

KRAINY TERRINOTH™

NAWIEDZONE MIASTO

DODATKOWE
MATERIAŁY
DO POBRANIA



EDGE
STUDIOS

PRZYGODA DO GENESYS – GEN CON 2017

rebel

GENESYS

NAWIEDZONE MIASTO

W tej przygodzie postacie graczy tropią śmiertelnie groźną Elizę Farrow i próbują pokrzyżować jej niecne plany. Podróżują z samotnego gospodarstwa, miejsca ostatniej zbrodni Farrow, do mrocznego miasta Nerekhall. Będą musieli uporać się tam z nieufnymi mieszkańcami i ciągłym zagrożeniem zrodzonym ze złych magicznych eksperymentów sprzed wielu lat. W pościgu za Farrow PG trafią do starożytnych katakumb pod miastem, gdzie stawiają jej czoła i ujrzą na własne oczy spuściznę Nerekhallu.

Przygoda rozpoczyna się, gdy postacie graczy docierają do samotnego gospodarstwa. Niestety jego mieszkańcy nie żyją, a w obejściu grasują bandyci. Drużyna szybko przekonuje się, że za śmiercią rolników nie stoją napotkani szubrawcy – ślady na miejscu zbrodni wskazują na udział potwornej istoty wysysającej krew. Podczas dalszej podróży na drodze do Nerekhallu postacie trafiają do zajazdu Głęboznica. Tam dowiadują się o obecności lady Elizy Farrow i poznają niektóre z mrocznych plotek na jej temat.

Mając świadomość, że to Farrow odpowiada za morderstwa w gospodarstwie – i domyślając się jej jeszcze gorszych zamiarów – postacie graczy podążają do Nerekhallu. W tym starożytnym, ponurym miejscu śledzą poczynania Farrow i starają się odkryć jej obecną kryjówkę. Śledztwo ostatecznie prowadzi postacie graczy pod ulice miasta – przez pełne niebezpieczeństw kanały do mrozących krew w żyłach katakumb znajdujących się poniżej. Podziemia są królestwem zapomnianej wiedzy, porzuconych pracowni magicznych i tego, co zostało po dawnych eksperymentach. Czegoś, co jest głodne ludzkiej krwi.

W katakumbach Nerekhallu schronienie znaleźli także magowie wciąż parający się czarną magią, która wiele lat temu niemal zniszczyła miasto. To właśnie osoby zajmujące się mrocznymi praktykami poszukuje Eliza Farrow. Jeśli postaciom uda się znaleźć drogę przez niebezpieczeństwa katakumb, to na jej końcu zmierzą się z Farrow i jej nowym sprzymierzeńcem – nekromantą i jego sługami.

AKT I: KREW NA POLACH

W pierwszym akcie postacie graczy natrafiają na ponurą scenę – mieszkańcy gospodarstwa położonego na odludziu zostali zamordowani z zimną krwią, a wokół kręcą się bandyci zbierający wszystko, co ma jakąś wartość. Szybko jednak okazuje się, że to nie oni są mordercami. Postacie graczy wpadają na trop nadnaturalnej istoty dysponującej znacznymi zasobami i z czasem poznają jej tożsamość – to lady Eliza Farrow. Wszystko wskazuje na niecne zamiary lady Farrow, co nie zostawia PG wyboru. Muszą podążyć jej tropem do Nerekhallu, złowrogiemu Wolnego Miasta.

CZERWONY ŚWIT

Przygoda zaczyna się, gdy postacie graczy wędrują jedną z polnych dróg w północno-zachodnim TerrinOTH. Cel podróży zależy od PG i ich zamiarów, jednak powinien znajdować się w pobliżu lub w kierunku Nerekhallu (względem miejsca, z którego wyruszyli PG). Szara Przystań jest dobrym wyborem, jeśli w drużynie znajdują się Magowie lub przyszli Mistrzowie Runiczni. Pierwsze spotkanie może odbyć się w pobliżu Tamaliru, jeśli PG przebywają w tym mieście.

Aby rozpocząć spotkanie, przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Minęła niecała godzina, odkąd rankiem wyruszyliście w drogę. Waszym oczom ukazuje się gospodarstwo leżące z dala od innych ludzkich siedzib. W miarę, jak się zbliżacie, staje się jasne, że coś jest nie w porządku. Zagroda dla kóz stoi otworem, zwierzęta rozbiegły się po okolicy, a jacyś mężczyźni w sfatygowanych pancerzach wynoszą z domu dobytek i ładują go na wóz.

Bandyci przetrząsają gospodarstwo w poszukiwaniu przedmiotów wartych rabunku, lecz to nie oni dokonali morderstwa. Przybyli na miejsce krótko po świcie i dostrzegli okazję do zrabowania wszystkiego, co przedstawia jakąkolwiek wartość. Rolnicy nie byli bogaci, jednak zostało po nich kilka cenniejszych drobiazgów, a także użyteczne przedmioty i jedzenie. Gdy PG się zbliżają, zwracają uwagę na kilka ograbionych ciał leżących na ziemi w pobliżu domu.

Zajęci plądrowaniem rabusie nie od razu zauważają zbliżającą się drużynę. Choć cieszy ich wyjątkowo łatwy łup, są też przyzwyczajeni do zastraszania innych, a nawet

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

walki o zdobyc. Jeśli postaci graczy po prostu podejda, bandyci mogą założyć, że mają do czynienia z kolejną grupą opryszków, i będą bronić swego. Jeśli jednak PG noszą oficjalny strój Kościoła Kellosa, mają na sobie pancerze rycerzy baronii lub jakiegokolwiek inne godła szlacheckie albo powiązane z władzą, to bandyci spróbują zamaskować swoje działania albo uciekną się do przemocy, gdy im się to nie uda. Jednocześnie nie zamierzają ginąć dla tak marnego łupu i szybko się poddadzą lub uciekną, jeśli walka nie będzie szła po ich myśli.

INFORMACJE O SPOTKANIU

Pamiętaj o poniższych informacjach podczas rozgrywania tego spotkania, zwłaszcza jeśli dojdzie do walki.

- Bandyci mają jednego przywódcę.
- Na każdą PG przypada jedna grupa pacholków składająca się z dwóch bandytów.
- Bandyci są tu tylko po łup. Jednak nie mają zamiaru ginąć ani za niego, ani za swojego szefa; nie walczą też za żadną sprawę.
- Bandyci niekoniecznie dążą do walki. Chcą tylko zabrać to, co znajdują na farmie, i być może obrabować PG, jeśli nie będzie to wymagało wysiłku.
- Bandytów można zastraszyć i zmusić do ustąpienia. W tym celu należy wykonać **Przeciętny** (♦ ◊) **test Przymuszania przeciwników Przywództwu** dowódcy bandytów. Jeśli jacyś bandyci wcześniej zginęli, to dodaj ■ (lub więcej) do testu.
- Bandyci spróbują uciec, jeśli zostanie pokonana ponad połowa z nich lub ich przywódca.

PRZYWÓDCA BANDYTÓW (RYWAL)

Najbardziej charyzmatyczny lub bezwzględny bandyta często przejmuję dowodzenie. Niektórzy z takich przywódców, choć nie rwą się do umierania bardziej niż pozostali, bardziej boją się utraty twarzy niż ostrza przeciwnika.



Umiejętności: Broń Biała (Lekka) 2, Broń Dystansowa 2, Opanowanie 2, Przywództwo 1.

Talenty: Brak.

Zdolności: Brak.

Wyposażenie: Topór (Broń Biała [Lekka]; Obrażenia 6; Krytyczność 3; Zasięg [Bezpośredni]; Morderczość 1), łuk (Broń Dystansowa; Obrażenia 7; Krytyczność 3; Zasięg [Średni]; Nieporęczność 2), tarcza (Broń Biała [Lekka]; Obrażenia 3; Krytyczność 6; Zasięg [Bezpośredni]; Niecelność 2, Obrona 1, Odbicie 1, Powalenie), przesywanica (redukcja +1).

BANDYTA (PACHOLEK)

Bandytami zostają często zwykli, ale zdesperowani ludzie, którzy sądzą, że nie pozostało im już nic innego.



Umiejętności (tylko w grupie): Broń Biała (Lekka), Broń Dystansowa, Opanowanie.

Talenty: Brak.

Zdolności: Brak.

Wyposażenie: Buława (Broń Biała [Lekka]; Obrażenia 6; Krytyczność 4; Zasięg [Bezpośredni]).

BADANIE MIEJSCA ZBRODNI

Gdy PG pokonają bandytów, przepędzą ich lub się z nimi dogadają, zapewne zechcą poświęcić nieco czasu na przyjrzenie się miejscu zbrodni. Nawet jeśli drużyna nie da rabusiom cienia szansy na zapewnienia o niewinności, to choćby pobieżne przyjrzenie się zwłokom zdradzi, że to nie bandyci dokonali morderstw.

Dwa ciała są upiornie blade, a na ich szyjach dostrzec można małe, poszarpane ranki. Ostatnia ofiara – wyjątkowo rosły rolnik – nie ma żadnych obrażeń poza skręconym karkiem. Udany **Trudny** (◆◆◆) **test Medycyny** pozwala stwierdzić, że ofiary zginęły krótko po północy, a z bladych ciał spuszczone niemal całą krew.

Gospodarstwo zostało ograbione ze skromnego dobytku dopiero przez bandytów. Jeśli któryś z rabusiów zbiegł, to dużo trudniej jest ustalić, czy cokolwiek skradziono i kiedy.

Na drodze wiodącej z gospodarstwa na północ, w kierunku Nerekhallu (czyli tam, dokąd zmierzały PG), można dostrzec świeże koleiny. Wyglądają na ślady pozostawione przez koła dużego wozu lub karety. Postacie mogą je zauważyć po udanym **Łatwym** (◆) **teście Percepcji** lub **Sztuki Przetwarzania**. Postać, która uzyska w teście ▲ ▲, dostrzeże też ślady dwóch osób oddalające się od miejsca zbrodni ku drodze. Jedne wyglądają, jakby należały do kogoś w ciężkich buciorach, podczas gdy drugie zostawił ktoś, kto nosi lekkie obuwie i stąpa wyjątkowo delikatnie.

GLEBOCZNICA

Postacie graczy mogą ruszyć dalej, podążając za odkrytym tropem, albo zignorować bandytów i wydarzenia w gospodarstwie i kontynuować swoją podróż zgodnie z pierwotnym planem. Niezależnie od tego, co wybiorą, na krótko przed zapadnięciem zmroku dotrą do zajazdu Głębocznica położonego przy drodze do Nerekhallu. To dobre miejsce do spędzenia nocy lub przynajmniej poznania najnowszych plotek.

Parter gospody zbudowano z kamienia, a piętro – z drewna. Z wnętrza starego, ale dobrze utrzymanego budynku bije ciepły blask ognia. Stajnia jest wystarczająco duża, by pomieścić liczbę koni lub innych wierzchowców równą liczbie PG. W pobliżu woźnica zaprzęga parę silnych, białych koni do solidnego powozu z czerwonego drewna. Okna zdobionej karocy są zasłonięte grubym, ciemnym materiałem. Pojazd z pewnością należy do kogoś zamożnego, być może nawet szlacheckiego pochodzenia. Co dziwne, wygląda na to, że szykowany jest do wyjazdu mimo zmięzchu. Każda postać, która zauważyła koleiny przy gospodarstwie, z łatwością dostrzeże identyczne ślady między drogą a dziedzińcem. Nie ma żadnych wątpliwości, że zostawiły je koła karety.

Po wejściu do gospody oczom PG ukazuje się kilkoro gości w głównej sali. Gburowaty karczmarz o strąkowatych

włosach – Gartulf – ignoruje PG i skupia się na wycieraniu szklanek, które nigdy nie wydają się dość czyste. Zaoferuje jednak pomoc, jeśli ktoś do niego podejdzie.

GOŚCIE I PRACOWNICY GOSPODY

W gospodzie jest kilka osób, z którymi mogą porozmawiać postacie graczy. Te postacie niezależne nie mają statystyk, gdyż jest mało prawdopodobne, by wzięły udział w walce lub innym spotkaniu uporządkowanym. Jeśli PG wykonuje test umiejętności społecznych, to ustal jego trudność zgodnie z zaistniałą sytuacją. (Jeśli jednak te PN będą musiały wykonać jakieś testy, możesz założyć, że mają cechy o wartości 2 i po 1 poziomie dwóch umiejętności, w których się specjalizują – zgodnie ze swoim opisem).

CELE SPOTKANIA

Pprzed opuszczeniem gospody PG powinny uzyskać następujące informacje:

- Rolnicy prawdopodobnie zginęli z ręki lady Elizy Farrow.
- Lady Farrow zmierza do Nerekhallu.
- W przeszłości Nerekhall stał się miejscem pełnym mrocznej magii, która zagroziła całemu TerrinOTH.
- Zamiary lady Farrow najprawdopodobniej nie wiążą się z niczym dobrym!

Powyższe informacje powinny zmotywować PG do ruszenia w pościg za Elizą Farrow aż do Nerekhallu.

Gartulf: Karczmarz, starzejący się wdowiec o siwych, rozczochranych włosach i z wiecznym wyrazem niezadowolona na twarzy. Nie mówi wiele, chyba że chce ponarzekać na pracowników.

Rudderick: Młody stajenny. Pracuje w gospodzie od kilku miesięcy. Obecnie gdzieś zniknął, co Gartulf kwituje słowem „typowe”.

Esma: Młoda kobieta pracująca w gospodzie. Pomaga Gartulfowi we wszystkim – od sprzątanania przez gotowanie, aż po serwowanie napojów i jedzenia. Uśmiech nie znika z jej twarzy, jakby zamierzała w ten sposób równoważyć odpychające zachowanie właściciela. Martwi się o Ruddericka; twierdzi, że takie znikanie i lekceważenie obowiązków nie jest w jego stylu – wbrew temu, co mówi Gartulf.

Gharros: Umieśniony, groźnie wyglądający ork, który nosi zaskakująco modny kaftan. Większość czasu spędza w gospodzie, siedząc przy oknie, gdzie na zmianę w zadumie wpatruje się w kielich lub wściekle coś zapisuje. Gharros jest uprzejmym, wysławiającym się gładko poetą z Tamaliru. Podróżuje w poszukiwaniu inspiracji.

Loujis i Lerha: Loujis i Lerha: To dwoje wędrownych gnomów włączających się bez konkretnego celu. Bliźniaki podróżowały z innymi gnomami, jednak oddzieliły się od grupy podczas ataku goblinów. Zawsze mają dobry humor, nawet teraz, bo „po prostu wiedzą”, że ich przyjaciółom i rodzinie nic złego się nie stało, i niezbyt im spieszą do ich odnalezienia. Oboje uwielbiają wszelkiego rodzaju psikusy.

Khertra Deepvein: Krasnoludka z Kuźni. Zmierza do Szarej Przystani, by w imieniu swojej rodziny negocjować umowę handlową na zaopatrzenie straży miejskiej w broń i pancerze. Hałaśliwa Khertra jest oddana swojej misji, ale zawsze znajdzie czas, by się napić i pośpiewać.

Alvahn: To przystojny elf z miasta, co od razu widać po jego modnym stroju i swobodnych manierach. Utrzymuje się z aktorstwa i zmierza właśnie do Nerekhallu, gdyż wieść głosi, że Magiczny Teatr ciągle potrzebuje nowych aktorów. Alvahn jest zatwardziałym hazardzistą i chętnie zagra z każdym, kto ma na to ochotę.

WYJĄTKOWY GOŚĆ

Karoca należy do lady Elizy Farrow, szlachcianki przebywającej w gospodzie. Karczmarz i pozostali goście z przyjemnością o tym wspomną, w końcu wizyta kogoś o błękitnej krwi to ekscytujące wydarzenie. Jak można się było spodziewać, lady Farrow podczas krótkiego pobytu nie raczy spoufalać się z pospólstwem, preferując raczej swoje własne towarzystwo. Karczmarz niewiele może o niej powiedzieć postaciom graczy, poza tym, że

przyjechała ze switą krótko przed wschodem słońca i od tego czasu jej nie widziano

Większość gości wtedy spała i o przyjeździe szlachcianki dowiedziała się z rozmów. PG również z pewnością o niej usłyszą, zanim ją spotkają. Ponadto niektórzy goście i obsługa będą się wymieniać ponurymi plotkami na temat cieszącej się złą sławą Farrow.

Postacie graczy mogą dowiedzieć się o tym wszystkim, jeśli porozmawiają z gośćmi lub pracownikami gospody. Możesz przekazać wszystkie plotki dowolnej PG, która utnie sobie pogawędkę z PN, lub poprosić o wykonanie **Łatwego (♦) testu Uroku Osobistego**. Za każdy ✨ wygenerowany w teście PG usłyszysz jedną plotkę. Jeśli w teście wypadną **AA** lub więcej, postacie usłyszą jedynie prawdziwe plotki.

- Ruddericka, chłopca stajennego, nie widziano przez cały dzień. Gartulf nie jest z tego zadowolony. (Prawda)
- Na sukni lady Farrow widziano coś, co wyglądało jak plamy krwi. Jej strażnicy upierali się jednak, że wszystko jest w porządku. (Prawda)
- Eliza Farrow jest ostatnią żyjącą osobą z rodu Cathorich. Jej siostra zmarła w podejrzanych okolicznościach. (Prawda).
- Lord Merick Farrow załamał się po śmierci swojego brata Alrica. Wycofał się z życia publicznego po ślubie z Elizą Cathori, który odbył się krótko po zaręczynach. (Prawda).
- Żelazowcy z Nerekhallu nieustannie wypatrują adeptów zakazanej magii przybywających do miasta w poszukiwaniu zapomnianej wiedzy. Dzieje się to częściej, niż przyznają to sędziowie. (Prawda).
- Lady Farrow raz w miesiącu kąpie się w krwi młodej służącej, by zachować młodość i urodę. (Kąpiele to kłamstwo, nawet jeśli Farrow faktycznie korzysta czasem z krwi swojej służącej).
- Eliza Farrow przybyła do TerrinOTH z bardzo daleka. (Kłamstwo).
- Wszyscy sędziowie i cała szlachta Nerekhallu należą do tajnych stowarzyszeń. (Kłamstwo. Dotyczy to tylko niektórych).
- Lady Farrow miała wielu mężów. Każdy z nich zginął w podejrzanych okolicznościach. (Kłamstwo).

Postacie, którym powiedzie się **Łatwy** (♦) **test Wiedzy (Geografii)** lub **Wiedzy (Mistycznej)**, oprócz plotek znają też dodatkowe fakty dotyczące Nerekhallu. Przez wiele lat Nerekhall był czymś w rodzaju bezpiecznej przystani dla adeptów czarnej i zakazanej magii. Sprawa wyszła na jaw, gdy szczególnie potężny mag Gargan Mirklace otworzył przejście do miejsca leżącego poza Mennarą, na pograniczu samego Ynfernaelu. Potworności, które z niego wyszły, niemal całkowicie zniszczyły Nerekhall i wyrządziłyby niewypowiedziane szkody w TerrinOTH, gdyby nie szybko podjęte działania. Pomimo pewnych zastrzeżeń ze strony Rady Trzynastu pozwolono na odbudowę miasta. Od tego czasu sędziowie i Rada przez dziesiątki lat wypatrują najmniejszych śladów zepsucia.

MROczne ZAMIARY

Eliza Farrow w rzeczywistości jest wampirzycą i odpowiada za zbrodnie w pobliskim gospodarstwie. Zatrzymała się w gospodzie, by przeczekać dzień bez wystawiania się na promienie słoneczne i po zmroku kontynuować podróż do Nerekhallu. Planuje nawiązać kontakt z nekromantą Mavarisem Skainem, uczniem potężnego czarnoksiężnika, lorda Vorakesha.

Świta lady Farrow zna jej prawdziwą naturę lub przynajmniej domyśla się prawdy. Są jednak zbyt lojalni, zastraszeni albo przyzwyczajeni do jej przerażających czynów, by cokolwiek z tym zrobić – nawet gdyby nie znajdowali się pod wpływem potężnej magii i wampirzych zdolności swojej pani.

Większość PG powinna chcieć doprowadzić Farrow przed oblicze sprawiedliwości za popełnione przestępstwa. Istnieją jednak pewne przesłanki pozwalające mniemać, że planuje ona coś znacznie gorszego.

PODSŁUCHIWACZE

Lerha i Loujis są wyjątkowo cisi w noc przybycia postaci graczy. To dla nich nietypowe, o czym może zaświadczyć każdy, kto spędził z nimi w gospodzie kilka ostatnich dni. Bliźnięta zamierzały zrobić psikusa lady Farrow, ponieważ wprost uwielbiają płać figle szlachetnie urodzonym. Gdy już zajęły pozycje do swojej psoty (nieprawdopodobnie zawilej intrygi, w której role do odegrania miały butelka wina wypełniona wodą, podkowa, fałszywe wąsy i mysz), podsłuchiwały, jak lady Farrow rozmawia z kimś w swoim

pokoju. Było to dosyć zaskakujące, gdyż widziały na własne oczy, jak wchodziła do środka sama.

Choć przestraszona, Lerha jest skłonna opowiedzieć o wszystkim PG. Jeśli do tego dojdzie, przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

– Słyszałam tę wytworną szlachciankę, ale męski głos też – opowiada Lerha, wierząc się niespokojnie. – Był niski i chrapliwy, i taki trochę dziwny, jakby pobrzmiwał w nim trzask płomieni. A przez drzwi i dziurkę od klucza migotało upiorne, zielone światło. To było straszne! Za bardzo się bałam, żeby zostać tam dłużej, chociaż wiedziałam, że Loujis czekał na dole, a mysz była gotowa do akcji. – Spogląda ze smutkiem na brata, który w odpowiedzi uśmiecha się do niej pocieszająco. – Ale podsłuchałam trochę, o czym rozmawiali. Niewiele, tylko ciut, ciut. Umawiali się na jakieś spotkanie albo zebranie. Lady Farrow wspomniała o Nerekhallu, a on na pewno powiedział coś o jakiejś „umowie”. Tak, no tak, o umowie z jego „panem”. I wspominał jeszcze o jakiejś ofierze.

Kiedy Lerha milknie, słychać cichutki pisk, a z jej plecaka wyskakuje mysz i przemyka po podłodze.

Rozmowa, którą podsłuchiwała Lerha, toczyła się między Elizą Farrow i nekromantą Mavarisem Skainem oczekującym jej przybycia do Nerekhallu. Komunikacja na odległość była możliwa dzięki zaklętej misie. Magiczne właściwości naczynia należącego do wampirzycy ujawniają się po napełnieniu go świeżą krwią. Opowieść Lerhy nie pozostawia wątpliwości, że Farrow planuje coś złego, a co więcej, jest w to zamieszana magia. Chociaż w tym momencie postacie graczy nie znają szczegółów, to wypytując innych, mogą się upewnić, że w tym czasie Farrow była sama w pokoju.

ODJAZD

Krótko po zapadnięciu zmroku Eliza Farrow w towarzystwie dwórki o nieprzytomnym spojrzeniu i dwóch posępnych strażników schodzi z górnego piętra gospody i udaje się do czekającej na nią karety. Powinno do tego dojść tuż po przybyciu PG, być może nawet mija się z nimi w drzwiach. Tak czy inaczej, PG najprawdopodobniej nie miały jeszcze szansy, by choćby poznać plotki o Farrow.

Jeśli PG są obecne, możesz przeczytać na głos lub przedstawić własnymi słowami następujący opis:

Szlachcianka jest niezwykle elegancką kobietą o złotych włosach i alabastrowej skórze. Porusza się z gracją, która mogłaby zawstydzić niejednego elfa, podkreślaną jeszcze przez to, jak jej biała spódnica sunie po podłodze. Jej suknia jest równie nieskazitelna, co jej skóra, z wyjątkiem niewielkiej czerwonej plamki na stojce. Jednak najbardziej niezwykle są jej oczy, o subtelnym rubinowym odcieniu i pełne życia.

Dwóch postawnych strażników z dłońmi na rękojeściach mieczy pilnuje jej bezpieczeństwa. Przyglądają się gościom gospody z niemym ostrzeżeniem, gdy szlachcianka zerka w waszą stronę z ledwie dostrzegalnym, pełnym wyższości uśmiechem na czerwonych ustach.

Eliza Farrow nie ma zamiaru rozmawiać z kimkolwiek, łącznie z PG. Jeśli w drużynie znajduje się jakiś szlachcic, to kobieta grzecznie odmówi konwersacji; w przeciwnym razie zignoruje postacie. Jej ochroniarze nie będą się wahać, staną na drodze każdemu, kto mógłby zagrozić ich pani. Rzecz jasna Farrow bez trudu byłaby w stanie poradzić sobie z każdym zagrożeniem i obronić się sama, stara się jednak zachować pozory.

Zależy jej przede wszystkim na kontynuowaniu podróży do Nerekhallu. Jeśli PG doprowadzą do konfrontacji, szlachcianka będzie walczyć tylko wtedy, gdy nie będzie miała innego wyjścia. W każdym innym przypadku walkę pozostawi swoim ochroniarzom, a sama spróbuje uciec. Musi ściśle trzymać się terminarza i wołałaby dotrzeć do Nerekhallu na długo przed świtem.

USŁUGI DODATKOWE?

W zajeździe zatrzymało się na tę noc sporo gości. Jeśli PG wynajmą pokoje, to przynajmniej jedna z nich dostanie pomieszczenie zajmowane wcześniej przez Farrow. Udany **Przejętny** (◆◆) test **Czułości** pozwala postaci wchodzącej do pokoju dostrzec rysy na deskach podłogi, tak jakby ktoś wpełchnął coś pod łóżko. Oczywiście leżą tam zwłoki Ruddericka. Chłopiec stajenny ma poderżnięte gardło, a w ciele pozostało niewiele krwi (Farrow użyła jej do aktywowania misy). Każda PG, która uważnie przeszuka pokój lub zajrzy pod łóżko, automatycznie znajdzie ciało oraz zauważy kropelki krwi na podłodze i biurku.

Jeśli PG nie znajdą ciała, to uczyni to Gartulf, gdy pójdzie posprzątać pokój (o ile można to tak nazwać). Swoje odkrycie oznajmi głośnym wrzaskiem.

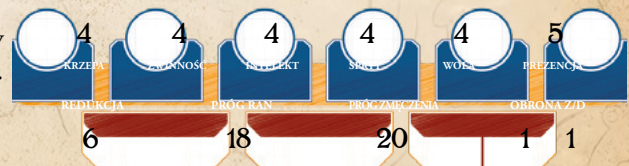
MOTYWACJE POSTACI A PRZYGODA

Scenariusz przygody opiera się na pewnych założeniach względem postaci graczy; przede wszystkim na tym, że nie będą siedzieć z założonymi rękami, podczas gdy nadnaturalna morderczyni dąży do osiągnięcia swoich niecznych celów. Jeśli jednak chcesz dać PG więcej powodów do ścigania i powstrzymania Elizy Farrow, to warto powiązać ich działania z Motywacjami PG. Niektóre z nich są oczywiste – postać gracza, która pragnie sprawiedliwości, nie pozwoli, by morderczyni pozostała bezkarna, natomiast PG oddana zemście na nieumarłych może nabrać podejrzeń co do prawdziwej natury Elizy. Przedyskutuj ten temat z graczami, a być może zdołacie wymyślić inne Motywacje – jeśli PG obawia się porażki, to czy może stać bezczynnie, podczas gdy mroczne wydarzenia nabierają tempa? Nawet postać, którą motywuje chciwość, może dostrzec wachlarz możliwości związanych z osobą szlachcianki.

ELIZA FARROW (NEMEZIS)

Nieziemsko piękna Eliza Farrow jest znana w arystokratycznych kręgach znacznie dłużej, niż wskazywałby na to jej młody wygląd. Pomimo niepokojących plotek na jej temat niewielu wie, że lady Farrow to w rzeczywistości wampirzyca – potworna, nieumarła istota, która żywi się krwią ludzi i innych inteligentnych gatunków. Farrow jest uroczą, opanowaną i skupioną, jednak jej mordercza natura czasami błyskawicznie bierze nad nią górę.

Umiejętności: Bijatyka 2, Broń Dystansowa 3, Czułość 2, Dyscyplina 3, Jeździectwo 2, Moc Tajemna 3, Negocjacje 3, Opanowanie 3, Urok Osobisty 3, Wiedza (Zakazana) 4.



Talenty: Adwersarz 2 (wzmocnij dwukrotnie trudność testów walki wykonywanych przeciwko temu celowi), Mroczne Rozeznanie (użyj Wiedzy [Zakazanej], by określić efekty czarów).

Zdolności: Dominacja (akcja Dominacji może zostać użyta raz na spotkanie i wymaga testu przeciwstawnego Uroku Osobistego przeciw Dyscyplinie jednej postaci znajdującej się w bliskim dystansie. Jeśli test się powiedzie, cel jest unieruchomiony na 1 rundę za każdy nieanulowany ✨, a ponadto Eliza może wydać ☹, by zamroczyć cel na 1 rundę).

Krwawa Mgła (jeśli obrażenia otrzymane przez Elizę Farrow przekroczą wartość jej progu ran, to nie zostaje ona obezwładniona, tylko zmienia się w obłok krwawej mgły. W tej postaci może latać [zob. str. 100 podręcznika podstawowego GENESYS] i nie otrzymuje obrażeń od ataków fizycznych. Jeśli otrzyma obrażenia od ataku magicznego, zostaje obezwładniona i przyjmuje postać materialną).

Nieumarła (nie musi oddychać, jeść ani pić [oprócz krwi], może przetrwać pod wodą; jest niewrażliwa na trucizny i toksyny).

Wampiryczna Magia (Eliza Farrow zmniejsza trudność wszystkich testów umiejętności magicznych o 1 poziom).

Wrażliwość na Światło Słoneczne (gdy Eliza Farrow jest wystawiona na światło słoneczne, jej cechy są zmniejszone o 2, a progi ran i zmęczenia o połowę).

Zew Krwi (gdy Eliza Farrow zadaje celowi rany kłami lub magicznym atakiem, leczy taką samą liczbę swoich ran).

Zaklęcia: Eliza Farrow może wykonać dowolną akcję magiczną dozwoloną dla Mocy Tajemnej. Może normalnie wybierać dodatkowe efekty zaklęcia. Do jej ulubionych zaklęć należą:

Przekleństwo Nocy (wybierz cel w bliskim dystansie i wykonaj **Trudny** [◆◆◆] test **Mocy Tajemnej**. Jeśli test się powiedzie, to do końca następnej tury Eliza Farrow cel zmniejsza zdolność we wszystkich swoich testach o 1 oraz zmniejsza swoje progi ran i zmęczenia o 4. Ten efekt może być utrzymywany, jeśli Eliza Farrow wykona manewr koncentracji),

Wysączenie Krwi (wybierz cel w bliskim dystansie i wykonaj **Trudny** [◆◆◆] test **Mocy Tajemnej**. Jeśli test się powiedzie, cel otrzymuje 4 obrażenia +1 obrażenie za każdy nieanulowany ✨, Krytyczność 2, właściwości Morderczość 4 i Pole Rażenia 4).

Wyposażenie: Kły (Bijatyka; Obrażenia 6; Krytyczność 2; Zasięg [Bezpośredni]; Morderczość 2, Usidlenie 1).

STRAŻNIK ELIZY (RYWAŁ)



Umiejętności: Broń Biała (Lekka) 2, Broń Dystansowa 2, Czujność 1, Dyscyplina 1, Jeździectwo 1, Opanowanie 2.

Talenty: Szybkie Dobycie (raz na rundę może zdobyć lub schować broń w ramach okazji).

Zdolności: Nie Zbliżaj się! (gdy postać w bliskim dystansie zechce ominąć strażnika, ten w ramach okazji poza turą może wydać Punkt Opowieści z puli MG i przewrócić tę postać).

Przytrzymanie (może użyć Przytrzymania w ramach okazji. Do początku następnej tury strażnika przeciwnicy muszą poświęcić 2 manewry na wyjście ze zwarcia).

Wyposażenie: Miecz (Broń Biała [Lekka]; Obrażenia 6; Krytyczność 2; Zasięg [Bezpośredni]; Obrona 1), kusza (Broń Dystansowa; Obrażenia 7; Krytyczność 2; Zasięg [Średni]; Przebicie 2, Przygotowanie 1), tarcza (Broń Biała [Lekka]; Obrażenia 3; Krytyczność 6; Zasięg [Bezpośredni]; Niecelność 2, Obrona 1, Odbicie 1, Powalenie), zbroja skórzana (redukcja +1).

TROPEM ŚMIERCI

Odnażenie ciała Ruddericka powinno dać do zrozumienia PG, że Eliza Farrow jest morderczynią odpowiedzialną za śmierć rolników i chłopca stajennego. Jakby tego było mało, ponura przeszłość Nerekhallu i pośpiech, z jakim Farrow zmierza do miasta, nie zapowiadają niczego dobrego.

Jeśli PG postanowią ruszyć za wampiryzą, gdy tylko jej karetka odjedzie lub krótko po tym, przejdź do spotkania Pogoń na następnej stronie. W przeciwnym wypadku kierunek, w jakim odjechała, pytania zadawane przez jej eskortę na temat drogi do Nerekhallu i ostatnie wydarzenia potwierdzają, że zmierza do tego miasta. PG mogą zechcieć dopaść ją w Nerekhallu, a kontynuowanie podróży po całonocnym odpoczynku jest rozsądnym posunięciem.

STRASZLIWA SFORA (SPOTKANIE OPCJONALNE)

Jeśli PG zrobią cokolwiek, co wzbudzi podejrzenia lady Farrow, lub jeśli natychmiast ruszą za nią, to szlachcianka potajemnie przyzwie barghesty, by pozbyć się drużyny.

Jeśli postacie graczy będą ścigać karete, barghesty dołączą do pościgu, zgodnie z opisem spotkania Pogoń. W przeciwnym razie barghesty zaczają się w lesie i na polach otaczających gospodę. Zaatakują PG i każdego, kto w nocy oddali się od przybytku.

Oto kilka ważnych cech tego spotkania:

- Liczba barghestów jest równa liczbie PG.
- Barghesty nie czują strachu, jest więc wysoce nieprawdopodobne, by się wycofały.
- Barghesty są przerażające! Jeśli PG nie są zbyt doświadczone w walce z nieumarłymi, muszą wykonać **Trudny** (◆◆◆) **test Dyscypliny**, gdy zostaną przez nie zaatakowane. PG, którym test się nie uda, będą dezorientowane do końca spotkania.

BARGHEST (RYWAL)

Barghesty to wielkie, agresywne i dzikie nieumarłe psowate. Chłopi utrzymują, że jeśli barghest choć raz pochwyli zapach zdobyczy, to nigdy nie przestanie jej ścigać. Jest to tym bardziej przerażające, że te bestie nigdy się nie męczą. Przypominają wielkie wilki lub psy o ciemnej sierści, jednak ich głowy to gołe czaszki z piekielną czerwienią żarzącą się w pustych oczodołach. Większość barghestów poznaczona jest ranami lub oznakami rozkładu, a z dziur w skórze i mięśniach często wyzierają kości. Ponadto barghesty nigdy nie krwawią. Gdy choć raz zaznają smaku swojej ofiary, nie ustają w atakach do czasu śmierci swojej lub celu.



Umiejętności: Atletyka 2, Bijatyka 2, Czujność 2, Odporność 3, Percepcja 3.

Talenty: Chyży (barghest nie musi wykonywać dodatkowych manewrów, by przemieszczać się po trudnym terenie).

Zdolności: Nieumarły (nie musi oddychać, jeść ani pić, może przetrwać pod wodą; jest niewrażliwy na trucizny i toksyny).

Rozszarpywanie (barghest dodaje ■■ do testów Bijatyki przeciwko leżącym lub unieruchomionym celom).

Skok (dodaj właściwość Powalenie do pierwszego ataku wykonanego przez barghesta w turze, w której użył manewru do wejścia w zwarcie).

Wyposażenie: Kły i pazury (Bijatyka; Obrażenia 6; Krytyczność 3; Zasięg [Bezpośredni]; Morderczość 1).

POGOŃ (SPOTKANIE OPCJONALNE)

PG mogą postanowić zatrzymać Elizę Farrow natychmiast na podstawie tego, co widziały i czego się dowiedziały do tej pory. Mają całkowitą rację, należy ją powstrzymać przed wyrządzeniem jeszcze większego zła! Przygoda jednak jest ciekawsza, jeśli Farrow uda się dotrzeć do miasta. Scenariusz można doprowadzić do końca, nawet jeśli PG przeszkodzą jej w planach lub ją pokonają, o ile w trakcie otrzymają wskazówki dotyczące jej dalszych zamiarów – spotkania z niebezpiecznym nekromantą i zawarcia nikczemnej umowy. W takim wypadku trzeba będzie zmodyfikować niektóre wydarzenia w dalszej części przygody. Na szczęście dla ciebie jako MG, dopadnięcie Farrow wcale nie jest łatwym zadaniem, a sam pościg zapewni graczom wiele emocji!

Jeśli PG nie mają własnych wierzchowców, mogą zechcieć skorzystać z koni pozostawionych w stajni przez gości gospody. Nie powinny mieć z tym żadnych trudności, tym bardziej, że w tym momencie brak już chłopca stajennego. Muszą jednak pamiętać, że kradzież koni to poważne przestępstwo w całym TerrinOTH. Właściciele i obsługa gospody na pewno opowiedzą wszystkim o ich występku.

WOŹNICA (RYWAL)



W zależności od tego, jak szybko PG znajdą się w siodłach, spotkanie rozpocznie się w średnim albo dalekim dystansie. Jeśli będzie on większy, PG nie będą mieć szansy na dogonienie karocy. Oto kilka rzeczy, które należy wziąć pod uwagę podczas pościgu:

- Woźnica skupia się całkowicie na ucieczce, będzie zatem używać dwóch manewrów w każdej turze, by kareta jak najbardziej oddaliła się od PG.
- Farrow ucieknie, jeśli powóz znajdzie się w ekstremalnym dystansie względem PG.
- Woźnica i jeden z ochroniarzy Elizy siedzą na koźle. Reszta jej świty jest w środku, jednak kolejny strażnik może wspiąć się na dach karety, by walczyć i odpierać ataki PG.

- Barghesty dołączą do spotkania w drugiej rundzie i będą próbować ściągnąć PG z ich wierzchowców, zabić wierzchowce lub w jakikolwiek inny sposób przerwać pogoń.
- Eliza Farrow może rozsunać zasłony powozu i z wnętrza rzucać zaklęcia na PG.

Umiejętności: Bijatyka 1, Broń Dystansowa 1, Czujność 2, Jeździectwo 2.

Talenty: Brak.

Zdolności: Brak.

Wposażenie: Sztylet (Broń Biała [Lekka]; Obrażenia 3; Krytyczność 3; Zasięg [Bezpośredni]; Celność 1), przesywanica (redukcja +1).

AKT II: MROCZNE MIASTO

W drugim akcie przygody postacie graczy docierają do Nerekhallu i mogą na własną rękę poznawać miasto. Ta część przygody jest otwarta, gdyż PG mogą prowadzić śledztwo dotyczące działań Elizy Farrow według własnego uznania. Jednak świadomie czy nie, cały czas ścigają się z wampirzycą, której zamiary zagrażają regionowi, a może i całemu TerrinOTH.

WOLNE MIASTO NEREKHALL

Nerekhall robi na odwiedzających wielkie wrażenie tak jak inne Wolne Miasta. Jednak nawet ci, którzy nie znają jego mrocznej przeszłości, odczuwają jakiś niewytłumaczalny, przytłaczający strach, gdy wędrują jego ulicami. Lęk nasila się w mroku nocy, w ciemnych alejkach z dala od lamp ulicznych i pod drewnianymi, skrzypiącymi powalami najstarszych budynków.

Choć Nerekhall zamieszkują tysiące obywateli, to wielkością nie dorównuje on innym Wolnym Miastom, być może ze względu na swą złowrogą historię. Większość mieszkańców woli o niej nie rozmawiać, a nawet wypiera ją z pamięci, jednak obecność żelazowców stale przypomina o tamtych wydarzeniach. Gdy mag Gargan Mirkłace otworzył przejście do Czarnego Królestwa, wypuścił na miasto demoniczne zastępy. Jedynie dzięki desperackim wysiłkom pozostałych Wolnych Miast i Daqańskich Baronii udało się zażegnać kryzys, a reszta TerrinOTH uniknęła losu Nerekhallu.

Niektóre z budynków stoją tu od setek lat, jednak zdecydowaną większość metropolii trzeba było odbudowywać przez dziesięciolecia po jej niemal całkowitym zniszczeniu. Wzdłuż jej ulic ciągną się teraz wysokie, niepokojące budowle, od czasu do czasu poprzecinane wąskimi alejkami.

Lecz w oczy odwiedzających rzuca się nie tylko efektowna i w pewnym sensie imponująca zabudowa.

Żelazowcy, napędzane magią konstrukty, strzegą miasta przed czarną magią, która już raz prawie doprowadziła do jego upadku. Sama obecność tych wiecznie czujnych strażników pomaga też przedstawicielom władz w uciszaniu plotek, jakoby złe moce wciąż kryły się w zaułkach Nerekhallu.

Choć społeczność miasta nie jest może tak zróżnicowana, jak na przykład tamalirczycy, to mieszkańcy pochodzą z rozmaitych środowisk, a co za tym idzie, prezentują różne poglądy i zachowania. Cień przeszłości Nerekhallu wisi jednak nad znaczną częścią miasta i w taki czy inny sposób dotyka większości miejscowych.

WAŻNE MIEJSCA

Poniżej są wymienione najważniejsze miejsca w mieście lub takie, które PG najprawdopodobniej odwiedzą podczas przygody.

RYNEK

Rynkowi Nerekhallu daleko do jego odpowiedników w Tamalirze czy w innych miastach handlowych. Mimo to przyciąga kupców oferujących wiele towarów. Niektórzy twierdzą, że można tu nabyć zakazane magiczne przedmioty wydobyte z tutejszych katakumb, o ile ktoś potrafi zadawać właściwe pytania. Oczywiście handlarze kontrabandą cały czas mają się na baczności. To zrozumiałe, w końcu nie chcą przyciągnąć uwagi żelazowców.

PLAC MIEJSKI

Na placu miejskim skupia się życie Nerekhallu. To tu mieszkańcy słuchają proklamacji, zbierają się podczas uroczystości czy oglądają publiczne egzekucje. Te ostatnie nieodmiennie przyciągają wielu, gdyż sędziowie robią z nich zawsze wielkie przedstawienie, gdy skazańcami są adepti czarnej magii. Ma to zniechęcić potencjalnych amatorów mrocznych sztuk, a także wzmocnić wizerunek Nerekhallu jako miasta, które odcina się od swej plugawej historii.

AKADEMIA

Akademia to główny ośrodek naukowy w Nerekhallu. Daleko jej do Uniwersytetu w Szarej Przystani, a nauczanie obejmuje jedynie zwykłe przedmioty. Choć studenci mogą się kształcić na kierunkach związanych z magią – od historii przez filozofię i teologię po nauki przyrodnicze – to nie naucza się tu żadnej z mistycznych sztuk. Młodzi szlachcice niemający zamiaru uczyć się w Szarej Przystani wybierają właśnie Akademię. Okazjonalnie ośrodek przyciąga też uwagę uczonych spoza miasta. Krążą plotki, że Akademia to wygodna przykrywa dla tych, którzy przybywają do Nerekhallu w poszukiwaniu zakazanej wiedzy, lecz są to... cóż... tylko plotki.

ŻELAZNA WIEŻA

Imponujący gmach Żelaznej Wieży wznosi się nad Górną Dzielnicą miasta. Wzmocnione żelazem ściany z wrytymi runami ochronnymi pozwolą wieży oprzeć się zarówno zwykłym, jak i magicznym atakom. Odpowiedzialność za ochronę przed deprawacją spoczywa głównie na tamtejszych czarodziejach – niektórzy z nich piastują także stanowiska sędziów miejskich. Oprócz wielu środków obronnych, jakie mają do swojej dyspozycji, to właśnie jej rezydenci są twórcami i opiekunami żelazowców.

GOSPODA CIEŃ KSIĘŻYCA

Cień Księżyca to droga gospoda, której klientelę stanowią przyjezdni szlachcice i kupcy. Zamożni mieszkańcy miasta odwiedzają ją w poszukiwaniu rozrywki, za czym przemawia największy w mieście wybór szlachetnych win i mocnych alkoholi.

GOSPODA ŻELAZNA CEGŁA

Żelazna Cegła, choć niczego nie brakuje jakości jej usług, jest przystępniejszą cenowo alternatywą dla tych podróżnych, którzy nie chcą zatrzymywać się w Cieniu Księżyca lub których na to nie stać. Pokoje w Cegle są skromne, acz porządne, a karczma zaspokaja większość potrzeb zmęczonego podróżnika.

WITAJCIE W NEREKHALLU

PG mogą dotrzeć do miasta w różnych okolicznościach, zależnie od tego, czy wyruszyli w całonocną pogoń za lady Farrow czy udali się na odpoczynek i wybrali podróż w dzień. Jeśli postacie graczy podróżują pieszo, dotrą do bram miasta nie wcześniej niż pod koniec drugiego dnia, co da Elizie solidną przewagę. Drużyna na wierzchowcach bez trudu dojedzie do miasta po dniu (lub nocy) jazdy.

Jak przystało na Wolne Miasto, Nerekhall wygląda imponująco w oczach zbliżających się podróżników. Jego kamienne mury są wysokie na niemal sześć metrów. Jeśli PG dotrą na miejsce w ciągu dnia, zastaną otwartą tylko jedną z ciężkich, stalowych bram – i to tylko częściowo, tak by dało się ją szybko zamknąć z nawet najblźszego powodu. Co ciekawe, można odnieść wrażenie, że bramy zaprojektowano do zamykania z zewnątrz.

Uzbrojeni we włócznie strażnicy w lśniących pancerzach stoją na warcie obok bramy. Jeśli PG nie dadzą im powodów do podejrzeń swoim wyglądem lub zachowaniem, przejdą przez bramę bez większych trudności – rzecz jasna w ciągu dnia. Między zachodem a wschodem słońca wrota są zamknięte, zaś strażnicy pełnią wartę na górze bramy, wypatrując zagrożeń i podróżnych. Rzadko jednak wpuszcza się kogokolwiek po zapadnięciu zmroku, a jeśli już, to tylko ważne osoby. Oznacza to rzecz jasna, że dla Elizy Farrow jako szlachcianki i jej świty otworzono bramę. Strażnicy pełniący służbę podczas przybycia PG nie byli na posterunku, kiedy przyjechała, ale plotki szybko rozeszły się po koszarach. Jeśli postać gracza zada właściwe pytania po udanym **Przeciętnym** (◆◆) **teście Uroku Osobistego**, wartownik wspomni, że szlachcianka ze swoją świtą dotarła do miasta zaledwie kilka godzin przed brzaskiem – co jest dla takiej osobistości dość niezwykłą porą na podróżowanie.

STRAŻNIK MIEJSKI (RYWAL)

Gwardziści ze straży miejskiej zachowują ścisłą dyscyplinę, w niczym pod tym względem nie ustępując strażnikom z innych Wolnych Miast. Każdy z nich doskonale zna mroczną przeszłość Nerekhallu i wie, że musi być gotów strzec go zarówno przed wewnętrznymi, jak i zewnętrznymi zagrożeniami.



Umiejętności: Broń Biała (Lekka) 2, Czujność 1, Dyscyplina 1, Percepcja 1.

Talenty: Brak.

Zdolności: Brak.

Wyposażenie: Włócznia strażnika (Broń Biała [Lekka]; Obrażenia 5; Krytyczność 4; Zasięg [Bezpośredni]; Celność 1), tarcza (Broń Biała [Lekka]; Obrażenia 3; Krytyczność 6; Zasięg [Bezpośredni]; Niecelność 2, Obrona 1, Odbicie 1, Powalenie), zbroja skórzana (redukcja +1).

ŻELAZOWCY

Konstrukty zwane żelazowcami zostały stworzone do obrony Nerekhallu przed czarną magią i eliminowania zagrożenia, jakie stanowią władający nią osobnicy. Są niezwykle skuteczne zarówno w wykrywaniu magii, jak i w obronie przed nią. Całkiem prawdopodobne, że PG będą jedynie widywać żelazowców podczas pobytu w Nerekhallu, ale mogą też przyciągnąć ich uwagę. Choć używanie magii w mieście nie jest nielegalne, to postacie, które będą to robić, zapewne wzbudzą zainteresowanie metalowego strażnika. Jeśli postać skorzysta z dopuszczalnej formy magii w sposób niezagrażający porządkowi w mieście, to mało prawdopodobne, by czekało ją coś więcej niż krótkie przesłuchanie przez żelazowca albo innego funkcjonariusza. Spektakularne czary, które mogłyby wywołać panikę wśród mieszkańców, lub jakakolwiek forma czarnej magii (czynionej przy użyciu talentów takich jak Mroczne Rozeznanie lub Krwawa Ofiara) spotkają się z o wiele bardziej zdecydowaną reakcją ze strony żelazowców i władz miasta.

ŻELAZOWIEC (RYWAŁ)

Ożywione magią konstrukty zwane żelazowcami są powszechnym widokiem w Nerekhallu. Można je spotkać, gdy nieruchomo niczym posągi stoją na rogach ulic, zdarza im się także patrolować miasto. Żelazowcy potrafią wykryć obecność magicznej energii i zazwyczaj są w stanie wychwycić jej zakazaną naturę. Mimo to zdarza im się pomylić i dokonać aresztowania, gdy w grę wchodzi nieznan im rodzaj magii i nieznan czarujący.



Umiejętności: Broń Biała (Ciężka) 3, Broń Biała (Lekka) 3, Czujność 3, Dyscyplina 3, Odporność 3.

Talenty: Brak.

Zdolności: Czujny (żelazowiec dodaje do testów Percepcji i Czujności mających wykryć użycie umiejętności magicznych lub ich efekty).

Siła Żelaza (żelazowiec może używać Broni Białej [Ciężkiej] jedną ręką).

Wryte Symbole Ochronne (zwiększ o 2 trudność wszystkich zaklęć, których celem jest żelazowiec).

Wyposażenie: Halabarda (Broń Biała [Ciężka]; Obrażenia 7; Krytyczność 3; Zasięg [Bezpośredni]; Obrona 1, Przebicie 3), duża tarcza (Broń Biała [Lekka]; Obrażenia 5; Krytyczność 5; Zasięg [Bezpośredni]; Niecelność 2, Obrona 2, Odbicie 2, Powalenie).

W MROCZNYM MIEŚCIE

Po dotarciu do miasta postacie graczy mogą rozpocząć śledztwo w sprawie miejsca pobytu Elizy Farrow i jej planów. Przyjazd szlachcianki do metropolii to wydarzenie zdecydowanie mniejszego kalibru niż pojawienie się jej w małym zajeździe, dlatego PG będą musiały bardziej się postarać, by dowiedzieć się czegośkolwiek o działaniach Farrow. Mogą wpaść na jej trop, wypytując ludzi na ulicy, odwiedzając lepsze gospody czy nawet rozmawiając z miejskimi z funkcjonariuszami lub urzędnikami miejskimi.

Na tym etapie przygody oddaj inicjatywę w ręce PG i rozstrzygaj ich działania w oparciu o wcześniej podane informacje o mieście. Poniższe spotkania są przykładami prawdopodobnych wydarzeń, w zależności od tego, jak PG zabiorą się do śledztwa. W razie potrzeby bez trudu dostosujesz je do danej sytuacji. Każde z tych spotkań powinno naprowadzić PG na trop wampirzycy.

Jeśli PG zrobią coś kompletnie nieprzewidzianego, upewnij się, że ostatecznie zdobędą informacje wyszczególnione w ramce Cele śledztwa.

ZWIEDZANIE

Gdy PG dotrą do Nerekhallu, ich priorytetem powinno być odnalezienie Elizy Farrow. W tym celu prawdopodobnie będą chodzić po mieście, zadawać pytania i szukać śladów nikczemnych uczynków. Mogą też podjąć dodatkowe działania, na przykład zakup ekwipunku. W zależności od stanu swojej wiedzy PG mogą uznać, że czas gra tu kluczową rolę, choćby z tego powodu, tym dłużej zwlekają z rozpoczęciem poszukiwań Farrow, tym bardziej stygnie jej trop.

Oczywiście PG nie zobaczą Elizy Farrow w mieście w ciągu dnia ani nawet nocą – chyba że od opuszczenia Głębocznicy cały czas deptały jej po piętach. Farrow zesłała do kanałów parę godzin po przybyciu do Nerekhallu.

CELE ŚLEDZTWA

Niezależnie od tego, jak PG zabiorą się do sprawy, prędzej czy później powinny odkryć poniższe wskazówki, które naprowadzą je na trop Elizy i skłonią do zejścia do podziemi miasta. Jeśli postacie graczy nie zdołają odkryć ich w inny sposób, to wystarczy zwykle wypytywanie miejscowych o najnowsze wieści i plotki (przy okazji PG usłyszą mnóstwo niepotrzebnych pogłosek i jawnych łągarstw).

- Elizy Farrow nie widziano w mieście od czasu jej przybycia do Cienia Księżyca (wygląda to tak, jakby zniknęła).
- Mavaris Skain, średni syn pomniejszego szlacheckiego rodu niedawno porzucił posiadłość w Akademii w bardzo nieprzyjemnych okolicznościach. Podobno wygłosił kilka niejasnych gróźb pod adresem swoich byłych kolegów. Od tego czasu go nie widziano.
- Pod miastem ciągną się wiekowe, rozległe katakumby. Wielu ludzi wierzy, że w przeszłości użytkownicy zakazanej magii wykorzystywali je do przeprowadzania różnych wstrętnych eksperymentów. Być może nadal to robią.

Choć PG nie spotkają jej podczas pobytu w mieście, to poruszanie się po Nerekhallu może doprowadzić do innych spotkań lub ujawnienia wskazówek opisanych w tej sekcji.

SKOMPROMITOWANY UCZONY

Przed zakończeniem przygody PG trafią na Mavarisa Skaina. Mogą o nim usłyszeć podczas śledztwa, zwłaszcza jeśli przepytają wykształconą część społeczności Nerekhallu lub jeśli inicjatywę w dochodzeniu przejmie postać z zacięciem do nauki.

Oficjalnie Skain jest skompromitowanym byłym członkiem Akademii. Niewielu wie czy choćby podejrzewa, że w rzeczywistości mężczyzna para się nekromancją i służy straszliwemu lordowi Vorakeshowi. Eliza Farrow udała się do Nerekhallu w nadziei na sojusz ze Skainem i – za jego pośrednictwem – z samym Vorakeshem.

Oczywiście PG dowiedzą się o tym później. Rozmawiając z byłymi współpracownikami Skaina lub słuchając plotek, PG mogą się dowiedzieć, że:

- Mavaris Skain był bardzo niepopularny zarówno przez studentów, jak i kolegów po fachu. Ich niechęć wynikała w dużym stopniu z jego pełnej chłodu postawy i złośliwego sposobu bycia, podkreślanych jeszcze przez śmiertelnie bladą cerę i zapadnięte oczy. Zazwyczaj wycofany Skain miał tendencję do wybuchania dzikim rechotem w najmniej stosownych momentach, co nie pomagało jego reputacji.
- Po wydaleniu z Akademii sędziowie miejscy przeszukali jego gabinet. Jeśli znaleźli cokolwiek wartego uwagi, to nie raczyli poinformować o tym katedry.
- Skain specjalizował się w medycynie, a konkretnie w anatomii. Jego praca wymagała regularnego kontaktu ze zwłokami.
- Skain został „poproszony” o odejście z Akademii, gdyż coraz bardziej zaniedbywał swoje obowiązki (a poza tym nikt go nie lubił).
- Opuszczając Akademię, Skain groził byłym kolegom, obiecując im „cierpienie i ciemność” oraz zarzekając się, że pewnego dnia wszyscy oni będą służyć jemu oraz jego „panu”.

Gabinet uczonego został dokładnie przeszukany. Wśród książek, zwojów, map i innych zwykłych akademickich akcesoriów pozostało niewiele rzeczy wartych zainteresowania. Tabele i atlasy zawierają mapy Nerekhallu z różnych okresów w historii. Postać gracza, która przyjrzy się mapom i wykona udany **Przeciętny (◆◆) test Wiedzy (Geografii)**, zauważy, że jeden ze starych, przegniłych i nieopisanych planów przedstawia system tuneli – część z nich pokrywa się z o wiele nowszą mapą kanałów pod miastem. Bez cienia wątpliwości to mapa katakumb znanych postaciom z plotek. Na tej części mapy widnieje położona głęboko komnata, w której Skain przeprowadzał zakazane magiczne eksperymenty. Choć miejsce nie jest opisane jako laboratorium, to mapa może pomóc trafić w jego pobliże.

KIESZONKOWIEC

Jeśli PG zadają pytania w półświatku Nerekhallu lub postać gracza z kryminalnymi powiązaniami przejmie inicjatywę w dochodzeniu, to mogą usłyszeć o niefortunnym przypadku Danego Bulverta.

To drobny złodziejzsek, dosyć dobrze znany wśród mniej uczciwych mieszkańców miasta. Podobno niedawno przeżył coś dziwnego i teraz siedzi jeszcze ciszej niż zwykle. Jak głoszą niektóre plotki, tuż przed zmianą swojego zachowania miał na oku dość niezły zarobek, jakim była sakiewka niedawno przybyłej do miasta szlachcianki.

PG znajdą Bulverta w jednej z tawern w Nerekhallu, być może nawet w Żelaznej Cegle, gdzie upija się do

nieprzytomności. Choć w ciągu dnia PG mogą go znaleźć odsypiającego pijaństwo w alejce, to Danne jest zbyt przerażony, by po zmroku pozostawać na zewnątrz.

Niedawno przeżył szokującą noc (w wieczór po przybyciu Elizy Farrow, a więc jedną lub kilka nocy temu, w zależności od tego, kiedy PG dotarły do miasta i jak dużo czasu zajęło im dotychczasowe śledztwo). Niechętnie komukolwiek o tym opowiada, a zwłaszcza obcym. Co więcej, może próbować uciekać, jeśli zacznie podejrzewać, że PG są w zмовie z Elizą. W jego obecnym paranoicznym stanie zwykle wypytywanie o Farrow może doprowadzić go do takiego wniosku.

Bulvert doskonale wie, że słowo drobnego złodziejzka nic nie znaczy przeciwko słowu szlachetnie urodzonej, i nie spodziewa się, by ktokolwiek mu uwierzył. Jeśli PG wzbudzą jego zaufanie i przekonają go, że są po jego stronie, to Danne opowie im o wszystkim. Ze względu na jego przerażenie należy dodać ■■ do wszystkich testów Oszustwa i Uroku Osobistego, których jest celem, natomiast □ do testów Przymuszania.

Gdy Bulvert będzie gotów mówić, przeczytaj na głos lub przedstaw własnymi słowami następujący opis w zależności od sytuacji:

– Wyszło mi na to – zaczyna złodziej, nerwowo pociągając szczękę – że ta szlachcina, co to właśnie przyjechała, ta cała lady Farrow, to będzie łatwiutkim łupem. Se nie myślcie, nie chciałem jej krzywdy, o nie. Ale wiedziałem, że ma jakiś ochroniarzy czy coś tam, no to skrzyknę kilku kumpli. Czekaliśmy, aż wyjdzie. Się zatrzymała w Cieniu, tak gadali, ale się nie pojawiała przed zmrokiem. Wtedy se pomyślałem, że takie szczęście to się rzadko kiedy ma.

Milknie, patrząc w jakiś punkt w oddali, a na jego twarzy maluje się grymas bólu.

– Sama była, jak zaczęliśmy, to nie myślałem, że będą jakieś problemy. Ale tylko się uśmiechła, jakby na nas czekała. Nim się kapłem, co się dzieje, jeden z moich krzyknął i padł na ziemię, waląc juchą, a tamta pociągnęła drugiego za sobą. Się nie wyrwał nawet. Nie ruszyłem wtedy, co reszta. Nie wiem, coś mi nie grało. Pewnikiem tylko dlatego jeszcze żyję.

Po ostatnich słowach Bulvert podnosi butelkę drżącą dłonią i pociąga długi łyk.

MIJESCE ZBRODNI

W razie potrzeby Bulvert udzieli odpowiedzi na dodatkowe pytania. Można go nawet przekonać, by pokazał postaciom graczy miejsce nieudanego napadu – chociaż ogromnie się tego boi. Ciało przyjaciela Bulverta już dawno zniknęło, jednak uważne przyjrzenie się ulicy i udany **Łatwy** (◆) **test Percepcji** lub **Sztuki Przetrwania** pozwalają dostrzec

zaschniętą krew między kamieniami bruku. Wygląda, jakby pojawiła się tam w czasie, kiedy według Bulverta rozegrał się atak. Postać może wydać **A**, by zauważyć rysy, jakie mogły zostawić buty ciągnięte po ulicy. Ślady prowadzą do pobliskiego wejścia do kanałów (zob. **Do kanałów**, str. 15).

DANNE BULVERT (RYWAL)



Umiejętności: Broń Biała (Lekka) 2, Koordynacja 2, Machlojki 3, Opanowanie 2, Oszustwo 2, Ukrywanie się 3.

Talenty: Brak.

Zdolności: Brak.

Wyposażenie: Sztylet (Broń Biała [Lekka]; Obrażenia 3; Krytyczność 3; Zasięg [Bezpośredni]; Celność 1), metalowa pałka (Broń Biała [Lekka]; Obrażenia 5; Krytyczność 5; Zasięg [Bezpośredni]; Dezorientacja 2; Obrażenia Ogluszające).

GOSPODA CIEŃ KSIĘŻYCA

Po przybyciu do Nerekhallu lady Farrow wynajęła pokoje dla siebie i swojej służby w Cieniu Księżyca. To najdroższa i najlepsza gospoda w mieście, zwykle wybierana przez szlachtę, która z jakiegoś powodu nie chce się zatrzymać w posiadłościach krewnych czy znajomych. Gospoda jest czysta i ciepła, oświetlona latarniami. Nocą matowe szyby jej okien wydają się jarzyć delikatnym światłem.

W dużej, wysokiej stajni znajdują się dwa białe konie i karetta Elizy Farrow, a także kilka innych wierzchowców. Gospoda nastawiona jest na klientelę z wyższych klas. Kupcy i szlachta mogą tu przyjemnie spędzić czas na dyskusjach o ważnych sprawach (a także na wymianie sprośnych plotek) przy drogich trunkach.

Świta Elizy została w gospodzie, kiedy ich pani udała się do kanałów. W skład grupy wchodzi dwórka, stangret i dwóch strażników, chyba że PG pokonały lub przepędziły któreś z nich w drodze z Głęboznicy. Lady Farrow ma własny pokój. Choć pozostaje pusty, odkąd przyjechała, to przed jego drzwiami cały czas stoi strażnik. Będzie uparcie twierdził, że lady Farrow odpoczywa i pod żadnym pozorem nie wolno jej przeszkadzać.

Dwórka lady Farrow i stangret wydają się na przemian oszołomieni i przerażeni. Wydobyć z nich przydatnych i wiarygodnych informacji wymaga sporego samozaparcia, a trudność potrzebnych testów umiejętności społecznych jest **Przeciętna** (◆◆). W dodatku strażnicy Farrow nie zamierzają dopuścić do wypytywania służby i bez wahania wkroczą, by zakończyć konwersację.

Na stole w pokoju Elizy stoi niewielka srebrna misa. Jej błyszczące wnętrze pokryte jest plamami zakrzepłej krwi. Jeśli misa zostanie wypełniona świeżą krwią, to na jej tafli pojawi się obraz wyniszczonej, ponurej twarzy. To odbicie Mavarisa Skaina (zob. str. 17), który wpadnie we wściekłość i natychmiast zniknie, gdy tylko zorientuje się, że nie rozmawia z lady Farrow.

W pokoju znajduje się też podróżny kuferek na kosztowności zamykany na klucz. Można go otworzyć po udanym **Trudnym** (◆◆◆) **teście Machlojek**. W środku są monety i biżuteria warte łącznie 300 sztuk srebra. Oczywiście ochroniarze Farrow, pracownicy gospody, a także miejscy oficjele zdecydowanie przeciwstawia się próbom okradnięcia szlachcianki.

KWESTIA JURYSDYKCJI (SPOTKANIE OPCJONALNE)

Urzednicy Nerekhallu wolą załatwiać sprawy miasta samodzielnie. Dotyczy to zwłaszcza wszystkich, co zagraża metropolii, a w szczególności niebezpieczeństw magicznej natury. Po części to kwestia dumy, a po części pragnienia zachowania tajemnicy – rządzący Nerekhallem utrzymują, że „czasy deprawacji należą do przeszłości”, więc sprawy związane z zakazaną magią starają się rozwiązywać tak szybko i dyskretnie, jak to tylko możliwe.

Jeśli więc PG będą rozgłaszać, że szukają wampirzyca – lub aktów czarnej magii, zagrożeń dla miasta i tym podobnych – to z pewnością zwrócą na siebie uwagę. Objawi się ona w osobie sędziego Edmina Cawla. Podobnie jak wszyscy sędziowie Nerekhallu Cawl wypełnia zarówno obowiązki administracyjne, jak i sądowe. Mało kto w mieście oprócz innych sędziów mógłby mieć nadzieję na skuteczne podważenie jego słów.

Innym sposobem na przyciągnięcie zainteresowania (i gniewu) władz miasta jest atakowanie szlachty lub szkolenie jej w inny sposób – co dotyczy również Elizy Farrow. Oznacza to między innymi działanie bez niepodważalnych dowodów jej winy. Jednak nawet ich posiadanie nie stanowi usprawiedliwienia w oczach sędziów miejskich – w końcu każdy, kto znajdzie takie dowody, powinien przedstawić je władzom, a nie załatwiać sprawy na własną rękę.

Wynik spotkania z Edminem Cawlem zależy zarówno od reakcji postaci graczy na jego żądania, jak i od sposobu, w jaki zwróciły na siebie jego uwagę. Jeśli śledztwo PG było jedynie widoczne (np. otwarcie wypytywały o Elizę), to Cawl nie będzie jawnie zmierzał do konfrontacji, ale jasno określi swoje uprawnienia. Jego celem jest zachowanie porządku w Nerekhallu, zatem niezbyt podoba mu się zamieszanie z nieoficjalnym śledztwem prowadzonym przez poszukiwaczy przygód przeciwko szanowanej gościnie miasta.

Jeśli jednak PG zaatakowały Farrow lub wzięły udział w innych nielegalnych lub antyspołecznych działaniach na oczach Cawla, to jego nastawienie będzie o wiele bardziej zdecydowane. W zależności od powagi występku PG sędzia może zacząć od aresztowania ich z zamiarem późniejszego przesłuchania.

Podczas prowadzenia spotkania z sędzią Edminem Cawlem pamiętaj o poniższych informacjach:

- Cawlowi towarzyszą strażnicy miejscy w liczbie równej liczbie PG. (Jeśli będzie podejrzewać użycie czarnej magii, możesz rozważyć zastąpienie jednego lub dwóch strażników żelazowcami).
- PG mogą wygrać to spotkanie społeczne, jeśli wezmą za cel próg zmęczenia sędziego (zob. str. 122 podręcznika podstawowego GENESYS). Możesz przyznać postaciom graczy do testów umiejętności społecznych ■, jeśli prowadziły śledztwo ostrożnie i profesjonalnie, lub ■, jeżeli spowodowały straty finansowe albo szczególnie zwróciły na siebie uwagę.
- Głównym celem Cawla jest zachowanie porządku w mieście.
- Jego drugim celem jest wykrycie oraz pozbycie się czarnej magii i wszystkich jej użytkowników w sposób, który nie podważy zaufania obywateli do władz ani nie wzbudzi obaw daqańskich lordów.
- Choć początkowo nie ufa PG, to można go przekonać, aby pozwolił kontynuować śledztwo, a nawet udzielił niewielkiego wsparcia.
- Cawl rozliczy PG za jakiegokolwiek uszkodzenia infrastruktury miejskiej lub obrażenia mieszkańców.

SĘDZIA EDMIN CAWL (RYWAL)

Cawl jest mężczyzną o pociągłej twarzy i szlacheckim pochodzeniu. Szczerze wierzy, że działa w ochronie interesów Nerekhallu i jego mieszkańców. Równie szczerze nienawidzi czarnej magii i wszystkich, którzy się nią posługują. Niestety z niewiele mniejszą niechęcią odnosi się również do osób łamiących prawo, jak i jego samowolnych stróżów.



Umiejętności: Dyscyplina 2, Negocjacje 2, Opanowanie 2, Oszustwo 1, Przymuszanie 2, Urok Osobisty 1.

Talenty: Brak.

Zdolności: Brak.

Wyposażenie: Znakomite ubranie, szarfa urzędnika.

AKT III: DROGA W DÓŁ

Niezależnie od dokonanych wyborów czy odnalezionych wskazówek PG ostatecznie powinny ustalić, że Eliza Farrow zesłała do kanałów – niezbyt odpowiedniego miejsca dla wytwornej szlachcianki. PG muszą podążać jej śladem w głąb ciemnych kanałów Nerekhallu i znajdujących się pod nimi katakumb, jeśli chcą pokrzyżować jej szyki.

DO KANAŁÓW

Aby dostać się do katakumb, Eliza Farrow musiała przejść przez kanały – i taki sam los czeka PG. Nie muszą koniecznie skorzystać z tego samego wejścia co Farrow, jednak jeśli tak zrobią, to znajdują na wpół zanurzone ciało pierwszego ze współników złodziejzka Bulverta (ma rozszarpane gardło, ale jego ciało nie zostało pozbawione krwi). W kanałach panują ciemności, choć przez rzadko rozmieszczone kratki kanalizacyjne wpada trochę światła.

Po zejściu pod ziemię PG mają kilka możliwości podjęcia tropu Elizy Farrow. Oczywiście postacie nie są do nich ograniczone i mogą wymyślić inne sposoby na znalezienie lub wytropienie Elizy.

- Jeśli PG zabrały mapę kanałów z gabinetu Mavarisa Skaina, to mogą z niej skorzystać. W tym celu postać posługująca się mapą musi wykonać **Przeciężny (◆◆) test Wiedzy (Geografii)**.
- PG mogą podążać śladami, jakie zostawiła za sobą Eliza. W tym celu należy wykonać **Przeciężny (◆◆) test Znajomości Półświatka** lub **Sztuki Przetrwania**. Dzięki nadnaturalnej zwinności i innym przymiotom Farrow zostawia mniej widoczne ślady, niż zwykły człowiek. Mimo wszystko od czasu do czasu można zauważyć odciski butów w błocie, a nawet skrawki materiału w miejscach, w których suknia zaczęła się o kamienie.
- Postać mająca poziomy w jakiegokolwiek umiejętności magicznej może je wykorzystać do wyczucia czarnej magii podążającej za Farrow lub gromadzącej się w miejscu przeprowadzania rytuału przez Skaina. W tym celu postać musi wykonać udany **Przeciężny (◆◆) test Percepcji**, by poczuć ją wystarczająco mocno do wskazania drogi drużynie.

PG, która uzyska sukces w którymkolwiek z wymienionych testów, może poprowadzić drużynę do katakumb w miarę prostą trasą, choć nie wyklucza to dodatkowych

spotkań po drodze. Jeśli postaciom graczy nie uda się dany test, to nie tylko tracą cenny czas, lecz także nie będą mogły ponownie spróbować wybranej metody, o ile nie zmienią się okoliczności. Dodatkowo możesz wydać ♣ lub ✦ wygenerowane w teście, by PG zgubiły się, znalazły w niebezpieczeństwie, odbyły spotkanie bojowe albo straciły znaczącą ilość czasu.

ZAGROŻENIA (SPOTKANIE OPCJONALNE)

Choć kanały są utrzymane w całkiem dobrym stanie, to nie należą do bezpiecznych miejsc. PG mogą – zwłaszcza gdy zбочą z drogi wybranej przez Elizę – natknąć się na strome tunele, gwałtowne spadki, ukryte pod powierzchnią nieczystości, a nawet miejsca grożące zawaleniem.

Postać lub postaciom graczy narażone na owe zagrożenia (najprawdopodobniej będą to postaci idące na czele drużyny) mogą wykonać **Przeciężny (◆◆) test Czujności**, by w porę dostrzec niebezpieczeństwo i je ominąć lub podjąć odpowiednie środki ostrożności. Trudność testu należy modyfikować lub dodać do puli ■ ze względu na panującą ciemność, szczególnie głębokie ścieki lub inne okoliczności.

Postacie, którym nie uda się test, wpadną w pionową rurę, sturlają się w dół stromego tunelu lub zostaną przgniecione kamieniami. Efekt każdego z tych pechowych wydarzeń można przedstawić obrażeniami identycznymi jak przy upadku postaci z bliskiego dystansu (zob. str. 112 podręcznika podstawowego GENESYS). Upadek zadaje 10 obrażeń i 10 punktów zmęczenia, które mogą zostać zmniejszone po udanym **Przeciężnym (◆◆) teście Atletyki** lub **Koordinacji**. Każdy ✨ zmniejsza otrzymane obrażenia o 1, a każda ▲ zmniejsza otrzymane zmęczenie o 1.

W DÓŁ, DO KATAKUMB

Niezależnie od tego, czy PG podążą śladem Elizy Farrow czy skorzystają z mapy, prędzej czy później trafią na wąską, spiralną klatkę schodową, która prowadzi do miejskich katakumb. Są one zdecydowanie starsze niż kanały ściekowe, a miejsce strumieni nieczystości zajmują wąskie tunele i pokruszone kamienne posadzki. Nie dociera tu światło dnia, lecz jeśli PG będą mieć szczęście, mogą trafić na stare pochodnie wsunięte w uchwyty na ścianach.

Po zejściu do katakumb PG muszą ponownie odszukać ślady Elizy lub znaleźć inny sposób na dotarcie do celu.

Mogą skorzystać z podanych wcześniej opcji, a postacie bez magicznych zdolności mogą również wykonać **Trudny** (◆◆◆) **test Percepcji**, by wykryć ewidentną aurę czarnej magii emanującą z laboratorium Skaina. Objawi się ona jako niewytłumaczalny lęk, nienaturalnie zimny wiatr lub jakiegokolwiek inne przerażające uczucie.

LEŻE ZŁA

Ostatecznie PG stają przed ciężkimi, dębowymi drzwiami prowadzącymi do nekromantycznego laboratorium Mavarisa Skaina. Cienie w kątach wydają się niemal namacalne, zaś z wnętrza dobiega śpiew nienaturalnych głosów. Gdy PG otworzą drzwi, przeczytaj na głos lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Gdy otwieracie ciężkie, dębowe wrota, ze środka niczym fale gęstego dymu wylewają się cienie snujące się po podłodze u waszych stóp. Gwałtownie drgające płomienie świec oświetlają wysoką komnatę. Ukryte w cieniu sklepienie jest podtrzymywane przez rozsypujące się kolumny. Ożywione zwłoki w starych zardzewiałych pancerzach stoją w pełnym powagi milczeniu, a nad przykutą do podwyższenia ofiarę szarpącą się w więzach stoi powykręcana postać w czarnych szatach. Wysoko nad głową trzyma sztylet, a jej nieludzko głęboki głos wydaje się wypełniać całe pomieszczenie. Lady Farrow stoi tuż obok, ewidentnie odgrywając jakąś rolę w rytuale. Wokół niej klębią się cienie i upiorne światła.

Celem rytuału (co PG mogą odkryć albo nie, zależy, jak szybko miecze zastąpią słowa) jest wzmocnienie lady Farrow, tak by nie szkodziło jej światło słoneczne. To znacząco rozszerzyłoby zasięg i siłę jej wpływów, nie wspominając nawet o wyeliminowaniu jej jedynej fizycznej słabości. Rytuał jest darem od lorda Vorakesha pieczętującym jego sojusz z Farrowami.

Drugi ze współpracowników złodziejaska Bulverta, Harvold, został przeznaczony do złożenia w ofierze. Tkwi przykuty do podwyższenia za kostki i nadgarstki. W kulminacyjnym punkcie rytuału Skain zabije ofiarę (zob. Prowadzenie spotkania).

PROWADZENIE SPOTKANIA

Konfrontacja z Elizą Farrow i Mavarisem Skainem jest kulminacyjnym momentem przygody i powinna być odpowiednio emocjonująca. W trakcie walki należy pamiętać o kilku rzeczach:

- PG mają przeciwko sobie Elizę Farrow, Mavarisa Skaina oraz trzy grupy pachołków po trzech wskrzeszeńców w każdej. Jeśli w drużynie są mniej niż trzy postacie graczy albo jest ich więcej niż pięć, rozważ odjęcie albo dodanie jednej grupy pachołków.
- Podwyższenie, Skain i Farrow są w średnim dystansie od wejścia. Wskrzeszeńcy znajdują się pomiędzy postaciami graczy a nemezis. Niektórzy mogą być w bliskim dystansie.
- Rytuał trwa, dopóki Skain jest w bezpośrednim dystansie od podwyższenia i co turę poświęca akcję na prowadzenie ceremonii. Podczas trwania rytuału klębiące się cienie zapewniają obronę na dystans równy 2 wszystkim postaciom znajdującym się w bliskim dystansie od podwyższenia. Jeśli rytuał zostanie przerwany, Skain i Farrow otrzymają po 4 punkty zmęczenia. Jeśli PG nie przerwą rytuału najpóźniej w czwartej rundzie, Skain poświęci akcję na zabicie ofiary w swojej turze i doprowadzi rytuał do końca. Wrażliwość na Światło Słoneczne Elizy Farrow zostanie usunięta, a jej próg ran wzrośnie o 4.
- Eliza Farrow ani myśli poświęcić swojego nieżycia dla umowy ze Skainem i jego panem. Jeśli walka w oczywisty sposób nie będzie szła po jej myśli (na przykład Skain zginie), wampirzyca rzuci się do ucieczki. Jeśli Farrow miałaby zostać pokonana, spróbuje skorzystać z Krwawej Mgły.

MAVARIS SKAIN, NEKROMANTA (NEMEZIS)

Mavaris Skain niepokojąco przypomina ciała, przy których pracuje. Głęboko w katakumbach, w zaciszu laboratorium Skain ubiera się w podarte, czarne szaty i ozdabia się bluźnierczymi symbolami i talizmanami ze zwłok. Uwielbienie Skaina dla zakazanej sztuki nekromancji jest oczywistą próbą oswojenia strachu przed śmiercią. W zamian za kształcenie w najczarniejszej ze sztuk mężczyzna poprzysiągł służbę i swoje życie lordowi Vorakeshowi.



Umiejętności: Broń Biała (Lekka) 1, Czujność 1, Dyscyplina 2, Moc Tajemna 3, Opanowanie 2, Wiedza (Zakazana) 3.

Talenty: Adwersarz 1 (wzmocnij raz trudność testów walki wykonywanych przeciwko temu celowi), Mroczne Rozeznanie (użyj Wiedzy [Zakazanej], by określić efekty czarów), Nekromancja (gdą ta postać korzysta z magicznej akcji Przywołanie, zyskuje efekt Przywołanie sojusznika bez zwiększania trudności. Każda przywołana istota musi być nieumarła), Ziąb Nordrosa (magiczne ataki uzyskują efekt Lód bez zwiększania trudności).

Zdolności: Brak.

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

Mur z Kości (wykonaj **Trudny** [◆◆◆] test **Mocy Tajemnej**. Jeśli test się powiedzie, Skain zmniejsza otrzymywane obrażenia o 1 plus 1 za każde ✨✨ ponad pierwszy do końca swojej następnej tury. Ponadto jeśli w teście ataku, którego celem jest Skain, wypadły ☠☠☠ lub ☠, to atakujący otrzymuje trafienie zadające mu obrażenia równie całkowitym obrażeniom ataku. Skain może wykonać manewr koncentracji, by podtrzymać efekty bariery),

Podzwonne (wybierz jeden cel w bliskim lub średnim dystansie i wykonaj **Przeciętny** [◆◆] test **Mocy**

Tajemnej. Jeśli test się powiedzie, magiczny atak zada 8 obrażeń +1 obrażenie za każdy nieanulowany ✨, Krytyczność 2, właściwości Morderczość 3 i Usidlenie 3),

Uwiad (wybierz dwa cele w bliskim dystansie i wykonaj **Przeciętny** [◆◆] test **Mocy Tajemnej**. Jeśli test się powiedzie, Skain może wybrać jeden dodatkowy cel za każdą ▲. Każdy cel zmniejsza zdolność wszystkich swoich testów o 1 do końca następnej tury Skaina. Jeżeli cel będący pod wpływem zaklęcia otrzyma zmęczenie z jakiegokolwiek powodu, to otrzymuje 1 dodatkowy punkt zmęczenia. Skain może wykonać manewr koncentracji, by podtrzymać wszystkie efekty tej kłątwy).

Wyposażenie: Kościana laska (+4 do obrażeń zadawanych magicznymi atakami. Pierwszy dodany efekt Zasięg nie zwiększa trudności. Ulecz 1 ranę po zadaniu celowi obrażeń zaklęciem), sztylet ofiary (Broń Biała [Lekka]; Obrażenia 4; Krytyczność 3; Zasięg [Bezpośredni]; Celność 1, Morderczość 1), ciężkie szaty (obrona +1), zakazany grymuar (użytkownik mający talent Mroczne Rozeznanie może dodać efekty Dodatkowy cel i Osłabienie do zaklęcia Kłątwa bez zwiększania trudności).

WSKRZESZENIEC (PACHOLEK)



Umiejętności (tylko w grupie): Broń Biała (Lekka), Broń Dystansowa, Czujność, Odporność, Percepcja.

Talenty: Brak.

Zdolności: Bezśmiertność (MG może wydać ☠☠☠ z dowolnego testu umiejętności PG, by przywrócić uprzednio pokonanego wskrzeszeńca do istniejącej grupy pachółków, zmniejszając odpowiednio obrażenia tej grupy. MG może wydać ☠, by przywrócić dwóch wskrzeszeńców do grupy pachółków),

Nieumarły (nie musi oddychać, jeść ani pić, może przetrwać pod wodą; jest niewrażliwy na trucizny i toksyny).

Wyposażenie: Zardzewiałe ostrze (Broń Biała; Obrażenia 6; Krytyczność 3; Zasięg [Bezpośredni]), zużyty łuk (Broń Dystansowa; Obrażenia 6; Krytyczność 3; Zasięg [Średni]), starodawny pancerz (redukcja +2).

NAGRODY ZA PRZYGODĘ

Jeśli PG nie dopuszczą do ukończenia rytuału Skaina, mogą być dumne z przynajmniej częściowego pokrzyżowania złowrogich ambicji Farrow, a także z pozbycia się odrażającego nekromanty, który zagrażał miastu. Postacie graczy bardziej zainteresowane nagrodami materialnymi znajdą monety i kosztowności warte 400 sztuk srebra, jeśli przeszukają komnatę rytualną i sąsiadujące z nią pomieszczenia. Ponadto kryjówkę Skaina wypełniają liczne zakazane rękopisy i bluźniercze artefakty, które mogą być sporo warte dla odpowiedniego kupca.

Jeśli po wcześniejszym spotkaniu PG rozstały się z Edminem Cawlem w dobrych stosunkach, a w pozostałej części przygody drużyna stosowała się do jego wymagań, to otrzymają od niego podziękowania i po 200 sztuk srebra dla każdej z postaci. Jeśli jednak sprawy nie potoczyły się tak gładko, Cawl może zechcieć rozliczyć postacie graczy z bawienia się w samozwańczych strażników prawa.

JEŚLI RYTUAŁ SIĘ POWIEDZIE

Sprawy przybierają bardzo zły obrót. Nagromadzenie czarnej magii – oprócz planowanych korzyści dla Elizy Farrow – skutkuje także ponownym otwarciem nieaktywnych portali, które niegdyś niemal doprowadziły do zniszczenia Nerekhallu. Katakumby drżą, gorące wichry wypełniają pomieszczenie, a zewsząd dobiegają echa zawrodożenia i wrzasków demonów.

Nawet Farrow nie zamierza tracić zbyt wiele czasu. Przez chwilę chełpi się zwycięstwem, po czym szybko znika z laboratorium, zostawiając PG z konsekwencjami ich porażki. Szczeliny w rzeczywistości zaczynają się rozwierać, zalewając wszystko zielonym światłem. PG dostrzegają w nich sylwetki demonów. Postacie graczy mają jedynie cień szansy na ucieczkę i ostrzeżenie miejskich sędziów. Z kolei Skain pławi się w wywołanym chaosie i liczy na to, że jego czarna magia zdoła go ochronić.

Połączenie Nawiedzonego miasta z Mniejszym złem

W przygodzie *Mniejsze zło* gracze odkrywają tajemniczą sektę Bandy Trupów, którą dowodzi nekromanta Givon Dai'slen. Aby powiązać Givona z Mavarisem Skainem, należy następująco zmienić przeszłość Givona.

Skuszony obietnicą olbrzymiej potęgi Givon współpracuje z Mavarisem, który jednak nie zdradził mu wszystkich swoich sekretów. Wysłał Givona do Bramy Mrozu, aby ten wmieszał się między uchodźców i stworzył sobie w mieście odpowiednie warunki do przeprowadzenia mrocznego rytuału. Mavaris wierzy, że wprowadzenie dodatkowego zagrożenia i zwiększenie zamętu w tym regionie będzie pomocne w jego planie przywołania demonów do Terrinoth.

Pamiętaj, by w przygodzie *Mniejsze zło* wprowadzić parę wskazówek wskazujących na Nerekhall jako źródło rosnącego niebezpieczeństwa. Dzięki odpowiednio przedstawionym informacjom gracze zyskają motywację, by udać się do Nerekhallu i uporać się z „większym złem” w przygodzie *Nawiedzone miasto*.

© 2023 Edge Studio na licencji Fantasy Flight Games. Genesys i logo Genesys są zastrzeżonymi znakami towarowymi Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games i logo FFG są zastrzeżonymi znakami towarowymi Fantasy Flight Games. App Store jest znakiem towarowym usługi świadczonej przez Apple Inc. Google Play jest znakiem towarowym Google Inc. Opublikowane przez Edge Studio – Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119 Guyancourt Cedex, Francja.

© 2023 Edge Studio under licence of Fantasy Flight Games. Genesys and the Genesys logo are trademarks of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® 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.