



Zgliszczka Potęgi – rozszerzenie przygody

Poniższy materiał stanowi rozszerzenie przygody **ZGLISZCZA POTĘGI** wydanej z okazji Free RPG Day 2021 i wymaga oryginalnego scenariusza.

W skład tego dodatku wchodzi dwa elementy. Pierwszym są dwie gotowe postacie, dzięki czemu gracze mogą wybierać spośród sześciu różnych keleresów. Każda z PG ma własną historię, która ułatwia MG wprowadzenie jej w wydarzenia przygody.

Drugim elementem są dwa dodatkowe spotkania czyniące starożytną placówkę Lazaxów na Rozejmie Heroola ciekawszym i bardziej złożonym miejscem. Spotkanie pierwsze, **Co to za miejsce?**, umożliwia graczom dokładniejsze poznanie kompleksu i stopniowe odkrywanie jego przeznaczenia. Sednem drugiego spotkania, **Siłą albo sprytem**, jest próba uporania się z dodatkowym patrolem Zwolenników Syd. W jego trakcie jedna z postaci będzie musiała

wybrać pomiędzy swoim ukrytym celem a powodzeniem misji. Opisy obu spotkań zawierają informacje, w którym momencie scenariusza **ZGLISZCZA POTĘGI** powinny mieć miejsce.

Pelopionne i Karrik aun Charrik

Ta dwójka keleresów to dodatkowe postacie, które mogą zostać wybrane przez graczy do udziału w przygodzie **ZGLISZCZA POTĘGI**. Ich karty znajdują się na stronach 9–10.

Pelopionne

Pelopionne należy do Tytanów UI, gatunku biomechanicznych stworzeń, które niedawno przebudziły się ze snu trwającego dziesiątki tysięcy lat i próbują odnaleźć swoje miejsce w galaktyce. Tytani zostali stworzeni przez Mahactów, złych genoczarowników, którzy przed mileniami władali galaktyką. W przeciwieństwie do swoich twórców Tytani okazali się pełnymi współczucia opiekunami i budowniczymi pragnącymi zjednoczyć i umocnić galaktykę. Pelopionne w pełni podziela ideały swojego ludu.

Motywacja: Odkrycia

Pelopionne jest dość młoda (i mała) jak na Tytana, a jej celem jest odkrywanie galaktyki, w której obudzili się jej pobratymcy. Pelopionne jest z natury ciekawska i pełna radości życia, a do tego robi imponujące wrażenie – ma prawie trzy metry wzrostu, zbudowana jest z wytrzymałych stopów metali i dysponuje rozległą wiedzą otrzymaną od UI, najstarszych ze swojego gatunku. Dla Pelopionne służba Keleres jest logiczną decyzją – to świetny sposób, by poznawać inne kultury i badać odległe rejony galaktyki, a jednocześnie pomagać galaktycznej społeczności.

Ukryty cel Pelopionne [Użyj w Akcie II, Spotkaniu 3]

Nie istnieją doniesienia o aktywności Tytanów na Rozejmie Heroola, jednak większa część planety pozostaje niezbadana. Zdobycie dostępu do informacji siostr Calinof mogłoby pomóc innym poszukującym. Pelopionne może poświęcić pół godziny (czasu w grze), wydać 50 aurei i wykonać **Trudny (♦♦♦) test Negocjacji (Prezencja)**, by zdobyć dostęp do tych danych. Sukces oznacza wypełnienie ukrytego celu postaci.

Jednak wymaga to czasu i PG ryzykują rozminięcie się z innymi postaciami. Wydanie 100 aurei przyspieszy cały proces i nie będzie wymagało wykonania testu (jednak Pelopionne raczej nie dysponuje tyloma pieniędzmi, więc konieczna może być pożyczka od kogoś z drużyny).

Ukryty cel: Odnaleźć zaginionych śpiących

Większość Tytanów usłyszała rozkaz powracających Mahactów i przebudziła się, szybko jednak odmówiła wykonywania rozkazów swych bezdusznych stwórców. Nie wszystkie dzieci Ul przebudziły się ze swego snu, niektóre wciąż spoczywają rozrzucone po światach galaktyki. Pelopionne została obudzona w celu odszukiwania tych zaginionych śpiących i wykorzysta każdą okazję do zdobycia informacji o miejscach pobytu uspionych Tytanów.

Odgrywanie tej postaci:

- ◆ Jesteś ciekawska i dobroniuszna, czasem aż do przesady. Dysponujesz wiedzą swojego ludu, jednak brak ci mądrości, by postępować ostrożnie, i sprytu umożliwiającego wykorzystanie ogromu posiadanych informacji.
- ◆ Lubisz proste, bezpośrednie rozwiązania, ale nie lubisz przemocy. Jeśli na twojej drodze znajdzie się głąz, to skorzystasz ze swej siły i odrzucisz go na bok, jednak w kontaktach ze świadomymi istotami wolisz postawić na szczerość i wyjaśnić wspólne cele i potrzeby, aby osiągnąć kompromis.
- ◆ Wolisz polegać na dających się zweryfikować faktach niż na intuicji. Jeśli podejrzewasz, że inni chcą cię oszukać, to starasz się potwierdzić ich twierdzenia lub im zaprzeczyć z pomocą informacji, których prawdziwość możesz osobiście potwierdzić.

Karrik aun Charrik

Wiele tysięcy lat temu galaktyką władali zdeprawowani genoczarownicy – tyrani znani jako Mahactowie. Ostatecznie zostali pokonani przez młode Imperium Lazaxów i zamknięci na dalekim, starożytnym świecie grobowcu. Po ich klęsce ptasia rasa znana jako Shikrai przysięgła uczynić wszystko, by tyrania Mahactów nigdy więcej nie nękała galaktyki. Powołali do życia Srebrny Klucz – sekretną organizację, która miała dbać, by nikt nigdy nie popełnił błędu, jakim jest obudzenie Mahactów.

Wiele tysięcy lat później Srebrny Klucz nie dał rady wypełnić swojej misji. Mahactowie przebudzili się i ponownie nawiedzili galaktykę. Wobec tego wydarzenia Shikrai zrzeszeni w Srebrnym Kluczu ujawnili się, mając nadzieję, że w ten sposób natchną wszystkie ludy galaktyki, by raz na zawsze położyć kres starożytnemu zagrożeniu.

Motywacja: Chwała

Karrik aun Charrik należy do Srebrnego Klucza. Po przebudzeniu Mahactów wraz z innymi członkami organizacji został wysłany, by wspierać niedawno sformowaną agencję Keleres w obronie galaktyki. To doświadczony wojownik, który chciałby być znany z tego, że zawsze doprowadza sprawy do końca, niezależnie od ceny.

Ukryty cel: Zniszczyć Mahactów

Karrik aun Charrik od dawna służy w organizacji, dla której inne zagrożenia czy kwestie polityczne mają drugorzędne znaczenie wobec celu, jakim jest zniszczenie Mahactów – dawnych tyranów będących największym zagrożeniem dla galaktyki. Odkąd są na wolności, Karrik aun Charrik doskonale wie, co ma robić: znaleźć najefektywniejszy sposób na zakończenie walki i raz na zawsze odesłać Mahactów do świata legend. To jego misja, którą Karrik gorliwie stara się wykonać.

Odgrywanie tej postaci:

- ◆ Jesteś ostrożny i powściągliwy zarówno podczas negocjacji, jak i na polu bitwy. Zawsze starasz się przygotować na każdą ewentualność. Nie szukasz okazji, by uciekać się do przemocy, gdy nie przysłuży się to misji, jednak nie zawahasz się jej użyć, by osiągnąć swój cel.
- ◆ Uważasz Keleres za niezorganizowaną grupę nieopierzonych nowicjuszy, którzy nie do końca rozumieją zagrożenie, któremu muszą stawić czoła. W walce z kimś tak groźnym jak Mahactowie nie ma miejsca na błąd. Choć czasami traktujesz lekceważąco Keleres jako organizację, to bardzo dbasz o swoich towarzyszy. Naciskasz na nich, by spełniali twe wyrubowane oczekiwania, jednak czynisz to tylko po to, by dali radę przetrwać.
- ◆ Wiesz, że powrót Mahactów to najgorsze, co mogło się przydarzyć galaktyce. Jednocześnie jakaś mała część twojego umysłu w pokrętny sposób cieszy się z tego, choć chciałbyś temu zaprzeczyć. Odkąd się wykluteś, ćwiczysz, by przeciwstawić się temu wrogowi. Zniszczenie Mahactów jest twoim celem i wreszcie masz szansę, by go osiągnąć.

Opcjonalne spotkanie w placówce: Co to za miejsce?

Z tego spotkania należy skorzystać natychmiast po tym, jak PG wejdą do starożytnej placówki Lazaxów na Rozejmie Heroola. Zawiera ono informacje, jakie drużyna może zdobyć podczas badania kompleksu i prób ustalenia jego przeznaczenia.

Układ placówki

Placówka rozciąga się głęboko pod powierzchnią Rozejmu Heroola. Jej poszczególne sekcje to:

- ◆ Długi korytarz biegnący głęboko pod ziemię i przegrodzony starożytnymi drzwiami. Przy nich znajduje się terminal, za pośrednictwem którego można zyskać dostęp do głównych systemów placówki. Za drzwiami korytarz się rozdziela. Droga w prawo prowadzi do pomieszczenia mieszkalnego, a droga w lewo wiedzie głębiej pod ziemię, aż do pomieszczenia z urządzeniem.

- ◆ Opuszczone dawno temu pomieszczenie mieszkalne przeznaczone dla naukowców Lazaxów, którzy zbudowali placówkę. Za pomieszczeniem mieszkającym jest sala obserwacyjna, z której widać starożytne urządzenie Lazaxów.
- ◆ Sala obserwacyjna ze wzmocnionym oknem wychodzącym na pomieszczenie z urządzeniem.
- ◆ Pomieszczenie z urządzeniem.

Stopniowe odkrywanie prawdy

W miarę postępów w badaniu placówki jako MG zapewniaj PG możliwości odnajdowania wskazówek dotyczących przeznaczenia kompleksu. Możesz zachęcić PG do szukania wskazówek, podając im informacje z listy lub pytając PG, czego szukają w każdym z odwiedzonych pomieszczeń.

Tabela 1-1: Wskazówki w placówce zawiera listę tropów i śladów, przy których możesz zażądać testów umiejętności, a także informacje, które można dzięki nim zdobyć. Lista jest ogólna, więc od ciebie zależy, w których miejscach umieścisz wskazówki.

Jeśli uznasz, że PG zdobyły dość wskazówek, by zrozumieć sytuację i jej konsekwencje (nawet jeśli gracze do tego nie doszli), to możesz przeczytać lub przedstawić własnymi słowami następujący opis:

Nagle wszystko zaczyna do siebie pasować. Badania nad telemetrią i podróżami z prędkością nadświatlną. Częsteczki masy kwantowej. Obecność L1Z1X. Ta placówka to superbroń Lazaxów, po którą przybyli ich samozwańcy spadkobiercy. Powódź cząsteczek masy kwantowej wytworzona przez urządzenie uczyniłby Rozejm Heroola nienadającym się do zamieszkania. Ponadto nawigacja nadświatlna w rozległych obszarach galaktyki stałaby się niemal niemożliwa na tygodnie, a nawet miesiące, potencjalnie izolując dziesiątki światów i wystawiając je na machinacje L1Z1X. Jeśli urządzenie zostanie uruchomione, efekt będzie druzgocący nie tylko dla Rozejmu Heroola, lecz także dla całej galaktyki.

Drużyna może też pozostać w nieświadomości do momentu spotkania ze 109.XY, jeśli uznasz, że lepiej odpowiada to działaniom bohaterów.

Korytarz

W korytarzu nie ma strażników, ale to nie znaczy, że brak w nim wyzwań. Zewnętrzne drzwi można było wysadzić, ale drzwi wewnętrzne, umieszczone tuż przed rozwidleniem korytarza, nadal działają i są zablokowane kodem dowodzenia Lazaxów. Terminal obok drzwi świeci zimnym światłem. Poniżej znajduje się kilka przykładowych sposobów otwarcia drzwi:

Ukryty cel Karrika [Użyj w Akcie III, Spotkaniu 4]

Zniszczenie Mahactów wymaga współpracy pomiędzy różnymi siłami w całej galaktyce, łącznie z L1Z1X. Karrik wie, że Współjaźń to jeden z najpotężniejszych sojuszników w walce o przyszłość galaktyki.

Jeśli drużyna zada 19 lub więcej ran 109.XY albo go obezwładni, to poinformuj gracza odgrywającego Karrika, że ma on wspólny cel z L1Z1X, a darowanie życia ich agentowi może mogłoby pomóc w zawarciu sojuszu. Karrik może wykonać **Trudny (◆◆◆) test Przywództwa (Prezencja)**, by przekonać ciężko rannego cyborga do odwrotu. Jeśli test zakończy się powodzeniem, to 109.XY spróbuje uciec, zamiast walczyć do końca. Ukryty cel Karrika zostanie wypelniony w tej przygodzie, jeśli 109.XY ujdzie z życiem. Być może Karrik będzie musiał sprzeciwić się pozostałym PG, aby to osiągnąć.

- ◆ PG mogą wykonać **Trudny (◆◆◆) test Komputerów (Intelekt)**, by nadpisać kod dowodzenia; jeśli test się powiedzie, drzwi się otworzą. Niezależnie od wyniku testu możesz wydać 🌀 albo 🌀 na uruchomienie alarmu i ostrzeżenie 109.XY o próbie sforsowania drzwi. Jeśli do tego dojdzie, Zwolennicy Syd i 109.XY staną się jeszcze uważniejsi i będą dodawać 🟩 do wszystkich swoich testów Czujności, a także 🟩 do wszystkich przeciwstawnych testów przeciw ich Czujności.
- ◆ PG mogą siłą spróbować sforsować drzwi dzięki udanemu **Trudnemu (◆◆◆) testowi Atletyki (Krzepa)**, uszkodzić ich mechaniczne elementy po udanym **Przeciętnym (◆◆) teście Machlojek (Zwinność)** albo zniszczyć je po udanym – zależnie od wybranej broni – **Łatwym (◆) teście Broni Dystansowej (Ciężkiej) (Zwinność)** albo **Przeciętnym (◆◆) teście Broni Dystansowej (Lekkiej) (Zwinność)**, dodając do niego 🟩 ze względu na marne oświetlenie. Niezależnie od powodzenia którejkolwiek z wymienionych metod działania zaalarmują 109.XY i Zwolenników Syd, tak jak w przypadku wydania 🌀 albo 🌀 przy opisanym wcześniej **teście Komputerów**.
- ◆ Wreszcie, jeśli obecny jest podsekretarz Cheliyxx, to może on użyć starożytnego, lazaxańskiego buzdyganu, by wprowadzić kod dowodzenia broni do terminalu po udanym **Łatwym (◆) teście Wiedzy (Intelekt)**.

Jeśli PG nie dadzą rady pokonać drzwi, to po jakimś czasie patrol czterech Zwolenników Syd sprawdzi to miejsce. Otworzą drzwi i natychmiast zaatakują PG.

Jeśli PG użyją terminalu, to możesz zapytać, czy chcą przejrzeć zawarte w nim dane, i w oparciu o testy z **Tabeli 1-1: Wskazówki w placówce** ujawnić odpowiednie informacje (patrz strona 4).

TABELA 1-1: WSKAZÓWKI W PLACÓWCE

Trop	Przykładowe miejsca	Wymagany test i informacja
PG zauważają fragment architektury lub przedmiotu.	Korytarz, pomieszczenie mieszkalne	Przeciętny (◆◆) test Wiedzy (Intelekt): To miejsce zostało wybudowane, gdy minął już szczyt potęgi Lazaxów, ale jeszcze przed ich upadkiem.
PG szukają śladów grupy przybyłej wcześniej.	Dowolne miejsce	Łatwy (◆) test Sztuki Przetrwania (Spryt) z ■ za słabe oświetlenie: Rysy i zadrapania w korytarzu są charakterystyczne dla szybkiego przemarszu żołnierzy. Głębokość niektórych śladów sugeruje liczne cybernetyczne wszczepy.
PG używają systemu komputerowego placówki.	Dowolny terminal	Przeciętny (◆◆) test Komputerów (Intelekt) z ■■ ze względu na przestarzały kod: Według logów nikt nie wchodził do placówki przez ponad 3000 lat, aż do dzisiaj. Kod dowodzenia użyty dzisiaj należy do członka wewnętrznego kręgu Ibna Vel Syd – agenta nazywanego 109.XY.
PG przeszukują system komputerowy, by ustalić funkcję placówki.	Dowolny terminal	Trudny (◆◆◆) test Komputerów (Intelekt) z ■■ ze względu na przestarzały kod: Te informacje zostały usunięte, ale ich kopia jest zachowana lokalnie w terminalu w sali obserwacyjnej. Można się do niej dostać przez pomieszczenie mieszkalne.
PG sprawdzają w komputerach ostatnio wydane polecenia.	Dowolny terminal	Łatwy (◆) test Komputerów (Intelekt) z ■■ ze względu na przestarzały kod: Ostatnio wprowadzono komendy uruchomienia głównego generatora zasilania i przekierowania mocy do pomieszczenia głęboko pod powierzchnią planety.
PG badają archiwa naukowców, którzy zbudowali placówkę.	Dowolny terminal	Przeciętny (◆◆) test Wiedzy (Intelekt): Dane dotyczą przemieszczania się z prędkością nadświatłową i sposobów, w jakie niezliczone gatunki osiągnęły tę możliwość. Niektóre pliki zawierają notatki sugerujące, że odpowiedź należy szukać w nawigacji i teledetekcji.
PG przeglądają osobiste notatki naukowców.	Pomieszczenie mieszkalne	Łatwy (◆) test Percepcji (Spryt): Jedna z notatek wyjaśnia powody wyboru tej planety – ze względu na brak życia jest ona idealna do prowadzenia eksperymentów, które są zabójcze dla flory i fauny.
PG używają skanera polowego lub innego urządzenia, które może wykryć zakłócenia elektromagnetyczne.	Dowolne miejsce	Łatwy (◆) test Percepcji (Spryt): W całej placówce pełno jest cząsteczek masy kwantowej, a ich nasycenie wydaje się wzrastać. Cząsteczki są nieszkodliwe dla organizmów żywych (na krótką metę), ale zdecydowanie utrudniają skanowanie. Powstają w wyniku wysokoenergetycznych reakcji pomiędzy rzadko występującymi substancjami.
PG sprawdzają główny komputer w sali obserwacyjnej.	Terminal w sali obserwacyjnej	Przeciętny (◆◆) test Komputerów (Intelekt): Urządzenie tworzy skupioną wiązkę cząsteczek masy kwantowej, która może zostać wysłana z Rozejmu Heroola z prędkością nadświatłową do wybranego miejsca w kosmosie. W wyniku tego wielkie obszary galaktyki wokół wybranego punktu zostałyby zalane cząsteczkami masy kwantowej.
PG dowiadują się o cząsteczkach masy kwantowej.	Dowolne miejsce	Przeciętny (◆◆) test Wiedzy (Intelekt) z ■■, gdyż informacja jest mało znana: Cząsteczki masy kwantowej zakłócają komunikację i pracę skanerów. Próba przelecenia z prędkością nadświatłową obszaru o ich dużym stężeniu byłaby niezwykle ryzykowna.
PG badają cybernetykę któregoś ze Zwolenników.	Pomieszczenie mieszkalne	Trudny (◆◆◆) test Komputerów (Intelekt) z ■■ ze względu na szyfrowanie: Misja Zwolenników jest prosta – mają strzec 109.XY podczas jego ważnego zadania. Zależy od tego los L1Z1X. Wróć, od tego zależy los całej galaktyki!
PG przesłuchują jednego ze Zwolenników.	Pomieszczenie mieszkalne	Trudny (◆◆◆) test Przymuszenia (Wola): Zwolennik wyjaśnia, że misja 109.XY ma na celu uratowanie galaktyki!

TAJNA PLACÓWKA

Główna konsola sterująca

Pomieszczenie z urządzeniem

Terminal

Sala obserwacyjna

Terminal

Korytarz

Pomieszczenie mieszkalne

Terminal

Ukryty cel Jany

Major Jana Pradhan ma zamiar odplacić L1Z1X za śmierć towarzyszy, których krew rozlali cybernetyczni żołnierze. Choć starcie ze Zwolennikami Syd nie jest w tej chwili konieczne, to odpuszczanie sługusom L1Z1X niespecjalnie się jej podoba.

Jeśli w Spotkaniu trzecim PG wybiorą skryte podejście, to zapytaj osobę odgrywającą postać Jany, czy na pewno ma zamiar zrezygnować z szansy na pomieszczenie swojego oddziału. Może podjąć tę decyzję samodzielnie albo – jeśli woli – zdać się na los i wykonać **Trudny (♦♦♦♦) test Dyscypliny (Wola)**. Niepowodzenie oznacza, że major nie oparła się pokusie rozpoczęcia walki i dodaje ■■ do pierwszego testu walki przeciwko Zwolennikom. Jeśli Jana rozpocznie walkę ze Zwolennikami Syd, to osiągnie swój ukryty cel w tej przygodzie.

Pomieszczenie mieszkalne

Prawa odnoga korytarza prowadzi do pomieszczenia mieszkalnego budowniczych placówki. Jest w nim kilka wnek z łózkami, więcej terminali komputerowych, a także różne przedmioty pozostawione tu, gdy kompleks został opuszczony wiele lat temu. Dodatkowo:

- ♦ Rzeczy osobiste naukowców zawierają kilka przedmiotów i zapisów, które PG mogą zbadać w poszukiwaniu wskazówek (patrz **Tabela 1–1: Wskazówki w placówce**).
- ♦ Terminale w pomieszczeniu umożliwiają dostęp do tych samych funkcji, co terminal w korytarzu (patrz **Tabela 1–1: Wskazówki w placówce**).
- ♦ Zaawansowany sprzęt skanujący z tego obszaru można wykorzystać do pomiaru anomalii, co ujawni cząsteczki masy kwantowej (patrz **Tabela 1–1: Wskazówki w placówce**).
- ♦ Wnęki z łózkami zapewniają solidną osłonę i dodają ■■ do testów Percepcji, Czujności i Broni Dystansowej, których celem jest chowająca się tam postać.

Sala obserwacyjna

Pomieszczenie mieszkalne prowadzi do sali obserwacyjnej, w której znajduje się zabezpieczony terminal, tuzin krzeseł i duże lustro półprzepuszczalne. Widać przez nie pomieszczenie z urządzeniem, którego podłoga jest około pięciu metrów niżej. Dodatkowo:

- ♦ Z zabezpieczonego terminalu można uzyskać dodatkowe informacje o placówce (patrz **Tabela 1–1: Wskazówki w placówce**).

- ♦ Pomieszczenie z urządzeniem jest oświetlone niesamowitym blaskiem energii. Wśród cieni widać pięć postaci, które wydają się pracować przy maszynierii. PG może wykonać **Trudny (♦♦♦♦) test Percepcji (Spryt)** z ■■ ze względu na ciemności i odległość. Udana próba pozwala wypatrzyć najwyższą z postaci i zidentyfikować ją jako członka L1Z1X.
- ♦ Lustro może zostać rozbite po udanym **Przeciętnym (♦♦) teście Atletyki (Krzepa)** albo **Łatwym (♦) teście walki**. Zeskoczenie do pomieszczenia z urządzeniem (i bezpieczne wylądowanie) wymaga **Przeciętnego (♦♦) testu Koordynacji (Zwinność)**. Każda PG, której nie uda się test, otrzymuje 5 ran i 5 punktów zmęczenia. PG mogą spróbować wymyślić bezpieczniejszy sposób dostania się niżej, na przykład zejście po linie wspinaczkowej.

Pomieszczenie z urządzeniem

Do pomieszczenia widocznego przez lustro w sali obserwacyjnej można dostać się lewą odnogą korytarza. Wewnątrz znajduje się potężne świecące się urządzenie przypominające planetarium, z licznymi kulami wirującymi w starannie skalibrowanym układzie. Na obwodzie pomieszczenia umieszczono cewki zasilające urządzenie. Każda z nich zapewnia osłonę (dodaje ■ do wszystkich testów walki, których celem jest chowająca się za nią postać).

Gdy PG znajdą się w tym pomieszczeniu, rozpocznie się ostatnie spotkanie w przygodzie.

Opcjonalne spotkanie podczas eksploracji: Siłą lub sprytem

To spotkanie powinno zostać wykorzystane, tylko jeśli Jana Pradhan jest w drużynie. Ma miejsce, gdy PG znajdą się w placówce Lazaxów i uda się im przejść przez zamknięte drzwi w korytarzu. Pradhan musi w nim wybrać pomiędzy wypełnieniem swojego ukrytego celu a zaniechaniem zemsty na rzecz powodzenia misji.

Otwarcie drzwi w korytarzu

Gdy PG znajdą sposób na pokonanie zablokowanych drzwi, przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Metalowy korytarz starożytnego kompleksu łagodnie prowadzi w głąb ziemi. Gdy nim idziecie, przypominacie sobie najstarsze budowle, jakie widzieliście na Mecatol Rex – te, które przetrwały bombardowanie miasta lub zostały odrestaurowane w ciągu ostatnich tysiącleci. Światła osadzone w suficie znów lśnią po stuleciach snu w całkowitej ciemności. Korytarz rozgałęzia się na dwie odnogi. Jedna odchodzi w prawo, podczas gdy druga prowadzi w lewo, głębiej pod ziemię. Nagle słyszycie dobiegający z niej metaliczny odgłos kroków. Musicie szybko zdecydować – czas walczyć czy uciekać?

Po przejściu przez drzwi i usłyszeniu patrolu PG muszą wybrać:

- ♦ **Uniknięcie patrolu (skryte podejście):** Aby spróbować pozostać niezauważonymi, mogą zawrócić lub skręcić w prawą odnogę korytarza.
- ♦ **Rozpoczęcie walki (bojowe podejście):** Zaatakowanie patrolu i pozbycie się go siłą.

Skryte podejście

PG mogą spróbować przedostać się przez placówkę bez zaalarmowania patrolu, dzięki czemu na dłużej zachowają element zaskoczenia. Aby uniknąć walki, muszą uniknąć zauważenia przez usłyszany patrol, a następnie uciec przed konfrontacją.

Uniknięcie wykrycia

Jeśli postacie chcą uniknąć wykrycia przez patrol, mają do wyboru dwie główne możliwości. Jeśli gracze wymyślą inny, sprytny plan, pozwól postaciom go wypróbować.

- ♦ **Udać się w prawo:** Jeśli PG pójda w prawo, to zażądaj, by jedna z nich poprowadziła grupę i wykonała **przeciwstawny test Ukrywania się (Zwinność)** przeciw Czujności Zwoleńników (♦♦). Niezależnie od powodzenia testu drużyna zdoła przedostać się do pomieszczenia mieszkalnego i tam się schować. Następnie patrol będzie sprawdzać pomieszczenie mieszkalne; jeśli PG odniosła powodzenie w teście przeciwstawnym, to Zwoleńnicy nie zauważą drużyny i powrócą do patrolowania korytarza. W przeciwnym wypadku dojdzie do walki w pomieszczeniu mieszkalnym (patrz opis pomieszczenia na stronie 6 i sekcja **Bojowe podejście**, gdzie opisano sposób walki patrolu).
- ♦ **Zawrócić za drzwiami:** Jeśli PG zawrócą i przejdą za drzwiami, to zażądaj, aby jedna z postaci wykonała **przeciwstawny test Machlojek (Spryt)** przeciw Czujności Zwoleńników (♦♦) w celu ukrycia śladów obecności drużyny. Jeśli test zakończy się powodzeniem, to Zwoleńnicy będą kontynuować patrol i udadzą się do pomieszczenia mieszkalnego. W przeciwnym wypadku Zwoleńnicy otworzą drzwi i dojdzie do wymiany ognia w korytarzu.

Jeśli postacie postawią na ukrywanie się i uda się im uniknąć wykrycia, to przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Wstrzymujecie oddech, słysząc, jak cichną odgłosy cybernetycznych kroków. Widzicie czerwone światło skanera optycznego omiatającego okolicę. Jednak po chwili patrol rusza dalej, mijając was z metalicznym szcękaniem.

Na razie uniknęliście wykrycia, ale aby swobodnie poruszać się po okolicy, musicie zrobić kilka rzeczy: odwrócić uwagę patrolu, wymyślić sposób, by przeszkodzić mu w dalszym patrolowaniu, a następnie w końcu prześlizgnąć się koło niego.

Ucieczka przed konfrontacją

Jeśli PG unikną zauważenia, to mogą zaatakować z zaskoczenia (patrz **Podejście bojowe** na stronie 8) lub znaleźć sposób na ominięcie patrolu podczas dalszej eksploracji. Strażnicy poruszają się między pomieszczeniem z urządzeniem a salą obserwacyjną, po drodze przechodząc przez korytarz i pomieszczenie mieszkalne.

Aby ich ominąć podczas tego spotkania, PG muszą wykonać trzy zadania bez wykrycia. W tym przypadku nie będziemy polegać na pojedynczym teście mającym określić, czy postaciom udało się uniknąć wykrycia. Zamiast tego patrolujący Zwoleńnicy Syd mają siedem poziomów czujności – od 0 do 6. Zaznaczaj go za pomocą kostki dziesięciościennej, żetonów lub w jakiś inny sposób widoczny dla graczy. Jeśli poziom czujności patrolu dojdzie do 6, zanim PG ukończą trzy zadania, to drużyna zostanie wykryta i dojdzie do walki w miejscu, w którym obecnie przebywają postacie (patrz strona 8).

Ilekrót PG wykonuje test mający na celu wykonanie zadania, trudność testu zostaje wzmocniona tyle razy, ile wynosi poziom czujności patrolu. Jeśli test zakończy się powodzeniem, zadanie zostanie ukończone. W przeciwnym wypadku ta sama lub inna postać musi znaleźć inny sposób na wykonanie tego zadania. MG może wydawać 🎲 albo 🎲 uzyskane w testach podczas wykonywania zadań, aby zwiększyć poziom czujności patrolu o 1.

Zadanie pierwsze: Dywersja

PG nie mogą tak po prostu przejść obok patrolu i nawet chowanie się za drzwiami przed rozwidleniem korytarza samo z siebie nie umożliwi im zyskania na tyle dużej odległości od Zwoleńników, by dały radę niewykryte dotrzeć do pomieszczenia z urządzeniem. Jednak jeśli odwróciłyby uwagę patrolu lub wywołały zamieszanie, to miałyby szansę przemknąć się obok strażników. Zapytaj PG o pomysły, jednak jeśli drużyna utknie w miejscu, to poniżej podpowiadamy kilka możliwych sposobów postępowania:

- ♦ Jedna z postaci wykonuje **Przeciętny (♦♦) test Mechaniki (Intelekt)**, by uruchomić system przeciwpożarowy w korytarzu, co powinno wywołać hałas i zakłócić widoczność w stopniu wystarczającym do przemknięcia się.
- ♦ Jedna z postaci wykonuje **Przeciętny (♦♦) test Machlojek (Spryt)**, by wywołać w innej części placówki hałasy, które przyciągną uwagę patrolu.
- ♦ Jedna z postaci wykonuje **Trudny (♦♦♦) test Komputerów (Intelekt)**, używając terminalu do wywołania fałszywego alarmu o obecności intruzów w innej części kompleksu.

Zadanie drugie: Powstrzymanie patrolu

Po wykonaniu dywersji PG muszą utrzymać patrol w innym miejscu na tyle długo, by strażnicy nie mogli po prostu od razu wrócić na swoją pierwotną trasę. Oto kilka przykładów, jak można to osiągnąć:

Następnie przejdź do sekcji **Ucieczka przed konfrontacją**.

- ♦ Jedna z postaci wykonuje **Trudny (◆◆◆) test Atletyki (Krzepa)**, by zaklinować któreś z drzwi (w korytarzu, w pomieszczeniu mieszkalnym lub w sali obserwacyjnej), tym samym odcinając patrol od reszty placówki.
- ♦ Jedna z postaci wykonuje **Trudny (◆◆◆) test Sztuki Przetwarzania (Spryt)**, by pozakładać pułapki, które zatrzymają patrol w innym miejscu kompleksu.
- ♦ Jedna z postaci wykonuje **Onieśmielający (◆◆◆◆) test Komputerów (Intelekt)**, by zablokować patrol w którymś z pomieszczeń i zaszyfrować dostęp, co uniemożliwi Zwoleńnikom wyjście.
- ♦ Jeśli PG nie będą w stanie wykonać zadania drugiego, to możesz pozwolić im pominąć je w zamian za komplikację w przyszłości. Jeśli drużyna zgodzi się na takie rozwiązanie, to przyjmij, że udało się jej wykonać drugie zadanie, ale patrol pojawi się w czwartej rundzie podczas spotkania ze 109.XY.

Zadanie trzecie: Prześlizgnięcie się

W którymś momencie postacie będą musiały wyminąć patrol. Mogą to zrobić na kilka sposobów – pomimo ograniczeń przestrzeni i rozmiarów kompleksu:

- ♦ Każda z postaci wykonuje **przeciwny test Ukrywania się (Zwinność) przeciw Czujności patrolu (◆◆)**. Jedynie połowa testów (zaokrąglając w górę) musi zakończyć się powodzeniem, by udało się wypełnić zadanie, jednak każde niepowodzenie zwiększa poziom czujności patrolu o 1.
- ♦ Jedna z postaci wykonuje **Trudny (◆◆◆) test Mechaniki (Intelekt)**. Udany test pozwala znaleźć i otworzyć szyb serwisowy, którym można dotrzeć do sali obserwacyjnej. Każda z postaci gramolących się przez szyb otrzymuje 2 punkty zmęczenia (Pelopionne otrzymuje 4 punkty).
- ♦ Jedna z postaci wykonuje **Onieśmielający (◆◆◆◆) test Ukrywania się (Zwinność)**, by ściągnąć na siebie uwagę patrolu, a następnie wymknąć się, pozostawiając za sobą skonsternowanych Zwoleńników Syd.

Podejście bojowe

Jeśli postacie zdecydują się wdać w walkę w korytarzu, to poproś jedną z nich o wykonanie **Przeciętnego (◆◆) testu Znajomości Półświatka (Spryt)**. W razie powodzenia podziel się z drużyną następującymi informacjami:

- ♦ Słabe oświetlenie w korytarzu sprawia, że do każdego testu walki należy dodać ■, jeśli celem są postacie skryte w mroku (obecnie patrol ma tę przewagę).
- ♦ Górne oświetlenie w korytarzu przy drzwiach (gdzie obecnie znajdują się PG) dodaje □ do wszystkich testów walki, których celem jest ktoś stojący pod światłami.

Jeśli test zakończy się porażką, to postacie i tak dowiedzą się o powyższym, odczuwając negatywne efekty na własnej skórze.

Przed rozpoczęciem spotkania każda z PG może zrobić jedną rzecz w ramach przygotowania się do walki. Może to być wycofanie się za drzwi i przygotowanie zasadzki, przejście korytarzem do pomieszczenia mieszkalnego, by chwycić wroga w krzyżowy ogień, bądź próba odwrócenia uwagi, która przyciągnęłaby pierwsze strzały Zwoleńników. Jeśli akcje są wystarczająco złożone, zażądaj wykonania testu umiejętności. Możesz wydać zyskane w ten sposób ☹☹☹ albo ☹, by patrol zauważył PG – w takim przypadku starcie rozpocznie się natychmiast po rozstrzygnięciu testu.

Jeśli PG przygotują zasadzkę, uniknąwszy początkowego wykrycia, to mogą zaatakować patrol w następujących miejscach: w korytarzu, w pomieszczeniu mieszkalnym albo w sali obserwacyjnej (ich opisy znajdziesz na stronach 3–6).

Zasadniczo PG testują swoje Opanowanie, zaś patrol – swoją Czujność. Jednak jeśli walka rozpocznie się w wyniku nieudanego skrytego podejścia, to obie strony testują Czujność.

Gdy postacie zwiążą patrol walką, przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami następujący opis:

Kroki patrolu cichną w tym samym momencie, a świecące w ciemności czujniki optyczne zwracają się ku zajmowanym przez was pozycjom. Gdy bojowe cyborgi wytaniają się z ciemności, nie macie najmniejszych wątpliwości, że czeka was walka o życie!

Niezależnie od okoliczności rozpoczęcia starcia Zwoleńnicy Syd walczą z mechaniczną bezwzględnością. Jeśli chcesz, możesz skorzystać z poniższych wskazówek dotyczących działań tej grupy pachołków:

- ♦ **Runda 1:** Grupa stara się schować za osłoną (jeśli to możliwe), a następnie celuje do najbliższej PG.
- ♦ **Runda 2+:** Grupa strzela do PG, do której wcześniej celowała (jeśli widzą cel) lub do najbliższej postaci (jeśli nie widzą celu), a następnie celuje do tej postaci, która w poprzedniej rundzie zadała najwięcej obrażeń. Jeśli PG zrobią coś całkowicie nieprzewidywalnego, możesz odpowiednio dostosować zachowanie Zwoleńników Syd.

Po rundzie 3 możesz zażądać od jednej z PG wykonania **Przeciętnego (◆◆) testu Wiedzy (Intelekt)**, który nie wymaga akcji. Jeśli będzie udany, wyjaśnij zasadę postępowania przeciwników w tej scenie. Ich przewidywalność może zostać wykorzystana przez PG.

Zwoleńnicy Syd będą walczyć do końca. Jeśli PG schwytają jednego z nich lub uda się im uzyskać dostęp to któregoś z cybernetycznych wszczepów, to mogą zdobyć dodatkowe informacje o placówce i misji 109.XY (patrz **Tabela 1–1: Wskazówki w placówce**).

KARTA POSTACI

IMIĘ POSTACI: Karrik aun Charrik

GATUNEK: Shikrai

PROFESJA: Śledczy Keleres

MOTYWACJA:

Karrik aun Charrik należy do Srebrnego Klucza, starożytnego zakonu powołanego do ochrony galaktyki przed powrotem genoczarowników Mahactów. Po tysiącach lat zakon zawiódł, a starożytne zło powróciło i zagraża galaktyce. Karrik jest jednym z czempionów wysłanych, by wspierać nowo powstałą agencję Keleres. Pragnie zasłynąć z tego, że wykonuje swoje zadania bez względu na koszt.

UKRYTY CEL:

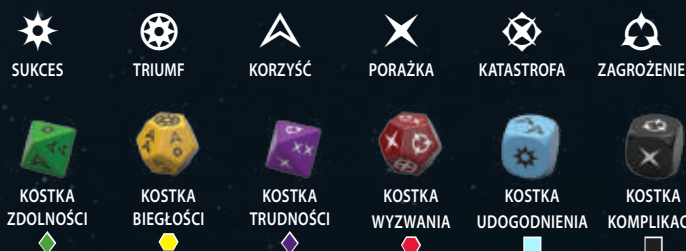
Karrik aun Charrik od dawna służy w organizacji, dla której inne zagrożenia czy kwestie polityczne mają drugorzędne znaczenie wobec celu, jakim jest zniszczenie Mahactów – dawnych tyranów będących największym zagrożeniem dla galaktyki. Odkąd się uwolnili, Karrik aun Charrik doskonale wie, co ma robić: znaleźć najszybszy sposób, by położyć kres ich istnieniu.

ODGRYWANIE KARRIKA:

- Jesteś ostrożny i powściągliwy zarówno podczas negocjacji, jak i na polu bitwy. Zawsze starasz się przygotować na każdą ewentualność.
- Uważasz Keleres za nieorganizowaną grupę nieopierzonych nowicjuszy, którzy nie do końca rozumieją zagrożenie, któremu muszą stawić czoła. W walce z kimś tak groźnym jak Mahactowie nie ma miejsca na błąd.
- Wiesz, że powrót Mahactów to prawdziwa katastrofa, jednak część twojego umysłu w pokrętny sposób cieszy się, że będziesz mógł stawić im czoła.



SYMBOLE I KOSTKI:



2	4	2	2	3	2
KRZĘPA	ZWINNOŚĆ	INTELEKT	SPRYT	WOLA	PREZENCJA
REDUKCJA	PRÓG RAN	PRÓG ZMĘCZENIA	URAZY KRYTYCZNE		
3	11		14		
	PRÓG	AKTUALNE	PRÓG	AKTUALNE	

UMIEJĘTNOŚCI

NAZWA		PULA KOSTEK
Koordinacja (Zwinność)	1	4
Dyscyplina (Wola)	1	3
Przywództwo (Prezencja)	3	4
Percepcja (Spryt)	1	2
Broń Dystansowa (Ciężka) (Zwinność)	1	4
Czułość (Wola)	1	3

BROŃ I WYPOSAŻENIE

BROŃ	UMIEJĘTNOŚĆ	OBRAŻENIA	ZASIĘG	PULA KOSTEK
Igłoluk (zwykła strzala)	Broń Dystansowa (Ciężka)	1	Średni	4
♦ Przy trafieniu zadajesz 1 obrażenie +1 za każdy nieusunięty ✨ w teście. ♦ Przy trafieniu powodujesz Uraz Krytyczny za A. ♦ Przy trafieniu ignorujesz 6 punktów redukcji celu. ♦ Kwantowy kołczan: Zwykle strzały nigdy ci się nie kończą. Po każdym udanym teście walki możesz wydać AA, by trafić jedną dodatkową postać, która jest w dystansie bezpośrednim od celu, i zadać jej taką samą liczbę obrażeń.				
Sztyletka	Broń Biała	3	Bezpośredni	2
♦ Przy trafieniu zadajesz 3 obrażenia +1 za każdy nieusunięty ✨ w teście. ♦ Przy trafieniu powodujesz Uraz Krytyczny za AA.				

SYMBOLE I SPRZĘT, WYPOSAŻENIE I INNE PRZEDMIOTY

2 grawistrzały	Zużyj, by dodać ♦ do testu walki, do którego używasz igłoluku. Jeśli test zakończy się powodzeniem, cel otrzymuje obrażenia jak przy trafieniu zwykłą strzałą i dwukrotnie wzmacnia trudność swojego następnego testu.
1 strzala entropii	Zużyj, by dodać ☹ do testu walki, do którego używasz igłoluku. Jeśli test zakończy się powodzeniem, cel otrzymuje normalne obrażenia strzałą i jego wartość redukcji zmniejsza się o 3 do końca spotkania.
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
Ptasia Zwinność	Raz na sesję, gdy wykonujesz test z wykorzystaniem swojej Zwinności, możesz wydać Punkt Opowieści, by dodać ✨ ✨ AA do wyniku.
Szybki Atak	Dodaj ■ do każdego testu walki, którego cel jeszcze nie wykonał swojej tury podczas tego spotkania.
Inspirująca Przemowa	W ramach akcji możesz wykonać Przeciętny (♦♦) test Przywództwa . Za każdy ✨ jeden sojusznik w bliskim dystansie usuwa 1 punkt zmęczenia. Za każdą A jeden sojusznik odnoszący korzyść z Inspirującej Przemowy usuwa 1 dodatkowy punkt zmęczenia.

KARTA POSTACI

IMIĘ POSTACI: Pelopionne

GATUNEK: Tytan

PROFESJA: Tropicielka

MOTYWACJA:

Pelopionne jest dość młoda (i mała) jak na Tytana. Aktywowano ją, by zbadała, jak wygląda obecnie galaktyka, w której przebudził się jej gatunek. Choć Pelopionne jest z natury ciekawska i pełna radości życia, to w niczym to nie umniejsza tego, jak duże robi wrażenie – jej imponujące ciało wykonane z mocnych stopów metali ma prawie trzy metry wzrostu.

UKRYTY CEL:

Większość Tytanów usłyszała wezwanie do przebudzenia się od powracających Mahactów, jednak niektórzy śpią dalej. Pelopionne została obudzona specjalnie w celu odnalezienia tych zaginionych śpiących.

ODGRYWANIE PELOPIONNE:

- Jesteś ciekawska i dobrodusznna, czasem aż do przesady. Dysponujesz wiedzą swojego ludu, jednak brak ci mądrości, by postępować ostrożnie, i sprytu umożliwiającego wykorzystanie ogromu posiadanych informacji.
- Wolisz polegać na dających się zweryfikować faktach niż na intuicji. Jeśli podejrzewasz, że inni chcą cię oszukać, to szukasz informacji, których prawdziwość możesz osobiście potwierdzić.
- Lubisz proste, bezpośrednie rozwiązania, ale nie lubisz przemocy.



SYMBOLE I KOSTKI:



SUKCES



TRIUMF



KORZYŚĆ



PORAŻKA



KATASTROFA



ZAGROŻENIE



KOSTKA ZDOLNOŚCI



KOSTKA BIEGŁOŚCI



KOSTKA TRUDNOŚCI



KOSTKA WYZWANIA



KOSTKA UDOGODNIENIA



KOSTKA KOMPLIKACJI

4	2	3	1	2	3
KRZEPA	ZWINNOŚĆ	INTELEKT	SPRYT	WOLA	PREZENCJA
REDUKCJA	PRÓG RAN	PRÓG ZMĘCZENIA	URAZY KRYTYCZNE		
5	18		9		
	PRÓG	AKTUALNE	PRÓG	AKTUALNE	

UMIEJĘTNOŚCI

NAZWA	POZIOM	PULA KOSTEK
Atletyka (Krzepa)	1	4
Bijatyka (Krzepa)	1	4
Opanowanie (Prezencja)	1	4
Koordinacja (Zwinność)	1	4
Wiedza (Intelekt)	1	4
Percepcja (Spryt)	2	4
Odporność (Krzepa)	1	4

BROŃ I WYPOSAŻENIE

BROŃ		OBRAŻENIA	ZASIĘG	PULA KOSTEK
Naladowane pięści	Bijatyka	6	Bezpośredni	4
- Przy trafieniu zadajesz 6 obrażeń +1 za każdy nieusunięty w teście. - Przy trafieniu powodujesz Uraz Krytyczny za AAAAA. - Oszalająca Moc: Po udanym teście walki bronią białą możesz wydać . Jeśli to zrobisz, cel nie może wykonać akcji w swojej następnej turze.				
Pole wstrząsowe	Broń Dystansowa (Lekka)	6	Bliski	4
- Przy trafieniu zadajesz 6 obrażeń +1 za każdy nieusunięty w teście. Ta broń powoduje zmęczenie zamiast ran. - Dodaj za każdego zmysłochowarza będącego w zwarcu z celem.				

SYMBOLE I SPRZĘT, WYPOSAŻENIE I INNE PRZEDMIOTY

Kamuflaż skórny	Dodaj do dystansowych testów walki, których jesteś celem. Jeśli nie poruszyłaś się w tej rundzie, zamiast tego dodajesz .
Modularne zmysłochowarce	W twoim ciele znajdują się dwa zmysłochowarce – drony zwiadowcze. Jako manewr możesz je odcepić, przyczepić albo przemieścić na bliski dystans. Postrzegasz to samo, co one. Dodaj do testów Percepcji (Spryt) i Czujności (Wola) za każdy odcepiony dron.
Zintegrowany przekaźnik	Zintegrowany przekaźnik może w dobrych warunkach nadawać i odbierać wiadomości w promieniu 2000 kilometrów lub na orbicie.

TALENTY I ZDOLNOŚCI

NAZWA	OPIS ZDOLNOŚCI
Tytaniczny	Masz sylwetkę 2 (około 3 metrów wzrostu), przez co możesz nie mieścić się w ciasnych miejscach, zgodnie z uznaniem MG.
Wytrzymały	Zmniejszasz wynik rzutu na otrzymany Uraz Krytyczny o 10, do minimum 01.
Wyostrzone Zmysły	Sojusznicy w bliskim dystansie od ciebie dodają do swoich testów Percepcji (Spryt) i Czujności (Wola). Sojusznicy w bezpośrednim dystansie dodają zamiast tego .
Połączone Siły	Kiedy twoja postać jest w zwarcu z wrogiem, to gracze ani MG nie mogą wydawać , by spowodować trafienie w ciebie atakiem dystansowym sojusznika.