 noże do rzucania (Broń Dystansowa; Obrażenia 5; Krytyczność 3; Zasięg [Bliski]; Celność 1, Ograniczona Amunicja 1), zbroja skórzana (redukcja +1).

Dwór Księcia Banitów

PG przemierzają katakumby i tajne tunele prowadzące do siedziby Księcia Banitów, który ma obecnie problem, ponieważ do Bramy Mrozu niedawno przybył z Krainy Mgieł nekromanta zamierzający przejąć gildię złodziei. Givon Dai'slen, bo tak nazywa się nowo przybyły, rozpoczął podziemną wojnę z Księciem Banitów. Dai'slen planuje wyeliminować gildię Księcia wiosną i latem, a jesienią umocnić swoją władzę. Chce, aby Banda Trupów miała dość pieniędzy, kiedy zimą powróci do miasta część jego mieszkańców.

Książę Banitów zwietrzył dobry interes, gdy złodzieje przynieśli mu smoczy ząb z posiadłości klanu Wilczej Braci. Wie o Grozie, kulcie czcicieli smoków, który zapłaciłby znaczną kwotę za taką relikwię. Za sprzedanie im Kła Książę mógłby otrzymać dosyć pieniędzy, by wynająć wykwalifikowanych zabójców do pozbycia się nekromanty, i nadal zostałaby mu spora suma.

Książę jest ciekaw, dlaczego PG chcą się z nim spotkać. Tych dwóch grup nie łączy wszak najlepsza relacja. Książę Banitów sądzi, że PG muszą go z jakiegoś powodu potrzebować, więc planuje wyciągnąć od nich sporą kwotę.

Przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Po kilku kolejnych zakrętach Gosha podchodzi do pozornie litej kamiennej ściany. Sięga do uchwytu z pochodnią i przekręca go w lewo. Rozlega się stuknięcie, a potem dźwięk pracującego mechanizmu. Ściana odchyla się, odsłaniając dużą, oświetloną ogniem komnatę. Grube belki podtrzymują drewniany strop. Wewnątrz stoją członkowie gildii złodziei, rozmawiając cicho w parach, inni zaś odpoczywają na dużych skrzyniach i stosach porąbanego drewna. Wszyscy przyglądają się wam oceniająco, najwyraźniej z niecnymi zamiarami.

Grupa łotrów na środku pomieszczenia rozstępuje się, by przepuścić wysokiego człowieka, którego już wcześniej spotkaliście. Jest krzepki, ma czarne włosy zaczesane do tyłu, szerokie barki i silne ramiona. Książę Banitów rozciąga pokrytą bliznami twarz w okrutnym uśmiechu i zwraca się do was:

– Dzisiejszy dzień jest pełen niespodzianek. Mówiłem, że jak znowu was zobaczę, będą kłopoty. Po co kusić los ponownym spotkaniem? Tylko szybko, mam sprawy do załatwienia i ludzi, którzy tylko czekają, by was zabić.

Jeśli PG zapytają Księcia o którąś z poniższych rzeczy, odpowiada w następujący sposób:

Chodzą słuchy, że niedawno zdobyłeś rzeźbiony smoczy ząb.

– Może i zdobyłem! Szczęśliwy traf, takie zębiska są bardzo rzadkie i niezwykle cenne. Słyszałem, że to potężne magiczne instrumenty.

Został skradziony z dworu Wilczej Braci.

– Doprawdy? Jaka szkoda. Zapewniam, że go nie ukradłem, po prostu wpadł mi w ręce. Jeśli go skradziono, to może właściciele wyciągnęli z tego cenną lekcję w kwestii zabezpieczania rzeczy przed niegodziwcami. Podobno w tym mieście roi się od złodziei! W komnacie rozlegają się ciche śmiechy.

Prosimy o jego zwrot / Żądamy jego zwrotu.

– Przykro mi, ale tak się nie stanie. – Książę uśmiecha się niczym zakłopotany rodzic do dziecka. – Smoczy ząb jest w moich rękach i nie widzę powodu, by oddać go tym, którzy nie potrafią zadbać o swoje dobra. Poza tym mam teraz własne problemy, które takie cacko może rozwiązać.

Jakie problemy?

Uśmiech Księcia Banitów wyraźnie przygasa, a jego czoło marszczy grymas niezadowolenia.

– Jakiś łajdak z Krainy Mgieł nazywany Dai'slenem przyjechał do Bramu Mrozu i podważa mój autorytet jako władcy tutejszego półświatka. Nazywa swoją żałosną zbieraninę Bandą Trupów. Zwykle szybko się pozbywam takich karierowiczów, ale ten jest nekromantą. Założył sobie i swoim cmokierom siedzibę w kryptach Starego Miasta. Próbowałem parę razy wykurzyć go z gawry, ale zdołał udaremnić moje wysiłki. Kilku moich żołnierzy służy teraz jemu, choć mniej świadomie, bo są już nieumarli.

To po co ci Kieł?

– Znam grupę wspaniałych osób czczących smoki, nazywają siebie Grozą. – Uśmiech wraca na usta mężczyzny. – Za smoczy ząb zapłacą srebrem, i to solidnie. Taka sumka wystarczy mi na wynajęcie grupy specjalistów zdolnych do usunięcia nekromanty.

Dasz nam ząb, jeśli rozwiążemy problem nekromanty w mieście?

– A to ciekawa propozycja. – Na twarzy Księcia Banitów pojawia się wyraz zastanowienia. – Tak naprawdę wystarczyłoby, gdybyście zabili nekromantę. Kilku moich ocalałych z poprzednich ataków mówiło, że ma na usługach zjawy i wskrzeszeńców.

Więc my zajmiemy się nekromantą, a ty oddasz nam ząb?

– Jak kropniecie nekrusa, nie będę miał powodów, by zatrzymać ząb. – Książę otwiera szeroko ramiona i uśmiecha się. – Możecie go dostać.

Książę Banitów (nemezis)

Krzepa	Zwinność	Intelekt	Spryt	Wola	Prezencja
4	3	3	4	2	4

Redukcja	Próg ran	Zmęczenie
6	21	15

Zaleta: Zdolność przystosowania.

Pragnienie: Bogactwo.

Wada: Arogancja.

Lęk: Podważanie jego władzy.

Umiejętności: Broń Biała (Lekka) 3, Broń Dystansowa 3, Czujność 4, Negocjacje 2, Opanowanie 2, Oszustwo 3, Przymuszanie 3, Przywództwo 4, Ukrywanie się 5.

Talenty: Adwersarz 2 (dwukrotnie wzmocnij trudność wszystkich testów walki wykonywanych przeciwko temu celowi).

Zdolności: Przebiegły Kombinator (gdy Książę Banitów ukrywa się albo jest niewidzialny, wydaj Punkt Opowieści, aby w ramach akcji opuścił spotkanie i uciekł; po ucieczce nie może wrócić do końca tego spotkania), Zasłona Pachołkiem (gdy Książę Banitów jest celem ataku, w ramach okazji poza turą może przenieść ten atak na przyjaznego pachołka w maksymalnie bliskim dystansie).

Wyposażenie: Kordelas (Broń Biała [Lekka]; Obrażenia 7; Krytyczność 2; Zasięg [Bezpośredni]; dodaj ■ do każdego testu Broni Białej [Lekkiej] albo [Ciężkiej], którego celem jest ta postać), zaczarowana zbroja skórzana (redukcja +2), mikstura niewidzialności (może ją wypić w ramach manewru, co uczyni go niewidzialnym do końca spotkania albo do końca tury, w której wykona test walki. Gdy jest niewidzialny, wzmacnia dwukrotnie zdolność w swoich testach Ukrywania się, zaś każdy, kto próbuje w niego celować, zwiększa o 2 trudność testu walki), 3 mikstury uzdrawiające.

Łatwa droga czy trudna droga

Książę Banitów wie, gdzie ukrywa się Givon Dai'slen ze swoją Bandą Trupów. Daje PG mapę, która pozwoli im odnaleźć kryptę nekromanty w podziemiach Bramy Mrozu. Naturalny system jaskiń pod tutejszym Starym Miastem służył pierwszym mieszkańcom za katakumby.

Istnieją dwie drogi, którymi można dotrzeć w sam środek terytorium Bandy Trupów. Szybsza prowadzi przez mauzoleum położone najbliżej ich kryjówki. Grobowiec należy do klanu Naznaczonych. Ktoś z pewnością go pilnuje, ale Książę uważa, że PG poradzą sobie ze strażnikami.

Druga możliwość to niebezpieczna podróż przez zalane jaskinie rozciągające się w pobliżu krypty. Książę Banitów wyjaśnia drużynie, że przez niektóre groty sąsiadujące z kryptami da się przejść w okresie ciepłej i suchej pogody. Kilka z tych jaskiń znajduje się niedaleko głównej siedziby nekromanty. Książę zgaduje, że ze względu na niedawne ocieplenie przedostanie się nimi będzie możliwe, choć trudne. Prawdopodobnie Dai'slen nie wie o tych grotach, więc nie powinny być strzeżone. Jeśli postacie graczy się odważą, mogą wyjść z zalanych jaskiń i dopaść nekromantę, kiedy nie będzie się tego spodziewał.

Odnalezienie mrocznego maga

W zależności od tego, którą drogę do siedliska Givona Dai'slena wybiorą PG, czekają je różne spotkania. Przejdź do opcji, na którą zdecydowały się postacie.

Wezwanie straży

PG mogą zechcieć zwrócić się po pomoc do strażniczki Loragh. Wprawdzie uznaje ona, że wojna gildii stanowi zagrożenie dla miasta, ale Straż jest obecnie zajęta bezpośrednim zagrożeniem inwazji Uthuków i związanym z nią napływem uchodźców. Z żalem przyznaje, że nie może przydzielić nikogo ze strażników do wsparcia ataku na siedzibę Bandy Trupów.

Poproszona zgodzi się jedynie zwiększyć liczbę patroli na Starym Mieście w nadziei na przyciągnięcie uwagi Bandy Trupów. PG mogą dodać □ do dowolnego testu Machlojek lub Ukrywania się wykonanego, by dotrzeć do siedziby Bandy Trupów (podczas jednego z dwóch możliwych spotkań: *Mauzoleum klanu Naznaczonych* albo *Wodnej przeprawy*).

Opcja 1: Mauzoleum klanu Naznaczonych

Postacie graczy postanowiły dostać się do krypt Starego Miasta przez mauzoleum klanu Naznaczonych. Wejście do grobowca jest zamknięte, ale można otworzyć zamek, wykonując **Trudny (◆◆◆) test Machlojek**, albo wyważyć drzwi, wykonując **Onieśmielający (◆◆◆◆) test Atletyki**. Jeśli test się powiedzie, PG otwierają mauzoleum i mogą zejść do krypt Starego Miasta bez alarmowania strażników Bandy Trupów. Jeśli test się nie powiedzie, postać daje radę otworzyć drzwi, ale zajmuje jej to kilka minut. Wzbudza tym samym czujność wartowników, którzy przygotują się do zaatakowania PG.

Wrogi komitet powitalny

Postacie graczy schodzą wysokimi schodami zbudowanymi wzdłuż ściany, która otwiera się na wielką komnatę. Umieszczono w niej kamienne sarkofagi w czterech rzędach po pięć, zaś w niemal setce nisz okalających pomieszczenie spoczywają szkielety. W krypcie jest dwóch żywych strażników, jedna zjawa i dwie grupy po trzech wskrzeszeńców w każdej.

Sala jest na tyle wielka, by pomieścić setki ciał. Przeciwległe ściany dzieli daleki dystans, a na zewnątrz prowadzą dwa wyjścia. Północne wiedzie do niżej położonych katakumb z dala od terytorium Bandy Trupów, zaś wschodnim można zejść głębiej, do jaskiń zajmowanych przez szajkę. Schody prowadzące do krypty biegną wzdłuż jej zachodniej ściany – schodzenie nimi traktuj jak poruszanie się po trudnym terenie.

Jeśli PG bez kłopotów sforsowały zamek, to zdołają wejść do krypty, nie dając strażnikom czasu na zajęcie pozycji obronnych. Jeśli jednak próba włamania się do krypty zaalarmowała strażników, to skorzystają oni z osłony sarkofagów (jeden z nich chowa się w środku). Zjawa wysyła wskrzeszeńców w górę schodów, by zagrodzili drogę postaciom, a strażnicy strzelają do PG z łuków zza osłony.

Podstawę schodów od wejścia do krypty dzieli bliski dystans. Jedna grupa trzech wskrzeszeńców zaczyna starcie u podnóża schodów, w bliskim dystansie od PG, natomiast druga grupa czeka w średnim dystansie od PG.

Osiłki Bandy Trupów znajdują się w średnim dystansie od PG. Jeśli usłyszeli nadchodzące postacie, to są za osłoną, jeśli jednak bohaterom udało się ich zaskoczyć, to schowają się za osłonę podczas swojej pierwszej tury. Jeśli PG zejdą ze schodów, osiłki cofną się, starając się utrzymywać średni dystans od postaci. Gdy tylko walka przestanie iść po ich myśli (na przykład padnie połowa wskrzeszeńców), rzucą się do ucieczki w głąb tunelu, by ostrzec Dai'slena.

Zjawa na początku starcia jest w średnim dystansie od PG i atakuje postacie walczące wręcz (jak Brynn, Kehli lub Vaerix).

W ramach akcji PG może zeskoczyć ze schodów. Aby bezpiecznie pokonać niewielką wysokość i znaleźć się między sarkofagami, postać musi wykonać udany **Przeciętny (◆◆) test Atletyki** albo **Koordynacji**.

Zjawa (rywal)

Już za życia zjawy były twardymi wojownikami, a śmierć tylko zwiększyła ich możliwości. Zdolność do dalszej walki nawet po zadaniu im straszliwych ran potrafi zachwiać determinacją ich przeciwników. Zjawy zachowują po śmierci swoją inteligencję, podobnie jak umiejętności posługiwania się bronią i używania pancerzy.

Krzepa	Zwinność	Intelekt	Spryt	Wola	Prezencja
4	2	2	3	3	2

Redukcja	Próg ran
6	17

Umiejętności: Atletyka 2, Bijatyka 2, Broń Biała (Ciężka) 2, Broń Dystansowa 2, Czujność 3, Dyscyplina 1, Sztuka Przetrwania 2.

Talenty: Adwersarz 1 (wzmocnij raz trudność wszystkich testów walki wykonywanych przeciwko temu celowi), Bycza Szarża (kiedy zjawa wykonuje test walki, wykorzystując Bijatykę, Broń Białą [Ciężką] albo Broń Białą [Lekką] po użyciu manewru do wejścia w zwarcie, może wydać ⮝⮝⮝ albo ⚙, aby przewrócić cel i odepchnąć go od siebie maksymalnie o jeden przedział dystansu).

Zdolności: Nieumarły (nie musi oddychać, jeść ani pić, może przetrwać pod wodą, jest niewrażliwy na trucizny i toksyny), Regeneracja (na początku swojej tury zjawa automatycznie leczy 3 rany).

Wyposażenie: Halabarda (Broń Biała [Ciężka]; Obrażenia 7; Krytyczność 3; Zasięg [Bezpośredni]; przy określaniu obrażeń zadanych tą bronią potraktuj redukcję celu jak mniejszą o 3), toporek do rzucania (Broń Dystansowa; Obrażenia 6; Krytyczność 3; Zasięg [Bliski]; toporek trzeba odzyskać przed ponownym rzutem), zbroja łuskowa (redukcja +2).

Osiłek Bandy Trupów (rywal)

To byli żołnierze i zbiry gildii złodziei, którzy przyłączyli się do Dai'slena. Ich strach przed jego nieumarłymi tłumi obietnica władzy i bogactwa, gdy tylko Książę Banitów zostanie wyeliminowany.

Krzepa	Zwinność	Intelekt	Spryt	Wola	Prezencja
2	3	2	2	1	2

Redukcja	Próg ran
3	14

Umiejętności: Atletyka 2, Bijatyka 1, Broń Biała (Lekka) 2, Broń Dystansowa 2, Percepcja 1.

Talenty: Brak.

Zdolności: Mistrzowskie Ukrycie (za każdym razem, gdy postać chowa się za osłoną dzięki manewrowi interakcji z otoczeniem, zyskuje obronę na dystans równą 2).

Wyposażenie: Łuk (Broń Dystansowa; Obrażenia 7; Krytyczność 3; Zasięg [Średni]), 2 sztylety (Broń Biała [Lekka]; Obrażenia 4; Krytyczność 3; Zasięg [Bezpośredni]; osiłek Bandy Trupów dodaje □ do wszystkich testów walki sztyletami), zbroja skórzana (redukcja +1).

Wskrzeszeniec awanturnik (pachołek)

Wskrzeszeńcy to szkieletowi wojownicy wykorzystywani przez nekromantów do ataku i obrony. Stanowią rdzeń większości zbrojnych formacji w Krainie Mgieł. Ci konkretni wskrzeszeńcy powstali ze szczątków zbirów wysłanych przez Księcia Banitów w ramach wcześniejszych prób pozbycia się Bandy Trupów z Bramy Mrozu.

KRZEPA	ZWINNOŚĆ	INTELEKT	SPRYT	WOLA	PREZENCJA
2	2	1	2	1	1

REDUKCJA	PRÓG RAN
3	4

Umiejętności: Broń Biała (Lekka), Czujność, Odporność, Percepcja.

Talenty: Dwie Bronie (wskrzeszeniec może wykorzystać manewr, by zmniejszyć o 1 trudność następnego połączonego testu walki wykonywanego w tej samej turze).

Zdolności: Bezśmiertność (możesz wydać ♻ ♻ ♻ z dowolnego testu PG, by przywrócić uprzednio pokonanego wskrzeszeńca do istniejącej grupy pachołków, zmniejszając odpowiednio obrażenia tej grupy. Wydaj ⊗, by przywrócić do grupy pachołków 2 wskrzeszeńców), Nieumarły (nie musi oddychać, jeść ani pić, może przetrwać pod wodą, jest niewrażliwy na trucizny i toksyny).

Wyposażenie: Dwa zardzewiałe ostrza (Broń Biała [Lekka]; Obrażenia 5; Krytyczność 3; Zasięg [Bezpośredni]; jeśli broń zada Uraz Krytyczny, dodaj +10 do wyniku), zbroja skórzana (redukcja +1).

Po uporaniu się ze strażnikami Bandy Trupów PG mogą kontynuować wędrówkę do siedziby Dai'slena. Przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Krypty pod Starym Miastem to istny labirynt krętych korytarzy i jaskiń. W licznych wnękach w ścianach tuneli spoczywają szczątki zmarłych przed laty mieszkańców Bramy Mrozu. Otaczającą was ciemność rozjaśnia jedynie światło, które ze sobą zabraliście.

Dotarcie do głównej komnaty siedziby Dai'slena bez straty czasu wymaga **Trudnego (◆◆◆) testu Percepcji** albo **Sztuki Przetrwania**. Dodaj do testu ■ ze względu na wszechobecne echo i trudność w podążaniu za śladami zostawionymi na skalistym podłożu. Jeśli test się powiedzie, PG dotrą do siedziby Bandy Trupów, zanim Dai'slen będzie miał szansę przygotować swoje siły do walki. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, postacie kilka razy pomylą drogę, co da Dai'slenowi czas potrzebny do przygotowania się na ich przybycie.

Przejdź do spotkania **Siedziba Dai'slena**.

Opcja 2: Wodna przeprawa

Spotkanie ma miejsce, jeśli PG zdecydowały się wślizgnąć do katakumb Starego Miasta przez łączące się z nimi zalane jaskinie. Według mapy Księcia Banitów wejście do jaskiń znajduje się na północ od Bramy Mrozu. W pobliżu brzegu dopływu Rzeki Snu jest grota, z której można się dostać do podziemnej komnaty do połowy wypełnionej wodą wlewającą się z rzeki przez otwór w suficie. Kompleks zalanych jaskiń rozciąga się na południe. Wzdłuż zachodniej ściany ciągnie się wąska, skalna półka – postacie graczy mogą po niej ostrożnie przejść. Jej grzbiet jest śliski od bryzgającej wody kłębiącej się obok.

Każda postać, która próbuje tamtędy przejść, musi wykonać **Przeciętny (◆ ◆) test Atletyki**, **Koordynacji** albo **Sztuki Przetrwania** z dodatkową kostką ■ ze względu na śliską powierzchnię. Niepowodzenie w teście oznacza , że postać wpada do przeraźliwie zimnej wody i otrzymuje 3 punkty zmęczenia. Możesz wykorzystać ⟲ ⟲ albo ⊗ do zadania jej 1 rany od uderzenia o skały skryte pod powierzchnią.

Przez kolejne kilka minut PG przemieszczają się w głąb kompleksu jaskiń, a im dalej docierają, tym wyższy jest poziom wody. Przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Skalna półka, którą idziecie w głąb jaskiń, nagle się kończy. Dalsza droga na południe oznacza konieczność zanurzenia się w wodzie. W tym miejscu sięga wam do pasa, jednak nie macie jak stwierdzić, czy dalej nie będzie głębiej.

W pozostałej części kompleksu woda w wielu miejscach sięga postaciom po pierś. Nurt jest zauważalnie słabszy, przez co największą trudność stanowi nie walka z nim, lecz konieczność wytrzymania w lodowatej wodzie.

Każda PG, która spróbuje dotrzeć do końca zatopionego tunelu, musi wykonać **Przeciętny (◆ ◆) test Dyscypliny**, **Odporności** albo **Sztuki Przetrwania**. Niepowodzenie oznacza łagodną hipotermię (woda jest zimna, mimo że jest wczesne lato), która skutkuje dodawaniem kostki ■ do wszystkich testów do czasu spędzenia przez postać 1 godziny w cieple. Możesz wydać ⟲ ⟲, aby zadać postaci 1 ranę. Możesz wydać ⊗, aby zadać postaci Uraz Krytyczny, zmniejszając otrzymany wynik rzutu o 20 (do minimalnie 01). Efekt hipotermii można zwalczyć udanym **Trudnym (◆ ◆ ◆) testem Medycyny**.

Gdy PG pokonają zalany tunel, przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Po wielu minutach spędzonych w zimnym tunelu trafiacie wreszcie do wielkiego pomieszczenia. Nurt nadal płynie na południe, zaś po zachodniej stronie podłoga podnosi się ponad poziom wody. Kilka starych skrzyń stoi na suchym podłożu w pobliżu otworu w zachodniej ścianie. To musi być wejście do krypt Starego Miasta, o którym mówił Książę Banitów, i tunel, który zaprowadzi was prosto do siedziby Bandy Trupów.

Jeśli postacie przechodzą przez tunel, lądują w samym sercu terytorium Bandy Trupów. PG muszą wykonać **test przeciwstawny Ukrywania się przeciw Czujności** Dai'slena (zob. str. 30), by niepostrzeżenie zakraść się do jego siedziby i go zaskoczyć. Jeśli test powiedzie sie przynajmniej połowie postaci graczy, nekromanta nie zdąży przygotować swoich sił. W przeciwnym wypadku Dai'slen usłyszy zbliżającą się drużynę.

Przejdź do spotkania **Siedziba Dai'slena** na następnej stronie.

Siedziba Dai'slena

Givon Dai'slen umocnił swoją pozycję w półświatku Bramy Mrozu. Zdołał przekonać kilku niezadowolonych członków gildii Księcia Banitów, że lepiej im będzie pod jego przewodnictwem. Oprócz tego nekromanta wzmacnia swoje zastępy nieumarłych, wykorzystując do tego setki ciał pochowanych pod miastem. Stworzył już dziesiątki wskrzeszeńców, wiele zjaw, a nawet straszliwe widmo.

Dai'slen zamienił jedną z największych i najstarszych krypt w swoją komnatę rytualną. Przeciwległe ściany wielkiego pomieszczenia znajdują się w dalekim dystansie, a sufit od podłogi dzieli średni dystans. Kamienne kolumny podtrzymujące sklepienie wyznaczają wierzchołki ośmiokąta. Pomiędzy nimi biegnie osiem rozchodzących się promieniście rzędów – każdy złożony z trzech rzeźbionych sarkofagów. W ścianach wydrążono setki nisz, a w niektórych brakuje spoczywających tam wcześniej szczątków. Każdy może wspiąć się po ścianie, używając wnęk, o ile ma przynajmniej jedną wolną rękę. Schodzenie i wchodzenie jest traktowane jak poruszanie się po trudnym terenie.

Gdy PG dotrą do podziemnego sanktuarium nekromanty, przeczytaj lub przedstaw swoimi słowami następujący opis:

Tunel przed wami skręca ostro w prawo do wielkiej jaskini zamienionej w kryptę. Komnatę wypełnia upiorny, niebieski blask pół tuzina płomieni jaśniejących na szczytach wysokich, żelaznych słupów. W setkach wnęk wydrążonych w ścianach miejsce spoczynku znaleźli dawni mieszkańcy Bramy Mrozu. Część z nisz jest jednak pusta, co nie wróży zbyt dobrze.

Na samym środku pomieszczenia umieszczono kilka kamiennych stołów, niegdyś wykorzystywanych do przygotowywania ciał do pochówku. Runy jaśniejące na ich blatach obrzydliwym, zielonym światłem sugerują jednak, że obecnie służą do tworzenia nieumarłych.

Jeśli PG nie dopuściły do ucieczki strażników w Opcji 1 albo udało się im niepostrzeżenie zakraść do komnaty w Opcji 2, przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Przy stole stoi pokryty bliznami, wychudzony mężczyzna odziany w czerwień i szarość. W lewej dłoni trzyma długi, żelazny kostur wyglądem przypominający kręgosłup zwieńczony dużym, świecącym kryształem. Na ławie leży szkielet, który na waszych oczach pokrywa się gnijącymi mięśniami i szarym mięsem, po czym budząca się do nieżycia zjawa wydaje stłumiony, przeraźliwy jęk. W pobliżu dwie inne zjawy obserwują powstawanie ich nieumarłej siostry.

Nad rytualnym stołem wiruje niematerialne widmo przywodzące na myśl lekką, zwiewną pelerynę. Jego podobna do elfiej twarz wykrzywia się groteskowo, a usta rozwierają się w wiecznym wrzasku. Nagle obraca się i rzuca w waszą stronę z przeszywającym wyciem, które stawia wszystkich na nogi. Zaalarmowany Dai'slen podnosi wzrok.

– Intruzi! – krzyczy. – Zabić ich!

Dai'slen zaczyna starcie na środku pomieszczenia, w średnim dystansie od PG. Jedna ze zjaw jest w bliskim dystansie, a druga znajduje się po drugiej stronie Dai'slena, w średnim dystansie. Widmo unosi się nad Dai'slenem, w bliskim dystansie od niego. W tej wersji spotkania Dai'slen zdołał dokończyć rytuał tworzenia trzeciej zjawy.

Jeśli strażnik w spotkaniu z Opcji 1 uciekł albo postaciom graczy nie powiodły się testy Ukrywania się w Możliwości 2, przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Istoty w pomieszczeniu już na was czekają. Kilka metrów od was stoi dwóch nieumarłych powstałych z ludzi. Ich palce są zakończone paskudnymi pazurami. Przykucają, gotowi w każdej chwili na was skoczyć. Nad rytualnym stołem wiruje niematerialne widmo przywodzące na myśl lekką, zwiewną pelerynę. Jego podobna do elfiej twarz wykrzywia się groteskowo, a usta rozwierają się w wiecznym wrzasku.

Przy stole stoi pokryty bliznami, wychudzony mężczyzna odziany w czerwień i szarość. W lewej dłoni trzyma długi, żelazny kostur wyglądem przypominający kręgosłup zwieńczony dużym, świecącym kryształem. Na ławie leży gnijący szkielet.

– A zatem Książę Banitów wysłał kolejnych zabójców – zwraca się do was chrapliwie mężczyzna, a jego wychudzoną postać otacza zielona energia. – Wyglądacie na groźnych i nieustępliwych. Sprawdzicie się idealnie w Bandzie Trupów.

Wskazuje na was kościstym palcem.

– Zabijcie ich i przynieście mi ich ciała.

Dai'slen zaczyna starcie na środku pomieszczenia, w średnim dystansie od PG. Rzucił na siebie i unoszące się nad nim widmo zaklęcie Ochrony przed Zgubą; będzie je podtrzymywał, poświęcając na to darmowy manewr w każdej rundzie. Dwie zjawy znajdują się w bliskim dystansie i przy pierwszej okazji rzucą się na najbliższą PG. Widmo unosi się nad Dai'slenem, w bliskim dystansie. W tej wersji spotkania w pomieszczeniu jest jeszcze ludzki osiłek (może to być jeden z osiłków z Opcji 1, któremu udało się uciec, albo inny strażnik, który akurat przebywał tu w momencie przybycia PG). Będzie się starał utrzymywać daleki dystans od PG i strzelać do nich z łuku.

Givon Dai'slen (nemezis)

Givon Dai'slen pragnął ogromnej potęgi – większej, niż pozwalały na to jego umiejętności. Próby jej zdobycia przysporzyły mu wielu wrogów wśród lordów Bilehallu. Szczęśliwie tuż przed pojmaniem i egzekucją, zdołał zbiec z Krainy Mgieł. Wmieszał się pomiędzy uchodźców z Kell i wraz z nimi dotarł do Bramy Mrozu. Tam wprowadził w życie nowy plan, który miał zapewnić mu potęgę. Odnalazł drogę do katakumb pod miastem, gdzie zaczął tworzyć siły do walki z gildią złodziei Księcia Banitów. Po przejęciu władzy nad półświatkiem Wolnego Miasta zamierza zaatakować Straż Miejską, zdobyć Bramę Mrozu i uczynić z niej fortecę pełną nieumarłych.

KRZEPA	ZWINNOŚĆ	INTELEKT	SPRYT	WOLA	PREZENCJA
2	2	4	3	3	3

REDUKCJA	PRÓG RAN	ZMĘCZENIE
3	18	20

Umiejętności: Alchemia 3, Czujność 2, Medycyna 2, Moc Tajemna 4, Przymuszanie 3, Przywództwo 4, Ukrywanie się 2, Wiedza (Mistyczna) 2, Wiedza (Zakazana) 4.

Talenty: Adwersarz 2 (wzmocnij dwa razy trudność wszystkich testów walki wykonywanych przeciwko temu celowi), Krwawa Ofiara 2 (przed wykonaniem testu umiejętności magicznej Dai'slen może zadać sobie do 2 ran, by dodać tyle samo ✡ do testu), Mroczne Rozeznanie (ilekroć Dai'slen rzuca zaklęcie, którego efekt zależy od poziomu Wiedzy [Mistycznej], może użyć Wiedzy [Zakazanej]).

Zdolności: brak

Zaklęcia: Dai'slen może wykonać dowolną akcję magiczną dozwoloną dla Mocy Tajemnej. Może normalnie wybierać dodatkowe efekty zaklęcia. Do jego ulubionych zaklęć należą:

Mroczny Kres (wybierz dwa cele w bliskim lub średnim dystansie i wykonaj **Przeciętny [⬢◆] test Mocy Tajemnej**. Jeśli test się powiedzie, Dai'slen może wybrać jeden dodatkowy cel za każdą ⮝. Każdy cel zmniejsza zdolność wszystkich swoich testów o 1 do końca następnej tury Dai'slena. Gdy cel wykona test umiejętności, możesz zamienić wynik na kości ■ na ✕. Dai'slen może użyć manewru koncentracji, by przedłużyć czas trwania efektu).

Ochrona przed Zgubą (wybierz jeden cel w bezpośrednim dystansie i wykonaj **Trudny [◆◆◆] test Mocy Tajemnej**. Jeśli test się powiedzie, zmniejsz obrażenia otrzymywane przez cel o 1 i dodatkowo o 1 za każde nieanulowane ✡✡ poza pierwszym do końca następnej tury Dai'slena. Ponadto jeśli przeciwnik wykona magiczny atak przeciwko celowi Ochrony, możesz wykorzystać ♻♻♻ albo ⊗, by po rozstrzygnięciu testu atakujący otrzymał trafienie zadające obrażenia równe całkowitej liczbie obrażeń ataku).

Plaga (wybierz cel w bliskim lub bliskim dystansie i wykonaj **Trudny [◆◆◆] test Mocy Tajemnej**. Jeśli ten magiczny atak jest udany, to zadaje 8 obrażeń +1 za każdy nieanulowany ✡ w teście. Jeśli zaklęcie zada obrażenia, cel musi natychmiast wykonać **Trudny [◆◆◆] test Odporności**. W przeciwnym wypadku otrzyma 4 rany i 4 punkty zmęczenia. **Ten efekt traktowany jest jako trucizna**).

Podzwonne (wybierz jeden cel w bliskim lub średnim dystansie i wykonaj **Przeciętny [◆◆] test Mocy Tajemnej**. Jeśli ten magiczny atak jest udany, zadaje 8 obrażeń +1 obrażenie za każdy nieanulowany ✡, z Krytycznością 2, Morderczością 4 i Usidleniem 4. **Jest to atak dźwiękiem**).

Wyposażenie: Kręgokostur (+4 obrażenia podstawowe zadawane magicznymi atakami. Zaklęcie, które zada co najmniej 1 ranę, leczy 1 ranę rzucającego), kościany pierścień śmierci (usuwa trudność za dodanie Pecha, Dodatkowego celu i pierwszego zwiększenia zasięgu zaklęć Klątwy, ale wzmacnia trudność zaklęć Klątwy, na które oddziałuje), kościostrogaty sztylet (Broń Biała [Lekka]; Obrażenia 3; Krytyczność 2; Zasięg [Bezpośredni]; Dai'slen dodaje □ do wszystkich testów walki tym sztyletem), szaty z runami ochronnymi (redukcja +1, dodaj ■ do wszystkich testów walki przeciwko tej postaci), zestaw aptekarski, 430 sztuk srebra.

Widmo (rywal)

Widma to udręczone duchy wypaczone przez zakazaną magię. Zdarza się, że powstają naturalnie, lecz większość stworzyli nekromanci, którzy torturują i zabijają swe ofiary. Widmowi nieumarli są potężnymi sługami przerażającymi wrogów. Ich ataki omijają pancerze przeciwników, a same widma sprawiają wrażenie zdolnych wyssać z żyjących ostatni oddech.

KRZEPA	ZWINNOŚĆ	INTELEKT	SPRYT	WOLA	PREZENCJA
1	3	1	3	3	1

REDUKCJA	PRÓG RAN
1	15

Umiejętności: Bijatyka 3, Broń Dystansowa 1, Opanowanie 3.

Talenty: Adwersarz 1 (wzmocnij raz trudność wszystkich testów walki wykonywanych przeciwko temu celowi).

Zdolności: Głęboki Wdech (możesz użyć tej zdolności w ramach manewru; do początku następnej tury widma wszystkie żyjące cele znajdujące się w bliskim dystansie muszą wykonać **Trudny [◆◆◆] test Odporności** albo **Dyscypliny** w momencie rozpoczęcia swojej tury. Jeśli test się nie powiedzie, istota otrzymuje 3 punkty zmęczenia. Niesłyszące żyjące istoty są niewrażliwe na ten efekt), Niematerialny (może się poruszać ponad terenem lub przez niego [łącznie z drzwiami i ścianami] bez kar. Zmniejsz o połowę obrażenia zadane widmu przed pomniejszeniem ich o redukcję, chyba że jest ono celem ataku o magicznym pochodzeniu, takim jak zaklęcie lub magiczna broń), Przerażający (na początku spotkania wszyscy przeciwnicy widma muszą wykonać **Trudny [◆◆◆] test strachu** w ramach okazji poza turą, zob. str. 250 podręcznika podstawowego Genesys), Nieumarły (nie musi oddychać, jeść ani pić, może przetrwać pod wodą; jest niewrażliwy na trucizny i toksyny).

Wyposażenie: Widmowe pazury (Bijatyka; Obrażenia 2; Krytyczność 1; Zasięg [Bezpośredni]; Penetracja 1), zawodzący krzyk (Broń Dystansowa; Obrażenia 2; Krytyczność 4; Zasięg [Średni]; Penetracja 1, Dezorientacja 2, Obrażenia Ogłuszające. **To atak oparty na dźwięku**).

Gdy Dai'slen zginie, przestanie kontrolować wszystkich nieumarłych pozostałych w siedzibie. Natychmiast zaczną oni atakować wszystkich żywych członków gildii.

W krypcie rozbrzmiewają odgłosy walki i wrzaski, gdy nieumarli zwracają się przeciwko swoim dotychczasowym sojusznikom z Bandy Trupów. Bardzo wątpliwe, by grupa stanowiła teraz jakiekolwiek zagrożenie dla Księcia Banitów.

Wychodząc z krypty na powierzchnię, mijacie wiele ciał złodziei i jeszcze więcej resztek ich nieumarłych kompanów.

Konfrontacja z Księciem, część 2

Gdy PG wrócą do Księcia Banitów po obiecaną nagrodę, przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Wracacie do piwnicy w tartaku, w której ostatnio widzieliście się z Księciem Banitów. Zastajecie go w towarzystwie tuzina uzbrojonych członków gildii. Kieł Wilczej Braci, który mężczyzna trzyma w swoim wielkim łapsku, wydaje się niemal… świecić.

– Tia… Doszły mnie słuchy, że spory spanikowany tłumek opuścił w pośpiechu katakumby pod Starym Miastem. Ponoć uciekinierzy utrzymywali, że w kryptach grasują nieumarli. Oznacza to koniec nekromanty Dai'slena i jego Bandy Trupów, jak mniemam? Natomiast wy pewnie chcielibyście dostać w zamian to drogocenne cacko? – Książę Banitów zerka na smoczy kieł i uśmiecha się z zadowoleniem. – Jeszcze przed naszą ostatnią rozmową skontaktowałem się z kultystą z Grozy. Ich wysłannik wrócił do mnie podczas waszej nieobecności i zaproponował za ząb okrągłą sumkę. Większą, niż zapłaciłbym świetnie wyszkolonym najemnikom za załatwienie Dai'slena. A skoro nie muszę nikogo wynajmować, mogę zatrzymać tę małą fortunę dla siebie. – Mężczyzna spogląda na was spod zmrużonych powiek. – Myślę, że sprzedam ząb Grozie. Raz jeszcze dziękuję wam za zrobienie porządku z Bandą Trupów. Życzę miłego dnia.

Jeśli któraś z PG zauważy, że Książę obiecał oddać Kieł, mężczyzna zaprzeczy i odpowie: „Powiedziałem, że *możecie* go dostać. *Może* tak, *może* nie". Swoją wypowiedź skończy z pyszałkowatym mrugnięciem.

PG utknęły w impasie. Jeśli wrócą do Henou bez Kła, to cała eskapada okaże się na nic. Książę Banitów, słynny łotr i łajdak, znany jest z nieprawdopodobnych ucieczek. Jego towarzysze wydają się wyjątkowo kompetentni (jeśli w drużynie jest Fuks, potwierdzi, że PG mają przed sobą najbardziej zabójczych ludzi Księcia). Nie da się wygrać tego starcia za pomocą oręża, ale być może uda się tego dokonać za pomocą słów.

PG mogą przycisnąć Księcia za pomocą umiejętności społecznych. Mogą wykonywać testy umiejętności społecznych, biorąc go za cel. Po każdym udanym teście wykonanym przez PG Książę Złodziei otrzyma 1 punkt zmęczenia za każdy ✹ (i 5 punktów za ❁). Jeśli postacie graczy zdołają spowodować zmęczenie równe połowie progu Księcia, zaoferuje im kompromis. Jeśli uda się im przekroczyć jego próg zmęczenia, mężczyzna odpuści i odda im ząb.

Groza zaoferowała Księciu Banitów 10 000 sztuk srebra za Kieł Wilczej Braci. Postacie graczy nie dysponują obecnie podobną kwotą, mogą jednak zaoferować coś innego.

Książę Banitów informuje PG, że w tym rozdaniu to on trzyma wszystkie karty. Będzie używał Przymuszania przeciwko PG o najwyższej Dyscyplinie, dodając ☐ do testu umiejętności. Zanim jego zmęczenie dojdzie do połowy progu, przywódca gildii będzie używał Przymuszania, a potem przerzuci się na Negocjacje, wszak jest rozsądnym człowiekiem, z którym można dojść do porozumienia. Jeśli PG zaoferują mu w zamian coś wartościowego, zgodzi się oddać im Kieł Wilczej Braci.

Postacie mogą ułatwić sobie testy wykonywane podczas tego spotkania za pomocą poniższych sposobów.

- Zaoferowanie magicznego kostura Dai'slena pozwala dodać ☐ do każdego testu Negocjacji przeciwko Księciu. Choć mężczyzna nie ma dla niego zastosowania, to wie, kto mógłby z niego skorzystać.
- Zauważenie, że klany Bramy Mrozu najprawdopodobniej wyciągną konsekwencje wobec Księcia za kradzież i sprzedaż pamiątki rodowej Wilczej Braci, pozwala dodać ☐ do testu umiejętności.
- Zaoferowanie dodatkowej przysługi Księciu pozwala dodać ✵ do testu umiejętności. Książę doskonale wie, jak cenne są przysługi, zwłaszcza gdy dłużnikami są dziedziczka baronii lub potężny czarodziej.

Jeśli PG zmuszą Księcia Banitów do kompromisu, odda im Kieł Wilczej Braci na ustalonych warunkach albo w zamian za uzgodnione przedmioty. Jeśli PG zmuszą go do kapitulacji, odda im go bez oporu. Książę Banitów zastrzeże, że bez wątpienia kiedyś upomni się o obiecane mu przysługi. Jeśli któraś z PG przekroczy swój próg zmęczenia przed Księciem, przywódca gildii złodziei wypije miksturę niewidzialności i zniknie, a wraz z nim przepadnie Kieł Wilczej Braci.

„Brać go!"

Książę Banitów zdaje sobie sprawę, że PG mogą go zaatakować, jeżeli nie odda im Kła. Jeśli do tego dojdzie, Książę wypije miksturę niewidzialności w swojej pierwszej turze i ucieknie najszybciej, jak to możliwe. Jeśli PG zabiorą mu Kieł, to nie będzie sobie nim zawracał głowy, jednak bohaterowie wciąż będą musieli uporać się z tuzinem wściekłych członków gildii (wykorzystaj statystyki Birga – pamiętaj, by w narracji zmienić toporki na miecze albo sztylety).

Epilog

W zależności od przebiegu spotkania z Księciem przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami jeden z poniższych opisów.

Jeśli PG nie udało się odzyskać Kła:

Wracacie do siedziby Wilczej Braci i uderzacie w dzwon. Drzwi otwiera wam Henou, na jego twarzy malują się nadzieja i oczekiwanie. Gdy dowiaduje się, że Kieł przepadł, ogarnia go niewysłowiona rozpacz. Przytłoczony wchodzi do dworu i opada ciężko na najbliższą ławę.

– Stało się. Złamałem przysięgę daną klanowi. Dopuściłem do utraty bezcennej pamiątki. – Rozgląda się po pomieszczeniu, jakby się z nim żegnał. – Mam jeszcze kilka miesięcy, może coś wymyślę. Wynajmę ludzi, tropicieli, magów. Może go znajdą. – Henou potrząsa głową. – Przodkowie, jak ja za to zapłacę? – Z jego ust wyrywa się westchnienie. – Przynajmniej mam kilka miesięcy… pozamykam swoje sprawy, spakuję się. – Podnosi głowę, by na was spojrzeć. – Jestem pewien, że się staraliście. Dziękuję, że próbowaliście, nawet jeśli nic z tego nie wyszło. A teraz wybaczcie, ale…

Henou wstaje, by przejść do biblioteki. Gdy wchodzi do pomieszczenia, zamyka za sobą drzwi. Opuszczacie posiadłość przy akompaniamencie dobiegającego zza nich stłumionego, udręczonego płaczu.

Jeśli PG udało się odzyskać Kieł:

Wracacie do siedziby Wilczej Braci, niosąc Kieł, i uderzacie w dzwon. Drzwi otwiera wam Henou. Na widok smoczego zęba niemal wybucha płaczem.

– Odzyskaliście go! Dzięki niech będą Kurnosowi, ocaliliście mnie i mój honor! Zaprawdę jestem waszym dłużnikiem!

Bierze Kieł i zanosi go do biblioteki, gdzie umieszcza go na stojaku. Przyglądając mu się, mamrocze:

– Nie skończyłem studiować zdobień korzenia… – Urywa, czując na sobie wasze spojrzenia. Zerka na was i chichocze nerwowo. – Tak, tak... Racja... Oczywiście odłożę go na miejsce.

BRYNN

Krzepa	Zwinność	Intelekt	Spryt	Wola	Prezencja
4	2	2	2	3	3

Redukcja	Rany	Zmęczenie
6	19	13

Motywacje

Zaleta: Męstwo – Brynn jest uosobieniem odwagi i szlachetności. Staje w obronie uciśnionych.

Pragnienie: Sprawiedliwość – choć przed powrotem do Forthynu jako dziedziczka Brynn musiała opuścić szeregi Protektorów Cytadeli, to pragnie wprowadzić słuszne i sprawiedliwe prawa oraz wymierzyć karę łamiącym je złym istotom.

Wada: Ignorancja – Brynn nie dostrzega korzyści płynących z jej arystokratycznego pochodzenia, przez co ma trudności w zrozumieniu problemów zwykłych ludzi.

Lęk: Bezsilność – demon zamordował najbliższych przyjaciół i podopiecznych Brynn na jej oczach, a ona nie była w stanie ich ocalić. Jest przerażona, ilekroć znajdzie się w podobnej sytuacji.

Umiejętności

Nazwa	Poziom	Pula kostek
Atletyka	2	⬡⬡◆◆
Broń Biała (Ciężka)	1	⬡◆◆◆
Broń Biała (Lekka)	2	⬡⬡◆◆
Dyscyplina	2	⬡⬡◆
Medycyna	2	⬡⬡
Przywództwo	3	⬡⬡⬡
Sztuka Przetrwania	1	⬡◆
Wiedza (Przygody)	1	⬡◆

Broń i wyposażenie

Broń	Umiejętność	Obrażenia	Krytyczność	Zasięg	Specjalne
Ostrze strażnika	Broń Biała (Lekka)	7	2	Bezpośredni (zwarcie)	Dodaj ■ do każdego ataku Bronią Białą (Ciężką) lub Bronią Białą (Lekką), którego celem jest Brynn.
Wyważony młot bojowy	Broń Biała (Ciężka)	10	4	Bezpośredni (zwarcie)	Ciężar 4, Niecelność 1, Powalenie (może wydać ⮝ ⮝, by przewrócić cel), Wstrząs 1.
Tarcza	Broń Biała (Lekka)	4	6	Bezpośredni (zwarcie)	Niecelność 1, Obrona 1, Odbicie 1 (dodaj ■ do każdego ataku, którego celem jest Brynn), Powalenie.

Wyposażenie

Zbroja płytowa (redukcja +2), 2 eliksiry zdrowia (po spożyciu leczą po 3 rany), 273 sztuki srebra.

Talenty i zdolności

Nazwa	Opis zdolności
Wymanewrowanie	Raz na spotkanie w ramach manewru możesz się przemieścić i wejść w zwarcie z przeciwnikiem w średnim dystansie.
Ulga	Gdy pokonasz rywala albo nemezis, jeden z sojuszników w bliskim dystansie leczy 2 punkty zmęczenia.
Zemsta Sprawiedliwej	Raz na turę dodaj □ do testu przeciwko wrogowi, który zranił twojego sojusznika po zakończeniu twojej poprzedniej tury.
Waleczne Serce	Jeśli aktualna liczba twoich ran przekracza połowę twojego progu ran, dodaj □ do każdego ataku. Jeśli masz Uraz Krytyczny, dodaj kolejną □ do każdego ataku.

FUKS

Krzepa	Zwinność	Intelekt	Spryt	Wola	Prezencja
3	4	1	4	2	2

Redukcja	Rany	Zmęczenie
3	14	12

Motywacje

Zaleta: Uprzejmość – Fuks dobrze wie, jak ciężko jest być zdanym tylko na siebie, dlatego chętnie oferuje pomoc tym, którzy znaleźli się w trudnej sytuacji.

Pragnienie: Tworzenie więzi – ze względu na widmo głodu Fuks musiał opuścić swoją wspólnotę hyrrinxów. Od tego czasu szuka nowej społeczności lub „rodziny", do której mógłby dołączyć.

Wada: Niepewność – Książę Banitów przez lata przekonywał Fuksa, że jego sukcesy wynikają jedynie ze szczęścia, przez co hyrrinx wątpi w swoje umiejętności. Gdy presja staje się zbyt duża, najgorszym przeciwnikiem Fuksa jest on sam.

Lęk: Odrzucenie – Fuks martwi się, że jego nowi towarzysze (lub mieszkańcy Forthynu) nie wybaczą mu jego wcześniejszych powiązań z forthyńską gildią złodziei.

Umiejętności

Nazwa	Poziom	Pula kostek
Bijatyka	3	⬡⬡⬡
Broń Dystansowa	2	⬡⬡◆◆
Koordynacja	3	⬡⬡⬡◆
Machlojki	2	⬡⬡◆◆
Opanowanie	2	⬡⬡
Oszustwo	2	⬡⬡◆◆
Percepcja	2	⬡⬡◆◆
Ukrywanie się	3	⬡⬡⬡◆
Wiedza (Przygody)	2	⬡◆
Znajomość Półświatka	2	⬡⬡◆◆

Broń i wyposażenie

Broń	Umiejętność	Obrażenia	Krytyczność	Zasięg	Specjalne
Rękawica cienistych szponów	Bijatyka	5	3	Bezpośredni (zwarcie)	Dodaj ■ do każdego testu wykorzystującego Broń Białą (Lekką) albo Broń Białą (Ciężką), którego celem jest Fuks. Jeśli trafienie spowoduje Uraz Krytyczny, dodaj +30 do wyniku.
Pazury	Bijatyka	4	3	Bezpośredni (zwarcie)	Jeśli trafienie spowoduje Uraz Krytyczny, dodaj +10 do wyniku.
Sześć ostrokolczych noży	Broń Dystansowa	5	3	Bliski	Każdy z noży musi zostać odzyskany przed ponownym użyciem.
Wyposażenie					
Płaszcz, 3 eliksiry zdrowia (po spożyciu leczą po 3 rany), narzędzia złodziejskie, 27 sztuk srebra.					

Talenty i zdolności

Nazwa	Opis zdolności
Dziecię Ciemności	Raz na turę w przypadku trafienia dodaj swoje poziomy Sprytu do obrażeń, jeśli Fuks jest ukryty lub niewidoczny dla wszystkich przeciwników.
Polujący Drapieżnik	Raz na sesję możesz wydać Punkt Opowieści i zyskać ukrycie na resztę spotkania, dzięki czemu dodajesz ■ do wszystkich testów walki, których celem jest Fuks, a także □ do wszystkich testów Ukrywania się wykonywanych, gdy Fuks jest ukryty.
Zręczność	Raz na spotkanie możesz przerzucić 2 kostki ze swojego testu umiejętności. Nie możesz przerzucić kostki, na której wypadła ⊗.
Chyży	Poruszasz się po trudnym terenie bez kar.
Potrójny Rzut	Podczas ataku nożami do rzucania możesz wydać ⮝ ⮝ , by zyskać dodatkowe trafienie celu, zadające 5 obrażeń +1 za każdy ✡. Możesz tak uzyskać maksymalnie dwa dodatkowe trafienia w jednym teście walki, jednak do każdego z nich potrzebujesz noża.
Kocie Ruchy	Fuks może wykonać drugi manewr, aby się przemieścić, bez przyjmowania zmęczenia. Nadal nie może wykonać więcej niż dwóch manewrów w swojej turze.
Wyostrzone Zmysły	Dodaj □ do wszystkich testów Czujności i Percepcji.

GALADEN

Krzepa	Zwinność	Intelekt	Spryt	Wola	Prezencja
2	4	2	3	1	2

Redukcja	Rany	Zmęczenie
4	16	13

Motywacje

Zaleta: Oddanie sprawie – Galaden stara się wypełnić każde zadanie, z jakim się mierzy. Jego determinacja pomaga pokonać wszystkie przeszkody.

Pragnienie: Zemsta – Galaden pragnie zabić tych, którzy przynieśli śmierć jego towarzyszom. Motywuje go każde działanie, które przybliży go do tego celu.

Wada: Zamknięty w sobie – od śmierci Strażników Dziczy Galaden nie dopuszcza, by ktokolwiek stał mu się bliski. Owa izolacja działa przeciwko niemu, ilekroć jest zmuszony do kontaktów z innymi, przede wszystkim z ludźmi.

Lęk: Porażka – Galaden cierpi na syndrom ocalałego, ponieważ jako jedyny z drużyny strażników przeżył rzeź urządzoną przez Uthuków. Wymaga od siebie coraz więcej. Chce zemścić się za poległych bliskich, ale obawia się, że to nie wystarczy.

Umiejętności

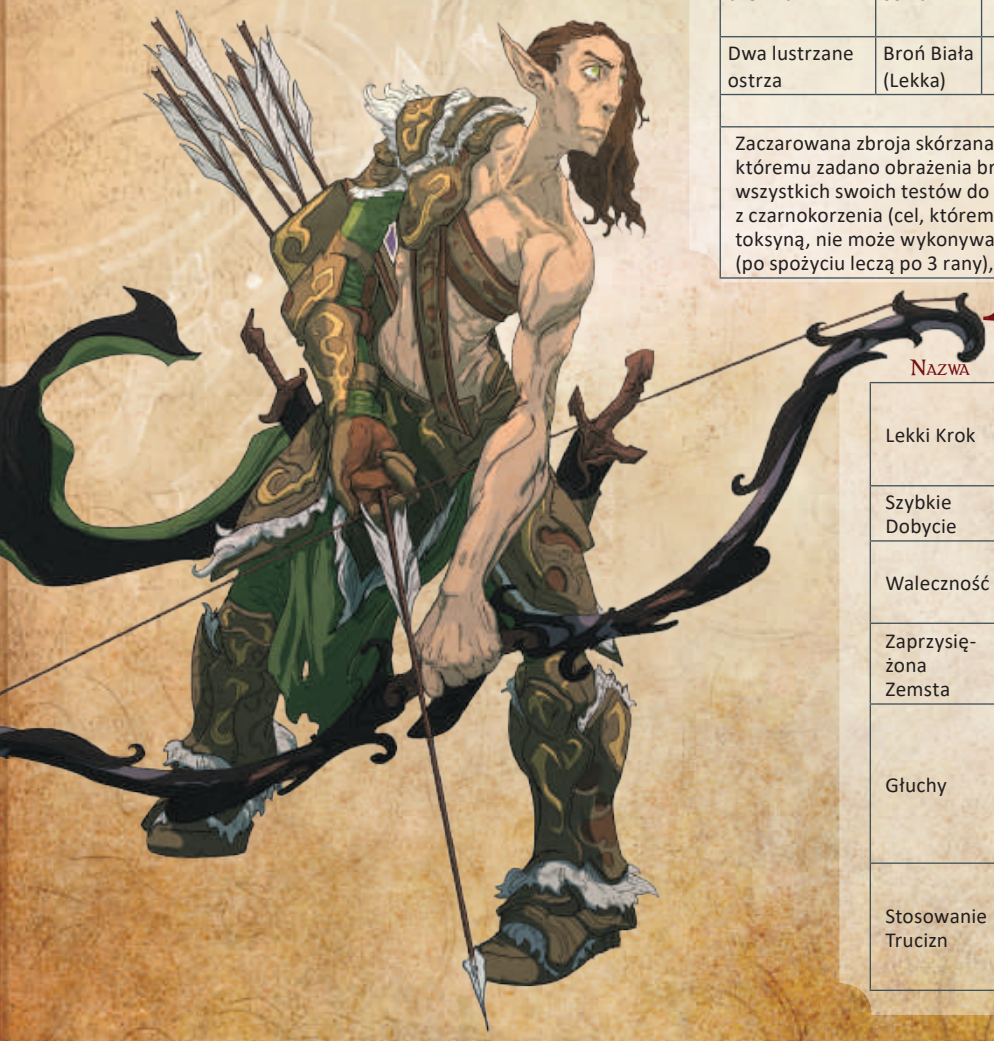
Nazwa	Poziom	Pula kostek
Alchemia	2	⬡⬡
Atletyka	2	⬡⬡
Broń Biała (Lekka)	3	⬡⬡◆
Broń Dystansowa	3	⬡⬡⬡◆
Czujność	2	⬡◆
Dyscyplina	3	⬡◆◆
Medycyna	3	⬡⬡◆
Sztuka Przetrwania	2	⬡⬡◆
Ukrywanie się	1	⬡◆◆◆
Wiedza (Zakazana)	2	⬡⬡

Broń i wyposażenie

Broń	Umiejętność	Obrażenia	Krytyczność	Zasięg	Specjalne
Łuk z krwawodrewna	Broń Dystansowa	8	3	Daleki	Przy określaniu obrażeń zadanych tą bronią potraktuj redukcję celu jak mniejszą o 2.
Dwa lustrzane ostrza	Broń Biała (Lekka)	5	1	Bezpośredni (zwarcie)	

Wyposażenie

Zaczarowana zbroja skórzana (redukcja +2); 3 dawki soku z krwawodrzewa (cel, któremu zadano obrażenia bronią lub strzałą posmarowaną sokiem, dodaje ■ do wszystkich swoich testów do końca spotkania), zestaw aptekarski, 3 dawki toksyny z czarnokorzenia (cel, któremu zadano obrażenia bronią lub strzałą z nałożoną toksyną, nie może wykonywać manewrów do końca spotkania), 2 eliksiry zdrowia (po spożyciu leczą po 3 rany), 3 porcje ziół leczniczych, 36 sztuk srebra.



Talenty i zdolności

Nazwa	Opis zdolności
Lekki Krok	Galaden może wykonać drugi manewr, aby się przemieścić, bez przyjmowania zmęczenia. Nadal nie może wykonać więcej niż dwóch manewrów w swojej turze.
Szybkie Dobycie	Raz na turę w ramach okazji może wyciągnąć lub schować przedmiot.
Waleczność	Raz na turę może przyjąć do 3 punktów zmęczenia, za każdy dodając ⮝ do jednego udanego testu walki.
Zaprzysiężona Zemsta	Raz na spotkanie możesz wybrać cel znajdujący się w dalekim dystansie i do końca spotkania ignorować ■ we wszystkich testach walki przeciwko niemu.
Głuchy	Dodaj ■ ■ do wszystkich testów Czujności (oprócz określania Inicjatywy) albo Percepcji, w których przydaje się słuch. Zmniejsz o połowę obrażenia oparte na dźwięku przed zastosowaniem redukcji. Galaden nie może zostać zdezorientowany efektami opartymi na dźwięku.
Stosowanie Trucizn	Potrafi nakładać truciznę na groty strzał i ostrza. Wykorzystaj manewr, by nałożyć dawkę. Następny atak wykonany zatrutą bronią przed końcem spotkania zyskuje właściwość zależną od użytej substancji (zob. opis wyposażenia).

KEHLI

Krzepa	Zwinność	Intelekt	Spryt	Wola	Prezencja
3	2	4	2	3	2

Redukcja	Rany	Zmęczenie
5	17	14

Motywacje

Zaleta: Innowacyjność – umysł Kehli nieustannie pracuje na najwyższych obrotach w poszukiwaniu sposobów na rozwiązanie problemów i nowych pomysłów. Dzięki temu wyszła obronną ręką z wielu trudnych sytuacji.

Pragnienie: Szacunek – Kehli została wykluczona z dwóch gildii, ale się nie poddaje – zamierza się doskonalić i zyskać sławę ze względu na swoje umiejętności. Marzy, by zostać bohaterką, o której śpiewa się pieśni w całym Terrinoth.

Wada: Egocentryzm – Kehli wierzy w historie opowiedziane przez jej ojca barda. Nie wątpi, że jej przeznaczeniem jest zostać sławną bohaterką. Z tego powodu często nie dostrzega pragnień i potrzeb innych.

Lęk: Zapomnienie – Kehli wie, że przeznaczone są jej wielkie rzeczy, obawia się jednak, że może przegapić szansę na zyskanie sławy.

Umiejętności

Nazwa	Poziom	Pula kostek
Alchemia	2	⬡⬡◆◆
Broń Biała (Lekka)	3	⬡⬡⬡
Broń Dystansowa	2	⬡⬡
Machlojki	1	⬡◆
Mechanika	3	⬡⬡⬡◆
Negocjacje	2	⬡⬡
Odporność	2	⬡⬡◆
Urok Osobisty	2	⬡⬡
Wiedza (Geografia)	2	⬡⬡◆◆
Wiedza (Mistyczna)	1	⬡◆◆◆
Znajomość Półświatka	1	⬡◆

Broń i wyposażenie

Broń	Umiejętność	Obrażenia	Krytyczność	Zasięg	Specjalne
Młot o podwójnym bijaku	Broń Biała (Lekka)	7	4	Bezpośredni (zwarcie)	Może wydać ⮝ ⮝, by przewrócić cel.
Tarcza	Broń Biała (Lekka)	3	6	Bezpośredni (zwarcie)	Dodaj ■ do wszystkich testów walki, których celem jest Kehli.
Kusza celności	Broń Dystansowa	5	2	Średni	Przed użyciem tej broni Kehli musi wykorzystać manewr; dodaj □ □ do testów walki tą bronią.
2 woreczki Gwiezdnego Pyłu	Broń Dystansowa	4	-	Bliski	Może wydać ⮝ ⮝, by wszyscy znajdujący się w dystansie bezpośrednim od jej celu otrzymali 4 obrażenia +1 za każdy sukces. Ta broń zadaje obrażenia w zmęczeniu, a zużyty Pył nie może być wykorzystany ponownie.
Wyposażenie					
Krasnoludzka zbroja łuskowa (redukcja +2, redukcji nie zmniejsza trafienie bronią), 3 eliksiry zdrowia (po spożyciu leczą po 3 rany), 248 sztuk srebra.					

Talenty i zdolności

Nazwa	Opis zdolności
Chytra Pułapka	Raz na spotkanie możesz wybrać cel w bliskim dystansie i wykonać test przeciwstawny Mechaniki przeciw jego Czujności. Jeśli test się powiedzie, cel zostanie unieruchomiony do końca swojej następnej tury. Musisz narracyjnie opisać działanie tego talentu.
Twórcze Rozwiązanie	Raz na sesję możesz wykonać **Trudny (◆ ◆ ◆) test Alchemii** albo **Mechaniki**, by stworzyć chemiczną mieszaninę bądź urządzenie przydatne do wykonania aktualnego zadania. Przed wykonaniem testu musisz opisać, co próbujesz wykonać i w jaki sposób ma to być przydatne w tej sytuacji.
Wrodzony Dar	Raz na sesję możesz przerzucić test Alchemii albo Mechaniki.
Chemiczna Mikstura	Raz na sesję możesz wydać 100 sztuk srebra, by wykonać **Przeciętny (◆ ◆) test Alchemii**. Udany test oznacza przygotowanie woreczka Gwiezdnego Pyłu lub butelki płynnej Kuli Ognia. Musisz wybrać przedmiot przed rzutem. Za każde pozostałe ✡ ✡ przygotowujesz dodatkowy egzemplarz.
Uparta	Dodaj ■ do wszystkich testów umiejętności społecznych, których jesteś celem.
Twarda jak Stal	Raz na sesję natychmiast po otrzymaniu Urazu Krytycznego i określeniu wyniku możesz w ramach okazji poza turą wydać Punkt Opowieści, by zmienić wynik rzutu na „01”.

VAERIX

Krzepa	Zwinność	Intelekt	Spryt	Wola	Prezencja
3	2	3	3	5	2

Redukcja	Rany	Zmęczenie
4	16	15

Motywacje

Zaleta: Wizjonerstwo – w snach Vaerix widzi zagładę smoczych hybryd, co motywuje nu do działania. Owe wizje napędzają Vaerix w trudnych chwilach – uświadamiają wu, że jeśli poniesie porażkę, los hybryd będzie przesądzony.

Pragnienie: Akceptacja – Vaerix pragnie świata, w którym smocze hybrydy tworzą wspólnotę i są akceptowane przez ludzi.

Wada: Opryskliwość – okaleczenie i odrzucenie przez lud uczyniło Vaerix bardzo znużonu i oschłu, przez co często jest szorstku wobec innych.

Lęk: Odrzucenie – jenu lud ukarał i wygnał Vaerix, czym głęboko nu zranił. Choć próbuje to ukryć pod płaszczykiem opryskliwości, to tak naprawdę boi się kolejnego odrzucenia. Stara się unikać sytuacji, w której ponownie jenu głos nie będzie się liczyć.

Umiejętności

Nazwa	Poziom	Pula kostek
Atletyka	2	⬡⬡◆
Bijatyka	1	⬡◆◆
Broń Biała (Ciężka)	3	⬡⬡⬡
Broń Biała (Lekka)	1	⬡◆◆
Broń Dystansowa	2	⬡⬡
Dyscyplina	3	⬡⬡⬡◆◆
Medycyna	3	⬡⬡⬡
Przywództwo	3	⬡⬡◆
Sztuka Przetrwania	3	⬡⬡⬡
Wiedza (Mistyczna)	2	⬡⬡◆

Broń i wyposażenie

Broń	Umiejętność	Obrażenia	Krytyczność	Zasięg	Specjalne
Włócznia ze Strażnicy Rzeki	Broń Biała (Ciężka)	6	3	Bezpośredni (zwarcie)	Dodaj □ do wszystkich testów walki, które Vaerix wykonuje przy użyciu tej broni.
Dzwon bojowy	Broń Biała (Lekka)	6	4	Bezpośredni (zwarcie)	Cele trafione tą bronią dodają ■ do wszystkich swoich testów do końca spotkania.
Ognisty oddech	Broń Dystansowa	6	3	Bliski	Może wydać ⮝ ⮝, by wszyscy znajdujący się w dystansie bezpośrednim od jenu celu otrzymali 6 obrażeń +1 za każdy sukces. Po ataku ognistym oddechem Vaerix musi odczekać dwie rundy przed jego powtórzeniem.
Szpony	Bijatyka	4	3	Bezpośredni (zwarcie)	

Wyposażenie

Ciężkie szaty (redukcja +1), 2 eliksiry zdrowia (po spożyciu leczą po 3 rany), zestaw aptekarski, 4 sztuki srebra.

Talenty i zdolności

Nazwa	Opis zdolności
Wirowanie Motyla	Jeśli Vaerix dzierży włócznię albo kostur, może wykonać manewr i przyjąć 2 punkty zmęczenia, by wszyscy przeciwnicy, którzy do początku jenu następnej tury kończą swoją turę w jenu bezpośrednim zasięgu, zostali raz trafieni i otrzymali 6 obrażeń. Podczas ataku tą bronią Vaerix może wydać ⮝ ⮝, by trafić dodatkowy cel w jenu bezpośrednim zasięgu i zadać mu 6 obrażeń +1 obrażenie za każdy ✡.
Objęcia Przeznaczenia	Po udanym teście walki możesz wydać Punkt Opowieści, by zwiększyć obrażenia jednego trafienia o 5.
Inspirująca Przemowa	Wykonaj **Przeciętny (◆ ◆) test Przywództwa**. Za każdy nieanulowany ✡ jeden sojusznik w bliskim zasięgu usuwa 1 punkt zmęczenia. Za każdą ⮝ jeden z sojuszników korzystający z Inspirującej Przemowy usuwa dodatkowy punkt zmęczenia.
Ulepszona Inspirująca Przemowa	Ilekroć korzystasz z Inspirującej Przemowy, wszyscy sojusznicy odnoszący z niej korzyści przez 3 rundy dodają □ do wszystkich swoich testów umiejętności.
Chirurg 2	Ilekroć wykonujesz test Medycyny, by wyleczyć rany, cel leczy 2 dodatkowe rany.

SYRUS

Krzepa	Zwinność	Intelekt	Spryt	Wola	Prezencja
1	2	4	2	3	3

Redukcja	Rany	Zmęczenie
2	14	17

Motywacje

Zaleta: Optymizm – Syrus wierzy w ludzi i ufa, że postąpią właściwie. Często daje szansę innym, by zachowywali się, jak przystało na dobre osoby – nawet jeśli nimi nie są.
Pragnienie: Mistrzostwo – Syrus pragnie zostać potężnym czarodziejem i wykorzystywać moc do czynienia dobra.
Wada: Naiwność – ze względu na swoją ufność Syrus nie zauważa, gdy inni nadużywają jego dobroci.
Lęk: Porażka – Syrus obawia się, że okaże się nie dość potężny, by ochronić swoich bliskich lub zmienić świat na lepsze. Ciężko znosi każdą porażkę.

Umiejętności

Nazwa	Poziom	Pula kostek
Broń Biała (Ciężka)	2	⬡◆
Czujność	2	⬡⬡◆
Dyscyplina	2	⬡⬡◆
Moc Tajemna	3	⬡⬡⬡◆
Odporność	2	⬡◆
Opanowanie	2	⬡⬡◆
Urok Osobisty	1	⬡◆◆
Wiedza (Mistyczna)	3	⬡⬡⬡◆

Broń i wyposażenie

Broń	Umiejętność	Obrażenia	Krytyczność	Zasięg	Specjalne
Magiczna laska	Broń Biała (Ciężka)	3	4	Bezpośredni (zwarcie)	Dodaj ■ do każdego ataku Bronią Białą (Ciężką) lub Bronią Białą (Lekką), którego celem jest Syrus. Zwiększa obrażenia zadawane przez zaklęcia Syrusa o 4, a ich zasięg o 1 przedział dystansu.
Wyposażenie					
Zaczarowane szaty ochrony (redukcja +1).					

Sugerowane zaklęcia

Nazwa	Typ	Opis
Ognisty Pocisk	Atak	Wybierz cel w dalekim dystansie i wykonaj **Przeciętny (◆ ◆) test Mocy Tajemnej** w ramach ataku dystansowego. Jeśli test się powiedzie, Syrus zadaje celowi 10 obrażeń +1 obrażenie za każdy ✡. Syrus może także wydać ⮝ ⮝, by cel otrzymał kolejne 10 obrażeń na początku swojej następnej tury.
Uderzenie Wiatru	Atak	Wybierz cel w średnim dystansie i wykonaj **Trudny (◆ ◆ ◆) test Mocy Tajemnej** w ramach ataku dystansowego. Jeśli test się powiedzie, Syrus zadaje celowi 10 obrażeń +1 obrażenie za każdy ✡. To zaklęcie atakuje próg zmęczenia celu. Syrus może wydać ⮝ ⮝, by przewrócić cel.
Ulubione Zaklęcie – Kula Ognia	Atak	Wybierz cel w średnim dystansie i wykonaj **Trudny (◆ ◆ ◆) test Mocy Tajemnej** w ramach ataku dystansowego. Jeśli test się powiedzie, Syrus zadaje celowi 8 obrażeń +1 obrażenie za każdy ✡. Ponadto Syrus może wydać ⮝ ⮝, by wszystkie postacie w bliskim dystansie od celu otrzymały trafienie zadające 8 obrażeń +1 obrażenie za każdy ✡. Może też wydać ⮝ ⮝, by wszystkie postacie trafione tym atakiem otrzymały 8 obrażeń na początku swojej następnej tury.
Oko Cyklonu	Bariera	Wybierz do 2 celów w bliskim zasięgu i wykonaj **Trudny (◆ ◆ ◆) test Mocy Tajemnej**. Jeśli test się powiedzie, do końca następnej tury Syrusa cel zmniejsza obrażenia każdego otrzymanego trafienia o 1, +1 za każde ✡ ✡ ponad pierwszy. Można wydać ⮝, by objąć efektem zaklęcia dodatkowy cel. Jeśli Syrus przeznaczy na to manewr w swojej następnej turze, efekt zaklęcia utrzyma się do jego kolejnej tury.
Oślepiający Powidok	Klątwa	Wybierz do 2 celów w bliskim zasięgu i wykonaj **Trudny (◆ ◆ ◆) test Mocy Tajemnej**. Jeśli test się powiedzie, do końca twojej następnej tury cel musi usunąć 1 ◆, by oddziaływać na 1 dodatkowy cel w zasięgu. Gdy cel wykona test umiejętności, możesz zamienić wynik na kości ■ na ✕. Jeśli Syrus przeznaczy na to manewr w swojej następnej turze, efekt zaklęcia utrzyma się do jego kolejnej tury.

Talenty i zdolności

Nazwa	Opis zdolności
Zwierzęcy Towarzysz	Feniks Indris (poświęć 1 manewr, by zapewnić Indris 1 manewr i 1 akcję).
Genialne Czarowanie	Podczas rzucania zaklęcia możesz wydać Punkt Opowieści, by dodać ⮝ w liczbie równej poziomowi Wiedzy (Mistycznej) do wyniku.
Ulubione Zaklęcie	Dzięki temu talentowi Syrus jest biegły w używaniu konkretnego zaklęcia. Zobacz opis Kuli Ognia w sugerowanych zaklęciach powyżej.
Wzmocnienie	Wszystkie zaklęcia ataku zyskują darmowe wzmocnienie Ogniem, a ich obrażenia podstawowe zostają zwiększone o 2. Oba efekty zostały uwzględnione w profilach sugerowanych zaklęć.
Więź z Feniksem	Raz na spotkanie możesz wydać Punkt Opowieści, by wyleczyć 4 rany i usunąć 4 punkty zmęczenia albo dodać +4 obrażenia do zaklęć ataku.
Dzielone Cierpienie	Gdy Syrus lub Indris ma otrzymać rany przekraczające jego lub jej próg ran, to otrzymuje je drugie z nich.

Feniks Indris (rywal)

Krzepa	Zwinność	Intelekt	Spryt	Wola	Prezencja
1	3	1	2	2	1

Redukcja	Próg ran
2	7

Umiejętności: Atletyka 2, Bijatyka 2, Percepcja 3.

Talenty: Finezja (może używać Zwinności zamiast Krzepy w testach Bijatyki).

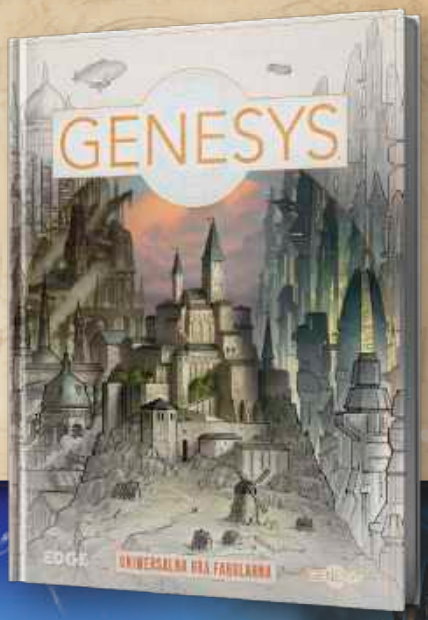
Zdolności: Latanie (Indris może latać, zob. str. 100 podręcznika podstawowego Genesys), Powstanie z Popiołów (gdy próg ran Indris zostanie przekroczony, feniks staje w płomieniach i spopiela się. Wszystkie postacie w bliskim dystansie otrzymują 5 ran [efekt nie dotyczy Syrusa]. Na końcu spotkania Indris powstaje z popiołów z pełnym progiem ran), Świecące Ciało (Indris oświetla obszar w bliskim dystansie, usuwając ■ wynikającą z ciemności), Sylwetka 0.

Wyposażenie: Płonące szpony i dziób (Bijatyka; Obrażenia 3; Krytyczność 3; Zasięg [Bezpośredni]).

GENESYS

UNIWERSALNY SYSTEM RPG

Odkryj dynamiczną i niezwykle wciągającą grę fabularną, w której z każdym rzutem kostkami rozwijasz opowiadaną historię! Cieszący się uznaniem krytyków Kostkowy System Narracyjny **GENESYS** umożliwia tworzenie przygód w dowolnym uniwersum – od magicznych światów fantasy po odległe w czasie i przestrzeni obce planety. Spopielaj hordy ożywionych szkieletów świętym ogniem, odkrywaj nowe światy na pokładzie parowego zeppelina, układaj się z przywódcami obcych albo snuj swoją własną opowieść osadzoną w samodzielnie stworzonym, wyjątkowym świecie. Z **GENESYS** opowiesz każdą historię.



PODRĘCZNIK PODSTAWOWY ZAWIERA:

- Kompletne zasady działania dynamicznej i jedynej w swoim rodzaju mechaniki kostkowej, która nie ogranicza się jedynie do sygnalizowania sukcesu lub porażki. Dzięki niej każdy rzut może w nieoczekiwany i ekscytujący sposób wpłynąć na wydarzenia w świecie gry!
- Proces tworzenia postaci, dzięki któremu możesz zagrać dowolnym bohaterem, bez względu na to, czy chcesz się wcielić w krasnoludzką rycerkę, czy w bioroida dowodzącego statkiem kosmicznym.
- Sześć uniwersów do wyboru. Dzięki wskazówkom dotyczącym personalizacji, motywów przewodnich, ekwipunku i tworzenia postaci w każdym z nich poczujesz się jak w domu!
- Opisy konwencji, które pomogą ci grać w dowolnym uniwersum w wybranym stylu – horroru, intrygi, kryminału, romansu, opowieści superbohaterskiej lub przygodowej!
- Dodatkowe zasady rządzące walką w pojazdach, magią, hakowaniem i wieloma innymi aspektami rozgrywki!

To wszystko i wiele więcej na 264 stronach.

POTRZEBNE DO GRY:

Kostki narracyjne **GENESYS** lub darmowa aplikacja

EDGE-STUDIO.NET

KRAINY TERRINOTH

UNIWERSUM FANTASY

Wkrocz do świata starożytnej magii i straszliwych niebezpieczeństw.

Przygotuj swój miecz i księgę czarów, bo czas na przygodę w Terrinoth! Ten podręcznik do Systemu Fabularnego **GENESYS** pozwala graczom odkrywać magiczne uniwersum **RUNEBOUND** pełne tragedii i tajemnic. Mrok otacza Terrinoth ze wszystkich stron – zagrażają mu upiorni wskrzeszeńcy, rozszalałe smoki, a nawet przerażające demony. Bohaterowie zdolni stanąć w jego obronie są potrzebni jak nigdy przedtem. Dzięki **KRAINOM TERRINOTH** przygotujesz się na podjęcie tego wyzwania!

NINIEJSZY DODATEK DO GRY FABULARNEJ GENESYS ZAWIERA:

- Historię Terrinoth obejmującą okres od pierwotnego upadku elfów po płomienną inwazję smoczych władców i wiele więcej!
- Opcje tworzenia postaci umożliwiające grę elfami Latari, orkami ze Zniszczonych Równin, kotoludźmi, kuźniowymi krasnoludami i gnomami.
- Nowe profesje postaci takie jak Mag, Łotr czy Wojownik.
- Zdolności Bohaterskie, które pozwalają postaciom na dokonywanie niesamowitych wyczynów, tworzenie potężnych broni i nie tylko!
- Nowe bronie, sprzęt, wierzchowce, usługi i inne przedmioty niezbędne do przeżywania przygód w Terrinoth i innych krainach Mennary. Możesz nawet władać jednym ze sławetnych runicznych odłamków!
- Zasady tworzenia unikatowych broni, potężnych magicznych przedmiotów i tajemniczych alchemicznych mikstur.
- Nowe zasady używania magii, a wśród nich zaklęcia służące do ożywiania zmarłych, wzywania bogów na pomoc i korzystania z pierwotnych sił natury.
- Przewodnik po Terrinoth, ojczyźnie walecznych daqańskich lordów, ale też nieumarłych i ich przeklętej Krainy Mgieł. Odwiedź starożytne elfie lasy, krasnoludzkie królestwa pod górami Dunwarr, a także odległe pustynie Al-Kalimu, zlodowaciałe pustkowia Isheimu i śmiercionośnych dżungle Zanagi!

To wszystko i wiele więcej na 266 stronach.

DESCENT RUNEWARS RUNEBOUND

EDGE-STUDIO.NET

ANDROID

UNIWERSUM SCIENCE FICTION

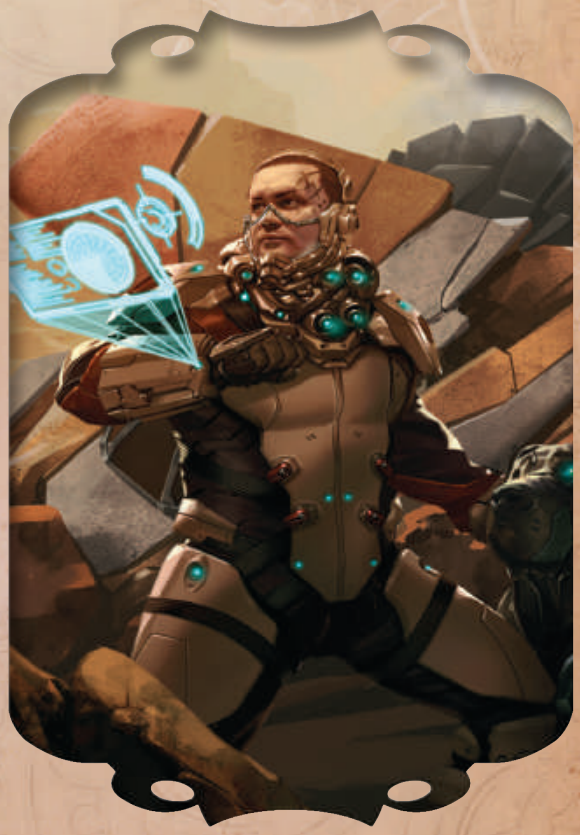
W przyszłości świat jest inny. Ludzie nie.

W nie tak odległej przyszłości ludzkość opanowała cały układ słoneczny, otworzyła granice cyberprzestrzeni i stworzyła na swoje podobieństwo miliony inteligentnych androidów. Sercem tego postępu jest drabina wiodąca ku skarbom gwiazd – kosmiczna winda zwana Pędem. Wokół jej podstawy rozpościera się największe, najniebezpieczniejsze i najbardziej ekscytujące miasto na Ziemi – New Angeles. Dzięki temu podręcznikowi do Systemu Fabularnego **GENESYS** możesz odkryć ten żywy, porywający i groźny świat. Wciel się w postać gliny, kanciarza, osiłka czy zbiegłego androida w świecie chciwych korporacji, skorumpowanych urzędników i bezwzględnych gangów. Przechytrz swoich wrogów, odkryj ich spiski i uniknij ich zemsty, a może przeżyjesz. Kto wie? Może nawet się wzbogacisz...

W TYM DODATKU DO GRY FABULARNEJ GENESYS ZNAJDUJĄ SIĘ:

- Szczegółowy przewodnik po New Angeles, najwspanialszym mieście we wszechświecie.
- Opcje tworzenia postaci umożliwiające grę archetypami takimi jak Cyborg, Klon, Bioroid, Lunatyk, G-Mod i karierami takimi jak Surfer, Rystyk czy Śledczy.
- Nowe bronie, sprzęt, pojazdy, cybernetyka, modyfikacje genetyczne i inne przedmioty niezbędne do przeżywania przygód na niebezpiecznych ulicach New Angeles i w zimnej pustce kosmicznej.
- Rozszerzone zasady używania Sieci; odkrywanie sekretów, kradzież pieniędzy i wspieranie sojuszników jako surfer, a także polowanie na intruzów i niszczenie ich systemów jako operator.
- Mrowie niebezpiecznych przeciwników i potężnych sprzymierzeńców. Wygraj w strzelaninie z najemnikami, uniknij zabójców yakuzy, wyprowadź w pole megakorporacyjne szychy i spotkaj się ze sławami takimi jak Caprice Nisei, Thomas Haas i Rachel Beckmann!

To wszystko i wiele więcej na 256 stronach.



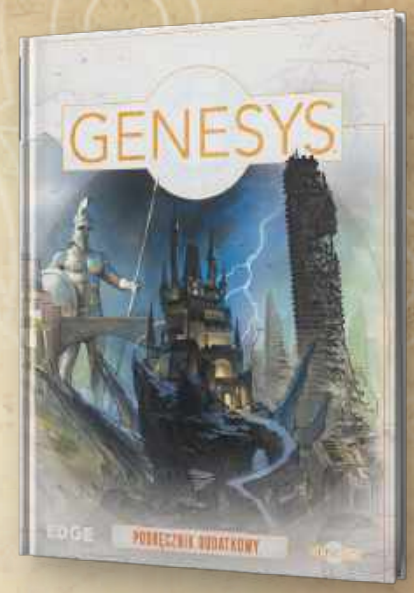
TA GRA NALEŻY DO UNIWERSUM GIER:

ANDROID™

EDGE-STUDIO.NET

GENESYS

PODRĘCZNIK DODATKOWY



Jeden podręcznik. Niezliczone przygody.

Graj w **GENESYS** na wyższym poziomie dzięki **PODRĘCZNIKOWI DODATKOWEMU** – dodatkowi niezbędnemu zarówno dla graczy, jak i prowadzących! Ta prawdziwa skarbnica wiedzy zapewnia graczom dostęp do nowych interesujących pojazdów, sprzętu i czarów, a Mistrzom Gry pomaga w budowie ich własnych światów.

NINIEJSZY DODATEK ZAWIERA:

- Trzy nowe, ekscytujące przykłady uniwersów wraz z licznymi poradami dotyczącymi ich modyfikowania, motywów, nowych zasad i opcji tworzenia postaci, dzięki którym każdy stworzony przez ciebie świat będzie naprawdę twój.
- Poradnik przedstawiający krok po kroku tworzenie uniwersów i zawierający mnóstwo inspiracji do ich modyfikowania, dzięki któremu tworzenie nowych światów będzie łatwe i przyjemne.
- Nowe zasady tworzenia własnych pojazdów i wielką kolekcję przykładów – od rydwanów po olbrzymie roboty.
- Szybkie zasady tworzenia własnych przeciwników, zbiór nowych przeciwników do każdego uniwersum i nowe zasady skali wyzwania, które pomogą w tworzeniu zbalansowanych starć.
- Nowe czary i talenty dla systemu magii **GENESYS**, nowe konwencje, drzewka specjalizacji i wiele, wiele więcej!

EKRAN MISTRZA GRY

Dołącz do społeczności

ERPEGOWA
REBELIA

DICE APP – szukaj w swoim sklepie z aplikacjami.

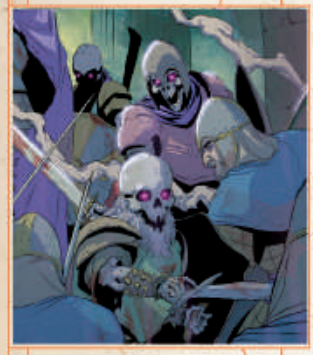
Aby skorzystać z tych dodatków, potrzebny jest PODRĘCZNIK PODSTAWOWY GENESYS i KOSTKI GENESYS albo APLIKACJA DICE APP.

KRAINY TERRINOTH™

Zanurz się w odmętach półświatka Bramy Mrozu

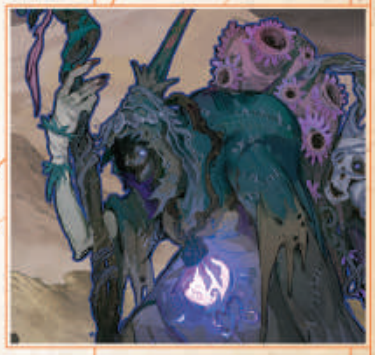
W Krainach Terrinoth rozpętała się wojna. Opętani przez demony barbarzyńcy Uthuk Y'llan opuścili Mroczne Ziemie Ru. Najeźdźcy zmiażdżyli rzucone na nich siły i zmusili armie baronii do ucieczki. Daleko na północy Wolne Miasto zwane Bramą Mrozu zalała fala uchodźców gnanych pogłoskami o zbliżającej się zagładzie. Utrzymanie porządku w czasach tak wielkiego kryzysu niemal przerasta możliwości Straży Miejskiej, dlatego ta zwraca się z prośbą o pomoc do drużyny dzielnych poszukiwaczy przygód.

Przygoda Mniejsze zło pomoże Wam zapoznać się z grą fabularną Genesys i rozbudowanym światem Terrinoth. Wcielacie się w niej w rolę jednego spośród sześciu bohaterów gry Descent: Legendy Mroku. Wspólnie musicie zdusić zarzewie wojny w lokalnym półświatku, a jedno z Was być może wcieli się w postać, dla której cała sprawa ma osobisty wymiar.



Przygoda zawiera:

- Zestaw uproszczonych zasad do gry w Genesys. Nie potrzebujecie żadnej innej książki!
- Sześć gotowych, opartych na grze Descent: Legendy Mroku postaci, z których każda ma unikalne moce i zdolności.
- Wciągającą przygodę, która natychmiast wrzuci was w środek akcji, jednocześnie przystępnie przedstawiając zasady nowym graczom.



GENESYS™

Terrinoth™ Legends

EDGE STUDIO

rebel

EGZEMPLARZ PROMOCYJNY – NIEPRZEZNACZONY DO SPRZEDAŻY DETALICZNEJ.

EDGE-STUDIO.NET

MNIEJSZE ZŁO
SKU: ESGNS05-PL-PR01
ISBN: 3558380114536

3 558380 114536

Genesys Dice App można pobrać za darmo.

Do gry potrzebne są kostki Genesys lub aplikacja.