

# TWILIGHT IMPERIUM<sup>®</sup>

GRA FABULARNA

## ZGLISZCZA POTĘGI



**EDGE**  
STUDIO

STARTER

GENESYS



# Twórcy

## EDGE STUDIO

### Projekt dodatku

Max Brooke i Michael Gernes

### Korekta

Darren West

### Zarządzanie grami fabularnymi

Sam Gregor-Stewart

### Skład i projekt graficzny

Alberto Gutiérrez i Paco Dana

### Zarządzanie projektem graficznym

Curro Marín

### Okładka

Antonio Maínez

### Ilustracje

Anders Finer, Tomasz Jedruszek,  
Alex Kim i Antonio Maínez

### Kierownictwo artystyczne

Antonio Maínez

### Zarządzanie produkcją

Luis E. Sánchez

### Koordynator studia

Stéphane Bogard

### Szef studia

Gilles Garnier

## Kontrola zgodności z Twilight Imperium

Dane Beltrami i MJ Newman  
*Uniwersum Twilight Imperium*  
stworzył Christian T. Petersen.

### Testerzy

Max Brooke, Michael Gernes,  
Sam Gregor-Stewart, Tim Flanders,  
i Carl Stewart

## REBEL SP. Z O.O.

ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk  
wydawnictwo@rebel.pl  
www.wydawnictworebel.pl

### Redakcja

Tomasz Hoga

### Tłumaczenie

Lea Mikolcz, Tomasz Mikolcz

### Opracowanie polskiej wersji

zespół Rebel

### Partnerzy



## FANTASY FLIGHT GAMES

### Dyrektorka kreatywna scenariusza i uniwersum

Katrina Ostrander

### Podziękowania

Jakub Bańka, Mateusz Bartosik, Agnieszka Nowak, Kamil Pruski,  
Ariel Sawicki, Łukasz Struzik, Barbara Szymańska, Mariusz Szymański

**EDGE**  
S T U D I O



**rebel**

© 2022 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. 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119 Guyancourt Cedex, Francja.

© 2022 Edge Studio under licence of Fantasy Flight Games. Genesys and the Genesys logo are trademarks of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, *Twilight Imperium*, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play is a trademark of Google Inc. Published by Edge Studio - Asmodee Group. 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119 Guyancourt Cedex, France.

EAN: 3558380101000

Kod produktu: ESGNS08PL-PR01

Wydrukowano w Polsce

Na stronie [edge-studio.net](http://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?

**W**itaj 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. 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 (**CIEŃE 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.

## Twilight Imperium

Wiemy już, co to jest **GENESYS**. Czym zatem jest **TWILIGHT IMPERIUM**? Uniwersum **TWILIGHT IMPERIUM** to pełna rozmachu – i czasami mroczna – space opera w rozległej galaktyce. Jego nazwa pochodzi od strategicznej gry planszowej wydawanej przez Fantasy Flight Games (w wersji polskiej przez wydawnictwo Galakta). Nie martw się jednak, jeśli jej nie znasz; na stronie 14 znajdziesz krótki opis świata wystarczający do rozpoczęcia przygody.

## Podsumowanie zasad

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



## Mechanika gry

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

- ◆ Gracz rzuca **pułą kostek** testowanej umiejętności uzupełnioną o kostki odpowiadające **trudności** zadania, a także kostki wynikające z okoliczności.
- ◆ Przeciwnastwane symbole wzajemnie się anulują. Jeśli na kostkach pozostał chociaż jeden symbol Sukcesu ✨, to działanie kończy się powodzeniem.
- ◆ Nieanulowane symbole Korzyści ▲ albo Zagrożenia ☹ wprawdają do ogólnego rezultatu pozytywne albo negatywne konsekwencje lub efekty dodatkowe.

### Tworzenie puli kostek testu umiejętności

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

W powyższym przykładzie pula kostek postaci, której Intelpekt wynosi 3, a Medycyna 1, będzie składać się z ●◆◆. Z kolei postać, której Krzepa wynosi 2, a Bijatyka 3, będzie dysponować pułą 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).

### Nie masz 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 aplikację. Co najlepsze, jest dostępna całkowicie za darmo!

## 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 (patrz strony 36–39) obok umiejętności znajdują się symbole reprezentujące **pułą kostek**, na przykład ●◆◆.

### Kostki Zdolności ◆

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



### Kostki Biegotści ●

Kostki Biegotści 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. Aby uzyskać wynik rzutu procentowego (k100), rzuć dwa razy kostką dziesięciościenną. Pierwszy wynik to cyfra dziesiątek, a drugi – jednostki (dwa zera to 100).



## 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.

### 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 ✖.**

### Porażka ✖

**Każda Porażka ✖ anuluje jeden Sukces ✨.** Ostateczna liczba uzyskanych Porażek ✖ nie wpływa na rozmiar niepowodzenia.

### 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 ☹.**

### Zagrożenie ☹

Zagrożenie ☹ wskazuje na możliwość wystąpienia negatywnych konsekwencji lub efektów dodatkowych niezależnie od tego, czy test zakończył się powodzeniem, czy nie. 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 ▲.**

### 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.**

### Katastrofa ☹

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

## Trudność

Podczas wykonywania 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 jakiegokolwiek wątpliwości. Zwykle nie wykonuje się testu, chyba że MG chce określić Inicjatywę (patrz strona 8), 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 słuźceń, 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 dzicy, 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 **ŻARZE W POPIOŁACH** używamy poniższych umiejętności:

### Artyleria (Zwinność)

To umiejętność, której należy użyć w przypadku strzelania z wyjątkowo dużych, potężnych i nieporęcznych broni. Jeśli broń jest zamontowana na pojeździe lub wystarczająco duża, by wymagała trójnogu, to do strzelania z niej postać najpewniej wykorzysta Artylerię.

### Astrokartografia (Intelekt)

Ta umiejętność obejmuje wyznaczanie kursów podróży międzygwiazdnych i rozpoznawanie kosmicznych zjawisk.

### 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 (Krzepa)

Postacie korzystają z Broni Białej, gdy chcą kogoś zaatakować bronią trzymaną w ręce, taką jak sztylet czy młot energetyczny.







### Broń Dystansowa (Ciężka) (Zwinność)

Do Broni Dystansowej (Ciężkiej) zalicza się wszystkie bronie dystansowe wymagające obu rąk do ich sprawnej obsługi, od zwykłych strzelb po karabiny elektromagnetyczne.









## 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 Biełości . 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 Biełości  albo Wyzwania .

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

1. Dodaj do puli kostkę Zdolności  albo Trudności . Jeśli pozostały jeszcze jakieś wzmocnienia do wykonania, to przejdź do kroku 2.
2. Usuń dodaną kostkę Zdolności  albo Trudności  i zastąp ją odpowiednio kostką Biełości  albo kostką Wyzwania . Jeśli pozostały jeszcze jakieś wzmocnienia do wykonania, to powtórz krok 1.

## Ostabianie kostek

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



## Broń Dystansowa (Lekka) (Zwinność)

Do Broni Dystansowej (Lekkiej) zalicza się wszystkie bronie dystansowe, które wymagają jednej ręki do ich sprawnej obsługi, od granatów po pistolety grazerowe.

## 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.

## Komputery (Intelekt)

Ta umiejętność odpowiada za pokonywanie systemów ochrony, obchodzenie się ze sprzętem i oprogramowaniem komputerowym, przeszukiwanie zaszyfrowanych baz danych lub zmianę oprogramowania robotów.

## Koordinacja (Zwinność)

Koordinacja odzwierciedla gibkość i zmysł równowagi. Postacie testują Koordinację, 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 rozbijanie pułapek oraz inne ukradkowe działania.

## Mechanika (Intelekt)

Ta umiejętność odzwierciedla znajomość pojazdów, broni i innych urządzeń. Postacie wykorzystują Mechanikę do naprawiania, remontowania i konstruowania różnych rzeczy.

## Medycyna (Intelekt)

Znajomość Medycyny obejmuje ocenę stanu zdrowia, udzielenie pierwszej pomocy, leczenie zatruc 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 każdy ▲ (patrz **Tabela 1-1: Trudność testu Medycyny**, by określić trudność testu).

## 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. Opanowanie jest też miarą odporności na pochlebstwa.

## 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.

**TABELA 1-1: TRUDNOŚĆ TESTU MEDYCyny**

Aktualna liczba ran	Test Medycyny
Równa połowie progu ran lub mniejsza	Łatwy (◆)
Większa niż połowa progu ran	Przeciętny (◆◆)
Większa niż próg ran	Trudny (◆◆◆)
Uraz Krytyczny	Patrz dotkliwość ( <b>Tabela 1-4</b> )

## Pilotaż (Zwinność)

Ta umiejętność pozwala postaciom sterować szybkimi pojazdami latającymi, których kontrola wymaga refleksu i dobrej koordynacji ręka-oko.

## Pojazdy Załogowe (Intelekt)

Dzięki tej umiejętności postacie mogą kontrolować i prowadzić wielkie, ciężkie pojazdy, takie jak statki lub pociągi.

## Prowadzenie Pojazdów (Zwinność)

Jeśli postać chce prowadzić jakiegokolwiek rodzaj pojazdu naziemnego, a zwłaszcza jeśli chce robić to w ryzykowny sposób, to korzysta z umiejętności Prowadzenia Pojazdów.

## Przymuszanie (Wola)

Ileokroć 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 wzmocnienia 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 (Intelekt)

Wiedza obejmuje wszystkie istniejące rodzaje wykształcenia, zdolność do zapamiętywania faktów i wiedzę książkową, od astrofizyki po kultury różnych światów. Jeśli postać musi coś sobie przypomnieć, przeliczyć lub wydedukować, to korzysta z Wiedzy.

## 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 wypuklić talenty i zdolności postaci graczy (PG). Prowadząc **spotkanie bojowe**, postępuj zgodnie z następującymi krokami.

### Krok 1: Ustalenie Inicjatywy

Każda postać gracza i (PG) postać niezależna (PN) wykonuje **Prosty (-) test Opanowania (Prezencja)** albo **Czułości (Wola)** w zależności od tego, czy spodziewały się walki, czy zostały nią zaskoczone. Otrzymane wyniki ułoż w kolejności od największej do najmniejszej liczby ✨. Każdy wynik tworzy **komórkę Inicjatywy**, w której ma miejsce akcja postaci. Rozstrzygnij remis 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:

- ◆ Powiedzenie czegoś 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 kłifie.

## Wykonywanie testu umiejętności

Jeśli postaci 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 pułk kostek odpowiednią dla wybranej umiejętności bojowej. Dodaj  w oparciu o dystans i rodzaj ataku (patrz **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.

## 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 (Patrz **Zmęczenie i próg zmęczenia** na stronach 10–11), może też pomóc w leczeniu rannych PG (patrz **Tabela 1-1** na stronie 7).

**TABELA 1-2: TRUDNOŚĆ ATAKU**

Przedział dystansu	Trudność testu
Bezpośredni (zwarcie)	Broń Biała lub Bijatyka: <b>Przeciętny</b> (◆◆)
	Broń Dystansowa (Lekka): <b>Przeciętny</b> (◆◆)
	Broń Dystansowa (Ciężka): <b>Trudny</b> (◆◆◆)
Bliski	<b>Łatwy</b> (◆)
Średni	<b>Przeciętny</b> (◆◆)
Daleki	<b>Trudny</b> (◆◆◆)
Ekstremalny	<b>Onieśmielający</b> (◆◆◆◆)





## 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 zwarcu). 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 dystans

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

### Średni dystans

**Średni dystans** to odległość do kilkudziesięciu metrów. Lepsze pistolety 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 dystans

**Daleki dystans** to odległość większa niż kilkadziesiąt metrów. Większość karabinów jest w stanie bez trudu prowadzić ogień na tym dystansie. Jednak przemieszczenie się ze średniego do dalekiego dystansu wymaga dwóch manewrów.

### Ekstremalny dystans

**Ekstremalny dystans** to największa odległość, na jakiej dwa cele mogą na siebie oddziaływać. Zaawansowana broń snajperska i część uzbrojenia pojazdów jest w stanie celnie strzelać na taką odległość. Przemieszczenie się z dalekiego do ekstremalnego dystansu wymaga dwóch manewrów.

---

## 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.

### 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 (patrz strona 7), a także za pomocą niektórych posiadanych przedmiotów.

**TABELA 1-3: WYDAWANIE KORZYŚCI ▲, TRIUMFU 🎯, ZAGROŻENIA ⚠ I KATASTROFY ☠ W WALCE**

Koszt	Możliwe rezultaty
▲ albo 🎯	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuwasz 1 punkt zmęczenia (tę opcję można wybrać wiele razy).</li> <li>Dodajesz □ do następnego testu sojusznika.</li> <li>Zauważasz pojedynczy, istotny szczegół dotyczący toczącego się konfliktu, taki jak umiejscowienie panelu kontrolującego system bezpieczeństwa.</li> <li>Powodujesz Uraz Krytyczny udanym atakiem, który zadał obrażenia po redukcji (koszt ▲ może być większy, w zależności od używanej broni).</li> </ul>
▲ ▲ albo 🎯	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wykonujesz natychmiast darmowy manewr. Nie możesz naruszyć ograniczenia do dwóch manewrów na turę.</li> <li>Dodajesz ■ do następnego testu postaci będącej twoim celem.</li> <li>Dodajesz □ do następnego testu aktywnej postaci albo jej dowolnego sojusznika.</li> </ul>
▲ ▲ ▲ albo 🎯	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ignorujesz do końca swojej następnej tury negatywne efekty otoczenia, takie jak zła pogoda lub brak grawitacji.</li> <li>Dodajesz ■ do ataków wręcz lub dystansowych, których jesteś celem, do końca swojej następnej tury.</li> <li>Zmuszasz cel do upuszczenia broni białej lub dystansowej, którą się posługuje.</li> </ul>
🎯	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wzmacniasz trudność następnego testu postaci będącej twoim celem.</li> <li>Wzmacniasz następny test umiejętności aktywnej postaci albo jej dowolnego sojusznika.</li> <li>Zmieniasz w jakiś sposób przebieg starcia, na przykład strzelając w panel kontrolny pobliskich drzwi, aby zablokować je w pozycji zamkniętej.</li> </ul>
⚠ albo ☠	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aktywna postać otrzymuje 1 punkt zmęczenia (tę opcję można wybrać wiele razy).</li> </ul>
⚠ ⚠ albo ☠	<ul style="list-style-type: none"> <li>Przeciwnik może natychmiast wykonać darmowy manewr jako odpowiedź na test aktywnej postaci.</li> <li>Dodajesz □ do następnego testu postaci będącej twoim celem.</li> <li>Aktywna postać lub jej sojusznik otrzymuje ■ podczas swojego następnego testu umiejętności.</li> </ul>
⚠ ⚠ ⚠ albo ☠	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aktywna postać przewraca się (dodaj ■ do ataków dystansowych i □ do ataków wręcz, których jest celem).</li> <li>Aktywna postać zapewnia przeciwnikowi znaczącą korzyść w toczącym się spotkaniu, na przykład przypadkowo niszczy układ sterowania mostem zwodzonym, którym zamierzała uciec.</li> </ul>
☠	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aktywnej postaci kończy się amunicja do używanej broni; nie może z niej korzystać do końca spotkania.</li> <li>Wzmacniasz trudność następnego testu umiejętności aktywnej postaci albo jednego z jej sojuszników.</li> <li>Narzędzie lub broń biała używana przez aktywną postać zostaje uszkodzona.</li> </ul>

Uwaga: Te opisy to skrócone wersje Tabeli I.6-2 i Tabeli I.6-3 z Podręcznika Podstawowego GENESYS.



## 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 (patrz Tabela 1–4

poniżej). 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.

**TABELA 1-4: EFEKTY URAZÓW KRYTYCZNYCH**

K100	Dotkliwość	Efekt
01-10	Łatwy (◆)	<b>Spowolniony:</b> W następnej rundzie cel może działać dopiero w ostatniej komórce Inicjatywy swoich sojuszników.
11-20	Łatwy (◆)	<b>Niespodziewane szarpnięcie:</b> Cel upuszcza to, co trzyma w rękach.
21-30	Łatwy (◆)	<b>Rozkojarzony:</b> Cel nie może wykonać darmowego manewru podczas swojej następnej tury.
31-40	Łatwy (◆)	<b>Zniechęcająca rana:</b> Przesuń Punkt Opowieści z puli graczy do puli MG (lub odwrotnie, jeśli celem jest PN).
41-50	Łatwy (◆)	<b>Bolesne uderzenie:</b> Zwiększ o 1 trudność następnego testu umiejętności celu.
51-60	Przeciętny (◆◆)	<b>Zwalony z nóg:</b> Cel zostaje przewrócony i otrzymuje 1 punkt zmęczenia.
61-70	Przeciętny (◆◆)	<b>Okulawiony:</b> Cel traci darmowy manewr do czasu wyleczenia tego Urazu Krytycznego.
71-80	Przeciętny (◆◆)	<b>Pozbawiony tchu:</b> Cel nie może dobrowolnie przyjąć zmęczenia w celu aktywowania zdolności lub zyskania dodatkowego manewru do czasu wyleczenia tego Urazu Krytycznego.
81-90	Przeciętny (◆◆)	<b>Oslabiony:</b> Zwiększ o jeden trudność wszystkich testów umiejętności celu do czasu wyleczenia tego Urazu Krytycznego.
91-100	Trudny (◆◆◆)	<b>Na granicy:</b> Cel otrzymuje 1 punkt zmęczenia, ilekroć wykonuje akcję.
101-110	Trudny (◆◆◆)	<b>Kaleki:</b> 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 (◆◆◆)	<b>Okropny uraz:</b> Wylosuj jedną z cech celu. Jej wartość zmniejsza się o 1 do czasu wyleczenia tego Urazu Krytycznego.
121-135	Onieśmielający (◆◆◆◆)	<b>Krwotok:</b> 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 (◆◆◆◆)	<b>Koniec jest bliski:</b> Postać zginie po wykorzystaniu ostatniej komórki Inicjatywy w następnej rundzie, o ile ten Uraz Krytyczny nie zostanie wyleczony.
151+	-	<b>Martwy:</b> Całkowite unicestwienie, zniszczenie, śmierć.

Uwaga: Jest to skrócona wersja Tabeli I.6-10: Efekty Urazów Krytycznych z Podręcznika Podstawowego GENESYS.



---

## 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.
- ◆ Działające w grupie pachołki są traktowane jak pojedynczy przeciwnik. 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 przewyciężyć).

### Tworzenie puli

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. 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 kostki Zdolności swojej postaci (patrz strony 4 i 6) w wykonywanym teście umiejętności.

**Podbijanie stawki:** Gracz lub MG może wydać Punkt Opowieści, by jeden raz wzmocnić kostki Trudności testu umiejętności (patrz strony 4 i 6), 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 maski gazowe przydatne w napotkanej atmosferze, znaleźć potrzebne leki podczas szybkiego przeszukiwania ambulatorium lub zauważyć (wcześniej nieistniejący) uskoki terenu zapewniający osłonę.





# Witajcie w Twilight Imperium

O mówiliśmy już wszystkie zasady niezbędne do rozpoczęcia gry w **GENESYS**. Nadszedł więc czas, aby zapoznać się z uniwersum, w którym toczyć się będzie wasza przygoda z gatunku space opery – rodzaju sceny fiction, który kładzie większy nacisk na opowieść niż poprawność naukową. Przeczytajcie zamieszczony tu krótki opis, aby lepiej zanurzyć się w świat i odgrywane postacie.

Ogromna galaktyka **TWILIGHT IMPERIUM** jest zamieszkała przez wiele gatunków przemierzających kosmos (w tym przez ludzi) i pełna fantastycznych technologii (na przykład umożliwiających podróże z prędkością nadświetlną). Jest również zdominowana przez rywalizację i politykę różnych frakcji, z których każda ma swoje ambicje i historię.

## Historia

Minęły millenia, od kiedy pełne chwały Imperium Lazaxów zjednoczyło galaktykę pod swoimi rządami, rzuciwszy na kolana wszystkich rywali, nawet straszliwych Królów Mahactów. W geście dobrej woli i w nadziei na powstrzymanie buntów Lazaxowie powołali do życia Radę Galaktyczną, tym samym ofiarując wpływ na politykę najsilniejszym ze swych poddanych. Ustanowili siedzibę Rady na pełnym przepychu świecie Mecatol Rex, który od tej pory stał się stolicą imperium, nazywaną światem tronem. Pod rządami Lazaxów przez blisko dwadzieścia tysięcy lat galaktyka żyła we względnym pokoju.

Jednak tak potężna władza stała się źródłem zarówno arogancji, jak i niechęci. Ostatecznie niesnaski między członkami Rady i buntury kilku z nich eskalowały do serii konfliktów zbrojnych. Trwający w samozadowoleniu Lazaxowie zostali zdradzeni, a Mecatol Rex zmienił

się w zgliszcza po bombardowaniu orbitalnym. Lazaxowie zostali wybici, a ich Imperium upadło. Rozpoczęły się Wojny Zmierzchu, podczas których największe potęgi galaktyki rozdarły ją na strzępy.

Wszystko to działo się tysiące lat temu. Niezależnie od tego, z którego zakątka galaktyki pochodzisz, ta historia jest ci dobrze znana. Twój przodekowie byli jej częścią. Ty jednak należysz do nowej ery – czasów ostrożnej odbudowy.

## Współczesność

W ostatnim czasie większość potężnych cywilizacji galaktyki wysłała swoich reprezentantów do odtworzonej Rady Galaktycznej spotykającej się na starożytnym świecie tronem Mecatol Rex. Po mileniach wyniszczających wojen i upadku galaktyka ponownie potrzebuje sposobu na omawianie istotnych kwestii i zawieranie układów. Cywilizacje powoli wychodzą z izolacji, ponownie nawiązują stosunki handlowe i rozpoczynają eksplorację. Utrzymuje się względny pokój, istnieje formalna dyplomacja, a nawet dochodzi do niechętnych współpracy – pomiędzy frakcjami, jak i nowymi członkami Rady.

Jednak tylko nieliczni mylnie biorą obecny stan rzeczy za trwały pokój – intrygi i knowania stały się jedynie bardziej cywilizowane, zaś do katastrofy wystarczy jeden galaktyczny incydent. Nie trzeba być szczególnie przenikliwym, by rozumieć, że nadzieja na dobrą przyszłość istnieje, ale jest niewiele warta, gdyż prawdziwą walutą w galaktycznej polityce jest władza. Każdy z gatunków, łącznie z twoim, ma swój sposób na jej zdobycie i wykorzystanie na potrzeby własnej frakcji i ideologii. Kotowaci Hakanie gromadzą niewypowiedziane bogactwa dzięki rozległej sieci powiązań handlowych. Żółwiopodobni Xxcha są mistrzami dyplomacji i używają jej na wszelkie możliwe



sposoby do zdobywania wpływów. Ludzie z Federacji Sol robią użytek ze swojej liczebności, wszędobylstwa i zdolności do adaptacji, by nawet na chwilę nie zmniejszyć tempa ekspansji. Istnieje tyle sposobów postępowania, ile myślących gatunków, a żaden z nich nie zapomniał o dawnych krzywdach i wzajemnej rywalizacji.

Oprócz Rady Galaktycznej w **TWILIGHT IMPERIUM** istnieje jeszcze jedna kluczowa organizacja – i to właśnie do niej należą wasze postacie.

## Keleres

Nawet niedoskonała galaktyka potrzebuje obrońców. Z tego powodu Rada powołała niedawno Keleres Rady Galaktycznej – agencję mającą za zadanie przeciwstawiać się zagrożeniom dla galaktycznej cywilizacji. Keleres jest luźno wspierana przez wszystkich członków Rady, co oznacza, że jej agenci i agentki nazywani keleresami mogą się wywodzić z każdej frakcji. Ich niewielkie grupy rozproszone wśród gwiazd chronią niestabilną galaktykę przed niebezpieczeństwami, zarówno starożytnymi, jak i przerażająco nowymi.

Mimo niedofinansowania i krótkiego czasu działania Keleres zdążyła się już stać najważniejszym narzędziem Rady w zakresie bezpieczeństwa. Galaktyka dopiero niedawno zaczęła się zbierać i jednoczyć, więc czujność Keleres jest jeszcze istotniejsza. Do zagrożeń zaliczają się pozbawieni emocji, cybernetyczni LIZIX, którzy pojawili się krótko po odtworzeniu Rady i wymusili przyjęcie do niej swoich przedstawicieli dzięki technologicznie zaawansowanej flocie wojennej. W późniejszych latach zdarzały się inne zagrożenia, takie jak antybiologiczny, żarłoczny Nekrowirus. Jednak dopiero katastrofa na Acheronie i powrót genoczarowników Mahactów zmusiły Radę do działania. Opowieści o zdeprawowanej tyranii Mahactów od wieków powracają w pamięci myślących gatunków.

## Kim są keleresi?

Proklamacja Keleres powołała do życia agencję podlegającą bezpośrednio Radzie i mającą na celu jedynie tropienie i zwalczanie zagrożeń czyhających na mieszkańców galaktyki. Każda cywilizacja należąca do Rady jest zobowiązana do zapewnienia Keleres wyposażenia i personelu. Na czele agencji, której główna siedziba znajduje się na Mecatol Rex, stoi troje Trybunów wybieranych na kadencję przez Radę.

Teoretycznie postacie keleresów podczas misji są upoważnione do działania w imieniu Rady w każdym zakątku galaktyki. W praktyce suwerenne rządy często niechętnie wyciągają do nich pomocną kość. Potrafią kreatywnie znajdować sposoby na wstrzymywanie dostaw sprzętu lub utrudnianie niewygodnych dla nich śledztw. Postacie keleresów często są zmuszone organizować sobie samodzielnie potrzebny ekwipunek lub podlizywać się planetarnym oficjelom, by zyskać poparcie dla swoich działań.

Pomimo tych przeszkód keleresi byli w stanie zlikwidować wiele poważnych zagrożeń. Ich sukcesy nie byłyby możliwe, gdyby nie umiejętności Winnarańskich Powierników, oddanych administratorów Mecatol Rex, którym Rada nakazała wspieranie Keleres. Równie wielką rolę odegrało też pragnienie zaskakująco wielu agentów, by przeciwstawić wzbierającej ciemności swoją odwagę i pomysłowość.

## Lojalność

Postacie służące w Keleres Rady Galaktycznej przeważnie same borykają się z konfliktem lojalności. Chociaż keleresi przyrzekają zrzec się jakichkolwiek powinności wobec frakcji, z której się wywodzą, to bezlitosna polityka Mecatol Rex zmieniała Keleres w kolejne pole walki o wpływy. Każdy z członków Rady stara się wypełnić szeregi agencji rekrutami mającymi własne aspiracje lub tajne polecenia. Każda przygotowana postać (patrz strona 36 i następne) ma motywacje i zobowiązania, które mogą skonfliktować ją z drużyną lub stanąć w sprzeczności z celem misji. W opisie przygody umieściliśmy dodatkowe podpowiedzi, w jaki sposób MG może wpleść do fabuły zobowiązania postaci tak, by zwiększyć napięcie lub wprowadzić komplikacje w scenie.

Więcej informacji o keleresach, ich wrogach i zobowiązaniach znajdziecie w książce **TWILIGHT IMPERIUM: Żar w popiołach**.

## Co przyniesie przyszłość?

Podczas gdy potencjalni przywódcy galaktyki cynicznie knują i spiskują, historia nie daje o sobie zapomnieć. Na odradzającą się galaktykę czyhają straszliwe zagrożenia, zarówno wewnętrzne, jak i zewnętrzne. Zawsze istnieje ryzyko wojny i politycznego impasu, ale oprócz niego do galaktyki wkradły się niebezpieczne, niezbadane siły. Ich pochodzenie datuje się na okres Imperium Lazaxów i poprzedzające go nieznanne odmęty czasu.

Galaktyka jest gotowa do wkroczenia w nowy, jasny dzień... lecz tylko krok dzieli ją od pogrążenia się w najgłębszej ciemności. Te siły ukształtowały cię jako osobę. Jednak teraz, jako agent Keleres, możesz dokonywać własnych wyborów. Czy uda ci się przeżyć pośród gwiazd i czyim interesom tak naprawdę będziesz służyć?

Część gatunków występujących w uniwersum Twilight Imperium wymyka się binarnemu pojmowaniu płci. O ile w języku angielskim kwestię niebinarności można rozwiązać stosunkowo łatwo, o tyle w języku polskim nie mamy takiego komfortu. Z tego względu tam, gdzie pominięcie rodzaju gramatycznego lub użycie rodzaju nijakiego było niemożliwe albo wymagało za dużej ingerencji w tekst, zespół redakcyjny zdecydował się zastosować rodzaj męskoosobowy.

Jednocześnie warto zaznaczyć, że większość postaci w *Zgliszczach potęgi* (zarówno proponowanych PG, jak i PN) ma ustaloną płć, jednak nie ma ona wpływu na fabułę przygody. Z tego względu gracze mogą ustalić, że płć ich bohatera lub bohaterki jest inna. MG może również podobnie zmieniać postacie niezależne. Gracze i MG mają też swobodę w kwestii tego, jak będą odgrywać wybrane przez siebie postacie i jak one same będą o sobie mówić.



## Akt I: Przerwana podróż

**Akt I** ma zapoznać graczy z mechaniką **GENESYS** i pomóc im wczuć się w ich postaci i atmosferę uniwersum **TWILIGHT IMPERIUM**. W trakcie pierwszego spotkania, **Odprawy**, daj każdemu z graczy przynajmniej jedną okazję do wykonania testu umiejętności. Drugie spotkanie, **Keleresi, gdzie jest nasz statek?**, to szansa dla każdej PG na zaprezentowanie, kim jest i co wnosi do drużyny.

Przygoda rozpoczyna się na pokładzie promu Keleres, którym PG lecą do kosmicznych doków w pobliżu kompleksu Rady Galaktycznej. Czeka tam na nich statek, którym udadzą się na misję. Jednak zanim to się stanie, muszą poznać jej szczegóły od funkcjonariusza Winnarańskich Powierników. W trakcie odprawy gracze mogą dowiedzieć się więcej o uniwersum, zadawać pytania i nastawić się na prowadzenie śledztwa.

Wyjaśnij, że ich postaci niedawno wstąpiły do Keleres, nowej agencji śledczej podlegającej Radzie Galaktycznej. W szeregach Keleres znajdują się, między innymi, przedstawiciele gatunków PG. Rada została przywrócona ponad dekadę temu, zaś Keleres powołano w celu ochrony zarówno jej, jak i całej galaktyki przed pojawiającymi się zagrożeniami, na przykład niezwykle potężnymi i wrogimi gatunkami z zamierchłej przeszłości. Każdy z nich włada nieznaną obecnie technologią, której możliwości graniczą z magią.

### Spotkanie pierwsze: Odprawa

Przygoda rozpoczyna się podczas odprawy przed misją, gdy drużyna leci nad rozległym miastem Mecatol. W trakcie spotkania MG powinien umożliwić PG zadawanie pytań ich agentowi prowadzącemu. Dodatkowo każda PG powinna wykonać przynajmniej jeden test umiejętności (patrz **Poznanie testów umiejętności** na stronie 17).

Aby zacząć, przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Lecicie na pokładzie promu pomiędzy wspaniałymi, wyniosłymi iglicami budynków, wysoko ponad pogrążonymi w ciemnościach, głębokimi przepaściami dolnych partii miasta Mecatol. Wielka, starożytna metropolia skrzy się w promieniach zachodzącego słońca. Choć możecie dostrzec tylko nieliczne ruiny, to doskonale wiecie, że za odległym horyzontem rozciąga się na całą planetę trujące Morze Spustoszenia.

Przez pomruk silników dociera do was głos waszego winnarańskiego przełożonego przypominający wam, że ta przejażdżka to również wasza ostatnia odprawa przed misją.

– Skupcie się, keleresi. Muszę wiele wyjaśnić w krótkim czasie.

Trudno jest cokolwiek wyczytać z poważnej, bladej twarzą Pailohma Pilonusa, Wiedzącego Powiernika.

– Ten świat to Rozejm Heroola.

Pokładowy holoprojektor wyświetla obraz planety krążącej powoli wokół słońca. Jej oślepiająco jasna połowa jest stale skierowana w jego stronę, a druga pozostaje cały czas skąpana w nieprzeniknionej ciemności.

– Odzyskaliście z nim kontakt kilka lat temu. Nasz informator niedawno przekazał nam wieści o prawdopodobnym odkryciu tam nieznannej technologii z czasów Imperium. Wspomniał także o nieusankcjonowanej obecności agentów L1Z1X i o ich wyjątkowo dużym zainteresowaniu tym światem. To był ostatni raport, jaki od niego otrzymaliśmy.

Zdaję sobie sprawę, że jesteście świeżo zaprzysiężeni, ale zostajecie wysłani w celu rozpoznania sytuacji. Macie dowiedzieć się jak najwięcej.

Od tego momentu PG mogą zacząć zadawać pytania. Jeśli pominą któreś ze znajdujących się na liście (patrz **Pytania i odpowiedzi** poniżej), to Wiedzący sam poda im te informacje. Pilonus jest sumienny i chętnie dzieli się wiedzą. Do jego obowiązków w Keleres należy przede wszystkim organizacja i doradztwo, jednak w razie potrzeby może pełnić funkcję dowódcy (tak jak teraz).

### Pytania i odpowiedzi

Poniżej znajdują się przykłady pytań, które mogą paść z ust PG, a także informacje, których może udzielić Wiedzący.

#### **Kim są L1Z1X?**

L1Z1X to cybernetyczne byty połączone we Współjaźń za pomocą implantów danych. Utrzymują, że są starożytnymi Lazaxami, dawnymi władcami galaktyki, którzy powrócili odzyskać należne im miejsce. Ponadto otrzymali miejsce w Radzie Galaktycznej, choć traktują jej pozostałych członków z wyjątkową wrogością.

#### **Czym jest Rozejm Heroola?**

Rozejm Heroola to „odległe słońce” – co oznacza miejsce niezbadane lub słabo poznane – w dzikim regionie zwanym Płaskowyżem Mahact. Planeta jest zamieszkała przez niewielką, wielogatunkową populację zasiedlającą wąski pas pomiędzy jasną i ciemną stroną globu. Dostęp do niego utracono tysiące lat temu, wraz ze zniszczeniem legendarnej Komnaty Kartografii na Mecatol Rex podczas Wojen Zmierzchu.

#### **Czego L1Z1X chcą od Rozejmu Heroola?**

Pilonus mówi, że Powiernicy sprawdzili zapisy i potwierdzili zgodność położenia gwiazdy Rozejmu Heroola ze współrzędnymi zapisanymi na starożytnym dysku magnetycznym będącym na wyposażeniu lazaxańskiej placówki badawczej napędów wojskowych.

#### **Kto jest informatorem Keleres na Rozejmie Heroola?**

Źródło z Rozejmu Heroola zamilkło krótko po złożeniu ostatniego raportu. Jego gatunek i inne dane identyfikacyjne zostały utajnione ze względów bezpieczeństwa, ale Pilonus ujawnia, że informator był kupcem składającym raporty pod kryptonimem Koci-Łapka.



## Poznanie testów umiejętności

To spotkanie jest okazją do zapoznania się z testami umiejętności i MG powinien zachęcić każdego z graczy do wykonania przynajmniej jednego. Oto przykłady testów, które może zasugerować MG, po jednym dla każdej postaci:

- ◆ **Jana: Przeciętny (◆◆) test Wiedzy (Intelekt)** pozwala dowiedzieć się, że choć L1Z1X mają jakieś indywidualne osobowości i anatomiczne podobieństwa do swoich domniemych lazańskich przodków, to ich wątłe ciała są wynaturzone i scalone z groteskowymi, cybernetycznymi maszynami. Dysponują zaawansowaną technologią bojową i nieustannie starają się pozyskać nową, często przejmując ją od innych członków Rady w wyniku zbrojnych „incydentów”. Dzięki swoim osobistym doświadczeniom z L1Z1X Jana dodaje □ do testu. Niezależnie od wyniku rzutu postać może wydać ♣, by dowiedzieć się, że elita L1Z1X często dysponuje dziwną, tajemną technologią zdolną zakrywać przestrzeń, a nawet czas.
- ◆ **Sindra: Przeciętny (◆◆) test Znajomości Półświatka (Spryt)** pozwala uświadomić sobie, że w ciągu ostatniego roku na czarnym rynku pojawiło się wiele lazańskich artefaktów pochodzących z odległych układów, takich jak Rozejm Heroola. Choć kupujący działają przez pośredników, niektórzy podejrzewają udział L1Z1X. Niezależnie od powodzenia testu postać może wydać ♣, by dowiedzieć się, że nieprawidłowo użyte technologie Lazaxów często stają się nieprzewidywalne i niebezpieczne.
- ◆ **Cheliyxx: Przeciętny (◆◆) test Wiedzy (Intelekt)** pozwala ustalić, że Rozejm Heroola został uznany za świat neutralny politycznie na mocy uchwały Rady; oznacza to, że samodzielne badanie istotnych źródeł przez którąkolwiek z frakcji Rady jest zakazane. Jednak L1Z1X uzyskali miejsce w Radzie już po uchwaleniu tego prawa i prawdopodobnie go nie uznają. Niezależnie od powodzenia testu postać może wydać ♣, by dowiedzieć się, że L1Z1X zwykle nie respektują edyktów Rady.
- ◆ **Teroi: Przeciętny (◆◆) test Medycyny (Intelekt)** pozwala stwierdzić, że L1Z1X stosują nietypowe urządzenia do inwigilacji, łącznie z przetokami neuralnymi – potajmniej wszczepianymi implantami kopiującymi wspomnienia celu i wysyłającymi je do Współżalni L1Z1X, czego ofiara nie jest nawet świadoma. Niezależnie od powodzenia testu postać może wydać ♣, by dowiedzieć się, że implanty L1Z1X są bardzo cenne w podejrzanych środowiskach naukowych i lekarskich.

## Przylot na miejsce

Do przewiezienia drużyny na Rozejm Heroola został wyznaczony szybki kuter typu *Uwertura* подарowany Keleres przez Federację Sol i związany z kluczem dowodzenia każdego agenta. Czekają na nich w Kompleksie Hangarów Pomocniczych nr 5, miejsce postojowe A5.

Jeśli PG poproszą o dodatkowy sprzęt lub uzbrojenie, Pailonus odpowie, że ich misja ma charakter rozpoznawczy, a Keleres dysponuje obecnie niewystarczającymi zasobami. Jednak na statku agencji znajdują ekipunek umożliwiający działanie w szkodliwych

## Mecatol Rex

Mecatol Rex był i jest siedzibą Rady Galaktycznej. W przeszłości była to stolica (świat tron) Imperium Lazaxów, jednak bombardowania planetarne podczas Wojen Zmierchu zatrwały powierzchnię planety i obróciły w ruinę większość Miasta Mecatol rozciągającego się na cały kontynent.

Przez milenia od zakończenia Wojen Winnarańscy Powiernicy z oddaniem zajmowali się odbudową i dbaniem o to, co nie zostało zniszczone. Jako wierni administratorzy dawnego imperium przyrzekli ostatniemu władcy Lazaxów zachować świat tron. To dzięki wysiłkom Winnaranów pracują generatory tarcz, które czynią z Miasta Mecatol nadającą się do życia wyspę pośrodku Morza Spustoszenia.

Przywrócenie Rady Galaktycznej wywołało nową falę imigracji, gdy każda z cywilizacji należących do Rady założyła swoją ambasadę lub enklawę na terenie miasta. W miejskim krajobrazie pojawiły się nowe budynki i iglice wież, a Mecatol ponownie stał się kosmopolitycznym sercem galaktycznej polityki. Mimo to wciąż jest to niebezpieczne miejsce, pozbawione prawnej jednoznaczności i schwyte w sieć wpływów rywalizujących potęg. Mecatol jest siedliskiem intryg i kłopotów od głębin starego miasta po najwyższe salony politycznej władzy, a na jego terenie często działają oficjalne i prywatne siły wojskowe, podobnie jak skrytobójcy i kryminaliści.

warunkach. (Dzięki niemu postać może przez godzinę przetrwać wystawiona na działanie próżni i ekstremalnie niskich lub wysokich temperatur, ale gdy ma go na sobie, dodaje ■■ do wszystkich testów Atletyki i Koordynacji).

Pailonus dodaje też, że w razie poważnych kłopotów PG mogą nadać zakodowaną wiadomość ze statku z prośbą o wsparcie do okolicznych jednostek Keleres. Niestety ze względu na czas podróży dotarcie posiłków potrwa minimum tydzień. Jeśli PG będą dociekać, dlaczego właśnie oni zostali oddelegowani do tej misji, to Pailonus wyjdzie im, że wszystkie aktywne sekcje Keleres wypełniają obecnie inne zadania, z których wiele dotyczy niepokojących wydarzeń w regionie Dryfu Artisa leżącym w kierunku obrotowym od Xxlak i w pobliżu tunelu czasoprzestrzennego Quann. Ponadto Trybuni – oficjalni przywódcy Keleres – uczestniczą w długiej, zamkniętej sesji Rady Galaktycznej. Pailonus wierzy, że wykonanie misji jest w zasięgu możliwości postaci, i na pewno im o tym powie.

Kiedy postaci skończą wykonywać testy umiejętności, zadadzą wszystkie pytania, a Pailohm Pailonus nie będzie miał im nic więcej do dodania, spotkanie dobiega końca, a prom dolatuje do celu – masywnego kompleksu portu kosmicznego w pobliżu Rady Galaktycznej. Pojazd ląduje na jego skraju, w Kompleksie Hangarów Pomocniczych nr 5. Pailonus wyjaśnia, że musi jak najszybciej dołączyć do Trybunów w budynku Rady – jego wiedza



o Dryfie Artisa i regionach wokół Quann jest im bardzo potrzebna. Następnie prom startuje i odlatuje.

## Spotkanie drugie: Keleresi, gdzie jest nasz statek?

Po wprowadzeniu podczas pierwszego spotkania PG mogą na poważnie zająć się misją. W tym spotkaniu czeka na nich pierwsze poważne wyzwanie: muszą wejść w posiadanie statku, którym polecą na Rozejm Heroola. Postacie powinny stać się zgraną drużyną i zacząć wykorzystywać swoje umiejętności. Jest to też okazja na wprowadzenie ukrytych celów postaci, gdyż rozwiązanie tego spotkania zahacza o cele Podsekretarza Cheliyxxa.

Odlatujący prom Pailonusa zostawia PG na skraju Kompleksu Hangarów Pomocniczych nr 5 – rozległej, ciągnącej się kilometrami platformy lądowiska. Przeczytaj na głos lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Gdy wchodzić do hangaru, widzicie miejsca postojowe mogące pomieścić korwety i mniejsze jednostki. Są porozdzielane grubymi ścianami, ciągną się wzdłuż przeciwnych ścian hangaru i wznoszą wysoko nad waszymi głowami w czterech poziomach umieszczonych jeden nad drugim.

Nie musicie iść daleko, by znaleźć miejsce waszego statku. Dzięki licznym ekranom informacyjnym orientujecie się, że parter to poziom A. Wystarczy wejść na ruchomy chodnik biegnący bocznym przejściem równoległe do pobliskiej ściany, by dostać się na tyły hangaru. Kilka chwil później opuszczacie chodnik przy piątym miejscu, gotowi obejrzeć swoją jednostkę. Jednak gdy przekraczacie wrota z otwartą barierą ochronną i wchodzić do środka, pomieszczenie wypełnia jedynie echo waszych kroków na wytartej, plastikowej podłodze. Miejsce postojowe A5 jest zupełnie puste.

Hangar jest na tyle duży, że postacie nie są w stanie znaleźć swojego statku bez przeprowadzenia dochodzenia. Choć jeszcze tego nie wiedzą, to znajduje się on w hangarze, stosunkowo niedaleko. Został przetransportowany na wyższy poziom i znajduje się na miejscu postojowym B6.

### Znalezienie statku

Zachęć graczy do omówienia planu działania, co stworzy dobrą okazję, by każdy zaprezentował możliwości i osobowość swojej postaci. Jeśli PG będą rozważać zwrócenie się po pomoc do swojego zwierzchnika, to Cheliyxx uświadomi sobie, że nic to nie da. W tej chwili Pailonus jest w drodze na sesję Rady – poza zasięgiem komunikatorów osobistych i zbyt zajęty, by zajmować się ich problemami. Poniżej znajdują się przykłady możliwych działań postaci:

- ◆ PG nigdy wcześniej nie widziały swojego statku, wiedzą jednak, że jest to kuter typu *Uwertura z Sol*, który jeszcze nie otrzymał swojej nazwy. Jeśli będą się kręcić po hangarze, przypatrując

się wyższym poziomom, to mogą zauważyć statek po udanym **Przeciętnym (◆◆) teście Percepcji (Spryt)**.

- ◆ Przy każdym miejscu postojowym znajdują się proste terminale umożliwiające dostęp do rejestrów hangaru. Z ich pomocą PG mogą wysledzić transfer statku po udanym **Przeciętnym (◆◆) teście Komputerów (Intelekt)**.
- ◆ PG mogą wypytać obsługę naziemną, która skieruje ich do biura administracji podwieszono pod dachem hangaru. PG mogą tam dotrzeć windą, by pomówić z Kalimni, winnarańską zarządczynią kompleksu. Mogą przekonać ją do odnalezienia ich statku po udanym **Przeciętnym (◆◆) teście Uroku Osobistego (Prezencja)** albo **Trudnym (◆◆◆) teście Przywództwa (Prezencja)**.
- ◆ Postacie mogą też wpaść na inne sposoby na znalezienie statku. Przykładowo, mogą włamywać się do kolejnych miejsc dzięki udanemu **Przeciętnemu (◆◆) testowi Machlojek (Spryt)**, szukając statku metodą prób i błędów.
- ◆ PG mogą próbować innych rozwiązań, by odzyskać swój statek lub zdobyć inny, zgodnie z uznaniem MG. W takim przypadku testy nie powinny być trudniejsze niż **Przeciętne (◆◆)**.
- ◆ Cheliyxx może zaproponować alternatywne podejście: rekwizycję Xxchańskiej korwety dyplomatycznej typu *Skorupa*, co wymaga udanego **Trudnego (◆◆◆) testu Negocjacji (Prezencja)**. Obranie tej ścieżki pozwala wypełnić **ukryty cel Cheliyxxa** (patrz poniżej) i oddaje statek w ręce PG bez zbędnej zwłoki. Może to jednak mieć konsekwencje dla ich misji (co zaznaczono w tekście przygody).

Jeśli PG zlokalizują swój statek, to wciąż będą musiały go przejąć (patrz **Przejęcie statku** poniżej).

### Przejęcie statku

Gdy PG zbliżają się zacienionym korytarzem do miejsca B6, zauważają, że drzwi są podniesione, a za nimi znajduje się statek. Kiedy postacie znajdą się w średnim dystansie od drzwi, po udanym **Łatwym (◆) teście Czujności (Wola)** dostrzegą trzy

### Ukryty cel Cheliyxxa

Każda PG w **ŻARZE W POPIOŁACH** ma własne poważne zobowiązania. Są to ukryte cele, które pomagają motywować PG podczas przygody. Odkrycie, że statek drużyny zaginął, jest doskonałą okazją do realizacji osobistych celów Podsekretarza Cheliyxxa, który pragnie udowodnić, że jego umiejętności perswazji i znajomość protokołu są niezbędne dla Keleres.

W Spotkaniu drugim MG powinien poinformować gracza wcielającego się w rolę Cheliyxxa, że może podjąć próbę wynegocjowania innego statku – wolniejszego i niebędącego technicznym cudeńkiem, ale dostępnego natychmiast. Udana negocjacja oznacza wypełnienie osobistego celu.



uzbrojone istoty pilnujące korytarza. Pilnujący mają humanoidalne ciała, ale noszą lekki sprzęt paramilitarny, a także gogle lub maski filtracyjne, co utrudnia ustalenie ich gatunku. Jeśli PG pierwsze dostrzegą strażników, to mogą pozostać w cieniu i uniknąć wykrzyka; da im to czas na zastanowienie się, w jaki sposób najlepiej podejść do tej sytuacji. Jeśli PG nie zauważą ich w porę, to strażnicy i postacie automatycznie zauważą się wzajemnie, gdy będą w bliskim dystansie.

W obu przypadkach PG muszą mieć jakiś plan. Strażnicy to Grugg i dwójka jego podwładnych należących do Poborców Grugga – półlegalnej, mało znaczącej grupy najemników wynajętej do odzyskania statku na polecenie attaché kulturalnego Sol, który poczuł się urażony rozkazem oddania jednostki w ręce keleresów. Poborcy są oprychami, którzy wdają się z postaciami w pyskówkę, jeśli tylko zainteresują się one statkiem. Bohaterowie mogą sobie poradzić z Poborcami na kilka sposobów, których ogólne opisy zamieszczamy poniżej.

## Poborcy Grugga

Poborcy Grugga to grupa najemników, jakich wiele na Mecatol Rex. Zarabiają na życie, oferując swoje usługi ochroniarskie każdemu, kto potrzebuje kilku mięśniaków w pełnym blichtru sercu galaktycznej polityki.



**Umiejętności (tylko w grupie):** Bijatyka, Przymuszanie, Znajomość Półświatka.

**Zdolności:** Brutalne Uderzenie (w teście Bijatyki może poświęcić  $\Delta\Delta$  albo  $\otimes$ , by dodać celowi 4 punkty zmęczenia), Groźna Aura (postacie, których zmęczenie przekracza połowę progu zmęczenia, dodają  $\blacksquare$  do testów ataku przeciwko Poborcóm Grugga).

**Wyposażenie:** Kastety (Bijatyka; Obrażenia 4; Krytyczność 4; Zasięg [Bezpośredni]), ciężki mundur polowy (redukcja 1), maska oddechowa, 15 aurei.

## Negocjacje

Drużyna może porozmawiać z Poborcami i przekonać Grugga – pozbawionego zasad człowieka dowodzącego grupą – by oddał im statek. Grugg wyświetla na padzie podejrzenie wyglądający nakaz przejęcia i twierdzi, że prawowity właściciel statku kwestionuje jego transfer. PG mogą powołać się na autorytet Keleres, co wymaga udanego **Trudnego** ( $\blacklozenge\blacklozenge\blacklozenge$ ) testu **Przymuszania (Wola)**. Jeśli zorientują się, że najemnicy Grugga są tu tylko dla pieniędzy, to mogą próbować ich przekupić. Jedna z postaci musi wykonać

**Przeciętny** ( $\blacklozenge\blacklozenge$ ) test **Znajomości Półświatka (Spryt)**, proponując Gruggowi 50 aurei. Każde dodatkowe 50 aurei dodaje  $\blacksquare$ .

Zamiast tego PG mogą udać się do zarządzającej hangarem Kalimni (jak opisano w sekcji **Znalezienie statku**). Mogą ją przekonać, że jednostka należy do Keleres, udanym **Trudnym** ( $\blacklozenge\blacklozenge\blacklozenge$ ) testem **Uroku Osobistego (Prezencja)** albo **Przeciętnym** ( $\blacklozenge\blacklozenge$ ) testem **Negocjacji (Prezencja)**. Jeśli im się uda, to zarządczyni zamknie Poborców w miejscu postojowym i użyje dźwigu grawitacyjnego, by przenieść jednostkę na główny poziom hangaru.

## Przekradnięcie się

Postacie mogą spróbować przekraść się do statku i zabezpieczyć go, zanim Poborcy zorientują się, co się dzieje. W tym celu najlepiej jest odciągnąć ich uwagę od statku, na przykład poprzez włamanie do terminalu i uruchomienie alarmu, który powinien wywabić ich na zewnątrz po udanym **Przeciętnym** ( $\blacklozenge\blacklozenge$ ) teście **Komputerów (Intelekt)**, albo przez namówienie ich do wyjścia na zewnątrz po udanym teście **przeciwstawnym Oszustwa przeciw Czujności Poborców** ( $\blacklozenge\blacklozenge$ ). Po odciągnięciu uwagi ochroniarzy każda z PG może wykonać **Przeciętny** ( $\blacklozenge\blacklozenge$ ) test **Ukrywania się (Zwinność)**; jeśli powiedzie się co najmniej dwóm postaciom, to wszyscy dostaną się na pokład statku i wystartują.

## Walka

Poborcy zaatakują, jeśli PG zignorują ich groźby lub nie uda się im przekraść. Na początku walki PG najpewniej będą w przejściu, w bliskim lub średnim dystansie od przeciwników. Bójka przyciągnie uwagę zarządczyni, a wysłana przez nią obsługa naziemna zainterweniuje cztery rundy po rozpoczęciu walki (użyj statystyk Poborców, jeśli ktoś z obsługi włączy się do starcia).

Po walce PG będą musiały wytłumaczyć się zarządczyni. Udanym **Przeciętnym** ( $\blacklozenge\blacklozenge$ ) testem **Uroku Osobistego (Prezencja)** albo **Łatwy** ( $\blacklozenge$ ) testem **Negocjacji (Prezencja)** zapewni im zwolnienie statku i pozwolenie na start. Jeśli test będzie nieudany, Kalimni zażąda 200 aurei opłaty administracyjnej za wydanie statku.

## Spotkanie trzecie: Lot nadświatlny

Gdy postacie wyczarterują, ukradną, wyblągają lub wyhandlują statek, będą mogły odlecieć w stronę Rozejmu Heroola. Jeśli jedna z PG steruje statkiem, to musi wykonać udany **Przeciętny** ( $\blacklozenge\blacklozenge$ ) test **Astrokartografii (Intelekt)**, by podróż przebiegła bez problemów. Jeśli bohaterowie lecą statkiem Cheliyxxa, to do puli należy dodać  $\blacksquare\blacksquare$  ze względu na przestarzały system nawigacji.

Niezależnie od wyniku podróży zajmie około trzech tygodni, jednak jeśli test będzie nieudany, to w trakcie przejścia nadświatelnego statek otrze się kilka razy o kosmiczne śmieci, co nadszarpnie wszystkim nerwy; każda PG otrzymuje 3 punkty zmęczenia.

Podczas podróży każda z postaci niezaangażowanych w obsługę statku może wykonać test, by przygotować się do śledztwa na Rozejmie Heroola. Przykładowe działania to:



- ◆ **Przeciętny (◆◆) test Astrokartografii (Intelekt) lub Wiedzy (Intelekt)** pozwalający uzupełnić informacje, które zostały pominięte podczas odprawy na stronie 16.
- ◆ **Łatwy (◆) test Medycyny (Intelekt)**, który pomoże w rekonwalescencji postaci ranionej w dotychczasowych potyczkach. Każdy ✨ uzyskany w teście usuwa 1 ranę.
- ◆ **Przeciętny (◆◆) test Mechaniki (Intelekt)** mający na celu usprawnienie działania statku i zapewnienie drużynie wygodniejszej podróży. Udanym testem pozwała usunąć dodatkowe 2 punkty zmęczenia na koniec tego spotkania.

Ponadto możesz zastanowić się nad przeprowadzeniem krótkich scen, w których gracze będą mogli poodgrywać, jak ich bohaterowie lepiej się poznają. Oto przykładowe możliwości:

- ◆ Wspólny posiłek na pokładzie statku, podczas którego może okazać się, że nie wszystkim smakuje dostępne jedzenie.
- ◆ Oglądanie fascynującego, kosmicznego zjawiska widzianego przez chwilę podczas lotu – spektakularnych pozostałości supernowej lub zapierającej dech w piersiach mgławicy synchrononowej.
- ◆ Brak zgody w kwestii optymalnej temperatury na statku.

## Akt II: Eksploracja Rozejmu Heroola

Po zdobyciu statku i podróży do dzikiego Płaskowyżu Mahact postaci docierają do Rozejmu Heroola i rozpoczynają śledztwo. **Akt II** zaczyna się od **Przybycia do Prześła** – krótkiego spotkania, w trakcie którego drużyna dociera do planety i przelatuje nad jej główną osadą – Prześłem. W spotkaniu drugim, **Odprawie celnej**, PG spotykają funkcjonariuszy portu i decydują, jak najlepiej postępować i jak wiele informacji ujawnić o sobie i misji. W spotkaniu trzecim, **Otwartym śledztwie**, PG będą szukać dowodów działalności LIZIX w wybranych przez siebie rejonach Prześła. Pod koniec aktu odkryją starożytną placówkę, w której kryje się prawdziwe niebezpieczeństwo.

### Spotkanie pierwsze: Przybycie do Prześła

Gdy statek zbliża się do Rozejmu Heroola, jego czujniki i iluminatory pozwalają postaciom na bliższe przyjrzenie się planecie, która krąży na dalekiej orbicie wokół młodej gwiazdy. Wyraźnie widać jej synchroniczną rotację. Jedna strona jest cały czas zwrócona ku gwiazdzie, podczas gdy drugą okrywają ciemności. Pobieżne odczyty czujników pozwalają stwierdzić, że temperatura na „dziennej” półkuli jest zabójcza dla większości inteligentnych gatunków niemających solidnego sprzętu ochronnego. „Nocna” strona jest podobnie niebezpieczna – zupełnie pozbawiona naturalnego światła i równie lodowata, co najzimniejsze miejsca w galaktyce.

Pomiędzy nimi znajduje się wąski pas pogrążony w nieustannym zmierzchu dzięki cieniowi spowodowanemu przez krzywiznę powierzchni planety. Czujniki wykrywają biosygnatury atmosferyczne nad pasem, a także dużą konstrukcję na północnej półkuli emitującą regularnie dane boi nawigacyjnej.

Przed wejściem w atmosferę PG mogą wykorzystać swoje umiejętności do uzyskania dodatkowych informacji. Sindra jest szczególnie biegła w korzystaniu z *Przewodnika kupców hakańskich*. Jeśli drużyna zdobyła przeznaczony dla nich kuter, to na jego pokładzie znajduje się kopia i jedna z PG musi wykonać **Łatwy (◆) test Astrokartografii (Intelekt)**. Jeśli test wykonuje Sindra, to dodaje do puli . Jeśli w **Akcie I** drużyna przejęła inną jednostkę, to zebranie informacji wymaga użycia skanerów statku i wykonania **Trudnego (◆◆◆) testu Komputerów**. Po udanym teście PG dowiedzą się następujących informacji:

- ◆ Rdzenni mieszkańcy planety to około 5 milionów inteligentnych istot z trzech różnych gatunków: Letnev, Hylar i Gashlai. To potomkowie załóg statków wrogich sobie flot, którzy zostali tu rozbitkami podczas jednej z bitew Wojen Zmierzchu.
- ◆ Populacja jest skupiona w jednym, wielkim mieście nazywanym Prześłem, które rozciąga się nad płytkim morzem w poprzek pasa nadającego się do zamieszkania. Miasto jest podzielone na sektory dostosowane do wymagań środowiskowych poszczególnych gatunków, które je zamieszkują.
- ◆ Prześłem i planetę rządzi Komisja Trójstronna, w której każdy z gatunków ma swojego reprezentanta.
- ◆ Na kilka lat przed powołaniem Rady Galaktycznej planeta odzyskała kontakt nadświetlny z resztą galaktyki dzięki hakańskim kupcom, a na ciemną stronę planety udają się badacze poszukujący dobrych obszarów do działalności wydobywczej.

Gdy PG dowiedzą się już wszystkiego, zostaną wywołane na otwartym kanale przez kontrolę ruchu Prześła, usłyszą zdawkowe powitanie i otrzymają koordynaty podejścia do lądowania w porcie kosmicznym. Przeczytaj na głos lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Wasz statek wchodzi w atmosferę ponad szerokim na zaledwie 20 kilometrów pasem zmierzchu nadającym się do zamieszkania. Jest tak wąski, że na jego krańcach temperatura drastycznie się różni – od spiekoty przy jasnej krawędzi po lodowaty chłód przy ciemnej. W poprzek tego pasa rozciąga się miasto noszące stosowną nazwę – Prześło. Gdy się zbliżacie, rozpoznajecie podłużny, zwężający się ku końcom, wielki, metaliczny kształt, który kiedyś musiał być okrętem wojennym. Obecnie jego plamiasta nadbudówka jest otoczona kilometrami cywilnej infrastruktury rozrastającej się na boki i w górę, w większości podtrzymywanej niczym most nad płytkim morzem znajdującym się poniżej. Leniwie okrążacie miasto i lądujecie w rogu skromnego lądowiska, na niewielkiej platformie połączonej mostkiem z główną strukturą.

### Spotkanie drugie: Odprawa celna

Port Rozejmu Heroola ma prowincjonalny charakter, mimo iż jest względnie nową budowlą w Prześle. Powierzchnie lądowisk zostały wykonane z metalu bez wątplenia odzyskanego ze starożytnego krążownika Letnevów. Gładkie lądowanie wymaga udanego **Przeciętnego (◆◆) testu Pilotażu (Zwinność)**. (Dodaj  do



puli, jeśli drużyna przyleciała powolnym i masywnym statkiem załatwionym przez Cheliyxxa). Manewr uda się przeprowadzić niezależnie od wyniku testu, jednak porażka oznacza twarde lądowanie. Oszołomione tym postacie dodają ■ do puli wszystkich testów umiejętności do końca tego spotkania.

Po wylądowaniu i opuszczeniu statku PG staną twarzą w twarz z kapitan Zarraną dowodzącą ochroną portu. Przeczytaj na głos lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Przechodźcie kładką otoczeni zapachami rdzy i oleju maszynowego. Na wasze spotkanie wychodzi mocno zbudowana letnevaska oficer ubrana w świeżo wyprasowany mundur. Towarzyszy jej troje podobnie umundurowanych podkomendnych. Oficer odzywa się do was spokojnym, urzędowym tonem:

– Witajcie na Rozejmie Heroola. Jestem kapitan Zarrana z zarządu portu i odpowiadam przed margrabią Ortlovem. Jak widzicie, naszego skromnego portu nie odwiedza zbyt wielu podróżnych z Lńiącego centrum galaktyki. W jakim celu przybyliście na Rozejm Heroola?

## Przęsto

Przęsto to centrum cywilizacji Rozejmu Heroola. Pod przewodnictwem rzemieślników Gashlai dokonano przebudowy uziemionego krążownika Letnevów i kilku hylarskich lądowników. Był to początek miasta, które po mileniach rozrosło się do Przęsła.

Żyjący pod ziemią Letnevowie zamieszkują tereny miasta graniczące z ciemną stroną, gdzie morze zamarza. W chłodnych pieczarach hodują grzyby zapewniające planecie większość potrzebnej żywności. Żyjący w wodzie Hylarzy zamieszkują zatopione sektory w pobliżu środka miasta. Zarządzają geotermią miasta i dbają o kluczową infrastrukturę. Żarzące się Gashlai żyją przy granicy z dzienną stroną planety, a część ich osad leży nawet poza nią. Zajmują się pozyskiwaniem rud minerałów i utrzymaniem licznych obiektów przemysłowych, w tym odlewni służących całemu miastu.

Przęsto zachowało sporo ze swojego początkowego charakteru. Jest poprzecinane grodziami i przejściami, a także podzielone na sektory według ich funkcji. Dla przyjezdnych najważniejsze z nich to Sektor Handlowy, gdzie kupcy i miejscowi pośrednicy zawierają umowy, a także Sektor Rządowy, gdzie znajdują się Izby Komisji, starożytne centrum danych i biura administracyjne. Oba sektory mieszczą się w centrum miasta, w dziobowej części dawnego kadłuba krążownika.

Oto kilka sposobów, w jakie postacie mogą podejść do tego spotkania:

- ◆ Jeśli PG wybiorą szczerą, otwarcie mówiąc o swojej przynależności do Keleres i możliwym zagrożeniu dla Rozejmu Heroola, to jedna z nich musi wykonać **Przeciętny (◆◆) test Uroku Osobistego (Prezencja)**. Po udanym teście kapitan Zarrana sceptycznie odniesie się do informacji o niebezpieczeństwie, jednak pozwoli drużynie wejść do miasta i skieruje ją do Sektora Handlowego, dokąd udaje się większość przybyszów. Ponadto zaoferuje, że zabierze postacie do swojego zwierzchnika, margrabię Ortlova. Jeśli test się nie uda, to Zarrana z drwiącym uśmiechem pozwoli przejść postaciom, nie dając im jednak żadnej przydatnej rady. W obu przypadkach zamelduje o przybyciu drużyny margrabiemu Ortlovowi, co oznacza, że Komisarze Przęsła będą gotowi, jeśli PG zdecydują się ich odwiedzić.
- ◆ Jeśli PG zdecydują się sprzedać wiarygodną, acz nieprawdziwą lub niekompletną historyjkę, to jedna z nich musi wykonać **Przeciętny (◆◆) test Oszustwa (Spryt)**. Jeśli test się powiedzie, kapitan Zarrana da się nabrać i wpuści ich do Przęsła. W przeciwnym wypadku uda, że kupuje ich bujdy (niezależnie od tego, jak jest absurdalna), ale później wyśle trzech funkcjonariuszy ochrony, polecając im obserwować bohaterów. Na koniec każdego kolejnego spotkania w Przęśle poprosz wybraną PG o wykonanie **Przeciętnego (◆◆) testu Czujności (Wola)**. Udany pozwala dostrzec funkcjonariuszy śledzących drużynę.
- ◆ Jeśli postacie zechcą powołać się na autorytet Keleres, by uniknąć odpowiadania na pytania, albo zwyczajnie ominąć Zarranę, to jedna z nich musi wykonać **Trudny (◆◆◆) test Przymuszania (Wola)**. Jeśli będzie udany, Zarrana przestanie zadawać pytania, niechętnie zaakceptuje uprawnienia postaci i poinformuje, że głównodowodzący ochroną Przęsła, margrabia Ortlov, przebywa w siedzibie Komisji. Nieudany test oznacza, że Zarrana będzie nadal wymagała udzielenia satysfakcjonującej odpowiedzi. PG mogą powiedzieć prawdę albo skłamać. Jeśli odmówią, Zarrana pozwoli im przejść, posyłając za nimi ogon, tak jak w przypadku nieudanego kłamstwa.

## Siły bezpieczeństwa Zarrany

Funkcjonariusze, tacy jak podwładni kapitan Zarrany, są zbrojnym ramieniem Komisji w Przęśle. Noszą mundury w stylu Letnevów – dopasowane, materiałowe tuniki i spodnie w ciemnoszarym kolorze, a do tego ciemnogramatowe płaszcze z frędzlami – i są uzbrojeni w bogato zdobione grazy. Większość z nich to miejscowi Letnevowie, ale służbę w tej formacji regularnie pełnią także przedstawiciele innych gatunków. Zarrana i pozostali funkcjonariusze korzystają z poniższego profilu:





**Umiejętności (tylko w grupie):** Broń Biała, Broń Dystansowa [Ciężka], Czujność, Percepcja.

**Zdolności:** Zmysł Tropicielea (dodaje do puli testów Percepcji wykonywanych w celu wytropienia innej postaci, a także do testów przeciwstawnych Ukrywania się [Zwinność] innych postaci wykonywanych w celu uniknięcia wykrycia).

**Wyposażenie:** Bogato zdobiony grazer pokładowy (Broń Dystansowa [Ciężka]; Obrażenia 6; Krytyczność 4; Zasięg [Średni]; Impuls Neutronowy [Krytyczność 2 przy atakach na dystansie bliskim i bezpośrednim]), szynel z polisplotu (redukcja 1, obrona 1

## Rozejm Heroola

Ledwo nadający się do zamieszkania świat przez milenia trwał w izolacji, jaka nastąpiła po Epoce Zmierzchu. Jego pierwotna nazwa i koordynaty zostały zapomniane wraz ze zniszczeniem lazaxańskiej Komnaty Kartografii i z nastaniem ery chaosu po zbombardowaniu Mecatol Rex. Rozbitkowie, którzy przetrwali bitwę, nazwali planetę na nowo na cześć starszego porucznika Heroola. Ten najwyższy rangą oficer Letnevów zaproponował współpracę pomiędzy trzema gatunkami, która miała zapewnić wspólne przetrwanie.

Oddziały specjalne Letnevów i Hylarów walczące aż do wzajemnego unicestwienia zostały wysłane na planetę w ramach tajnych misji. Miały odkryć i zabezpieczyć sekrety skrywane przez tutejszą placówkę Lazaxów. Gdy statki nie powróciły, oba rządy były zbyt zajęte Wojnami Zmierzchu, by organizować kolejne wyprawy. W bitwie śmierć ponieśli wszyscy wyżsi oficerowie, zaś dziwaczne zakłócenia uczyniły komunikację nadświatową z powierzchni planety niezwykle trudną. Załogi, które przeżyły walkę i dały radę wylądować swoimi uszkodzonymi statkami w pasie nadającym się do zamieszkania, skupiły swe wysiłki i zasoby na przetrwaniu.

Z tego powodu większa część planety pozostaje niepoznana. Na dziennej stronie znajduje się trochę placówek Gashlai, a nocna jest niemal całkowicie niezbadana, choć przyjeźdźni kupcy są zainteresowani wydobywanymi tam surowcami i opłacają lokalnych przewodników chętnych poprowadzić ich w lodowatą ciemność.

[dodaje do puli testu walki wykonywanego przeciw noszącemu]), 30 aurei.

## Spotkanie trzecie: Otwarte śledztwo

Po rozmowie z celnikami kapitan Zarrany w porcie kosmicznym postaci mogą wreszcie rozpocząć śledztwo na obszarze Przęsła.

Podczas tego spotkania PG odwiedzą miejsca, w których będą mogły zebrać informacje o działaniach L1Z1X na Rozejmie Heroola, a także zaznajomić się z historią i polityką planety.

Dwa najważniejsze miejsca, które mogą odwiedzić bohaterowie, to:

- ◆ **Izby Komisji**, gdzie mogą spotkać się z Komisarzami rządzącymi Przęsłem. Izby Komisji znajdują się w centrum miasta, 5 minut piechotą od części portu, w której wylądowały postaci. Opis obszaru znajduje się na stronach 22–23.
- ◆ **Sektor Handlowy**, gdzie mogą porozmawiać z kupcami i innymi istotami, które być może napotkały osoby spoza Przęsła. Sektor Handlowy graniczy z portem i leży nieco bliżej zacienionej strony Przęsła, w odległości 10 minut piechotą od miejsca, w którym wylądowały postaci. Opis obszaru rozpoczyna się na stronie 25.

PG mogą na kilka sposobów odkryć istnienie starożytnej placówki Lazaxów po ciemnej stronie Rozejmu Heroola. Zapewnij graczom możliwość wykazania się inicjatywą i podążania po tych śladach, które przyciągną ich uwagę.

Oprócz tego w tej części przygody będą mogły skrzyżować się ścieżki bohaterów i Zwolenników Syd. Zetknięcie się z tymi agentami L1Z1X może zakończyć się spotkaniem bojowym, co potwierdzi obecność L1Z1X i uczyni śledztwo bardziej niebezpiecznym – jeśli uznasz to za stosowne.

W ramach wprowadzenia PG do tej sekcji scenariusza przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Z raportu wywiadu wiecie, że Przęsło jest zdecydowanie największym skupiskiem ludności na Rozejmie Heroola. Rządy sprawuje Komisja, której siedzibę znajdziecie w centrum miasta. Wiecie też, że ekonomicznym sercem Przęsła jest Sektor Handlowy. To tętniąca życiem część miasta, w której dzieje się najwięcej i do której prawdopodobnie prędzej czy później trafi większość przyjeźdźnych w trakcie załatwiania swoich spraw. Przęsło czeka na wasze śledztwo.

## Izby Komisji

W centrum Sektora Rządowego w Przęśle znajdują się Izby Komisji Trójstronnej – ośrodek władzy na Rozejmie Heroola. Czas spędzony w tym miejscu i sposób przyjęcia postaci zależą od sposobu, w jaki rozwiązały one spotkanie z kapitan Zarraną.

Aby wprowadzić postacię w tę część przygody, przeczytaj na głos lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:



Po pokonaniu metalowych korytarzy, których podłogi przez lata zostały wypolerowane na błysk, wychodzicie z przestraszanej windy okrętowej do dużego, trójkątnego pomieszczenia z dużym zagłębieniem pośrodku. Każda z trzech długich grodzi pomieszczenia została ozdobiona zgodnie z estetyką jednej z ras: widzicie portrety w formie płaskorzeźb i feudalne sztandary Letnevów; animowane, dydaktyczne ekranosfery Hylarów i lśniące murale plazmowe Gashlai. W każdej z grodzi znajdują się duże, otwarte drzwi pilnowane przez parę strażników wywodzących się z odpowiedniego gatunku. Z każdej strony zagłębienia znajdują się rzędy siedzeń dostosowanych do wymagań danego gatunku, a na środku zostało umieszczone trójkątne podwyższenie.

## Komisja

Początkowo Komisja Trójstronna była czymś w rodzaju nieformalnego porozumienia pomiędzy zdesperowanymi rozbitkami z trzech wrogich gatunków. To jedno z pierwszych kompromisowych rozwiązań leżących u podstaw rozejmu porucznika Heroola, które okazało się zaskakująco trwałe. Pomimo konfliktów pojawiających się od czasu do czasu na przestrzeni stuleci Komisja nigdy nie dopuściła do eskalacji zagrażającej infrastrukturze podtrzymującej życie w Przęśle.

Komisja zezwala każdej z trzech społeczności na praktycznie całkowitą autonomię. W efekcie każda z nich postępuje zgodnie z dobrze sobie znanymi normami społecznymi. Potomkowie Heroola sprawują surowe rządy nad zdyscyplinowanymi Letnevami jako quasi-militarna arystokracja. Społeczność Hylarów jest technokratyczna i skupiona wokół akademii. Wpływowa unia rzemieślników Gashlai utrzymuje jedność swej społeczności i energicznie dba o zachowanie niezależności od Hylarów.

Po odzyskaniu kontaktu z resztą galaktyki obecna Komisja zaakceptowała uchwałę Rady Galaktycznej, w myśl której Rozejm Heroola pozostaje światem neutralnym politycznie. Uniknięto przejęcia władzy przez kuzynów któregośkolwiek z gatunków zamieszkujących planetę, dzięki czemu udało się zachować wewnętrzny pokój. Jednak życie w izolacji zapewniało wcześniej niejaki poczucie bezpieczeństwa, a obecnie napływające raporty o rosnących zagrożeniach w galaktyce są powodem coraz większych zmartwień Komisji. Jej członkowie są świadomi istnienia Keleres i mają nadzieję, że agencja będzie w stanie bronić praw Rady – a tym samym neutralności planety.

Jeśli postaciom towarzyszy kapitan Zarrana, to zapowie je formalnie, zgodnie z otrzymanymi od nich informacjami – czy to jako keleresów, czy pod fałszywymi tożsamościami. Następnie zaprowadzi je na niższy poziom sali. Kilka minut później każdy z komisarzy wyłoni się ze swoich drzwi i zjedzie do podwyższenia,

by w towarzystwie pozostałych spotkać się z drużyną. W trakcie tego krótkiego spotkania każdy komisarz wita PG i przedstawia się (opisy tych PN znajdują się na stronach 23–25), po czym Komisja pyta drużynę o cel pobytu.

Jeśli PG przyszły same, to spotyka się z nimi trzyosobowy oddział strażników składający się z przedstawicieli każdego z gatunków i pyta je o cel przybycia. PG mogą poprosić o audiencję u całej Komisji lub u któregoś z komisarzy, wykonując **Przeciętny (◆◆) test Uroku Osobistego (Prezencja)**. Jeśli test będzie nieudany lub któraś z PG wspomni o kwestiach bezpieczeństwa, to drużyna zostanie odprowadzona na prywatne spotkanie z margrabią Ortlovem, komisarzem Letnevów.

## Komisarze

W rozmowach z drużyną każdy z komisarzy kieruje się chęcią zapewnienia bezpieczeństwa Rozejmowi Heroola, a także własnym interesem politycznym. Po mileniach wymuszonej samowystarczalności Komisja zgadza się co do potrzeby zapewnienia planecie stabilnej sytuacji i ochrony przed zewnętrznymi zagrożeniami (patrz **Komisja** na stronie 23).

Każdy z komisarzy dysponuje określoną wiedzą o Rozejmie Heroola, która może dostarczyć kluczowych wskazówek dla śledztwa. Dodaj ■ do puli testów drużyny podczas kontaktów z Komisją, jeśli w spotkaniu drugim zachowali się taktownie lub dyplomatycznie albo jeśli w Sektorze Handlowym zyskali dowody na działanie agentów LIZIX (patrz strona 25). Jeśli PG uciekły się do przemocy lub zastraszania w spotkaniu drugim albo tym sposobem załatwiały swoje sprawy w Sektorze Handlowym, to dodaj ■ do ich testów.

## Margrabia Ortlov

Jak już wspomniano, margrabia Ortlov odpowiada za wszystkie kwestie związane z bezpieczeństwem, łącznie z kontrolowaniem przepływu statków i przybyczy przez port kosmiczny. W rzeczywistości zajmuje się głównie utrzymaniem swojej pozycji poprzez zapewnianie niespokojnym poddanym stałych dostaw żywności. Z tego powodu nie zdaje sobie sprawy z obecności na planecie agentów LIZIX i informatora Keleres. Przy pierwszym kontakcie margrabia jest arogancki, próżny i nieprzyjemny, a po bliższym poznaniu wypada tylko nieznacznie lepiej.

- ◆ PG mogą zyskać przychylność Ortlova pochlebstwami. W tym celu muszą wykonać przeciwstawny **test Uroku Osobistego przeciw Opanowaniu Ortlova (◆◆◆)**. Jeśli test zakończy się powodzeniem, Ortlov opowie PG o grupach w Sektorze Handlowym, będzie starał się udzielić odpowiedzi na inne pytania, a nawet zaoferuje oddelegowanie kapitan Zarrany i jej oddziału do pomocy w śledztwie.
- ◆ Zamiast tego PG mogą spróbować zastraszyć komisarza, powołując się na autorytet Keleres. W tym celu muszą wykonać **przeciwstawny test Przymuszania przeciw Dyscyplinie Ortlova (◆◆◆)**, wraz z ■■ wynikającymi z Władczego Oblicza Ortlova). Jeśli test będzie udany, Ortlov odpowie na wszystkie pytania, będzie jednak urażony, przez co PG chcące uzyskać dodatkowe informacje lub zdobyć jego wsparcie będą dodawać ■ do wszystkich późniejszych testów.





- ◆ Jeśli PG będą wypytywać Ortolva o powód dawnej bitwy o Rozejm Heroola, lub o to, dlaczego L1Z1X mogliby kręcić się obecnie po okolicy, to któraś z nich może wykonać **przeciwstawny test Czujności przeciw Oszustwu Ortolwa** (◆◆◆). Jeśli test będzie udany, postać zauważy u komisarza lekkie zawahanie. Jeśli go trochę przycisnie, margrabia powie, że to tylko stara, rodzinna opowieść – legenda o jakimś skarbie Lazaxów ukrytym na planecie. Ortolov wydaje się nieco zażenowany i wyjaśnia, że to oczywiście zwykła bujda, gdyż przez trzy milenia nie odkryto wiarygodnych śladów aktywności Lazaxów w nadającej się do zamieszkania strefie Rozejmu Heroola.

## Doktorka Ragiphom

Doktorka Ragiphom odpowiada za infrastrukturę techniczną Przęsła. Bada również historię planety zapisaną w starożytnym, pofragmentowanym rdzeniu komputera miasta. Niedawno odkryła w zakodowanym pliku sprzed lądowania intrygujące odwołania do zestawu współrzędnych po ciemnej stronie planety, a także dane sugerujące istnienie w tamtym miejscu silnej anomalii magnetycznej.

Ragiphom zachowuje się z życzliwą uprzejmością, jest jednak wyraźnie rozkojarzona i apatyczna. To efekt działania przetoki neuralnej, jaka została wszczepiona w jej czaszkę przez agentów L1Z1X (patrz **Zwolennicy Syd** na stronie 28). Dzięki temu informacje z układu nerwowego i zmysłów komisarz są transmitowane do Współjaźni L1Z1X. Znieczulenie aplikowane przez przetokę sprawia, że doktorka nie zdaje sobie sprawy z jej istnienia.

- ◆ PG mogą wzbudzić zainteresowanie Ragiphom, pytając o przeszłość planety lub o kwestie techniczne. W tym celu muszą wykonać **Przeciętny** (◆◆) **test Uroku Osobistego (Prezencja)** albo **Łatwy** (◆) **test Wiedzy (Intelekt)**. Jeśli test będzie udany, to Ragiphom wspomni o swoich badaniach historycznych i hipotezach wiążących jej odkrycie z przyczyną, dla której przodkowie komisarzy zostali wysłani na Rozejm Heroola.
- ◆ PG mogą wykonać **Trudny** (◆◆◆) **test Percepcji (Spryt)** albo **Przeciętny** (◆◆) **test Medycyny (Intelekt)**, by ustalić, co dolega Ragiphom, jeśli zwrócą uwagę na jej osobliwe zachowanie (Teroid dodaje  do tych testów). Jeśli PG się uda, to rozpoznają lekko wypukłe, podłużne uszkodzenia na skórze zaczynające się przy jej oczach i ustach i zbiegające się na potylicy. To oczywista pozostałość jakiegoś rodzaju ingerencji chirurgicznej (łącznie z przetoką neuralną, jeśli PG – jak Teroid – wiedzą o istnieniu takich urządzeń).
- ◆ Jeśli postacie odkryją przetokę neuralną, to mogą spróbować ją usunąć dzięki **Trudnemu** (◆◆◆) **testowi Medycyny (Intelekt)** lub namierzyć jej sygnał, wykonując **Przeciętny** (◆◆) **test Komputerów (Intelekt)**. Jeśli im się uda, dowiedzą się, że sygnał Współjaźni jest odbierany przez niezidentyfikowaną grupę w Sektorze Handlowym (to Zwolennicy Syd opisani na stronie 28). Jako MG możesz wydać  uzyskanych w testach PG podczas prób dostania się do przetoki, by uruchomić alarm w urządzeniu i ostrzec Zwolenników, że zostali odkryci. Jeśli tak się stanie, postacie zostaną przez nich zaatakowane w zaułku, gdy znajdą się w Sektorze Handlowym.

## Delegat Fliqrr

Fliqrr nadzoruje produkcję przemysłową w Przęsle. Oznacza to także poszukiwania nowych złóż surowców, dzięki czemu Fliqrr dysponuje pewną wiedzą o obszarach Rozejmu Heroola niezdatnych do zamieszkania. Oprócz tego prowadzi badania nad planetarnymi zakłóceniami transmisji nadświetlnych, uznając je za stary i dokuczliwy problem inżynierski.

Dzięki udanemu **Przeciętnemu** (◆◆) **testowi Wiedzy (Intelekt)** PG mogą sobie przypomnieć, że w okresie, gdy doszło do bitwy przy Rozejmie Heroola, Gashlai były niewolnikami Hylarów. Jeśli któraś z postaci poruszy tę kwestię, to Fliqrr z dumą oznajmia, iż zakłócenia komunikacyjne generowane przez planetę i jej naturalne środowisko uczyniły zarówno pierwszych rozbitków, jak i obecną populację zależnymi od inżynierskich umiejętności Gashlai, zbudowanej przez nich infrastruktury, a także od ich zdolności do przetrwania po oświetlonej stronie. Fliqrr mówi również, że ciemna strona pozostaje tajemnicą, i wyraźnie zaznacza przy tym, że ekspedycje zwiadowcze często znikają.

- ◆ Fliqrr jest osobą, której szacunek można zdobyć, wypytyując o zakłócenia komunikacyjne w Rozejmie Heroola, dzięki udanemu **Przeciętnemu** (◆◆) **testowi Mechaniki (Intelekt)**. Jeśli PG poruszą ten temat, to Fliqrr przyzna, że problem jest dziwny, ale był znany, odkąd założono Przęsło. Osady Gashlai po dziennej stronie planety zdecydowanie dowiodły, że zjawisko jest najsilniejsze po nocnej stronie.

Połączenie wszystkich otrzymanych wskazówek może popchnąć śledztwo w stronę Sektora Handlowego. Najbardziej przenikliwi gracze mogą uznać, że powinni znaleźć miejsce po ciemnej stronie, w którym zakłócenia są najsilniejsze, co doprowadzi ich prosto do Aktu III (patrz **Rozpoczęcie Aktu III** na stronie 28). Jeśli PG jeszcze nie odwiedziły Sektora Handlowego lub nie są pewne swojego następnego kroku, to Ortolov lekceważącym tonem zasugeruje im udanie się właśnie tam.

## Margrabia Ortlov

Ortolov jest w prostej linii potomkiem porucznika Heroola i przywódcą społeczności Letnevów na planecie. Z innymi przedstawicielami swojego gatunku dzieli bladą, niebieską cerę, brak owłosienia i niepokojące, srebrne tęczy. Jego delikatne, szlachetne rysy i bogato zdobiony mundur robią imponujące wrażenie. To arogancki wojskowy arystokrata przyzwyczajony do górowania nad wszystkimi oprócz pozostałych członków Komisji. Przyjezdnym okazuje swoją siłę poprzez opryskliwą, wręcz lekceważącą postawę.

Margrabia Ortlov [nemezis]					
2	3	3	3	3	3
KRZEPA	ZWINNOŚĆ	INTELEKT	SPRYT	WOLA	PREZENCJA
WARTOŚĆ REDUKCJI		PRÓG RAN		PRÓG ZMĘCZENIA	
4	12		10		



**Umiejętności:** Czujność 1, Dyscyplina 2, Negocjacje 3, Opanowanie 1, Przymuszanie 3, Przywództwo 4, Urok Osobisty 3, Wiedza 1, Znajomość Półświatka 2.

**Talenty:** Ciężta Riposta (raz na scenę dodaj 🎲🎲 do puli kostek testu umiejętności socjalnej wykonywanego przez inną istotę, którego celem jest Ortlov).

**Zdolności:** Władcze Oblicze (inne istoty dodają ■■ do puli kości testów Negocjacji i Przymuszania, których celem jest Ortlov).

**Wyposażenie:** Bogato zdobiony grazer pokładowy (Broń Dy-stansowa [Ciężka]; Obrażenia 6; Krytyczność 4; Zasięg [Średni]; Impuls Neutronowy [Krytyczność 2 przy atakach na dystansie bliskim i bezpośrednim]), wspaniały szynel z polisplotu (redukcja 2, obrona 1 [dodaje ■ do puli testu walki wykonywanego przeciw noszącemu]), 250 aurei.

## Doktorka Ragiphom

Ragiphom to dziekan akademii prowadzonej przez Hylarów na Rozejmie Heroola. Ma nakrapianą, zielonkawą skórę, liczne macki i wielkie oczy znajdujące się po bokach głowy. Po Izbach Rady porusza się w samobieżnym akwarium zapewniającym jej odpowiednie środowisko i wykonanym według miejscowego, przestarzałego projektu. Jest dociekliwą, choć czasami ekscentryczną administratorką i naukowczynią. Odnosi się życzliwie i uprzejmie do PG pomimo rozkojarzenia wywoływanego przetoką neuralną w jej czaszce.



**Umiejętności:** Astrokartografia 3, Komputery 3, Mechanika 2, Medycyna 2, Urok Osobisty 2, Wiedza 3.

**Talenty:** Smykałka: Wiedza (Ragiphom usuwa ■■ z puli kostek swoich testów Wiedzy), Wrodzony Dar: Komputery i Mechanika (raz na sesję przerzuca test Komputerów lub Mechaniki).

**Zdolności:** Oddychanie pod Wodą (oddycha pod wodą, ale bez egzoszkieletu nie może oddychać powietrzem ani przetrwać w środowisku pozbawionym wody).

**Wyposażenie:** Hylarski egzoszkielet (redukcja 2, próg ran +2 [wliczone do statystyk]), 90 aurei.

## Delegat Fliqrr

Fliqrr to Gashlai – przedstawiciel niezwykle gatunku mającego ciało, które w ciągu swojego cyklu życiowego są trawione przez ogniste gorąco. Fliqrr nosi starożytny, ozdobny skafander Żagwi – chroniący zarówno noszącą go osobę, jak i znajdujących się w pobliżu przedstawicieli innych gatunków. Fliqrr

zostało wybrane jako przedstawiciel Unii Gashlai w Komisji i jest bardzo oddane swojej pracy. To istota dumna i pełna pasji, a potraktowana z szacunkiem odwzajemni się tym samym.



**Umiejętności:** Dyscyplina 3, Mechanika 4, Negocjacje 3, Odporność 4, Opanowanie 3, Wiedza 4.

**Talenty:** Wytrzymały 5 (Delegat Fliqrr zmniejsza otrzymane Urazy Krytyczne o 50).

**Zdolności:** Jedność z Ogniem (nie może przetrwać w środowisku chłodniejszym niż 400 stopni Celsjusza bez skafandra Żagwi), Enigmatyczność (inne postacie dodają ■■ do testów Uroku Osobistego i Przywództwa, których celem jest delegat Fliqrr).

**Wyposażenie:** Skafander Żagwi (redukcja 2, Krzēpa +1 [wliczone do statystyk]), 500 aurei.

## Sektor Handlowy

Sektor Handlowy to najbardziej zatłoczony obszar Przędła (a tym samym Rozejmu Heroola). To tu docierają kupcy z dziesiątek pobliskich światów, by targować się przy stoiskach, zawierać towarowe transakcje terminowe czy spekulować wartościami dóbr i surowców z Rozejmu Heroola.

Gdy postacie dotrą do Sektora Handlowego, przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Macie przed sobą gwarne targowisko. Dwa rzędy wysokich budynków ciągną się po obu stronach placu wypełnionego stoiskami z jedzeniem, próbkami towarów i różnorodnymi produktami. Wszędzie słychać wielogłosny gwar, gdy przyjezdni kupcy targują się z miejscowymi sprzedawcami, próbując zawrzeć korzystne umowy. Plac jest poprzecinany labiryntem alejek rozciągającym się pomiędzy rzędami budynków. W wielu z nich na niższych piętrach umieszczono biura i niewielkie sklepy. Właśnie tak wygląda miejsce, o którym tyle słyszeliście – Sektor Handlowy, gospodarcze serce Rozejmu Heroola zbudowane na szkieletach rozbitych okrętów wojennych.

Na prawo od was, na parterze pobliskiego budynku, widziecie tętniące życiem biuro. Na sfatygowanym szyldzie widnieje napis „Gildia Geodetów”. Po waszej lewej stronie widać lokal o nazwie „Palenisko”, w którym panuje wyjątkowo duży ruch, a przed sobą macie kilka stoisk oznaczonych barwami hakańskiego domu handlowego.



## Topografia Sektora Handlowego

Sektor Handlowy rozpościera się na wielkim placu, długim na mniej więcej kilometr i szerokim na pół kilometra. Sam plac znajduje się pomiędzy dwoma szeregami budynków, które również zalicza się do Sektora Handlowego. Jest wypełniony rzędami stoisk, zaś na ścieżkach pomiędzy nimi tłoczą się osoby załatwiający swoje przeróżne interesy. Sektor Handlowy powstawał kawałek po kawałku, przez co wiele alejek między budynkami krzyżuje się pod dziwnymi kątami, tworząc sieć wąskich uliczek, w których osoby z zewnątrz często czują się niepewnie. Ze względu na ciasnotę poruszać się tu można niemal wyłącznie pieszo. W tym miejscu zawiera się umowy, zaś wymiana towarów zazwyczaj odbywa się w porcie.



## Istotne miejsca

Choć Sektor Handlowy jest tętniącym życiem centrum biznesowym, to z punktu widzenia śledztwa jedynie kilka miejsc jest warty uwagi.

### Gildia Geodetów

**Szczegółowe informacje:** Gildia Geodetów to po części biura handlowe, a po części siedziba kartografów. Można ją znaleźć na parterze budynku liczącego sobie ponad dwa tysiące lat. Gildia istnieje, ponieważ przemysł Rozejmu Heroola jest uzależniony od wydobycia surowców na niezamieszkałym obszarze po ciemnej stronie planety. Ta część świata synchronicznie krążącego wokół swojej gwiazdy jest wiecznie skryta w ciemności, a panujące tam ekstremalne zimno czyni ją nieprzyjazną dla większości gatunków. Jednak jeśli ma się specjalistyczny sprzęt i dostęp do statków kosmicznych, to wydobycie może okazać się całkiem dochodowe. Komisja sprzedaje prawa górnicze wielu grupom spoza planety. Największym wyzwaniem dla potencjalnych przedsięwzięć jest ustalenie, gdzie należy kopać – i tu do gry wchodzi Gildia Geodetów. To grupa kompetentnych specjalistów od sztuki przetrwania, którym Komisja płaci za sporządzanie map i którzy są najlepszym źródłem informacji o ciemnej stronie planety.

**Jak tu trafić:** Przez drzwi Gildii Geodetów przechodzi w obie strony mnóstwo osób, zaś postacie wchodzące do Sektora Handlowego mogą zobaczyć jej szyld. Innym sposobem jest rozpytywanie o możliwość dostania się na ciemną stronę planety (lub o poprzednie ekspedycje). Jeśli postacie się na to zdecydują, to niemal każda PN wskaże im miejsce, które powinny odwiedzić.

**Istotne interakcje:** Siostry Taroma i Lanoma Calinof to Letnevki należące do Gildii i obecne na miejscu, gdy pojawiają się postacie. Obie mają na sobie sprzęt, dzięki któremu w każdej chwili mogą udać się na nocną stronę. Lanoma często wchodzi w słowo Taromie i kończy za nią wypowiedzi. Zaoferują PG sprzedaż informacji przydatnych przy poszukiwaniu złóż, twierdząc, że jeśli PG reprezentują jakiś koncern górniczy, to nigdzie nie znajdą lepszej oferty. Jeśli postacie będą się dopytywać o inne, niedawne wyprawy lub o osoby, które ostatnio kupiły dane o położeniu złóż, to Taroma i Lanoma wyjaśnią im, że udzielanie poufnych informacji o klientach jest wbrew polityce Gildii. PG może wykonać **Trudny (◆◆◆) test Uroku Osobistego (Prezencja)** (albo **Łatwy (◆) test Negocjacji [Prezencja]**, jeśli zaoferuje łapówkę nie mniejszą niż 200 aurei), by zdobyć potrzebne informacje. Jeśli test będzie udany, to Taroma i Lanoma dadzą postaciom dwa tropy. Pierwszy dotyczy hakańskiego domu handlowego, który niedawno rozpoczęła działalność wydobywczą na Rozejmie Heroola (patrz **Czuwanie Hakanów** na stronie 27). Drugi, o wiele bardziej nietypowy, to grupka Winnaran z nadzwyczaj dużą liczbą cybernetycznych wszczepów, dopytująca niedawno o działalność Hakanów (patrz **Zwolennicy Syd** na stronie 28).



## Palenisko

**Szczegółowe informacje:** Palenisko to swego rodzaju jadłodajnia (choć Gashlai, Hylarowie i Letnevowie „jedzą” na swoje sposoby). Jest to jeden z nielicznych parterowych budynków na placu, pełen gości, którzy poświęcają tyle samo czasu na odżywianie się, co na plotkowanie. Ze środka rozchodzi się przyjemne ciepło, ale w samej kuchni jest na tyle duszno i gorąco, że wielu klientów zajmuje miejsca przy stołach na zewnątrz.

**Jak tu trafić:** Jeśli PG będą szukać miejsca, w którym wymieniane są plotki, to każda PN w Przędse wysła je właśnie tam.

**Istotne interakcje:** Sparrq, do którego należy Palenisko, to Gashlai. Jego radosny głos dobiega zza nieruchomej, metalowej maski, jaką nosi większość istot jego gatunku. Prędko wita PG i oferuje im szeroki wachlarz potraw, od specjalności zakładu – zupy z roztopionego żelaza (nie jest to posiłek odpowiedni dla którejkolwiek z PG) – aż po tradycyjny chleb zarodnikowy pieczony według przepisu z Arc Prime. Jeśli PG spytają o dziwnych przechodniów, to Sparrq wspomni o grupie Hakanów, którzy ostatnio zamówili dużą liczbę placków z rosy gwiazdnika. Każda z PG może wykonać **Łatwy (♦) test Wiedzy (Intelekt)**. Udany pozwala stwierdzić, że jest to hakańska potrawa żałobna (wszyscy poza Sindrą dodają do testu ■ ■). Jeśli PG będą wypytywać o plotki, Sparrq powie im, że doktorka Ragiphom wydaje się mocno zestresowana. Podczas

### Ukryty cel Sindry

Lata temu na barkach Sindry z Mosiężnych Wydm spoczęła odpowiedzialność za przywrócenie zamożności jej domu handlowego. Sindra traktuje poważnie swoją służbę w Keleres, ale nie może przy tym zapomnieć o powinnościach wobec swego rodu i o jego zadłużeniu. W związku z tym spotkanie z hakańskimi kupcami z Domu Cienistych Klifów na Rozejmie Heroola to okazja, którą warto się zainteresować. Kiedy tylko Sindra zostanie przedstawiona kupcom, poinformuj odgrywającą ją osobę, że jej postać doskonale wie, że Cieniste Klify nie mają wystarczającej liczby statków, by wykorzystać tutaj pełnię swoich możliwości handlowych. Dom Sindry ma dość jednostek, brak mu jednak kontaktów niezbędnych do obrotu takimi towarami. Sindra może spróbować wynegocjować z Gra'la obustronnie korzystną umowę, na przykład na przewóz dóbr (zgodnie z którą jej dom wydzierżawi swoje statki Domowi Cienistych Klifów na potrzeby transportu zakontraktowanych towarów). Potrzebny jest do tego udany **Trudny (♦♦♦) test Negocjacji (Prezencja)**. Jeśli się jej powiedzie, to wypełni swój ukryty cel w tej przygodzie.

ostatniej wizyty jej lewe oko cały czas nerwowo się poruszało, zaś jeszcze wcześniej spotkała się z Winnaranami, których Sparrq nigdy wcześniej nie widziało. Każda z PG może wykonać **Trudny (♦♦♦) test Czujności (Wola)** (lub **Łatwy [♦] test Czujności [Wola]**), jeśli zauważyły wcześniej dziwne zachowanie Ragiphom w trakcie audycji albo natrafiły na Zwolenników Syd), by zdać sobie sprawę, że LIZIX w jakiś sposób mogą zagrażać Ragiphom.

Oprócz zdobycia powyższych informacji postaci mogą spożyć w Palenisku ciepły posiłek (jego koszt to 10 aurei za osobę). Każda PG, która się na to zdecyduje, dodaje ■■ do testu otrząsania się ze zmęczenia na koniec spotkania.

## Czuwanie Hakanów

**Szczegółowe informacje:** Wiele stoisk w Sektorze Handlowym nosi barwy jednego z domów Hakanów. (Jeśli Sindra jest obecna, to bez testu rozpozna oznaczenia kupieckiej rodziny Cieniste Klify). Stoiska te są pełne próbek luksusowych towarów importowanych na Rozejm Heroola przez Hakanów w ładowniach statków, które w drodze powrotnej są wypełnione rudą. Zwykle w tym miejscu Cieniste Klify wypatrują i zagadują odpowiednich klientów, jednak tym razem stoiska są zamknięte. Pracujący przy nich Hakanowie zgromadzili się w centrum placu.

**Jak tu trafić:** PG mogą zechcieć lepiej poznać sytuację, gdy zobaczą zgromadzenie Hakanów. Mogą też zostać pokierowani w ich stronę przez Taromę i Lanomę z Gildii Geodetów.

**Istotne interakcje:** Zbliżające się PG wita Rayla, przedstawicielka Domu Cienistych Klifów. Wyjaśnia, że zgromadzeni wysławiają życie i oplakują śmierć Ske'rry, szanowanej członkini ich społeczności. Ske'rra została zabita, najwyraźniej w nieudanym napadzie rabunkowym w jednej z alejek, jednak Rayla nie do końca w to wierzy. Rozmowa odbywa się w trakcie ceremonii odczytania testamentu Ske'rry.

Jeśli PG będą dopytywać, kto mógłby chcieć skrzywdzić Ske'rrę, to Rayla nie potrafi udzielić jasnej odpowiedzi. Wie jednak, że Ske'rra jakiś czas temu rozmawiała z grupą Winnu, a po tym spotkaniu wydawała się wytrącona z równowagi.

Pod koniec ceremonii pozostanie jedna rzecz, której nikt nie wziął. Została ona zapisana „Wiedzącemu lub wskazanym przez niego przedstawicielom”. Rzeczoną przedmiotem jest piękna mosiężna fiolka pełna przypraw z planety Kamdorn należącej do Hakanów. Jeśli gracze nie pamiętają imienia swojego zwierzchnika, to każda z PG może wykonać **Przeciwny (♦♦) test Znajomości Półświatka (Spryt)**, by domyślić się, że przedmiot jest przeznaczony dla nich – keleresów badających sprawę zamknięcia Koci-Łapki. Naczynie rzeczywiście zawiera przyprawy (warte około 300 aurei), pod którymi znajduje się czip danych ze współrzędnymi miejsca położonego na ciemnej stronie Rozejmu Heroola.



## Zwolennicy Syd

Podczas pobytu w Sektorze Handlowym PG mogą spotkać grupę czterech cybernetycznie wzmocnionych Winnu, którzy służą L1Z1X. Napotkana czwórka została wysłana do Przęsła przez swojego władcę i ma za zadanie pozbyć się keleresów, a także zatrzyć powiązane ze sprawą ślady.

Jeśli PG wyraźnie rozgłaszały, że poszukują śladów aktywności L1Z1X, to ci tak zwani Zwolennicy Syd mogą nawet zacząć szukać bohaterów i spróbować ich wyeliminować. Atak może mieć miejsce w jakiejś alejce, gdy postacie będą przemierzały ten sektor, lub po spotkaniu z hakańskimi kupcami. Być może jednak to PG pierwsze zauważą Winnu. Któraś z PG może wykonać **Przeciętny (◆◆) test Percepcji (Spryt)**, by dostrzec ich liczne cybernetyczne ulepszenia. Udany **Łatwy (◆) test Wiedzy (Intelekt)** pozwala powiązać te ulepszenia z sojusznikami L1Z1X. Jeśli PG zaczną zadawać pytania Zwolennikom Syd, to otrzymają jedynie niejasne, wymijające odpowiedzi. Ostatecznie wypytywani spróbują się przepchnąć obok postaci, a na jakąkolwiek próbę ich powstrzymania odpowiedzą przemocą.

Jeśli PG zmierzają się ze Zwolennikami i ich pokonają, to znajdą odłamek ostrza wbity w jeden z ich cybernetycznych implantów. Udany **Trudny (◆◆◆) test Wiedzy (Intelekt)** (jest **Łatwy (◆)** dla Sindry) pozwoli stwierdzić, że klinga jest dziełem Hakanów; tę informację można uzyskać też bez testu od hakańskich kupców, jeśli da się im odłamek do zbadania.

Jeśli PG mają dostęp do cybernetyki Zwolenników, to dzięki **Trudnemu (◆◆◆) testowi Komputerów (Intelekt)** mogą wydobyć z niej dane dotyczące ich misji. Pomimo uszkodzenia większości danych po udanym teście udaje się odzyskać zestaw współrzędnych wskazujących miejsce po ciemnej stronie Rozejmu Heroola.

### Ukryty cel Jany

Major Jana Pradhan ma zamiar odplacić L1Z1X za śmierć swoich towarzyszy, których krew rozlali ich cybernetyczni żołnierze. Choć starcia ze Zwolennikami Syd można uniknąć dzięki pozostawianiu niewidocznym lub rozważnemu postępowaniu, to odpuszczanie sługusom L1Z1X niespecjalnie się jej podoba. Kiedy PG odkryją prawdziwą naturę Zwolenników Syd, przypomnij osobie odgrywającej Janę o jej niechęci do L1Z1X i ich żołnierzy. Jeśli Jana rozpocznie walkę ze Zwolennikami Syd, to osiągnie swój ukryty cel w tej przygodzie.

## Zwolennicy Syd

Gdy L1Z1X ujawnili swoją obecność i ogłosili się powracającymi Lazaxami, większość Powierników z Mecatol Rex poparła utrzymanie suwerenności obecnej Rady. Mimo tego niektórzy spośród Winnu uwierzyli, że L1Z1X są prawowitymi władcami galaktyki, i dołączyli do ich Współżądni. Aby móc lepiej służyć swoim nowym panom, zaakceptowali intensywną cybernetyzację swoich ciał.



**Umiejętności (tylko w grupie):** Atletyka, Broń Dystansowa (Lekka).

**Zdolności:** Połączenie ze Współżądnią (Zwolennicy Syd mają umiejętności każdej PN należącej do L1Z1X, będącej rywalem lub nemezis i znajdującej się w dystansie średnim lub bliższym – jako umiejętności grupowe).

**Wyposażenie:** Zintegrowana broń wiązkowa (Broń Dystansowa [Lekka]; Obrażenia 7; Krytyczność 3; Zasięg [Średni]), implanty cybernetyczne (redukcja 1), 25 aurei.

## Rozpoczęcie Aktu III

Akt II daje PG sporo swobody działania w Przęśle, jednak prędzej czy później odkryją one położenie placówki na ciemnej stronie Rozejmu Heroola i będą musiały się tam udać. Może do tego dojść na następujące sposoby:

- ◆ PG mogą dojść do wniosku, że zakłócenia mają swoje źródło w placówce Lazaxów, i z pokładu statku wykonają test, by ustalić jej koordynaty. Ustawienie czujników pokładowych w odpowiedni sposób wymaga udanego **Przeciętnego (◆◆) testu Komputerów (Intelekt)**.
- ◆ PG wydobędą dane o lokalizacji placówki z przejętej cybernetyki Zwolenników Syd (patrz wyżej).
- ◆ Podczas Czuwania Hakanów w ręce PG może trafić ukryty czip danych (patrz strona 27).
- ◆ Jeśli PG utkwią w martwym punkcie lub dużo czasu zajmie im wyruszenie do placówki po jej namierzeniu, to możesz wysłać im wiadomość od delegata Fliqrra, która skieruje ich we właściwą stronę (patrz **Popchnięcie PG do działania** na stronie 29).

Po odkryciu położenia placówki PG mogą nadal eksplorować Przęsło, jeśli uznasz to za stosowne. Jednak jeśli czas jest istotny, to możesz zachęcić PG do udania się do placówki natychmiast po jej zlokalizowaniu.



## Akt III: Tajna placówka (omówienie)

Postacie docierają do placówki Lazaxów po ciemnej stronie Rozejmu Heroola, odkrywają prawdę o znajdującej się tam maszynierii i stają przeciwko 109.XY, członkowi L1Z1X pragnącemu uruchomić to przerażające urządzenie.

PG ustalą, że urządzenie jest częścią starożytnego planu awaryjnego opracowanego przez Lazaxów u schyłku ich rządów, lecz nigdy niewprowadzonego w życie. Maszyna ta jest w stanie zakłócić większość technologii nawigacyjnych w wielkiej części galaktyki, co oznacza utworzenie obszaru „ciszy”, w którym podróże nadświetlne nie będą możliwe przez całe miesiące, a nawet dłużej. Uruchomienie urządzenia zagrozi galaktycznej społeczności, a dodatkowo wyzwoli katastrofalne ilości energii na Rozejmie Heroola, w ciągu kilku dni przekształcając planetę w nienadające się do zamieszkania pustkowia.

L1Z1X wiedzą o urządzeniu od momentu swego powrotu na galaktyczną scenę, ale nigdy nie uznawali użycia go za korzystne dla swoich planów... do czasu katastrofy Ekspedycji Creussyjczyków i powrotu genoczarowników Mahactów. Uwolnienie się tej starożytnej plagi było powodem wysłania 109.XY z zadaniem uruchomienia urządzenia. L1Z1X chcą w ten sposób spowolnić marsz Mahactów przez środek galaktyki i kupić sobie więcej czasu potrzebnego do zmobilizowania własnych sił przeciwko dawnym tyranom.

W efekcie PG staną przed wyborem: uratować jeden świat czy poświęcić go w nadziei na uratowanie pozostałych?

### To wy jesteście posiłkami

Gdy PG już dotrą na miejsce, nie będzie żadnego sposobu, by na czas otrzymały wsparcie. Będą musiały samodzielnie powstrzymać 109.XY. Uruchamianie urządzenia tworzy wokół placówki potężne zakłócenia, przez które trudne jest już wysłanie wiadomości do Przęsta, nie wspominając nawet o nadaniu wezwania pomocy poza planetę. Jeśli PG chcą wysłać wiadomość do Przęsta lub na pokład swojego statku, to muszą wykonać **Trudny (◆◆◆) test Komputerów (Intelekt)**. Jeśli im się uda, nadadzą wiadomość w jedną stronę, ale zakłócenia uniemożliwią zarejestrowanie odpowiedzi. Niezależnie od wyniku testu powiedz graczom, że zakłócenia przybierają na sile i od tego momentu ich postacie są zdane na siebie.



## Popchnięcie PG do działania

Jeśli z jakiegoś powodu PG utkną w Akcie II, to możesz przeczytać na głos lub przedstawić własnymi słowami następujący opis, który powinien je skłonić do udania się do placówki:

Wasz komunikator ożywa.

– Agenci Keleres. Mówi delegat Fliqrr z Komisji. Stacja astrometryczna Gashlai 174b wykryła nagłą emanację energii z ciemnej strony Rozejmu Heroola. Źródło nieznanne. Moc szybko wzrasta i...

Połączenie urywa się gwałtownie, przerwane coraz silniejszymi zakłóceniami. Ułamek sekundy wcześniej na ekranie waszego komunikatora wyświetlił się zestaw współrzędnych.



## Spotkanie pierwsze: Dotarcie do placówki

Aby w porę dotrzeć do placówki po ciemnej stronie Rozejmu Heroola, PG będą musiały użyć statku kosmicznego. Lot zajmie im dwie godziny.

### Podejście

W trakcie lotu dziwna i nasilająca się emanacja cząsteczek od strony placówki powoduje poważne problemy z systemami nawigacyjnymi i czujnikami statku. PG może wykonać **Przeciętny (◆◆) test Mechaniki (Intelekt)**, by skalibrować urządzenia i przywrócić pełną funkcjonalność jednostki. W przeciwnym wypadku dodaj ■■ do wszystkich testów Komputerów (Intelekt), Mechaniki (Intelekt) i Pilotażu (Zwinność) wykonywanych przez PG do końca tego spotkania. Niezależnie od wyniku testu postacie rozpoznają rodzaj cząsteczek – to cząsteczki masy kwantowej, rzadko spotykane poza laboratorium.

Postacie mogą wykonać **Trudny (◆◆◆) test Astrokartografii (Intelekt)** lub **Wiedzy (Intelekt)**. Udany pozwala stwierdzić, że cząsteczki masy kwantowej mogą zakłócać nawigację nadświetlną. Ponadto wykonanie **Przeciętnego (◆◆) testu Percepcji (Spryt)** umożliwia zbadanie cząsteczek masy kwantowej za pomocą skanera polowego. Udany pozwala stwierdzić, że to one są źródłem zakłóceń na planecie. W ciągu ostatniej godziny znacznie wzrósł ich poziom. W tym tempie za godzinę osiągną stan kaskadowy, co prawdopodobnie wpłynie na dużą część galaktyki.

### Lądowanie

Gdy PG znajdą się nad placówką, mogą wykonać **Trudny (◆◆◆) test Komputerów (Intelekt)**, by przeskanować jej obszar. Jeśli test się powiedzie, to czujniki wykryją starożytną konstrukcję schodzącą daleko w głąb planety. Charakterystyczne elementy

#### Ukryty cel Teroi

Ukrytym celem doktoranta Teroi jest zebranie danych na temat technologii napotkanych przez Keleres dla jego promotora na uniwersytetach Jol-Nar. Gdy PG odkryją naturę obiektu, zapytaj osobę odgrywającą Teroi, czy chce potajemnie nagrywać wszystko, co zaobserwuje, aby później wystać nagrania promotorowi. Jeśli Teroi chce to zrobić, musi wykonać **test Machlojek** (przeciw postaci z najwyższą **Czunością** w drużynie). Sukces pozwala mu rozpocząć nagrywanie potajemnie, podczas gdy porażka oznacza, że inni to zauważają, na przykład przez migające światelko na jego egzoszkielecie. Ukryty cel Teroi uważa się za osiągnięty, jeśli nagrywanie zakończy się sukcesem.

projektu bez cienia wątpliwości wskazują na dzieło antycznych Lazaxów. Urządzenia wykryją również wahadłowiec nieznanego pochodzenia, wystarczająco duży, by pomieścić od dziesięciu do dwunastu humanoidalnych istot. Jeśli PG zdecydują się go zbadać, to stwierdzą, że jest to surowo wykończony, opuszczony statek, na pierwszy rzut oka pozbawiony interfejsu pilota.

Lądowanie wymaga wykonania **Trudnego (◆◆◆) testu Pilotażu (Zwinność)**. Ze względu na całkowitą ciemność dodaj ■■ do puli kostek. Jeśli pilotowi powiedzie się test, to statek ląduje bez przygód, z wejściem do placówki w zasięgu wzroku. Jeśli test będzie nieudany, to wciąż udaje się wylądować w jednym kawałku, ale każda z PG otrzymuje 3 rany i 3 punkty zmęczenia w wyniku uderzenia, a statek nigdzie nie polecą przed wykonaniem napraw (które wymagają **Przeciętnego [◆◆] testu Mechaniki [Intelekt]**).

Jeśli PG będą ostrożnie zbliżać się do drzwi, to któraś z nich może wykonać **Przeciętny (◆◆) test Czuności (Wola)**, by w porę wykryć ewentualne zasadzki, pułapki lub inne niebezpieczeństwa. Jeśli test się powiedzie, postacie nie wykrywają żadnego zagrożenia w pobliżu wejścia. Zamiast tego dostrzegają ślady w suchym, zmrożonym pyłe. Do placówki weszła inna grupa, i to całkiem niedawno.

Gdy PG postanowią zrobić to samo, przeczytaj na głos lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Gdy idziecie po wysuszonym, zmrożonym gruncie, nie tyle słyszycie, co czujecie pomruk energii dochodzący gdzieś z głębi kompleksu znajdującego się przed wami. Wejście wygląda jak świetlna brama pośrodku idealnej czerni. Przyćmione światło z jej wnętrza przebija się przez całkowitą ciemność. Wygląda na to, że drzwi są zablokowane.

Poniżej znajduje się kilka przykładowych sposobów otwarcia drzwi:

- ◆ PG mogą wykonać **Trudny (◆◆◆) test Komputerów (Intelekt)**, by nadpisać kod dowodzenia; jeśli test zakończy się sukcesem, drzwi się otwierają. Niezależnie od wyniku testu możesz przeznaczyć 🎲🎲🎲 lub 🎲 na uruchomienie alarmu i ostrzeżenie 109.XY o próbie sforsowania drzwi. Jeśli do tego dojdzie, to 109.XY wyśle czterech Zwoleńników Syd (patrolujących placówkę), by przechwycili postacie przy drzwiach, co może doprowadzić do wymiany ognia.
- ◆ PG mogą spróbować otworzyć drzwi siłą, wykonując **Trudny (◆◆◆) test Atletyki (Krzepa)**, uszkodzić ich mechaniczne komponenty dzięki **Przeciętnemu (◆◆) testowi Machlojek (Zwinność)** albo rozstrzelać je na kawałki po **Łatwym (◆) teście Broni Dystansowej (Ciężkiej) (Zwinność)** lub **Przeciętnym (◆◆) teście Broni Dystansowej (Lekkiej) (Zwinność)** przy wykorzystaniu do tego odpowiedniej broni. Jednak każda z tych metod (niezależnie od wyniku) zaalarmuje 109.XY i Zwoleńników, tak jak wydanie 🎲🎲🎲 lub 🎲 w poprzednim sposobie.
- ◆ Wreszcie, jeśli obecny jest podsekretarz Cheliyxx, to może on użyć starożytnego, lazaxańskiego buzdyganu, by wprowadzić kod dowodzenia broni do terminala po udanym **Łatwym (◆) teście Wiedzy (Intelekt)**.



## Spotkanie drugie: Starożytny

Za wejściem długi korytarz schodzi pod ziemię i kończy się dużym pomieszczeniem z urządzeniem. Gdy PG tam docierają, przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

W wielkim, okrągłym pomieszczeniu umieszczono osobliwe urządzenie. Na obwodzie sali znajduje się na podwyższeniach pięć cewek zasilających, a ściany i podłogę wykonano z płyt z dziwnego metalu. Całość umieszczona jest na mechanizmie, który może się przestawiać, zmieniając położenie urządzenia. Dwie z cewek rozświetlone są już płynącą w nich energią. Pośrodku pomieszczenia widzicie wysoką, metaliczną postać, której towarzyszą cztery mniejsze. Stoją obok czegoś, co zdecydowanie wygląda na główną konsolę sterującą.

Naprzeciw PG stoi 109.XY, agent L1Z1X wysłany z zadaniem uruchomienia urządzenia na Rozejmie Heroola. Ma zamiar spokojnie wyjaśnić swój punkt widzenia postaciom. Nie chce natychmiast ich atakować, ale nie pozwoli im zakłócić jego pracy. Dzięki Współjaźni 109.XY widział to samo, co inni do niej podłączeni na Rozejmie Heroola (w tym doktorka Ragiphom), i może zdawać sobie sprawę z osobowości i skłonności postaci. Niezależnie od tego, czy widział je wcześniej, czy też nie, podczas odgrywania agenta L1Z1X możesz formułować niepokojące przewidywania lub pogardliwie analizować zachowania postaci chłodnym głosem maszyny.

109.XY towarzyszy grupa czterech pachołków, Zwolenników Syd (patrz strona 28). Druga czwórka patroluje dalsze części placówki, za pomieszczeniem z urządzeniem. Jeśli walka będzie trwała odpowiednio długo, to zostaną wezwani przez 109.XY.

### Profil 109.XY (opis fabularny)

109.XY to imponująca postać – wysoka na ponad trzy metry, o cybernetycznych kończynach wykonanych z błyszczącego stopu i odziana w szatę luźno zwisającą z metalowego korpusu. Od czasu, gdy uciekł u boku Ibny Vel Syda z upadającego Imperium Lazaxów, 109.XY doświadczył nieskończenie wielu żyć – własnego i tych, które dzielił z wszystkimi połączonymi Współjaźnią.



Mimo to w jego zimnym, metalicznym sercu zagościł strach. Mahactowie – legenda pradawna nawet dla kogoś tak wiekowego – powrócili i grożą rozpoczęciem w galaktyce nowej epoki niewyobraźalnej tyranii. 109.XY jest przekonany o słuszności i logice swego postępowania. Nie pozwoli takim nowicjuszom jak keleresi przeszkodzić w wypełnieniu swego wielkiego zadania.

109.XY [nemezis]					
3	4	4	1	3	2
KRZĘPA	ZWINNOŚĆ	INTELEKT	SPRYT	WOLA	PREZENCJA
WARTOŚĆ REDUKCJI		PRÓG RAN		PRÓG ZMĘCZENIA	
5		20		18	

**Umiejętności:** Astrokartografia 3, Broń Biała 2, Broń Dystansowa (Ciężka) 2, Czujność 1, Dyscyplina 2, Komputery 2, Mechanika 2, Percepcja 2, Przymuszanie 2, Wiedza 4.

**Talenty:** Strzelec Wyborowy (gdy 109.XY spowoduje Uraz Krytyczny, może przyjąć 2 punkty zmęczenia i zamiast tego wywołać dowolny Uraz Krytyczny o tej samej dotkliwości).

**Zdolności:** Adwersarz 1 (wzmocnij raz trudność każdego testu walki, którego celem jest 109.XY), Przeciężenie Sieci (109.XY może wykorzystać manewr i przyjąć 2 punkty zmęczenia, by do końca następnej rundy zwiększyć sobie albo wybranej grupie pachołków Zwolenników Syd jedną cechę o +1), Nemezis w Akcji (109.XY ma dwie tury w każdej rundzie; jedną w swojej komórce Inicjatywy, a drugą na koniec rundy, gdy wszystkie postacie wykonały swoją turę), Ofiarna Obrona (raz na rundę, gdy 109.XY otrzymuje Uraz Krytyczny, może wskazać jednego pachołka Zwolennika Syd w dystansie bliskim lub mniejszym; pachołek ginie, a 109.XY nie otrzymuje Urazu Krytycznego).

**Wyposażenie:** Zintegrowana wiązka rozpraszacza atomowego (Broń Dystansowa [Lekka]; Obrażenia 8; Krytyczność 2; Zasięg [Średni]), zintegrowany kombajn chirurgiczny (Broń Biała; Obrażenia 5; Krytyczność 3; Zasięg [Bezpośredni]; Morderczość 3 [dodaje +30 do rzutu na Urazy Krytyczne wywołane tą bronią]; Przebicie 3 [ignoruje do 3 punktów redukcji celu]), lazaxański amulet archiwistyczny (dodaje  do testów Wiedzy dotyczących genoczarowników Mahactów), inwertor grawitacyjny (w ramach akcji wybiera jedną lub więcej postaci w dystansie bezpośrednim; każda z nich musi wykonać **Trudny** [◆◆◆] **test Atletyki [Krzępa]** lub **Przeciężny** [◆◆] **test Koordynacji [Zwinność]**; postać, której test zakończył się niepowodzeniem, zostaje odrzucona na krótki dystans w kierunku wybranym przez 109.XY, otrzymuje 5 ran i 5 punktów zmęczenia, a także  w swoim następnym teście).

### Logika 109.XY

Gdy postacie zbliżą się do 109.XY, przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

L1Z1X kieruje na Was zimne spojrzenie soczewek i unosi cybernetyczne kończyny na znak pokoju. Odzywa się zdecydowanym tonem, w którym pobrzmiwa sprzężenie zwrotne.

– Keleresi. Jestem 109.XY. Ścigacie wrogów Rady Galaktycznej. Nieświadomie. Nieefektywnie. Widzicie jednak te zagrożenia, które możecie pojąć. To także wrogowie Współjaźni. Jednak tylko my precyzyjnie określamy, jak są niebezpieczni.

Rada wierzy, że odbudowuje galaktykę po największej katastrofie w historii. Jednak pamięć waszych gatunków jest jak drobiny żaru w popiele. Przed eonami Lazaxowie wygnali z galaktyki jej prawdziwego wroga – genoczarowników Mahactów, a wy wpuściliście ich z powrotem przez Bramę Acheronu.

Jesteśmy spadkobiercami Lazaxów. Mamy ich wiedzę. Musimy przewodzić Radzie. Wasz sprzeciw i niezależność są nieistotne.

109.XY milknie na krótką chwilę. Jego okular rozjarza się światłem i nagle w powietrzu pojawia się hologram. 109.XY kontynuuje jeszcze bardziej mechanicznym głosem.



– Analiza: Mahactowie szybko transformują i niewolą inne formy życia. – Hologram wielkiego lorda Mahactów wykonuje ruch berłem, a stojący w półokręgu przedstawiciele różnych gatunków skręcają się i wyginają w pozbawione cech charakterystycznych postaci, białe i upiorne. Obraz się oddala, obejmując coraz więcej i więcej kręgów przyszłych ofiar. Ich liczba wzrasta w postępie geometrycznym.

– Analiza: niskie prawdopodobieństwo zdekodowania magii genowej przez współczesną galaktyczną cywilizację dostatecznie szybko, by powstrzymać Mahactów. Galaktyka zostanie podbita w ciągu kilku dekad. – Hologram zmienia się w mapę galaktyki. Widzicie, jak w szybkim tempie na kolejnych sektorach pojawiają się złote, ostre symbole Mahactów.














– Analiza: urządzenie umieszczone w tej placówce powstrzyma Ixth, świat fortecy Mahactów, przed podróżami nadświetlnymi przez okres od dwóch do sześciu miesięcy. W tym celu w stronę jądra galaktyki musi zostać wypuszczona kaskada cząsteczek masy kwantowej. To da L1Z1X czas na zmobilizowanie sił zdolnych do ponownego pokonania Mahactów.

Widzicie dzięki holograficznej animacji, jak kaskada cząsteczek z Rozejmu Heroola przedziera się przez jądro galaktyki, wywołując tam „ciszę”, w której nie może podróżować żaden statek.

– Wniosek: przemieszczanie się Mahactów przez jądro galaktyki musi zostać spowolnione tym urządzeniem. Prognozowana liczba ofiar śmiertelnych spowodowanych użyciem urządzenia jest mniejsza niż wynikająca z przyspieszonego podboju przez Mahactów. – Animacja kończy się, gdy Rozejm Heroola przekreśla się nagle na swojej orbicie, emitując przypominający falę potężny strumień cząstek.

PG zdają sobie sprawę, że pogrążenie jądra galaktyki na prawie rok w „ciszy” oznacza cofnięcie jej w mrok i związane z tym niewypowiedziane cierpienie i śmierć. Trudności w podróżowaniu do Mecatol Rex mogą spowodować upadek Rady. Gwałtowne obrócenie Rozejmu Heroola na jego osi i zalanie jego powierzchni cząstkami masy kwantowej zniszczyłoby również Przęsło i zabiłoby całe życie na tej wrażliwej planecie znajdującej się pod ochroną Rady.

**TABELA 1-5: WYDAWANIE , ,  I  PODCZAS FINAŁOWEGO SPOTKANIA**

Koszt	Efekt
	Strumień pary z nieszczelnej rury uderza w twarz pobliską postać (wybraną przez postać, która wykonała test), dodając ■ do jej testów i testów, których jest celem, do końca jej następnej tury.
	Płyta ścienna lub podłogowa zostaje obluźwana podczas walki; postać, która wykonała test, zyskuje solidną osłonę (dodaj ■■ do testów walki, których jest celem) do początku swojej następnej tury.
 albo 	Dwukrotnie wzmocnij kostki Zdolności lub Trudności następnego testu wybranej postaci, mającego na celu zasilenie urządzenia lub inną interakcję z nim.
	Gwałtowny wzrost poziomu energii sprawia, że aktywna cewka zasilająca zaczyna piszczeć i wyłącza się; jest nieaktywna, aż zostanie naprawiona udanym <b>Trudnym (◆◆) testem Mechaniki</b> wykonanym w ramach akcji.
	Postać doznaje niespodziewanego olśnienia dotyczącego zasady, według której działa urządzenie. Jej następny test interakcji z urządzeniem jest <b>Łatwy (◆)</b> , a jego trudność nie może zostać zwiększona ani wzmocniona (■ można dodać do testu na zwykłych zasadach).
	Mechanizm urządzenia się przesuwają, a wraz z nim swoje położenie zmieniają płyty podłogi. Jedna przyjazna postać traci korzyści z osłony.
 albo 	Po podłodze przebiega trzeszczące wyładowanie elektryczne. Postać, która wykonywała test, i wszyscy w bezpośrednim dystansie od niej tracą swój darmowy manewr w następnej turze.
 albo 	Z aktywnej cewki wystrzeliwuje gwałtowne wyładowanie; każda postać znajdująca się w bliskim lub mniejszym dystansie otrzymuje 3 rany i dodaje ■■ do swojego następnego testu.
	W miarę wzrostu poziomu zasilania ruchome elementy urządzenia powodują uniesienie aktywnych cewek, przez co trudno jest się do nich dostać. W tym celu postać musi się wspiąć, wykonując <b>Przeciętny (◆◆) test Atletyki (Krzepa)</b> (chyba że potrafi poruszać się w pionie). Każda z postaci może wykonać <b>Trudny (◆◆◆) test Komputerów (Intelekt)</b> przy głównym terminalu urządzenia. Udana test umożliwia opuszczenie aktywnych cewek.
	Aktywna cewka zasilająca eksploduje w rozbłysku jasnego światła; każda postać w bliskim lub mniejszym dystansie otrzymuje Uraz Krytyczny z dodatkowym +30 do wyniku. Każda postać w średnim dystansie wzmacnia raz kostki Trudności swojego następnego testu.



## Wzięcie strony 109.XY

Choć obowiązkiem PG jako agentów Keleres jest ochrona Rozejmu Heroola, to nie można wykluczyć, że zdecydują się pomóc 109.XY. Cena za uruchomienie urządzenia na Rozejmie Heroola jest straszliwie wysoka, jednak mogłoby to zwiększyć szanse L1Z1X (i może również Keleres) na przygotowanie się na nadejście Mahactów.

Jeśli PG pozwolą 109.XY aktywować urządzenie, to punktem kulminacyjnym przygody nie będzie bitwa. Zamiast niej PG mogą pognać do Przęsła i spróbować pomóc Komisji w ewakuacji Rozejmu Heroola, zanim planeta przestanie nadawać się do zamieszkania. Być może uda im się ocalić część mieszkańców. Mogą też uciec i spróbować prześcignąć efekt działania urządzenia. Mogą nawet towarzyszyć 109.XY w drodze do floty L1Z1X i spróbować zawrzeć sojusz przeciwko Mahactom. Więcej informacji znajdziesz w sekcji **Przygoda trwa dalej** na stronie 35.

## Walka przeciwko 109.XY

109.XY jest w trakcie włączania urządzenia stanowiącego główny element i przyczynę powstania placówki. Choć starożytna maszyna jest wyjątkowo dobrze zachowana, to do jej uruchomienia należy aktywować pięć cewek zasilających umieszczonych na obrzeżach sali. Gdy bohaterowie wchodzi do pomieszczenia, 109.XY zdążył już aktywować jedną z cewek (lub dwie, jeśli wykrył postacie przy drzwiach). Cewki znajdują się w średnim dystansie od siebie i w bliskim dystansie od środka pomieszczenia i urządzenia (gdzie obecnie stoi 109.XY).

## Strategia przeciwnika

109.XY i Zwolennicy Syd skupiają się przede wszystkim na aktywowaniu cewek, a nie na pokonaniu PG. W związku z tym powinni ogólnie zachowywać się zgodnie z poniższymi wytycznymi:

- ◆ **109.XY (działający w pierwszej komórce Inicjatywy PN):** Jeśli żadna PG nie jest z nim w zwarcu, to 109.XY używa darmowego manewru, by przemieścić się do najbliższej nieaktywnej cewki zasilającej. Następnie, jeśli jest w bezpośrednim dystansie od niej, to aktywuje ją po udanym **Przeciętnym (◆◆) teście Mechaniki (Intelekt)**; w przeciwnym wypadku poświęca akcję na wykonanie manewru i przemieszcza się dalej. Jeśli co najmniej jedna PG jest z nim w zwarcu, to 109.XY używa inwertora grawitacyjnego (patrz strona 31), by odepchnąć ją od siebie, po czym korzysta z manewru, by przemieścić się do najbliższej nieaktywnej cewki.
- ◆ **109.XY (Nemezis w Akcji, koniec rundy):** 109.XY przeznaczają akcję na zaatakowanie najbliższej PG (w bezpośrednim dystansie używa kombajnu chirurgicznego, a w dystansie bliskim lub większym korzysta z wiązki rozpraszacza atomowego). Jego celem są przede wszystkim te PG, które grzebią przy cewkach lub urządzeniu. Następne w kolejności są PG znajdujące się najbliżej 109.XY. Jeśli na średnim lub mniejszym dystansie nie ma żadnej PG, to zamienia akcję na manewr i rusza w stronę najbliższej nieaktywnej cewki.
- ◆ **Zwolennicy Syd (zgodnie z inicjatywą):** Pachołki zaczynają walkę w bezpośrednim dystansie od 109.XY. Chcą zapewnić 109.XY więcej czasu, więc ruszają, strzelając, w stronę PG. Jeśli

pachołki znajdują się w bliskim dystansie od PG, to przestają się zbliżać, ale nadal strzelają, wykorzystując każdy manewr do celowania (patrz strona 28).

Druga grupa czterech pachołków Zwolenników Syd przybędzie pod koniec rundy 4, by wesprzeć 109.XY, jeśli postacie nie rozprawiły się z nimi wcześniej po drodze do pomieszczenia z urządzeniem. Ta grupa wykonuje test Inicjatywy, gdy tylko dotrze do pomieszczenia, i zachowuje się w taki sam sposób, jak pierwsza grupa pachołków.

## Cewki zasilające

PG mogą się zorientować, że walka ze 109.XY nie jest ich głównym celem. Aby go powstrzymać, wystarczy pozbawić urządzenie zasilania.

Aktywna cewka zasilająca może zostać wyłączona udanym **Trudnym (◆◆◆) testem Mechaniki (Intelekt)** albo udanym **testem przeciwstawnym Komputerów (Intelekt) przeciw Komputerom 109.XY (◆◆◆)** z centralnej konsoli.

Cewkę zasilającą (aktywną lub wyłączoną) można zniszczyć po udanym **Onieśmiałającym (◆◆◆) teście Broni Dystansowej (Ciężkiej) lub (Lekkiej) (Zwinność)**, lub **Broni Białej (Krzepa)** przy użyciu odpowiedniej broni, albo po udanym **Trudnym (◆◆◆) teście Atletyki (Krzepa)**. Jeśli aktywna cewka zostaje zniszczona, to każda postać w dystansie bliskim lub mniejszym otrzymuje Uraz Krytyczny z +30 do wyniku, zaś każda postać w dystansie średnim wzmacnia raz trudność swojego następnego testu.

## Etapy bitwy

Gdy 109.XY aktywuje cewki zasilające (lub majstrują przy nich PG), dochodzi do specjalnych wydarzeń.

**Za pierwszym razem, gdy PG wyłączą cewkę, przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:**

Cewka zostaje wyłączona. 109.XY posyła wam pogardliwe spojrzenie.

– Analiza: niezdecydowane próby uzurpatorów jedynie opóźniają to, co nieuniknione. Keleresom brakuje niezbędnej determinacji, by zatrzymać to urządzenie albo Mahactów.

**Za pierwszym razem, gdy PG zniszczą cewkę (aktywną lub wyłączoną), przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:**

Cewka rozpada się, syjąc dookoła iskrami, a odpowiadająca jej kontrolka na urządzeniu wściekle rozbłyskuje czerwienią. 109.XY spogląda na was lodowatym wzrokiem.

– Wtrącanie się agentów Keleres nie ma znaczenia. Przekierowuję pomocnicze zasilanie z głównego generatora, by zrekompensować utratę cewki.

W pomieszczeniu gasną lampy. Jedyne źródłem światła są teraz trzaskające iskry z cewek zasilających. Jednak w dysonansowym głosie 109.XY dało się wychwycić nutę desperacji. Jeśli urządzenie straci jeszcze jedną cewkę, nie będzie mogło działać. Tego jesteście pewni.



## Dodatkowy ukryty cel: Każda z postaci

Jeśli któraś z postaci nie miała jeszcze sposobności wypełnić swojego ukrytego celu (lub jeśli chcesz stworzyć dodatkową okazję do odgrywania w końcówce przygody), to możesz zaferować jednej lub więcej PG nieoczekiwaną okazję – przechwycenie albo zniszczenie urządzenia Lazaxów może być sposobem na wypełnienie ukrytego celu. Zyskać na tym może każda z frakcji, więc możesz dać taką możliwość tylu bohaterom, ilu uznasz za stosowne.

Urządzenie może działać, gdy pozostałe cztery cewki będą aktywne. Przez resztę spotkania ze względu na panującą ciemność wszystkie postaci dodają ■ do testów Mechaniki i Broni Dystansowej.

**Jeśli PG zniszczą dwie cewki (aktywne bądź nie),** przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Druga z cewek eksploduje i słyszycie, jak urządzenie rozpoczyna sekwencję wyłączania. Zanim poczujecie ulgę, spoczywa na was spojrzenie 109.XY. Nie jest już chłodne jak dotychczas.

– Ponowna ocena zagrożenia. Agenci Keleres wykazują nieprzewidywany potencjał. Nowy priorytet: zebrać próbki osobników.

Przez resztę spotkania 109.XY będzie ignorować cewki i skupi się na zabijaniu PG. Jeśli uda mu się pokonać drużynę, zajmie się naprawą urządzenia i uruchomi je później, ale może to trwać tyle, że następną grupą podejmie trop i dokończy zadanie!

**Jeśli 109.XY aktywuje trzecią cewkę zasilającą,** to przeczytaj na głos lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Kolejna cewka ożywa z trzaskiem. Ostry i nieprzyjemny głos 109.XY rozbrzmiewa w pomieszczeniu:

– Zasilanie na poziomie 60%. Analiza: znaczące prawdopodobieństwo udanego uruchomienia. Świat oznaczony jako Rozejm Heroola zostanie zniszczony. Śmierć agentów Keleres nie wpłynie na ostateczny wynik. Wniosek: uciec i przetrwać, by wziąć udział w wojnie z Mahactami.

**Jeśli 109.XY aktywuje ostatnią cewkę (piątą albo czwartą, jeśli jedna została zniszczona),** to przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Skwiercząc i trzeszcząc, aktywuje się ostatnia z cewek. 109.XY kieruje spojrzenie na konsolę pośrodku pomieszczenia.

– Zasilanie stabilne i w optymalnym zakresie. Przechodzę do fazy wprowadzania współrzędnych dla kaskady cząsteczek masy kwantowej.

Podczas tego spotkania postacie nie mogą już wyłączyć cewek zasilających. Jeśli dadzą radę pokonać 109.XY, to być może znajdą jakiś inny sposób na wyłączenie urządzenia (patrz strona 35).

## Co się dzieje, gdy urządzenie jest w pełni zasilone?

Nawet jeśli urządzenie zostanie w pełni zasilone, to PG wciąż mają szansę na powstrzymanie najgorszego. 109.XY musi dostać się do centralnej konsoli i wykonać udany **Trudny (◆◆◆) test Astrokartografii (Intelekt)**, by wycelować urządzenie w jądro galaktyki.

Jeśli ostatni test 109.XY będzie udany, to przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Widzicie oszałamiający błysk na środku pomieszczenia. Urządzenie wraz z całym pomieszczeniem zaczyna się rozpadać. Ciało i cybernetyka Zwoleńników Syd w mgnieniu oka zamieniają się w kupki popiołu. Metalowy szkielet 109.XY wytrzymuje przez krótką chwilę, po czym zostaje rozdarty na kawałki. Z rosnącego piekła przed wami ledwo słychać jego ostatnie, beznamiętne słowa:

– Status misji: wypełniona.

Widok kłębiących się i łączących energii mówi wam, że jeśli chcecie przeżyć, musicie natychmiast uciekać.

Każda z PG znajdująca się w bliskim dystansie od konsoli musi wykonać **Łatwy (◆) test Koordynacji (Zwinność)** albo **Przebiegły (◆◆) test Atletyki (Krzepa)**, by uskoczyć, albo **Trudny (◆◆◆) test Odporności**, by wytrzymać uderzenie; jeśli test będzie nieudany, to postać otrzymuje Uraz Krytyczny z +50 do wyniku. W innym wypadku postaciom udaje się uciec z placówki, choć ich misja zakończyła się niepowodzeniem.

Jeśli urządzenie jest w pełni zasilone, to PG może spróbować zmienić jego cel, wykonując identyczny test (zanim zrobi to 109.XY lub po którejś z jego nieudanych prób), aby zaburzyć nawigację w innym rejonie galaktyki lub nawet poza nią (choć Rozejm Heroola wciąż czeka zagłada). Odpowiednio zmień czytany opis.

## Spotkanie trzecie: Co zrobić z maszyną?

Po walce ze 109.XY (a nawet w jej trakcie) PG muszą zdecydować o losie niebezpiecznego, fascynującego urządzenia.

Jeśli nie zostało w pełni zasilone, to istnieje wiele sposobów jego zniszczenia. Kilka możliwych opcji to:

- ◆ Rozmontowanie urządzenia po udanym **Trudnym (◆◆◆) teście Mechaniki (Intelekt)**.
- ◆ Ustawienie awarii kaskadowej, która usmaży obwody po udanym **Trudnym (◆◆◆) teście Komputerów (Intelekt)**.
- ◆ Rozstrzelanie urządzenia po udanym **Trudnym (◆◆◆) teście Broni Dystansowej (Ciężkiej) (Zwinność)**, przy użyciu odpowiedniego uzbrojenia.
- ◆ Rozwalenie urządzenia po udanym **Onieśmielającym (◆◆◆◆) teście Atletyki (Krzepa) lub Broni Białej (Krzepa)**.



- ◆ Usunięcie kluczowego elementu po udanym **Onieśmielającym** (◆◆◆◆) **teście Machlojek (Spryt)**.
- ◆ Zawalenie placówki na urządzenie po udanym **Trudnym** (◆◆◆◆) **teście Mechaniki (Intelekt)**.

Jeśli urządzenie jest w pełni zasilone, to PG mają do wyboru te same możliwości, jednak zgromadzona energia musi znaleźć ujście. Nawet zniszczenie urządzenia nie zapobiegnie uwolnieniu kaskady cząsteczek masy kwantowej, która uczyni Rozejm Heroola światem nienadającym się do zamieszkania.

PG mogą też uznać, że więcej warte jest zachowanie urządzenia w całości. Jeśli nie zostało zasilone, to istnieją sposoby zabezpieczenia go dla Keleres (lub którejs z frakcji). PG mogą:

- ◆ Rozmontować urządzenie po udanym **Onieśmielającym** (◆◆◆◆) **teście Mechaniki (Intelekt)** i zabrać je na pokład swojego statku.
- ◆ Wezwać na pomoc Komisję lub inne frakcje z Przęsła dzięki udanemu **Trudnemu** (◆◆◆◆) **testowi Komputerów (Intelekt)** i pilnować urządzenia do przybycia wsparcia. Decydując się na to, PG ryzykują, że urządzenie dostanie się w ręce innej frakcji, jeśli nie uda im się zapanować nad sytuacją.
- ◆ Zniszczyć w jakiś sposób wejście do placówki (na przykład za pomocą uzbrojenia statku po udanym **Przeciętnym** [◆◆] **teście Artylerii [Zwinność]**), bez uszkodzania samego urządzenia.

Zasilone urządzenie można bezpiecznie zostawić na tydzień. Po tym czasie zgromadzona energia je zniszczy (z takim samym efektem, jaki opisano wcześniej). PG mogą wykorzystać ten czas na pełną ewakuację Rozejmu Heroola lub sprowadzenie wykwalifikowanej pomocy.

Jeśli urządzenie zostało zniszczone, przeczytaj na głos lub opowiedz własnymi słowami następujący opis:

Czujecie drżenie skalnych ścian, a basowe dudnienie dobiegające z placówki przybiera na sile. Jaskrawo świecące sfery plazmy na urządzeniu jedna po drugiej gwałtownie wzbierają, pochłaniając i odparowując wszystko, co znajdzie się na ich drodze. W pośpiechu uciekacie do swojego statku. Krótko po starcie widzicie, jak wysoki na kilometry wyrzut plazmy na moment oświetla powierzchnię ciemnej strony. A potem cały kompleks wraz ze swoimi sekretami zostaje pogrzebany głęboko w skorupie planety.

Jeśli urządzenie zostało zdezaktywowane (ale nie zniszczone), przeczytaj lub opowiedz własnymi słowami następujący opis:

Wyczuwacie – tuż poniżej progu słyszalności – jak zamiera pomruk energii wypełniających placówkę. Kule plazmy, jeszcze przed chwilą jasno świecące wokół urządzenia, kurczą się stopniowo i nagle znikają. Starożytna maszyna na pewno została wyłączona, a tajna placówka wraz ze swą potencjalnie zabójczą technologią znajduje się pod waszą kontrolą. Na razie.



## Przygoda trwa dalej

Pod koniec przygody PG ocaliły (bądź skazały na zniszczenie) Rozejm Heroola. Jeśli pokonały lub przepędziły 109.XY, to prawdopodobnie wrócą na Mecatol Rex, gdzie Wiedzący Pailonus powita je jak bohaterów. Prawdopodobnie PG zyskały też sojuszników na Rozejmie Heroola, co może być istotne dla kolejnych misji. Jednak ich działania przyciągnęły uwagę Współżadni L1Z1X i być może w przyszłości znowu będą mieć do czynienia ze Zwolennikami Syd lub nawet samym 109.XY – ostatecznie czym jest jedno ciało dla członka wielkiej, sieciowej inteligencji?

Jeśli PG pozwoliły na emisję cząstek z urządzenia na Rozejmie Heroola (poprzez swoją decyzję, zaniedbanie lub śmierć), to galaktyczna scena będzie od teraz wyglądać cokolwiek inaczej. Choć Mahactowie najprawdopodobniej zostali spowolnieni dzięki urządzeniu, to galaktyczny transport będzie sparaliżowany przez kilka miesięcy. Rozejm Heroola stał się martwym światem, za to PG zyskały w L1Z1X potężnego (choć złowrogiego) sojusznika. Kto wie, jak wielki chaos wywołają wrogowie Rady, zanim PG dostarczą swój raport na Mecatol Rex?

Niezależnie od przebiegu finału możecie kontynuować przygody w uniwersum **TWILIGHT IMPERIUM** dzięki podręcznikowi **ŻAR W POPIOŁACH** opisującemu realia **TWILIGHT IMPERIUM** dla **GENESYS**.



# KARTA POSTACI

**IMIĘ POSTACI:** Podsekretarz Cheliyxx

**GATUNEK:** Xxcha

**PROFESJA:** Łącznik z Keleres

3	1	3	2	3	3
KRZEPA	ZWINNOŚĆ	INTELEKT	SPRYT	WOLA	PREZENCJA
5	15		13		
REDUKCJA	PRÓG RAN	PRÓG ZMĘCZENIA	URAZY KRYTYCZNE		
	PRÓG	AKTUALNE	PRÓG	AKTUALNE	

## MOTYWACJA:

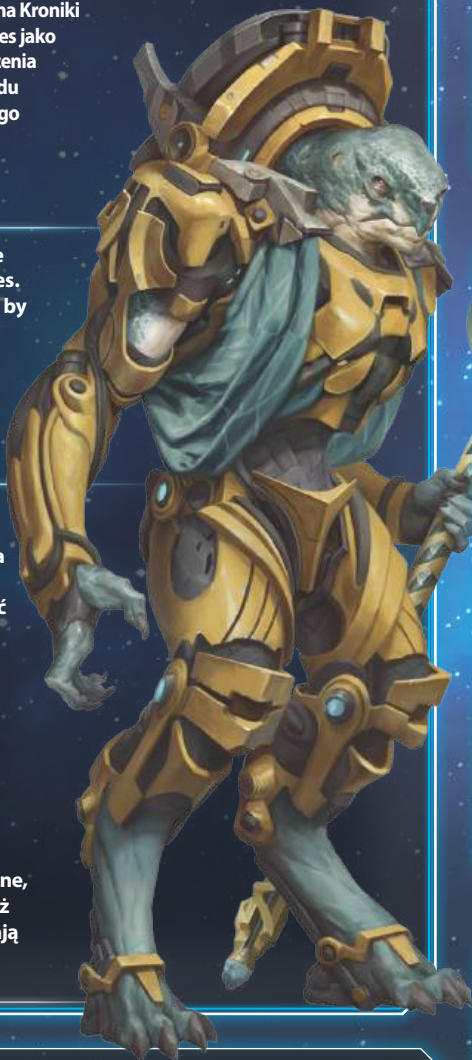
Cheliyxx należał do delegacji Xxcha wysłanej do Rady Galaktycznej. Jest idealistą i jednym z nielicznych delegatów spośród wszystkich cywilizacji, którzy zgłosili się na ochotnika do służby w Keleres. Cheliyxx nosi starożytny buzdygan grawitacyjny Lazaxów – dar otrzymany z rąk winnarańskiego Opiekuna Kroniki Powierników. Postrzega Keleres jako środek prowadzący do stworzenia nowego, sprawiedliwszego ładu galaktycznego, gwarantującego wszystkim pokojowy rozwój.

## UKRYTY CEL:

Celem Cheliyxxa jest być niezastąpionym dla Keleres. Wykorzysta każdą okazję, by zwiększyć swoje (i Xxcha) wpływy w agencji.

## ODGRYWANIE CHELIYXXA:

- ◆ Jesteś gorliwy, szczery aż do przesady i pragniesz wzmocnienia Keleres jako instytucji. Niektórych może drażnić twój optymizm.
- ◆ Uważasz dyplomację i perswazję za narzędzia dużo lepsze niż brutalna siła. Nosisz jednak ze sobą swój grawitacyjny buzdygan. Tak na wszelki wypadek.
- ◆ Zasady są dla ciebie ważne, ale zdajesz sobie również sprawę, jaką wartość mają wpływy polityczne.



## UMIĘJĘTNOŚCI

NAZWA	POZIOM	PULA KOSTEK
Broń Biała (Krzepa)	1	◆◆◆
Czułość (Wola)	1	◆◆◆
Dyscyplina (Wola)	1	◆◆◆
Negocjacje (Prezencja)	1	◆◆◆
Opanowanie (Prezencja)	1	◆◆◆
Urok Osobisty (Prezencja)	2	◆◆◆
Wiedza (Intelekt)	2	◆◆◆
Znajomość Półświatka (Spryt)	1	◆◆

## BROŃ I WYPOSAŻENIE

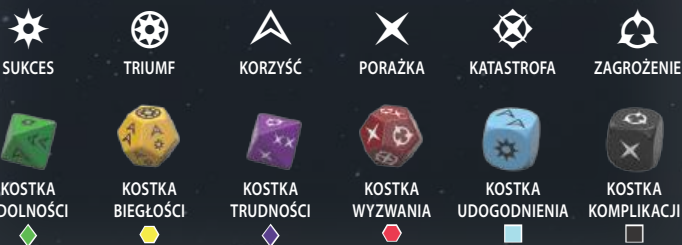
BROŃ	UMIĘJĘTNOŚĆ	OBRAŻENIA	ZASIĘG	PULA KOSTEK
Starożytny buzdygan Lazaxów	Broń Biała	8	Bezpośredni	◆◆◆

- ◆ Przy trafieniu zadajesz 8 obrażeń +1 za każdy nieanulowany ✨ w teście.
- ◆ Przy trafieniu powodujesz Uraz Krytyczny za AAAA.
- ◆ Kod Dowodzenia Lazaxów: w ramach akcji możesz użyć starożytnego buzdyganu Lazaxów do pokonania zabezpieczeń technologii Lazaxów po udanym Łatwym (◆) teście Wiedzy (Intelekt).

## SPRZĘT, WYPOSAŻENIE I INNE PRZEDMIOTY

Szaty ambasadora	Dodaj <input type="checkbox"/> do pierwszego testu Uroku Osobistego (Prezencja) lub Negocjacji (Prezencja), jaki wykonujesz w każdej scenie.
Annaly Powierników	Dodaj <input type="checkbox"/> do testów Wiedzy (Intelekt) dotyczących Imperium Lazaxów, ich kultury, historii i technologii.
1 butelka wyborowego alkoholu	Zużyj ją przed rzutem, by dodać ✨ do wykonywanego przez siebie testu Uroku Osobistego (Prezencja) lub Negocjacji (Prezencja).
Komunikator	Komunikator może w dobrych warunkach nadawać i odbierać wiadomości w promieniu tysiąca kilometrów lub na orbicie.
Pieniądze	156 aurei

## SYMBOLE I KOSTKI:



## TALENTY I ZDOLNOŚCI

NAZWA	OPIS ZDOLNOŚCI
Nienaganne Maniery	Gdy wykonujesz test umiejętności społecznej w dobrym towarzystwie (o czym decyduje MG), możesz przyjąć 1 punkt zmęczenia, aby dodać A do puli kostek.
Niezwykły Odporny	Raz na sesję po otrzymaniu trafienia możesz wydać Punkt Opowieści, by podwoić swoją redukcję podczas rozpatrywania obrażeń zadanych tym atakiem. Redukcja jest podwajana przed jej zmniejszeniem przez właściwości przedmiotu.
Subtelny	Gdy wykonujesz test umiejętności społecznej, możesz użyć tego talentu i wydać A, by przekazać innej postaci prostą wiadomość, która nie ma nic wspólnego z tym, co faktycznie mówisz.



# KARTA POSTACI

**IMIĘ POSTACI:** Major Jana Pradhan

**GATUNEK:** Człowiek

**PROFESJA:** Żołnierka desantu orbitalnego

2	3	2	2	3	3
KRZĘPA	ZWINNOŚĆ	INTELEKT	SPRYT	WOŁA	PREZENCJA
REDUKCJA	PRÓG RAN	PRÓG ZMĘCZENIA	URAZY KRYTYCZNE		
4	14	13			
	PRÓG	AKTUALNE	PRÓG	AKTUALNE	

## MOTYWACJA:

Major Pradhan jest weteranką z Federacji Sol. Jej poprzednia jednostka, 515 Batalion Gwiazdnych Komandosów, została zdziesiątkowana podczas rajdu rozpoznawczego przeciwko L1Z1X i utraciła swój sztandar. Jana była jedynym ocalałym oficerem, a na dodatek wykazywała się w przeszłości ambiwalentną postawą wobec ekspansjonizmu Sol – oddelegowano ją więc do Keleres.

## UKRYTY CEL:

Jana chce odbudować swoją wojskową reputację, a co za tym idzie – swojej dawnej jednostki. W tym celu będzie szukać okazji na okrycie się chwałą w walce lub zdobycie trofeów godnych uwagi. Szczególnie wypatrywać będzie okazji do wyróżnienia się, a nawet zemsty, w działaniach przeciwko L1Z1X.

## ODGRYWANIE MAJOR PRADHAN:

- Dbasz o swoją reputację i o to, jak odbija się ona na twoim zespole. Oznacza to wykazywanie się męstwem i uczciwością, a także pomaganie członkom zespołu w osiągnięciu sukcesów.
- Instynkt każde ci podejmować zdecydowane działania, ale doświadczenie nauczyło cię cierpliwości.
- Zostałaś ranna w walce z L1Z1X. Straciłaś nogę i wielu towarzyszy broni. Nigdy więcej nie dasz się pokonać.



## SYMBOLE I KOSTKI:

SUKCES	TRIUMF	KORZYŚĆ	PORAŻKA	KATASTROFA	ZAGROŻENIE
KOSTKA ZDOLNOŚCI	KOSTKA BIEGŁOŚCI	KOSTKA TRUDNOŚCI	KOSTKA WYZWANIA	KOSTKA UDOGODNIENIA	KOSTKA KOMPLIKACJI

## UMIĘJĘTNOŚCI

NAZWA	POZIOM	PULA KOSTEK
Atletyka (Krzepa)	1	
Broń Dystansowa (Ciężka) (Zwinność)	2	
Czujność (Wola)	1	
Dyscyplina (Wola)	1	
Medycyna (Intelekt)	1	
Przymuszanie (Wola)	2	
Przewództwo (Prezencja)	2	
Sztuka Przetwania (Spryt)	1	

## BROŃ I WYPOSAŻENIE

BROŃ	UMIĘJĘTNOŚĆ	OBRAŻENIA	ZASIĘG	PULA KOSTEK
Karabin grazerowy	Broń Dystansowa (Ciężka)	4	Średni	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Przy trafieniu zadajesz 4 obrażenia +1 za każdy nieanulowany  w teście.</li> <li>Przy trafieniu powodujesz Uraz Krytyczny za .</li> <li>Ignorujesz 5 punktów redukcji obrażeń celu.</li> <li>Niestabilne Źródło Zasilania: Gdy wykonasz test walki z użyciem tej broni, MG może wydać  , by skończyła ci się amunicja.</li> </ul>				
Nóż szturmowy	Broń Biała	3	Bezpośredni	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Przy trafieniu zadajesz 3 obrażenia +1 za każdy nieanulowany  w teście.</li> <li>Przy trafieniu zadajesz Uraz Krytyczny za .</li> </ul>				

## SPRZĘT, WYPOSAŻENIE I INNE PRZEDMIOTY

3 szwy zewnętrzne	Zużyj w ramach manewru, by wyleczyć 5 ran postaci w bezpośrednim dystansie. Następnym razem, gdy postać będzie tak leczona w trakcie przygody, zmniejsz liczbę wyleczonych ran o 1.
2 przeładowania	Zużyj w ramach manewru, by przeładować broń.
Komunikator	Komunikator może w dobrych warunkach nadawać i odbierać wiadomości w promieniu tysiąca kilometrów lub na orbite.
Pieniądze	57 aurei

## TALENTY I ZDOLNOŚCI

NAZWA	OPIS ZDOLNOŚCI
Przystosowanie	Raz na sesję, wykonując test umiejętności, możesz wydać Punkt Opowieści, by użyć dowolnej umiejętności (w połączeniu z pierwotną cechą).
Skoordynowany Atak	Raz na turę możesz wykorzystać manewr, by użyć tego talentu i sprawić, że do dwóch sojuszników w bezpośrednim dystansie od ciebie (ale nie ty) doda  do wszystkich swoich testów walki do końca twojej następnej tury.
Wytrwały Drapiecza	Ileokroć wykonujesz test mający na celu otrząśnięcie się ze zmęczenia po spotkaniu, leczysz 1 dodatkowy punkt zmęczenia.



# KARTA POSTACI

**IMIĘ POSTACI:** Doktorant Teroi

**GATUNEK:** Hylar

**PROFESJA:** Badacz terenowy

1	2	4	2	1	2
KRZĘPA	ZWINNOŚĆ	INTELEKT	SPRYT	WOLA	PREZENCJA
REDUKCJA	PRÓG RAN	PRÓG ZMĘCZENIA	URAZY KRYTYCZNE		
3	8	11			
	PRÓG	AKTUALNE	PRÓG	AKTUALNE	

## MOTYWACJA:

Teroi jest absolwentem hylarskich Uniwersytetów Jol-Nar interesującym się interdyscyplinarną pracą w dziedzinie badań naukowych, inżynierii i mechaniki. Jednak jego szybki rozwój i brak poszanowania dla zasad i protokołów zirytował obecne władze uczelni. W efekcie Teroi zostało oddelegowane na semestr studiów w terenie – do służby w Keleres.

## UKRYTY CEL:

Teroi jest zobowiązane do gromadzenia wszelkich danych i próbek każdej nowej i starodawnej technologii, na jaką natrafia Keleres. To popchnie naprzód pracę nad nową monografią jego promotora o międzygatunkowej biurokracji, co pomoże też rozprawić doktorskiej Teroi.

## ODGRYWANIE TEROI:

- ◆ Jesteś z natury ciekawskie i przyjmujesz entuzjastycznie sytuacje wymagające łączenia wiedzy z różnych dziedzin w celu rozwiązania problemu.
- ◆ Twój pancerz jest wyposażony w sprzęt odpowiedni na każdą okoliczność – łącznie z pracami inżynierskimi, nagrywaniem czy obroną własną.
- ◆ Uważasz, że motyw stojące za twoim akademickim przydziałem są nieetyczne, jednak od tego zależy los twojego doktoratu.



## SYMBOLE I KOSTKI:

SUKCES	TRIUMF	KORZYŚĆ	PORAŻKA	KATASTROFA	ZAGROZENIE
KOSTKA ZDOLNOŚCI	KOSTKA BIEGŁOŚCI	KOSTKA TRUDNOŚCI	KOSTKA WYZWANIA	KOSTKA UDOGODNIENIA	KOSTKA KOMPLIKACJI

## UMIĘJĘTNOŚCI

NAZWA	POZIOM	PULAKOSTEK
Astrokartografia (Intelekt)	2	
Broń Dystansowa (Lekka) (Zwinność)	1	
Komputery (Intelekt)	2	
Mechanika (Intelekt)	1	
Medycyna (Intelekt)	1	
Percepcja (Spryt)	2	
Ukrywanie się (Zwinność)	2	
Wiedza (Intelekt)	3	

## BROŃ I WYPOSAŻENIE

BROŃ	UMIĘJĘTNOŚĆ	OBRAŻENIA	ZASIĘG	PULA KOSTEK
Cisnieniowy nóż plazmowy	Broń Dystansowa (Lekka)	8	Bezpośredni	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Przy trafieniu zadajesz 8 obrażeń +1 za każdy nieanulowany ✨ w teście.</li> <li>◆ Przy trafieniu powodujesz Uraz Krytyczny za AA.</li> <li>◆ Pomyłka Kontroli Jakości: Gdy atakujesz tą bronią, dodajesz <input type="checkbox"/> do testu (uwzględnione w puli).</li> </ul>				
Paralizator iskrowy	Broń Dystansowa (Lekka)	6	Bliski	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Przy trafieniu zadajesz 6 obrażeń +1 za każdy nieanulowany ✨ w teście. Ta broń powoduje zmęczenie zamiast ran.</li> <li>◆ Brak Odrzutu: Dodaj <input type="checkbox"/> do testu (uwzględnione w puli).</li> </ul>				

## SPRZĘT, WYPOSAŻENIE I INNE PRZEDMIOTY

Hylarski egzoszkielet	Umożliwia ci przetrwanie poza zbiornikami wodnymi, a także w próżni i toksycznych środowiskach.
Podręczny skaner	Dodaj <input type="checkbox"/> do testów Percepcji (Spryt).
Komunikator	Komunikator może w dobrych warunkach nadawać i odbierać wiadomości w promieniu tysiąca kilometrów lub na orbite.
Pieniądze	22 aurei

## TALENTY I ZDOLNOŚCI

NAZWA	OPIS ZDOLNOŚCI
Chirurg	Jeśli leczysz obrażenia i twój test Medycyny zakończy się powodzeniem (patrz strona 7), to cel leczy 2 dodatkowe rany.
Fotograficzna Pamięć	Raz na sesję w ramach akcji możesz wykonać <b>Przeciętny</b> (◆◆) test <b>Wiedzy</b> . Jeśli ci się powiedzie, znajdujesz jeden przedmiot, który wcześniej został zgubiony, zawieruszony lub zapomniany.
Oddychanie pod Wodą	Jesteś stworzeniem wodnym. Twój egzoszkielet umożliwia ci normalne funkcjonowanie poza zbiornikami wodnymi, ale bez niego nie jesteś w stanie oddychać i dodajesz <input type="checkbox"/> do wszystkich testów.
Niesamowity Umysł	Raz na sesję możesz wydać Punkt Opowieści w ramach okazji przed wykonaniem testu umiejętności. Na jego potrzeby liczba poziomów wykorzystywanej umiejętności jest równa wartości twojego Intelaktu (4).



# KARTA POSTACI

**IMIĘ POSTACI:** Sindra z Mosiężnych Wydm

**GATUNEK:** Hacan

**PROFESJA:** Wędrowiec

2	3	3	2	1	3
KRZEPA	ZWINNOŚĆ	INTELEKT	SPRYT	WOLA	PREZENCJA
REDUKCJA	PRÓG RAN	PRÓG ZMĘCZENIA	URAZY KRYTYCZNE		
3	12	13			
	PRÓG	AKTUALNE	PRÓG	AKTUALNE	

## MOTYWACJA:

Sindra otrzymała wykształcenie jako oficer wywiadu marynarki wojennej, zanim została kapitanem statku handlowego. Jej kupiecki klan zbankrutował, gdy flota handlowa prawując Sindy została zdobyta przez mentackich piratów. Długi jej klanu przejął Emir Hercantu, stawiając warunek, by Sindra dołączyła do świeżo utworzonego Keleres.

## UKRYTY CEL:

Sindra pragnie odbudować utracony majątek swojej rodziny. W tym celu szuka okazji do zrobienia prywatnych interesów podczas misji i stara się ograniczyć działania Keleres zmierzające do nadzorowania galaktycznego handlu egzotycznymi towarami.

## ODGRYWANIE SINDRY:

- ◆ Jesteś przebiegłym kupcem, ale nie cenisz pieniędzy dla nich samych. Zamiast tego masz nadzieję, że dzięki nim ty i twoja rodzina odzyskacie poczucie bezpieczeństwa i wolność.
- ◆ Gorzkim, kpiącym uśmiechem reagujesz na kaprysy losu. Lubisz używać sprytu i wszechstronności, by sprostać wyzwaniom chwili.
- ◆ Jesteś kompetentna w kilku dziedzinach. Poradzisz sobie z pilotażem, walką, a nawet z infiltracją.



## SYMBOLE I KOSTKI:

SUKCES	TRIUMF	KORZYŚĆ	PORAŻKA	KATASTROFA	ZAGROŻENIE
KOSTKA ZDOLNOŚCI	KOSTKA BIEGŁOŚCI	KOSTKA TRUDNOŚCI	KOSTKA WYZWANIA	KOSTKA UDOGODNIENIA	KOSTKA KOMPLIKACJI

## UMIĘJĘTNOŚCI

NAZWA	POZIOM	PULA KOSTEK
Astrokartografia (Intelekt)	1	
Broń Dystansowa (Lekka) (Zwinność)	1	
Negocjacje (Prezencja)	2	
Pilotaż (Zwinność)	1	
Ukrywanie się (Zwinność)	1	
Urok Osobisty (Prezencja)	1	
Wiedza (Intelekt)	1	
Znajomość Półświatka (Spryt)	1	

## BRON I WYPOSAŻENIE

BRON	UMIĘJĘTNOŚĆ	OBRAŻENIA	ZASIĘG	PULA KOSTEK
Pistolet wiązkowy	Broń Dystansowa (Lekka)	5	Średni	
◆ Przy trafieniu zadajesz 5 obrażeń +1 za każdy nieanulowany ✨ w teście. ◆ Przy trafieniu powodujesz Uraz Krytyczny za AAA. ◆ Udoskonalona Produkcja: Dodajesz A do wszystkich testów wykonywanych tą bronią.				
Sztylet	Broń Biała	3	Bezpośredni	
◆ Przy trafieniu zadajesz 3 obrażenia +1 za każdy nieanulowany ✨ w teście. ◆ Przy trafieniu zadajesz Uraz Krytyczny za AAA. ◆ Udoskonalona Produkcja: dodajesz A do wszystkich testów wykonywanych tą bronią.				

## SPRZĘT, WYPOSAŻENIE I INNE PRZEDMIOTY

3 słoiczki aromatycznych przypraw	Zużyj, by dodać  do testu wykonywanego w celu pozbycia się zmęczenia po spotkaniu.
Zwój liny	10 metrów liny uplecionej z wełny daartarów.
Almanach kupca	Dodaj  do testów Astrokartografii i Negocjacji.
Komunikator	Komunikator może w dobrych warunkach nadawać i odbierać wiadomości w promieniu tysiąca kilometrów lub na orbitę.
Pieniądze	200 aurei

## TALENTY I ZDOLNOŚCI

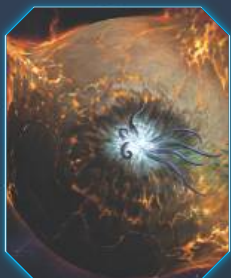
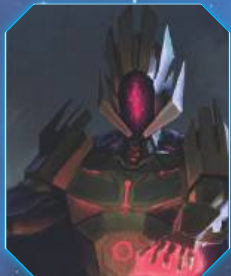
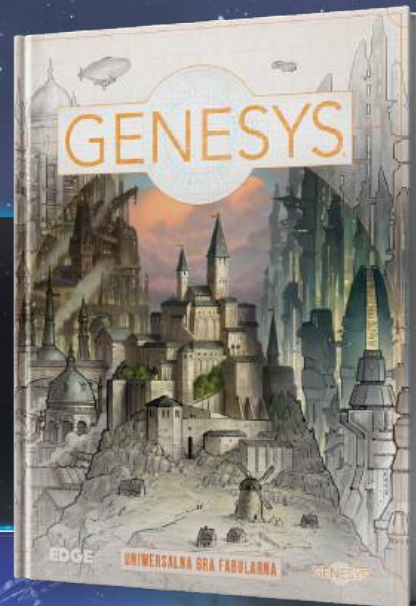
NAZWA	OPIS ZDOLNOŚCI
Dyplomacja Rewolwerowca	Jeśli twoja postać jest uzbrojona, to może wykorzystać manewr, by użyć tego talentu i demonstracyjnie pokazać swoją broń. Dodaj ✨ ✨ ✨ do wyniku następnego testu umiejętności społecznej wykonywanego w tej turze. Takie zachowanie może mieć dodatkowe konsekwencje, zgodnie z uznaniem MG.
Opłacone Informacje	Podczas wykonywania testu Wiedzy możesz wydać liczbę aurei 50 razy większą niż trudność testu. Zamiast rzucić kostkami, odnoszisz sukces z jednym ✨. MG może uznać niektóre informacje za zbyt rzadkie, by dało się je kupić (zanim wydasz pieniądze).
Przebiegła Negocjatorka	Raz na sesję, gdy otrzymujesz zmęczenie jako efekt bycia celem testu umiejętności społecznej, możesz wydać Punkt Opowieści w ramach okazji poza swoją turą, by zmniejszyć otrzymane zmęczenie o wartość swojego Sprytu (2). Taką samą liczbę punktów zmęczenia otrzymuje postać, która wzięła cię na cel.



# Genesis

UNIWERSALNY SYSTEM RPG

Odkryj dynamiczną i niezwykle wciągającą grę fabularną, w której z każdym rzutem kostkami rozwijasz opowiadaną historię! Ciesząc 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. Spopielaż hordy ożywionych szkieletów świętym ogniem, odkrywaj nowe światy na pokładzie parowego zeppelinu, 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 258 stronach.



## POTRZEBNE DO GRY:

- ◆ Kostki narracyjne GENESYS lub darmowa aplikacja



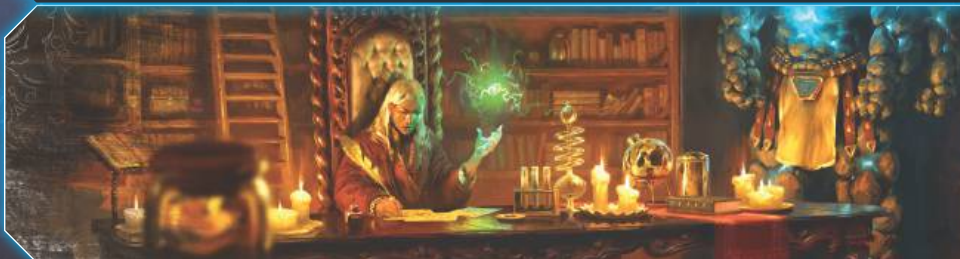
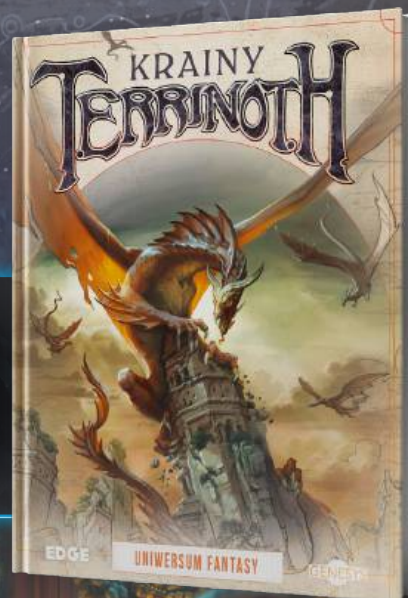


# Krainy Terrinoth

UNIWERSUM FANTASY

*Wkroczyć 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 smoczyczych władców i wiele więcej!
- ◆ Opcje tworzenia postaci umożliwiające grę elfami Latari, orkami ze Zniszczonych Równin, kotaludźmi, 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 Górą Dunwarr, a także odległe pustynie Al-Kalim, złodowociałe pustkowia Isheimu i śmiercionośnych dżungle Zanagi!

To wszystko i wiele więcej na 266 stronach.



DESCENT

RUNEWARS

RUNEBOUND

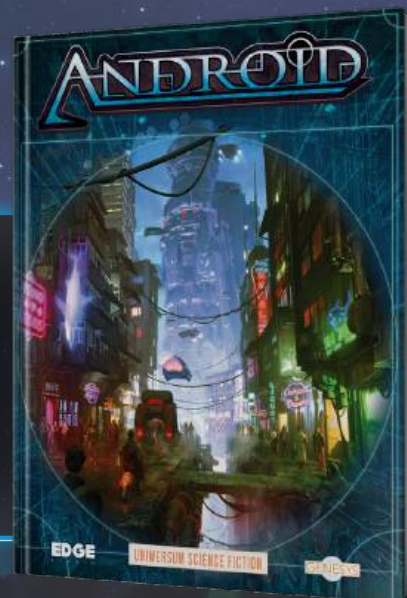


# Android

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 skarbowi 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 sysop.
- ◆ Mrowie niebezpiecznych przeciwników i potężnych sprzymierzeńców. Wygraj w strzelaninie z najemnikami, uniknij zabójców yakuzy, wyprowadź w pole megakorporacyjne szczy 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



# Genesis

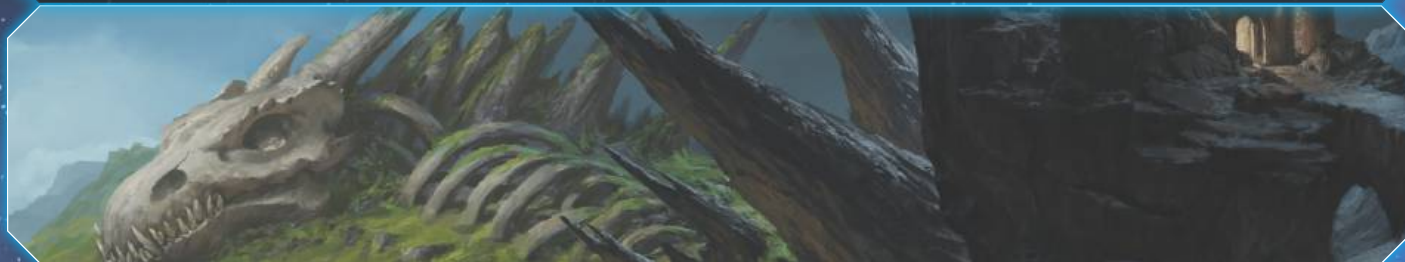
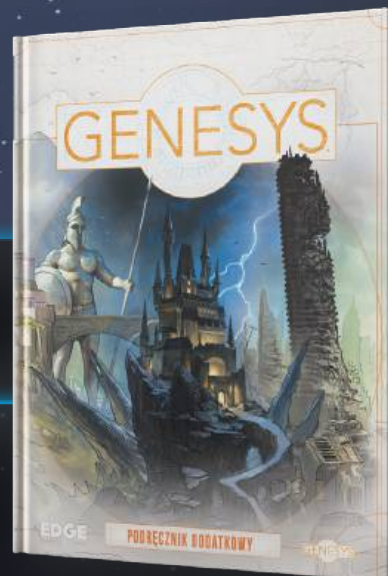
PODRĘCZNIK DODATKOWY

*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 siebie 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



**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**.

EDGE-STUDIO.NET



# TWILIGHT IMPERIUM®

GRA FABULARNA

## ZGLISZCZA POTĘGI



### PODEJMIJ SIĘ WAŻNEJ MISJI, W KTÓREJ STAWKĄ JEST LOS GALAKTYKI!

Dawno temu galaktyką władało wielkie Imperium Lazaxów. Ich panowanie trwające przez tysiące lat było erą pokoju i harmonijnej współpracy między tysiącami gatunków. Jednak żadne imperium nie może istnieć wiecznie.

Wojny, które rozpętały się po upadku Lazaxów, na milenia strząsały galaktyczną cywilizację. Teraz galaktyka odradza się z trudem, a dziesiątki potężnych cywilizacji rywalizują ze sobą w walce o władzę nad odbudowywanym imperium. Odtworzona Rada Galaktyczna stała się siedliskiem intryg i politykierstwa, zaś większość Radnych ignoruje zagrożenia czające się na krawędzi znanego kosmosu.

Jako członkowie organizacji Keleres jesteście odpowiedzialni za zwalczanie tych zagrożeń i ochronę galaktyki. Jesteście agentami Rady i działacie w jej imieniu, lecz was także dotyczą wewnętrzne tarcia i obciążają lojalności wobec własnych frakcji. Gdy wasza grupa zostaje wysłana z zadaniem zbadania niepokojących doniesień z odkrytego na nowo świata, szybko okazuje się, że jesteście jedynymi, którzy stoją między galaktyką a jej zniszczeniem.

W tej przygodzie GENESYS znajdziecie:

- ◆ Zestaw uproszczonych zasad do gry w GENESYS. Nie potrzebujecie żadnej innej książki!
- ◆ Cztery gotowe postacie z własnymi unikalnymi zdolnościami i umiejętnościami. Możecie wcielić się w role: zdyscyplinowanej żołnierki z ludzkiej brygady desantowej; sprytnej, hakańskiej podróżniczki; genialnego, hylarskiego naukowca lub ujmującego dyplomaty Xxcha.
- ◆ Wciągającą przygodę, która natychmiast wrzuci was w środek akcji, jednocześnie przystępnie przedstawiając zasady nowym graczom.

## GENESYS

rebel



EDGE  
STUDIO



EGZEMPLARZ PROMOCYJNY – NIEPRZEZNACZONY DO SPRZEDAŻY DETALICZNEJ.

EDGE-STUDIO.NET

ZGLISZCZA POTĘGI  
SKU : ESGNS08PL-PR01  
ISBN : 3558380101000



3 558380 101000



Do gry potrzebne są kostki narracyjne GENESYS lub aplikacja.