KLANARCHIA
NARRACYJNA ZABAWA FABULARNA
POCZUJ TE EMOCJE, GDY GRA WCIĄGA BEZ RESZTY

New RPG Order

Prezentuje

Klanarchia – Podręcznik Głowny

Informacje o Release'ie :
Źródło.....: (dotacja)
Skan.....: harfista
OCR.....: harfista
Składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 427
Rozdzielczość.....: 2440x3270
Wydawnictwo.....: Copernicus
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2009
Data release'u.....: 2010.09.04

Opis:

Technokratyczny świat Starożytnych runął, zniszczony przez okultystów i posłuszne im upiory. Setki lat później, na zgliszczach dawnego świata rozwija się nowa cywilizacja - totalitarny Dominat Ebionitów, na czele którego stoi Cesarz - Władca Cieni, najpotężniejszy ze znanych okultystów. Uciskowi i niewoli umysłów rzuciły wyzwanie wolne klany - społeczności oparte na Tradycji i poszanowaniu godności ludzkiej. Uczestnicy zabawy wcielają się właśnie postaci wolnych klanów.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskim wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

KLANARCHIA

NARRACYJNA ZABAWA FABULARNA

GRA W KONWENCJI MROCZNEJ BAŚNI DLA DOROSŁYCH

Pomysł i opracowanie: Michał Markowski

Ilustracje: Jakub Jabłoński (s. 20, 47, 193, 194, 352, 363, 372, 375, 395), Piotr Chrzanowski (s. 15, 22, 67, 75, 142-143, 167, 183, 197, 199, 203, 229, 232, 241, 243, 248, 251-253, 256-257, 268, 282-283, 286-287, 289, 302, 320, 325, 331, 335-336, 351, 365, 379, 385, 390-392), Wojciech Andrzejewski (s. 90, 97, 149, 163, 175, 178, 181, 222, 235, 293-295, 313, 408), Nina Garncarczyk (s. 41, 52, 57, 118, 154, 159, 209, 231, 317), Marek Madej (s. 27, 30, 36, 42, 48, 55, 112, 146, 186, 202, 261, 273, 309, 346, 356, 367, 416), Jakub Redys (s. 31, 33-35, 38-40, 44, 46, 50-52, 200, 210, 224, dekor s. 29, 138), Mariusz Gandzel (s. 12, 72, 84, 92, 108, 120, 122, 124, 128, 132, 150, 156, 164, 207, 213, 236, 265, 306, 310, 386), Grzegorz Krysiński (s. 59, 141, 343, 382, 396), Piotr Szot (s. 18, 45, 88, 110, 114, 116, 126, 130, 169, 245, 276, 349, 360), Marcin Pągowski (s. 180, 271, 389, 398)

Layout: Mariusz Gandzel

Okładka: Jakub Jabłoński

Karta Bohatera: Piotr Rasiński

Krótkie opowieści: Ewa Haferkorn (s. 162, 266, 270, 275, 280)

Korekta i redakcja: Szymon „Siriel" Gwiazda, Ewa Kociara

Skład i układ graficzny: Andrzej Karlicki

Asystent operatora DTP: Michał Karlicki

Koordynacja projektu: Michał Markowski

Specjalne podziękowania dla: Szymona „Siriela" Gwiazdy, Mariusza Gandzela, Ewy Haferkorn, Iwa Mateckiego, Tomasza Miękusa, Sławomira Kwietnia, Jana Pawlaka, Szymona Charko, Aleksandra Frontczaka, Jakuba Redysa, Krzysztofa Grzegorczyka, Radosława Miodka, Anny Owarzany, Filipa Gruszczyńskiego, Przemka Bednarskiego, Michała „Markola" Markowskiego, Michała Patera, Zbigniewa Jasienicy oraz dla pozostałych betatesterów, ich graczy, a także wszystkich fanów za pomoc, pozytywną motywację, życzliwość i wsparcie dla powstania tego podręcznika.

Partnerzy i przyjaciele: Poltergeist: polter.pl, Paradoks: paradoks.net.pl, Wrota Wyobraźni: wrota.com.pl, Gildia.pl, Wieża Snów: wieza.org, OUTPOST: postapocalyptic.net, Elixir: elx.pl, Lastinn: lastinn.info, Crossroads: xroads.pl. Dziękujemy Wam za wsparcie!

© Copyright Copernicus Corporation 2009.

© Copyright Michał Markowski

Copernicus Corporation
Andrzej Karlicki
ul. Długosza 2/16
01-174 Warszawa

Copernicus Corporation WWW: copcorp.pl

Żaden fragment tej książki nie może być reprodukowany, składowany lub transmitowany w żadnej formie elektronicznej, mechanicznej lub fotograficznej bez pisemnej zgody wydawcy bądź autora z wyjątkiem fragmentów na użytek recenzji.

ISBN: 987-83-61656-07-4

Wydawca wyraża zgodę na powielanie do użytku własnego:

Karty Bohatera (s. 423-424)

Kart Manewrów Bojowych (s. 171-173)

Kart Socjotechnik (s. 190-192)

SPIS TREŚCI

KSIĘGA PIERWSZA: ZAKLINANIE RZECZYWISTOŚCI 13

ROZDZIAŁ I: WPROWADZENIE DO KLANARCHII 14
Narracyjna zabawa fabularna 14
O czym opowiada *Klanarchia*? 14
Narrator 16
Gracze i bohaterowie 16
Postacie drugoplanowe 17
Sesja i miejsce spotkania 17
Motoryka 17
Scenariusz i historia 18
Trzy płaszczyzny komunikacji 19
Co zrobić, by rozpocząć zabawę? 19
Fragment przykładowej opowieści 20

ROZDZIAŁ II: DZIEJE RUBIEŻY 23
Przed Wielką Wojną 23
Wielka Wojna 23
Początek Nowego Ładu 23
Pomrok i interiory 24
Dysydenci 24
Wolne Rodziny 25
Splugawienie 26
Nekroklany 26
Unia Omamu 27
Zmierzch 28
Rubież 29

ROZDZIAŁ III: WOLNE RODZINY 31
Federacja Kompanii Soldackich 31
Hanza 37
Technoklany 43
Zakon Rytualistów 49

ROZDZIAŁ IV ZASADY: KANON 54
Reguły dobrej zabawy 54
Konwencja mrocznej baśni dla dorosłych 57
Charakterystyka bohatera 60
Cechy 60
Umiejętności 61
Zdrowie 62
Nieugiętość 64
Moc 64
Splugawienie 65
Zamożność 65
Test! 65
Inkarnacja duchów 71
Opis wspomaga motorykę 73
Kompozycja opowieści 73
Czas akcji 74
Zaskoczenie 75
Potęga strachu 75
Konflikt 76
Schemat Pentagramu 77
Poplecznicy 79
Starcie grupowe 80
Socjotechniki i manewry bojowe poza konfrontacją 81

KSIĘGA DRUGA: RYTUAŁ NARODZIN 85

ROZDZIAŁ V: WPROWADZENIE 86
Określanie preferencji 86
Założenia cyklu 87

ROZDZIAŁ VI: BOHATER 93
Koncepcja 93
Rozwój umiejętności 93
Przekonania 93
Model odgrywania 94
Zdolności 94
Dziewięć kroków kreacji bohatera 94
Krok pierwszy: Cecha wybitna i ułomna 94
Krok drugi: Schematy witalności 96
Krok trzeci: Wybór Wolnej Rodziny 97
Krok czwarty: Opiekunowie 102
Krok piąty: Wiek i zdarzenia z przeszłości 103
Krok szósty: Wybór archetypu 107
Krok siódmy: Manewry bojowe i socjotechniki 134
Krok ósmy: Rozdysponowanie Punktów Kreacji 135
Krok dziewiąty: Wykończenia 136
Tworzenie postaci w dziewięciu krokach 137

ROZDZIAŁ VII: UMIEJĘTNOŚCI 140
Żywa legenda 140
Umiejętności 140

ROZDZIAŁ VIII: ZAGRYWKI 151
Zagrywki w opowieści 151
Zdobycie Zagrywki 151
Zagrywki 152

ROZDZIAŁ IX: KULT PRZODKÓW 157
Egzarchowie 157
Duchowy mentor 157
Wyzwania 159
Zmiana mentora 160
Mroczni egzarchowie 160
Rytuały 163

KSIĘGA TRZECIA: ARKANA DRAMATYZMU 165

ROZDZIAŁ X: KREW I STAL 166
Walka bezpośrednia 166
Rozstrzyganie walki 166
Runda w walce 167
Broń ręczna 168
Broń naturalna 168
Wycofanie 168
Obrażenia 168
Ochrona pancerza 169
Manewry bojowe 170
Poetyka krwi 174
Walka z dystansu 177
Broń strzelecka i rzucana 177
Strzelam! Rzucam! 179

ROZDZIAŁ XI: KONFLIKT SPOŁECZNY 182
Kiedy odwołać się do motoryki konfliktu społecznego? 182
Konflikt społeczny a spory w grupie 182
Umiejętności interpersonalne 184
Szybkie rozwiązywanie konfliktów interpersonalnych 184
Konfrontacja społeczna 184
Zdefiniowanie celu 185
Opór przeciwnika 185
Narracja podczas konfrontacji społecznej 186
Szkody na Nieugiętości 187
Konsekwencje konfliktu 188
Wycofanie się 188

Spójność świata 189
Socjotechniki 189
ROZDZIAŁ XII: OKULTYZM 195
Dyscypliny okultyzmu 195
Umiejętności okultyzmu 196
Egzorcyzmy 197
Śnienie 200
Technomancja 210
Wiedźmiarstwo 224
ROZDZIAŁ XIII: ROZWÓJ BOHATERA 233
Doświadczenie 233
Na co przeznaczyć Doświadczenie? 234

KSIĘGA CZWARTA: WIZJA ŚWIATA 237
ROZDZIAŁ XIV: UNIA OMAMU 238
Powstanie Unii 238
Tradycja 238
Zakaz kultu upiorów 239
Prawo a praktyka 240
Justycjariusze 241
Kirasjerzy 242
Mentalność 243
Miasto Omam 243
Organizacja i struktura władzy Unii 247
Unia obecnie 247
ROZDZIAŁ XV: RUBIEŻ 249
Krainy i miasta upadłego świata 250
Miejsce akcji 263
Dzikie ostępy 263
Architektura i zabudowa 263
Cmentarzyska maszyn 264
Małe klany 264
Średnie klany 266
Wielkie klany 267
ROZDZIAŁ XVI: ZWYKŁY, PONURY DZIEŃ 269
Wartość człowieka 269
Pozycja kobiet na Rubieży 269
Zagrożenia 271
Podróżowanie 276
Poczta 278
Kalendarz 278
Języki 279
Rozrywki 280
Poziom techniczny na Rubieży 282
ROZDZIAŁ XVII: HANDEL 288
Targi 288
Waluta 288
Estetyka *fetish fantasy* a ekwipunek 290
Odzienie 290
Ekwipunek podróżnika 292
Oręż 293
Pancerz ochronny 298
Alchemia 301
Zioła 303
Technosprzęt 304

KSIĘGA PIATA: OBJAWIENIE CIEMNOŚCI 307
ROZDZIAŁ XVIII: BEZMIAR 308
Pomrok 308
Duchy i Wrota Wymarłych Światów 312
Mosty do Bezmiaru 313
Interiory 314
Bękarty Ciemności 315
Natura upiorów 315
Złodzieje ciał 316
Symbionty 317
Morfenitory 318
Kto łamie Tradycję, przywołuje razydy 319
Kontakt z zaświatem 319
Nomen omen 320
Właściwości upiorów 322
Znaki 326
Konfrontacja z upiorem 327
Upiory Rubieży 329
Znani z Imienia 334
ROZDZIAŁ XIX: IGRANIE Z CIEMNOŚCIĄ 337
Słodycz pokusy 337
Zdominować Ciemność 338
Pula Ciemności 339
Mrok nadchodzi 340
Splugawienie 343
Dary i Przekleństwa Ciemności 344
Znamię Splugawienia 350
ROZDZIAŁ XX: DOMINAT EBIONITÓW 353
Cesarz 353
Imperium 353
Nowy Ład 354
Kult Cesarza 355
Ebionici 356
Cywilizacja Nowego Ładu 357
Biomancja 358
Skargerowie 359
Rezydenci 359
Agent śpioch 361
Cienie 362
ROZDZIAŁ XXI: SPLUGAWIENI 364
Schizma 364
Kim są splugawieni? 364
Naznaczeni 366
Wilkołacze watahy 366
Wampirze Bractwo Krwi 371
Nekrozyci 374
Kulty - wielkie kłamstwo 377
Druidyzm 379
Jedyny 380
Wielki K 382
Sekta Staldorga 384
Smoczy kult Wija 384

KSIĘGA SZÓSTA: PRAWA OPOWIEŚCI 387
ROZDZIAŁ XXII: INTERLUDIUM 388
Wyrażenie oczekiwań 388
Wybór motywów 388
Sprawy organizacyjne 391
ROZDZIAŁ XXIII: PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA 393
Czym jest scenariusz? 393
Jak stworzyć scenariusz? 393
ROZDZIAŁ XXIV: SNUCIE OPOWIEŚCI 397
Czym charakteryzuje się dobra opowieść? 397
Nastrój mrocznej baśni 397
Grywalność 400
Kończenie opowieści 402
Odgrywanie bohatera 403
Śmierć bohatera 405
Ogarnięcie *Klanarchii* przez nowych graczy 407
Techniki snucia wątków 409
Pierwsza scena 415
INDEKS 417
KARTA BOHATERA 423

OTO KRAINA GŁUCHEGO WYJCA,
KTÓRY SPOGLĄDA Z OTCHŁANI...
...I SZASTA JEJ DARAMI DLA SWYCH WYZNAWCÓW,
KTÓRY ZMIENIŁ TO MIASTO W ZGLISZCZA,
KTÓREGO ZAKLĘTO W DZWONIE BEZ SERCA.

ALE OMAM PAMIĘTA SWOICH WROGÓW.
DZIŚ GŁUCHY WYJEC ZGINIE!
INKWIZYTOR CZERESZENKO!
KAPITANIE, NIE MAMY WIELE CZASU.
WIDZIAŁEM, JAK CIĄGNĄ KU NAM, PRZESZŁO SETKA.
MAM TO, PO CO WYRUSZYŁEM.
SERCE ZE SREBRA, SYMBOLE WYRYLI NAJLEPSI OKULTYŚCI OMAMU.
ZAWIEŚCIE JE W DZWONIE, ALE UWAŻAJCIE, ABY NIE WYDAŁ DŹWIĘKU.

GOTOWE!
HMM... DOBRZE
SIEPACZE PILNUJĄ MOSTU...
EGZORCYŚCI GOTOWI DO CEREMONII...
WIEDŹMIARZ BĘDZIE NAM RATOWAŁ TYŁKI, W RAZIE POTRZEBY.

POMYŚLAŁAŚ O WSZYSTKIM.
ZATEM CZYŃ HONORY!
DONG
DONG
DONG
DONG
DONG

DONG!
DONG!
DONG!
...CO JEST!?!
...KAPITANIE?
...JEST TU KTOŚ?
!!!

GŁUCHY WYJEC!
DLACZEGO MNIE NIENAWIDZISZ, CZŁOWIEKU? PRZECIEŻ POMOGŁEM CI ZAJŚĆ TAK WYSOKO...
NIC CI NIE ZAWDZIĘCZAM, UPIORZE!
CZYŻBY?
IDŹ PRECZ W IMENIU PRZODKÓW!
RAZEM Z BRATEM TERMINOWALIŚCIE U INKWIZYTORA TYCJANA...
...BRAT BYŁ ZDOLNIEJSZY OD CIEBIE, JEDNAKŻE...
...POMOGLIŚMY CI!
TO BYŁ... WYPADEK!
A TWÓJ SUKCES, KTÓRY DAŁ CI OBECNĄ POZYCJĘ? OSKARŻYŁEŚ NIEWINNEGO.
MIAŁEM NIEZBITE DOWODY!!!
A ZAMACH NA TWOJE ŻYCIE? TRUCIZNA NIE ZABIŁA CIĘ, MIMO ŻE DOSTAŁA SIĘ DO KRWI.
POMAGAM CI OD LAT.
KŁAMIESZ...

JAM JEST WYSŁANNIKIEM CIEMNOŚCI, KTÓRY DZIŚ UPOMINA SIĘ O CIEBIE.

WRÓĆ! PRZERWIJ EGZORCYZM.

MOI WYZNAWCY ZABIJĄ WSZYSTKICH, NIKT SIĘ NIE DOWIE.

MOŻESZ LICZYĆ NA ŁASKĘ MROKU I DARY OTCHŁANI, DZIĘKI KTÓRYM STANIESZ SIĘ NAJPOTĘŻNIEJSZYM POŚRÓD SWOICH.

JEŚLI ODMÓWISZ...
...ZOSTANIESZ BANITĄ I STOCZYSZ SIĘ NA DNO JAK BEZPAŃSKI PIES.

SPIESZ SIĘ I DOBRZE WYBIERZ!

Aaaarhh!!!

!

PRZERWAĆ CEREMONIAŁ, TO ZABIJĄ INKWIZYTORA!
NIE!
NIE PRZERYWAJCIE!!!
DONG!
DONG!
DONG!
DONG!!!
ARGHHH..
JESTEŚ CAŁY? WYGLĄDASZ, JAKBYŚMY TO CIEBIE EGZORCYZMOWALI.
NIC MI NIE JEST, ZWYKŁE SZTUCZKI CIEMNOŚCI.
JUŻ PO ZMIERZCHU, KULTYŚCI NIE NADESZLI?
NADESZLI, ALE W PORĘ WIEDŹMIARZ PRZECIĄŁ LINY MOSTU I...
TAK... HMM...
ZWIJAJMY SIĘ, NASZA ROBOTA SKOŃCZONA.
koniec...

625-C

KSIĘGA PIERWSZA

ZAKLINANIE RZECZYWISTOŚCI

ROZDZIAŁ I
WPROWADZENIE DO KLANARCHII

Narracyjna zabawa fabularna

Tworzenie historii jest równie naturalne jak oddychanie.

Stephen King

Dawniej popularnym sposobem spędzania czasu było słuchanie gawęd o zamierzchłych czasach, wesołych historii zasłyszanych od podróżnych, legend i fantastycznych opowieści snutych przez bajarzy. Zapewniały rozrywkę, ale miały również na celu wzruszać słuchaczy, przypominać o chlubnych czynach przodków, uczyć odpowiednich postaw i przestrzegać przed błędami. Akcja opowieści rozgrywała się w wyobraźni słuchaczy - bywali świadkami pojedynku Achillesa z Hektorem, widywali zemstę Odyseusza na zalotnikach żony, wyczyny Beowulfa, śledzili poszukiwania świętego Graala przez rycerzy Okrągłego Stołu. Narracji zawsze towarzyszyły emocje. Słuchacze identyfikowali się z bohaterami, cieszyli się ich sukcesami i martwili porażkami. Gawędziarz słowami kreował historię, zaś imaginacja słuchaczy uzupełniała brakujące elementy opowiadania.

Wraz z postępem cywilizacji funkcję bajarza przejęli pisarze, reżyserzy filmowi i twórcy gier komputerowych. Zmieniały się narzędzia, lecz cel pozostawał ten sam - przekazywanie opowieści następnym pokoleniom.

Zabawa towarzyska, którą Ci proponujemy należy do rozrywki zwanej *role playing games* (RPG), czyli dosłownie - zabawy w odgrywanie postaci. Jej istotą jest snucie opowieści, z tą różnicą, że zamiast jednego opowiadającego występuje ich kilku. Dzielą oni między siebie pewne role. Jeden z uczestników bierze na siebie ciężar narracji. Każda z pozostałych osób (graczy) współuczestniczy w relacji, odgrywając wcześniej stworzonego bohatera. Bohaterowie owi tworzą grupę, która w ramach cyklu opowieści będzie przeżywać niebezpieczne przygody i eksplorować równie niebezpieczny świat Rubieży. Celem *Klanarchii* jest radość wspólnego tworzenia interaktywnej przygody. Uczestnicy razem odświeżają mity, zmieniają się w badaczy cywilizacji, a będąc świadkami odwiecznej walki kultury z naturą, porządku z chaosem oraz tyranii z wolnością - dokonują wyborów, nierzadko trudnych. Analogicznie jak w grach komputerowych RPG, w których wybrana postać prowadzona jest przez świat wykreowany dzięki twórcom oprogramowania, narrator zaś jest równocześnie architektem rozgrywki i administratorem. Opisuje świat, kontroluje poczynania zamieszkujących go istot oraz reaguje na działania głównych bohaterów. O ile jednak w grze komputerowej decyzje gracza są mocno ograniczone (może on wybierać spośród mniejszego lub większego zestawu opcji), o tyle w narracyjnej zabawie fabularnej ogranicza go jedynie wyobraźnia i konwencja zabawy.

W tej księdze wyjaśniono, na czym polega narracyjna gra fabularna i jakie obowiązują w niej reguły.

O czym opowiada Klanarchia?

Raj został na zawsze utracony, jednostka znalazła się sama w obliczu świata.

Erich Fromm, *Ucieczka od wolności*

Klanarchia opowiada o zmaganiach wolnych ludzi z Ciemnością w dekoracjach świata, który wieki temu został zniszczony przez demony. Obecnie na jego ruinach rodzi się nowa kultura. Setki rozproszonych klanów należących do jednej z czterech wielkich Wolnych Rodzin jednoczą się, aby przeciwstawić się potędze upiorów i ich sług. Fabuła gry skonstruowana jest wokół ludzkich wysiłków, by doprowadzać do odrodzenia cywilizacji opartej na prawach człowieka, wolności i braterstwie - na przekór otaczającym ją koszmarom.

Największym wrogiem wolnych ludzi jest Ciemność. To domena upiorów i mrocznych sił, które namawiają do porzucenia ideałów człowieczeństwa, kusząc mrocznymi Darami i obiecując nieziemską potęgę. Ulegają jej całe społeczeństwa, dając początek splugawionym klanom i tyranii Ebionitów. Nie mniejszym zagrożeniem dla szczytnych idei są wrodzone przywary człowieka - skłonność do porzucania zdrowego rozsądku, chęć dominowania nad innymi, pragnienie władzy i bogactwa czy wreszcie lenistwo. Wróg wykorzystuje te słabości - kusi ludzkość obietnicą władzy i tajemnej mocy, manipuluje nią, by sprzymierzyła się z upiorami i nałożyła na siebie kajdany wykute w Bezdennej Otchłani.

Bohaterowie, w których wcielają się gracze, to specjaliści w swoich dziedzinach. To dobrze wyszkoleni i kompetentni przedstawiciele najbardziej charakterystycznych grup społecznych. Są profesjonalistami i zostali wybrani, aby podołać wyzwaniu, jakie w ciężkich czasach rzucił im los. Realizując cel, będą musieli stawić czoła Ciemności i jej narzędziom: potworom, niegodziwości oraz własnym słabościom. Czy wyjdą z tej próby zwycięsko? Klanarchia niesie przesłanie, że człowiek wytrwały i wykazujący hart ducha jest zdolny pokonać nawet największe przeciwności losu.

Tłem wydarzeń jest okultystyczna wizja świata, w którym przyszło żyć bohaterom. Rubież to miejsce, w którym mroczne legendy stały się rzeczywistością. Demony wypełzły z Bezmiaru i kroczą pośród zapomnianych ruin dawnej cywilizacji, szukając krwi, wyznawców bądź ciał, które mogłyby zasiedlić. Niezliczeni kultyści, dzięki mocy swych bóstw, łączą mroczną magię z techniką lub tworami natury, kreując przedziwne stwory i urządzenia. Enklawy cywilizacji to wyspy w morzu wielkich obszarów dzikiej przyrody. Pod zieloną kopułą gęstych borów grasują watahy okrutnych wilkołaków, a wśród spowitych wiecznym cieniem niebosiężnych gór wznoszą się wieże wampirzych lordów. Przenikanie się rzeczywistości i zaświatów naznaczyło wiele miejsc piętnem dzikiej magii. Może kiedyś wejdziesz na polanę, na której wysoka trawa niesie szept wyklętych, lub przejdziesz obok zmurszałych starożytnych ruin z bramą prowadzącą do Pomroku, krainy duchów. Okultystyczna cywilizacja przenika życie codzienne mieszkańców. Talizmany, mistyczne tatuaże i zabiegi chroniące przed złymi duchami to codzienność każdego klanu. Żadna uroczystość nie może odbyć się bez obrzędu ku czci jego założycieli czy wielkich bohaterów. Zmarli przodkowie kontaktują się ze śmiertelnikami, naznaczając ich jako swych wybrańców i powierzając im realizację woli duchów.

Zabawa w Klanarchię jest utrzymana w konwencji horroru potraktowanego z lekkim przymrużeniem oka. Znajdą w niej swe miejsce komiksowe walki w stylu japońskich kreskówek, mało wysublimowane straszenie potworami oraz epickie pojedynki z Ciemnością. Taka konwencja najlepiej oddaje nastrój okultystycznej cywilizacji. Założono, że nieskrępowane korzystanie ze schematów znanych z gier komputerowych, filmów i literatury popularnej da szansę na dobrą zabawę, choć tematyka rozgrywki bywa dość mroczna i niepokojąca.

Zachęcamy do odczytywania *Klanarchii* w sposób alegoryczny i symboliczny. Dominat Ebionitów to symbol totalitaryzmu, zniewolenia jednostki i całkowitej nad nią kontroli, wyrażanego przez potęgę militarną. Upiory są personifikacją ludzkich przywar, a walka z Ciemnością objawia się jako bezustanna konfrontacja z mroczną stroną własnej natury. Trwa nieustanna walka człowieka z jego złymi skłonnościami. Splugawieni reprezentują popędy - nieskrępowane bestialstwo, rozpasanie seksualne oraz brak hamulców moralnych. Skłonni są sięgać po to, co sprzeczne z naturą. Odrzucają cielesność, gonią za wieczną młodością i witalnością, a - dzięki diabolicznym praktykom - niektórym udaje się nawet przezwyciężać śmierć.

Pragniemy, aby tworzenie opowieści, oprócz dostarczania rozrywki, skłaniało do refleksji. Świat Rubieży i jego historia dostarczają pretekstu do głębszych przemyśleń i stawiania ważnych pytań. Czy człowiek wyżej ceni własną wolność niż bezpieczeństwo? Czy wspólne dobro przedstawia dla niego wartość, dla której można poświęcić dobro jednostki? Jakie problemy rodzi brak silnej państwowości? Analiza upadku cywilizacji starożytnych i struktura konfederacji Omamu posłużyły twórcom opowieści jako pretekst do zbadania zagadnienia rekonstrukcji cywilizacji, konsekwencji różnych form kształtowania się władzy oraz rozterek zwykłego człowieka postawionego przed trudnym wyborem.

Narrator

Funkcja narratora w *Klanarchii* to ciężka praca, ale również fantastyczna zabawa. Pomaga on graczom snuć emocjonującą opowieść, uzupełniając wątki historii o elementy leżące poza ich kompetencjami. Do jego zadań należy opisanie świata i sprecyzowanie intrygi opowieści, w którą zostaną wpleceni bohaterowie. Na jego głowie spoczywa dbałość o tło przekazu oraz przebieg akcji, jednak poczynania i wybory postaci nie są już domeną narratora. On jedynie relacjonuje ich doznania zmysłowe. Reaguje na poczynania i interpretuje następstwa podjętych akcji.

Rola narratora jest specyficzna, gdyż nie wciela się on w postać żadnego bohatera. Albo inaczej - ingeruje jedynie (i aż) w działania wszystkich postaci opowieści. Nie tylko przypisuje im indywidualne cechy, ale kreuje ich świat. Ma za zadanie nie tylko inicjowanie wydarzeń, w wir których wpadają bohaterowie narracji, lecz również nadążanie za zmianami świata spowodowanymi ich działalnością. To przecież wokół nich toczy się opowieść i to oni, przez swoje decyzje, mają możliwość kreacji rzeczywistości.

Narrator dąży do zapewnienia jak najlepszej zabawy wszystkim uczestnikom, spotkania. Jego celem nie jest walka z bohaterami, ani tym bardziej ich prześladowanie. Oczywiście, dobra intryga wymaga takiej konstrukcji przeciwności losu i konfliktów, aby postaci wykrzesały z siebie sporo wysiłku, zanim osiągną sukces. To narrator rzuca im kłody pod nogi, czyni to jednak wyłącznie w celu zwiększenia dramaturgii przedstawianej historii i satysfakcji biorących udział w grze.

Przydatną umiejętnością prowadzącego grę staje się więc talent gawędziarski - umiejętność kreowania barwnych obrazów za pomocą słów. Ułatwia on graczom zaangażowanie w opowieść, nie pozwala na sceptycyzm oraz tworzy iluzję niebezpiecznego świata, w którym przyszło żyć ich bohaterom.

Narrator dba również o dobre relacje w grupie graczy, unikając traktowania uczestników z pozycji siły bądź z arogancją wynikającą z posiadanej władzy. Buduje autorytet dzięki partnerskiemu traktowaniu wszystkich stron rozgrywki oraz otwartości na sugestie graczy. Snuje opowieść zgodnie z ich oczekiwaniami i sprawiedliwe traktuje bohaterów. Wzajemny szacunek to podstawa dobrej zabawy; reszta to zaledwie techniczne aspekty prowadzenia gry, których każdy narrator nauczy się z czasem, uzyskując doświadczenie m.in. na podstawie rad wyłożonych w **Księdze szóstej.**

Gracze i bohaterowie

Pozostałych uczestników fabularnej intrygi nazywano graczami. Mając na uwadze potoczystość opowieści oraz trudności z ogarnięciem narracją większej grupy uczestników, ustalono, że optymalna ich liczba wynosi od dwóch do czterech. W takim gronie każdy bez trudności nadąży za fabułą i zapanuje nad działaniami swego bohatera, zaś narrator będzie w stanie poświęcić odpowiednio dużo czasu wątkom każdej ze stron.

Jako gracz współtworzysz opowieść, prowadząc przez nią swoją postać. Niczym w dobrych grach on-line - wchodzisz w relacje z innymi bohaterami oraz podmiotami zamieszkującymi Rubież. Podejmujesz działania, które - inaczej niż w sieci - nie są sztywno ograniczone odgórnymi założeniami fabuły i zawsze mają swoje konsekwencje. Narrator powinien dbać, aby każda akcja bohaterów przekładała się na powiązanie przyczynowo-skutkowe i nie pozostawała bez odzewu ze strony świata. Jest to niezbędne dla wiarygodności opowieści i odróżnienia świata *Klanarchii* od ograniczonego ustalonymi regułami świata gier komputerowych.

W przeciwieństwie do aktora filmowego czy bohatera gry komputerowej, jeszcze przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki masz możliwość stworzenia takiej roli, która najbardziej będzie pasować do fabuły i Twoich oczekiwań. Dzięki metodzie kreacji bohatera, którą przedstawiamy w **Rozdziale VI**, możesz zindywidualizować wymyśloną postać, opierając się na ustalonych wcześniej archetypach i wzorcach. Nie martw się, że schematy ograniczą twoją wyobraźnię. Dzięki różnym kombinacjom elementów nadającym postaciom charakterystyczne cechy, możesz wybierać spośród ponad 50 pierwowzorów. Co więcej - zachowanie bohatera, jego nawyki i motywacje określasz samodzielnie, czyniąc go w ten sposób wyjątkowym i niepowtarzalnym.

Bohaterowie - Twój i innych graczy - tworzą grupę, która będzie przemierzać spustoszone krainy Rubieży, wchodzić W interakcje z poznanymi osobami, eksplorować świat i przeżywać przygody. Grupa stanowi pewne uproszczenie - dzięki niemu w zabawie może wziąć udział więcej osób - ale nic nie stoi na przeszkodzie, by uczestnikami były tylko w dwie osoby (narrator i gracz). Mając na uwadze społeczność zgromadzoną wokół *Klanarchii,* powinieneś konsultować swoją postać z pozostałymi uczestnikami zabawy, aby jak najlepiej odpowiadała grupie. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w **Rozdziale V**.

Prowadzenie bohatera to gawędziarstwo w czystej formie. Po prostu opisujesz wszystkim obecnym, co robi twoja postać w danej chwili, a narrator musi to uwzględnić w swoim przekazie. Odpowiadasz za te akcje swego bohatera, które zależą od jego wolnej woli i umiejętności. Deklarujesz czynności i wraz z narratorem oceniacie, czy akcja zakończy się powodzeniem, czy fiaskiem. Generalnie, poza twoją kontrolą znajdują się reakcje postaci niezależne od niej, na przykład ból i uczucia - takie jak miłość lub strach. Kilka luźnych rad, jak prowadzić bohatera przez rozgrywkę, zawarliśmy w **Rozdziale XXIV** na s. 403.

Postacie drugoplanowe

Wszystkie indywidua, które Twój bohater spotyka w świecie Rubieży, nazwano postaciami drugoplanowymi. Ich zachowanie, decyzje, wybory i reakcje opisuje narrator. Bohaterowie mogą wchodzić z nimi w relacje - rozmawiać, kłócić się, kochać lub nienawidzić. To właśnie ciekawe postaci drugoplanowe i interakcje z nimi są kwintesencją interesującej fabuły.

Kierujący bohaterami muszą pamiętać, że postaci drugoplanowe funkcjonują na identycznych zasadach jak ich kreacje: mają własne motywacje i cele, mogą nawet występować przeciwko bohaterom i działać na ich szkodę. Relacje z nimi również mają swoje konsekwencje w opowieści. Na przykład obrażona postać drugoplanowa nie będzie skora do pomagania bohaterom, a osoba, której bohaterowie wyświadczyli przysługę lub wkupili się w jej łaski, będzie bardziej skłonna do pomocy. Jak w życiu.

Sesja i miejsce spotkania

Co jakiś czas gracze i narrator umawiają się na określoną godzinę w określonym miejscu, by razem spędzić czas przy Klanarchii. Takie spotkania nazywane są sesjami. Podczas pojedynczej sesji snuta jest jedna opowieść. Częstotliwość spotkań zależy od chęci i dyspozycyjności uczestników, a czas trwania waha się od trzech do nawet dziesięciu godzin. Rozpiętość zależy od preferencji graczy, dlatego muszą oni zarezerwować na rozgrywkę odpowiednio dużo czasu.

Istotny jest właściwy dobór miejsca sesji, aby uczestnicy czuli się w miarę swobodnie, nie przeszkadzali innym i ich nie niepokoili. Rozgrywka polega naopowiadaniu i rozmowie, a przekrzykiwanie tramwajów za oknem może po godzinie zmienić grupę graczy w watahę warczących wilkołaków. W zabawie odgrywane są konkretne role. O ile profesjonalny aktor nie czuje się skrępowany widownią, o tyle gracz w *Klanarchii* może być zawstydzony odgrywaniem swego wiedźmiarza czy żercy w publicznym miejscu, przy postronnych osobach. Dlatego dobrym miejscem na sesję bywa mieszkanie jednego z graczy, osiedlowy dom kultury, świetlica, klasa szkolna po lekcjach bądź inne spokojne miejsce. Poinformujcie zawczasu opiekunów i bywalców lokalu, w którym odbędzie się spotkanie, w co zamierzacie się bawić i na czym polega rozgrywka oraz zapytajcie, czy nie mają obiekcji. Uczestnicy gry powinni być otwarci na osoby, które zechcą przyglądać się tej formie rozrywki. W ten sposób wielu kibicujących, niemających dotąd do czynienia z grami RPG, uzyska szansę na poznanie *Klanarchii* i przekonanie się do takiej formy wspólnego spędzania czasie Kto wie, może zapragną uczestniczyć w następnej sesji?

Motoryka

Gry komputerowe wyposażone są w zbiór podstawowych komend (ang. *engine* - silnik), odpowiadający za interakcje pomiędzy poszczególnymi elementami gry. To właśnie on często decyduje o klimacie gry i przyjemności z jej eksplorowania. Podobną rolę w *Klanarchii* spełnia motoryka, którą musisz poznać, zanim zanurzysz się w świecie Rubieży. Jest odpowiedzialna za takie zgranie poszczególnych elementów, by fabuła opowieści dawała jak najwięcej frajdy. Motorykę najlepiej charakteryzują: specyficzny metajęzyk oraz akcesoria. Do metajęzyka należą wszelkie określenia używane przez graczy do opisania świata Rubieży (np. testy, przebicia, Zdrowie, Zagrywki). Akcesoria zaś to przedmioty, które umożliwiają korzystanie z motoryki (np. przybory piśmiennicze, kości dziesięciościenne, Karta Bohatera).

Motoryka *Klanarchii* jest nieodłączną częścią zabawy. Wszystkie jej składowe były analizowane pod kątem wspierania konkretnych obszarów i odpowiedniego odwzorowania pożądanych zależności. Zmieniając motorykę, zmieniasz metodę rozwiązywania konfliktów, konwencję, opis i zależności panujące w świecie Rubieży oraz sposób rozgrywki.

Aby rzecz przybliżyć, poniżej podano wyjaśnienie, za jakie obszary w *Klanarchii* odpowiada motoryka.

Wspieranie konwencji. Fabuła *Klanarchii* rządzi się odmiennymi prawami niż rzeczywistość. Nie ma w niej miejsca na skrupulatny realizm, a zdrowy rozsądek nieraz ustępuje nastrojowi fantasy horroru. Motoryka wspiera taką konwencję, zapewniając uczestnikom dostatecznie wiele narzędzi, by mogli eksplorować mroczną Rubież. Przydaje Ciemności całego zestawu środków do kuszenia bohaterów, wyolbrzymia destrukcyjną rolę strachu, pozwala odgrywać sekwencje walki rodem z brutalnych komiksów, przedstawia upiory jako personifikację grzechów, a także wynosi przeklętych okultystów do rangi szalonych demiurgów.

Rozwiązywanie konfliktów. Kto przegrał w pojedynku wzrokowym i pierwszy odwrócił oczy? Czy urzędnik Omamu przekona grupę do swoich racji, a bohaterowie przyjmą jego punkt widzenia i zgodzą się z nim? Czy w krwawym starciu z wilkołakami wygrają potwory, czy bohaterowie? Będą ranni? Zabici? Komu się uda, a komu nie? W chwilach, w których gracze nie zgadzają się z interpretacją ich czynów przez narratora (a także, gdy narrator nie zgadza się z sugestiami gracza), uczestnicy zabawy odwołują się do motoryki. Pozwala ona na szybkie rozwiązanie konfliktu. Z uwagi na element losowy - takie rozwiązanie podnosi dramaturgię akcji i jest chętnie stosowane w zabawach fabularnych.

Skrótowy opis świata. Motoryka ma na celu pomaganie graczom w łatwiejszym i szybszym ogarnięciu świata Rubieży oraz panujących w nim zależności. Jest narzędziem, za pomocą którego opisujemy ów świat. Karta Bohatera w skrótowy sposób opisuje cechy i talenty specjalisty; wystarczy jeden rzut oka na odpowiednią cechę, by wiedzieć, czy jest ona mocną stroną postaci, czy też jej słabością. Motoryka daje pojęcie o proporcjach i relacjach. Używana w niej terminologia kreśli wilkołaka jako niebezpiecznego splugawionego, a gniazdo larw jako siedzibę słabych i uległych upiorów. Wydaje się zupełnie naturalne, że bohater z *dźwiganiem* 2 jest słabszy niż ten, który ma dźwiganie na poziomie 7. Instynktowne zrozumienie tego faktu jest właśnie zasługą motoryki (czyli odpowiedniego połączenia umiejętności i jej wartościowania). Przecież w świecie Rubieży nikt nie zapyta bohatera: „Hej, Rytualisto, ile masz *dźwigania*?".

Sposób zabawy. Zarysowanie świata i sposób testowania to zdecydowanie za mało, aby oddać specyfikę *Klanarchii*. Autorom zależało, aby na stylu Waszych opowieści mocno odcisnąć piętno konwencji mrocznej baśni dla dorosłych. Wiele rozwiązań motoryki zachęca graczy do podejmowania akcji i prowadzenia narracji w sposób wspierający komiksową otoczkę i wzmacniający akcenty okultystycznej cywilizacji.

Scenariusz i historia

Opowieść w *Klanarchii* toczy się wedle ustalonych wcześniej reguł. Choć gracze mają wpływ na ich wyznaczanie (dzieje się to na spotkaniu zwanym Interludium), to jednak tworzenie scenariusza spoczywa na barkach narratora. Plan narracji będzie zawierał wypunktowane najważniejsze miejsca, konflikty, postacie drugoplanowe oraz wszelkie informacje które pomogą wplątać bohaterów w barwną historię. Gracze nie znają scenopisu; jest on narzędziem przynależnym narratorowi. Ułatwia ogarnięcie skomplikowanej intrygi i zapamiętanie najważniejszych nazw oraz scen.

Przykładowy scenariusz może zakładać, że akcja będzie toczyć się w dużym Technoklanie. Jego mieszkańcy wykorzystują nekrotechnikę - zakazaną dziedzinę okultyzmu - do tworzenia machiny zagłady, która zapewni im przewagę nad sąsiadami. Narrator w scenariuszu opisuje najważniejsze miejsca w siedzibie klanu (laboratorium, bunkier, dom decydenta oraz warsztat konstruktorów). Zarysowuje konflikty, które stanowią siłę napędową wydarzeń (np. przy konstrukcji maszyny ginie Technoklanyta, a jego krewniacy domagają się przerwania eksperymentów z nekrotechniką lub grożą doniesieniem do Omamu). Określa rolę bohaterów w opowieści tak, aby pozostawali w centralnym punkcie akcji, nie zaś byli jedynie statystami w historii (bohaterowie to znajomi zmarłego w wypadku Technoklanyty, którzy przybyli na prośbę jego rodziny). Konflikt zarysowuje się szybko (klan, który osiągnie korzyści z budowy plugawej maszyny, kontra gracze przeciwni niegodnym eksperymentom i dążący do ich zaprzestania). Scenariusz zawiera najważniejsze postacie dramatu oraz ich charakterystyki (decydent klanu, konstruktor maszyny, szalony wróżbita, technomanta z artefaktem).

Nie zalecamy tworzenia zbyt szczegółowego scenariusza, gdyż gracze dysponują swobodą poczynań i mogą skierować opowieść na tory, jakich narrator nie przewidział. Wykraczanie poza scenariusz nie jest niedopuszczalne. Niejednokrotnie zarówno narrator, jak i gracze będą zmuszeni do nagłych decyzji, improwizacji i snucia niezaplanowanych wcześniej wątków.

Trzy płaszczyzny komunikacji

Odgrywając w *Klanarchii* postać, będziesz zmuszony komunikować się na trzech płaszczyznach. Występują one naprzemiennie i, aby konstruować fabułę, należy swobodnie poruszać się po każdej z nich.

Pierwszy poziom jest najbardziej zanurzony we śnie. Jesteś na Rubieży. Stanowisz jedność ze swym bohaterem. Odgrywasz postać, udając ją, naśladując jej sposób mówienia, myśląc w danej chwili jej kategoriami, wczuwając się w jej emocje, przejmując jej manierę i prowadząc dialogi z innymi osobami. Na tym poziomie zabawa przestaje być fikcją, dryfujesz bez ograniczeń przez wyobraźnię. Odrywasz się od rzeczywistości.

Drugi poziom to stan pomiędzy jawą a snem. Słuchasz opisów narratora i deklarujesz działania bohatera. Zanim nie opowiesz innym o reakcjach swej postaci, nikt nie wie, jak zachowa się ona podczas opowieści. Pojawia się w tym miejscu rozdźwięk pomiędzy światami. Snując opowieść, możesz ulec pokusie używania słów, przenośni i porównań, które są zrozumiałe tylko na poziomie naszego świata i nie odpowiadają realiom *Klanarchii: „*Oddycha głośno i chrapliwie, niczym Darth Vader" lub „Zwolnił zaczepy i opadła obudowa walizek - zupełnie jak w *Ghost in the Shel*l. Okazało się, że rączka walizki w rzeczywistości jest mechanizmem spustowym samopowtarzalnej technokuszy".

Trzecia płaszczyzna jest najbardziej oddalona od Rubieży. Tu działa motoryka i jej akcesoria. Wykonywane są testy, nanoszone notatki, studiowana Karta Bohatera. Motorykę należy zinterpretować i przenieść na pozostałe płaszczyzny komunikacji tak, aby wywierała na nie wpływ (np. zapisanie na Karcie Bohatera wyrażenia „grimuar z To'th" powoduje, że dopiero na Rubieży bohater dołączy tę tajemniczą księgę do swego ekwipunku).

Co zrobić, by rozpocząć zabawę?

Aby rozpocząć przygodę z *Klanarchia,* musisz znaleźć grupę znajomych, którzy będą pragnęli wraz z Tobą snuć opowieści o świecie Rubieży. Możesz liczyć na stałe grono przyjaciół, z którymi miło spędzasz czas, albo znaleźć innych chętnych do rozgrywki - w swoim mieście, szkole lub Internecie. Zdziwisz się, jak wielu z nich mieszka w Twojej miejscowości lub bardzo blisko niej.

Kolejnym krokiem, chyba najtrudniejszym, jest przeczytania księgi, którą trzymasz w ręce. Całej. Tylko tyle i aż tyle. Musisz poznać świat i motorykę, albo przynajmniej wyrobić sobie ogólny pogląd na te obszary. I choć nie musisz od razu zapamiętać wszystkiego, zdobycie ogólnej wiedzy jest nieodzowne dla dobrej zabawy. Nie znając motoryki, nie będziesz mógł eksplorować tych obszarów fabularnych, które na niej bazują (np. scen objawienia Ciemności, Mrocznych Darów, egzorcyzmów). Znając motorykę, a nie znając świata, nie będziesz wiedział, na jakiej podstawie podejmować decyzje i budować mroczny nastrój okultystycznej cywilizacji.

Po podziale ról - na graczy i narratora - uczestnicy spotykają się we Wprowadzeniu, podczas którego kreślą ramy całego cyklu i tworzą postacie bohaterów. Później, w Interludium, ustalają szkic przyszłej opowieści, na podstawie którego narrator buduje scenariusz. Wreszcie umawiają się na właściwe spotkanie, podczas którego konstruowana jest właściwa opowieść.

Na koniec - prośba do osób, które wcześniej miały do czynienia z zabawami fabularnymi. Przekonanie, że poszczególne gry tego typu różnią się jedynie przedstawieniem odmiennych światów i zasadami, nie zaś sposobem prowadzenia

narracji, może Wam popsuć przygodę z *Klanarchią*. Sugerujemy więc odłożenie na bok starych przyzwyczajeń, wyniesionych z innych gier *role playing*, i podejście do *Klanarchii* jak początkujący. Proponujemy, abyście, jak oni, przeczytali całą księgę, włącznie ze wskazówkami, jak grać. Takie kwestie jak Wprowadzenie, Interludium, obligatoryjność motoryki i wyraźna prośba o nie modyfikowanie jej, Zagrywki, przekonania bohatera i modele odgrywania postaci, sposób rozwiązywania konfliktów oraz przydzielanie Doświadczenia różnią się bowiem nieco od tego, co oferowały gry dotychczas dostępne na rynku. I choć, być może, stosowaliście już niekiedy występujące rozwiązania, w Klanarchii są one integralną częścią zabawy, nie zaś opcją.

Fragment przykładowej opowieści

Julia (narrator): *Bezkres równiny przerywa kontur potężnego drzewa. Gdy podjeżdżacie bliżej, zdumiewa Was jego dziwaczny kształt. Korzenie wiją się i plączą niczym setki wygłodniałych węży, wyzierają daleko ponad powierzchnię, dalej niż u drzew, które dotychczas widzieliście. Powykręcany pień jest pochylonym tak bardzo, że potężne konary i bezlistne poskręcane gałęzie - zamiast wznosić się ku niebu - kładą się na sieci splątanych korzeni. Jedyny symbol witalności natury na tym jałowym pustkowiu jest anomalią, niczym postać garbatego olbrzyma składająca pokłon wężowym stworom u swych stóp. Co ciekawe - tam, gdzie korona tego dziwadła natury dotyka podłoża, wyraźnie widać kawałki ubrania oraz migotliwe refleksy słońca na polerowanym metalu.*

Tomek (kronikarz klanowy): *Co to jest? Przyglądam się dokładniej.*

(Rzuca do pozostałych) *Nie podoba mi się to drzewo.*

Julia: *Akurat miejsce całkowicie skrywają pochylone konary. Słońce zachodzi i cienie są bardzo głębokie. Z tej odległości niewiele możesz zobaczyć.*

Ewa (żerca): *Ha! Przeproście mnie natychmiast za Wasze uwagi odnośnie zbędnych zakupów! Wyciągam latarkę olejową, którą kupiłam w Technoklanie i świecę prosto w zacieniony punkt!*

Julia: *Trzask kamienia, uruchomienie zapłonu. Po chwili światło wzmocnione kilkunastoma lustrzanymi soczewkami umożliwia Wam dostrzeżenie większej liczby szczegółów. Skrawki ubrania to koronkowe mankiety rękawa przeszywane czarną nicią, typowe dla koszul Hanzytów. Zaczepiony o badyl błyszczy sygnet rodowy. Nieco dalej widać torbę, w jakiej hanzyccy posłańcy noszą pocztę, a jeszcze dalej - połamane kości.*

Ewa: *Torba z listami! Czyżby był to goniec Lorenzo, którego szukamy? Podchodzę i...*

Tomek: *Nie! Nie podchodź* - Powstrzymuje ją. - *Kości! Ten facet nie umarł śmiercią naturalną. Wygląda, jakby drzewo świadomie osłaniało swoją zdobycz.*

Ewa: *Tak myślisz? Czyżby było zamieszkane przez upiora?*

Julia: *Ledwie wypowiedziałaś te słowa, gdy od strony pnia rozległ się stłumiony krzyk. Ze zgrozą zauważacie, że pod korą pulsuje jakiś kształt, jakby okrywa drzewa była aksamitną skórą. Nagle kora pęka, a z otworu wynurza się ludzka ręka. Słychać jęki i niezrozumiałe słowa. Wykonajcie Wymagający test umiejętności obycie na znajomość języka.*

Ewa: *Nic z tego... Nie udało mi się.*

Tomek: *Dałem radę! Co to za język, czy da się go zrozumieć?*

Julia: *„Pomocy!... Zjada mnie..." Finansjera, język Hanzy.*

Tomek: *To przeklęte, drzewo pochłonęło Hanzytę i teraz go pożera! Musimy go uwolnić!*

Ewa: *Taak? A czyje kości widnieją wśród korzeni? To pułapka. Nie podchodź, bo skończysz jak tamten nieszczęśnik!*

Julia: *Jęki i prośby są coraz słabsze, jakby istota pod korą traciła siły.*

Tomek: *Wołam w finansjerze: „Jak się nazywasz?".*

Julia: *Niestety, jego słowa zamieniły się w słabnący, niezrozumiały charkot.*

Tomek: *Niech to licho! Osłaniaj mnie! Pędzę do pnia, aby pochwycić wystającą dłoń!*

Ewa: *Biegnę z tobą! Gaszę latarkę i wyszarpuję miecz.*

Julia: *Rzuciliście się w gęstwinę konarów i korzeni, a drzewo jakby na to czekało. Momentalnie w waszym kierunku wystrzeliły liany i gałęzie, niczym szponiaste dłonie giganta. Wykonajcie Zwykły test przeprawy, aby uniknąć pochwycenia.*

Ewa: *Niech to licho, nie wyszło mi!*

Tomek: *Znakomity rezultat! Inkarnacja duchów! Mam prawo do pomocy duchów!*

Julia: *Aha. Szpony pochwyciły żercę i podźwignęły go w górę jak piórko. Tomku, zgodnie z motoryką duchy Ci pomagają. Opisuj.*

- *Tomek: Oczy lśnią mi nieziemskim blaskiem, jakieś widmowe sylwetki otoczyły moją postać, gdy skaczę i w locie prześlizguję się między drapieżnymi gałęziami. Łapię za wystającą z pnia dłoń i próbuję wyrwać tę istotę spod kory przeklętego drzewa. Aha... Czy lecąc, na skutek inkarnacji duchów, mogłem złapać za rękę żercę, aby go wyrwać z uścisku drzewa?*

Julia: Zgoda, w locie pochwyciłeś żercę i wyrwałeś go z rąk tego druidycznego tworu. Żerca upada kilka metrów od ciebie. Tymczasem Ty dopadłeś do dłoni i zaczynasz z całej siły wyciągać postać. Powoli wyłania się cała ręka, ramię, oblepiona żywicą szyja i twarz. Drzewo pręży konary i najbardziej zaostrzonymi końcówkami uderza w Ciebie, chcąc Cię na nie nadziać jak mięso na szaszłyk.

Ewa: *Próbuję chronić kronikarza! Paruję ciosy drzewa mieczem, jakby to były normalne ataki włócznią.*

Julia: *Znakomicie. Dzięki współpracy udało Wam się uwolnić istotę spod kory drzewa. Nie ma czasu na rozmowy i oględziny. Słońce skryło się już za horyzontem. Mrok gęstnieje i wydajecie, że upiorne drzewo zwielokrotnia swe siły. Parowanie kolejnych • ciosów przychodzi z coraz większym trudem.*

Ewa: *Uciekamy! Bierzemy ze sobą rannego!*

Julia: *Pędzicie pośród trzasku wyrywanych korzeni i świstu zginanych gałęzi. Przebudziliście wściekłość pradawnego tworu natury!*

Tomek: Chyba plugawego. Mówiłem, że to jakiś twór Ciemności.

Julia: W końcu oddalacie się poza zasięg potwornego drzewca. Przycupnęliście, by przyjrzeć się oswobodzonemu osobnikowi. Nagi mężczyzna jest bardzo wychudzony, na ciele ma liczne rany po oderwaniu go siłą od wrośniętych pod skórę tkanek przeklętej rośliny. Ale żyje i jest przytomny. Uśmiecha się do Was i błyska złotym zębem. Bez wątpienia Hanzyta. „Dziękuję..." - charczy. - „Jestem Lorenzo, goniec pocztowy. Zatrzymałem się, aby odpocząć w cieniu drzewa, kiedy zaatakowało. Zginął mój wierny pies, mnie zaś potwór porwał, chcąc pochłonąć. Jak prawdopodobnie kilkunastu przede mną. Słyszałem ich krzyki i jęki innych potępionych dusz".

Ewa: *Domyśliliśmy się... Szukaliśmy Cię. Wieziesz ważny dla nas list.*

Tomek: *Torba została pod korzeniami. Ja tam nie wrócę za żadne skarby.*

Julia (odgrywając Lorenza): *Uratowaliście mi życie, dlatego mogę Wam wyznać, że czytam wszystkie listy, jakie przechodzą przez moje ręce. Znam więc treść adresowanego do was pisma od metropolity Symeona. Pisze, że wampirzy lord zatrzymał się w ruinach jakiejś twierdzy...*

Ewa: *Zimowej Twierdzy?!*

Lorenzo: Tak, właśnie.

Ewa: *Wiedziałam! Zatem jest już nasz!*

Lorenzo ...i abyście się spieszyli, bo podobno Wasi wrogowie już tam zdążają.

Tomek: *Lorenzo! Nie pochwalam czytania cudzej korespondencji...*

Ewa: *Szkoda, że tak nie było wówczas, gdy czytałeś list do naszego wiedźmiarza, hi hi! (wszyscy zaczynają chichotać).*

Tomek: *Ehehe! No tak, ale pozwól mi skończyć. Nie pochwalam czytania cudzej korespondencji, ale wierzę, Lorenzo, że zrobiłeś to z dobrej woli, dlatego Ci wybaczam.*

Ewa: *Z dobrej woli? Wolne żarty! Nigdy już nie zaufam Hanzytom.*

Tomek: *A zatem odpoczywamy i skoro świt ruszamy do Zimowej Twierdzy.*

Julia: *Rozpalacie maleńkie ognisko, posilacie się, częstując Hanzytę własnym prowiantem. Opowiadacie o Waszych klanach, Unii i przodkach. Wyznaczacie warty.*

Tomek: *A może spalimy to drzewo, aby pozbyć się potwora? Być może przodkowie spojrzą na nas przychylniej?*

Ewa: *Me mamy czasu. Słyszałeś, co pisał metropolita. Musimy w te pędy gnać do Twierdzy.*

Julia: *Sen był pełen koszmarów i niepokojących wizji, a przez całą noc echo niosło ryk wściekłego drzewa ponad równiną. Dopiero ze wschodem słońca nastały błoga cisza i spokój.*

ROZDZIAŁ II
DZIEJE RUBIEŻY

Przed Wielką Wojną

- Nikt nie żyje wiecznie.
- Ale każdy próbuje.

Stephen King, *Martwa strefa*, przeł. K. Sokołowski

Starożytni byli równi bogom. Potrafili ujarzmiać siły natury, morza zmieniać w pustynie, a jałowe ziemie w urodzajne krainy. Ich mądrość przenikała każdy element otaczającego ich świata. Budowali latające machiny oraz stalowe rydwany napędzane paliwem wydzieranym przyrodzie. Opracowali broń, która pustoszyła wielkie prowincje i potrafili w jednej chwili ogniem trawić miasta. Miotacze piorunów, ogniste szybkostrzelne kusze i huczące dmuchawy pozwalały im pokonywać zwierzęta silniejsze i szybsze od człowieka. Dzięki swej wszechwiedzy posiadali umiejętności leczenia najgorszych nawet chorób. Ich nauka ingerowała w prawa natury i je zwyciężała.

Jednak technokratyczny oligopol okazał się utopią. Gdy postęp cywilizacyjny niemal sięgnął zenitu, nadeszła apokalipsa. Nie był to bunt maszyn, jak przepowiadali wieszcze, ani śmiercionośny wirus, przed którym ostrzegali naukowcy. Pradawne mroczne siły, znane od wieków, lecz lekceważone i zapomniane, przebudziły się ponownie. Nastała era upiorów.

Wielka Wojna

Wojna bowiem nie toczy się według z góry ustalonych reguł, lecz sama z siebie, zależnie od okoliczności, wyłania nowe metody walki.

Tukidydes, *Wojna peloponeska*, przeł. K. Kumaniecki

Nikt nie wie, kim był, ani jak się nazywał. Ebionici nazywają go Pierwszym Cesarzem. Choć przed nim wielu ludzi badało ścieżki Bezmiaru, dopiero On jako pierwszy ośmielił się otworzyć bramę między koszmarem a rzeczywistością. Później Bezmiar zawładnął jego duchem i uczynił go upiorem, władcą cienia. Taki był początek końca.

Z woli Pierwszego Cesarza przybyły inne istoty. Kradły dusze śmiertelnikom, przybierały groteskowe kształty. Dopiero wtedy starożytni poznali oblicze wroga. Wspomnieli dawne mity i przypowieści religijne, bajki i podania. Dopiero wtedy uwierzyli, lecz było już za późno. Bezlitosne upiory z Bezmiaru poddały się woli tych, którzy je przyzwali, przynosząc ze sobą śmierć i zniszczenie.

Niektórzy ze starożytnych, skuszeni wizją potęgi i władzy, a także ustanowieniem systemu alternatywnego dla pradawnej technokracji, dostrzegli korzyści w sojuszu z upiorami. Zaczęli zgłębiać naturę Mroku i jego istot, przypominać sobie zapomniane nauki; okultyzm i nekromancję. Zjednoczyli się pod sztandarami Pierwszego Cesarza. Nazwano ich Ebionitami („ubogimi"), gdyż wyrzekli się dóbr materialnych. Mieli świadomość swojej nikłej wiedzy, przynajmniej w porównaniu z mocą wyklętych.

Wybuchła Wielka Wojna. Wraz z nią nadeszły długie wieki chaosu, o których, niestety, niemal nic nie wiadomo. Przybyły inne istoty Ciemności; również Ebionici sprowadzili wiele groteskowych stworów. Starożytni sięgnęli zaś po swą najpotężniejszą broń...

Początek Nowego Ładu

My jesteśmy Nowymi Ludźmi - nowym rodzajem ludzi. Ludzi, którzy umieją myśleć razem. Jesteśmy ludźmi, którzy chcą zbudować nowy rodzaj świata (...).

John Wyndham, *Poczwarki*, przeł. J. Kydryński

Kurz wojennej zawieruchy opadł. Sztandary Cesarza powiewały nad ruinami państw przodków. Potęga Ciemności zdawała się bezgraniczna i nieujarzmiona.

Wolni ludzie żyli jak zwierzęta. Kryli się w norach przed ebionickimi komisarzami, walczyli między sobą o każdy kęs, lub przelewali krew swych współbraci w bezsensownych, walkach o piędź ziemi. Klęska pozbawiła ludzkość godności, woli walki. Zabrakło sensu w wysiłku budowania nowej cywilizacji. W zapomnienie poszły gromadzone przez wieki wiedza, kultura i technologia. Wszystko zarzucono, a cywi-

lizacja starożytnych legła w gruzach. Zwyciężył Cesarz, sprzymierzeni z nim Ebionici i posłuszne im upiory. Nastała tyrania wyklętych.

Zwycięzcy przystąpili do budowy Nowego Ładu.

Cesarz uznał, że wszystkie dzieła starożytnych powodowały zepsucie, a wieki chaosu to kara dla ludzi, którzy mienili się być równymi bogom. Wzniósł nowe miasta-molochy, kalecz̨ące oko giganty z kamienia i czarnej stali. Stłoczył w nich ludzi, po czym poddał ścisłemu nadzorowi i dyscyplinie. Zabronił badać przeszłe dzieje. Dotyczyło to zarówno historii, jak i wszelkich studiów nad starożytną nauką i sztuką. W zamian Ebionici zachęcali ludzi do bezmyślnemu oddawania się przyjemnościom. Używki, alkohol, prostytucja, biomancja i seks miały na celu ogłupienie człowieka i poddanie go ścisłej kontroli. W krótkim czasie miasta zaczęły przypominać klatki dla szczurów; szerzyły się agresja, rozpusta i dewiacje. Poza miastami powstawały obozy, gdzie trzymani pod strażą przestępcy i buntownicy zmuszani byli do pracy w nieludzkich warunkach. Uprawiali rośliny, zajmowali się hodowlą, wydobywali surowce bądź produkowali narzędzia i broń. Tak upłynęło kilkaset lat, w czasie których imperium Cesarza, nazwane Dominatem Ebionitów, stanowiło jedyną potęgę ocalałego świata.

Pomrok i interiory

Przez wądół leśny, grzęzaw ług,
gdzie się nie wrzynał nigdy pług,
przez bór, gdzie szumi skrzydłem strach,
jak dusze błędne idziem w snach.

Tadeusz Miciński, *Witeź Wiast*

Pomrok to najbliższa Bezmiarowi strefa, w której odbija się nasz świat i dalsze domeny Ciemności. Objawia się jako zakrzywiona rzeczywistość, okryta całunem mroku i szaleństwa, pełna nienaturalnych form i spaczonych mieszkańców. Jest pomostem pomiędzy Rubieżą a krainami wiecznego cienia. To właśnie w Pomroku czają się duchy i upiory, a jego ścieżkami wędrują okultyści, którzy porzucili swoje ciała w świecie śmiertelnych.

Pewne istoty potrafią wpływać na Pomrok i tym samym kreować nasz świat zgodnie ze swoją wolą. Powstałe w ten sposób „magiczne" miejsca, znane z dawnych podań i baśni, zwane są interiorami. Niełatwo do nich trafić, trzeba znać drogę i rozpoznać bramę. Czasem jest to przejście pomiędzy dwoma drzewami, innym zaś razem - kilkugodzinna wędrówka w ściśle określonym kierunku.

Interior to przesycone mocą, tajemnicze miejsce, dostępne tylko wyklętym i okultystom zwanym śniącymi. Dzięki wysiłkowi woli i wykorzystaniu mocy Bezmiaru istoty te zdolne były stworzyć taką przestrzeń. Każdy krzak, kamień, drzewo, nawet kolor nieba został zaprojektowany przez władcę interioru. Jeśli on ginie, jego dzieło również ulega zniszczeniu.

Interior wzmaga zdolności śniących. Wewnątrz niego potrafią zmieniać kształt, leczyć siebie i innych, tworzyć przedmioty, a także zmieniać wygląd miejsca, w którym przebywają. Dysponują mnóstwem nadprzyrodzonych talentów. Wśród ludzi jedynie śniący korzystają w pełni z mocy interiorów, a tylko najpotężniejsi z nich potrafią kreować własne światy. Najczęściej robią to zapomniane demony, pragnące zapewnić sobie większe poczucie bezpieczeństwa, oraz upiory Cesarza, które wykorzystują interiory jako ukryte więzienia pomiędzy światami i obozy pracy.

Zaraz po Wielkiej Wojnie wiele potężnych istot stworzyło własne interiory, by ukrywać się w nich przed wrogami, rozmnażać się czy goić rany. Rosły w siłę i jawiły się śmiertelnym jako bogowie. Zaniepokoiło to wszechwładnego Cesarza, który wkrótce zakazał sługom kreowania przestrzeni bez jego zgody, lecz wiele demonów i silnych upiorów przeciwstawiło się jego woli. Nastała Schizma, podczas której demoniczni sojusznicy Ebionitów odwrócili się od nich, by sięgnąć po władzę nad ludzkimi duszami, założyć własne kulty i na ich fundamencie budować nowe cywilizacje.

Wówczas Ebionici, w wyniku straszliwych obrzędów okultystycznych mutujących ciała i wypaczających dusze, stworzyli potężnych śniących, zwanych Cieniami. Cieniom, chociaż narodzili się jako ludzie, po wyszkoleniu i przemianie bliżej było do demonów. Przemierzały ocalały świat, wyszukując zbuntowane upiory, by karać je w imieniu swego władcy.

Dysydenci

Polityczni wodzowie kontrrewolucji będą aresztowani. Burżuazyjny bunt zostanie zdławiony bez względu na koszty. W tej walce Rada Komisarzy Ludowych liczy w pełni na poparcie i niezachwianą wierność ze strony wszystkich prawych obywateli.

Oświadczenie Rady Komisarzy Ludowych 28.11-11.12 1917 r.

Niektórzy ludzie wystąpili przeciw Nowemu Ładowi. Dzieliło ich wiele, ale łączyło jedno: byli przeciwni dominacji Cesarza i Ebionitów. Niektórzy nigdy nie ulegli okultystom i, po upadku cywilizacji starożytnych, prowadzili działania

partyzanckie. Inni uciekli z miast i obozów pracy Dominatu Ebionitów, by na dzikich i groźnych ziemiach Rubieży zakładać osiedla i małe koczowiska, które z biegiem lat rozrastały się, do nierzadko sporych rozmiarów.

Niemal natychmiast wrogów Cesarza zaczęto nazywać pogardliwie dysydentami, odszczepieńcami i buntownikami, którzy, niczym obłąkani heretycy, występują przeciw wszechwładzy wojsk Dominatu i doktrynie Ebionitów. Na początku dysydenci byli słabi, prześladowani przez Cienie i atakowani przez wygłodniałe stwory. Jednoczyli się jednak przeciwko wspólnym zagrożeniom, napadali na obozy pracy i karawany, kradnąc sprzęt, narzędzia i żywność. Później nauczyli się produkować broń i narzędzia, a liczne wypady w starożytne ruiny zaowocowały znaleziskami wielu pozostałości z dawnych dni, zwanych przez współczesnych eksponatami.

Z czasem na terenach Rubieży powstało kilkanaście silnych państw, które, unosząc wysoko postrzępione sztandary starożytnych, na nowo wznieciły płomień wojny z Ebionitami i ich piekielnymi sprzymierzeńcami z Bezmiaru. Jednak sprytny Cesarz, pomimo działań wojennych, przez długie lata knuł spiski, które ostatecznie doprowadziły do poróżnienia się wolnych państw i wybuchu konfliktu, zwanego przez współczesnych Wojnami Przodków. Kiedy młode kraje pogrążyły się we wzajemnych sporach i wykrwawiały w długich walkach, Cesarz uderzył, dobijając osłabione państewka. Ocalały nieliczne społeczności, z których z czasem powstały cztery Wolne Rodziny.

Wolne Rodziny

Wolność ja kocham i rozumiem,
Wolności - to ja oddać nie umiem.

Lao Che, *1939*

Zawieruchę wojen dysydenckich przetrwały jedynie cztery społeczności, zwane dzisiaj Wolnymi Rodzinami. Ich państwa nie były wcale potężniejsze od pozostałych. Wręcz przeciwnie, jako niezbyt liczne, znakomicie nadawały się na pierwsze ofiary kontrataku Ebionitów. Jednak decydenci tych Rodzin byli ludźmi odpowiedzialnymi i mądrymi. Dzięki nim żadna z Rodzin nie uległa naciskom Cesarza i nie stała się pionkiem w jego ręku. Żadna nie zaangażowała się w wojnę domową, a kiedy Dominat uderzył, cztery niewielkie zbiorowości zjednoczyły się, tworząc Unię. Sojusz wytrzymał atak Ebionitów i zapoczątkował nową epokę, która trwa po dziś dzień.

W odróżnieniu od starożytnych państw, Wolnych Rodzin nie definiują kryteria terytorialne. W ich skład wchodzą setki klanów, rozproszonych po całej Rubieży. Te większe, o liczebności dochodzącej nawet do kilkunastu tysięcy głów, są kolebką decydentów i administratorów danej Rodziny, Stanowią również ważne ośrodki administracyjne. Tutaj udają się kupcy, tu załatwiane są sprawy najwyższej wagi i zawierane transakcje. Są ostoją bezpieczeństwa, gdyż z reguły dysponują wieloma zbrojnymi. Jednak struktura każdej Wolnej Rodziny zawsze była - i pozostaje odmienna - od pozostałych.

Hanza to organizm, który zbudowano nie tyle na związkach krwi, ile na klanowych zależnościach. Funkcjonuje tu mafijny system patrona i klienta, jednak o pozycji nie decydują rodzinne powiązania, lecz bogactwo. Majątek uznano bowiem za wyznacznik bytu każdego człowieka, a co z tego wynika - siłę danej Rodziny. Hanza pragnie powrotu dobrobytu. Zapewnia swoim ludziom życie pełne wygód. Ani patroni, ani klienci nie mogą specjalnie narzekać na niedostatek. Na ogół nie brakuje im żywności, odzieży, broni ani narzędzi. Jeśli Hanzie czegoś potrzeba, kupuje od innych. Jest to zasada, która - jak dotąd - zawsze się sprawdza.

Kompanie Soldackie żyją zgodnie z zasadami braterstwa i wierności sztandarowi oddziału. Większość Soldatów to dzikusy i awanturnicy, niemniej niewzruszone reguły obowiązujące w ich społeczności budzą szacunek i podziw innych. Honor i więź braterska - elementy zapomniane w dzisiejszym świecie. Na umowie z Soldatem można polegać, gdyż jego obietnica jest warta więcej od złota. Nigdy nie należy łamać danego Soldatowi słowa, gdyż wówczas ściąga się na siebie nienawiść całej kompanii. Zemsta za doznane upokorzenie jest tylko kwestią czasu.

Technoklany przypominają korporacyjny związek ekspertów z różnych dziedzin. Zazdrośnie strzegą swej pozycji, a siły upatrują w wysokiej klasy sprzęcie i eksponatach, jakie zdobyły w ruinach starożytnych miast bądź wyprodukowały za pomocą niemal zapomnianej technologii. Członek Technoklanu posiada specjalistyczne wykształcenie w zakresie nauk ścisłych, jest obeznany z produkcją technookultystycznego sprzętu i nie lęka się wykorzystywać zaawansowanej technologii w życiu codziennym.

Ostatnią spośród Wolnych Rodzin jest Zakon Rytualistów, mistyczne bractwo, które jako główny cel postawiło sobie walkę z Ciemnością. Rytualiści zgłębiają okultystyczną wiedzę, jednak innymi drogami niż Ebionici. Znają swoją wartość, gloryfikują człowieka i stawiają go ponad upiory

Bezmiaru. Uważają, że dzięki surowemu treningowi i poszerzaniu zakresu wiedzy ich wola staje się twarda jak stal, że nie ugnie się przed żadnym demonem. W Zakonie obowiązuje ścisła hierarchia, surowe obyczaje i bardzo sformalizowana etykieta.

Ebionici zdawali sobie sprawę z istnienia Wolnych Rodzin. Za czarnymi murami ich miast, w dalekich twierdzach i interiorach szkolono siły zdolne do zniszczenia wszelkiego oporu wobec dominacji Cesarza i jego popleczników.

Splugawienie

Grzechu bezdenny i nieprzebaczony!
Nieludzka wino, dzikiej zbrodni zmory!
Las mój nikczemnym zwierzem napełniony!
Dusza ma ludna strasznymi potwory!

Leopold Staff, *Zbrodnia*

Bezmiar to trucizna współczesnego świata i tocząca go choroba. Przed wiekami określano go jako piekło, Tartar lub otchłań. Jego podstawą i siłą jest jad zabijający duszę. Wolno, lecz bezustannie drąży wolę człowieka, niczym rak wyżerający organy wewnątrz zdrowego ciała. I nieustająco, bez chwili wytchnienia, jego upiory próbują przedostać się do świata żywych.

Moralność i systemy etyczne, stanowiące podstawę dawnych społeczności, były odwieczną metodą ochrony przed Ciemnością. Kiedy religie upadły, a bramy do Bezmiaru zostały otwarte, plugawa moc zaczęła pochłaniać człowieczeństwo. Kiedy dusza człowieka jest brudna i skalana złymi postępkami, siły Otchłani mogą uzewnętrzniać się ze zwielokrotnioną mocą. Nierzadko to namowy upiorów powodują, że człowiek czyni zło. Ludzie są narażeni na ciągłe pokusy i poddawani wielu próbom woli. Gdy ulegają, Bezmiar pochłania ich bez reszty.

Naruszający Tradycję człowiek podporządkowuje się podszeptom demonów. Mamiony pokusami, potęgą władzy waha się, lecz nierzadko poddaje namowom i zostaje naznaczonym. Obdarowany przez Bezmiar zdolnościami, które wynoszą go ponad innych, tonie w sieci kłamstwa. Gdy ulega splugawieniu, oddaje się wynaturzonym, okrutnym skłonnościom, zmienia się w dewianta, psychopatę, a czasem przeobraża w potwora łaknącego krwi. Splugawiony jest łatwym łupem dla upiorów. Jego człowieczeństwo, psychika, a w skrajnym wypadku - także ciało, zostają wypaczone. Wówczas osobę, w której nie pozostało już nic ludzkiego, pochłaniają złe moce Bezmiaru.

Nekroklany

Byli to ludzie. Posuwali się na czworakach, pełzli na rękach, szli na kolanach, wlokąc bezwładnie nogi. Pojedynczo, parami, w małych grupach uparcie ciągnęli ku wodzie, padając, podnosząc się, zostając w tyle. Szły ich całe tuziny, całe setki...

Ambrose Bierce, *Chickamagua*, przeł. R. Lipski

Po świecie rozprzestrzeniły się plugawe stwory, które wypełzły z Bezmiaru lub zostały wyhodowane podczas ohydnych rytuałów przez mistrzów cieni. Niektóre z nich, zwane eterycznymi larwami, po obleczeniu w ciało przypominały groteskowe koszmarki o rozumie robaka, kierujące się wyłącznie prymitywnymi instynktami: jeść, zabijać, spać. Były też takie, które przewyższały człowieka inteligencją - w takim samym stopniu, w jakim góruje on nad robakiem. Niektóre nie chciały podporządkować się Ebionitom i obwołały się samozwańczymi bóstwami, a dzicy ludzie oddawali im boską cześć. Nagrodą za wznoszone świątynie i żarliwą wiarę wyznawców były dary. Tak rodziły się plugawe kulty.

Wielu potężnych okultystów nie zamierzało jednak przed nikim chylić czoła. Odeszli w cień, by tam - z dala od piekła wojen - doskonalić swe zdolności i badać Bezmiar i jego mieszkańców. Paktowali z nimi, wymieniając się wiedzą i krwią. W krótkim czasie Bezmiar zawładnął nimi całkowicie. Słaba wola ulegała mocy, która wypaczała ducha i pożerała rozum. Takie były początki splugawionych okultystów.

Wraz ze splugawionymi pojawiła się nekroza, jeden z Ebionitów, opętany żądzą władzy i potęgi, wystąpił przeciwko Cesarzowi, chcąc zająć jego miejsce. Na pomoc przywołał z Bezmiaru siłę, nad którą nie mógł zapanować. Były to upiory nekrozy, przerażający złodzieje ciał, którzy ożywiali zmarłych. Tak powstały nekroklany, czyli gromady włóczących się zombi. Władzę nad nimi sprawuje zazwyczaj śmiały nekromag bądź istota, której choroba przydała mocy i zdolności panowania nad resztą zarażonych. Na Rdzawych Polach, w całości zamieszkanych przez nekroklany, powstała kraina To'th, gdzie nekrarchowie, niczym mistrzowie marionetek, władają hordami żywych kukieł. Obecnie setki nekrozytów błąkają się po Rubieży, marząc o zaspokojeniu głodu - swej nadrzędnej potrzeby.

Niezliczone masy splugawionych czerpią swą moc z Bezmiaru. Niektórzy członkowie Wolnych Rodzin również zakwestionowali autorytety i odrzucili zwyczaje przodków. Dołączali do nowo powstałych kultów upiorów, chcąc otrzy-

mać dary i potęgę Bezmiaru, czerpać z niego siłę i wiedzę. Krwawe obrzędy i dziwaczne ceremonie, a także wymieszanie krwi ludzkiej, z krwią mieszkańców interiorów, sprawiły, że splugawieni zatracili swe człowieczeństwo, a bieg ich życia wyznaczają inne wartości niż byt człowieka. Nie są ludźmi, daleko im do człowieczeństwa. To splugawieni, a w ich żyłach płynie trucizna Ciemności.

Splugawieni - wyklęci przez Cesarza i wolnych ludzi - wiodą byt podobny do dysydentów, łączą się w grupy i tworzą niewielkie enklawy. Myślenie na wzór ludzki stało się im obce, podobnie jak zwyczaje, a nawet wygląd. Kultywowanie starych obrzędów okultystycznych jeszcze bardziej uzależniło ich od Ciemności. Choć potrafią wiązać swymi zaklęciami stwory z Bezmiaru, przywoływać dusze zmarłych i oblekać w ciało, nie są panami swego losu ani swej woli. Choć nie zdają sobie z tego sprawy, od dawna służą Ciemności.

Splugawionych klanów jest bez liku. Obecnie do najbardziej znanych należą: Bractwo Krwi, wampirzy klan z siedzibą na Wyżynie Wichrów oraz wyznawcy Wielkiego K, którzy starają się upodobnić do maszyn. Krążą też opowieści o sforach wilkołaków i plemionach nomadów ogarniętych zbiorowym obłędem.

Unia Omamu

Amber! Największe miasto, jakie kiedykolwiek istniało lub będzie istnieć. Amber, Amber, Amber... Pamiętam cię i już nigdy cię nie zapomnę. Nawet teraz, kiedy stoję, kontemplując Dworce Chaosu (...) przepełnia mnie miłość na myśl o tym mieście, do rządzenia którym zostałem stworzony...

Roger Zelazny, *Dziewięciu książąt Amberu*, przeł. B. Kluczborska

Ebionici powoli, lecz skrupulatnie przygotowywali się do wielkiego uderzenia, które miało zdruzgotać wszelką opozycję, zniweczyć marzenia o wolności i przynieść dominację Cesarza nad całym światem.

Unici wiedzieli o tych planach i zdawali sobie sprawę, że muszą przedsięwziąć zdecydowane kroki, aby zapewnić sobie bezpieczeństwo. Cztery Wolne Rodziny wspólnie wybrały ze swych szeregów najlepszych okultystów i śniących, którzy przez dwa lata budowali największy interior, jaki dotąd został stworzony. To w nim powstało widmowe miasto Omam, stolica Wolnych Rodzin.

W mieście schronili się decydenci Rodzin, powołując rząd Unii, tzw. Wielką Radę. Zapomniano o konfliktach między Rodzinami, tworząc wspólne struktury i organizację. Odtąd każdy klan, który czuł się związany z Wolną Rodziną, zobowiązany był wypełniać wolę Wielkiej Rady i jej przedstawicieli.

Na początku ustanowiono wspólne prawo, zwane Tradycją. Powołano justycjariuszy, których zadaniem było jej krzewienie, łagodzenie sporów między Rodzinami oraz kultywowanie pamięci o przodkach. Docierali oni do najdalszych siedzib klanów Rubieży, niosąc nadzieję zdesperowanym ludziom.

Stolica Wolnych Rodzin stała się jedyną bezpieczną przystanią dla dysydentów zmęczonych wiecznymi walkami i wędrówkami. Ściągały tutaj całe klany. Miejsca było dosyć, by pomieściło się nawet kilkadziesiąt tysięcy przybyszów. W miarę zasiedlania Omamu przybywało warsztatów rzemieślniczych, szkół, w których można było nauczyć się czytać i pisać, elitarnych bractw dla okultystów, a także zwykłych spelunek, knajp i miejsc rozrywki; wzniesiono nawet bibliotekę. Problem stanowiło wyżywienie ludności, nieustająco cierpiącej od głodu panującego na Rubieży. Aby temu zaradzić, stworzono rynek wymiany handlowo-pieniężnej. Omam zaczął bić własne monety - wolne denary i srebrne grosze - które miały ułatwić przepływ towarów i usług, a także ustabilizować i zabezpieczyć ów proces. Waluta dała asumpt do intensyfikacji produkcji rolnej i rzemiosła, budowy manufaktur klanowych i zwiększenia obrotów w handlu, a w konsekwencji - do zerwania z izolacją poszczególnych klanów. Poprawiło się zaopatrzenie w żywność, broń, narzędzia i leki. W klanach wzrosło znaczenie kupców.

Miasto, częściowo stworzone wolą śniących i mocą Bezmiaru, lecz także pracą setek robotników, wykuto w zboczach i na szczytach potężnego masywu górskiego, przypominającego gigantyczne schody. Mury, wieże i zwodzone mosty stanowiły elementy niezdobytych fortyfikacji. Całość kontrolowali śniący, wyczuleni na zawirowania mocy, jakie towarzyszą manifestacjom potęgi wielkich demonów. Wkrótce obwarowania miały okazać się przydatne, gdyż dla Omamu nadchodziła godzina próby. Lata przygotowań Dominatu Ebionitów dobiegły końca, a machina wojny ruszyła. Wróg zignorował siedziby pojedynczych klanów, obierając za główny cel bastion oporu i serce Unii. Forpocztę wrażej zgrai stanowiły setki świetnie przeszkolonych i zaopatrzonych wojowników, kilkanaście sprzymierzonych nekroklanów oraz hordy dzikich stworów wiedzione przez wyszkolonych poskramiaczy. Za nimi kroczyły budzące grozę demony przyobleczone w ciała potwornych bestii, a wraz z nimi niepokonane w interiorach Cienie i wytwór nekrotechniki - mechaniczny smok, Staldorg. Pożerał ciała i dusze, dostarczając pożywienia kierującym nim demonom. Potęga przełamała bramę interioru i podeszła pod mury Omamu. Proporce Cesarza łopotały nad horyzontem.

Wielka to była bitwa i wielkie zwycięstwo Widmowego Miasta. Dzięki śniącym, dysponującymi w interiorach wielkimi mocami, ale także z pomocą wielu dzielnych zbrojnych i zuchwałych bohaterów, stolica zdołała odeprzeć atak, zadając wrogowi dotkliwe straty. Od tej bitwy - jedynej, jaką mieszkańcy stolicy musieli stoczyć pod jej murami - zaczynają się złote lata Omamu. Wygrana spowodowała, że dla tysięcy klanów Unia stała się uosobieniem nadziei na powstrzymanie Cesarza, a hasło „Omam jednoczy" - mantrą na wszelkie niebezpieczeństwa.

Przez długie dziesięciolecia Unia Omamu stanowiła przeciwwagę dla Dominatu Ebionitów. Była niczym mur, o który rozbijały się wszelkie wysiłki splugawionych. Gdziekolwiek pojawiali się Unici, budzili gorące nadzieje wolnych ludzi i nienawiść Ebionitów. Omam wyszkolił łowców upiorów, którzy likwidowali sługi Bezmiaru, wznowił wymianę towarowo-pieniężną, wspierając w ten sposób tysiące ludzi i dając nadzieję, która napędzała wolę walki.

Zaś Cesarz i jego poddani przypomnieli sobie o uczuciu, które ongiś potrafili wzbudzić w nich starożytni. Strach. Po bitwie powrócił z całą mocą.

Zmierzch

Najlepiej żyłoby się w pustym świecie.
Więc to, co grzechem zwiecie.
Rozkładem, złem po prostu, dnem i dołem,
Moim właśnie jest żywiołem.

Johann Wolfgang Goethe, *Faust*,
tłum. W. Kościelski

Ebionici i ich władca postanowili przyjąć wyzwanie, jakie rzuciła im Unia.

Szkolenie Cieni udoskonalono. Obecnie przemiana zabijała resztki człowieczeństwa, tworząc z człowieka bezpłciowego upiora, pozbawionego wspomnień i tożsamości. Okultyści z Pajęczego Grodu wynaleźli nową dziedzinę okultystyczną, zwaną biomancją. Pozwalała ona na łączenie cielesnej powłoki z dowolną substancją za pośrednictwem upiorów. Dzięki biomancji wyhodowano zastępy wojsk ze stalowymi mięśniami, a także ludzi-bestie, czyli oszalałych z agresji skargerów.

Powołano szpiegów, tzw. śpiochów, których jedynym zadaniem było przeniknięcie do struktur Omamu, zdobycie zaufania, a później uderzenia w najczulsze punkty. Na granicy umocnień zbudowano łańcuch twierdz, nad którymi pieczę trzymali bezlitośni wojskowi komisarze. Po Rubieży

rozpuszczono zbrojne sotnie pod dowództwem rezydentów, którzy za każde ucho wolnego człowieka otrzymywali nagrodę - nowe ingerencje biomantyczne i sprzęt bojowy.

Ofensywa ruszyła. Cienie likwidowały okultystów, egzekutorzy żołnierzy i decydentów, zaś szpiedzy prowadzili groźne dywersje na tyłach: wzniecali bunty, opóźniali ważne działania, niszczyli dokumentację i maszyny, wykradali poufne informacje. Skargerowie i zmodyfikowane przez biomancję wojsko Cesarza zadawało zbrojnym Omamu dotkliwe klęski.

Każda porażka, nawet najmniejsza, niszczyła morale. Wśród Wolnych Rodzin doszło do konfliktów o władzę i wpływy. Justycjariusze stracili autorytet, Tradycja zaczęła bardziej przeszkadzać niż pomagać, a wiele klanów w tajemnicy powróciło do. czczenia upiorów. Technologiczna jakość broni wyraźnie spadła, gdyż kopalnie surowców i manufaktury były niszczone przez wroga bądź paraliżowane przez opóźnienia w dostawie sprzętu i narzędzi.

Nastały ponure czasy. Struktura Unii chwiała się w posadach, trzymana w ryzach nadludzkim wysiłkiem. Znacznie większym niż ten, którego wymagała wspólna walka z Ebionitami i wizją Nowego Ładu.

Rubież

Jeśli więc wszyscy razem, każdy naród i każde państwo, w zgodnym porozumieniu nie oprzemy się im, to bez trudu pokonają nas oddzielnie. Klęska nasza niesie ze sobą zupełną niewolę.

Tukidydes, *Wojna peloponeska*, przeł. K. Kumaniecki

Największe skupiska społeczności leżą w granicach Dominatu Ebionitów. Propagowany w nich jest jedynie słuszny Nowy Ład, wpajający nienawiść do starożytnych, przeszłości i Wolnych Rodzin. Mieszkańcy cesarskich miast wierzą w powtarzane od wielu pokoleń hasła, a wątpiący przekonywani są pseudonaukowymi wywodami. Jedyni, którzy potrafią jeszcze swobodnie myśleć, zajmują decyzyjne stanowiska w administracji i armii, wszelkimi sposobami próbując zlikwidować wolne klany. Urzędnicy, by łatwiej im było rządzić, gromadzą eksponaty i w skrytości studiują wiedzę starożytnych. Jednocześnie za posiadanie jakiejkolwiek rzeczy sprzed Wojen Przodków grozi kara śmierci.

Na szczycie hierarchii Dominatu Ebionitów stoi władca Cieni, wybierany spośród wąskiego grona arcymistrzów okultyzmu. Odrzuca on swoje imię, przybierając tytuł Cesarza Jego słowo wystarcza, by wielkie armie opuściły koszary. Na jego wezwanie przybywają wyklęci z Bezmiaru, a jego wola zdolna jest skruszyć każdy umysł.

Tymczasem wolne klany, jak niegdyś morscy piraci, pojawiają się nagle, uderzają na siedziby Ebionitów, świątynie, transporty oraz magazyny i dokonują rabunków. Od czasu do czasu jednoczą się i ryzykują bardziej ryzykowny i spektakularny wypad. Pewne ich grupy wyspecjalizowały się w wykradaniu technologii, inne wysyłają swych ludzi do miast Dominatu, by siali ferment i podburzali wolnomyślicieli. Jednak w Unii Omamu coraz wyraźniej zarysowuje się kryzys. Jego oznakami są brak szacunku dla czcigodnych mentorów i justycjariuszy, łamanie Tradycji, kulty demonów, wzajemne animozje, zrywanie umów, odmowa udzielania pomocy braciom Unitom, upadek technologii, jawna wrogość między klanami, a przede wszystkim - obojętność wobec nasilających się ataków Ebionitów. Wielu ludzi straciło nadzieję w sens walki z Cesarzem i przy nadarzającej się okazji mogą odwrócić się od Omamu, nawet jeśli będzie to zakrawać na jawną zdradę.

Walka wciąż trwa. Cesarz buduje swe imperium, nekroklany gromadzą zapomnianą wiedzę, a Omam drąży choroba. Jeśli go pożre, nastąpi klęska pamięci i ostateczne zniewolenie ludzkości...

ROZDZIAŁ III
WOLNE RODZINY

Wieki temu, w czasach krwawych wojen, cztery niewielkie społeczności, nazwane później Wolnymi Rodzinami, zjednoczyły się w konfederację, powołując Unię. Łączyły ich wspólne cele: chęć przetrwania i opór wobec Dominatu Ebionitów. Wszystkie państwa przodków zostały rozbite w pył, jednak Unia przetrwała. Wzniosła miasto Omam, przez następne kilkaset lat tworzące przeciwwagę dla wielkiego imperium Cesarza.

Korzenie każdego Unity tkwią w klanie należącym do jednej z czterech Wolnych Rodzin. Terytorializm stal się zapomnianym pojęciem. Klany dzielą się, znikają wskutek agresji wrogów lub migrują na lepsze tereny. To, co wyróżnia Rodzinę, to jedność kulturowa: język, podobne poglądy na życie i świat, zwyczaje, wspólny styl ubierania się i spędzania wolnego czasu, te same pieśni i legendy oraz cześć oddawana tym samym przodkom.

Różnice pochodzenia, od ponad trzystu lat, definiują w Unii Omamu specjalne określenia, odzwierciedlające przynależność do danej grupy.

- **Krewny, brat, siostra.** Dysydent z tego samego klanu. Niemal wszyscy w obrębie klanu, zwłaszcza tych mniejszych, znają się dobrze i są spowinowaceni z innymi jego członkami.
- **Ziomek, rodak.** Członek tej samej Wolnej Rodziny.
- **Unita, sojusznik, towarzysz, konfederat.** Człowiek z innej Wolnej Rodziny, należącej do Unii Omamu.
- **Obcy.** Każdy człowiek nienależący do Wolnej Rodziny: dzikoklanyta, kultysta, nekroklanyta, banita.

Twój bohater będzie należał do jednej z czterech Wolnych Rodzin, opisanych w tym rozdziale.

Federacja Kompanii Soldackich

Język: narodnicki

Liczba kompanii (wg rejestru Omamu): 680

Najliczniejszy klan: Iskrobladzi, kompania nomadyczna (ok. 20 tys. głów)

Najsławniejsza Kompania: Dwugłowy Orzeł

Popularne imiona: K: Agnieszka, Dziewanna, Grażyna, Kachna, Maja, Malina, Malwina, Milena, Natasza, Olga, Róża, Tatiana, Tola, Wanda, Zuzanna. **M:** Bartosz, Bazyl, Borys, Dymitr, Fiodor, Gabor, Igor, Ivan, Lech, Leon, Mieszko, Miłosz, Siergiej, Wasyl, Władimir.

Człowiek

W chwili gdy przejdziesz inicjację, kompania już na wieki staje się twoją Rodziną. Nie chodzi o życie w komunie, nic z tych rzeczy. Żyjesz jak chcesz. To prawo wolności Soldata. Nikt nie ukarze Cię za niewyparzony język ani za szydzenie z dowódcy. Pysk nie krew, gadaj zdrów! Kompania to Twoi bracia i siostry, którzy pomogą w potrzebie. Zawsze możesz na nich liczyć, tak samo, jak oni mogą ufać Tobie. Kiedy trzeba przelać krew za brata lub siostrę, uczynisz to. W ten sposób nigdy nie jesteś sam — każdy cwaniak pomyśli dwa razy, nim cię zaczepi. Poszatkuje Cię, być może, jak kapustę, lecz może być pewien, że ktoś Cię pomści. Kompania ma długą pamięć i zawsze spłaca długi. Niektórzy uważają, że zwyczaj krwawej wendety doprowadzi do upadku Federacji, zemsta bowiem nakręca spiralę przemocy...

Kompania to również Twoje dobre imię. Swymi czynami przynosisz jej chlubę i odwrotnie. Dobre imię Soldata i jego kompanii jest podstawą relacji z innymi. Jeśli Twoja kompania jest nieznana, a jedyna jej siła to liczebność i niewyparzone języki jej członków - jesteś nikim. Siadasz na szarym końcu stołu, inni traktują cię jak mięso armatnie, jak ścier-

Najpierw usłyszysz śpiew. Nie zawodzenie jak przy „Wyganiaaała Kasia wooołki", ale poważny hymn ku czci przodków, opiewający waleczność Kompanii. Obiecujący odpłacić za wszelką krzywdę zimnym żelazem, a krwią wroga uradować duchy zmarłych bohaterów. Następnie zza wierchów wychyną iglice proporców i chorągwie szarpane wiatrem, aż w końcu wyłonią się poszczególne oddziały. Chorąży kompanii, doświadczony rębajło, zawsze idzie na przedzie, tuż obok kapitana. Towarzyszy im elita klanu, najbardziej niebezpieczni siepacze - weterani i okultyści, zdolni w ciągu kilku chwil wypruć z człowieka flaki i skruszyć mu kości. Nad nimi powiewa sztandar z parciejącej skóry, osmalony i wielokrotnie łatany - symbol klanowej tradycji. Łopotał już nad głowami ich dziadów. Każdego z Soldatów rozpiera duma z powodu dziedzictwa.

Jeszcze wczoraj, na naradzie wojennej i późniejszej popijawie, wydawali się pyskaci, kłótliwi i wulgarni. Półnagie bezwstydne kobiety przechwalały się umiejętnościami walki, a wytatuowani mężczyźni wylewali łzy nad opowieścią bajarza o dawnych czasach. Pstrokata hałastra, przekrzykująca się wzajemnie, podważająca autorytet starszyzny, a nawet bluźniąca na przodków. Po kilku ostrych słowach puściły nerwy, poszły w ruch pięści. Pysk nie krew - to tylko słowa. Można nimi wyrazić gniew i złość. Rytualista tłumi ogień w sercu, lecz Soldat woli dać upust emocjom. Lepszy krótkotrwały wybuch niż długie, bolesne wygaszanie. Lecz to było wczoraj. Dzisiaj to karny oddział, wierny zasadzie, że kamrat w szeregu jest bliższy od matki i ojca. Teraz wszyscy są braćmi i siostrami, a jeśli zajdzie taka konieczność, jedno za drugie pójdzie w ogień.

Pewni zwycięstwa, ufni w przychylność przodków i mądrość kapitana. Ale choć śmierć będzie ich sojusznikiem, nie radują się, lecz przeklinają tę chwilę. Nie wierzą w słuszność sprawy. Zaraz zaczną zabijać i przelewać krew Unitów tylko dlatego, że możny *pater familias* Hanzy słono zapłacił za ich usługi. Mieli go chronić przed wrogiem, tak napisano w kontrakcie, lecz myśleli, że chodzi o dziki klan, a nie o inny ród Hanzy. Ale kontrakt to świętość, obietnica i słowo Soldata. A może wymówka...? Kompania jest biedna, nie ma stałej siedziby, jakoś trzeba zdobyć nowy oręż, wyszkolić dzieciaki i zapłacić gospodarzowi za możliwość przezimowania w jego klanie. Wystarczy przelać krew, by zapomnieć o tych troskach. Zaraz zacznie się walka, żywioł Soldata. Tylko dlaczego, zamiast podniecającego dreszczu, w sercu cierniem tkwią wątpliwości i smutek?

wo. Twoje zdanie nic nie jest warte na forum Federacji. Choć pierwsze skrzypce grają najpotężniejsi, największym szacunkiem cieszą się ci pochodzący z najsławniejszych, niemal legendarnych kompanii. To im powierza się dowódcze stanowiska w Federacji, ich słowo ma wagę mądrości i rozkazu. Są obiektem powszechnego pożądania i znakomitym materiałem na współmałżonków. Czy nadal myślisz, że tatuowanie kompanijnego sztandaru na twarzy to głupi zwyczaj?

Wspomnę Ci teraz o mniej przyjemnym obrządku. O hańbieniu. Pozbawiony godności człowiek to gówno, którego smród przechodzi na innych. To robak bez czci i honoru. Jego przysięga nic nie jest warta. Choć wciąż należy do Federacji, nie chronią go jej prawa. Nikt go nie pomści, nikt nie wspomni, nie zapłacze za nim... Jedyne, na co może liczyć, to resztki ze stołu i ciepły koc podczas mrozów. Jego obowiązkiem jest zmazać hańbę. Tylko on wie, w jaki sposób tego dokonać. Zna jej przyczynę i, jeśli pragnie odzyskać dumę, musi stawić czoła wyzwaniu. Kto żyje w hańbie, plami honor sztandaru. Czasami kompania woli usunąć czarną owcę, która przynosi jej ujmę. W jaki sposób pozbyć się tego problemu? Jak zawsze, żelazem.

Rodzina

To, co Ci teraz powiem, usłyszysz wielokrotnie, gdyż przy każdej sposobności wspominamy naszych przodków. Czcimy w ten sposób ich czyny, a także kultywujemy tradycje. W pamięci potomnych sławne kompanie trwać będą zawsze. Nikt nie zapomni również hańby przeklętych, choćby minęło sto lat. Posłuchaj więc naszej historii.

Klęska starożytnych w czasach Wielkiej Wojny nie oznaczała końca walk. Wielu żołnierzy działało w partyzanckich grupach, szerząc strach wśród zwolenników Cesarza. Lecz wróg rósł w siłę, a partyzanci słabli. Było ich coraz mniej, nie mieli sprzętu i technologii. Sroga zima potrafiła zdziesiątkować całe drużyny. Kiedy świat uległ ruinie, nasi ojcowie przenieśli się na tereny, dzisiejszych Stepów. Jeszcze nie usadowili się tam na dobre, gdy Cesarz zdeptał młode państwa przodków, a dalsze wysiłki skierował przeciw mniejszym grupom. Na Stepach pojawiły się demony-widma przysłane przez Ebionitów ze Zguby. Ich moc pozwalała stawać się niewidzialnym. Jeden upiór, po przybraniu postaci morfa, zdolny był rozszarpać kilkunastu zbrojnych. Te psy gończe wkradały się całymi sforami do wiosek i zmieniały je w rzeźnie, jeśli wiesz, co mam na myśli. Ojcowie przyjęli więc nową taktykę. Podzielili lud na wiele małych oddziałów i rozproszyli się po Rubieży, wcześniej uroczyście przysięgając sobie przyjaźń i sojusz w imię wspólnego pochodzenia.

Tak narodziły się Kompanie Soldackie. Byliśmy niewielkimi grupami funkcjonującymi jak wojsko, niemniej fanatyczny militaryzm nigdy nie przeniknął w nasze szeregi. Walczyliśmy o wolność, lecz nie po to, by się jej wyrzec się w imię Federacji. Wiem, że brzmi to nieco anarchistycznie, ale tacy właśnie jesteśmy. Kochamy wolność i mądrość, która wynika z woli wszystkich członków kompanii, nie zaś z tyranii autokracji. Dlatego, chociaż zachowaliśmy stopnie wojskowe wewnątrz Federacji, władza wodzów wynika głównie z ich autorytetu, a nie wyłącznie ze sprawowanej funkcji. Czasem nie zgadzamy się z decyzjami powziętymi na samej górze i wzniecamy rokosz. Wielu widzi w tym słabość naszej organizacji, ale nie Rodzina jest najważniejsza, lecz kompania. Choć rebelia godzi w interesy Federacji, jej celem jest zawsze obrona honoru poszczególnych kompanii,

O ile mi wiadomo, jesteśmy najmniej liczną Rodziną. Tak, zdajemy sobie sprawę, że powodem tego jest kultywowanie starych praw i zwyczajów. Krwawe wróżdy ciągną się latami i wyniszczają zaangażowane strony, a preferowany styl życia - najemna służba bądź zuchwałe, szalone czyny ku chwale kompanii - również nie wróżą długich lat życia. Tak, jest to problem, ale nie uciekamy od niego i próbujemy z nim żyć. Tacy już jesteśmy.

Wiemy również, że wielu drwi z naszego wyglądu, strojów, i zwyczajów. Krzykliwe fryzury, farbowane włosy, kolczyki i tatuaże to forma wyrażenia naszego indywidualizmu i umiłowania wolności. U nas wyglądasz jak chcesz. To Twoja sprawa. Nie znamy zwrotu „nie wypada". Kochamy żyć i wyrażamy to naszym jestestwem. Gdy kapitan wdepnie w gówno, śmiejemy się do utraty tchu, a płaczemy jak dzieci, słuchając ballady o „Bitwie na Deszczowym Moście". O czym opowiada? O smutnym upadku wielkiej kompanii... Zresztą nie jestem teraz w nastroju, by o tym mówić. Z pewnością kiedyś ją usłyszysz.

Walka to istotna część naszego życia. Wynajmujemy się innym klanom do ich prywatnych wojen, bierzemy udział w każdej większej wyprawie łupieżczej na terytorium Dominatu Ebionitów. Czynem udowadniamy, że jesteśmy najlepszymi wojownikami Rubieży. Przekonanie to bywa źródłem konfliktów i walki o prymat oraz przywództwo. Ale co złego, to nie my. No... Tylko nie powtarzaj tego głośno! Zdarza się, że źle dowodzone kompanie przeistaczały się w obłąkańcze psychoklany, rozsmakowane w rozlewie krwi i terrorze. Ten problem staramy się rozwiązywać wewnątrz Federacji. Brudy pierzemy u siebie, zlecając żercom przyniesienie głów splugawionych Soldatów.

Inni widzą w nas tępych osiłków, co to jedynie potrafią machać orężem. A przecież niemało wśród nas doświadczonych strategów, a także mędrców znających dawne księgi, sławne sagi i przypowieści. Czy zdajesz sobie sprawę, że podeszły wiek dowodzi wielkiej dzielności i bystrości w okresie młodości? Ha, spróbuj, wiecznie walcząc, dożyć czterdziestu zim!

Obecnie Federacja składa się z kilkuset niezależnych od siebie kompanii, połączonych nieformalnymi więzami opartymi na wspólnej przysiędze, szacunku dla sławnych sztandarów, umowach pomiędzy wodzami oraz tytulaturze decydentów.

Niemal wszystkie kompanie żyją jak grupy nomadów. Wędrują z miejsca na miejsce, zatrzymując się na dłuższy okres jedynie po to, by lizać rany po walce lub przetrzymać srogą zimę.

Na czele kompanii stoi kapitan, czyli wojownik, który w walce dowiódł swej dzielności i roztropności, okrywając się chwałą. Niektórych kapitanów sława wyniosła ponad innych; o ich kompaniach śpiewa się pieśni przy każdym ognisku. To oni są wybierani przez kapitanów innych kompanii na stanowiska kniaziów. Kniaź jest tytularną funkcją, która nie tyle zwiększa zakres władzy, co raczej posłuch wśród innych kompanii. Kniaziowie dyskutują o losach całej Federacji i to oni reprezentują Kompanie Soldackie w Unii Omamu.

Kapitanowi zawsze towarzyszy chorąży. Jego zadaniem jest piecza nad sztandarem kompanii, sercem całego oddziału. Utrata sztandaru, dopóki nie zostanie odzyskany, oznacza hańbę dla całej formacji. Chorąży pełni też funkcję doradcy i bajarza. Z racji obowiązków na stanowisko to wybierany jest zazwyczaj starszy wojownik, który mądrością i doświadczeniem wspiera kapitana w podejmowaniu właściwych decyzji. Wokół tej dwójki skupia się największa liczba Soldatów, wraz z całymi rodzinami. Wielu innych przemierza krainy Rubieży, by tylko raz na jakiś czas pojawić się przed obliczem dowództwa i zdać im relację ze swych wędrówek.

Zwyczaje

Prawo krwi, zwane też krwawą wróżdą. Przelana krew krewnego (osoby z tej samej kompanii) wymaga podobnie (jeśli nie bardziej) krwawego odwetu na krzywdzicielu bądź jego rodzinie. Do tego czasu nie godzi się wspominać chlubnych czynów krewniaka. Jeśli zginął w walce lub został zamordowany, dopóki kompania nie dopełni zemsty, nie może odbyć się pogrzeb (preferujemy całopalenie). Wstydem dla całej społeczności jest zwlekanie z krwawą wróżdą, a zupełną hańbą - zaniechanie jej. Pamiętaj też, że nikogo nie interesują okoliczności ani motywy przelania pierwszej krwi. Nieważne, kto zaczął i z jakich powodów. Prawo zemsty jest obowiązkiem. W przypadku gdy rzecz dotyczy rodaka (nie zaś krewnego), dopełnienie zemsty stanowi powód do dumy, lecz nie jest obowiązkiem.

Prawo siły. Ten stary zwyczaj pozwala każdemu Soldatowi wyzwać na pojedynek swego zwierzchnika w hierarchii Federacji. Jeśli wiek lub funkcja uniemożliwiają wyzwanemu walkę, ma prawo wystawić szampierza, który będzie walczył w jego imieniu. Jeśli przegra, traci władzę i stanowisko na rzecz wyzywającego. Jeśli natomiast wygra, wówczas wyzywający okrywa się hańbą, a jego stronnicy popadają w niełaskę. Prawo siły dotyczy wyłącznie Soldatów i funkcji wewnątrz rodziny. Nie można na jego podstawie wyzywać justycjariuszy bądź jakichkolwiek urzędników Unii. Wbrew pozorom nie jest to zwyczaj rozpowszechniony, gdyż wprowadza wiele zamętu, więc kniaziowie Rodziny starają się zapobiegać jego kultywowaniu.

Pysk nie krew. Czyli - gadaj zdrów! Masz całkowitą wolność słowa, przekonań i zapatrywań. Zasada „pysk nie krew" wyraża indywidualne prawo jednostki do tych wartości. Nikt w kompanii nie ma prawa wtrącać się w Twoje sprawy, dopóki nie wymaga tego powaga sytuacji. Możesz krytykować kapitana, a nawet kniazia, naśmiewać się z krewnych, pomstować na Omam albo chodzić półnago z farbowanymi na rudo warkoczykami. Wyróżnianie się i wszelki indywidualizm jest u nas dobrze widziany, a kompania nie uznaje tego za przewinę, najwyżej za przejaw złych manier lub głupoty. Jeśli jednak za słowami i przekonaniami idą czyny, które mogą zakłócić spokój kompanii i zagrozić jej bezpieczeństwu, wówczas prawo „pysk nie krew" przestaje Cię chronić.

Znak hańby. Osoba, która dopuściła się niegodnego czynu, zostaje napiętnowana znakiem hańby. Staje się wyrzutkiem, okrywa wstydem sztandar i swoją kompanię. Przestają ją chronić prawa Federacji. Nikt się za nią nie wstawi, nie obroni jej i nie wspomoże. Może liczyć jedynie na jałmużnę. W każdej kompanii słuchanie legend o wielkich czynach przodków kończy się tzw. czarną pieśnią, w której gawędziarz opowiada o żyjących zhańbionych ludziach, przestrzegając przed litowaniem się nad ich dolą. Bywa, że taki los spotyka całą kompanię. Wówczas każdy jej wojownik naznaczony jest piętnem hańby. Oczywiście można je zmazać, ale nie przez bezmyślną brawurę, lecz odkrywając przyczynę wstydu i przezwyciężając ją. Pamiętam taką sytuację. Sztandał" kompanii Pancerniaków wpadł w ręce wroga. Dopiero po ośmiu latach pancerniacki Soldat odzyskał chorągiew, zmazując tym samym hańbę z całej kompanii.

Styl soldacki

Swoim strojem każdy Soldat pragnie podkreślić trzy cechy: sprawność, indywidualność oraz wojowniczość.

Angażowanie się w wieczne walki, wynajmowanie się do lokalnych wojen oraz prawo krwawej wróżdy zmusiło wszystkich braci Federacji do noszenia na szyi blaszek-nieśmiertelników z własnym imieniem oraz symbolem (bądź nazwą) kompanii. Dzięki temu można było wśród stosów trupów znaleźć krewniaka i powiadomić jego braci.

Soldaci lubią nagość, gdyż bardziej od sprzętu cenią hartowanie ciała i dyscyplinę. Chodząc półnago mogą zamanifestować własną sprawność i niewrażliwość na warunki pogodowe. Wojownicy często rezygnują z pancerzy ochronnych, odsłaniając ciało pokryte bliznami i symbolami kompanii, dając w ten sposób do zrozumienia, że nie lękają się bólu, a walka to dla nich chleb powszedni. Atrakcyjność próbują osiągnąć poprzez kolorowe tatuaże, rysunki na ciele i eksponowanie szram, które, niczym barwne węże, wiją się po skórze. Powszechnym zwyczajem jest przekłuwanie sutków, uszu, nosa czy języka. Zarówno kobiety, jak i mężczyźni farbują włosy, plotą warkoczyki, stawiają czub albo golą część głowy. Pancerze zwykle noszą niekompletne - nie dziwi widok kobiety z piersią przeświturającą pomiędzy skórzanymi paskami i siatkową halką, noszącej potężny naramiennik i pancerną rękawicę. W chłodnym klimacie Soldaci narzucają futrzane płaszcze i czapy.

Nieco inaczej ubierają się Soldaci wyznaczeni przez swe kompanie do reprezentowania ich na zewnątrz, czyli głównie kupcy, decydenci, kniaziowie i urzędnicy Omamu. Tradycyjnym odzieniem jest żupan - długa zapinana na haftki suknia ze stojącym kołnierzem i wąskimi rękawami. Na wierzchu - kontusz przypominający suknię z rozciętymi rękawami, najczęściej zapinany na plecach. Gdy przychodzi czas bitwy, dostojnik przywdziewa napierśnik inkrustowany ornamentami bądź skórzany kaftan z naszytymi płytkami.

Stereotypy

O sobie: Jesteśmy najlepszymi wojownikami. Tylko Kompania Soldacka powstrzyma atak sfory wilkołaków.

Hanzyci: Gdybyśmy mieli takie zasoby jak oni, od razu zorganizowalibyśmy kampanię na Wieżycę! A tymczasem, przez ich chciwość i żądzę bogactwa, zmuszani jesteśmy do bratobójczych walk.

Rytualiści: Poprzez szereg nakazów i zakazów walczą z człowieczą stroną swej natury. Wypieranie się ludzkiej zachowań i namiętności to najszybsza droga do odejścia od Tradycji.

Technoklanyci: Zamiast rozwijać własne umiejętności, trują ciało alchemicznymi stymulantami. Zbyt wierzą w siłę technologii i rozumowe rozwiązywanie wszelkich sporów. Mimo to uważają, że w boju lepiej mieć po swojej stronie oddziały technoklanyckich szturmowców.

Unia Omamu: Cenimy ideały braterstwa, dlatego zgodziliśmy się wejść w sojusz z grupami, które wyznają podobne wartości. Hanzyci przypisują sobie stanowczo zbyt wiele zasług. Bez naszych szabli Unia upadłaby już dawno. Żądamy należnego nam szacunku!

Kult przodków: Przodkowie wspierają nas w Pomroku i w świecie żywych. Warto dbać o takich sojuszników. Kult egzarchów, czyli wielkich wojowników, wskazuje młodym cnoty, jakie powinni w sobie pielęgnować.

Walka z Ciemnością: Przestrzeganie Tradycji osłabia Ciemność, niegodziwość zaś ją wzmacnia. To prosta życiowa zasada, choć Rytualiści próbują objaśniać ją na setki sposobów w niezliczonych księgach i woluminach. Przestrzegajmy Tradycji i zgłębiajmy wiedzę okultystów, aby każdy bękart Ciemności lękał się wyjść z Pomroku. Aby wiedział, że poza sferami Bezmiaru nie może czuć się bezpieczny, a już na pewno nie wtedy, gdy oblecze się w ciało.

Walka z Cesarzem: Zorganizujmy wielką skoordynowaną ofensywę; a wróg upadnie! Strach przed Cesarzem paraliżuje inne Rodziny, a przecież już Admirał Radetzky, nasz wielki przodek, pokazał, że zwycięstwo jest możliwe.

Cecha najwyżej ceniona: Honor.

Cecha godna pogardy: Krzywoprzysięstwo.

Hanza

Język: finansjera

Liczba rodów (wg rejestru Omamu): 1460

Najliczniejszy klan: Armada rodu Scorsezo z Morza Mglistego (ok. 22 tys. głów)

Najsławniejszy ród: Visconti z Omamu

Popularne imiona: K: Angella, Antonia, Carina, Carmela, Diya, Elda, Esta, Flavia, Giovanna, Livia, Lamya, Marietta, Mona, Rosalia, Viviana. **M:** Antonio, Bruno, Cesario, Francesco, Lorenzo, Luigi, Mario, Maurizio, Nunzio, Orlando, Patrizio, Raul, Roberto, Salvatore, Vito.

Zaproszenie do wspólnej gry z Raulem Ferro to zaszczyt zarezerwowany dla najbliższych przyjaciół Rodziny i jej najlepszych kontrahentów. Dziś jest twój szczęśliwy dzień. Dzięki koneksjom zyskałeś pierwszą (i być może jedyną) szansę, aby przedstawić ofertę klanu właściwej osobie.

Raul Ferro kontroluje handel na całym Pustynnym Przedgórzu, ma w kieszeni tamtejszych justycjariuszy i inkwizytorów. Wynajmuje najlepszych soldackich najemników i technoklanyckich konstruktorów. Ma aparycję godną swej reputacji. Gładko ogolony, o smagłej cerze i skórze pachnącej tytoniem, odziany w prosty garnitur, który dostarczyli mu szabrownicy po wyprawie do Miasta Neonów. Czarujący i pewny siebie dżentelmen od razu zdobywa sympatię. Sprawiałby wrażenie dobrotliwego i wpływowego wujaszka, gdyby nie jego oczy. Skrywa je za przyciemnianymi binoklami, ale gdy pochyla się nad stołem bilardowym i przymierza do uderzenia, można dostrzec jego zimne wyrachowane spojrzenie. Zdradza ono bezwzględność człowieka, który na swoim koncie ma więcej ofiar niż miecz niejednego siepacza. Oczy mordercy.

Ponad stołem unosi się zawiesina dymu tytoniowego (z najlepszych cygar w tej części Rubieży) i ciężkich perfum. Cieszysz się, że Izabela, córka Raula, stoi poza kręgiem światła, bo spojrzenie na tę zmysłową i władczą kobietę potrafi każdemu mężczyźnie odebrać rozum. Całą uwagę poświęcasz grze, gdyż przyjaciele poinformowali Cię, że *pater familias* lubi wyzwania i jest skory do większych ustępstw, jeśli przeciwnik dotrzymuje mu pola. Ale, u licha, jak można zachować zimną krew, gdy każda z bil pamięta jeszcze czasy starożytnych i jest warta więcej, niż kiedykolwiek byłeś w stanie zarobić!

Po zwykłych grzecznościach, rozparty na ogromnym skórzanym fotelu, kronikarz rodu zagaja rozmowę o interesach. Argento to najwierniejszy klient rodziny Ferro, od kilkudziesięciu lat pełniący rolę doradcy szefa. Nie opuścił go w najtrudniejszym okresie, kilka lat temu, gdy rodzina Viscontich wydala na Raula wyrok. Dzisiaj stary ufa kronikarzowi bardziej niż swoim dzieciom, hojnie nagradzając jego lojalność. Dobrobyt utuczył Argenta. Jest tak tłusty, że nie może samodzielnie chodzić. Pomagają mu w tym „bratankowie" - jak nazywa grono swoich podopiecznych, kochanków i ochroniarzy, którzy zyskują przy nim doświadczenie w zakresie hanzyckich metod zarządzania.

Negocjacje nie należą do łatwych. W czasie gdy Raul Ferro naciska, byś skoncentrował się na grze, Argento i Izabela drążą temat, zadają niewygodne pytania i próbują Cię sprowokować. Badają, na ile przemyślałeś ofertę i przygotowałeś się do tej rozmowy. Starannie dobierasz słowa, mając w pamięci widok leżących na skałach zwłok kupca, które znaleziono kilka dni temu. Powiadają, że podczas negocjacji jedna z jego aluzji uraziła *pater familias*. Interweniować musiał jego asasyn, zamaskowany typ, który stoi teraz tuż obok w plamie cienia i bacznie obserwuje każdy twój ruch.

Po silnym uderzeniu Raula ostatnia bila wiruje na bandzie i wpada do łuzy. Wszyscy milkną.

- Dziękuję, chłopcze, za dobrą grę.

Ma spoconą dłoń i mocny uścisk.

- Na jutro przygotuj kontrakt - rzuca do córki. - Wchodzimy w to.

Człowiek

Ebionici, nekroza i inne bolączki dzisiejszych czasów są niczym w porównaniu z biedą. Gdy Cię dopadnie, nic nie znaczysz, jesteś gorszy od bezpańskiego psa. Ba! Do psa, który ma pieniądze, ludzie mówią per „panie psie". Jedynym rozwiązaniem problemu jest znalezienie możnego patrona. Im większa bieda, tym mniej znaczący mecenas. Są tacy, którzy pomagają swym klientom, wydając im raz na jakiś czas ciepłe żarcie, a zimą zapewniają dach nad głową. Będziesz miał szczęście, jeśli pater zadba o twoje zdrowie lub odzienie. Oczywiście, nic za darmo - zostajesz zobowiązany i musisz okazywać wdzięczność w stopniu odpowiednim do łaski, jaką Cię obdarzył. Czasem znajdziesz się w eskorcie karawany, innym razem zagłosujesz na niego na gremialnym zebraniu, nie mówiąc o takiej oczywistości, jak wzięcie udziału w jego prywatnej wojnie. Jeśli stajesz się bogaty, wszystko się zmienia. Twój pater traktuje cię niemal jak partnera, a inni jego klienci są zobowiązani Ci pomagać. Masz nowoczesny sprzęt, żywność i leki. Raj na ziemi. Na dodatek stać Cię, by samemu utrzymywać kilku klientów, którzy, za nędzną strawę i opiekę, gotowi są wyświadczać Ci usługi. Masz tylko jedno marzenie: być na tyle zamożnym, by zerwać się z łańcucha zależności i stanąć na czele rodu. Być klientem dla samego siebie i funkcjonować jako pater całego rodu. Och, tak, pater całego rodu! Wyobrażasz sobie...?

Niektórzy Unici zdychają z głodu jak psy, a ich klany stają się bardziej prymitywne od stad zwierząt. A wszystko przez głupotę. Swoich szans i gwarancji bezpieczeństwa upatrują w dobrowolnej alienacji i zamknięciu się na świat. Egoiści i ksenofoby. Mają skarby, które dla innych klanów warte są majątek. Gdyby te dzikusy zajęły się wymianą, niczego by im nie zabrakło. Pozostałe Rodziny powinny brać przykład z zaradności Hanzy. Cywilizacji nie budują zastępy zbrojnych wojowników, lecz handel i zysk. Kiedy trzeba będzie walczyć, wówczas za parę misek żarcia wynajmiemy najbardziej dziki i agresywny klan w okolicy. Jako pełnokrwisty Hanzyta pragniesz wielkiego odrodzenia rynku oraz przyjęcia wspólnej waluty przez wszystkie wolne klany. Wtedy, dzięki reaktywacji wymiany towarowo-pieniężnej (w miejsce barteru), wzrośnie pozycja organizacji międzyplemiennych. Tak przynajmniej mówią mędrcy. Ciekawe, kto wtedy odważy się krzywo na nas spojrzeć, hę?

Rodzina

Nie pytaj o historię Rodziny, gdyż mędrcy Hanzy nie lubią o tym mówić. Początek pełen był waśni i walk między poszczególnymi rodami o wpływy oraz podział rynku. Ofiarą bratobójczych wojen i wendet padło wiele znakomitych" rodów, a ich linie wygasły na zawsze. To dlatego omijamy temat szerokim łukiem.

Hanza objawiła się jako wpływowa wolna Rodzina wskutek porozumienia o podziale stref wpływów zawartego między największymi rodami. Układ ten, niemal bez zmian, funkcjonuje do dziś. Tozzi zajęli rynek eksponatów, oręża i pancerzy, Visconti kontrolują handel żywnością i skupują od małych klanów przedmioty codziennego użytku, ród Scorsezo położył rękę na kopalniach rud żelaza i opanował sektor zaawansowanej technologii. Fidderowie zajęli się wydobyciem kruszców, udzielaniem pożyczek i organizacją depozytów, Corleone zaś trzymają pieczę nad mniej chlubnymi rynkami - stręczycielstwem i przemytem. Chodzą również słuchy, że wielu skrytobójców Hanzy ma wśród nich swego pater familias. Wokół największych rodów krążą pomniejsze, powiązane z nimi układami zależności i interesów. Duże rody zazwyczaj zadowalają się utrzymaniem status quo, dla mniejszych często jedyną szansą na zdobycie lepszej pozycji jest przejmowanie rynków, nierzadko w krwawy i brutalny sposób.

Nie wiem, czy jesteś tego świadom, ale to my, Hanzyci, stanowimy fundament Unii Omamu. Bez nas nie mogłaby istnieć. To my zorganizowaliśmy strukturę sojuszu, sprawiliśmy, że odrodził się handel, założyliśmy mennicę, spopularyzowaliśmy złote denary i srebrne grosze. Przy kupieckich karawanach stworzyliśmy zalążek poczty, wytyczyliśmy dość bezpieczne szlaki handlowe i wspieramy rozwój

wielkich klanów. Żadne znaczące przedsięwzięcie Unitów, żaden projekt ani większy konflikt na Rubieży nie może się bez nas obyć. Oczywiście, czynnikiem motywującym jest dobry interes, ryzyko utraty pozycji bądź okazja do jej umocnienia. Rozumiesz? My musimy być aktywni, jeśli jeden ród przegapi okazję, inny ją wykorzysta i umocni się w strukturze. Tak działa zdrowa konkurencja. Dzięki niej zyskują wszyscy.

Nasze ideały to oczywiście wartości, którymi kieruje się niewielu. Dla przeciętnego Hanzyty wyznacznikiem statusu - i jednocześnie celem życia - jest majątek, dzięki któremu można żyć dostatnio i wygodnie. Ale to ślizganie się po powierzchni życia... Rozumiesz? Dbasz o najbliższych, ale przede wszystkim chronisz własny tyłek. Musisz pamiętać, że Hanzą rządzą wpływy, pieniądz i więzy rodowe. Pieniądz reguluje większość konfliktów i zależności społecznych. Większe klany starają się przejąć rynki kosztem mniejszych klanów, a ostra walka polityczna i hipokryzja są na porządku dziennym. Każdy ród tylko czeka, aby bezwzględnie wykorzystać słabość innych, dlatego trzeba być zawsze czujnym. Naszą tarczą są wpływy, powiązania, zależności i klientela.

Więzy rodowe są w Hanzie znacznie mocniejsze niż w pozostałych Rodzinach. Jest to zrozumiałe, gdyż majątek należy do rodu, którym rządzi pater familias. Relacje w społeczności opierają się na stosunkach rodowych i patronackich oraz powiązaniach między nimi. Przeciętny klan Hanzy składa się zazwyczaj z jednego bądź kilku rodów, między którymi toczy się nieustanna walka o wpływy.

Struktura władzy w klanie jest w konsekwencją zależności, możliwości i determinacji. Decydentem-patronem jest ten pater familias, którego ród ma najwięcej do powiedzenia. Chcesz prościej? Rządzi ten, kto w danej chwili i na danym terenie może wykorzystać najwięcej środków, przyjaciół i protekcji. Nie istnieją oficjalne wybory. Władza jest całkowicie nieformalna, opiera się na tymczasowych sojuszach i układach.

W tajemnicy mogę Ci powiedzieć, że ostatnimi czasy wśród elit Hanzy szerzy się zepsucie i defetyzm. Decydenci na szczycie, mający pod sobą tysiące klientów, są tak bogaci, że przestaje ich interesować nawet pomnażanie ich niepoliczalnego majątku. Wyobrażasz sobie? Chcą tylko wydawać kasę na przyjemności: żywność, alkohol, używki, kobiety, eksponaty... Coraz bardziej przypomina to rozpasane obyczaje z miast Ebionitów. Wielu sądzi nawet, że cała Hanza jest dziś kontrolowana przez agentów Cesarza. To oczywista bzdura, niemniej właśnie te oskarżenia, między innymi, są powodem napiętych stosunków z Kompaniami Soldackimi. Pomówienia Hanzytów o zdradę i sprzedajność to nieodłączny element stereotypu. Jeśli już o nim mówimy, panuje o nas opinia szubrawców bez zasad moralnych, pozbawionych honoru łotrów i złodziei, którzy za pieniądze są skłonni sprzedać cały Omam. A wszystko dlatego, że nie widzimy nic złego w odnoszeniu korzyści w każdej sferze ludzkiego życia. Drugim, nie mniej ważnym powodem, jest wieczne poszukiwanie przez nasze rody nisz rynkowych i śmiałe przedsięwzięcia, które wynoszą jedne linie krwi ponad inne. Jednym z takich przedsięwzięć było zorganizowanie czarnego rynku w kilku obozach pracy Ebionitów i handel z decydentami Wieżycy. Wyobrażasz to sobie?

Zwyczaje

Patronat. To specyficzny zwyczaj Hanzy. Każdy człowiek, jak również cała rodzina, uznaje inny ród lub osobę za swego patrona (zwanego pater), czyli zostaje klientem (oczywiście za obopólną zgodą). Ciebie to również nie ominie. Nikt nie jest na tyle samodzielny, by ominąć ten skomplikowany układ zależności i zobowiązań. Jako klient zgadzasz się na umacnianie sławy patrona, na materialne popieranie jego interesów i roszczeń - słowem i czynem. Patron powinien Ci pomagać finansowo, dbać o twój dom i rodzinę, a także chronić przed innymi rodami. Klient staje się „przyjacielem" patrona, a zatem splendor rodu częściowo spływa i na niego. Możesz mieć tylko jednego patrona, jednak sam możesz być nim dla wielu innych (obowiązuje wszakże zasada „klient mego klienta jest moim klientem"). W ten sposób większe rodziny, posiadające tysiące klientów, zdominowały całą Hanzę, a ich decydenci dzierżą niewyobrażalną władzę.

Złote prawo. Każdy występek ma w Rodzinie swoją cenę. Niemal każde wykroczenie i każda szkoda może zostać wyrównana przez odpowiedni ekwiwalent pieniężny wypłacany poszkodowanym. Jeśli jesteś biedny... Cóż, wtedy sprawiedliwość wymierzają łowcy głów i sędziowie. Na przykład za zabicie krewnego Hanzyta musi zapłacić jego

rodzinie 500 denarów, lecz za zabicie sojusznika (czyli człowieka spoza Hanzy) kara wynosi tylko 350 denarów. To oczywiste, że cenimy własną skórę wyżej niż pozostałych. Przy orzekaniu wysokości kary pater poszkodowanego uzgadnia ją z mędrcami, sędzią lub patronem oskarżonego, biorąc pod uwagę okoliczności czynu oraz pozycję rodu każdej ze stron. Złote prawo bywa wykorzystywane przez naszych sojuszników jako pretekst do oczerniania nas mianem „ludzi bez honoru", którzy w zdobywaniu majątku widzą cel życia. Aha! Jedynymi wykroczeniami, których złote prawo nie obejmuje, są: zdrada własnego rodu lub zabójstwo patrona.

Styl hanzycki

Zasada „majątek wyznacza status" doprowadziła do ostentacyjnego obnoszenia się z przepychem. Każdy element ubioru jest dekoracją podkreślającą dobrobyt i dostatek posiadacza. Bycie zewnętrznie pięknym stało się obowiązkiem niemal każdego Hanzyty.

Zarówno kobiety, jak i mężczyźni dużą wagę przywiązują do makijażu - pudrują twarze, podkreślają linie ust czy oczu. Niemal cała produkcja kosmetyków w wolnym klanie idzie na potrzeby tej Rodziny. Obfite perfumowanie ciała i nacieranie go balsamami lub olejkami nie jest traktowane jako higiena osobista, lecz jako moda na przepych i okazja do pochwalenia się własną zamożnością. Ten sam efekt wywołuje wszelkiego rodzaju biżuteria: naszyjniki, kolczyki, pierścienie, diamentowe diademy i złote paski. Wygrawerowany na sygnecie znak rodu, *pater familias* lub patrona pełni rolę pieczęci.

Mężczyźni najczęściej noszą botforty, czyli wysokie buty z wywijanymi cholewami, nachodzące na spodnie. Przy zdobionym pasie kołysze się rapier, ulubiona, obok kuszy, broń Hanzyty. Nieodłącznym elementem stroju są: koszula z żabotem i koronkowymi rękawami, na którą co możniejsi narzucają kaftany i żakiety wykonane z drogiej tkaniny lub miękkiej, doskonale wyprawionej skóry, i peleryna spięta szykowną broszą. Cenionym dodatkiem - kapelusz z szerokim rondem.

Doktryna wojenna Hanzy brzmi: zaatakowani wysyłamy asasynów, aby zlikwidować wrogich przywódców, oraz wynajmujemy ludzi, którzy będą walczyć za nas. Taka filozofia oznacza, że Hanzyta niemal nigdy nie zniży się do zakucia w blachy. Co najwyżej założy fantazyjnie zdobioną kurtkę z utwardzanej skóry lub inkrustowany srebrem i złotem kirys, symbol urzędu.

Kobiety noszą trzewiki, kolorowe aksamitne suknie, pończochy z podwiązkami, fikuśną bieliznę, ą także gorsety usztywniane fiszbinami. Lubią peruki i ozdobne akcesoria, (wachlarze, perfumy, cygarniczki, zwierciadła i tabakierki). Ubiór podróżny jest podobny do codziennego stroju mężczyzn.

Możni kupcy i wielcy patroni preferują styl muzealny, czyli mundur oficerski, skompletowany ze starożytnych eksponatów. Jeśli na ubiór składają się falsyfikaty i mistyfikacja wyjdzie na jaw, oznacza to dla oszusta ogromny blamaż. Znawcy dawnego świata uważają, że Hanzyci naśladują renesansową i barokową modę panującą wśród starożytnych.

Stereotypy

O sobie: Pewni siebie, zaradni i pełni wdzięku.

Soldaci: Ich dramat polega na tym, że nie potrafią się przystosować. Za fasadą starych obyczajów ukrywają strach i zupełną bezradność. Umieją tylko walczyć, przerasta ich nawet założenie stałej siedziby. Nie da się z nimi rozmawiać o konkretach - my podsuwamy im korzyści, oni rozprawiają o honorze. Gdy zawodzą argumenty, musimy pleść bzdury o ideałach, a wtedy oni się obrażają, że nie jesteśmy szczerzy. I jak tu rozmawiać?

Rytualiści: Chcielibyśmy im zaufać, ale zachowują się jak sekta, ukrywając swoje plany i tajemnice w zakamarkach monastyrów. Niewątpliwie coś knują. Zakon ma własne cele i nie obchodzą go plany Unii. Zadufanie w swoje możliwości okultystyczne sprowadzi na nich zagładę; pożre ich Ciemność.

Technoklanyci: Konkretni i pragmatyczni. Choć mają podobne do naszych zapatrywania na rolę sojuszu, są tchórzami kryjącymi się w swoich laboratoriach. Trudniej się tam dostać niż do Cytadeli Cesarza. Przesadnie ostrożni. Zza wysokich murów przemawiają dzielnie, ale rzadko dają namówić się na śmiałe działanie lub walkę.

Unia Omamu: To ona stanowi o naszej sile. Kiedy mówimy w imieniu rodu, słuchają nas tylko sąsiedzi. Kiedy przemawiamy w imieniu Omamu, sam Cesarz zwraca uwagę na nasze słowa.

Kult przodków: Z pewnością byłoby nam dużo ciężej bez poczucia wspólnoty i zaufania pomiędzy Rodzinami, które rodzi kult przodków. To on cementuje naszą jedność i dlatego jest słusznym wyborem. Lecz w okultyzmie należy być ostrożnym i nie ufać do końca wsparciu antenatów. Gdyby rzeczywiście byli wszechpotężni, nie oddaliby świata upiorom Bezmiaru, chowając się za Wrotami Wymarłych Światów. Szanujmy przodków, słuchajmy ich rad, ale nie trwajmy w miejscu. Przed kolejnymi pokoleniami stoją nowe wyzwania.

Walka z Ciemnością: Przestańmy wierzyć we wszechpotęgę mroku. Zamknijmy mosty do Bezmiaru, zabierzmy upiorom wyznawców, zniszczmy ich świątynie i odszyfrujmy imiona wyklętych, a ukorzymy wroga i wygnamy go z powrotem do Otchłani.

Walka z Cesarzem: Musimy uzależnić wroga od siebie i sprawić, by jego poddani pragnęli władzy Omamu, a nie na wpół upiornego tyrana.

Cecha najwyżej ceniona: Skuteczność.

Cecha godna pogardy: Bierność.

Technoklany

Język: antykwa

Liczba klanów (wg rejestru Omamu): 2190

Najliczniejszy Technoklan: klan Manuskryptu z Deszber (ok. 18 tys. głów)

Najsławniejszy Technoklan: E-53

Popularne imiona: K: Akemi, Arisu, Haruko, Hitomi, Hotaru, Izumi, Kiku, Kumiko, Miyu, Natsumi, Noriko, Sakura, Tomoko, Usagi, Yuzuki. **M:** Akira, Daichi, Hideaki, Hideyoshi, Hiroko, Katsuro, Kazuki, Kenji, Minoru, Osamu, Rokuro, Saburo, Shiro, Takeshi, Yoshi.

Oto technoklanycki obóz, chroniony wysokim murem i zasiekami z drutu kolczastego. Wokół rozniecono ogniska, aby żaden obcy nie mógł przedostać się niepostrzeżenie do jego wnętrza. Doborowi strzelcy, wyposażeni w pneumatyczne kusze, bezustannie obserwują oświetlony pas. Otwarciu wielkich żelaznych wrót towarzyszy syk pomp hydraulicznych. Przechodzisz przez bramę i kierujesz się do szybu windy. Pociągasz za odważnik z cyfrą „3" i czekasz chwilę, aż naboje z gazem uruchomią mechanizm. Platforma rusza z szarpnięciem, zjeżdżając trzy piętra poniżej powierzchni.

Na końcu krótkiego tunelu stoją szturmowcy - doborowi wojownicy Technoklanów, odziani w czarne zbroje z hartowanego żelaza, nakładane na skafandry odporne na toksyny i ogień. Twarze skrywają za goglami i filtrakami, które - w razie konieczności - mogą wtłaczać bojowe stymulanty bezpośrednio do płuc. Uzbrojeni w miotacze ognia i ciężkie piły łańcuchowe wyglądają jak istoty nie z tego świata, technogiganci ożywieni za sprawą czarnej magii. Nie lękaj się i pokaż symbol klanu, a pozwolą Ci wejść do laboratorium.

Zmyślne urządzenie z kilkudziesięciu lustrzanych soczewek rozprasza blask gazowego płomienia na całą salę. Przy wejściu dwóch mężczyzn toczy rozmowę. Dopiero widząc ich ekwipunek, m.in. czasomierz, lornetkę i zapalniczkę, orientujesz się, że to szabrownicy. Przybyli tutaj z odległego cmentarzyska maszyn, by dostarczyć element potrzebny do rozpoczęcia końcowej fazy eksperymentu. Idziesz dalej, w kierunku warsztatów.

Na rampie, w otoczeniu konstruktorów, stoi technokratka osobiście nadzorująca eksperyment. Ogolona głowa wcale nie ujmuje jej urody. Ma ładną twarz, a specyficzna technoklanycka moda dodaje jej perwersyjnego uroku. Pokrzykuje na swojego bratanka, młodego i wychudzonego technomantę, stojącego przy wysięgniku obok dziwnej konstrukcji. Ten, zirytowany, odkrzykuje ciotce, żeby nie popędzała go przy integrowaniu modułów z artefaktem. Wreszcie kończy i wdrapuje się na stertę żelastwa, zapina pasy, a na oczy zakłada gogle z żółtymi szkłami. Macha wesoło do konstruktorów, lecz twarze fachowców pozostają surowe i powściągliwe.

Blade skry liżą dziwną konstrukcję wokół technomanty, chrzęst metalu towarzyszy deformacji żelaznych płyt i przesuwaniu się płaszczyzn pokrytych mistycznymi symbolami. Huk zaciskanych zatrzasków i zgrzyt wysuwanych ostrzy. Wreszcie z kłębów kurzu wyłania się potężny kilkumetrowy humanoid zbudowany ze stali i kości, pokryty kolcami, z zębatymi ostrzami zamiast dłoni i ostrymi hakami wyrastającymi z żelaznych rękawic. Jego głowa jest nienaturalnie mała w porównaniu z olbrzymią posturą. Gdy postępuje krok do przodu, w szparze wzrokowej małego hełmu dostrzegasz dwa żółte denka gogli. Konstruktorzy klaszczą, a technokratka rzuca na wiwat karty dokumentacji. Łapiesz jedną z tytułowych kart. „Egzopancerz wspomagany technomancją. Wersja 3.4. Klan Modulatorów".

Człowiek

Obywatel Technoklanów powinien robić to, na czym zna się najlepiej i nie wtrącać się w działania innych. Zapisałeś? U nas tylko małe dzieci nie potrafią pisać i czytać. Dobrze, kontynuuj. Jeśli każdy człowiek poświęci się zgłębianiu tajników wybranej dziedziny, w krótkim czasie osiągnie w niej mistrzostwo. Słuchaj zdania mądrzejszych od ciebie w danej sprawie, a kiedy problem będzie dotyczył pola twojej działalności, inni posłuchają ciebie. To rozwiązanie racjonalne i efektywne. Aby społeczeństwo oparte na wiedzy fachowców mogło funkcjonować w tych trudnych czasach, musi być doskonale zorganizowane. Jak Technoklany. Mniej zdolni pracują, a wykształcone elity społeczeństwa doskonalą umiejętności i przechowują wiedzę starożytnych.

Już w momencie narodzin człowieka określamy, czym będzie się zajmował. Od dziecka podlega systemowi obowiązkowej edukacji ogólnej oraz specjalizacji w swej dziedzinie. Kiedy osiąga wiek młodzieńczy, dysponuje wiedzą, która w innych cywilizowanych Rodzinach predestynuje do roli mędrca. Staje się obywatelem, szanowanym i poważanym członkiem społeczności.

Podróżowałem wiele i wiem, jak postrzegają nas inni. Dla tych analfabetów jesteśmy milczkami, którzy zabierają głos wyłącznie w swojej dziedzinie. Wtedy „zanudzamy" wszystkich niekończącymi się rozprawami. Oni nie pojmują, że u nas każdy obywatel zna swoje miejsce i nie wkracza w kompetencje innych. Wiesz przecież, że podejmujemy, dyskusję tylko wówczas, gdy dotyczy ona tematu, w którym jesteśmy fachowcami. A to nie podoba się naszym sojusznikom. Ostatnio pewien Hanzyta wyraził opinię, że wykształcenie to wprawdzie mocna podstawa naszego społeczeństwa, jednak wytwarzanie stopów metali lub odszyfrowywanie starożytnych pism nie przydaje się na nic, kiedy człowiek zdycha z głodu. Życie zależy przecież od wrażenia, jakie zrobisz na obcych! Ów Hanzyta uważa, że specjalizacja ogranicza wiedzę człowieka, który z trudnością dostrzega wtedy sprawy leżące poza zasięgiem nosa. Ha, ha! Pomyśl, jakim trzeba być ignorantem, by powiedzieć coś takiego.

Notuj dalej. Pozycja w Technoklanie wynika z wiedzy i umiejętności w danej dziedzinie, ale zależy także od reputacji mistrzów, u których pobierałeś nauki. Najsławniejsi konstruktorzy są chlubą Rodziny i stanowią wzór do naśladowania dla młodych. Ale by osiągnąć mistrzostwo w swoim fachu, należy czasem ruszyć, za przeproszeniem, tyłek ze swojego klanu i narazić go na parę kopniaków na złomowisku, po którym buszują kultyści Wielkiego K bądź wygłodniałe stwory.

Wieki chaosu pogrzebały cywilizację starożytnych. Cesarz, próbując wymazać ją z ludzkiej pamięci, wprowadza Nowy Ład. Po wiekach wojen to właśnie my, Technoklanyci, dzierżymy sztandary starożytnych, by podtrzymać tradycję i wskrzesić pamięć o ich świetności. Dopóki istniejemy, dorobek tej kultury nie zostanie zapomniany. Ostatnie zdanie podkreśl i naucz się go na pamięć.

Rodzina

Szkoda zbędnych słów. Notuj uważnie.

A. Cele i wytyczne

1. Cele Technoklanów:

- podnieść poziom życia wszystkich wolnych ludzi,
- odbudować cywilizację,
- krzewić ideę dobrobytu.

2. Środki:

- produkcja przedmiotów codziennego użytku. Priorytet: narzędzia (w tym broń). Ich rozpowszechnienie prowadzi do globalnego wzrostu poziomu cywilizacyjnego. Ważne jest zatem zdobywanie wiedzy, o wytwarzaniu surowców, górnictwie i wytopie rud metali. Potrzeba bodźcem

produkcji. Aktywne uczestnictwo w rozbudzaniu wśród wolnych ludzi namiętności do posiadania przedmiotów (szczególnie dóbr luksusowych, czyli eksponatów, kosmetyków i odzieży). Współpraca z kupcami w zakresie handlu. Wspieranie konfliktów zbrojnych, gdyż rozwój technologii śmierci powoduje wzrost produkcji, zwiększa wynalazczość i napędza wymianę.

- specjalizacja i umiejętności gwarantem sprawiedliwego podziału dóbr. Niektóre narzędzia i sprzęt mogą być cudownym tworzywem, ale w rękach laika stają się bezużytecznym rupieciem. Istnieje potrzeba kształcenia fachowców. Pierwszorzędne znaczenie ma pogłębianie wiedzy praktycznej, w tym również mistyki technicznej, a także rozbudowa systemu powiązań nauczycieli (mistrzów) i uczniów. Reedukacja obywateli. Odkrycie wiedzy starożytnych, pozwalające fachowcom lepiej przysłużyć się całemu społeczeństwu.

B. Organizacja

I. Hierarchia

1. Najwyższy Technokrata: głowa całej Rodziny, urzęduje w Omamie. Funkcja dożywotnia. Wybierany przez Technokratów. Ma decydujący głos we wszystkich Technoklanach, ale musi konsultować się z radą technokratów.

2. Technokraci: decydenci klanów Rodziny. Stanowią organ doradczy Najwyższego Technokraty.

3. Wolni obywatele

II. Bezpieczeństwo

Nasze pracownie, sprzęt i technologia to przedmiot pożądania wroga i zawistnych sprzymierzeńców. Musimy je chronić za wszelką cenę. Każdy wolny obywatel musi przejść przeszkolenie bojowe, wykazywać czujność i gotowość do walki. Zalecenie dla technokratów: siedziby powinny posiadać fortyfikacje i zabezpieczenia mające powstrzymać działalność szpiegów i chronić klan przed atakiem z zewnątrz. Na terytorium Technoklanu powinny wznosić się wieże strażnicze, oddalone od siebie na tyle, by przy złej pogodzie strażnicy mogli wymieniać między sobą informacje dzięki systemowi sygnalizacji świetlnej lub dźwiękowej.

C. Cechy charakterystyczne Technoklanów

1. Produkcja, wytwórczość. Rodzina zajmuje się rzemiosłem i wyrobem zarówno skomplikowanych machin i konstrukcji (filtry wody, zegarki czy piły mechaniczne), jak i prostych narzędzi, wykorzystywanych na co dzień: krzesaczy (zapalniczek na olej), otwieraczy do konserw, lamp olejowych. Apogeum zaawansowanej myśli stanowią budzące grozę wielomodułowe egzopancerze, przyspieszające ruchy i zwielokrotniające siłę. Wyposażone są w filtry powietrza, miotacze toksyn, kusze pneumatyczne i inne elementy funkcyjne. Na egzopancerze złożone z tysięcy rzadkich części stać wyłącznie najbogatsze Technoklany.

2. Zdobywanie wiedzy, szabrownictwo. Bardzo popularna w Rodzinie jest kradzież technologii ze zrujnowanych obszarów i obozów badawczych Ebionitów lub poszukiwanie starożytnej wiedzy technicznej. Technoklany skupiają prawdziwych koneserów starożytnych eksponatów, gromadzących je dla własnej przyjemności i odkrywających na nowo zasady zapomnianych technologii.

Zwyczaje

Prawo azylu, zwane prawem gościa. Jeśli przybywasz do wybranego Technoklanu, możesz, podczas audiencji u decydenta, poprosić o status gościa. Technokrata po krótkiej naradzie ze starszyzną zaaprobuje lub odrzuci prośbę, w zależności od wrażenia, jakie na nim zrobiłeś. Jeżeli uzyskasz prawo azylu, jesteś całkowicie nietykalny, przynajmniej dopóki technokrata chce Cię gościć. Technoklan chroni Cię nawet wtedy, gdy okażesz się złoczyńcą ściganym przez inne klany.

Zemsta sprawiedliwych. Prostota to efektywność. Główna zasada to „oko za oko, ząb za ząb". Zemsta sprawiedliwych ma zastosowanie do wszystkich spraw karnych. Za każdy występek grozi kara cielesna. Za kradzież utniemy Ci rękę, za krzywoprzysięstwo lub obrazę - stracisz język. Nie istnieje pojęcie okoliczności popełnienia czynu. Nie interesuje nas, kto zaczął konflikt, ani jaki cel przyświecał sprawcy czynu. Nie badamy duszy, a skutek działania.

Styl technoklanycki

Strój podkreśla uporządkowanie i siłę, musi więc być wygodny i staranny. Technoklanyci starają się wieść nieskomplikowane życie, zgodne z naukami, jakie wpojono im w procesie wychowania. Ze względów higienicznych i wobec przekonania, że włosy uchodzą za nieczyste i są symbolem nieładu - obowiązuje depilacja ciała. Prawie wszyscy mężczyźni, a także niektóre kobiety, golą głowy.

Ulubionym strojem są spodnie z kieszeniami na nogawkach i licznymi sprzączkami, do których przytroczone są sprzęty i narzędzia. Zdarza się, że na nogawki zakładana jest uprząż lub szelki ze skórzanych pasków, na których wiszą dodatkowe futerały i pojemniki na przybory potrzebne w codziennej pracy. Mężczyźni lubią proste koszule, swetry i kaftany, kobiety zaś noszą obcisłe kubraki. Na rękawach naszywa się znaki klanowe lub symbole egzarchy, którego ścieżką podąża człowiek. Na szyi Technoklanyci noszą mechaniczne sekundniki wyznaczające czas działania stymulantów czy gazów bojowych. Niektórzy umieszczają na piersi bandoliery z gazoplujami (nabojami ciśnieniowymi), a przy pasje niewielkie pudełeczka, skrywające strzykawkę ciśnieniową i fiolki z substancjami alchemicznymi. Najbardziej charakterystycznym elementem ubioru są długie, rozpięte skórzane płaszcze z postawionym kołnierzem, na których jaskrawą farbą wymalowany jest znak danego Technoklanu. Do podszewki płaszcza podczepiona jest broń; często technokusza z bełtami pokrytymi trucizną.

Elementy dekoracyjne są uważane za zbyteczne lub niepotrzebnie ekstrawaganckie, z jednym zasadniczym wyjątkiem - eksponatów. Technoklanyci mają obsesję na ich punkcie, a przynoszący je szabrownicy cieszą się wielkim poważaniem. Kultywowana jest pamięć o starożytnych, a naśladowanie ich uchodzi za cnotę. Okulary przeciwsłoneczne lub kolorowe-gogle (jako dodatek do stroju) uchodzą nie tylko za gustowną ozdobę, lecz również za symbol pamięci o dawnych dniach.

Stosownie odziany Technoklanyta zawsze taszczy ze sobą mnóstwo sprzętu w niezliczonych walizeczkach, plecakach, torbach i kieszeniach. Jest w nich niemal wszystko. Wśród kilogramów technicznych rupieci, narzędzi i osobliwości mogą znaleźć się czasomierz, lornetka, plany techniczne w tubach, książki naukowe, przybory piśmiennicze.

Możnego Technoklanytę rozpoznać można po jego sprzęcie, nie zaś po stroju, dlatego człowiek nieznający kultury Technoklanów łatwo może wziąć decydenta z dużego miasta za biednego rzemieślnika.

Stereotypy

O sobie: Stworzyliśmy potęgę technologiczną, która wzbudza szacunek wśród przyjaciół i strach wśród wrogów.

Hanzyci: Ciężko z nimi załatwić najprostszą sprawę, gdyż - ze względu na ich zależności rodowe oraz upodobanie do intryg i gierek - nigdy nie można mieć pewności, że rozmawia się z właściwą osobą. Nie pomogą z dobrego serca, zawsze starają się podporządkować sobie drugą stronę, zawrzeć kontrakt, wydzierżawić warsztat albo zdobyć wyłączność na nasze produkty. To mistrzowie manipulacji.

Soldaci: Gdzie dwóch Soldatów, tam trzy opinie. Jak kapitanowie utrzymują w ryzach tę hałastrę? Mimo wszystko szanujemy ich, gdyż są specjalistami w walce. Szkoda, że nie ufają nauce, lecz polegają wyłącznie na swoich umiejętnościach.

Rytualiści: Świetni okultyści, ale czy w podziemiach swych klasztorów nie spoglądają zbyt głęboko w Ciemność?

Unia Omamu: Dzięki niej zaistniała możliwość specjalizacji. Badamy technologię, a pozostałe Rodziny zajęły się innymi kluczowymi obszarami, zapewniając nam spokój i warunki do realizowania naszych pasji.

Kult przodków: To jedyna siła zaświatów, której możemy zaufać. Pomaga nam w zmaganiach z codziennymi troskami.

Walka z Ciemnością: Wróg to czysty chaos i nieujarzmiona energia. Znajdźmy broń, która pokona barbarzyńcę.

Walka z Cesarzem: Wystarczy go powstrzymywać. Jego państwo, w takim stanie gospodarki i potrzeb, samo wpadnie w kryzys i ulegnie zagładzie.

Cecha najwyżej ceniona: Umiejętność przełożenia wiedzy i doświadczenia na praktykę.

Cecha godna pogardy: Ignorancja.

Zakon Rytualistów

Język: gnoza

Liczba klanów (wg rejestru Omamu): 1120

Najliczniejszy klan: Dom Egzegetów z Omamu (ok. 15 tys. głów)

Najsławniejszy klan: Monastyr na zboczach Czeluści

Popularne imiona: K: Abigail, Amber; Amira, Carmel, Daria, Deborah, Dinah, Eleonora, Elizabeta, Kasandra, Lilit, Pandora, Rachel, Rebeka, Shamira. **M**: Arioch, Aron, Dagon, Eliasz, Enoch, Ezekiel, Harut, Kyle, Leib, Mordechai, Nahor, Remiel, Serafin, Symeon, Uriel.

Zimny wicher niczym batog w rękach oprawcy smagał Półkę Nawiedzeń. Tak nazwano komnatę w monastyrze Egzolitów. Jedną ze ścian stanowiło pięć kolumn zdobionych okultystycznym ornamentem w kształcie demonicznych łbów. Poza nimi roztaczał się widok na zamglone doliny, ośnieżone zbocza i poszarpane szczyty Gór Obręczy. W każdą z kolumn zaklęto potężnego upiora i raz w roku dawano mu szansę spić duszę człowieka. Dziś nastał ten czas, Dzień Próby, kiedy młodzi egzorcyści Zakonu zakończą lata nauki i udowodnią, ile są warci.

Pięć kolumn i pięciu uczniów. Trudno określić, ile mają lat, gdyż skrywają oblicza za ceremonialnymi maskami. Tylko one pozwalają ich odróżnić i nadać młodym Rytualistom indywidualny rys. Pierwszy wykonał swoją na bazie czaszki głowokostnego, krwiożerczego potwora z Dzikiej Puszczy. Wygląda w niej groźnie i niebezpiecznie. Drugi i trzeci to chyba rodzeństwo, trudno ich rozpoznać, gdyż ich maski z masy mącznej wyglądają identycznie, a nakreślone na nich zaklęcia wzajemnie się uzupełniają. Czwarty nosi miedzianą maskę, stylizowaną na filtrak szturmowców; widocznie ma krewnych w Technoklanach. Ostatni uczeń to młoda dziewczyna, jej maska obita aksamitem przysłaniała tylko prawą stronę twarzy, lewą zaś znaczyły tatuaże i kolorowe wzory.

Pozostawiono ich samych przed pierwszym wyzwaniem na nowej drodze życia. Muszą liczyć tylko na własne umiejętności, wspomnieć nauki liturgistów, techniki zaklinaczy demonów i teksty starych grimuarów. Każdy z uczniów rozłożył własnoręcznie wykonane fetysze i rozpoczął ceremoniał, z łatwością wchodząc w trans medytacyjny. Popłynęły słowa mantr, przebudzili się wyklęci, ożyły cienie.

Mijały długie godziny i tylko łamiący się głos Rytualistów oraz groźby i krzyki upiorów wplecione w gwizd wichru zdradzały, że toczy się zacięty bój. Po trzech godzinach fetysz fascynata szturmowcami rozprysł się na tysiąc kawałków. Demon zbrukał talizman ochronny, lecz na tym się skończyło. Chwilę później zamilkła dziewczyna. Słowa mantry cichły przez chwilę, aż w końcu urwały się zupełnie. Dzielna dziewczyna nie speszyła się tym, nie przerwała koncentracji i nadal snuła egzorcyzm głosem wyobraźni. W samo południe zaklęcia Głowokostnego wzmogły na sile, lecz nie w celu ataku, lecz desperackiej obrony. W pewnym momencie jego ciało wykręcił spazm bólu. Wstał, jakby mięśnie dźwignęły go wbrew jego woli. Wolno ruszył przed siebie, nie przestając recytować zaklęć. Doszedł do kolumny i minął ją, idąc dalej, ku krawędzi Półki Nawiedzeń. Ciągle wierzył, że mu się uda. Recytował mantrę. Walczył o każdy krok. Tylko ton głosu zdradzał kryjący się tuż pod powierzchnią opanowania paniczny strach o własne życie. Jedno z rodzeństwa, młodzieniec, tknięty impulsem, przerwał trans rytuału i rzucił się na pomoc przyjacielowi, zbyt późno zdając sobie sprawę z popełnionego błędu. Ceremoniał trwał, a upiór z jego kolumny skorzystał z tej chwili dekoncentracji i uderzył całą mocą. Spod mącznej maski buchnęły strugi krwi, a szok powalił młodzieńca na kolana. Gdy szpony upiora sięgają twej duszy, krwawienie z nosa to normalny objaw. Młodzian natychmiast postawił w umyśle barierę, zamknął oczy i począł powstrzymywać atak. Żaden z czterech towarzyszy nie widział, jak Ciemność cisnęła Głowokostnym w przepaść.

O zachodzie słońca zgrzytnęła zasuwa i uchyliły się wrota. W progu stała metropolitika Egzolitów. Pozostawiła uczniów, wychodzą egzorcyści. Weszło pięciu, wychodzi czterech. Złośliwy, szyderczy uśmiech wykrzywił rzeźbiony łeb pierwszej kolumny, przypominający teraz czaszkę głowokostnego potwora z Dzikiej Puszczy.

Człowiek

Gniew trzewia trawi, jad tłoczy żyła
We krwi zabawa, w szaleństwie sita!
Słowo rozpaczy i nienawiści
Ukoi żądzę, winę oczyści.

Już dawno porzuciłem ufność w hardość stali, siłę miecza i niezawodność technomancji. Nie taki oręż zdecyduje o zwycięstwie w naszych zmaganiach z Cesarzem i jego Cieniami, lecz rozległa wiedza o prawach Bezmiaru i niewzruszona wola, której nie przełamie żaden upiór ani Ebionita. Czy starożytni byli słabi? Dysponowali bronią, o jakiej każdy z nas może tylko pomarzyć, a przecież ponieśli sromotną klęskę. Poddali się ułudzie mocy technologii, miast pokładać nadzieję w mistyce ducha.

Zgodnie z nakazami Zakonu, od dziecka przygotowywano mnie do roli Rytualisty. Odkąd pamiętam, słuchałem podań mędrców, studiowałem pożółkłe manuskrypty z zapomnianą wiedzą okultystyczną, zgłębiałem tajemnice gwiazd i opanowałem ceremonię wróżb. Do dziś poznaję sekrety demonów i staram się rozszyfrowywać Ciemność. Znam słabe strony upiorów, rozumiem funkcjonowanie kultów i zagrożenie splugawieniem. Kiedy nadejdzie czas próby, chwila bezpośredniej konfrontacji z wrogiem, będę gotowy. Czekam. Krwawe łowy nie mogą się odbyć beze mnie.

Tchnij ducha swego w skorupę cienia,
Niechaj ożyje, niechaj się zmienia!

Inni drwią z etykiety Zakonu, naszych zachowań i zwyczajów. Śmieją się z mantr, tańców i umartwiania ducha. Jednakże sztywne zasady etykiety upraszczają relacje w hierarchii. Wiem, czego oczekują przełożeni i tego samego wymagam od podwładnych. Zachowanie, gestykulacja i sposób mówienia są w szkoleniu woli niezmiernie ważne. Jeśli nie potrafisz zapanować nad swoimi odruchami i emocjami, zapomnij o mentalnym treningu.

Zakon dobrze wie, co robi. Wytyczne są jasne i precyzyjne. Od wielu lat priorytet stanowią krwawe łowy. Zgodnie z wolą patriarchy przemierzamy Rubież, by w miarę możliwości przeciwstawiać się wpływom Ciemności. Moi krewniacy od miecza polują na demony i bestie Pustkowi, bądź wszczynają wojny z nekroklanami. Ja od urodzenia jestem dość wątłego zdrowia, lecz wspieram plan patriarchy, jak tylko mogę. Wędruję od klanu do klanu, dzieląc się wiedzą z potrzebującymi. Wiem, jak zbudować fortyfikacje, jakie symbole odstraszają zabłąkane duchy, jakimi runami pokryć ostrze na wampira. Czasem lepsze to niż dziesięciu zbrojnych.

Rodzina

Woda, Ogień, Wicher, Ziemia.
Ojciec, Matka - twórcy przemian.

Pieśń Pamięci mówi, że Zakon powołał do życia zbuntowany Ebionita, patriarcha Santiago, jeszcze w czasie Wielkiej Wojny. Ambicją ojca założyciela było przełamanie wyłączności Cesarza w zakresie tajemnej wiedzy o Bezmiarze i upiorach. Zakon miał stanowić przeciwwagę dla Dominatu i stanowić zalążek nowego cesarstwa. Jednak wojna zakończyła się zbyt szybko, a Zakon został w izolacji. Kolejni patriarchowie przenieśli jego główną siedzibę na Rubież, do ufortyfikowanego monastyru na zboczach Czeluści. Przez kilkaset lat gromadziliśmy tam wiedzę i szkoliliśmy następców. To śniący Zakonu zbudowali Omam, a Rytualiści jako pierwsi wystąpili przeciwko kultom upiorów. W dzisiejszych niespokojnych dniach nasz patriarcha pozostaje wierny celowi, jaki wyznaczyli jego poprzednicy - ujarzmieniu sił Otchłani i przeciwstawianiu się Ebionitom oraz mocom splugawionych. Zdajemy sobie sprawę, że póki istnieje potęga Cesarza, odrodzenie wolności pozostanie jedynie ideą. Aby ludzie złamali prymat wyklętych, Cesarz musi umrzeć.

Jeden z wielkich wróżbitów Zakonu przepowiedział drugą wojnę z Dominatem Ebionitów. Ma ona rozstrzygnąć o losie wolnych ludzi. Będzie ostateczną konfrontacją. Cały wysiłek patriarchowie poświęcają temu, by przygotować braci i siostry na czas decydującej próby. Z myślą o niej Matriarchini Mirel opracowała plan krwawych łowów. Nasi pielgrzymi rozeszli się po całej Rubieży, by zabijać splugawionych oraz istoty z Bezmiaru. To zarazem doskonalenie umiejętności, jak i nękanie sił wroga, by w czasie ostatecznej rozgrywki nie dysponował pełnym potencjałem.

Bezgraniczną miłością darzę patriarchę naszego Zakonu, tak jak przed nim miłowałem Matriarchinię. Bramy wiedzy otwarte są na oścież przed tymi, którzy kierują naszym bractwem. Są naszym światłem w mroku i źródłem mądrości. Czasem muszą być surowi, jak ojciec i matka, ganiący swe dzieci, by dobrze je wychować. Ważą sprawy Rodziny w Monastyrze, głównej siedzibie Rytualistów. Ich reprezentantami są dyscyplinariusze o najwyższych uprawnieniach decyzyjnych. To mistrzowie egzorcyzmów i wiedzy tajemnej. Prowadzą wędrowny tryb życia, podobnie jak sędziowie odwiedzają poszczególne klany, by nieść rozkazy patriarchy, zaprowadzać ład, prowadzić dochodzenia i wspierać radą. Na czele klanów stoją metropolici. Odpowiadają za klan i wszystkich podwładnych. Po śmierci patriarchy metropolici największych klanów wybierają jego następcę na zebraniu w Monastyrze. Zastępują ich liturgiści, czyli elita intelektualna Rodziny. Mają mądrość, wiedzę i doświadczenie predestynujące ich do roli nauczycieli i dowódców. Poza strukturą klanu znajdują się pielgrzymi, którzy wiodą żywot nomadów. Ich zadaniem jest niesienie kaganek oświaty i branie udziału w krwawych łowach. Tak oto przedstawia się hierarchia w bractwie naszym.

Ziemio cienista, posłysz me słowa
Liściem, traw drżeniem, starą drzew mową,
Rośliny siłą, która wieczysta.
Posłuż mi ziemio, ziemio cienista!

Przedstawiona powyżej mantra to jedna z wielu wzmacniających ducha. Kiedy odczujesz gniew, żądzę, zwątpienię lub inną namiętność, przywołana mantra pomoże ukoić burzę uczuć. Formuły bywają przydatne także przy przełamywaniu strachu, który płaszczem lodu okrywa Twoje serce. Objawiają prawdę w chwilach zwątpienia i zawahania. Wiele mantr pochodzi ze świętych ksiąg. Różnią się stylem i wywoływanym efektem. Słysząc formułę, można rozpoznać, skąd pochodzi dany człowiek, jaką drogą podąża i jaką mądrość wyznaje. Niektórzy liturgiści sądzą, że wszystkie mantry są częścią jednej - wielkiej i kompletnej - a kto ją poznał, poznał naturę wszechrzeczy.

Płaczący kamieniu, łza twoja jedna
gorętsza od kropli piekielnej. Płacz!

Nie będę ranił spojrzeniem ni słowem. Nie usiądę i nie wstanę, zanim nie pozwoli na to osoba bardziej godna szacunku. Nie przemówię, dopóki spytanym nie będę o radę. Nie zapłaczę, kiedy nie pora ku temu. Nie obrażę powagi chwili śmiechem pustym. Nie podważę mądrości słowa ni myśli tego, kogo Zakon darzy szacunkiem Wola patriarchy wolą moją. Nie poniosą mnie emocje, które duszę zatruwają... Ciemność nocy i zimny blask poranka przeszłyby niezauważalnie, gdybym wyrecytował całą naszą Strofę Dobrej Nauki. Reguluje ona relacje między krewniakami, tak na oficjalnych spotkaniach, jak w zaciszu domowym. Opoką naszej nauki jest trzymanie na wodzy emocji, bezwzględnie zaś - przed przełożonymi. Każde słowo, zanim je wypowiem, winienem ważyć po trzykroć gdyż niestosowne zachowanie obraża innych i stanowi występek przeciw Dobrej Nauce. Co do spraw żądzy cielesnej i duchowej - miłością błędnie przez inne Rodziny zwaną - jest to uczucie destrukcyjne i jedynie tyle należy mu ustępować, żeby na złe się nie obróciło. Zbytnie bowiem umartwianie się prowadzi do wynaturzenia i nie jest wskazane.

Zwyczaje

Oczyszczenie. Jeśli Rytualista popełni przestępstwo na swoim rodaku, może domagać się oczyszczenia. Sposób postępowania określi metropolita wraz z przedstawicielami strony poszkodowanej. Najczęściej wyznaczaną jest trudna misja, podczas której winny może wykazać się wiedzą i umiejętnościami oraz przysporzyć Rodzinie

chwały. Na przykład może to być wyprawa do miasta Dominatu i zabicie jednego z demonów. W lżejszych przypadkach próby są symboliczne: odręczne skopiowanie księgi lub asceza. Po wypełnieniu zadania wina zostaje zmazana. Prawo te nie dotyczy czynów haniebnych i wstrętnych, np. morderstwa czy zdrady.

Początek. To nasz specyficzny zwyczaj, zrzucający odpowiedzialność za poniesione szkody na osobę, która zaczęła spór („dała początek"). Prawo początku dotyczy również pozbawienia życia. Jeśli zabita osoba sama rozpoczęła konflikt, śmierć jest konsekwencją jej własnych poczynań, a zabójca nie podlega karze za spowodowanie nieszczęścia. W przypadku, gdy czyn jest niewspółmierny do poniesionej krzywdy - jak niedawno miało to miejsce w moim klanie, gdy śmierć poniosła osoba rzucająca wyzwiska - zabójca musi zapłacić określoną kwotę krewnym zabitego i uzyskać przebaczenie od metropolity. Wszelkie przypadki sporne rozstrzygają dyscyplinariusze.

Słowo rani. Przeciwieństwo soldackiej ohydy, zwanej „pysk nie krew". U nas „słowo rani". Obraźliwe inwektywy i gesty są równoznaczne z zadawaniem szkody członkom społeczności. Podlegają zwyczajowym sankcjom karnym, najczęściej pokajaniu lub samookaleczeniu. Wachlarz kar hańbiących jest bardzo szeroki, częstokroć zależy od wyobraźni dyscyplinariusza lub metropolity. Najpewniej to właśnie prawo wywarło wpływ na nasz sposób bycia - ostrożność w gestach i słowach, wielką celność dwuznacznych zwrotów, eufemizmy, zawoalowane wypowiedzi i niedopowiedzenia. Taki sposób wyrażania się jest zabezpieczeniem przed zwyczajem „słowo rani".

Styl rytualny

Sekretów nie wyjawia się obcym. Oto motto tego stylu. Szata, skrywa człowieka, chroni ciało przed wzrokiem innych i ciekawością upiorów. Odzienie informuje o roli i funkcji społecznej w Zakonie, a zatem ujawnia czy ktoś jest godzien większego od Ciebie szacunku, czy też możesz odezwać się pierwszy.

Porzucając wiek dziecięcy, młody Rytualista nabywa prawo do noszenia ceremonialnej maski. Jej kształt i wykonanie zależą od wyobraźni twórcy i jego rzemieślniczego kunsztu. Niektóre maski przypominają żelazne przysłony hełmów, inne zaś - delikatne materiałowe balowe rekwizyty. Nie są noszone cały czas, lecz tylko w specjalnej potrzebie. Pozwalają ukrywać uczucia w chwilach niezwykłego wzruszenia i chronić twarz przed wzrokiem Ciemności. Wykonanie własnej maski wymaga rytuału, a jej zgubienie, jak uważają zakonnicy, może mieć tragiczne skutki.

Typowy przedstawiciel Zakonu Rytualistów nosi powłóczystą szatę z szerokimi rękawami i wysokim kołnierzem lub chałat, czyli płaszcz o długich rękawach i nacięciach w dolnej części. Popularnością cieszą się również opończe, pozwalające skryć twarz w cieniu kaptura. W różnych miejscach do szaty przyczepione są szarfy z zaklęciami. U pasa nosi się papierowe bądź pergaminowe zwoje, buteleczki z wywarami, klepsydry, a także akcesoria potrzebne do odprawiania obrządków ku czci przodków. Okultyści Zakonu często mają przy sobie instrumenty znachorskie: skalpele, pilniki i haki, a także szklane słoje i butle z pijawkami. Wygląda to dość obrzydliwie i odpychająco. Wojownicy nie stronią od pancerzy i, jeśli to konieczne, mogą zakuć się w płyty od stóp do głów. Popularnym orężem są katany i proste kosy bojowe.

Wyżsi rangą zakonnicy (metropolici, liturgiści i dyscyplinariusze) chętnie wdziewają posrebrzane zbroje, skrywając je w połach powłóczystych płaszczy. Ich maski to prawdziwe dzieła sztuki, inkrustowane srebrem i pokryte mistycznymi znakami.

Rytualiści nie lubią ozdób, mimo że każdy, kto widział Rytualistę, uważa to za oczywisty nonsens. Te wszystkie pierścienie, sygnety, szarfy, wisiorki i diademy, tak chętnie noszone przez zakonników! Jednak oni sami nie uważają ich za ozdoby, lecz przedmioty o funkcji rytualnej lub okultystycznej. Chronią posiadacza przed mrocznymi siłami, wspomagają jego wolę i wytrwałość, są niezbędne w obrzędach, którymi wypełnione jest życie zakonnika. Tatuaże i rysunki na ciele to także forma mistycznej symboliki.

Stereotypy

O sobie: Nauczyliśmy się kontrolować własnego ducha, niedługo uderzymy w serce Ciemności.

Hanzyci: Chorobliwie ambitni, lecz stanowią siłę napędową Unii.

Soldaci: Folgują emocjom, co w końcu ich zgubi. Tak wiele nas różni, ale w boju nasi żercy stają z nimi w jednym szeregu.

Technoklanyci: Ich żądza wiedzy prowadzi nierzadko w bardzo niebezpieczne rejony. Ale wówczas nie wahają się poprosić nas o pomoc. Dlatego tak dobre kontakty mamy tylko z nimi.

Unia Omamu: Sojusz jest koniecznością, lecz to dzięki Unii możemy zgłębiać arkany okultyzmu.

Kult przodków: Duchy zmarłych nie naliczają niczego nowego, ale wspierają nas w walce.

Walka z Ciemnością: Musimy okiełznać własnego ducha, by mrok nie miał do nas dostępu. Później przeniesiemy wojnę na jego terytorium, do Pomroku. Zbudujemy enklawy na wzór Wymarłych Światów i ze wsparciem duchów odgrodzimy Bezmiar od Pomroku.

Walka z Cesarzem: Wywołajmy kolejną schizmę, skłóćmy go z Ciemnością, a Dominat stanie się bezsilny.

Cecha najwyżej ceniona: Opanowanie.

Cecha godna pogardy: Brak samodyscypliny.

ROZDZIAŁ IV
ZASADY: KANON

Zgodnie z naszym zamierzeniem, każde spotkanie przy *Klanarchii* powinno tworzyć opowieść o wydarzeniach, jakie miały miejsce na Rubieży. Jednakże w odróżnieniu od literackiego terminu, w zabawie fabularnej nie opowieść jest kluczem do sukcesu, ale jej rozwijanie, a dokładnie - przyjemność z jej tworzenia. Każdy z Was - zarówno narrator, jak i gracze - ma swój udział w powstawaniu historii.

Zastanawiająca jest wiara w potęgę rozumu i niezłomność, z jaką niezliczone rzesze mędrców przez wszystkie ery, przez pokolenia starały się ujarzmić otaczający ich świat. Stanowiło to impuls do badania rzeczywistości i zamykania jej w tysiącach reguł i schematów. Stąd wywodzą się wszelkie klasyfikacje i teorie mające wykazać zależności między zjawiskami i elementami układanki. Bo chociaż ludzkimi czynami kierują emocje i porywy, a życiem chaos i przypadek, człowiek miłuje spokój i porządek. Czyniąc im zadość, przedstawiamy własne kanony i wytyczne opisujące *Klanarchię* - czyli motorykę systemu, silnik, który napędza całą zabawę.

Podobnie jak naukowcy, zaklinający rzeczywistość w swych mądrych opracowaniach, będziemy posługiwali się specyficznym żargonem, którego terminologię wyłożymy w tym rozdziale. Na pocieszenie powiemy Ci, że poznałeś już kilka najważniejszych terminów motoryki: narrator, gracz, opowieść. Nie martw się, gdyż w odróżnieniu od uczonych głów nie zamierzamy zanudzać cię niepotrzebnymi definicjami i rozwlekłymi opisami. Wiemy wszakże, że gracze preferują proste i szybkie instrukcje. A my stawiamy na prostotę i intuicyjność.

Reguły dobrej zabawy

Rozkoszując się opowieściami o Rubieży, nie wolno zapominać, że *Klanarchia* to zabawa towarzyska - spotkanie kilku osób, aby miło spędzić czas. Priorytet - gracz powinien być towarzyski i dbać, by wszyscy świetnie się bawili. Aby tak było, nie potrzeba mistrzostwa w snuciu opowieści, opanowania do perfekcji, kunsztu aktorskiego i środków dramatycznych ani zapamiętania wszystkich niuansów motoryki. Przede wszystkim należy mieć przyjazne nastawienie do pozostałych uczestników i zaangażować się w zabawę. Poniżej zamieściliśmy wykaz żelaznych reguł, jakich należy przestrzegać podczas zabawy w *Klanarchię*.

Serdeczność

W zgranej grupie, w miłej atmosferze gracze są bardziej pewni siebie, a co za tym idzie - chętniej włączają się do współtworzenia opowieści. Zanim przyjdziesz na spotkanie, zapomnij o wszelkich animozjach. Bądź serdeczny i pomocny. Jeśli w czasie konstruowania historii wystąpią jakieś napięcia, łagodź je - poproś o przerwę, opowiedz dowcip, pomóż rozładować sytuację. Nie dopuszczaj, aby z jakiegoś powodu, snucie opowieści przerodziło się w kłótnię i spowodowało wzajemną wrogość wśród uczestników rozgrywki. Odróżniaj fikcję od rzeczywistości - to, że Twój bohater jest wściekły, nie oznacza ciskania nożami w towarzyszy zabawy.

Wyrozumiałość

Być może nie wszyscy będą w stanie zapamiętać szczegółowe informacje, a niektóre fakty, nazwy lub zasady mogą po prostu wypaść im z głowy. Niektórzy mają trudności z wysławianiem się, inni - zbyt gorące głowy i zaczynają się denerwować natychmiast, gdy idzie coś nie po ich myśli. Bądź wyrozumiały dla innych. Dla narratora, który nie wie, czym różni się koszulka kolcza od kirysu folgowego, w związku z czym popełnia gafę w opisie. Dla kolegi, który na trzeciej sesji wciąż nie wie, jak wykonać testy konfrontacji społecznej. Dla koleżanki, która dopiero po fakcie przypomniała sobie, że w jej ekwipunku była lina, dzięki której mogliście wdrapać się na urwiska; Nie denerwuj się, że nie jesteś tak wygadany i elokwentny, jak Twój towarzysz naprzeciwko. Nikt nie jest doskonały, ważne, że każdy się stara.

Odpowiedzialność i punktualność

Posiadanie przez uczestników owych cech wydaje się tak oczywiste, że aż szkoda miejsca, by o nich wspominać. Lecz oczywistość ta blednie w konfrontacji z rzeczywistością. Grupa znajomych umawia się na konkretną godzinę w ustalonym miejscu, aby wspólnie snuć opowieść. Każda z tych osób ma życie rodzinne i zawodowe. Wcześniej zarezerwowali sobie czas na zabawę, być może przesunęli jakieś spotkanie. Ktoś wcześniej urwał się z pracy albo wziął urlop. Narrator przygotował opowieść, której intryga toczy się wokół każdej z osób, albo taką, która zakłada obecność j aktywny udział jednego, z bohaterów. Najgorsze, co

możesz zrobić pozostałym, to w ostatniej chwili zrezygnować ze spotkania, tłumacząc to jakimś wykrętem. Nieważne, czy nagle przyjechała żona zza oceanu, czy też Twój dawno niewidziany przyjaciel zaprosił cię na urodziny. Grupa osób liczyła na Twoje przybycie, a Ty ich po prostu zawiodłeś. Twoja nieobecność może nawet popsuć schemat opowieści, gdyż narrator akurat stworzył scenariusz, w którym kilka kluczowych scen zależało od Twojej postaci. Nie powinieneś więc się dziwić, jeśli następna sesja odbędzie się bez powiadamiania Cię o niej. Jeśli zamierzasz przyjechać, bądź punktualnie. Pamiętaj, że inni, być może, stawali na głowie, by przybyć na umówioną godzinę - zwolnili się z pracy albo poświęcili poprzednią noc na dokończenie projektu. A teraz cała grupa czeka, aż Ty łaskawie raczysz się pojawić. Musisz pamiętać, że opowieść nie może rozpocząć się bez wszystkich bohaterów, daruj więc sobie telefoniczne usprawiedliwienia. Żadne „zacznijcie beze mnie, dojadę za półtorej godziny". Nie wychodź wcześniej, niż to było ustalone. Nie przychodź na sesję, informując od drzwi, że dziś masz tylko dwie godzinki, a potem musisz zmykać... Wyjście jednego z bohaterów w połowie historii psuje zabawę i niszczy opowieść. Dlaczego nie zarezerwowałeś na rozgrywkę odpowiedniej ilości czasu? Przecież znałeś ustalenia, prawda?

Szanuj wysiłek narratora

Aby zapewnić ci zabawę, narrator przez kilka godzin przygotowywał scenariusz. Mógł ten czas spożytkować na wiele innych sposobów, ale postanowił sprawić wszystkim graczom (także Tobie) przyjemność opowieścią o Rubieży. Ty musisz pamiętać tylko o swoim bohaterze i świecie wokół niego, narrator zaś o każdym, musi kontrolować akcję, tworzyć opisy, znać zasady i realia świata. To ciężka praca. Szanuj wysiłek narratora, gdyż robi to dla uczestników gry. Warto, byście po zakończeniu opowieści pochwalili go za frajdę, jaką sprawiło Wam snucie opowieści. W miarę możliwości pomagaj mu: angażuj się w akcję, podpowiadaj możliwe zwroty fabuły, pomagaj rozwiązywać trudne sytuacje, łagodź konflikty. Jeśli widzisz, że narracja dąży do romantycznej sceny, nie psuj tego docinkami i żarcikami. Nie kwestionuj zdania narratora tylko dlatego, że coś idzie nie po Twojej myśli. Nie traktuj go jak wroga. Piętrzące się przed bohaterem przeciwności losu nie oznaczają pastwienia się narratora nad graczem ani zaspokajania potrzeby władzy. Gdyby istotnie tak było, ten człowiek zajmowałby się polityką, a nie bawił w *Klanarchię*. Nie rób karczemnej awantury przy każdym potknięciu się narratora. Jeśli się pomyli, łagodnie zwróć mu uwagę. Nie musisz robić godzinnego wykładu, ponieważ w opisie użył niepoprawnie słowa „parada" zamiast „finta". Na drobiazgi zwracaj uwagę po zakończeniu zabawy. Wskaż, co Ci się podobało bardziej, a jaki fragment opowieści „nie leżał" Ci szczególnie. Konstruktywne uwagi pozwolą narratorowi jeszcze lepiej przygotować kolejny scenariusz, przy którym jeszcze lepiej będziesz się bawił!

Dbaj o przyjazne relacje z innymi graczami

Przyszliście na spotkanie, aby wspólnie dobrze się bawić. Aby tak było, musicie przewidzieć, jak wasze zachowanie oraz działania, które podejmujecie jako bohaterowie opowieści, przełożą się na dobrą atmosferę. Dbajcie więc o zachowanie przyjaznych relacji w grupie, opartych na wzajemnym szacunku. Łagodźcie konflikty i nie pozwólcie, aby małe nieporozumienia popsuły wszystkim zabawę.

Ta zasada dotyczy zwłaszcza sytuacji, gdy odgrywając postać i powodując jej działanie, sprawiasz przykrość innym bohaterom gry, a także kierującym nimi graczom. Zatem nie podejmuj akcji wymierzonych przeciwko postaciom innych uczestników - nie okradaj ich, nie korzystaj z okazji, aby ich poniżyć bądź skrzywdzić. Tworzycie grupę i wspólna zabawa jest ważniejsza niż Twoje sposoby na rozgrywkę. Nigdy w podobnej sytuacji nie tłumacz się, że: „To nie ja, to moja postać!" albo: „Po prostu dobrze odgrywam swego bohatera". Twój bohater zachowuje się i podejmuje działania zgodne z Twoimi zamiarami, a więc jesteś w pełni odpowiedzialny za jego działania i wynikające z nich konsekwencje. Zadbaj o innych, nie tylko o siebie.

Szanuj wysiłek współtowarzyszy

Każdy z Was współtworzy opowieść. Twoi przyjaciele przychodzą po to, aby dobrze bawić się w Klanarchię i konstruować pasjonującą historię. Pomóż im, nie utrudniaj. Opowieść dotyczy każdego bohatera, nie zaś wyłącznie Twojego, dlatego nie absorbuj całej uwagi narratora. Pozwól udzielać się innym. Nigdy, przenigdy, nie krytykuj ich sposobu odgrywania! Klanarchia to nie konkurs ani egzamin aktorski. Odgrywanie postaci w sposób, który Ci się nie podoba, nie oznacza, że jest on gorszy od Twego pomysłu. Aby współtworzyć historię, nie wystarczy zaangażowanie, należy aktywnie współuczestniczyć. Czy Wiesz, ile wysiłku, może kosztować osobę nieśmiałą aktywne snucie opowieści Pomagaj jej, a nie zniechęcaj!

Konwencja mrocznej baśni dla dorosłych

Klanarchia nie jest zwyczajnym przełożeniem znanego nam świata w inne czasy i inne realia. Nie pragniemy naśladować rzeczywistości. Tak jak autor komiksu, pisarz, grafik komputerowy czy reżyser filmowy korzysta z pewnych środków, aby nadać swemu dziełu odpowiednią atmosferę oraz siłę wyrazu i odbioru, podobnie uczyniliśmy w *Klanarchii.* Poprzez ukazanie charakterystycznych toposów, przedstawienie świata, motorykę, jej narzędzia oraz ilustracje dobraliśmy barwy, by przekazać wam konwencję zabawy, której przypięliśmy etykietkę fantasy horroru.

Cóż to za dziwadło i jaki przekaz niesie w *Klanarchii?*

Najprościej powiedzieć, że zbrukaliśmy niewinność i bajkowy koloryt świata fantasy czernią horroru. Chcieliśmy upodobnić wizualnie świat *Klanarchii* do mrocznych baśni dla dorosłych, pełnych niebezpieczeństw, namiętności i czających się w mroku koszmarnych stworów. Fantasy horror to armia Persów w ekranizacji komiksu Franka Millera *300,* szaleństwo Wendoli w *Trzynastym wojowniku*, nastrój pierwszej części Diablo, siły Saurona we *Władcy Pierścieni*, atmosfera *Silent Hill*, ponure barwy *Imienia Róży*, senne koszmary arcydzieł Kinga i niepokorne, mroczne utwory sceny alternatywnej wplecione w piękno muzyki klasycznej. A wszystko potraktowane tak śmiertelnie poważnie, że uśmiech sam maluje się na twarzy.

Mówiąc o konwencji naszej zabawy, wyszczególniliśmy kilka obszarów, które pomogą Ci lepiej zrozumieć *Klanarchię.*

Fetish fantasy

Twierdzisz, że przyrdzewiała blacha naramiennika przylegająca do gołego ciała prędzej doprowadzi do otarć, niż zapewni ochronę przed ciosami? Ja zaś rzeknę: w Klanarchii to całkiem niezły pancerz, a blachy na delikatnej kobiecej skórze dobrze oddają zamierzony kontrast pancerza i cielesności. Rytualny strój Ebionity nie jest praktyczny? Ale za to wygląda stylowo! Zmysłowe i pewne siebie kobiety, niebezpieczni i przystojni mężczyźni, przerażający nieludzie - oto archetypy *Klanarchii.* Blizny, szramy, kolorowe tatuaże, napierśnik zapinany na zatrzaski, spodnie rozpinane z boku zamkiem błyskawicznym, długie płaszcze skórzane, kolczyki w języku i sutkach, przenikanie elementów fantasy ze współczesnymi, dziwaczne pancerze, broń i szaty. To wszystko są fetysze wizualizacji.

Przepuściliśmy komiks przez filtr horroru, fantasy i mrocznej erotyki, a w efekcie otrzymaliśmy styl fetish fantasy. Tak nazwaliśmy graficzne odwzorowanie *Klanarchii* przedstawione na ilustracjach, którego odbicie da się dostrzec w wielu szczegółach opisywanego świata. *Fetish fantasy* kładzie nacisk na mroczną stylizację obrazu, archetypiczne przedstawienie postaci, szerokie i świadome wykorzystywanie wizualnych rekwizytów pomagających w odbiorze obrazu. Celowość ich praktycznego wykorzystania i realizm są dla przebiegu rozgrywki zupełnie obojętne. Zachęcamy, abyś nawiązywał do tego stylu, wizualizując opisy Rubieży i prowadząc opowieść, ponieważ tak właśnie wyobrażamy sobie naszą mroczną baśń dla dorosłych.

Komiksowość

Efektowność podejmowanych akcji, choć stoi czasem w sprzeczności ze zdrowym rozsądkiem, pobudza wyobraźnię i służy utrwaleniu archetypów. Siepacz, który w widowiskowy sposób pokonuje grupę wrogów, utwierdza nas w przekonaniu o swej sile. Okultyści w komiksowej konwencji jawią się jako ludzie nie z tego świata i legendarni mistycy. Nie dotyczą ich przyziemne ograniczenia, jak wzdęcia, potrzeby fizjologiczne i chrapanie. Komiksowość bawi się kliszami, wskazuje na cechy identyfikujące postaci. Bacz jednak, by nie zatracić się w komiksowym schemacie i nie ugiąć się pod ciężarem stereotypów. Choć pomagają one ogarnąć świat i zdynamizować opowieść, prawdziwa siła opowieści wynika ze wzbogacenia schematów indywidualnymi wątkami i nadania postaciom ludzkiego wymiaru. Archetypy są jedynie punktem wyjścia do stworzenia unikalnej historii.

Groteska i szaleństwo

Narrator przedstawia świat w krzywym zwierciadle. Przejaskrawia charakterystyczne cechy bohaterów i deformuje ich wygląd. Kreuje Rubież jako karykaturę rzeczywistości, przerysowaną soczystymi kolorami. Groteska bywa czasem zwierciadłem świata, a czasem wizją obłąkanego artysty. Chętnie posługuje się skrajnościami: parszywą brzydotą lub nieziemskim pięknem, agresywną wulgarnością lub ulotną poezją sceny. Na płaszczyznę, szaleństwa wkraczamy zaś wtedy, gdy przyczyny rodzą niespójne skutki albo dziwaczne zachowania, nieadekwatne do sytuacji. Łamanie rządzących światem praw powoduje zagubienie i brak punktu odniesienia, a bohatera ogarnia chaos. Szaleństwo jednak ma również drugą naturę. To furia i szał, natłok uczuć, które, niczym wodospad, przepływają przez graczy. To jazgot muzyki, migawki obrazów, zawrotna dynamika akcji. Dzięki grotesce i szaleństwu, gracz zanurzony zostaje w pulpowym koszmarze.

Baśniowość

Baśniowość to jedna z ważniejszych cech konwencji. Nie porównuj horroru z *Klanarchii* do filmów o psychopatach wywijających piłami mechanicznymi! Pamiętajmy o fantasy, czyli swobodnej wyobraźni. W tej książce znajdziesz wiele otwartych drzwi. Elementy układanki pozwolą wykreować Ci niemal dowolną baśniową wizję. Interiory, w których świat wygląda tak, jak pragnie jego twórca. Mięsożerne bestie Pustkowi, okiełznane pod wierzch. Latające okręty, nekrotechnikę i machiny szalonych konstruktorów. Mistykę i moce okultystów oraz dzikich klanowych szamanów. Nieograniczoną pomysłowość upiorów, biomantyczne mutacje Ebionitów. Gryfy, wilkołaki, nekrozytów. Przeklęte przedmioty, mistyczne artefakty, cudowne miejsca i posągi, które ożywają.

Ciemność

Ciemność jest złem, któremu brak racjonalnego wytłumaczenia. Operuje przepychem scen wyjętych wprost z kultury masowej: potęgą sił mroku, demonami kroczącymi pod czernią sztandarów, posępnymi budowlami świątyń, ognistymi wichrami i przerażającymi istotami. Maestria i patetyzm tych ujęć onieśmielają i zachwycają. Drugie oblicze studzi zamiary i wstrząsa tymi, których Ciemność oczarowała wizualnie. To skalanie duszy i namawianie do złego. Psychopaci mordują swoich krewnych, dewianci i wariaci, aby zaspokoić żądze, skłonni są popełniać największe zbrodnie. Są zaprzeczeniem człowieczeństwa, wyparli się dobrej strony natury. Co wykorzystasz w najbliższej opowieści?

Trudne wybory

Podczas każdej opowieści bohaterowie stawiani są przed trudnym wyborem. Muszą sobie odpowiedzieć, po której stronie leży racja, a która to kłamstwo. Co jest czarne, a co białe. Jeśli wnikną w powody i motywy postępowania bohaterów, przekonają się, że wszystkie barwy wymieszano w jednym pojemniku. Jak wówczas wybrać? Tradycja i egzarchowie wskazują wprawdzie normy postępowania, ale ślepe przestrzeganie wytycznych prowadzi do fanatyzmu i zniewolenia. Do bezmyślnego wykonywania rozkazów bądź czynienia zła w imię idei. Bohaterowie, którzy marginalizują trudność wyboru, kroczą jedyną słuszną drogą to najlepszy materiał 'na splugawionych. Prędzej czy później zanurzą się w Bezdennej Otchłani. Pomóc może im poznanie racji obu stron, kierowanie się sercem i rozsądkiem, a także elastyczność własnych decyzji. Ciemność bezustannie kusi, ale czy złem jest wykorzystanie jej, by zwalczyć inne zło? Czy upiór chroniący swych wyznawców przed głodem zasługuje na zniszczenie? Niełatwo zabić potwo-

ra, którym okazuje się Twój brat lub osoba, która wielokrotnie pomogła Ci w trudnych sytuacjach. Czy łatwo wymierzać karę, jeśli samemu nie jest się bez winy? Czy wybranie mniejszego zła jest zawsze najlepszą alternatywą?

Przemoc

To nieodłączna część horroru, uwypuklająca brutalną naturę świata. Wkraczając na Rubież, przygotuj się na niebezpieczną rzeczywistość - pełną potworów, nienawiści i pokus Ciemności. Głupia i niepotrzebna przemoc to atrybut splugawionych. Nie łudź się, że bohaterowie powstrzymają się od bezlitosnej konfrontacji. Klanarchia to bezustanna walka z zagrożeniami, a przemoc jest jednym z jej aspektów.

Zmysłowość

Opowieść nie ucieka od erotyzmu. Wręcz przeciwnie - związki międzyludzkie są pełne namiętności, iskrzą miłością i pożądaniem. Niekiedy, w zwierciadle groteski, przyjmują postać wyuzdania i pornografii, czasem niedopowiedzenia otulonego ulotną mgłą. Zmysłowość to nieodłączny element baśni dla dorosłych.

Anomalie

Człowiek tłumaczy sobie świat na język zrozumiały dla jego percepcji i rozumu. Jednocześnie postrzeganie rzeczywistości przez pryzmat logicznych związków przyczynowo-skutkowych definiuje naturę człowieka. Normę wyznacza większość. Każdy element przekraczający granice rozumowego pojmowania, sprzeczny z doświadczeniem lub sprawiający trudności w uporządkowanej wizji świata, jest niczym puchar pełen szaleństwa, który zmuszeni jesteśmy opróżnić. Zjawiska nam nieznane, wiadomości zapisane w księgach, stojące w kontrze do naszej wizji porządku, stwory, których budowa i zachowanie są sprzeczne z prawami natury, upiory i demony nie z tego świata - wszystkie te rzeczy to wzbudzające grozę anomalie. Aby lepiej oddać atmosferę niepokoju, odcienie groteski i bliskość Ciemności, uwypuklaj w opowieści elementy zdeformowane i wykrzywione. Każda odmienność budzi lęk. Klan, w którym nie ma starców. Dziecko o głowie kreta. Nienormalne zachowanie przepatrywacza. Woda o konsystencji smoły. Ludzie boją się anomalii i są wyczuleni na ich występowanie, jednak nie przesadzaj z udziwnieniami. Tylko incydentalne występowanie aberracji zapewnia wyobraźni potężny impuls.

Potwory

Personifikacja bestii i złego w jednej postaci. Splugawieni oddali swe serca Ciemności, co nie pozostało bez wpływu na ich zachowanie i wygląd. Stwory, które mają przerażać, nie śmieszyć. Zarówno wyglądem, jak i zabójczymi umiejętnościami. Wieczne pragnienie krwi, mięsa i duszy ludzkiej zdradza ich naturę - to pozbawione moralności bestie, nie zaś nieco inaczej wyglądający ludzie. Potwór to symbol zagrożenia. Wykorzystuj je z umiarem.

Waga konwencji

Klanarchia i zależności w przedstawianym świecie oparte są na konwencji, która uwypukla motyw okultystycznej cywilizacji i jej zagrożeń. Wspiera je również motoryka - łatwiej rzucać czary odpowiadające nastrojowi mrocznej baśni (sugerujemy, jak tworzyć sceny i opisy zgodne z przyjętymi założeniami). Gracz podkreślający koloryt opowieści nagradzany jest Doświadczeniem. Zdarza się, że uczestnicy mają wątpliwości, jak przedstawić świat Rubieży albo jak go zwizualizować. W takim momencie wskazane jest oszacowanie, czy ich pomysły pomagają osiągnąć koloryt mrocznej baśni i dopasowanie się do konwencji rozgrywki.

Przykład. Gracz zaczyna zabawę siepaczem, który dosiada wierzchowca. Będzie to, zgodnie ze scenariuszem, różowy hipopotam. Pozostałym uczestnikom rzecz wydaje się niezwykle śmieszna, podnoszą więc sprzeciw, bo ulega zachwianiu nastrój rozgrywki. Dlatego proszą, by gracz zmienił wierzchowca na stwora przypominającego drapieżnego jaszczura.

Charakterystyka bohatera

Wszystko powinno być tak proste, jak to tylko możliwe, ale nie prostsze.

Albert Einstein

Podejmując opowieść o realiach okultystycznej cywilizacji Rubieży, musisz dobrze znać swojego bohatera: jego możliwości i predyspozycje. Sprawny i czujny przepatrywacz nie będzie miał problemu z podkradnięciem się do siedziby kultu bądź przepłynięciem jeziora. Silny soldacki siepacz polega na doświadczeniu wyniesionym z niezliczonych potyczek. Jeśli nosi miecz, to zwykle potrafi nim sprawnie władać. Śniący od razu pozna, że znalazł się w interiorze, a inkwizytor zna prawa Omamu i Tradycję.

O tym, w jakiej dziedzinie Twój bohater radzi sobie dobrze, a w jakiej gorzej, mówi motoryka. Opisuje go za pomocą takich terminów, jak cechy i umiejętności oraz określające je wartości. Zazwyczaj wyższa wartość przypisana terminowi motoryki oznacza większą sprawność w danej dziedzinie. Stąd wiadomo np., że kult przodków o wartości 1 zapewnia bohaterowi zaledwie podstawy wiedzy o zmarłych bohaterach i znajomość ceremonii ku ich czci, zaś wartość 8 odpowiada wiedzy o rytuałach i przodkach na poziomie klanowego mędrca.

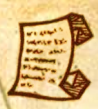
Skrótowa i symboliczna charakterystyka postaci znajduje się na specjalnej Karcie Bohatera (znajdziesz ją na końcu podręcznika). Zamieszczone w niej rubryki, wykaz cech, umiejętności oraz miejsce na wiele innych motorycznych elementów służą łatwemu i szybkiemu opisaniu bohatera. Jeden rzut oka na umiejętność *przeprawa* i już wiesz, jak dobrze Twój bohater radzi sobie z życiem w dziczy. Szybka analiza rubryki Zagrywek i wiesz, jak możesz je wykorzystać, aby zmienić nieco fabułę. Snując opowieść, powinieneś uwzględniać opis motoryczny postaci, a więc pamiętać o zaletach i wadach swego bohatera. Jeśli dysponuje mizerną wiedzą o sługach Ciemności, raczej nie będzie szczęśliwy, mając w perspektywie wyprawę na terytorium wampirzych lordów. Nie potrafiąc pływać, zaprotestuje przeciwko pomysłowi, by przeprawić się wpław przez mętne jezioro. Podczas opowieści Karta Bohatera ma pomóc zarówno Tobie, jak i narratorowi konstruować opowieść dostosowaną do możliwości Twojej postaci.

Cechy

Cechy to zdolności ciała i umysłu bohatera, które nie są wyuczonymi umiejętnościami, lecz naturalnymi atrybutami każdej istoty. W *Klanarchii* każdego człowieka i każde zwierzę charakteryzują cztery cechy podstawowe: Kondycja, Percepcja, Intelekt i Wola. Zauważ, że dzięki predyspozycjom zdrowotnym, ćwiczeniom i odpowiedniemu stylowi życia, można mówić o osobie bardziej lub mniej silnej, ale nie można odmówić jakiekolwiek żywej istocie atrybutu Kondycji.

Kondycja - wigor, krzepa, siła, wytrzymałość. Odpowiada za umiejętności powiązane z tężyzną i sprawnością fizyczną. Istotę o wysokiej wartości Kondycji charakteryzuje masywna postura, wysportowana sylwetka oraz gibkość i sprężystość ruchów. Z kolei upośledzoną Kondycję mają osoby słabowite i wątłej budowy, unikające zbędnego wysiłku i aktywności fizycznej.

Percepcja - odpowiada za zmysły, szybkość reakcji na bodźce zewnętrzne oraz fizyczną atrakcyjność postaci. Wybitną Percepcją szczycą się przystojniacy i pięknością osoby o wyczulonej estetyce, z dobrą koordynacją manualną, o doskonałym wzroku i wysoko rozwiniętej intuicji. Człowiek z ułomną Percepcją ma problemy z szybkim ogarnięciem sytuacji, jego reakcje są powolne, ma dwie lewe ręce, a na domiar złego nie grzeszy urodą.



Intelekt - bystrość, kojarzenie faktów, umiejętność prowadzenia dyskusji, pamięć, łatwość przyswajania wiedzy i wykorzystanie jej w praktyce. Wybitnym Intelektem szczycą się wygadani i błyskotliwi interlokutorzy, mistrzowie słownych potyczek i logicznej argumentacji, którzy w codziennym życiu wykorzystują posiadane kompetencje. Niższy Intelekt utrudnia prowadzenie słownych sporów, a nauka teoretycznych podstaw dowolnej dziedziny wydaje się wyzwaniem ponad siły.

Wola - siła umysłu postaci, jej wrażliwość, moc jej woli, zdolność postrzegania spraw duchowych. Osoba o wybitnej Woli jest pewna siebie, zdecydowana, ma łatwość wyrażania emocji. Jej słowa płyną prosto z serca; z reguły jest też zdolnym okultystą. Osobie o słabej Woli łatwo narzucić własne zdanie i poglądy. Szybko wpada w panikę, jest niemal bezradna wobec większości działań okultystycznych, a jadowite szepty Ciemności łatwo trafiają do jej serca.

Umiejętności

Opanowanie pewnych czynności wymaga nauki. W takim samym stopniu odnosi się to do teorii (np. legendoznawstwo), jak i do praktyki (np. strzelectwo). Umiejętności przyswajasz i rozwijasz przez całe życie. W motoryce przyjmują one wartości od 0 (brak jakichkolwiek zdolności i pojęcia o wybranej dziedzinie) do 10 i więcej (jesteś żywą legendą w swej specjalności). W naszym świecie przeciętny licealista ma wartość umiejętności związanych z wiedzą na poziomie 5, ale pamiętajmy, że na Rubieży nie funkcjonują szkoły, prasa ani media. Przestrzenie między klanami wydają się nie do przebycia, a do społeczności docierają wyłącznie strzępki informacji od nielicznych pielgrzymów. Stąd przyjęliśmy, że przeciętny człowiek posiada wszystkie podstawowe umiejętności na poziomie 3, a te przypisane do jego fachu - na poziomie 6.

Podczas sesji nie stosujemy wyrażeń typu „mam zmysł natury na 2", ale raczej opisujemy jego wartość narracyjnie, np. „Słabo znam się na szukaniu śladów" lub „Jestem słabym tropicielem". Poniżej znajdziesz określenia słowne przypisane poszczególnym wartościom, Ten zabieg pozwoli na uniknięcie zgrzytów między motoryką a narracją i natychmiast pozwoli zorientować się, w jakim stopniu postać opanowała daną dziedzinę.

Ocena umiejętności	Opis
0	beznadziejna, tragiczna; brak jakichkolwiek zdolności i pojęcia o wybranej dziedzinie
1	bardzo słaba
2	słaba
3	przeciętna, normalna
4	ponadprzeciętna
5	dobra, biegła
6	bardzo dobra; specjalista w wybranej dziedzinie
7	perfekcyjna
8	doskonała
9	mistrzowska
10 i więcej	legendarna

Umiejętności a cechy

Zwinny człowiek potrafi skakać dalej niż łamaga. Osobie z wysokim Intelektem znacznie łatwiej zgłębiać tajniki okultyzmu niż postaci nieuważnej i mało rozgarniętej. Aby oddać te zależności, każdej umiejętności przypisano jedną z cech. Poznasz to po ikonie cechy widniejącej obok nazwy umiejętności. Tak np. bijatyka przynależy do , a zimna krew do . 1 cóż z tego, zapytasz, po cóż to wszystko? Poniżej postaramy się pokazać, jak bardzo jest to ważne.

Zalety i wady cechy wybitnej i ułomnej. Tworząc bohatera, wybierasz dla niego jedną cechę wybitną i jedną ułomną. Wybór determinuje wartość początkową niektórych umiejętności oraz ich rozwój, wygląd postaci i pierwsze wrażenie wywierane na obcych. Cechy odpowiadają za takie atrybuty bohatera jak Zdrowie, Nieugiętość i Moc. Na przykład człowiek z wybitnym łatwiej przyswaja wiedzę, a ułomność w zakresie ogranicza w sekwencjach walki.

Modyfikacja cechy modyfikuje umiejętność. Podczas lektury Klanarchii możesz napotkać ikonę cechy oraz, tuż obok, dodatnią lub ujemną wartość. Oznacza ona, że na pewien czas (uwzględniony w tekście) wskazana wartość zwiększa (lub zmniejsza) wszystkie umiejętności powiązane z daną cechą. Jeżeli podczas opowieści wartość cechy ulegnie zmianie (np. na skutek zatrucia bądź zażycia stymulantów), powoduje to taką samą zmianę we wszystkich umiejętnościach przypisanych tej cesze.

Przykład. Bohater, który zażyje stymulant bojowy Tytan +2, powiększa na czas trwania sceny Kondycję bohatera o 2 (czyli także wszystkie powiązane z nią umiejętności).

Rozwój umiejętności. Inteligentny człowiek rozwija umiejętności negocjacji łatwiej niż osoba mało rozgarnięta. Twój bohater pomiędzy opowieściami może uczyć się nowych rzeczy i poszerzać kompetencje. Łatwiej i szybciej zyskuje biegłość, gdy umiejętność przypisana jest cesze wybitnej, zaś wolniej - przy powiązanej z cechą ułomną (patrz omówienie rozwoju bohatera).

Szybkie tworzenie postaci drugoplanowych. Bazując na cechach, można łatwo scharakteryzować postaci drugoplanowe, wszelkie bestie, potwory oraz upiory. W odróżnieniu od atrybutów bohaterów, cechy tych postaci wyrażone są wartościami i należy przyjąć, że wszystkie odpowiadające im umiejętności mają wartość cechy. W ten sposób opisaliśmy w *Klanarchii* wszystkie drugoplanowe jednostki. Jest to, oczywiście, uproszczenie, bo przecież stwór z 1 nie zna się na rzemiośle i nie posiada *uzdolnień technicznych*. Taki zapis służy wyłącznie szybkiemu i łatwemu wprowadzaniu do opowieści różnych istot i łatwiejszemu ich kontrolowaniu. W przypadku postaci kluczowych narrator może sporządzić ich pełną charakterystykę, a więc opisać je tak samo szczegółowo, jak każdego bohatera. Ustalając samodzielnie wartości cech postaci drugoplanowych, pamiętaj, że 3 jest wartością przeciętną, 6 wynosi postać na poziom specjalisty, a 1 odpowiada cesze ułomnej. Wróg stanowiący dla bohatera zwykłe wyzwanie powinien posiadać cechę w przedziale od poziomu dobrego (5) do perfekcyjnego (7). Cecha zawodowca kształtuje się na poziomie doskonałym (8) lub wyżej. U ludzi cechy przyjmują wartości od 1 (najsłabsza) do 10 (najlepsza), a w wyjątkowych sytuacjach - nawet wyższe. Inne istoty, takie jak zwierzęta, upiory, potwory czy splugawieni mogą mieć wartości poszczególnych cech znacznie powyżej ludzkiej normy.

Zdrowie

„Szczęścia i zdrowia" - to najczęstsze życzenia, jakie składają sobie ludzie. Na Rubieży przydaje się i jedno, i drugie. O ile szczęściu możesz dopomóc, własnymi czynami kształtując swój los, o tyle w kwestii zdrowia niewiele masz do gadania. W czasach starożytnych przyjmowali lekarze, były apteki, zdrowa żywność, antybiotyki i służba zdrowia. Obecnie każdy musi radzić sobie sam.

Stan sił witalnych każdego człowieka na Rubieży odzwierciedla znajdujący się na Karcie Bohatera model poziomów Zdrowia. Jeśli Twój bohater odniesie rany, zaznaczasz na nim aktualny stan zdrowia postaci, skreślając punkty od góry (poziom: Poobijany) do samego dołu (Zmasakrowany). Utrata ostatniego poziomu jest równoznaczna ze śmiercią bohatera.

Zauważ, że poziomów Poobijany jest kilka. Wynika to stąd, że podczas tworzenia postaci gracz ustała, iloma poziomami Zdrowia ponad poziom Lekko ranny będzie miał jego bohater. Poziomy Zdrowia opisują ogólny stan zdrowia jednostki i powinny mieć przełożenie na konstrukcję opowieści. Takie

Opis poziomów Zdrowia:

ZDROWIE

POOBIJANY

POOBIJANY

POOBIJANY

POOBIJANY

LEKKO RANNY

CIĘŻKO RANNY

ZMASAKROWANY

Poobijany. Drobne stłuczenia, draśnięcia, skaleczenia, otarcie do krwi lub po prostu chwilowa niedyspozycja. Poobijane miejsca i kości bolą przy większym wysiłku. Ten poziom jest ostrzeżeniem, że bohater nie jest w najlepszej formie, lecz nie ma wpływu na jego funkcjonowanie.

Lekko ranny. Rana jest poważniejsza i wywołuje krwawienie. Być może powstały poważne stłuczenia lub pęknięcia kości. Bohater czuje się obolały, a podejmując większy wysiłek fizyczny, ryzykuje pogorszeniem się stanu zdrowia lub kontuzją - do końca sceny.

Ciężko ranny. To już nie są żarty, rany są bardzo poważne. Nastąpił krwotok wewnętrzny, uszkodzenie organu, złamanie kości, krańcowe wycieńczenie organizmu. Będąc ciężko rannym, możesz jedynie zaciskać zęby z bólu, poruszając się wolno i ostrożnie, gdyż każdy większy wysiłek oznacza utratę przytomności.

Zmasakrowany. W tym stanie bohater może co najwyżej pełzać, próbując opanować omdlenia. Nić łącząca życie ze śmiercią została napięta, wystarczy zaledwie krok, aby dusza postaci została strącona w ciemną otchłań. W tym stanie najczęściej leżysz w agonii i majaczysz. Każdorazowe wejście na poziom Zmasakrowany odciska piętno na ciele człowieka i pozostawia pamiątkę oddechu śmierci: bohater otrzymuje Uraz. Utrata poziomu Zmasakrowanego oznacza Śmierć.

drobiazgi ubarwiają historię, a nieraz mają decydujące znaczenie przy podejmowaniu wyborów: „Nie! Nie sforsujemy tej rzeki, jestem ranny w brzuch, nie wiem, czy dam radę podjąć taki wysiłek. Nie zaryzykuję!".

Uraz

Ilekroć Twój stan Zdrowia sprowadzi cię na poziom Zmasakrowany (czyli tracisz poziom Ciężko ranny), wykonujesz Zwykły test *zaklinania ciała*. Jeśli okaże się niepomyślny, wówczas Uraz dokuczać Ci będzie do końca Twych dni. Najczęściej będzie dawał o sobie znać w najmniej odpowiednich momentach. Atakowi towarzyszy fala bólu, stara rana pali żywym ogniem, czasem krwawi - zupełnie jakbyś ponownie doznał tych samych obrażeń.

Raz podczas opowieści, w dowolnym momencie sceny, narrator może wywołać objawy każdego Urazu i utrudnić bohaterowi wysiłek fizyczny lub psychiczny. Wiąże się z tym zabranie z ręki gracza przed dowolnym testem 3 kości. Odzwierciedla to ból i dekoncentrację na skutek nagłego ataku. Co ciekawe, możesz mieć wiele Urazów (jako pamiątki po różnych opresjach) i narrator może wywołać każdy z nich osobno lub, w razie konieczności, wszystkie naraz.

Skalana rana

Wystrzegaj się splugawionych i oręża, którym się posługują, gdyż z reguły został zbrukany w odmętach Otchłani. Każda zadana nim rana zostaje skalana piętnem Ciemności - jątrzy się, piecze i przestaje zabliźniać w naturalny sposób. Skalaną ranę zaznacz na Karcie Bohatera przez postawienie krzyżyka na ikonie Poziomu Zdrowia. Nie wyleczy jej czas, zwyczajne leki ani pierwsza pomoc. Oczyścić ją może tylko zastosowanie tajemnych mikstur alchemicznych lub obrzęd znachorski, zwany operacją krwi i ducha. Podczas regeneracji leczysz zwykłe obrażenia, a poziomy skalanych ran pomijasz.

Przykład. Żerca stracił 5 poziomów Zdrowia. Jedną ranę (na poziomie Poobijany) zadał mu wilkołak. Poziom ten został skalany. Po tygodniowej zwykłej kuracji żerca odzyskuje wszystkie poziomy Zdrowia, poza tym jednym, skalanym. Rana jątrzy się i ciemnieje. Potrzebny jest znachor, który potrafi przeprowadzić operację krwi i ducha.

Powrót do zdrowia

Ciało ludzkie ma tę zaletę, że potrafi się regenerować. Wymaga to czasu, choć proces zdrowienia można wespomóc zabiegami znachorskimi i środkami leczniczymi. Jeśli nie są dostępne, wówczas trzeba zdać się na prastare mechanizmy natury: czas i odpoczynek. Poniżej przedstawiono popularne sposoby regeneracji Zdrowia.

Odpoczynek. Po przynajmniej 7 godzinach snu lub błogiego wypoczynku odzyskujesz 1 poziom Zdrowia. W ten sposób możesz odzyskać co najwyżej jeden poziom Zdrowia na dobę.

Zdominowanie Ciemności. Poprzez okiełznanie mocy Bezmiaru bohater odzyskuje wszystkie utracone poziomy Zdrowia, co wiąże się ze zwiększeniem Puli Ciemności o 2 kości. Więcej o dominowaniu Ciemności przeczytasz w **Rozdziale XIX**, na s. 338.

Leki. Maści, wywary i mikstury pomagają w procesie odzyskiwania Zdrowia. Specyfiki te dokładniej opisano na s. 301.

Kuracja znachorska. Ludzie obeznani z wiedzą znachorską potrafią przyspieszać przywracanie Zdrowia.

Każdy człowiek dysponujący *zaklinaniem ciała*, nawet na poziomie bardzo słabym (1), może podjąć się poniższych znachorskich kuracji.

Pierwsza pomoc. Tuż po zadaniu obrażeń możliwe jest udzielenie rannemu pierwszej pomocy. Wymaga to pomyślnego Zwykłego testu *zaklinania ciała* oraz przywołaniu pomocnych duchów. Dzięki temu zabiegowi ranny natychmiast odzyskuje jeden poziom Zdrowia. Pierwszą pomoc można zastosować tylko raz do tej samej rany, niezależnie od tego ile ujęła poziomów Zdrowia.

Operacja krwi i ducha. Znachor może przeprowadzić skomplikowany, godzinny obrzęd, podczas którego pomocne okażą się nie tylko jego mistyczne zdolności (kontakt z duchami przodków), ale również wiedza chirurgiczna. Dzięki operacji krwi i ducha znachor zdejmuje przekleństwo rany skalanej Ciemnością. Dzięki temu będzie mogła zostać wyleczona w zwykły sposób. Przystąpienie do obrzędu wymaga wydania 2 Mocy zarówno przez znachora, jak i rannego. Całe swe zdolności znachor skupia na mantrze ku duchom i wykonuje Wymagający test *kultu przodków*. Każde przebicie zamienia jedną skalaną ranę w zwykłą.

Nieugiętość

Po prawej stronie schematu Zdrowia znajdziesz schemat Nieugiętości bohatera, odpowiedzialnej za jego niezłomną wolę i wiarę w słuszność decyzji. Im więcej poziomów Nieugiętości ma bohater, tym silniej obstaje przy swoich racjach, a innym postaciom trudniej jest go nakłonić, aby zgodził się z ich argumentami. Na Nieugiętości bazuje cały mechanizm konfrontacji społecznej, o którym przeczytasz więcej w **Rozdziale XI**.

NIEUGIĘTOŚĆ

ZMIESZANY
ZMIESZANY
ZMIESZANY
ZMIESZANY
WĄTPIĄCY
ZREZYGNOWANY
ULEGŁY

Liczbę poziomów Nieugiętości określa się podczas kreacji bohatera.

Jeśli Nieugiętość spadnie poniżej poziomu Uległy, bohater staje się zupełnie bierny, podporządkowany innym, niezdolny do przeforsowania swego zdania i podatny na perswazję drugiej strony. Nieugiętość powraca do stanu wyjściowego natychmiast po sekwencji konfrontacji społecznej.

Moc

Moc to wyznacznik siły Twego ducha. Opisuje intensywność płomienia duszy widzianego przez upiory kroczące Pomrokiem oraz określa poziom Twojej potęgi okultystycznej. To psychiczny bufor, wysiłek, jaki możesz podjąć bez negatywnych konsekwencji. Moc maleje na skutek wyczerpujących wydarzeń, stresu, praktyk okultystycznych i w groźnych dla Ciebie sytuacjach. Sięgając po stymulanty i leki albo biorąc udział w pewnych ceremoniach, musisz liczyć się z konsekwencjami utraty Mocy. Po okresie dłuższego odpoczynku ulega ona regeneracji.

MOC

ZESTRESOWANY
ZESTRESOWANY
ZESTRESOWANY
ZESTRESOWANY
ZSZOKOWANY
WYCZERPANY
NA KRAWĘDZI

Graficznym odwzorowaniem Mocy jest, zamieszczony obok, schemat na Karcie Bohatera. Poziomy Mocy, których liczbę ustala się podczas kreacji postaci, ilustrują stan psychiki bohatera. Może się zdarzyć, że stracisz Moc nie z własnej woli, lecz wydrą Ci ją agresywne upiory, szaleni okultyści lub zmaleje ona na skutek działania splugawionych artefaktów i symboli. Taka sytuacja zawsze wiąże się ze wstrząsem. Przez ułamek sekundy jesteś zdezorientowany i niezdolny do przejęcia inicjatywy. Ciemnieje Ci w oczach, słyszysz szum krwi, jad bólu paraliżuje myśli i serce. Szok jest nieunikniony, choćbyś był największym twardzielem na Pustkowiach. Narrator może wykreować najróżniejsze formy wstrząsu na skutek utraty Mocy (w zależności od stopnia jej ubytku) - chwilowe zmieszanie albo utratę inicjatywy i zaniechanie ofensywnych akcji. Przez chwilę zachowujesz jedynie odruchy, czyli unikasz ciosów, uciekasz i osłaniasz ciało.

Gdy wyczerpaniu ulega poziom Na krawędzi, Twoja postać traci przytomność, a narrator zyskuje tyle kości do Puli Ciemności, ile poziomów zszedłeś poniżej poziomu Na krawędzi.

Odzyskiwanie Mocy

Rany psychiczne trudniej wyleczyć niż uszkodzenia cielesne. Utraconą Moc odzyskujesz na kilka sposobów:

Odpoczynek. Każda doba odpoczynku pozwala odzyskać 1 poziom Mocy.

Zdominowanie Ciemności. Poprzez zdominowanie Ciemności bohater odzyskuje wszystkie poziomy Mocy, ale zwiększa to Pulę Ciemności o 2 kości (patrz również Rozdział XIX, s. 338).

Dziękczynna modlitwa. Krótka modlitwa do przodków, połączona z pomyślnym Zwykłym testem kultu przodków przywraca 1 poziom świeżo utraconej Mocy. Powtórzenie modlitwy nie regeneruje kolejnych poziomów. Więcej o kulcie przodków przeczytasz w **Rozdziale XIX**.

Zabiegi i obrzędy mistyczne. Istnieje wiele tajemnych sposobów na przywrócenie Mocy, jednak informacje o nich są strzeżone przez zazdrosnych okultystów oraz inkwizytorów zaniepokojonych upowszechnianiem takiej wiedzy. Podobno niektórzy wiedźmiarze potrafią odzyskiwać Moc, zabierając życie i ducha innych osób. Znachorzy opowiadają między sobą o egzorcystach, którzy pętali upiory i zaklinali je w miksturach sporządzonych ze smoczej krwi - ponoć mających właściwości regeneracji Mocy. Są to jednak przypadki tak rzadkie, że podczas swoich opowieści będziecie musieli odkryć je sami.

Splugawienie

Poprzez Splugawienie Ciemność piętnuje śmiałków, którzy zbliżyli się na tyle, by poczuć na twarzy jej oddech. Zbrukanie duszy następuje najczęściej na skutek wyboru bohatera. To diabelska pokusa, która ma swoją cenę. Bohater zyskuje mroczne Dary i Przekleństwa, lecz nieustannie podąża ku krawędzi, za którą czai się szaleństwo. Wiele opowieści w *Klanarchii* bazuje na kuszeniu bohatera, skłanianiu go do próby dominowania Ciemności zagrożonej ryzykiem Splugawienia. To właśnie zmienia ludzi w potwory. Przydaje im zezwierzęcenia i umiejętności, dzięki którym łatwiej mogą deprawować i niszczyć. Wywołuje w nich niegodziwe żądze czynienia krzywdy innym, mordowania i ulegania bestialskim instynktom.

Splugawienie postaci zostało wyrażone za pomocą schematu znajdującego się na Karcie Bohatera. Siedem poziomów diagramu oznacza kolejne stopnie skalania Ciemnością. Ilekroć w *Klanarchii* jest mowa o Splugawieniu bohatera, tylekroć traci on owe poziomy, a mocno splugawiona postać osiąga rangę Sługi Mroku bądź Głosu Otchłani. Jeśli Splugawienie naznaczy wszystkie wolne poziomy, wówczas bohater staczа się w przepaść obłędu i dostaje się we władanie potęg Otchłani. Zostaje potworem. W takiej sytuacji gracz traci bohatera, a przejmuje go narrator - jako postać drugoplanową, oddanego zausznika Ciemności.

Splugawienie to trwałe napiętnowanie ducha. Nikt nie słyszał, aby można się było ze Splugawienia wyleczyć i zregenerować utracone poziomy. Wstępując na ścieżkę Bezmiaru, musisz mieć świadomość, że nigdy z niej nie zawrócisz. Możesz co najwyżej się zatrzymać, ale nie cofniesz się nawet o krok.

Więcej o Splugawieniu, Darach i Przekleństwach Bezmiaru przeczytasz w **Rozdziale XIX**.

Zamożność

Zróżnicowanie majątkowe ludności zamieszkującej Rubież jest zauważalne, lecz nie razi. Kontrasty najsilniej uwypuklone są w dużych miastach Hanzy, w których rody decydentów opływają w luksusy, gdy tymczasem przybysze z innych klanów, pozbawieni odpowiednich patronów, umierają z głodu w ciemnych zaułkach. Zamożność określa wysokość majątku, z jakim bohater rozpoczyna pierwszą opowieść, a także wyznacza kwotę (dochód), jaką będzie otrzymywać pomiędzy kolejnymi częściami cyklu, na spotkaniu zwanym Interludium. Intraty te wyrażane są w denarach i obejmują wszelkie dobrą, które stanowią podstawę wymiany lub przedmioty zbytku, np. wyroby rzemieślnicze, artystyczne, weksle, przywileje handlowe lub kwity na towary. Dochód można zanotować już podczas pierwszego Interludium. Jeżeli pomiędzy poszczególnymi sesjami trudno będzie logicznie uzasadnić uzyskanie dochodu, nic nie stoi na przeszkodzie, by uwzględnić to podczas opowieści, w najbardziej dogodnej chwili.

W *Klanarchii* wyróżniane są cztery podstawowe poziomy zamożności, zaś bohaterowie domyślnie należą do pierwszej, najbiedniejszej grupy. Pewne archetypy (np. kupiec), wydarzenia z życia postaci, a także Punkty Kreacji, mogą modyfikować zamożność. Może się ona również zmienić na skutek konkretnych wydarzeń. Zamożność nigdy nie może spaść poniżej poziomu Biedaka i osiągnąć pułapu wyższego niż Arystokrata.

	Zamożność	Dochód
4	Arystokrata	+k10 x 100 den
3	Możny	+k10 x 20 den
2	Średniozamożny	+k10 x 5 den
1	Biedak	+ suma umiejętności artyzm i rzemiosło wyrażona w denarach

Test!

Testem nazywamy rozstrzygnięcie, dzięki wykorzystaniu motoryki *Klanarchii,* działania podjętego przez bohatera lub postać drugoplanową. Test odpowiada na pytanie, czy bohaterowi powiedzie się dane działanie. Uczestnicy zabawy nie są zobligowani do testowania każdej czynności; przez całą opowieść mogą nie wykonać nawet jednego testu! Jeżeli każda ze stron godzi się z narracją współuczestników (graczy i narratora), nie ma potrzeby posiłkowania się motoryką i wprowadzania zgrzytu w poziom snu.

W chwili jednak, kiedy jedna ze stron wypowie słowo „Test!", wówczas zyskuje ono moc zaklinania rzeczywistości. Wyartykułowanie tego zaklęcia oznacza chęć rozwiąza-

nia konfliktu (bądź określenia szansy powodzenia danego działania) nie na drodze narracji, lecz z wykorzystaniem narzędzi motoryki. W tym momencie gracz lub narrator bierze do ręki dziesięciościenne kości (k10) i, zgodnie z podanymi niżej sposobami testowania, sprawdza rezultat podjętej akcji. Wynik testu obliguje uczestników opowieści do przełożenia go na narrację (np. jeśli gracz wykonał pomyślnie test *przeprawy* dla akcji przepłynięcia jeziora, oczywiste jest, że udało mu sieje przepłynąć).

Odwołanie się do testu, oprócz funkcji porządkującej i rozjemczej, znacząco podnosi dramaturgię sytuacji. Wirująca kostka i kilka par oczu, które w najwyższym napięciu czekają na wynik, by za sekundę szaleć z radości lub wyć z rozpaczy... Takich doznań nigdy nie uzyskacie metodami czysto narracyjnymi.

Test prosty

Pierwszy z dwóch rodzajów testów. Pozwala w szybki i intuicyjny sposób uzyskać informację o podjętej akcji. Podstawą każdego testu są umiejętności bohatera. Na przykład, aby zauważyć podkradającego się do ogniska nekrozytę, weźmiesz pod uwagę *czujność,* a sprawdzając swoje maniery na przyjęciu w Omamie, jako podstawę testu wykorzystasz umiejętność obycie.

Następnie rzucasz tyloma dziesięciościennymi kośćmi (k10), ile wynosi wartość umiejętności, którą bierzesz pod uwagę. *Blef* na poziomie 3? Rzucasz trzema kośćmi dziesięciościennymi (3k10). *Kult przodków* na 8? Doskonale, wykonujesz test ośmioma kośćmi (8kl0). Kości dziesięciościenne kupisz w każdym sklepie z akcesoriami RPG.

Jeżeli na pojedynczej kości wypadnie od 6 do 9 oczek - uzyskałeś 1 sukces. Jeśli wypadnie 10, uzyskałeś 1 sukces, a ponadto możesz rzucić kością raz jeszcze (zwiększając szansę na uzyskanie dodatkowego sukcesu).

Na koniec zliczasz wszystkie osiągnięte sukcesy. Jeśli ich liczba jest równa lub większa od trudności testu, czynność zakończyła się powodzeniem.

Przykład. Szabrownik Borys pragnie wdrapać się na szczyt starożytnej budowli, by rozejrzeć się po okolicy. Narrator prosi o wykonanie Zwykłego testu *parkour.* Boris posiada tę umiejętność na poziomie dobrym (5). Rzuca 5k10 i wypada: 1, 1, 5, 9, 10. Uzyskał 2 sukcesy (9 i 10) i przysługuje mu dodatkowy rzut jedną kością (tą, na której wypadła 10). Wyrzuca 7, zatem osiąga kolejny sukces. W całym teście zebrał 3 sukcesy.

Test prosty: Rzucasz tyloma k10, ile wynosi wartość umiejętności. Wynik na jednej kości: 1-5 brak sukcesu; 6-10 sukces. Podliczasz ilość sukcesów.

Dorzut: Jeśli na którejkolwiek (może się zdarzyć, że na więcej niż jednej) kości wypada 10, wynik upoważnia do ponownego rzutu (rzutów) i zsumowania sukcesów z poprzednimi.

Trudność testu (wymagana ilość sukcesów):

1: Łatwy; 2: Zwykły; 3: Wymagający

4: Trudny; 5: Bardzo Trudny; 6: Fuks

Przebicie: Jedno za fakt zdania testu, a dodatkowo - jedno przebicie za każdy sukces ponad ustaloną trudność.

Trudność testu

Podczas testu trudność zadania, którego podejmuje się dana postać, określa narrator. Łatwiej przeskoczyć dwumetrową rzeczkę niż rozległą, pięciometrową skalną rozpadlinę. Trudność służy właśnie temu zróżnicowaniu. Narrator podaje ją, kiedy pojawia się potrzeba wykonania testu. Bazuje przy tym na własnej ocenie sytuacji. Z reguły - im cięższe zadanie, tym wyższa trudność. Aby wykonać je pomyślnie, trzeba w teście uzyskać liczbę sukcesów równą lub większą od liczby wymaganej dla danej trudności.

Zadanie prowadzącemu ułatwia motoryka, przyjmując następujące trudności zadania:

Trudność testu	Wymagana liczba sukcesów
Łatwy	1
Zwykły	2
Wymagający	3
Trudny	4
Bardzo Trudny	5
Fuks	6

Kiedy narrator poprosi, abyś wykonał Trudny test *obycia,* w żargonie motoryki będzie to oznaczać, że powinieneś rzucić tyloma kośćmi, ile odpowiada wartości stojącej przy umiejętności *obycie.* Aby test się udał, musisz wyrzucić co najmniej 4 sukcesy.

Przykład. Szabrownik Borys chciałby przejść przez główny plac zrujnowanego miasta. Na jego nieszczęście wygrzewa się tam w słońcu krwiożerczy stwór z Pustkowi. Narrator prosi bohatera o Wymagający (3) test *zimnej krwi.* Borys ma tę

umiejętność na poziomie ponadprzeciętnym (4). Rzut 4k10 daje: 3, 5, 7, 8, czyli dwa sukcesy. Niestety - o jeden sukces mniej niż wynosi trudność, a zatem test zakończył się niepowodzeniem. Narrator opisuje, jak Borysowi miękną kolana na widok węzłów stalowych mięśni i pyska pełnego ostrych kłów. Za nic w świecie nie odważy się postawić nogi na placu!

Przykład. Egzorcysta odnajduje w nawiedzonym domu mistyczny medalion w kształcie splecionych dłoni zaciśniętych na onyksowej kuli, pokrytej dziwnymi znakami i niezrozumiałymi zaklęciami. Bada przedmiot, próbując odszyfrować symbole i określić moce, jakie w nim zaklęto. Wykonuje Zwykły test *transmutacji substancji* uzyskując 4 sukcesy. Dowiaduje się, że onyksowa kula to jeden z dwóch przeklętych Znaków Transfiguracji, którego moc pozwala znajdującym się w pobliżu zjawom przybierać materialną postać.

Pech

Nawet mistrzowi w swym fachu zdarzyć się może zły dzień. Najlepszy strzelec wyjątkowo chybi, a mistrz dyplomacji zapomni języka w gębie. Bywa, że przyczyną jest splot okoliczności lub zbytnie zadufanie we własne możliwości. Brak sukcesów w teście nie jest takim sobie zwykłym niepowodzeniem podejmowanej czynności, ale jej zupełnym spapraniem! W efekcie sytuacja jest gorsza, niż była!

Przykład. Siepacz Leon, aby zaimponować pięknej córce decydenta, przygrywa sobie na bałałajce i intonuje starą soldacką pieśń. Wykonując Zwykły test *artyzmu,* nie uzyskał ani jednego sukcesu. Niech to szlag! Leon myli słowa, fałszuje wniebogłosy i w efekcie zamiast wywrzeć wspaniałe wrażenie, robi z siebie idiotę. Co za pech!

Przebicia

Czasem warto jest sprawdzić nie tylko, czy dana czynność zakończyła się powodzeniem, ale również to, jak dobrze udało sieją wykonać. W tym miejscu z pomocą przychodzą przebicia, które oblicza się w następujący sposób: liczbę sukcesów równą trudności testu traktuje się jako jedno przebicie, natomiast każdy sukces ponad wymaganą trudność zapewnia dodatkowe przebicie (np. 2 sukcesy w Zwykłym teście dają 1 przebicie, w Wymagającym teście wyrzucenie 5 sukcesów oznacza, że uzyskałeś 3 przebicia, 2 sukcesy w Trudnym teście nie dają zaś żadnych przebić).

Przebicia informują, jak dobrze wykonałeś daną czynność. Jedno przebicie oznacza zwykły fart, natomiast uzyskanie co najmniej trzech sugeruje niezwykle widowiskową akcję.

Stosuj przebicia tylko wtedy, gdy mają istotny wpływ na opowieść. Nie ma sensu ich drobiazgowe rachowanie, gdyż opowieść na tym nie zyskuje, a wręcz traci na dynamice.

Przykład. Kronikarz klanowy pragnie zapamiętać legendę, którą usłyszał od wędrownego mędrca. W tym celu testuje *legendoznawstwo,* gdzie każde przebicie odpowiada fragmentowi opowieści. Aby zapamiętać całość, musi w tym Łatwym teście uzyskać 3 przebicia.

Przykład. Żerca, na podstawie relacji przepatrywaczy, którzy widzieli tajemniczego stwora na własne oczy, stara się ustalić, z jakim przeciwnikiem ma do czynienia. Wykonuje Trudny test *wiedzy o sługach Ciemności,* gdzie każde przebici dostarcza jednej istotnej informacji o przeciwniku.

Test przeciwstawny

Jeśli działanie zależy wyłącznie od Ciebie i odrobiny szczęścia, wystarczy Ci znajomość testów prostych. Jednak wiele akcji zależy zarówno od Twoich umiejętności, jak i predyspozycji bohaterów drugoplanowych. Standardowym przykładem jest dowolny spór, w którym jedna strona dąży do pokonania drugiej. Przykład sporu nie musi obejmować sfery fizycznej przemocy, sprawdza się również w innych zmaganiach, np. przy targowaniu się, gdy kupujący stara się maksymalnie obniżyć cenę, a sprzedający zawyżają, by uzyskać możliwie największy zysk.

W konfrontacji przynajmniej dwóch postaci, z których jedna dąży do wykonania zadania, a druga jej w tym przeszkadza, przychodzi nam z pomocą test przeciwstawny. Zazwyczaj jedną stroną testu jest bohater, drugą zaś narrator, który rzuca kostkami za osobę spoza grupy. Mogą się także zdarzyć testy przeciwstawne między dwoma bohaterami lub postaciami drugoplanowymi.

Motoryka takiego testu jest bardzo prosta. Obie strony wykonują test odpowiedniej - wskazanej przez narratora - umiejętności (prawo dorzutu obowiązuje jak w teście prostym). **Domyślnie test jest Łatwy dla obu stron,** chyba że narrator zarządzi inaczej. Zwycięża strona, która w teście osiągnie więcej przebić. Różnica przebić nazywana jest przewagą. Na przykład: w sytuacji gdy bohater uzyskał 3 przebicia, a jego przeciwnik tylko 1, bohater zwycięża przewagą 2 przebić (można też powiedzieć: przewagą dwóch sukcesów). Jeśli test dla obu stron zakończył się niepomyślnie, żadna nie uzyskuje przewagi i sytuacja jest patowa. W sytuacjach gdy jedna ze stron nie ma puli, którą mogłaby wykorzystać (np. brakuje jej umiejętności w wybranej dziedzinie), wówczas druga strona wykonuje rzut, a każdy pojedynczy sukces daje przewagę jednego przebicia.

Wynik testu przeciwstawnego obrazuje poniższa tabela.

Test postaci	Test przeciwnika	Wynik testu przeciwstawnego
Udany	Udany	Przeważa ten, kto uzyska więcej przebić. Jeśli obie strony uzyskały ich tyle samo, sytuacja jest patowa.
Nieudany	Udany	Przewaga przeciwnika
Udany	Nieudany	Przewaga postaci
Nieudany	Nieudany	Sytuacja patowa

Test przeciwstawny wykorzystuje się do szybkiego określania, kto wyszedł zwycięsko z próby, na wynik której miały wpływ umiejętności obu stron. W scenach kluczowych i niezwykle istotnych dla opowieści, takich jak walka grupy z wampirzym lordem, pojedynek wiedźmiarza z Ciemnością czy konfrontacja słowna z inkwizytorem, warto sięgnąć po dodatkowy mechanizm, zwany Schematem Pentagramu (opisany pod koniec tego rozdziału).

Przykład. Przepatrywacz przekrada się do obozu wojsk cesarskich, planując sprawdzić, co znajduje się w wielkim strzeżonym namiocie. Aby to uczynić, musi przemknąć niezauważenie obok wartownika. Powodzenie tej czynności można określić za pomocą przeciwstawnego testu *krycia się* przepatrywacza przeciwko *czujności* wartownika. Przepatrywacz nie wie, że wojownik cesarski (dzięki bioingerencji) znakomicie widzi w ciemnościach, co zapewnia mu w nocy dodatkowe 2 kości do *czujności.* Przewagę w teście uzyskał wartownik. Zauważył przepatrywacza, lecz zamiast wszczynać raban, postanowił samodzielnie pochwycić szpiega i zasłużyć na pochwałę dowódcy oddziału.

Przykład. Kultysta wpada w ręce inkwizytora Omamu, który postanawia przesłuchać ofiarę i wyciągnąć informacje o miejscu pobytu jej kamratów. W tym celu stosuje wyszukane groźby *(blef)*. Kultysta nie ma zamiaru im ulec *(zimna krew)*. Wykonują test przeciwstawny, w którym inkwizytor uzyskał 2 przebicia, a zbój tylko 1. Tym samym urzędnik Omamu uzyskał przewagę jednego przebicia i skrzętnie zapamiętuje to, co zdradza, złamany jego pogróżkami, więzień.

Przykład. Utrzymanie się na grzbiecie niewielkiego, acz bardzo narowistego stwora z Pustkowi wcale nie jest proste. Poskramiacz bestii musi wykonać przeciwstawny test *zmysłu natury* przeciwko *czujności* wierzchowca.

Interpretacja wyniku testu

Kanon testowania nakazuje uwzględnić w opowieści powodzenie lub niepowodzenie podjętej akcji - zgodnie z wynikiem testu. Udany test oznacza, że postać pomyślnie wykonała zamierzoną akcję i, przy odrobinie szczęścia, może zastosować inkarnację duchów. Nieudany test oznacza niepowodzenie podjętej akcji. Proste i logiczne.

Czasami nieudany test może wiązać się z paraliżem akcji i jej utknięciem w martwym punkcie. Na przykład bohaterowie nie mogą odnaleźć w pomieszczeniu wskazówki istotnej dla dalszego rozwoju fabuły. W tym momencie interpretacja niepomyślnego testu wcale nie musi opierać się na niepowodzeniu czynności, ale na stopniu komplikacji wydarzeń. Choć ktoś z grupy odnalazł wreszcie podpowiedź (np. list), okazała się ona trudna do wykorzystania (został napisany w starożytnym języku, znanym jednej z postaci drugoplanowych, nieprzychylnie nastawionej do grupy). Komplikacja nie musi być związana z podejmowaną czynnością. Bohater może odnaleźć list, ale w tym samym momencie do pomieszczenia wpadnie zbrojna straż dzikoklanytów. Zazwyczaj to narrator wymyśla powikłania, ale warto wziąć pod uwagę sugestie graczy, które, dla dalszego rozwoju akcji, mogą okazać się ciekawe.

Sięgając po motorykę, narrator i gracze muszą wybiegać myślą naprzód, dysponować już pewnymi wariantami interpretacji testu. Dopuszczalnym rozwiązaniem jest określenie tych wersji przed wykonaniem testu: „Jeżeli Ci się nie uda, do pomieszczenia wpadnie zbrojna straż dzikoklanytów". Oczywiście, bohater na Rubieży tego nie wie, dlatego gracz, nie ma prawa deklarowania czynności zabezpieczających postać przed potencjalnie niekorzystnym efektem testu (np. mówiąc: „To ja najpierw zabarykaduję drzwi...").

Kiedy testować ?

Test wykonujemy tylko wówczas, gdy gracz nie zgadza się z prowadzeniem narracji lub jedna ze stron zechce określić powodzenie akcji przy wykorzystaniu motoryki. Jeżeli obu stronom odpowiada treść wątku i sposób jego prowadzenia przez współuczestników zabawy, nie odwołują się do testu. Nie ma potrzeby sięgać po test w sytuacjach drugorzędnych dla opowieści, które nie podsycają dramaturgii, nie stanowią wyzwania dla bohaterów i nie rozwiązują ważnego konfliktu. Należy przyjąć, że czynność, którą zaproponował gracz, po prostu udaje mu się (bo ma ku niej predyspozycje) lub też kończy się niepomyślnie (bo jest słaby w danej dziedzinie). Skoro bohater jest urodzonym łgarzem (doskonały *blef*), nie warto testować tej umiejętności przy każdym drobnym kłamstewku, jakie wypowie. Analogicznie, gdy bohater to zupełne beztalencie w dziedzinie mechaniki, narrator zapewne tak poprowadzi fabułę, że próby zabłyśnięcia tą wiedzą przed Technoklanytami spełzną na niczym. Jeżeli uczestnicy zabawy uznają to za rzecz drugorzędną dla opowieści, nie ma sensu, by gracz w każdej tego typu sytuacji prosił o test.

Pamiętaj, że motoryka ma ułatwiać konstruowanie emocjonującej opowieści, porządkować chaos, pomagać podczas wyborów i planowania akcji, a nie utrudniać i komplikować grę. Do testów odwołujcie się wtedy, gdy jest to konieczne i nie zepsuje to wspólnej zabawy.

Przykład. Graczom odpowiada narracja.

Gracz: *Stanąłem na dachu i dopiero wtedy dotarło do mnie, że jestem na wysokości czwartego piętra. Cholernie wysoko. Spoglądam na gzyms świątyni oddalonej o kilka metrów.*

Narrator: *Wiesz, że aby zyskać uznanie w oczach obserwujących cię z dołu Technoklanytów, musisz skoczyć efektownie. A wiatr jest tu silny, możesz spaść.*

Gracz: *Zaryzykuję. Biorę rozpęd i odbijam się z krawędzi. Podkurczam nogi, łapię się za kolana i miękko ląduję...*

Narrator: *Nie, ponieważ silny poryw wiatru rzuca Tobą w bok. Zamiast wylądować na gzymsie, spadasz na balkon poniżej.*

Gracz: *No, trudno, ale przynajmniej chcę zrobić to z gracją, aby przyglądający się Technoklanyci myśleli, że od początku o to mi chodziło.*

Narrator: *Uhm... Zatem lecisz jak wprawny szabrownik przeszukujący Drapacz Chmur. Dopiero upadek na balkon zwala Cię z nóg i przetacza po posadzce, ale tego już Technoklanyci z dołu nie widzą. Udaje Ci się wywrzeć na nich pozytywne wrażenie.*

Przykład. Ta sama sytuacja. Gracz jednak nie zgadza się z opisem narratora.

Gracz: *Zaryzykuję. Biorę rozpęd i odbijam się z krawędzi.*

Narrator: *Odbijasz się i szybujesz w kierunku świątyni. Niestety silny poryw wiatru rzucał tobą w bok. Zamiast wylądować na gzymsie, spadasz piętro niżej, na świątynny balkon.*

Gracz: *Hej, ale ja mam całkiem niezły parkour! Test poproszę!*

Testy improwizowane

Dzięki testom improwizowanym uczestnicy zabawy mogą do obszarów, których nie reguluje motoryka wprowadzić własne kombinacje testowe, kierując się zdrowym rozsądkiem i ustaleniami. Na pewno podczas snucia opowieści napotkacie sytuacje, w których narrator nie wyda wiążącego werdyktu, a powodzenie akcji bohaterów (lub ich sprzymierzeńców) uzależni od obiektywnego czynnika losowego. Działanie takie ma na celu odsunięcie od niego podejrzeń o stronniczość (nawet podświadomą). Unika także wówczas odpowiedzialności podjęcia decyzji za losy postaci (np. czy pożar w klanie ogarnie siedzibę bohaterów?). Jednocześnie żadna z umiejętności bohatera nie da się w nich bezpośrednio zastosować. W takim momencie uczestnicy zabawy zachęcani są do testu improwizowanego, w którym liczba kości, którymi rzucają narrator lub gracze, ustalana jest na bieżąco, zgodnie z zasadami zdrowego rozsądku (np. każdy gracz rzuca dwiema kośćmi symbolizującymi grupy strażaków. Jeżeli w sumie gracze uzbierają 7 sukcesów, opanują żywioł i ugaszą płomienie. W przeciwnym razie ich siedziba spłonie.). Testy improwizowane są bardzo pomocne w scenach istotnych dla opowieści, gdy przebieg akcji nie zależy od cech i zdolności bohaterów, lub w sytuacjach, gdy od powodzenia czynności ważniejszy jest czas jej wykonania. Wówczas narrator informuje o liczbie sukcesów wymaganej do ukończenia akcji, a gracz może rzucać wielokrotnie. Każdy test oznacza upływającą (określoną uprzednio) jednostkę czasu. Im szybciej gracz osiągnie sukcesy, tym szybciej wykona daną czynność.

Przykład. Technomanta pragnie zapamiętać bardzo skomplikowaną recepturę mikstury o mistycznych właściwościach. Aby to uczynić, musi uzbierać aż 20 przebić w Łatwym teście *transmutacji substancji*. Każdy test odpowiada poświęceniu jednego dnia na naukę. Test można wykonywać do skutku, gdyż dla opowieści istotny jest upływający czas.

Przykład. Przewodnik karawany próbuje przewidzieć pogodę na najbliższe dni na podstawie układu chmur, siły wiatrów i wilgotności powietrza. Musi wykonać Zwykły test *zmysłu natury*, w którym każde przebicie oznacza prawidłową prognozę.

Testy iluzoryczne

Nie mają wpływu na dalsze sceny opowieści, należy więc ich unikać. Przykładem zastosowania takiego testu jest próba przeszukania pomieszczenia, w którym znajduje się kluczowa dla dalszej akcji wskazówka. Narrator prosi o test *czujności,* odpowiadającej za spostrzegawczość. Co jednak się wydarzy, jeżeli test nikomu się nie powiedzie? Akcja zostanie zatrzymana albo narrator, niby przypadkiem, pozwoli wybranemu" bohaterowi znaleźć wskazówkę. W pierwszym przypadku nastąpi paraliż fabularny, zaś w drugim narrator - poprzez odwołanie do niepotrzebnego testu - niejako „oszuka" uczestników, sprawiając złudne wrażenie, że od I wyniku testu coś zależało. W *Klanarchii* nie wykonujemy iluzorycznych testów, nawet dla dobra rozgrywki! Można się świetnie bawić bez stosowania takich sztuczek.

Dobre obyczaje testowania w Klanarchii

Wszystkie testy są jawne. Test jest wykonywany w obecności przynajmniej dwóch osób: narratora oraz zainteresowanego gracza. Niedopuszczalne są testy niejawne, czyli sytuacje, gdy jedna strona wykonuje test bez wiedzy drugiej lub druga nie ma możliwości zobaczenia wyniku.

Przed wykonaniem ustalamy warunki testu. Nikt nie rzuci kośćmi, dopóki nie dowie się, czego dotyczy próba i jaki wynik gwarantuje zdanie jej, a jaki porażkę. Czasem, by uczestnik zorientował się w płynących z testu korzyściach (lub jego szkodliwości), wystarczą ogólne wytyczne czy zarysy (np. „Za każde przebicie w Wymagającym teście obycia dowiesz się jednej konkretnej informacji na temat znanej persony. Ty pytasz, ja odpowiadam."). Rzut wykonany przed ustaleniem stopnia trudności lub wyżej wymienionych warunków jest nieważny.

Przełożenie wyniku testu na narrację. Akcja powinna zostać opisana pomyślnie dla strony, która zdała test, a niepomyślnie dla tej, która go oblała. Niedopuszczalne jest ignorowanie wyniku testów ze względu na „dobro opowieści" lub interpretacja niesprzyjająca stronie wygranej. Odwołanie do testu staje się wiążące dla wszystkich uczestników zabawy.

Test determinuje całą sekwencję lub scenę. Wynik testu obowiązuje dla podjętej akcji podczas całej sekwencji bądź sceny. Nie wykonujemy kolejnych testów tej samej umiejętności, by zanegować poprzedni wynik. Jeśli test w celu otwarcia zamka był niepomyślny, gracz w tej samej scenie nie ma prawa do kolejnego testu uzdolnień technicznych, nawet jeśli chwilę odpocznie lub zmieni wytrych. Wszelkie wyjątki - a należą do nich konflikty społeczne, okultyzm i walka - zostały szczegółowo opisane w dalszych rozdziałach.

Kiedy gracz może odwołać się do motoryki testowania? Gracz może prosić o wykonanie testu tylko w przypadku działania podjętego przez swojego bohatera bądź czynności postaci drugoplanowej, która ma na jego bohatera bezpośredni wpływ. Na przykład hanzycka modliszka próbuje zauroczyć i omotać naszą postać, która stara się zachować zimną krew. Gracz w tej sytuacji może odwołać się do testu, by sprawdzić, czy nie straci głowy dla pięknej, lecz niebezpiecznej kobiety.

Kiedy gracz nie może odwołać się do motoryki testowania? Gracz nie może prosić o wykonanie testu przez innego gracza bądź postaci drugoplanowej, jeśli ich działania nie dotyczą go bezpośrednio. Na przykład nie może zażądać testu od innego gracza, aby zorientować się, czy tamten oprze się urokowi hanzyckiej piękności. Podobna sytuacja może dotyczyć sekwencji, w której bohater ściga asasyna rodu Sforzów (postać drugoplanowa). Gracz nie ma prawa zażądać od narratora przetestowania asasyna, aby sprawdzić, czy tamtemu uda się przeskoczyć z dachu na dach. Skok nie dotyczy bowiem bezpośrednio bohatera, lecz co najwyżej ma wpływ na wątek opowieści.

Kiedy narrator może odwołać się do testu? Narrator może odwołać się do testu, chcąc sprawdzić, czy powiedzie się akcja podjęta przez dowolnego bohatera (także drugoplanowego). Powodów takiego rozwiązania może być wiele: chęć, aby zadecydował przysłowiowy ślepy los, zwiększenie dramaturgii wydarzeń, odwołanie się do „obiektywizmu" kości albo sprawdzenie szansy na powodzenie akcji (lub raczej efektu zamierzonego działania).

Zalety i wady testowania

Test określa proporcje w świecie gry. Oddaje zależności pomiędzy cechami i umiejętnościami bohatera, a ich wpływem na podejmowane przez niego akcje. Jeżeli gracz poświęcił czas na wykreowanie swojej postaci - doskonałego mówcy, średnio wysportowanego i beznadziejnego w walce, narrator orientuje się, że ów gracz chciałby, aby właśnie taka wizja postaci przebijała przez wspólną opowieść. Przy konstruowaniu fabuły uczestnicy często mogą zapominać o wielu cechach bohatera, odgrywając tylko te najbardziej charakterystyczne. Test zaś sprowadza postać do realiów świata, w jakim przyszło mu żyć.

Test wybija z immersji. Testowanie jest jak najdalsze od poziomu snu (stanu „zanurzenia w fikcji"), czyli największej identyfikacji z wyobrażanym światem i własnym bohaterem. Odwołanie się do testu wymaga zawieszenia fantastycznego wątku i wynurzenia się z wyobraźni, aby poświęcić czas czynnościom przypominającym grę planszową (zliczenie kostek, wyczytanie wartości z Karty Bohatera, rzut itp.). Aby zredukować tę niedogodność w grupie, która szczególnie ceni sobie płynną narrację, stosujcie opisowe określenia umiejętności i przekładajcie metajęzyk motoryki na świat Rubieży.

Test pomaga kreować, napięcie i dramaturgię. Nieprzewidywalność wyniku testu świetnie sprawdza się w scenach pełnych napięcia, od których najbardziej - bardziej nawet od sposobu odgrywania postaci, rzutu kością czy całej serii testów - zależy dalszy rozwój historii. W rzutach kośćmi jest coś z hazardu. Mogą wskazać na całkowitą porażkę zamysłów gracza bądź ich spektakularne powodzenie. Do motoryki testów sięgaj więc w scenach akcji lub najbardziej znaczących dla fabuły.

Test daje wrażenie wpływu na rozwój akcji. W chwili gdy jeden z uczestników rozgrywki bierze kości do ręki, odnosi wrażenie, że trzyma w swoich rękach los. Tak przejawia się jedną z obecnych nadal w naszym świecie pozostałości myślenia magicznego. Stąd wypływa zwyczaj wykonywania przez gracza testów wyłącznie swojej postaci (nic przecież nie stoi na przeszkodzie, by jeden gracz testował drugiemu np. parkour, prawda?). Test jednakże zapewnia osobie, która go wykonuje wrażenie kontrolowania sytuacji.

Inkarnacja duchów

Twój bohater wierzy, że w życiu doczesnym pomagają mu duchy przodków. Powodzenie i sukcesy wynikają ze wsparcia przyjaznych zjaw, a pechowe sytuacje następują, gdy zmarli pragną ukarać go za odstępstwa od Tradycji lub gdy poddaje się działaniom wyklętych. Powiązanie płaszczyzny duchowej (Pomroku) z realnym światem żywych ma swoje odzwierciedlenie w testach. Jednym z nich jest efekt „inkarnacji duchów".

Gdy uda Ci się już w pierwszym rzucie (bez dorzutów) zdać zwykły test bądź uzyskać przewagę w przeciwstawnym teście, a jednocześnie przynajmniej na trzech kościach wypadła liczba „10", Twój bohater otrzymuje wsparcie mieszkańców Pomroku. Duchy przodków pomagają mu swoją wolą i mocami krainy Wymarłych Światów. Przez chwilę oczy postaci lśnią nieziemskim blaskiem, a jej dusza wchłania sploty energii Pomroku w otoczeniu (lub nie) zjaw. Przez moment staje się inkarnacją mocy duchów. Na ten czas przejmujesz narrację. Wsparcie duchów pozwala wykonać podjętą akcję w sposób niezwykle spektakularny i efektowny, zgodnie z Twoim życzeniem i konwencją mrocznej baśni. Masz prawo do nadzwyczaj widowiskowego efektu, zyskujesz drobną przewagę fabularną i możliwość ingerencji w motorykę zabawy.

Spektakularne efekty osiągniesz dzięki temu, że to Ty, a nie narrator, będziesz opisywał sposób, w jaki Twoja postać wykonuje daną akcję. Możesz wpływać na całą otoczkę wizualną, lecz z poszanowaniem konwencji - kopnięciem rozbijać drzwi w drzazgi, w skoku robić salta i piruety, sparować wrogi cios z zasłoniętymi oczami lub skłonić przodków, aby podczas Twej przemowy ich widmowe fantomy ukazały się świadkom.

Jeżeli dzięki inkarnacji duchów zechcesz uzyskać przewagę fabularną, czyli zwiększyć skuteczność działania (która wpłynie nie tylko na wizualizację, ale również na wątek opowieści i motorykę), musisz poprosić o zgodę narratora. Na przykład przewagą fabularną jest reakcja konkretnej postaci drugoplanowej na Twoją akcję (poplecznik Twego przeciwnika, widząc wspierające Cię duchy przodków, opuści swego lidera). Podobną przewagą jest możliwość wpływania na otoczenie (kamienny most, w który bohater uderzył kosą bojową, pęknie pod stopami jego wroga), a także drobne zmiany na korzyść bohatera w motoryce zabawy (udany cios wsparty inkarnacją duchów, zada dodatkowe 3 Obrażenia lub spowoduje bolesną ranę zabierającą przeciwnikowi na czas sekwencji walki 1 kość, itp,).

Narrator i pozostali współgracze powinni kontrolować przewagę fabularną podczas inkarnacji, aby pozostawała adekwatna do sytuacji. W sprawach mniejszej wagi może bowiem przynieść bohaterowi natychmiastowe zwycięstwo. W sytuacjach kluczowych inkarnacją powinna jedynie pomagać. Jeżeli narrator uzna, że prośba uczestnika o przewagę fabularną spowoduje zbyt daleko idące konsekwencje,

Inkarnacja duchów

Zdany w pierwszym rzucie zwykły test bądź przewaga w przeciwstawnym teście i jednoczesne wyrzucenie 10 przynajmniej na 3 kościach.

Inkarnacja daje prawo do wizualizacji (opisuje gracz) oraz drobnej przewagi fabularnej (wymagana zgoda narratora).

powinien nakłonić gracza do bardziej rozsądnego rozwiązania lub, w ostateczności, ograniczyć jego przewagę fabularną - zgodnie z zasadami zdrowego rozsądku i regułami zabawy towarzyskiej.

Inkarnacja duchów powinna, przede wszystkim, wzmacniać konwencję mrocznej baśni, zwłaszcza w dynamicznych scenach opowieści, zaś w mniejszym stopniu wpływać na realia. W niektórych sytuacjach można zrezygnować z inkarnacji, zwłaszcza gdy test dotyczył akcji statycznej (np. test *zmysłu natury* wykonywany, aby określić, jak szybko przedarliście się przez Czarny Las). Inkarnacja duchów dotyczy również bohaterów drugoplanowych, a nawet splugawionych. W tym ostatnim przypadku wybraniec wysysa moce z potępionych dusz bądź innych mrocznych potęg.

Przykład. Zależy Ci na względach hanzyckiego *pater familias* i, jako kronikarz, postanowiłeś na zebraniu klanu odczytać fragment z dawnej księgi, przedstawiając ród Hanzyty w niezwykle korzystnym świetle. Aby sprawdzić, czy uda ci się zaskarbić w ten sposób łaski *pater familias*, wykonujesz test pasji i zyskujesz dzięki niemu 2 przebicia. Ponadto aż na 4 kościach wypadła 10, co pozwoli Ci wywołać inkarnację duchów. Opisujesz bohatera podczas płomiennej "przemowy, a Twój donośny głos przyciąga uwagę coraz większej liczby osób z klanu. Odgrywasz przemowę i zaznaczasz, że w odpowiednich momentach (gdy fragment mówi o zagrożeniu) światło w izbie przygasa i zakradają się cienie, a wiatr zaczyna łopotać okiennicą (widowiskowość). *Pater familias* wygląda na zachwyconego, kobiety spoglądają na Ciebie z uwielbieniem (przewaga fabularna). Wszyscy są oczarowani występem.

Przykład. Uciekając przed trzema kultystami Jedynego, jesteś zmuszony przeskoczyć z dachu świątyni na gzyms sąsiedniej budowli. Pomyślny test *parkour*, w którym aż na 4 kościach wypadła 10 wywołuje efekt inkarnacji duchów. Opisujesz, jak w pełnym biegu odbijasz się od krawędzi dachu (robisz to powoli, aby uzyskać efekt ujęcia w zwolnionym tempie), w locie wykonujesz salto (a, co!), wyciągasz miecz i lądujesz miękko na wąskim gzymsie bez utraty równowagi, gotowy do zadania ciosu osobie, która zdecyduje się skoczyć zaraz za Tobą (widowiskowość). Po zastanowieniu się postanowiłeś wzmocnić efekt testu i zapytałeś narratora, czy Twój wspaniały lot nie zdumiał przeciwników tak bardzo, że przystanęli z rozdziawionymi gębami, spoglądając, jak szybujesz. Narrator godzi się częściowo na Twoją sugestię. Jeden z kultystów, widząc Twój kunszt, rezygnuje z pościgu (przewaga fabularna). Dwaj pozostali skaczą zaraz za Tobą.

Przykład. Trafiłeś z kuszy pneumatycznej w przeciwnika stojącego na krawędzi urwiska. Znakomity wynik testu zwiastuje inkarnację duchów. Opisujesz, jak pocisk na wylot przebija rywala, a krew obryzguje twarz jego kamrata (widowiskowość). Sugerujesz, że impet może zrzucić przeciwnika ze skarpy, co niewątpliwie zakończy się zejściem śmiertelnym (przewaga fabularna), lecz narrator nie wyraża zgody.

Po krótkiej dyskusji decydujecie, że siła ciosu istotnie rzuciła wrogiem w kierunku przepaści, lecz zdołał pochwycić się krawędzi. Wdrapanie się na górę zajmie mu kilkanaście sekund. Co więcej, okazało się, wyszedł z sytuacji niemal bez szwanku, większość pocisków zatrzymał bowiem pancerz. Mimo mocnego komiksowego efektu przestrzelenia na wylot, zasady motoryki w *Klanarchii* sprawiły, że wróg prawie nie ucierpiał.

Opis wspomaga motorykę

Zabawa w *Klanarchię* polega na snuciu opowieści. Gracz, który opisuje działania swojego bohatera, angażuje się w opowieść i dodaje jej kolorytu. W sytuacjach wymagających testowania, narrator nagradza dodatkową kością tych graczy, którzy szczegółowo przedstawiają swoje akcje i starania. To jedna z niewzruszonych zasad *Klanarchii.* Kość taka przysługuje również narratorowi, gdy angażuje się w odgrywanie postaci drugoplanowej i dokładne opisywanie jej akcji podczas konfrontacji z bohaterami.

Nie karze jednocześnie w żaden sposób (np. zabieraniem kości) tych osób, które ograniczają się do ogólnych stwierdzeń, nie wkładając serca w opisywanie akcji (np. deklarując:"No to ja się targuję"). Być może nie czują się zbyt pewnie na aktualnym polu działalności bohatera. Aktywizują się jednak przy innych okazjach. Takie osoby powinny mieć możliwość wykonania normalnych testów, bez utrudnień ze strony narratora.

Przykład. Bohater, jako hanzycki kupiec, próbuje wytargować niższą cenę za wynajęcie przewodnika. Narrator prosi o test przeciwstawny negocjacji dla obu stron. Gracz z wielkim zaangażowaniem odgrywa negocjacje: wykłóca się o cenę, podlizuje przewodnikowi, próbuje go przekonać do rabatu, obiecując w przyszłości intratne umowy. Narrator nagradza go dodatkową kością.

Kompozycja opowieści

Aby bez zgrzytów snuć wątki historii oraz kontrolować upływ czasu i jego oddziaływanie na akcje postaci, będziesz zmuszony podzielić opowieść na mniejsze fragmenty. Pomoże Ci to w szybkim zorientowaniu się w sytuacji, w kolejności podejmowania działań przez bohaterów oraz w czasie trwania efektów okultyzmu, stymulantów bojowych czy choćby wyników testów. Te mniejsze odcinki opowieści (akcje, sekwencje i sceny), podobnie jak w filmie, składają się na kompozycję całości.

Czas Rubieży a czas gry

Określając różne efekty wywołane przez testy, okultyzm czy moc artefaktów, posługiwaliśmy się miarą czasu opowieści. Często pozostaje on rozbieżny z miarami czasu Rubieży (minuta, godzina, dzień). Na przykład, jeśli w konfrontacji z Ciemnością bohatera zawiedzie zimna krew, na całą scenę opowieści dostanie się w szpony strachu. Bez znaczenia w tym momencie będzie, ile czasu upłynie na Rubieży podczas trwania sceny: kilka minut, godzina czy dzień. Na pewno w trakcie sesji nad konstrukcją jednej sekwencji będziecie się biedzić znacznie dłużej (lub krócej), niż w świecie Rubieży np. kilkunastominutowy spór graczy nad obraniem dalszej strategii może przekładać się na wielogodzinny spór ich bohaterów o to samo. Dlatego uważajcie, aby nie utożsamiać czasu zabawy z czasem upływającym w świecie gry.

Akcja

Akcją nazywamy podjęcie przez bohatera (lub postać drugoplanową) jednej, najczęściej prostej czynności. Może być to np. wystrzał z kuszy pneumatycznej, godne wejście na przyjęcie u justycjariusza bądź dłuższy wywód w celu przekonania rzecznika rodu do swoich racji. W danym terminie każdy z graczy może wykonać jedną akcję o podobnym czasie trwania. Wprowadzanie akcji pomaga kontrolować upływ czasu w sytuacjach niezwykle dynamicznych: pościgu, walki, konfrontacji społecznej lub rytuału okultystycznego. Taki podział porządkuje wydarzenia, dając każdemu graczowi szansę na wykonanie czynności. Testy akcji podnoszą dramaturgię rozgrywki, gdy dotyczą zdarzeń emocjonujących, które warto zobrazować w zwolnionym tempie.

Sekwencja

Sekwencję tworzą następujące po sobie akcje wywołane tym samym czynnikiem. Na sekwencję walki składają się zatem akcje zmagań poszczególnych przeciwników: ataki, parowania, uniki. Sekwencję pościgu wyznaczają akcje zadeklarowane przez graczy i narratora: okiełznanie wierzchowców, przeskoczenie ponad ciernistymi krzewami, spychanie przeciwnika w stronę ślepego wąwozu itd.

Scena

Sceną nazywamy odcinek opowieści o wyraźnie wiodącym wątku. Będzie nią wystawne przyjęcie u justycjariusza, na którym bohaterowie zapragną zyskać sojuszników, lub wyprawa na położony opodal cmentarz, aby przyjrzeć się powstałej z grobu umarłej. Zazwyczaj scenę wyznaczają: pojedyncze zdarzenie, chronologia, wspólnota miejsca

i występujący w niej bohaterowie. Najłatwiej porównać ją do rozdziału książki albo tematycznie wydzielonego epizodu. Poszczególne sceny mogą różnić się stylem narracji, dynamiką akcji oraz ilością sekwencji. W obrębie pojedynczej sceny dopuszczalne są drobne cięcia montażowe, np. przyspieszenie akcji lub wprowadzenie nowych bohaterów. Jeśli wiodący wątek i lokacja pozostają niezmienne, wówczas mówimy o tej samej scenie. Sceny bardzo często występują w motoryce *Klanarchii* jako wyznacznik czasu trwania określonych efektów.

Opowieść

Definicja jest banalna: jedno spotkanie to jedna opowieść. Nieważne, czy jest spójna kompozycyjnie i czy przypadkiem (z dowolnych przyczyn) sesja nie została zakończona przed upływem przewidzianego czasu. Opowieść składa się z kilku następujących po sobie scen, których zarys narrator przygotował wcześniej w scenariuszu, lub powstałych spontanicznie - na skutek wyborów graczy i improwizacji prowadzącego. Współtworzenie opowieści przez uczestników pozwala im inicjować nowe sceny i, ewentualnie, pomijać te ze scenariusza. Narrator powinien być tego świadomy; jest to podczas narracyjnych zabaw fabularnych sytuacja normalna.

Cykl

Opowieści połączone postaciami bohaterów tworzą cykl. Po zakończeniu opowieści gracze spotykają się po raz kolejny i snują kolejną opowieść z udziałem tych samych postaci. Może to być nowa historia albo kontynuacja poprzedniej.

Formę cyklu preferują osoby, które przywiązują się do swoich bohaterów, pragną ich doskonalić i rozwijać. Dla narratora cykl to sytuacja idealna. Kreacja świata nastąpiła bowiem podczas pierwszej opowieści, w następnych trzeba tylko dodawać do niej niezbędne elementy. W intrygę często można wplatać wątki poruszane w poprzednich historiach. Całość składa się na iluzję kompletnego obrazu świata.

Wszelkie ustalenia przeprowadzone na Wprowadzeniu dotyczą właśnie czasu trwania całego cyklu.

Czas akcji

W momencie gdy czas wymaga kontrolowania, a kolejność działań bohaterów ma istotne znaczenie, narrator dzieli fragment opowieści na równe czasowo odcinki. Pozwala to bohaterom na podejmowanie podczas nich swoich akcji. Uczestnicy zabawy muszą pamiętać, że w trakcie swojej akcji mogą wprowadzić w życie tylko te działania, które mieszczą się w wyznaczonym czasie. Dobra kontrola czasu opowieści polega na tym, aby osoby podejmujące podobne czynności w tym samym okresie miały możliwość wykonania takiej samej liczby akcji bądź testów. Zapobiega to sytuacjom, w których np. jedna osoba rzuca nożem, a druga - w tym samym czasie - wyciąga z dna plecaka składaną kuszę, montuje ją i strzela.

Przykład. Zepsuty mechanizm steru sprawia, że rozpędzony żaglowóz kieruje się wprost na skały. Załoga żaglowozu (3 bohaterów) jest w poważnych opałach. Narrator oznajmia, że uderzenie nastąpi za minutę. Żeby zwiększyć dramaturgię, dzieli scenę na 2 półminutowe fragmenty, w trakcie których każda postać może próbować zaradzić sytuacji. Dwie z nich usiłują wspólnie naprawić ster. Narrator orzeka, że w ciągu 30 sekund każda z nich może wykonać Zwykły test uzdolnień technicznych, w którym muszą uzbierać razem 10 przebić. Jeśli im się to nie uda w ciągu pierwszych 30 sekund, mogą testować przez następnych 30 sekund, sumując przebicia z poprzedniego testu. Trzeci załogant stara się zmienić kurs żaglowozu i ominąć skały, co wymaga udanego Trudnego testu uzdolnień technicznych. W ciągu 30 sekund może wykonać 2 takie testy.

Kolejność działań

Kolejność działań wyznaczana jest przez aktywność bohaterów i postaci drugoplanowych. Zadeklarowanie akcji, gdy inni nie roszczą sobie prawa do wykonania swych działań wcześniej, zapewnia komfortową sytuację ,i uczestnicy zgodnie snują wątek opowieści. Komplikacje zaczynają się, gdy od kolejności działań zależy powodzenie akcji. Wówczas każdy chce podjąć swoją akcję wcześniej niż inni.

Wyobraź sobie, że Ebionita, dzięki przeklętej relikwi jednego ze swych mrocznych patronów, kończy rytuał przywołujący potężnego demona. Egzorcysta rzuca się, aby wyrwać wrogowi relikwię z dłoni, zaś zmyślny kronikarz klanowy podnosi kamień i ciskając nim w Ebionitę, przerywa obrządek. Każdemu z nich czynność powinna zająć, mniej więcej, tyle samo czasu. Taka sytuacja może być początkiem sporu, gdyż każdy gracz pragnie prawa do pierwszeństwa przeprowadzenia akcji, uważając ją za decydującą o powodzeniu całego przedsięwzięcia. Jak więc rzecz rozstrzygnąć?

W przypadkach spornych o pierwszeństwie działań decyduje wynik Łatwego testu *czujności*. Kto uzyska w nim więcej przebić, ten podejmuje akcje jako pierwszy. Następnie akcję

wykonuje gracz z mniejszą liczbą przebić, aż do osoby, która uzyskała najmniej sukcesów. Jeśli dwaj uczestnicy dysponują taką samą liczbą przebić, ich działania zachodzą jednocześnie. Test *czujności* określa inicjatywę podczas całej sekwencji, z wyjątkiem sekwencji walki i konfliktu społecznego.

Przykład. W przykładzie z Ebionitą (patrz wyżej) trzeba uwzględnić trzy osoby: Ebionitę (czujność 4), egzorcystę (czujność 5) i kronikarza klanowego (czujność 3). Każdy z nich testuje czujność (za Ebionitę rzut wykonuje narrator). Po podliczeniu ilości przebić kolejność działań wygląda następująco:

2 przebicia - kronikarz klanowy. Działa jako pierwszy. Próbuje rzucić kamieniem, lecz z testu trafienia wynika, że chybił.

1 przebicie - egzorcysta. Dobiega do wroga i wyrywa mu relikwię, zanim ten zdążył dokończyć mroczną inkantację.

test nieudany, czyli pech - Ebionitą. Zagapił się i nie zdążył zareagować. Egzorcysta pozbawił go relikwi, a zdumiony Ebionitą nie może podjąć żadnej czynności.

Kolejność działań

Przeciwstawny test *czujności* - ten, kto uzyskał więcej przebić, działa jako pierwszy.

Stosuj, gdy kolejność podejmowania akcji jest istotna dla sekwencji.

Zaskoczenie

Niektóre sytuacje są tak zaskakujące, że nie pozwalają na trzeźwą ocenę sytuacji. Czujesz się skonfundowany i niezdolny do racjonalnego działania. Wśród tego typu sytuacji należy wyróżnić niespodziewany atak, gdy wróg uderza nagle, często z zasadzki.

Strona działająca z zaskoczenia otrzymuje dodatkową kość do testu *czujności* na ustalenie kolejności akcji. Wszyscy, którzy w tym teście uzyskali mniej sukcesów od niej są zaskoczeni i podczas najbliższej akcji tej sekwencji tracą aż 3 kości.

Przykład. Szabrownik postanawia rozejrzeć się po cmentarzysku maszyn w poszukiwaniu cennych eksponatów i rupieci technicznych. Wie, że terytorium należy do agresywnego dzikiego klanu, zatem deklaruje ostrożność: porusza się cicho, rozgląda się i nasłuchuje czy wróg nie nadchodzi. Jeden z wojowników dzikiego klanu zaczaił się na szabrownika i postanawia zaatakować go zza narożnika budowli. Narrator, aby sprawdzić, czy bohater zostanie zaskoczony, prosi o przeciwstawny test czujności, dodając wojownikowi z dzikiego klanu 1 kość do testu. Przewagę zyskał dzikoklanyta, zatem szabrownik podczas pierwszej rundy konfrontacji rzuca pulą pomniejszoną o 3 kości.

Zaskoczenie

+1 kość w teście przeciwstawnym na kolejność działań dla działającego z zaskoczenia.

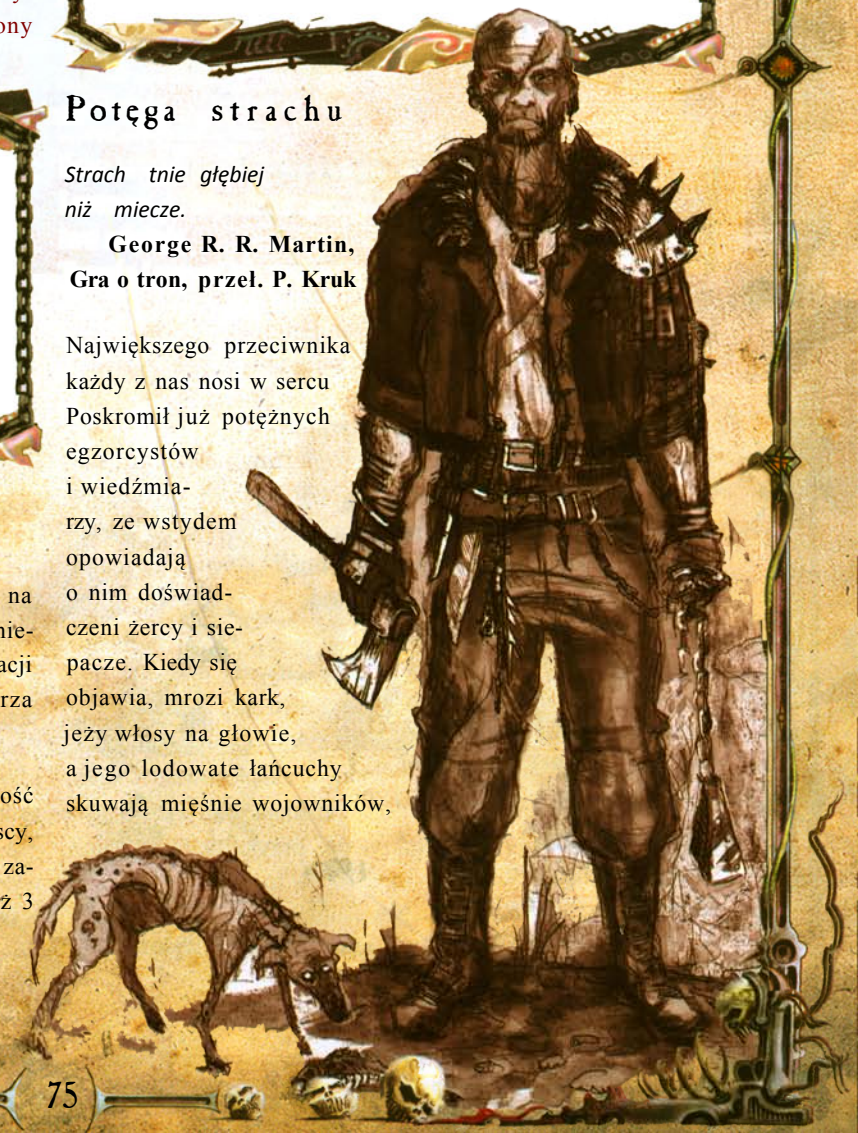
-3 kości dla wszystkich zaskoczonych (nie uzyskali przewagi nad stroną działającą z zaskoczenia).

Potęga strachu

Strach tnie głębiej niż miecze.

George R. R. Martin, Gra o tron, przeł. P. Kruk

Największego przeciwnika
każdy z nas nosi w sercu
Poskromił już potężnych
egzorcystów
i wiedźmia-
rzy, ze wstydem
opowiadają
o nim doświad-
czeni żercy i sie-
pacze. Kiedy się
objawia, mrozi kark,
jeży włosy na głowie,
a jego lodowate łańcuchy
skuwają mięśnie wojowników,



Paraliżuje wolę działania, rozbraja największych twardzieli. Strach.

Tylko głupiec twierdzi, że strach nie ma doń dostępu. Twierdziło tak wielu butnych, by wkrótce, gdy nadeszła Ciemność, pogrążyć się w rozpaczy. Aby opanować strach, należy wykonać udany test *zimnej krwi* o trudności adekwatnej do sytuacji:

Zwykły. Nagła śmierć lidera grupy lub bezpośredniego przełożonego; pojawienie się człowieka lub grupy zwierząt o agresywnych zamiarach w stosunku do postaci.

Wymagający. Bezpośrednie objawienie się Ciemności, potwora, groźnej bestii lub splugawionego (upiora, nekrozyty, wampira, wilkołaka, naznaczonego, morfa, pożeracza dusz w Pomroku); wstrząsający widok ofiar przemocy; zamiar podjęcia czynności zagrażającej własnemu życiu.

Trudny. Wokół postaci dzieją się złowrogie, nienaturalne i tajemnicze wydarzenia; groza czai się w pobliżu, lecz jej źródło jest ukryte w mroku; postać wyczuwa narastające zagrożenie, lecz jego przyczyna nie została jeszcze ujawniona (np. dostrzega znaki upiora, ale nie jego samego); pojawia się przemykający cień wroga i ślady jego obecności.

Pomyślnie wykonany test uodparnia bohatera na strach do końca trwania całej sceny, chyba że zaistnieją okoliczności bardziej przerażające od dotychczasowych.

W przypadku nieudanego testu opanowuje Cię strach. Otrzymujesz wtedy -3 do wszystkich cech (czyli w przypadku testów umiejętności rzucasz 3 kośćmi mniej, niż powinieneś). Test umiejętności, która wskutek strachu została zredukowana do 0 lub poniżej, automatycznie kończy się porażką (nie jest to równoznaczne z pechem, opisanym na s. 67). Dodatkowo, jeśli strach wzbudza nie groza sytuacji, lecz konkretna istota (np. potwór, upiór, człowiek), nie będziesz w stanie podjąć przeciw niemu działań zaczepnych - nie zaatakujesz, nie uderzysz pierwszy, ani nie rozpoczniesz słownej konfrontacji. Jednak zaatakowany, będziesz się bronił.

Szpony strachu są zabójcze, bowiem wpijają się w Ciebie na czas trwania całej sceny! W wyjątkowych sytuacjach przysługuje Ci drugi test przełamania strachu o trudności o jeden poziom niższej niż poprzedni (pamiętaj, że testujesz wtedy *zimną krew* z odrzuceniem 3 kości!). Do takiego testu masz prawo, gdy źródło strachu się oddali (np. huczące w szybie kopalnianym głosy twych nieżyjących rodziców w końcu umilkną) lub też jesteś świadkiem szkody na Zdrowiu, Mocy lub Nieugiętości istoty, która wzbudziła w tobie strach (np. wilkołak zostanie ranny).

Teraz już wiesz, dlaczego wylękniony przeciwnik przegrywa, zanim jeszcze zdąży dobyć miecz.

Przykład. Żerca zaczaił się w ruinach miasta na lykantropa-samotnika. Gdy wróg, krwiożerczy olbrzym o stalowych mięśniach, pojawia się w polu widzenia, narrator prosi bohatera o Wymagający test strachu. Niestety test okazuje się nieudany, zatem żercę opanowuje strach. Zabrakło mu odwagi, by wykorzystać przewagę zaskoczenia i uderzyć z zasadzki. Wstrzymuje oddech i czeka, aż lykantrop odejdzie. Na nieszczęście bestia wyczuwa zapach człowieka i momentalnie rzuca się na niego! We wszystkich testach walki żerca odrzuca z ręki aż 3 kości. Pomimo wielu ran własnych, udaje mu się w końcu zranić potwora. Narrator pozwala mu wówczas wykonać dodatkowy test przełamania strachu, tym razem Zwykły. Nie stanowi on już dla żercy problemu; stłumił strach i, choć poturbowany, zaraz pokaże, co potrafi.

Strach

- test *zimnej krwi*,
- brak odwagi do działań zaczepnych, inicjujących konfrontację siłową i społeczną,
- kara -3 do wszystkich cech,
- możliwość przełamania strachu, gdy jego źródło się oddali lub zostanie mu wyrządzona Szkoda.

Konflikt

Do konfliktu dochodzi wówczas, gdy strony o sprzecznych interesach doprowadzają do konfrontacji, aby narzucić konkurentowi swój cel. W *Klanarchii* wyróżniliśmy te konflikty, które są szczególnie emocjonujące dla graczy, a jednocześnie bardzo istotne dla rozwoju fabuły. Należą do nich:

- walka zbrojna, w tym walka z upiorami w Pomroku,
- konfrontacja społeczna,
- egzorcyzmy jako forma walki psychicznej,
- wiedźmiarstwo, czyli pojedynek z Ciemnością.

Test przeciwstawny czy schemat Pentagramu?

Każdy z tych konfliktów możesz rozwiązać poprzez narrację lub też za pomocą dwóch narzędzi motoryki: testu przeciwstawnego albo mechanizmu zwanego Pentagramem. Przekonanie gburowatego wróżbity, aby zdradził prognozę pogody na kolejny dzień, wymagać będzie zaledwie testu przeciwstawnego, lecz dramaturgia sytuacji wręcz wymaga, aby ostateczny pojedynek graczy z Cieniem Cesarza rozwiązać, stosując schemat Pentagramu. Jeśli teraz wydaje Ci się to trudne, nie martw się. W czasie zabawy intuicyjnie odróżnisz ważne konflikty (schemat Pentagramu) od banalnych (test przeciwstawny).

Wejście w konflikt

Konflikt rozpoczyna się wtedy, kiedy jeden z oponentów doprowadza do konfrontacji. W konflikcie siłowym jest to łatwe do uchwycenia - jedna strona atakuje drugą. W przypadku konfrontacji społecznej konflikt wymaga wykorzystania środków perswazji wobec drugiej osoby i odwołania się do motoryki. Strona zaatakowana w ten sposób nie ma większego wyboru - musi podjąć rękawicę albo od razu się poddać, pozwalając wrogowi zrealizować jego zamiar. Gdy egzorcysta rozpocznie rytuał, upiór ma prostą alternatywę: uciec lub przeciwstawić się okultyście.

Każdy rodzaj konfliktu bywa na tyle absorbujący, że żaden z jego uczestników nie jest w stanie zainicjować w tym samym czasie innego rodzaju walki. Dlatego, tocząc z kimś spór społeczny, nie atakujesz go bronią. Jest to możliwe dopiero wówczas, gdy uda Ci się wyjść z jednego konfliktu (np. stosując Akcję Wycofanie) i dopiero potem rozpocząć kolejny. Zaatakowany potrafisz wszakże toczyć jednocześnie wiele sporów, lecz w takiej sytuacji zawsze rzucasz jedną kością mniej. Tak będzie, gdy np. toczysz bój z kultystami, a jednocześnie próbujesz opierać się próbom opętania przez demona.

Szybkie rozstrzyganie konfliktów

Schemat Pentagramu to narzędzie do rozwiązywania ważnych i doniosłych konfliktów - walki z kluczowym czarnym charakterem, przeprowadzanie egzorcyzmów potężnego demona - czyli wydarzeń, które mogą zmienić oblicze opowieści. Nie warto jednak wykorzystywać go w pojedynku z Ciemnością, gdy wiedźmiarz zamierza użyć swych mocy do zapalenia świec albo gdy siepacz opędza się od wygłodniałych, przerośniętych szczurów. W takich sytuacjach rozwiążcie konflikt zwykłym testem przeciwstawnym, w którym przewaga mówi o zadanych wrogowi ranach. W wypadku walki grupowej rozstrzygnij walkę testem przeciwstawnym dla wszystkich zainteresowanych stron. Szkoda także tracić czas na dokładne zliczanie obrażeń odniesionych przez przeciwników. Przyjmij, że 4 rany wystarczą, aby każdy wróg wycofał się w obawie o swoje życie.

Schemat Pentagramu

Motoryka rozstrzygania konfrontacji bezpośrednich oparta jest na schemacie zwanym Pentagramem. Będziesz z niego korzystał w ważnych sekwencjach bitewnych, konfliktu społecznego, walki w Pomroku, wiedźmiarstwa oraz egzorcyzmów. By sprawdzić czy wytrącisz broń butnie zachowującemu się kirasjerowi, wystarczy przeciwstawny test *walki bronią* przeciwko jego *czujności.* Jednak zwieńczenie sceny pojedynku ze skorumpowanym inkwizytorem rozwiążesz właśnie schematem Pentagramu.

Nie ma znaczenia, czy pojedynkujesz się z hanzyckim kawalerem, przekonujesz inkwizytora do wezwania posiłków, czy próbujesz wypędzić upiora z nawiedzonego obszaru. W każdym z tych przypadków podstawowy mechanizm konfrontacji jest identyczny. Zarówno podczas walki, jak i konfliktu społecznego oraz egzorcyzmów, człowiek korzysta z podobnych środków - ataków, zwodów i uników. Jedyną różnicą są wykorzystywane umiejętności. W walce polegasz na umiejętnościach *bijatyki* bądź *walki bronią,* w konflikcie społecznym na *blefie, negocjacji i pasji* - a w czasie egzorcyzmów na *dominowaniu ducha* i *zaklinaniu ciała*.

Sekwencja starcia

Starcie przebiega w następujących po sobie krótkich odstępach czasu zwanych rundami. W trakcie nich każda ze stron konfliktu ma prawo wykonać jedną Akcję. W konflikcie społecznym oraz egzorcyzmach czas trwania rundy nie jest kwestią pierwszorzędną - recytowanie formuł przeganiających zło, jak również przekonywanie drugiej strony do swoich racji, może trwać od kilku sekund, do nawet pół godziny. W walce - również w Pomroku - przyjęliśmy, że runda trwa ok. 5 sekund, gdyż tak dokładne zaklinanie czasu pomoże orientować się w. szybkości całej sekwencji i staje się istotne przy definiowaniu czasu przeładowania broni strzeleckiej lub określaniu dystansu, jaki można przebyć podczas walki.

Wszystkie rundy, aż do zwycięstwa jednej że stron, składają się na sekwencję starcia.

Runda walki składa się z następujących czynności:

- **Wybór Akcji**. Obie strony, w tajemnicy przed przeciwnikiem, wybierają jedną Akcję spośród następujących:

  Wycofanie
  Zaciekła obrona
  Utrzymanie pozycji
  Błyskawiczna riposta
  Rozważne natarcie
  Wściekły atak

Obie strony ujawniają obrane Akcje i porównują je. Jedna ze stron uzyskuje przewagę w postaci dodatkowych kości do testu konfrontacji.

- **Test konfrontacji.** Obie strony wykonują przeciwstawny test umiejętności, którą pragną wykorzystać w wybranej Akcji.

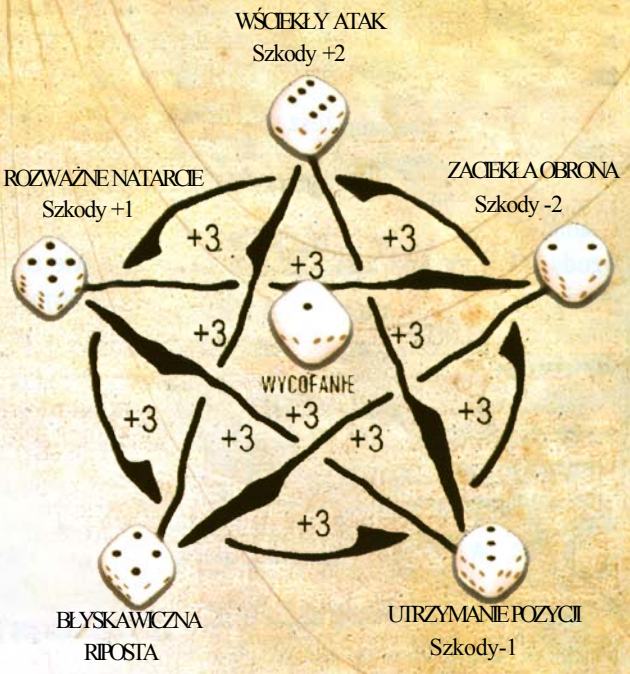
- **Szkody.** Zwycięzca testu zadaje przeciwnikowi straty w postaci ran na Zdrowiu (walka), Mocy (egzorcyzmy) lub Nieugiętości (konflikt społeczny). Jeżeli obie strony chcą i mogą dalej walczyć, następuje kolejna runda.

Wybór Akcji

Każda Akcja to jedna z sześciu postaw, jakie możesz przyjąć podczas konfliktu. Inaczej mówiąc, jest to taktyka, jaką zamierzasz zastosować w obecnej rundzie. Nazwy Akcji są uniwersalne. Wściekły atak możemy interpretować jako pełne impetu uderzenie, bezpardonową napaść słowną na interlokutora lub gwałtowne natarcie na upiora podczas egzorcyzmów.

Na decyzję o zastosowaniu danej Akcji wpływa wiele czynników. Niektóre Akcje wspomagają działania zaczepne, inne przydają się podczas defensywy. Natomiast różne właściwości dodatkowe (broń, manewry bojowe, socjotechniki, fetysze) wspomagają niektóre rodzaje Akcji. Można również przewidywać posunięcia przeciwnika i dobierać te Akcje, które zapewniają Ci największą przewagę. Pierwsza Akcja istoty kierowanej przez narratora powinna być adekwatna do opisu, jaki przedstawił on graczom, zanim doszło do zwarcia.

Wybór Akcji odbywa się w tajemnicy. Obie strony konfliktu w sekrecie ustalają preferowaną w danej rundzie Akcję. Mogą to robić poprzez zapisanie jej nazwy na kartkach, lecz znacznie szybszym sposobem jest użycie zwykłych sześciościennych kostek. Przy poszczególnych Akcjach widnieje liczba oczek kostki sześciościennej (k6). Wybierając Akcję,



należy ustawić kostkę tak, by na jej górnej ściance znalazł się numer wybranej Akcji, a następnie przykryć ją dłonią. Ujawnienie wyboru następuje poprzez odsłonięcie kostek.

Poszczególne Akcje i ich właściwości

Wycofanie. Stosując serię uników próbujesz wyrwać się z konfrontacji, przerwać ją i po prostu uciec. Akcja zawsze zapewnia 3 kości do testu konfrontacji, a uzyskanie przewagi pozwala wycofać się ze starcia.

Zaciekła obrona. Całkowite nastawienie na defensywę, blokowanie przeciwnika gwałtownym działaniem i szybkością decyzji. Zadawane i otrzymywane Szkody są zmniejszone o 2. Wykorzystana przeciwko Wściekłemu atakowi lub Błyskawicznej ripoście dodaje dodatkowo 3 kości do testu konfrontacji.

Utrzymanie pozycji. Rozważnie bronisz swojej pozycji, nie ustępujesz, ale jednocześnie unikasz gwałtownych kroków zaczepnych. Zadawane i otrzymywane Szkody są zmniejszone o 1. Wykorzystana przeciwko Rozważnemu natarciu lub Zaciekłej obronie dodaje dodatkowo 3 kości do testu konfrontacji.

Błyskawiczna riposta. Prowokujesz przeciwnika do nierozważnego kroku, by wykorzystać chwilę jego nieuwagi i uderzyć w czuły punkt. Wykorzystana przeciwko Wściekłemu atakowi lub Utrzymaniu pozycji dodaje dodatkowo 3 kości do testu konfrontacji.

Rozważne natarcie. Ostrożna i wyważona ofensywa, stopniowe naciskanie na przeciwnika, wymuszanie na nim popełnienia błędu. Powodowane i otrzymywane Szkody są zwiększane o 1. Wykorzystana przeciwko Błyskawicznej ripoście lub Zaciekłej obronie dodaje dodatkowo 3 kości do testu konfrontacji.

Wściekły atak. Brutalne i widowiskowe zagranie, silne i dynamiczne, nastawione na wyrządzenie jak największej szkody wrogowi. Niestety, podczas jego przeprowadzania pozbawiony jesteś jakiejkolwiek osłony. Wściekły atak wspaniale sprawdza się w momencie rozpoczęcia konfrontacji z zaskoczenia. Zadawane i otrzymywane Szkody są zwiększane o 2. Wykorzystana przeciwko Utrzymaniu pozycji lub Rozważnemu natarciu dodaje dodatkowo 3 kości do testu konfrontacji.

Wszystkie wymienione zależności zostały przedstawione w schemacie Pentagramu, którego kopię znajdziesz na Karcie Bohatera. Na wierzchołkach gwiazdy umieszczono Akcje wraz z przypisanymi im modyfikatorami szkód. Ramiona pentagramu wskazują, w jakiej sytuacji otrzymujesz 3 dodatkowe kości. Strzałki prowadzące od Twojej Akcji ku innym informują, przeciwko którym Twoja Akcja jest niezwykle skuteczna. Podejmując ją, otrzymasz dodatkowo 3 kości. Strzałki prowadzące do Twojej Akcji ilustrują efektywność działania wroga. Na przykład, jeżeli decydujesz się na Wściekły atak, od razu widzisz, że jest skuteczny przeciwko Rozważnemu natarciu i Utrzymaniu pozycji. Jeśli Twój przeciwnik wybrał jedną z tych Akcji, otrzymujesz 3. dodatkowe kości do testu konfrontacji. Jeśli natomiast wybrał Błyskawiczną ripostę lub Zaciekłą obronę, 3 dodatkowe kości przypadają w udziale właśnie jemu.

Porównanie Akcji

Wybrane Akcje obie strony ujawniają jednocześnie i porównują ich działania, aby ustalić, komu przysługują dodatkowe kości do testu konfrontacji. W przypadku wybrania tej samej Akcji żadna ze stron nie uzyskuje przewagi.

Przykład. Egzorcysta próbuje wypędzić z nawiedzonego domu upiora, zwanego widmowym wyżeraczem. Rozpoczyna obrzęd i wybiera Akcję Utrzymanie pozycji (gracz kładzie na stole kostkę sześciościenną z 3 na górze, lecz zasłania dłonią liczbę oczek). Przygotowany na atak upiór wybiera Zaciekłą obronę (narrator stawia k6 pokazującą 2 oczka i zasłania ją dłonią). W tym samym momencie kości są odsłaniane i ujawniają wybrane Akcje. Utrzymanie pozycji jest bardzo skuteczną Akcją przeciwko Zaciekłej obronie, więc egzorcysta otrzymuje 3 kości do testu konfrontacji.

Test konfrontacji

To zwyczajny test przeciwstawny o trudności Łatwy. Obie strony wybierają umiejętność, którą pragną wykorzystać w sekwencji starcia (*bijatyka i walka wręcz* w przypadku walki, *blef, negocjacje i pasja* w konflikcie społecznym oraz *dominowanie ducha, transmutacja substancji* lub *zaklinanie ciała* w egzorcyzmach i wiedźmiarstwie), po czym rzucają odpowiednią liczbą kości (zależnie od wartości danej umiejętności). Sumę kości modyfikują także zastosowane Akcje, manewry bojowe i socjotechniki, przedmioty (np. broń, fetysze) oraz inne modyfikatory wynikające z motoryki Klanarchii (np. +1 kość przy ustaleniu kolejności działań, gdy atakujemy z zaskoczenia). Ten, kto osiągnął więcej sukcesów, zadaje przeciwnikowi Szkody, których rozmiary zależą od uzyskanej przewagi oraz Akcji obu stron. Po uwzględnieniu obrażeń, jeśli obie strony są w stanie kontynuować konfrontację, rozpoczyna się nowa runda.

Przykład. Soldat Olgierd - bardzo dobry (6) *blef* - próbuje przekonać kupca Tumizuko - doskonała (8) *pasja* - że jest jego dalekim pociotkiem i dlatego należy mu się specjalne traktowanie. Olgierd zdecydował się na Rozważne natarcie, a kupiec na Zaciekłą obronę. Z Pentagramu widać, że Soldat otrzymuje dodatkowe 3 kości do testu. Obie strony wykonują rzut. Olgierd dziewięcioma kośćmi (6 + 3), zaś kupiec - ośmioma. Olgierd uzyskuje 5 sukcesów, a kupiec tylko 1, więc ten drugi powinien utracić 4 poziomy Nieugiętości. Rozważne natarcie zadaje kupcowi dodatkowo 1 Szkodę, ale Zaciekła Obrona zmniejsza ją o 2. Ostatecznie kupiec Tumizuko traci 3 poziomy Nieugiętości.

Szkody

Zauważ, że Szkody z wybranych Akcji sumują się. Jeśli w danej rundzie wybierzesz Wściekły atak (Szkody +2), a Twój przeciwnik Rozważne natarcie (Szkody +1), zwycięzca w teście konfrontacji zadaje dodatkowe 3 obrażenia (wynikające ze zsumowania szkód z obu Akcji). Aby łatwiej zapamiętać Akcje i powiązane z nimi Szkody, możesz posłużyć się następującym rozwiązaniem: jeśli odejmiesz 4 od numeru Akcji (liczby oczek na k6), otrzymasz modyfikator szkód każdej Akcji (z wyjątkiem Wycofania, które służy wyłącznie wyjściu ze zwarcia).

Poplecznicy

Nie zawsze będziesz w stanie sprostać wrogowi samotnie. Czasem jego przewaga jest przygniatająca, więc nie zaryzykujesz nawet jednej rundy starcia. To znakomita okazja, byś zdecydował się na rolę poplecznika, czyli osoby biorącej w starciu udział, ale raczej trzymającej się na uboczu, niewy-

stawiającej się na ciosy przeciwnika. Skrywa się ona za plecami towarzysza, by ewentualnie wspomagać go w walce, np. przeszkadzając przeciwnikowi i rozpraszając jego uwagę. Osobę, która w starciu może liczyć na pomoc choć jednego poplecznika, nazywamy liderem. Lider z kilkoma poplecznikami, w myśl prawa wojennego „w kupie siła", stanowi realne zagrożenie nawet dla bardzo potężnych oponentów.

Jako poplecznik, musisz pamiętać o kilku istotnych sprawach:

- Starcie przypomina zwykłą konfrontację. W danej rundzie to na liderze ciąży odpowiedzialność za wybór Akcji, stosowanie własnych manewrów bojowych i Socjotechnik, a w teście konfrontacji wykorzystuje się wartość jego umiejętności. Jako poplecznik w żadnym momencie rundy nie możesz korzystać z manewrów bojowych i Socjotechnik, ani też przekazywać ich liderowi.

- Na początku każdej rundy masz prawo zrezygnować z roli poplecznika i wycofać się z walki lub zdecydować się na zamianę ról z dotychczasowym liderem. Aby to uczynić, nie musisz wykonywać żadnych testów.

- Lider może mieć maksymalnie pięciu popleczników - każdy następny przestaje go wspomagać, gdyż wówczas grupa staje się bezładną tłuszczą, w której jeden przeszkadza drugiemu. Lider nie może być poplecznikiem innego lidera, a poplecznik nie może mieć własnych popleczników.

- Każdy z popleczników dysponuje siłą wsparcia, na której lider opiera test, zależną od aktualnej wartości umiejętności. Skutecznym pomocnikiem można być wyłącznie dostosowując się do lidera, a więc - jeżeli lider np. wdał się w bójkę - poplecznicy pomagają mu własną *bijatyką.* Pomocnika, który zdecyduje się stać na uboczu i strzelać do przeciwnika z kuszy, nie można nazwać poplecznikiem. Rozpiętość siły poplecznika waha się od 0 kości (najsłabszy) do 4 kości (najsilniejszy) i odpowiada liczbie kości, jaką rzuca poplecznik. Każdy sukces dodaje liderowi 1 przebicie do testu konfrontacji. Siłę wsparcia przedstawiliśmy poniżej.

Wartość umiejętności poplecznika, którą posługuje się lider	Siła wsparcia
0	0 kości, poplecznik nie wykonuje rzutu
1-5	1 kość
6-7	2 kości
8-9	3 kości
10 i więcej	4 kości

- Zwycięzca decyduje o rozkładzie Szkód wynikłych w walce grupowej pomiędzy lidera a wszystkich popleczników (przynajmniej jedną ranę musi otrzymać lider).

- Poplecznicy nie Otrzymują kości za narrację. Zasada „opis wspomaga motorykę" ich nie dotyczy.

- Lider może zrezygnować z poplecznika, nawet jeśli ten wyraża sprzeciw.

- Poplecznik może wycofać się ze starcia grupowego tylko na początku rundy albo gdy lider pomyślnie zastosuje Akcję Wycofanie. Nie może zrezygnować po rzucie (unikając ryzyka szkód w przypadku przegranego testu konfrontacji).

Poplecznikiem możesz zostać w walce bezpośredniej, konfrontacji społecznej, egzorcyzmach i starciu w Pomroku. Podział na lidera i jego popleczników może również wprowadzić narrator, chcąc wzmocnić pojedynczego przeciwnika lub po prostu przyśpieszyć starcie, w którym bierze udział wiele osób (rozgrywanie poszczególnych pojedynków byłoby nużące). System starcia z poplecznikami jest szybki i prosty, pozwala mniej wprawnym w danej dziedzinie bohaterom na aktywne uczestnictwo w walce i udzielenie pomocy sprawniejszym przyjaciołom. Takie starcie urozmaica wiele manewrów bojowych i socjotechnik, pozwalających na jeszcze szybsze rozstrzygnięcie konfliktu (np. poprzez zadawanie Szkód poplecznikom).

Przykład. Roberto, siepacz rodu Tolomerro - doskonała (8) bijatyka - zostaje zaatakowany przez trzech bojowników sekty Jedynego: Zakapturzonego, Fanatyczkę i Mnicha. Każde z nich ma dobrą (5) bijatykę. W pierwszej rundzie walki liderem wyznawców Jedynego zostaje Fanatyczka, a pozostali zostają jej poplecznikami. Po wyborze Akcji w teście konfrontacyjnym Fanatyczka, dzięki swoim poplecznikom, dostaje dodatkowo 2 kości. Mimo tej przewagi Roberto zdołał zranić nie tylko ją, ale także Zakapturzonego. W kolejnej rundzie liderem zostaje Mnich.

Starcie grupowe

Konfrontacja, w której uczestniczą więcej niż dwie osoby, nazywana jest starciem grupowym. W odróżnieniu od typowego pojedynku występują w niej konfiguracje: dwóch na jednego, trzech na pięciu itp. Jednakże nie jest to właściwe narzędzie do strategicznego rozgrywania bitew. Walka grupowa zarówno pojedynek lidera i jego popleczników z pojedynczym przeciwnikiem, jak i starcie-wieloosobowe, w którym część osób ma dodatkowych popleczników, a część nie.

W takiej sytuacji wszystko dzieje się podczas tej samej rundy. Oddaje panujące chaos i zamieszanie, umożliwia jednoczesne ranienie kilku przeciwników i wspiera konwencję mrocznego komiksu. Wszystko odbywa się w sposób bardzo podobny do zwykłej konfrontacji, jednakże należy uwzględnić udział większej liczby osób i dopasować do niej mechanizm starcia w sposób opisany poniżej.

- Walczący w jednej grupie wspólnie wybierają Akcję i porównują ją z Akcją przeciwnika, aby oszacować przewagę.
- Zastosowana przez postać socjotechnika (lub manewr bojowy) działa na wszystkich bezpośrednio związanych z nią walką, ale jest skuteczna tylko wobec tych, którzy spełniają warunki jej działania. Przychodzące Ci w sukurs manewry lub socjotechniki nie wspierają innych postaci z tej samej grupy. Dzięki określonym Zagrywkom możesz zatem zranić wszystkich przeciwników, ale wspierasz tylko siebie.

Przykład. Socjotechnika Piorunujące spojrzenie dotyczy wszystkich osób, z którymi w tej rundzie toczysz walkę społeczną, lecz jest skuteczna tylko wobec tych, które wybrały tę samą Akcję Pentagramu. Z kolei wykorzystanie Wiarygodnego rozmówcy (Rozważnego natarcia), wspiera osobę stosującą tę technikę i wybierającą Akcję Rozważnego natarcia, ale nie działa na postacie (wrogie lub sojusznicze), które w tej rundzie również zdecydowały się na tę Akcję.

- Postać zaangażowana w walkę grupową może mieć popleczników.
- Gdy w konflikcie występują trzy lub więcej stron (każda ma odmienny cel), rozbij walkę na pojedynki dwóch stron.
- Każda strona wykonuje test konfrontacji, porównuje jego wynik z wynikami przeciwników i oblicza Szkody. Może się zdarzyć, że postać w jednej rundzie unieszkodliwi dwóch przeciwników, lecz trzeci zdoła ją pokonać. Walka odbywa się w tym samym czasie, zatem porównujemy wszystkie testy konfrontacji. Nie jest możliwa sytuacja, w której - w tej samej rundzie - postać najpierw zostanie Ciężko ranna, przez co nie będzie w stanie zadać obrażeń przeciwnikowi, chociaż uzyskała nad nim przewagę W teście konfrontacji. Runda walki grupowej nie obejmuje kolejnych chronologicznie chwil i pojedynków, test pokazuje jedynie końcowy rezultat serii ciosów i zwarć.

Przykład. Postać walczy z dwoma psami bojowymi. Każdy z trzech uczestników starcia wykonuje test i porównuje z wynikiem przeciwnika. Porównanie przebić wykazało, że pierwszy pies zdołał ciężko zranić postać, ale drugi został przez nią zabity.

Poznałeś już Pentagram - serce mechanizmu wszystkich rodzajów konfrontacji. W dalszych Księgach poznasz manewry bojowe, socjotechniki, broń i fetysze, czyli elementy, które przydają wyjątkowości poszczególnym konfliktom. Sugerujemy, żebyś podczas pierwszej opowieści najpierw opanował opisany system Akcji, a dopiero później wzbogacał go o pozostałe dodatki.

Socjotechniki i manewry bojowe poza konfrontacją

Manewry bojowe wykorzystywane w walce i socjotechniki stosowane podczas konfrontacji społecznej zostały dokładnie opisane w Księdze trzeciej, jednakże już teraz warto wspomnieć o jednej z ich wspólnych cech.

O ile szczegółowe działanie socjotechnik i manewrów bojowych ma sens jedynie podczas sekwencji konfrontacji (bazującej na schemacie Pentagramu), o tyle zagrania jako takie można wykorzystać podczas innych czynności. Manewry opisują pewne predyspozycje fizyczne, a socjotechniki - skuteczność niektórych zachowań społecznych bohatera. Druzgocące uderzenie - jest efektywne w walce, ale równie dobrze może wspomagać postać przy wyłamywaniu okiennicy. Piorunujące spojrzenie pomaga w starciu społecznym, ale może też wzmocnić bohatera podczas pojedynku wzrokowego z napotkanym oprychem.

Gracz ma prawo skorzystać z manewru bojowego lub socjotechniki w dowolnej sytuacji, jeśli grupa uzna, że ich fabularny charakter odpowiada jakiejś czynności. Niezależnie od szczegółowego efektu działania manewru/socjotechniki w konfrontacji, gracz zyskuje wówczas dodatkową kość. Wsparcie się taką zdolnością powinno zostać uwzględnione w narracji. Podczas jednej akcji bohater może wykorzystać tylko jeden manewr lub socjotechnikę i nie może ich łączyć, jak to ma miejsce podczas konfrontacji z użyciem schematu Pentagramu.

Przykład. Śniący pragnie zrobić dobre wrażenie na pięknej rzeczniczce rodu i pozyskać jej sympatię. Przed wizytą starannie dobiera strój i naciera ciało pachnidłem. Gdy dochodzi do pierwszej rozmowy, gracz przypomina sobie, że jego postać dysponuje socjotechniką Zaufaj mi. Postanawia jej użyć, by dodatkowo wzmocnić wrażenie uczciwego, sympatycznego i godnego zaufania człowieka. Uczestnicy zabawy zgadzają się, że to dobry pomysł i gracz otrzymuje dodatkową kość do testu obycia.

OPIS POSTACI

IMIĘ BOHATERA

ARCHETYP — s. 108–133

NAZWA KLANU

WOLNA RODZINA — s. 30–53, s. 97–101

WIEK — s. 103 – 104

ZDARZENIA Z PRZESZŁOŚCI

WYGLĄD — losujesz s. 104–107

losujesz s. 102–103

OPIEKUNOWIE

wybierz dowolnego Egzarchę s. 157–159

EGZARCHA

ATRYBUTY EGZARCHY

PRZEKLEŃSTWA

DARY CIEMNOŚCI

Kreacja bohatera s. 103–104
Splugawienie s. 343–351

KLANU

PRZEKONANIA I OSOBOWOŚĆ

Zależą od Wolnej Rodziny, archetypu oraz twoich preferencji, s. 93 i s. 136

CECHY

s. 94–95

	KONDYCJA	PERCEPCJA	INTELEKT	WOLA
Wybitna				
Ułomna				

EKWIPUNEK

UMIEJĘTNOŚCI

Opis s. 140–149
Kreacja bohatera s. 93
Rozwój s. 234

ARTYZM		
BIJATYKA		k10
BLEF		k10
CZUJNOŚĆ		k10
DOMINOWANIE DUCHA		k10
DŹWIGANIE		k10
KRYCIE SIĘ		k10
KULT PRZODKÓW		k10
LEGENDOZNAWSTWO		k10
NEGOCJACJE		k10
OBYCIE		k10
PARKOUR		k10
PASJA		k10
PRZEPRAWA		k10
RZEMIOSŁO		k10
RZUCANIE		k10
STRZELECTWO		k10
TRANSMUTACJA SUBSTANCJI		k10
UZDOLNIENIA TECHNICZNE		k10
WALKA BRONIĄ		k10
WIEDZA O SŁUGACH CIEMNOŚCI		k10
ZAKLINANIE CIAŁA		k10
ZIMNA KREW		k10
ZMYSŁ NATURY		k10

s. 65, domyślnie BIEDAK
rozwój z Puli s. 135

ZAMOŻNOŚĆ — MAJĄTEK

- ARYSTOKRATA (+k10x100 den)
- MOŻNY (+k10x20 den)
- ŚREDNIOZAMOŻNY (+k10x5 den)
- BIEDAK (+Artyzm+Rzemiosło den)

DOŚWIADCZENIE

DOMINOWANIE CIEMNOŚCI

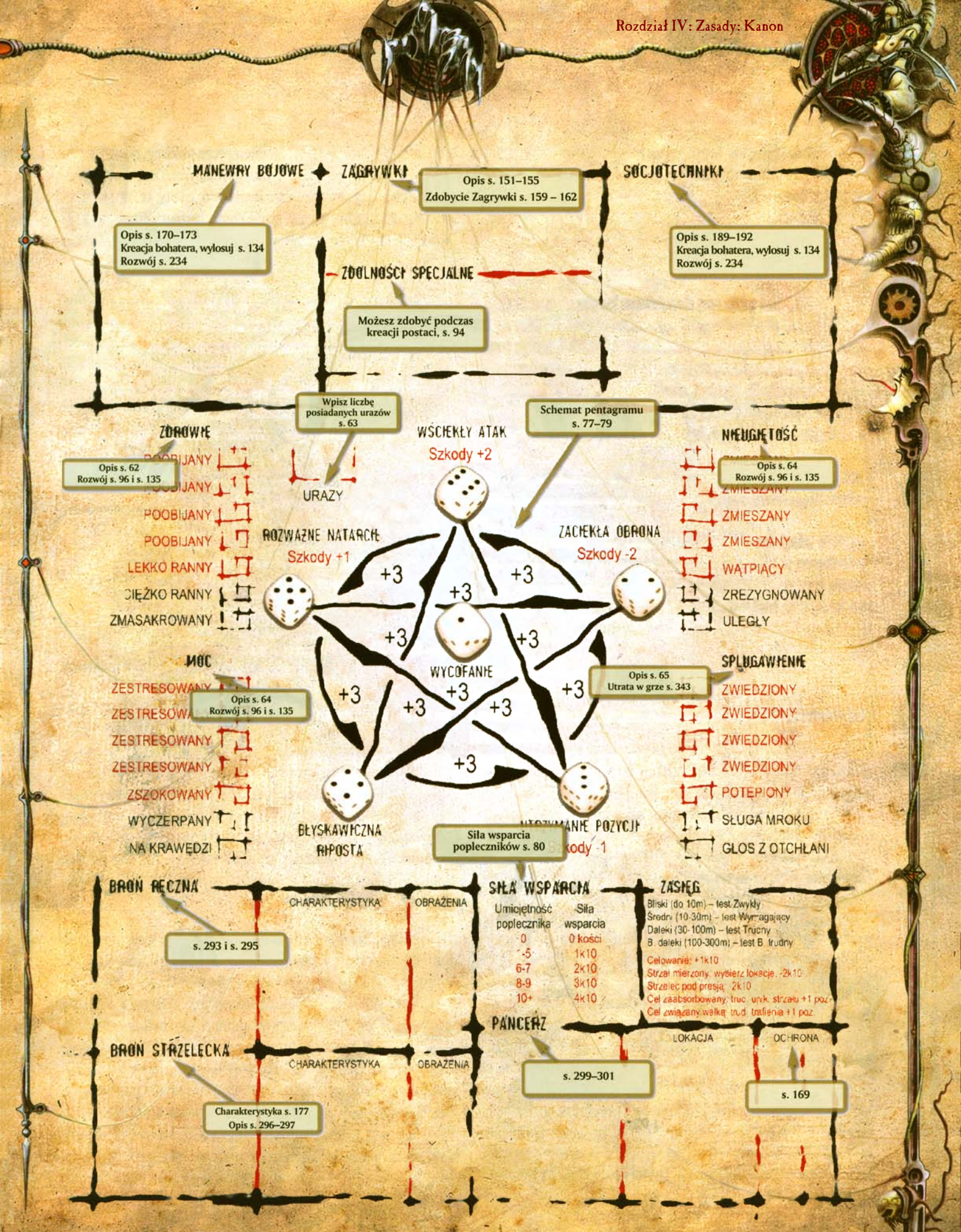
Akcja	Koszt kości do puli
Powtórz test	1
Dorzuć 2 kości	1
Fart!	2
Zanegu szkodę	2
Wylecz wszystkie poziomy Zdrowia	2
Odzyskaj wszystkie poziomy Mocy	2
	2

Trudność testu i wymagane sukcesy:

Łatwy (1), Zwykły (2), Wymagający (3), Trudny (4), Bardzo trudny (5), Fuks (0)

Opisowe ujęcie umiejętności:

Brak (0), Bardzo słabo (1), Słabo (2), Przeciętnie (3), Ponadprzeciętnie (4), Dobrze (5), Bardzo dobrze (6), Perfekcyjnie (7), Doskonale (8), Mistrzowsko (9), Legendarnie (10+)


MANEWRY BOJOWE
Opis s. 170–173
Kreacja bohatera, wylosuj s. 134
Rozwój s. 234
ZAGRYWKI
Opis s. 151–155
Zdobycie Zagrywki s. 159 – 162
SOCJOTECHNIKI
Opis s. 189–192
Kreacja bohatera, wylosuj s. 134
Rozwój s. 234
ZDOLNOŚCI SPECJALNE
Możesz zdobyć podczas kreacji postaci, s. 94
Wpisz liczbę posiadanych urazów s. 63
Schemat pentagramu s. 77–79
ZDROWIE
Opis s. 62
Rozwój s. 96 i s. 135
POOBIJANY
POOBIJANY
POOBIJANY
POOBIJANY
LEKKO RANNY
CIĘŻKO RANNY
ZMASAKROWANY
URAZY
WŚCIEKŁY ATAK
Szkody +2
ROZWAŻNE NATARCIE
Szkody +1
ZACIEKŁA OBRONA
Szkody -2
+3
WYCOFANIE
BŁYSKAWICZNA RIPOSTA
Siła wsparcia poplecznikow s. 80
NIEUGIĘTOŚĆ
Opis s. 64
Rozwój s. 96 i s. 135
ZMIESZANY
ZMIESZANY
ZMIESZANY
WĄTPIĄCY
ZREZYGNOWANY
ULEGŁY
MOC
Opis s. 64
Rozwój s. 96 i s. 135
ZESTRESOWANY
ZESTRESOWANY
ZESTRESOWANY
ZESTRESOWANY
ZSZOKOWANY
WYCZERPANY
NA KRAWĘDZI
SPLUGAWIENIE
Opis s. 65
Utrata w grze s. 343
ZWIEDZIONY
ZWIEDZIONY
ZWIEDZIONY
ZWIEDZIONY
POTĘPIONY
SŁUGA MROKU
GŁOS Z OTCHŁANI
BROŃ RĘCZNA
CHARAKTERYSTYKA
OBRAŻENIA
s. 293 i s. 295
BROŃ STRZELECKA
CHARAKTERYSTYKA
OBRAŻENIA
Charakterystyka s. 177
Opis s. 296–297
SIŁA WSPARCIA
Umiejętność poplecznika
Siła wsparcia
0 — 0 kości
-5 — 1k10
6-7 — 2k10
8-9 — 3k10
10+ — 4k10
ZASIĘG
Bliski (do 10m) – test Zwykły
Średni (10-30m) – test Wymagający
Daleki (30-100m) – test Trudny
B. daleki (100-300m) – test B. trudny
Celowanie: +1k10
Strzał mierzony, wybierz lokację: -2k10
Strzelec pod presją: -2k10
Cel zaabsorbowany walką: trud. trafienia +1 poz.
Cel związany walką: trud. trafienia +1 poz.
PANCERZ
LOKACJA
OCHRONA
s. 299–301
s. 169

KSIĘGA DRUGA

RYTUAŁ NARODZIN

ROZDZIAŁ V
WPROWADZENIE

Pierwszą opowieść nowego cyklu poprzedza spotkanie zwane Wprowadzeniem. Poczynicie na nim ustalenia dotyczące ogólnych ram fabuły i niektórych jej składowych, wspólnie stworzycie grupę oraz wyznaczycie cel, do którego ona dąży. Nakreślicie płaszczyznę wiarygodnych relacji pomiędzy jej członkami, poznacie główną oś intrygi, stworzycie bohaterów pasujących do koncepcji grupy, a także określicie swoje preferencje dotyczące zabawy, które staną się oficjalnymi zasadami dla wszystkich jej uczestników.

Wprowadzenie ma na celu wypracowanie takiej koncepcji, aby każdy z graczy otrzymał dokładnie to, czego pragnie; zgodnie z ustaleniami stworzył najbardziej efektywną i barwą postać, a także miał, na równi z innymi, udział w konstruowaniu głównego wątku i intrygi cyklu. Natomiast narrator powinien połączyć wszystkie wątki w ramach jednego cyklu i rozłożyć je pomiędzy poszczególne opowieści.

Określanie preferencji

Przyszliście na sesję, aby dobrze się bawić. Jednak nie dla wszystkich graczy musi to oznaczać to samo. Jeśli ktoś lubi odgrywanie codziennego życia kronikarza i prowadzenie wielogodzinnych rozmów z napotkanymi bohaterami drugoplanowymi, nie będzie zadowolony, gdy narrator i pozostali uczestnicy będą parli od sceny do sceny w zawrotnym tempie, typowym dla filmów akcji.

Wasze oczekiwania mogą być sprzeczne. Dla niektórych dobra zabawa oznacza śledzenie fabuły bazującej na intrygach i interakcjach społecznych, zaś dla innych - walkę i dynamiczne akcje. Określanie preferencji pozwoli Wam znaleźć płaszczyznę porozumienia i w taki sposób snuć opowieść, aby usatysfakcjonować wszystkich obecnych. Dzięki temu spotkanie będzie przyjemnością nie tylko dla jednej osoby, ale dla całego grona. W miarę nabywania doświadczenia wypracujecie zapewne własny styl konstruowania fabuły, który będzie dawał Wam najwięcej satysfakcji. Lecz nawet wówczas, przed każdym nowym cyklem, warto przypominać o preferencjach graczy i odświeżać ich listę. Pamiętajcie, że wiele aspektów zabawy reguluje motoryka, więc, zanim zaczniecie rozmawiać o stylu gry, warto przeczytać Klanarchię i zapoznać się z przedstawionym w systemie sposobem gry.

Odpowiedzi na poniższe pytania pozwolą Wam sprecyzować upodobania dotyczące różnych możliwych obszarów zabawy.

- Czego, przede wszystkim, oczekujesz po. zabawie w *Klanarchię?* Wspólnego spędzenia czasu W miłym towarzystwie? Wcielenia się w postać i jej odgrywanie? Eksplorowania świata? Ciekawej intrygi? Intensywnego nastroju? Podejmowania przez postać trudnych wyzwań i ich realizowania?

- Jaki motyw fantastyczny odpowiada ci najbardziej? Mroczne fantasy? Mistyka? Świat w realiach postapokaliptycznych? Obyczajówka w dekoracjach okultystycznego świata? Wiedźmiarstwo? Latanie na wyvernach?

- Czy chciałbyś, żeby cykle opowieści (przede wszystkim ten najbliższy) były wzorowane na jakimś filmie, komiksie lub książce? Jeśli tak, to dlaczego akurat konkretne dzieło popkultury tak Ci się podoba i kojarzy z Klanarchią?

- Jakie wątki chciałbyś widzieć w najbliższej opowieści, a jakich zdecydowanie chcesz uniknąć? Wilkołaki? Intrygi w wielkim mieście? Tropienie herezji? Poważne dylematy w konwencji alegorycznej baśni? Walka z potworami? Egzorcyzmy? Wędrówka poprzez Pomrok? Erotyka?

- Ile czasu jesteś w stanie poświęcić na jedną opowieść? Trzy godziny? Sześć? Całą noc?

Wprowadzenie

1. Burza mózgów.
2. Profil grupy.
3. Temat przewodni, konflikt i cel.
4. Stworzenie bohaterów (s. 93).
5. Interludium (s. 388).

Założenia cyklu

W klasycznych zabawach fabularnych gracze tworzyli postacie, a prowadzący konstruował dla nich opowieść. Profil poszczególnych bohaterów bywał nierzadko diametralnie różny, a przygotowanie wiarygodnej historii - dopasowanej do każdej postaci i motywującej do wczucia się w fabułę - stanowiło nie lada wyzwanie. Zadanie przygotowania ram opowieści oraz połączenie ich w cykl spoczywało w całości na narratorze. Mógł oczywiście opierać się na preferencjach i opinii graczy, lecz równie dobrze mógł sam nakreślić strukturę scenariusza. Tymczasem w *Klanarchii* przygotowanie opowieści jest obowiązkiem każdego z uczestników zabawy. Sposób ten jest praktykowany przez wiele grup w sposób nieformalny. Z pewnością niejednokrotnie pytałeś o zdanie swoich przyjaciół, razem dyskutowaliście nad nowymi przygodami i rolami bohaterów. W Klanarchii jest odwrotnie. Podaje ona standardowy system współtworzenia opowieści, zaś samodzielne przygotowanie scenariusza przez narratora bywa sytuacją wyjątkową.

Podstawą takiego podejścia jest zrozumienie znaczenia, jakie mają w całej historii bohaterowie. To specjaliści, a nie poszukiwacze przygód czy awanturnicy, którzy nie wiedzą, co ze sobą zrobić. To profesjonaliści wypełniający konkretną misję. Najpierw uczestnicy zabawy tworzą zarys zadania, któremu będą musieli podołać lub którego będą chcieli się podjąć, a następnie, w zależności od nakreślonych ram, tworzą bohaterów. Podejrzenia kultu Wielkiego K w Technoklanie? Justycjariusz wysyła inkwizytora, kilku siepaczy i technomantę. Gracze postawią zatem na umiejętności związane z okultyzmem, techniką i kultystami, a opowieść rozpocznie się sceną, w której zorientowani w problemie specjaliści przybędą do siedziby klanu. Zakon Rytualistów próbuje porwać wielkiego okultystę Ebionitów? Uczestnicy tworzą grupę o umiejętnościach dokładnie sprofilowanych w kierunku potencjalnych niebezpieczeństw. Tym sposobem gracze wcielają się w profesjonalistów, stworzonych specjalnie do rozwiązania problemu, którzy od razu są gotowi wkroczyć w opowieść.

Wspólne opracowanie założeń obejmuje zatem: określenie przez uczestników zabawy swoich preferencji, wymyślenie przewodniego tematu całego cyklu (czyli głównego wyzwania, przed którym staną bohaterowie), stworzenie przez graczy grupy specjalistów, określenie łączących ich relacji oraz omówienie szczegółów.

Burza mózgów

Po ustaleniu preferencji rozpocznijcie burzę mózgów i zdecydujcie, jakie motywy chcielibyście uwzględnić w najbliższym cyklu. Rzucajcie ogólne propozycje dotyczące głównego konfliktu, tematu przewodniego, koncepcji grupy i własnych bohaterów. Nie dyskutujcie (na razie) nad propozycjami, nie oceniajcie koncepcji i nie wdawajcie się w argumentację. Po prostu poddajcie kilka pomysłów i zapiszcie je na kartce. Na ich analizę i doprecyzowanie przyjdzie czas.

Przykład. Julia (narrator), Tomek, Ewa i Norbert spotykają się na Wprowadzeniu rozpoczynającym cały cykl. Jest to ich pierwsze spotkanie z Klanarchią, nie uczestniczyli w żadnej wcześniejszej opowieści. Podczas burzy mózgu padają następujące propozycje: „Grajmy szpiegami Ebionitów", „Ja chcę być drapieżną wojowniczką", „Muszą być wampiry", „Eksplorowanie starożytnych ruin", „Żadnych nekrozytów", „Wyprawa morska i łupieżcy wybrzeży!", „Misja zlecona przez namiestnika z Omamu", „Zróbmy mrocznych Rytualistów!", „Bądźmy zawodnikami w grze w rozpłata, jak w filmie *Krew bohaterowi*".

Profil grupy

Po ponownym odczytaniu zapisanych koncepcji rozpocznijcie ich weryfikację. Spośród pomysłów zanotowanych podczas wcześniejszego etapu wybierzcie te, które szczególnie Wam opowiadają oraz wyrzućcie te elementy, które psują spójną wizję. Analizujcie propozycje pod kątem zainteresowań całej grupy, preferencji poszczególnych uczestników oraz spójności koncepcji. Nie martwcie się, jeżeli niektóre Wasze sugestie zostaną odrzucone. Nie należy z nich rezygnować zupełnie, być może w oparciu o nie zbudujecie kolejny cykl.

Poniżej znajdziecie przykładowe koncepcje grup.

Mocne sprofilowanie. Bohaterowie mogą należeć do dowolnej Rodziny lecz pełnią podobną funkcję w społeczeństwie (jak np. siepacze i żercy). Silnie sprofilowana grupa powinna zajmować się w dużej mierze swoimi sprawami - zbrojni są najemnikami, grupa kupców tworzy karawanę, a okultyści poszukują mrocznej tajemnicy. Dla takiej drużyny łatwo stworzyć temat opowieści, gdyż dokładnie wiadomo, czego się po niej spodziewać.

Krewniacy. Bohaterowie należą do tego samego klanu, a co za tym idzie - do jednej Rodziny. Wyjątkiem może być osoba, która wychowywała się w innej tradycji, lecz poprzez związek małżeński weszła do nowej społeczności. Większość krewniaków mieszka razem. Zażyłość dodatkowo podtrzymują więzy rodzinne, a także klanowy interes, wendeta, kłopoty z „czarną owcą", wspólne radości i wspólne troski. Rodzina nie gwarantuje znakomitych relacji pomiędzy jej członkami, lecz zawsze integruje i pozwala narratorowi snuć fabułę dotyczącą spraw klanu.

Wydział inkwizycyjny. Oprócz inkwizytora w skład grupy mogą wchodzić: zwykli siepacze i żercy, eksperci od spraw związanych z kultami i upiorami, czyli okultyści i egzorcyści, ale również prowadzący dokumentację wydziału klanowy kronikarz oraz przepatrywacze bądź szabrownicy - w roli przewodników i szpiegów. Przygody grupy inkwizycyjnej to zazwyczaj mroczne śledztwa przeplatane pościgami i krwawymi rozprawami z groźnymi wrogami Omamu. Każda opowieść może dotyczyć jednej sprawy albo wręcz przeciwnie - do rozwikłania tajemnicy może być potrzebne wiele spotkań. Bohaterowie mogą należeć do wielu Rodzin, które zostały wchłonięte przez Wielki klan, lub po prostu zostali wynajęci do swej pracy.

Banda łotrów. Bohaterowie to najemnicy z malutkich i słabych klanów, którzy wstąpili na usługi terroryzującego okolicę lokalnego decydenta. Tworzą wydzieloną grupę, której przewodzi jeden z zaufanych ludzi władcy. W jej skład mogą wchodzić bezwzględni siepacze, szabrownicy i przepatrywacze organizujący przemyt z Dominatu i terytoriów dzikich klanów, kupcy zajmujący się paserstwem, a także inne podejrzane osoby, próbujące piąć się po szczeblach w hierarchii półświatka. W końcu bohaterowie zostaną zauważeni przez samego decydenta, a może nawet wzbudzą jego obawy o własną pozycję. Przygody mogą wykorzystywać motywy szantażu, morderstwa, korumpowania politycznych decydentów, konszachtów z kultami, napadów na słabsze klany i karawany kupieckie. Na tle ciągłej rywalizacji przestępców i ścigających ich stróżów prawa. Pamiętacie Ojca chrzestnego Coppoli bądź *Srebrny Grot* Glena Cooka? O to właśnie chodzi.

Oświeceni. Bohaterowie wierzą w spisek. Upiory, władze, Rodziny, klany - wybrane elementy wchodzą w skład wielkiej konspiracyjnej machiny, która dąży do niecnego celu. Bohaterowie uważają się za oświeconych; wierzą, że odkryli sekret. W takiej grupie gracze mają pełną swobodę wyboru roli i Rodziny. Każdy może być okazać się przydatny, od soldackiego inkwizytora po kupca z Technoklanu. Być może grupa ma swojego mentora i duchowego przewodnika, np. szalonego wróżbitę, który jako pierwszy wpadł na trop podstępu i zdrady. Grupa może mieć własną hierarchię która określa kolejne stopnie wtajemniczenia. Być może dysponuje zbiorem legend, pieśni i świętych ksiąg, spisanych setki lat temu przez mistrza założyciela. Oświeceni pragną

za wszelką cenę powstrzymać spiskowców, śledząc ich, szantażując i przeszkadzając im w każdy możliwy sposób (mogą też dążyć do ujawnienia prawdy). Decydenci Omamu oczywiście nie chcą wierzyć w spiskowe teorie, dlatego oświeceni są zdani wyłącznie na siebie. To mocna podbudówka niezapomnianych przygód z dreszczykiem. Niech spisek na początku wydaje się zwykłą bzdurą, ale później, być może, kolejne elementy ułożą się w logiczną całość... Cóż, Rubież to mroczne miejsce.

Zaufani słudzy. Bohaterowie to przyboczna straż lub grupa doradców ambitnego rzecznika rodu, obiecującego uczonego lub urzędnika Omamu. To zaufani słudzy: oczy, uszy i ręce swego pana. Bronią jego honoru, interesów i bezpieczeństwa, gdyż z jego osobą związany jest ich los i fortuna. Jego sukces przekłada się na ich szczęście i dostatek, a jego klęska oznacza degradację (a być może powrót na stałe) do roli włóczęgów i banitów. Aby opowieść nabrała rumieńców, ich mocodawca powinien wpaść w nie lada kłopoty, gdy za wszelką cenę będzie próbował zaspokoić swoje wygórowane ambicje. W jego plan wtajemniczeni są tylko najbliżsi doradcy, czyli bohaterowie. Znają jego tajemnice, zamierzenia i strategię działania. Po drugiej stronie czekają przeciwnicy decydenta, którzy również są gotowi na wszystko, aby go tylko powstrzymać. W tak sformowanej grupie jest miejsce dla wszystkich przedstawicieli warstw społecznych i Rodzin, połączonych bezwzględną (czy aby na pewno?) lojalnością wobec patrona.

Zawodnicy. Brutalny sport na Rubieży to dla wielu osób okazja do doskonałego zarobku i sposób na życie. Bohaterowie mogą być zawodnikami, którzy marzą o sławie, czyli o zdobyciu mistrzostwa Omamu w grze w rozpłata, albo o pokonaniu na arenie niezwyciężonego dotąd mistrza lub dawnego przeciwnika. W zależności od rodzaju sportu zawodnikami mogą być wszyscy lub niektórzy bohaterowie. Mogą też stanowić wsparcie dla sportowców. Na przykład w grupie gladiatorów dwóch bohaterów to siepacz i żerca, rzecznik rodu dba o kondycję i plan szkoleń fizycznych, a kupiec organizuje kontrakty i zajmuje się finansami ekipy. Początkowo zawodnicy są wyszydzani i wyśmiewani na wszelkich zawodach, ale po kilku udanych występach przeciwnicy zaczynają uciekać się do brudnych sztuczek. Trener dostaje pogróżki, najlepszy zawodnik zostaje pobity przez nieznanych oprychów. Apogeum kampanii następuje podczas rozgrywek pucharowych w Omamie. Zwolennicy głównego rywala są gotowi rozerwać bohaterów na strzępy, dostawcy dodają do jedzenia trujące zioła, ą lokalni decydenci włączają się do gry, sponsorując wybrane grupy. Najlepsi gracze i trenerzy to bożyszcza tłumów. Ze wszystkich klanów ściągają rzesze widzów, pragnąc zobaczyć dzielnych i twardych zawodników, ich mordercze treningi i codzienne ryzykowanie zdrowiem. Aż wreszcie nadchodzi mecz o wejście do finału z najbardziej brutalną i twardą drużyną. Wybór jest trudny: wieczna sława czy spokojne życie...

Konspiratorzy. Uśpieni dotychczas agenci przeniknęli na terytorium wroga. Na takiego szpiega nadaje się każdy bohater, z dowolnej Rodziny, wykonujący dowolną profesję. Może zamieszkał w samej Cytadeli, udając pokornego obywatela Dominatu i wiernego wyznawcę Cesarza, a może jest agentem Zakonu Rytualistów w klanie kultystów druidyzmu? Codziennie naraża życie i podejmuje wielki wysiłek, aby maskować swoje działania. Rozpoznanie innych umożliwiają im tajne znaki, szyfry i hasła. Spotykają się nocą, w kanałach i podziemiach, w nie zawsze bezpiecznych lokalach, wciąż ryzykując dekonspirację. Rozkazy zwierzchników zawsze są trudne: przeprowadzić sabotaż, zniszczyć plany kampanii, zamordować wrogiego przywódcę, uwolnić przyjaciela Unii z obozu pracy, porwać wybitnego konstruktora czy rzemieślnika. Jeśli popełnią najmniejszy błąd, grozi im śmierć. Prawdziwej tożsamości nie mogą zdradzić nikomu. Ani przyjaciołom z pracy lub z klanu, ani współmałżonkom. Liczy się wyłącznie misja, a jedyni zaufani ludzie to towarzysze z konspiracji, a więc pozostali bohaterowie. Wróg nie śpi, ktoś sypnął, pętla stopniowo się zaciska. Czy jest wśród nich zdrajca? A może poświęcono ich w imię wyższego dobra? Taka koncepcja grupy wymusza duszną, klaustrofobiczną atmosferę podejrzliwości i wiecznego zagrożenia.

Przykład. Uczestnicy gry zweryfikowali własne pomysły i, kierując się radą przedstawioną powyżej, nie zamierzają od razu rzucać się na głęboką wodę. Uznali, że na początku najwięcej zabawy dostarczy eksploracja Klanarchii przez grupę zawodowców (wybrano mocno sprofilowanie grupy). Dość szybko osiągnięto porozumienie. Wszyscy bohaterowie będą Rytualistami pragnącymi rozwikłać mroczną, związaną z wampirem, tajemnicę swego klanu.

Temat przewodni, konflikt i cel

Wyzwanie lub problem, którego rozwiązania podejmuje się grupa bohaterów nazywamy tematem przewodnim. Określa on ramy całego cyklu, a nie wyłącznie pojedynczej opowieści. Wyznacza bohaterom jasny cel, którego osiągnięcie będzie ich nadrzędnym zadaniem. Często po zrealizowaniu misji dalsze istnienie grupy traci sens. W takiej sytuacji uczestnicy zabawy powinni się zastanowić czy jest możliwe wytyczenie nowego celu, czy może lepiej będzie uznać zwycięstwo grupy, porzucić bohaterów i pomyśleć nad rozpoczęciem nowego cyklu.

Osią wciągającej i dynamicznej opowieści bywa zazwyczaj konflikt pomiędzy grupą a przeciwnikami. To on zapewnia motywację do angażowania się w historię i jej wątki, nie pozwalając uczestnikom na bierne obserwowanie wydarzeń. Pytanie o konflikt jest pytaniem o głównego wroga i godnego przeciwnika, który już od pierwszej opowieści zdaje sobie sprawę z istnienia grupy bohaterów i ma swoje powody, aby działać przeciwko niej. Jego cel powinien być sprzeczny z dążeniem grupy. Zrobi więc wszystko, aby zdyskredytować bohaterów, a w ostateczności - pozbawić ich życia. Wykorzysta wszelkie posiadane zasoby i wpływy, aby utrudnić im osiągnięcie celu, naśle zaufanych albo wynajętych siepaczy, jednocześnie intrygując przeciwko bohaterom i używając brutalnej siły. Nawet jego pozornie poboczne działania będą stanowić dla bohaterów poważne wyzwanie. Przeciwnik musi być godny grupy, posiadać znaczne wpływy, może nawet nadnaturalne moce, i mrocznych sojuszników. Spróbujcie w tym miejscu nakreślić ogólny zarys Waszego wroga i sprecyzować konflikt. Pamiętajcie, że Waszym zadaniem może okazać się zniszczenie głównego adwersarza, ale równie dobrze możecie z nim rywalizować w dążeniu do tego samego celu. Ale zwycięzca może być tylko jeden…

Na etapie ustalania konfliktu i celu rodzi się również wizja podziału cyklu na mniejsze części (opowieści), podczas których grupa będzie realizowała pomniejsze cele. Dopiero ich spełnienie doprowadzi do ostatecznego zwycięstwa. Jeden cykl w *Klanarchii* powinien obejmować od 3 do 8 spotkań, aby nadmierne rozciągnięcie historii w czasie nie przesłoniło głównego celu przyświecającego działaniom bohaterów.

Przykład. Po długich kłótniach i sporach osiągnięto kompromis. Celem grupy Rytualistów będzie zdemaskowanie i ukaranie osoby, która uwolniła potężnego wampira. Został on pochwycony przez klan ponad pół wieku temu i w wielkim sekrecie uwięziony w podziemiach klasztoru. Klan liczył, że uda się wydrzeć z niego tajemnice Bractwa Krwi, jednak mistyczne pieczęcie krypty zostały przełamane i ktoś wampira uwolnił. Kto to był i czemu to zrobił? Czy działał na zlecenie wampirzego bractwa lub innej organizacji? Czy może zwiódł go wampirzy lord? Metropolita klanu w największej tajemnicy organizuje grupę bohaterów, która musi zbadać sprawę na tyle dyskretnie, aby nie wyszło na jaw, że to klan więził wampira. Ani tym bardziej, że nie zapobiegł jego uwolnieniu. To mogłoby przyciągnąć uwagę inkwizytorów z Omamu. Głównym wrogiem jest zdrajca ulokowany wewnątrz klanu, który z pewnością wie o powstaniu grupy. Będzie podrzucał fałszywe tropy, dążył do skompromitowania bohaterów

bądź, po prostu, do wyeliminowania ich z pomocą swoich sojuszników. Taki zarys intrygi stawia przed grupą wyraźny cel, jak również daje możliwość rozłożenia jego realizacji na cztery opowieści: wstępne ustalenia i poznanie stronników zdrajcy oraz kultury Rytualistów (pierwsza opowieść), konfrontacja z uwolnionym wampirem i nauka motoryki Puli Ciemności (druga opowieść), znalezienie i zdemaskowanie zdrajcy (trzecia opowieść), aż w końcu - jego przykładne ukaranie (zwieńczenie cyklu).

Stworzenie bohaterów

Dopiero po ustaleniu koncepcji grupy i powierzenia jej konkretnego zadania, można przejść do kreowania bohaterów opowieści. Wcześniej nie miało to sensu.

Przede wszystkim, jako gracz musisz zadać sobie pytanie czy Twój wymyślony bohater pasuje do profilu grupy? Jeżeli nie, po prostu zmodyfikuj pierwotny zamysł tak, by harmonizował z ogólnym szkicem stworzonego wspólnie cyklu. Koncepcja grupy rodzi pomysły na ciekawych bohaterów i skłania do wyboru określonych elementów archetypu, Wolnej Rodziny i roli społecznej. Ułatwia także decyzję, jak rozdzielić punkty umiejętności. Szczegółowo zarysowana grupa w naturalny sposób ułatwia stworzenie pasujących do niej postaci. Grupie szpiegów w mieście Cesarza może przeszkadzać inkwizytor Omamu. W walce z wilkołakami egzorcysta będzie tylko zawadą, a do wędrowania po Pomroku bardziej przydatni okażą się okultyści, nie zaś kupcy.

Podobnie postępuj przy rozdzielaniu Punktów Kreacji, patrząc na postać przez pryzmat celu, jaki stoi przed grupą. Przy spisku zakrojonym na najwyższym szczeblu władzy i cyklu wypełnionym intrygami skoncentruj się na umiejętnościach interakcji społecznych. Gdy zaś główną misją okaże się pochwycenie groźnego demona w interiorze, wybierz zdolności związane z okultyzmem i mistyką. W podobnej taktyce nie ma niczego złego - założeniem *Klanarchii* jest specjalizacja bohatera, jego odpowiednie przygotowanie i umiejętności przydatne w spełnieniu celu, do jakiego dąży.

Na tym etapie przejdźcie do następnego rozdziału i, postępując zgodnie z zawartymi w nim informacjami, stwórzcie własnych bohaterów.

Przykład. Zgodnie z koncepcją grupy wszyscy gracze wybrali bohaterów z Rodziny Rytualistów. Ewa nie miała żadnych wątpliwości: będzie drapieżną wytatuowaną łowczynią wampirów, żercą kroczącym ścieżką legendarnego przodka, Pielgrzyma Mordechaja. Norbert stworzył wiedźmiarza, obiecując dokładnie zapoznać się z motoryką wiedźmiarstwa. Tomek początkowo również pragnął grać wiedźmiarzem, ale uznał, że jeden w grupie wystarczy i, pod wpływem lektury *Czarnej Kompanii* Glena Cooka, postanowił wykreować postać klanowego kronikarza. Podczas losowania opiekunów jeden z nich okazał się „decydentem klanu", więc wszyscy uznali, że kronikarz będzie synem metropolity. Tomek bardzo się ucieszył, bo dzięki pozycji ojca jego bohater uzyskał dostęp do wszystkich zakątków klanu oraz wstęp na posiedzenia starszyzny.

Jeśli znacie już temat cyklu, ogólny zarys konfliktu, skład i cel grupy oraz możliwości Waszych bohaterów, oznacza to, że zakończyliście etap Wprowadzenia. Doczytajcie teraz te fragmenty *Klanarchii,* które zawierają informacje potrzebne do swobodnego snucia opowieści w ramach cyklu. Jeśli tematem będzie konfrontacja z upiorem, warto przypomnieć sobie, lub poznać, wiadomości o naturze wyklętych, a także ceremoniały egzorcyzmów. Jeśli bohater pochodzi z innej Rodziny, wypada zaznajomić się z jej zwyczajami.

Wprowadzenie za Wami, a przed Wami Interludium, czyli opracowanie kluczowych motywów najbliższej opowieści. Na ich podstawie narrator zbuduje scenariusz. Więcej informacji na temat Interludium znajdziecie w **Rozdziale XXII**, na s. 388.

M. Gandzel

ROZDZIAŁ VI
BOHATER

Do Twoich zadań, jako gracza, należy współtworzenie opowieści dzięki prowadzeniu przez nią Twojego bohatera. Będziesz decydować o jego wyborach i podjętych działaniach, odgrywać jego zachowanie i sposób mówienia, podejmować interakcje z postaciami drugoplanowymi i bohaterami innych uczestników zabawy. Dzięki Tobie opowiadana historia zostanie wzbogacona o wątki związane z Twoją postacią.

Twojej postaci przyszło żyć w ponurym świecie Rubieży, w ciężkich czasach dominacji Ebionitów. Świat ugina się pod naporem Ciemności, lecz bohater próbuje żyć własnym życiem, nie oddając czci upiorom Bezmiaru i nie zginając karku przed okultystami imperium. Chce być wolny, dumny i ma w pogardzie prymat Cesarza. Jest jednym z dysydentów, którzy nie godzą się na ebionicki Nowy Ład.

W *Klanarchii* tworzenie bohatera w dużej mierze zależy od Twoich decyzji. W ten sposób odpowiadać on będzie Twoim oczekiwaniom. Niektóre z etapów jego kreacji powierzysz przypadkowi, przydając postaci nieco nieprzewidywalności. Nie każdy przecież soldacki siepacz musi być kolejnym produktem taśmowej produkcji technoklanyckich manufaktur.

Koncepcja

Twój bohater ma funkcjonować w zespole, którego profil ustaliliście podczas Wprowadzenia. Biorąc za podstawę koncepcję grupy, powinieneś określić, jaki archetyp najlepiej do niej pasuje. Wyrachowany rzecznik hanzyckiego rodu? Tajemniczy egzorcysta Rytualistów? Skory do żartów soldacki przepatrywacz? Wygadany kupiec z Technoklanu? Jeśli zabraknie Ci inspiracji, posiłkuj się lekturami, filmami, komiksami i grami komputerowymi. To istne skarbnice pomysłów.

Łatwiej dokonasz wyboru, gdy określisz własne preferencje i odpowiesz sobie na kilka pytań. Wolisz postać wprawną w walce, żądną wiedzy czy może obytą towarzysko? Pociąga Cię mroczna domena okultyzmu czy preferujesz proste siłowe rozwiązania? Czy lepiej czułbyś się w roli spokojnego specjalisty, który robi to, co do niego należy, czy uzurpujesz sobie prawo do roli wygadanego lidera grupy? Chciałbyś, aby Twój bohater był wpływowy i bogaty czy też bardziej stawiasz na jego rozwój i umiejętności? Wolisz miejskiego szczura czy leśnego ducha, przystosowanego do życia w dzikich ostępach? Oportunistę i buntownika czy konformistę, który popiera silniejszych i chce jedynie wygodnie żyć?

Po sprecyzowaniu koncepcji dopasuj do niej konkretne obszary: Rodzinę, archetyp, wartości cech i umiejętności. To właśnie te składowe motoryki są odzwierciedleniem możliwości bohatera. Skoro pociągała Cię koncepcja Indiany Jonesa - mądrego, zuchwałego i sprawnego archeologa - wybierz szabrownika, postaw na legendoznawstwo i umiejętności związane z tężyzną fizyczną. Dobierz taką Rodzinę, która będzie wspierać pożądane przez Ciebie cechy, a jej przekonania i model jej odgrywania pomogą Ci współtworzyć historię snutą podczas spotkania.

Rozwój umiejętności

Większość etapów kreacji bohatera wpływa na jego umiejętności, dlatego autorzy *Klanarchii* tak naciskają na poznanie metody. Jeśli etap tworzenia postaci nakazuje wzmocnić umiejętność, natychmiast zwiększaszją o wskazaną wartość (od +1 do +3). Jeżeli tę samą umiejętność podnosisz w innym etapie, po prostu sumujesz uzyskaną wartość i uaktualniasz Kartę Bohatera.

Pamiętaj, że bohater nie jest wyłącznie zbiorem numerków i kropeczek. O jego wyjątkowości świadczą nie wartości przypisane umiejętnościom, lecz Twój sposób odgrywania postaci, wybrane akcje, a także przełożenie punktacji cech i umiejętności na narrację. Niezależnie od bohatera i przypisanych mu współczynników, odgrywanie postaci potrafi nakręcić całą zabawę, rozniecić płomień podczas spotkania i sprawić, że chwile te będziesz wspominał przez lata.

Przekonania

W opisie Rodzin i archetypów podaliśmy Przekonania, czyli pokrótce określone zasady i światopogląd obowiązujące w danej grupie. Przekonania nie mają wpływu na motorykę. Są schematycznym kodeksem postępowania we. wspólnocie. Umożliwiają szybkie zorientowanie się w poglądach na świat i życie typowego przedstawiciela danej społeczności.

Model odgrywania

Model odgrywania zawiera rady dla gracza, w jaki sposób ubarwić interpretację postaci, jak oddać jej przekonania i mentalność. Dotyczy zachowań gracza i wpływa na podejlowane przez niego decyzje podczas opowieści. Oczywiście, każdy uczestnik może stworzyć własny model odgrywania postaci. Określone przez nas standardy bazują na zaproponowanym w *Klanarchii* opisie grup i zostały skonstruowane tak, by kreatywnie wpływać na zabawę, a nie tłumić ją lub ograniczać.

Gracz, który wyraziście odgrywa model bohatera, naznacza go charakterystycznym rysem wybranej Rodziny i archetypu. Zyskuje w ten sposób Doświadczenie, które sprzyja rozwojowi umiejętności i innych talentów postaci (patrz s. 234).

Zdolności

Niektóre Rodziny i archetypy posiadają charakterystyczne tylko dla nich zdolności. Odzwierciedlają one wiedzę zdobytą podczas wieloletniego szkolenia, wynikającą z życiowego doświadczenia i bycia częścią danej grupy społecznej. Zdolnością jest np. „Wiedźmiarstwo" u wiedźmiarzy lub „Miejski łowca" u szabrowników. Zdolności nie są rozwijane, nie można ich też nabyć podczas zabawy.

Oprócz Zdolności, Twojego bohatera opisują Zagrywki, manewry bojowe i socjotechniki. Zagrywkami nazywamy specjalne narzędzia gracza, które pozwalają mu nieznacznie modyfikować fabułę na swoją korzyść (zostały dokładnie opisane w **Rozdziale VIII**). Manewry i socjotechniki to specjalne sprawności, wykorzystywane podczas walki i sporów społecznych (ich opis znajdziesz w **Rozdziałach X i XI**).

Dziewięć kroków kreacji bohatera

1 Cecha wybitna i ułomna

2 Schematy witalności

3 Wybór Wolnej Rodziny

4 Opiekunowie

5 Wiek i zdarzenia z przeszłości

6 Wybór archetypu

7 Manewry bojowe i socjotechniki

8 Rozdysponowanie Punktów Kreacji

9 Wykończenia

Krok pierwszy: Cecha wybitna i ułomna

Z poszczególnymi cechami bohatera zapoznałeś się we wcześniejszej Księdze. Przypomnimy jedynie, że w motoryce *Klanarchii* cechy to wrodzone predyspozycje człowieka - Kondycja, Percepcja, Intelekt, Wola, które mają swoje przełożenie na umiejętności, szybkość rozwijania postaci, schemat Zdrowia, Nieugiętości, Mocy i Splugawienia, a także zapewniają dodatkowe zalety i wady.

Spośród cech wybierz dla swego bohatera jedną wybitną oraz jedną ułomną. Cecha wybitna przydaje bohaterowi kilka dodatkowych zalet, analogicznie ułomna utrudnia rozwój w danej dziedzinie. Każda cecha odnosi się do wyglądu postaci, pamiętaj jednak, że to tylko powierzchowne wrażenie, które nie wiąże się z umiejętnościami bohatera. Pomimo mizernego wyglądu, możesz być mistrzem miecza lub biegać szybko jak strzygom

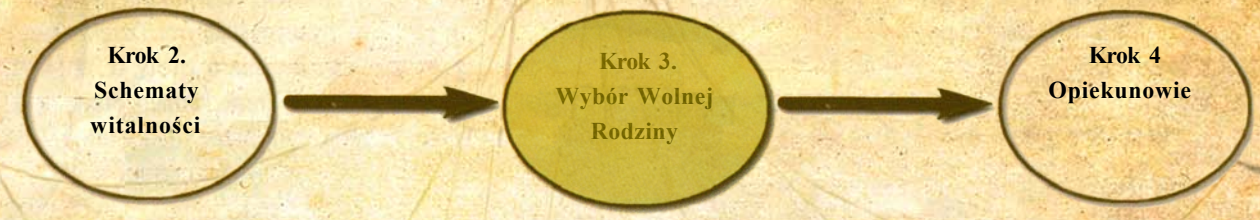
Poniżej przedstawiamy zalety i wady cech wybitnych i ułomnych (modyfikatory do umiejętności od razu odnotuj na Karcie Bohatera).

Cecha	Wybitna	Ułomna
Kondycja	• +1 do umiejętności związanych z (*bijatyka* +1, *dźwiganie* +1, *krycie się* +1, *parkour* +1, *przeprawa* +1, *walka bronią* +1). • Rozwój umiejętności związanych z każdorazowo jest tańszy o 2 Doświadczenia (ale minimalnie musisz wydać 1 Doświadczenie). • Jesteś wysportowany i pełen witalności. Sylwetką przypominasz maszynę zbudowaną ze stalowych mięśni i twardych kości. Nie masz nawet grama zbędnego tłuszczu.	• Rozwój umiejętności związanych z każdorazowo jest droższy o 2 Doświadczenia. • Gdy twoje Zdrowie obniży się do poziomu Ciężko rannego, natychmiast tracisz przytomność. • Jesteś niezwykle szczupły i blady. Masz mizerną posturę i cienie pod oczami. Łatwo się męczysz, a nawet po krótkim wysiłku, dostajesz zadyszki.
Percepcja	• +1 do umiejętności związanych z (*czujność* +1, *rzemiosło* +1, *rzucanie* +1, *strzelectwo* +1, *uzdolnienia techniczne* +1, *zmysł natury* +1). • Rozwój umiejętności związanych z każdorazowo jest tańszy o 2 Doświadczenia (ale minimalnie musisz wydać 1 Doświadczenie). • Wyglądasz bardzo atrakcyjnie jak przystojny twardziel lub oszałamiająca, zmysłowa piękność.	• Rozwój umiejętności związanych z każdorazowo jest droższy o 2 Doświadczenia. • Jeśli zostaniesz zaskoczony, tracisz aż 5 kości w swojej pierwszej Akcji. • Pewne detale w Twoim wyglądzie i zachowaniu sprawiają, że wydajesz się nieprzyjemny i pozbawiony uroku osobistego. Nikt raczej nie nazwie Cię pięknością lub przystojniakiem.
Intelekt	• +1 do umiejętności związanych z (*blef* +1, *kult przodków* +1, *legendoznawstwo* +1, *negocjacje* +1, *obycie* +1, *wiedza o sługach Ciemności* +1). • Rozwój umiejętności związanych z każdorazowo jest tańszy o 2 Doświadczenia (ale minimalnie musisz wydać 1 Doświadczenie). • Stwarzasz wrażenie osoby bystrej, inteligentnej i zaradnej, która zawsze rozumie, co się do niej mówi.	• Rozwój umiejętności związanych z każdorazowo jest droższy o 2 Doświadczenia. • Nawet jeśli znasz imię upiora, w konfrontacji z nim nie zyskujesz dodatkowej kości. • Należysz do ostatnich osób, którą nieznajomy zapyta o drogę lub poprosi o radę. Sprawiasz wrażenie, jakbyś zupełnie nie rozumiał, co się do Ciebie mówi.
Wola	• +1 do umiejętności związanych z (*artyzm* +1, *dominowanie ducha* +1, *pasja* +1, *transmutacja substancji* +1, *zaklinanie ciała* +1, *zimna krew* +1). • Rozwój umiejętności związanych z każdorazowo jest tańszy o 2 Doświadczenia (ale minimalnie musisz wydać 1 Doświadczenie). • Jesteś zdecydowany, charyzmatyczny, niezwykle pewny siebie i swoich racji. Postronnym osobom może się wydawać, że Twoje opinie i sądy to fakty znane wszystkim mędrcom.	• Rozwój umiejętności związanych z każdorazowo jest droższy o 2 Doświadczenia. • Gdy dopadnie cię strach, wpadasz w panikę. Przestajesz zachowywać się racjonalnie. Narrator ma prawo zdecydować, jak zachowuje się Twoja postać. • Poddany bacznej obserwacji, spuszczasz wzrok, zaczynasz się pocić bądź nerwowo obgryzasz paznokcie. Instynktownie przytakujesz głową, nawet jeśli nie zgadzasz się z wygłoszoną opinią.

Krok drugi: Schematy witalności

Pod schematami witalności rozumiemy Zdrowie, Nieugiętość, Moc i Splugawienie, czyli charakterystyki zasobów fizycznych i psychicznych bohatera. Ich wartość zależy od wyboru cechy wybitnej oraz ułomnej. W poniższej tabeli odszukaj swój schemat witalności na przecięciu się wybranej cechy wybitnej i ułomnej, a następnie zapisz go na Karcie Bohatera. Pamiętaj, że poziomy Zdrowia, Nieugiętości, Mocy i Splugawienia liczysz od dołu schematu, a skreślasz poziomy znajdujące się powyżej. Na przykład: Zdrowie 4 oznacza, że odkryte zostają poziomy: Zmasakrowany, Ciężko ranny, Lekko ranny, Poobijany. Pozostałe trzy poziomy Poobijanego skreślasz.

Wybitna / Ułomna	Kondycja	Percepcja	Intelekt	Wola
Kondycja		Zdrowie: 3 Nieugiętość: 6 Moc: 6 Splugawienie: 7	Zdrowie: 4 Nieugiętość: 6 Moc: 5 Splugawienie: 7	Zdrowie: 4 Nieugiętość: 5 Moc: 6 Splugawienie: 7
Percepcja	Zdrowie: 7 Nieugiętość: 4 Moc: 4 Splugawienie: 7		Zdrowie: 4 Nieugiętość: 7 Moc: 4 Splugawienie: 7	Zdrowie: 4 Nieugiętość: 4 Moc: 7 Splugawienie: 7
Intelekt	Zdrowie: 6 Nieugiętość: 4 Moc: 5 Splugawienie: 7	Zdrowie: 6 Nieugiętość: 3 Moc: 6 Splugawienie: 7		Zdrowie: 5 Nieugiętość: 4 Moc: 6 Splugawienie: 7
Wola	Zdrowie: 6 Nieugiętość: 5 Moc 4 Splugawienie: 7	Zdrowie: 6 Nieugiętość: 6 Moc: 3 Splugawienie: 7	Zdrowie: 5 Nieugiętość: 6 Moc: 4 Splugawienie: 7	



Krok trzeci: Wybór Wolnej Rodziny

Wybór przynależności do konkretnej Wolnej Rodziny determinuje, jak bohatera będą postrzegać inni wolni ludzie. Na Rubieży bowiem człowieka określa przede wszystkim jego pochodzenie - rodzinne i klanowe, zaś w mniejszym stopniu cechy indywidualne. Dorastając wśród osób z danej Rodziny, bohater nauczył się określonych umiejętności, a na jego mentalność miała wpływ cała społeczność. Wybór Rodziny jest zatem bardzo ważny.

Opis danej Wolnej Rodziny zawiera umiejętności, jakie posiada każdy człowiek z tej grupy - indywidualne zdolności, Przekonania i przypisane do nich Zagrywki, model odgrywania oraz przedmioty, z którymi bohater rozpoczyna opowieść. Wszystkie te elementy zapisz w odpowiednich rubrykach na Karcie Bohatera. Szczegółowa charakterystyka Rodzin znajduje się w **Rozdziale III**.

Hanza

Przekonania

- *Angażować się w przedsięwzięcia, które teraz, lub w niedalekiej przyszłości, przyniosą zysk.*
- *Być lojalnym wobec swego patrona i wymagać lojalności od swoich klientów.*
- *Należy dbać o wygląd, higienę i maniery.*

Hanzyccy kawalerowie i damy słyną z dobrego gustu i zamiłowania do życia w dostatku. Przywiązują wielką wagę do zewnętrznych oznak elegancji: wyglądu, mody, higieny, zachowania i wysławiania się. Gardzą chamstwem, uważając się za najbardziej cywilizowanych Unitów. Stronią od zgiełku walki, chętniej wyzywając przeciwnika na honorowy pojedynek, by tym sposobem dowieść swej odwagi i sprawności. Chętnie korzystają z usług owianych złą sławą legendarnych asasynów, czyli tajemniczych i niezawodnych skrytobójców pozostających na usługach arystokracji tej Rodziny. System klientów i patronów zapewnia słabszym opiekę ze strony możnych, a najbogatszych arystokratów wynosi do pozycji *pater familias* - autorytarnego zarządcy, który pod sobą ma całe klany oraz tysiące sług skłonnych spełniać jego życzenia i zachcianki.

Hanzyci nie boją się nowych wyzwań i chętnie przyjmują wszelkie zmiany, wiedząc wszakże, że nie przyjdą one same, a sprawy należy wziąć we własne ręce. Z tego powodu są najbardziej mobilną Rodziną. Hanzytów można spotkać wszędzie: prowadzą ekspedycje naukowe do zagubionych ruin, wypełniają poselstwa *pater familias* na terytoriach wroga, a także wyszukują okazje do opłacalnych przedsięwzięć handlowych w zapomnianych klanach. Angażują się we wszystkie perspektywiczne projekty. Mają swoich agentów nawet w Dominacie Ebionitów. Zawierają ciche układy i pakty z dzikoklanytami, a nawet ze splugawionymi.

Hanza

Umiejętności:

artyzm +2,
blef +2,
czujność +2,
krycie się +2.
negocjacje +2,
obycie +2,
parkour +2,
rzucanie +2,
transmutacja substancji +2,
dowolna inna umiejętność +1.

Zagrywki: raz w czasie opowieści możesz skorzystać z Zagrywki „Zmysłowy".

Przedmioty: strój kawalera lub damy zgodny z modą hanzycką, biżuteria i ozdoby (warte ok. 30 den), kosmetyki do higieny osobistej oraz perfumy i pachnidła, sygnet z pieczęcią rodu, zdobiony skórzany napierśnik (Ochrona 0,7), metalowy karwasz na jednej z dłoni (Ochrona 0,3), rapier (Błyskawiczna riposta +2, Obrażenia +1).

Zamożność: +1 poziom.

Model odgrywania Hanzyty

1. Hanzyccy kawalerowie i damy są pełni uroku i wdzięku. Dbaj o elegancję wypowiedzi i gestów. Flirtuj, ale pamiętaj o dobrych manierach i szarmanckim zachowaniu. Pilnuj przestrzegania zasad etykiety i dobrego wychowania. Kiedy to tylko możliwe - korzystaj z wszelkich wygód.

2. Klan, z którego się wywodzisz, góruje nad innymi. Podkreślaj to na każdym kroku: ludzie są znacznie lepiej wychowani, organizacja władzy jest bardziej skuteczna i przejrzysta, budynki solidniejsze, rzemieślnicy zręczniejsi, kobiety piękniejsze, a mężczyźni mężniejsi. Ogólnie - wszystko jest lepsze. Pouczaj innych, aby zmienili swój styl życia na modłę Twego klanu, a na pewno na tym skorzystają.

Kompanie Soldackie

Przekonania

-Sławić czynem i krwią sztandar kompanii. Nie pozwolić na brukanie chwały oddziału.

- Nigdy nie jestem sam - za mną stoi Kompania.

- Jestem, jaki jestem; noszę, co chcę - i nikomu nic do tego. Szanuję indywidualizm innych.

Soldaci to dzielni wojownicy, dumni, hardzi i zuchwali. Znajdziesz ich wszędzie tam, gdzie słychać bitewny zgiełk. Niemal całe życie poświęcają na doskonalenie umiejętności walki i udział w krwawych starciach z wrogami Omamu. Niezaprzeczalnie są najlepszymi wojownikami Wolnych Rodzin. Talenty predestynują ich do organizowania sił zbrojnych Unii, osławionych kirasjerów.

Swoją indywidualność podkreślają strojem i zachowaniem. Ekscentryczny wygląd i niewyparzony język to chyba najbardziej charakterystyczne cechy Soldatów, oprócz oczywiście doskonałego wyszkolenia bojowego. Pieczołowicie przestrzegają oni pradawnych zwyczajów, nakazujących dbałość o honor sztandaru Kompanii, a także zobowiązujących Soldata do krwawej wróżdy wobec tych, którzy skrzywdzili jednego z nich.

Są najbiedniejszą spośród Rodzin, dlatego często zaciągają się jako najemnicy u tych, którzy zapewnią im w miarę dostatnie życie lub, po prostu, utrzymanie. Nadmierne bogactwo jest wśród nich niemile widziane, więc większość zasobów i łupów idzie na rzecz całej Kompanii. Soldaci generalnie są skorzy do pomocy własnym ziomkom i nie cofną się nawet przez przelaniem krwi za krewniaka.

Soldaci

Umiejętności:

artyzm +2,
bijatyka +2,
dźwiganie +2,
kult przodków +2,
pasja +2,
przeprawa +2,
walka bronią +2,
zaklinanie ciała +2,
zimna krew +2,
dowolna inna umiejętność +1.

Zagrywki: raz w czasie opowieści możesz skorzystać z Zagrywki „To tylko draśnięcie".

Manewr bojowy: Adept (wybrana Akcja)

Przedmioty: strój soldacki zgodny ze wojenna estetyką tej Rodziny, metalowy nieśmiertelnik z imieniem oraz nazwą Kompanii, pancerz dający w sumie 2,7 Ochrony, w którego skład wchodzą: skórzane spodnie rozpinane z boku zamkiem błyskawicznym lub klamrami (Ochrona 0,2), płytowy napierśnik z symbolem Kompanii (Ochrona 2,0), jeden naramiennik płytowy (Ochrona 0,5), szabla (Rozważne natarcie +1, Utrzymanie pozycji +1, Obrażenia +1).

Model odgrywania Soldata

1. W większości sytuacji zachowuj się swobodnie, dając upust emocjom. Twój niewyparzony język często pakuje w kłopoty całą grupę. Zachowuj się butnie i arogancko, drwij i szydź z przeciwności losu.
2. Soldacka duma i zuchwałość to już legenda. Angażuj się w przedsięwzięcia, które przysporzą sławy sztandarowi Twojej kompanii. Ryzykuj nie dla siebie, lecz dla chwały oddziału. Nie pozwól obrażać Kompanii i pomścij zniewagę, jaką rzucono na sztandar.

Technoklany

Przekonania

- *Robię to, na czym znam się najlepiej.*
  Szanuję mistrzów i ufam w ich doświadczenie.
- *Zdobywam nową wiedzę, by przekazać ją potomnym.*

Technoklany to stowarzyszenia specjalistów kontynuujących i badających osiągnięcia Starożytnych. Ich głównym celem jest poznanie wiedzy z zamierzchłych czasów, wskrzeszenie zapomnianych technologii, aby upowszechnić je z pożytkiem dla całej Unii. Technoklanyci są przekonani o swojej wyższości, ponieważ odebrali staranne wykształcenie. Organizacja edukacji pozwala im zgłębiać zagadnienia niedostępne dla innych.

Żyją obsesją minionych dni. Ich szabrownicy szukają starożytnych eksponatów i reliktów wiedzy, których zbadanie pozwoli na nowe odkrycia. Genialni konstruktorzy z manufaktur Rodziny budują cuda, zapierające dech w piersiach towarzyszy z Unii: pneumatyczne kusze, protezy kończyn, lornetki oraz powszechnie stosowane zapalniczki, zwane krzesaczami.

Siły zbrojne tej Rodziny wzbudzają respekt nawet w Soldatach. Gdy na polu bitwy pojawiają się szturmowcy, wróg zazwyczaj umyka w popłochu. Skryci za kombinezonami filtraków, wspomagani modułami bojowych egzopancerzy, uzbrojeni w piły mechaniczne i rozpylacze toksyn, odurzeni stymulantami podnoszącymi ich wydajność na polu walki, przypominają bardziej golemy niż ludzi. Uzbrojenie jednak dużo kosztuje, więc konstruktorzy nie są w stanie zaopatrzyć w sprzęt większej liczby osób, stąd, z uwagi na ograniczenia struktury i koszty, Technoklanyci niechętnie angażują się w konflikty zbrojne. Gdy jednak zachodzi potrzeba, czynią to bez wahania.

Technoklany

Umiejętności:

blef +2,
dźwiganie +2,
negocjacje +2,
obycie +2,
parkour +2,
rzemiosło +2,
strzelectwo +2,
transmutacja substancji +2,
uzdolnienia techniczne +2,
dowolna inna umiejętność +1.

Zagrywki: raz w czasie opowieści możesz skorzystać z Zagrywki „Mentor".

Przedmioty: strój Technoklanyty zgodny ze stylem Rodziny, kosmetyki do higieny i depilacji ciała, skórzana torba, przybory piśmiennicze i arkusze czystego papieru, pojemnik z sześcioma pustymi fiolkami na stymulanty i trucizny, skórzany płaszcz (Ochrona 0,5), kusza pneumatyczna „Syk" (nie potrzebuje gazoplujów, zasięg daleki, Obrażenia +2, magazynek (1), zawodność (2)) z dziesięcioma bełtami i kaburą.

Model odgrywania Technoklanyty

1. Jesteś profesjonalistą. Uważasz się za fachowca, więc zawsze zabieraj głos w dyskusjach na tematy, w których masz dobre rozeznanie (poznasz to po wysokich wartościach umiejętności). We wszelkich sytuacjach wymagających decyzji, a powiązanych z Twoimi talentami, domagaj się decydującego głosu, a przynajmniej poważnego rozpatrzenia Twego zdania w dyskusji.

2. Angażuj się zwłaszcza w sceny opowieści wymagające doskonalenia bądź wykorzystania umiejętności, w których jesteś biegły, oraz poszerzenia wiedzy z Twojej dziedziny.

Zakon Rytualistów

Przekonania

- *Poza czasem obrzędów, panuję nad swymi emocjami i zachowaniem.*
- *Szanuję przełożonych i ufam ich mądrości.*
- *Biorę udział w krwawych łowach.*

Zakon Rytualistów to bractwo, które wywodzi się od zbuntowanych Ebionitów. Przesiąknięci mistycyzmem i obrzędami, reprezentują świat tak odmienny od pozostałych Rodzin, że bardzo trudno jest im się zasymilować, przez co są najbardziej wyalienowaną grupą.

Nikt tak dobrze jak oni nie zna Ciemności. Zaciekle przeciwstawiają się wyklętym, splugawionym i okultystom Dominatu, organizując „krwawe łowy", polegające po prostu na eliminacji przeciwnika. W swych warownych klasztorach zgłębiają wiedzę o upiorach i Bezmiarze, by jeszcze lepiej wykorzystywać słabe punkty wroga. Podobno przyzywają demony, by szkolić się w ich zabijaniu, i pozwalają opętywać się wyklętym, aby mocniej hartować siłę woli.

Oblicza skrywają za okultystycznymi malunkami, a na czas obrzędów zakładają ceremonialne maski - fetysze, które pozwalają zidentyfikować status społeczny Rytualisty w Zakonie i zabezpieczają go przed upiorami czyhającymi w Pomroku.

Życie Rytualisty podporządkowane jest surowemu nakazowi samokontroli i posłuszeństwa wobec hierarchy. Dawanie upustu emocjom postrzegane jest jako brak kontroli nad prymitywnymi instynktami, a niestosowne zachowanie jest poważnym występkiem. Trudno zatem uwieść Rytualistkę bądź zaprosić ją do skocznego tańca przy sprośnej piosence.

Rytualiści

Umiejętności:

artyzm +2,
dominowanie ducha +2,
legendoznawstwo +2,
obycie +2,
pasja +2,
walka bronią +2,
wiedza o sługach Ciemności +2,
zaklinanie ciała +2,
zimna krew +2,
dowolna inna umiejętność +1.

Zagrywki: raz w czasie opowieści możesz skorzystać z Zagrywki „Godne wejście".

Wyciszenie. Nadejście burzy poprzedzają znaki, które można zaobserwować i odpowiednio się przygotować. Mantra Wyciszenia uspokaja emocje i przywraca spokój ducha. Szykując się na dramatyczną scenę, pełną niebezpieczeństw i wyzwań, warto skorzystać z tego obrzędu. Po krótkiej medytacji i wydaniu 2 Mocy zyskujesz dodatkową kość do testów zimnej krwi oraz do testów obronnych, opierających się o umiejętność dominowanie ducha. Moc Wyciszenia trwa do końca sceny.

Przedmioty: strój Rytualisty zgodny ze stylem tej Rodziny; przedmioty ceremonialne (szarfy z zaklęciami, amulety, itp.); przybory i farbki do malowania ciała; maska rytualna (Ochrona 0,2); sztylet (Błyskawiczna riposta +1, Utrzymanie pozycji -2, Obrażenia +1).

Model odgrywania Rytualisty

1. Rytualista jest powściągliwy i opanowany. Wypowiadaj się więc spokojnie i rzeczowo, trzymając emocje na wodzy, ale zdecydowanie i pewnym głosem. W trudnej sytuacji (np. kiedy zgodnie z motoryką wpadniesz w panikę), wyznacz sobie pokutę za okazanie słabości.

2. Szykuj się do konfrontacji z Ciemnością. Angażuj się w sceny, w których możesz tak pokierować wydarzeniami, byś zyskał szansę przeciwstawić się splugawionym, heretykom bądź wyklętym. Krwawe łowy trwają przecież cały czas.

Krok czwarty: Opiekunowie

Twój bohater dorastał pod okiem opiekunów, czyli osób, które go wychowały i stanowiły dla niego autorytet. Nie zawsze tę rolę spełniali rodzice, czasem był to inny krewny lub nawet obcy ludzie, którzy wzięli go pod opiekę. W procesie wychowania, czasem zupełnie nieświadomie, przekazywali Twej postaci swoją wiedzę i doświadczenie.

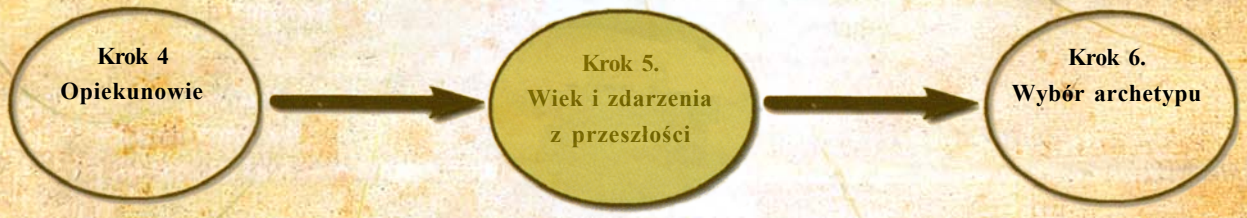
Wyrażają to umiejętności, jakie bohater nabywa dzięki opiekunom. Opiekunów nie wybierasz, lecz losujesz, i w zależności od ich roli w społeczeństwie otrzymujesz określone umiejętności. Na początku sprawdź, ilu opiekunów miał bohater. Mogło przecież się zdarzyć, że jedno z rodziców zginęło albo koleje losu sprawiły, że przez życie postaci przewinęło się kilku opiekunów.

k100	Liczba opiekunów
1	Brak opiekunów, bohater wychowywał się samotnie lub w grupie rówieśników. Otrzymuje: bijatyka +1, krycie się +1 i zmysł natury +1.
2-3	1 opiekun
4-9	2 opiekunów
10	3 opiekunów

Teraz określ profesje opiekunów. Rzuć k100 tyle razy, ilu bohater miał opiekunów, a wynik odczytaj z poniższej tabeli. Nanieś na Kartę Bohatera wszystkie umiejętności, jakie postać zyskała dzięki swoim opiekunom.

Rzut k100	Profesja opiekuna	Umiejętności
01-02	Alchemik	rzemiosło +1, transmutacja substancji +2
03-04	Asasyn hanzycki	krycie się +1, rzucanie +2
05-06	Decydent klanu	negocjacje +2, zimna krew +1
07-08	Egzorcysta	dominowanie ducha +1 wiedza
09-10	Inkwizytor	pasja +1, wiedza o sługach Ciemności +2
11-12	Kapitan Soldatów	obycie +2, walka bronią +1
13-14	Kartograf	artyzm +1, rzemiosło +2
15-16	Kirasjer	parkour +1, strzelectwo +2
17-18	Konstruktor	dźwiganie +1, uzdolnienia techniczne +2
19-20	Kronikarz klanowy	kult przodków +1 legendoznawstwo +2
21-22	Kupiec	blef+2, obycie +1
23-24	Łowca głów	negocjacje +1, rzucanie +2
25-26	Mędrzec klanowy	artyzm +1, legendoznawstwo. +2
27-28	Myśliwy	przeprawa +2, rzucanie +1
29-30	Nomada	dźwiganie +2, przeprawa +1
31-32	Ochroniarz	bijatyka +2, czujność +1
33-34	Operator egzopancerza	uzdolnienia techniczne +2, zimna krew +1
35-36	Paser	blef +2, rzemiosło +1
37-38	Pielgrzym Rytualistów	czujność +2, dominowanie ducha +1
39-40	Pieśniarz	artyzm +2, pasja +1
41-42	Pisarz klanowy	kult przodków +1, obycie +2
43-44	Poseł	zmysł natury +2, zimna krew +1
45-46	Poskramiacz bestii	czujność +1, zimna krew +2
47-48	Przemytnik	czujność +2, dźwiganie +1
49-50	Przepatrywacz	bijatyka +1, krycie się +2
51-52	Rolnik	zmysł natury +2, przeprawa +1
53-54	Rzecznik rodu	negocjacje +2, kult przodków +1
55-56	Rzemieślnik	dźwiganie +1, rzemiosło +2
57-58	Rzezimieszek klanowy	bijatyka +1, parkour +2
59-60	Sędzia Justycjariusz	obycie +2, wiedza o sługach Ciemności +1

Rzut k100	Zajęcie opiekuna	Umiejętności
61-62	Siepacz	bijatyka +2, walka bronią +1
63-64	Szabrownik	parkour +2 uzdolnienia techniczne +1
65-66	Szampierz soldacki	negocjacje +1, walka bronią +2
67-68	Szturmowiec Technoklanu	strzelectwo +2 uzdolnienia techniczne +1
69-70	Śniący	dominowanie ducha +2, krycie się +1
71-72	Tatuażysta	artyzm +2, zaklinanie ciała +1
73-74	Technomanta	obycie +1, transmutacja substancji +2
75-76	Tłumacz	blef +1, obycie +2
77-78	Wiedźmiarz	zaklinanie ciała +2, transmutacja substancji +1
79-80	Wieszcz	pasja +2,legendoznawstwo +1
81-82	Włóczęga	krycie się +1, przeprawa +2
83-84	Wróżbita	kult przodków +2, pasja +1
85-86	Wybraniec przodka	kult przodków +2, legendoznawstwo +1
87-88	Zaklinacz demonów	dominowanie ducha +2, kult przodków +1
89-90	Zawodnik w rozpłata lub kundla	rzucanie +2, parkour +1
91 92	Zielarz	zmysł natury +2, zaklinanie ciała +1
93-94	Znachor	blef + 1, zaklinanie ciała +2
95-96	Zwiadowca	krycie się +2, zmysł natury +1
97-98	Żeglarz	dźwiganie +2, strzelectwo +1
99-00	Żerca	walka bronią +2, wiedza o sługach Ciemności +1



Krok piąty: Wiek i zdarzenia z przeszłości

Na Rubieży mało kto liczy mijające dni. Na kalendarzu znają się jedynie uczeni mędrcy i urzędnicy. Człowiek przestał być zakładnikiem upływającego czasu. Oznacza to równocześnie, że tak naprawdę niewiele osób wie, ile ma lat. Zresztą nikogo to nie interesuje, gdyż podział jest prosty i łatwy do rozróżnienia na pierwszy rzut oka: dziecko, młodzieniec bądź panna, dojrzały mężczyzna lub kobieta, osoba starsza.

Teraz ustalasz, w jakim przedziale wiekowym znajduje się Twój bohater. Początkującym sugerujemy omijać wiek dziecięcy i starczy, gdyż odgrywanie takich bohaterów, jak również prowadzenie ich poprzez opowieść, może sprawiać niejakie trudności osobom nieobeznanym z realiami okultystycznej cywilizacji.

Wstydliwą, lecz powszechnie znaną sprawą jest, że im człowiek starszy, tym więcej miał okazji do popełnienia straszliwych błędów, które odcisnęły na nim piętno na resztę życia. W *Klanarchii* takim głupstwem jest np. świadome popełnienie wielkiej nikczemności. Naznacza ona Przekleństwem Ciemności. Może być to zdrada, morderstwo albo nadzwyczajne okrucieństwo wobec rodziny lub przyjaciół. Efektem jest przyciągnięcie uwagi Czarnej Spirali i wypalenie stygmatu na duszy postaci. Od tej pory Ciemność okresowo przejmuje władzę nad człowiekiem i pozwala narratorowi na stosowanie wobec niego wielu paskudnych sztuczek podczas snucia opowieści. Fakt Przekleństwa, jak również czyn, który do niego doprowadził, jest najgłębiej skrywaną tajemnicą bohatera. Twoja postać rozpocznie opowieść z Przekleństwem Ciemności, jeśli nie uda Ci się wyrzucić na 5 kościach określonej liczby sukcesów, zależnej od wieku bohatera. Im jest starszy, tym więcej sukcesów musisz wyrzucić.

Zerknij na podany w tabeli na s. 104 orientacyjny przedział wiekowy, pamiętając, że na Rubieży człowiek dojrzewa i starzeje się znacznie szybciej niż w czasach starożytnych. Określ, w jakim przedziale życia znajduje się obecnie Twój bohater. Następnie wykonaj test 5 kośćmi, o trudności

Obecny okres życia bohatera	Liczba zdarzeń z przeszłości	Test Przekleństwa, rzut 5k10:
Dzieciństwo (7-13 lat)	1	Łatwy (1 sukces)
Wiek młodzieńczy (14-19 lat)	4	Zwykły (2 sukcesy)
Wiek dojrzały (20-40 lat)	5	Wymagający (3 sukcesy)
Starość (powyżej 40 lat)	7	Trudny (4 sukcesy)

uzależnionej od obecnego okresu życia postaci (pamiętaj, że „10" to dorzut). Nieudany test oznacza, że w przeszłości zostałeś naznaczony Przekleństwem. Skreśl wówczas 1 poziom Splugawienia z Karty Bohatera, opisz wszystkim, jakiej świadomej nikczemności dopuściła się postać i wylosuj jedno z Przekleństw opisanych w **Rozdziale XIX**, na s. 348. Pamiętajcie jednak, że Wasi bohaterowie nie znają mrocznego sekretu tej postaci!

Każdy z etapów życia ma wpływ na kształtowanie postaci w wieku późniejszym. Wydarzenia i przygody towarzyszące dorastaniu rozwijały wiedzę bohatera, jego talenty i umiejętności. Dla każdego z okresów poprzedzających obecny czas w życiu postaci wylosuj 2 zdarzenia, które wywarły na nią wielki wpływ, zdeterminowały jej rozwój i wpłynęły na umiejętności. Dla aktualnego okresu losujesz tylko 1 zdarzenie. Poniżej przedstawiono listę wydarzeń, którą możesz wykorzystać do stworzenia historii bohatera. Poszczególne zajścia opisane są dość ogólnikowo, aby nie krępować Twojej wyobraźni, a raczej ją pobudzać. Powinieneś dopracować szczegóły zdarzenia tak, aby odpowiadały wizji postaci. Choć wylosowane zdarzenia mogą się powtarzać, związana z nimi przygoda zawsze będzie niepowtarzalna.

Przykład. Wybierając bohatera w wieku dojrzałym, losujesz 5 losowych zdarzeń z jego życia (2 przypadają na dzieciństwo, 2 na wiek młodzieńczy i 1 na wiek dojrzały) oraz wykonujesz test Przekleństwa. Musisz na 5 kościach uzyskać co najmniej 3 sukcesy. Niestety, nie udaje się, co oznacza, że we wcześniejszym okresie otrzymałeś już Przekleństwo. Na podstawie informacji podanych w **Rozdziale XIX** losowo ustalasz, że słyszysz „głosy". Określasz, że jest to wynikiem służby u okrutnego upiora. Choć zerwałeś z kultem, wciąż cierpisz z powodu zadawnionego Przekleństwa.

Rzut k100	Zdarzenie	Umiejętności (jedna do wyboru)
01-02	**Moje zwierzę.** Przez jakiś czas miałeś zwierzaka, który stale Ci towarzyszył. Łączyła was specyficzna więź: przyjaźni albo poddaństwa.	czujność +1 lub pasja +1
03-04	**Spotkanie ze splugawionym.** Przeżyłeś przygodę, która mocno odcisnęła się na Twej psychice. Spotkałeś na drodze splugawionego. Okoliczności tego spotkania musisz ustalić sam. Umiejętności, które wiążą się z tą przygodą, powinny być ściśle uzależnione od rodzaju napotkanej istoty.	walka bronią +1 lub wiedza o sługach Ciemności +1
05-06	**Daleka podróż.** Byłeś zmuszony odbyć długą i daleką podróż. Okazała się dla Ciebie doskonałą szkołą przetrwania.	przeprawa +1 lub zmysł natury +1
07-08	**Święto rolnicze.** Miałeś okazję zobaczyć, a być może zorganizować, ważne dla społeczności święto rolnicze. Ta doniosła ceremonia wymagała długich przygotowań i odprawienia mistycznych obrzędów.	artyzm +1 lub transmutacja substancji +1
09-10	**Oko w oko z bestią.** Stanięcia na drodze krwiożerczej bestii omal nie przypłaciłeś śmiercią.	strzelectwo +1 lub zimna krew +1
11-12	**Poszukiwania osoby.** Na Rubieży niełatwo znaleźć konkretnego człowieka. Podążaniu jego tropem należy poświęcić długie miesiące, zasięgając rady mędrców, którzy odczytują tajemnice z blasku gwiazd.	kult przodków +1 lub przeprawa +1
13-14	**Własny interes.** Postanowiłeś spróbować swoich sił w zawiłym świecie finansów. Poznałeś okolicznych kupców i zainteresowałeś się produkcją określonych towarów. Dziś już niewiele pozostało z tego przedsięwzięcia, niemniej ta przygoda wiele Cię nauczyła.	blef + 1 lub obycie +1

15-16	**Bajarz w klanie.** Pamiętasz długie wieczory przy ognisku, podczas których chłonąłeś historie o dawnych dziejach i dalekich krainach, o miłości i śmierci? Wiele Ci dały.	legendoznawstwo +1 lub wiedza o sługach Ciemności +1
17-18	**Krwawa potyczka.** Krew i krzyki. Szczęk żelastwa, smród trupów, Nie było czasu na odwrót. Musiałeś bronić swego życia.	czujność +1 lub walka bronią +1
19-20	**W poselstwie.** Misja dyplomatyczna była doskonałą okazją, aby poznać obyczaje i kulturę innych.	obycie +1 lub pasja +1
21-22	**Romans.** Nigdy go nie zapomnisz. Było gorąco i namiętnie.	Onieśmielenie (socjotechnika)
23-24	**Wyjątkowe znalezisko.** Pochodzenie i historia przedmiotu pochłonęły cię całkowicie. Badałeś go z pasją, czując rozkosz z odkrywania tajemnicy.	legendoznawstwo +1 lub uzdolnienia techniczne +1
25-26	**Pościg.** Czas naglił, a cel był prosty: schwytać uciekiniera. Dałeś wtedy z siebie wszystko...	parkour +1 lub zmysł natury +1
27-28	**Choroba.** Na Rubieży zabija niemal każda poważniejsza choroba. Robiłeś wszystko, by Twój bliski nie usechł jak kwiat na pustyni. Doglądałeś go, sprowadzałeś znachorów i pomagałeś zdobywać lekarstwa.	transmutacja substancji +1 lub zaklinanie ciała +1
29-30	**Zasadzka.** Plan był prosty, ale dobrze obmyślony. Niespodziewany atak miał zadać jak największe straty wrogowi, przy minimalnych stratach własnych. Jednak nikt nie przewidział, że coś pójdzie nie tak. Rozpętało się piekło...	rzucanie +1 lub strzelectwo +1
31-32	**Wielki głód.** Na Rubieży zdarza się dosyć często. Zabito wszystkie zwierzęta, zjedzono nawet korzonki i podziemne grzyby. A później przyszło najgorsze. Ludzie zaczęli umierać z wyczerpania...	pasja +1 lub zmysł natury +1
33-34	**Wizyta u kupców.** Nie u jakiegoś wędrownego domokrążcy, ale u prawdziwych kupców. Cały plac zastawiony był namiotami, a w nich... Towary z całej Rubieży! Wciąż pamiętasz te okrzyki i kłótnie o ceny i jakość produktów.	Wiarygodny rozmówca (wybrana Akcja) (socjotechnika)
35-36	**Przed obliczem Justycjariusza.** To nie jest przyjemne wspomnienie. Oskarżenia, świadkowie, zapewnienia o niewinności. Nieznajomość procedury onieśmielała, a przed oczyma stanęła groźba tortur...	Mocny dowód (socjotechnika)
37-38	**Droga na skróty.** To prawda, że była ciężka. Pewnie dlatego niewielu ją wybierało. Lecz Ty nie zamierzałeś marnować czasu tylko dlatego, że musiałbyś wysilić się nieco bardziej niż zwykle.	dźwiganie +1 lub przeprawa +1
39-40	**Oblężenie.** Gdy atakowaliście, nieprzyjaciel schronił się w najsolidniejszej budowli. Wzniósł barykady i przygotował się do odparcia szturmu. Próbowaliście wielu sposobów, by go stamtąd wyciągnąć.	negocjacje +1 lub strzelectwo +1
41-42	**Praca zarobkowa.** Aby przeżyć, potrzebowałeś pieniędzy. Postanowiłeś podjąć pracę zarobkową. Było ciężko, ale dzięki wynagrodzeniu jakoś dałeś sobie radę.	artyzm +1 lub rzemiosło +1
43-44	**Tajemnicze morderstwo.** Sam nie wiedziałeś, w jakie wdepnąłeś gówno. Z pozoru prosta sprawa okazała się ogonem wielogłowego, śmiertelnie niebezpiecznego węża.	parkour +1 lub obycie +1
45-46	**Niezapomniany zwiad.** Wróg był blisko. Podjąłeś się wyzwania, które okazało się jedną z większych przygód Twego życia.	krycie się +1 lub parkour +1
47-48	**W kajdanach.** Los więźnia jest podły. Każdego dnia oprawcy próbowali Cię złamać, a długie wieczory wypełniałeś marzeniami o ucieczce.	blef +1 lub przeprawa +1

49-50	**Sprawdzona wróżba.** Jej trafność była zaskakująca. Przez jakiś czas zgłębiałeś tajemnice medytacji, by próbować dojrzeć światełko w tunelu.	dominowanie ducha +1 lub kult przodków +1
51-52	**Pod okiem instruktora.** Miałeś styczność z doświadczonym mistrzem walki wręcz lub trenerem klanowych siepaczy. Skoro nadarzyła się okazja do nauczenia się czegoś, szkoda było ją zmarnować.	Bez litości (manewr bojowy)
53-54	**Zawody.** Współczesny sport przyciąga całe klany na lokalne mecze i pojedynki. Czasami jest to tylko zwyczajna zabawa, innym razem - zwyrodniała forma rozrywki. Brałeś udział w podobnych rozgrywkach i nawet okazałeś się niezłym zawodnikiem.	dźwiganie +1 parkour +1
55-56	**Odpowiedzialne zadanie.** Zostałeś dowódcą grupy zadaniowej. Aby koordynować jej działania, musiałeś wykazać się zdolnościami przywódczymi. Odpowiadałeś za ważne przedsięwzięcie i nie mogłeś pozwolić sobie na najmniejszy błąd.	To rozkaz! (socjotechnika)
57-58	**Przyzywanie duchów.** Długie przygotowania były niczym w porównaniu z mistyczną ekstazą, gdy duchy wreszcie odpowiedziały na wezwanie.	dominowanie ducha +1 lub kult przodków +1
59-60	**Szybka podróż.** Piesza wędrówka nie wchodziła w grę, byłeś zmuszony skorzystać ze środków transportu.	zimna krew +1 lub zmysł natury +1
61-62	**Koziol ofiarny.** Starasz się wyrzucić je z pamięci, ale nie jesteś w stanie zapomnieć twarzy swoich dręczycieli. Zostałeś wykorzystany, poniżony i niesłusznie oskarżony, a być może nawet poświęcony dla czyjejś korzyści.	bijatyka +1 krycie się +1
63-64	**Najazd.** Brałeś udział w wypadzie na terytorium wroga. Oczywiście wpadłeś w kłopoty, ale gdyby wszystko poszło jak z płatka, zapewne nigdy nie nauczyłbyś się wielu przydatnych rzeczy.	parkour +1 lub rzucanie +1
65-66	**Koszmary senne.** Każdemu zdarzają się nieprzyjemne sny. Jednak Twoje zanim postanowiłeś wyjaśnić ich sens powtarzały się tygodniami. I choć prawda była bardziej przerażająca od snu, oczyściła cię.	Nieugiętość +1 poziom* lub dominowanie ducha +1
67-68	**Inicjacja rytualna.** To był ważny etap w Twoim życiu. Przeszedłeś obrzęd inicjacji wyznaczającej koniec pewnego okresu i początek nowego życia. Poświęciłeś kawałek duszy, ale otrzymałeś w zamian większą moc.	Moc +1 poziom* lub zaklinanie ciała +1
69-70	**Złamane serce.** Bynajmniej nie Twoje. To nie była miłość, a przynajmniej to nie Ty byłeś zakochany. Bawiłeś się drugą osobą, wykorzystując ją z zimną krwią i tylko dla własnej przyjemności. Późniejsze kłopoty wynikały z Twojej pychy i niedojrzałości.	blef +1 lub zimna krew +1
71-72	**Twarde negocjacje.** Stoczyłeś ciężki dyplomatyczny bój z godnym przeciwnikiem. Końcowe zwycięstwo było wynikiem stalowej woli i niezłomności charakteru.	negocjacje +1 lub zimna krew +1
73-74	**Objawienie artysty.** Tak, to wtedy odkryłeś, że masz artystyczną duszę. Poruszyłeś swą wrażliwość i postanowiłeś tworzyć, a nie tylko bezmyślnie brać lub korzystać. A może była to wyłącznie egzaltowana poza?	artyzm +1 pasja +1
75-76	**Banicja.** Niełatwo jest żyć z piętnem wygnańca. Musiałeś uważać na każdym kroku, bowiem banici nie miewają przyjaciół. Było ciężko, ale przetrwałeś. Tylko to się liczy.	krycie się +1 lub walka bronią +1
77-78	**Zły omen.** Jak ignorować omen, który wieszczy nieszczęście? Być może niektórzy to potrafią, lecz na pewno nie Ty. Dzięki swemu uporowi poznałeś jego prawdziwe znaczenie.	legendoznawstwo +1 lub kult przodków +1
79-80	**Wstydliwa choroba.** Nabawienie się wstydliwej przypadłości nie jest niczym przyjemnym. Wiele wysiłku kosztowało Cię ukrywanie tego faktu i starania, aby za wszelką cenę wyleczyć choróbsko.	blef +1 lub zaklinanie ciała +1

81-82	**Fascynacja technosprzętem.** Zdobywanie części maszynerii i ich badanie było jak obsesja. Chłonąłeś wiedzę niczym suchy piasek wodę.	rzemiosło +1 lub uzdolnienia techniczne +1
83-84	**Tajemniczy przyjaciel**. Nikt prócz Ciebie nie znał jego mrocznego sekretu. To była prawdziwa przyjaźń, o której nie wiedzieli nawet Twoi najbliżsi.	czujność +1 lub krycie się +1
85-86	**Podwładny**. Połączyła was służbowa więź. Był Twoim podwładnym. Dzięki niemu poznałeś, czym są odpowiedzialność i lojalność.	Zaufaj mi (socjotechnika)
87-88	**Rozpaczliwa obrona**. Nieprzyjaciel atakował raz za razem, szturm za szturmem, dzień po dniu. Jego wściekłość rosła, a wasze morale spadało.	bijatyka +1 lub rzucanie +1
89-90	**Depresja**. To był okres, w którym pogrążyłeś się w czarnej rozpaczy. Utonąłeś psychicznie. Wyjście z tego stanu wymagało determinacji, a, być może, także pomocy innych.	artyzm +1 lub zaklinanie ciała +1
91-92	**Nauki u szalonego konstruktora.** Pobierałeś nauki u doskonałego rzemieślnika, prawdziwego technicznego wizjonera, jego plany maszyn były zarazem szalone i genialne. To na pewno nie był stracony czas.	transmutacja substancji +1 lub uzdolnienia techniczne +1
93-94	**Utracjusz.** Prawdziwie tłuste lata. Nikt później nie był w stanie uwierzyć, że posiadałeś tak olbrzymi majątek. Niestety, większość roztrwoniłeś, lecz byłeś na tyle cwany, by wynieść tego okresu życia przynajmniej jakieś korzyści.	Zamożność +1 poziom
95-96	**Tajemnicze zapiski**. Nie dawały Ci spokoju przez długie tygodnie. Zainspirowały Cię do weryfikacji i badań opisanych w nich faktów.	legendoznawstwo +1 lub wiedza o sługach Ciemności +1
97-98	**Eksperymenty nad tworzywem.** Najpierw popchnęła Cię do nich konieczność, która przerodziła się w hobby. Produkcja pewnych substancji oraz odkrywanie właściwości innych było pasjonującym zajęciem.	rzemiosło +1 lub transmutacja substancji +1
99-00	**Wojna.** Była długa i wyczerpująca. Brałeś udział w wielu potyczkach i w jednej większej bitwie. Wojna zabrała wielu Twoich bliskich, lecz jednocześnie nauczyła Cię szacunku dla życia.	Zdrowie +1 poziom* lub dźwiganie +1

* - nie może przekroczyć wartości maksymalnej dla danego Schematu Witalności.

Krok szósty: Wybór archetypu

Przygotowaliśmy dla Ciebie 13 archetypów, czyli najbardziej charakterystycznych i intrygujących wzorców postaci, dobrze komponujących się ze zrujnowanym i mistycznym światem Rubieży. Każdy z archetypów reprezentuje szablonowy stereotyp wyobrażeń na temat określonej roli społecznej, a motoryka zapewnia mu odmienny zestaw umiejętności, Przekonań i Zagrywek. Dzięki różnym modelom odgrywania, każda postać tworzy odmienną jakość zabawy i możliwość eksplorowania różnych obszarów *Klanarchii*.

Wybór archetypu determinuje zachowanie bohatera, jego poglądy na świat i styl życia. Wpływa na postrzeganie go przez innych, ale także na to, jak widzi on samego siebie. Pomaga określić, w jakich warunkach przebiegało jego wychowanie, W trakcie opowieści archetyp może ewoluować - dzięki Twoim decyzjom lub przemianie wewnętrznej bohatera na skutek zaistniałych wydarzeń. W ten sposób możesz odchodzić od stereotypu, wzbogacać go oryginalnymi cechami i wątkami.

Egzorcysta

Przekonania

- *Największym wrogiem człowieka są upiory.*
- *Nie zdradzać prawdziwego imienia przed tymi, którym nie ufam.*
- *Chronić ludzi przed wyklętymi.*

Czy widziałeś kiedyś polanę, którą nawiedził upiór? W skrzypieniu konarów usłyszysz złowrogie szepty w echo-menie, przeklętym języku upiorów. To groźby pod adresem żywych. Ziemia jest szkarłatna od krwi biedaków, którzy nieopatrznie postanowili odpocząć w cieniu drzew bądź napić się wody z przepływającego strumyka. Kiedy zajrzysz w jego migotliwą toń, dostrzeżesz twarze ofiar upiora, pana tej ziemi. Czy widziałeś człowieka, w którego ciele zamieszkał demon? Na pewno widziałeś, lecz pewnie nie zdajesz sobie z tego sprawy. Wyklęci są sprytni i starają się nie zwracać na siebie uwagi. Jednocześnie bezlitośnie eksploatują cielesną powłokę, odżywiając się sokami żywotności i pożerając duszę. Kradną ciało, a później porzucają wyssane do cna truchło niczym zepsutą zabawkę. Rzadko który człowiek przeżywa opętanie.

Jesteś tym, który przeciwstawia się wszechmocy upiorów. Demony często służą Cesarzowi bądź mają własne plany, zawsze realizowane kosztem ludzkiej krzywdy. Nie walczysz z potworami z krwi i kości, Twym orężem nie jest srebro i stal, lecz mistyczny obrzęd egzorcyzmu, dzięki któremu zmuszasz upiora, aby przystąpił do pojedynku woli. Wprowadzasz się w trans medytacyjny, koncentrujesz wyłącznie na starciu. Podczas ceremonii upiór może pożreć twą duszę, ale równie dobrze Ty możesz go zniszczyć raz na zawsze.

Podczas licznych potyczek z wyklętymi posiadłeś talent powstrzymywania ich nadnaturalnych mocy. Jeśli tylko dostrzeżesz, że demon korzysta ze swych mrocznych zdolności, słowami mistycznych mantr przeciwstawiasz się jego woli i jesteś w stanie zablokować manifestację jego mocy. W konfrontacji wspomagają Cię własnoręcznie wykonane przedmioty, zwane fetyszami. Aby nadać im właściwości ochronne, pokrywasz je tajemnymi symbolami, które we właściwym momencie rozbłyskują trupim blaskiem. Z mocy wykonanych przez Ciebie talizmanów mogą korzystać także zwykli ludzie, dlatego cieszysz się powszechnym szacunkiem i możesz liczyć na ciepłe przyjęcie niemal w każdej społeczności.

Aha, jeszcze jedno. Nigdy, przenigdy nie pozwól, by upiór poznał imię, jakie nadali Ci opiekunowie podczas narodzin. Nieostrożność taka zgubiła niejednego egzorcystę. Moc prawdziwego imienia jest znakomitym orężem w walce śmiertelników z demonami. Ten, kto posiądzie wiedzę o imieniu swego wroga, zyskuje przewagę, którą na pewno wykorzysta w czasie najbliższej konfrontacji.

Egzorcyści wędrują od klanu do klanu i oferują swoje usługi. Czasem odpłatnie, innym razem za darmo, w ramach pokonywania wyzwań i doskonalenia swych umiejętności. Przyjmują nowe imiona, chroniąc te prawdziwe przed demonami. Przezwiska wielu potężnych egzorcystów wzbudzają postrach u upiorów, a samo pojawienie się ich w okolicy może sparaliżować działania wyklętych. Najpotężniejsi egzorcyści często kroczyli ścieżką prywatnej wojny i ścigali wybranego demona. W końcu doprowadzali do pojedynku i zyskiwali chwałę zwycięzcy lub ginęli w zaszczytnej walce.

Egzorcysta

Umiejętności:

dominowanie ducha + 2,
kult przodków +1,
legendoznawstwo +1,
obycie +1,
rzemiosło +2,
transmutacja substancji +1,
wiedza o sługach Ciemności +3,
zaklinanie ciała +3,
zimna krew +2,
dowolna inna umiejętność +1.

Zagrywki: raz w czasie opowieści możesz skorzystać z Zagrywki „Wampirzy wzrok".

Egzorcyzmy. Dzięki odpowiedniemu przygotowaniu, polegającemu m.in. na kreśleniu znaków i medytacji, potrafisz zmusić złodzieja ciał (bądź pana nawiedzonego miejsca lub przedmiotu), aby stanął do pojedynku woli. Jeśli wygrasz, upiór zostanie wygnany, a może nawet zniszczony. Porażka niechybnie doprowadzi do poznania Twego imienia przez upiora. Podczas rytuału ryzykujesz śmiercią. W czasie trwania egzorcyzmów wykorzystujesz przedmioty zwane fetyszami. Na początku znasz trzy rodzaje fetyszy: Bliźniaka, Kłamcę i Warkocz Matriarchini Mirel. Pobocznym talentem egzorcystów jest zdolność blokowania przejawów mocy upiorów. Egzorcyzmy zostały szczegółowo opisane w Rozdziale XII, na s. 197.

Przedmioty: farbki do rysowania fetyszy, 2 porcje duszołapa samotnika (patrz s. 304).

Model odgrywania egzorcysty

1. W większości sytuacji i problemów doszukuj się winy upiorów i knowań Ciemności. Tak kieruj akcją opowieści, aby dowieść swej racji.

2. Pilnowanie imienia niejednego egzorcystę doprowadziło na skraj szaleństwa. Unikaj ujawniania wszelkich informacji o sobie (przeszłość, rodzina, dawne wydarzenia), a osoby, które drążą ten temat traktuj niegrzecznie, a czasem wręcz opryskliwie.

3. Ludzie chcą widzieć w egzorcystach mędrców i filozofów. Wpasuj się w ten schemat: zachowuj się dostojnie, rzucaj tajemnicze mądrości i aforyzmy. Unikaj sytuacji, które mogłyby Cię ośmieszyć lub zdyskredytować.

Inkwizytor

Przekonania

- *Największą słabością ludzi jest uleganie Ciemności.*
- *Muszę pozbyć się heretyka, zanim zarazi innych.*
- *Szukam źródła zarazy i zepsucia.*

Prawo Omamu mówi wprost: nie będziesz czcił upiorów, pomagał im i zawierał przymierza z demonami. Nie skalasz duszy i nie otworzysz jej przed Ciemnością. Niestety wielu ludzi o słabej woli ulega splugawieniu, poddając się mocy wyklętych. Niektóre klany nieświadomie przekształcają szacunek dla egzarchów w kult upiorów, a jeszcze inne świadomie zawierają przymierza z demonami, by oddawać im cześć w zamian za moc i ochronę. To głupcy słabego ducha, których Omam nie potrzebuje. Muszą zostać wytępieni, zanim zdegenerują innych towarzyszy. Ściganiem, badaniem i sądzeniem odszczepieńców zajmują się właśnie inkwizytorzy, tacy jak Ty.

Stoisz na straży Tradycji, a głównie punktu zakazującego kultów oraz konszachtów z demonami. Tropisz zdradzieckich kultystów, szukasz oznak splugawienia u towarzyszy z Unii, osądzasz odszczepieńców. Omam nadał ci uprawnienia wszczęcia i prowadzenia dochodzenia, z przesłuchaniem decydentów włącznie. Nie jesteś jednak samowolny, jako że wszyscy inkwizytorzy podlegają justycjariuszom, czyli urzędnikom Unii mającym kompetencje rozstrzygać wszelkie sprawy związane z naruszeniem Tradycji i praw Omamu. Jesteś zobowiązany złożyć justycjariuszowi dokładną relację z każdej rozpatrywanej sprawy. Co więcej, w poważnych przypadkach (kiedy chodzi o decydenta, większą społeczność, bądź wysokiego urzędnika) przed podjęciem wiążących decyzji powinieneś skontaktować się z justycjariuszem i zaczekać na jego wytyczne. Wyjątkiem jest wystąpienie okoliczności nadzwyczajnych, czyli braku czasu na kontakt lub wezwanie pomocy, albo potrzeby natychmiastowego działania w celu powstrzymania zła. Wówczas czynisz to, co uznasz za stosowne. Bądź jednak świadom, że justycjariusze nie znoszą, kiedy inkwizytor powołuje się na nadzwyczajne okoliczności i często oskarżają go wtedy o nadużywanie kompetencji.

Odkąd pamiętasz, budziłeś strach i niechęć mieszkańców klanu, gdy przybywałeś do klanu w paradnym kirysie z czarnego żelaza, na którym błyszczał grawerowany sreb-

rem herb Omamu. Nie przybyłeś jednakże, by chronić ich przed wrogiem z zewnątrz! Swoje wysiłki zawsze kierujesz na szukanie występków wewnątrz grupy, a chyba nie ma takiego klanu, który na swym koncie nie ma drobnych odstępstw od Tradycji, bądź kilku z jego członków nie zostało silniej splugawionych. Nikt przy tobie nie może czuć się bezpieczny, tym bardziej, że wielu spośród inkwizytorów uzurpuje sobie sędziowskie prawa i podejmuje samowolne decyzje, nie znając umiaru, pobłażania ani litości dla odszczepieńców.

Buta i arogancja zgubiły niejednego inkwizytora, który ośmielił się doprowadzić do furii bardziej narwanych i brutalnych decydentów. Zanim oskarżysz o herezję soldackiego kapitana lub hanzyckiego *pater familias*, skrupulatnie skalkuluj swoje szanse. Czy jeśli nazajutrz znajdą twoje zwłoki, Omam wielkimi kosztami pomści jednego urzędnika, czy też będzie wolał ułożyć się z klanem władającym tę okolicą?...

Bynajmniej nie jesteś jedynie uczonym w piśmie śledczym. Klany chronią swoich i często nie chcą wydać splugawionych. Wówczas musisz chwytać ich samemu, a często nawet bezpośrednio zmierzyć się z wyznawcą demonów i jego popleczni-kami. Myślisz, że klan podda torturom swojego pobratymca? Zapomnij. To zadanie dla ciebie. Musisz zawsze zachowywać czujność nie tylko ducha, ale ciała, bowiem zbyt wielu masz wrogów, by któryś z nich nie spróbował siłowej konfrontacji.

Inkwizytor

Umiejętności:

czujność +1,
dominowanie ducha +3,
kult przodków +1,
negocjacje +2,
obycie +1,
pasja +2,
walka bronią +1,
wiedza o sługach Ciemności +3,
zimna krew +2,
dowolna inna umiejętność +1.

Zagrywki: raz w czasie opowieści możesz skorzystać z Zagrywki „Cesarskie spojrzenie".

Socjotechniki: Atut pozycji, Oskarżenie o sprzyjanie Ciemności.

Przedmioty: czarny kirys płytowy z misternie grawerowanym godłem Unii Omamu (Ochrona 2,5); kajdany; księga Tradycji.

Model odgrywania inkwizytora

1. Inkwizytor jest podejrzliwy i nieufny. Podawaj więc w wątpliwość fakty, intencje i prawdomówność osób, z którymi rozmawiasz. Kwituj ich wypowiedzi krótkimi: „Czyżby?", „Doprawdy?" „Czy aby na pewno?". Podejmuj działania, żeby zweryfikować swoje podejrzenia.

2. Zwracaj się do innych z pozycji siły, z pewnością siebie wynikającą ze statusu inkwizytora. W kontaktach z postaciami drugoplanowymi i współuczestnikami nie proś, lecz wydawaj polecenia.

3. Unikaj sytuacji, które mogłyby narazić na szwank autorytet inkwizytora. Nie pozwól, by podważano Twoje zdanie lub ośmielano się krytykować Twoją osobę. Przyparty do muru oskarżaj interlokutora o nastawanie na urzędnika Omamu i sprzyjanie Ciemności.

Kronikarz klanowy

Przekonania

- *Historia wolnych klanów jest nośnikiem Tradycji i informacji, kim jesteśmy.*
- *Bezpośrednie świadectwo jest bardziej wartościowe od najlepiej spisanej relacji.*
- *Dotrzeć do prawdy, która jest celem najwyższym.*

Z przeszłości płynie nauka o tym, kim jesteśmy, i po co żyjemy. Dlaczego walczymy jako wolni ludzie i dokąd zmierzamy. Wspomnienia to nasza tożsamość i wspólnota klanu. Pozwala przywoływać przodków, chwalić ich godne czyny i pamiętać o zobowiązaniach. Nie zapominać, komu mamy pomóc, a na kim wywrzeć zemstę. Nie wolno nigdy zaniedbywać przeszłości, bo utracimy tożsamość i pogrążymy się, zniewoleni przez Ebionitów. A że wspomnienia są ulotne, ich spamiętywaniem od wieków zajmują się kronikarze klanowi.

Trzymasz pieczę nad kronikami poprzedników. Kontynuujesz ich pracę i zapisujesz wszystkie ważne wydarzenia z życia społeczności. Kiedy uznasz, że już pora, odczytujesz te fragmenty ze starych kronik, które wskażą słuszną drogę i pomogą Twym ziomkom w trudnej chwili. Klan już nieraz wychodził z różnych opresji, dlaczego więc nie skorzystać z doświadczeń przodków? Opowiadasz o dziejach klanu, wskazujesz podobne zdarzenia. Opowieści zacieśniają więzi we wspólnocie.

Ciąży na tobie brzemię obiektywnego i dokładnego dokumentowania faktów. To prawo i obowiązek każdego kronikarza, dlatego interesujesz się wszelkimi sprawami klanu i trzymasz się blisko osób dobrze poinformowanych. Niekiedy pragniesz wypełnić białe plamy na kartach przeszłości i podejmujesz się badania zajść, które przemilczano lub przekłamano w annałach. Wcielasz się wówczas w aktywnego badacza tajemnic, prowadząc własne śledztwo. Wypytujesz, podróżujesz, czytasz kroniki innych klanów, zbierasz informacje.

W klanie zachodzi wiele zmian, które wymagają korekty dokumentacji. Do najistotniejszych należą zobowiązania małżeńskie pomiędzy osobami z różnych klanów i Rodzin, umowy wynajmu specjalistów, polityczne regulacje dotyczące warunków wcielania nowych osób do społeczności lub, trwałego połączenia klanów w jeden wspólny organizm. Ustalenia zawarte przed laty pozostają w mocy, dlatego kronikarz jest zarazem kancelistą i sekretarzem klanu, osobą najlepiej zorientowaną w przepisach i prawnych zobowiązaniach.

Kronikarz klanowy to funkcja godna szacunku, lecz wymagająca dobrego opanowania umiejętności czytania i pisania w kilku językach, zmysłu obserwacji i analizy, jak również sztuki łatwego przelewania myśli na papier. Często trzymasz się w pobliżu decydentów, kupców i rzeczników rodów. Bywa, że jesteś w klanie osobą najlepiej wykształconą, pomagającą innym pisać i odczytywać listy. Nie popadaj jednak w samozachwyt. W małym klanie Twoja pozycja może być silna, jednak każdy średni klan posiada przynajmniej dwóch, kronikarzy. Stary mistrz wybiera sobie uczniów, z których tylko jeden obejmie schedę po jego odejściu. Uczniowie to przyszła elita intelektualna klanu, chociaż ich obecna pozycja jest niska. Są ciekawi życia, inteligentni i krytyczni. O ile starzy kronikarze zawsze wplątani są w sieć zależności arystokracji rodowej (muszą uważać, co i jak utrwalają!), o tyle młodym daje się o wiele więcej swobody. Wykorzystują to, by samodzielnie badać sprawy lub uczestniczyć w ważnych dla klanu uroczystościach. Mistrzowie chętnie zlecają im rolę obserwatorów doniosłych wydarzeń, i dołączają ich relacje do oficjalnych kronik.

Kronikarz klanowy

Umiejętności:

artyzm +2,
bijatyka +2,
kult przodków +2,
legendoznawstwo +3,
negocjacje +1,
obycie +3,
parkour +1,
pasja +1,
wiedza o sługach Ciemności +1,
dowolna inna umiejętność +1.

Zagrywki: raz w czasie opowieści możesz skorzystać z Zagrywki „Fotograficzna pamięć".

Socjotechniki: Mocny dowód, Podparcie autorytetem.

Przedmioty: futerał z przyborami piśmienniczymi, stustronicowy notatnik, własnoręcznie spisana kronika oprawiona w grubą skórę.

Model odgrywania kronikarza klanowego

1. Historia jest nauczycielką życia. Kronikarz wiele czytał i widział, przez co rości sobie prawo do bycia ekspertem w każdej dziedzinie. O wszystkim słyszałeś, nic cię nie dziwi. Każda sytuacja ma swoje odniesienie do wydarzenia opisanego w Twej kronice. Z półsłówek budujesz teorie, czasami mądrzysz się na prawo i lewo. W każdej dyskusji na poparcie swojej tezy potrafisz przytoczyć przykład z kroniki.

2. Ciekawość to pierwszy stopień do piekła, lecz cóż robić, skoro pokusa jest ogromna? Kronikarz z natury jest wścibski i ciekawy. Drążysz zatem raz poruszony temat, konfrontujesz relacje i weryfikujesz mity. Pytasz wprost, nawet jeśli miałbyś przez to wpaść w kłopoty.

3. Ludzie chętniej zwierzają się kronikarzowi, którego lubią i któremu ufają. Bądź życzliwy dla innych, interesuj się ich troskami i problemami, pocieszaj ich, pomagaj w zwykłych, życiowych sytuacjach.

Kupiec

Przekonania

- *Pieniądz zapewnia dostatek i pozwala realizować marzenia.*
- *Trzeba wiele ryzykować, by wiele zyskać.*
- *Negocjacje dają korzyści w każdej sytuacji.*

Klany przypominają samotne warownie, otoczone zewsząd przez nieprzyjacielskie siły. Mieszkańcy enklaw boją się opuszczać bezpieczne schronienie, nakręcając spiralę strachu opowieściami o krainach pokrytych pyłem ze spopielonych lasów, o zepsuciu i intrygach mieszkańców miast, o straszliwych upiorach i agentach cesarskiego aparatu bezpieczeństwa. Nic dziwnego, że myśl o opuszczeniu klanu wzbudza w nich zimne dreszcze. Prowadzi to do alienacji społeczności i osłabienia więzów ze wspólnotą Unii Omamu. W takiej sytuacji stały kontakt ze światem zapewniają kupcy.

Zaopatrujesz klany w niezbędne przedmioty, a lokalnych arystokratów - w towary luksusowe. Masz rozległe kontakty w wielkim świecie pieniądza. Aby przetrwać u obcych, a może nawet ubić z nimi świetny interes, musisz być obeznany ze zwyczajami Rodzin i biegle posługiwać się przynajmniej jednym językiem obcym. Wiedza i obycie predestynują Cię do pełnienia roli posła lub negocjatora w sprawach międzyklanowych. Decydenci zlecają Ci misje dyplomatyczne, nierzadko na drugim krańcu krainy. Wędrujesz od klanu do klanu, czyniąc notatki na temat poszukiwanych towarów, sposobów ich produkcji i zwyczajów,napotkanych ludzi. Jeśli przemierzasz ten sam szlak kilkakrotnie, stajesz się znany w klanach, które odwiedzasz i często pełnisz rolę posłańca, przekazując wieści i przesyłki między sąsiednimi społecznościami.

Twój majątek to nie sakwa z denarami ani przedmioty, jakie ze sobą nosisz, lecz zyski z inwestycji. Zarządzasz swym kapitałem poprzez licznych pośredników, domy hanzyckie i instytucję poczty. Nawet jeśli zbójcy zostawią Cię na drodze bez grosza przy duszy, gdy tylko wejdziesz do większego klanu, powołując się na prawa do depozytów, na tajemne hasła i własnoręcznie podpisane gwarancje, szybko zdobędziesz kredyt lub wydasz zlecenie dostarczenia Ci niezbędnych funduszy - część zysku z prowadzonej działalności handlowej.

Możesz być tylko narzędziem w rękach wielkiego arystokraty. Drobnym ciułaczem, który swoją fortunę widzi w dostatku patrona, pozwalając sobie na niewielkie dora-

bianie na boku. Za parę lat, być może, zostaniesz zaufanym sługą możnego pana i uzyskasz dostęp do jego sfer wpływów. Wtedy zbudujesz własne imperium.

Nie każdy ma cierpliwość sługi. Czasem kupiec woli zaryzykować i postawić wszystko na jedną kartę. Do najbardziej zyskownych, lecz zarazem niebezpiecznych, przedsięwzięć zalicza się handel eksponatami i wyrobami rzemieślniczymi z obozów pracy Ebionitów. Dla kupca o małych wpływach wyprawa po eksponaty starożytnych może być interesem życia i trampoliną do rangi arystokraty.

Jeśli masz silną pozycję, możesz - wzorem zamożnych degeneratów Hanzy - nie wystawiać czubka nosa poza granice swojej siedziby. Wtedy to do Ciebie przybywają osobiście wszyscy ważni interesanci, a większość operacji finansowych prowadzisz przez licznych pośredników i osobistych agentów. Czasem ruszasz swój wielkopański tyłek, bowiem wiesz, że drogę do intratnego interesu zawsze porastają cierniste krzewy, które należy wyrwać własnymi rękami.

Kupiec

Umiejętności:

blef +3,
dźwiganie +2,
negocjacje +2,
obycie +3,
przeprawa +1,
rzemiosło +1,
strzelectwo +1,
transmutacja substancji +2,
uzdolnienia techniczne +1,
dowolna inna umiejętność +1.

Zagrywki: raz w czasie opowieści możesz skorzystać z Zagrywki „Zasłona korupcji".

Socjotechnika: Wiarygodny rozmówca (wybrana Akcja).

Przedmioty: bogate odzienie (warte ok. 200 denarów), waga kupiecka, zamykana szkatuła na kosztowności, skórzana torba na dokumenty i korespondencję.

Zamożność: +1 poziom.

Model odgrywania kupca

1. Działalność należy poprzedzić dobrym rozpoznaniem własnych możliwości. Niczym skrupulatny księgowy przedstawiaj sytuację grupy, przypominaj o wydatkach na przyszłe potrzeby, czyń bilanse zysków i strat dóbr materialnych, jak również innych zasobów („Może w skrócie nakreślę sytuację. Mają sześciu znakomitych siepaczy w kościanych pancerzach. My — jednego zbrojnego. W dodatku jest ranny..."). Domagaj się, by Twoje wyliczenia były brane pod uwagę przy podejmowaniu przez grupę decyzji.

2. Pomnażanie zasobów to istota operacji handlowych. Jeśli istnieje szansa na godziwą nagrodę i zyski, podejmuj ryzyko i wyzwania nakreślone w opowieści.

3. Kupiec nie pali za sobą mostów, ani nie stawia sprawy na ostrzu noża. Unikaj kategorycznych zachowań i odpowiedzi. Nigdy stanowczo nie odmawiaj, ani jednoznacznie nie popieraj, żadnego stanowiska. Zawsze zostawiaj sobie furtkę. Kręć, udzielaj wymijających lub dwuznacznych odpowiedzi, obwarowuj każdą umowę wieloma klauzulami pozwalającymi ją zerwać, gdyby sytuacja układała się nie po Twojej myśli.

Przepatrywacz

Przekonania

- *W każdych warunkach dam sobie radę.*
- *Należy uderzać bezszelestnie i w najmniej oczekiwanym momencie.*
- *Zawsze jest jakaś tajna ścieżka do celu, którą zawczasu lepiej odnaleźć i poznać.*

Wróg przyjdzie nocą i zaczeka na dogodny moment. A kiedy uderzy znienacka, nie powstrzymają go zasieki, mury ani grupa agresywnych siepaczy. Zaskoczeni w swych domach będą dopiero nakładać pancerze i sznurować buty. Nieprzyjaciel jest czujny i wykorzysta każdy element: osłonę ciemności i gęstego lasu, moment nieuwagi strażnika, lukę w obronie, słabość fortyfikacji. I prawdopodobnie osiągnie swój cel, chyba że jego plany pokrzyżują przepatrywacze.

Przepatrywacz to bezszelestny zwiadowca, duch lasów i gór. Patroluje terytorium klanu w poszukiwaniu nieproszonych gości. Kiedy ich dostrzega, podkrada się cicho jak nocny łowca i zbada ich zamiary, aby zawczasu ostrzec klan i dać decydentom czas na działanie.

Przyroda jest Twoim sprzymierzeńcem. Świetnie się wspinasz, pływasz i kryjesz w gąszczu zarośli. Jeśli trzeba, zaczajony przy splątanych korzeniach drzewa, ukryty w wysokiej trawie lub zanurzony w błotnej kałuży, przez wiele godzin wypatrujesz wroga, który obrał tę ścieżkę, by dostać się do Waszej siedziby.

Lubisz towarzystwo zwierząt, gdyż można im bardziej ufać niż ludziom. Zazwyczaj towarzyszy Ci Twój wierny zwierzęcy przyjaciel, czuwając, gdy śpisz. Podczas walki zawsze jest Twoim poplecznikiem. Zdarzały się sytuacje, w których tylko dzięki niemu wykaraskałeś się z wielkiej opresji.

Na terytoriach spokojnych i bezpiecznych zmieniasz się w przepatrywacza i myśliwego. Tropisz zwierzynę i na nią polujesz. Mięsem z reguły dzielisz się z całym klanem, lecz skóry zostawiasz sobie, wyprawiając je i sprzedając krewniakom bądź napotkanym kupcom. Można z tego całkiem wygodnie żyć.

W klanach nomadycznych osłaniasz pochód. Stanowisz jednocześnie straż przednią, tylną i skrzydła, badając bezpieczeństwo na drodze i krążąc wokół wędrujących czym pantera pilnująca swych młodych. To odpowiedzialne i trudne zadanie, gdyż jeden Twój błąd może zaprowadzić klan wprost w zasadzkę. Najczęściej to jednak przepatry-

wacze są wystawieni na największe niebezpieczeństwo. Wróg najpierw likwiduje właśnie ich. Wiesz o tym i poważnie traktujesz swoje obowiązki.

Wiele razy sytuacja zmuszała Cię do bezpośredniej konfrontacji z ludźmi i zwierzętami. I choć nie jesteś siepaczem, zahartowane ciało i umiejętności w walce czynią z Ciebie niezgorszego wojownika. Preferujesz walkę na dystans, w bezpośrednim starciu bierzesz udział tylko w ostateczności. Kiedy szykuje się wojenna wyprawa, uczestniczysz we wszystkich podchodach i zasadzkach, a kiedy wymaga tego sytuacja - bez wahania stajesz u boku siepaczy.

Decydenci chętnie powierzają Ci misję posłańca i przewodnika, jeśli wyprawa wymaga przeprawy przez niebezpieczne dzikie tereny. Jesteś wprost wymarzony do tej roli, gdyż wytrwały i szybki z Ciebie wędrowiec, zdolny przetrwać w niemal każdych warunkach.

Przepatrywacz

Umiejętności:

czujność +2,
dźwiganie +1,
krycie się +3,
przeprawa +2,
rzemiosło +1,
rzucanie +2,
strzelectwo +1,
zaklinanie ciała +1,
zmysł natury +3,
dowolna inna umiejętność +1.

Zagrywki: raz w czasie opowieści możesz skorzystać z Zagrywki „Kocia gracja".

Manewry bojowe: Błyskawiczny blok, Zwierzęcy instynkt.

Przedmioty: pełna zbroja skórzana (Ochrona 2,0), włócznia (Rozważne natarcie +1, Utrzymanie pozycji +1, Wściekły atak -2, Obrażenia +3), gwizdek sygnałowy, fajka i tytoń, 2 porcje gniewosza oraz 2 grobnika, wierny pies o cechach 3, 4, 1, 2, Zdrowie 4, Nieugiętość 4, Moc 3, pojmujący proste komendy).

Model odgrywania przepatrywacza

1. Na szacunek i przyjaźń trzeba sobie zasłużyć. Z lekceważeniem traktuj tych, którzy mają poważne trudności z poruszaniem się w dzikim terenie. Kpij z takich zachowań i otwarcie je krytykuj, jednakże pomagaj tym, którzy, pomimo przeciwności losu, brną dalej i okazują odwagę w najcięższych sytuacjach. Nie poniżaj się prośbą o pomoc, nie przyjmuj jej od tych, którzy nie zasłużyli na szacunek.

2. Zanim przepatrywacz podniesie alarm, dokładnie zbada sytuację. Musisz być pewny tego, co przekazujesz, dlatego zdobyte informacje powinny być rzetelne. Nie pomijaj drobnych wskazówek, angażuj się we wszelkie czynności pozwalające zweryfikować dane. Badaj tropy i intencje obcych, podsłuchuj rozmowy. Weryfikuj fakty. To, co na pierwszy rzut oka wydaje się pewne, może okazać się zgoła odmienne.

3. Przepatrywacz jest człowiekiem dzikich ostępów. Na łonie natury czuje się jak ryba w wodzie. Kontakt z przyrodą sprawia, że jesteś bardziej rozmowny i kontaktowy. Ucz innych, jak zastawiać sidła i jak najlepiej rozlokować warty. W terenie zabudowanym przepatrywacz jest wiecznie spięty i czuje się zagrożony, dlatego na tym obszarze zmienia się w marudę i ponuraka. Zanim wejdziesz do budynku, dokładnie zbadaj okolicę, przyjrzyj się sąsiadom, poznaj zagrożenia i przygotuj zawczasu drogę ewakuacji.

Rzecznik rodu

Przekonania

- *Władza pozwala realizować marzenia.*
- *Wpływy, układy, informacje i znajomości prędzej czy później popłacają.*
- *Nigdy nie jestem sam. Wyrażam wolę grupy.*

Piramida wielkiej polityki zaczyna się od przyjaźni i antypatii pomiędzy krewniakami, zaś jej wierzchołek stanowią relacje między Unią Omamu, Dominatem Ebionitów i splugawionymi. Poszczególne szczeble to powiązania i układy w Rodzinach, klanach, stronnictwach, rodach. To gąszcz, w którym łatwo się zgubić, a nawet zaginąć. Błędne wybory mogą strącić z politycznej szachownicy figury namiestników lub pater familias największych Rodzin, nie mówiąc już o przeciętnych pionkach, jak ambitni, lecz nieostrożni decydenci. Cała sztuka polega na tym, aby być pionem, który zaszachuje króla lub zostanie wymieniony na inną, godniejszą figurę. Taką rolę spełnia rzecznik rodu.

Decydując się na funkcję rzecznika rodu, zostajesz klanowym politykiem. Masz ukierunkowane aspiracje, a jeśli będziesz wystarczająco wytrwały i zdolny, możesz zostać decydentem klanu lub zadowolić się funkcją szarej eminencji. Ale najpierw czeka Cię wiele wysiłku, by przyćmić równie ambitnych rywali. Wściubiasz wszędzie nos, gdyż informacja to skarb, który pozwala zyskać sprzymierzeńców. Wiesz, że jeśli sam czegoś nie zrobisz, to nie zrobi tego nikt. Jeśli nawet spróbuje, to całkowicie rzecz schrzani. Dlatego czasem musisz ruszyć tyłek i narazić się na niebezpieczeństwo obdarcia ze skóry, by znaleźć nowych sojuszników, wynegocjować dla klanu (lub rodu) dogodny układ z sąsiadami lub po prostu pokazać się na dworze wpływowego arystokraty. Zazwyczaj rzecznicy rodów żyją w pełnej zgodzie z decydentami klanów, są dla nich wsparciem i opoką. Doradzają im i realizują ich decyzje, przynajmniej dopóki nie zwietrzą szansy, aby zająć ich pozycję.

Znasz ludzką naturę, potrafisz spojrzeć na sytuację chłodnym okiem, zanalizować sytuację i przewidzieć następstwa różnych decyzji. Interesujesz się bieżącymi wydarzeniami i polityką klanową, ponadto posiadasz własne zdanie na każdy temat dotyczący rodu i klanu. Dajesz wyraz swoim poglądom i potrafisz przekonać do nich pozostałych, najczęściej najbliższych krewnych i przyjaciół. Z Twoim zdaniem należy się liczyć, gdyż wypowiadasz się w imieniu całego rodu lub grupy. Dopóki masz ich poparcie, śmiało głoś swe zdanie, nawet to najbardziej niewygodne dla lojalnych politycznych decydentów. Im więcej masz stronników, tym większy Twój autorytet i siła.

By zostać rzecznikiem rodu, nie musisz być arystokratą. To nie majątek i wysokie urodzenie zdecydowały o Twojej pozycji w rodzie, lecz predyspozycje: pewność siebie, umiejętność przemawiania, argumentacji i perswazji. Na poczekaniu potrafisz nadać wypowiedzi emocjonalne zabarwienie - obietnicę, niedowierzanie, ironię lub groźbę. Na podstawie posiadanych informacji szybko analizujesz problem, kojarzysz fakty, wysuwasz wnioski i, przez wyłożenie argumentów lub oddziaływanie na emocje, starasz się przekonać do określonego wyboru i podjęcia działania. Podczas przyjęcia zabawiasz towarzystwo dowcipną rozmową, a kiedy trzeba postraszyć, uświadamiasz grupie grozę sytuacji, w jakiej się znalazła.

Łączysz cechy knującego, chytrego wezyra, skłonnego do najgorszej podłości dla osiągnięcia celów, z honorem i odpowiedzialnością męża stanu o śmiałej wizji i energią działania. Która z tych dwóch postaw będzie bliższa Twojej wizji rzecznika rodu?

Rzecznik rodu

Umiejętności:

artyzm +2,
blef +1
dominowanie ducha +1
kult przodków +2,
parkour +1,
pasja +2,
negocjacje +3,
obycie +3,
strzelectwo +1,
dowolna inna umiejętność +1.

Zagrywki: raz w czasie opowieści możesz skorzystać z Zagrywki „Wpływowy arystokrata".

Socjotechniki: Niezłomność, Władza nad tłumem.

Zamożność: +1 poziom.

Przedmioty: strój arystokraty swojej Rodziny (warty ok. 250 denarów); przybory piśmiennicze, pieczęć i sygnet rodowy.

Model odgrywania rzecznika rodu

1. Rzecznik rodu stara się myśleć jak wróg, by uzyskać przewagę nad ludźmi poprzez poznanie ich intencji i motywacji. W dyskusjach i scenach planowania przybieraj manierę przeciwnika, odgrywaj jego sposób myślenia, szukaj wytłumaczenia jego zachowań i wyborów. Na tej podstawie domyślaj się działań, jakie podejmie („Nie sądzę, by uciekł, choć tak dyktuje rozum. Widziałem ognie nienawiści w jego oczach, gdy zakpiłem ze sztandaru. On dyszy żądzą zemsty i szuka krwawego odwetu na łotrach, którzy poniżyli jego klan. Taki człowiek nie ucieka. Na jego miejscu zaszyłbym się gdzieś w obozie i czekał na dogodny moment, by uderzyć. Kto wie, może ukryłbym się właśnie w tym namiocie...").
2. Pewność siebie przydaje politykom uroku i autorytetu. Wypowiadając zdanie na dowolny temat, nie snuj przypuszczeń, lecz po prostu stawiaj tezę jako niepodważalny pewnik. Jeśli ktoś neguje Twoje zdanie, traktuj dyskusję jak walkę, w której musisz wygrać wszelkimi sposobami. Jeśli okaże się, że się mylisz w osądach, znajdź kozła ofiarnego lub zrzuć winę na okoliczności od Ciebie niezależne.
3. Talentem ludzi u władzy jest zjednywanie sobie ludzi. W rozmowie z innymi czaruj urokiem, bądź elok¬wentny i zabawiaj dowcipem. Podkreślaj zalety rozmówcy, aby zrozumiał, że jesteś błyskotliwą osobą, której można zaufać. Staraj się szybko zbudować front „my" (czyli twój rozmówca i Ty) oraz „oni" (wszyscy pozostali). Tych przedstaw w takim świetle, że przyłączenie się do ich obozu będzie oczywistą głupotą.

Siepacz

Przekonania

- *Siła, umiejętności i hartowana stal rozwiązują wszystkie problemy.*
- *Szacunek na starość nic nie znaczy.*
- *Od mocy rozkazu większa jest tylko siłą przyjaźni.*

W brutalnym, pełnym wrogów świecie walka to nie wybór, lecz konieczność. Dlatego polegasz na sile własnego ramienia i ostrości klingi. Jesteś człowiekiem, który kroczy ścieżką krwi i żelaza. Chronisz społeczność przed wrogami z zewnątrz, angażujesz się w konflikty zgodnie z tym, co podpowiada Ci Twoje serce, rozsądek lub możny pracodawca.

Twoja praca to ciągłe ryzyko, balansowanie na krawędzi życia i śmierci. Spodziewasz się, że czeka Cię taki sam los, jaki stał się udziałem wielu wojowników przed Tobą. Najpewniej zginiesz na polu bitwy i spoczniesz w zbiorowej mogile. Jeśli będziesz miał szczęście, staniesz z dumnym obliczem przed wrogiem, który okupi Twój koniec własną krwią. Jeśli natomiast doczekasz starości, ludzie orzekną, że najwidoczniej byłeś tchórzem i unikałeś zadań, jakie Ci powierzano. A może wręcz odwrotnie, okrzykną Cię wielkim szczęściarzem albo zręcznym szermierzem, który przeżył dzięki talentowi i zimnej krwi? Stary siepacz to wielki ciężar dla klanu. Przez całe życie uczył się wojować, a na starość nie jest w stanie spożytkować tej wiedzy. Dlatego domagasz się szacunku w kwiecie wieku. Wiesz, że czas będzie dla Ciebie bezlitosny.

Doświadczenie wyniesione z krwawych potyczek stępiło Twoją wrażliwość i odcisnęło głęboki ślad na Twojej psychice. Byłeś świadkiem wielu brutalnych starć, widziałeś ofiary przemarszu wojsk Cesarza i klany wycięte w pień przez kultystów. Pamiętasz pobojowiska, na których stosy trupów przysłaniały niebo. Czasem śnią ci się twarze tych, których zabiłeś, ale częściej towarzyszy broni poległych na Twych oczach. Kiedyś może i Ty komuś się przyśnisz...

Nauczono Cię różnych sposobów skutecznego unieszkodliwiania przeciwnika. Nie posługiwałeś się przy tym prośbą. Władasz każdym orężem, a zwykły przedmiot w Twoich rękach zamienia się w śmiercionośną broń. Przelewałeś krew i dalej to czynisz, bowiem jest to zajęcie, które wykonujesz najlepiej. Potrafisz błyskawicznie ocenić, kto jest Twoim wrogiem, a kto przyjacielem. Pierwszy pragnie wypruć Ci flaki, drugi w bitwie staje obok Ciebie.

Chętnie użyczasz swych umiejętności temu, kto za nie godnie zapłaci. Marzysz o komforcie przebierania w ofertach. Aby to

osiągnąć, musisz bezustannie podnosić swoje umiejętności oraz dbać o reputację. Kto wie, może niedługo staniesz się elitarnym siepaczem Rodziny, hanzyckim asasynem, wykonującym zlecenia dla najznamienitszego pater familias? Soldackim szampierzem, reprezentującym podczas rytualnych pojedynków najsłynniejsze Kompanie? Technoklanyckim szturmowcem, zdolnym przełamać każdy nieprzyjacielski opór? Lub pielgrzymem Rytualistów, którego cięcie kataną jest szybsze niż zwolnienie cięciwy kuszy.

Większa grupa najemników zawsze budzi strach mieszkańców i niezadowolenie decydentów. Nic dziwnego, przecież sam nieraz wśród towarzyszy zachowywałeś się butnie i miałeś w pogardzie wszelakie prawa. Ważny był jedynie Twój wódz, a jego słowo było rozkazem. Choćby zadawało gwałt wszelkim tradycjom. Czy okres młodzieńczej pychy masz już za sobą?

Siepacz

Umiejętności

bijatyka +1,
dźwiganie +3,
parkour +2,
pasja +1,
rzemiosło +1,
rzucanie +2,
strzelectwo +2,
walka bronią +3,
zimna krew +1,
dowolna inna umiejętność +1.

Zagrywki: raz w czasie opowieści możesz skorzystać z Zagrywki „Broń na życzenie".

Manewry bojowe: Adept (wybrana Akcja), Odpowiedź żmii.

Przedmioty: kosa bojowa (Utrzymanie pozycji +1, Obrażenia +3), sztylet (Błyskawiczna riposta +1, Utrzymanie pozycji -2, Obrażenia +1), kusza i 10 bełtów [zasięg daleki, Obrażenia +2, magazynek (1)], kirys i naramienniki płytowe (razem Ochrona 3,5), wierzchowiec masywnej postury o cechach: 7, 4, 0, 3, Zdrowie 9, Nieugiętość 4, Moc 3).

Model odgrywania siepacza

1. Całe doświadczenie to żelazo, krew i pot. Siepacz hołduje prostocie życia i wysławiania się. Wyrażaj się jasno i w miarę jednoznacznie, wyrażaj proste opinie, unikaj skomplikowanych konstrukcji słownych. Nazywaj rzeczy wprost, mów, co widzisz, sądzisz i czujesz, nie bój się wulgaryzmów. Nie popadaj jednak w skrajności i nie odgrywaj przygłupa. Prosty człowiek może mieć wielką mądrość życiową.

2. Chciałeś bawić się twardzielem, to musisz poudawać twardziela. Nie pozwól się bezkarnie obrażać ani podważać swoich umiejętności. Na każdym kroku udowadniaj swoją wartość. Angażuj się w sytuacje, w których będziesz mógł wykorzystać swoje zdolności. W trudnej sytuacji po prostu wyzwij na pojedynek lub rzuć się na tego, kto ośmielił się krzywo na Ciebie spojrzeć. Jeśli okoliczności temu nie sprzyjają (rozkaz, przewaga liczebna wroga), poczekaj na właściwy moment i wymierz winnemu srogą karę.

3. Rozkaz to rozkaz. Kontrakt to kontrakt. Słuchaj zwierzchnika, wykonuj jego polecenia, spełniaj postanowienia zawartej umowy. W decyzjach i planach kieruj się lojalnością względem osób, którym podlegasz. W przypadku dylematów sam musisz ocenić, co jest więcej warte: reputacja bezwzględnego najemnego rębajły czy inne ideały.

Szabrownik

Przekonania

- *Uczynić niemal wszystko, by uchronić dawny świat od zapomnienia.*
- *Wszystko już było, zatem gonienie za nowinkami jest bezcelowe. Trzeba na powrót odkryć zapomnianą wiedzę.*
- *Eksponaty są odbiciem starożytnego geniuszu wolnych ludzi i samo ich zdobycie jest najwyższą nagrodą.*

Świat jest stary, bardzo stary. O tym, że istniał na długo przed Dominatem Ebionitów świadczą monumentalne ruiny starożytnych budowli oraz dziedzictwo pokoleń, za panowania których Cesarz dopiero walczył o pozycję tyrana. Lecz od tego czasu minęły wieki, a więź z przeszłością została niemal zerwana. Dziś już mało kto pamięta, kim byli ci, którzy pozostawili po sobie spalone mosty i stosy technicznych rupieci (dzięki którym technoklany mogły skonstruować egzoszkielet). Geniusz starożytnych ocalał w pozostawionych przez nich drobnych przedmiotach, zwanych przez współczesnych eksponatami, stanowiących najcenniejszy towar na Rubieży. Zawrotne ceny osiągają również pozostałości po przodkach, pokoleniach łączących dawny świat z Rubieżą. Ich oręż, księgi, a nawet przedmioty codziennego użytku, są przedmiotem wielkiego pożądania.

Zajmujesz się poszukiwaniem takich właśnie artefaktów. Przemierzasz setki kilometrów, odwiedzając cmentarze minionej technologii i zapomniane ruiny. Najpopularniejszym miejscem szabrowania są Pustkowia. Wielcy zuchwalcy i szaleni szabrownicy ruszają do ogromnych starożytnych nekropolii lub do miast Dominatu, w których zgromadzono wiele skarbów przeszłości. Niestety miejsca, w których można jeszcze coś ukraść bardzo często zamieszkują splugawieni lub władają nimi upiory Bezmiaru.

W powszechnej opinii szabrownicy to dziwni ludzie. Tworzą zamkniętą grupę wtajemniczonych, dla których zysk ze sprzedaży eksponatu jest niczym w porównaniu z wyprawą w celu jego zdobycia. Studiowaniem historii miejsca, treningiem fizycznym, gromadzeniem zaopatrzenia, a w końcu - podjęciem ekspedycji. Bardziej przypominasz archeologa, który zamiłowanie do historii łączy z szukaniem jej pomników i próbą odczytania wiadomości pozostawionych przez starożytnych. Wędrówki po niebezpiecznych terenach wymagają zdolności przetrwania w trudnych warunkach, ale również wiedzy historycznej oraz pewnych zdolności handlowych, pozwalających wytargować godziwą zapłatę od chciwych kupców. A popyt jest ogromy.

Twoimi zleceniodawcami są przede wszystkim arystokraci. Bogaci technokraci pragną zaznaczyć swoją pozycję kompletnym strojem z minionej epoki. Wśród hanzyckich *pater familias* do dobrego tonu należy podkreślanie bogactwa kolekcją niespotykanych eksponatów. Hurtowe zamówienia składają Technoklanyci, którzy oprócz eksponatów potrzebują rupieci technicznych, stanowiących bazę ich wynalazków. Czasami nawet najwyżsi urzędnicy Dominatu kontaktują się z przemytnikami wolnych klanów, płacąc sowicie za dostarczenie im konkretnego artefaktu z przeszłości.

Eksplorując cmentarze maszyn i unikając niebezpiecznych strażników, wyrobiłeś w sobie nawyki wytrawnego miejskiego przepatrywacza. Znakomicie poruszasz się po terenie zabudowanym: nie zatrzymają Cię zawrotne wysokości, wąskie gzymsy i strome ściany. Bezszelestnie omijasz czujki wroga, zwijasz interesujący Cię eksponat i salwujesz się szaleńczą ucieczką. Musisz być ostrożny i piekielnie sprawny, gdyż w Twoim fachu pierwszy błąd łatwo może okazać się ostatnim.

Szabrownik

Umiejętności:

bijatyka +1,
czujność +2,
dźwiganie +1,
krycie się +2,
legendoznawstwo +3,
negocjacje +1,
parkour +3,
rzucanie +1,
uzdolnienia techniczne +2,
dowolna inna umiejętność +1.

Zagrywki: raz w czasie opowieści możesz skorzystać z Zagrywki „Cholerny fart".

Miejski łowca. Niewielu zna smak chwili, w której przyczajony na dachu, niczym anioł śmierci, czekasz na właściwy moment, by spaść na zaskoczoną i bezbronną ofiarę. Jako miejski łowca możesz z łatwością, pomijając wszelkie testy, zeskoczyć z wysokości równej w metrach wartości twojego parkour.

Przedmioty: porcja ziela psi chwost (patrz s. 304), 10 m liny z kotwiczką, łom. Zaczynasz opowieść z drobnym eksponatem nieprzeznaczonym do walki. Przykłady eksponatów znajdziesz na s. 285.

Model odgrywania szabrownika

1. Szabrownik to niespokojny duch, często z zasady przeciwny władzy. Kwestionuj autorytety i polecenia. Wytykaj decydentom nieczyste intencje i demaskuj ich dwulicowość. Dawaj jasno do zrozumienia, że robisz nie to, co musisz i co Ci każą, ale to, co chcesz i w co wierzysz. W trudnych sytuacjach (gdy musisz poprzeć jakiegoś decydenta) sprawiaj wrażenie, że robisz to wbrew sobie albo stawiaj go jako przykład cnót, w opozycji do innych łotrów w piramidzie władzy.

2. Żywioł szabrownika to obszar zabudowany, czyli tereny klanów, ruiny miast i osad, podziemia i cmentarzyska maszyn. Na takim terenie bądź rozmowny i kontaktowy, żywo interesuj się architekturą miejsca i innymi zgromadzonymi tutaj cywilizacyjnymi zdobyczami. W dzikich ostępach szabrownik jest czujny i spięty. Zmień się wówczas w ponurego i zrzędliwego typa. Nie ufaj przyrodzie, gdyż jest sprzymierzona ze stworami lasów i potworami. Przywiązuj dużą wagę do sposobu rozbicia obozu, rozniecenia ogniska i rozstawienia wart, nie ryzykuj noclegu i odpoczynku na podstępnym łonie natury, jeśli masz szansę zatrzymania się w jakimś cywilizowanym miejscu.

3. Czym byłby ten archetyp bez eksponatów? Działaj na rzecz ich zdobycia lub choćby obejrzenia czy eksploracji pozostałości dawnego świata.

Śniący

Przekonania

- *Obok świata materialnego istnieje Pomrok. Obserwując oba światy równocześnie, ma się pełen obraz sytuacji.*
- *Ścieżki śnienia, którymi kroczę, są zawsze lepsze od ścieżek śnienia, których nie znam,*
- *Nie lekceważę mocy wyklętych, bowiem znam potęgę Ciemności.*

Niekiedy przy narodzinach dziecka zdarzają się niezwykłe wydarzenia, pełne tajemnic i grozy. Należy zapamiętać ów dzień, gdyż oto przyszedł na świat śniący. Dzień Twoich narodzin również przeszedł do historii klanu. Podobno, badając tę datę, wprawny astrolog może poznać wszelkie Twoje sekrety, a nawet prawdziwe imię.

Znasz potęgę Ciemności, gdyż całe życie poświęciłeś studiowaniu jej natury. Jesteś badaczem Pomroku, czyli mrocznej strony rzeczywistości, najbliższej Bezmiarowi strefy. W niej odbija się nasz świat oraz chaos dalszych sfer Mroku. To tutaj śnią wieczne sny duchy przodków, tutaj czają się demony, by ukraść ciało śmiertelnika bądź nawiedzić miejsce skalane ludzką nienawiścią. Tę krainę przemierzają astralni wędrowcy i pożeracze dusz.

Kroczysz mistycznymi Ścieżkami śnienia, wierny reprezentowanym przez nie wartościom i mądrościom. Decydując się na los Księżycowego Wędrowca, upodabniasz się do przebudzonych duchów, by ich wzorem przemierzać domenę upiorów. Ścieżka Klucznika Wymarłych Światów wykorzystuje zależność pomiędzy Pomrokiem a naszym światem, umożliwiając skuteczniejsze poruszanie się w jego realiach. Ścieżka Paktów pozwala negocjować z duchami przodków, by pomogli w walce z Ciemnością. Oddając się agresji Szalonego Wyjca, porzucasz rolę ofiary upiorów i przeistaczasz się w łowcę złych dusz. Natomiast zostając Demiurgiem Koszmarów, na obszar swych działań wybierasz przede wszystkim interiory i Pomrok.

To śniący wznieśli w interiorze stolicę Unii. Oni stworzyli Omam. To jedno dzieło zaskarbiło im wdzięczność wszystkich wolnych ludzi po dziś dzień. Okultyści traktowani są jako chluba Unii, gdyż mogą skutecznie przeciwstawiać się wyklętym, czarownikom splugawionych klanów oraz Ebionitom. Świadomi pokładanych w nich przez zwykłych ludzi nadziei i oczekiwań, śniący przywiązują dużą wagę do podtrzymania tego wizerunku, dbając o godne zachowanie i szacunek, jakim cieszą się u innych.

Wieloletnie obserwowanie Mroku nie mogło pozostać bez wpływu na postrzeganie przez śniących świata. Rzeczywistość jawi im się jako bezustanne zagrożenie, zwątpienie i nienawiść. W każdym problemie i anomalii doszukują się wrogich działań, dowodu na nieograniczoną moc i możliwości wyklętych. Wielu śniących paraliżuje nadzwyczajna ostrożność przed zaangażowaniem się w konflikt z Ciemnością, a nawet obawa, że Czarny Wir porwie ich dusze w dalekie sfery Bezmiaru. Należy jednak oddać im sprawiedliwość. Śniący, który zdecyduje się przeciwstawić Ciemności, nie cofnie się przed niczym i będzie najbardziej zajadłym przeciwnikiem, z jakim przyszło toczyć walkę demonowi. I nigdy, przenigdy, łatwo nie sprzeda skóry i duszy bękartom Ciemności.

Śniący

Umiejętności:

czujność +1,
dominowanie ducha +3,
krycie się +1,
legendoznawstwo +1,
obycie +2,
parkour +1,
transmutacja substancji +2,
wiedza o sługach Ciemności +3,
zaklinanie ciała +2,
dowolna inna umiejętność +1.

Zagrywki: raz w czasie opowieści możesz skorzystać z Zagrywki „Umysł-twierdza".

Śnienie. Jest to dziedzina okultyzmu, która bada powiązania pomiędzy światem materialnym a Bezmiarem, pomiędzy rzeczywistością a Pomrokiem. Adepci śnienia kroczą jedną z pięciu mistycznych Ścieżek, dysponując mocą zmieniania rzeczywistości, czerpania energii z interiorów oraz skutecznej walki z duchami i upiorami. Rozpoczynając zabawę śniącym, znasz trzy czary z dowolnych Ścieżek śnienia. Więcej informacji o Śnieniu i Ścieżkach znajdziesz w Rozdziale XII na s. 200.

Przedmioty: 1 dawka mayaxatli i 1 dawka stetoksyny (patrz s. 302).

Model odgrywania śniącego

1. Świadomość barw Pomroku i bliskości jego mieszkańców odcisnęły piętno na sposobie postrzegania świata przez śniących. Ciemność czai się wszędzie! Wszystkie zdarzenia traktuj niezwykle poważnie, z przekonaniem o ich wielkiej doniosłości. Przy najmniejszych komplikacjach podkreślaj dramaturgię sytuacji. Dla Ciebie nic nie jest proste, rób z igły widły, łatwe rozwiązania mają przecież mnóstwo wad. Musisz je wytknąć w dyskusji, aby uchronić ludzi przed podstępną Ciemnością. Głośno wypowiadaj zastrzeżenia wobec obranych rozwiązań i podkreślaj trudności, jakie czekają wszystkich w najbliższym czasie.
2. Okultyści, którzy stworzyli Omam, są wśród Wolnych Rodzin postrzegani jako niedoścignieni mistycy. Na Tobie ciąży presja wielkiego mędrca i autorytetu w sprawach okultyzmu. Dbaj o swój wizerunek, zachowuj się godnie w każdej sytuacji, w kontaktach z innymi przestrzegaj zasad dobrego wychowania i etykiety. Staraj się unikać pochopnych sądów i krzywdzących opinii. Takim zachowaniem zyskujesz szacunek w oczach innych. Jeśli popełniłeś błąd, nie wzbraniaj się przed próbą naprawienia go i przeproszenia urażonych osób, najlepiej przy świadkach.
3. Śniący lęka się Ciemności i nienawidzi jej z całego serca. Kiedy czujesz, że masz przewagę, udowodnij swoją potęgę i bądź bezlitosny dla wrogów. W sytuacjach, w których wyzwanie wydaje się przekraczać Twoje możliwości wyolbrzymiaj powagę zagrożenia. Przekonaj innych, że występujecie osamotnieni przeciwko mitycznej potędze, która zdruzgotała świat starożytnych.

Technomanta

Przekonania

- *Logika i naukowe metody analizy pomagają ogarnąć każdą sytuację i wskazują najlepsze wyjście.*
- *Rozległa wiedza pozwala badać nowe obszary.*
- *Strach ludzi przed potęgą okultyzmu kwantytatywnego buduje mój autorytet.*

Technomanci szczycą się swym pochodzeniem, od starożytnych. Podobno w czasie Wielkiej Wojny mieli oni stworzyć śmiercionośną maszynerię, którą zamierzano zniszczyć Ebionitów. Niestety losy wojny potoczyły się zupełnie innym torem. Cywilizacja starożytnych upadła i obróciła się w zgliszcza, lecz technomanci przetrwali.

Jesteś uczonym okultystą, który z pogardą odrzucił drogę objawień i emocji, jakimi kroczą śniący, wiedźmiarze i większość mistyków na Rubieży. Swoje wyjątkowe zdolności osiągnąłeś nie dzięki przypadkowemu zbiegowi okoliczności, lecz empirycznemu oświeceniu. Podchodzisz do życia w sposób racjonalny. Jesteś badaczem Pomroku, a przynajmniej tych jego aspektów, które mogą okazać się pomocne przy tworzeniu artefaktów, czyli przedmiotów posiadających wyjątkowe właściwości. Zapewniają je tzw. moduły technomantyczne, elementy mechanizmu pokryte mistycznymi wzorami. Naznaczają one artefakt energią przodków, pozwalając na konstruowanie zadziwiających maszyn i obiektów obdarzonych przerażającymi przymiotami. Moc modułów jest ograniczona, a ich wykonanie wymaga wielu lat analiz i okultystycznych eksperymentów. Z tego powodu technomanci zazdrośnie strzegą wyników swych badań i bardzo niechętnie udostępniają nawet skrawki zgromadzonej wiedzy z zamierzchłych dni. Jako okultysta-technomanta będziesz eksplorował zapomniane biblioteki i cmentarze wiedzy w nadziei na znalezienie planów i ksiąg zawierających wskazówki dotyczące tworzenia nowego modułu.

Niektóre artefakty zapewniają potęgę porównywalną z mocą wielkich demonów. Takim przedmiotem była sztuczna dłoń Leiba Palczastego, dzięki której potrafił sprowadzać na ziemię pioruny. Wszystko, czego nią dotknął, trawił ogień. Innym sławnym artefaktem jest Staldorg - mechaniczny smok, który po dziś dzień przemierza ścieżki Rubieży. Wykorzystując tajniki splugawionej nekrotechniki, nieznany twórca zaklął w nim potężne upiory, obdarzając maszynę rodzajem duszy. Uczynił z niej nieśmiertelnego demona techniki, który posiada obecnie nawet własnych wyznawców.

Technomanci należą do elity intelektualnej i, podobnie jak starożytni alchemicy, cieszą się protekcją i laską rodowych arystokratów. Przynajmniej dopóki są użyteczni. W miastach, dużych klanach i w Technoklanach zajmujesz wysoką pozycję. Prezentujesz naukowy punkt widzenia, a stosowany przez Ciebie żargon i Twoja chłodna logika, jaką się kierujesz podejmując decyzje, budzą szacunek i podziw, ale również niepokój. Robisz wrażenie nieprzystępnego. Dla mieszkańców małych klanów, zwykłych prostych ludzi, artefakty nie różnią się wiele od przeklętych przedmiotów nawiedzanych przez upiory. Legendy o starożytnym pochodzeniu i szkoleniu do walki z Ebionitami sprawiają jednak, że ludzie Cię tolerują, chociaż - jak większość okultystów - budzisz strach i niechęć. Bardzo popularny wśród ludu jest obraz technomanty mającego konszachty z kultem Wielkiego K, więc gdy w okolicy pojawią się kultyści, w oczach każdego inkwizytora jesteś głównym podejrzanym.

Technomanta

Umiejętności:

dominowanie ducha +2,
dźwiganie +1,
kult przodków +1,
negocjacje +3,
obycie +2,
strzelectwo +1,
transmutacja substancji +3,
uzdolnienia techniczne +1,
zaklinanie data +2,
dowolna inna umiejętność +1.

Zagrywki: raz w czasie opowieści możesz skorzystać z Zagrywki „Soldacki sposób".

Technomancja. Arkana okultyzmu kwantytatywnego, czyli naukowej gałęzi mistyki, pozwalają zaklinać przedmioty i czynić z nich artefakty wzbogacone o moduły technomantyczne. Szczególne właściwości aktywowane w artefakcie zapewniają mu potężną moc. Uzdolniony technomanta jest w stanie kreślić mistyczne symbole i plany modułów technomantycznych. Zawiłości technomancji i opis modułów szczegółowo przedstawiono w Rozdziale XII na s. 210.

Przedmioty: przybory piśmiennicze i kreślarskie, arkusze czystego papieru, monokl, walizeczka narzędziowa mechanika. Rozpoczynasz opowieść z artefaktem wyposażonym w 3 dowolne moduły technomantyczne. Na temat okultyzmu kwantytatywnego dowiesz się więcej w Rozdziale XII.

Model odgrywania technomanty

1. Uczony nie zniża się do poziomu prostaka. W kontaktach z osobami niewykształconymi daj im odczuć dzielącą was przepaść. Bądź zarozumiały, buduj skomplikowane zdania i używaj trudnych wyrazów. W sporach i kłótniach podkreślaj pozycję technomanty i wytykaj rozmówcom braki w wykształceniu. Jeśli ktoś nie traktuje Cię z szacunkiem należnym twojej pozycji i wiedzy, obrażaj się i dąsaj.

2 Analizowanie to Twoja druga natura. Zawsze chłodno oceniasz sytuację. Co jakiś czas rób podsumowanie zdobytych wiadomości i dokonuj ich weryfikacji pod kątem wiarygodności. W dyskusjach wytykaj błędy logiczne i niekonsekwencję w planach innych. Jeśli ktoś zwróci uwagę na Twój błąd, zapamiętaj tę zniewagę. Obserwuj tę osobę, zapamiętuj jej chwile słabości i omyłki, by w przyszłości, w dogodnej chwili, wytknąć je wszystkie.

3. Angażuj się w sytuacje, które mogą zwiększyć zasób posiadanej przez Ciebie wiedzy. Rozmawiaj z innymi uczonymi, czytaj księgi, rób doświadczenia, osobiście weryfikuj teorię w praktyce. Podejmuj działania poszerzające Twój zasób informacji lub ułatwiające dotarcie do źródeł wiedzy.

Wiedźmiarz

Przekonania

- *Poddawanie się emocjom sprzyja zapanowaniu nad Ciemnością.*
- *Nie pozwalać na podważanie potęgi wiedźmiarstwa.*
- *Jestem wyjątkowy, co stawia mnie ponad konwenansami.*

Zostając wiedźmiarzem, rzuciłeś wyzwanie Ciemności. Stare powiedzenie czarowników mówi, że jeśli z całego serca zapragniesz czyjeś śmierci, osoba ta niechybnie umrze. Chcieć to móc i tej zasadzie podporządkowany jest Twój okultyzm. Jeśli dostatecznie się skoncentrujesz, a następnie wyrazisz życzenie całym sercem i duszą, przed tak potężną manifestacją woli ugnie się każda potęga. Tak to właśnie wygląda. Wypowiadasz dowolne życzenie, a następnie próbujesz ujarzmić moce Bezmiaru, aby urzeczywistnić pragnienia. Poprzez ekspresję własnych emocji, ukierunkowanych przez umysł i wolę, nauczyłeś się dominować Mrok i zmuszać go do posłuszeństwa. Za każdym razem gdy snujesz swoje czary, toczysz grę z potęgami Otchłani. Jej stawką jest Twoja dusza, więc warto dopomóc szczęściu. Stosuj wszelkie metody wzmacniające siłę Twego życzenia i skojarzeń. Wykorzystuj dziwne substancje lub oddawaj się dzikiemu rytuałowi - szaleństwu autosugestii, teatrowi ciała, mimiki i głosu. Widząc, jak tańczysz i wykrzykujesz nieartykułowane dźwięki, niejeden człowiek uzna Cię za opętańca bądź wariata, lecz nie zważaj na to. Warto zaryzykować chwilę szaleństwa, by w zamian uzyskać zamierzony efekt. Teraz już wiesz, dlaczego wiedźmiarza ogranicza tylko jego własna wyobraźnia? Tańcząc cały czas na krawędzi obłędu, zyskuje możliwością o jakich pozostali okultyści nie mogą nawet marzyć.

Kiedyś zwano was szamanami, cudotwórcami albo przeklętymi. W dzisiejszych czasach nazywają Cię wiedźmiarzem i wiedzą, że igrasz z Bezmiarem. A kto igra z ogniem, ten może się sparzyć. Może również wzniecić pożar, który pochłonie niewinne ofiary. Walcząc z Ciemnością, przyciągasz ją; dlatego stanowisz potencjalne zagrożenie. Ludzie boją się Twojej mocy i nigdy Ci nie zaufają. Będą Cię traktować jak niebezpiecznego odmieńca. Dlatego egzystujesz nieco poza nawiasem społecznie przyjętych zachowań. Mówisz, co myślisz, nie zważasz na etykietę, poddając się sile uczucia nawet wtedy, gdy dobre wychowanie lub rozum dyktują co innego. Twój styl życia wprawia ludzi w zakłopotanie wzbudza nawet irytację i gniew.

Z drugiej strony takiej osobie łatwiej wybaczyć uchybienie etykiecie. Wśród Rytualistów jedynie wiedźmiarze mają dyspensę na szczere wyrażanie uczuć. Zazwyczaj czynią to symbolicznie, np. przywdziewając szaty w kolorze odpowiadającym nastrojowi albo używając rekwizytów i teatralnych masek. Mimo wszystko mogą sobie pozwolić na znacznie więcej niż inni.

Każdy klan potrzebuje wiedźmiarza. Ludzie wierzą, że ktoś taki potrafi niemal wszystko. Nie wyprowadzaj ich z błędu.

Wiedźmiarz

Umiejętności:

artyzm +1,
blef +1,
dominowanie ducha +2,
kult przodków +3,
pasja +2,
transmutacja substancji +2,
wiedza o sługach Ciemności +1,
zaklinanie ciała +3,
zmysł natury +1,
dowolna inna umiejętność +1.

Zagrywki: raz w czasie opowieści możesz skorzystać z Zagrywki „Ognisty pot".

Wiedźmiarstwo. To okultystyczna sztuka czerpania z własnych sił duchowych, z potęgi uzewnętrznienia emocji, by wpływać na rzeczywistość według własnego uznania. W odróżnieniu od pozostałych dziedzin okultyzmu, wiedźmiarstwo jest najbardziej wszechstronne, najmniej ograniczone formą czy rytuałem. Równie łatwo możesz zauroczyć swego rozmówcę, jak biegać po ścianie niczym pająk bądź ruchem palca rozedrzeć metalową ścianę. Jedynym ograniczeniem jest Twoja wyobraźnia, umiejętności okultystyczne (dominowanie ducha, transmutacja substancji i zaklinanie ciała) i Moc, którą nazbyt szafujesz. Więcej o wiedźmiarstwie przeczytasz w Rozdziale XII na s. 224.

Przedmioty: kości do wróżenia, 3 dowolne ingrediencje do wiedźmiarstwa, amulety i ozdoby wiedźmiarskie przeciętnej jakości.

Model odgrywania wiedźmiarza

1. Podkreślaj swoją indywidualność, często stając w opozycji do większości. Nie dlatego, że nie wierzysz w słuszność danego rozwiązania, ale po to, by wyróżnić się z tłumu. W trudnych sytuacjach tłumaczysz to koniecznością weryfikacji racji przeciwnej strony. Gdy kroczysz drogą wytyczoną przez innych, sprawiaj wrażenie, że robisz to wbrew sobie.

2. Czarownicy nie dbają o swój wizerunek i opinie innych. Nie przywiązuj wagi do etykiety i uprzejmości. Jeśli chcesz przekazać coś istotnego, powiedz to wprost, nawet jeśli oznaczać to będzie niestosowne zachowanie bądź obrazę czyjejś godności. W trudnych sytuacjach nie wahaj się przepraszać, bowiem celem nie jest urażenie uczuć innej osoby, lecz załatwienie ważnej sprawy. Czasami wybuchaj gniewem, gdy ktoś, zamiast podjąć właściwe kroki, kieruje wysiłki na zachowanie etykiety.

3. Prezentuj szczerość uczuć i uzewnętrzniaj je, kiedy to tylko możliwe. Okazuj lęk, kiedy coś Cię przerazi, w chwilach gniewu wpadaj w furię, a lamentuj, gdy stanie się coś smutnego. Ekspresja uczuć to właśnie droga wiedźmiarstwa. Gdy w trudnej sytuacji zostaniesz zmuszony do ukrycia swych emocji, odreaguj to później z nawiązką.

Wybraniec przodka

Przekonania

- *Należy realizować plan przodka.*
- *Trzeba zapewnić spokój udręczonym duszom i chronić je przed Ciemnością.*
- *Wymagać od ludzi szacunku dla zmarłych bohaterów, nie pozwolić źle o nich mówić.*

Kult przodków w Unii Omamu skłania ludzi do czczenia zmarłych w nadziei, że ich duchy pomogą potomkom w życiu doczesnym. Wprawdzie egzarchowie opiekują się całymi społecznościami, klanami i rodami, ale pojedynczy człowiek również oczekuje pomocy i wsparcia. Najczęściej u tego spośród legendarnych przodków, którego mógłby stawiać za wzór. W Twoim wypadku ten porządek został odwrócony. Nie Ty wybrałeś mentora, lecz on wybrał Ciebie. Zostałeś powiernikiem ducha jednego z przodków, który, zamiast pogrążyć się we śnie za Wrotami Wymarłych Światów, zachował więź ze światem żywych. Posiadasz relikwię, w której zamieszkuje jego duch. Mogą to być jego prochy, szczątki, ale także przedmiot darzony przez niego niezwykłym sentymentem.

Duch przodka pełni rolę mentora i nauczyciela. Bezustannie Cię poucza, żąda modlitw i ceremonii, daje rady i wymaga, byś szanował te ideały, które były drogie i jemu. Jest to dość męczące, jednak ma też dobre strony. Mentor wspiera Cię radą, wynagradza Twą postawę i czyny, zsyłając pomoc - Zagrywki. Dąży do tego, abyś zrealizował plan, którego on nie zdążył wykonać za życia. Gdy to uczynisz, przodek wreszcie będzie mógł zasnąć. Rozmawiasz z nim podczas obrzędu, w trakcie którego wykorzystujesz posiadaną relikwię. Jego głos huczy bezpośrednio w Twojej głowie. Tylko w wyjątkowych sytuacjach duch przodka ma dość mocy, aby nawiązać kontakt poza obrzędem. Jeśli stracisz relikwię, Twój antenat zamieszka w przedmiocie, jaki stworzysz specjalnie dla niego.

W społeczności klanów uchodzisz za człowieka naznaczonego łaską przodków, wybrańca i pośrednika między śmiertelnikami a duchami zmarłych. Celebrujesz obrzędy ku czci egzarchów, organizujesz święta klanowe, wróżysz i przekazujesz słowa przodka oraz innych duchów, które ujawniają mu swawolę. Piastujesz także funkcję wieszcza i wyroczni.

W motoryce Klanarchii kult przodka nie różni się od kultu egzarchów (patrz **Rozdział IX**, s, 157). Podczas Wprowadzenia ustalasz, wraz z całą grupą, profil swojego duchowego

mentora: przede wszystkim jego imię, wydarzenie, dzięki któremu skrzyżowały się wasze drogi oraz jego plany. Wybierasz także 3 (egzarchowie posiadają tylko 2) Atrybuty, które najlepiej go opisują. Do wyboru masz: Ambicję, Gniew, Jedność, Mądrość, Rozsądek, Spontaniczność albo Upór. Od wyboru Atrybutów zależeć będzie wielkość nagrody, jaką otrzymasz za realizowanie prób, przed którymi Cię postawi (tzw. Wyzwań).

Wybraniec przodka

Umiejętności:

blef +1
dominowanie ducha +3,
krycie się +1,
kult przodków +3,
legendoznawstwo +2,
pasja +2,
transmutacja substancji +1,
wiedza o sługach Ciemności +2,
zimna krew +1,
dowolna inna umiejętność +1.

Zagrywki: raz w czasie opowieści możesz skorzystać z Zagrywki „Odsunięcie podejrzeń".

Socjotechniki: Mądrości z rękawa, Piorunujące spojrzenie.

Widmowy poplecznik. W każdej chwili, wydając 3 Moce, możesz wezwać na pomoc swojego przodka, aby podczas najbliższej sekwencji konfrontacji stał się Twym poplecznikiem. W celu określenia siły jego wsparcia musisz wykonać Wymagający test kultu przodków, w którym każde przebicie zapewnia 1 kość wsparcia. W czasie walki duch przodka ukazuje się pod postacią zwierzęcia, podczas konfrontacji w Pomroku i egzorcyzmów - jako widmowa postać. W sporze społecznym przemawia bezpośrednio, Twymi ustami. Jeśli otrzyma choć jedną ranę, odejdzie. W konfrontacji społecznej, gdy wróg nie jest świadomy jego istnienia, duch wycofa się po zaabsorbowaniu pierwszego punktu Nieugiętości ze Szkody, jaką powinieneś otrzymać.

Przedmioty: relikwia z duchem przodka.

Model odgrywania wybrańca przodka

1. Rozmawiaj na głos z duchem przodka. Słyszy Cię nawet wtedy, gdy nie może odpowiedzieć.
2. Mentorzy przesyłają wiadomości poprzez znaki, wizje i sny. Doszukuj się ich i interpretuj każdy jako wskazówkę lub radę pochodzącą od twego mentora.
3. W sytuacjach gdy w opowieści pojawiają się duchy, drąż temat i eksploruj wątek. Złe duchy niszcz, a zagubionym duszom pomóż odejść za Wrota Wymarłych Światów.

Żerca

Przekonania

- *Dobry potwór to martwy potwór.*
- *Nie ufam ludziom, którzy sądzą, że potrafią przechytrzyć Ciemność.*
- *Chronię ludzi przed splugawionymi.*

Ciemność to nie tylko Bezmiar, głosy w mroku i okultystyczne symbole, ale również realne zagrożenie. Naznaczeni, którzy w zamian za mroczne Dary dobrowolnie porzucili Tradycje i kroczą ścieżką szaleństwa. Zwierzęta, których ciało opanowały setki larw, przemieniając je w krwiożercze bestie. Morfy, czyli obleczeni w ciało przybysze z Pomroku, sieją grozę wśród żyjących. Wilkołacze watahy na północy i wampirze Bractwo Krwi na wschodzie. To nienasyceni nekrozyci, którzy oszukali śmierć, oraz zwykli ludzie, których naznaczenie Ciemnością zmieniło w niebezpiecznych szaleńców. To wreszcie nieszczęśni głupcy, którzy ulegli pokusom i zawarli pakty z demonami, oddając im swe ciała i następnie płodząc potomków dotkniętych znamionami Mroku. Wszyscy oni są splugawieni i należą do śmiertelnych wrogów wolnych ludzi.

Żercy to zbrojni, których wyszkolono tylko w jednym celu - do walki ze splugawionymi. To bezlitośni łowcy, którzy znają czułe punkty potworów i naznaczonych. Aby skutecznie walczyć z wrogiem, posiedli podstawy wiedzy okultystycznej. Jako że zwykła broń nie czyni wielkiej szkody splugawionym, walczą srebrnym orężem lub posrebrzają broń specjalnymi maściami.

Jako żerca posiadasz wiedzę o cielesnych bękartach Ciemności. Mędrcy zamierzchłych dni opracowali specjalny sposób walki, zwany mistycznymi manewrami bojowymi. Ciosy zadawane poprzez stosowanie mistycznej techniki mogą ranić splugawionych, niezależnie od ich odporności na oręż i innych demonicznych znamion.

Większość żerców to włóczędzy i najemnicy, których umiejętności i sława są zbyt marne, by zainteresował się nimi Omam lub jakiś wpływowy protektor, a także zbyt nietypowe, by można było na tym dobrze zarobić. Błąkasz się po całym świecie, wynajmując się napotkanym klanom i doskonaląc swe umiejętności.

Wiedza i umiejętności żerców przekazywana jest z mistrza na ucznia. Pamiętaj, aby znaleźć sobie ucznia i przekazać mu swoje doświadczenia. Inaczej wasza profesja zaniknie.

Żerca

Umiejętności:

czujność +1,
dominowanie ducha +2,
parkour +2,
pasja +1,
rzemiosło +1,
walka bronią +2,
wiedza o sługach Ciemności +3,
zaklinanie ciała +1,
zimna krew +3,
dowolna inna umiejętność +1.

Zagrywki: raz w czasie opowieści możesz skorzystać z Zagrywki „Nieustraszony".

Znajomość przeciwnika. W walce ze splugawionymi wykorzystasz każdy strzęp informacji, aby osiągnąć przewagę. Twoja wiedza i doświadczenie to broń przeciwko zaprzysięgłemu wrogowi. W sytuacji, w której mogłaby ci dopomóc znajomość splugawionego przeciwnika, wykonaj Wymagający test wiedzy o sługach Ciemności, a uzyskane przebicia możesz zamienić na dodatkowe kości we wszystkich testach powiązanych ze splugawionym w tej sekwencji.

Przykład. W ruinach wioski atakuje cię wilkołak. Rozpoznajesz watahę, z której pochodzi, tym samym znasz jego możliwości i zachowanie, co może pomóc w starciu. Przed walką wykonujesz Wymagający test wiedzy o sługach Ciemności, a uzyskane 4 przebicia możesz przełożyć na dodatkowe 4 kości, które powiększą twoja pulę w każdej rundzie konfrontacji.

Manewry bojowe: Ostrze Klątwy jadu, Powitanie.

Przedmioty: pełna zbroja skórzana (Ochrona 2,0), posrebrzane kajdany, 3 m posrebrzanego łańcucha, 1 dawka anafobiku (patrz str. 302), kosa bojowa (Utrzymanie pozycji +1, Obrażenia +3), maść z opiłkami srebra do pokrycia ostrza (trzykrotnego użytku; wysycha po godzinie od nasmarowania), 1 dawka Pocałunku Ducha Krwi (str. 302, zmienia jedną skalaną ranę na zwykłą).

Model odgrywania żercy

1. Żercy dbają o wizerunek hardych wojowników, gdyż od tego zależy ilość zleceń i status wśród im podobnych twardzieli. Nie okazuj więc słabości ani wątpliwości. Bądź pewny siebie i udawaj doświadczonego w różnych dziedzinach. Do większości wykonywanych czynności bądź przekazywanej wiadomości dodawaj krótkie improwizowane nawiązania (najlepiej mrożące krew w żyłach), gdzie się tego dowiedziałeś i kto cię nauczył: „W tej sytuacji pozostaje nam tylko atak. Wiem, że to szaleństwo, jednak kiedyś na Rdzawych Polach wraz z pięcioma kamratami zostaliśmy osaczeni przez hordę nekroklanytów z To'th. Sytuacja była tragiczna. Wtedy podobny manewr uratował nas z zasadzki. Co prawda trzech z nas zostało rozszarpanych, ale przynajmniej reszta uszła z życiem...".
2. Angażuj się w scenach konfrontacji ze splugawionymi. Podejmuj się tych wyzwań, którym podołasz. Jeśli uważasz, że sobie nie poradzisz, nie odmawiaj, ale stawiaj warunki nie do przyjęcia, albo przekonuj innych, że nie miałeś wyjścia. Jeśli poniesiesz porażkę w konfrontacji ze splugawionymi, przekuj ją na sukces („kto inny na moim miejscu padłby bez życia!"), bądź zrzuć winę na niesprzyjające okoliczności („gdybym tylko miał srebrne ostrze pod ręką..." lub „gdybym nie musiał pracować z amatorami, udałoby się").
3. Konfrontacja ze splugawionym to nie przelewki, dlatego staraj się przygotować do niej jak najlepiej. Zbierz informacje o przeciwniku, zaopatrz się w niezbędne pomoce: zioła lecznicze, trucizny, maści. Nie zaniedbuj środków ostrożności. Zbytnia wiara we własne siły najczęściej prowadzi do śmierci.

Krok siódmy: Manewry bojowe i socjotechniki

Manewry bojowe

Nikt na Rubieży nie żyje pod szklaną kopułą. Czyhające zagrożenia wymusiły na każdym wolnym człowieku opanowanie przynajmniej podstaw walki. Rozpoczynając opowieść, Twój bohater będzie znał już manewry bojowe, czyli specjalne techniki użyteczne podczas walki (patrz **Rozdział X**).

Być może otrzymałeś już manewry podczas poprzednich etapów kreacji bohatera, jednak w tym momencie dostaniesz 2 dodatkowe. Jeden wylosuj z pierwszej tabeli, która zawiera manewry wielokrotne, czyli wspomagające Cię w każdej rundzie walki. Drugi wylosuj z drugiej tabeli, zawierającej manewry silniejsze (można ich użyć tylko raz podczas sekwencji starcia). Jeśli wylosowane manewry dublują się ze zdobytymi do tej pory, po prostu powtórz rzut.

Rzut k10	Manewr bojowy wielokrotny (do użycia w każdej rundzie)
1-2	Adept (wybrana Akcja)
3-4	Pies nocnego stróża
5-6	Ulubiona broń
7-8	Wściekły ogar
9-10	Zwierzęcy instynkt

Rzut k10	Manewr bojowy jednorazowy (raz na sekwencję)
1-2	Bez litości
3-4	Błyskawiczny blok
5-6	Druzgocące uderzenie
7-8	Odpowiedź żmii
9-10	Wyrachowanie

Socjotechniki

Tak nazywamy sposoby perswazji i sztuczki słowne, których nauczyłeś się, dorastając w społeczeństwie. Możesz je wykorzystywać podczas konfrontacji społecznej (patrz **Rozdział XI**). Ich liczbę określasz analogicznie do sposób określania manewrów bojowych.

Rzut k10	Socjotechnika wielokrotna (do użycia w każdej rundzie)
1-2	Piorunujące spojrzenie
3-4	Wątpliwości
5-6	Wiarygodny rozmówca (Akcja)
7-8	Wytknięcie błędów
9-10	Zjednanie świadków

Rzut k10	Socjotechnika jednorazowa (raz na sekwencję)
1-2	Atut pozycji
3-4	Mocny dowód
5-6	Później
7-8	Słaby punkt
9-10	Zaufaj mi

Krok 7. Manewry bojowe i socjotechniki → Krok 8. Rozdysponowanie Punktów Kreacji → Krok 9. Wykończenia

Krok ósmy: Rozdysponowanie Punktów Kreacji

Na tym etapie otrzymujesz 20 Punktów Kreacji, które przeznaczysz na dokładne opisanie Twojego bohatera. Punkty Kreacji pomagają dopasować go do Twojej wizji i potrzeb całej grupy. Punkty rozdzielasz pomiędzy wyszczególnione obszary kreacji bohatera, zgodnie z poniższymi wytycznymi. Punktami Kreacji nie można zmienić poziomu Splugawienia.

Koszt w Punktach Kreacji	Obszar kreacji bohatera	Uwagi
1	Umiejętność +2	1 Punkt Kreacji umożliwia rozwinięcie dowolnej umiejętności aż o dwa poziomy (+2), jednak na daną umiejętność nie możesz przeznaczyć więcej niż 1 Punktu Kreacji (czyli nie podniesiesz jej więcej niż o +2).
2	Manewr bojowy	Listę manewrów bojowych znajdziesz w **Rozdziale X**, na s. 171.
2	Socjotechnika	Listę socjotechnik znajdziesz w **Rozdziale XI** na s. 190.
2	Fetysz dla egzorcysty	Fetysze zostały opisane w **Rozdziale XII**, na s. 199.
3	Zdrowie +1 poziom	Możesz podnieść Zdrowie tylko o 1 poziom. Nie możesz przeznaczyć na podniesienie Zdrowia więcej niż 3 Punkty Kreacji.
3	Nieugiętość +1 poziom	Możesz podnieść Nieugiętość tylko o 1 poziom. Nie możesz przeznaczyć na podniesienie Nieugiętości więcej Punktów Kreacji.
3	Moc +1 poziom	Możesz podnieść Moc tylko o 1 poziom. Nie możesz przeznaczyć na podniesienie Mocy więcej niż 3 Punkty Kreacji.
3	Zamożność +1 poziom	
3	Moduł technomantyczny	Wykaz modułów technomantycznych znajdziesz w **Rozdziale XII**, na s. 214.
3	Czar śniącego	Nie możesz wybrać czaru, zanim nie poznasz poprzednich, należących do tej samej Ścieżki śnienia. Więcej informacji znajdziesz w **Rozdziale XII**, na s. 201.

Krok dziewiąty: Wykończenia

Znasz już możliwości i zdolności bohatera. Warto teraz zastanowić się nad nadaniem postaci indywidualnych cech W oderwaniu od motoryki. Dzięki temu zabiegowi nabierze ona życia, a zdarzenia z jej udziałem zyskają na nastroju i wyrazistości.

Imię. Okultyści powiadają, że nadanie komuś imienia jest obudzeniem jego ducha. Prawo opowieści wymaga dobrego imienia lub przydomku pasującego do wybranego archetypu (np. inkwizytor Zenek brzmi śmiesznie i raczej nie pomoże w budowaniu nastroju mrocznej baśni dla dorosłych). Nadaj imię swojemu bohaterowi, bazując na tradycjach Wolnej Rodziny, z której pochodzi i posiłkując się własnym wyczuciem. Do Hanzytów pasują imiona włoskie lub hiszpańskie, do Soldatów słowiańskie, do Technoklanytów japońskie, a do Rytualistów - żydowskie. Jeżeli nic nie przychodzi Ci do głowy, nadaj swej postaci imię typowe dla Rodziny. Ich listę podaliśmy w **Rozdziale III**. Jeśli bohater jest egzorcystą, na pewno ukrywa swoje prawdziwe miano. W takim przypadku określ przydomek, lub przybrane imię, którym Twoja postać posługuje się na co dzień.

Czy zauważyłeś, że na rosłego siepacza kamraci zazwyczaj wołają Twardy, a kronikarza klanowego przezywają Mądrala? Oprócz imienia możesz nadać postaci przezwisko odnoszące się do archetypu, charakterystycznej cechy lub wyglądu bohatera. Jeżeli podczas wróżb zawsze posługujesz się kartami Tarota, co powiesz na nazwanie Tarotem Twego wiedźmiarza? „Cichy" zaś świetnie pasuje do małomównego przepatrywacza z rodziny Rytualistów.

Dodatkowo, każdej postaci, która osiągnie legendarny (10) poziom w dowolnej umiejętności, przysługuje przydomek, pod którym jest znana wśród większości specjalistów z danej dziedziny.

Nazwa klanu. W Unii Omamu o tym, kim jesteś i ile masz do powiedzenia, decyduje klan, do którego należysz. Koniecznie musisz więc znać nazwę klanu swojego bohatera i wiedzieć, czyni ta społeczność się zajmuje. Takie decyzje zapadają często podczas Wprowadzenia, jeśli jednak jeszcze nie zostało to zrobione, teraz jest ku temu najwyższy czas. Nazwy soldackich kompanii są związane z drapieżnymi zwierzętami, militarnymi określeniami oddziałów bądź funkcją (wojownicy) tej Rodziny w Unii (np. Czarny Batalion, Kompania Dwugłowego Orła, Chorągiew Szarpaczy). Klany hanzyckie nie przywiązują niemal żadnej wagi do nazwy siedziby. Ważniejszy jest ród, do którego się należy (np. Enrico z rodu Scorseza, Fabiola Francesco z rodu Tozzich). Technoklanyci nie kombinują nadmiernie. Klany najczęściej oznaczają numerami identyfikacyjnymi (np. E-53) lub tworzą ich nazwy od szczególnie istotnej dziedziny technologii, jaką zajmuje się społeczność (np. klan Metalurgów), Nazwy klanów Rytualistów pochodzą od zgłębianej przez nie dziedziny wiedzy lub sposobu, w jaki jest przyswajana (np. Kantycy, Egzegeci). Nadawane są przez patriarchę. Każdy wolny człowiek przedstawia się, podając funkcję (jeżeli taką posiada), imię lub przydomek (Hanzyci dodają zawsze imię swego patrona) oraz nazwę klanu (np. wiedźmiarz Tarot z klanu Kantyków, inkwizytor Roberto Pierro Saratolla z klanu Giełdziarzy z miasta Deszber, Shiduro z E-53).

Wygląd. Określ wygląd i sposób ubierania się Twego bohatera. Jest smagłym kupcem czy może bladym jak śmierć egzorcystą? Łysym jak kolano technomantą, a może siepaczem z farbowaną lwią grzywą i brodą zaplecioną w warkoczyki? Gustuje w rysunkach na ciele, posiada w widocznym miejscu tatuaże albo rytualne blizny?

Cel. Do czego Twój bohater dąży w życiu? Jaki jest jego osobisty cel? Założenie własnego klanu, pobieranie nauk u znanego inkwizytora, a może zemsta na splugawionym, który w przeszłości wyrządził wielką krzywdę jemu lub jego bliskim? Co go motywuje do działania? Uznanie w oczach zwierzchników, a może pogłębianie wiedzy o Ciemności? Jakie drogi doprowadziły go do grupy pozostałych bohaterów? Jakie widzi korzyści ze wspólnego podróżowania? Odpowiedzi na te pytania pomogą w odgrywaniu postaci, wpłyną na jej zachowania i decyzje.

Osobowość. Naszkicowanie poglądów bohatera na otaczający go świat ułatwią: odgrywanie postaci oraz podejmowanie trudnych decyzji. Nadadzą Twojemu specjaliście dodatkowy wymiar i indywidualny koloryt. Jaki ma stosunek do innych Wolnych Rodzin, do splugawionych, Ebionitów i dzikich klanów? Jak daleko posunie się w obronie swoich ideałów? Czy wierzy w ostateczne zwycięstwo Omamu nad Dominatem? Czy kogoś kocha albo nienawidzi? Czy szanuje starszych ze względu na ich wiek, czy może na jego szacunek zasłużyć można tylko czynami? Kto jest dla niego autorytetem? Jakie są jego zalety, a jakie wady? Nie precyzuj dokładnie tych obszarów, spróbuj raczej naszkicować światopogląd, który zawsze możesz później określić dokładnie, a nawet zmienić - na skutek wystąpienia różnych wydarzeń podczas opowieści. Zachęcamy do tego, aby nie odgrywać schematycznych postaci o żelaznych poglądach, lecz takie, które mogą się zmieniać pod wpływem przeżytych przygód.

Ekwipunek. Na początku opowieści bohater posiada przedmioty określone poprzez wybór Rodziny i archetypu. W czasie Interludium zyskuje denary (w zależności od swojego poziomu Zamożności), które może przeznaczyć na zakup dodatkowego sprzętu, wierzchowca i innego ekwipunku lub też rozpocząć przygodę na Rubieży z gotówką.

Tworzenie postaci w dziewięciu krokach

- **Koncepcja.** Na podstawie ustaleń z Wprowadzenia (profil grupy, temat cyklu i własne preferencje) skonkretyzuj pomysł na postać.

Przykład. Tomek pragnie stworzyć kronikarza klanowego z Rodziny Rytualistów, dociekliwego uczonego, który nie boi się zaryzykować, by odkryć prawdę.

- **Krok 1**. Wybierz jedną cechę wybitną (zmodyfikuj wartość odpowiednich umiejętności) oraz jedną cechę ułomną.

Przykład. Kronikarz powinien być bystry i oczytany, dlatego Tomek wybiera jako cechę wybitną i jako ułomną. Otrzymuje następujące umiejętności związane z : blef +1, kult przodków +1, legendoznawstwo +1, negocjację +1, obycie +1, wiedza o sługach Ciemności +1. Ogólnie postać sprawia wrażenie mało przebojowego i niezbyt pewnego siebie intelektualisty.

- **Krok 2.** Na podstawie wybranych cech przepisz z tabeli aktualne poziomy Zdrowia, Nieugiętości, Mocy i Splugawienia.

Przykład. Wybitny i ułomna określają stopnie witalności: Zdrowie 5, Nieugiętość 6, Moc 4, Splugawienie 7.

- **Krok 3.** Wybierz Wolną Rodzinę. Uwzględnij na Karcie Bohatera podane umiejętności, Zagrywki, przedmioty, a także pozostałe korzyści przypisane do danej Rodziny (np. manewry bojowe albo Zamożność).

Przykład. Zgodnie z koncepcją, Tomek wybiera Zakon Rytualistów. Jako dodatkową umiejętność - czujność. Po uwzględnieniu umiejętności wynikających z wyboru danej Rodziny bohatera charakteryzują: artyzm 2, blef 1, czujność 1, dominowanie ducha 2, kult przodków 1, legendoznawstwo 3, negocjacje 1, obycie 3, pasja 2, walka bronią 2, wiedza o sługach Ciemności 3, zaklinanie ciała 2, zimna krew 2. Dodatkowo zyskuje mantrę „Wyciszenie", Zagrywkę „Godne wejście" i przedmioty Rytualisty.

- **Krok 4.** Wylosuj liczbę opiekunów, a następnie sprawdź, czym się zajmowali. Na Karcie Bohatera uwzględnij umiejętności zapewnione przez opiekunów.

Przykład. Wynik rzutu k10 wskazał kronikarzowi tylko jednego opiekuna. W efekcie losowania z tabeli został nim decydent klanu (negocjacje +2, zimna krew +1). Uczestnicy zabawy godzą się, aby bohater był synem metropolity klanu.

- **Krok 5**. Wybierz obecny okres życia bohatera i sprawdź rzutem 5k10, czy nie ciąży na bohaterze Przekleństwo. Jeśli tak jest, to określ, jakiego strasznego czynu dopuścił się w przeszłości (losując z listy przedstawionej w **Rozdziale XIX**, s. 348). Następnie wylosuj zdarzenia z przeszłości bohatera (ich liczba zależy od wieku postaci). Zaznacz na Karcie Bohatera zdarzenia losowe i uwzględnij umiejętności, bądź inne talenty, jakie dzięki nim zyskałeś.

Przykład. Tomek wybiera dla swej postaci wiek młodzieńczy. Sprawdza ryzyko Przekleństwa i rzuca... Pech! Przechodzi więc do **Rozdziału XIX** i losuje Przekleństwo „Zawiść". Wymyśla, że piętno jest konsekwencją popełnionego wdzięcińskie strasznego czynu, gdy z zazdrości zniszczył jedyną pamiątkę przyjaciela po przodkach, czym doprowadził go na skraj rozpaczy i - w rezultacie - do śmierci. Teraz Tomek losuje trzy wydarzenia z przeszłości. Wyniki to „Rozpaczliwa obrona" (Tomek bierze bijatykę +1), „Twarde negocjacje" (negocjacje +1) oraz „Niezapomniany zwiad" (parkour +1).

- **Krok 6**. Wybierz archetyp bohatera. Przepisz na Kartę Bohatera umiejętności, socjotechniki, manewry bojowe, Zagrywki, przedmioty i inne korzyści, jakie niesie ze sobą dany archetyp.

Przykład. Kronikarz klanowy otrzymuje 2 socjotechniki, Zagrywkę „Fotograficzna pamięć" oraz przedmioty i umiejętności (jedną dodatkową Tomek przeznaczył na czujność + 1), które po zsumowaniu z poprzednimi zapewniają następujący poziom: artyzm 2, bijatyka 3, blef 1, czujność 2, dominowanie ducha 2, kult przodków 3, legendoznawstwo 6, negocjacje 5, obycie 6, parkour 2, pasja 3, walka bronią 2, wiedza o sługach Ciemności 4, zaklinanie ciała 2, zimna krew 3.

- **Krok 7**. Wylosuj 2 manewry bojowe (wielokrotny i jednorazowy) oraz 2 socjotechniki (wielokrotną i jednorazową). Zapisz je na Karcie Bohatera.

Przykład. Wielokrotny manewr bojowy: Wściekły ogar; jednorazowy: Druzgocące uderzenie. Całkiem nieźle. Nawet taki intelektualista jak klanowy kronikarz będzie teraz zdolny niejednemu przetrzepać skórę. Socjotechniki: Mocny dowód i Zjednanie świadków. Pierwsza wchodzi w skład socjotechnik z archetypu, zatem Tomek losuje ponownie jednorazową socjotechnikę. Wypada Zaufaj mi.

- **Krok 8**. Zamień Punkty Kreacji na podwyższenie umiejętności, stanu Zdrowia, Nieugiętości bądź Mocy, zakup nowych manewrów bojowych i socjotechnik, podniesienie poziomu Zamożności. Niewykorzystane Punkty Kreacji przepadają. Wszelkie zmiany uwzględnij na Karcie Bohatera.

Przykład. Rozdysponowanie 20 Punktów Kreacji to etap, na który Tomek czekał z niecierpliwością. Jako syn decydenta i kronikarz nie może klepać biedy, zatem 3 punkty idą na podwyższenie Zamożności o 1 poziom. Zostaje 17 punktów. Z listy socjotechnik na s. 190 kupuje za 4 Punkty „Niezłomność" oraz "Piorunujące spojrzenie". Zostaje mu 13 Punktów, z których 3 wydaje na podwyższenie Mocy o 1 poziom (do wartości 5), a pozostałe rozdziela pomiędzy umiejętności: bijatyka +2, czujność +2, kult przodków +2, legendoznawstwo +2, negocjacje +2, parkour +2, pasja +2, przeprawa +2, walka bronią +2, wiedza o sługach Ciemności +2. Po zsumowaniu umiejętności kronikarza prezentują się następująco: artyzm 2, bijatyka 5, blef 1, czujność 4, dominowanie ducha 2, kult przodków 5, krycie się 0, legendoznawstwo 8, negocjacje 7, obycie 6, parkour 4, pasja 5, przeprawa 0, rzemiosło 0, rzucanie 0, strzelectwo 0, transmutacja substancji 0, uzdolnienia techniczne 0, walka bronią 4, wiedza o sługach Ciemności 6, zaklinanie ciała 2, zimna krew 3, zmysł natury 0.

- **Krok 9**. Nadaj bohaterowi imię odpowiednie dla członka Rodziny lub przydomek zgodny z archetypem. Wymyśl nazwę klanu, z którego pochodzi. Opracuj wygląd bohatera, jego sposób zachowania i ewentualne manieryzmy. Określ dla niego indywidualne cele oraz wymyśl powód, dla którego podróżuje razem z grupą. Naszkicuj zarys światopoglądu.

Przykład. Tomek dla swej postaci wymyśla imię Moab. Aby ochronić prawdziwe imię przed upiorami, wszyscy - poza przyjaciółmi - mówią nań Siódmy, ponieważ był siódmym z kolei dzieckiem swego ojca. Jako że wydarzenia mają miejsce w klanie wspólnym dla wszystkich graczy, wymyślają oni razem jego nazwę: Sferomanci. Tomek decyduje, że Siódmy wygląda jak typowy intelektualista na Rubieży: lekko przygarbiony pod ciężarem wielkiej księgi, którą nosi w futerale niczym plecak, monokl na łańcuszku i maska na wzór zapisanej stronicy z księgi. Indywidualnym celem Siódmego jest udowodnienie staremu ojcu i starszyźnie klanowej, że dorósł już do godności liturgisty i nauczyciela młodych oraz dostąpienia funkcji głównego kronikarza klanu. Misja cyklu określona we Wprowadzeniu jest świetną okazją ku temu. Tomek w skrócie nakreśla osobowość swego bohatera: neurotyczny i ambitny młodzieniec, który dla osiągnięcia celu jest gotowy na wiele wyrzeczeń, jednak nigdy nie zdecyduje się zdradzić swego klanu i przyjaciół Bardzo przeżywa ciążące na nim Przekleństwo. Stara się udowodnić, że potrafi cieszyć się szczęściem innych, a zawiść jest mu obca.

OPIS POSTACI

IMIĘ BOHATERA Siódmy (Moab) — decydent klanu OPIEKUNOWIE
ARCHETYP kronikarz klanowy — Pielgrzym Mordechai EGZARCHA
NAZWA KLANU Sferomanci — Rozsądek, Upór ATRYBUTY EGZARCHY
WOLNA RODZINA Zakon Rytualistów — Zawiść PRZEKLEŃSTWA
WIEK młodzieńczy (19) — DARY CIEMNOŚCI
ZDARZENIA Z PRZESZŁOŚCI Rozpaczliwa obrona, Twarde negocjacje, Niezapomniany zwiad
WYGLĄD Szczupły, intelektualista, maska na wzór stronicy z księgi, monokl

SYMBOL KLANU

PRZEKONANIA I OSOBOWOŚĆ

- Poza czasem obrzędów, panuję nad swymi emocjami i zachowaniem.
- Szanuję przełożonych i ufam ich mądrości.
- Biorę udział w krwawych łowach.
- Największym wrogiem człowieka są upiory.
- Nie zdradzam prawdziwego imienia, którym nie ufam.
- Chronię ludzi przed wyklętymi.

CECHY

	KONDYCJA	PERCEPCJA	INTELEKT	WOLA
Wybitna			☑	
Ułomna				☒

EKWIPUNEK

- strój Rytualisty
- futerał z przyborami piśmienniczymi
- notatnik (100 stron)
- własnoręcznie pisana kronika oprawiona w grubą skórę

ZAMOŻNOŚĆ — MAJĄTEK

- ☐ ARYSTOKRATA (+k10x100 den)
- ☐ MOŻNY (+k10x20 den)
- ☑ ŚREDNIOZAMOŻNY (+k10x5 den)
- ☐ BIEDAK (+Artyzm+Rzemiosło den)

DOŚWIADCZENIE

UMIEJĘTNOŚCI

ARTYZM	2 k10
BIJATYKA	5 k10
BLEF	1 k10
CZUJNOŚĆ	4 k10
DOMINOWANIE DUCHA	2 k10
DŹWIGANIE	0 k10
KRYCIE SIĘ	0 k10
KULT PRZODKÓW	5 k10
LEGENDOZNAWSTWO	8 k10
NEGOCJACJE	7 k10
OBYCIE	6 k10
PARKOUR	4 k10
PASJA	5 k10
PRZEPRAWA	0 k10
RZEMIOSŁO	0 k10
RZUCANIE	0 k10
STRZELECTWO	0 k10
TRANSMUTACJA SUBSTANCJI	0 k10
UZDOLNIENIA TECHNICZNE	0 k10
WALKA BRONIĄ	4 k10
WIEDZA O SŁUGACH CIEMNOŚCI	6 k10
ZAKLINANIE CIAŁA	2 k10
ZIMNA KREW	3 k10
ZMYSŁ NATURY	0 k10

DOMINOWANIE CIEMNOŚCI

Akcja	Koszt kości do puli
Powtórz test	1
Dorzuć 2 kości	1
Fart!	2
Zaneguj szkodę	2
Wylecz wszystkie poziomy Zdrowia	2
Odzyskaj wszystkie poziomy Mocy	2
	2

Trudność testu i wymagane sukcesy:

Łatwy (1), Zwykły (2), Wymagający (3), Trudny (4), Bardzo trudny (5), Fuks (6)

Opisowe ujęcie umiejętności:

Brak (0), Bardzo słabo (1), Słabo (2), Przeciętnie (3), Ponadprzeciętnie (4), Dobrze (5), Bardzo dobrze (6), Perfekcyjnie (7), Doskonale (8), Mistrzowsko (9), Legendarnie (10+)

ROZDZIAŁ VII
UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętności określają zarówno nabytą wiedzę, jak też praktyczne jej zastosowanie. Informują o możliwościach postaci i stanowią podstawę testów. Zostały dobrane i pogrupowane tak, aby wspierać konwencję zabawy, dlatego też nie irytuj się, że osoba o wysokiej przeprawie potrafi dobrze pływać, jak również wspinać się na drzewo. Takie uproszczenie sprawia, że możesz wykorzystać każdą umiejętność na wielu różnych obszarach. Umiejętności wypisane na Karcie Bohatera nie mają na celu oddać w pełni złożonych kompetencji człowieka, lecz pomóc w zabawie. Obok każdej umiejętności umieściliśmy ikonę cechy, której jest ona podporządkowana. Może się to okazać przydatne, jeśli jakiś czynnik (np. mikstury alchemiczne lub okultyzm) wpłynie na wartość tej cechy. Wtedy zmiana będzie miała także wpływ na wszystkie umiejętności z nią powiązane (patrz s. 61). Wraz ze zdefiniowaniem obszaru działania umiejętności podaliśmy przykładowy test z jej wykorzystaniem.

Żywa legenda

Gdy dowolna z Twoich umiejętności osiągnie wartość większą od mistrzowskiej (9), stajesz się szeroko znany i rozpoznawalny, a po całej Rubieży zaczynają o Tobie krążyć opowieści. Możesz być pewien, że ludzie to zauważą i zaczną opowiadać o Tobie przy ogniskach lub nawet w samym Omamie. Może nawet z dalekich stron przybędzie kandydat na Twego ucznia albo rywal, który zechce zmierzyć się z Tobą i sprawdzić, ile prawdy kryje się w legendzie. Niestety, ryzykujesz także zwrócenie na siebie uwagi Cieni Cesarza, które postanowią wydrzeć Ci duszę, aby korzystać z twoich talentów.

Jeśli umiejętność przekroczy wartość legendarną (10), możesz przyjąć przydomek, pod którym znany będziesz w danym kręgu, np. Afaz Pająk (*parkour* 11) wśród szabrowników albo Bezsenny Roberto (*czujność* 10) wśród siepaczy.

Umiejętności

Artyzm

Sztuka i artyzm to środki wyrazu, które przemawiają bezpośrednio do duszy człowieka. Masz talent artystyczny, który cały czas rozwijasz i doskonalisz. Cechuje Cię wrażliwość i wyczucie piękna; czerpiesz inspirację zarówno ze świata, jak i z własnej wyobraźni. Powszechnie uważa się, że sztuka zatraciła świeżość, wszak wszystko już było. Wzorem i ideałem współczesnych artystów jest więc dorównanie poziomem mistrzom z dawnych dni.

Określone grupy mają różne oczekiwania odnośnie artystów: bogaci Hanzyci kochają przepych, kolekcjonują obrazy olejne i akwarele, którymi ozdabiają domostwa. Rytualiści cenią poezję, dzięki której mogą wyrażać najbardziej skrajne uczucia, tłumione za dnia pod ceremonialnymi maskami. Soldaci kochają taniec, muzykę i śpiew. Sztuka służy integracji, tworzeniu więzi społecznych i przekazywaniu wiedzy o dawnych czasach. Popularni na Rubieży są zwłaszcza pieśniarze i muzycy, gdyż często przy akompaniamencie instrumentów przekazują pasjonujące legendy, opłakują zmarłych, wychwalają bohaterów i zagrzewają do bitwy. Dzięki artyzmowi można wyrazić bardziej skomplikowane, symboliczne przesłania - rysunek pomaga w kreśleniu symboli mistycznych, zaś rzeźbione figurki i maski służą za talizmany i fetysze.

Klanarchia nie koncentruje się na zawiłościach i klasyfikacjach dziedzin sztuki, dlatego ta umiejętność obejmuje wszystkie znane dziedziny artystycznej ekspresji: malarstwo, rysunek, muzykę, śpiew, rzeźbę, pisarstwo, tatuaż, poezję itp.

Przykład. Przed grą w kundla jeden z graczy intonuje sportowy hymn soldackiej drużyny; technoklanyccy przeciwnicy odpowiadają własną pieśnią. Pomysłowy gracz prosi narratora o przeciwstawny test artyzmu przeciwko przeciętnemu śpiewakowi w drużynie Technoklanu. Uzyskaną przewagę pragnie wykorzystać do spektakularnej akcji w pierwszej rundzie kundla.

Bijatyka

On stoi z kosą bojową, Ty z gołymi pięściami, lecz z ogniem w sercu. Kto zwycięży?

Nawet bez broni jesteś groźnym przeciwnikiem. Doskonale radzisz sobie w każdej bójce. Bijatyka różni się od walki bronią głównie wyborem oręża. W tym wypadku jest nim Twoje ciało. Wprawdzie nie sparujesz wrogich ciosów, lecz nastawiony jesteś głównie na unikanie trafienia. Technika nie jest tutaj tak ważna, jak skuteczność. Jeśli trzeba, kopiesz, dusisz, okładasz pięściami, szarpiesz i gryziesz. Po opanowaniu manewrów bojowych, dzięki skutecznym chwytom i uderzeniom, stajesz się równie groźny, co uzbrojony siepacz.

Przykład. Sprawnym chwytem pragniesz unieruchomić przyjaciela, który właśnie zamierza sprowokować bójkę z napotkanymi kupcami. Przyjaciel jest słusznej postury, dlatego narrator prosi o Wymagający test bijatyki.

Blef

To użyteczna umiejętność do manipulacji ludźmi. W obecności innych doskonale kontrolujesz własną ekspresję w wyrażaniu uczuć i zachowań. Nastawiasz się ewidentnie na widza, dla niego się starając i odstawiając szopkę. Wkładasz maskę nieszczerych uczuć w celu osiągnięcia poklasku bądź korzyści. Czasem skamlesz jak żebrak o jedzenie, innym razem udajesz bezwzględnego egzekutora, który pragnie śmiertelnie przerazić swoją ofiarę. W każdej sytuacji potrafisz zręcznie udawać, zarówno gdy szepczesz słodkie słówka swej wybrance, jak i wtedy, gdy łamiącym się głosem dowodzisz swej niewinności przed obliczem surowego justycjariusza.

Przykład. Powołując się na zmyślone naprędce znajomości i koneksje, próbujesz wejść do budynku, gdzie odbywają, się nielegalne walki pustynnych stworów. Narrator prosi o Zwykły test blefu.

Czujność

To bodaj jedna z najważniejszych umiejętności dla każdego mieszkańca Rubieży; bez niej życie dysydenta bywa zazwyczaj bardzo krótkie. Cały czas masz baczenie, na to, co dzieje się wokół, ponieważ najdrobniejszy ruch, szczegół lub zmiana mogą kosztować Cię życie. Masz zdolności analityczne, potrafisz ocenić sytuację i szybko na nią zareagować. Ludzie powiadają, że masz rozwinięty szósty zmysł. I rzeczywiście, coś w tym jest. Ciągle musisz mieć oczy dookoła głowy, po pewnym czasie jesteś w stanie wyczuwać niebezpieczeństwo i zagrożenie. Jesteś spostrzegawczy, rzadko kiedy uchodzi Twej uwagi ważny szczegół. Zauważasz drobiazgi i przypominasz sobie motywy, na które dawno spłynęła mgła zapomnienia.

Przykład. Jesteś inkwizytorem i rozmawiasz z rzecznikiem rodu. Aby sprawdzić, czy arystokrata mówi prawdę, wykonujesz przeciwstawny test czujności przeciwko zimnej krwi rzecznika rodu.

Dominowanie ducha

Dominowanie ducha pozwala okultystom na ingerencję w umysły innych osób. Dzięki temu mają oni władzę nad wszystkimi ich zmysłami: potrafią snuć iluzję, oszukiwać rozum i kontrolować gesty. Mistrzowie tej dziedziny są

w stanie zmuszać inne istoty do wykonywania wydanych im poleceń, nawet wbrew ich woli. Jak każda władza, również ta może być wykorzystana w złym celu. Koi złe wspomnienia i łagodzi smutek, gniew lub przygnębienie, ale może też służyć do podsycania negatywnych emocji: wzbudzania nienawiści, zazdrości lub chciwości.

Jeśli nie parasz się okultyzmem, posiadanie tej umiejętności daje Ci praktyczną wiedzę ezoteryczną o rekwizytach, ceremoniach oraz, co najważniejsze, o sposobach obrony przed zabiegami okultystycznymi na Twojej osobie. Demony właśnie w ten sposób próbują osaczać śmiertelników. W takim przypadku nie musisz nawet deklarować stosowania tej umiejętności. Działasz intuicyjnie; przysługuje Ci wówczas test obronny *dominowania ducha.*

Przykład. Wampir próbuje zdominować bohatera, chce, aby ten zdradził swój sekret. Aby oprzeć się próbie dominacji, bohater musi uzyskać przewagę w przeciwstawnym teście dominowania ducha.

Dźwiganie

Nawet krzepki człowiek nie zawsze potrafi przełożyć walory fizyczne na działania siłowe. Doświadczenie, trening i technika mają zastosowanie właśnie w *dźwiganiu*, które obejmuje podnoszenie lub przesuwanie ciężarów, wyważanie drzwi, zwykłe siłowanie się na rękę w klanowej gospodzie itp. Od wartości *dźwigania* bezpośrednio zależy udźwig postaci, czyli zdolność do noszenia pancerza bez ujemnych skutków. Dzięki tej umiejętności możesz także obsługiwać ręcznie wielkie i ciężkie maszyny, jest również kluczowa przy noszeniu technoklanyckiego egzopancerza.

Przykład. Chcesz wyłamać drewniane drzwi. Narrator prosi o Trudny test *dźwigania.*

Krycie się

Najskuteczniejszą techniką walki jest jej unikanie. Instynktownie potrafisz znikać z pola widzenia, zanim wróg zdąży Cię spostrzec. Wykorzystujesz naturalną rzeźbę terenu i wszelkie elementy otoczenia: w razie potrzeby kulisz się za głazem, wczołgujesz pod dywan mchu i porostów, przyczajasz się na gzymsie budowli lub nurkujesz w lodowatej wodzie. Czasem skrywasz się w cieniu, by innym razem, korzystając z zasady, że najciemniej bywa przy pochodni, wykorzystywać oślepiający blask słońca, samemu pozostając niezauważonym. Dość szybko orientujesz się w sytuacji i wychwytujesz każdą szansę skutecznego ukrycia się, także przy zastosowaniu

bardziej wymyślnych sztuczek, jak np. wykorzystanie złudzeń optycznych, odbicia i cienia, a także kamuflażu. Potrafisz śledzić innych i przekradać się przez wrogie terytorium. Jeśli opanujesz tę umiejętność do perfekcji, będziesz umiał zniknąć w ułamku sekundy, wykorzystując przypadkowy zamęt lub celowo odwracając od siebie uwagę.

Przykład. Podkradasz się do obozu wroga. Aby uniknąć wykrycia przez wartowników, musisz uzyskać przewagę w przeciwstawnym teście *krycia się* przeciwko ich *czujności.*

Kult przodków

Duchy zmarłych nie zawsze pogrążają się we śnie za Wrotami Wymarłych Światów. Niektóre uważnie obserwują świat żywych lub pragną, aby dzieło zaczęte za ich życia było kontynuowane przez potomnych. Wybrane osoby mogą wesprzeć radą, zesłać im wskazówki w postaci znaków bądź obdarzyć je łaską.

Kult przodków to jedyna i powszechna forma religii w Unii Omamu. Jak większość Unitów wychowałeś się w poczuciu szacunku dla zmarłych przodków i nabożnej czci dla wielkich bohaterów, zwanych egzarchami. Każda Rodzina oddaje cześć potężnym przodkom, a wiele społeczności na swych patronów wybiera założycieli klanów bądź własnych legendarnych krewniaków. Ludzie okazują antenatom pamięć i szacunek - w codziennych gestach i zachowaniu, a także w specjalnie odprawianych ceremoniach. Czczą ich także poprzez modlitwę i rytuały, w zamian licząc na przychylność i pomoc.

Pod umiejętnością *kultu przodków* kryje się wiedza o czynach i symbolach sławnych przodków oraz znajomość liturgii kultu. Potrafisz zatem odprawiać rytuały ku czci tych, którzy odeszli i uzyskać ich błogosławieństwo. Wiesz, jak zwrócić na siebie ich uwagę i jak odczytywać sens ich wizji i znaków. Kult przodków to jedyna umiejętność, na którą nie możesz wpływać poprzez Dominowanie Ciemności. Więcej o egzarchach przeczytasz w **Rozdziale IX**.

Przykład. Odprawiasz ceremoniał ku czci przodków (dzięki temu będziesz miał prawo do inkarnacji duchów,,patrz Rozdział IV). Aby sprawdzić czy przodkowie są Ci przychylni, wykonujesz Zwykły test kultu przodków.

Legendoznawstwo

W czasach pozbawionych historii jej funkcję przejmują legendy i mity. To w nich kryje się prawda o dawnych czasach oraz o zdarzeniach jeszcze świeżych w pamięci ludzi. Opowiadając legendy, nauczasz innych, przekazujesz Tradycję oraz budzisz wiarę i nadzieję w sens ludzkich dążeń i przekonań. Zdajesz sobie sprawę, że niektóre ze znanych Ci opowieści zostały na przestrzeni wieków tak zniekształcone, że maleńkie ziarnko prawdy otacza cała warstwa narosłych klechd. Ale właśnie dla tego ziarnka warto przekazać innym całą historię.

Po chlubnych cywilizacjach, prócz pamiątek materialnych, które kuszą szabrowników, pozostały jedynie źródła pisane. Cała wiedza starożytnych została zapomniana, nikt nie mówi już w językach przodków, lecz księgi przetrwały. Książki, listy, inskrypcje i rachunki mogą dać odpowiedź na wiele pytań. Studiując legendy, opanowałeś starożytne systemy pisma i radzisz sobie z językami, których nazw nikt już niemal nie pamięta. Wertując opasłe tomiszcza, traktaty okultystyczne, zbiory map, wykresy i plany urządzeń, poradniki i opracowania naukowe, szukasz wiedzy niedostępnej mędrcom ani współczesnym specjalistom.

Znając legendy, znasz historię. Nie wszystko powiedziane zostało wprost, ale podczas konfrontacji setek opowieści na ten sam temat, prawda zacznie objawiać się sama. Poznasz przeszłość przodków, egzarchów, a nawet sięgniesz dalej, wczasy chaosu, cywilizacji starożytnych i schizmy. Już dawno temu zacząłeś domyślać się, jak narodziły się wilkołaki, kim był pierwszy śniący i jakaż to splugawiona siła sprowadziła na świat chorobę nekrozy. Lecz wiedza taka nie jest tak potrzebna wolnym ludziom, jak podnoszące na duchu historie o bohaterach, egzarchach i dzielnych ludziach walczących o wolność. Te opowieści zawierają wzorce postępowania. Są płomieniem nadziei, który rozpala serca. Dlatego zwykle jesteś chętnie podejmowanym gościem. Cóż pozostało ludziom w wolnych chwilach - między ciężką pracą i strachem dnia codziennego? Tylko zapomnienie i radość płynąca z Twych opowieść

Przykład. Zdobywasz mistyczną księgę, napisaną w zapomnianym języku zamierzchłych dni. Aby ją odszyfrować, musisz uzbierać 10 sukcesów w serii Łatwych testów *legendoznawstwa.* Każdy pojedynczy test odpowiada jednemu dniu tłumaczenia.

Negocjacje

Od sztuki przekonywania innych może zależeć więcej niż od niejednej bitwy. Sprawne pertraktacje pomagają osiągnąć cel bez stosowania argumentów siłowych. Swój talent wykazujesz nie tylko podczas spotkań na najwyższym szczeblu, ale również w wielu zwykłych sytuacjach: kupując żywność na hanzyckim targu, negocjując z Soldatem warunki ochrony karawany albo przekonując przyjaciół do wyboru najlepszego (czyli Twojego) rozwiązania problemów.

W odróżnieniu od umiejętności *blef* i *pasja,* negocjacje to sztuka przekonywania za pomocą logiki i argumentów. Jest jedną z umiejętności interaktywnych wykorzystywanych podczas konfliktu społecznego.

Przykład. Kapitan kompanii soldackiej targuje się o wynagrodzenie zagwarantowane przez kontrakt. Każde przebicie w przeciwstawnym teście negocjacji to dodatkowe 20 denarów.

Obycie

Dużo podróżowałeś, sam lub z opiekunami. Dzięki temu posiadasz ogólne wykształcenie w dziedzinie polityki i prawa. Orientujesz się w niuansach geopolityki, znasz zwyczaje innych Rodzin oraz reguły i zasady scalające Unię Omamu. Potrafisz zachować się zgodnie z etykietą przyjętą w danej społeczności i nie musisz się obawiać, że twoje zachowanie obrazi drugą stronę lub wzbudzi gniew. Znajomości w wielu Rodzinach pozwalają Ci odwiedzać przyjaciół bez ryzyka potraktowania Cię jak włóczęgę bądź potencjalnego szpiega Cesarza. Swobodnie poruszasz się w każdej zbiorowości, zarówno wśród biedoty, jak i na dworach decydentów. Znasz obyczajowość zbrojnych i rolników. Wiesz, jak z nimi rozmawiać, by zdobyć ich zaufanie.

Obycie to także zdolności lingwistyczne. W przypadku natknięcia się na obcojęzyczną społeczność, możesz wykonać test *obycia*, aby sprawdzić czy rozumiesz jej język. Przeciętne *obycie* (3) pozwala Ci pisać i czytać we własnym języku, a bardzo dobre (6) - pisać i czytać również w znanych Ci językach obcych. Więcej o językach używanych na Rubieży przeczytasz w **Rozdziale XVI**, s. 279.

Przykład. Po przybyciu grupy do siedziby klanu Rytualistów narrator prosi każdego gracza z innej Rodziny o Trudny test obycia. Test ten na czas trwania całej sceny zdecyduje czy dana postać będzie zachowywała się zgodnie ze zwyczajami Rytualistów, budząc ich szacunek i sympatię, czy też jej zachowanie będzie odbiegać od ustalonych norm i wzbudzi irytację gospodarzy.

Parkour

Powiadają, że *parkour* ma swoje korzenie w czasach, gdy spługawione bestie przekroczyły granice interiorów oraz dzikich ostępów i weszły na ulice miast. Aby człowiek mógł przetrwać, musiał nauczyć się uciekania przed szybkimi i zwinnymi mięsożercami.

Dzisiaj na Rubieży *parkourem* nazywana jest ekstremalna sztuka poruszania się, zarówno w terenie zabudowanym, jak i w pomieszczeniach. Wykorzystując sztuczne elementy w swoim otoczeniu, jak murki, dachy, okiennice, gzymsy czy ściany, ludzie wytrenowani w tej umiejętności są prawdziwymi miejskimi akrobatami. Wdrapują się na mury i budynki, skaczą po dachach, biegają po wąskich poręczach na dużej wysokości, wyskakują z okna i lądują miękko kilka metrów niżej, nie tracąc płynności ruchów. Cechuje ich doskonała kondycja, niezwykła sprężystość i zmysł równowagi. Świetnie skaczą, balansują na niestabilnych powierzchniach, robią przewroty w tył i w przód, salta i wszelkie akrobacje. Dzięki odpowiednim technikom potrafią minimalizować obrażenia przy upadku z dużej wysokości.

Jeśli jesteś odważny, być może kiedyś wybierzesz się do jednego ze starożytnych miast. Tam ujrzysz budowle wyższe od gór. Jak wejść do środka po zarwanych schodach? Jak uciec po wąskiej uliczce przed szybkim potworem? Wtedy przyda Ci się *parkour.* Oczywiście jest to umiejętność pożądana nie tylko w miastach starożytnych, ale w każdym terenie zabudowanym, Czyli wszędzie tam, gdzie są domostwa, mury, ostrokół lub wały. Daje się zastosować nawet wewnątrz budowli lub w zwykłej chacie.

Jeśli znajdziesz się w dzikim terenie i będziesz chciał skorzystać z *parkour,* odrzucasz 3 kości przed wykonaniem testu, gdyż w takich warunkach bardziej przydaje się umiejętność przeprawa.

Przykład. Bohater goni uciekającego dzikoklanytę. W każdej rundzie obu stronom przysługuje jeden Łatwy test *parkour.* Kto pierwszy uzbiera 10 sukcesów, osiągnie swój cel (bohater dopadnie dzikoklanytę lub ten zdoła zbiec). Z uwagi na początkową przewagę, dzikoklanyta ma na starcie 2 sukcesy przewagi.

Pasja

Odpowiednie manipulowanie emocjami to trudna sztuka. A jeszcze trudniejsza - wykorzystanie siły własnych uczuć. Ty jednak zawierzasz ich mocy, wzmacniając wywoływane na innych wrażenie. To dzięki nim dzicy, wściekli wojownicy budzą taką grozę, a pasjonatowi łatwiej przekonać innych do swych racji. Wysoka *pasja* pomaga przy autosugestii. Łatwiej jest wpaść w szał, zarazić innych swoim zapałem albo wyrazić własne zdanie. Zdolność do ekspresji pomaga uzyskać wiarygodność w tym, co robisz, jak mówisz i jak się zachowujesz. Pasja zawsze musi być szczera i płynąć wprost z serca, inaczej zmieni się w aktorski popis i *blef,* który wprawny obserwator bez trudu zdemaskuje.

Przykład. Zauroczony urodą soldackiej siepaczki decydujesz się wyrazić swe uczucia, mając nadzieję nawiązać zmysłowy romans. Aby to osiągnąć, musisz uzyskać przewagę w przeciwstawnym teście pasji przeciwko *zimnej krwi* Soldatki.

Przeprawa

Wędrówka po Rubieży zmusza do pokonywania przepaści, gęstych kniei, pionowych ścian skalnych, rzek i ciemnych głębokich jaskiń. *Przeprawa* zawiera w sobie wspinaczkę, pływanie, wędrówkę po piasku i śniegu, a także zręczność grotołaza. Pomaga przy poruszaniu się w dzikim terenie, nawet w najbardziej ekstremalnych warunkach. Przydaje się przy wędrownym trybie życia, kiedy człowiek zmuszony jest do konfrontacji z dziką przyrodą.

Czasem los może zaprowadzić Cię nad większą rzekę, jezioro, a nawet nad Wielką Wodę. A wtedy, chcąc uniknąć losu kamienia w wodzie, zmuszony będziesz do pływania. Umiejętność *przeprawy* umożliwia swobodne poruszanie się w wodzie, pozwala skuteczniej forsować rzeki, łowić ryby czy nurkować po eksponaty z zatopionych starożytnych ruin. Jeśli będziesz miał do wyboru stracić tydzień na obejście górskiego łańcucha i pokonać go w jeden dzień, zrozumiesz, jak cenną umiejętnością jest przeprawa. Dzięki niej odszukasz drogę na ścianie skalnej, wykorzystasz najmniejsze nierówności jako uchwyty i podpórki. Będziesz również zdolny do krótkotrwałego przeniesienia środka ciężkości i zawiśnięcia na półce niemal na opuszkach palców jednej ręki, nie mówiąc już o trzymaniu się oburącz krawędzi i długim czekaniu na pomoc. Umiejętność przeprawy wykorzystujesz także przy wchodzeniu na drzewa oraz eksplorowaniu podziemnych jaskiń i kopalni. Umiesz wykorzystywać sprzęt: haki, liny i ostrza, aby minimalizować ryzyko upadku. Jeśli już do niego dojdzie, dysponujesz zmysłem ostatniej szansy, który pozwala Ci na chwytanie się wystających grani skalnych bądź odstających gałęzi. Praktyka usunęła z Twojej psychiki strach przed wysokością, nie lękasz się stać nawet na krawędzi Czeluści.

Jeśli znajdziesz się w mieście i będziesz chciał skorzystać z przeprawy, wówczas odrzucasz 3 kości przed wykonaniem testu, gdyż w takim terenie bardziej przydaje się umiejętność *parkour.*

Przykład. Chcesz dostać się na wyspę na środku jeziora. Dotarcie tam wpław będzie wymagało udanego Wymagającego testu *przeprawy.*

Rzemiosło

Niemal każdy dysydent zna się na jakimś rzemiośle; wymuszają to okoliczności. Jeśli sam czegoś nie wykonasz, bywa, że nie masz możliwości zdobycia tego w inny sposób. Znajomość *rzemiosła* bardzo pomaga w życiu codziennym a wytrawnego mistrza fachu przyjmie chętnie każdy klan. Rzemieślnicy są wyspecjalizowani w dosyć szerokim zakresie, dotyczącym wytworów z danego materiału. Wprawny znawca drewna równie dobrze wykona krzesło, jak drewniaki,

łuk albo włócznię. Posiadasz wiedzę praktyczną i teoretyczną z zakresu ogólnego rzemiosła - o narzędziach, sposobach wytwarzania, materiałach, rezultacie obróbki i wykonania, solidności i trwałości.

Przykład. Wrogi cios przebił Twój napierśnik, obniżając Ochronę. Przy najbliższej okazji postanawiasz go naprawić. Wykonujesz Zwykły test *rzemiosła,* gdzie każde przebicie odpowiada naprawie 0,1 Ochrony pancerza.

Rzucanie

Masz dobrą koordynację oko-ręka. Jesteś biegły w rzucaniu bronią, taką jak nóż, siekierka, włócznia czy zwykły kamień. Jest to przydatna umiejętność, gdyż możesz zaskoczyć przeciwnika szybkim atakiem. W ten sposób dowolny przedmiot w Twoich rękach staje się groźną bronią.

Przykład. Podczas gry w rozpłata, aby cisnąć dysk w czerwone pole przeciwnika, musisz wykonać udany Trudny test *rzucania.*

Strzelectwo

Mądrość jednego z egzarchów głosi, że roztropny wojownik przynosi zagładę swym wrogom, samemu pozostając w bezpiecznej odległości. Potrafisz posługiwać się wszelką bronią strzelecką (łukiem, procą lub kuszą pneumatyczną). W ten sposób dajesz świadectwo swej roztropności i poszanowania nauk egzarchy.

Przykład. Trafienie z kuszy w polnego królika wymaga Trudnego testu *strzelectwa.*

Transmutacja substancji

Upadek świata starożytnych pogrzebał tajniki tej nauki ścisłej. Pozostały jedynie strzępy wiedzy o właściwościach różnych substancji oraz podstawy chemii i fizyki, zaliczane wspólnie do mistycznej *transmutacji substancji.* Ludzie na powrót odkrywają zapomniane sekrety, mimo iż zacofanie techniczne uniemożliwia wykorzystanie większości zaawansowanych procesów w praktyce.
Transmutacja substancji to dziedzina szersza od chemii o obszar okultyzmu. Przemiana materii lub zmiana jednej z jej właściwości zapewnia władzę nad elementami materialnego świata. Okultyści biegli w tej sztuce to najczęściej technomanci, alchemicy bądź koroderzy, czyli kapłani Wielkiego K. Ich umiejętności mogą kosmetycznie zmienić wyglądu danej rzeczy (np. jej barwę), wpłynąć na transformację jej struktury czy, w końcu, spowodować powstanie nowego przedmiotu

Dzięki *transmutacji substancji* jesteś w stanie produkować stymulanty bojowe i kwasy, znasz się na substancjach dymnych i zapalających oraz potrafisz wykorzystać swoją wiedzę do konstruowania skomplikowanych urządzeń, jak choćby egzoszkielety. To oczywiście bardzo wąska i specjalistyczna dziedzina. Przeciętniacy uszlachetniają metale, wytapiają rudę żelaza, a - przede wszystkim - zapewniają ciągłość produkcji i dostawy środków odurzających bądź bojowych.

Człowiek, który nie jest okultystą, a posiada tę umiejętność, łatwo identyfikuje okultystyczne przybory i fetysze oraz rozpoznaje symbole technomantyczne. Wie również, jak zabezpieczać otoczenie przed wpływem Ciemności, kreśli na przedmiotach rysunki chroniące przed ingerencją splugawionych mocy, zna ludowe gusła w zakresie oczyszczenia pożywienia i ziemi oraz błogosławieństwa domu.

Przykład. W ręce bohatera wpadł tajemniczy przedmiot. Zwykły test *transmutacji substancji* ujawnia, że jest to jeden z fetyszy wilkołaków z Burzgor, zwany kostką przodków.

Uzdolnienia techniczne

Na wysypiskach i cmentarzyskach pozostawionych przez starożytnych i przodków potrafisz znaleźć potrzebne części i skonstruować urządzenie, oczywiście pod warunkiem, że znasz jego budowę i zasady działania. Nie boisz się grzebać w mechanizmach i masz smykałkę zarówno do porządnych napraw, jak i prowizorek. *Uzdolnienia techniczne* pozwalają również obsługiwać skomplikowane machiny, m.in. stacjonarne kusze pneumatyczne, kompasy, zegarki, filtry powietrza, pompy wodne i piły sprężynowe. Sprawiają, że potrafisz kierować pojazdami napędzanymi wiatrem oraz dobrze się czujesz w wymyślnych egzoszkieletach.

Znasz żargon techniczny, orientujesz się w schematach, wykresach, umiesz czytać wszelką dokumentację. Wiesz o istnieniu takich zjawisk, jak pneumatyka, elektryczność, magnetyzm i mechanika. Rozległa wiedza pozwala Ci identyfikować i badać skomplikowane urządzenia starożytnych. Wiesz, do czego służyły i w jaki sposób działały. Chociaż nie potrafisz budować takich mechanizmów i wiesz, że cywilizacja starożytnych upadła na dobre, masz jednak pewne pojęcie o dawnych machinach - żelaznych rydwanach, stalowych ptakach i grzmiących kuszach.

Przykład. Próbujesz odblokować pneumatyczny mechanizm otwierający wrota do laboratorium Technoklanu. Wymaga to udanego Trudnego testu uzdolnień technicznych.

Walka bronią

Kto nie walczy, ten ginie. To prawda, istotna zwłaszcza na Rubieży. Jej przestrzenie to świat brutalny i pełen niebezpieczeństw: bestii, splugawionych oraz przepełnionych nienawiścią ludzi. Dlatego każdy, lepiej lub gorzej, potrafi posługiwać się bronią. Nie ma znaczenia czy jest to pałka, ciężka kosa bojowa, łańcuch, czy piła łańcuchowa. Każda broń w Twoich rękach może uratować Ci życie, a twym wrogom przynieść śmierć. Jeśli nauczysz się dodatkowo specjalnych manewrów bojowych, będziesz przeciwnikiem, którego nie można lekceważyć.

Przykład. Od starego nauczyciela uczysz się widowiskowej sztuczki - skomplikowanego młyńca ostrzem miecza, podrzucenia broni i złapania jej za plecami. Nauczenie się tego triku będzie możliwe po Wymagającym teście *walki bronią.*

Wiedza o sługach Ciemności

Masz pojęcie o sprawach, których zwykli ludzie nie doświadczają nawet w najgorszych koszmarach. Jest to wiedza tajemna, niedostępna postronnym. Jej zdobycie wymagało wysiłku i uporu. Po latach badań nad poplecznikami Ciemności potrafisz ich rozróżniać; posiadłeś również wiedzę o ich społecznościach i kulturze. Gromadzisz wiadomości o upiorach: ich znakach, wyznawcach, symbolach oraz imionach najpotężniejszych z nich. Orientujesz się w kultach, ich zasięgu, liturgii, symbolice, czasie świąt i obrzędów. Znasz słabe strony splugawionych: nawyki nekrozytów, instynkty wampirów i zachowanie wilkołaków. Opanowałeś tajemną mowę upiorów, zwaną echomeną; rozumiesz warkot - język wilkołaków - i potrafisz odszyfrować zapiski w nowomowie Ebionitów bądź w innym języku stronników Mroku. Po Darach Ciemności możesz rozpoznać naznaczonego i rodzaj mrocznej potęgi, której służy. Rozróżniasz ślady smoka i znaki terytorialne klanu druidycznego, szybko oceniasz rolę wilkołaka w sforze. Nieobce są ci arkana Ebionitów - heraldyka poszczególnych Domów, ich stronnicy oraz typ okultyzmu, jakim się parają. Przy odrobinie szczęścia potrafisz nawet rozpoznać opętańca albo nawiedzone miejsce.

Nie jest to wiedza akademicka, której można nauczyć się przy byle okazji. To głęboko skrywane tajemnice, mogące Ci pomóc w wielu sytuacjach. Na przykład znając zachowanie, instynkty i nawyki nekrozytów, możesz przewidzieć ich reakcje.

Przykład. W starych zapiskach znalazłeś datę podaną według kalendarza druidycznego, a obok - symbol jakiegoś święta. Dzięki udanemu testowi *wiedzy o sługach Ciemności* obliczasz, że chodzi o krwawy Rytuał Traw, który przypadnie podczas najbliższej pełni księżyca... Czyli już tej nocy!

Zaklinanie ciała

W świadomości mieszkańców Rubieży ciało to jedna z mistycznych tajemnic natury. Narosło wokół niego wiele przesądów i wierzeń, ale również okultystycznych teorii. Z tego powodu cały obszar medycyny funkcjonuje jako nauka o zaklinaniu ciała. Posiadając tę umiejętność, potrafisz leczyć - za pomocą mistycznych rytuałów i zabiegów wypędzać z ciała złe duchy, odpowiedzialne za wywołanie choroby. Nie są to bynajmniej zabobony, gdyż naprawdę wierzysz i wiesz, jakie duchy należy poprosić o opuszczenie ciała chorego, a jakie wygnać groźbami. Namiastka wiedzy znachorskiej pozwala Ci opatrywać i czyścić rany, leczyć choroby, sporządzać leki oraz podejmować się skomplikowanych operacji chirurgicznych.

W dziedzinach okultyzmu ciało nie jest zwykłą materią. To tworzywo wyjątkowe, stanowiące schronienie dla umysłu i duszy człowieka. *Zaklinanie ciała* pozwala okultystom na zmianę jego zewnętrznych lub wewnętrznych właściwości. Może być to zmiana w długości włosów, wywoływanie choroby, zagojenie się ran lub całkowita modyfikacja wyglądu, umożliwiająca przyjęcie kształtu odrażającej bestii z Pustkowi.

Dla przeciętnego, niebędącego okultystą człowieka, zaklinanie ciała to nabyte w młodości nawyki i wyuczone czynności mistyczne (jak np. krzyżowanie palców w określonych sytuacjach). Są one pomocne w obronie przed wrogim zaklinaczem. W takim przypadku nie musisz nawet deklarować stosowania tej umiejętności; działasz intuicyjnie i przysługuje Ci test obronny *zaklinania ciała*. Więcej informacji o ochronie przed Ciemnością znajdziesz w **Rozdziale XIX**.

Przykład. Przygotowanie talizmanu chroniącego przed wrogimi ingerencjami w twoje ciało (+1 kość podczas najbliższego testu obronnego) wymaga jednej godziny rysowania symbolu i udanego Bardzo trudnego testu *zaklinania ciała.*

Zimna krew

Masz trudności z okazywaniem uczuć, a pod względem wrażliwości wydajesz się ustępować jedynie zimnemu głazowi. Jednak nie jest to prawda. Kipią w Tobie emocje, lecz nauczyłeś się je kontrolować i skrywać głęboko za maską niezłomności. Pozwala Ci to na trzeźwą ocenę sytuacji. Jesteś opanowany i niełatwo wytrącić Cię z równowagi lub przestraszyć. Odczuwasz strach, jednak nie pozwalasz, by paraliżował Twe ciało i umysł.

Przykład. Do sali wkracza znienawidzony rywal, burząc Twoje przekonanie, że zginął. Pomimo zaskoczenia postanawiasz nie uzewnętrzniać targających Tobą emocji. Jeśli wykonasz Wymagający test *zimnej krwi*, zachowasz spokój.

Zmysł natury

Natura przemawia do Ciebie poprzez odwieczne znaki i prawa, a Ty potrafisz jej słuchać. Dobrze czujesz się w dzikich ostępach i na terenach poza obrębem cywilizacji. Posiadasz dużą wiedzę o roślinach i zwierzętach Rubieży. Rozróżniasz poszczególne ślady i wiesz, które mogą oznaczać zagrożenie. Potrafisz podążać tropem ludzi, bestii i zwierząt, co czyni Cię doskonałym łowcą i zwiadowcą. Wyczuwasz zmiany pogody; wiesz czy najbliższa noc będzie ciemna, czy może rozjaśniona tysiącem gwiazd. Czas odmierza Ci kalendarz druidyczny, bezbłędnie określasz fazy księżyca, co nieco wiesz o zaćmieniach i koniunkcjach planet. Nic dziwnego więc, że niezgorszy z Ciebie rolnik, gdyż natura nie ma przed tobą tajemnic. Jesteś ekspertem od cyklów przyrody, jakości gleb i nawadniania suchych terenów. Znasz się na ziołach; wiesz, gdzie występują i kiedy kwitną, Kidy je zbierać, by miały najsilniejsze działanie. Potrafisz przyrządzać z nich wywary, maści i balsamy, a także trucizny, leki, używki, pachnidła, barwniki i afrodyzjaki.

Podróżowanie po Rubieży stanowi wielkie wyzwanie, także ze względu na brak drogowskazów i map. Wiele obszarów to wciąż niezbadane obszary. *Zmysł natury* pozwala na orientację w terenie, wyznaczenie położenia i określenie kierunków geograficznych. Dzięki niemu nie gubisz drogi podczas dalekich wędrówek i zapamiętujesz charakterystyczne punkty krajobrazu.

Życie nauczyło cię właściwego obchodzenia się ze zwierzętami, rozpoznawania ich nastrojów i reakcji. Dzięki temu jesteś w stanie obłaskawiać dzikie bestie, a także uczyć zwierzęta odpowiednich zachowań i nawyków. Wielkie, lądowe i latające stwory trenujesz pod wierzch, jako bestie bojowe, siłę pociągową albo do pomocy w pracach rolniczych. Te mniejsze uczysz sztuczek i wykonywania łatwych poleceń. Łatwo ujarzmiasz wierzchowce, co przekłada się na Twoje umiejętności jeździeckie.

W czasach powszechnie panującego głodu umiejętność zdobywania pożywienia jest na wagę złota. A ty wiesz, gdzie szukać. Znasz się na jadalnych roślinach oraz małych i dużych zwierzętach. Potrafisz przyrządzić dania nawet z, wydawałoby się, trujących substancji. Umiesz łowić ryby, polować, znajdować korzonki roślin pod pokrywą lodu i jadalne owoce w gęstej dżungli. W krytycznych sytuacjach, gdy naprawdę nie ma już nic do jedzenia, potrafisz wykorzystać każdy sposób, aby zwiększyć szanse na przeżycie. Wypijasz soki odżywcze gromadzone w gałęziach i korze, uzdatniasz słoną wodę, gromadzisz rosę w wykopanych własnoręcznie studniach pustynnych. Z głodu umierasz ostatni, choć to raczej mało pocieszająca perspektywa...

Przykład. Przebiegły kupiec pozwala Ci wybrać wierzchowca, Udany Zwykły test *zmysłu natury* podpowie, który wierzchowiec z jego stadniny jest w najlepszej kondycji.

ROZDZIAŁ VIII
ZAGRYWKI

Powodzenie podjętego działania zależy od narratora oraz wyniku testów. Jednak współtworzenie opowieści staje się bardziej pasjonujące, jeśli w niektórych sytuacjach gracze mają asa w rękawie. Zyskują pewność, że podjęta akcja będzie skuteczna, a na dodatek mogą dokładnie określić jej wpływ na fabułę historii. Tym asem są właśnie Zagrywki.

Uzbroiliśmy graczy w arsenał różnych działań, które pozwalają - bez potrzeby testowania - wykonać jakąś czynność. Pomagają wykaraskać się z tarapatów bądź po prostu manipulować fabułą tak, by jedna z jej nici snuła się w kierunku sprzyjającym bohaterom. Zagrywką jest znalezienie na ziemi drutu, który pasuje do zepsutej właśnie maszyny, skok na ślepo przez okno i lądowanie na miękkim sianie albo wypowiedzenie słowa tak dobitnie, że milkną wszystkie głosy, a kilkadziesiąt par oczu zwraca się w Twoją stronę. Ogólnie można stwierdzić, że zadaniem Zagrywek jest stworzenie ciekawszej opowieści.

Zagrywki ingerują w sferę narratora i mogą zupełnie zmienić bieg fabuły - zainicjować nowe wątki lub skierować ciężar intrygi na inne tory, niż zakłada scenariusz. Dlatego prosimy narratora, by uwzględnił je przy tworzeniu zarysu historii i unikał zbyt szczegółowego budowania scenariusza, który może rozsypać się jak domek z kart na skutek Zagrywki przez któregoś z graczy. Narrator nie może wykorzystywać Zagrywek nawet wtedy, gdy odgrywa postać drugoplanową o archetypie, któremu przypisano Zagrywkę.

Zagrywki w opowieści

Zagrywki zazwyczaj używane są do zmiany fabuły w określony sposób. Możesz je wykorzystać w dowolnej scenie i w dowolnej chwili opowieści, po prostu deklarując uczestnikom zabawy chęć ich użycia i precyzując zastosowanie. Zagrywka działa od razu, a uczestnicy zabawy (zwłaszcza narrator) powinni uwzględnić to w opisie.

Zagrywki nie są stale dostępnymi zdolnościami bohaterów. Po użyciu Zagrywki, aby ponownie skorzystać z efektu, jaki wywołała, gracz musi ją zdobyć na nowo (istnieją takie możliwości). Zgodnie z motoryką można tę samą Zagrywkę zdobyć kilka razy i tyle samo użyć jej podczas opowiadanej historii (np. możesz dysponować trzema Zagrywkami „Godne wejście"). Zagrywki, których nie wykorzystasz podczas opowieści, przechodzą na następną, wyjątkiem jednakże są te, które zostały przypisane do Rodzin i archetypów. Można je zastosować podczas opowieści tylko raz. Wykorzystasz tę możliwość czy nie - Zagrywka zawsze jest jednokrotnego użytku.

Siła Zagrywki jest nadrzędna w stosunku do mocy testów, manewrów bojowych i socjotechnik. Zagrywając „Kocią gracją", nie wykonujesz testów umiejętności krycie się, gdyż trzeba uznać, że wszelkie działania obejmujące zakres Zagrywki kończą się powodzeniem. To samo dotyczy wpływu Zagrywki na inną osobę. „Cesarskie spojrzenie" wzbudza strach i uniemożliwia test obronny osobie, która padła jego ofiarą.

Pamiętaj, że w niektórych sytuacjach Zagrywka może nie przynieść oczekiwanych rezultatów. Cienie Cesarza posiadają zdolność „Niewzruszony", która daje im odporność na wszelkie Zagrywki. Nie wzbudzisz również strachu w osobie, która normalnie jest nań całkowicie odporna (np. dzięki efektom okultyzmu lub działaniu stymulantów bojowych).

Przykład. Technomanta Kaito podąża drogą egzarchy Mistrza Mukeru. Za zrealizowanie jednego z Wyzwań zdobywa Zagrywkę „Kocia gracja". W czasie opowieści wykorzystuje ją do wyjścia cało z opresji. Tym sposobem nie ma już możliwości ponownego wykorzystania tej Zagrywki, chyba że znów ją nabędzie, realizując Wyzwania ku chwale przodków.

Zdobycie Zagrywki

Istnieje kilka sposobów zdobycia Zagrywki. Poniżej wymieniono najbardziej popularne.

- Każda Rodzina i każdy archetyp mają przypisane Zagrywki, z których każdą możesz wykorzystać raz podczas spotkania. Niewykorzystana Zagrywka nie przechodzi do kolejnej opowieści.

- Podążanie ścieżką egzarchy pozwala podejmować Wyzwania, czyli próby udowodnienia posłuszeństwa naukom duchowego mentora. Za zrealizowanie Wyzwania swojego egzarchy od razu otrzymujesz Zagrywki, które możesz wykorzystać nawet podczas tej samej opowieści. Tego rodzaju Zagrywki przechodzą na kolejne opowieści. Więcej informacji na temat egzarchów i stawianych przez nich Wyzwań znajdziesz w **Rozdziale IX** na s. 159.

- Na końcu opowieści uczestnicy zabawy nagradzają jednego z graczy, którego odgrywanie lub działanie szczególnie przypadły im do gustu. Osoba taka ma możliwość wybrania jednej Zagrywki spośród wszystkich dostępnych.

Zagrywki

Arcydzieło. Sam nie wiesz, jak to się stało, ale stworzyłeś prawdziwe -arcydzieło. Jeśli korzystasz właśnie ze swych zdolności artystycznych (śpiew, malowanie, taniec, tatuaż itp.), powołujesz do życia dzieło z najwyższej półki. Choć wykonanie może być toporne i nieprecyzyjne, nikt nie ujmie arcydziełu wielkości, bowiem wzbudza ono żywe reakcje emocjonalne, o jakie trudno na Rubieży.

Broń na życzenie. Każdy przedmiot w Twoich dłoniach zamienia się w śmiercionośny oręż. Rzucając Zagrywkę, sprawiasz, że dowolny trzymany w rękach przedmiot na czas jednej sekwencji zyskuje charakterystyki i powoduje obrażenia typowe dla zwykłej broni ręcznej, do której jest najbardziej podobny (miecza, sztyletu, łańcucha, miecza dwuręcznego lub kosy bojowej). Charakterystyki tych broni znajdziesz w **Rozdziale XVII**, na s. 294.

Cesarskie spojrzenie. W wybranej osobie, która spojrzy Ci w oczy, wzbudzasz irracjonalny niepokój. Ogarnia ją strach, wraz ze wszystkimi jego konsekwencjami (patrz s. 75). Zagrywka nie wywołuje strachu w dzikich bestiach ani upiorach.

Cholerny fart. Wierzysz w powodzenie przedsięwzięcia, nawet wbrew logice. Narrator zobowiązany jest dostosować dany element akcji tak, aby był zgodny z Twoimi oczekiwaniami. Jeśli wyskoczysz z okna, spadniesz na siano, upadek w przepaść będzie się równać złapaniu gałęzi, strażnik odwróci się w drugą stronę akurat wtedy, gdy będziesz przekradać się tuż obok. „Cholernego fartu" nie można stosować w bezpośredniej konfrontacji (walce, negocjacjach, zmaganiach psychicznych itp.).

Dobry interes. Masz głowę na karku i nos do dobrych inwestycji. Opisz sytuację, która spowodowała, że właśnie dźwigasz pod pachą szkatułkę wypełnioną setką denarów lub ich równowartością w złocie. Wybierz także postać drugoplanową, która od tej pory będzie się zachowywać wobec Ciebie nieprzyjaźnie, gdyż to właśnie jej kosztem się wzbogaciłeś.

Co, ja nie zrobię?! Mocno wierzysz, że zdołasz zrobić to samo, co inni. Przecież nie jesteś od nich gorszy! Ta Zagrywka pozwala Ci dokładnie powtórzyć akcję (oraz jej efekt), jaką wykonała w Twojej obecności inna osoba. Jeśli Twój przyjaciel przeskoczył rozpadlinę, uzyskując 2 przebicia, Ty również to zrobisz, na pewno nie gorzej. W przypadku testu przeciwstawnego Zagrywka daje możliwość automatycznego remisu w starciu z wrogiem w danej rundzie. Zagrywka nie pozwala naśladować zdolności specjalnych (np. śnienia) ani przywołać inkarnacji duchów.

Fotograficzna pamięć. Czy aby nie jesteś agentem Cesarza? Oni przechodzą podobne szkolenie. Ze względu na fotograficzną pamięć Twojego bohatera, narrator musi przypomnieć Ci w najdrobniejszych szczegółach konkretną sytuację, której byłeś świadkiem. Obejmuje to m.in. wygląd jakiegoś przedmiotu lub osoby, przebieg zajścia, dokładnie wypowiedziane słowa itp. Możesz pytać o szczegóły do woli, narrator musi odpowiadać zgodnie z prawdą. Jeśli sobie życzysz, może zrobić to na osobności.

Furtka. Wpływowi ludzie szanują swój czas i prywatność. Każdy z nich odgradza się niewidzialnym murem etykiety i pośredników. Ma on za zadanie chronić ich przed światem zewnętrznym: wiecznymi interesantami, szalbierzami, biedakami i naciągaczami. Im więcej władzy posiada taki człowiek, tym mur jest wyższy i trudniej się przezeń przebić. Niektórzy czekają całe lata w przedsionku domu wielkiego kupca lub egzorcysty. Wytrwali bądź wybitni mają okazję poznać wielkich decydentów, ale tylko najpotężniejsi spośród nich zostaną wpuszczeni na wyższy szczebel. Zagrywając „Furtkę", jesteś w stanie w krótkim czasie załatwić audiencję niemal u każdej osoby. Świetnie się czujesz w świecie intryg i zależności. Wiesz, z kim pogadać, aby zwrócić na siebie uwagę, gdzie należy być, aby doprowadzić do spotkania oraz kiedy się odezwać, by zostać dopuszczonym do głosu. Dzięki temu możesz stworzyć okazję, do rozmowy z samym *paterfamilias,* namiestnikiem czy najwyższym justycjariuszem Omamu.

Gnida. Jesteś gnidą, zwykłym robakiem, na którego nie warto zwracać uwagi. Jeśli w danej sytuacji nie zachowujesz się agresywnie, inni cię ignorują, a już na pewno Cię nie zaatakują, bo nie stwarzasz dla nich zagrożenia. Jeśli będziesz zbyt natrętny, najczęstszą reakcją będzie ignorowanie Cię, porzucenie lub przepędzenie.

Godne wejście. Zagrywka wzmacnia efekt pojawienia się na spotkaniu, skupiając całą uwagę zebranych na Twojej osobie. Wykorzystana na salonach zapewnia Ci odpowiednie *entree,* poklask i splendor; w tle niemal słychać będzie fanfary. Może też oznaczać pojawienie się przy huku grzmotów i wywołać zimne dreszcze na plecach świadków tego wydarzenia. Opisz swoje wejście i wrażenie, jakie sprawiło ono na innych.

Gorzej niż śmierć. Jeśli zarówno Ty, jak i wskazani przez Ciebie towarzysze ulegniecie przeciwnikowi, wróg - za-

miast natychmiast pozbawić Was życia - przeznaczy Wam inną śmierć, w ten sposób odraczając karę i dając szansę na ucieczkę lub wydostanie się z opresji. Razem z narratorem wymyślcie, co zaplanuje dla Was zwycięzca. Czy potwór zawlecze Wasze poranione ciała i wrzuci je do dziury, w której gromadzi zapasy? A może hanzycki pater zakopie Was po głowy w piasku i pozostawi na pewną śmierć? Będziecie musieli sami sobie poradzić w tej sytuacji. Najważniejsze, że wciąż żyjecie. Nie wszystko więc stracone!

Jest pod ręką! Dziwnym zbiegiem okoliczności, lub dzięki niesamowitemu wręcz fartowi, odnajdujesz potrzebny Ci drobny przedmiot (np. kamień, drut albo monetę). Zabrakło Ci pojemników ze sprężonym powietrzem do rozpylacza toksyn? Sięgnij do kieszeni, chyba masz jeszcze jeden. Podczas walki zostałeś rozbrojony i upadłeś, a Twoja dłoń zaciska się na rękojeści przypadkowo porzuconego sztyletu. Twój kamrat jest ranny, a Ty nie masz leku? Okazuje się, że w rowie leży przegniły plecak, a w nim - potrzebny specyfik. Zamknęli Cię w lochu? Przypadkiem pomiędzy kamieniami znajdujesz drut, z którego raz-dwa sporządzasz wytrych. Rozumiesz już siłę Zagrywki? Pamiętaj jednak, by nie przesadzać. Nie chodzi o to, aby narrator podrzucał Ci technokuszę lub egzoszkielet wyłącznie dla przyjemności, lecz raczej o drobny i prosty przedmiot, który może uratować sytuację.

Kocia gracja. Podczas pojedynczej sceny poruszasz się cicho jak kot. Co więcej, możesz niemal bezszelestnie biegać, skakać i korzystać z akrobatycznych umiejętności.

Krewniak. Wybrana postać drugoplanowa to osoba bliska z uwagi na więzy krwi. Pełni w społeczności odpowiedzialną funkcję i, w miarę swoich sił, będzie Cię wspierała. Nie odda za Ciebie życia, niemniej możesz liczyć na jej pomoc, jak na pomoc dobrego i oddanego znajomego. Nie możesz wskazać na krewniaka kluczowej osoby w opowieści (np. na głównego przeciwnika grupy).

Kuloodporny. Przez całą sekwencję jesteś jak bohater z legend, który „kulom się nie kłaniał". Wszelkie wymierzone w Ciebie strzały i pociski po prostu chybiają celu. Zagrywkę możesz wykorzystać nawet po tym, jak wynik testu wskaże ugodzenie pociskiem.

Mentor. Znakomicie przekazujesz wiedzę. Dzięki wyjaśnieniom, treningom i wskazówkom możesz przygotować dowolną osobę do wykonania konkretnej czynności. W takim przypadku może ona podczas testu posłużyć się wartością Twojej umiejętności. Jeśli swoje rady kierujesz do gracza, który właśnie jest w trakcie wykonywania innej czynności, również on może użyć do testu Twojej umiejętności, jednak pomniejszonej o 1. Dzięki tej kapitalnej Zagrywce możesz nawet zupełnego mruka nauczyć, jak się targować z pater familias Hanzy.

Nadludzki wysiłek. Przez krótką chwilę jesteś zdolny dokonać rzeczy, wydawałoby się, niemożliwej - złamać rękami żelazny miecz, przebić stalową ścianę, przesunąć kamienny blok, wyrwać kraty z okna bądź wciągnąć na linie technopancerz ważący trzysta kilo. Podczas walki możesz zadać pojedynczy straszliwy cios, który aż o 5 punktów zwiększa obrażenia. Po nadludzkim wysiłku musisz solidnie odpocząć przez kilka godzin. Nie będziesz w stanie walczyć dalej, gdyż po prostu padasz ze zmęczenia.

Nieustraszony. Wzbudzić w Tobie strach? Wolne żarty! Można Cię co najwyżej zaskoczyć, ale przestraszyć - nie ma mowy! Na jedną sekwencję stajesz się odporny na strach i panikę, a wszelkie próby zastraszenia Cię okazują się daremne. Zagrywkę możesz wykorzystać do przełamania swych lęków już po tym, jak — zgodnie z motoryką - zostałeś sparaliżowany strachem.

Nie zauważy. Zostałeś zraniony i upadłeś, lecz jeszcze dychasz? Wróg Cię nie dobije, bo jest pewien, żeś wyzionął ducha. Przekradasz się obok czujnych strażników? Spokojnie, nie zauważą cię. Zagrywka pozwala Ci określić jedną rzecz lub czynność (związane z Tobą), Której nie zauważy wskazana przez Ciebie istota.

Obrócenie w żart. Czasem ktoś palnie taką gafę, odezwie się nie w porę lub podejmie tak idiotyczne działanie, że sytuacja stanie się beznadziejna. Bywa również i tak, że negocjacje osiągają punkt kryzysowy, grożący eskalacją konfliktu. „Obrócenie w żart" natychmiast rozładowuje napięcie, sprowadza uśmiech na twarze obecnych, dzięki czemu są skłonni przebaczyć incydent i o nim zapomnieć. Akcja toczy się dalej w nieco lżejszej atmosferze, gracze są bardziej pobłażliwi. Użycie Zagrywki podczas konfrontacji społecznej pozwala natychmiast zakończyć ją remisem, bez realizacji celów obu stron.

Odsunięcie podejrzeń. Niektóre problemy wymagają zdecydowanych działań, wykraczających poza granice tolerancji społeczności, w której się znajdujesz. Musisz działać cicho i skrycie, a później - koniecznie się wyłgać. Tymczasem tropy prowadzą do Ciebie i pętla zaczyna się zaciskać. Być może pojawiają się zarzuty, insynuacje, a nawet bezpośrednie oskarżenia. Dzięki Zagrywce wspartej wyjaśnieniami i zachowaniem odsuwasz od siebie wszelkie podejrzenia. Oskarżyciele i śledczy porzucają trop, szukając winnego gdzie indziej, przynajmniej dopóki nie pojawią się przeciwko Tobie niezbite dowody (wówczas „Odsunięcie podejrzeń" już nie pomaga).

Ognisty pot. W ciągu krótkiej chwili Twój organizm oczyszcza się z każdej trucizny, z nadmiaru alkoholu i używek. Pocisz się przy tym jak mysz, jednak już po kilku minutach pozbywasz się z ciała niemal wszystkich toksyn. „Ognisty pot" zmienia również skalane rany na zwykłe i na całą scenę uodparnia na efekt Toksyczności środków alchemicznych.

Plotka. To zdumiewające, z jaką prędkością rozprzestrzeniają się plotki w dużych osadach. Bohater może rozsiać dowolną plotkę, która w błyskawicznym tempie obiega społeczność, a większość osób przyjmuje ją za dobrą monetę. Choć niektórzy będą powątpiewać w jej prawdziwość, nie będą w stanie dojść, kto jest autorem bredni.

Pogodny. Dziś jest dobry dzień. Dopisuje Ci humor i dobre samopoczucie. Dzięki krótkiej relaksującej medytacji odzyskujesz całą Moc.

Powiedziałem. Odezwij się w tłumie, a natychmiast umilknie gwar. Nie musisz mówić głośno, by inni nagle przestali rozmawiać. Słuchają Cię z uwagą. W konfrontacji społecznej możesz przykuć uwagę tylu osób, ile wynosi twe obycie. Pozostaną one w konflikcie, jako poplecznicy lub liderzy, aż do momentu, gdy stracą całą Nieugiętość lub gdy lider zastosuje skutecznie akcję Wycofanie.

Soldacki sposób. Mówią o Tobie, że jesteś mistrzem prowizorki. Wystarczy kilka chwil, abyś na najbliższą sekwencję doprowadził do stanu funkcjonalności każdy mechanizm, zacięty lub niedziałający z innego powodu. Po tym czasie prowizorka daje o sobie znać i mechanizm ponownie przestaje działać.

Szybki jak strzygoń. W ostatniej chwili zmuszasz mięśnie do wysiłku i unikasz wszystkich wymierzonych w ciebie ciosów (z wyjątkiem strzelania i rzucania). Zagrywkę możesz wykorzystać nawet po tym, jak wynik testu wskaże celny cios.

To tylko draśnięcie. Przypominasz nekrozyckiego golema, siejącego zniszczenie, dopóki odniesione przez Ciebie obrażenia nie przekroczą stanu krytycznego. Otrzymane rany nie robią na Tobie żadnego wrażenia. Broczysz krwią, ale nadal stoisz i kręcisz młynka swoją technokosą. Nie odczuwasz osłabienia ani braku sił w związku z krytycznym stanem zdrowia, wprawiając swych przeciwników w zdumienie. Dzieje się tak do chwili, kiedy - zgodnie z zasadami motoryki- otrzymasz śmiertelny cios. Wówczas padniesz bez życia. Golem rozsypał się w pył.

To tylko zły sen... Niekiedy nie wszystko układa się po Twojej myśli. Przymknij na chwilę oczy, bo działa wówczas wyłącznie Twoja przewrażliwiona wyobraźnia. Jeśli Tobie bezpośrednio przydarzy się coś złego (np. pomylisz się przy rysowaniu skomplikowanego mistycznego symbolu i dosięgnie Cię

wrogi cios), możesz cofnąć czas o kilka sekund i zażądać powtórzenia ostatniego testu (Twojego lub postaci drugoplanowej próbującej Cię skrzywdzić).

Umysł - twierdza. Nie dopuszczasz do siebie obcych sił. Możesz zignorować 1 dowolną Szkodę opartą na Mocy, ponadto przez całą scenę stajesz się całkowicie odporny na próbę dominacji psychicznej przez upiora posługującego się Mroczną arkana lub wykorzystującego zdolność Opętania. Zagrywka nie chroni przed obrażeniami psychicznymi zadawanymi podczas egzorcyzmów, przez Pożeraczy dusz bądź poprzez mroczną zdolność Uczuciowiec.

Wampirzy wzrok. Przez całą scenę doskonale widzisz w mroku. Nawet w całkowitych ciemnościach dostrzegasz kontury większych przedmiotów i ścian. Dzięki temu brak światła nie ogranicza Twoich działań, umożliwiając w miarę swobodne poruszanie się, walkę lub polowanie na grubego zwierza.

Wpływowy arystokrata. Niezależnie od Twego statusu i majątku, po wykorzystaniu tej Zagrywki roztaczasz wokół złudzenie pewności siebie, jaka cechuje jedynie dobrze urodzonych decydentów. Wszystkie postaci drugoplanowe przez całą scenę będą odnosić się do Ciebie z szacunkiem, jakbyś był kimś znacznym, o szerokich wpływach i licznych a niebezpiecznych znajomościach. Choćbyś wlazł do obskurnej speluny, łotry i mordercy będą unikać zaczepki.

Wsparcie. W każdej chwili możesz uruchomić rozległą sieć przyjaciół i krewnych. Piszesz list lub posyłasz gońca, a w ciągu tygodnia Twoi najbliżsi znajomi przyślą Ci do dyspozycji grupę trzech specjalistów spośród wybranych przez Ciebie archetypów. Wykorzystanie tego motywu to poważne nadużycie wzajemnego zaufania, dlatego - jeśli dzięki wsparciu Twoi przyjaciele nie zyskają znacząco - staną się nieprzychylni. Należy więc wykorzystać ich pozytywne nastawienie podczas tej bądź najbliższej opowieści.

Wypsnęło się... Zagrywkę wykorzystujesz podczas rozmowy lub interakcji z inną postacią. Zadajesz jej pytanie, które wymaga krótkiej odpowiedzi „tak" lub „nie". Następnie rzucasz: „Wypsnęło się...". Twój rozmówca musi odpowiedzieć na pytanie zgodnie ze swoją wiedzą, nawet jeśli właśnie wyjawia jeden z najpilniej strzeżonych sekretów. Postać drugoplanowa może zupełnie nie zdawać sobie sprawy z zaistniałej sytuacji albo zorientować się dopiero poniewczasie.

Zasłona korupcji. Łapówkarstwo jest przekleństwem ludzi, którzy wierzą w ogromną moc pieniądza. Mierzą wszystkich swoją miarką, więc nierzadko spotyka ich srogie rozczarowanie. Byle straganiarz potrafi wprawdzie zaproponować łapówkę, lecz niewielu wie, w jaki sposób to uczynić bez ewentualnego wywołania przykrych następstw. Jak nie obrazić *pater familias* zbyt niską kwotą? Jak w tej sytuacji nie zirytować mentora bezczelnością lub nie rozgniewać inkwizytora zuchwalstwem? Zaryzykujesz wręczenie łapówki, jeśli odmowa przyjęcia może oznaczać utratę dobrego imienia, a nawet głowy? Z pewnością, bowiem znasz „Zasłonę korupcji", dzięki której potrafisz tak umiejętnie przedkładać propozycje, iż nie musisz obawiać się negatywnych konsekwencji odmowy, W ten sposób zarówno proponujesz łapówki, jak i sugerujesz bardziej niegodziwe rozwiązania problemów.

Zdrowy jak koń. Zdrowiejesz w szybszym tempie niż zazwyczaj, musisz jedynie odpoczywać. Wykorzystując tę Zagrywkę, podczas krótkiego odpoczynku odzyskujesz całe Zdrowie. Leczy ona również skalane rany.

Zmysłowy. Wystarczy jedno spojrzenie, byś zniewolił wybrankę. Jednym słowem - rozniecasz ogień pożądania. Zagrywki możesz użyć na dowolnej wybranej postaci; efektem będzie oczarowanie. Ofiara Twego uroku będzie dążyć do urzeczywistnienia swych fantazji i spełnienia fascynacji erotycznych. Jeśli dojdzie do seksualnego zbliżenia, będzie to niezapomniana, zmysłowa chwila dla Was obojga. Nie musisz wykonywać żadnych testów, aby dowieść swych zalet w tej materii. Pamiętaj jednak, że zafascynowanej Tobą osoby nie spętały sidła miłości. Pragnie ona zaspokojenia żądzy, zbliżenia, a nie spełniania Twoich zachcianek.

Znam się na tym! W tych słowach tkwi magiczna moc. Podajesz się za autorytet w danej specjalności; inni łatwo w to wierzą i do końca sceny bez szemrania wykonują Twoje polecenia. „Znam się na tym!" musi zostać precyzyjnie określone, np. „Znam się na naprawianiu pancerzy!", „Znam się na zwyczajach Ebionitów!" albo „Znam się na chwytaniu upiorów!". Nie możesz przesadzać z uogólnianiem (np. „Znam się na dowodzeniu!" albo „Znam się na byciu decydentem!"). W takim przypadku Zagrywka nie wywiera efektu.

Znajomy teren. Wystarczy rzut oka na ukształtowanie obszaru lub styl architektoniczny czy zabudowę, abyś - na podstawie porównań i odniesień do podobnych miejsc - błyskawicznie zorientował się w terenie. Masz doskonałą orientację przestrzenną. Czy to na dzikim, czy na cywilizowanym obszarze zachowujesz się tak, jakbyś bywał tu wcześniej lub wyuczył się na pamięć planów i map. Jeśli powiesz, że za murem jest urwisko lub zdecydujesz, że dolne schody prowadzą do komnat więziennych, tak właśnie będzie.

ROZDZIAŁ IX
KULT PRZODKÓW

Człowiek rozsądny powinien kroczyć zawsze drogami wielkich mężów, naśladując najszlachetniejsze wzory tak, iżby cnota jego, jeśli nie dosięgnie wzoru, przynajmniej zeń aromatu nabrała.

Niccolo Machiavelli, *Książę*, przeł. W. Rzymowski

W świecie, w którym upiory przywdziewają maski bogów, ludzie znaleźli opokę w kulcie własnych przodków. Dusza po śmierci szuka Wrót Wymarłych Światów - enklaw w Pomroku, gdzie duchy mogą pogrążyć się w błogim śnie, bez lęku, że padną ofiarą upiorów Bezmiaru. Poprzez mistyczne ceremonie ludzie nauczyli się nawiązywać kontakt z mieszkańcami Wymarłych Światów, pytać ich o radę bądź prosić o wsparcie. Przebudzeni z wiecznego snu przodkowie chętnie pomagają tym potomkom, którzy okażą się godni ich szacunku i uwagi.

Egzarchowie

Największym szacunkiem spośród zmarłych cieszą się egzarchowie, czyli powszechnie znani przodkowie lub legendarni bohaterowie Unii Omamu i wolnych Rodzin. Pamięć o ich czynach przekazywana jest z pokolenia na pokolenie podczas klanowych ceremonii i zwyczajowych obozowych gawęd. Kult egzarchów spaja społeczności i jest fundamentem Unii. W każdym niemal klanie znajdują się kaplice poświęcone egzarchom Rodziny oraz przodkom społeczności. Człowiek powinien okazywać im szacunek przez modlitwę i zachowanie, gdyż istnieje duże prawdopodobieństwo, że są oni spokrewnieni z jego bezpośrednimi przodkami. Wokół egzarchów narosło tak wiele opowieści, że obecnie nikt już nie odróżnia faktów od legend. Stali się opiekunami swych Rodzin i bohaterami mitów o dawnej potędze.

Kultywowanie pamięci o wszystkich przodkach poprzez uroczyste obrzędy i wspólne modlitwy jest wyrazem szacunku dla przeszłości wolnych Rodzin, świadczy także o wspólnocie historii klanów, ich jedności i poczuciu tożsamości. To manifestacja wspólnoty i potęgi Tradycji. Czym innym jest jednak indywidualny kult egzarchy. Poprzez naśladowanie wielkiego przodka utożsamia się z mitem, czerpie z niego natchnienie i sens życia. Każdy człowiek, w tym bohater *Klanarchii,* czci egzarchę wybranego spośród wielkich własnej Rodziny. Sławny antenat staje się dla niego mentorem i duchowym przewodnikiem.

Duchowy mentor

Wybierz spośród egzarchów swojej Rodziny jednego, który stanie się Twym duchowym mentorem. Identyfikujesz się z jego legendą i od wielu lat składasz mu hołd poprzez modlitwy. Swoim postępowaniem pragniesz zwrócić uwagę egzarchy, zabiegasz o względy i liczysz, że z czasem staniesz się wybrańcem, nad którym roztoczy opiekę. Wierzysz, że zza Wrót Wymarłych Światów słyszy twoje modlitwy i spogląda na Ciebie. Kiedy jesteś godzien, pomaga Ci bądź wskazuje dalszą drogę, zsyłając sny i znaki. Możesz również wybrać egzarchę innej Rodziny. Wybór taki stanowi jednoznaczny sygnał dla Twych krewniaków, że w linii przodków nastąpiło wymieszanie krwi z osobą z innej wolnej Rodziny. Nie jest to żadną ujmą, lecz będzie budzić zdziwienie fakt, że należąc do jednej Rodziny, podążasz drogą egzarchy innej społeczności.

Przodkowie bywają kapryśni i niewdzięczni, dlatego ten, kto podąża drogą egzarchy, musi uzbroić się w cierpliwość. Tylko osoba wytrwała i wierna, dowodząca swej niezłomności w realizacji kolejnych Wyzwań, może liczyć, że egzarcha ją dostrzeże i zacznie wspierać. Poprzez wizje i znaki będzie starał się ją ostrzec przed niebezpieczeństwami i wskazać jej właściwą drogę. Może nawet przemawiać do niej we śnie, wyjawiając sekret bądź zdradzając sposób rozwiązania trudnej sytuacji. Ten rodzaj wsparcia objawia się w postaci czysto fabularnej i leży w gestii narratora. To on decyduje, kiedy egzarcha decyduje się skontaktować z bohaterem i w jaki sposób mu pomoże.

Poszczególnym egzarchom przypisane są Atrybuty, czyli cechy osobowości, jakie charakteryzowały ich za życia. Egzarcha z Atrybutem Odwagi wsławił się dzielnymi czynami i cenił męstwo. W legendach pojawia się jako niezwykle śmiały wojownik. Atrybuty egzarchów są również wskazówką dla Ciebie, jaką drogą powinien podążać Twój bohater, aby zaistniała szansa dostrzeżenia go przez mentora zza zimnej kurtyny Wymarłych Światów. Po wybraniu egzarchy przepisz jego Atrybuty na Kartę Bohatera.

Hanza

Koma, Pani Złych Wizji
Atrybuty: Mądrość, Upór

Koma była zdolną śniącą, którą Ebionici porwali do Zguby, pragnąc uczynić z niej cesarskiego Cienia. Po roku tortur i nawiedzeń udało się jej przełamać dominację kontrolujących ją złodziei ciał i uciec. Wiedzę i umiejętności, do nauki których zmusili ją Ebionici, śniąca przekazała wszystkim Wolnym Rodzinom. Była jedną z budowniczych interioru Omamu, jej zasługą jest też odparcie ataku Cieni, które wdarły się do stolicy. Po śmierci Pani Złych Wizji została zamrożona w Sali Założycieli w Omamie. Jest wzorem dla wielu egzorcystów i niemal wszystkich okultystów Hanzy.

Cezar Sforza, Legat Domu Sforzów
Atrybuty: Ambicja, Rozsądek

Zdolny polityk i dyplomata; dzięki swej przebiegłości wyrwał się z sieci zależności patronów i stał się jednym z najbogatszych pośredników w handlu eksponatami. Doprowadził do sojuszu klanów, który dał odpór ofensywie Cesarza w Zrębach. Zorganizował siatkę szpiegowską na terytorium Dominatu Ebionitów, o strukturach funkcjonujących do dziś, podległą namiestnikom w Omamie. Głosząc zasadę „cel uświęca środki", nie cofał się przed twardymi negocjacjami, a nawet szantażem, a po nieudanym zamachu na swoje życie zlikwidował większość konkurentów, nasyłając na nich asasynów. Był mecenasem sztuki, finansował badania biednych Technoklanów i płacił zapomogę klanom ubogim. Po jego śmierci ród Sforzów uległ silniejszym i ambitniejszym rodzinom. Po dziś dzień Cezar Sforza stanowi wzór skutecznego polityka, a ceremonie ku jego czci odprawiają rzecznicy klanów, kupcy i ludzie władzy.

Kompanie Soldackie

Admirał Radetzky
Atrybuty: Jedność, Odwaga

Kapitan najsławniejszej soldackiej Kompanii Dwugłowego Orła, która wyrąbała sobie drogę przez zastępy Ebionitów niemal pod samą Wieżycę. Chociaż Kompania została rozniesiona w bitwie na Deszczowym Moście, to jej czyny i postawa Admirała Radetzky'ego na wieki odcisnęły się piętnem na mentalności i obyczajach Soldatów - przede wszystkim spowodowały ich szaloną odwagę i oddanie sprawie do ostatniej kropli krwi. Niezwykła rozwaga i talenty przywódcze Admirała pozwoliły mu rozbić w pył dwie wielkie armie Cesarza, zatknąć sztandary Unii Omamu na gruzach wielu twierdz imperium. Dziś imię Radetzky'ego jest w Dominacie synonimem diabła. O względy ducha Radetzky'ego zabiegają zwłaszcza ambitni decydenci i arystokracja rodowa Soldatów.

Srogiej
Atrybuty: Gniew, Spontaniczność

Srogiej to nieustraszony łowca i bezlitosny wojownik, wpadający podczas walki w szał bitewny. Jego ciało pokrywała plątanina mistycznych tatuaży. W walce towarzyszył mu jego jedyny przyjaciel - drapieżna bestia imieniem Jazgot. Szczególną sławę przyniosła mu krwawa, zemsta na komisarzu wojskowym Dominatu, winnym mordu na przyjaciołach Srogieja. Egzarcha przekradł się do ebionickiej twierdzy, pokonał straż przyboczną komisarza, złożoną z elitarnych żołnierzy wzmocnionych ingerencjami biomantycznymi, po czym wziął odwet na wrogu. Srogiej jest bardzo popularnym egzarchą wśród soldackich łowców i siepaczy.

Technoklany

Mistrz Mukeru
Atrybuty: Ambicja, Mądrość

Genialny technomanta i konstruktor, twórca wielu teorii opisujących współczesny świat. Jego badania wpłynęły na poziom wiedzy wśród wolnych klanów. Współczesna wydajność gazoplujów to wynik badań Mistrza Mukeru nad ciśnieniem gazów. Jako pierwszy zbudował protezę ręki. Wiadomo również o trzech egzoszkieletach jego konstrukcji, w których szturmowcy obronili laboratoria Technoklanów przed atakiem kultystów Wielkiego K. Na łożu śmierci Mistrz Mukeru opracował potężny artefakt - Tron Zaświatów, pozwalający zasiadającej na nim osobie spoglądać w odległe krainy Rubieży, kontaktować się na odległość z innymi ludźmi, a także przenosić swego ducha do Pomroku. Obecnie tylko najwyżsi rangą urzędnicy Omamu i decydenci Technoklanów znają miejsce ukrycia Tronu Zaświatów. O względy Mistrza Mukeru zabiegają głównie rzemieślnicy, technomanci, a także szturmowcy, ufni w siłę sprzętu.

Pani Arisu
Atrybuty: Odwaga, Spontaniczność

Szabrowniczka, której sensem życia było szukanie nowych wrażeń i poznawanie świata pochłoniętego w wojennej zawierusze. Cicha jak duch i szybka jak wiatr, przynosiła artefakty ze wszystkich wielkich nekropolii Rubieży. Przemykała pod nosem smoków Wija w Drapaczu Chmur, igrała ze Stalowymi Tancerzami w Wilczej Nekropolii i badała labo-

ratoria koroderów Wielkiego K. Była profesjonalistką, jakich mało. Najważniejsi technokraci zlecali jej misje dla dobra wspólnoty Rodziny: szpiegowanie wroga, sabotaż, a podobno także - wykonywanie wyroków na zdrajcach Omamu. Liczni łowcy, asasyni i szabrownicy marzą, aby duch Pani Arisu zgodził się wziąć ich pod swoją opiekę.

Zakon Rytualistów

Uzur Wiedźmiarz
Atrybuty: Gniew, Jedność

W pieśniach i legendach utrwalił się jego obraz jako niezwykle chudego mężczyzny w masce z czarnego żelaza, który ośmielił się przeciwstawić knowaniom upiorów i kultystów, organizując w Unii Omamu pierwszych inkwizytorów. Przewodził wyplenieniu wśród mieszkańców Czeluści kultu Trzynastego Echa, rozpoczął również wojnę z kultem Wielkiego K wśród Technoklanów. Tylko dzięki bezkompromisowej postawie oraz niezłomnemu przekonaniu o słuszności swoich poczynań wyszedł zwycięsko z wielu prób, jakie zgotował mu los. Uniknął zamachu na swoje życie oraz wielkiej intrygi kultystów, mającej na celu skompromitowanie go w klanie i odsunięcie od spraw decyzyjnych. Modlitwy do Uzura Wiedźmiarza zanosi wielu egzorcystów oraz inkwizytorów.

Pielgrzym Mordechai
Atrybuty: Rozsądek, Upór

Żerca, który przez dwie dekady samotnie ścigał nekrarchę z Rdzawych Pól i sforę jego strzygoni. Mistrzowie tatuaży pokryli ciało Mordechaia plątaniną mistycznych znaków, a rzemieślnicy sporządzili dla niego strój ze skór zabitych przezeń splugawionych bestii. Nosząc go, przypominał legendarnego demona lasu, Kolekcjonera Kości. Ostateczne starcie egzarchy z nekrarchą stało się tematem wielu pieśni i malowideł. Wielu żerców i samotnych wojowników podąża drogą tępienia splugawionych, licząc na wsparcie i przewodnictwo Pielgrzyma Mordechaia.

Wyzwania

Podążanie drogą egzarchy wiąże się z bezustannym udowadnianiem mu, że bohater godzien jest jego uwagi. Poprzez wizje i sny oraz w czasie obrzędów i wróżb przodek wyznacza bohaterowi specjalne zadania, których realizacja sprzyja samodoskonaleniu i stanowi wyraz hołdu dla duchowego mentora. W takim przypadku próba wyznaczona przez przodka staje się dla bohatera Wyzwaniem.

Bezpośrednio przed pierwszą opowieścią, nie wcześniej, sprawdź, jakich Wyzwań oczekuje od bohatera przodek, po czym wylosuj jedno Wyzwanie z tabeli zamieszczonej poniżej. Podczas opowieści, gdy dojdziesz do wniosku, że wypełniłeś warunki Wyzwania, wezwij imię egzarchy i powiadom o tym wszystkich uczestników. Przedstaw sytuacje, które - według Ciebie - świadczą o pomyślnym przejściu wyznaczonej próby. Jeśli w ocenie narratora spełniasz wszystkie warunki, wówczas przysługuje Ci nagroda w postaci Zagrywek przypisanych do konkretnego zadania. Ilość Zagrywek zależy od tego czy Wyzwanie pokrywało się z Atrybutami Twojego egzarchy:

- Jeśli oba Atrybuty egzarchy występują w Atrybutach Wyzwania, wówczas, po zrealizowaniu zadania, otrzymujesz wszystkie trzy Zagrywki przypisane temu Wyzwaniu.

- Jeśli tylko jeden Atrybut egzarchy występuje w Atrybutach Wyzwania, wówczas nagrodą są dwie Zagrywki, które wybierasz spośród trzech przypisanych.

- Jeśli wśród Atrybutów Wyzwania brakuje Atrybutu Twego egzarchy, wówczas, w nagrodę za zrealizowanie zadania, otrzymujesz tylko jedną Zagrywkę - do wyboru z listy trzech przypisanych.

Zagrywki otrzymujesz natychmiast po wykonaniu zadania i możesz je wykorzystać jeszcze w tej samej opowieści. Ocena narratora jest tutaj kluczowa, gdyż to on musi rozsądzić czy działania bohatera istotnie można uznać za wypełnienie Wyzwania. Przed kolejną opowieścią wylosuj nowe Wyzwanie. Jeżeli podczas sesji nie zrealizujesz wyznaczonego Wyzwania, przechodzi ono na następną opowieść.

Przykład. Twoim egzarchą jest Pani Złych Wizji (Atrybuty: Mądrość i Upór). Wylosowanym Wyzwaniem jest: „Odkryj skrywaną prawdę i ogłoś ją publicznie" (Atrybuty Wyzwania: Jedność, Mądrość, Upór). Oba Atrybuty Pani Złych Wizji pokrywają się z Atrybutami Wyzwania. Podczas opowieści odkryłeś sekret klanowego znachora, który okazał się zdrajcą poszukiwanym przez justycjariuszy Informujesz o tym współziomków znachora. Zgłaszasz towarzyszom zabawy, że wykonałeś Wyzwanie. W nagrodę otrzymujesz wszystkie Zagrywki przypisane do tego Wyzwania.

Wyzwania są opisane dość ogólnikowo, aby pasowały do różnych sytuacji podczas opowieści. Ich szeroka interpretacja może prowadzić do pewnych nadużyć bądź nieporozumień. W takiej sytuacji należy pamiętać, że egzarcha poddaje bohatera próbie, której spełnienie zawsze oznacza konieczność podjęcia wysiłku i przezwyciężenia trudności. Realizacja Wyzwania to szansa na pokazanie światu słuszności obranej drogi życiowej, właśnie ze względu na bycie wiernym naukom egzarchy. To zwiększanie jego chwały, np. poprzez stwierdzenie: „Patrzcie, byłem wstanie to zrobić, gdyż moim mentorem jest egzarcha Srogiej!". Jeżeli Wyzwaniem ma być zwycięstwo nad przeważającym liczebnie przeciwnikiem, pokonanie przez bohatera grupki wyrostków z pewnością nie przysporzy chwały przodkowi i nie będzie - w jego ocenie - czynem godnym uwagi. W razie wątpliwości przyjmij, że zadanie musi stanowić prawdziwe wyzwanie dla bohatera. Czy tak w rzeczywistości będzie, osądźcie wspólnie.

Zmiana mentora

Bywa, że pod wpływem różnych wydarzeń można porzucić ścieżkę egzarchy i wstąpić na drogę innego mentora. Taka zmiana w trakcie opowieści powinna zostać umotywowana w fabule. Może przekonał Cię do takiej decyzji wędrowny wróżbita? A może uznałeś, że trudno Ci identyfikować się z wartościami swojego egzarchy lub zniecierpliwiłeś się brakiem kontaktu z jego strony?

Aby wstąpić na ścieżkę nowego egzarchy, musisz przyjąć jego drogę. Teraz jego Atrybuty staną się dla Ciebie wyznacznikiem w nowym życiu. Losujesz również zupełnie nowe Wyzwanie, które zastąpi to, jakie wyznaczył Ci poprzedni mentor. Za zrealizowanie pierwszego Wyzwania w imię nowego egzarchy nie przysługuje żadna nagroda (czyli nie otrzymasz ani jednej Zagrywki). Potraktuj to jak próbę czy nowy przodek przyjmie Cię na swego podopiecznego.

Mroczni egzarchowie

Kult wielkich przodków to nie wyłączna domena Unii Omamu. Społeczności, które odrzuciły Tradycję, wybrały mrok, cierpienie i grozę. Czczą okrutnych bohaterów dawnych dni: szalonych okultystów, zdeprawowanych nienawistnych decydentów i pozbawionych sumienia wojowników. Kto za życia był potworem w ludzkiej skórze i został splugawiony poniżej poziomu Głosu Otchłani, ten po śmierci błąka się w Pomroku jako zły duch, bezbronny wobec Ciemności i przesycony nienawiścią do wszystkiego, co żywe i prawe. Większość złych duchów ginie z rąk upiorów. Bezmiaru, zwanych pożeraczami dusz, lecz potężniejsze i sprytniejsze kryją się przed wzrokiem Otchłani. W zamian za modlitwę, pamięć i podążanie

k100	Wyzwania	Atrybuty Wyzwania	Zagrywki
01-05	Bez uciekania się do przemocy przekonaj sługę Mroku, aby porzucił ścieżkę Ciemności i powrócił na łono Tradycji.	Mądrość, Rozsądek, Spontaniczność	Nieustraszony Ognisty pot Powiedziałem
06-10	Poprowadź grupę przynajmniej dziesięciu podwładnych do zwycięstwa.	Jedność, Mądrość, Odwaga	Krewniak Mentor Obrócenie w żart
11-15	Wyzwij i pokonaj silniejszego wroga w bezpośrednim pojedynku.	Ambicja, Gniew, Spontaniczność	Co, ja nie zrobię?! Nadludzki wysiłek Znajomy teren
16-20	Odkryj skrywaną prawdę i ogłoś ją publicznie.	Jedność, Mądrość, Upór	Fotograficzna pamięć Gnida Obrócenie w żart
21-25	Rozwiąż poważny problem w sposób bardzo widowiskowy i przynoszący Ci chwałę.	Ambicja, Jedność, Rozsądek	Arcydzieło Jest pod ręką! Znam się na tym!
26-30	Pochwyć żywcem wroga i osądź go publicznie.	Ambicja, Gniew, Upór	Cholerny fart Gorzej niż śmierć Kuloodporny
31-35	Pomścij krzywdę, jakiej doznał przyjaciel.	Gniew, Spontaniczność, Upór	Cesarskie spojrzenie Krewniak Nie zauważy
36-40	Zdemaskuj zdrajcę lub wroga we własnych szeregach i przykładnie go ukarz.	Gniew, Jedność, Upór	Nadludzki wysiłek Odsunięcie podejrzeń Wypsnęło się
41-45	Pokonaj samotnie liczniejszego przeciwnika w dowolnej konfrontacji: w walce, konflikcie społecznym, egzorcyzmie, walce w Pomroku.	Odwaga, Rozsądek, Upór	Kuloodporny Szybki jak strzygoń To tylko zły sen…
46-50	Wejdź jawnie do siedziby groźnego wroga, bez walki uzyskaj cenne informacje, po czym bezpiecznie wyjdź z paszczy Iwa.	Ambicja, Mądrość, Spontaniczność	Plotka Powiedziałem Zasłona korupcji
51-55	Znajdź winnych występku przeciwko społeczności i surowo ich ukarz.	Jedność, Odwaga, Rozsądek	Furtka Pogodny Znajomy teren
56-60	Ostrzeż przeciwnika o nieszczęściach i krzywdach, jakie na niego spadną, a następnie zrealizuj swój plan pomimo podjętych przez wroga środków zapobiegawczych.	Ambicja, Gniew, Rozsądek	Gorzej niż śmierć Szybki jak strzygoń Wsparcie
61-65	W poważnych tarapatach słuchaj głosu serca, działaj spontanicznie i brawurowo; wyjdź cało z opresji.	Ambicja, Odwaga, Spontaniczność	Dobry interes Jest pod ręką! Zmysłowy
66-70	Pokonaj silnego splugawionego w bezpośredniej walce.	Rozsądek, Spontaniczność, Upór	Broń na życzenie To tylko zły sen… Zdrowy jak koń
71-75	Spraw, by Twój wróg stał się przyjacielem.	Ambicja, Odwaga, Upór	Co, ja nie zrobię?! Krewniak Plotka
76-80	Zaprowadź zgodę wśród zwaśnionych stron społeczności niemniejszej niż niewielki klan.	Ambicja, Jedność, Mądrość	Dobry interes Soldacki sposób Wsparcie

k100	Wyzwania	Atrybuty Wyzwania	Zagrywki
81-85	Przywróć nadzieję i odwagę wątpiącym, nakłaniając przynajmniej 3-osobową grupę postaci drugoplanowych, aby stawiła czoła siłom Ciemności.	Gniew, Jedność, Mądrość	To tylko draśnięcie Wypsnęło się... Znam się na tym!
86-90	Przeniknij w szeregi wroga i wykradnij cenne informacje bądź przedmioty.	Mądrość, Odwaga, Spontaniczność	Arcydzieło Kocia gracja Wpływowy arystokrata
91-95	Publicznie okaż pokorę lub daj się ośmieszyć.	Gniew, Odwaga, Rozsądek	Furtka Gnida Godne wejście
96-00	Pokonaj upiora znanego z imienia; zmuś go do ucieczki, wygnaj do Bezmiaru bądź zabij.	Mądrość, Odwaga, Upór	Pogodny Umysł-twierdza Wampirzy wzrok

Opowieść kronikarza

Tłum zgromadzony w dużej hali milczał. Na samym środku, przy wielkiej lampie olejnej, siedział Yushin, stary kronikarz klanowy. Obok, na krzesłach z giętego metalu, zasiedli: decydent, uznani specjaliści i jeden z gości, który - z uwagi na opinię świetnego rzemieślnika - cieszył się powszechnym szacunkiem. Lampa była częścią urządzenia, do którego młody uczeń kronikarza wkładał szklane, malowane płytki, rzucając na jedną ze ścian cienie przedstawiające miejsca i bohaterów z opowieści.

Dalej siedzieli pozostali członkowie klanu. Gromadka dzieci obsiadła metalowe drabinki przymocowane do ścian. Kąty sali tonęły w mroku, okalający ją ciąg metalowych rusztowań i platform sprawiał, że cienie stawały się głębsze.

Yushin mówił głośno i wyraźnie, aby każdy usłyszał historię Mistrza Mukeru. Uwaga słuchaczy skierowana była na chybotliwe, czarno-białe cienie tańczące na ścianie. Niekiedy, zwłaszcza przy opisach walk, młodsi wyprzedzali słowa kronikarza i krzyczeli:

- I strzelił do niego z kuszy pneumatycznej!

- A teraz zmiecie go z pokładu!

- Ale chwyci się liny!

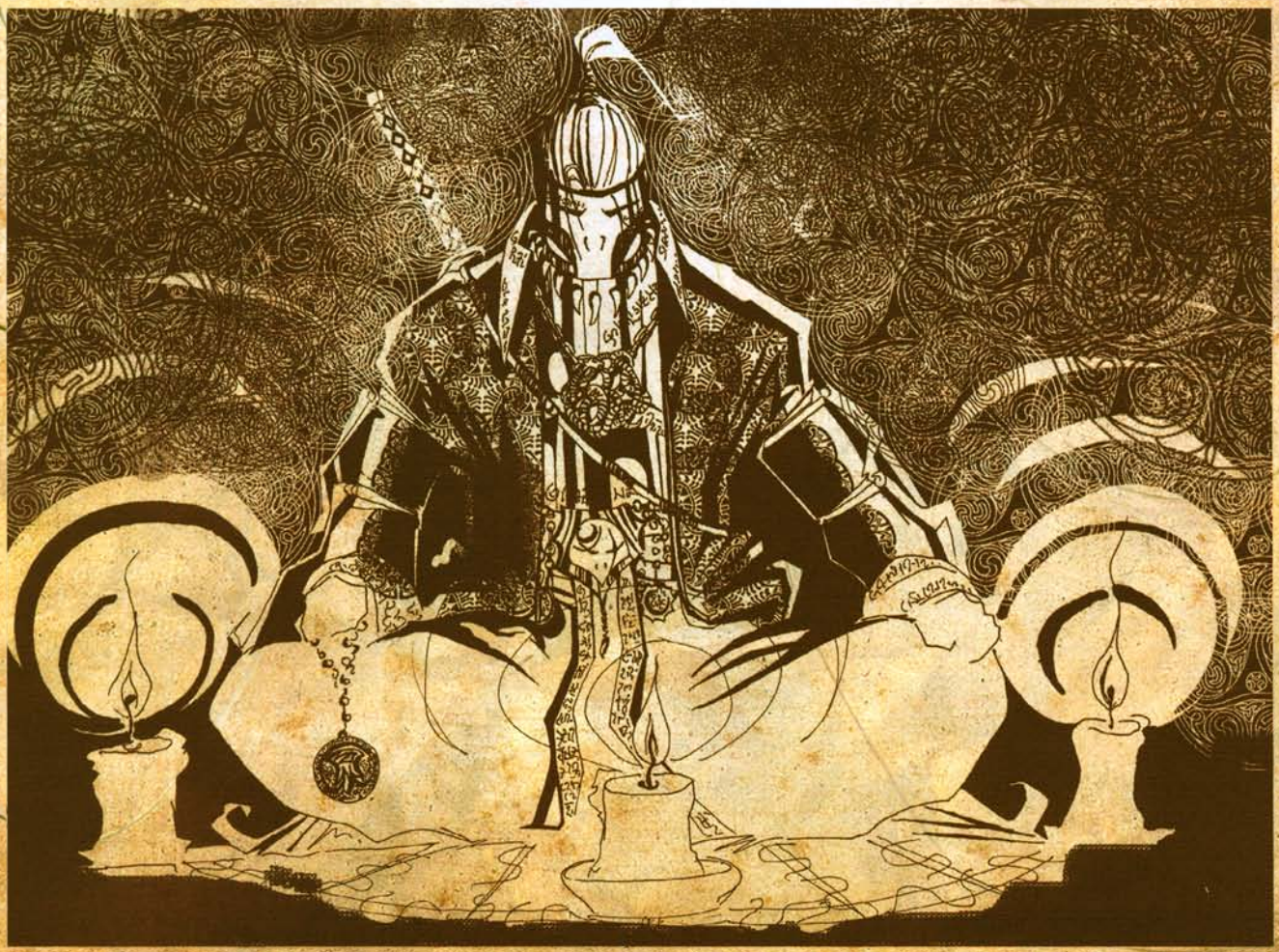
Yushin przyzwyczajony był do takiego zachowania. Starsi początkowo próbowali uciszyć przejęte opowieścią dzieciaki, ale wkrótce sami ulegli jej czarowi. Gdy rysunek mężczyzny uczepionego liny żaglowozu zmienił się w przedstawienie walki z groźnym cieniem, wszyscy wspólnie wykrzyknęli:

- I przeszył go technomieczem! Chwała przodkom! Wiwat Mistrz Mukeru!

drogą mroku wspierają swych występnych potomków. Kult mrocznych egzarchów, całkowicie zakazany przez Unię Omamu, cieszy się powodzeniem wśród zbrodniczych i niegodziwych ludzi, w dzikich klanach, splugawionych bandach i Dominacie Ebionitów.

Rytuały

Rytuał to mistyczny pakt pomiędzy żywymi a duchami przodków. W zamian za spełnienie określonych przez ceremoniał warunków, na potomków spływa laska mieszkańców krainy zza Wrót Wymarłych Światów. Najpopularniejszym rytuałem kultu przodków jest uroczyste oddawanie im czci: wyrażenie szacunku i wdzięczności oraz zapewnienie o chęci kontynuacji dziedzictwa i Tradycji. Oddanie czci przodkom może odbywać się grupowo, jak również indywidualnie. Nie ma także niczego złego we wzięciu udziału w obrzędzie ku czci innego egzarchy. Nie ma konkretnych wymogów liturgicznych. Najczęściej odbywa się głośne lub ciche recytowanie Tradycji, modlitwa za zmarłych, śpiewanie hymnów związanych z egzarchami, zaprzysiężenie im wierności lub składanie ofiar z plonów, resztek mięsa bądź trofeów z pokonanych stworów. Udane odprawienie obrzędu zapewnia przychylność przodków, wyrażoną, poprzez inkarnację duchów (s.71), zaś specjalna Dziękczynna modlitwa do przodków pozwala zregenerować 1 Mocy (s. 64).



KSIĘGA TRZECIA

ARKANA DRAMATYZMU

ROZDZIAŁ X
KREW I STAL

Żądza niszczenia jest żądzą twórczą.

Michail Aleksandrowicz Bakunin

Jeśli nie mieszkasz w kryształowym pałacu w interiorze, prędzej czy później będziesz zmuszony dobyć oręża. Nie ma znaczenia, kim okaże się Twój wróg - krwiożerczym potworem, wygłodniałym dzikim zwierzem, splugawionym czy dotychczasowym przyjacielem. Będziesz musiał stoczyć walkę, aby przeżyć lub ochronić najbliższych.

Zdolności bojowe opisane są przez cztery umiejętności: *bijatykę, walkę bronią, strzelectwo* oraz *broń rzucaną*. Za starcie bezpośrednie, twarzą w twarz z wrogiem, odpowiadają *walka bronią* oraz *bijatyka*. Pierwsza umiejętność wykorzystuje różnego rodzaju broń białą (np. miecze, piły łańcuchowe, haki, kosy), natomiast w bijatyce orężem jest Twoje ciało. W walce na dystans wykorzystywane jest strzelectwo i broń rzucana.

Walka bezpośrednia

- Nie przejdziesz - powiedział. Orkowie zastygli bez ruchu, zapadła głucha cisza. - Jam jest sługa Tajemnego Ognia, władam płomieniem Anora. Nie przejdziesz. Czarny ogień na nic Ci się nie przyda, płomieniu z Udunu. Wracaj w cień! Nie przejdziesz!

John Ronald Reuel Tolkien, *Władca Pierścieni*, przeł. M. Skibniewska

Bądź zawsze świadom, że jeśli podejmujesz bezpośrednie starcie, ryzykujesz przegraną. Nigdy nie wiadomo, komu sprzyjać będzie los. Nie łudź się też, że jeśli zostaniesz powalony, Twój wróg pozostawi Cię rannego na pastwę losu. Tak bywa w bajkach dla dzieci. W baśni dla dorosłych, jaką jest Klanarchia, przeciwnik dobija ofiarę - aby ją zjeść, pozbyć się świadka albo dla czystej przyjemności zabijania. Zatem staraj się unikać walki, jeśli nie jesteś gotowy na śmierć. Szanuj życie, masz je tylko jedno!

Kiedy odwołujemy się do motoryki walki bezpośredniej?

Oparta na Pentagramie motoryka walki bezpośredniej pozwala na stosowanie wielu taktyk. Jednak gracze nie zawsze widzą potrzebę odwoływania się do motoryki. Czasami rezultat walki ma tak nikłe znaczenie dla opowieści, lub służy tylko szybkiej demonstracji siły, że uczestnicy zabawy nie widzą większego sensu w toczeniu zaciętych bojów.

W sprawach małej wagi dla opowieści uczestnicy zabawy mogą odwołać się do rozwiązania czysto narracyjnego albo zastosować metodę błyskawicznego rozstrzygnięcia walki. W tym drugim przypadku obie strony wykonują przeciwstawny test odpowiedniej umiejętności walki. Wygrywa strona, która uzyskała przewagę.

Przykład. Podczas wizyty w mieście grupa siepaczy spotyka wrogo do nich nastawionego Rytualistę, który znieważa ich i wygraża kosą bojową. Zamiast toczyć walkę, zapewne zakończoną zwycięstwem grupy, gracze decydują się na błyskawiczne rozstrzygnięcie konfliktu poprzez przeciwstawny test walki bronią. Jeden z siepaczy uzyskuje nad Rytualistą przewagę 2 sukcesów. Szybkim ruchem wytrąca mu kosę z dłoni, przystawia sztych do piersi i szepce cicho: „Następnym razem mój miecz posmakuje Twojej krwi. Precz mi z oczu!".

Po Pentagram sięgamy w scenach starcia mających istotny wpływ na opowieść. Od ich rezultatu zależą dalsze sceny bądź powodzenie całej misji.

Rozstrzyganie walki

Sekwencja walki rozstrzygana jest zgodnie z mechanizmem Pentagramu, opisanym w **Rozdziale IV**. Ponieważ krwawe starcie jest bardzo emocjonujące dla uczestników zabawy, musi uwzględniać kilka dodatkowych czynników. Stąd wynika konieczność dodania do standardowego rozwiązania trzech elementów: broni, pancerza oraz manewrów bojowych.

Przebieg starcia bezpośredniego:

- (Tylko w sekwencji starcia grupowego) Konfiguracja grupy - wybór bohaterów, którzy ramię w ramię staną przeciwko wrogowi, wyznaczenie popleczników i liderów oraz postaci, które nie wezmą udziału w tej rundzie walki.
- Każda ze stron potajemnie wybiera jedną Akcję spośród sześciu możliwych: Wściekły atak, Rozważne natarcie, Utrzymanie pozycji, Błyskawiczna riposta, Zacięta obrona i Wycofanie.
- Przeciwnicy równocześnie ujawniają wybrane Akcje i porównują je.
- Zagranie manewrów bojowych, które mają wpływ na liczbę rzucanych kości.
- Określenie warunków rundy (liczby kości, którymi każda strona będzie rzucać) poprzez uwzględnienie przewag wynikających z Akcji i własności broni oraz zastosowanych manewrów bojowych.
- Jeżeli gracz pragnie dodatkowej kości, teraz jest czas na opisanie działania zgodnie ze stylem krwawego snu (s. 174), wybraną Akcją i manewrami bojowymi.
- Test konfrontacji, czyli przeciwstawny Łatwy test bijatyki (jeśli bohaterowie walczą gołymi rękami) lub walki bronią (jeśli dzierżą w dłoniach żelazo).
- Strona, która uzyskała przewagę w teście, zadaje wrogowi Szkody na Zdrowiu (tyle, ile uzyskała przebić przewagi), modyfikowane zależnie od Akcji, manewrów bojowych oraz Pancerza wroga.
- Koniec rundy. Jeśli obie strony chcą i mogą dalej walczyć, następuje nowa runda.

Runda w walce

Runda walki trwa ok. 5 sekund. Zawiera cały arsenał manewrów i technik: serii cięć, uderzeń, sztychów, fint, zasłon, następowania na wroga, brzydkich podstępnych sztuczek. Zazwyczaj celem jest zranienie lub zabicie przeciwnika, choć niekiedy może chodzić jedynie o demonstrację siły, zastraszenie, zmuszenie wroga do cofnięcia się w wąski korytarz itp. Po udanym teście konfrontacji zwycięzca, za zgodą narratora, może zrezygnować z zadania obrażeń na rzecz zrealizowania innego zamiaru (odrzucenia wroga, zatrzymania ostrza miecza przy gardle przeciwnika itp.).

Broń ręczna

W odróżnieniu od krwiożerczych stworów Rubieży, ludzie nie posiadają potężnych rogów, wielkich kłów ani ostrych jak brzytwa pazurów. Aby wyrównać szanse w starciu te tymi naturalnymi zabójcami, a także, aby zdobyć przewagę nad swymi pobratymcami, człowiek nauczył się korzystać z oręża, czyli wszelkich przedmiotów służących do walki. Broń ręczna to kategoria uzbrojenia zaczepnego, którego używa się w starciu bezpośrednim, stając twarzą w twarz z wrogiem. Zaliczamy do niej wszelkie maczety, miecze, kosy bojowe, topory, katany i inne rodzaje broni znane z historycznych albumów i filmów akcji.

Aby oddać różnorodność broni ręcznej, nadaliśmy jej cechy pomagające (bądź utrudniające) przeprowadzanie niektórych Akcji ze schematu Pentagramu poprzez zmodyfikowanie liczby kości, jaką rzuca gracz po wybraniu konkretnej Akcji. Z kolei Obrażenia broni określają dodatkowe Szkody, jakie zadaje ona zranionemu wrogowi, niezależnie od wybranej Akcji.

Poza ogólną klasyfikacją znajduje się broń improwizowana - każdy przedmiot, którego bohater używa, aby pomóc sobie w walce: kij krzesło, pogrzebacz itd. Broń improwizowana nie posiada cech modyfikujących Akcje, nie zadaje też dodatkowych obrażeń.

Osoba posługująca się jednocześnie wieloma rodzajami oręża, np. mieczem i sztyletem, jeżeli nie używa manewru bojowego Tancerz ostrzy, nie zwiększa skuteczności walki. Podczas starcia bierze pod uwagę wyłącznie cechy broni, którą trzyma w sprawniejszej ręce.

Listę i opis dostępnych broni znajdziesz w **Rozdziale XVII**.

Przykład. Bicz posiada następujące właściwości: Utrzymanie pozycji +2, Wściekły atak - 1 , Obrażenia +1 .Jeżeli podczas walki biczem wybierzesz Utrzymanie pozycji, zyskujesz 2 dodatkowe kości do testu konfrontacji. Bicz nie nadaje się do Wściekłego ataku. Po wybraniu tej Akcji będziesz musiał odrzucić 1 kość. Niezależnie od Akcji, jaką wybierzesz, udane trafienie biczem zwiększa o 1 zadane Szkody.

Broń naturalna

Stwory i bestie nie mają umiejętności *walka bronią* i w starciu bezpośrednim stosują *bijatykę*. Pomagają sobie jednak naturalnym i śmiertelnie niebezpiecznym orężem: długimi pazurami, grzywą z kolców, mocnymi kłami, opancerzonymi ogonami, szponami i rogami. Przyrodzona stworom broń posiada cechy podobne do oręża wykonanego przez ludzkich rzemieślników.

Przykład. Przepatrywacz Uchaty wędruje przez Spopielone Lasy. Znienacka wyskakuje na niego potężnie umięśniony stwór (5) o szablozębnej paszczy (Wściekły atak +1, Obrażenia +2) i długim ogonem, zakończonym kolcem (Błyskawiczna riposta +2, Obrażenia +3). Stwór zdołał zaskoczyć Uchatego, a zatem w pierwszej rundzie człowiek rzuca trzema kośćmi mniej (patrz s. 75). Narrator wybiera dla potwora Błyskawiczną ripostę, aby zwiększyć efektywność ataku ogonem, Uchaty zaś - Utrzymanie pozycji. W tej rundzie narrator ma do dyspozycji aż dziesięć kości!

Wycofanie

Możesz znaleźć się w sytuacji, w której przeciwnik góruje nad Tobą tak dalece, że doskonale wiesz, iż kontynuowanie starcia to pewna droga do Pomroku, świata złych duchów. Wybieraj: śmierć czy hańba? Jeśli instynkt przetrwania zwycięży, bierz nogi za pas i uciekaj co sił! Pociesz się, że może kiedyś znów się spotkacie, a wtedy będziesz miał okazję do pomszczenia doznanego upokorzenia.

Aby wyjść ze zwarcia, musisz wybrać Akcję Wycofanie (która zawsze dodaje Ci 3 kości) i zwyciężyć w teście konfrontacji. Nawet jeżeli Twój przeciwnik rozpocznie pościg i ponownie zwiąże Cię walką, jest to traktowane jako zwykłe przedłużenie starcia i cały czas ta sama sekwencja walki.

Przykład. Uchaty walczy z potworem ze Spopielonych Lasów. Czuje, że nie ma szans w starciu z takim przeciwnikiem, zatem decyduje się na Akcję Wycofania. W teście konfrontacji Uchaty uzyskuje przewagę 1 przebicia. To wystarcza, żeby oderwać się od wroga i salwować się ucieczką. Krwiożercza bestia dopiero po chwili orientuje się, że jej ofiara umknęła pomiędzy kikuty wypalonych drzew, lecz nie zamierza pozwolić uciec posiłkowi i rusza w pościg. O sukcesie (lub nie) pościgu zadecyduje test przeciwstawny *parkour* Uchatego przeciwko potwora.

Obrażenia

Każdy celny cios oznacza utratę poziomów Zdrowia. O wielkości rany decyduję precyzja i siła wrogiego atak oraz wytrzymałość Twojego pancerza. Czasami jednym potężnym cięciem można odrąbać głowę; musisz być tego świadomym, włączając się do walki. Sprawa jest prosta, jeśli

to Ciebie atakują. Wówczas nie masz wyboru. Lecz kiedy Ty zamierzasz uderzyć, najpierw się zastanów czy atak jest wart ryzyka.

Przewaga każdego przebicia w przeciwstawnym teście konfrontacji oznacza 1 ranę zadaną przeciwnikowi, zmodyfikowaną o Szkody wynikające z Akcji Pentagramu, Obrażeń broni oraz Ochrony pancerza.

Pancerz służy amortyzowaniu uderzeń. Aby sprawdzić czy istnieje szansa na powstrzymanie choć części obrażeń, rzucasz tyloma kośćmi, ile Ochrony przydaje pancerz. Każdy sukces neutralizuje 1 ranę, a pozostałe zaznaczasz, skreślając poziomy Zdrowia. Jeśli spadnie ono poniżej poziomu Lekko ranny, zostajesz wyeliminowany z walki i padasz wyczerpany, niezdolny do dalszego wysiłku. Jeżeli walczysz orężem, które dodatkowo spełnia rolę pancerza ochronnego (np. rękawica bojowa), wliczasz automatycznie jego Ochronę do sumy pancerza.

Przykład. W zaułku wielkiego klanu - miasta oprych Widłobrody zaatakował żelaznym hakiem (Obrażenia +1) nieuzbrojonego bohatera opowieści. Decydując za oprycha, narrator wybrał Akcję Wściekły atak (Szkody +2), zaś bohater - Rozważne natarcie (Szkody +1). W teście konfrontacji zbój uzyskał przewagę 1 sukcesu. Szkody wynikające z wybranych Akcji powodują 3 dodatkowe obrażenia, zaś hak 1, czyli w sumie oprych zadał 5 obrażeń. Bohater nosi kościany napierśnik, która zapewnia mu 1,0 Ochrony. Gracz rzuca i kością, by zamortyzować obrażenia: wypadła „10", a zatem jest 1 sukces i prawo do ponownego rzutu. Kolejny sukces! W sumie napierśnik zamortyzował 2 rany. W rezultacie bohater traci 3 poziomy Zdrowia. Potencjalnie zabójczy cios okazał się jedynie lekką raną.

Ochrona pancerza

Każdy pancerz ochronny ma swoją wytrzymałość i twardość, w motoryce Klanarchii wyrażoną wartością Ochrony. Zależą one od typu elementu pancerza (napierśnik, naramiennik, itp.) oraz materiału, z jakiego został on wykonany (skóra, kość lub metal). Każdy element pancerza posiada wartość Ochrony, wyrażoną w postaci jednostkowej i dziesiętnej (np. hełm daje 1,3 Ochrony). Ochronę poszczególnych elementów należy zsumować. Podczas walki rzuca się kośćmi, których liczba wynika z pełnych jedności wartości Ochrony pancerza (ignoruje się wartości dziesiętne). Każdy sukces neutralizuje 1 obrażenie. Wynik „10" na kości, identycznie jak w testach umiejętności, daje prawo do dorzutu.

Listę dostępnych pancerzy znajdziesz w **Rozdziale XVII**.

Przykład. Właśnie zaopatrzyłeś się u soldackiego zbrojmistrza w skórzany napierśnik (Ochrona 0,7), parę płytowych naramienników (0,5 Ochrony każdy) oraz kościany hełm z czaszki bestii, zwany truchlakiem (Ochrona 0,6). Noszony pancerz zapewnia w sumie 2,3 Ochrony (0,7 + 0,5 + 0,5 + 0,6). Aby zneutralizować wrogi cios, rzucasz zatem dwiema kośćmi.

Manewry bojowe

Manewry bojowe to grupa specjalnych działań przeznaczonych do wykorzystania w sekwencji bezpośredniej konfrontacji. To znajomość i stosowanie w praktyce stylów i metod walki, które potrafią przechylić szalę zwycięstwa na Twoją stronę: sekretnych ciosów, technik walk, zachowań dezorientujących lub denerwujących przeciwnika. Także wykorzystywanie parametrów ciała i okoliczności starcia, by zwiększyć efektywność ataku. Doświadczeni siepacze znają wiele manewrów przydatnych podczas niektórych starć, ale zupełnie bezużytecznych w innych sytuacjach. Wiedzę tę zdobyli podczas długoletnich walk lub pod okiem dobrych instruktorów.

Na początku opowieści Twój bohater będzie miał do dyspozycji przynajmniej 2 manewry bojowe.

Korzystanie z manewrów bojowych w sekwencji walki

Manewry bojowe mają zastosowanie w wielu momentach walki. Niektóre (jak Bestialskie zwarcie) są znakomite na początku konfrontacji, inne (np. Błyskawiczny blok) wykonywane są tuż po otrzymaniu ciosu. Wykorzystanie manewrów bojowych deklarujesz w chwili najbardziej stosownej, czyli wtedy, gdy nadejdzie czas akcji i działania, wspartych przez motorykę manewru. Na przykład nie możesz zadeklarować Podjazdu kawalerzysty po zadaniu ciosu, gdyż działa on tylko podczas bezpośredniego ataku. Manewry modyfikującepulę kości, którymi rzucasz w czasie testu konfrontacji, musisz zastosować, zanim nastąpi ów test, chyba że opis manewru podaje co innego. Przeciwnicy rzucają manewrami naprzemiennie, rozpoczynając od osoby, która zaatakowała lub wygrała poprzednią rundę walki.

Każdy manewr został ze szczegółami przedstawiony poniżej; wystarczy stosować się do jego opisu. Niektóre, zwane wielokrotnymi, możesz wykorzystać w każdej rundzie walki (powinieneś deklarować to w kolejnych rundach) lub raz na jakiś czas (np. jednorazowo podczas całej sekwencji starcia). Możesz dowolnie łączyć manewry bojowe, gdyż ich efekty się kumulują. Dzięki temu masz sposobność zastosowania w walce ulubionych zestawów manewrów, co upodabnia je do „kombosów", znanych z gier komputerowych. Poznanie wielu manewrów bojowych umożliwia dodatkowe konfiguracje możliwych zastosowań, dzięki czemu zwiększana jest Twoja efektywność w walce.

W jednej rundzie walki możesz wykorzystać maksymalnie 3 manewry bojowe. Motoryka manewru bojowego jest nadrzędna w stosunku do zwykłej motoryki walki. Jeśli manewr mówi, że możesz podjąć inną Akcję niż wybrana, możesz to uczynić, mimo iż w mechanizmie bezpośredniej konfrontacji taka sytuacja nie została przewidziana.

Skuteczne stosowanie manewrów bojowych jest możliwe wtedy, gdy spełniasz wymagania opisane przy każdym z nich. Choć możesz nauczyć się manewru bojowego wcześniej, zastosowanie go będzie zupełnie nieefektywne, dopóki nie spełnisz zalecanych wymagań.

Przykład. Przed testem konfrontacji rzucasz Ulubioną broń (łańcuch bojowy). Twój przeciwnik zagrywa Fechmistrza (Wściekłego ataku). Ty pasujesz. On dorzuca Bestialskie zwarcie i dokłada jeszcze Morderczą furię. Zaiste, zabójczy zestaw. Jednak miałeś niesamowite szczęście w teście i zadajesz przeciwnikowi 3 obrażenia. Dorzucasz jeszcze Druzgocące uderzenie. Twój wróg staje się bezsilny, gdyż wykorzystał już 3 manewry dozwolone podczas rundy.

Manewry jako karty

Zamiast opisywać w książce manewry bojowe; postanowiliśmy zaprezentować na kartach, które można powielać, Dzięki temu gracz może w każdej chwili zerknąć do swoich manewrów i łatwo zorientować się w ich działaniu. Dla narratora takie rozwiązanie jest jeszcze lepsze - zamiast zastanawiać się, jakimi manewrami bojowymi dysponują postacie drugoplanowe, może po prostu wylosować odpowiednią ilość kart. Przeciętny przeciwnik powinien znać 4 manewry, zaś groźny rębajło lub krwiożerczy stwór - co najmniej 8. Wymagania podane na kartach obowiązują graczy, w przypadku postaci drugoplanowych narrator może je zignorować. Powinien wymienić na nowe te manewry, z których przeciwnik nie może korzystać (np. kolczastogrzywy lew raczej nie zagra Wykopania broni).

Dbając o czytelność kart i opisów, wprowadziliśmy skróty. Znaczek „1" lub „∞" w lewym dolnym rogu karty określa czy dany manewr można wykorzystać tylko raz podczas sekwencji walki, czy wielokrotnie w ciągu starcia.

Chociaż karty to bardzo użyteczne narzędzie pomocnicze, nie musicie z nich korzystać. Każdą z kart traktujcie wtedy jako zwyczajny opis manewru bojowego.

ADEPT
(wybrana Akcja)

Dzięki ćwiczeniom i praktyce wprawiłeś się w określonym sposobie walki. Zaznacz na Karcie, którą Akcję Pentagramu wspomaga ten manewr. Dla pozostałych Akcji, będziesz musiał nabyć osobny manewr Adepta.

+1 kość do wybranej Akcji.

∞

BESTIALSKIE ZWARCIE

Wznosząc bojowy okrzyk, z wielkim impetem doskakujesz do przeciwnika i zasypujesz go gradem uderzeń. Aby wykorzystać siłę natarcia i doprowadzić do zwarcia, przed atakiem muszą Was dzielić przynajmniej 2 metry wolnej przestrzeni.

+5 kości do Wściekłego ataku w pierwszej rundzie starcia.

Wymagania: Biegły (5) *parkour*, jeśli szarżujesz na terenie zabudowanym (ruiny, pomieszczenia) bądź biegła (5) *przeprawa*, jeśli szarża wykonywana jest w dziczy.

1

BEZ LITOŚCI

Żarty się skończyły. Wykorzystując gniew przeciwnika, przełamujesz jego obronę i wyprowadzasz serię trudnych do sparowania ciosów. Jeśli przeciwnik wybierze Wściekły atak lub Zaciekłą obronę, traci 1 poziom Zdrowia (bez względu na pancerz), a Ty otrzymujesz +2 kości do konfrontacji.

1

BŁYSKAWICZNY BLOK

Podczas sekwencji walki, w której walczysz za pomocą *walki bronią*, w ostatniej chwili stawiasz błyskawiczną zasłonę, która osłabia wrogi cios.

Jeśli przegrasz w teście konfrontacji, żaneguj 3 przebicia przeciwnika. Jeśli wygrasz, nie zadasz wrogowi żadnych obrażeń, nawet wykorzystując inne manewry.

1

DRUZGOCĄCE UDERZENIE

Dajesz upust wściekłości, by wyprowadzić miażdżące uderzenie, które druzgocze pancerz i kości przeciwnika. Manewru używasz po udanym teście konfrontacji opartym na *walce bronią*. Zwiększasz o 3 zadane obrażenia, a po określeniu ostatecznych obrażeń, jeśli Twój przeciwnik posiada pancerz, niszczysz mu 2 Ochrony.

1

FECHMISTRZ
(wybrana Akcja)

Trening czyni mistrza. Poświęcając wiele czasu na ćwiczenia oraz wykorzystując w praktyce zdobytą wiedzę, doskonaliłeś zdolności bojowe oparte na *walce bronią*. Zaznacz na Karcie, którą Akcję Pentagramu wspomaga ten manewr. Dla pozostałych akcji będziesz musiał nabyć osobny manewr Fechmistrza.

+1 kość do wybranej Akcji.
+1 do obrażeń do wybranej Akcji.

Wymagania: Bardzo dobra (6) *walka bronią*. Ten manewr może wspomagać tylko tę Akcję, w której osiągnąłeś już poziom Adepta.

∞

Gniew Uzura

Ta mistyczna technika walki sprawdza się wyłącznie w starciu ze splugawionymi. Gromadzisz kości w kolejnych rundach, by wyładować wściekłość w serii zabójczych ciosów i użyć zgromadzonej puli w jednej Akcji. W każdej rundzie walki, gdy wykorzystujesz Gniew Uzura, musisz wydać 1 Mocy. Odkładasz na bok 2 kości, które możesz wykorzystać w dowolnej Akcji w późniejszych rundach. Jeśli przestaniesz gromadzić kości i nie wyzwolisz Gniewu, pula przepada.

Wymagania: Egzarcha o Atrybucie Gniew lub Upór.

∞

Konsekracja ciała

Przed walką własnoręcznie pokrywasz ciało mistycznymi znakami. Jeśli podczas walki zostaniesz zraniony, ich moc ochroni ciało, raniąc Twego ducha. Moc znaków nie działa w odwrotnym kierunku – nie możesz utraty Mocy przekształcić w odjęcie Zdrowia. Po wykorzystaniu manewru symbole tracą moc.

Wydaj 2 Mocy, aby zapobiec utracie 1 Zdrowia.
Wydaj 5 Mocy, aby zneutralizować skalaną ranę.

Wymagania: Ponadprzeciętne (4) *artyzm* i *zaklinanie ciała*.

1

Mordercza furia

Czasem wróg jest zbyt silny, a Ty nie możesz ryzykować długiej walki. Wyprowadzasz więc serię zabójczo groźnych ciosów, których głównym celem jest szybkie wyeliminowanie wroga.

+3 kości do testu konfrontacji.
–1 kość do testu konfrontacji w następnej rundzie

Wymagania: Egzarcha o Atrybucie Gniew lub Odwaga.

1

Odpowiedź żmii

Ten zdradziecki i podstępny cios w *walce bronią* możesz wykonać tylko wtedy, gdy zostałeś trafiony. Ignorujesz ból i natychmiast, niczym żmija, wyprowadzasz kąśliwy atak.

Jeśli zostaniesz zraniony w walce, natychmiast zadajesz wrogowi 3 obrażenia (z uwzględnieniem pancerza).

1

Ostrze Klątwy Jadu

Wypowiadając słowa mistycznej mantry i wydając 2 Mocy, przywołujesz na pomoc duchy przodków. Przez czas trwania 1 rundy nasycają one Twój oręż Klątwą Jadu. Jeżeli w tej rundzie uda Ci się zranić przeciwnika, do końca sekwencji starcia traci on 1 punkt Plugawej odporności (ew. więcej, zależnie od Twych umiejętności).

–1 pkt. – biegły (5) *kult przodków*.
–1 pkt. – biegła (5) *wiedza o sługach Ciemności*.
–1 pkt. – biegła (5) *transmutacja substancji*.

1

Pies nocnego stróża

Twoje ciosy w mniejszym stopniu ranią wroga, bardziej go drażnią. Mają na celu zaalarmowanie przyjaciół lub trwanie w biernym oporze wobec przeciwnika. Skupiasz się wyłącznie na obronie. Manewr należy zagrać przed testem konfrontacji.

Szkody –1 (niezależnie od wyniku testu konfrontacji).

∞

Podjazd kawalerzysty

W galopie dopadasz wroga, wyprowadzasz cios, po czym oddalasz się, by nawrócić w bezpiecznej odległości i ponowić żabójcze natarcie. Przeciwnik ma szansę zatrzymać Twój podjazd i doprowadzić do zwarcia, lecz musi uzyskać przewagę w teście konfrontacji. Jeśli zostaniesz zmuszony do zwarcia, nie możesz korzystać z tego manewru, dopóki nie uda Ci się wyrwać z walki dzięki Wycofaniu.

Zwiększasz obrażenia o przebicia z Wymagającego testu *zmysłu natury*.

∞

Powitanie

Najbardziej niebezpiecznym momentem dla żercy jest początek zwarcia, gdy przytłacza go moc splugawionego. Powitanie polega na przejęciu inicjatywy dzięki zaskoczeniu wroga serią błyskawicznych ciosów, którym towarzyszy mistyczna koncentracja.

W pierwszej rundzie walki ze splugawionym wydaj 3 Mocy. Jeśli wygrasz w teście konfrontacji, zadajesz przeciwnikowi dodatkowe 3 obrażenia, a jeśli przegrasz – nie otrzymujesz żadnych obrażeń!

1

Precyzyjny wypad

Wykonując atak, uderzasz dokładnie w słaby punkt pancerza przeciwnika. Aby zapobiec obrażeniom, może on wykorzystać tylko Ochronę pancerza, osłaniającego wskazane miejsce trafienia. Manewr nie jest skuteczny przeciwko Plugawej odporności splugawionych.

Wybrane miejsce trafienia: głowa, korpus, prawa/lewa ręka, prawa/lewa noga.

Wymagania: Egzarcha o Atrybucie Rozsądek lub Upór.

∞

Sam przeciw wszystkim

Każdy, kto podniósł na Ciebie rękę, doświadczy Twego gniewu. Jesteś tancerzem okaleczonego tłumu, nienasyconym wilkiem pośród stada owiec.

+3 kości do testu konfrontacji, gdy samotnie walczysz z grupą przeciwników. Jeśli zwyciężysz w teście konfrontacji, każdy z poplecznków wroga otrzyma +2 obrażenia, niezależnie od tego, jak podzielisz pulę Szkód.

Wymagania: Bardzo dobra (6) *pasja*.

1

Siła Utecha

Utech był wojownikiem z Zakonu Rytualistów, niezwykle mizernej postury. Wsławił się pokonaniem jednego ze smoków z Drapacza Chmur, nauczył się bowiem wykorzystywać krzepę i wielkość wrogów przeciwko nim.

Wydaj 2 Mocy i dodaj do testu konfrontacji tyle kości, ile wynosi wroga (lub lidera grupy), ale maksymalnie – do poziomu Twojej *czujności*.

Wymagania: Egzarcha o Atrybucie Ambicja lub Mądrość.

1

Sztuka Ki

Dzięki długotrwałemu treningowi walki wręcz ciało adepta mistycznej sztuki Ki staje się śmiercionośnym arsenałem. Dłonie służą za maczety, nogi działają jak kosy bojowe, a splecionymi dłońmi potrafi zbijać ciosy nie gorzej niż za pomocą bojowej tarczy.

Po wybraniu Akcji wydaj 1 Mocy i zadeklaruj, jaką bronią staje się Twoje ciało. Wybierz jeden rodzaj broni: maczeta (Rozważne natarcie +1, Obrażenia +1), kosa bojowa (Utrzymanie pozycji +1, Obrażenia +3) lub bojowa tarcza (Zaciekła obrona +2, Ochrona 0,7, Obrażenia +1). Właściwości broni modyfikują Akcje i obrażenia oparte na *bijatyce*.

Wymagania: Biegłe (5) *zaklinanie ciała*.

∞

Tancerz ostrzy

Opanowałeś bardzo efektowną technikę walki, pozwalającą Ci z zabójczą precyzją posługiwać się jednocześnie kilkoma rodzajami oręża. Manewr jest również skuteczny w wykonaniu stworów posiadających kilka naturalnych broni.

Skumuluj właściwości wszystkich broni, którymi walczysz w danej rundzie i ich wpływ na Akcję. Podczas obliczania Szkód weź pod uwagę Obrażenia tylko jednej, wybranej broni.

Wymagania: Doskonała (8) *bijatyka*

∞

Ulubiona broń (wybrana broń)

Z czasem zacząłeś preferować jeden typ oręża (musisz określić jego rodzaj). Władasz nim szczególnie biegle, codziennie wprawiając się w sztuce walki. Możesz mieć tylko jedną ulubioną broń.

+1 do zadawanych Obrażeń, gdy walczysz ulubionym rodzajem broni.

∞

Widmactwo

Dysponujesz mistycznym arsenałem odruchów i zachowań, które pomagają w walce ze splugawionymi. Dzięki autosugestii instynktownie wiesz, gdzie trafi cios, i łatwiej możesz go uniknąć. Dzięki wsparciu przodków przewidujesz ruchy wroga i razisz go w miejscu, do którego podąża.

W starciu ze splugawionym możesz wykorzystać *zaklinanie ciała* zamiast *walki bronią*. Dotyczy to również stosowania i wymogów manewrów bojowych opartych na *walce bronią*.

Wymagania: Perfekcyjny (7) *kult przodków*

∞

Wściekły ogar

Podczas walki jesteś niczym wściekła bestia, ogarnięta żądzą krwi i używająca wszystkich możliwych sposobów, by rozszarpać przeciwnika. Bijesz, kopiesz, drapiesz i gryziesz. Nie zważasz na pancerz wroga ani na jego broń; dążysz do szybkiego zwarcia.

Szkody +1 (niezależnie od wyniku testu konfrontacji).

∞

Wykopanie broni

W trakcie walki wręcz z uzbrojonym przeciwnikiem gwałtownym kopniakiem wybijasz mu oręż z ręki. Podniesienie upuszczonej broni w sekwencji walki wymaga zwycięstwa w teście konfrontacji (zamiast zadać obrażenia, przeciwnik podnosi oręż).

Jeśli wygrasz test konfrontacji opartej na *bijatyce* i Utrzymaniu pozycji lub Zaciekłej obronie, zadajesz normalne obrażenia, a dodatkowo rozbrajasz przeciwnika.

1

Wymuszenie pojedynku

Podczas walki z wieloma przeciwnikami umiejętnie doprowadzasz do sytuacji, w której stajesz twarzą w twarz z wybranym wrogiem. Możesz zmienić lidera wrogiej grupy, wskazując wybranego przeciwnika. Na jedną rundę wszyscy poplecznicy zostają pozbawieni siły wsparcia (czyli nie wspomagają liderów dodatkowymi przebiciami).

+3 kości, jeśli wrogi lider zastosuje Wycofanie.

Wymagania: Egzarcha o Atrybucie Jedność lub Spontaniczność.

1

Wyrachowanie

Pierwszą wymianę ciosów traktujesz jako rozpoznanie przeciwnika. Umyślnie się podstawiasz, badasz czujność wroga, jego refleks i talenty bojowe. Szybko się uczysz i dwa razy nie dasz się nabrać na tę samą sztuczkę. Wskaż – spośród wykorzystanych do tej pory wielokrotnych manewrów bojowych – jeden, który w tej sekwencji walki nie może zostać ponownie użyty (przez obie strony). Dodatkowo możesz zablokować więcej manewrów, zależnie od Twoich umiejętności.

+1 manewr – perfekcyjny (7) *blef*.
+1 manewr – perfekcyjna (7) *zimna krew*.

1

Zwierzęcy instynkt

Technika walki skuteczna tylko w starciu ze zwierzętami oraz bezrozumnymi stworami i bestiami Pustkowi. Wykorzystujesz znajomość zachowań zwierzęcia, aby zwiększyć efektywność własnego ataku i obrony. Dzięki temu możesz zablokować Podjazd kawalerzysty.

+1 kość – co najwyżej biegły (5) *zmysł natury*.
albo
+3 kości – co najmniej bardzo dobry (6) *zmysł natury*.

∞

Żuk w mrowisku

Walka z przytłaczającą liczbą przeciwników jest wyczerpująca i niebezpieczna. Żuk osaczony przez tysiące mrówek szybko umiera. Nazwa tej techniki ostrzega, co się stanie, jeśli nie jej użyjesz w analogicznej sytuacji. Potrafisz tak ustawić się w walce, żeby utrudnić przeciwnikowi wykorzystanie przewagi liczebnej. Wykorzystujesz ogólne zamieszanie, hałas i zgiełk.

–1 kość do siły wsparcia każdego poplecznika wroga, dopóki nie przegrasz w teście konfrontacji.

1

Przykłady sekwencji walki

Przykład. Hanzycki przepatrywacz Gomez - perfekcyjna (7) bijatyka - atakuje gwardzistę cesarskiego oddziału - doskonała (8) *walka bronią*, kosa bojowa (Utrzymanie pozycji +1, Obrażenia +3), zbroja płytowa (Ochrona 5,1). Gomez decyduje się na Rozważne natarcie, gwardzista wybiera Błyskawiczną ripostę. Hanzyta rzuca manewr bojowy Sztuka Ki, decydując, że jego dłonie w tej rundzie będą spełniać rolę maczety (Rozważne natarcie +1, Obrażenia +1). Sługa Cesarza odpowiada manewrem Wściekły ogar, Hanzyta zaś Adeptem (Rozważne natarcie). Gwardzista pasuje, podobnie Gomez. W teście konfrontacji Hanzyta rzuca pulą 12 kości, żołnierz 8. W teście konfrontacji Gomez uzyskuje przewagę 3 sukcesów, nabywając prawo do widowiskowej inkarnacji duchów. Jakby tego było mało, dorzuca manewr Wykopanie broni, zadając gwardziście 6 obrażeń i pozbawiając go oręża. Pancerz neutralizuje 3 Szkody; w rezultacie sługa Cesarza w bardzo efektowny sposób traci 3 stopnie Zdrowia i upuszcza kosę bojową. W kolejnej rundzie obaj wybierają Wściekły atak, ale pozbawiony broni gwardzista musi bazować na swojej dobrej (5) bijatyce, a nie na walce bronią. Gomez rzuca Bez litości i zadaje wrogowi 1 ranę, zyskując ponadto 2 kości do testu. Gwardzista znów zagrywa. Wściekłego ogara. W teście konfrontacji siepacz Gomez rzuca 9 kośćmi, rębajło Dominatu ma ich 5. Dwoma przebiciami wygrywa Hanzyta, co - razem z modyfikacją szkód ze Wściekłego ataku i Wściekłego ogara daje 7 zadanych gwardziście obrażeń. Pancerz zdołał zatrzymać tylko 1 Szkodę, co dla żołnierza w mundurze Dominatu Ebionitów oznacza pewną śmierć.

Przykład. Starcie trzech soldackich siepaczy - każdy z bardzo dobrą (7) *walką bronią*, szablą (Rozważne natarcie +1, Utrzymanie pozycji +1, Obrażenia +1), zbroją skórzaną (Ochrona 2,0) - z zabójczym potworem z Pustkowi: kolczasty ogon (Błyskawiczna riposta +1, Obrażenia +2), 12, Zdrowie 9, gruba skóra (Ochrona 2,0). Siła wsparcia każdego z siepaczy wynosi 2 kości. Jeden z siepaczy zostaje liderem, gdyż zna przydatny manewr bojowy Zwierzęcy instynkt, który wspomoże go dodatkową kością. Narrator wybiera dla bestii Akcję Wściekłego ataku, a gracz dla lidera - Rozważne natarcie. Niedobrze, 3 kości dla stwora. Soldat rzuca Zwierzęcy instynkt, a po spasowaniu potwora dorzuca jeszcze Ulubioną broń (szabla). W teście konfrontacji stwór dysponuje pulą 15 kości, lider ma 8, a jego poplecznicy - dodatkowo po 2 kości każdy. Stwór wygrał przewagą aż 3 przebić, czyli zadał w sumie 8 obrażeń. Aktualny lider rzuca jeszcze Odpowiedź żmii, która, po uwzględnieniu ochrony zapewnianej przez twardą skórę potwora, zadaje mu 2 rany. Narrator rozdziela pulę ran; decyduje się zadać 5 obrażeń liderowi i 3 obrażenia jednemu z popleczników. Po uwzględnieniu ochrony zapewnianej przez pancerz okazuje się, że lider został ciężko ranny. W następnej rundzie grupa wybiera na lidera siepacza, który nie odniósł żadnych ran. Z kolei poprzedni, jako poplecznik, daje tylko pół kości, staje się więc bezużyteczny i wycofuje się z walki, kuśtykając w bezpieczne miejsce. Stwór wybiera Błyskawiczną ripostę, siepacz - Rozważne natarcie; rzuca również Ulubioną broń (szabla) i Adepta (Rozważne natarcie). Bestia posiada 13 kości, lider 11 oraz 2 od poplecznika. Tym razem to Soldaci uzyskali przewagę 3 sukcesów, lider dorzuca Druzgocące uderzenie i w rezultacie stwór otrzymuje 7 obrażeń, po których pada w agonii.

Poetyka krwi

Tak zajechał sam jeden pod bramę Angbandu, zadął w róg i znowu uderzył w spiżowe drzwi, wzywając Morgotha, aby wyszedł i stoczył z nim pojedynek. I Morgoth stawił się. (...) przyszedł, wspinając się z wolna od swego podziemnego tronu, a odgłos jego kroków huczał jak grzmot w lochach Angbandu.

John Ronald Reuel Tolkien, Silmarillion, przeł. ML Skibniewska

Barwne i dramatyczne sceny karmią wyobraźnię uczestników zabawy, stanowiąc kwintesencję dobrej historii. Krwawe starcie, któremu nie towarzyszy napięcie, jest epizodem niegodnym wspomnienia i bezwartościowym dla opowieści. To pusta scena, wypełniona rzutami kością i wertowaniem manewrów bojowych. Nie pozwólcie na to. Rozlew krwi w Klanarchii potrzebuje opisu, który rozbudzi namiętności. Sekwencja walki dla wielu jest na tyle emocjonująca i pasjonująca, że dokładnie opisują wszelkie ciosy, wstają i demonstrują sposoby zadania pchnięcia lub wyprowadzenia ataku. Tylko od Was zależy, czy walka będzie przypominać pełną agresji grę komputerową przy transrytmicznym techno, patetyczną scenę pojedynku legendarnych wojowników (słyszycie te chorały w tle?), czy też brutalne starcie w deszczu i błocie. Zastanówcie się, jaki cel ma walka w konkretnej sekwencji, ponieważ inaczej należy przedstawiać starcie z odwiecznym wrogiem bohatera, a jeszcze inaczej - ze sforą drapieżców, które zaatakowały grupę w środku nocy.

Narracja prowadzenia walk w *Klanarchii* jest ukierunkowana na „krwawy sen", jak nazwaliśmy styl opisu z pogranicza

brutalnego realizmu i wyczynów bohaterów z gier komputerowych, animacji bądź filmów *wuxia.* Cechą charakterystyczną krwawego snu jest typowo komiksowe ujęcie walki, w której chodzi nie tyle o wyjście z walki cało, ile o pokonanie przeciwnika w sposób emocjonujący i widowiskowy.

Styl determinuje zatem sposób przedstawiania starcia przez wszystkich uczestników. Zgodnie z założeniem ,,opis wspomaga motorykę", nagradzany jest dodatkową kością za barwność oraz zgodne z krwawym snem zobrazowanie ciosów, manewrów i zachowań. Jeżeli uczestnicy mają poważne wątpliwości czy sposób oddania krwawego snu jest właściwy, odgrywającemu rzecz graczowi nie przysługuje dodatkowa kość. Najlepszym momentem, aby opisać własne manewry jest chwila tuż po wybraniu Akcji, ale jeszcze przed testem konfrontacji. Nie karzemy graczy, którzy nie mają ochoty (albo talentu) kreowania opisu, a ich deklaracje sprowadzają się do stwierdzenia: „to ja tnę!". Nie wszyscy znają się na walce i nie dla wszystkich pełni ona w opowieści ważną rolę.

Krwawy sen

Poprzez filtr krwawego snu możesz spojrzeć na starcie pełne pasji i agresji, ale również na epicką sekwencję o podniosłym nastroju. Reflektory świecą wyłącznie na walczących i śledzą pojedynek tytanów, z których jeden walczy pod sztandarem światłości, zaś drugiego wspiera potęga Mroku. Skoncentruj się na dynamice sceny, na starciu bohatera i wroga. Wyolbrzymiaj moc umiejętności - chybiony cios rozłupie stół, a skrzyżowane miecze skrzeszą skry. Prowadź subiektywną opowieść przez pryzmat odbioru walki przez Twego bohatera, niezależnie od tego, jak rzecz wygląda dla postronnego obserwatora. Narrator opisuje szarżującego potwora? Być może walczysz ze zwykłym człowiekiem, ale wróg stanowi ucieleśnienie Twego koszmaru. Stanięcia z nim oko w oko, gdy zmysły przesłania szkarłatna kurtyna, to scena wywołująca w bohaterze najwyższe napięcie i stres.

Nie zważaj na realizm (lub jego brak), lecz na efekty wizualne: piruety w zwolnionym ujęciu, nadludzkie wyczyny i akrobacje. Buduj widowiskowość poprzez opisy: uchylaj się przed ciosem efektownym przewrotem, atakuj z wyskoku i obrotu, odbijaj się od ściany, by lecąc w powietrzu, spróbować przeszyć wroga ostrzem. Nie wahaj się podejmować trudnych i bardzo efektownych akcji, gdyż nie otrzymujesz za nie żadnych utrudnień -jeśli zwyciężysz w teście konfrontacji, wykonasz to, co opisałeś. Co więcej - dzięki odpowiednim deklaracjom i potoczystości opisu otrzymasz dodatkową kość, niejako w nagrodę za wspiera-

nie efektowności ujęć i wprowadzenie elementu maestrii walki. Jeżeli uzyskasz przewagę w teście konfrontacji, Twój manewr zostanie przeprowadzony dokładnie tak, jak go wcześniej przedstawiłeś.

Przywiązuj wagę do scenerii. Zamiast robić zasadzkę na Wroga w klozecie, Twój bohater woli wyzwać go na pojedynek o zachodzie słońca w ruinach starej wieży na skarpie. Tego wymaga konwencja krwawego snu, a opowiadający musi ją uszanować i zapewnić jej odpowiednią oprawę. Na przykład rozpętać burzę stulecia, podczas której błyskawice będą smagać szczyt wieży. Przed zadaniem ciosu będziesz miał dość czasu na przemowy o zemście i Tradycji, na odrzucenie smoczego pancerza, by ukazać bliznę, którą ten sam wróg zadał Ci w pojedynku przed kilku laty, a nawet na zezwolenie przeciwnikowi na podniesienie broni.

Opisuj rezultaty zadawanych ciosów, nie szczędząc widoku krwi buchającej z ran oraz odgłosu kruszonych kości i pękających żeber. Spójrz na walkę przez pryzmat maksymalnych zbliżeń, koncentrując się na szczegółach: kroplach potu na. czole, zaciśniętych zębach, ryku przeciwnika przy każdym zamachu mieczem, zgrzycie stali i trzasku łamanych kości. Tarcze pod silnymi ciosami rozsypują się w drzazgi, miecze z kruchego żelaza pękają, rana pieczę żywym ogniem i unieruchamia dłoń. Niech walczący grzęzną w błocie, ślizgają się w kałużach krwi lub mdleją na skutek bolesnych urazów. Przedstawienie efektownych popisów ma na celu wspieranie dramaturgii sceny, podkreślenie znaczenia danej sekwencji oraz sprawienie, aby uczestnicy poczuli dreszcze i emocje towarzyszące temu fragmentowi opowieści.

Krwawy sen wspiera niesamowitą atmosferę mrocznej baśni. Sekwencja przypomina wtedy taniec rytualny, w którym leje się krew. Strzygonie skaczą po ścianach, żercy błyskają ostrzami, kręcąc piruety śmierci. Bohater blokuje cios wilkołaka, który jeszcze przed chwilą jednym uderzeniem zdruzgotał kamienną ścianę. W walce przeciwnicy stosują wypady i zasłony szybsze niż mgnienie oka lub skaczą w pełnej zbroi. I niech nikt nie protestuje, że to nierealne! Celem takiej konwencji jest nie symulacja rzeczywistości, lecz sprowadzenie snu w barwach wściekłej czerwieni.

Przykład. Walka gracza z rezydentem Dominatu na występie muru. Przykładowa runda opisu.

Narrator opisuje działanie rezydenta: *Zafurkotafy poły czarnego płaszcza. Rezydent z impetem odbija się od pękniętej kolumny, szybuje wysoko ponad Twoją głową, by miękko wylądować za Twoimi plecami i błyskawicznie zakleszczyć, niczym nożyce, ostrza dwóch szabli na Twej szyi.*

Gracz: *Widząc jego przewrót w powietrzu, ryczę imię swego egzarchy „Srogiej!", wyskakuję z całej siły i przecinam tor jego lotu ostrzami swych pazurów bojowych tak, aby siła ciosu zrzuciła go z muru. Słyszę trzask rozdzieranego pancerza, a moją twarz zrasza deszcz krwi cesarskiego sługi. Sprawdzę czy krew ma tak czarną, jak serce.*

Test wypadł na korzyść gracza, zatem jego wersja opisu zostanie wprowadzona w życie. Wróg zdołał jednak zamortyzować większość obrażeń pancerzem, zatem narrator nie pozwala go strącić z muru, lecz zatrzymuje na samej jego krawędzi. W tym momencie przechodzimy do kolejnej rundy, w której ponownie obie strony przedstawiają swoje wersje kolejnych manewrów.

Krwawy sen

+1 kość za opis:

- Walcz „filmowo", jakbyś chciał zachwycić widzów.
- Zadawaj ciosy jak bohaterowie komiksów, jakbyś był mistrzem mistycznych sztuk walki lub bohaterem seriali *anime*.

Sposoby podnoszące dramaturgię

Natarł gwałtownie, zmuszając mnie do cofnięcia się i zrozumiałem, że przy całym moim kunszcie jest nadal lepszy. Chwytałem rozmaite przedmioty z biurka i rzucałem nimi w Eryka, lecz on stale uchylał się i nacierał nieubłaganie. Starałem się zajść go od lewej strony, ale nie mogłem uciec od czubka jego miecza wymierzonego prosto w moje lewe oko. I bałem się.

Roger Żelazny, Dziewięciu książąt Amberu, przeł. B. Kluczborska

Inkarnacja duchów. To element, który może wzbogacić fabularny opis skutków walki. Potężny cios odrzuca przeciwnika o kilka metrów, aż ten z łoskotem uderza w ścianę, i gruchoce mu żebra. Odniesione zadrapanie sprawia wrażenie dokuczliwej rany, która dekoncentruje lub osłabia. Silne uderzenie druzgocze pancerz, łamie miecz lub nawet rozbija kamienny mur. Wzmacniaj efekt opowiadania, o przewagę, jaką zapewnia inkarnacja duchów, podnoś widowiskowość i napięcie.

Świadkowie. Postaci drugoplanowe podnoszą rangę sekwencji, motywując obie strony do spektakularnych działań. Podczas pojedynku z soldackim siepaczem kumple z oddziału Soldata szydzą z bohatera i kibicują swemu kamratowi. Nagle bohater sprawnym wypadem rani przeciwnika. Kompani Soldata milkną. Nagle zapada głucha cisza, ponieważ ich kopman odrzuca pęknięty naramiennik, ą spomiędzy jego palców sączy się krew. Nawet osiągnięcie tak prostego efektu daje graczowi wielką satysfakcję.

Elementy scenerii. Wykorzystuj scenerię jako narzędzie zwiększenia dramaturgii. Po co toczyć walkę na brzegu rzeki, skoro można to robić na przerzuconej nad nią kładce? Skarpy, zbocze wulkanu, most wiszący nad górską przepaścią, hale technoklanyckich warsztatów, dachy budowli - oto miejsca godne starć. Kolejnym elementem jest animowanie scenografii. Niech kamienie zaczną staczać się z urwiska i spadać na ścieżkę, pośród walczących, most - niebezpiecznie się kołysać, dach się załamywać. Niech w warsztacie wybuchnie pożar. Walka na pędzącym wozie, latającym okręcie czy grzbiecie skrzydlatej bestii może dodać pikanterii całej sekwencji.

Wrażenie niepokonanego. Niektórzy przeciwnicy jawią się jako groźni i niepokonani. Nieważne czy tak jest w istocie, bowiem narrator nadał im cechy nieprzystępnych i zimnych profesjonalistów. To oni stanowią wyzwanie, a ich poplecznicy są jedynie tłem mającym podkreślić potęgę wodza. Wyobraź sobie, że doszło do konfliktu, w którym narrator - z punktu widzenia opowieści - pragnie pokazać, że najlepszymi wojownikami kultu Jedynego są gwardziści kardynała. Toczy się walka. Z oddali obserwuje ją mężczyzna odziany w purpurę gwardzisty. Jego twarz znaczą blizny wyniesione z wielu walk. Widząc, że jego ludzie padają jak muchy, sięga za pazuchę płaszcza i odsłania długie naręczne ostrze z dwoma pazurami. Wolno podchodzi do walczących; jego podwładni rozstępują się na boki. Mężczyzna zatrzymuje się i wskazuje pazurami na jednego z bohaterów, najtwardszego siepacza grupy. Zauważ, że nie doszło do walki, a gracze już przykleili mu łatkę niepokonanego przeciwnika. Cała sekwencja zyskuje na dramaturgii.

Walka z dystansu

Większość istot na Rubieży jest zbyt groźna i niewarta bezpośredniego starcia. Splugawieni mogą rozszarpać człowieka w mgnieniu oka, a zwykli łupieżcy - dotkliwie poranić. W takim przypadku naturalne staje się wykorzystanie broni strzeleckiej lub miotanej. Często sam jej widok w ręce przeciwnika odstrasza co bardziej inteligentnych wrogów. Bestie i potwory poczęstowane kilkoma strzałami mogą poniechać również Ciebie i wycofać się, szukając łatwiejszej zdobyczy.

Broń strzelecka i rzucana

Barbarzyńskie społeczności zamieszkujące dzikie tereny używają głównie łuków oraz oręża miotanego (włócznie, noże, siekierki, bumerangi). W bardziej cywilizowanych Wolnych Rodzinach upowszechniły się głównie kusze. Technoklany dysponują natomiast pneumatycznymi wersjami kusz, które coraz częściej daje się zauważyć także u wojowników pozostałych Rodzin.

Podstawy technologii prochu są znane, jednak badania nie wyszły poza fazę eksperymentów - z uwagi na powszechne przekonanie, że ten wynalazek nie ma przyszłości. Produkcja prochu wymaga odpowiednich substancji chemicznych i określonych warunków wytwarzania, co w realiach Rubieży przysparza niemałych trudności. Nawet jeśli bogaty i silny klan zatrudni do wytwarzania prochu alchemika, potrzebni będą jeszcze rzemieślnicy dysponujący technologią umożliwiającą zrobienie broni na tyle wytrzymałej, by nie uległa zniszczeniu już po kilku strzałach.

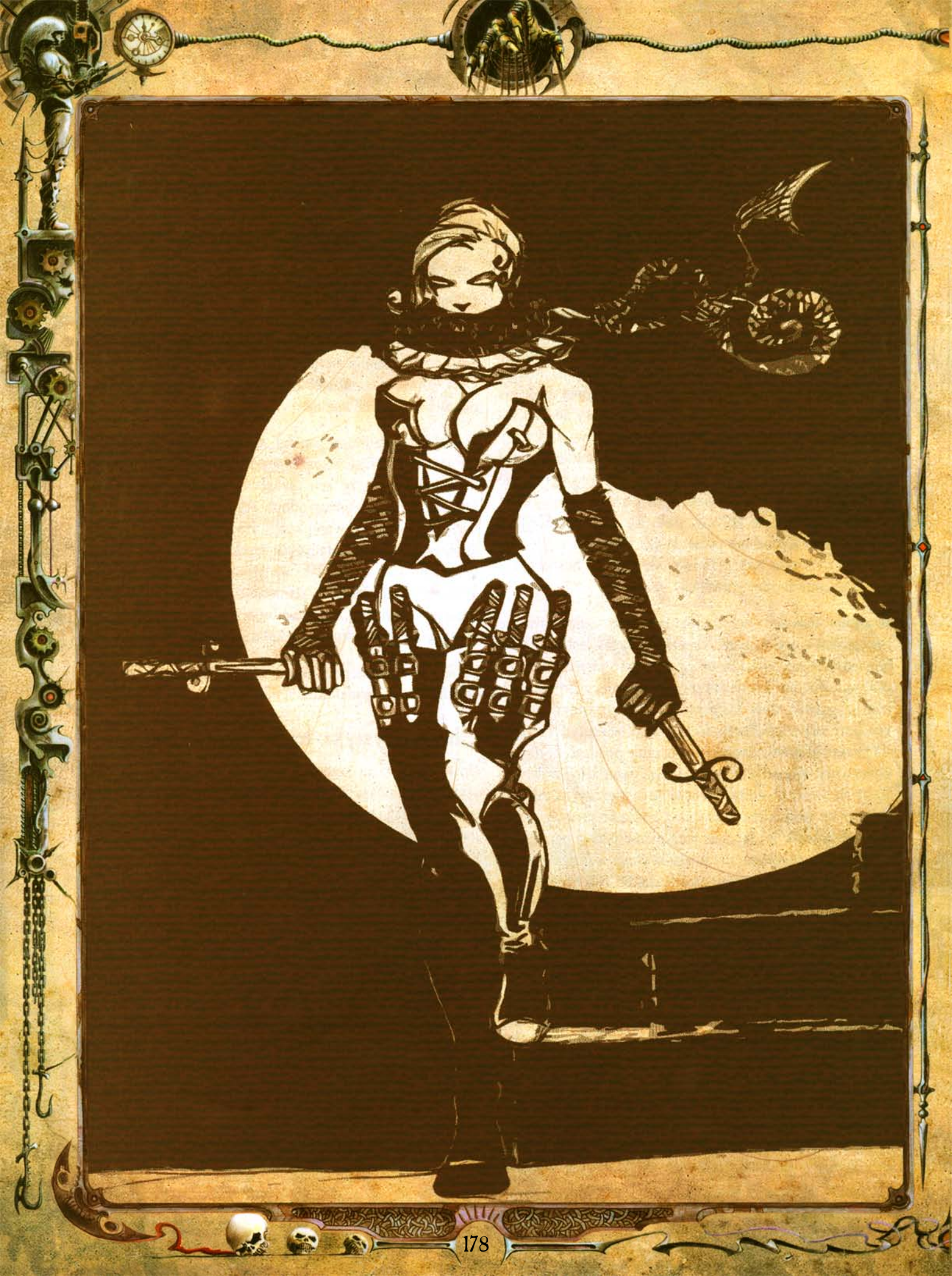
Lista i opis dostępnej broni strzeleckiej oraz rzucanej znajduje się w **Rozdziale XVII** na s. 296.

Charakterystyka broni strzeleckiej

Odwiedzając klany rzemieślników i rozmawiając z kupcami, szybko przekonasz się, że zakup zaawansowanej broni strzeleckiej wymaga wiele wysiłku i zaangażowania, a także znajomości żargonu i terminów używanych przez wytwórców. Broń strzelecką charakteryzują następujące cechy:

Magazynek (x). Właściwość określająca liczbę pocisków w komorze (czyli ile razy można strzelić bez potrzeby przeładowania broni). Do prostego oręża (np. łuku) przypisana jest wartość 0, co oznacza, że każdy pojedynczy strzał wymaga przeładowania (tu: nałożenia strzały). Natomiast bardziej skomplikowane typy broni (jak choćby kusza pneumatyczna) mają magazynki mieszczące 10 pocisków, nierzadko nawet więcej. Na przykład strzelając do wrogów z kuszy pneumatycznej „Szybki Ivan" z cechą magazynek (3), dopiero po trzech strzałach będziesz musiał przeładować broń. Ta cecha nie dotyczy broni rzucanej.

Magazynek (x): możesz oddać x strzałów bez przeładowania.



Pneumatyczna. Rzecz może się wydać laikowi równie niepojęta, jak sekrety Bezmiaru, lecz geniusze techniczni są w stanie konstruować mechanizmy działające dzięki różnicy ciśnień. Broń pneumatyczna potrzebuje nabojów ze sprężonym gazem (podobne były wykorzystywane w starożytnych syfonach), gdyż podczas każdego strzału zużywana jest jedna jego porcja. Naboje z gazem nazywane są gazoplujami (jeden wystarcza na oddanie 10 strzałów); są dostępne w niemal każdym średniej wielkości Technoklanie. Zasada działania tych cudeniek jest zupełnie niezrozumiała dla osób nieobeznanych z zaawansowaną technologią. Postronnym łatwiej wytłumaczyć, że broń pneumatyczna działa za sprawą technologicznych praktyk okultystycznych. Fachowcy nie dementują tego niewinnego kłamstewka, a niekiedy nawet przyozdabiają taki oręż symbolami technomantycznymi.

Pneumatyczna: potrzebuje gazoplujów.
(1 gazopluj = 10 strzałów).

Szybkostrzelność. Określa, ile pocisków można wystrzelić z danej broni podczas jednej rundy (ok. 5 sekund) bez potrzeby przeładowania. Dla każdego strzału wykonujesz osobny test trafienia, ale stres i brak czasu na dokładne mierzenie sprawiają, że przy każdym kolejnym wystrzale w serii odejmowana jest 1 kość. Jeśli jednak kiedyś staniesz na drodze sforze nekrozytów, przekonasz się, ile warta jest szybkostrzelna kusza.

Szybkostrzelność: oddajesz x strzałów podczas rundy.
Dla każdego osobny test;
z każdym kolejnym odrzucana jest 1 kość.

Zawodność (x). Niektóre rodzaje broni to egzemplarze o złożonej konstrukcji, mające tendencję do zacinania się w najbardziej nieoczekiwanych momentach. Im wyższy współczynnik zawodności (x), tym częściej broń się zacina. Raz podczas sekwencji strzelania narrator może Cię poprosić (lub Ty narratora, jeśli chodzi o postać drugoplanową) o rzut k10 na zawodność sprzętu. Jeżeli wynik będzie równy lub mniejszy od wskaźnika zawodności, wówczas mechanizm nie zadziała, a naszą wspaniałą wielostrzałową kuszą pneumatyczną możemy najwyżej cisnąć we wroga. Później, na spokojnie, można naprawić zacięty mechanizm.

Zawodność (xl: jeśli wynik rzutu 1k10 jest równy lub mniejszy od x, mechanizm się blokuje.
Maksymalnie jeden raz na sekwencję walki.

Zasięg. Odległość, na jaką maksymalnie można wyrzucić pocisk. Zależy od mechanizmu, siły wyrzutu, ciężaru pocisku i jego wyprofilowania. Dla większości broni miotanych zasięg jest identyczny i zależy od uśrednionych przedziałów odległości, na jaką człowiek może efektywnie cisnąć pociskiem. Dodatkowo - zasięg przydaje się do określania trudności testu trafienia (patrz poniżej).

Zasięg

bliski: do 10 m	➠ test Zwykły
średni: 10-30 m	➠ test Wymagający
daleki: 30-100 m	➠ test Trudny
bardzo daleki: 100-300 m	➠ test Bardzo Trudny

Strzelam! Rzucam!

Udane trafienie z broni strzeleckiej lub rzucanej wymaga przeciwstawnego testu umiejętności *strzelectwo* bądź rzucanie przeciwko *czujności* wroga, który przecież może zauważyć nadlatujący pocisk, uskoczyć przed nim bądź, w ostatnim momencie, lekko przesuwając ciało, uniknąć trafienia. Jeśli strzelasz serią, każdy kolejny strzał jest coraz trudniejszy, lecz uniki przeciwnika sprawiają, że i on musi zmniejszyć o 1 kość kolejny unik w tej samej rundzie.

Trudność testów trafienia oraz uniku dla obu stron jest identyczna, gdyż zależy od odległości od celu. W tym momencie wykorzystujemy podane poniżej granice zasięgu. Strzelec bierze pod uwagę, jak daleko znajduje się cel, a następnie obie strony wykonują test o trudności przypisanej do danego zasięgu.

bliski: do 10 m	➠ test Zwykły
średni: 10-30 m	➠ test Wymagający
daleki: 30-100 m	➠ test Trudny
bardzo daleki: 100-300 m	➠ test Bardzo Trudny

Przykład. Łucznik celuje we wściekłego psa, który wypadł na niego zza wzniesienia. Początkowo pies znajdował się 50 metrów od łucznika (zasięg daleki), ale ten zdecydował się poczekać, aż zwierzę podbiegnie bliżej. W chwili gdy pies był 20 metrów od niego, łucznik wypuścił strzałę. Aby trafić psa, musi uzyskać przewagę w Wymagającym przeciwstawnym teście *strzelectwa* (20 metrów zalicza się do zasięgu średniego) przeciwko *czujności zwierzęcia.*

Obrażenia

Tak jak w przypadku szkód zadanych przez broń białą, przewaga każdego przebicia w przeciwstawnym teście oznacza zadanie wrogowi 1 rany. Obrażenia są modyfikowane przez broń (zwiększane) i pancerz (pomniejszane).

Zaabsorbowanie

Jeśli jesteś w niezwykle dogodnej pozycji do strzału i jesteś pewien, że przeciwnik nie ma szans zauważyć strzału lub bardzo trudno będzie mu go uniknąć, przysługuje mu prawo do testu *czujności* (odzwierciedlającego szósty zmysł wroga) o trudności wyższej o 1 poziom. Oczywiście motoryka uniku odnosi się w takim samym stopniu do Ciebie, jeżeli to Ty jesteś celem ataku z dystansu. Zaabsorbowanie ma miejsce, gdy przeciwnik jest zupełnie nieświadomy zagrożenia i nie spodziewa się ryzyka ataku (np. chcesz z bardzo bliska oddać nagły strzał w plecy), jest pochłonięty inną czynnością (np. czytaniem), znajduje się w niedogodnym -położeniu (np. wspina się) lub jest związany walką. Jeżeli przeciwnik ma szansę Cię zauważyć, zachowuje ostrożność lub znajduje się w zwykłej sytuacji, wówczas o zaabsorbowaniu nie ma mowy. Nie można więc powiedzieć, że strażnik pilnujący wejścia jest zaabsorbowany, choćby nawet zapalił papierosa bądź zamienił słowo ze swoim towarzyszem. Jest na służbie i wykonuje swoje zadanie, a więc zachowuje czujność i ma świadomość potencjalnego zagrożenia. O zaabsorbowaniu będzie można natomiast powiedzieć, jeśli strażnik odwróci się plecami do strzelca. Wówczas nie będzie miał najmniejszej szansy na zauważenie strzału.

Cel związany walką

Ciskając srebrnymi nożami w wilkołaka związanego walką z Twoimi przyjaciółmi, oszacuj najpierw ryzyko takiego działania. Każde starcie składa się z serii ciosów i uników, więc możliwe jest, że trafisz swego kamrata. Trudność trafienia celu związanego walką wzrasta o 1 poziom (pamiętają, że jego unik również, gdyż jest zaabsorbowany). W przypadku nieudanego testu narrator powinien rzucić kością. Sukces na kości oznacza po prostu chybiony strzał. Brak sukcesu jest równoznaczny z trafieniem towarzysza i zadaniu mu normalnych obrażeń (z uwzględnieniem pancerza).

Strzelec pod presją

W jednej ręce miecz, w drugiej pneumatyczna kusza, a wokół nekrozyci. Szaleństwo walki niekiedy wymusza oddanie strzału bądź rzucenie nożem (np. w totalnym zamieszaniu lub mało dogodnej pozycji). W takiej sytuacji to nie cel, lecz strzelec jest zaabsorbowany inną czynnością (np. walczy wręcz, ucieka lub skacze po dachach). Używając języka motoryki - mówimy wtedy, że strzelec bądź miotacz znajduje się pod presją i w testach trafienia musi odrzucić 2 kości z ręki.

Przykład. Podczas walki na miecze siepacz nagle ciska nożem w swojego przeciwnika. Uznajemy, że działa pod presją, więc przeciwstawny test *rzucania* przeciwko *czujności* wroga musi wykonać pulą pomniejszoną o 2 kości.

Celowanie

Jeżeli od jednego strzału zależy powodzenie całej akcji, warto opanować nerwy, wybrać wygodną pozycję i spokojnie wymierzyć. Celowanie trwa pełną rundę i zapewnia dodatkową kość do strzału wykonywanego w następnej rundzie. Dłuższe celowanie nie przekłada się jednak na zwiększenie efektywności.

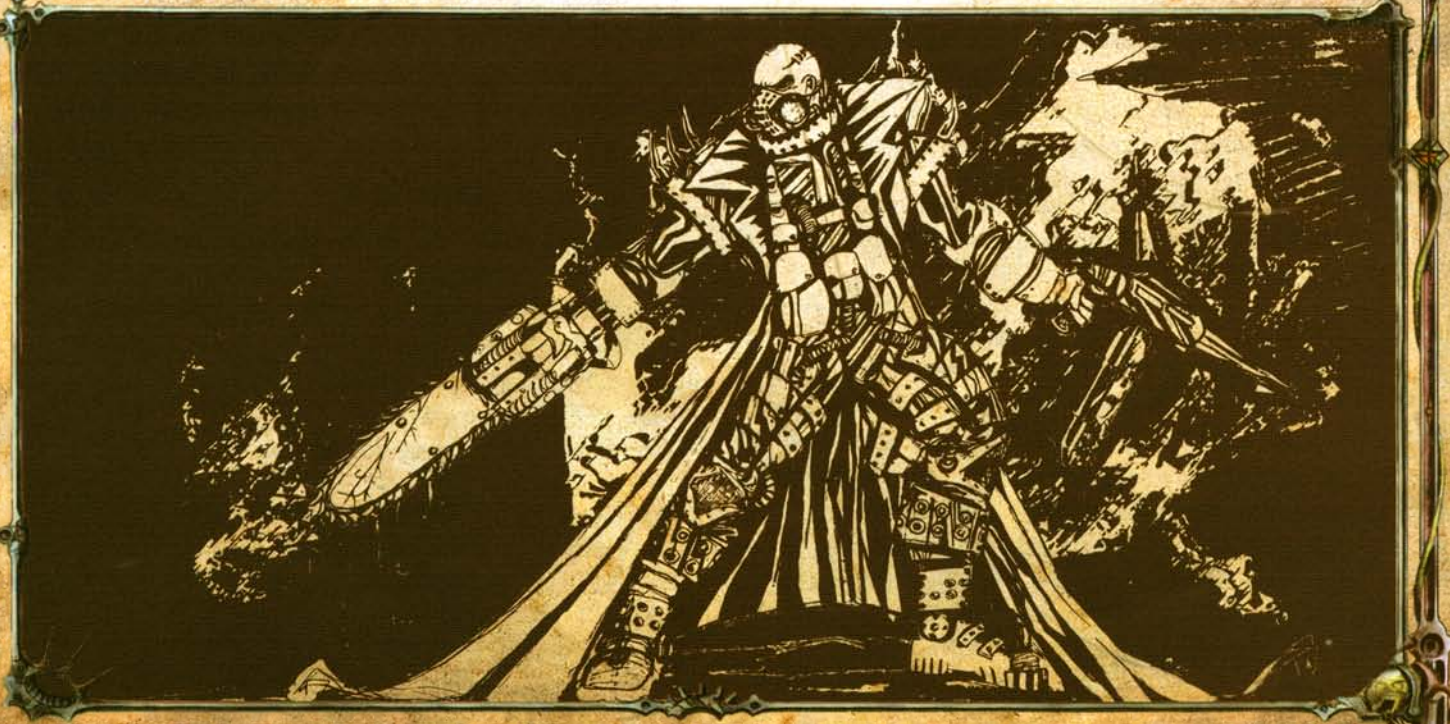
Strzał mierzony

Próbując trafić przeciwnika w określona lokacje ciała, strzelec odejmuje 2 kości z puli, jaką zamierza wykonać rzut. Przy udanym trafieniu bierze się pod uwagę Ochronę pancerza tylko na trafionej lokacji.

Przykłady sytuacji strzeleckich

Przykład. Łucznik- bardzo dobre (6) *strzelectwo,* łuk (zasięg: daleki, Obrażenia +1) - próbuje trafić w szarżującego nań dzikiego psa. Celuje przez 1 rundę (+1 kość) i wykonuje Wymagający test przeciwstawny *strzelectwa* przeciwko *czujności* psa, uzyskując przewagę 2 przebić. Uwzględniając obrażenia broni, zwierzę traci 3 poziomy Zdrowia.

Przykład, Inkwizytorka Kropla z Omamu - bardzo dobre (5) *strzelectwo*, „Anakonda": Szybkostrzelność 2/rundę, Obrażenia +1, magazynek (2), pneumatyczna, zawodna (2) - ściga szpiega cesarskiego, który wykradł cenne informacje o systemie obronnym Technoklanu nr 360 i zamierza je dostarczyć Ebionitom. Zbieg wdrapuje się po stromej ścianie skalnej i za chwilę zniknie za krawędzią skarpy, Inkwizytorka postanawia zestrzelić przeciwnika. Narrator orzeka, że za ok. 20 sekund (4 rundy) szpieg wdrapie się na półkę skalną i zniknie z oczu. Kropla wyciąga pneumatyczną kuszę „Anakonda" (trwa to całą rundę), pozwalającą oddać dwa strzały podczas tej samej rundy. Szpieg znajduje się w odległości 35 metrów od inkwizytorki, zatem - w zasięgu dalekim. Kropla wykonuje Trudny test *strzelectwa,* a szpieg - Bardzo Trudny (jest zaabsorbowany) test *czujności.* Oba testy zakończyły się niepowodzeniem. Szpieg nie zauważył strzału, a pocisk inkwizytorki chybił. Cała nadzieja Kropli w drugim strzale. Tym razem narrator pragnie sprawdzić zawodność kuszy (2). Grająca rzuca k10, lecz wynik „5" oznacza, że technosprzęt działa bez zarzutu. Inkwizytorka znów wykonuje Trudny test *strzelectwa* przeciwko Bardzo Trudnemu testowi *czujności* wroga, odrzucając 1 kość za drugi strzał w tej samej rundzie. Tym razem uzyskała 3 przebicia. Za mało, żeby zabić, ale akurat, by wywołać inkarnację duchów. Grająca wizualizuje inkarnację i płosi narratora, by szpieg został zraniony w rękę podczas niebezpiecznego manewru wspinaczki, stracił równowagę i runął na skały poniżej. Narrator się zgadza.



ROZDZIAŁ XI
KONFLIKT SPOŁECZNY

Chcesz przekonać kochankę do wyjawienia sekretu? Zapanować nad rozwścieczonym tłumem i ukierunkować jego gniew przeciwko, swoim wrogom? Przebłagać justycjariusza, by darował karę za drobne przewinienie? Przekonać pozostałych bohaterów do realizacji Twojego planu?

Wszystkie te sytuacje są przyczynkiem do zastosowania mechanizmów konfliktu społecznego, dotyczących zarówno prób perswazji, jak i jawnego sporu. W każdej grupie rodzą się konflikty interpersonalne, czyli napięcia pomiędzy poszczególnymi osobami i frakcjami, powstałe na skutek sprzecznych celów bądź wzajemnych niechęci. Chęć podporządkowania innej osoby własnej woli bądź opieranie się przed naciskami innych wymusza - nawet nieświadomie - stosowanie różnych socjotechnik: negocjacji, perswazji, kłamstwa, manipulacji i wzbudzania określonych uczuć. Każda z nich może być skuteczna, o ile pozwala osiągnąć cel.

Kiedy odwołać się do motoryki konfliktu społecznego?

Zgodnie z zasadami rozstrzygania wszystkich konfliktów, do motoryki odwołujemy się tylko wtedy, gdy jedna ze stron rezygnuje z rozwiązania czysto narracyjnego. Zatem dopóki narrator i uczestnicy zabawy snują opowieść, akceptując wszystkie jej wątki, motoryka jest zbędna. Sięgamy do niej wówczas, gdy dany uczestnik wyraźnie o to poprosi.

Motoryka uwzględnia dwa sposoby rozstrzygnięcia sporu: szybkie rozwiązanie konfliktów interpersonalnych oraz konfrontację społeczną.

Z pierwszego korzystamy wówczas, kiedy w świadomości uczestników zabawy zaistniała sytuacja, która nie determinuje dalszych wątków opowieści, Nie jest punktem kulminacyjnym sceny i nie stanowi zwieńczenia narastającego konfliktu. To zazwyczaj prosty spór i szybka akcja: wyta..rgowanie lepszej ceny u kupca, namówienie zbrojmistrza na reperację broni, prośba skierowana pod adresem bogatego mieszkańca klanu, aby udzielił grupie schronienia, zalecenie dla siepacza, aby miał baczenie na wędrowców w szkarłatnych płaszczach itp.

Konfrontacja społeczna bazująca na Pentagramie ma zastosowanie w sytuacji, która w opinii uczestników zabawy posiada pierwszorzędne znaczenie dla rozwoju opowieści. Stanowi punkt kulminacyjny sceny lub rozwiązanie konfliktu, albo jest podstawą do zaistnienia nowych scen i sytuacji (lub całkiem innego rozwoju kierunku wydarzeń). Zgodnie z zasadą „opis wspomaga motorykę", gracz otrzymuje dodatkową kość do testu, jeśli odegrał podjętą akcję społeczną.

Konflikt społeczny a spory w grupie

- Zaoferujmy pomoc kupcowi! Na pewno zdradzi nam wówczas, co knują Soldaci.

- Nie, to bez sensu! Wydajmy im kupca. Tak zdobędziemy ich zaufanie.

Zdarza się, że gracze mają odmienne wizje odnośnie dalszych poczynań. Grupa dzieli się na kilka frakcji, a uczestnicy zabawy, zamiast snuć opowieść, w skrajnych przypadkach tracą kilka godzin na przekonywanie swych towarzyszy do własnych koncepcji. Wystarczy, że jedna osoba w grupie nie będzie skłonna do kompromisu i będzie obstawać twardo przy swoim („idziemy w lewo i koniec"), a spór będzie ciągnął się godzinami, psując pozostałym zabawę. Często konflikt wygrywa najbardziej agresywny i wygadany dyskutant, co nie zawsze przekłada się na dobro całej grupy.

Takim toksycznym sytuacjom ma m.in. zaradzić Pentagram konfliktu społecznego. Może być stosowany zarówno wobec postaci drugoplanowych, jak i do określania charakteru relacji pomiędzy bohaterami. Skoro uczestnik zabawy (który z natury może być nieśmiały) wybrał na swego bohatera rzecznika rodu, to właśnie po to, by jego słowo miało większą moc sprawczą od słowa zwykłego siepacza (odgrywanego przez elokwentnego gracza). W sytuacjach spornych każda ze stron może odwołać się do motoryki.

Wygrana w teście konfliktu społecznego zobowiązuje pokonanego do niezwłocznego podporządkowania się zwycięzcy - w określonej sprawie, aż do końca następnej sceny.

Umiejętności interpersonalne

Motoryka konfliktu społecznego bazuje na trzech umiejętnościach, które odpowiadają za obszary określonych działań socjotechnicznych. Akcje konfliktu społecznego mogą być wyrażone poprzez test konfrontacji oparty na jednej z tych umiejętności.

Blef. Wykorzystujesz kłamstwo, manipulację oraz improwizację. Możesz w ten sposób zbić z tropu niejednego uczonego lub zdezorientować przeciwnika. Blefu używasz za każdym razem, gdy przekazujesz informację, co do której masz pewność, że nie jest prawdziwa lub podajesz ją jako prawdziwą, chociaż nie masz co do tego pewności.

- Inkwizytor polecił, abym zajął się tym osobiście. Daj mi trzech zbrojnych do pomocy.

Negocjacje. Wykorzystasz je do jasnego przedstawienia argumentów, logicznych wywodów i celnych ripost. W obronie punkt ciężkości negocjacji to obecna postawa przeciwnika, analiza jego racji i zachowań, a także wytknięcie mu braku słuszności.

- Mamy tydzień na opanowanie sytuacji. To dużo. Jeśli nam się nie uda, to i tak nasz wysiłek zostanie doceniony. Wspomnę również w raporcie o Twojej pomocnej postawie. Co Ty na to?

- Mówisz o tygodniu, tymczasem dwa dni stracimy na przygotowania i ściąganie siepaczy. Cztery dni zajmie podróż. Zostanie nam ledwie jeden dzień na przeprowadzenie akcji. To stanowczo za mało.

Pasja. Szczere wyrażenie swoich uczuć, przekonań i intencji. Ta umiejętność będzie pomocna przy zdominowaniu przeciwnika stanowczością, pozycją, przekonaniem o bezwzględnej słuszności swoich racji bądź skłonieniem go do ustępstw litością i żalem. Może się to wiązać z wybuchem wściekłości i obelżywym traktowaniem interlokutora, kategorycznymi twierdzeniami, ale także z pełną natchnienia przemową i dzieleniem się z innymi swoimi wizjami. Łzy i okazanie smutku działają czasem równie skutecznie, jak argumenty najcięższego kalibru.

- Weź się w garści zrób, co mówię! jeszcze jedno słowo, a będziesz tłumaczył się przed inkwizytorem, głupcze!

Zauważ, że przy takim podziale możesz podobną z pozoru akcję, np. zastraszania, oprzeć na różnych umiejętnościach:

Blef. Bohater nadyma się, robi srogą minę. „Radzę wam odejść, pókim spokojny. Słyszeliście o rzezi w Karmazynowym Klinie? Nie? Oni też nie usłuchali, gdy prosiłem grzecznie".

Negocjacje. „W zasadzie wybór jest prosty: poniechacie mnie i więcej się nie zobaczymy albo przetrzepiecie mi skórę. W tym drugim przypadku, jeśli spadnie mi choć włos z głowy, będziecie mieli na karkach asasynów mojego patrona, pana z rodu Scorsezo. Wybór należy do was i wierzę, że nie okażecie się głupcami, stawiając na drugą opcję."

Pasja. Bohater wbija wzrok w przywódcę nasłanych zbirów, opiera rękę na rękojeści miecza i cedzi: „Precz, jeśli wam życie miłe!".

Szybkie rozwiązywanie konfliktów interpersonalnych

Często konflikt społeczny nie ma istotnego znaczenia dla opowieści, więc do jego rozstrzygnięcia wystarczy szybkie rozwiązanie, czyli test przeciwstawny umiejętności interpersonalnych. Każda ze stron wybiera dowolną umiejętność, której zamierza użyć. Przeciwnik może także pozostać bierny, wykonując test czujności, aby wykryć blef albo test zimnej krwi, broniąc się przed negocjacjami lub pasją. Zwycięzca, czyli strona, która uzyskała więcej przebić w teście, osiąga swój cel. Przegrany do końca następnej sceny musi podporządkować się zwycięzcy w spornej kwestii.

Przykład. Kronikarz Gerardo Pierro Mazzani, podpierając się przykładami z dawnych czasów, prosi rzecznika rodu (gracza) o pozwolenie celebrowania ważnego święta klanowego. Dotąd prowadził je wybraniec przodków. To spokojna prośba, poparta licznymi argumentami, zatem Gerardo wykorzysta w teście negocjacje. Rzecznik rodu, z uwagi na wysoką pasję, postanawia przeprowadzić Akcję, bazując właśnie na tej umiejętności. Nie wysuwa kontrargumentów, tylko daje odczuć, że taka propozycja jest mu nie na rękę. W teście przeciwstawnym bohater uzyskuje przewagę, zatem stanowczo odmawia kronikarzowi pozwolenia na zmianę obecnego stanu rzeczy. Gerardo niechętnie akceptuje tę decyzję i odchodzi.

Konfrontacja społeczna

Mechanizm konfrontacji społecznych rozstrzyga konflikty zarówno pomiędzy bohaterami i postaciami drugoplanowymi, jak i wewnątrz grupy. Sięgamy poń, gdy od wyniku konfliktu zależy dalszy przebieg opowieści. Podobnie jak

w przypadku walki, sercem motoryki konfrontacji społecznej jest schemat Pentagramu. Poszczególne Akcje bazują na szermierce słownej i zachowaniach, których zadaniem jest zmiana nieugiętej postawy przeciwnika na całkowicie uległą.

Sekwencja sporu toczy się aż do utraty przez jedną ze stron całej Nieugiętości, co oznacza, że ulegnie ona perswazji przeciwnika. W takiej sytuacji jest zobowiązana podporządkować się woli zwycięzcy w omawianej sprawie (przyznając mu słuszność) do końca trwania następnej sceny. Poszczególne rundy sporu nie mają stałego przedziału czasowego. Trwają tyle, ile potrzeba stronie na podjęcie Akcji (wyrażenia swojego stanowiska).

Przebieg konfrontacji społecznej:

- Ustalenie celu konfrontacji przez obie strony. Przypisanie Oporu związanego z celami. Strona, która zwycięży w konfrontacji, forsuje swoje zdanie i przekonuje do niego przeciwnika na czas obecnej i następnej sceny.
- Runda
  - (Tylko w sekwencji starcia grupowego) Konfiguracja grupy - wybór bohaterów, którzy ramię w ramię staną przeciwko wrogowi, wyznaczenie popleczników i liderów oraz postaci, które nie wezmą udziału w tej rundzie konfrontacji.
  - Wybór umiejętności interpersonalnej, na której będzie bazować test, i oznajmienie jej pozostałym stronom.
  - Każda ze stron potajemnie wybiera jedną Akcję spośród sześciu możliwych: Wściekły atak, Rozważne natarcie, Utrzymanie pozycji, Błyskawiczna riposta, Zacięta obrona i Wycofanie.
  - Przeciwnicy równocześnie ujawniają wybrane Akcje i porównują je.
  - Zagranie socjotechnik, które mają wpływ na liczbę rzucanych kości.
  - Określenie warunków rundy starcia (liczby kości, jaką każda strona będzie rzucać) poprzez uwzględnienie przewagi wynikającej z Akcji oraz zastosowanych socjotechnik.
  - Jeżeli gracz pragnie dodatkowej kości, teraz jest odpowiedni moment na odegranie zachowania bohatera, uwzględniając wybraną umiejętność i zastosowane socjotechniki.
  - Test konfrontacji, czyli przeciwstawny Łatwy test umiejętności interpersonalnej (blefu, negocjacji albo pasji).
  - Strona, która uzyskała przewagę w teście, zadaje wrogowi Szkody na Nieugiętości (tyle, ile uzyskała przebić przewagi), modyfikowane zależnie od socjotechnik i Akcji.
  - Strona, która przegrała rundę (uzyskała- mniej przebić w teście konfrontacji), nie może w kolejnej rundzie użyć tej samej umiejętności i musi oprzeć swoje wywody na innej umiejętności społecznej.
  - Koniec rundy. Jeśli obie strony mogą i chcą dalej toczyć spór, następuje nowa runda.

Zdefiniowanie celu

Przed każdą sekwencją konfliktu społecznego uczestnicy zabawy muszą określić swoje cele, czyli to, co chcą osiągnąć poprzez starcie. Strona, która rozpoczęła konfrontację, ogłasza swój cel jako pierwsza. Cel drugiej strony powinien być przeciwstawny, gdyż inaczej nie ma mowy o konfrontacji. Najlepiej będzie, jeśli cele będą krótkie, jasne i jednoznaczne. Zalecamy ich zapisanie, aby później nie doszło do nadinterpretacji ich treści.

Jeżeli jednej ze stron konfliktu wcale nie zależy na narzucaniu swojego zdania, lecz po prostu na obronie dotychczasowego stanowiska, celem będzie zwykłe „Nie chcę tego uczynić", „Nie wierzę ci" albo „Nie przekonałeś mnie".

Opór przeciwnika

Po określeniu celów uczestnicy zabawy wspólnie ustalają, jak śmiałe są ich żądania, czyli jaki opór budzą ich zamiary u przeciwnika. Im cel bardziej zuchwały i sprzeczny z przekonaniami oponenta, tym większy Opór odczuwa przeciwnik przed jego przyjęciem. Wydaje się to całkiem naturalne: „Pożycz mi 2 denary" wywołuje mniejszy Opór, niż „Sprezentuj mi 100 denarów". Opór każdej ze stron wyrażony jest w liczbie kości w przedziale od 0 (brak Oporu) do 3 (najwyższy Opór), i ustalany jest na podstawie żądań przeciwnika.

Brak Oporu (0). Drobne żądanie, będące w zasadzie grzeczną prośbą. Nie jest sprzeczne z przekonaniami przeciwnika. Zwykła przysługa albo wyjawienie informacji, które nie są tajemnicą.

Przykład. Przekonanie krewniaka, aby pożyczył na jeden dzień swój srebrny miecz.

Opór średni (1). Żądanie narusza dotychczasowe przekonania drugiej strony. Wydaje się pozostawać w konflikcie z interesami przeciwnika, jest dla niego ryzykowne albo wystawia go na nieprzyjemności lub znaczne straty. Duża przysługa lub wyjawienie sekretu.

Przykład. Prośba, by wiedźmiarz powiedział, dlaczego Wilkołaki go oszczędziły, podczas gdy wszyscy jego towarzysze zginęli.

Opór duży (3). Zuchwałe żądanie, stojące w wyraźnym konflikcie z przekonaniami i uczuciami przeciwnika, bardzo dla niego ryzykowne albo narażające go (lub osoby, na których mu zależy) na utratę zdrowia bądź życia. Wyjawienie największej tajemnicy albo złamanie przysięgi.

Przykład. Przekonanie rzecznika rodu, aby wydał w ręce inkwizytorów przyjaciela parającego się zakazaną dziedziną okultyzmu.

Postać zyskuje na czas sporu tyle kości do testów konfrontacji, ile wynosi jej Opór. Można zauważyć, że łatwiej osiągnąć cel na podstawie drobnych roszczeń lub metodą wymuszania wielu ustępstw, niż od razu wysuwając wielkie żądania.

Przykład. Bohater: Chcę przekonać decydenta, aby trzymał syna w izolacji i pod strażą, gdyż chłopak został mocno splugawiony i zagraża społeczności.
Narrator (jako decydent): Nie chcę zgodzić się na trzymanie mego syna w izolacji pod strażą. (Zauważcie, że nie polemizuje ze splugawieniem syna i zagrożeniem dla społeczności).
Opór decydenta określony zostaje jako średni (1), gdyż żądania bohaterów narażają jego i cały jego ród na utratę dobrego imienia (przez uwięzienie syna). Opór bohatera nie występuje, gdyż sprzeciw wobec jego żądania nie narusza żadnych z jego przekonań. Zapewne byłoby inaczej, gdyby był egzorcystą, inkwizytorem lub żercą. Wtedy taka odmowa byłaby sprzeczna z zasadami, w które wierzy.

Narracja podczas konfrontacji społecznej

Korzystaj z zasady „opis wspomaga motorykę" i angażuj się w odegranie podjętej Akcji bohatera. Pamiętaj jednak, że jeśli zastosowałeś motorykę do rozwiązania konfliktu społecznego, o skuteczności perswazji nie będzie decydować siła Twoich argumentów, lecz zdolności interpersonalne Twojego bohatera. To spora różnica. Odegranie doda Ci 1 kość do wybranej Akcji, co i tak stanowi duże wsparcie.

Zachęcamy, by obie strony - zarówno gracze, jak i narrator - odgrywali spór poprzez wygłaszanie argumentów i udawa-

nie zachowania postaci. Przekonujcie, namawiajcie, proście, analizujcie racje przeciwnika, przekrzykujcie go, próbujcie łapać za słówka itd. Wasz wysiłek (dotyczy to również narratora) poprzez zasadę „opis wspomaga motorykę" przekłada się na dodatkową kość do testu konfrontacji. Co więcej, nie mogąc się zdecydować na jakiej umiejętności interpersonalnej oprzeć test, określcie ją na podstawie stylu, w jakim pragniecie odegrać cały spór.

Kolejność odgrywania

Po zapisaniu celów rozpocznijcie pierwszą rundę, zaczynając od określenia umiejętności, która będzie kluczowa w tej rundzie. Wybierzcie Akcje i ustalcie, kto uzyskał przewagę, zgodnie ze schematem Pentagramu. Teraz możecie wykorzystać socjotechniki. Skierują one Wasze opisy na właściwe tory, Niektóre z socjotechnik aż prowokują do ich odegrania (np. Groźba, Oskarżenie o sprzyjanie Ciemności, Wejście w słowo albo Mądrości z rękawa). Przegrana strona rozpoczyna odgrywanie. Zwycięzca odgrywa jako druga strona, gdyż w ten sposób zyskuje czas do namysłu i może lepiej przygotować odpowiedź na zarzuty przeciwnika. Może dzięki temu zastosować w grze przewagę wynikającą z Akcji. W przypadku gdy obie strony wybrały tę samą Akcję lub jedna z nich wybrała Wycofanie, sami ustalacie pierwszeństwo głosu. Po odegraniu wszyscy uczestnicy zabawy decydują czy opis odpowiadał wybranej umiejętności i wykorzystanym socjotechnikom, a gracz może otrzymać dodatkową kość do testu. W przypadku wątpliwości czy odegranie bazowało na użytej wcześniej motoryce, owa premia nie przysługuje. Następnie strony wykonują test konfrontacji i ustalają wysokość szkód. Socjotechniki wykorzystywane po wykonaniu testu nie muszą być odgrywane wcześniej.

Jak odgrywać?

Przede wszystkim: krótko, w dwóch, trzech zdaniach. Należy unikać długich wywodów, gdyż jedna runda to tylko fragment dyskusji. Przeciwnicy powinni unikać monologów i wielokrotnej wymiany zdań, lecz sprowadzić rzecz do dwóch wypowiedzi - najpierw jednej strony, potem drugiej. Długi i spójny dialog powstanie z pojedynczych rund, lecz w ramach każdej z nich wywody powinny sprowadzać się do pojedynczej wypowiedzi każdej ze stron.

Negocjacje należy oprzeć na logicznej argumentacji oraz rachunku zysków i strat, Pasja to szczere wyrażanie uczuć i przekonań, lecz wcale nie trzeba wygłaszać przesadnie pompatycznych i natchnionych wypowiedzi. Aby wyrazić *blef* po prostu mówimy coś, o czym wiemy, że nie jest prawdą bądź wymyślamy coś, co jest ledwie prawdopodobne. Taką sytuacją jest np. ostrzeżenie, że niedługo do klanu zawita justycjariusz. Jakaś szansa na to zawsze istnieje, ale nie jest to fakt znany postaci, tylko zwyczajne spekulacje.

Szkody na Nieugiętości

Choć w konfrontacji społecznej nie leje się krew, a wszystkie kawałki ciała pozostają na swoim miejscu, przegrane starcie również wyrządza Szkody przeciwnikowi. Udana perswazja albo riposta słowna oznaczają przełamanie oporu adwersarza i zbicie jego Nieugiętości.

Każde przebicie przewagi w teście konfrontacji zabiera przeciwnikowi 1 poziom Nieugiętości.

Dodatkowo, przegrany w rundzie konfrontacji (nawet jeśli nie doszło do utraty Nieugiętości, np. dzięki socjotechnikom) musi porzucić dotychczasową linię perswazji i nie może w kolejnej rundzie zastosować tej samej umiejętności, co w rundzie przegranej. Do przeforsowania swoich racji musi wybrać inną umiejętność społeczną.

Postać, która straci wszystkie poziomy Nieugiętości przegrywa konfrontację społeczną. Poddaje się woli przeciwnika do końca obecnej i następnej sceny.

Cała Nieugiętość powraca do stanu normalności tuż po zakończeniu sekwencji konfrontacji społecznej.

Nieugiętość służy wyłącznie do wskazania zwycięzcy i przegranego w próbie perswazji społecznej.

Przykład. Szabrownik Tomimura (Nieugiętość 5) próbuje namówić niechętną mu grupę przepatrywaczy, by zaprowadziła go do pobliskiego cmentarza maszyn (cel: zaprowadźcie mnie do cmentarza maszyn). Narrator wyznacza przywódcę przepatrywaczy (Nieugiętość 4), który będzie rozmawiał z bohaterem. Jego dwaj towarzysze zostaną potraktowani jak poplecznicy (siła wsparcia: 1 kość każdy). Cel przepatrywaczy brzmi: nie chcemy tam iść z szabrownikiem. Żadna ze stron nie uzyskuje Oporu, gdyż prośba jest zwykłym żądaniem.
Tomimura wybiera Akcję Rozważne natarcie, próbuje obłaskawiać i, choć nie śmierdzi groszem, obiecuje złote góry za wykonanie misji; wykorzystuje umiejętność blef na poziomie biegłym (5). Lider wie, czego chce, decyduje się na Utrzymanie pozycji i wybiera negocjacje (wartość 4). Ustami narratora wyraża powątpiewanie w zasoby

szabrownika oraz wykazuje, że grupie nie opłaca się ruszać do cmentarzyska maszyn z uwagi na długą i ciężką drogę. Ostatecznie Tomimura rzuca 6 kośćmi (blef 5 +1 za opisanie swojej akcji), przepatrywacz - 8 (negocjacje 4, +3 z Akcji, +1 za opisanie dysputy przez narratora), a jego poplecznicy - 2 kośćmi. Test konfrontacji wygrywa przepatrywacz przewagą 3 sukcesów. Szabrownik traci 3 stopnie Nieugiętości; zostają mu jeszcze 3 poziomy. W kolejnej rundzie szabrownik nie może już użyć blefu, decyduje się zatem na negocjacje. Wskutek doboru Akcji i niefortunnego wyniku testu szabrownik otrzymuje Szkodę w rezultacie utraty 5 poziomów Nieugiętości. Jako że jego Nieugiętość została zredukowana poniżej poziomu Uległy, Tomimura przyjmuje wymówki przepatrywacza jako pewnik („Most został zerwany, nie da się przejść tą drogą") i odchodzi, by szukać innego sposobu na dotarcie do cmentarzyska maszyn.

Rozprawa sądowa

Typowa konfrontacja społeczna rozgrywa się między dwiema przeciwnymi stronami. Cóż jednak zrobić, gdy dwie strony próbują przekonać do swych racji stronę trzecią? Rzecz przypomina rozprawę sadową, w której prokurator i adwokat starają się pozyskać poparcie sądu i ławy przysięgłych. W praktyce może to dotyczyć różnych sytuacji, w których np. rzecznicy rywalizujących rodów próbują przekonać do siebie tłum albo dwóch doradców usiłuje nakłonić justycjariusza do zmiany zdania na korzyść jednego z nich.

W przypadku takiego starcia mechanizm konfrontacji pozostaje taki sam. Walczą ze sobą dwaj rywale, redukując własną Nieugiętość. Ten z walczących, który cieszy się sympatią strony trzeciej (np. dotychczasowy ulubieniec justycjariusza), może zwiększyć swój Opór o 1 kość. Zwycięzca konfrontacji przekonuje stronę trzecią do swoich racji.

Przykład. Grupa bohaterów próbuje namówić sławnego technomantę, aby pomógł jej zrealizować jeden z projektów. Do akcji wkracza druga grupa - zaprzyjaźniony z technomantą ród hanzycki, który pragnie specjalistę pozyskać dla siebie. Konfrontacja przebiega pomiędzy bohaterami a Hanzytami. Opór lidera Hanzytów zostaje jednak zwiększony o 1, gdyż sympatia technomanty leży po ich stronie.

Konsekwencje konfliktu

Niezależnie od tego, która strona zwycięży w konfrontacji społecznej, sam jej przebieg nie pozostaje bez znaczenia dla dalszych wątków opowieści. Utarczka słowna, której towarzyszyły agresja i wzajemne przytyki, pozostawia w jej uczestnikach urazę i gniew. Jeśli spór przebiegał przy świadkach i był jawną próbą sił; przegrany może czuć się upokorzony, gdyż stracił twarz i szacunek w oczach innych. Innym razem taktyka perswazji była tak subtelna, że pokonany nie jest świadomy przegranej. Wydaje mu się, że sam wpadł na pomysł bądź, najzwyczajniej w świecie, poddaje się racjom drugiej strony. Traktowanie przeciwnika odpowiednio do jego wieku i pozycji, nawet w przegranym przez niego starciu, może wzbudzić szacunek do Twojej osoby.

Dobierając Akcje i opisując zachowanie, musisz myśleć o konsekwencjach. Zanim sięgniesz po mocny blef, pomyśl, co się stanie, jeżeli kłamstwo zostanie zdemaskowane? Obrażając i poniżając drugą stronę, nie dziw się, że będzie wrogo do ciebie nastawiona i nieskora do pomocy do końca opowieści. W konfrontacji społecznej zwycięstwo za wszelką cenę bywa niewarte konsekwencji.

Wycofanie się

Czy znasz sytuacje, w których podczas kłótni jedna z osób wychodzi, trzaskając drzwiami? Kto wygrywa wtedy spór? Konfrontacja społeczna, w odróżnieniu od walki, ma tę zaletę, że każda strona może ją przerwać. Osobą, którą chcemy przekonać, zamiast wdawać się w spór, może po prostu wyjść z pomieszczenia lub zrezygnować z dalszej rozmowy.

W praktyce nie jest to takie łatwe, gdyż bywa, że obie strony krępuje wstyd lub świadomość utraty autorytetu. Kiedy zarzucasz wodzowi niekompetencję i żądasz zmiany rozkazu, jego nagłe wyjście lub wymówka o bolącym brzuchu to blamaż. Tym większy, jeśli scena odbywa się przy świadkach. Dlatego, aby przerwać sekwencję konfliktu społecznego, żadna ze stron nie może po prostu odejść, lecz musi skutecznie użyć Akcji Wycofanie, która odpowiada przerwaniu dyskusji bez utraty godności. Wówczas do końca sceny osoba, która się nią posłużyła, staje się odporna na próby zainicjowania przez niedawnych przeciwników mechanizmu konfliktu społecznego, nawet jeśli dotyczy zupełnie innego tematu. Jeśli Twój przeciwnik zastosuje Wycofanie; do końca sceny ani Ty, ani Twoi poplecznicy, nie macie prawa wezwać go do nowego konfliktu społecznego. Wszelkie

próby kończą się fiaskiem i wymówkami w stylu: „Przecież mówiłem, że nie mam czasu" czy „Daj mi spokój, wrócimy do tematu innym razem".

Jak widać, ucieczka jest dobrym manewrem defensywnym osoby, która nie czuje się na siłach udźwignąć ciężaru konfrontacji. Zamiast opierać się wdziękom modliszki pożerającej niejednego sprytniejszego od Ciebie, po prostu wybierz Akcję Wycofanie.

Spójność świata

Uczestnicy zabawy mogą wpaść na pomysł wykorzystania w skrajnych sytuacjach motoryki konfliktu społecznego, aby osiągnąć korzyści. Mogą przekonać napotkaną osobę do zaakceptowania radykalnych decyzji, które - z punktu widzenia spójności świata i zwykłej logiki - są mocno naciągane. Namawianie ludzi do pozbycia się wszelkich dóbr na rzecz bohaterów, zrzeczenie się przez namiestnika Omamu władzy i oddanie jej w ręce postaci bądź wydanie rozkazu napotkanemu podróżnemu, aby popełnił samobójstwo - to tylko kilka przykładów. Wymienione naciski społeczne nie muszą być absurdalne, a przy zaistnieniu pewnych okoliczności mogą być nawet możliwe do spełnienia (np. człowiek, którego poproszono o zrzeczenie się władzy od wielu lat planował to uczynić, gdyż zbytnio ciążyła mu odpowiedzialność). Niemniej jednak prawdopodobieństwo wystąpienia takich okoliczności jest znikome, dlatego nadużywanie podobnych sytuacji w opowieści będzie psuło spójność świata, a na dłuższą metę zabawę, wszystkim uczestnikom.

W takim momencie narrator ma do dyspozycji narzędzie spójności świata, które stanowi wentyl bezpieczeństwa dla analogicznych nadużyć. Podczas zdefiniowania celu zakłócającego spójność świata (ocenia to narrator), prowadzący może zabronić wejścia w podobny konflikt (albo automatycznie stwierdzić zwycięstwo przeciwnika), ale ma obowiązek poinformować gracza, kiedy ta swoista tarcza może zostać zdjęta.

Polega to na przedstawieniu możliwych warunków, które „zmiękczają" sytuację albo wymuszają zastosowanie innego sposobu, by uczynić cel bohatera bardziej prawdopodobnym. Nakłonienie zbrojmistrza do oddania bohaterowi całej kolekcji mieczy to typowa sytuacja skrajna. Narrator odwołuje się więc do spójności świata i blokuje takie działanie. Informuje jednak, że konflikt będzie mógł zostać rozstrzygnięty, jeśli bohater zdobędzie przyjaźń kowala lub jeśli społeczność, w której on żyje, nabierze przekonania, że bohater jest człowiekiem niezwykłym i zaszczytem będzie goszczenie go w klanie. Przedstawione warunki mogą być przyczynkiem nowych wątków opowieści.

Narzędzie spójności świata reguluje jedynie skrajne sytuacje. Narrator nie ma prawa z niego korzystać, gdy konfrontacja interpersonalna jest mu w danej sytuacji nie na rękę bądź akcja toczy się w kierunku, jakiego nie przewidział. Opowieść wszak snują wszyscy uczestnicy zabawy.

Socjotechniki

Perspektywa oskarżenia przez inkwizytora o sprzyjanie Ciemności lub herezję wzbudza w każdym dysydencie paraliżujący strach. Niewielu rozmówców sprosta chłodnym kalkulacjom i logicznej argumentacji technomanty. Nie każdy mężczyzna oprze się wdziękowi Hanzytki. Siła niektórych archetypów polega na skuteczności prowadzenia konfrontacji społecznych i stawiania na swoim. Archetypy społeczne dysponują szerokim wachlarzem socjotechnik, czyli działań podnoszących efektywność w dyskusji.

Z początku każdy bohater posiada 2 socjotechniki, choć ich ilość może być większa, w zależności od Wolnej Rodziny, obranego archetypu i przeznaczenia na ten cel dodatkowych Punktów Kreacji.

Korzystanie z socjotechnik

Podobnie jak manewry bojowe (patrz s. 170), również socjotechniki zostały opisane na kartach. Pozwala to graczom zyskać natychmiastowe rozeznanie w ich działaniu, a narratorowi szybko wybrać socjotechniki dla przeciwników. Momentem odpowiednim do użycia socjotechniki, która modyfikuje liczbę kości wykorzystywanych w teście konfrontacji, jest etap tuż przed testem, kiedy następuje określenie warunków i porównanie Akcji. Niedopuszczalne jest zastosowanie socjotechniki dodającej kości w chwili, gdy test już został wykonany, chyba że w opisie jest to zaznaczone wyraźnie. W jednej rundzie można wykorzystać maksymalnie 3 socjotechniki.

Analogicznie do manewrów bojowych, skrót "1" lub "∞" w lewym dolnym rogu karty określa socjotechnikę (odpowiednio): jednorazową lub wielokrotnego użytku.

Atut pozycji

Będąc wyżej w hierarchii społecznej, dysponujesz przewagą autorytetu i kompetencji, która onieśmiela i peszy stronników przeciwnika.

–1 kość do siły wsparcia każdego poplecznika wrogiego lidera do końca sporu.

Wymagania: Wyższa pozycja społeczna.

Nie zapominaj, z kim rozmawiasz.

1

Demoniczny rechot

Na wysiłki rozmówcy reagujesz wybuchem upiornego szyderczego śmiechu, który zbija go z tropu, a Tobie przywraca rezon i dodaje animuszu w kolejnych bojach.

Odzyskujesz 1 utracony poziom Nieugiętości.

Wymagania: Przeciętne (3) *dominowanie ducha*.

1

Dobitny przykład

Proste i przejrzyste przykłady uwydatniają pewne skrajne sytuacje, pomijając zupełnie kontrargumenty. W oczach zwolenników Twój wywód brzmi logicznie; zyskujesz opinię człowieka o dużej mądrości życiowej.

+1 kość do siły wsparcia każdego z twoich popleczników.

Wymagania: Egzarcha o Atrybucie Jedność lub Rozsądek.

Każda istota pozbawiona pokarmu musi umrzeć. Lew bez mięsa zdechnie z głodu. Nie inaczej upiór. Pozbawcie go wyznawców, a straci moc.

∞

Ekspert (wybrana Akcja)

W WO UP BR AN WA

W wielu sytuacjach doskonaliłeś umiejętności negocjacyjne, stając się ekspertem w pewnych sposobach perswazji. Zaznacz na Karcie, którą Akcję Pentagramu wspomaga ta socjotechnika. Dla pozostałych Akcji, będziesz musiał nabyć osobną socjotechnikę Eksperta.

+1 kość do wybranej Akcji.
+1 do obrażeń do wybranej Akcji.

Wymagania: Ekspertem możesz wspomagać tylko tę Akcję, w której osiągnąłeś już poziom Wiarygodnego rozmówcy.

Posłuchaj, co mam do powiedzenia.

∞

Groźba

Wystarczy, że wycedzisz kilka słów, a Twój przeciwnik podkuli ogon i zrezygnuje z dalszej argumentacji.

+3 kości do *pasji*.

Wymagania: Egzarcha o Atrybucie Ambicja lub Odwaga.

Nie pozostawiasz mi wyboru. Szkoda… Zwłaszcza dla Ciebie…

1

Mądrości z rękawa

Znasz tysiące powiedzonek, którymi potrafisz uciszyć całą grupę. Filozoficzny wydźwięk aforyzmów przydaje Twym słowom niezwykłej wagi. Pomijając wątpliwą głębię tych „mądrości z rękawa", jest to socjotechnika wzbudzająca dużą konsternację w przeciwniku.

+1 kość do *pasji*.
+2 kości do *blefu*.

Wymagania: Ponadprzeciętne (4) *legendoznawstwo*.

Kto kwestionuje szkolenie, szkoli się tylko w kwestionowaniu.

∞

Miażdżąca argumentacja

Przytłaczasz rozmówcę precyzją i logiką wywodu. Jesteś jak stalowa machina starożytnych: przesz do przodu, argument po argumencie dowodząc słuszności swych założeń i konsekwentnie obalając kontrargumenty, które zresztą sam przedstawiasz.

+3 kości do *negocjacji*.

Wymagania: Egzarcha o Atrybucie Mądrość lub Upór.

Możemy chwalebnie umrzeć lub uciec, plamiąc honor. Ale ocalimy życie, by móc zmazać hańbę i odbudować chwałę sztandaru. Ucieczka to jedyne wyjście.

1

Mocny dowód

Na nic się zdadzą pokrętne słowa przeciwnika, kłamstwa i podkreślanie przez niego swojej pozycji, jeśli dysponujesz mocnym dowodem na potwierdzenie Twych słów.

Wróg traci 1 poziom Nieugiętości. Dodatkowo negujesz siłę wsparcia jego popleczników do czasu, aż zwycięży w teście konfrontacji.

Wymagania: Musisz posiadać niezbity dowód na potwierdzenie swej tezy (wiarygodnego świadka lub przedmiot świadczący o winie przeciwnika).

Znaleźliśmy to w miejscu przywołania upiora. To chyba Twoje, nieprawdaż?

1

Niewiara

Nie jesteś tak naiwny, żeby wierzyć każdemu. Podchodzisz sceptycznie do obietnic i nieufnie do słów innych osób.

+3 kości, jeśli przeciwnik wybrał *blef*.
Nie możesz stosować Niewiary, jeśli sam wykorzystujesz *blef*.

Wymagania: Bardzo dobra (6) *czujność*.

Bzdury!

1

Niezłomność

Jesteś uparty i niewzruszony niczym marmurowe świątynie starożytnych, które od setek lat opierają się czasowi.

Jeśli przegrasz w teście konfrontacji, negujesz 3 przebicia przeciwnika. Jeśli w ten sposób uzyskasz przewagę, nie zadasz wrogowi żadnych Szkód, nawet wykorzystując inne socjotechniki.

Nie. Po prostu nie.

1

Onieśmielenie

Trudno jednoznacznie zdefiniować istotę tej taktyki. Czasami wykorzystujesz zmysłowy głos, pewność siebie lub mowę ciała, innym razem zaskakujesz elokwencją lub bogatym słownictwem. To peszy przeciwnika, wzbudza w nim zakłopotanie albo nieuzasadnioną nerwowość.

+3 kości do Rozważnego natarcia lub Utrzymania pozycji.

Wymagania: Bardzo dobre (5) *obycie*.

Lubię rozmawiać z kobietami, które wiedzą, czego chcą.

1

Oskarżenie o sprzyjanie Ciemności

Uleganie upiorom i mrocznym siłom Bezmiaru to straszliwy występek przeciwko Tradycji. Osoba, która weszła na złą drogę plugawi się i upodabnia do bestii. Nie jest godna, by żyć i zasługuje na najwyższą karę. Oskarżenie o sprzyjanie Ciemności to potężna broń, łamiąca opór niejednego rozmówcy.

+2 kości do Błyskawicznej riposty lub Wściekłego ataku. Wróg traci 1 poziom Nieugiętości.

Na mocy praw nadanych mi przez Radę Omamu, oskarżam Cię o sprzyjanie Ciemności!

1

Piorunujące spojrzenie

Twój przeciwnik prowadzi wywód, argumentuje, krzyczy i szlocha. Słuchasz w milczeniu, świdrując go przenikliwym spojrzeniem. Niewielu jest w stanie sprostać takiej próbie i z zapałem kontynuować konfrontację.

+3 kości, jeśli wybraliście tę samą Akcję.

∞

Poparcie autorytetu

Wygłaszane racje i opinie popierasz zdaniem powszechnie uznanego autorytetu, wywołując wrażenie, że zgodne są z naukami szanowanych przodków i mędrców. W tej sytuacji polemika Tobą zmusza rozmówcę do podważenia prestiżu antenata, skutkujące zakłopotaniem.

Zagrywając tę socjotechnikę jeszcze przed wyborem Akcji, zmuszasz obie strony, aby oparły konfrontację na *legendoznawstwie*.

Sam egzarcha Uzur przykazał, aby nie paktować z upiorami.

1

Podważenie kompetencji

Zamiast odnosić się do racji drugiej strony, zaczynasz podważać kompetencje przeciwnika. Sugerujesz braki w jego wiedzy, jego zaściankowość lub ograniczone horyzonty bądź posuwasz się do nieczystego zagrania i sugerujesz złe zamiary.

+3 kości do *blefu*.

Wymagania: Egzarcha o Atrybucie Gniew lub Spontaniczność.

Nie posiadasz wiedzy ani umiejętności, by zorganizować taką akcję.

1

Później!

Stanowczym tonem kończysz dyskusję, wybierając Wycofanie. Jeśli wygrasz konfrontację, przerywasz dyskusję, a do końca następnej sceny blokujesz drugiej stronie próbę zainicjowania walki społecznej. Liczba kości do testu zależy od Twojej pozycji względem rozmówcy.

+5 kości, jeśli jesteś jego zwierzchnikiem.
+3 kości, jeśli Wasza pozycja jest równorzędna.
+1 kość, jeśli jesteś jego podwładnym.

1

Serce z kamienia

Okazujesz niewzruszoną obojętność wobec emocjonalnej postawy przeciwnika. Jesteś jak sopel lodu, gasisz każdy płomień. Uciszasz wzburzonego, nie okazujesz żałącemu się krztyny współczucia, a dowcipnemu – cienia sympatii. Błyskawicznie sprowadzasz gorącokrwistych na ziemię.

+3 kości, jeśli przeciwnik wybierze *pasję*. Nie możesz stosować Serca z kamienia, wybierając *pasję*.

Wymagania: Bardzo dobra (6) *zimna krew*.

Jeśli przyszedłeś się wyżalić, źle trafiłeś.

1

Słaby punkt

Znając sekret i słabości swego przeciwnika, uderzasz w czułe miejsce.

Anuluj działanie socjotechniki zagranej właśnie przez przeciwnika.

Wymagania: Musisz znać kompromitującą informację na temat przeciwnika. Rzeczony sekret powinien dotyczyć postępku naruszającego zasady prawne lub moralne w społeczności Twego przeciwnika.

Przy pięknej kobiecie wielu mężów staje się nieroztropnych i czyni głupstwa. Rezydentka, zaś którą miałeś okazję spotkać, była niezwykle piękna.

1

Stek bluzgów

Nic tak nie deprymuje interlokutorów, jak skierowany w ich stronę potok wyzwisk i bluzgów. Rynsztokowe określenia i wulgaryzmy wprawiają w osłupienie, gdyż nie sposób wtedy podjąć dyskusji opartej na rzeczowej argumentacji. Zapewne po takiej tyradzie zyskasz nowego wroga.

+4 kości Wściekłego ataku.

Wymagania: Bardzo dobra (6) *pasja*.

1

To rozkaz!

Majestat władzy potrafi onieśmielić podwładnych. Aby podkreślić wagę własnych słów, przypominasz rozmówcy o swej pozycji i kompetencjach.

+4 kości do najbliższego testu konfrontacji.

Wymagania: W danej chwili musisz sprawować władzę, np. być decydentem klanu, w którym toczy się spór, lub bezpośrednim zwierzchnikiem przeciwnika (lidera grupy).

To rozkaz!

1

Wątpliwości

Nawet w obliczu przekonujących dowodów masz obawy i wątpliwości. Nie wierzysz w słowa innych osób, doszukując się kłamstwa i obłudy.

Szkody (po obu stronach) są zmniejszane o 1.

Czyżby?

∞

Wejście w słowo

Ta irytująca zagrywka słowna polega na zdecydowanym wcięciu się innej osobie w środek wypowiedzi (najlepiej wtedy, gdy nie wiadomo, jak podważyć jej rację) i rozpoczęcie własnego wywodu.

+3 kości do Błyskawicznej riposty lub Zaciętej obrony.

Wymagania: Dobra (5) *czujność*.

Przepraszam, że przerwę, ale warto zauważyć, że...

1

Wiarygodny rozmówca (wybrana Akcja)

Szlifowałeś talent perswazji i retoryki, dzięki czemu stałeś się bardziej skutecznym dyskutantem. Tę socjotechnikę możesz wykorzystywać osobno w każdej Akcji.

+1 kość do wybranej Akcji.

Złapaliśmy Cię za rękę, a ty krzyczysz, że to nie Twoja? Oszczędź nam tej farsy.

∞

Władza nad tłumem

Kiedy stajesz przed tłumem, widzisz wypadkową nastawienia wszystkich osób, które wchodzą w jego skład. Kto się wychyla, tego wnet grupa ściąga do swego poziomu. Tłum to materiał idealnie wypośrodkowany i łatwo poddający się sugestii. Ty przemawiasz, oni słuchają.

Jeśli zwyciężysz w teście konfrontacji w grupowym konflikcie, zwiększasz Szkody o 3. Należy je rozdysponować pomiędzy wrogów.

Słyszycie, bracia i siostry, jak traktują naszych sojuszników? Czy pozostaniemy głusi i ślepi na krzywdę przyjaciół?

∞

Wytknięcie błędów

Zapamiętujesz potknięcia przeciwnika w argumentacji, by w sprzyjającym momencie wytknąć na raz wszystkie nieścisłości.

Po przegranym przez przeciwnika teście konfrontacji:
– odłóż na bok 1 kość
albo
– dodaj do *blefu* lub *negocjacji* wszystkie zgromadzone w ten sposób kości.

Przed chwilą mówiłeś co innego. Pozwól, że przypomnę...

∞

Zaufaj mi

Osoby, którym ufamy, potrafią nakłonić nas do najbardziej szalonych czynów. Powołując się na więzy przyjaźni, łatwo przekonujesz znajomych do swych racji.

+4 kości Rozważnego natarcia lub Utrzymania pozycji.

Wymagania: Twój przeciwnik musi Ci ufać i darzyć Cię sympatią.

Na pewno się uda. Zaufaj mi.

1

Zjednanie świadków

Łatwo przekonujesz do siebie anonimowy tłum, a także mniejsze grupy. Odwołujesz się do uczuć zebranych osób, przemawiasz ich językiem, posługujesz się znanymi archetypami i wzorami. Zachowujesz się jak lider, którego racje podyktowane są wspólnym dobrem, a nie egoistycznymi pobudkami.

+1 kość w konfrontacji grupowej.

Nie dajcie sobą manipulować!

∞

Przykłady konfrontacji społecznej

Przykład. Hanzycka szabrowniczka Sprzączka próbuje przekonać kupca Orlanda, aby odstąpił jej zlecenie zdobycia cennego eksponatu. Kupiec natomiast wolałby wybrać doświadczonego szabrownika z Technoklanów. Szabrowniczka rozpoczyna konfrontację od Utrzymania pozycji opartego na negocjacjach, Orlando zaś wybiera Rozważne natarcie. W teście zwycięża Orlando aż 4 przebiciami. Zagrywa wówczas socjotechnikę Wytknięcie błędów i odkłada na bok 1 kość. W kolejnej rundzie Orlando wybiera Wściekły atak i znów stosuje Wytknięcie błędów, tym razem, aby wykorzystać odłożoną kość. Sprzączka wybrała Rozważne natarcie i po raz kolejny ponosi dotkliwą klęskę. Kupiec zadał jej tyle Szkód, że szabrowniczka traci całą Nieugiętość. Zaciska więc zęby i odchodzi zawiedziona. Wie, że nie ma już szans na zlecenie.

Przykład. Grupa doradców technokraty namawia go, aby podpisał umowę handlową z Hanzytą z rodziny Fidderów. Technokrata nie ma zamiaru tego uczynić (Opór średni 1). Cieszy się poparciem klanowej wiedźmiarki (będzie jego popleczynikiem z 1 kością). Strona aktywna (doradcy) rozpoczynają namowy i wyłaniają na pierwszą rundę lidera (kronikarz klanowy), którego będą wspierać (każdy z trzech doradców zapewnia 1 dodatkową kość). Kronikarz - doskonałe (8) legendoznawstwo - już na początku posiłkuje się socjotechniką Poparcie autorytetu i zmusza technokratę do testowania ponadprzeciętnego (4) *legendoznawstwa.* Decydent wybiera Zaciekłą obronę, kronikarz - Utrzymanie pozycji. Test wypadł na niekorzyść technokraty, ale Szkody zostają zneutralizowane przez Akcje, jakie wybrali przeciwnicy (w sumie Szkody -3). Grupa doradców zmienia lidera na kupca - bardzo dobre (6) *negocjacje.* Wybiera on Błyskawiczną ripostę bazującą na negocjacjach oraz zagrywa socjotechnikę Wiarygodny rozmówca (Błyskawiczna riposta). Technokrata wybrał Wycofanie (+3 kości) oparte na *blefie* (nie mógł ponownie użyć negocjacji, gdyż przegrał poprzednie starcie). Dzięki znakomitemu wsparciu wiedźmiarki (raz wypadła „10" i był przerzut na ponowny sukces) decydent zwycięża w teście. Wyrzuca swoich doradców, wymawiając się brakiem czasu.

Przykład. Szabrownik Tomimura próbuje uzyskać u metropolity Rytualistów zgodę na zbadanie tajemniczej machiny, jaką przepatrywacze Zakonu znaleźli w podziemnych bunkrach. Metropolita nie zamierza udostępniać jej przybłędzie z Technoklanów; woli poczekać, aż przybędą specjaliści Zakonu (Opór średni 1). Obaj wybierają Rozważne natarcie, Tomimura wspiera je Wiarygodnym rozmówcą tej Akcji (+1 kość), metropolita rzuca Piorunujące spojrzenie (+3 kości), szabrownik pasuje. Decydent dorzuca jeszcze To rozkaz! (+4 kości). W rezultacie Rytualista zadaje Szkody w wysokości 7 poziomów Nieugiętości. Szabrownik musi uszanować decyzję metropolity i wie już, że w tej kwestii nic nie załatwi.

ROZDZIAŁ XII
OKULTYZM

Działania, które starożytni zwali magią i czarowaniem to wykorzystanie mocy Pomroku lub sfer Bezmiaru do wywołania określonych efektów. Na Rubieży termin „magia" to archaizm. Został zastąpiony przez „okultyzm", który nieodzownie wiąże się z balansowaniem na krawędzi szaleństwa i ciągłym ryzykiem splugawienia.

Najpopularniejszą formą okultyzmu jest czerpanie energii od duchów przodków i upiorów, które - w zamian za modlitwę i ceremoniał - godzą się udostępnić śmiertelnikowi część swej potęgi. Podobną techniką jest przymuszanie istot Pomroku do wykonania określonych czynności. Moc wielu splugawionych polega na otwarciu serca na zew Ciemności, by choć przez chwilę rozkoszować się jej potęgą. Najtrudniejszą formą okultyzmu jest korzystanie z zasobów mocy bez pośrednictwa duchów i pomocy Ciemności.

Dla okultystów Moc jest jednym z najważniejszych atrybutów. To paliwo dla wywołania efektu wiedźmiarskiego, aktywacji modułu technomantycznego, objawienia mocy śnienia, uruchomienia maszyny nekrotechnicznej bądź innej właściwości mającej swe źródło w zasobach ducha, nie ciała. Niemal wszystkie dyscypliny okultyzmu wymagają od człowieka wydania Mocy. Musisz odpowiedzialnie korzystać z mocy okultyzmu, gdyż łatwo jest przekroczyć krawędź szaleństwa i staczać ku splugawieniu.

Dyscypliny okultyzmu

Biomancja. Tryumfująca w Dominacie i praktykowana jedynie przez Ebionitów. To połączenie okultyzmu z chirurgią i medycyną. Dzięki biomancji, zaklinaniu i integracji upiorów z krwią oraz kośćcem możliwe stały się skrajne ingerencje w ciało człowieka: zaadaptowanie przez niego mięśni wilkołaka, widzenie w ciemności, daleko idące modyfikacje ogólnego wyglądu i szkieletu oraz tworzenie zabójczych protez.

Egzorcyzm. Zdolność koncentracji ducha pozwalająca na pojedynek woli z upiorami, jakie opętały ciało, nawiedziły przedmiot lub miejsce. Egzorcyzm pozwala również na blokowanie manifestacji mocy upiorów. Możesz rozpocząć grę w *Klanarchię, wybierając* archetyp egzorcysty.

Goecja. Zwana również demonologią. Polega na przyzywaniu upiorów ze sfer Bezmiaru i zmuszaniu ich do służby. Wszystko dzięki znajomości imienia istoty. Powszechnie stosowana w Dominacie Ebionitów, całkowicie zakazana w Unii Omamu.

Inkarnacja duchów. Niezwykle intensywne wsparcie człowieka przez duchy, które dzielą się z nim swą mocą. W Unii Omamu, przy rozwiniętym kulcie przodków, inkarnacja duchów jest nagrodą i zaszczytem, który spotyka wolnego człowieka z ręki przodków.

Naznaczenie przez upiora. Napiętnowanie mocą wyklętego osoby opętanej lub wyznawcy demonów. Niektóre upiory, podające się za bóstwa, obdarowują Darami Ciemności swoich wyznawców, zwłaszcza kapłanów. W dowolnej chwili czciciel może skorzystać z Daru, poprzez który manifestuje potęgę swego boga. Naznaczenie wyznawcy to popularny motyw w dzikich klanach, wśród wielu kultów i fałszywych religii. Podobnym sposobem napiętnowania jest skorzystanie przez człowieka z mocy, jakiej przydał mu demon zamieszkujący jego ciało. Wykorzystują go osoby wchodzące z wyklętymi w układy i konszachty.

Nekrodruidyzm. Forma współczesnego druidyzmu na Rubieży. Krzyżowanie żywiołów z krwią ludzi rodzi przedziwne hybrydy: żywe drapieżne drzewa, roślinno-kościane bestie oraz golemy o ciałach z kamienia lub drewna. Nekrodruidyzm posługuje się naturą, aby kreować nowe gatunki i stwory oraz zwiększać możliwości żywych istot.

Nekromancja. Okultyzm zakazany nawet w Dominacie Ebionitów, gdyż jego założeniem jest całkowita uległość Ciemności. Dzięki niej wprawdzie zyskuje się władzę nad życiem i śmiercią. Nekromancja pozwala animować martwe zwłoki, oszukiwać śmierć i sprowadzać na żywych rozkład i zepsucie. Ta dziedzina okultyzmu jest popularna jedynie w wielkim, mieście nekroklanów - To'th, na Rdzawych Polach.

Nekrotechnika. Skrzyżowanie technomancji z mechaniką. Pozwala tworzyć maszyny z krwi i ciała żywych. Nekrotechnika wprowadziła do produkowanych przez technomantów artefaktów wiele nowych właściwości bazujących na śmierci i fizycznym bólu. Jest praktykowana

w To'th. Propagowana dzięki kultystom Wielkiego K. Unia Omamu i Dominat Ebionitów zabroniły studiowania nekrotechniki.

Śnienie. Powiązane ze sferą Pomroku, interiorami i duchami. Oddziaływanie Mocą na sferę eteryczną. Zapewnia możliwość ingerencji w świat śmiertelników. Na moce śnienia składają się mistyczne Ścieżki, pozwalające okultyście kroczyć przez Pomrok, modyfikować interiory lub kontaktować się z duchami zmarłych. Możesz rozpocząć grę w *Klanarchię*, wybierając archetyp śniącego.

Technomancja. Inaczej okultyzm kwantytatywny, oparty na naukowych i empirycznych podwalinach. Technomanci, poprzez budowę mechanizmów, pokrytych odpowiednimi mistycznymi schematami - zwanych modułami technomantycznymi - potrafią nadawać przedmiotom potężne okultystyczne właściwości. Możesz rozpocząć grę w Klanarchię, wybierając archetyp technomanty.

Wiedźmiarstwo. Zwane również czarostwem lub szamanizmem. Dzika manifestacja zdolności człowieka i krótkotrwały pojedynek z własnymi koszmarami. Okultysta sam określa, jaki efekt pragnie wywołać, a jedynymi ograniczeniami są: jego wyobraźnia, zaabsorbowana Moc oraz Nemezis, czyli przeciwnik, jakiego przeciwko okultyście wystawia Ciemność. Możesz rozpocząć grę w Klanarchię, wybierając archetyp wiedźmiarza.

Umiejętności okultyzmu

Twój bohater zasługuje na miano okultysty, jeżeli posiada choć jedną Zdolność (patrz s. 94) pokrywającą się z podanymi wyżej dyscyplinami okultyzmu. Parając się mistycznymi dyscyplinami, większość testów będziesz wykonywał w oparciu o umiejętności okultystyczne - *dominowanie ducha, transmutację substancji i zaklinanie ciała*. Od ich wartości zależy czy łatwiej będziesz mógł wpływać na uczucia i umysły innych istot (dominowanie ducha), zmieniać ciało, leczyć choroby i zadawać ból (zaklinanie ciała), czy też tworzyć lub modyfikować materię nieożywioną (transmutacja substancji). Poniżej bardziej szczegółowo opisano obszary, za które odpowiadają poszczególne umiejętności okultyzmu. W razie wątpliwości należy się do nich odwołać. Uszeregowano je od efektu najłatwiejszego do osiągnięcia, po potężną moc.

Dominowanie ducha:

- oszukiwanie woli, emocji i percepcji istot żywych bądź poddawanie ich kontroli okultysty,
- nasilenie określonych emocji: zniecierpliwienia, strachu, zazdrości, znudzenia, niechęci,
- posłużenie się iluzją dla wyolbrzymienia efektu: wzmocnienie cieni, uwydatnienie hałasu, wyróżnienie szczegółów wyglądu,
- wywołanie krótkich, lecz silnych namiętności,
- wywołanie drobnych omamów i halucynacji,
- przejmowanie kontroli nad umysłem ofiary,
- zaszczepienie długotrwałej sugestii,
- wzbudzenie emocji odpowiedzialnych za najbardziej skrajne zachowania: morderstwo, samobójstwo, bezgraniczne uwielbienie,
- kreowanie iluzji naśladujących rzeczywistość w najdrobniejszych szczegółach (np. iluzja ognia, który naprawdę parzy).

Transmutacja substancji:

- trwała bądź czasowa modyfikacja materii nieożywionej,
- nieznaczna zmiana cechy przedmiotu (zwiększenie lub zmniejszenie ciężaru, nasilenie zapachu, podniesienie temperatury, intensyfikacja smaku),
- zdolność do przemieszczania przedmiotów,
- poważna zmiana cechy przedmiotu (ciężaru, kształtu, temperatury, zapachu),
- stworzenie z jednolitego tworzywa drobnego przedmiotu o prostym kształcie,
- wywołanie dowolnych mutacji wszystkich cech materii,
- rozbudzenie, uspokojenie bądź kontrola żywiołu i form jakie on przybiera (np. oblodzenie powierzchni, skruszenie kamienia),
- stworzenie bądź przekształcenie przedmiotu o dowolnej strukturze i właściwościach.

Zaklinanie ciała:

- dotyczy ciała innej istoty (jego organów, krwi, skóry),
- okresowe bądź ciągłe kosmetyczne zmiany (długość lub twardość paznokci, lekkie zmarszczki), przyspieszenie krążenia i krzepnięcia krwi, szybsze gojenie ran; krótkie i nieznaczne wzmocnienie cech fizycznych,
- modyfikacja fizycznych właściwości ciała (gabarytów, wyglądu; przemiana skóry w stal, paznokci w stalowe ostrza, pokrycie ciała łuską),

- wywoływanie ran i obrażeń ciała, przyspieszanie działania trucizny,
- leczenie uszkodzeń ciała, błyskawiczne gojenie ran, odtruwanie organizmu, powstrzymywanie chorób,
- poważna zmiana kształtu ciała przy zachowaniu podobnej masy (przeistoczenie w przerażającego stwora, powleczenie ciała tytanową skórą, zamiana nóg w płetwy lub płuc w skrzela),
- przemiana w pył, regeneracja utraconych kończyn, przywracanie wzroku, zatrzymanie pracy serca,
- lekceważenie praw śmierci i życia.

Egzorcyzmy

Obrzęd egzorcyzmu opiera się na pojedynku z wyklętym, który skrył się w naszym świecie w ciele opętańca albo nawiedził lokację lub przedmiot. W odróżnieniu od żercy, egzorcysta nie mierzy się z cielesnym wrogiem, lecz podejmuje bezpośrednią konfrontację psychiczną z upiorem.

Człowiek znający Zdolność Egzorcyzmów potrafi szkodzić wyklętym na różne sposoby:

- poprzez, obrzęd egzorcyzmu wypędza ich z nawiedzonych miejsc lub wyrzuca z ciał, które opętali,
- siłą woli blokuje manifestację mocy demona,
- dzięki mistycznym symbolom może tworzyć potężne przedmioty, zwane fetyszami, chroniące śmiertelników przed upiorami.

Przystąpienie do egzorcyzmu

Egzorcyzmem nazywamy obrzęd konfrontacji egzorcysty z upiorem, który nawiedził miejsce lub przedmiot albo opętał inną istotę. W różnych kulturach zewnętrzny ryt obrzędu bywa odmienny. Wspólnym elementem jest zmuszenie upiora do pojedynku. Aby przystąpić do walki, okultysta musi nakreślić mistyczny znak (zna go każdy egzorcysta) w nawiedzonym miejscu lub na przedmiocie albo wyrysować go na ciele opętańca. Egzorcyzm można przeprowadzić tylko w miejscu, z którego znak i jego elementy są dobrze widoczne. Szanse zwycięstwa zwiększają fetysze i znajomość imienia upiora.

Konfrontacja psychiczna w egzorcyzmie

W mniej ważnych sytuacjach wynik egzorcyzmów rozwiążesz zwykłym przeciwstawnym testem, ale w ważnej scenie pojedynku warto bazować na schemacie Pentagramu. Obie strony wybierają Akcje i wykonują test przeciwstawny, a Szkody

umniejszają poziom Mocy. Egzorcyzmu nie wspomagają kompetencje podobne do manewrów bojowych ani socjotechnik, lecz jedynie fetysze. W przypadku większej grupy - lider musi być egzorcystą, ale jego poplecznicy - już nie.

Atakując upiora, który nawiedził przedmiot lub miejsce, egzorcysta wykorzystuje test oparty na *transmutacji substancji* bądź *dominowaniu ducha* (do wyboru), a jego przeciwnik na cesze (często wspomagając się Mocą, którą zamienia na dodatkowe kości, patrz s. 323). Podejmując konfrontację ze złodziejem ciał, człowiek bazuje na *zaklinaniu ciała* lub dominowaniu ducha (do wyboru), upiór zaś na zdolności Opętanie. Konfrontacja trwa do chwili, aż jedna ze stron nie i ustąpi z pola walki za pomocą Akcji Wycofanie lub nie utraci całej witalności psychicznej.

Przebieg egzorcyzmu:

- Nakreślenie znaku przez egzorcystę na ciele opętańca, na przedmiocie lub w nawiedzonym miejscu.
- Runda
  - (Tylko w sekwencji starcia grupowego) Konfiguracja grupy - wybór bohaterów, którzy ramię w ramię staną przeciwko wrogowi, wyznaczenie popleczników, liderów oraz postaci, które nie wezmą udziału w tej rundzie konfrontacji.
  - Każda ze stron potajemnie wybiera jedną Akcję spośród sześciu możliwych: Wściekły atak, Rozważne natarcie, Utrzymanie pozycji, Błyskawiczna riposta, Zacięta obrona i Wycofanie.
  - Przeciwnicy równocześnie ujawniają wybrane Akcje i porównują je.
  - Określenie warunków rundy walki poprzez uwzględnienie przewagi wynikającej z Akcji, wspomaganie się przez egzorcystę fetyszami, a przez demona - dodatkowymi Zdolnościami lub kośćmi przemienionymi z Mocy (patrz s. 323).
  - Test konfrontacji, czyli przeciwstawny Łatwy test transmutacji substancji lub dominowania ducha przeciw demona (przy nawiedzeniu miejsca lub przedmiotu) albo zaklinania ciała lub dominowania ducha do Opętania wyklętego (przy opętaniu).
  - Strona, która uzyskała przewagę w teście, zadaje wrogowi Szkody na Mocy (tyle, ile uzyskała przebić przewagi), modyfikowane zależnie od Akcji.
  - Koniec rundy. Jeśli obie strony mogą i chcą dalej walczyć, następuje nowa runda.

Zwycięstwo w egzorcyzmie

Jeśli demon straci całą Moc, płomień jego istnienia gaśnie, a upiór zostaje zniszczony. Opętaniec (bądź nawiedzana domena) zostaje oswobodzony, a zwycięski egzorcysta poznaje w tym momencie imię swego wroga. Jeśli egzorcysta zostaje pozbawiony całej Mocy, traci przytomność, a narrator zyskuje tyle kości do Puli Ciemności, ile poziomów Mocy powinien stracić człowiek poniżej poziomu Na krawędzi. Dodatkowo upiór poznaje imię egzorcysty.

Strona, która decyduje się na Wycofanie, zdradza swoje prawdziwe imię przeciwnikowi, co może mieć znaczenie nawet w następnej rundzie (dodatkowa kość dla wroga). Wycofanie się upiora z pojedynku zmusza go do porzucenia domeny, przedmiotu lub opętańca i ucieczki do Pomroku. Nigdy już nie będzie w stanie nawiedzić tego samego miejsca, przedmiotu lub opętać osoby, którą był zmuszony porzucić wskutek egzorcyzmu.

Znajomość imienia

Wymówione w echomenie prawdziwe imię istoty ma siłę zaklęcia. Jeśli dany egzorcysta zna imię demona, otrzymuje 1 dodatkową kość do każdego testu związanego z wyklętym (w tym do pojedynku woli). Zostało to omówione szerzej w **Rozdziale XVIII**. Rozumne upiory również znają tę zasadę, więc będą starały się poznać imiona swych wrogów. Jeśli demon zna imię egzorcysty, również otrzymuje dodatkową

Blokowanie manifestacji mocy demona

Nie mam pojęcia, co to było, ale nigdy jeszcze nie rzucono mi równie groźnego wyzwania. Mojemu zaklęciu przeciwstawiło się inne ze straszliwą mocą. Omal mnie nie złamało. Była sekunda, że drzwi buntując się mej władzy zaczęły się uchylać.

John Ronald Reuel Tolkien, Władca Pierścieni, przeł. M. Skibniewska

Wbrew pozorom najpotężniejszą siłą egzorcystów nie jest wcale talent do wypędzania złodziei ciał i wyrzucania wyklętych z ich domen, lecz umiejętność blokowania specjalnych zdolności upiorów. Ciemność wspiera swych ulubieńców i pozwala im oddziaływać na rzeczywistość: nawiedzonym daje władzę nad domeną, opętańcom i morfom przydaje Darów, niektórym udostępnia moce władania żywiołami, przesuwania przedmiotów, kruszenia skał

bądź łamania wolnej woli śmiertelnych. Egzorcysta może spróbować zablokować pojedynczą manifestację mocy, jeśli znajduje się bezpośrednio w jej pobliżu. Jest to trudne, aczkolwiek możliwe. Okultysta wykrzykuje słowa mistycznych mantr (co kosztuje go utratę 1 Mocy) i wykonuje Trudny test umiejętności (*dominowanie ducha, transmutacja substancji i zaklinanie ciała*), która najbardziej kojarzy się z efektem, jaki pragnie wywołać upiór. Jeśli test będzie pomyślny, egzorcyście uda się zablokować manifestację mocy upiora. Kilku egzorcystów nie może sumować swoich sukcesów, ponieważ każdy z nich snuje oddzielną mantrę.

Przykład. Grupa Rytualistów postanowiła zniszczyć domenę zamieszkiwaną przez widmowego wyżeracza. Upiór korzysta z Mrocznej arkany (patrz s. 323) i animuje łańcuchy zakończone ostrymi hakami. Rzucają się na ludzi, by rozerwać ich na strzępy. Wśród Rytualistów znajduje się egzorcysta. Widząc, co się dzieje, próbuje zablokować manifestację. Adekwatną umiejętnością związaną z telekinezą jest transmutacja substancji. Wydając 1 Mocy, wykrzykuje słowa mantry i wykonuje Trudny test wspomnianej umiejętności. Uzyskuje tylko 3 sukcesy, a zatem jego wysiłki idą na marne. Haki poraniły już dwóch siepaczy. Egzorcysta próbuje jeszcze raz, traci Moc ponownie, lecz tym razem uzyskuje 6 sukcesów. Łańcuch opada bezwładnie na ziemię, a Rytualiści podkładają ogień pod nawiedzone miejsce.

Fetysze

Fetysze to przedmioty, na które egzorcysta naniósł mistyczne piktogramy. Fetyszem może stać się również żywa istota, jeśli na jej ciele okultysta nakreśli wymagane rysunki. Poszczególne znaki zapewniają fetyszowi różne właściwości. Moc cech objawia się tylko podczas bieżącej i kolejnej sceny; zazwyczaj po jednorazowym użyciu fetysz zostaje ich pozbawiony. Rozpoczynając opowieść, każdy egzorcysta posiada znajomość technik sporządzania trzech fetyszy. Z czasem może nauczyć się nowych, kupując je za Doświadczenie. Egzorcyści, którzy opanowali *rzemiosło* na poziomie legendarnym (10 i więcej), są w stanie tworzyć fetysze, które na początku nowej sceny automatycznie odzyskują swoje właściwości, bez ingerencji okultysty.

Wykonanie fetysza wymaga od egzorcysty wydania Mocy w zależności od potęgi znaków (koszt) i wykonania Wymagającego testu *zaklinania ciała* (fetyszem jest istota żywa) bądź *transmutacji substancji* (fetyszem jest przedmiot). Moce tych symboli uzupełniają się, co oznacza, że człowiek może korzystać z kilku fetyszy (ale nie takich samych), kumulując ich właściwości.

Poniżej przedstawiamy najpopularniejsze fetysze.

Bliźniak. Mistyczne symbole oszukują Ciemność i zmniejszają o 2 pierwszą Szkodę na Zdrowiu, Mocy bądź Nieugiętości zadaną przez istotę Ciemności czy naznaczonego. Po objawieniu swej mocy Bliźniak staje się bezużyteczny. Koszt: 1 Mocy.

Fetysz Ciszy. Harmonijne wzory ciszy i spokoju ograniczają potęgę Ciemności. W pobliżu Fetysza Ciszy każde działanie opłacane Mocą przez upiora zmusza go do wydania o 1 Mocy więcej. Na przykład przybranie formy morfa kosztuje wyklętego 4 Mocy, lecz w obecności tego fetysza koszt zwiększa się do 5 Mocy. Koszt: 3 Mocy.

Kłamca. Fetysz chroni właściciela przed wydarciem mu przez upiora prawdziwego imienia. W sytuacji gdy upiór jest bliski uzyskania prawdziwego imienia człowieka (np. podczas Wycofania się z egzorcyzmów), Kłamca podsuwa mu fałszywe. Po objawieniu mocy, staję się bezużyteczny. Koszt: 2 Mocy.

Kwiat Komy (wybrana Akcja). Posiadacz fetysza zyskuje dodatkową kość do wybranej Akcji w testach konfrontacji. Dotyczy to walki bezpośredniej, konfrontacji społecznej lub pojedynku psychicznego ze splugawionym, naznaczonym czy upiorem. Koszt: 3 Mocy.

Oko Mistrza Mukeru. Mistyczny znak zalśni bladą poświatą, jeśli w promieniu 5 metrów od fetysza zostanie użyty Dar Ciemności bądź Zdolność Mrocznej arkany. Koszt: 2 Mocy.

Pazur Mordechaia. Fetysz zwiększa wytrzymałość właściciela, zapewniając mu 1 Ochrony, traktowanej jako mistyczny pancerz, który nie jest wliczany do Obciążenia. Koszt: 3 Mocy.

Pentakl Uzura. W odległości 5 metrów od fetysza żaden człowiek ani wyklęty nie jest w stanie wejść w Pomrok (bądź z niego wyjść), niezależnie czy korzysta z Darów Ciemności, Ścieżek śnienia, czy innych metod. Koszt: 3 Mocy.

Proporzec Admirała Radetzky'ego. Mistyczne glify znaku neutralizują skalanie najbliższej rany. Obrażenie, mające stać się skalaną raną, zostaje zwykłą Szkodą. Koszt: 1 Mocy.

Warkocz Matriarchini Mirel. Zapewnia egzorcyście 1 dodatkową kość podczas blokowania manifestacji mocy upiora. Koszt: 2 Mocy.

Znak Tradycji. Właściciel naznaczonego Znakiem przedmiotu, lub człowiek, który nosi na ciele Znak Tradycji, staje się całkowicie odporny na próby opętania. Znak nie chroni jednak od obrażeń psychicznych podczas egzorcyzmów. Koszt: 5 Mocy.

Śnienie

Mędrcy powiadają, że narodzinom śniącego towarzyszą niepokojące okoliczności, ponure wydarzenia bądź znaki, które naznaczają człowieka piętnem wybrańca, pozostającego na zawsze między Pomrokiem a materią. Legendy śniących określają zdolność dostrzegania Pomroku i jego mieszkańców jako „tchnienia duchów", będącego darem od przebudzonych duchów przodków. Tchnienie "nie musi wcale naznaczać człowieka w chwili narodzin; można je wywołać w dowolnym wieku, jeśli tylko kandydat odpowiednio się przygotuje i - dzięki stosownym rytuałom - zwróci na siebie uwagę przodków.

Śnienie opiera się na badaniu Pomroku i jego mieszkańców, skupiając się na wzajemnych zależnościach świata duchów i świata śmiertelnych. Studiowanie śnienia wymaga zarówno empirii - oddawania się rytuałom, ascezie i nawiązywania kontaktów z duchami zmarłych - jak i badania teorii okultystycznych, egzegezy starych grimuarów, porównywania tablic astrologicznych i doskonalenia obrzędu zawierania paktów z duchami. Moce śnienia zapewniają okultyście możliwość paktowania z duchami zmarłych, możliwość podróżowania przez Pomrok oraz niemal nieograniczoną potęgę w interiorach.

Ścieżki śnienia

Śnienie to umiejętność podążania jedną z pięciu okultystycznych Ścieżek, zawierających odmienne czary i rytuały. Śniący może zgłębiać wiedzę tylu Ścieżek, ilu tylko zapragnie, jednak w praktyce zazwyczaj poprzestaje na jednej lub dwóch. Podyktowane jest to schodkową hierarchią czarów. Aby poznać te leżące na wyższych stopniach Ścieżki, trzeba najpierw poznać zaklęcia niższej rangi.

Ścieżka Demiurga Koszmarów. Najmłodsza dziedzina śnienia, zanurzona w całości w sferze Pomroku. Jej adepci szkolą się w ingerencjach i przekształcaniu Pomroku, co ma swoje odbicie w zmianach w obszarze materii. Demiurgowie Koszmarów to śniący, którzy opanowali arkana ujarzmiania interiorów, a nawet kreowania własnych niby-światów.

Ścieżka Klucznika Wymarłych Światów. Adepci nie kryją nieufności wobec wymiaru eterycznego i natury jego mieszkańców. Uważają, że nie bez powodu zwyczajni ludzie nie dostrzegają barw Pomroku. Klucznicy swoje badania oparli na wzajemnym przenikaniu się Pomroku i materii. Pozwoliło im to na opracowanie czarów pozwalających jeszcze lepiej radzić sobie w świecie śmiertelnych oraz bronić się przed ingerencjami wyklętych w sprawy żywych.

Ścieżka Księżycowego Wędrowca. Kroczenie Pomrokiem nie jest ani bezpieczne, ani łatwe. Księżycowi Wędrowcy uczą się kontroli nad własnym ciałem aby poznać czary ułatwiające poruszanie się w świecie upiorów. Ryzykują wszakże, że z czasem upodobnią się do eterycznych zjaw.

Ścieżka Paktów. Śniący, poprzez rytuał, przyzywa duchy przodków i ich sojuszników z Pomroku, by skłonić je do spełnienia określonych posług. Kolejne czary

umożliwiają zawieranie coraz trudniejszych i bardziej wymagających paktów.

Ścieżka Szalonego Wyjca. Poprzez agresywny sposób śnienia okultysta, zwany Szalonym Wyjcem, dąży do konfrontacji z bytami Pomroku. Czary bazują na inicjowaniu zaczepnych działań przeciwko duchom, upiorom i żywym.

Eksplorowanie Ścieżek

Czary śniących to okultystyczne sposoby czarowania, przynależne do jednej" z pięciu Ścieżek śnienia. Rozpoczynając zabawę jako śniący, już na początku opowieści będziesz miał 3 czary z dowolnie wybranych Ścieżek. Musi jednak zostać zachowany warunek struktury - nie możesz wybrać czaru z wyższego poziomu Ścieżki bez poznania wcześniejszych. Musisz najpierw zgłębić podstawy, by móc posiąść dalsze tajemnice. Kiedy poznasz ostatnią moc śnienia danej Ścieżki, stajesz się jej mistrzem, arcyśniącym danej Ścieżki.

Podczas trwania opowieści możesz poznać nowe moce śnienia. Czary ze Ścieżki, którą kroczysz, zdobywasz poprzez medytacje i trening ducha. Wystarczy, że na koniec opowieści wydasz 3 Doświadczenia, aby już na kolejnym spotkaniu Twój śniący dysponował kolejnym czarem z danej Ścieżki.

Aby jednak rozpocząć studiowanie nowej Ścieżki śnienia potrzebna jest wiedza, która da Ci podstawy eksploracji nieznanego dotąd obszaru. Pomóc może inny śniący, pod którego mentorskim okiem poznasz teorię nowej Ścieżki i postawisz na niej pierwsze kroki. Równie dobrym wprowadzeniem w arkana nowej Ścieżki są księgi okultystyczne. Ich autorzy, zwykle inni śniący, opisali jej założenia oraz instrukcje, dzięki którym pewniejszym krokiem wkroczysz w nieznane. Tak czy inaczej, musisz w trakcie opowieści (a nie pomiędzy spotkaniami) mieć okazję dotarcia do źródła wiedzy o nowej Ścieżce. Dopiero wtedy, wydając 7 Doświadczenia, będziesz mógł nabyć pierwszy przypisany do niej czar.

Korzystanie z czarów śnienia

Rzucenie czaru śnienia, podobnie jak skorzystanie z innych okultystycznych zdolności, wymaga wydania określonej ilości Mocy, zgodnie z kosztem podanym w opisie zaklęcia oraz pomyślnego testu określonej umiejętności okultyzmu i, czasem, spełnienia dodatkowych warunków (specjalna ceremonja). Nieudany test oznacza utratę 1 Mocy oraz dodaje narratorowi 1 kość do Puli Ciemności (patrz **Rozdział XIX**, s. 339).

Przykład. Śniąca Rachela pragnie rzucić czar „Złaknionego dybuka" ze Ścieżki Paktów. Wymagający test *transmutacji substancji* okazał się nieudany, więc okultystka traci 1 Mocy, a. Pula Ciemności powiększa się o 1 kość.

Ścieżka Demiurga Koszmarów

Ścieżka Demiurga Koszmarów

Poziom 1: Wejrzenie w Pomrok.
Poziom 2: Wyssanie breistej ambrozji.
Poziom 3: Wypaczenie.
Poziom 4: Zapomniany korytarz.
Poziom 5: Sny w Domu Wiedźmy.

Wejrzenie w Pomrok. Koszt: 2 Mocy. Test: Zwykły *zaklinania ciała*. Modelowe w naukach okultystycznych otwarcie zmysłów na barwy Pomroku. Czar dotyczy jednej sceny. Przebicia w teście pozwalają Demiurgowi objąć nim wybrane osoby, lecz musi uważać. Bowiem groteska Bezmiaru i wypaczona architektura, będąca skrzywionym odbiciem naszego świata, może doprowadzić do obłędu osoby nieprzyzwyczajone do takich wizji. „Wejrzenie w Pomrok" dotyczy jedynie percepcji pozazmysłowej śniącego, który nie może ranić duchów i ogranicza się do roli obserwatora.

Wyssanie breistej ambrozji. Koszt: 2 Mocy. Test: Wymagający *zaklinania ciała*. Czar jest przydatny wyłącznie w interiorze. Przebywający w nim okultysta może zaczerpnąć haust energii, aby zwiększyć swoje możliwości. Uzyskane przebicia świadczą o kunszcie przetworzenia energii, czyli uzyskanych korzyściach.

1 przebicie: na czas jednej sceny śniący otrzymuje 2 dodatkowe kości do lub
2 przebicia: dodatkowo regeneruje 1 stopień Zdrowia, nawet skalanych ran.
3 przebicia i więcej: Demiurg dodatkowo regeneruje całą Moc.

Zaklęcie ma również negatywny efekt, jakim jest zdradzenie swojej obecności. Poprzez moc czaru władca interioru wyczuwa nieznaną siłę w swojej domenie. Otrzymuje sygnał, który można interpretować tylko w jeden sposób. Wie, że w jego królestwie znajduje się obcy śniący. A to oznacza dla okultysty poważne kłopoty...

Wypaczenie. Koszt: 2 Mocy. Test: Wymagający *transmutacji substancji.* Sztandarowy czar Demiurgów Koszmarów, dzięki któremu są w stanie wypaczać kształt dowolnej rzeczy w Pomroku, wywołując identyczne, lecz czasowe odbicie w świecie materialnym. „Wypaczenie" oznacza mutację tworzywa zgodnie z życzeniem śniącego (np. ciągły rozrost drzewa do rozmiarów druidycznego kolosa, uwypuklenie w gładkiej skale schodów, rozkruszenie kamienia, rozżarzenie stali, przeżarcie zbroi rdzą lub uwięzienie intruza w klatce z pnączy). Demiurg Koszmarów może modelować obiekt do końca trwania sceny. Potem jego czar zostaje przełamany przez Ciemność i wszystko wraca do normalności. Wyjątkiem są interiory, gdzie czar Demiurga wywiera trwały efekt, który zlikwidować może osobiście wyłącznie egregon, zazwyczaj dzięki identycznemu zaklęciu. Rozmiary kształtowanego tworzywa ograniczone są liczbą uzyskanych przebić.

1 przebicie: obiekt wielkości śniącego.
2 przebicia: obiekt wielkości niewielkiego budynku.
3 przebicia i więcej: obiekt wielkości Podniebnej Katedry w Omamie.

Jeśli „Wypaczenie" uczyni komuś szkodę (np. zniknięcie schodów spowoduje upadek osoby stojącej na nich osoby), ofiara tej pośredniej agresji ma prawo do odparcia czaru Zwykłym testem *transmutacji substancji.* Udany test czyni ją odporną na spowodowane zmiany, jednak śniący nadal dzierży władzę nad obiektem i może go wypaczać do końca trwania sceny.

Zapomniany korytarz. Koszt: 6 Mocy. Test: Wymagający *transmutacji substancji.* Niektóre istoty Ciemności nie wiedzą o specyficznych własnościach różnych konstruktów Bezmiaru, takich jak tymczasowe nasilenia mocy w niektórych obszarach, magiczne burze oraz anomalie czasoprzestrzenne. Badania nad Pomrokiem, poparte wieloletnim doświadczeniem, ujawniły Demiurgom Koszmarów jeden z sekretów, o którego istnieniu nie wiedzą nawet niektóre duchy i upiory. Śniący jest w stanie otworzyć „Zapomniany korytarz" przez Pomrok - do miejsca, które wcześniej odwiedził w świecie materialnym lub podczas wędrówki w Pomroku. Wejście do tunelu objawia się jako plama nieprzeniknionego cienia. Czuć powiew grozy zaświatów. Brama pozostaje otwarta do najbliższego świtu lub do chwili, gdy ten, który ją otworzył, zdecyduje się ją zamknąć. Korytarzem może przejść zarówno forma duchowa, jak i cielesna. W tym drugim przypadku przejście okupione jest utratą 1 Mocy. Jeśli korytarz zniknie, osoby, które właśnie nim przechodzą stracą 1 Mocy. Zostaną wrzucone do świata materialnego, w losowo wybranym punkcie - między wejściem a miejscem docelowym. Liczba przebić uzyskanych w teście wyznacza długość korytarza.

1 przebicie: kilometr.
2 przebicia: 10 kilometrów. Anomalie mocy w Pomroku są tak wielkie, że huczą w głowie każdego okultysty pozostającego w najbliższej okolicy, choć wielką trudność sprawi mu zlokalizowanie źródła niepokoju. Zaburzenia mocy nie są wykry-

walne, jeśli śniący zamierza otworzyć korytarz na odległość odpowiadającą mniejszej liczbie przebić.
3 przebicia i więcej: przestrzeń nie gra roli. Podobnie jak wcześniej, czar ten podświadomie wykrywają wszyscy okultyści w okolicy. Potrafią też łatwo zidentyfikować bramę „Zapomnianego korytarza", chyba że śniący zamierza otworzyć korytarz na długości odpowiadającej mniejszej liczbie przebić.

Sny w Domu Wiedźmy. Koszt: 5 Mocy. Test: Wymagający *dominowania ducha.* Demiurgowie Koszmarów powiadają, że ten potężny czar wydarli torturowanym Ebionitom. Śniący na czas jednej sceny zyskuje moc narzucania umysłowi dowolnej istoty kształtów Pomroku, w jakie obleka się dla nich Ciemność, a które stają się rzeczywistością dla ofiar śniącego. Okultysta przez całą scenę ma prawo ingerować w rzeczywistość jawiącą się ofiarom czaru - może zesłać na nie ognisty deszcz, zrywać pod ich nogami kamienne mosty, szczuć ich sforą piekielnych ogarów. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby sam śniący stał się ofiarą „Snów w Domu Wiedźmy" i zapragnął przemienić się w olbrzyma z nadludzką siłą. Łączna liczba ingerencji, jakie może wykorzystać w ciągu całej sceny, odpowiada ilości przebić uzyskanych w teście. Ilość osób jednak, jaka może zostać zdominowana jedną ingerencją, nie może przekroczyć czujności okultysty. Moc czaru nie może zmodyfikować umiejętności objętej nią osoby (należących do lub) o więcej niż 5 punktów.

Wizja i jej konsekwencje (np. szkody na Zdrowiu) są dla ofiary całkowicie realne, chyba że jej umysł obroni się Wymagającym testem *dominowania ducha*. W przeciwnym razie ogień poparzy ciało i spopieli ubranie, most zarwie się pod stopami i piechurzy spadną w przepaść, ogary zagryzą przeciwnika, a olbrzym skruszy mur.

Demiurgowie Koszmarów nie przebierają w środkach. Wtrącają swe ofiary do otchłani piekielnych laboratoriów wypełnionych potworami, w sam środek eksperymentów okultystycznych, do labiryntów pełnych ułomnych istot, światów pełnych krwi, przemocy, perwersji i kalectwa. Znacznie rzadziej śniący kreują „Sny w Domu Wiedźmy" jako swoistą terapię dla towarzyszy, wrzucając ich w wymarzony raj pełen radości, uśmiechów, czystego nieba i rozkoszy cielesnych. Jest to związane z oporem Ciemności przed podobną ingerencją. Stąd trudność rzucenia czaru w intencji pomocy dowolnej istocie wzrasta o 1 poziom.

Ścieżka Klucznika Wymarłych Światów

Ścieżka Klucznika Wymarłych Światów

Poziom 1: Urojone przesianie.
Poziom 2: Znak Sanktuarium.
Poziom 3: Pukanie do Wrót Wymarłego Świata.
Poziom 4: Okowy Palących Runów.
Poziom 5: Sięgnięcie poprzez Pomrok.

Urojone przesłanie. Koszt: 2 Mocy. Test: *dominowanie ducha*. Dzikie ostępy i ogromne odległości pomiędzy siedzibami klanów nie sprzyjają wymianie informacji. Wiadomość wysłana przez hanzycką pocztę może iść tygodniami, zanim trafi do adresata. „Urojone przesłanie" pozwala Klucznikowi przesłać informacje do osoby znanej mu z prawdziwego imienia, bez względu na dzielącą ich odległość. Aby odprawić rytuał, Klucznik wprowadza się w trans oraz wykonuje test dominowania ducha o trudności zależnej od stopnia zażyłości.

Test Łatwy: serdeczny przyjaciel, bliski krewny.
Test Wymagający: znajomy, z którym łączy śniącego nić sympatii; zaufany powiernik.
Test Trudny: osoba neutralna lub niechętna śniącemu.

Klucznik jest w stanie przekazać adresatowi tyle wiadomości, ile przebić uzyskał w teście. Przekaz jest jednostronny, uniemożliwiający dialog pomiędzy stronami.

Znak Sanktuarium. Koszt: 3 Mocy. Test: Zwykły *transmutacji substancji*. Śniący wpisuje trójkąt w wyryty srebrnym ostrzem okrąg, a granice znaku skrapia zwierzęcą krwią. Wierzchołki trójkąta obstawia świecami, a wzdłuż jego ramion wypisuje słowa zaklęcia. Kiedy stanie w okręgu, aktywuje moc znaku na czas jednej sceny. Pentakl staje się obszarem poświęconym, do którego nie wejdzie żaden duch ani wyklęty. „Znak Sanktuarium" nie pozwala wyklętym i duchom korzystać ze swych przeklętych Zdolności przeciwko osobom znajdującym się wewnątrz kręgu. Jego linia stanowi bardzo silną barierę o wytrzymałości równej liczbie przebić uzyskanych w teście rzucania czaru. Przełamanie tej granicy jest możliwe po udanym Wymagającym teście i uzyskaniu w nim tylu sukcesów, ile wynosi wytrzymałość znaku. Jeśli którykolwiek z tych warunków nie zostanie spełniony, istota zostanie odrzucona, a znak zabierze jej tyle Mocy, ile wynosi wytrzymałość Sanktuarium.

Pukanie do Wrót Wymarłego Świata. Koszt: 2 Mocy. Test: Wymagający *dominowania ducha*. Okultysta nawiązuje kontakt z duchem zmarłego, o ile zostanie spełniony dowolny z następujących warunków: w rytuale bierze udział osoba bliska zmarłemu za życia lub jego potomek (nawet nieznany zmarłemu), rytuał odbywa się w miejscu, w którym znajdują się szczątki nieżyjącego, w obrzędzie zostanie wykorzystany przedmiot, do którego zmarły żywił wielki sentyment. Wszystkie osoby biorące bezpośredni udział w ceremonii tracą 2 Mocy (oprócz Klucznika, który musi wydać tylko 2 Mocy na rzucenie czaru). Pomyślny test nie oznacza wezwania ducha zmarłego, lecz wyostrzenie zmysłów osób uczestniczących w rytuale na odgłosy dochodzące zza zimnych wrót prowadzących do krainy Wymarłych Światów. Klucznik (bądź dowolna osoba biorąca udział w ceremonii) może zadać tyle pytań zmarłemu, ile przebić uzyskał okultysta w teście czaru. Zmarły odpowiada, pukając we Wrota Wymarłych Światów. Pytania muszą zatem być tak skonstruowane, aby można było jednoznacznie odczytać odpowiedź. Na przykład: „Ilu towarzyszy poszło z Tobą?" (4 puknięcia), „Czy wszyscy zginęli? Dwa razy na nie, raz na tak" (2 puknięcia).

Okowy Palących Runów. Koszt: 3 Mocy. Test: Zwykły *transmutacji substancji.* Instynkty wyklętych można wykorzystać przeciw nim. Głód krwi i żądza zadawania krzywdy słabszym bywają silniejsze od rozsądku upiora. Właśnie to stanowi podstawę pułapki, jaką przygotowuje na niego Klucznik. Rzucenie czaru rozpoczyna się od narysowania Palących Runów na ściankach dowolnego pojemnika (test *transmutacji*). Następnie okultysta zamyka w pojemniku małe zwierzę (najczęściej jest to mysz, szczur lub pies) będące przynętą dla upiora. Moc czaru działa na wyklętego jak magnes. Wiedziony zapachem świeżej krwi i blaskiem runów rozżarzonych w Pomroku, przybędzie prędzej czy później, aby dać ujście swoim instynktom. Najpewniej sięgnie do pojemnika i zamorduje zwierzę, lecz wtedy Palące Runy, jak szczęki zaklętych sideł, zacisną się na nim, wiążąc go i uniemożliwiając korzystanie ze zdolności i Darów Ciemności. „Okowy" są w stanie pojmać jedynie takiego upiora, którego jest mniejszy od liczby przebić uzyskanych w teście czaru. Moc runów wygasa o zachodzie słońca, kiedy Ciemność plugawi czar i uwalnia swe dziecię.

Sięgnięcie poprzez Pomrok. Koszt: 2 Mocy. Test: Trudny *transmutacji substancji*. Pomysłowość i potęga tego czaru zadziwia nawet mistrzów innych Ścieżek. W ręce śniącego pojawia się dowolny przedmiot znajdujący się w zasięgu jego wzroku, znikając z pierwotnego miejsca. Wprawia to "świadków w zdumienie, gdyż rzecz po prostu znika, nawet

jeśli jest trzymana przez inną osobę. Po chwili materializuje się w dłoniach śniącego. W istocie zawiązanie tego czaru jest dość skomplikowane. Klucznik musi wybrać przedmiot, który zechce przeciągnąć poprzez Pomrok, pamiętając, że obiekt musi mieć rozmiary i wagę adekwatne do siły śniącego. Następnie rzuca czar, a po udanym teście - wyrzuca swego ducha w Pomrok. Ten w kilku susach dopada przedmiotu, wciąga go w Pomrok i natychmiast wraca z nim do ciała. Wszystko trwa zaledwie ułamek sekundy.

Ścieżka Księżycowego Wędrowca

Ścieżka Księżycowego Wędrowca

Poziom 1: Księżycowy dryf.
Poziom 2: Stygmat towarzysza.
Poziom 3: Woźnica Ognistych Rydwanów.
Poziom 4: Majestat pradawnej grozy.
Poziom 5: Przeciągnięcie ciała.

Księżycowy dryf. Koszt: 1 Mocy. Test: Zwykły *dominowania ducha*. Przygotowując się do medytacji, śniący naznacza ciało znakiem Księżycowego Wędrowca. Pomyślne rzucenie zaklęcia i wejście w trans pozwalają mu przekroczyć bramę jawy i snu. Jego duch odrywa się od ciała i wchodzi w Pomrok. Zgodnie z informacjami podanymi w **Rozdziale XVIII**, Pomrok jest przyciemnionym i niewyraźnym odwzorowaniem świata materialnego. Choć śniący dostrzega żywych, forma Księżycowego Wędrowca nie pozwala mu nawiązać kontaktu ze śmiertelnikami. Przebicia uzyskane w teście może dodać do wybranej cechy, zwiększając wszystkie przypisane do niej umiejętności.

Stygmat towarzysza. Koszt: 1 Mocy (za osobę). Test: Zwykły *zaklinania ciała* (dla każdej osoby). Wykorzystując własną krew jako atrament, śniący kreśli na ciele przyjaciela Stygmat. Pozwoli mu to później przeciągnąć kompana za sobą, w podróż przez Pomrok. Na każdą osobę musi rzucić osobny czar (np. naznaczając symbolem 3 osoby, wydaje 3 Mocy i wykonuje 3 osobne testy). Przebicia uzyskane w teście określają ilość godzin aktywności czaru, zanim Stygmat zostanie skalany przez Ciemność. Jeśli tak się stanie, a podróżni nie powrócą z Pomroku, towarzysz śniącego natychmiast zostaje z niego wyrzucony, wpadając w krótkotrwały obłęd i tracąc 4 Mocy. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby śniący jednocześnie przeciągnął do Pomroku więcej osób (maksymalnie do wartości swojego *kultu przodków*, który musi posiadać przynajmniej na poziomie bardzo słabym (1)). Niezależnie od dzielącej ich odległości, jeśli znak jest aktywny, a śniący wkracza w Pomrok, może przeciągnąć towarzysza do świata duchów w miejsce, w którym przedtem znajdowało się jego ciało. Nie jest również ważne, jakim sposobem śniący przemierza świat duchów: księżycowym dryfem, jako zjawa czy w jeszcze inny sposób. Dzięki mocy symbolu jego towarzysz podlega tym samym prawom Pomroku i percepcji, co okultysta. Pamiętaj, że objawienie się Pomroku może być wstrząsem dla osób niedoświadczonych, a w ekstremalnych sytuacjach - grozi potężnym szokiem, i na krótką chwilę może pozbawić zdrowych zmysłów.

Woźnica Ognistych Rydwanów. Koszt: 1 Mocy. Test: Wymagający *dominowania ducha*. Śniący ujarzmia wiatry Pomroku, by poruszać się na ich skrzydłach z wielką prędkością. Nie ograniczają go konstrukty Pomroku, lecz szybuje po niebie niczym drapieżny upiór. Każde przebicie w tym teście zwiększa szybkość poruszania się w Pomroku o 30 km/h (ok. 8 m/s). Przy 3 przebiciach śniący mknie już z prędkością 90 km/h i stanowi prawdziwe wyzwanie nawet dla upiorów zwanych piekielnymi jeźdźcami (patrz s. 324). Czar utrzymuje się przez całą scenę podróży w Pomroku i obejmuje również przyjaciół śniącego naznaczonych „Stygmatem towarzysza".

Majestat pradawnej grozy. Koszt: 3 Mocy. Test: Zwykły *dominowania ducha*. Śniący na czas jednej sceny podsyca płomień swego istnienia do rozmiarów kolosa tryskającego fontanną energii. Taka potężna manifestacja cechuje jedynie straszliwe demony z dalekich sfer Bezmiaru, które pożerają swych pobratymców. Nie, aby przeżyć, lecz dla wypaczonej satysfakcji niszczenia. „Majestat pradawnej grozy" nie wzmacnia śniącego, ale zmienia postrzeganie jego ducha w Pomroku. Księżycowy wędrowiec będzie wzbudzał panikę we wszystkich duchach i upiorach, których Moc jest mniejsza od wartości *kultu przodków* okultysty powiększonej o przebicia z testu. Widząc w śniącym wcielenie pradawnej grozy, jednego z najstraszliwszych pożeraczy dusz, przestraszone duchy i upiory najpewniej pierzchną w popłochu i nigdy, przenigdy, nie odważą się zaatakować ani z własnej woli zbliżyć do „Księżycowego Wędrowca". Objętego czarem, niezależnie od tego czy kroczy przez Pomrok, czy tylko doń zagląda.

Przeciągnięcie ciała. Koszt: 4 Mocy. Test: Trudny *zaklinania ciała*. Czar wieńczący Ścieżkę Księżycowego Wędrowca to apogeum współczesnych zdolności tej dziedziny okultyzmu. Śniący porzuca świat materialny, by przejść w Pomrok i upodobnić się do jego nieludzkich mieszkańców. Niemniejszy szok przeżywają świadkowie tego wydarzenia. Ciało śniące-

go zaczyna blednąc, staje się przezroczyste jak szklana butelka wypełniona krwią i flakami, aż w końcu zupełnie znika. Niezwykle czujny obserwator dostrzeże w świetle słonecznym niewyraźny cień sylwetki w miejscu, gdzie aktualnie w Pomroku znajduje się duch śniącego. Takiej zjawy dotyczą wszelkie prawa opisane w **Rozdziale XVIII**; zamiast Zdrowia posiada ona jedynie Moc. Powrót do świata rzeczywistego nie wymaga wydania Mocy. Ciało materializuje się wówczas w tym miejscu, w którym śniący znajdował się w Pomroku jako zjawa.

Liczba przebić w teście decyduje o dodatkowych okolicznościach.

1 przebicie: przeciągnięcie jest błyskawiczne (trwa kilka sekund) i dotyczy wyłącznie ciała, bez odzienia i ekwipunku.
2 przebicia: śniący może zabrać ze sobą cały ekwipunek i odzienie.
3 przebicia i więcej: bycie zjawą nie utrudnia oddziaływania na materię. Śniący może przesuwać przedmioty i rozmawiać ze śmiertelnikami, niczym żywa istota. Zranić go można tylko poprzez Pomrok lub dzięki odpowiednim czarom.

Ścieżka Paktów

Ścieżka Paktów

Poziom 1: Złakniony dybuk.
Poziom 2: Przewodnik przez Pomrok.
Poziom 3: Zjednanie.
Poziom 4: Groteskowy homunkulus.
Poziom 5: Powrót niegościnnego gospodarza.

Złakniony dybuk. Koszt: 1 Mocy. Test: Wymagający *transmutacji substancji*. Śniący odprawia niebezpieczny ceremoniał i przyzywa rozgniewanego ducha, by jego wściekłość wykorzystać w sposób przydatny dla siebie. Po rzuceniu czaru nakłania ducha do nawiedzenia wskazanego przez siebie oręża na czas jednej sceny. Ostrze takie traktowane jest jako zaklęta broń. Istota, której posoki posmakuje oręż, za każdym razem gdy otrzyma obrażenia, dodatkowo traci tyle Mocy, ile przebić uzyskał śniący w teście rzucenia czaru. Jeśli śniący podąża drogą egzarchy o Atrybucie Gniew, wówczas ofiara otrzymuje dodatkowe 2 obrażenia. Jeśli jednak duch zamieszkujący broń nie skosztuje krwi żywej istoty do świtu, tę samą ilość Mocy wydrze ze śniącego (czyli liczba przebić + ewentualnie 2 za Atrybut egzarchy).

Przewodnik przez Pomrok. Koszt: 3 Mocy. Test: Zwykły *dominowania ducha*. Śniący wyrysowuje okultystyczny pentakl, zasiada na jednym z ramion wpisanej weń gwiazdy i oddaje się medytacji. Po udanym rzuceniu czaru czeka kilka minut na przybycie ducha przewodnika (0, 6, 3, 4, Moc 10, zdolność: Piekielny rajd). Przewodnik wybija z ciała śniącego jego ducha (a także z ciał jego przyjaciół, jeśli ci przystąpili z nim do rytuału i zostali objęci czarem „Stygmat towarzysza" ze Ścieżki Księżycowego Wędrowca) i prowadzi przez Pomrok tam, gdzie okultysta sobie zażyczy. Wszelka percepcja Pomroku opiera się na postrzeganiu przewodnika - naturalnego mieszkańca tej strony rzeczywistości - a zatem jest bardzo dobra. Osoby wędrujące z przewodnikiem metodą dryfu (opisaną dokładniej w **Rozdziale XVIII**) dostrzegają dokładnie świat materii i jego mieszkańców, rejestrują wszelkie dźwięki, barwy i szczegóły. Jeżeli przewodnik z jakiegoś powodu zginie (np. zaatakuje go pożeracz dusz), okultysta traci k10 Mocy i błąka się po Pomroku, dopóki nie odnajdzie swego ciała (dotyczy to także jego współwędrowców). Trwać to może jednak tak długo (zwłaszcza w dalekich podróżach), że powłoka cielesna umrze z wyczerpania. Wędrując z przewodnikiem, grupa pozostaje zupełnie niewidoczna dla śmiertelnych. Przemierza Pomrok z wielką szybkością, przenikając przez materię. Przewodnik nie zaprowadzi śniącego w każde miejsce. Są obszary i istoty, których się lęka, me zaryzykuje zatem bliższego z nimi kontaktu. Liczba przebić w teście oznacza odległość, na jaką grupa może oddalić się od własnych ciał.

1 przebicie: 100 m.
2 przebicia: kilometr.
3 przebicia i więcej: dowolna odległość.

Zjednanie. Koszt: 1 Mocy. Test przeciwstawny: *dominowanie ducha* przeciwko ducha. Śniący może próbować zjednać sobie każdego napotkanego ducha (także upiora, z którym uda się mu porozumieć za pomocą echomeny) po udanym Wymagającym teście *wiedzy o sługach Ciemności*. Okultysta oraz istota zawierają pakt o wzajemnej nieagresji, przestrzegany przez ducha z tym większą lojalnością, im większą przewagę w teście uzyskał śniący. Jeśli okultysta nie złamie postanowień paktu, podejmując działania na szkodę nowego sojusznika, nie musi obawiać się go do końca opowieści. Pakt jest dobrym punktem wyjścia do przedstawienia duchowi konkretnej prośby (np. błagania o pomoc w określonej sytuacji). Po spełnieniu życzenia przez ducha okultysta jest mu winny przysługę stosowną do udzielonej wcześniej pomocy. Zaniechanie lub zbytnie odwlekanie wdzięczności nie pozwoli ponownie skorzystać z tego czaru, chyba że śniący wykupi się zwiększeniem Puli Ciemności o 4 kości.

Przykładowe prośby skierowane do ducha:	Przykładowe życzenia wdzięczności:
- ujawnienie ważnej informacji,	- pomoc w zgładzeniu zajadłego wroga;
- odnalezienie osoby,	- odnalezienie szczątków ducha i pochowanie ich,
- opętanie kogoś,	- oddanie na jakiś czas swojego ciała (poddanie się opętaniu),
- zaprowadzenie w sekretne miejsce,	- złożenie ofiary z człowieka (tylko upiór),
- pomoc w pokonaniu przeciwnika,	- odprawienie święta bądź ceremonii ku czci ducha,
- manifestacja mocy wobec śmiertelnika	- oddanie części swej krwi i duszy (utrata 3 Zdrowia
- zaniechanie agresji na wybranej osobie lub obszarze.	

Groteskowy homunkulus. Koszt: 3 Mocy. Test: Zwykły *transmutacji substancji*. Słowa tajemnego zaklęcia przywołują stęsknionego za cielesnością ducha, którego do najbliższego świtu śniący zaklina we wcześniej przygotowaną formę. W ten sposób tworzy golema o pozornej żywotności, posłusznego woli okultysty. Przyzwanie ducha trwa kilka minut i wymaga polania posągu własną krwią (utrata 1 Zdrowia). Najczęściej śniący wybierają posągi ulepione z gliny, wykute w kamieniu, odlane z żelaza, wystrugane z drewna lub też stanowiące konstrukt złożony z wielu elementów. Tradycyjnie tworzy się człekokształtne homunkulusy, lecz coraz częściej śniący przygotowują posągi na wzór splugawionych bestii, które po ożywieniu przypominają potwory z Pustkowi. Wyrastające z ich ciał haki i kolce służą im za naturalną broń. Zaklęty w takiej formie duch nadaje jej cechy żywej istoty, może się poruszać, a czasem - nawet mówić. Wartości cech golema wynoszą 4, liczba poziomów Zdrowia równa jest liczbie przebić, jakie uzyskał twórca formy w Łatwym teście rzemiosła (który wykorzystał do jej stworzenia) lub uzdolnień technicznych, jeśli forma jest maszyną. Śniący podczas przywołania ducha decyduje, jakie cechy homunkulusa uwydatnić, by stworzyć sługę najbardziej potrzebnego mu w danej chwili. Golem może należeć do jednego z trzech typów:

- **Koci drapieżca.** Szybki, zwinny i sprężysty. Doskonale nadaje się na gońca, jest również niebezpiecznym przeciwnikiem w walce, gdyż potrafi poharatać wroga czarnymi pazurami niczym sztyletami. Pazury odrastają mu niemal natychmiast. Przebicia w teście zwiększają jego , zyskuje również manewr bojowy Błyskawiczny blok. Poziomem inteligencji przypomina kruszyciela kości.
- **Kruszyciel kości**. Determinują go cechy fizyczne, dzięki którym jest niezwykle wytrzymały i silny. Przebicia w teście zwiększają jego , zyskuje też manewr bojowy Druzgocące uderzenie. Rozumie proste polecenia, niewymagające zbyt skomplikowanego procesu analizy i podejmowania trudnych decyzji.
- **Skarlały sługa.** Zaklęty duch doskonale pamięta sposoby komunikacji zmysłowej śmiertelnych, a dodatkowo przydaje homunkulusowi właściwości nadnaturalnej percepcji. Czyni go dzięki temu bardziej inteligentnym i wyczulonym na wszelkie impulsy. Przebicia w teście czaru zwiększają skarlałego sługi. Rozumie on wszystkie polecenia, może również porozumiewać się za pomocą mowy znanej duchowi, choć dźwięki wychodzące z ust golema wydają się kaleczyć każdy ludzki język.

Powrót niegościnnego gospodarza. Koszt: 3 Mocy. Test: Wymagający *kultu przodków*. Śniący po trzykroć wypowiada słowa mantry zwanej Wyrażeniem Złych Intencji, rzuca czar i poświęca małe zwierzę. Wszystko po to, aby obudzić gniewnego mieszkańca pobliskiej okolicy, ducha nawiedzeń (0, 6, 7, 6, Moc 8), który dawno temu pogrążył się we śnie o Wymarłych Światach. Przybędzie natychmiast, wściekły jak upiory Bezmiaru, lecz mocą paktu i zaoferowanej zapłaty (ofiara i Moc}, nie tknie śniącego (ani jego przyjaciół naznaczonych „Stygmatem towarzysza" ze Ścieżki Księżycowego Wędrowca). Zamiast tego wyładuje swój gniew na przestrzeni całego obszaru, szczególnie zajadle prześladując innych śmiertelników, którzy znaleźli się w jego domenie. Nie jest skory do wypełniania rozkazów, a złość uzewnętrznia w wybrany przez siebie sposób, nie wahając się zabijać, a nawet dewastować własnej domeny (np. może kruszyć ściany i łamać sprzęty). Kiedy już zmęczy się epatowaniem agresją, na powrót ułoży się do wiecznego snu. Liczba przebić w teście oznacza stopień podrażnienia ducha. Im więcej przebić, tym mieszkaniec domeny będzie bardziej wzburzony i skory do objawienia swego gniewu.

Ścieżka Szalonego Wyjca

Poziom 1: Całun Dręczyciela.
Poziom 2: Skowyt udręczonych mar.
Poziom 3: Młot Podziemnych Krain.
Poziom 4: Tancerz Spirali.
Poziom 5: Szkaradny Mlaskacz.

Całun Dręczyciela. Koszt: 1 Mocy. Test: Zwykły *dominowania ducha*. Udane rzucenie czaru spowija Szalonego Wyjca w „barwy" Pomroku - ciemność i zwyrodnienie. Rysy śniącego stają się dzikie i zwierzęce, w oczach goreje ogień szaleństwa, w głosie pobrzmiewa ton nieludzkiego okrutnika, a duch w Pomroku jarzy się szkarłatnymi pasmami potężnej istoty. Cienie wokół niego gęstnieją, wzmaga się chłód i niepewność, a płomienie świec zaczynają tańczyć i migotać, jak pod wpływem wichru, nawet w zamkniętym pomieszczeniu. Wszelkie istoty w pobliżu adepta tej Ścieżki, które nie przełamią czaru Wymagającym testem *dominowania ducha* (a wyklęci -), do końca sceny odczuwają przed nim strach (patrz s. 75). „Całun Dręczyciela" trwa przez 1 scenę.

Skowyt udręczonych mar. Koszt: 2 Mocy. Test: Zwykły *zaklinania ciału*. Czy słyszałeś, jak niektóre bękarty Ciemności opłakują nastanie świtu? Ich żałosny jęk niesie się echem przez Pomrok i oznacza przygaszenie płomienia ducha lub wręcz konanie. Po udanym rzuceniu czaru, z gardła okultysty wydobywa się dojmujący, świdrujący skowyt, podobny do jęku udręczonych mar, który poraża tyle wybranych przez śniącego istot, ile przebić uzyskał okultysta w teście. Jeżeli nie oprą się czarowi testem *dominowania ducha* (żywi) lub (wyklęci i duchy), popadają w czasowy obłęd. Ogarnia ich nieopisane szaleństwo, tarzają się po ziemi, tańczą, bełkoczą nieskładnie podnosem, wtórują okultyście, nucąc piosnki i wyjąc do księżyca, bądź po prostu uciekają w popłochu. Czar działa, dopóki śniący wydaje z siebie „Skowyt udręczonych mar", lecz nie dłużej niż tyle minut, ile wynosi jego *artyzm* (minimalnie przez 1 rundę, czyli 5 sekund).

Młot Podziemnych Krain. Koszt: 2 Mocy. Test: przeciwstawny *dominowania ducha* (lub upiora). Potężne uderzenie Młota jest w stanie wybić ducha z każdej śmiertelnej istoty, co stanowi dla ofiary niebywały szok. Śniący rzuca czar poprzez zaciśnięcie dłoni w pięści, złączenie ich razem

i wykonanie gwałtownego ruchu przypominającego uderzenie tarana wprost ku istocie oddalonej od niego o, co najwyżej, kilka kroków (do 3 metrów). Przewaga w teście po stronie okultysty oznacza wypchnięcie ducha z ciała ofiary, a liczba sukcesów przewagi odzwierciedla, jak silnie został wyrzucony duch. Co za tym idzie - jakie Szkody otrzymał. Czar nie czyni szkody istotom pozbawionym ciała.

Przewaga 1 sukcesu: lekkie szarpnięcie. Cios wybił ducha, który w mgnieniu oka powrócił do ciała. Ofiarę przebiega zimny dreszcz, traci 1 Mocy i przez kilkanaście sekund jest lekko oszołomiona.

Przewaga 2 sukcesów: druzgocące uderzenie Młota Podziemnych Krain rozbiło bariery ochronne ducha i wyrzuciło go z takim impetem, że powrót do ciała zajmie mu około godziny. Przez ten czas ciało będzie znajdować się w stanie katalepsji. Ofiara traci 3 Mocy i 1 Zdrowia.

Przewaga 3 sukcesów i więcej: Taran Pomroku uderza z tak wielką siłą, że towarzyszy temu odgłos przypominający miażdżenie kości. Siła ciosu była tak duża, że odczuło to nawet ciało. Ofiara zostaje odrzucona na wiele metrów, jakby powalona przez szarżującego shiga. Traci przytomność, 3 poziomy Zdrowia i 4 Mocy. Duch przez jakiś czas jest tak sponiewierany, że zanim dojdzie do siebie i odnajdzie ciało, mija cały dzień.

Tancerz Spirali. Koszt: 3 Mocy. Test: Zwykły *transmutacji substancji*. Podczas rytuału śniący podryguje w rytm niesłyszalnych bębnów i porusza się po niewidzialnej linii spirali - od zewnątrz do jej środka. Wielu Wyjców pomaga sobie śpiewem bądź grą na instrumencie, lecz nie jest to konieczne. Wstępując do spirali, śniący rzuca czar. Udany test daje mu władzę nad obszarem o promieniu (w metrach) równym dwukrotnej liczbie przebić, jakie uzyskał w teście, tak jakby stał się upiorem nawiedzenia w swojej domenie. Nie ustając w tańcu, zaczyna przejmować kontrolę nad poszczególnymi aspektami miejsca: może poruszać i manewrować wieloma obiektami naraz, ciskać drobnymi przedmiotami, blokować i uruchamiać mechanizmy, nieznacznie zmieniać temperaturę, wywoływać podmuchy wichru lub smród padliny. Taniec nie rozprasza okultysty, gdyż ciało porusza się samo, a jego duch jest wszędzie. Apogeum władzy zyskuje po minucie, kiedy staje na środku spirali i zaczyna wirować wokół własnej osi. W tej krótkiej chwili, trwającej może kilkanaście sekund, rytuał objawia swoją niszczycielską moc, zwielokrotniając kontrolę okultysty nad domeną. Od wyładowań energii powietrze zaczyna jarzyć się blaskiem, a kamienie powoli kruszeją. Każda istota wskazana przez Szalonego Wyjca, znajdująca się wówczas w jego domenie, na skutek straszliwych cierpień cielesnych i duchowych traci 5 Mocy, a także 5 Zdrowia,

pomniejszone o przebicia uzyskane w Łatwym teście *transmutacji substancji* (1 przebicie chroni przez utratą 1 Zdrowia lub 1 Mocy; wybór należy do ofiary).

Szkaradny Mlaskacz. Koszt: 2 Mocy. Test: Wymagający *zaklinania ciała.* Wystarczą trzy słowa zaklęcia, aby okultysta przeobraził się w Szkaradnego Mlaskacza, agresywnego mieszkańca Pomroku. Ciało nie zmienia wyglądu, choć jego oczy lśnią diabelskim blaskiem. Natomiast w Pomroku Mlaskacz jawi się duchom i wyklętym jako powykręcany drapieżca o kolczastej grzywie, którego nie trzeba nawet prowokować, by wzbudzić w nim szał zabijania. Mlaskacz spogląda w Pomrok, potrafi też zadawać obrażenia wszelkim duchom i upiorom. W tej przeklętej postaci Szalony Wyjec zyskuje dodatkowo tyle kości do wszelkich testów bezpośredniej konfrontacji w Pomroku i sferach Bezmiaru, ile przebić uzyskał w teście czaru. Co więcej, jeśli dostrzeże ducha lub wyklętego, bez wahania zaatakuje. Teraz to on jest nienasyconym łowcą.

Technomancja

Okultysta technomanta

Pierwsi technomanci zostali wyszkoleni w czasach Wielkiej Wojny. Mieli stanowić pomost łączący zaawansowaną technologię starożytnych i moce, którymi dotąd władał wróg. Pomimo tych wysiłków świat starożytnych strawił płomień wojny, lecz technomanci przetrwali.

Obecnie technomanta to badacz tzw. okultyzmu kwantytatywnego. Wykorzystując swą wiedzę w praktyce, nauczył się tworzyć artefakty, czyli mechanizmy, które dzięki niezwykłej konstrukcji i wykorzystaniu mistycznych schematów czerpią energię z Pomroku. Wprawdzie w wyjątkowych sytuacjach może to prowadzić do splugawienia artefaktu tchnieniem Ciemności, a wtedy maszyna zaczyna działać wbrew zamierzeniom twórcy. Jednakże, jak zapewniają wybitni mistrzowie technomanci, jest to spowodowane błędami w sztuce zaklinania przedmiotu bądź w jego budowie. Nie jest więc regułą, która mogłaby świadczyć o niebezpieczeństwie uprawiania tej dyscypliny.

Marzeniem technomantów jest dotarcie do wiedzy, która pozwoli im tworzyć moduły bez ograniczeń ilościowych. To z kolei wywołałoby prawdziwą rewolucję przemysłową i produkcję artefaktów na wielką, wręcz masową, skalę. Wówczas cywilizacja i Unia Omamu zyskałaby potencjał, który wskrzesiłby nadzieję na ostateczne zwycięstwo nad Dominatem Ebionitów. Na rzecz realizacji tego celu w Omamie działa stowarzyszenie uczonych okultystów, zwane Korporacją, które jednakże postrzegane jest jako grupa promująca wyłącznie interesy Technoklanów. Z tego powodu darzone jest niechęcią przez inne Rodziny.

Artefakty

Technomancja początkowo była dziedziną zwaną okultyzmem kwantytatywnym, który za pomocą liczb i algorytmów starał się opisać zależność między Pomrokiem a jego materialnym odbiciem. Początki tej dyscypliny sięgają Wielkiej Wojny starożytnych z Cesarzem, lecz jej dynamiczny rozwój nastąpił dopiero wskutek działalności inżynierów z Technoklanów. Praktykowali oni kabałę, astrologię i alchemię, tworzyli wielotomowe tablice proporcji i długie wzory, każdy na kilka kart grimuarów. W miarę zgłębiania tematu wykresy zależności liczbowych ewoluowały w symbole i znaki technomantyczne, które - wyrysowane w sposób zapewniający kilka niezbędnych warunków rytuału (np. nakreślone krwią) - stanowiły katalizator zdolny ukierunkować maszynę do zaczerpnięcia mocy Pomroku i wywołania ściśle opisanych efektów w rzeczywistości. Niektóre z tych znaków były znane wcześniej wiedźmiarzom i szamanom; ujrzeli je w swoich koszmarach lub nauczyli się od spętanych przez siebie upiorów. Po odkryciu zależności matematycznych technomancja zaczęła się krystalizować w takiej postaci, jaką znamy dzisiaj - jako świadome tworzenie artefaktów.

Artefaktem może być tylko maszyna skonstruowana według specjalnych zaleceń dotyczących proporcji, pokryta wzorami i schematami okultyzmu kwantytatywnego. Czynią one z niej mistyczny moduł technomantyczny. Warto zaznaczyć, że zamazanie choćby fragmentu schematu może dezaktywować działanie modułów dodatkowych, dlatego pamiętaj, aby przedmiot był solidny i zabezpieczony przed usterkami, jakie wywołuje długa eksploatacja.

Artefakt jest silnie związany z projektantem i niektóre moduły objawiają swą moc tylko w jego rękach. Tak silne powiązanie maszyny z twórcą powoduje pewną współzależność. Technomanta może w danej chwili posiadać tylko 3 działające artefakty. Jeżeli stworzy czwarty, może wyrzucić na złom swoją pierwszą maszynę, gdyż przestaje ona działać, a jej naprawa nie jest już możliwa.

Zaczynając opowieść, technomanta dysponuje własnoręcznie stworzonym artefaktem z 3 modułami technomantycznymi. Moduły wybierasz z listy przedstawionej poniżej. Nie musisz wykonywać testu wykonania i integracji modułu z artefaktem.

Tworzenie artefaktu

Jeżeli podczas opowieści będziesz chciał stworzyć kolejne artefakty, musisz najpierw zdecydować, jaka maszyna będzie stanowić bazę, do której podczepione zostaną kolejne moduły. Następnie należy zdobyć części oraz narzędzia i własnoręcznie skonstruować cały mechanizm, wykorzystując umiejętność uzdolnienia techniczne.

Po stworzeniu przedmiotu będącego bazą dla modułów technomantycznych musisz go zakląć, czyli nasycić 5 punktami Mocy. Tworzy to nić łączącą przedmiot z Pomrokiem, umożliwiającą w przyszłości, również innym osobom, aktywację modułów bez utraty własnej Mocy. Oznacza to, że artefakt będzie działać nawet po Twojej śmierci, choć wówczas zazwyczaj z uszkodzonym losowo modułem. Zniszczenie artefaktu to dla Ciebie wstrząs psychiczny w postaci utraty 5 Mocy, chyba że sam demontujesz i dezaktywujesz swoją maszynę.

Rytuał zaklinania artefaktu zawiera w sobie ważny element kreacji. Jest to nadanie imienia przedmiotowi, które uczyni go unikalnym. Nazwa nie wymaga inskrypcji; wystarczy wypowiedzieć ją w trakcie ceremonii, trzymając artefakt w ręku. Jest potrzebna podczas aktywacji niektórych modułów. Pamiętaj Jednak, że imię przedmiotu jest zaszyfrowaną wersją Twojego prawdziwego imienia, a zatem, jeśli artefakt wpadnie w niepowołane ręce, wybitny okultysta bądź sprytny upiór mogą zdobyć tę ważną informację.

Moduły technomantyczne

Moduł technomantyczny to z reguły przyłączona do artefaktu niewielka płytka, na której wyryto szczegółowe znaki wyrażające w symbolice okultyzmu algorytm danej właściwości mistycznej. To właśnie zestawienie modułów technomantycznych, ich liczba oraz zestrojenie decydują o cechach jakościowych urządzenia. Potężne artefakty składają się z dużej liczby zsynchronizowanych modułów, wspierających się nawzajem i generujących efekt synergii.

Ograniczeniem okultyzmu kwantytatywnego jest liczba modułów technomantycznych. Potężniejszy technomanta podczepi ich więcej, słabiej wykształcony okultysta - znacznie mniej. Do jednego artefaktu możesz podczepić maksymalnie tyle modułów, ile wynosi wartość Twoich *uzdolnień technicznych*. Jeżeli podłączysz ich więcej, będą oddziaływać na siebie dysfunkcyjnie, przez co artefakt nie będzie działał prawidłowo.

Aby obejść ograniczenia, sprytni technomanci budują wielkie mistyczne maszyny, składające się z kilku artefaktów, z których każdy posiada maksymalną ilość modułów. W ten sposób jedno urządzenie może generować nawet kilkadziesiąt różnych efektów. Legendy mówią, że wytwór geniuszu technomancji, ożywiony mechaniczny smok Stalldorg, składa się z ponad stu modułów. Niestety na obecnym, poziomie wiedzy technomanci Omamu nie potrafią wyjaśnić tego fenomenu, chociaż podejrzewają, że umożliwiły to wypaczone moduły nekrotechniki, które rządzą się nieco innymi prawami.

Tworzenie modułu

Podstawowym warunkiem do stworzenia modułu technomantycznego jest dotarcie do materiałów objaśniających jego kreację. Dokładne wymiary każdego detalu pozwalają na jego skalowanie na mniejszych lub dużo większych powierzchniach. Szczegółowy opis dostarcza informacji na temat aktywacji modułu, metod przeniesienia doń własnych rezerw psychicznych, możliwych komplikacji zestawień z innymi modułami lub wręcz odwrotnie - polepszenia działania w zbiorczym zestawie, a także wskazówki co do dalszego użytkowania bądź udoskonalania modułu. Pełna dokumentacja technomantyczna zawiera od pięciu kart księgi, w przypadku prostych modułów, do nawet stu - dla modułów o wysokiej komplikacji. W czasie opowieści narrator może pozwolić Ci na poznanie dowolnych modułów z listy zamieszczonej poniżej. Samo używanie obcego artefaktu nie zapewnia wiedzy o konstrukcji modułów, jakie w nim zawarto. Musiałbyś rozebrać go na podstawowe elementy i przestudiować, przeznaczając na to tyle samo czasu, co na fachową dokumentację. Odszukanie specyfikacji modułu to znakomity materiał na mroczną opowieść, a przynajmniej na indywidualny wątek dla Twego bohatera.

Zdobyłeś stary grimuar ze schematem konstrukcyjnym, zdołałeś odczytać zaszyfrowane pismo i zrozumiałeś rytuał

kreślenia. Czas na tworzenie modułu. Z wielką starannością przenosisz symbole i znaki na moduł, by następnie pokryć je własną krwią (tracisz 1 Zdrowia). Trwa to od 5 godzin do 3 dni wytężonej pracy, w zależności od tworzywa na moduł i sposobu jego znakowania (rycie na blaszce, trawienie kwasem w metalu, malowanie farbą itp.). Następnie przez 15 minut oznaczasz moduł imieniem artefaktu. W ten sposób zapewniasz ich kompatybilność. Z drugiej jednak strony tak naznaczony moduł pasuje wyłącznie do jednego artefaktu. Czasem się zdarza, że jakiś wypadek powoduje zatarcie symboli na module technomantycznym. Wtedy przestaje on działać, dopóki symbolika nie zostanie uzupełniona.

Aby sprawdzić czy nie popełniłeś pomyłki przy kreśleniu technomantycznych symboli, wykonujesz Wymagający test *transmutacji substancj*i. Udany test oznacza, że precyzyjnie naniosłeś znaki na powierzchnię. Gdy złączysz moduł z artefaktem, będzie gotowy do ujawnienia swych właściwości. Nieudany test komplikuje sytuację, gdyż ujawnia w module skazę Ciemności. Przy aktywacji felernego modułu (niezależnie od wyniku testu) skaza może wyjść na jaw bądź - jeśli taka będzie wola narratora - zadziałać na szkodę użytkownika. Historia o technomantycznej rękawicy, która zadusiła własnego operatora, nie jest jedynie legendą.

Przykład. Technomanta Kaito z klanu Egzokreatorów przymierza się do stworzenia nowego artefaktu, który nazwie Pajęczym Chowańcem. Będzie to niewielka metalowa kulka, zdolna do transformacji w technopająka wyposażonego w dodatkowe moduły szpiegujące. Kaito najpierw zdobywa części i buduje artefakt, zaklinając w nim 5 Mocy i wykonując Zwykły test *uzdolnień technicznych*. Nadaje mu imię i oczekuje tydzień, aby odzyskać Moc i podłączyć moduły. Po regeneracji, już w pełni sił przystępuje do budowy modułów i ich integracji z artefaktem. „Moduł transformacji" (pozwala zmieniać kulkę w pająka) i „Tablica motoryczna" (umożliwia ruch) nie nastręczały problemów, jednakże w przypadku modułu „Pluskwy" test *transmutacji substancji* okazał się nieudany. Narrator określa skazę w module. „Pluskwa" będzie niekiedy rejestrować szumy Bezmiaru, mroczną mowę upiorów wygrażających technomancie, co zabierze mu 1 Mocy. Kaito chciałby jeszcze zamontować moduł „Algorytmu świadomości", o którym napomknął mu jego przyjaciel po fachu. Podczas najbliższej opowieści zdobycie tego modułu będzie jednym z indywidualnych celów Kaita.

Korzystanie z właściwości artefaktu

Moduł objawia swoje moce tylko wtedy, gdy jest przyłączony do artefaktu, którego nazwę włączono w algorytm modułu. Twórca artefaktu od początku wie, jak skorzystać z modułu. Jednak aktywacja i wykorzystanie właściwości obcego artefaktu wymaga dłuższego czasu (około godziny) na analizę symboliki i badanie energii przepływającej przez przedmiot. Następnie wykonuje się Zwykły test *transmutacji substancji*, a znajomość imienia artefaktu lub jego twórcy zapewnia 1 dodatkową kość. Każde uzyskane przebicie zdradza mechanizm aktywacji jednego modułu, w kolejności od ostatnich do najwcześniej przyłączonego.

Aktywacja mocy artefaktu nie wymaga słów ani gestów, lecz jedynie wyrażenia woli i zapanowania nad przepływającą przez artefakt energią, co trwa maksymalnie kilka sekund.

Operator. W żargonie okultyzmu kwantytatywnego mianem tym określana jest osoba, która rozszyfrowała moc modułu i aktywuje jego właściwości. Termin jest szeroko stosowany przy opisie konkretnych modułów i wyjaśnianiu ich działania. Jeśli artefaktu spróbuje użyć ktoś inny, aktywacja zakończy się niepowodzeniem.

Warunek dotyku. Operator może aktywować właściwość artefaktu, wyłącznie go dotykając. Jeśli moduł może być uruchomiony zdalnie, jest to wyraźnie zaznaczone w jego opisie. Jeśli zaś właściwość artefaktu zapewnia moc operatorowi (np. „Technosfera" zapewnia na pewien czas Ochronę), efekt ten trwa tylko wtedy, gdy operator dotyka artefaktu. Jeśli go wypuści, dezaktywuje moduł. Niektóre właściwości artefaktu objawiają się po dotknięciu nim innej osoby (np. „Kriogeniczna permutacja"). Udane dotknięcie innej osoby wymaga testu trafienia, tak jak w sekwencji walki (w sytuacji o mniejszym znaczeniu dla opowieści - wymaga przewagi w przeciwstawnym teście bijatyki operatora przeciwko czujności drugiej osoby).

Aktywacja poprzez test umiejętności okultystycznej. Aby aktywować moduł, operator zmusza zaklętą w artefakcie moc do przepływu strumieniem poprzez moduł. Trwa to ułamek sekundy, ale wymaga testu zgodnego z warunkami Aktywacji w opisie modułu. Pomyślny test oznacza objawienie właściwości modułu bez potrzeby wydawania własnej Mocy. Uzyskane przebicia bardzo często wzmacniają wywołany efekt. Nie można wykonać dwóch testów, aby zwiększyć liczbę przebić; każdy test oznacza aktywowanie artefaktu od nowa. Nie można też wzmacniać liczby przebić uzyskanych w teście poprzez nasycenie artefaktu własną Mocą (patrz niżej, drugi sposób aktywacji).

Jeśli test będzie nieudany, moc przedmiotu przez chwilę próbuje zapanować nad operatorem, jakby był tylko kolej-

nym modułem. Powoduje to u niego utratę 1 Mocy. Dodatkowo narrator zyskuje 1 kość do Puli Ciemności (patrz s. 339), a moduł nadal pozostaje nieaktywny. Kolejna próba jest możliwa dopiero w następnej rundzie (5 sekund później).

Aktywacja poprzez nasycenie modułu Mocą. Nie trzeba korzystać z zasobów energii zaklętej w maszynie. Zamiast tego można tymczasowo nasycić artefakt własną Mocą. W takim wypadku operator wydaje odpowiednią ilość Mocy (zgodnie z warunkami Aktywacji w opisie modułu) i uaktywnia jego właściwości bez potrzeby wykonywania testów. Tym jednak sposobem nigdy nie zyska więcej niż 1 przebicie, a ponowne wydanie Mocy nie zwiększy liczby przebić, lecz na nowo aktywuje moduł.

Optymalna aktywacja. Pragmatyka życia wypracowała optymalną metodę aktywacji. Technomanci najpierw próbują aktywować moduł poprzez ujarzmienie mocy twórcy zaklętej w artefakcie, czyli poprzez wykonanie testu umiejętności okultystycznej. Dopiero potem, jeśli ww. nie da rezultatu, nasycają mistyczne symbole własną Mocą.

Aktywacja i kompatybilność wielu modułów. Potężne artefakty składają się zazwyczaj z wielu modułów, które wspomagają siebie nawzajem. „Przylgi insektoida" połączone z „Tablicą motoryczną" pozwalają artefaktowi na poruszanie się po wszelkich płaszczyznach. Jeśli jeszcze dodasz „Listwę" i podłączysz pod nią „Transformację (mechaniczny pająk)" oraz „Algorytm świadomości", stworzysz technomantycznego golema, posłusznego Twoim rozkazom. Aby taki technopająk mógł wykorzystać wszystkie swoje właściwości związane z dodatkowymi modułami, musisz każdy z nich osobno aktywować. Jeśli zapomnisz aktywować „Przylgi insektoida", pająk będzie poruszał się wyłącznie po ziemi.

W jednym momencie potrafisz aktywować naraz wszystkie wbudowane w artefakt moduły (chociaż wykonujesz dla każdego z nich osobne testy lub nasycasz moduły Mocą). Nie możesz w tej samej chwili aktywować dwóch różnych artefaktów.

Przykład. Kaito pragnie aktywować „Tablicę motoryczną" swego Pajęczego Chowańca. Wykonuje Wymagający test *zaklinania ciała,* niestety nieudany, przez co traci 1 Mocy i zwiększa Pulę Ciemności o 1 kość. Zirytowany, rezygnuje z powtarzania testu, lecz uaktywnia moduł poprzez wydanie 2 Mocy. Pająk zaczyna wolno kroczyć w kierunku wskazanym przez operatora.

Moduły technomantyczne

Akceleracja

Aktywacja: Trudny test *zaklinania* ciała lub 5 Mocy

Czy wiesz, że strzygonie z Rdzawych Pól potrafią wyskoczyć z ukrycia, zaatakować i oddalić się szybciej, niż człowiek potrafi zareagować? Mniej czujne osoby czasami nie są w stanie wychwycić tego okiem, dopiero brak towarzysza w szeregu informuje, że stało się coś złego. Dzięki „Akceleracji" operator zdolny jest przeciwstawić się strzygoniowi. Jeden moduł zwiększa dwukrotnie wszystkie reakcje psychofizyczne operatora. A zatem może on wykonać 2 razy więcej czynności w tym samym czasie: dwukrotnie dalej pobiec, szybciej doskoczyć, zadać więcej ciosów. Podczas walki każdy moduł „Akceleracji" zapewnia bohaterowi dodatkowy atak. Może on zatem, przy jednym aktywnym module, wykonać dodatkowy test konfrontacji i wybrać lepszy wynik. Łączenie modułów „Akceleracji" w obrębie jednego artefaktu daje operatorowi taką szybkość, że nawet strzygonie z Rdzawych Pól nie zauważą, kiedy do nich doskoczy. Połączenie „Akceleracji" i „Tablicy motorycznej" bądź „Pola antygrawitacyjnego" powoduje, że szybsze poruszanie się dotyczy również artefaktu.

Wśród technomantów mówi się jednakże o ukrytej wadzie modułu. Nadużywanie „Akceleracji" ponoć gwałtownie postarza, i to znacznie szybciej niż standardowa dwukrotność. Znany jest operator, który całkowicie posiwiał w wieku dwudziestu lat!

Algorytm świadomości

Aktywacja: aktywny od momentu przyłączenia do artefaktu

Artefakty wyposażone w „Algorytm świadomości" zwane są żywymi maszynami. Posiadają szczątkową inteligencję, pozwalającą na wykonywanie prostych poleceń bądź podstawową wymianę informacji z operatorem. Brzmi to kuszące, gdyż artefakt zyskuje duże możliwości. Lecz należy uważać, bowiem przedmioty obdarzone świadomością nie dość, że czasem buntują się przeciw swemu twórcy, to jeszcze budzą grozę wśród pospólstwa. Znacznie prościej jest wytłumaczyć nawiedzenie obiektu przez bękarty Ciemności, niż pojąć arkana technomancji. Technomanta afiszujący się ze świadomym przedmiotem będzie uchodził za splugawionego okultystę, który wchodzi w konszachty z upiorami. Stereotyp nie jest pozbawiony racji, gdyż wiele artefaktów zostało spaczone przez Ciemność lub zaczęły emanować echem najgorszych cech swych twórców. Warto wspomnieć o okrytym ponurą sławą smoku, Staldorgu, czy o Gwardziście Szalonego Honzo, świadomym kościanym egzoszkielecie, który z cudownego artefaktu przeistoczył się w żądnego krwi potwora.

Pierwsze wbudowanie modułu świadomości przydaje artefaktowi +4 do wszystkich cech.

Artefakt może samodzielnie uruchamiać moduły, wykonując test aktywacji i określając efekty działania. Jeśli test był niepomyślny, artefakt zacina się, dezaktywując wszystkie właściwości, aż do czasu naprawy polegającej na dotknięciu przez operatora przedmiotu i wydaniu 4 Mocy.

Do jednego artefaktu można wbudować wiele „Algorytmów świadomości". Każdy dodatkowy moduł zwiększa o 2 wybraną przez twórcę cechę. Wraz z liczbą algorytmów wzrasta inteligencja i samoświadomość artefaktu, czy raczej sztucznie wywoływana iluzja życia. Jeden algorytm to nikła świadomość i zrozumienie otaczającego świata. Przedmiot rzadko będzie sam aktywował mocę lub będzie to czynił w nieodpowiednich momentach, dlatego zazwyczaj potrzebuje wyraźnego rozkazu operatora. Technomanci z Zajezdni oszacowali, że osiągnięcie przez artefakt iluzji ludzkiej świadomości wymaga 4 modułów. Znany z legend Rytualistów Żywomiecz Zakonnik dysponował 3 modułami, a szacuje się, że arcydzieło technomancji, smok Staldorg, dzięki nekrotechnicznym zabiegom posiada ich około 20.

Wymiana informacji z artefaktem (np. aktywacja właściwości na rozkaz) uzależniona jest od innych modułów. Jeśli w artefakt wbudowano moduł „Monitoringu", wystarczy gest. Przy module „Pluskwy" natomiast - słowne polecenie. Brak modułów zmusza operatora do dotknięcia artefakty i przekazania wiadomości telepatycznie. Warto skorzystać z modułu „Eterycznego nadajnika", który pozwala na zdalne porozumiewanie się z artefaktem, bez konieczności dotykania.

Autodestrukcja

Aktywacja: Trudny test *transmutacji substancji* lub 4 Mocy

Wiesz dobrze, że jeśli artefakt wpadnie w niepowołane ręce, ktoś może wykorzystać go przeciwko Tobie. Nie dość, że może używać jego mocy, to jeszcze, dzięki skrupulatnym badaniom, odszyfrować imię jego twórcy. A to w nim jest przecież zaklęta Twoja moc! Nie możesz pozwolić sobie na takie ryzyko, stąd sądzimy zabezpieczyć Twój skarb modułem „Autodestrukcji".

W dowolnej chwili twórca artefaktu może zażądać, aby jego "przedmiot uległ samozniszczeniu. Odległość nie gra roli,

a komenda nie powoduje szoku psychicznego, normalnie związanego ze zniszczeniem artefaktu. Wypowiedzenie imienia artefaktu i wyrażenie rozkazu „Autodestrukcji" powoduje, że przedmiot eksploduje płomieniem i wyładowaniem mocy, które wszystkim istotom w odległości 10 metrów od artefaktu zadają 10 ran (bez uwzględnienia pancerza, ale biorąc pod uwagę sukcesy z obronnego Zwykłego testu transmutacji substancji). Po artefakcie zostaje tylko kupa złomu i technicznych śmieci.

Emulator biopola

Aktywacja: Trudny test *dominowania ducha* lub 4 Mocy

Właściwość ta została nazwana przez wiedźmiarzy „demonicznym strażnikiem". Świadczy to o ich zupełnej ignorancji w dziedzinie zasad okultyzmu naukowego. Przez godzinę artefakt tworzy dość dokładną iluzję dowolnego stworzenia, wcześniej zaprogramowaną przez operatora. Z pewnością największą popularnością cieszą się demoniczne bestie. Generowanie i konfiguracja biopola wymagają aktywowania tej właściwości. Trwa to około godziny i wymazuje z pamięci modułu poprzednio wygenerowaną iluzję.

Wywołanie iluzji trwa ułamek sekundy i wymaga aktywacji modułu. Siła projekcji biopola może być tak dokładna, że dla postronnych osób iluzja nabierze cech realnych, np. pazury zwierzęcia rozedrą pancerz i skórę, a siła skoku bestii powali dorosłego człowieka. Jeśli okażą się potrzebne współczynniki iluzorycznej bestii, przypisz jej takie, jakie posiada zwierzę do niej podobne. Pamiętaj, że bestia posiada jedynie fizyczne przymioty, nie można jej opętać i jest odporna na wszelkie psychologiczne interakcje. Ofiara jej agresji może przełamać iluzję Wymagającym testem *dominowania ducha*. Udany test oznacza, że biopole staje się dla danego uczestnika jedynie animowanym hologramem.

Każda czynność bestii wymaga koncentracji operatora i jego stałej kontroli nad iluzją, którą stworzył. Jeśli coś odwróci jego uwagę, iluzoryczny potwór będzie powtarzać ostatnią czynność albo podąży za artefaktem. Sam z siebie nie podejmie żadnej akcji.

Sytuacja nieco ulega zmianie, jeśli połączy się moduł „Emulatora biopola" z „Algorytmem świadomości". W tym wypadku iluzją steruje świadomy artefakt, a zachowania bestii przypominają jej instynkty i prawdopodobne zachowania. „Emulator biopola" nie wytwarza dźwięków, co z jednej strony czyni bestię bezszelestną, ale także pozbawia ją możliwości imitowania naturalnych odgłosów: Wycia, ryczenia lub mlaskania. Tego rodzaju efekty wymagają połączenia z modułem „Syntezatora dźwięków".

Endolokalizator

Aktywacja: Wymagający test *dominowania ducha* lub 4 Mocy

Artefakt korzysta z więzi, która podczas rytuału zaklinania zawiązuje się pomiędzy nim a twórcą. Na żądanie, niezależnie od dzielącej ich odległości, artefakt zaczyna wysyłać sygnały, które ułatwiają jego lokalizację. Ich siła zależy od liczby przebić uzyskanych w teście aktywacji.

1 przebicie: twórca otrzymuje jeden krótki impuls identyfikujący kierunek świata, z którego nadchodzą sygnały.
2 przebicia: przedmiot nadaje sygnały przez godzinę, a oprócz kierunku twórca może określić odległość dzielącą go od artefaktu.
3 przebicia i więcej: „endolokalizacja" artefaktu trwa przez cały czas, aż do pierwszej drzemki jego twórcy.

Eteryczny nadajnik

Aktywacja: Zwykły test *dominowania ducha* lub 2 Mocy

Jest to moduł przydatny jedynie z „Monitoringiem", „Pluskwą" i „Algorytmem świadomości". Co ciekawe, pół modułu jest dołączane do artefaktu, zaś druga część pozostaje w ręku operatora. Dzięki temu aktywacja „Eterycznego nadajnika" pozwala na bezpośredni i natychmiastowy odbiór danych rejestrowanych przez „Pluskwę" bądź „Monitoring", a także pomaga w telepatycznym porozumiewaniu się z artefaktem obdarzonym świadomością (zawierającym „Algorytm świadomości"). Nadajnik działa jednak w ograniczonym zakresie, uzależnionym od liczby przebić uzyskanych w teście aktywacji.

1 przebicie: kilometr.
2 przebicia: 10 kilometrów.
3 przebicia i więcej: bez ograniczeń odległości.

Z uwagi na negatywne oddziaływanie Pomroku na artefakt, nadajnik nie obejmuje zasięgiem interiorów. Częste zakłócenia dopadają go na terenach napiętnowanych Ciemnością bądź tam, gdzie występuje duże nagromadzenie energii (na. Pustkowiach, w Zgubie lub przeklętych miejscach).

Flesz

Aktywacja: Zwykły test *transmutacji substancji* lub 3 Mocy

Do końca sceny wokół artefaktu utrzymuje się blada poświata. Jej jasność jest uzależniona od liczby przebić uzyskanych w teście aktywacji (1 odpowiada zapalonej świeczce, 2 - pochodni, 3 zaś rozjaśnią każde pomieszczenie). Właściwość modułu można wykorzystać również w inny sposób, wyz-

walając całą siłę światła w nagłym oślepiającym błysku, co pozwala operatorowi wywołać chaos i zamieszanie. Wszystkie osoby znajdujące się w odległości do 10 metrów od artefaktu muszą wykonać udany Wymagający test *zaklinania ciała*, w przeciwnym wypadku zostają oślepione (-3 do i) na tyle minut, ile przebić uzyskano w teście aktywacji. W sytuacji zagrożenia jedynym dla nich wyjściem jest próba obrony poprzez uderzanie na oślep.

Infrawizja

Aktywacja: Wymagający test *zaklinania ciała* lub 2 Mocy

Aby moduł był efektywny, musi przysłaniać oczy operatora, zatem często jest umieszczany w artefaktach takich jak gogle lub monokl. Aktywacja artefaktu zapewnia do końca sceny zdolność infrawizji, czyli widzenia barw w podczerwieni, co znacznie ułatwia widzenie w ciemności. Technomanta skryty w mroku z artefaktem infrawizji zawsze będzie miał przewagę nad zwykłym człowiekiem, niczym polujący na ofiarę nocny drapieżnik.

Czułość widzenia w infrawizji uzależniona jest od liczby przebić uzyskanych w teście aktywacji.

1 przebicie: wyostrza wzrok w półmroku, np. w katakumbach rozświetlanych pochodniami, w gwiaździstą noc lub przy ognisku. W takiej sytuacji operator widzi otoczenie wyraźnie jak w dzień, choć w mocno zmienionych kolorach. Nawet bardzo słabe oświetlenie jest niczym latarnia rozświetlająca najgłębszą czeluść. Każdy przedmiot jawi się wyraźnie, sprawiając wrażenie rozgrzanego do czerwoności. Niestety w całkowitych ciemnościach (przy braku źródła światła) artefakt jest bezużyteczny.

2 przebicia: w całkowitej ciemności bohater widzi jedynie gorące przedmioty lub istoty żywe, których ciepłota ciała jest dużo wyższa od temperatury otoczenia. Otoczenie o tej samej temperaturze pozostaje zupełnie niewidoczne, więc łatwo można skręcić kark w jakiejś jamie lub mocno poturbować się na nierównościach podłoża. Infrawizja w całkowitej ciemności jest ograniczona do 10 metrów.

3 przebicia i więcej: operator dobrze widzi w całkowitych ciemnościach, a każdy ciepły obiekt jest dodatkową pochodnią rozświetlającą otoczenie. W tej opcji zasięg infrawizji jest porównywalny z widzeniem w dziennym świetle.

Kriogeniczna permutacja

Aktywacja: Zwykły test *transmutacji substancji* lub 3 Mocy

Moduł odkryty dzięki szabrownikom z Wilczej Nekropolii. Wytwarza bardzo niską temperaturę, a przy bezpośrednim kontakcie w mgnieniu oka zamraża każdy obiekt, którego wymiary nie przekraczają 5 x 5 x 5 metrów. Istota dotknięta artefaktem ma prawo do obronnego Zwykłego testu zaklinania ciała. Czas zamrożenia zależy od liczby przebić przewagi uzyskanej przez operatora.

Przewaga 1 przebicia: minuta.
Przewaga 2 przebić: dzień.
Przewaga 3 przebić i więcej: stan chroniczny. Odmrożenie wymaga aktywowania na zahibernowanej istocie modułu „Kriogenicznej permutacji".

Po odmrożeniu osoba zaczyna normalnie funkcjonować. Sama permutacja jest dość stresująca i bolesna: ofiara traci 2 Mocy i 1 Zdrowia. Co więcej, na czas jednej sceny po aktywacji operator jest całkowicie odporny na działanie mocy tego artefaktu oraz na wszelkie czynniki zewnętrzne bazujące na niskich temperaturach (np. nie grozi mu odmrożenie palców na Lodowym Pustkowiu).

Listwa

Aktywacja: moduł aktywny od momentu przyłączenia

Moduł „Listwy" to stosunkowo nowe odkrycie Korporacji, pozornie zaprzeczające prawom technomancji. „Listwa" zajmuje standardowo jedno gniazdo modułu w artefakcie, ale sama posiada wolne gniazda, pod które można podłączyć aż 4 inne moduły technomantyczne, niezależnie od *uzdolnień technicznych* technomanty. Dany artefakt może mieć tylko jedną „Listwę", do której ponadto nie można podłączyć innej „Listwy". Nie zmienia to faktu, że moduł ten pozwala znacznie rozszerzyć moc artefaktu.

Metamorfoza temporalna

Aktywacja: Zwykły test *dominowania ducha* lub 2 Mocy

Operator artefaktu subtelnie mami zmysły innych istot, dzięki czemu jest przez nie odbierany jako osoba dużo starsza bądź dużo młodsza. Hipnoza zmysłów jest zbiorowa; operator po prostu okrywa się płaszczem iluzji, który pozwala mu modyfikować swój wygląd przez dodanie bądź odjęcie sobie lat. Każde przebicie w teście aktywacji pozwala na obniżenie lub podniesienie pozornego wieku o jedno pokolenie, przy zachowaniu podziału na: wiek dziecięcy, młodość, wiek średni, starość. Wykroczenie poza skalę (nawet poprzez nadmierne odmłodzenie) powoduje utratę 1 Mocy przez operatora i przybranie przezeń wstrząsającego wyglądu gnijącego, lecz żywego trupa. Efekt trwa przez tyle godzin, ile przebić uzyskano w teście aktywacji.

Modulator głosu

Aktywacja: Zwykły test *zaklinanie ciała* lub 2 Mocy

Znane są legendy o straceńcach, którzy podążali za płaczem dziecka lub zalotnym chichotem młodej dziewczyny, by wpaść w szpony podstępnego wampira imitującego ludzkie głosy. Podobną sztuczkę umożliwia „Modulator głosu". Operator może dowolnie zmieniać swój głos: ciepły i głęboki podczas zalotów do arystokratki na dworze decydenta, na niski i chrapliwy podczas zastraszania wrogów. Modulator nie imituje odgłosów wydawanych przez zwierzęta ani innych, obcych człowiekowi dźwięków. Aktywowany moduł działa tyle godzin, ile przebić uzyskano w teście aktywacji. Przez ten czas operator może dowolnie zmieniać głos, w tym również mówić swoim naturalnym.

Monitoring

Aktywacja: Wymagający test *transmutacji substancji* lub 4 Mocy (rejestracja); Trudny test *dominowania ducha* lub 3 Mocy (odtwarzanie).

„Monitoring" to bardzo skomplikowany algorytm technomancji, dzięki któremu artefakt zapamiętuje ruchomy obraz w polu widzenia 120 stopni od głównego symbolu naniesionego na powierzchnię modułu. To potężne narzędzie; efektywnie wykorzystane może być nieocenionym źródłem informacji dla żądnego wiedzy intryganta lub szpiega.

Podobnie jak „Pluskwa", moduł ma dwie funkcje: rejestracji i odtwarzania. Aktywowanie rejestracji uruchamia zapamiętywanie obrazu przez liczbę godzin równą liczbie uzyskanych przebić. Po tym czasie artefakt sam dezaktywuje tę funkcję. Ponowne uruchomienie rejestracji oznacza wymazanie poprzedniego obrazu.

Aby obejrzeć nagranie, należy aktywować artefakt w funkcji odtwarzania. Uzyskane w teście przebicia przekładają się na jakość i detale utrwalonego obrazu. Obraz stymuluje wyobraźnię operatora, pojawiając się wyłącznie w jego umyśle. Z tego względu nieświadomym ignorantom „Monitoring" wydaje się znacznie bardziej tajemniczy, a wiedza, jaką dzięki niemu posiadł technomanta predestynuje go w oczach ludu do miana „widzącego". Można wielokrotnie oglądać zapamiętany obraz, bez obawy o jego uszkodzenie.

Moduł „Monitoringu" można połączyć z modułem „Pluskwy", który zapewnia dźwięk. Do aktywowania obu funkcji wystarczy spełnić wymogi aktywacji „Monitoringu". Dodatkowym usprawnieniem będzie połączenie go z „Eterycznym nadajnikiem", pozwalającym na zdalny odbiór zarejestrowanych danych.

Pluskwa

Aktywacja: Wymagający test *transmutacji substancji* lub 3 Mocy (rejestracja); Wymagający test *dominowania ducha* lub 2 Mocy (odtwarzanie).

„Pluskwa" umożliwia podsłuchanie rozmowy prowadzonej w pomieszczeniu, w którym znajduje się artefakt. Dzięki temu użyteczność modułu jest znaczna zwłaszcza na terenach cywilizowanych, gdzie informacja bywa o wiele, cenniejsza od siły oręża. Niektórzy technomanci używają „Pluskwy" jako systemu przekazywania wiadomości bądź zapisywania swoich relacji.

Artefakt ma dwie funkcje: rejestracji i odtwarzania. Potrafi, w zakresie fal słyszalnych dla ludzkiego ucha, zapamiętywać wszelkie dźwięki otoczenia. Maksymalny czas nagrywania dźwięku (w godzinach) równy jest liczbie przebić uzyskanej podczas aktywacji. Dźwięk pozostaje nagrany, dopóki nie zostanie włączone kolejne rejestrowanie, kasujące poprzedni zapis.

Odtwarzanie to możliwość odsłuchiwania zapamiętanych przez artefakt dźwięków, które rozbrzmiewają bezpośrednio w głowie operatora, zatem nikt poza nim ich nie słyszy. Dźwięki mogą być odsłuchiwane dowolną ilość razy, chyba że zapis zostanie skasowany. Dodatkowym usprawnieniem może być połączenie artefaktu z „Eterycznym nadajnikiem", który pozwoli na zdalny odbiór zarejestrowanych danych.

Pole antygrawitacyjne

Aktywacja: Bardzo Trudny test *transmutacji substancji* lub 4 Mocy

Jest to owiana legendą moc technomantów, która pozwala im szybować po niebie niczym drapieżnym ptakom. Oczywiście to wielkie uproszczenie, niemniej jednak aktywacja modułu pozwala artefaktowi i dotykającej go osobie przez około minutę unosić się w powietrzu i latać z prędkością 60 km/h. Za każde przebicie uzyskane w teście aktywacji operator może unieść ze sobą ciężar około 80 kilogramów, ale kosztem zmniejszenia prędkości o 10 km/h.

Porażenie

Aktywacja: Zwykły test *transmutacji substancji* lub 3 Mocy

Z artefaktu wyskakują błękitne iskry wyładowań elektrycznych, które rażą osoby wybrane przez operatora znajdujące się nie dalej niż 10 metrów od artefaktu. Każde przebicie w teście aktywacji zapewnia możliwość porażenia 1 osoby. Porażenie wywołuje bolesne skurcze mięśni,

powodując utratę 1 Zdrowia za każde 1,0 Ochrony z dowolnego metalu, jaki nosi na sobie ofiara, a dodatkowo 2 obrażenia, w przypadku gdy ofiara ma przy sobie dużo innych metalowych przedmiotów. Ofiara ma prawo do obrony przez łatwy test *transmutacji substancji*, neutralizując każdym przebiciem jedno obrażenie.

Projekcja wyglądu

Aktywacja: Wymagający test *dominowania ducha* lub 2 Mocy

Artefakt okrywa się płaszczem iluzji, przybierając wygląd zależny od woli operatora, lecz zbliżony rozmiarami do swej naturalnej wielkości. Czas trwania iluzji (w godzinach) równy jest liczbie przebić uzyskanych w teście aktywacji. Dzięki tej mocy można nieznacznie poprawić wygląd przedmiotu (poprzez nadanie głębi cieniom, skontrastowanie, postarzenie faktury) albo całkowicie go zmienić (np. technorękawica skryje się pod postacią ryzy papieru, czasomierz zmieni się w iluzję złotego denara). Złudzenie nie może naśladować ruchu, np. tańczącego płomienia czy przelewającej się wody, ani imitować żywej istoty. Operator może w każdej chwili dezaktywować „Projekcję wyglądu".

Przylgi insektoida

Aktywacja: Zwykły test *zaklinania ciała* lub 2 Mocy

Potworni skargerowie hodowani w laboratoriach Ebionitów potrafią przez krótki czas utrzymać się na powierzchni innej niż poziomej, skakać po ścianach, czy nawet biegać po suficie. Chcesz równać się ze skargerem? Zamontuj „Przylgi insektoida", które zapewniają artefaktowi i trzymającemu go operatorowi przyczepność na wszelkich powierzchniach oraz dostosowanie fizjologii ciała do zmian punktu odniesienia. Liczba przebić w teście aktywacji określa siłę i jakość przyczepności.

1 przebicie: na krótką chwilę (najwyżej minutę) możesz przyczepić się do pionowych powierzchni, jednak Twoja fizjologia nie została dostosowana. Nie możesz biegać po ścianach, co najwyżej dasz radę mozolnie się wspiąć.

2 przebicia: możesz poruszać się po pionowych powierzchniach, sklepieniach i suficie. 1 to na dwóch nogach! Psychofizjologia dostosowana całkowicie.

3 przebicia i więcej: osoba, której dotykasz, nabywa identycznej zdolności. Gdy ją wypuścisz... No, cóż...

Purgarytm dializy

Aktywacja: Wymagający test *zaklinania ciała* lub 3 Mocy

Ciałem operatora targa gwałtowny wstrząs; przez kilka kolejnych minut odczuwa on gwałtowne dreszcze. To siła „Purgarytmu dializy", czyli modułu, który oczyszcza ciało. Niezależnie od liczby uzyskanych przebić, operator odzyskuje 1 Zdrowia. Wszelkie narkotyki, trucizny i inne niepożądane dla organizmu substancje zostają zneutralizowane, następuje również gwałtowne otrzeźwienie, jeśli operator znajdował się pod wpływem alkoholu. Jeśli zapadł na groźną chorobę, poddanie się mocy „Purgarytmu dializy" jest równoznaczne z dostarczeniem organizmowi jednej dawki leku. Aby poddać oczyszczeniu inną osobę, operator musi uzyskać co najmniej dwa przebicia.

Odsączenie

Aktywacja: Wymagający test *zaklinania ciała* lub 3 Mocy

Technomanta to nie tylko dziwak i geniusz, kwantytatywnej okultystyki z jej niezrozumiałymi urządzeniami To przerażający i tajemniczy okultysta, obcowanie z którym nie pozwala zapomnieć, że pierwszych technomantów przeszkolili wojskowi specjaliści w dążeniu do wykreowania *wunderwaffe* mogącej zmienić oblicze Wielkiej Wojny.

Dotknięcie artefaktem, ciała innej istoty natychmiast wywołuje bardzo bolesny i szokujący efekt odsączania, czyli wypływania krwi przez skórę zachowującą się jak gąbka lub sito. Każde przebicie w teście aktywacji oznacza utratę przez ofiarę 1 poziomu Zdrowia i 1 Mocy. Ofierze przysługuje obrona w postaci Wymagającego testu zaklinania ciała, a każde uzyskane przebicie niweluje skutki jednego przebicia uzyskanego przez operatora.

Sfera antykinetyczna

Aktywacja: Trudny test *transmutacji substancji* lub 4 Mocy

Wokół artefaktu, a także trzymającego go operatora, tworzy się sfera antykinetyczna, która przeciwstawia się siłom skierowanym do wnętrza. Wymierzone w sferę pociski chybiają. Aby trafić artefakt lub operatora podczas walki na pięści lub białą broń, przeciwnik musi odrzucić tyle kości, ile przebić uzyskano w teście aktywacji. „Sfera antykinetyczna" czyni bezużytecznymi manewry bojowe Bestialskie zwarcie i Podjazd kawalerzysty. Jej efekt utrzymuje się przez całą scenę.

Skaner astralny

Aktywacja: Trudny test *dominowania ducha* lub 5 Mocy

Aktywacja artefaktu pozwala wejrzeć w Pomrok. Działanie trwa godzinę za każde przebicie uzyskane w teście aktywacji. Operator widzi duchy i upiory tak dobrze, jakby były żywymi istotami. Dzięki temu może on chronić się przed koloniami pluskwiaków eterycznych, zatruwających żywność i wodę, wytropić kryjówkę upiora, ujrzeć złodzieja ciał i opętańca, a także rozpoznać nawiedzone miejsce lub przedmiot.

To potężna właściwość, gdyż pozwala przeniknąć to, co niewidoczne i niezrozumiałe, a czego ludzie najbardziej się obawiają.

Syntezator dźwięków

Aktywacja: Wymagający test *dominowania ducha* lub 2 Mocy

Przez całą scenę artefakt jest w stanie generować dźwięki o złożoności zależnej od liczby przebić uzyskanych w teście aktywacji.

1 przebicie: krótki pojedynczy dźwięk występujący w naturze (np. trzask łamanej gałęzi, odgłos upadku kropli wody, stukot upadającego kamienia, huk błyskawicy).
2 przebicia: dowolny pojedynczy dźwięk występujący w naturze (np. szum wiatru, ryk zwierzęcia, trzeszczenie konarów drzew) albo krótki pojedynczy dźwięk cywilizacji (np. skrzypnięcie drzwi, odgłos kroków, brzęk tłuczonego szkła, uderzenie dzwonu).
3 przebicia i więcej: kakofonia różnych dźwięków: muzyka, skandowanie tłumu, imitacja mowy ludzkiej bądź dowolny odgłos cywilizacji.

„Syntezator" posiada również opcję kumulacji dźwięków. Zamiast przez godzinę wydawać różne odgłosy, może w ciągu kilkunastu sekund uderzyć mocą infradźwięków. Są to niesłyszalne dla ludzkiego ucha odgłosy powodujące ból głowy. Każda istota w zasięgu 10 metrów, która nie wykona udanego Zwykłego testu *dominowania ducha*, zostaje oszołomiona. Nie może podjąć działań ani zaatakować, czuje się zmieszana i nieco otępiała, odczuwa także przeszywający ból głowy. Zwierzęta potraktowane infradźwiękami najczęściej uciekają w popłochu.

„Syntezator dźwięków" połączony z „Emulatorem biopola" wzbogaca iluzję o odgłosy wydawane przez zwierzę, a w połączeniu z „Algorytmem Świadomości" zapewnia artefaktowi zdolność generowania mowy (o ile przebicia na to pozwolą) w ojczystym języku operatora.

Szpony pożeracza dusz

Aktywacja: Wymagający test *dominowania ducha* lub 4 Mocy

Pożeracze dusz to okrutne upiory, które polują na swych pobratymców, bądź ludzi, by nasycić się ich Mocą. „Szpony" to moduł dający jedną z nielicznych właściwości, które wspierają technomantów w konfrontacji z wyklętymi. Na jedną sekwencję walki, „Szpony" stają się zaklętym orężem (a zatem można je wykorzystać podczas dryfu Pomrokiem i kroczenia poprzez Pomrok - patrz s. 308.) o właściwościach: Błyskawiczna riposta +1, Wściekły atak +1, Utrzymanie pozycji -2. Liczba obrażeń zadana przez zaklętą broń jest równe liczbie przebić uzyskanych w teście aktywacji.

Tablica motoryczna

Aktywacja: Wymagający test *zaklinania ciała* lub 2 Mocy

Artefakt może przemieszczać się po ziemi zgodnie z wolą operatora (zasięg wzroku) przez jedną sekwencję. Każde przebicie zwiększa prędkość poruszania się przedmiotu o 10 km/h. Ruch polega na kreowaniu sił działających na przedmiot i wykorzystywaniu naturalnych predyspozycji artefaktu, nawet jeśli z punktu widzenia nauki jest to niewykonalne. Dlatego artefakt z mechanizmem ułatwiającym poruszanie się (np. koła, skrzydła lub ruchome odnóża) będzie miał większą szybkość, zaś maszyny statyczne z natury będą się toczyć lub w ostateczności użyją mocy elektromagnetyki i przesuną się mozolnie, jakby ciągnięte przez larwy Bezmiaru.

Poruszający się artefakt stanowi zawsze potężny szok dla ludzi nieobeznanych z arkanami wiedzy tajemnej. Pełznąca niczym kaleki twór metalowa rękawica lub toczący się pod górę okrągły czasomierz to dla przeciętnego człowieka sygnał nawiedzenia przedmiotu przez upiora, a nie geniusz mistrzów technomancji.

Technosfera

Aktywacja: Zwykły test *zaklinania ciała* lub 3 Mocy

Operator i artefakt przez całą scenę chronieni są naniesionymi na moduł wzorami technomantycznymi, dzięki czemu otrzymują 0,5 Ochrony za każde przebicie uzyskane w teście aktywacji.

Teleporter

Aktywacja: Wymagający test *transmutacji substancji* lub 4 Mocy

Poprzez wywołanie zakrzywienia Pomroku oraz stworzenie namiastki niestabilnego interioru, artefakt i jego operator zostają przesunięci w inne miejsce przestrzeni. Jego lokalizacja zależy od woli operatora i przebić uzyskanych w teście aktywacji.

1 przebicie: do 10 metrów od miejsca aktywacji artefaktu.
2 przebicia: do 30 metrów od miejsca aktywacji artefaktu.
3 przebicia i więcej: do 100 metrów od miejsca aktywacji artefaktu.

Jeśli w danym miejscu znajduje się inna osoba lub przeszkoda, technomanta przeżywa szok, traci 4 Mocy i nie rusza się z miejsca. Szansa zazwyczaj wynosi 10%, czyli operator wybiera jedną liczbę na k10; jej wyrzucenie będzie oznaczało nieszczęśliwy wypadek.

Transformacja

Aktywacja: Trudny test *transmutacji substancji* lub 2 Mocy

Artefakt zmienia kształt na wcześniej zdefiniowany i przypisany do modułu na stałe. Tworzywo ulega deformacji: rozciąga się, wygina, zmniejsza lub zwiększa swą gęstość. W ten sposób można trzykrotnie powiększyć wielkość artefaktu lub zmniejszyć go o połowę. Dzięki transformacji z ruchomej zbroi na palec można uzyskać opancerzenie całej ręki z końcówkami palców w kształcie haków, skalpeli czy wytrychów.

Transformacja jest jednostronna. Aby przedmiot powrócił do pierwotnego kształtu, należy ponownie zastosować tę właściwość.

Translator mowy

Aktywacja: Zwykły test *dominowania ducha* lub 3 Mocy

To jedna z najbardziej praktycznych właściwości artefaktów, gdyż pozwala operatorowi przez całą scenę rozumieć język obcy i posługiwać się nim. W czasie budowania modułu jego twórca określa symbolicznie 3 języki, na jakie „Translator" będzie zdolny tłumaczyć (listę języków znajdziesz na s. 279). Podczas aktywacji operator wybiera, który ze zdefiniowanych języków ma być wzięty pod uwagę. Aby skorzystać z innego, musi ponownie aktywować „Translator mowy".

Tryb piromancji

Aktywacja: Zwykły test *transmutacji substancji* lub 3 Mocy

To najbardziej zabójcza i niszczycielska spośród właściwości artefaktów, często używana przez technomantów odpowiedzialnych za bezpieczeństwo klanu. „Tryb piromancji" pozwala zarówno odpalić iskierką skręta, jak i utopić w morzu ognia cały oddział. O sile możliwości, którą wybiera operator, decyduje liczba przebić uzyskanych w teście aktywacji.

1 przebicie: przez godzinę artefakt i operator pozostają odporni na wysoką temperaturę, a ogień nie czyni im krzywdy. Dodatkowo artefakt potrafi wywołać niewielki płomień. Krótkotrwały efekt umożliwia tylko zapalenie papieru. Na tym poziomie operator może również zdecydować o jednorazowym przeskoczeniu ognistych iskier na istotę dotkniętą artefaktem. Poparzenie powoduje 2 obrażenia na Zdrowiu, które można zniwelować przebiciami w Łatwym teście zaklinania ciała.
2 przebicia: z artefaktu tryska ognisty pocisk w kierunku celu (zasięg do 30 metrów). Jest traktowany jak trafienie zwykłą bronią miotającą, zadającą +3 obrażenia.
3 przebicia i więcej: „Ogniu, krocz za mną", może szeptać technomanta. Artefakt wydziela piekielny żar, paląc na swej drodze wszystko w zasięgu 10 metrów. Rośliny, drewno i skóra natychmiast zostają strawione przez rozszalałe płomienie. Wszystkie osoby w promieniu rażenia mogą spróbować uskoczyć bądź uciec z kręgu ognia, ale wymaga to udanego Trudnego testu czujności. W przeciwnym razie otrzymują 8 obrażeń od ognia, które można zniwelować przebiciami w Łatwym teście zaklinania ciała.

Uderzenie kinetyczne

Aktywacja: Wymagający test *dominowania ducha* lub 3 Mocy

Operator wzmacnia siłę ducha, by - poprzez artefakt - skierować ją przeciwko wybranej osobie. Skumulowana niewidzialna energia uderza w ofiarę z siłą niesionego przez huragan drzewa, zwalając ją z nóg i odrzucając kilka metrów dalej. Każde przebicie uzyskane w teście aktywacji oznacza utratę 1 Zdrowia przez poszkodowanego, który jednakże ma prawo do obronnego Wymagającego testu *dominowania ducha*. Każdym przebiciem niweluje jedną ranę, a jeśli ogólna przewaga przebić jest po stronie ofiary, uderzenie kinetyczne nie czyni na niej wrażenia.

Wariograf

Aktywacja: Wymagający test *zaklinania ciała* lub 5 Mocy

Na Rubieży słowo to potęga. W formie ustnej zawiera się umowy pomiędzy klanami, sprowadzając je do obietnic i przyrzeczeń. W sprawach sądowych moc dowodowa opiera się na sile autorytetu, a zatem - na słowach. Większość wiadomości uzyskujesz na podstawie tego, co sam usłyszysz i zobaczysz. Ludzie wierzą rozmówcom, gdyż inaczej nie byliby w stanie zdobywać wiedzy o otaczającym ich świecie, pochodzeniu wędrowca, zdarzeniu, które miało miejsce poza granicami ich klanu albo decyzjach Omamu.

Aktywacja „Wariografu" pozwala operatorowi na weryfikowanie prawdomówności zasłyszanych słów przez tyle minut, ile przebić uzyskał on w teście aktywacji. Operator otrzymuje z artefaktu informację zwrotną w postaci jednego z trzech sygnałów: kłamstwa, prawdy i stanu pośredniego, czyli niezdecydowania. Weryfikacja nie jest obiektywna, sprawdza jedynie przekonanie osoby o prawdziwości słów, które wypowiada. Jeśli napotkany człowiek jest przekonany, że mówi prawdę, wariograf da właśnie taki sygnał. Znajomość prawdy nie zawsze bywa pomocna, gdyż zdarza się, że nikt nie chce uwierzyć operatorowi w jego wersję. W beznadziejnej sytuacji prawda może zabić nadzieję. Dobrym przykładem jest podtrzymywanie wiary obrońców klanu w odsiecz, która jest jedynie mrzonką dowódcy garnizonu. Ale o tym wiedzą wyłącznie dowódca i operator... W takich chwilach lepiej chyba nie wiedzieć...

Wij psychometryczny

Aktywacja: Trudny test *dominowania ducha* lub 5 Mocy

Aby aktywować „Wija", trzeba wcześniej nasycić go krwią wybranej osoby (wystarczy jedna kropla). Moduł zapewnia podświadomą wiedzę o postaci, której krwi „Wij" ostatnio spróbował: o jej aktualnym stanie uczuciowym, motywacjach i pragnieniach. Choć nie są to konkrety i nie dochodzi do odkrycia żadnych tajemnic, informacje takie zwiększają skuteczność wszelkich działań interpersonalnych i konfrontacyjnych podejmowanych przez operatora wobec tej osoby. W języku motoryki oznacza to, że podczas wszelkich interakcji z tą postacią operator zyskuje dodatkową kość za każde przebicie w teście aktywacji. Łatwiej mu ją uwieść bądź sprowokować, przekonać do swoich pomysłów, a nawet z nią walczyć. Efekt utrzymuje się przez 1 scenę.

Technomanci wykorzystują „Wija psychometrycznego" w dyplomacji, pełniąc obowiązki doradców decydentów bądź posłańców, od których zależy skuteczność negocjacji i umów międzyklanowych. Niektórzy jednak nie mają oporów, by korzystać z tej właściwości przy okazji bezpośredniej konfrontacji w walce. Wojowniczy technomanci, kierując się czystym pragmatyzmem umieszczają ten moduł w artefakcie-orężu, gdyż wówczas „Wij" ma większe szanse na posmakowanie krwi właściwej osoby.

„Wij psychometryczny" pamięta tylko jedną osobę. Posmarowanie go krwią innej kasuje poprzednie wspomnienia.

Wirujące ostrze

Aktywacja: Zwykły test *transmutacji substancji* lub 2 Mocy

Z artefaktu wysuwa się kilkunastocentymetrowa wirująca tarcza piły mechanicznej, która sprawia, że może być on używany jako broń ręczna (Błyskawiczna riposta +1, Rozważne natarcie +1, Obrażenia +3) lub zwykłe narzędzie do cięcia drewna i kości. Wirujące ostrze jest bezszelestne; efekt utrzymuje się przez minutę.

Wyrzucenie pocisku

Aktywacja: Zwykły test *transmutacji substancji* lub 2 Mocy

Otaczające artefakt drobiny układają się w mały metalowy przedmiot o wyglądzie zależnym od woli operatora (np. ogłuszająca kulka, ostra igła lub strzała albo wirujące ostrze). Przedmiot zostaje wyrzucony z ogromną siłą w kierunku wskazanego celu. Moduł upodabnia artefakt do broni miotającej, przydając jej cech zwykłej kuszy. Aby sprawdzić celność strzału, operator musi wykonać test trafienia. Obrażenia również zadawane są w standardowy sposób, choć w promieniu do 3 metrów pocisk nie zadaje żadnych obrażeń. Związane jest to z faktem, że pełne uformowanie pocisku trwa ułamek sekundy, w czasie którego pokonuje on odcinek 3 metrów właśnie. Przedtem pocisk jest tylko gęstniejącym obłokiem mgły.

Wywołanie magnetyzmu

Aktywacja: Zwykły test *transmutacji substancji* lub 2 Mocy

Wybrany przedmiot, znajdujący się nie dalej niż 10 metrów od artefaktu, zyskuje właściwości silnie namagnesowanej metalowej płyty, nawet jeśli jest wykonany z tworzywa niedającego się namagnesować w normalnych warunkach. Artefakt zyskuje kontrolę nad przyciąganiem bądź odpychaniem namagnesowanego przedmiotu, co sprowadza się do nadzoru nad dość precyzyjnym jego przemieszczaniem.

Dzięki temu technomanta może przyciągnąć kielich z winem, nie dopuścić do siebie danej osoby bądź - jeśli zachowa precyzję ruchów - manipulować kluczem w zamku na odległość. Aktywacja tej właściwości wywołuje magnetyzm na czas całej sceny opowieści.

Siłę namagnesowania określa liczba przebić uzyskanych w teście aktywacji.

1 przebicie: możesz przyciągać bądź odpychać w linii prostej małe przedmioty (np. klucze, karty, pierścienie, monety).
2 przebicia: możesz przesuwać większe przedmioty lub istoty (do wielkości przeciętnego człowieka). Małe przedmioty przemieszczasz z dużą precyzją.
3 przebicia i więcej: z wielką wprawą kontrolujesz namagnesowany obiekt. Jeśli jest mały lub wykonany z metalu, możesz poruszać nim z dużą prędkością i siłą, a także zmuszać go do lewitacji. Na przykład możesz kontrolować na odległość miecz atakujący przeciwnika z taką wprawą, jakby dzierżyła go Twoja dłoń.

Moduły nekrotechniczne

Kult Wielkiego K kładzie nacisk na łączenie dziedzin: technicznej i okultystycznej, bez względu na opory moralne i ryzyko operacji. Nekrotechnika padła na podatny grunt i niektórzy okultyści wybrali jej ścieżkę. Stanowi ona tak niechlubną kartę, że obecnie technomanci wręcz obsesyjnie starają się afiszować ze swoją nienawiścią do nekrotechniki i wszelkich związków z Wielkim K.

Wizja połączenia człowieka i maszyny była bardzo silna wśród koroderów, kapłanów wielkiego K. Wykorzystując zasady okultyzmu kwantytatywnego, nekrotechnicy potrafili upodobnić ciało ludzkie do artefaktu. Wzory technomantyczne tatuowano, wypalano bądź wycinano bezpośrednio na ludzkiej skórze, co już podczas tego zabiegu prowadziło do ich splugawienia. Aktywacja takich modułów wygląda podobnie jak podczas standardowej technomancji, ale w konsekwencji nieudanego testu narrator zyskuje aż 3 kości do Puli Ciemności.

Prócz tej namiastki uprzedmiotowienia człowieka, koroderzy i plugawi technomanci opracowali wiele nowych modułów, które mogą być łączone z normalnymi artefaktami. Poniżej przedstawiamy dwa przykłady.

Nekrosometr

Aktywacja: Wymagający test *zaklinania ciała* lub 4 Mocy

Specjalny

Dotykając artefaktem szczątków ciała (włosów, kości, paznokci) lub krwi, operator uzyskuje pewne informacje o ich właścicielu, w zależności od liczby uzyskanych przebić.

1 przebicie: archetyp osoby, jej zajęcie oraz informacje o społeczności, w której żyła lub się wychowywała (klan, rodzina, grupa).
2 przebicia: wygląd osoby w chwili obecnej (jeśli żyje) albo w momencie śmierci.
3 przebicia i więcej: prawdziwe imię osoby.

Świder

Aktywacja: Wymagający test dominowania ducha lub 5 Mocy

Specjalny

Jedna z wielu obrzydliwych właściwości nekromodułu, która dobitnie świadczy o plugawym charakterze całej spaczonej nauki Wielkiego K i daje asumpt do wyparcia się jej przez każdego człowieka szanującego Tradycję. Moduł ma obrotowy świder, który operator wwierca w mózg innej osoby (np. przez ucho, oko lub nos) i dzięki temu poznaje jej wspomnienia. Ofiara zazwyczaj nie przeżywa takiego zabiegu. Operator czyta z pamięci swej ofiary; zakres wspomnień zależy od liczby uzyskanych przebić w teście aktywacji.

1 przebicie: ostatni dzień.
2 przebicia: ostatni miesiąc.
3 przebicia i więcej: dowolnie wybrany okres, a także informacje, które ofiara stara się blokować (jeśli ma na to siłę, gdyż ból jest potworny) lub dawno temu wyrzuciła z pamięci.

Efekt trwa godzinę za każde przebicie. Na przykład, jeśli operator uzyskał 3 przebicia, uzyskuje dostęp do dowolnie wybranego okresu wspomnień, ale ich odczytanie zajmuje mu 3 godziny.

Wiedźmiarstwo

Czarostwo, szamanizm lub po prostu - wiedźmiarstwo to jedna z najstarszych dziedzin okultyzmu, której tajemnica tkwi w mocy, jaką można wywołać dzięki ekspresji uczuć oraz pokonaniu własnych lęków i słabości. Wiedźmiarz nie korzysta z pomocy przodków, lecz rzuca wyzwanie samej Ciemności, która za każdym razem podejmuje rękawicę i godzi się walczyć na przedstawionych warunkach. Czarownik podczas dzikiego rytuału potrafi rozbudzić i skumulować tak silne emocje i pragnienia, że ich wyzwolenie ma moc sprawczą. Jest tylko jedna przeszkoda - mroczna Nemezis, przeciwnik wystawiony przez Ciemność, aby walczyć w jej imieniu. Ulepiona z czarnej gliny, czerpie siłę z ciemnej strony natury wiedźmiarza: lęków, wyrzutów sumienia, cierpienia, nienawiści i zwierzęcych instynktów. Nemezis staje się personifikacją jego strachu i bólu, widzianą tylko i wyłącznie przez niego. Może występować jako okaleczona kochanka, która wiele lat temu skonała na jego rękach, lub jako rój stworzeń, których lęka się on od dzieciństwa. Szok związany z pojedynkiem z Nemezis to najczęstsza przyczyna śmierci czarowników.

Wiedźmiarstwo jest chyba najbardziej widowiskową dziedziną okultyzmu, głównie ze względu na dziki rytuał, tak bowiem nazywa się pojedynek z własną Nemezis. Podczas starcia czarownik wydaje dziwne odgłosy - wyje i bełkoce, kołysze się na wszystkie strony, jakby tańczył lub uchylał się od ciosów niewidzialnego przeciwnika (Nemezis nie jest widoczna dla innych, nawet dla okultystów), rozrzuca wokół siebie rzeczy mające dla niego symboliczny związek z efektem, jaki pragnie uzyskać. Moment uzewnętrznienia emocji jest chwilą kulminacyjną. Wiedźmiarz przypomina wówczas wulkan: krzyczy i gwałtownie gestykuluje, niczym dziki barbarzyński szaman.

Potęga wiedźmiarza nie zna granic. W odróżnieniu od innych okultystów nie błaga on przodków o wsparcie, nie uczy się zaklęć ani mistycznych rytuałów, lecz płynie na fali uczuć i pragnień, traktując emocje jak tworzywo. W rękach wspaniałego artysty są one uległe i powstaje z nich arcydzieło, lecz w dłoniach dyletanta są toporne i narzucają twórcy własne groteskowe kształty. Wiedźmiarz sam wymyśla efekty, które pragnie wywołać. Jeśli pokona Nemezis, jego życzenie się ziści, choćby nawet zażądał spopielenia całego klanu. To jest właśnie siła wiedźmiarstwa - jednej z najbardziej niebezpiecznych form ujarzmiania Ciemności.

Aby skorzystać z potęgi wiedźmiarstwa w trakcie opowieści, musisz wymyślić efekt, jaki chcesz wywołać poprzez dziki taniec. Następnie wraz z narratorem tworzycie Nemezis, określacie jej współczynniki i formę, w jakiej się ukazuje wiedźmiarzowi. Na końcu Twój wiedźmiarz toczy z nią pojedynek.

Jak określić upragniony efekt?

Znając cel i możliwości, mówisz po prostu, jaki efekt pragniesz wywołać. Aby uniknąć nieporozumień, powinieneś sprecyzować go tak dokładnie, jak tylko potrafisz. W przeciwnym wypadku, jeśli pozostawisz coś niedookreślonego, narrator ma prawo zinterpretować rzecz po swojemu. Wszak Ciemność niełatwo ulega śmiertelnym. W określaniu efektu ograniczeniem jest jedynie Twoja wyobraźnia, choć konsekwencją - odpowiadająca mu potęga Nemezis. Dlatego też szybko zorientujesz się, że niektóre efekty są po prostu ponad Twoje możliwości.

Prześledźmy trzy przykładowe życzenia wiedźmiarza.

Przykład a. Zostałeś zamknięty w lochu klanowym za obrazę przywódcy. Pragniesz przenieść swego ducha i ciało do sali zebrań (już w niej byłeś), w której obraduje decydent, by następnie efektownie, lecz już bez pomocy czarostwa, wyłonić się z mroku.

Przykład b. Ufny w swoje siły, butny hanzycki siepacz spolicz¬kował Cię, a Ty nie masz zamiaru puścić tego płazem. Pragniesz, by rzemienie jego zbroi nadnaturalnie się wydłużyły, owinęły się wokół nadgarstka przeciwnika i gwałtownie zacisnęły. To zapewne połamie mu kości w dłoni, którą na Ciebie podniósł, a przynajmniej boleśnie go porani.

Przykład c. Wraz z kamratem przybywasz do soldackiego klanu. Twój towarzysz jest mizernej postury, nie ma wprawy we władaniu orężem. Taki typ zawsze pada ofiarą kpin wśród agresywnych siepaczy. Chcesz, aby przez najbliższy dzień roztaczał wokół siebie aurę grozy, dzięki czemu będzie wzbudzał strach.

Bazowa umiejętność

Umiejętność, która zostanie wykorzystana do przeprowadzenia testu określana jest na podstawie efektu, jaki zamierza wywołać wiedźmiarz. Pod uwagę bierzemy trzy umiejętności odpowiadające za okultyzm: *dominowanie ducha, transmutację substancji i zaklinanie ciała.* To w oparciu o jedną z nich będzie prowadzony pojedynek z Nemezis. Jeśli efekt powodowany przez czar jest skomplikowany i bazuje na więcej niż jednej umiejętności okultyzmu, wówczas podczas pojedynku wiedźmiarz używa tej, która wydaje się dominować w chwili wywoływania efektu. Jeśli precyzyjna ocena jest utrudniona, pojedynek rozstrzyga umiejętność o najniższym poziomie opanowania.

Przykład a. Przeniesienie własnej osoby w inne miejsce to w istocie przemieszczenie własnego ciała. Zatem najbardziej odpowiednią umiejętnością będzie zaklinanie ciała.

Przykład b. Wydłużenie rzemieni i kontrola nad nimi pasuje do transmutacji substancji.

Przykład c. Aura grozy, która otacza Twego przyjaciela, skupia w sobie dwa efekty. Pierwszy to wytworzenie magicznej przestrzeni, która przez cały dzień będzie otaczać Twego kamrata, a drugi to wywołanie strachu, jaki będą odczuwać osoby znajdujące się w zasięgu działania aury. Siła emocji, jaką wywołuje ona u innych, skłania do wykonania testu dominowania ducha.

Stworzenie Nemezis

Przystępując do dzikiego tańca, prowokujesz mroczne siły, aby powołały do istnienia Nemezis. Ty dajesz jej Moc swego strachu i nienawiści, a Ciemność obdarzają Wolą Otchłani. Jeśli pokonasz Nemezis, uda Ci się zrealizować zamiar.

Podczas każdej próby wiedźmiarstwa na nowo powołujesz Nemezis, widzianą wyłącznie przez Ciebie. Określ wspólnie z narratorem, jaki przybierze ona kształt. Może ukazać się w starej lub przybrać nową postać, czerpiąc z innych obszarów swej mrocznej natury.

Nemezis traktujesz jak zwykłego upiora, stworzonego tylko na potrzeby pojedynku. Po jego zakończeniu Nemezis znika.

określa potęgę upiora, wyrażoną w liczbie kości, jaką narrator będzie rzucał w czasie pojedynku. Ustal Nemezis na podstawie trudności efektu oraz intencji wiedźmiarza.

Trudność efektu: Zamiana paznokci w ostrza to drobiazg, natomiast przemiana ciała w żywy płomień to już sztuka znacznie trudniejsza. Podmuch wiatru, który przewróci wroga wymaga mniejszego rozmachu niż powietrzna fala uderzeniowa, niszcząca pancerz i krusząca kości. Zapalenie świeczki będzie łatwiejsze niż spopielenie całej krainy. Wspólnie z narratorem określcie trudność efektu, posiłkując się opisem umiejętności okultystycznych, własnym wyczuciem, zdrowym rozsądkiem oraz podanymi poniżej przykładami. Jeżeli na cały efekt składają się elementy o różnej trudności, podstawą wyznaczenia Nemezis będzie efekt najtrudniejszy do osiągnięcia.

Jeśli wiedźmiarz w jednej scenie próbuje serią drobnych efektów uzyskać jeden silniejsza kumuluje je i - gdy ich suma przekroczy dotychczasowy zakres efektu - stosuje zasady związane z wyższą trudnością efektu. Na przykład, jeśli okultysta, zamiast podnieść swoją umiejętność o +3 w jednym rytuale, chce w dwóch kolejnych działaniach podnieść tę samą umiejętność o +2, wówczas w pierwszym rytuale Trudność efektu określana jest jako Łatwa, lecz już w kolejnym jako Trudna, gdyż oba działania kumulują efekty.

Intencja: Na wartość Nemezis wpływa również intencja wiedźmiarza, czyli zamiar, któremu służy wywołanie efektu. Życzenie, aby nieszczęście i krzywda spadły na inną osobę, wzmacniają Nemezis, gdyż u ich źródła leżą ból i cierpienie. Na podstawie poniższych wytycznych określane są intencje wiedźmiarza. W przypadku wątpliwości intencją główną jest ta, która przydaje Nemezis więcej

Przykład a. Teleportacja osoby na niewielką odległość to niemal jak wejście w Pomrok i wyjście kilkadziesiąt metrów dalej. Odpowiada to Zwykłej trudności efektu (Nemezis: +6). Intencja to bezdyskusyjnie pomoc samemu sobie (+1). Ostatecznie Twoja Nemezis będzie dysponować 7.

Przykład b. Modyfikacje rzemieni i zadanie nimi drobnej rany to Łatwy efekt (+3), intencją jest krzywda wyrządzona hanzyckiemu siepaczowi (+3). W tym przypadku będziesz musiał się zmierzyć z Nemezis o 6.

Przykład c. Aura grozy wokół jednej postaci wywołuje emocje kilku osób, które znajdują się w jej zasięgu. Wpisuje się to w efekt o Zwykłej trudności (+6). Intencją jest zarówno pomaganie przyjacielowi, jak i krzywdzenie tych, którzy zostaną objęci aurą. Jako że wątpliwości rozpatrujemy na korzyść Nemezis, intencją będzie krzywda (+3). Ten efekt zrodzi Nemezis o 9.

Trudność efektu	Wyjaśnienie i przykłady	Nemezis
Łatwa	Kluczem do określenia efektu są słowa, np: mały, drobny, pojedynczy, jednorodny, krótkotrwały, lekki, nieznaczny, widzialny, bliski, wymagający koncentracji. - zapalenie świeczki i kontrolowanie jej płomienia, - wywołanie lub wyleczenie pryszczy, - przesunięcie drobnego przedmiotu bez dotykania, - zwiędnięcie rośliny, - zamiana paznokci w szpony, - podniesienie lub obniżenie dowolnej umiejętności o 2 poziomy, - zadanie bezpośrednich szkód, nie większych niż utrata 2 Zdrowia/ Nieugiętości/ Mocy, - skruszenie kamyczka, - rozpalenie do czerwoności rękojeści miecza, - narzucenie snu, wizji bądź drobnych halucynacji, - wzmocnienie istniejących emocji na krótki czas (np. skrywana niechęć zmieni się w jawną antypatię), - określenie celu blisko wiedźmiarza, widocznego i w zasięgu dotyku, - określenie celu jako pojedynczej osoby, niewielkiego obiektu lub grupy bardzo drobnych przedmiotów, małego obszaru.	+3
Zwykła	Kluczem do określenia efektu są słowa: kilka, średni, złożony, przeciętny, trwający całą sekwencję lub scenę. - rozniecenie ognistej kolumny i kontrolowanie jej przez całą sekwencję, - wyleczenie skalanej rany i odzyskanie utraconego Zdrowia, - metamorfoza postaci w krwiożerczą bestię, - podniesienie lub obniżenie dowolnej umiejętności o 3 do 5 poziomów, - spowodowanie wewnętrznych obrażeń, doprowadzenie do śmierci innej istoty, - zaszczepienie dowolnej sugestii innej osobie, - wejście w Pomrok, - uśpienie grupy wartowników świątynnych, - wykonanie klucza pasującego do zamka, - uderzenie kinetyczne odrzucające obiekt na odległość kilku metrów, - stworzenie iluzji tak realnej, że wydaje się prawdą, - wywołanie lub wzmocnienie skrajnego uczucia i bardzo silnych emocji, - określenie celu jako grupy osób, obiektu o wielkości człowieka albo obszaru o powierzchni do 10 m^2, - określenie celu jako znajdujący się w zasięgu wzroku lub słuchu wiedźmiarza bądź będącego bardzo blisko.	+6
Trudna	Kluczem do określenia efektu są słowa: bardzo dużo, liczny, duży, ciężki, poważny, permanentny, nieograniczony, olbrzymi. - sprowadzenie ognistego deszczu na miasto, - oślepienie całej armii. - maksymalne obniżenie dowolnej umiejętności lub podniesienie jej o 7 poziomów, - zburzenie murów okalających siedzibę klanu, - zmuszenie do posłuszeństwa upiorów, - spowodowanie wyschnięcia rzeki, - zabicie każdej istoty w okolicy, - stworzenie nowego życia.	+ 15

Intencja	Wyjaśnienie i przykłady	Nemezis
Pomoc	Efekt oddziałuje bezpośrednio na inną osobę i ma jej pomóc (np. zapewnić jej nowe możliwości, postawić ją w korzystnej sytuacji lub wyleczyć jej rany). Najłatwiejszym sposobem sprawdzenia intencji jest zapytanie narratora (w przypadku gdy efekt dotyczy postaci drugoplanowej, np. splugawionego) lub innego gracza (gdy dotyczy jego bohatera), czy jego postać dobrowolnie zgodziłaby się na ten efekt? Jeśli narrator lub inny gracz potwierdzi, intencją wiedźmiarza jest właśnie pomoc.	+1
Zmiana	Efekt ma wpłynąć na otaczającą rzeczywistość, ale jest obojętny dla innej osoby.	+2
Krzywda	Wiedźmiarz oddziałuje bezpośrednio na drugą osobę z zamiarem uczynienia jej krzywdy. Jeśli dobrowolnie nie godzi się ona na taki efekt, wówczas mamy dowód na krzywdzące intencje czynu.	+3

Moc: Płomień istnienia Nemezis. Jeśli zabierzesz jej całą Moc, zwyciężysz w pojedynku. Możesz również wycofać się z walki i zdecydować się zamienić dotychczasową Moc upiora w niepełny efekt, niedokładnie odpowiadający Twojej intencji. Wartość Mocy ustalasz na podstawie własnego Splugawienia, czyli wszystkich skreślonych poziomów ponad aktualnym stanem Splugawienia.

Przykład. We wszystkich trzech przypadkach utraciłeś już kiedyś 1 poziom Splugawienia, stąd siła upiora wynosi 6 Mocy.

Utracone poziomy Splugawienia	Moc Nemezis
0	5
1	6
2	7
3	8
4	9
5 (jesteś Zwiedziony)	10
6 (jesteś Sługą Mroku)	11
7 (jesteś Głosem Otchłani)	12

Dziki rytuał

Dziki rytuał to pojedynek wiedźmiarza z Nemezis. Nie ma w nim opcji walki grupowej ani nie występują poplecznicy. Zawsze jest to samotna walka wiedźmiarza z własnym koszmarem. Aby spotęgować emocje i wolę wywołania efektu, wiedźmiarz daje się ponieść i wyraża swój stan ducha. W zależności od targających nim uczuć - tańczy, gestykuluje, krzyczy, naśladuje głosy zwierząt, śpiewa, przeklina lub rechoce na całe gardło. Przypomina wówczas groźnego szaleńca albo zwyczajnego głupka. Ale czy ważne jest to, co sądzą inni, kiedy nawet Ciemność ulega jego mocy? Czarownik dostosowuje dziki rytuał do sposobu, w jaki najłatwiej mu wyrazić swoją wolę, naginając formę do własnych skojarzeń. Po przeciwnej stronie Nemezis próbuje zakłócić jego spokój, manifestując swą siłę i narzucając niepokojące wizje.

Zastosowanie dzikiego rytuału ogranicza okultystę. Na jego odprawienie potrzebuje przynajmniej kilkunastu sekund, co nie pozwala mu na natychmiastowe wywołanie efektu. Również w sytuacjach wymagających zachowania dyskrecji dziki rytuał może zdradzić zamiary czarownika. Odegranie dzikiego rytuału to najlepszy moment, aby wykorzystać zasadę „opis wspomaga motorykę". Barwny opis zapewni dodatkowo 1 kość do testu.

Sekwencja dzikiego rytuału bazuje na schemacie Pentagramu i wygląda następująco:

- Runda
  - Każda ze stron potajemnie wybiera jedną Akcję spośród sześciu możliwych: Wściekły atak, Rozważne natarcie, Utrzymanie pozycji, Błyskawiczna riposta, Zacięta obrona i Wycofanie.
  - Przeciwnicy równocześnie ujawniają wybrane Akcje i porównują je.
  - Określenie warunków rundy walki (czyli liczby kości pozostającej do dyspozycji każdej strony) poprzez uwzględnienie przewagi wynikającej z Akcji oraz efektu ingrediencji.
  - Test konfrontacji, czyli przeciwstawny Łatwy test umiejętności odpowiedniej do danego efektu *(dominowanie ducha, transmutacja substancji lub zaklinanie ciała*) przeciwko Nemezis.

- Strona, która uzyskała przewagę w teście, zadaje wrogowi Szkody na Mocy (tyle, ile uzyskała przebić przewagi), modyfikowane zależnie od Akcji.
- Koniec rundy. Jeśli obie strony chcą i mogą dalej walczyć, następuje nowa runda;

Zwycięstwo w dzikim rytuale

Jeśli Nemezis straci całą Moc, znika, a wiedźmiarz uzyskuje zamierzony efekt. Jeśli wiedźmiarz straci całą Moc, wówczas traci przytomność, a narrator zyskuje tyle kości do Puli Ciemności, ile poziomów Mocy poniżej stopnia Na krawędzi zszedł wiedźmiarz. Zachęcamy narratora, by spróbował splugawić bohatera, gdyż wolą Nemezis jest porwać duszę śmiertelnika w wiry Otchłani.

Jeżeli któraś ze stron zastosuje skutecznie Akcję Wycofanie lub dziki rytuał zostanie przerwany w inny sposób (np. ktoś ogłuszy okultystę), gracz może zdecydować się 'na wywołanie efektu pośredniego, bazując na obrażeniach, jakie do tej pory wiedźmiarz zadał Nemezis. W takiej sytuacji Nemezis nie zostaje pokonana, a efekt może być nie w pełni zgodny z zamiarem okultysty. Jeżeli Nemezis nadal dysponuje przynajmniej połową początkowej Mocy, objawienie efektu będzie obarczone błędami i skazami, a narrator zyska prawo do modyfikacji siły efektu, czasu jego trwania, a także obszaru lub ilości celów, na jakie miał wpływać. Jeśli Nemezis została mniej niż połowa początkowej Mocy, o błędach efektu może decydować gracz wspólnie z narratorem, zmieniając nieznacznie siłę, czas trwania, obszar lub ilość celów.

Jednym z niebezpieczeństw dzikiego rytuału jest udana Akcja Wycofania przeprowadzona przez Nemezis już w pierwszej lub drugiej rundzie, co przerywa rytuał, a na dodatek uniemożliwia okultyście skorzystanie ze zdolności wiedźmiarstwa do końca obecnej sceny. Na szczęście istnieją ingrediencje, które mogą zablokować Nemezis Akcję Wycofania.

Zawieszenie czasu

Runda starcia wiedźmiarza z Nemezis trwa około 5 sekund. Bywają sytuacje, w których wiedźmiarzowi będzie zależało na błyskawicznym wywołaniu efektu; wówczas sięga po zawieszenie czasu. Walka z Ciemnością odbywa się w jego umyśle, na wyższym poziomie koncentracji i choć wydaje się okultyście ciągnącą w nieskończoność, w rzeczywistości mija zaledwie ułamek sekundy. Stosując zawieszenie w czasie, wiedźmiarz w danej rundzie odrzuca 1 kość, ale dzięki temu czas trwania rundy ulega zredukowaniu do nieuchwytnych rozmiarów. Pojedynek może być rozgrywany się przez kilkanaście rund, ale zawieszony w czasie trwa krócej niż mrugnięcie okiem. Przed każdą rundą wiedźmiarz ma prawo zdecydować, czy toczyć ją standardowo, czy też z wykorzystaniem zawieszenia czasu.

Zawieszenie w czasie

-1 kość, runda trwa ułamek sekundy

Ingrediencje

Czarownik posiada zwykle mnóstwo przedmiotów, które innym wydają się paskudne. Na przykład kolekcjonuje słoiki z kawałkami ciał albo obwiesza się kośćmi i naszyjnikami z suszonych uszu. Część z tych rzeczy może spełniać rolę szokujących ozdób, lecz znacznie częściej są to narzędzia pomocne w czarowaniu. Niektóre substancje posiadają unikatowe właściwości, pomocne podczas trwania dzikiego rytuału. Chociaż samo wiedźmiarstwo nie bazuje na wsparciu przodków, ingrediencje mają skłonić antenatów do pomocy wiedźmiarzowi w dzikim rytuale.

Ingrediencje stosowane w wiedźmiarstwie są jednorazowe, a po użyciu zostają skalane i nie nadają się do ponownego wykorzystania. Najlepszym czasem do ich wykorzystania jest moment tuż po wybraniu Akcji, a przed testem konfrontacji. W tej samej rundzie nie można wielokrotnie użyć tego samego składnika, aby skumulować jego właściwości W danej rundzie można wykorzystać tylko jedną ingrediencję.

Każdy wiedźmiarz zna właściwości wszystkich poniżej wypisanych ingrediencji.

- Własnoręcznie wykonany medalion z symbolem osobistego egzarchy, którego Atrybutem jest Jedność lub Odwaga, zapewnia +1 kość do wszystkich Akcji, jeżeli intencją jest Pomoc.
- Własnoręcznie wykonany medalion z symbolem osobistego egzarchy, którego Atrybutem jest Gniew lub Spontaniczność, zapewnia +1 kość do wszystkich Akcji, jeżeli intencją jest Krzywda.
- Własnoręcznie wykonany medalion z symbolem osobistego egzarchy, którego Atrybutem jest Mądrość lub Upór, zapewnia +1 kość do wszystkich Akcji, jeżeli intencją jest Zmiana.

- Własnoręcznie wykonany medalion z symbolem osobistego egzarchy, którego Atrybutem jest Ambicja lub Rozwaga, zapewnia +2 kości do Wycofania.
- Upuszczenie własnej krwi podczas dzikiego rytuału (utrata 1 Zdrowia) zapewnia +1 kość do Wściekłego ataku.
- Kieł wampira zapewnia +3 kości do Rozważnego natarcia.
- Ususzony kawałek strzygonia zapewnia +3 kości do Błyskawicznej riposty.
- Popiół ze spalonego ciała kultysty druidyzmu zapewnia +3 kości do Utrzymania pozycji.
- Buteleczka krwi wilkołaka zapewnia +3 kości do Zaciekłej obrony.
- Wiedźmiarz o doskonałej (8) lub większej pasji może zdecydować się na wyrzucenie 1 złotego denara (jest to tzw. przekupienie) jeszcze przed wyborem Akcji, aby zablokować Wycofanie się Nemezis w danej rundzie.

Wiedźmiarstwo objawia grozę

Skoro grupie zależy na eksplorowaniu konwencji mrocznej baśni dla dorosłych, dla uczestnika zabawy, który wybrał wiedźmiarza, jest to dodatkowy czynnik motywujący. Fortepiany spadające z nieba na wrogów, choć niewątpliwie stanowiące zabawny widok, nie pomagają w snuciu opowieści w nastroju fantasy horroru. Zalecamy, aby gracze przy określeniu efektu czarów kierowali się konwencją. Większość z efektów można wywołać na wiele sposobów, dlatego postarajcie się sięgać po takie, które oddadzą grozę i potęgę okultysty. Wspomnijcie filmy i komiksy, w których czarownicy objawiali swe moce, wzbudzając przerażenie, a nie śmiech.

Za efekt, który wspiera mroczną konwencję, otrzymasz dodatkową kość na czas sekwencji całego dzikiego rytuału. Efekty, które nie przeszkadzają konwencji, wcale nie muszą jej wspierać. Są neutralne i nie przysługuje za ich wywołanie dodatkowa kość.

Obrona przed efektem wiedźmiarstwa

Człowiek nie jest baranem prowadzonym na rzeź, w tym przypadku - dokonywaną przez wiedźmiarza. W wypadku zagrożenia będzie się bronił. Chroni go nabyta wiedza, uczucia, wiara w moc czarów, sojusznicze siły Pomroku i potęga ducha. Nawet jeżeli nie jest okultysta, posiada wiedzę

i umiejętności związane z okultyzmem. Wie, że przed opętaniem może ochronić skrzyżowanie palców u obu rąk i że nie wolno wtedy patrzeć na lustrzaną powierzchnię. To mądrość ludowa, zasłyszana od klanowych mędrców albo zaczerpnięta z legend i pieśni. Może napotkany żerca powiedział kilka zdań? Może wuj egzorcysta dawał dzieciakowi światłe rady? Wiedza taka może ochronić człowieka przed paskudnymi następstwami planów wiedźmiarzy.

Test obronny przysługuje każdemu człowiekowi, w którego stronę skierowana jest agresja wiedźmiarza. Broniąc się przed szkodliwym efektem wymierzonym bezpośrednio w Twoją osobę, wykonujesz rzut ochronny, czyli Łatwy test tej samej umiejętności, którą wykorzystywał dziki rytuał wiedźmiarza. Jeśli uzyskasz w nim więcej przebić niż całość strat na Mocy, jakie poniosła Nemezis, wówczas pokonasz wrogą moc i zniwelujesz wrogi efekt wobec Twojej osoby. Swoimi przebiciami nie zmniejszasz siły efektu, ochronić Cię może tylko przewaga nad stratami Nemezis. Nieważne, czy spodziewasz się ataku, czy nie. Tak broni się Twój duch, zmuszając ciało do określonych czynności. Być może to opieka Twoich przodków? Test ochronny przysługuje Ci także wtedy, gdy ktoś próbuje wpłynąć na nieożywioną materię, by uczynić Ci krzywdę (np. powoduje, że Twoja zbroja kurczy się i zaczyna Cię dusić), albo pragnie mocą wiedźmiarstwa zmienić lub zniszczyć przedmiot, który kochasz lub którego poprzysiągłeś strzec (np. skruszyć pierścień Twego rodu).

Przykład a. Efekt, jaki chcesz wywołać, nie wspiera konwencji, zatem nie otrzymujesz dodatkowej kości. Rozpoczynasz dziki rytuał w ciemnej, małej celi więziennej. Przeniesienie ciała do innego miejsca kojarzy się z błyskawicznym ruchem, zatem rytuał może bazować na rzucaniu i skakaniu od ściany do ściany. Nadchodzi Nemezis (7, Moc 6), objawiając się jako sfora wilków wyłażąca ze ścian. Masz perfekcyjne (7) *zaklinanie ciała*. Wybierasz Rozważne natarcie. Narrator zaś, w imieniu Nemezis, Zaciekłą obronę. Wyrzucasz kieł wampira, co daje Ci dodatkowe 3 kości. W teście konfrontacji wygrywasz 3 przebiciami, ale Szkody Akcji po zsumowaniu zmniejszają obrażenia o 1 i Nemezis traci w sumie 2 Mocy. W kolejnej rundzie decydujesz się na Błyskawiczną ripostę, Nemezis zaś na Wycofanie i w teście konfrontacji uzyskuje przewagę, czyli ucieka. Decydujesz się, by objawić pośredni efekt. Zadałeś Nemezis obrażenia w wysokości 2 Mocy (poniżej połowy), narrator nie będzie Ci szedł na rękę. Materializujesz się nie w sali decydenta, ale dwa kilometry poza granicami siedziby klanu!

Przykład b. Uczestnicy zabawy godzą się, że ożywienie rzemieni, które niczym węże oplatają ofiarę, wpisuje się w konwencję mrocznej baśni dla dorosłych, zatem efekt daje Ci dodatkową kość. Rozpoczynasz dziki rytuał. Syczysz i strzelasz palcami, naśladując dźwięki przecinających powietrze pasków, a gestami rąk oddajesz ich ruch. Zjawia się Nemezis pod postacią Twej dawnej ukochanej, widoczna tylko dla Ciebie. Jej ciało wygina się tak samo jak rzemienie, których ruchy naśladujesz. Sprawia jej to ból, płacze i jęczy, a każdemu Twojemu gwałtownemu ruchowi wtóruje jej krzyk i chrzęst pękających kości. Wstrząsająca wizualizacja grozy. Wybierasz Wściekły atak, Nemezis także. Wcześniej spoliczkowany przez Hanzytę, krwawisz z nosa. Decydujesz się na użycie własnej krwi jako ingrediencji (-1 poziom Zdrowia, +1 kość), dzięki czemu wygrywasz tekst konfrontacji aż trzema przebiciami. Nie dość, że następuje widowiskowa inkarnacja duchów, to jeszcze zsumowane Szkody Wściekłego ataku zwiększają obrażenia Nemezis do 7. Już w pierwszej rundzie pokonałeś Nemezis i wywołujesz efekt. Hanzyta wykonuje Łatwy test transmutacji substancji, próbując oprzeć się Twej magii, ale na próżno.

Przykład c. Dziki rytuał opierasz na wyrażaniu strachu i wytyczaniu zasięgu aury. W tym celu pląsasz po okręgu wokół przyjaciela, wpadając w panikę, ilekroć spojrzysz na kamrata (zasłaniasz oczy, na Twej twarzy maluje się grymas przerażenia, krzyczysz wystraszony). Zjawia się Nemezis pod postacią Twego sobowtóra, który po przeciwnej stronie wyrysowanego okręgu szydzi z Twego rytuału i prób, rechocąc na całe gardło. W pierwszej rundzie test konfrontacji okazał się pomyślny, zadałeś Nemezis 1 ranę. W drugiej rundzie moc Ciemności przytłoczyła Twe wysiłki i utraciłeś aż 5 Mocy. Boisz się o dalszy przebieg rytuału i decydujesz się na Wycofanie. Niestety, teraz szpony mroku nie wypuszczą Cię tak łatwo. Przegrywasz konfrontację i otrzymujesz 3 rany na Mocy. Tracisz całą Moc i przytomność, słysząc złośliwy rechot Nemezis.

Przyspieszony pojedynek z Nemezis

Pojedynek z Nemezis bazujący na schemacie Pentagramu podkreśla doniosłość sceny i wagę efektu, jaki wiedźmiarz pragnie wywołać. Dlatego w przypadku gdy efekt ten jest drugorzędnym drobiazgiem (np. zapalenie świecy, otworzenie drzwi na odległość) i nie jest kluczowy dla rozgrywanej sceny, warto zrezygnować z Pentagramu i rozwiązać spór przeciwstawnym testem. Pojedynek trwa wtedy jedną rundę (5 sekund). Wiedźmiarz bazuje

na adekwatnej umiejętności okultyzmu, zaś Nemezis dysponuje liczbą kości ustaloną według standardowej procedury. Zwycięski test okultysty wywołuje pożądany efekt, zaś wygrana po stronie Nemezis całkowicie neguje dany efekt i zabiera wiedźmiarzowi Moc - w zależności od przewagi, jaką uzyskała Nemezis.

Spójność świata

Dzika magia jest nieprzewidywalna i nieograniczona. Wiedźmiarz jest w stanie wywołać niemal każdy efekt, a jego pomysłowość często nie zna granic. Niektóre z efektów mogą nie pasować do realiów świata, w jakim przyszło żyć czarownikowi. Pewne czary, ze względu na swoją potęgę (np. zabicie wszystkich wrogów, zniszczenie Dominatu Ebionitów), mogą zakłócić równowagę Rubieży, a tym samym wydają się bezsensowne i psują dobrą zabawę. W takim przypadku narrator ma prawo nie wyrazić zgody na sformułowanie pożądanego efektu i uprzedzić gracza, że rzecz narusza spójność świata i zakończy się niepowodzeniem bez prawa do jakichkolwiek testów. Blokując w ten sposób zamysł gracza, narrator musi poinformować o warunkach, po spełnieniu których nakaz spójności świata zostanie zdjęty. W praktyce narrator przedstawia graczowi pomniejsze misje zdobycia składników związanych z efektem, jaki wiedźmiarz chciał wcześniej wywołać. Decyzję o skorzystaniu z tego „zabezpieczenia" narrator powinien przekazać wiedźmiarzowi przed przystąpieniem do realizacji efektu. Ograniczenie równowagi powinno być stosowane tylko wtedy, kiedy istotnie zagraża to spójności przedstawionego świata, a nie tylko dlatego, że przeszkadza narratorowi w snuciu wątku opowieści lub po prostu jest mu nie na rękę.

Przykład. Gracz, który odgrywa wiedźmiarza, zażyczył sobie zniszczyć Omam. Narrator blokuje graczowi ten efekt, odwołując się do spójności świata. Przedstawia mu warunki odblokowania efektu: 1) do ceremonii jako ingrediencja zostanie użyta relikwia każdego z ośmiu egzarchów; 2) ceremoniał odbędzie się w rocznicę założenia Omamu; 3) miejscem ceremoniału musi być Komnata Objawień w Katedrze Porządku w Omamie.

ROZDZIAŁ XIII
ROZWÓJ BOHATERA

W każdej dobrej historii bohater ewoluuje, przechodzi przemianę wewnętrzną lub doskonali swoje umiejętności i nabywa nową wiedzę. W Klanarchii dzieje się podobnie. Bohater z opowieści na opowieść pogłębia znajomość rzeczy, zyskuje biegłość w starych kompetencjach i poznaje nowe dziedziny. By rozwój bohaterów nie zachwiał równowagą zabawy, nad całym procesem czuwa motoryka.

Doświadczenie

Pod koniec każdego spotkania uczestnicy zabawy otrzymują tzw. Doświadczenie, wyrażone w punktach, które później będą mogli przeznaczyć na rozwój swych bohaterów. Liczba punktów otrzymanego Doświadczenia zależy przede wszystkim od oceny aktywności gracza: jego zaangażowania, chęci odgrywania bohatera oraz realizacji celów określonych w fabule. Doświadczenie przyznawane jest każdemu uczestnikowi zabawy osobno, nie zaś całej grupie.

Przydzielaniem Doświadczenia zajmuje się narrator. To on wywołuje kolejne obszary i graczy, podsuwa minione sceny, dzieli się swoimi spostrzeżeniami. Uczestnicy zabawy przechodzą do kolejnych obszarów oceny, omawiając poszczególnych bohaterów i graczy, przypominając różne zdarzenia i sytuacje wskazujące na szczególne zaangażowanie i chęć snucia opowieści. Wskazane jest, aby sam zainteresowany podsuwał sytuacje, w których jego aktywność zasługuje na docenienie. Choć ostateczna decyzja o przyznaniu Doświadczenia należy do narratora, zachęcamy graczy, by śmiało wyrażali opinie odnośnie poszczególnych obszarów oceny innych współuczestników. Co im się szczególnie podobało w sposobie odgrywania przez kolegę, jakie działania współtowarzysza zabawy pozwoliły im zawiesić niewiarę i lepiej się bawić, a które im przeszkadzały? Przyznając Doświadczenie, narrator powinien wziąć pod uwagę sugestie i propozycje wszystkich graczy. Dokładna liczba punktów Doświadczenia powinna zostać rozdysponowana po każdym spotkaniu na podstawie poniższego wykazu.

Zabłyśnięcie. Nagrodą za Zabłyśnięcie nie są punkty Poświadczenia, ale wybór przez zwycięskiego gracza dowolnej Zagrywki spośród wszystkich dostępnych w *Klanarchii* (patrz **Rozdział VIII**). Na każdym spotkaniu nagroda za Zabłyśnięcie może być przydzielona najwyżej jednej osobie, ale nie decyduje o tym narrator (wyłączony z tej oceny), lecz sami gracze. Przysługuje ona za motyw, który najbardziej spodobał się wszystkim snującym opowieść. Może to być doskonałe odegranie jednej ze scen, cięta riposta w dialogu z postacią drugoplanową, wspaniały pomysł, rewelacyjne wykonanie ważnego testu lub, wręcz przeciwnie, strzelenie potwornej gafy, zupełne zawalenie decydującego testu lub inny motyw, który wyróżnił danego gracza lub jego bohatera podczas opowieści. Gracze wskazują osoby, które powinny otrzymać nagrodę i precyzują, na czym polegało Zabłyśnięcie. W drodze głosowania decydują, komu należy przyznać tę nagrodę. Jeśli dwóch lub więcej kandydatów uzyska tę samą liczbę głosów, decydujący głos ma narrator.

Zaangażowanie (1-6 Doświadczenia):

1-2 Doświadczenia za obecność. Nagroda za przyjście na spotkanie i dotrwanie do końca. Narrator w imieniu uczestników docenia, że gracz znalazł czas, by snuć opowieść wraz z grupą, a jego bohater wziął udział w historii. 1 punkt Doświadczenia za krótkie spotkanie (ok. 1-5 godzin), 2 za długą opowieść (powyżej 5 godzin), nie wliczając przerw pomiędzy nimi.

1 Doświadczenia za zaangażowanie we własne motywy. Podczas Interludium gracze wybrali dla siebie motywy, które zostały uwzględnione w zakończonej właśnie opowieści. Żywe zainteresowanie własnym motywem, drążenie tego obszaru i czynne uczestnictwo w sekwencjach, w którym pojawiał się motyw zasługują na nagrodę w postaci 1 Doświadczenia. Dodatkowo gracz otrzymujący nagrodę ma prawo podziękować dowolnemu (ale tylko jednemu) towarzyszowi zabawy, który pomógł mu w eksploatacji jego wątku lub równie mocno się weń zaangażował. Podziękowanie polega na podarowaniu graczowi dodatkowego 1 Doświadczenia, bez uszczuplenia własnej puli.

1 Doświadczenia za realizację celów opowieści. Otrzymywane za zaangażowanie w większość wątków związanych z głównym tematem grupy w danym cyklu (określonym we Wprowadzeniu). Gracz podążał za tematem opowieści i był ukierunkowany na cel, jaki grupa powinna osiągnąć podczas minionego rozdziału.

1 Doświadczenia za aktywność. Dostawane za inicjowanie nowych scen, prowadzenie rozmów z napotkanymi postaciami drugoplanowymi, przedstawianie własnych pomysłów i rozwiązań, dzielenie się z współtowarzyszami obawami, analizę propozycji współgraczy. Aktywność wymaga dużego wkładu sił i energii, zatem należy ją docenić jako ważny wkład w opowieść.

1 Doświadczenia za smaczki. Premia za działania poza opowieścią, które mają na celu urozmaicenie zabawy. Może być to prowadzenie dziennika bohatera, umieszczanie na stronie internetowej streszczeń opowieści, wykonanie makiety siedziby klanu, przygotowanie rekwizytów, ilustrowanie przeżytych przygód, napisanie hymnu klanowego lub poematu o dziejach postaci itp. Jest to praca dodatkowa, która nie wiąże się ściśle z opowieścią, jednak stanowi dopełnienie zabawy.

Odgrywanie bohatera (0-6 Doświadczenia):

1 Doświadczenia za aktywne aktorstwo gracza. Za naśladowanie zachowania bohatera, jego sposobu mówienia, gestykulacji i mentalności. Nie oceniamy, czy wysiłek aktorski przyniósłby graczowi nagrodę na festiwalu filmowym, czy raczej nadawałby się na szkolne przedstawienie. Ważne, że w ogóle dana osoba o nim pamiętała!

0 lub 2 Doświadczenia za wyraźne zaznaczenie roli. Wszyscy powinni zastanowić się i odpowiedzieć sobie na dwa pytania dotyczące każdego gracza:

- Czy dzięki samemu odgrywaniu wiedziałbym, z jakiej Wolnej Rodziny pochodzi bohater gracza? Za wyraźne odgrywanie przynależności do Rodziny (modelu odgrywania) przyznaj 1 Doświadczenia.

- Czy dzięki samemu odgrywaniu jednoznacznie można stwierdzić, jaki był archetyp bohatera? Za charakterystyczne odgrywanie archetypu (modelu odgrywania) przyznaj 1 Doświadczenia.

1 Doświadczenia za dbanie o osobowość bohatera. Przyznawany za odgrywanie dylematów dnia codziennego, rozterek moralnych i namiętności, nadanie postaci uczuciowej głębi, wyrażenie emocjonalnych przyczyn podjęcia określonych działań. Dobry rys osobowości bohatera to przełamanie stereotypowego postrzegania postaci, co czyni ją bardziej wiarygodną. I znów nie oceniamy wyników, lecz starania gracza.

2 Doświadczenia za wspieranie działaniami i opisami konwencji mrocznej baśni. Nie chodzi tu bynajmniej o zwykłe deklaracje, lecz o podejmowanie takich zachowań i snucie takich opisów, które wszystkim uczestnikom zabawy jednoznacznie nasuwałyby skojarzenia ze składowymi baśniowego horroru. Mroczna erotyka, groteska, strach, przemoc - warto wyeksponować detale wspierające konwencję. Aby sprawdzić, czy graczowi przysługuje Doświadczenie za element wspierania konwencji, należy sprawić, by przypomniał on kilka swoich opisów i akcji. Pozostali uczestnicy rozgrywki orzekną, czy to istotnie dzięki nim poczuli atmosferę mrocznej baśni.

Na co przeznaczyć Doświadczenie?

Jak łatwo obliczyć, jedna osoba może maksymalnie zdobyć 12 punktów Doświadczenia za jedno spotkanie. Jest to jednak sytuacja wyjątkowa. Wszystkie cele musiałyby zostać zrealizowane, a gracz mocno zaangażować się w opowieść, odgrywając ponadto doskonale swego dysydenta. Przeciętna liczba zdobytych punktów będzie nieco mniejsza, zapewne w okolicach 6 Doświadczeń.

Rozwinięcie	Ilość potrzebnego Doświadczenia
Nowa umiejętność na poziomie bardzo słabym (1)	3
+1 do posiadanej umiejętności	Aktualny poziom x 2 Doświadczenia
Nowy manewr bojowy	3
Nowa socjotechnika	3
Nowy fetysz dla egzorcysty	3
Nowy moduł technomantyczny	3
Kolejny czar ze znanej Ścieżki śnienia	3
Czar z nowej Ścieżki śnienia	7
Zamożność +1	7

Tak zdobyte Doświadczenie możesz wydać na rozwój swojego bohatera: podwyższenie jego umiejętności, nabycie manewrów bojowych i socjotechnik, naukę nowych czarów, zdobycie fetyszy i modułów technomantycznych. Wszelkich rozwinięć dokonuje się w czasie Interludium, nigdy podczas trwającej opowieści! Oczywiście możesz zbierać Doświadczenie w kilku opowieściach, w których występuje ten sam bohater, aby później przeznaczyć je na jego rozwój. Wyjątkowo, w sytuacjach, w których Twój bohater zginął, zakończyliście cykl lub po prostu przestałeś nim grać, możesz przenieść Doświadczenie uzyskane na koniec ostatniej sesji (bez względu na to, czy wykorzystałeś Doświadczenie z poprzednich opowieści) na nowego bohatera, jakiego stworzysz. Dzięki temu rozdzielanie punktów Doświadczenia przy końcu przygody daną postacią jest nagrodą, którą gracz wykorzysta w swoim nowym wcieleniu w Klanarchii.

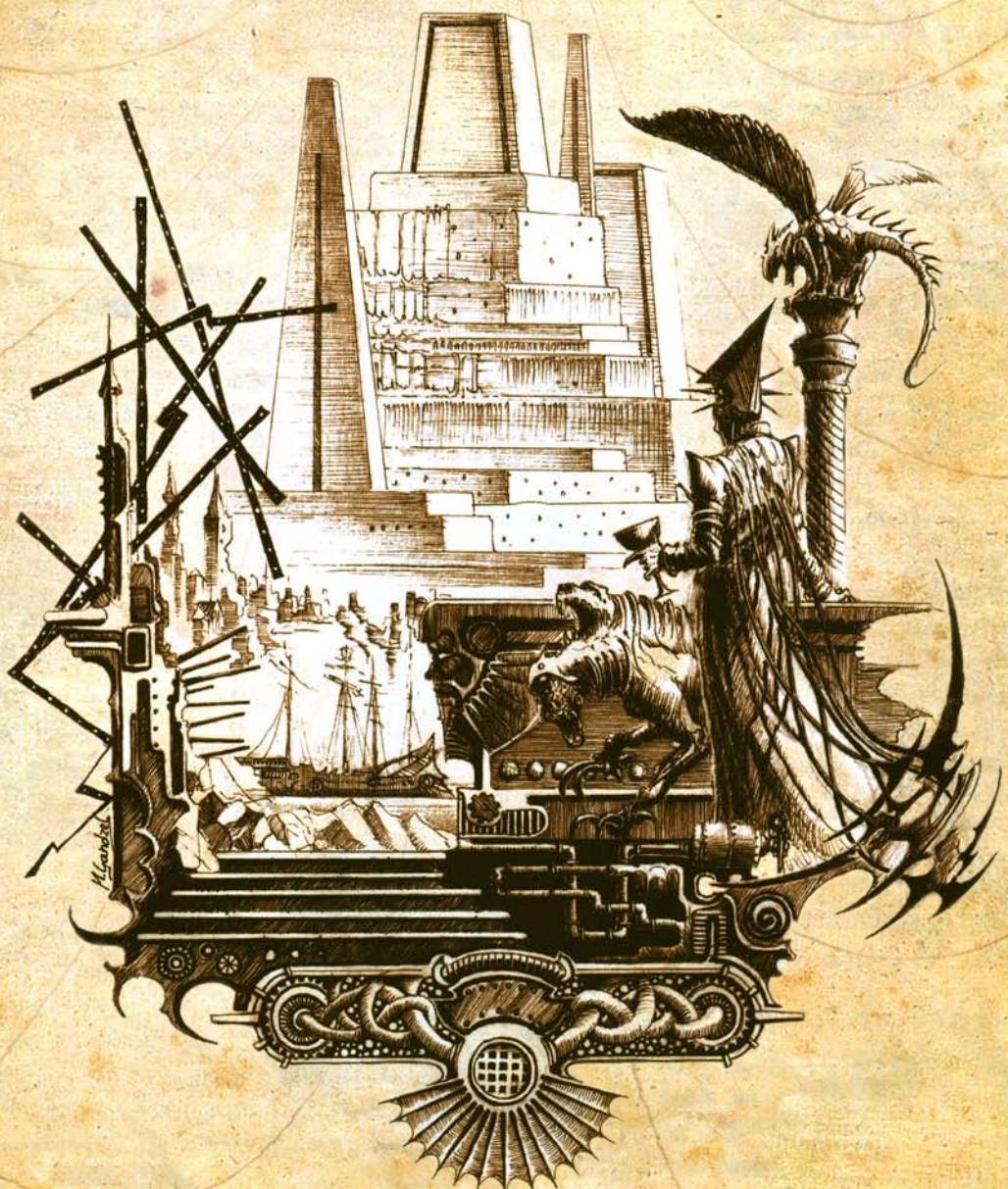
Rozwój umiejętności a cecha wybitna i ułomna

Zwinny przepatrywacz łatwiej nauczy się rzucać nożami niż mól książkowy. Człowiek o dobrej pamięci, szybkości kojarzenia i wysokiej zdolności postrzegania łatwiej nauczy się nowych sekretów niż osoba mało rozgarnięta. Podczas kreacji bohatera - wybrałeś cechę ułomną i wybitną. Wybór ten wpływa na Doświadczenie potrzebne do rozwoju umiejętności postaci.

Rozwój umiejętności opartej na Twojej wybitnej cesze jest tańszy o 2 Doświadczenia, zaś rozwój umiejętności opartej na cesze ułomnej - droższy o tyleż punktów. Pamiętaj, że minimalna ilość Doświadczenia potrzebna do rozwoju umiejętności zawsze wynosi 1. Jeśli zdarzy się sytuacja, że po zmodyfikowaniu wymagane Doświadczenie spadnie do 0 lub poniżej, na ewolucję postaci nadal trzeba przeznaczyć 1 punkt Doświadczenia!

Przykład. Podczas opowieści technomanta Kaito miał okazję zetknąć się z nekrozytami i postanowił nauczyć się nowej umiejętności: *wiedza o sługach Ciemności*. Rozwinięcie jej do poziomu bardzo słabego (1) normalnie wymaga 3 Doświadczenia, ale *wiedza o sługach Ciemności* jest związana z , która stanowi ułomną cechę Kaita, a więc technomanta musi wydać jeszcze 2 Doświadczenia. Ostatecznie nauka nowej umiejętności na poziomie bardzo słabym (1) kosztuje go aż 5 Doświadczenia.

Przykład. Technomanta Kaito pragnie rozwijać umiejętność *zimnej krwi*, aktualnie na poziomie bardzo słabym (1). Standardowo wymaga to wydania 2 Doświadczenia, jednak jest cechą wybitną Kaita, co zmniejsza o 2 wymaganą ilość Doświadczenia. W ten sposób Kaito zredukował wymaganą liczbę do 0 (2-2 =0), ale i tak musi wydać przynajmniej 1 punkt Doświadczenia.



KSIĘGA CZWARTA

WIZJA ŚWIATA

ROZDZIAŁ XIV
UNIA OMAMU

Powstanie Unii

Wielka cywilizacja nigdy nie będzie podbita od zewnątrz do czasu, gdy sama nie zniszczy się od wewnątrz.

Will Durant

Rozbicie państw przodków dało początek wielkiej unii Wolnych Rodzin, które wcześniej wydawały się karłami przy sąsiednich braciach. Jednak to kolosy ugięły się na swych glinianych nogach i zostały wdeptane w jałową ziemię przez armie Dominatu Ebionitów oraz ich splugawionych sojuszników. Tymczasem małe organizmy przetrwały, a nawet zjednoczyły się w ramach konfederacji, by wspólnymi siłami walczyć z Dominatem oraz podnosić poziom życia na Rubieży. Tak powstała idea Unii Wolnych Rodzin. Najpotężniejsi śniący zbudowali interior, w którym wznieśli wolne miasto Omam. Cztery Rodziny zacieśniły więzi, opracowały wspólne i nadrzędne prawo obowiązujące w całej Unii, wyznaczyły urzędników pilnujących Tradycji i dbających o społeczne dobro. Hanzyci wprowadzili jednakową walutę, Rytualiści ogłosili krwawe łowy na splugawionych i upiory, Technoklany za misję przyjęły odzyskanie wiedzy technologicznej, a Soldaci zapewnili ochronę sojusznikom. Powstały laboratoria i pracownie inżynierów, gromadzono wiedzę zamierzchłych dni, klany zaczęły się rozrastać. Kultura podźwignęła się z dna. Ebionici poczuli się zaniepokojeni.

Ufni w swą potęgę, w wielkiej sile wdarli się do interioru stolicy. Tam po raz pierwszy od setek lat spotkała ich dotkliwa klęska. Legendy mówią, że tej nocy po raz pierwszy od czasu Schizmy, kiedy to część upiorów opuściła Cesarza, czarne dzwony Wieżycy nie odezwały się o północy. Cesarz zrozumiał, że doczekał się godnego przeciwnika.

Ten dzień rozpoczyna pierwszy rok kalendarza Omamu.

Tradycja

Zdrożna jest wszelka sprzeczność z naturą. Kapłan jest najbardziej zdrożnym typem człowieka: naucza sprzeczności z naturą.

Friedrich Nietzsche, *Antychrześcijanin*, przeł. G. Sowiński

Tradycja była z człowiekiem od jego narodzin. Jest zawarta w naturze ludzkości i upodobaniach, z których powstawały wszelkie myśli, idee, normy społeczne, koncepty filozoficzne, a nawet religie. Pomaga rozpoznać, co jest złe, a co dobre, chroniąc człowieka przez upadkiem w Otchłań Bezmiaru. Ludzie jednak zapomnieli, przed czym chroniła ich Tradycja, i porzucili jej zasady, uważając, że ograniczały postęp wiedzy, myśli i technologii. A kiedy ludzie wyrzekli się własnej natury, nadszedł Ten, Który Przebudził Upiory. Pierwszy Cesarz.

Trzeba było setek wypełnionych wojnami lat, cierpień i zawiedzionych nadziei, by na nowo wspomnieć o Tradycji. Dzięki niej potęga Ciemności została zatrzymana, gdyż upiory utraciły swą siłę: zastępy wiernych, miejsca do nawiedzeń i ciała do opętania. Tradycja osłabiła wroga, zepchnęła go do defensywy i zamknęła mosty łączące z go Bezmiarem. Wersety Tradycji uzupełnił Uzur Wiedźmiarz, kładąc nacisk nie tylko na poszanowanie jej zasad, lecz także na potępienie tych, którzy je naruszają. Od tego czasu Tradycja sprowadza się do czterech wersetów, które dały podstawę wielkiej kodyfikacji praw Unii Omamu.

1. Jestem człowiekiem. Nie będę postępował wbrew ludzkiej naturze.

Dumny człowiek żyje w zgodzie ze swą naturą i postępuje wedle niej. Zdaje sobie sprawę ze swych mocnych stron i słabości. Nastanie Ciemności sprowadziło na świat inne rozumne istoty - mieszkańców Bezmiaru. Dzisiaj splugawieni, duchy i upiory koegzystują z ludźmi. Tym bardziej każdy wolny człowiek musi być pewny własnej tożsamości.

Człowiek jest istotą wyjątkową. Wyznaje rozumowe zasady, ale często jego postępowaniem kierują emocje. Targają nim dylematy moralne i kuszą potrzeby duchowe. Kultura i. cywilizacja, nierzadko tak wspaniałe, że nawet twory Bezmiaru nie są w stanie ich przyćmić, powstały wysiłkiem ludzkich rąk. Jest to powód do wielkiej dumy. Jednak życie ludzkie ogranicza natura, której prawom podlega cały gatunek. Pogodzenie się z własną naturą przygaszą dumę i nie pozwala jej rosnąć w pychę.

Człowieczeństwo jest duszą gatunku ludzkiego. Każda kobieta i każdy mężczyzna wiedzą, czym jest ten nieokreślony element odróżniający ich od zwierząt i demonów. Mimo

że przodkowie tworzyli cale kodeksy wyznaczające normy zachowań (np. kieruj się miłością, czy nie zabijaj), również bez nich każdy człowiek czuje, gdzie leży niewidzialna granica. Nie wolno jej przekroczyć, gdyż, zaprzeczając swej naturze, przywołuje się Ciemność i przyzywa razydy. Bezmiar jest siłą, która zaprzecza naturze ludzkiego świata, a wszystko, co z niego pochodzi - plugawe istoty i moce - pochodzi z drugiej stronie granicy. Warto o tym pamiętać.

2. Nie zapomnę, a trwać będziemy wiecznie.

Nośnikiem całej Tradycji, wiedzy i kultury ludzkiej jest pamięć o przeszłości, o zdarzeniach, uczuciach, osobach i wytworach pracy. Pamięć jest zatem nośnikiem ludzkiego doświadczenia.

Człowiek powinien mieć szacunek dla przeszłości, a umysł otwarty na dawne dzieje oraz na czas obecny, który stanie się przeszłością dla potomnych. Stąd wynika obowiązek każdego człowieka przekazywania swej wiedzy i umiejętności innym, aby z wysiłków jego życia i jego dokonań mogły korzystać następne pokolenia. Duma z historii i poczucie nierozerwalnej z nią więzi są substancją tożsamości, powodem do dumy z wielkości i dokonań przodków. W ten sposób rodzi się cywilizacyjna potęga!

Cesarz dobrze wie, jak silną bronią jest pamięć. Dlatego zakazał wszelkich badań nad przeszłością. Nielegalne jest poszukiwanie, posiadanie oraz wszelkie zainteresowanie dawnymi dziejami oraz materialnym dziedzictwem przodków. Nowa historia zbuduje nową świadomość. Jednak wolny człowiek powinien wiedzieć jak najwięcej o przeszłości i przekazywać tę wiedzę potomnym. Póki trwa pamięć, póty trwa świat.

3. Nie szerzę zła, bo zła otrzymać nie chcę. Szanuję innych i szacunku wymagam.

Nie krzywdź, gdyż sam nie chcesz być krzywdzony. Lapidarnie: nie czyń drugiemu, co Tobie niemiłe. Ta złota zasada reguluje wszelkie stosunki społeczne. Bez niej nie zaistnieje żaden wolny klan ani społeczność oparta na szacunku do autorytetów, doświadczeniu i zaufaniu. Co najwyżej może powstać zniewolona grupa, w której wszelka hierarchia i wzajemne relacje bazują na strachu wzbudzanym dzięki władzy.

Logiczna analiza tej zasady usprawiedliwia karanie osoby ją naruszającej. Jeśli czynisz zło, oznacza to, że chcesz, aby zło dotknęło również Ciebie. A zatem domagasz się kary i nauczki.

4. Nie skalam duszy i nie otworzę jej na Ciemność. Nie zamknę oczu na niegodziwość i splugawienie.

Ciemność niesie ze sobą nienawiść, strach, cierpienie i ból. Jej dzieci to upiory, które karmią się złymi emocjami i okrutnymi czynami. Dlatego tak bardzo im zależy, by do ludzkich serc wsączyć truciznę. Bacz na układy z Ciemnością, na pozorne korzyści płynące z takiego działania, gdyż pakt ze złem zawszą oznacza zgubę. Kto kala duszę, przestaje być człowiekiem.

Z tej zasady płynie również inna nauka. Miej baczenie na splugawionych, bądź czujny i bez wahania niszcz ogniska zła, zanim one zniszczą Ciebie. Brak uwagi i zbytnia "pewność siebie zgubiła już niejedną społeczność. Głupcy, którzy gardzą Tradycją i ulegają Ciemności, są niczym choroba drążąca ciało" człowieka. Bez odpowiedniej pomocy zgnije ono ku ich uciesze. Mamieni przez splugawione siły i demony podające się za bóstwa, plotą pajęczynę kłamstw i zepsucia, zarażając ludzkość. Tacy szaleńcy są słabością gatunku, na którą wolni ludzie nie mogą sobie pozwolić. Musisz odciąć chorą dłoń, aby zgnilizna nie ogarnęła zdrowego organizmu.

Wersety Tradycji

1. *Jestem człowiekiem. Nie będę postępował wbrew ludzkiej naturze.*
2. *Nie zapomnę, a trwać będziemy wiecznie.*
3. *Nie szerzę zła, bo zła otrzymać nie chcę. Szanuję innych i szacunku wymagam.*
4. *Nie skalam duszy i nie otworzę jej na Ciemność. Nie zamknę oczu na niegodziwość i splugawienie.*

Zakaz kultu upiorów

Bóstwa giną wraz ze swymi wyznawcami.

Karol Bunsch

Przez mosty z Bezmiaru przedarło się wiele upiorów, które uzurpowały sobie boskie pochodzenie. Objawiały się ludziom, by przekabacić ich w swych wyznawców. Demony mniej sprytne czyniły to mało subtelnie, obdarzając kapłanów nadprzyrodzonymi mocami, by ci zdominowali mniejsze grupy i zmusili je do uprawiania kultu. Obiecywali też podobne Mroczne Dary innym, którzy zdecydują się na czczenie nowego boga. Sprytniejsze upiory tkały gęstą sieć kłamstw. Jednoczyły się z innymi i przekazywały ludziom systemy religijne oparte na

uniwersalnych prawdach: miłości, poszanowaniu bliźniego, wierności, lojalności i oddaniu. Do ludzi przemawiały te nauki, a w rytualnych obrzędach nie dostrzegali kultu upiora, lecz mistyczną czynność służącą oczyszczeniu ducha ze złych myśli albo oddaniu szacunku przyrodzie. Nie wiedzieli, że służą demonom, choć każda ich modlitwa i ceremonia zwiększała moc tego, którego imię zawierał obrzęd. Taki właśnie jest druidyzm, który pod maską praw natury czci demony żywiołów. Religia Jedynego to sieć obłudy, utrzymująca przy władzy upiory podające się ludziom za anioły Pańskie. Kultyści Wielkiego K w imię technokratycznych doktryn sprzedają swoje dusze demonom techniki. Ta łatwowierność doprowadziła wiele klanów do zguby, bowiem upiory to dzieci Ciemności, traktujące człowieka jak narzędzie we własnej grze, której zasad umysł ludzki nie jest w stanie pojąć.

Rada Omamu w czasach egzarchy Uzura Wiedźmiarza narzuciła wszystkim Wolnym Rodzinom zakaz kultów - zarówno czczenia poszczególnych sił natury, jak i kroczenia ścieżką religii transcendentalnych, kładących nacisk na rozwój duchowy. Bezwzględny zakaz kultów upiorów to jedna z fundamentalnych zasad Tradycji. Decydenci sojuszu wiedzieli, że zakaz czczenia Ciemności oznaczać będzie destabilizację, dlatego postanowili spopularyzować kult zmarłych krewniaków i bohaterów zwanych egzarchami, praktykowany wcześniej w wielu klanach. Zamysł ten okazał się niezwykłym sukcesem i szybko rozprzestrzenił się na całą Unię, gdyż ludzie dostrzegli korzyści płynące z pozyskania wdzięczności duchów i wspólnego chwalenia dokonań zacnych przodków. Powołano inkwizytorów, którzy mieli wędrować od klanu do klanu i pilnować, aby żadna społeczność i żaden człowiek nić powrócili w objęcia Ciemności.

Inkwizytorzy poszukują herezji i weryfikują czystość wiary w przodków. Jeśli wpadną na trop zakazanych praktyk, ich obowiązkiem jest zduszenie zła w zarodku, czyli szybkie i sprawne pochwycenie winnych, a następnie osądzenie według surowego w tym zakresie prawa Omamu. Aby nie dopuścić do samowoli inkwizytorów, władze Omamu mocno zawęziły ich kompetencje i ograniczyły je wyłącznie do przestępstw związanych z konszachtami z upiorami oraz kultem demonów. Za swoje działanie inkwizytorzy odpowiadają przed justycjariuszami, do których należy ostateczna interpretacja Tradycji i osąd. Klanom, na których ciąży podejrzenie o praktykowanie zakazanych dyscyplin okultyzmu bądź sprzyjanie kultystom, przydzielani są stali inkwizytorzy, mający oko na społeczność i raportujący najbliższemu justycjariuszowi o swoich podejrzeniach. W praktyce stały inkwizytor najczęściej jest wysyłany do wichrzycielskiego klanu jako przedstawiciel Omamu pilnujący, aby społeczność realizowała postanowienia Rady. Jest to bardzo uciążliwe dla decydentów, gdyż mocno ogranicza ich suwerenność.

Taka sytuacja trwa do dziś. Lud wielbi egzarchów i lęka się upiorów. Ludzie ulegający wpływom Ciemności są potępiani i czeka ich sroga kara z rąk inkwizytorów. Klany, które wbrew zakazowi oddają cześć wyklętym, oczyszcza zimna stal wojsk Omamu i szkarłatny ogień sprawiedliwości.

Inspiracje na opowieść:

- Odnaleźć i dostarczyć Zakonowi Rytualistów potężną relikwię demona, na której bazuje cały kult.
- Dyskretnie sprawdzić czy oszałamiające zwycięstwa jednego z żyjących bohaterów wynikają z jego męstwa i łaski przodków, czy też są zasługą pomocy demonów?
- Zdemaskować agenta jednego z kultów, którzy przeniknął do najwyższych struktur Unii Omamu.
- Rozpoznać, zatrzymać i osądzić jako wyznawców wielkiego K wszystkich winnych parania się nekrotechniką w znanym technoklanie oraz tych, którzy kryli ten proceder.
- Nie dopuścić, by wyznawcy druidyzmu uwolnili jednego z demonicznych Połykaczy Ognia, uwięzionego przez egzorcystów Omamu przed dziesiątkami lat w zaklętej pieczęci.

Prawo a praktyka

Przestrzeganie zasad Tradycji i pilnowanie trzymania się ich przez resztę społeczności to obowiązek każdego Unity. Codzienność to jednak zupełnie inna sprawa, gdyż wielu ludzi bagatelizuje lub nie przywiązuje należytej wagi do czuwania nad praworządnością swych ziomków. Pochłonięci własnymi sprawami nie wtrącają się w sprawy innych, dopóki groza, którą przywołał ich sąsiad, nie ujawni się w całej okazałości. A wówczas zazwyczaj jest już za późno. Podobnie wygląda sytuacja z prawem Omamu. Poszczególne Rodziny uzurpują sobie nadrzędność swych obyczajów nad prawem Unii i przez palce spoglądają na naruszanie mniej ważnych praw konfederacji.

Niektórzy ludzie skłaniają się ku pokusom Bezmiaru, potajemnie czcząc demony, usługując upiorom, szpiegując dla Cesarza, kradnąc, rabując i mordując. Swymi niegodziwymi postępkami czynią Unii wielkie zło, ponieważ podnoszą rękę na porządek społeczny i podważają zaufanie, którym wolni ludzie wzajemnie się obdarzają. Omam dostrzegł ten problem i stworzył instytucję justycjariuszy - urzędników -z najwyższymi kompetencjami władzy wykonawczej i sądowniczej, dbających o porządek społeczny na całej Rubieży.

Obecne struktury Omamu są jednak luźne, a cała cywilizacja Unii znajduje się w kryzysie. Skodyfikowane prawa Omamu, a nawet regionalne zwyczaje, są respektowane w takim stopniu, jaki wydaje się opłacalny lokalnym decydentom. W każdym innym przypadku panuje najpowszechniejsze prawo na Rubieży - siła. Niejeden justycjariusz bądź inkwizytor przekonali się na własnej skórze, jak niebezpiecznie jest wejść w zatarg z decydentem klanu na jego własnym terenie. Niemniej wspólne prawa byłyby pustymi frazesami, gdyby nie pewne rozwiązania i mechanizmy stojące na straży porządku: mentalność ludzka, status i powaga funkcji justycjariusza, inkwizytora, embarga i sankcje handlowe, a w ostateczności - krwawa rozprawa z oddziałami kirasjerów.

Inspiracje na opowieść:

- Skłonić decydenta do poszanowania prawa: respektowania umów małżeńskich, zerwania kontaktów handlowych z wrogami Unii, wymierzenia kary jednemu ze swych podopiecznych.
- Przekonać mieszkańców klanu, aby zaprzestali ukrywania przestępcy i wydali go w ręce sprawiedliwości.

Justycjariusze

Roztropny inkwizytor winien przeto dbać o to, by czerpać pożytek z odpowiedzi tych, którzy przed sądem zeznają, z zeznań oskarżycieli jako świadków, z tego, czego uczy doświadczenie, z bystrości własnego rozumu (...)

Bernard Gui, *Practica inquisitionis haereticae pravitatis*, przeł. M. Pawlik

Aby zwiększyć kontrolę nad sferą porządku i jedności sojuszu powołano justycjariuszy, czyli strażników Tradycji i nauczycieli prawa Omamu. Są reprezentantami jego władzy we wszystkich rozproszonych klanach. Aby zaś mogli skutecznie egzekwować wydane decyzje, przydzielono każdemu oddział kirasjerów, namiastkę sił zbrojnych Unii. Justycjariusze posiadają szerokie kompetencje: odpowiadają za wypełnianie rozkazów Rady i orzekają w sprawach mniejszej lub większej wagi, dotyczących decydentów i całych klanów. Przewodzą uroczystościom i ceremoniałom ku czci egzarchów, mają prawo nałożyć na klan embargo, zmieniać trasy karawan, a w wyjątkowych sytuacjach - powoływać pod broń i wcielać do swego oddziału cały klan. W hierarchii władzy stoją ponad decydentami klanów, choć zazwyczaj to właśnie rzecznikom najpotężniejszych klanów powierza się funkcję justycjariuszy.

Stacjonują ze swoimi oddziałami w siedzibach dużych klanów, by raz na jakiś czas ruszyć na objazd podległego im terytorium. Niektórzy zaś są stale w drodze, przemierzając dzikie ostępy Rubieży, by nieść światło Unii i weryfikować prawomyślność klanów żyjących na uboczu cywilizacji.

Inspiracje na opowieść:

- Domagać się sprawiedliwości przed obliczem justycjariusza: zmusić oponenta do wywiązania się z umowy handlowej, poskarżyć na przekroczenie kompetencji przez innego urzędnika Omamu, dostarczyć dowodów świadczących o niewinności przyjaciela.
- Ochronić justycjariusza przed osobami czyhającymi na jego życie.
- Przekonać justycjariusza do konieczności akcji wojskowej przeciwko potężnemu wrogowi Unii.

Kirasjerzy

Dawno temu siły zbrojne Omamu bazowały na potędze największych klanów bądź na pospolitym ruszeniu, ogłaszanym przez namiestników Rodzin. Na ich wezwanie wszystkie klany przysyłały siepaczy i oddawały ich pod komendę wybranej osoby. Oba sposoby miały wiele wad: zebranie wojska trwało zbyt długo, a oparcie bezpieczeństwa o armie dużych klanów skazywało mniejsze społeczności na radzenie sobie w pojedynkę, co stawiało je na straconej pozycji w przypadku ataku licznego wroga.

Dzisiaj Omam posiada własnych zbrojnych. Są to oddziały kirasjerów, zwane tak od paradnych kirysów. Każdy klan, w zależności od liczebności i znaczenia, ma obowiązek dostarczyć raz na pięć lat pewną liczbę siepaczy do ustalonych punktów zbornych. Tam przechodzą oni krótkie przeszkolenie, które z niesubordynowanych indywidualistów zmienia ich w karnych żołnierzy. W punktach szkoleniowych istnieją zazwyczaj ustalone listy, które zobowiązują klany do dostarczenia odpowiedniej liczby kirasjerów do stacjonujących już na Rubieży oddziałów. Tam przydziela się rekrutów do najbliższych jednostek. Łatwo zauważyć, że w ten sposób siepacze z różnych Rodzin trafiają do jednego oddziału. Ma to służyć integracji Unitów, gdyż dzięki wspólnym doświadczeniom w walce zacieśniają się więzi przyjaźni między żołnierzami, a różnice kulturowe schodzą na dalszy plan.

Oddział kirasjerów liczy około 30 żołnierzy. Jest to liczba wystarczająca, aby zaprowadzić porządek w niespokojnej okolicy, i na tyle niewielka, że przeciętny klan przy niedoborach żywności może utrzymać garnizon. Uzbrojenie grupy nie jest jednolite, lecz zbrojni zawsze dysponują jedną bronią długodystansową (włócznia, kosa bojowa), jedną krótszą (miecz, maczeta) oraz kirysem z wytłoczonym godłem Omamu. Pozostałe zasoby zależą od wpływów dowódcy bądź zamożności klanu, który gości kirasjerów. Oddział podlega justycjariuszowi, stanowiąc jego ochronę oraz narzędzie sprawowania władzy. Niektórzy justycjariusze, z uwagi na swoje znaczenie bądź wyjątkową potrzebę, dysponują kilkoma oddziałami.

Kirasjerzy to jedyne stałe siły zbrojne Omamu. Ich oddziały obsadzają garnizony w siedzibach większych klanów, chronią strategiczne obiekty (np. kopalnie czy laboratoria konstruktorów) i duże karawany. Justycjariusze wysyłają ich tam, gdzie pojawiają się niepokojące sygnały o aktywności wrogów Unii bądź wewnętrznych problemach klanu. W tym ostatnim przypadku najczęściej chodzi o egzekucję praw Omamu w społecznościach, które nie chcą podporządkować się decyzjom prawowitego władcy. Pojawienie się trzydziestu wyszkolonych siepaczy potrafi zmiękczyć nawet decydentów kilkusetosobowych klanów.

Szybkie i mobilne oddziały kirasjerów sprawdzają się dosyć dobrze na Rubieży. Pojedyncze formacje pilnują porządku i spokoju na terytoriach klanowych. W razie dużego zagrożenia oddziały łączą się w sporą armię pod wodzą jednego z justycjariuszy lub dowódcy wskazywanych przez Radę Omamu.

Wysyłanie siepaczy na służbę jest dla każdego klanu uciążliwym obowiązkiem. Wszak ha długich pięć lat odsyłają oni swoich braci lub siostry (kirasjerkami są również kobiety). Decydenci na wiele sposobów próbują zwlekać z wykonaniem rozkazu bądź przeszkadzać w jego wypełnieniu. Zamiast siepaczy klanowych wysyłają schorowanych chuderlaków lub nie wysyłają nikogo, licząc, że urzędnicy w tak luźnych strukturach nie zorientują się w sytuacji. Czasem decydenci grają na zwłokę, a ulegają dopiero po wyraźnej groźbie ze strony justycjariusza.

Po pięciu latach weterani wracają do własnych klanów i uczą młodych nie tylko wojennego rzemiosła, lecz również wspólnych praw Omamu oraz kultury innych Unitów.

Inspiracje na opowieść:

- Grupa jako oddział kirasjerów wysłanych na misję specjalną.
- Wspomożenie kirasjerów w akcji: obrona placówki, dostarczenie wiadomości, przeprowadzenie oddziału przez niebezpieczne terytorium.

Mentalność

STRZEŻ SIĘ ODMIEŃCA!

John Wyndham, Poczwarki, przeł. J. Kydryński

Większość Unitów żyje w ciągłym zagrożeniu, w bezustannej niepewności jutra oraz w strachu przed głodem i chorobami. Uczucie wszechobecnego zagrożenia i stałego chaosu wywołuje tęsknotę za uporządkowanym i niezmiennym życiem, bez ucieczek przed oddziałami Ebionitów, bez walk o lepsze terytorium, bez prawa pięści, które faworyzuje klany o wielkiej liczebności. Na tle codzienności Tradycja jawi się jako jedyny trwały element, który nie tylko reguluje stosunki między ludźmi, ale również łączy przeszłość z teraźniejszością. Wiara, że Tradycja powstała w starożytności, a przodkowie jedynie ją przypomnieli, niezwykle uszlachetnia jej zasady w opinii przeciętnego człowieka. Nowe prawa ustanawiają tylko splugawieni i Cesarz, a żadna z tych sił nie jest godna zapewnić wolnemu człowiekowi poczucia bezpieczeństwa i satysfakcji z życia.

Zwyczaje i prawa klanowe są bardzo rozbudowane, choć wszystkie opierają się na Tradycji i na dobrych relacjach sąsiedzkich. Aby ułatwić Ci poruszanie się po Rubieży podczas opowieści, podpowiemy, że uzyskanie zgody autorytetów klanu bądź justycjariuszy Rodziny w niemal każdej sprawie zwyczajowej daje przepustkę do jej realizacji. Inaczej mówiąc, jeśli masz błogosławieństwo zwierzchników, możesz zmienić klan na inny, wykonywać dowolny fach, wziąć sobie żonę z innej Rodziny bądź przeprowadzić krwawy najazd na społeczność, która utrzymuje konszachty ze splugawionymi.

Aby lepiej oddać koloryt prawa zwyczajowego i praw Omamu, na s. 244 przedstawiamy wykaz przykładowych czynów aprobowanych społecznie, potępianych oraz takich, które uchodzą za podejrzane. Wiele zależy tutaj od konkretnej Rodziny, wielkości klanu i stopnia jego ucywilizowania, lecz podstawa całej Unii została już ugruntowana przez wielopokoleniowe wysiłki edukacyjne justycjariuszy.

Miasto Omam

Stąpaj ostrożnie, stąpasz po marzeniach.

William Butler Yeats, Poeta pragnie szaty niebios, przeł. L. Engelking

Wolne Rodziny dwakroć zakładały stolicę, która miała stanowić przeciwwagę dla miast Cesarza. Bezskutecznie. Po pięciu latach upadł Miraż, a Bastion został zniszczony przez

Czyny aprobowane społecznie	Czyny podejrzane	Czyny potępiane społecznie
Piętnowanie i karanie winnych naruszenia Tradycji.	Obrażanie Unitów bądź okazywanie im lekceważenia.	Kult upiorów i mrocznych egzarchów.
Zmiana klanu w ramach tej samej Rodziny.	Konszachty z upiorami.	Kradzież, oszustwo.
Opuszczenie Rodziny i wejście do innej za aprobatą krewniaków bądź justycjariusza.	Podważanie roli autorytetów (np. zwierzchników, egzarchów, starszyzny).	Pozbawienie życia krewniaka bądź towarzysza Unii bez istotnych powodów.
Walka z upiorami, splugawionymi i Ebionitami.	Znajomości wśród Ebionitów, kultystów i splugawionych. Handel z wrogiem.	Utrzymywanie dobrych relacji ze splugawionymi.
Zaloty i stosunki seksualne z partnerem z innego klanu i/lub Rodziny.	Torturowanie.	Obrażanie przodków, pogarda wobec egzarchów.
Zmiana egzarchy, udział w rytuałach egzarchów innych Rodzin.	Zażywanie alchemicznych stymulantów bojowych i rytualnych (nie dotyczy Technoklanytów, wróżbitów i okultystów).	Podszywanie się pod członka innego klanu, innego człowieka lub urzędnika, bez upoważnienia i pełnomocnictw.
Utrzymywanie dobrych relacji z dzikimi klanami (wolnymi ludźmi spoza Unii).	Odmowa pomocy potrzebującemu krewniakowi bądź Unicie.	Nietolerancja względem płci lub indywidualnych skłonności, które mieszczą się w normie zachowań.
Ekstrawaganckie zachowanie i ubiór.	Fanatyzm	Zdradzenie Unii lub klanu.
Ignorowanie konwenansów w sprawach dużej wagi (oprócz Rytualistów).	Łamanie słowa, krzywoprzysięstwo.	Ubieranie się jak Ebionita; kultywowanie obcych zwyczajów grup spoza Unii.

wojska komisarzy Cesarza, jak tylko szpiedzy donieśli, że został wytypowany na nową stolicę. Dopiero Omam - widmowe miasto stworzone w interiorze - zdołało przetrwać.

Formując Pomrok, najlepsi śniący wypiętrzyli jego mury przy wstędze fiordów, bezpośrednio w górskim masywie. U stóp miasta, w zatoce osłoniętej skalnymi ścianami, zbudowano port, częściowo ukryty w monumentalnych grotach wykutych potęgą zaklęć. Na zboczu góry, na wzór cesarskiej Cytadeli, ciągną się dzielnice, składy i domostwa. Wewnątrz skały mieszczą się magazyny, szkoły i uczelnie, a na samym szczycie pasma, hen w chmurach, ku niebu wznoszą się katedry ku chwale przodków. W nich urzędują władze Unii Omamu.

Niełatwo znaleźć drogę do Omamu, gdyż śniący, którzy stworzyli interior, zabezpieczyli go na wszystkie znane im wówczas sposoby. Wokół miasta znajdują się niewidoczne bariery, zmuszające podróżnych z zewnątrz do błądzenia i omijania stolicy. W wewnętrznych granicach Omamu śniący stworzyli furtki, które, zamiast prowadzić bezpośrednio poza Omam, zakrzywiają Pomrok i wiodą wprost do czterech największych miast Unii. Śniący spoza stolicy są przekonani, że przejść jest więcej, lecz z uwagi na bezpieczeństwo miasta ich istnienie utrzymywane jest w tajemnicy. Dzięki zabezpieczeniom do Omamu rzadko trafiają przybysze z okolicznych Gór Obręczy, w których został zbudowany interior.

Najłatwiej do Omamu wejść przez jedną z czterech oficjalnych furtek. Każda z nich leży na obszarze kontrolowanym przez duży i silny klan: w warownym soldackim obozie, Orlim Gnieździe, mieście Deszber w Zrębach, w Zajezdni na Lodowym Pustkowiu oraz w Monastyrze na zboczu Czeluści. Wszystkie przypominają portale wzniesione rękami kolosów. Pomiędzy olbrzymimi framugami przeskakują iskry żywej mocy, a rzut oka w światło przejścia nie pozwala zwykłemu człowiekowi wejrzeć w barwy Pomroku. Mówią, że ci, którzy zbyt często spoglądali w magiczne wrota, przyciągnięci wizją Pomroku tracili rozum.

Od czasu ataku Cesarza miasto stało się symbolem niepodległości i potęgi Wolnych Rodzin. Władają nim namiestnicy, najwyżsi decydenci Wolnych Rodzin; tutaj szkoli się śniących, justycjariuszy i inkwizytorów. Omam przyciągnął wielu znakomitych specjalistów: okultystów, rzemieślników, konstruktorów i ludzi interesu. Stał się ośrodkiem kultury, centrum nowych trendów przyjmowanych przez inne miasta i klany.

Ceną bezpieczeństwa jest wzmożona kontrola i nadzór nad gośćmi przybywającymi do stolicy. Ludzie przekraczający furtki są dokładnie sprawdzani zarówno w klanie, z którego przybywają, jak i przez gwardzistów i celników ze stolicy. Muszą okazać referencje od szanowanych członków Wolnych Rodzin i wyjawić swe pochodzenie. Dopiero wtedy otrzymują czasowy kwaterunek wraz z przepustką. System policyjno-biurokratyczny niektórym wydaje się nieznośny, jednak wszystko zostało opracowane z myślą o zapewnieniu bezpieczeństwa i ochronie przed agentami Cesarza, a także aby powstrzymać wroga przed przeniknięciem do stolicy Unii.

Wszyscy zgodnie uznają, że w stolicy ulegają rozmyciu przynależności rodzinne. Urzędnicy nieprzychylnie odnoszą się do kultywowania odrębności kulturowych Rodzin, uznając je za przejaw separatyzmu, który rozbija konfederację od wewnątrz. Wielu mieszkańców Omamu po latach spędzonych w stolicy porzuca stare zwyczaje, utożsamiając się bardziej z Unią i miastem niż ze swoją Rodziną. Prowadzi to do konfliktów, gdyż Unici spoza stolicy postrzegają mieszkańców Omamu jako zarozumiałych i aroganckich, którzy wypierają się swego dziedzictwa. Nie zmienia to faktu, że każdy towarzysz pragnie choć raz w życiu odwiedzić Omam, a w sferze jego marzeń pozostaje osiedlenie się tam na stałe.

W Omamie nie można zamieszkać bez zgody najwyższych urzędników. Dotyczy to poszczególnych osób, ale również całych klanów. Wielu ludzi pragnie osiedlić się w Omamie, lecz najpierw muszą dowieść, że są tego godni i lojalni względem Wolnych Rodzin. Przez wiele lat kandydat wykonuje różne misje zlecane przez namiestników, aby wreszcie otrzymać upragniony glejt, czyli oficjalne pozwolenie na osiedlenie się w stolicy. W chwili obecnej lista legalnie zamieszkujących w Omamie obejmuje około 80 tysięcy osób.

Najważniejsze miejsca i instytucje w Omamie

Podniebna Katedra. Strzelista budowla zwieńczona oszkloną kopułą, pod którą obraduje Wielka Rada Omamu, najwyższa instancja Unii. Dolne kondygnacje przypominają pałacowy hotel dla wysokich rangą urzędników: świetliste komnaty, marmurowe i jadeitowe posadzki, zielone tarasy i wewnętrzne dziedzińce, po których przechadzają się członkowie Rady, ich rodziny i goście. Ochronę zapewnia elitarny oddział kirasjerów, złożony z najlepszych siepaczy ze wszystkich Rodzin.

Katedra Porządku. Wykuty w zboczu góry olbrzymi kompleks korytarzy i sal. W tym zagmatwanym labiryncie orientują się jedynie urzędnicy odpowiedzialni za bezpieczeństwo mia-

sta. Najbardziej reprezentacyjne części Katedry Porządku to pomieszczenia sądowe oraz szkoła justycjariuszy. Katedra wyróżnia się spośród pozostałych mrocznych poziomów ścianami z białego marmuru, alabastrowymi chodnikami oraz fontannami tryskającymi ciepłą wodą prosto z geotermalnych źródeł w głębi ziemi. Niższe kondygnacje Katedry Porządku, stanowiące domenę sił zbrojnych Omamu, inkwizytorów oraz okultystów, spowija atmosfera strachu. Legendy mówią o pokrytych mistycznymi wzorami komnatach, tunelach poprzecinanych masywnymi wrotami, tajemnych celach dla sekretnych jeńców oraz lochu, w którym egzorcyści zamknęli potężne upiory.

Wielki Targ. Dzielnica handlowa zarządzana przez hanzycki ród Viscontich. Wypełniona warsztatami rzemieślników i składami kupieckimi, burdelami, kasynami i gospodami, w których wojownicy próbują załapać się na najemne kontrakty. Wielki Targ tętni życiem o każdej porze dnia i nocy. Oferuje towary z manufaktur Omamu, a także zapewnia ochronę prawną zawieranym tam umowom. Nieco wyżej położone są hotele i gildie, w zaciszu których hanzyckie rody dzielą pomiędzy siebie strefy wpływów, zawiązują przymierza i omawiają poważne kontrakty handlowe dotyczące całych klanów. Tutaj mieści się mennica i tutaj sankcjonuje się najważniejsze umowy między klanami. Tutaj szabrownicy otrzymują zlecenia na zdobycie starożytnych eksponatów, a asasyni - na głowy niewygodnych pater familias.

Sala Założycieli. We wnętrzu góry, u stóp tysiąca schodów, mieści się obszerna komnata z kilkudziesięcioma kapsułami, wewnątrz których spoczywają śniący. Zwani są założycielami, chociaż jest to określenie błędne. Skomplikowana aparatura technomantyczna pozwoliła zamrozić ich w lodowych bryłach i wydłużyć życie każdego o około 150 lat. Ich zadaniem jest bezustanne śnienie i kontrolowanie stabilności interioru. Najwyższym zaszczytem dla śniącego jest propozycja, by u schyłku swego życia zstąpił do Sali Założycieli i wykorzystał swe zdolności ku chwale Omamu. Sala jest sercem całego interioru, dlatego wstęp do niej mają wyłącznie członkowie Rady Omamu, a system zabezpieczeń potrafiłby zabić niejednego silnego upiora.

Dom Chwały. Budynek wzniesiony ku czci przodków. Prowadzą do niego wielkie schody strzeżone przez dwudziestometrowe posągi najsławniejszych egzarchów. Na schodach bezustannie przesiadują bajarze oraz ludzie, którzy liczą, że ich prośby zostaną wysłuchane przez przodków. Wewnątrz Domu Chwały mieści się sala, na ścianach której wiszą Kanony - kamienne tablice zawierające spisane historie egzarchów. Obok lśnią srebrzyste studzienki, do których ludzie wrzucają drobne monety, by uczcić pamięć swych zmarłych. Każdy może też w intencji zmarłego krewnego lub przyjaciela zapalić świecę na głównym postumencie sali.

Biblioteka. W założonym przez Rytualistów z Domu Egzegetów gmachu gromadzi się wszelkie źródła pisane: współczesne księgi, stare manuskrypty, grimuary okultystyczne, plany techniczne, mapy i inne dokumenty. Niestety, z większości zbiorów można korzystać wyłącznie w czytelni, w dodatku po uiszczeniu wygórowanej opłaty. Udostępniając bogate zbiory bądź ułatwiając korzystanie z nich, zarządcy Biblioteki faworyzują Rytualistów.

Arena. Obiekt pod pieczą Technoklanów, w którym niemal codziennie odbywają się przedstawienia ku uciesze gawiedzi. Popularnością cieszą się brutalne walki gladiatorów lub stworów Pustkowi, wyścigi rydwanów, bitwy morskie na sztucznym jeziorze lub sporadycznie zdarzające się pojedynki szampierzy w egzoszkieletach. W spokojne dni Arena to miejsce obchodów świąt, pokazów sztucznych ogni lub występów teatralnych.

Oprócz wymienionych wyżej atrakcji istnieje wiele innych: szkoła sędziów, Muzeum ze skarbami przodków i starożytnych, stajnie gryfów, świetlista fontanna, laboratoria alchemików. Możesz spacerować godzinami po wąskich uliczkach i ze zdziwieniem odkrywać coraz to nowe zakątki, place i parki. Interior jest żywy, zmienny i piękny. Porusza serce wolnego człowieka, stanowi chlubę sojuszu i symbol cywilizacji wolnych ludzi. Jeśli choć raz odwiedzisz Omam, zapragniesz pozostać tam na zawsze.

Inspiracje na opowieść:

- Rytualny pojedynek na szczycie Wieży gryfów.
- Pościg wąskimi zaułkami, dachami, podziemnymi tunelami.
- Rozbicie siatki cesarskich śpiochów (patrz s. 361).
- Zasłużyć na zgodę Rady na zamieszkanie w stolicy lub osiedlenie się w niej całego Twojego klanu.
- Emocjonująca rozgrywka w karty w pałacowym kasynie Hanzytów.
- Namiętny romans w malowniczej scenerii.
- Renegocjacje umowy pomiędzy klanami w Domu Kupieckim Hanzy.
- Namówienie starego żercy, aby nauczył Cię mistycznych technik walki.
- Audiencja u Wielkiej Rady Omamu w Podniebnej Katedrze.
- Wzięcie udziału w zawodach w Arenie: pojedynek, wyścig, walki w maszynach.
- Przekonanie zarządcy Wielkiej Biblioteki, by udostępnił sekretny manuskrypt.
- Aktywne uczestnictwo w misteriach ku czci egzarchów w Domu Chwaty.

- Pochwycić Ebionitę, który zrobił wyrwę w barierze interioru i wtargnął do miasta.
- Porwać statek z Portu i uciec z Omamu.
- Przejście próby w Katedrze Porządku, aby zostać egzorcystą w służbie garnizonu Omamu.

Organizacja i struktura władzy Unii

Na czele Unii stoi tzw. Wielka Rada, rezydująca w Podniebnej Katedrze w Omamie. Jej decyzje stanowią prawo dla Rodzin i wszystkich Unitów. Rada ustanawia podatki, wypowiada wojny, mianuje i odwołuje urzędników Unii, w tym naczelnego wodza armii. Nakłada embarga na poszczególne klany i prowincje, może wykluczyć z Unii każdy klan, a za głowy jego członków wyznaczyć nagrodę. W skład Wielkiej Rady wchodzą dożywotnio mianowani urzędnicy: ośmiu namiestników, arcyśniący, główny ekonom oraz, wybierany raz na 5 lat w drodze bezpośredniego głosowania w Omamie, honorowy legat, czyli człowiek zasłużony, budzący szacunek i powszechnie poważany wśród Unitów.

Namiestnicy. W skład Rady wchodzi po 2 przedstawicieli każdej z Rodzin tworzących Unię. Zostają nimi najbardziej wpływowi decydenci w swoich Rodzinach, zwykle wodzowie potężnych klanów. Władzę ustawodawczą sprawuje Wielka Rada, ale namiestnicy odpowiadają za egzekwowanie decyzji Omamu w swoich Rodzinach. Wprowadzają w życie postanowienia Rady, przekazując je justycjariuszom, a ci - poszczególnym decydentom klanów. W mocy namiestników leży mianowanie nowych justycjariuszy i odwoływanie tych, którzy się nie sprawdzili. Co ciekawe, namiestnicy z każdej Rodziny działają samodzielnie i mogą nawet blokować własne decyzje. W sprawach niezwiązanych z Unią namiestnicy stoją na szczycie hierarchii swojej Rodziny, przynajmniej formalnie, gdyż praktyka jest nieco inna. Każdy namiestnik musi brać pod uwagę zdanie możnych decydentów swojej klanowej Rodziny oraz swego kolegi z Rady, co często doprowadza do niepotrzebnych sporów i kłótni, nawet przy podejmowaniu błahych decyzji.

Arcyśniący. Przedstawiciel mistyków w Wielkiej Radzie. Kieruje pracami śniących przy umacnianiu interioru, w którym stworzono Omam: stawianiem lepszych zabezpieczeń oraz pilnowaniem, by do stolicy nie przedarły się upiory ani okultyści wroga. W nieformalny sposób jest opoką okultystów wszystkich Rodzin i na każdym kroku udowadnia, że bez ich pomocy Unia Omamu już dawno uległaby Ciemności. Decyduje, jakie dyscypliny mistyki można badać, a jakie będą ścigane przez inkwizytorów. Arcyśniący wyznacza również tajemne placówki i bractwa, dając im przywileje prowadzenia badań nawet nad najbardziej niebezpiecznymi dziedzinami okultyzmu.

Główny ekonom. Zajmuje się sprawami finansowymi i zaopatrzeniowymi nie tylko stolicy, ale całej Unii. Odpowiada za funkcjonowanie rynku, wymianę handlową oraz przestrzeganie umów handlowych i przywilejów poszczególnych klanów lub rodów kupieckich. Wytycza szlaki wielkich karawan, jest zwierzchnikiem poczty, a także jest odpowiedzialny za ekwipunek oraz zaopatrzenie armii i klanów. Od założenia Unii funkcję głównego ekonoma zawsze sprawuje Hanzyta, a polityka wszystkich wpływowych pater familias zmierza do obsadzenia tego urzędu swoim człowiekiem.

Honorowy legat. Wybierany przez mieszkańców stolicy w wyborach organizowanych co 5 lat. W założeniach miała to być osoba, której autorytet, wiedza i umiejętności przyczynią się do wyrobienia poczucia jedności w przeciętnych mieszkańcach Unii. Miało być pięknie, a wyszło jak zawsze. W praktyce honorowym legatem zostaje zazwyczaj cyniczny demagog, który swoje stanowisko zawdzięcza jedynie schlebianiu tłumowi. Ten urzędnik nie ma żadnej realnej władzy, prócz prawa głosu na zebraniach Wielkiej Rady, gdzie pełni rolę języczka u wagi, gdy siła stronnictw jest podobna. Ma wiele obowiązków reprezentacyjnych i honorowych oraz celebruje największe uroczystości ku czci przodków.

Oprócz Wielkiej Rady Omam posiada setki urzędników, którzy w większości podlegają któremuś z członków Wielkiej Rady. Są to niezliczeni pisarze, sekretarze, członkowie służb porządkowych, przełożeni siatki szpiegowskiej na terenach wroga, poborcy podatkowi i dziesiątki biurokratycznych darmozjadów. Poprzez odpowiednie koneksje zyskali stanowiska stworzone specjalnie dla nich; ich obowiązki polegają głównie na comiesięcznym pobieraniu wynagrodzenia.

Unia obecnie

Świat, jaki przedstawiamy Ci we wszystkich księgach, istnieje około 400 lat po obronie Omamu. Dokładny rok wybierz sam. Nie podajemy nigdzie szczegółowych faktów dotyczących wydarzeń politycznych, zatem, o ile korzystasz z zawartych tu informacji, nie musisz się lękać, że Twoja wizja będzie niezgodna z naszą.

W dzisiejszych czasach trwa kryzys w Unii. Rozdzierana konfliktami wewnętrznymi, słaba militarnie, inwigilowana przez wroga, podatna na kłamstwa upiorów i podżegaczy, z dnia na dzień chyli się ku upadkowi. Wielu wciąż wierzy w odrodzenie potęgi Omamu, czekając na charyzmatycznego przywódcę, który podźwignie sojusz i załagodzi spory pomiędzy Wolnymi Rodzinami. Może są idealistami, ale przynajmniej mają wiarę i ukierunkowują swój wysiłek, w przeciwieństwie do wieki innych, których życie przepełnia marazm i nihilizm

Martwe Obszary
Klan Rylca
Wilcza Nekropolia
Lodowe Pustkowie
Ziemie We Krwi
Pustkowia
Morze Północne
Smocze Odłogi
Cierniste Bory
Stepy
Spaczione Lasy
Krąina Jezior
Drapacz Chmur
Wyżyna Wichrów
Zapora
Strefa Rozkładu
Ostre Szpony
Żyzne Ziemie
Rdzawe Pola
Twierdza Marmoreum
Góry Obręczy
Szara Równina
Imam
Dalka
Daszbar
Armada
Klasztor
Cytadela
Azyl
Kwatera
Morze Mgliste
Góry Bez Echa
Zręby
Zgon
Pustynia
Piekielna Pustka
Katedra
Wielka Woda

ROZDZIAŁ XV
RUBIEŻ

Rzeźby rdzewieją, kultury korodują, a różany bukiet bytu więdnie i zamienia się w zgniłą mierzwę.

Eric Davis, *TechGnoza*, przeł. J. Kierul

Upadek znanego świata nastąpił około tysiąca lat temu. To szmat czasu. Zmieniły się zarówno krajobrazy, jak i ludzka mentalność. Postrzeganie otaczającej rzeczywistości w sposób racjonalny i empiryczny zastąpiła kultura okultystyczna, w której wiara w przodków, siły ducha, moc bezmiaru, mantry i zaklęcia tłumaczy wszelkie zachodzące wokół zjawiska.

Ruchy tektoniczne wywołane poprzez ingerencje upiorów z Pomroku zrównały z ziemią niemal wszystkie ludzkie osiedla. Broń starożytnych i moce okultystów doprowadziły do zmian klimatu, wyschnięcia południowych mórz, zlodowacenia północnych lądów, wyjałowienia gleb, zatrucia wód i spustoszenia wielkich terytoriów. Najmniejszej dewastacji i splugawieniu uległa kraina starego świata, którą nazwano Rubieżą. To tu przybyli Ebionici i wolni ludzie, by budować nową okultystyczną cywilizację. W ślad za nimi przypełzły stwory Ciemności, żywiące się strachem i mięsem śmiertelników. Każda z tych grup marzyła o podboju Rubieży i wyparciu z niej przeciwnika, lecz szybko okazało się, że sił wystarcza ledwie na obronę własnej pozycji.

Poza Rubieżą leżą krainy niezdatne do zamieszkania. Dalekie południe przypomina kocioł wypełniony lawą. Ognisty żar powietrza gotuje krew w żyłach i pali ciało na popiół. Zachód został skażony bronią starożytnych po stokroć mocniej niż Strefa Rozkładu na Rubieży. Każdy organizm ulega tam wynaturzeniu i nieznanym chorobom, co nieuchronnie prowadzi do śmierci. Za Dominatem Ebionitów leżą Pustkowia. Tą nazwą określa się krainy, gdzie Pomrok łączy się z naszym światem, prowadząc wprost ku dalekim sferom Bezmiaru, ku Bezdennej Otchłani.

Siedziby wolnych ludzi rozłożone są koncentrycznie wokół stolicy, wielkiego miasta Omam. W Górach Obręczy i na Szarej Równinie można doliczyć się setek wolnych klanów, lecz na terenach najbardziej oddalonych od stolicy (Pustynia, Cierniste Bory, Stepy, Lodowe Pustkowie) ostoją Unii są samotne enklawy, otoczone zewsząd terytorium wroga. Niemal na całej Rubieży operują niewielkie wojownicze klany, które, nie bacząc na zagrożenia, przemierzają setki kilometrów w poszukiwaniu eksponatów, łupów bądź dobrego miejsca na stała siedzibę. Wieczne oblężenie to zbyt śmiałe określenie na sytuację Unii Omamu, choć zagrożeń jest bez liku.

Cały wschód ugiął kark pod sztandarami Dominatu Ebionitów. Cesarz rozłożystym półksiężycem objął tereny od Morza Północnego, poprzez część Stepów, Żyzne Ziemie, wzdłuż Ostrych Szponów i Azylu, wdzierając się aż na Zręby u wybrzeża Morza Mglistego. Kontrolowanie tak wielkiego terytorium zmusiło Ebionitów do budowy potężnych linii umocnień i setek twierdz. Wymusiło także koncentrację niemal wszystkich sił zbrojnych na pograniczu. Poszczególni komisarze wojskowi i dowódcy garnizonów konkurują o względy i wpływy u Cesarza, chętnie na własną rękę. podejmując akcje wymierzone w Unię i wrogów Dominatu. Sąsiednie krainy żyją w ciągłym strachu przed działaniami komisarzy, którzy nie cofają się przed niczym, aby osiągnąć swój cel. Zdają sobie bowiem sprawę, że porażka zostanie odebrana jako samowola i marnowanie zasobów, a w takiej sytuacji kara będzie straszliwa.

Położone na północy Lodowe Pustkowia zostały opanowane przez agresywne wilkołacze watahy - wiecznie skłócone szczepy krwiożerczych potworów, dla których przemoc i siła to jedyne wyznaczniki władzy. Świetnie rozumie to klan Stalowych Tancerzy, który siłą narzucił pozostałym swoje zwierzchnictwo. Jego siedzibą jest Wilcza Nekropolia, panująca niepodzielnie nad krainami północy. Niepokorne watahy, odmawiające podporządkowania się Tancerzom, musiały uchodzić na południe. Z tego powodu w Spopielonych Lasach, Ciernistych Borach i Krainie Jezior roi się od zdegenerowanych wilkołaczych sfor i banitów - wyrzutków nawet własnej społeczności.

Na piaskach Pustyni i w Górach Bez Echa schronili się kultyści Jedynego, wyznawcy Gniewnego Boga, i oddający cześć jego Aniołom. Niekiedy w imię świętej wojny atakują pobliskie wolne klany i choć Ciemność od dawna mieszka w ich sercach, są obecnie zbyt rozproszeni, by stanowić realne zagrożenie. Są jednocześnie na tyle silni, by nie oddawać nikomu niekwestionowanej władzy nad Pustynią.

Po wschodniej stronie olbrzymiej rozpadliny tektonicznej, zwanej Czeluścią, rozciągają się Rdzawe Pola, królestwo nekrozytów i ich władczyni, królowej Issos. Jej siedzibą jest

przeklęte miasto To'th, z którego wysyła nekrarchów w najdalsze zakątki Rubieży, aby gromadzili okultystyczną wiedzę i porywali ludzi do nekromantycznych eksperymentów. Niewielu szabrowników ryzykuje wyprawę na te tereny. Również Ebionici - choć pałają nienawiścią do władców To'th (miasto założył jeden z ebionickich zdrajców) - są dość powściągliwi, ograniczając się do szybkich wypadów i natychmiastowej ewakuacji do swych warowni w Ostrych Szponach.

Masyw Zrębów stanowił niegdyś królestwo wampirzego Bractwa Krwi, lecz wojna z Dominatem, który parł w kierunku Morza Mglistego, oraz konflikt z Zakonem Rytualistów doprowadziły do upadku krwiopijców. Obecnie wampirzy lordowie skryli się w zamczyskach położonych w najbardziej niedostępnych częściach gór, a Bractwo kontroluje jedynie niewielki skrawek północnych Zrębów.

Kultyści Wielkiego K umocnili się w bunkrach na Wyżynie Wichrów. Gromadzą tam eksponaty zamierzchłych dni i w tajemnych górskich laboratoriach oddają się badaniom nekrotechnicznym - konstruują twory z ciała, ducha i maszyny. Unikają walki, lecz mimo to są jednym z najbardziej ekspansywnych kultów. Nowych wyznawców zdobywają głównie wśród Unitów, mamiąc ich wizjami geniuszu technologicznego i potęgi myśli ludzkiej. Inkwizytorzy Omamu podejrzewają, że siatka Wielkiego K oplata nawet najwyższe struktury Unii.

Ostatnim spośród wielkich wrogów Omamu są druidyści. Wyznawców upiorów przyrody można spotkać w dzikich ostępach Rubieży, od Ciernistych Borów i Krainy Jezior, po należący do Cesarza Azyl. Największa świątynia kultu mieści się w Dzikiej Puszczy; jej kapłani wielokrotnie organizowali zbrojne wyprawy przeciwko klanom Unii.

Krainy i miasta upadłego świata

Poniżej przybliżymy Ci najbardziej charakterystyczne miasta i krainy Rubieży oraz przytoczymy krążące o nich legendy. Podane opowieści mają zainspirować Cię do eksploracji tych miejsc. To dzięki Twoim opowieściom okaże się, ile prawdy kryje się w mitach.

Azyl

Nizinny obszar pomiędzy Rzeką-Murem, Zrębami a Ostrymi Szponami zawdzięcza swą nazwę Cesarzowi i jego polityce. Azyl jest bowiem miejscem schronienia wszelkich klanów (nawet z Wolnych Rodzin), które w jakiś sposób przysłużyły się Ebionitom. To tutaj w nagrodę pozwolono im się osiedlić, uprawiać ziemię i żyć w miarę spokojnie, pod ochroną wojsk Cesarza przed wszelkimi niebezpieczeństwami z zewnątrz. Tyle głosi propaganda.

Wszystkie Wolne Rodziny uważają mieszkańców Azylu za zdrajców, których nie może ominąć kara Omamu. Ochrona Cytadeli jest formalna, ponieważ władający nią syndyk wysyła wojska tylko wtedy, gdy Azylowi zagraża jakiś potężniejszy wróg, natomiast z pomniejszymi bandami łupieżców musi sobie poradzić niewielki garnizon policyjny. Dlatego klany mieszkające na pograniczu żyją w ciągłym strachu przed zemstą Unii.

Dodatkowo mieszkańcy Azylu muszą przestrzegać pewnych praw, nad którymi pieczę ma Kurator przysłany z Cytadeli. Swoją siedzibą ustanowił warowną osadę, zwaną Kwaterą. To tam znajduje się targ, na którym mieszkańcy Azylu handlują z Cytadelą; tam też stacjonuje niewielki garnizon wojskowy. Na targu honoruje się papierową walutę Dominatu, ale także kruszcowy pieniądz Unii Omamu. Kurator rzadko interweniuje w sprawach poszczególnych klanów, nie miesza się także do religii wyznawanych przez jego podwładnych. Stara się jedynie, by wszelkie spory pomiędzy skłóconymi stronami były łagodzone lub rozwiązywane zgodnie z interesami Cesarza.

Życie w Azylu nie jest łatwe, niemniej jednak jest znacznie bezpieczniejsze niż na większości innych ziem Rubieży. Dlatego niejeden klan przeszedł na stronę Cesarza, licząc na jego opiekę.

Inspiracje na opowieść:

- Znaleźć i zlikwidować zdrajcę ukrywającego się w Azylu.
- Nawiązać kontakty z kupcami z Cytadeli: przemyt eksponatów i przedmiotów produkowanych w manufakturach Cesarza.
- Zdradzić Omam i uzyskać u Kuratora pozwolenie na zamieszkanie w Azylu.

Cierniste Bory

W cieniu mrocznych i nieprzebytych kniei skrywają się wolne klany, żyjąc w wiecznej obawie przed splugawionymi watahami wilkołaków. Na szczęście dla ludzi poszczególne watahy pozostają ze sobą w wiecznym sporze i toczą bezustannie walki o przywództwo. Wilkołaki z Ciernistych Borów to zwykle szczepy wygnane przez silne i agresywne klany z Lodowego Pustkowia, więc raczej nie mogą liczyć na pomoc współbraci z północy.

Położone niedaleko Krainy Jezior stare bunkry wojskowe zamieszkuje Technoklan E-53, na którym ciąży podejrzenie o praktykowanie nekrotechniki oraz sympatie dla kultu

Wielkiego K. Dotychczas wszelkie oskarżenia okazywały się zwykłymi pomówieniami, dyktowanymi złą wolą politycznych przeciwników Technoklanów. Źródłem tych plotek jest fakt, że E-53 testuje broń chemiczną na jeńcach i lykantropach. Technoklan wynajmuje kilkudziesięciu żerców szkolonych w walce z wilkołakami. Na schwytanych przez nich bestiach eksperymentują później znachorzy i konstruktorzy opracowujący nowe rodzaje trucizn i stymulantów bojowych. Mimo niepochlebnych pogłosek o klanie, rozpylacze trujących substancji opatrzone symbolem E-53 gwarantują niezawodność i zabójczą skuteczność.

Inspiracje na opowieść:

- Polowanie na wilkołaki-banitów.
- Dostarczenie Technoklanytom rupieci technicznych z Zony Drutokośćców.
- Starcie z wilkołaczym nekroklanem.
- Wypróbowanie w praktyce eksperymentalnej broni E-53 na plugawych mieszkańcach Kopalni Robalczaków.
- Znalezienie dowodów na istnienie Kultu Wielkiego K w technoklanie.

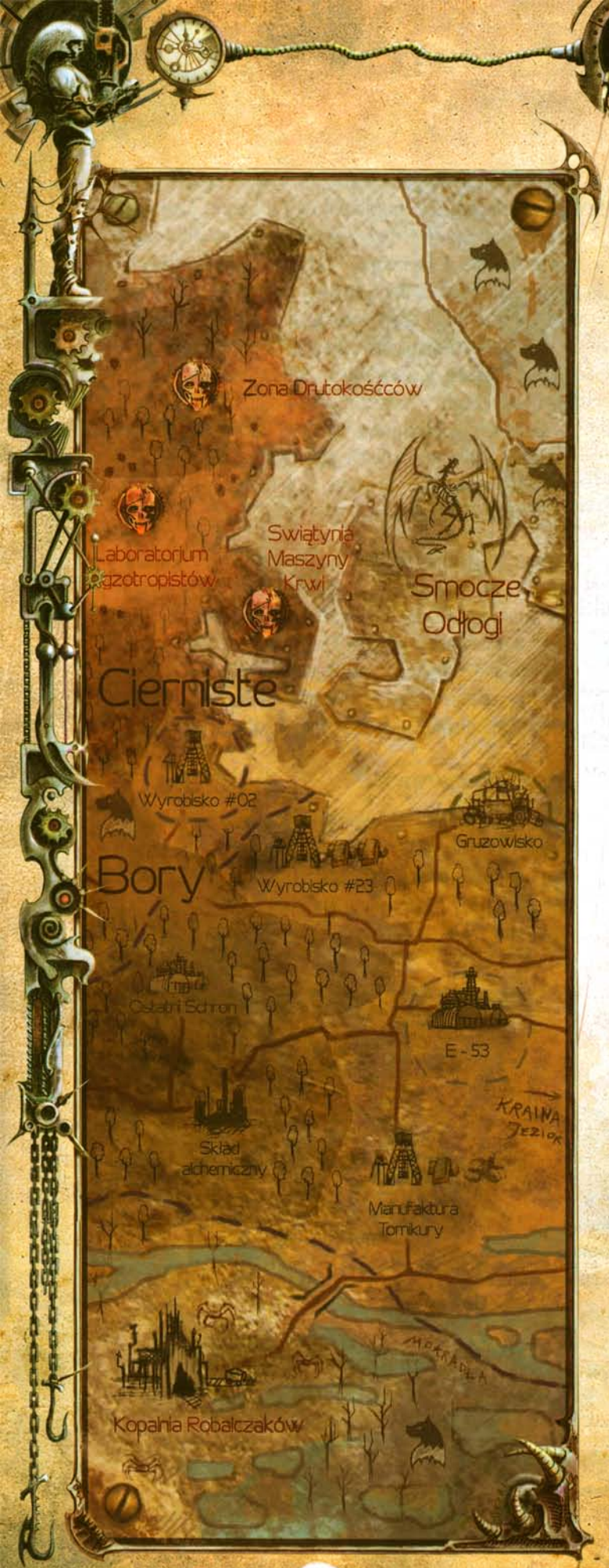
Cytadela

Przełęczy pomiędzy Rdzawymi Polami a Azylem pilnuje przecięta kanionem Rzeki-Muru, samotna i monumentalna twierdza Ebionitów, wykuta częściowo w litej skale. Miasto to jedna z najlepiej ufortyfikowanych struktur współczesnego świata. Na olbrzymim paśmie górskim rozciągają się pierścieniowo ułożone dzielnice, zwane pętlami. Każda z nich jest odgrodzona od drugiej potężnym murem z basztami. Na szczycie, w pierwszej pętli, mieszka syndyk, jego świta i najwyżsi oficerowie. Położona u podnóża góry ostatnia pętla to dzielnica motłochu i degeneratów, pracującego w pobliskich obozach pracy. Forteca jest ciągle rozbudowywana. Tysiące jeńców, dysydentów i przestępców pracują dzień i noc, kując w skale i stawiając nowe bastiony. Miasto jest samowystarczalne, gdyż na stokach gór wypasa się bydło, od strony Azylu leżą pola uprawne, a surowce są wydobywane w górskich kopalniach.

Strategiczne położenie wystawia Cytadelę na ciężkie próby: szturmy nekroklanów z Rdzawych Pól, cichą wojnę z wampirzymi lordami ze Zrębów oraz bezustanną inwigilację i działania dywersyjne szpiegów Omamu. Jak dotąd, miasto nigdy nie zostało zdobyte. W każdej pętli-dzielnicy stacjonują liczne wojskowe garnizony, a główna siła militarna to powietrzne jednostki bojowe, czyli straszliwi jeźdźcy wyvern.

Inspiracje na opowieść:

- Wykraść z Cytadeli technologię wytwarzania pancerzy trwalszych i lżejszych niż technoklanyckie.
- Przeprowadzić zamach na syndyka lub oficerów Cesarza.
- Porwać wyvernę i uciec na niej z miasta.



Czeluść

Rozległy nizinny obszar pomiędzy Ostrymi Szponami a Zrębami został rozplatany przez ciągnącą się na setki kilometrów bezdenną rozpadlinę, powstałą wskutek gwałtownych ruchów tektonicznych w czasach wojny. Czeluść ma tysiące mniejszych lub większych rozwidleń i pęknięć, które zostały zasiedlone przez dzikie klany i Wolne Rodziny. Na jej zboczach wykuto siedziby, do których z reguły prowadzi tylko jedna droga (lub góra - dwie), dzięki czemu są doskonale chronione przed atakami zewnątrz. Niestety, tym samym stanowią śmiertelną pułapkę, ponieważ w przypadku wdarcia się wroga do środka mieszkańcy nie mają którędy uciekać. Jednym z takich miejsc przy pajęczynie zachodnich odnóg Czeluści jest potężny Monastyr, siedziba patriarchy Rytualistów. To tutaj ogłoszono krwawe łowy i stąd dyscyplinariusze roznoszą rozkazy metropolitom pozostałych klanów Zakonu.

Na niższych poziomach rozpadliny, skrytych przed promieniami słońca pod grubym sklepieniem skał bądź spowitych w szare kłęby oparów z głębin ziemi, czyhają sfory splugawionych i potworów. Czasem wypełzają na powierzchnię i dziesiątkują któryś z klanów, by zaspokoić głód i żądzę mordu. Śniący Omamu powiadają, że dno Czeluści połączone jest z ze sferą Bezmiaru, zwaną Bezdenną Otchłanią, jednak nikt tego nie potwierdził, a badacze, którzy wyruszyli w głąb rozpadliny, nigdy nie powrócili.

Inspiracje na opowieść:

- Obrona patriarchy Zakonu Rytualistów przed stworami Czeluści.
- Pościg za stworem z Otchłani po wiszących mostach nad rozpadlinami.
- Wyprawa za zaginionym badaczem na dno jednej ze szczelin.
- Na końcu urwanego mostu mistrzowie Rytualistów dokonują jednej z trudniejszych prób siły woli. Od świtu do zmierzchu spoglądają w Czeluść, a jednego na trzech dotyka szaleństwo Bezdennej Otchłani. Wziąć udział w próbie.

Drapacz Chmur

Widoczne już z kilkudziesięciu kilometrów miasto przytłacza swymi monumentalnymi budowlami sięgającymi wiecznie zachmurzonego nieba. Z niegdyś pięknie rzeźbionych smukłych wieżyc zachowały się tylko ohydne, żelbetowe szkielety, pokryte sadzą i rdzą. Masywne stalowe konstrukcje skrzypią przeraźliwie, a rury i pręty zbrojeniowe, niczym żebra odchodzące od rdzenia szkieletu, prężą się w ciągłej walce z wichrem.

Wielka nekropolia wieżowców razi ciszą i pustką, mimo że na dolnych kondygnacjach i w podziemnych halach

zachowały się setki eksponatów z dawnych dni. Wszystko wydaje się być w zasięgu dłoni, lecz tylko najbardziej zuchwali szabrownicy ośmielają się wkraczać na terytorium Drapacza Chmur. Biada głupcom, którzy zlekceważą dziwaczne podmuchy wiatru i dźwięki dochodzące gdzieś ze szczytów wysokościowców. Miasto jest domeną wielkich smoków, śpiących na górach eksponatów bądź przyczajonych na szczytach drapaczy. Pilnują swego terytorium i czekają na nierozważnych, którzy ośmielą się na nie wkroczyć. W ciemności podziemnych tuneli metra i centrów handlowych zagrzebały się niektóre smoki. Pilnują swej domeny jak skarbca. Uwielbiają gromadzić wszelkie przedmioty z przeszłości, dlatego czujnie wypatrują przybywających z zewnątrz istot, licząc, że posiłek przyniesie ze sobą nowe eksponaty, które powiększą kolekcję jego pogromcy.

Smoki często walczą ze sobą o skarby i o miejsce w hierarchii, jednak żaden od setek lat nie zdołał pokonać potężnego Wija, którego okrucieństwo i moc opiewane są w wielu legendach. Bestia służyła najpierw Cesarzowi, lecz w nadarzającym się momencie rozszarpała rozkazującego jej demona i zbiegła do Drapacza Chmur.

Chodzą słuchy, że jeden z rodów Hanzy - w zamian za pewną przysługę oddaną przez swych przodków (podobno uratowano "Wija przed ścigającymi go żądnymi zemsty Cieniami) - prowadzi wymianę eksponatów ze smoczymi mieszkańcami Drapacza Chmur. Hanza nigdy nie komentowała tej pogłoski, ale wydaje się, że tkwi w niej ziarno prawdy.

Inspiracje na opowieść:

- Wyprawa na szaber eksponatów.
- Zawarcie umowy z Wijem bądź innym smokiem.

Dzika Puszcza

Korony rosnących w Puszczy olbrzymich dębów spowijają mrokiem poszycie. Na ziemi płożą się wężowe korzenie, a skrzypiące powykręcane konary tworzą splątaną sieć. Co jakiś czas, zwłaszcza w nocy, z głębi kniei niesie się przeraźliwy wrzask, jak gdyby obdzierano żywcem ze skóry człowieka lub wydzierano mu duszę. Podobno to jęki śmiertelników, których nekrodruidzi zaklęli w drzewa i rośliny. Puszcza jest niekwestionowanym królestwem kultystów druidyzmu, z których największą niesławą cieszą się Wiedźmy z Milo, czarownice czerpiące moc za pośrednictwem dźwięków. Ich siedzibą jest nadrzewna osada Milo, składająca się z labiryntu szałasów i drewnianych chałup połączonych potężnymi konarami i wiszącymi mostkami. Za

dnia i w nocy w Milo rozbrzmiewa psychodeliczna muzyka, w rytm której tańczą dzicy kultyści. Przez nieprzebyty gąszcz niosą się wówczas dudniące, transrytmiczne odgłosy bębnów i piszczałek.

Inspiracje na opowieść:

- Odnaleźć kamrata porwanego przez wiedźmy z Milo, zanim go okaleczą i zmienią w drapieżnego drzewca.
- Starcie z bestiami nekrodruidyzmu.
- Przeniknięcie w szeregi kultystów druidyzmu i poznanie okultyzmu bazującego na dźwiękach.

Góry Bez Echa

Z szarozłotego morza piasków Pustyni wynurzają się czarne kontury szczytów, niewysokich, lecz ostrych jak zęby rekina. Ich stoki są strome i zdradzieckie, więc niewiele klanów zakłada tu swoje siedziby. Prawdą jest, że w góry tych nigdy nie odzywa się echo. Może przyczyna tkwi w posępnej, wykutej w litej skale świątyni poświęconej wężowemu bóstwu? A może w refleksyjnej i smutnej atmosferze setek grobowców, które od niepamiętnych czasów budują pustynni nomadowie dla swych zmarłych? Lub w zagadkowym słupie na najwyższym szczycie gór, pokrytym nieznanym pismem i dziwnymi znakami? Choć niewiele przebywa tu stworów Bezmiaru, trudno nie wyczuć obecności dziwnej siły pełzającej między szczytami i przenikającej wszystkie żywe istoty. Mieszkańcy Pustyni uważają ten masyw za przeklęty, a chowanie tam zmarłych ma być sposobem na stworzenie zastępów przodków, którzy powstrzymają diaboliczne siły przed wypełznięciem poza masyw.

U podnóża gór leży otoczony białymi murami Pajęczy Gród. Nazwę zawdzięcza cesarskim biomantom, którzy swego czasu próbowali wyhodować krzyżówkę człowieka z gigantycznym pająkiem. Eksperyment się nie udał, lecz po dziś dzień Pajęczy Gród cieszy się ponurą sławą miasta, w którym praktykuje się biomancję, czyli umiejętność łączenia różnych ciał za pomocą zaklinania demonów. W siłach garnizonu służą żołnierze z biomantycznymi implantami. Mają przeszczepione mięśnie potężnych stworów, komunikując się, wydają dźwięki niesłyszalne dla ludzi, potrafią niemal natychmiast leczyć rany i wspinać się po płaskich powierzchniach,

Inspiracje na opowieść:

- Wydostać się z podziemnych laboratoriów Pajęczego Grodu i zmierzyć się ze skargerem (patrz s. 359).
- Odkryć, komu poświęcona jest wężowa świątynia i dlaczego w górach nie ma echa.
- Namówić skorumpowanego Ebionitę do przeprowadzenia ingerencji biomantycznej.
- Wziąć udział w ceremonii pogrzebowej nomadów i nawiązać kontakt z duchami przodków.

Góry Obręczy

Spowite w welon brudnej mgły lub skryte za zasłoną kwaśnych deszczów, Góry Obręczy to dom wielu klanów Unii. Bliskość stolicy zapewnia względny spokój, zewnętrzni wrogowie atakują rzadko, a bogate pokłady rud żelaza uczyniły z potężnego masywu zagłębie rzemieślników Wolnych Rodzin. Nie oznacza to, że nie kryje ono tajemnic...

Północny wiatr niesie złowrogie szepty i groźby pod adresem słuchacza, które stają się wyraźniejsze i bardziej niepokojące w pobliżu niebosiężnej Katedry, wzniesionej jeszcze przez starożytnych. Stoi opuszczona, odkąd żercy Omamu wygnali stąd kultystów Jedynego, pochwycili jednego z serafinów, wyrwali mu skrzydła, a jego samego spalili wewnątrz świątyni.

Wyższe partie gór okrywa śnieżny płaszcz, a po zboczach spływają jęzory lodowca. Nekrarchowie z To'th twierdzą, że na jednej z takich lodowych gór wznosi się smukła wieża, której wewnętrzne ściany ozdobiono wyrytymi w tajemnym piśmie prawdziwymi imionami wszystkich istot na świecie, w tym Cieni i Cesarzy. Podania nie są zgodne co do strażnika wieży. Wielu szabrowników i żerców straciło lata na sprawdzenie tej legendy. Obecnie uchodzi ona jedynie za bajkę.

Inspiracje na opowieść:

- Odnaleźć interior Wieży Imion i wymazać z niej własne imię.
- Nie dopuścić, aby wyznawcy Jedynego odzyskali skrzydła serafina.
- Odbić kopalnię rudy żelaza z rąk wampirzego Bractwa Krwi.

Kraina Jezior

Tworzy ją kilkadziesiąt mniejszych i większych zbiorników położonych wokół rozlewiska rzeki zwanej Mętną Wodą. Bagna i trzęsawiska są terenem łowieckim dla odrażających, dwugłowych hybryd gadów i larw ziemnego czerwia, zwanych potocznie wężami błotnymi. Na jednym z jezior założył swą siedzibę hanzycki klan Rozjemców pod nieoficjalnym patronatem rodu Corleone. Mieszkają na kilkudziesięciu statkach tworzących pływającą osadę. Wbrew nazwie Rozjemcy słyną ze szkolenia wyspecjalizowanych skrytobójców (asasynów) j terrorystów. Osada pełni rolę ważnego punktu handlowego dla okolicznych wolnych klanów.

Inspiracje na opowieść:

- Wynająć w klanie Rozjemców asasynów.
- Zapolować na węża błotnego i własnoręcznie sporządzić z jego języka mistyczny Wężowy Bicz, którego trafienie rani ducha istoty (nie uszczupla Zdrowia, następuje utrata Mocy).

Lodowe Pustkowie

Kraina skuta wiecznym lodem, smagana mroźnymi wiatrami i śnieżnymi nawałnicami, jest tylko przedsmakiem Martwych Obszarów na północy. Zamieszkana jest przede wszystkim przez olbrzymie i powolne mastodonty, które bezustannie wędrują przez Pustkowie, na południu szukając pożywienia, natomiast na północy i na wybrzeżu - zakładając siedliska lęgowe. Ich naturalnym wrogiem są zwinne śnieżne lwy, ale prawdziwe drapieżniki Lodowego Pustkowia to watahy wilkołaków, przemierzające mroźną krainę w poszukiwaniu mięsa. Większość splugawionych sfor przebywa w okolicy jedynego miasta - Wilczej Nekropolii - niechętnie zapuszczając się w dalsze rejony.

Od wielu łat na zachodnim krańcu Lodowego Pustkowia siedzibę ma Technoklan Rylca. Zamieszkuje Zajezdnię - dawną stację kolejową, warsztaty naprawcze i wielkie śmietnisko zniszczonych pociągów. W odległych kopalniach Unici wydobywają węgiel, który zapewnia im ciepło i energię. W Zajezdni szkoleni są technomanci, tutaj też znajduje się wielkie obserwatorium astronomiczne, pozwalające na wyznaczanie pozycji gwiazd i stawianie bardzo dokładnych horoskopów. Zbrojni Rylca (zwykle najemnicy z innych Rodzin) poruszają się na psich zaprzęgach bądź jeżdżą specjalnymi pojazdami na płozach o napędzie żaglowo-wiatrowym. Siła bojowa klanu Rylca leży w machinach kontrolowanych przez technomantów, niemniej jednak nie powstrzymuje to krwiożerczych lykantropów przed przypuszczaniem regularnych ataków na siedzibę klanu.

Inspiracje na opowieść:

- Pochwycenie śnieżnego lwa i wytresowanie go na zwierzę bojowe.
- Ucieczka wiatroślizgami przed sforą wilkołaków, krwawe starcia z lykantropami.
- Sporządzenie horoskopu dla wroga grupy w obserwatorium Rylca i poznanie dzięki niemu jego prawdziwego imienia.

Morze Mgliste

Niespokojne i lodowato zimne morze każdego ranka okrywa się gęstym całunem białej mgły. Gdy jest spokojne, ponad odmętami niosą się ryki potwornych bestii żyjących w jego toni. Na dnie Morza Mglistego spoczywają wraki starożytnych okrętów. Znana opowieść dotyczy okrętu widma - stalowego giganta przodków, który wyłania się z mgły, by zatapiać pirackie statki. Zwykle jego załogę stanowią topielcy i marynarze z pogrążonych w toni wraków, którzy, korzystając z mocy Ciemności, mogą ruszyć w kolejny rejs...

Bliżej Wielkiej Wody z morza wynurzają się gładkie słupy zwane przez żeglarzy Olbrzymami. Na ich powierzchni można dostrzec żelazne pierścienie i łańcuchy, którymi przykuwano ludzi składanych w ofierze morskim stworom.

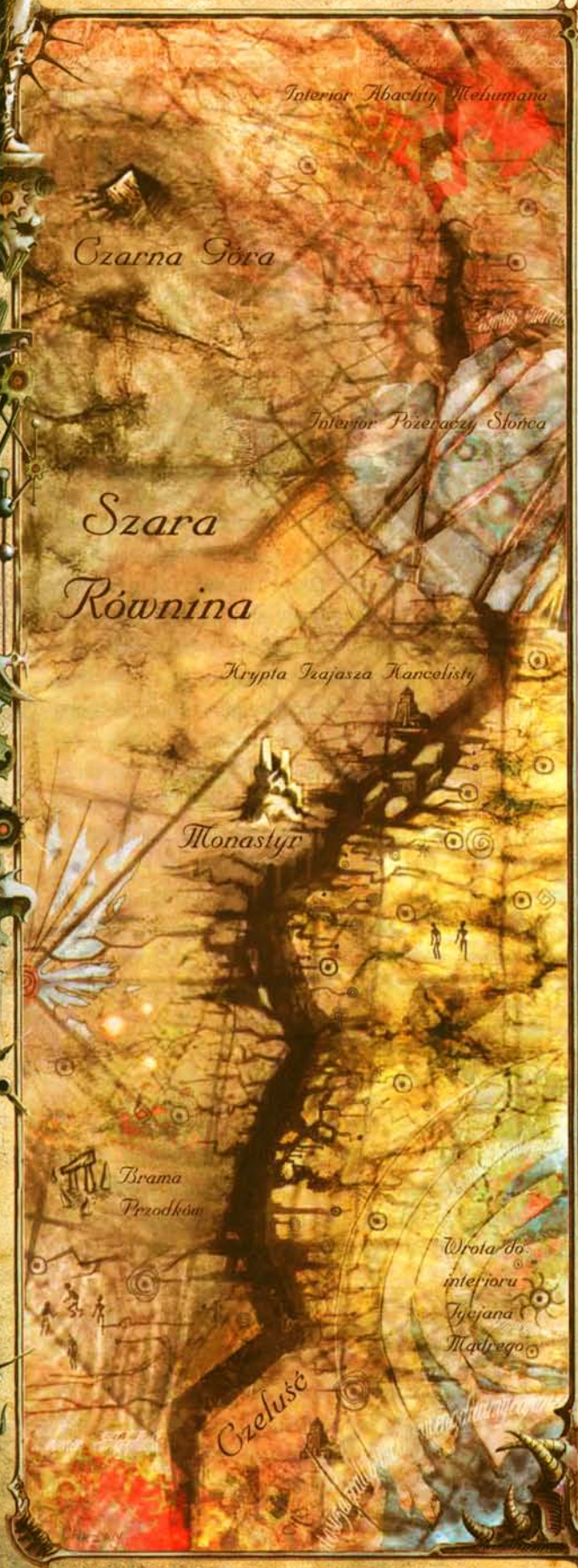
Po odmętach Morza Mglistego porusza się pływające miasto zwane Armadą. Jest to flota kilkudziesięciu statków hanzyckiego rodu Scorsezów. Okręt flagowy Pater Familias to starożytny niszczyciel napędzany mocami technomancji. Na jego pokładzie znajdują się kwatery arystokracji rodu oraz jedna z bram wiodących do Omamu, której strzegą najlepsi technomanci Hanzy. Pływające miasto jest siedzibą wielu kupców i rzemieślników, lecz najbardziej słynie z eskadry soldackiego klanu Krakena. Są to bezlitośni korsarze na usługach Scorsezów, którzy atakują przybrzeżne obozy pracy Ebionitów, dzikie klany oraz napadają na samotne statki wroga. Pozostałe jednostki pływające to drewniane jednostki rabowane Ebionitom bądź produkowane w stoczni Omamu. Głównym zajęciem Armady jest handel między wolnymi klanami. W tym celu poszczególne pirackie rodziny bywają w każdym zakątku Morza Mglistego, od fiordów Gór Obręczy po wybrzeże Żyznych Ziem.

Inspiracje na opowieść:

- Rozwikłać śmierć głównego technomanty Scorsezów.
- Uratować jeńców przykutych do Olbrzymów przed okrutnym losem ofiar składanych stworom z głębin.
- Szaber na starożytnym cmentarzysku maszyn (okręty) i ucieczka przed potępionym okrętem przodków i jego załogą.

Ostre Szpony

Jest to rozległy łańcuch poszarpanych gór, przyjmujących nieraz fantastyczne kształty. Tworzą go puste kaniony, rozpadliny i doliny wśród ostrych, stromych zboczy, ziejących przepaści i wąskich półek skalnych. Nic dziwnego, że te niedostępne góry wybrały agresywne wyverny na swoje gniazda lęgowe.



W położonych na północy wyższych partiach gór znajdują się opuszczone kopalnie. Niegdyś mieścił się tutaj cesarski obóz pracy, ale robotnicy dokopali się do podziemnej lodowej jaskini, której zmrożone ściany rzeźbione były w upiorne poskręcane wzory. Kilka metrów pod gładką szklaną posadzką leżała zamrożona postać. Opowieści nie są zgodne, podając płeć postaci. Pewne jest jedno. Wkrótce potem przybyli rezydenci z Wieżycy i natychmiast zamknęli kopalnię, a wejście do jaskini zasypano. Wśród śniących chodzą słuchy, że odnaleziony mężczyzna może być zniewolonym Pierwszym Cieniem. Wilkołacze watahy podejrzewają, że może być to potężny czarnoksiężnik, który posiada kły Fenrisa, dawnego bóstwa wilkołaków.

Jeśli wierzyć mapom Ebionitów i manuskryptom wykradzionym z To'th, pod górami ciągnie się labirynt tuneli i jaskiń, zamieszkany przez nekroklany i innych nieludzkich mieszkańców. Chodzą słuchy, że w najgłębszych czeluściach ukrywają się smoki wygnane przez Wija z Drapacza Chmur. Podobno gdzieś w labiryncie mieści się podziemne miasto starożytnych - schron i baza wojskowa - zbudowane na wypadek nagłego kataklizmu. Krążą opowieści, że starożytni mieszkają tam po dziś dzień, nie wiedząc nic o zajściach na zewnątrz.

Inspiracje na opowieść:

- Odnaleźć lodową jaskinię i odkryć tożsamość zamrożonej istoty.
- Eksploracja olbrzymiego systemu jaskiń, pełnego nekro¬zytów i starożytnych eksponatów.
- Zdobycie jaja wyverny, aby wyhodować latającego wierz-chowca.

Przedgórze Kurhanów

Smagane ostrym wiatrem przedgórze kryje kurhany, w których pochowano największych druidzkich kapłanów z czasów dominacji bóstw. W środku znajduje się Krąg Niebios - kromlech spełniający również funkcję kalendarza i astrolabium. Opiekę nad nim sprawuje splugawiony klan Harpii, wyznawczyń druidyzmu, które w obrzędzie inicjacyjnym okaleczają jedną z dłoni, by po okrutnym rytuale przekształcić ją w łapę dzikiej bestii o szponach ostrych jak brzytwy. Ponoć czarownice mają na swych usługach nekro¬druidzkie twory: golemy i potwory wyhodowane na ludzkiej krwi i roślinnych sokach.

Na Przedgórzu Kurhanów mieści się siedziba jednego z osławionych klanów Rytualistów - Synów Marnotrawnych. Łatwo ich rozpoznać, bowiem tradycyjnie noszą smukłe tarcze w kształcie migdała, zaostrzone na krawędziach i nierzad-

ko zaopatrzone w zęby. Synowie Marnotrawni byli kiedyś wielkim i znaczącym klanem zamieszkującym Zręby, jednak po wyczerpującej wojnie z wampirzą Lożą pozostała ich jedynie garstka. Zmuszeni do opuszczenia swego monastyru osiedlili się na Przedgórzu. Od tej pory zaczęli szkolić się w walce ze splugawionymi, a ich żercy zyskali wielki prestiż we wszystkich wolnych klanach. Ich celem jest odbicie dawnej siedziby. Wcześniej jednak pragną zyskać sławę i wsparcie Omamu, zatem konfrontacja najsławniejszych łowców Zakonu z Harpiami wydaje się nieunikniona.

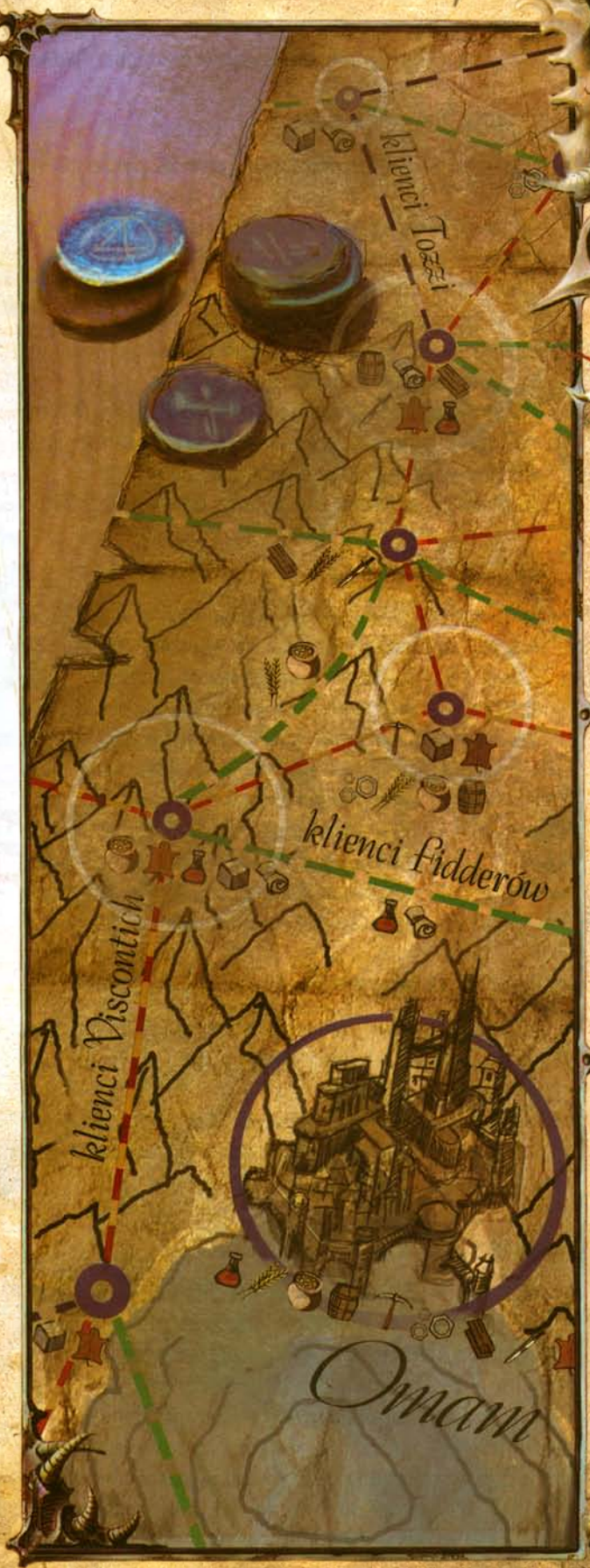
Inspiracje na opowieść:

- Przejść trening prowadzony przez Synów Marnotrawnych i jako dowód szkolenia przedstawić zdobytą ceremonialną bojową tarczę.
- Nie pozwolić wielkiej druidce Harpii przeprowadzić w Kręgu Niebios rytuału Wymarłych Traw.
- Zniszczyć złego ducha, który nawiedza Diamentowy Kurhan i pomaga przemieniać zwierzęta w plugawe kretochłony.

Pustkowia

Daleko na wschodzie, poza granicami Dominatu, leżą Pustkowia. Zawdzięczają swą nazwę nie ukształtowaniu terenu, które jest dość zróżnicowane, lecz ciążącej klątwie. Żaden normalny człowiek nie odważy się zamieszkać na Pustkowiach, gdyż niebezpieczeństwo na przeklętej ziemi to nie legendy i bajania. Kto wejdzie na Pustkowia, może zagubić się w sieci interiorów i spędzić wiele lat, poszukując z nich wyjścia. Unikaj zatem przeklętej krainy, gdyż nie spotka Cię tam nic dobrego!

Nie sposób opisać Pustkowi, gdyż jakim słowem można określić wieczną zmianę i bezustanne anomalie? Niegdyś otwarto tutaj dziesiątki bram do mrocznych przestrzeni Bezmiaru, co wytworzyło niezwykle silne więzy pomiędzy oboma światami. Mędrcy powiadają, że wschodnie krańce Pustkowi dotykają bezpośrednio Bezmiaru. Ciemność skalała całą krainę, a jej bękarty stworzyły plątaninę interiorów. Naruszyło to stabilność obszaru i wywołało anomalie. Częstymi zjawiskami są wichury, szalejące burze i deszcze. Ponad ziemią snują się różnobarwne dymy, po skałach pełzają samotne słupy żywego ognia, a wichry niosą w echomenie głosy upiorów i inkantacje okultystów, którzy wskazali Ciemności drogę. Do tego dochodzi groteskowa rzeźba terenu: karłowate drzewa w niektórych miejscach, a zbyt wybujała roślinność gdzie indziej. Wymarłe bezlistne lasy, jeziora bez wody, ale wypełnione gęstą mgłą, skały o potwornych kształtach, trawa koloru krwi. Szabrow-



nicy zaklinają się, że widzieli tam czarne tęcze po deszczu, a czasami na niebie aż trzy tarcze księżyców zamiast jednej.

Inspiracje na opowieść:

- Zniszczyć potężnego demona ukrytego w swoim interiorze.
- Odnaleźć wielkiego uczonego Unii, który ruszył na Pustkowie i słuch o nim zaginął.
- Ubić bestię zapowiadającą nadejście ognistej burzy i z jej serca wykonać potężny fetysz, dający możliwość wykorzystania po raz drugi jednorazowego manewru bojowego podczas sekwencji.
- Szaber eksponatów na terenie przeklętej starożytnej metropolii zwanej Miastem Neonów opanowanych przez demony Wielkiego K i oszalałe technoidy.
- Eksploracja najbardziej dziwacznej krainy na Rubieży.

Pustynia

Na spieczonej od słońca ziemi można znaleźć wraki starożytnych okrętów, jakby nieznana siła zamieniła wielki ocean w bezkres piasku i skał. Przemierzają go wyznawcy Jedynego, którzy wznieśli tutaj wiele kościołów i potężnych katedr, wzorowanych na architekturze starożytnych islamistycznych świątyń. Najświętsze miejsce kultu Jedynego, wielka Wszechświątynia, przypomina meczet zaprojektowany przez obłąkanego architekta. W licznych starciach z wojskami Cesarza z Pajęczego Grodu lub wolnymi klanami Unii większość budowli została zniszczona, a kikuty strzelistych wież są jedynym wspomnieniem dawnej ekspansji kultu.

Inspiracje na opowieść:

- Odzyskać soldacki sztandar, który kultyści Jedynego ukrywają w podziemnej kaplicy pod jednym ze zrujnowanych kościołów.
- Zasadzić się na oddział ebionickich żołnierzy dostarczających do Pajęczego Grodu dzieci, które mają zostać przekształcone w skargerów.

Rdzawe Pola

Rdzawe Pola swoją nazwę zawdzięczają czerwieni skorodowanej blachy z rozbitych starożytnych samolotów. Nie wiadomo dlaczego maszyny spadły właśnie w tym miejscu, choć uczeni z Technoklanów podejrzewają, że w czasie Wielkiej Wojny rozegrała się tutaj powietrzna bitwa. Najdziwniejsze jest, że oprócz rdzewiejącego metalu znajdują się tutaj potężne smocze szkielety. Czyżby starożytni walczyli ze smokami? Wszelki złom już dawno został rozkradziony, a Rdzawe Pola nie są bezpiecznym schronieniem, bowiem przelatują nad nimi często wyverny z Ostrych Szponów. Są wiecznie głodne i atakują zawsze, gdy tylko wypatrzą zdobycz.

Południowo-wschodni obszar Rdzawych Pól stanowił przed wiekami posiadłość wielkiego nekroklanu, którego wodzem był nekromag o imieniu Mazduf. Po jego państwie pozostały jedynie mauzolea opanowane dzisiaj przez różne grupy nekrozytów. Na ich ścianach wyryto inskrypcje wielu tajników nekromancji. Podobno niektóre z nich to zaklęcia czarnej magii, które zdrowego człowieka potrafią obłożyć klątwą nekrozy. To właśnie Mazduf zbudował potężne miasto To'th, pełne katakumb i świątyń zapomnianych bóstw.

Dzisiaj miastem włada nekrarchini, królowa Issos, roszcząca sobie prawo do zwierzchności nad wszystkimi nekrozytami Rubieży. Udało jej się wyhodować strzygonie, a podobno zawarła także sojusz z nekrotechnikami z Wyżyny Wichrów. W murach przeklętego To'th schronienie znajdują nekromanci, splugawieni okultyści i mniejsze nekroklany. Cechą szczególną klanu królowej Issos jest ciągłe tworzenie oddziałów ożywionej kawalerii, które następnie wysyła na rajdy po krainach Rubieży.

Inspiracje na opowieść:

- Zdobyć relikwię przodka, który zginął blisko jednego z mauzoleów i przeprowadzić godny pochówek praszczura.
- Starcia z włóczącymi się bandami nekrozytów; walka z wyverną przemienioną w ghula.
- Przeniknąć do To'th, udając adeptów nekromagii i zdobyć potężne mistyczne przedmioty, jakie królowa Issos zrabowała wolnym klanom lub Ebionitom.

Smocze Odłogi

Na półwyspie zachowały się olbrzymie hangary wojskowe, rozległe sale i bunkry. Niezliczona ilość złomu i reliktów przyciągała swego czasu zastępy szabrowników. Jeśli wierzyć legendom, pewnego razu przybył obłąkany technomag, który stworzył Staldorga - gigantyczną ożywioną machinę. Od tego czasu, po śmierci swego mistrza, mechaniczny smok panuje niepodzielnie na wyspie Smoczych Odłogów. Dla koroderów Wielkiego K to manifestacja mocy ich boga.

Inspiracje na opowieść:

- Złożyć propozycję dostarczania Staldorgowi artefaktów w zamian za...
- Szaber w hangarach.

Spopielone Lasy

Zwęglone rozdarte pnie, czarne konary, brak liści i wieczny smród spalenizny to smętna pozostałość po straszliwej mocy starożytnych. Od tamtej pory las nie chce wyzdrowieć. Na nic zdały się pieśni i obrzędy druidów przeprowadzane w intencji odrodzenia roślinności. Spopielone Lasy to pomnik zagłady i pamiątka potęgi starożytnych.

Pomimo panującej tu przygnębiającej atmosfery, lasy zamieszkuje kilka wolnych klanów. Najbardziej znaczącym z nich w ostatnich latach stała się społeczność Skiomancerów z Zakonu Rytualistów, praktykująca okultystyczną metodę wróżenia z cieni zmarłych. Plotki głoszą, że najlepiej do wróżb nadają się świeże zwłoki, więc wszelacy goście i zbłąkani nomadowie są mile widziani w rodzinie Skiomancerów...

Inspiracje na opowieść:

- Sprawdzić, czy Skiomancerzy łamią Tradycję i nie są splugawieni.
- Zdobyć sadzę ze spopielonych drzew z Czarnego Pasa, która - po poświęceniu jej przodkom - stanie się ochronnym talizmanem przed wpływem nekrodruidyzmu.

Strefa Rozkładu

W wiekach chaosu okultyści otworzyli tutaj bramę do Bezmiaru. W odpowiedzi starożytni zdecydowali się na krok ostateczny - użyli wynalezionej przez siebie niszczycielskiej broni i sprowadzili totalną zagładę na cały obszar. Księga Spełnionej Apokalipsy kultystów Jedynego - jedyne wiarygodne źródło badań nad okresem Wielkiej Wojny - mówi o ognistych deszczach i wiatrach niosących aurę rozkładu i zgnilizny. Wszystkie żywe istoty (w tym rośliny) zostały unicestwione w jednej chwili, a budowle spopielone i zmiecione z powierzchni ziemi. Nawet brama nie oparła się takiej potędze i uległa uszkodzeniu. Żaden stwór z niej nie wyszedł, słyszano jednak okropne dźwięki, jak gdyby tysiące demonów napierały na próg, a niewidzialne wrota, choć uginały się pod diabelską siłą, powstrzymywały natarcie.

Do dziś roślinność w Strefie Rozkładu jest nad wyraz wybujała, o niespotykanych barwach i powykręcanych kształtach. Zwierzęta i ludzie rodzą się z defektami ciała i umysłu, a deformacja i zgnilizna widoczne są na każdym kroku. Z tego powodu jedynie zdesperowane lub szalone Many odważają się wkraczać na przeklęty obszar.

Inspiracje na opowieść:

- Wzmocnić bramę chroniącą przed Ciemnością, nanosząc na nią mistyczne symbole.

Stepy

Stepy ciągnące się nieskończoną falą od Krainy Jezior po Pustkowia są domem wielu klanów, zgodnie omijających szerokim łukiem Drapacz Chmur, ponieważ niektóre ze smoczych sług Wija zapuszczają się daleko od miasta w poszukiwaniu żywności lub dla przyjemności niszczenia i zabijania.

Charakterystyczną cechą północno-wschodniej części Stepów są latarnie ulokowane na najwyższych wzniesieniach. Według niektórych uczonych służyły przodkom Federacji Soldatów do ostrzegania przed demonami Cesarza. Niektórzy jednak widzą w nich budowle nawigacyjne wzniesione przez jakiś dziki klan, aby wyznaczały drogę machinom latającym. Krążą bowiem pogłoski, potwierdzone w aluzyjnych strofach kilku pieśni, o grupie fruwających okrętów, które zawsze nadciągają od północy i atakują siedziby słabszych klanów. Istnieją sugestie, że wśród poszarpanej wyżyny stepowej przyczaił się klan nekrotechników, zasilających mocą Bezmiaru swe latające statki. Są też tacy, którzy twierdzą, że flotyllę prowadzą potomkowie starożytnych. Tak czy inaczej nikt nawet nie zamierza badać latarni położonych daleko na północnym wschodzie...

Inspiracje na opowieść:

- Zapalić wszystkie latarnie, aby wezwać z interioru latającą flotę technoklanów.
- Wyleczenie okaleczonego i wygnanego z Drapacza Chmur smoka, i tym samym zaskarbienie sobie jego wdzięczności.
- Handel eksponatami ze smoczymi kultystami.

Szara Równina

W wiekach chaosu na żyzną i zieloną krainę runęła z niebios czarna góra. Uderzeniu towarzyszyło trzęsienie ziemi, przesunięcie się płyt tektonicznych (ponoć była to jedna z przyczyn powstania Czeluści), rzeki wystąpiły z koryt, a chmura pyłu przysłoniła słońce, po dziś dzień spowijając tę krainę wiecznym cieniem. Popielata ziemia, trawa o przygaszonej barwie dymu i mętna woda z tutejszych stawów nie przerażają mięsożernych dwunożnych jaszczurów - shigów - które upodobały sobie północno-zachodni rejon Szarej Równiny i w małych stadach przemierzają go wszerz i wzdłuż, by tylko raz na kilka lat udać się na swe miejsca lęgowe na moczarach.

Chociaż z ziemi wystaje obecnie jedynie wierzchołek czarnej góry, sam jego widok wystarcza, by wyobrazić sobie siłę uderzenia. Z kamienia emanuje żar zniszczenia, który zagłusza wszelką Ciemność oraz mistyczne moce mantr

i zaklęć. W jego pobliżu nie działa magia, a słabsze upiory nie mogą korzystać ze swych mrocznych zdolności. Czarny kolos przyciąga za to nekrozytów. Widywano setki ghuli, które tłoczyły się wokół jego ścian, a ich wycia i jęki niosły się z wiatrem na wiele kilometrów.

Inspiracje na opowieść:

- Zdobyć kawałek czarnego kamienia i wykonać z niego potężny- talizman, który blokuje Dary Ciemności splugawionych.
- Złapać i ujarzmić shiga; zrobić z niego wierzchowca.
- Przeciwstawić się potężnemu nekromagowi, który dzięki mocy czarnego kamienia zapanował nad wszystkimi nekrozytami w okolicy.

Wieżyca

Mieszkańcy Dominatu powiadają, że strzeliste budowle Wieżycy, a szczególnie Wieżę Dzwonów samego Cesarza, widać z najdalszych zakątków Żyznych Ziem. To oczywiście przesada, niemniej jednak dobrze obrazuje, jak monumentalne jest to miasto. Podwaliny imperium Cesarza i stolica Ebionitów to największy gród na Rubieży, skupiający przeszło dwieście tysięcy ludzi. W porównaniu z metropoliami starożytnych nie jest to, być może, liczba imponująca, ale ogromna w porównaniu z liczebnością siedzib wolnych klanów.

Narkotyki, alkohol i inne używki to codzienność dla mieszkańców Wieżycy. Otępianie umysłu propagowane jest przez cesarski Nowy Ład, a także syndyka i sekretarzy, którym w ten sposób łatwiej rządzić ludem uzależnionym od niskich potrzeb. Wąskie zaułki ze ścianami jęków, o które ocierają się setki mieszkańców po zażyciu spiżu, są śmietniskiem perwersyjnej ohydy. Dzięki modzie na upiększanie ciała z wykorzystaniem biomancji wszędzie widać ludzi o przezroczystej skórze bądź z ćwiekami ze szlachetnych kamieni wkręconymi w kości palców. Kanały pełne są ludzi tresowanych od dzieciństwa do roli zwierząt domowych, ogłupianych narkotykami i zmuszanych do poruszania się na czworakach. Porzuceni przez swych właścicieli, obecnie żyją, walcząc z dzikimi psami o kawałek strawy. Teatry, ku uciesze gawiedzi, bezustannie wystawiają pokazy dewiacyjnych zachowań seksualnych bądź występy schwytanych dysydentów, zmuszanych do nieludzkich zachowań. Otumaniony lud chce rozrywki i zapomnienia, a arystokracja i prominenci pławią się w rozkoszach wynikających z zamieszkiwania w złotej klatce.

Drugie oblicze stolicy widać po przekroczeniu Burzowego Mostu i wejściu do dzielnicy, nad którą góruje niebotyczna Wieża Dzwonów. Na jej szczycie Cesarz zmaga się z potęgami Bezmiaru, utrzymując je w ryzach i wykorzystując do swych celów. Otaczające Wieżę strzeliste kamienice to rezydencje najpotężniejszych ebionickich Domów oraz państwowych prominentów. Rzucają się w oczy puste dziedzińce i panująca na nich głucha cisza. Brak straży czy choćby wałęsających się psów, za to czasem można spotkać korowód zakapturzonych postaci skandujących imiona upiorów. Warto zachować ostrożność, gdyż ta dzielnica jest niczym gniazdo os. To scena intryg politycznych, w których narzędziami są wyklęci na usługach potężnych Domów. Wszyscy prominenci podlegają inwigilacji rozbudowanego aparatu policyjnego, agentów bezpieczeństwa i zwykłych donosicieli. Każdy musi uważać na to, co i komu mówi, każdego dnia potwierdzać żarliwą wiarę w słuszność idei Nowego Ładu i boskość Cesarza. Tajne służby są niezwykle skuteczne, niemal całkowicie przeniknęły słabą siatkę szpiegów Unii wśród ebionickich Domów. Chociaż zwykły obywatel za posiadanie przedmiotów wykonanych przez starożytnych karany jest bardzo srogo, klasa rządząca to najchłonniejszy rynek zbytu eksponatów. Bowiem, jak to zwykle bywa, władza chce uzyskać przewagę technologiczną nad zwyrodniałym rozpasanym motłochem.

Inspiracje na opowieść:

- Handel eksponatami z ebionicką elitą.
- Zawiązanie siatki szpiegowskiej na terenie Wieżycy.
- Zorganizowanie zamachu na Cesarza.

Wilcza Nekropolia

Miasto przypomina labirynt pełen wąskich króciutkich uliczek, wysokich kamienic i strzelistych budowli. Po opustoszałych ulicach hula zimny wiatr, ogrody zniszczyła zbyt niska temperatura, stawy i jeziora w parkach pozamarzały, a fontanny, pomniki i ściany pięknych budowli popękały z zimna.

Wilczą Nekropolię zamieszkuje elitarny ród białowłosych wilkołaków, zwany Stalowymi Tancerzami. Wilkołacze legendy głoszą, że ich rasa powstała, gdy wyznawcy upiora Fenrisa zamordowali go i okradli z mocy. Jej potomkowie to właśnie Stalowi Tancerze, których siła i zdolności wykorzystywania Bezmiaru czynią z nich niekwestionowanych przywódców wszystkich wilkołaczych klanów. Ich wódz, znany jako Ojciec Przewodnik, dzierży rządy silną ręką, sprawnie eliminując wszystkich poważniejszych pretendentów do objęcia władzy.

Stalowych Tancerzy jest niewielu, lecz tylko oni mają prawo zamieszkiwać w Wilczej Nekropolii. Z uwagi na ogrom miasta i niedużą liczbę wilkołaków, nie brakuje chętnych do

szabrowania, a także do zasiedlenia niektórych dzielnic. Największym problemem jest przeniknięcie do miasta, gdyż zarówno Cierniste Bory, jak i Lodowe Pustkowie, zamieszkane są przez dziesiątki splugawionych watah. Stalowi Tancerze nierzadko specjalnie wpuszczają do miasta obcych, tylko po to, by szkolić się na nich w łowiectwie.

W Wilczej Nekropolii znajduje się budynek, którego wilkołaki unikają jak ognia. To szklany oszroniony biurowiec przy jednym z placów. Swego czasu Stalowi Tancerze zwabili do miasta demona z To'th, którego zdolności pozwalały mu przybierać formę szkaradnego stwora. Wilkołaki zapewniały demona o bezpieczeństwie, ale kiedy przybył, złamały dane słowo. Rzuciły się nań i rozerwały jego ciało na strzępy, jednak demoniczny duch okazał się zbyt silny nawet dla Stalowych Tancerzy. Zamknięto go zatem w budynku opatrzonym przez szamanów zaklęciami i zakazano zbliżać się do tej dzielnicy. Jednak ktoś zakaz złamał. Demon zdołał przeistoczyć jednego z wilkołaków, w nekrozytę, który zaczął zarażać innych. Wilkołaki poczęły gnić i przeobrażać się w potworne bestie - nie czuły bólu, nie bały się ognia, a rany nie czyniły ich słabszymi. Doszło do wojny, w wyniku której nekroklany wilkołaków zostały wyrzucone z miasta (i z całego Lodowego Pustkowia) w Cierniste Bory. A demon żyje po dziś dzień...

Inspiracje na opowieść:

- Grupa pada ofiarą krwawych łowów przeprowadzonych przez Stalowych Tancerzy. Należy uciec z miasta.
- Wypuścić upiora więzionego w szklanym biurowcu.

Wyżyna Wichrów

Na zalesionych wzgórzach i wrzosowiskach, po których hula wiatr, stoją setki wiatraków. Bajarze powiadają, że zbudowali je starożytni, a zaklęta w nich energia ochroniła Rubież przed spustoszeniem, które stało się udziałem reszty świata.

Duży obszar Wyżyny kontrolują wyznawcy Wielkiego K. Ich nekrotechniczne warsztaty są umiejscowione przy olbrzymiej tamie rzecznej, zwanej Zaporą. Nawet Omam i Wieżyca mogą pozazdrościć liczby zgromadzonych tutaj eksponatów, bibliotek pełnych naukowych ksiąg, jak również dostępności do skomplikowanej aparatury laboratoryjnej. W warsztatach produkowane są narkotyki oraz ekwipunek dla koroderów, a wśród nomadycznych klanów krążą opowieści, że niekiedy w Zaporze pojawia się sam Staldorg...

Inspiracje na opowieść:

- Przeprowadzić atak na warsztat kultystów Wielkiego K: przechwycić eksponaty, rupiecie techniczne, broń i schematy techniczne.
- Pojedynek w wiatraku ze złym duchem.

Zguba

To portowe miasto liczy nie więcej niż 50 tysięcy mieszkańców. Obwarowane wysokimi murami i donżonami, strzeżone od strony lądu przez dwa zamki, od wody jest bronione znacznie słabiej. Dlatego od lat trwają prace przy

wznoszeniu dwóch fortec. Budowa postępuje wolno; brak jeńców i siły roboczej sprawia, że prace ślimaczą się od kilkudziesięciu lat, a końca nie widać.

Na terenach wokół miasta panuje groźna cisza i bezruch. Nie uświadczysz tutaj charakterystycznych widoków z pozostałych miast Dominatu Ebionitów. Brak oddziałów wojska kursujących między miastem a obozami pracy, brak szubienic i stalowych klatek, w których gniją zwłoki dysydentów. Cisza i bezruch. A jednak to tutaj Cesarz zsyła największych zdrajców i wrogów, a podziemne katownie rozciągają się w promieniu wielu kilometrów wokół miasta.

Zguba nazywana jest Miastem Upiorów, ponieważ w jej murach znajduje się wiele bram do interiorów Cesarza, a upiory posłuszne Ebionitom mają tutaj swoje leża. To wreszcie w Zgubie zdolnych Ebionitów przeistacza się w legendarne Cienie. Czasem władze siłą przymuszają mieszkańców do czasowego udostępnienia ciał „wysłannikom" boskiego Cesarza i wyruszenia z misją w daleką Rubież. Po wypełnieniu misji wyklęty porzuca ciało, a obywatel odzyskuje świadomość pośrodku obcego mu terytorium, otoczony zewsząd wrogami...

Mieszkańcy Zguby żyją monotonnie i ostrożnie. Nie rozmawiają ze sobą zbyt wiele, siedzą zwykle w ponurych kamienicach i stronią od uciech, których zresztą w Zgubie brakuje. Ekstrawaganckie zachowanie, wygląd czy posiadanie nietypowych przedmiotów zwraca uwagę innych, a w szczególności - oficerów bezpieczeństwa. Zamiast spodziewanego rozpasania cesarskiego miasta-molocha, Zguba tłumi popędy, promując ascezę i pokutne życie, niczym w przymusowym obozie pracy. Jedynymi tolerowanymi używkami są odurzające narkotyki, których wszakże nie wystarcza dla wszystkich.

Inspiracje na opowieść:

- Poznać silnie strzeżony ceremoniał przemiany człowieka w Cienia.
- Wydrzeć z kazamatów Zguby ważnego urzędnika Unii.

Zręby

Ten surowy masyw słynie ze srogiego klimatu i mroźnych wichrów. Wśród posępnych stoków wznoszą się zamczyska i warownie wampirzych lordów, otaczające siedzibę Wielkiej Loży Bractwa Krwi. Wampirze rodziny notorycznie atakują obozy pracy i kopalnie położone w pobliżu Cytadeli, porywając ludzi, aby spijać ich krew.

Wśród gór leży wiecznie zamarznięte jezioro. Okala olbrzymią górę, poprzecinaną jaskiniami, których sklepienia i ściany skrzą się blaskiem szlachetnych kamieni. Jezioro stanowi terytorium niewielkiej soldackiej kompanii, tzw. Lodołamaczy. Podobno czerpią natchnienie ze starożytnych manuskryptów, praktykując krwawą grę na lodzie z użyciem technokos, polegającą na ślizganiu się na specjalnych stalowych butach i eliminowanie przeciwników z gry wedle ustalonych zasad.

Niedaleko Szarej Równiny leży Deszber, konglomerat kilkudziesięciu klanów z czterech głównych Rodzin, liczący około 30 tysięcy mieszkańców. Odbywa się tam największy targ eksponatów na Rubieży. Patronuje mu hanzycki klan Giełdziarzy, pod auspicjami rodu Tozzich. Technoklan Manuskryptu prowadzi instytucję na wzór uniwersytetu, w której przekazuje wiedzę historiograficzną: umiejętność badania starożytnych źródeł, wyłuskiwania prawd z pieśni i legend, a także podtrzymywanie pamięci o przodkach i ich kulturze.

Inspiracje na opowieść:

- Odnaleźć ceremonialną maskę metropolity Synów Marnotrawnych, która wpadła w szpony wampirów po wygnaniu Rytualistów z ich klasztoru.
- Wziąć udział w wielkich zawodach sportowych u Lodołamaczy.
- Zdemaskować spisek rodu Tozzich, dążących do decydowania o losach Deszberu, bez udziału innych Rodzin.

Żyzne Ziemie

Ta słoneczna i pogodna, otoczona buforem bezpieczeństwa innych regionów, kraina leży w samym środku Dominatu Ebionitów. Znajdują się w niej liczne Przymusowe Gospodarstwa Rolne, gdyż gleby na tym terenie są zbyt urodzajne by marnować je na obozy przemysłowe.

W jednym z obozów Cienie przetrzymują druidyczne bóstwo, demona zwanego Prastarym Ojcem Drzew. Jest to kolos uwięziony w ogromnym szybie. Pędy i korzenie drzewa wpijają się w dno studni, której środek zajmuje pień spętany grubymi łańcuchami. Górny otwór jest zakryty, a na powierzchnię przedostają się tylko nagie, przycięte konary. Wewnątrz szybu, wokół pnia biegną spiralne schody prowadzące do podziemnej świątyni u samych korzeni Ojca Drzew. Tam druidyczne bóstwo poddawane jest nieustającym torturom i zmuszane do opieki nad uprawami Przymusowych Gospodarstw Rolnych. Wśród kultystów druidyzmu istnieje legenda, że po śmierci Ojca umrze wiele roślin, a większość owoców stanie się trująca. Niektóre z sag opiewają walecznych bohaterów pragnących oswobodzić Ojca Drzew lub zdobyć jego młody pęd, dzięki któremu bóstwo mogłoby się odrodzić. Niestety, żadna z tych epickich opowieści nie kończy się szczęśliwie.

Inspiracje na opowieść:

- Zniszczyć Prastarego Ojca Drzew, a tym samym - spowodować upadek wielu interiorów Cesarza.
- Uwolnić agenta Unii z Przymusowego Gospodarstwa Rolnego.

Miejsce akcji

Nie opisujemy Wam świata w detalach, nie podajemy na tacy skrupulatnej topografii ani dokładnego położenia poszczególnych siedzib klanów Unii na Rubieży. Nie zdradzimy Wam specyfiki wszystkich dużych klanów i ciekawych miejsc, gdyż pragniemy pozostawić w Waszych rękach swobodę kreowania lokalnej specyfiki tak, aby najlepiej pasowała do Waszych opowieści. Naszym zamiarem jest nakreślenie ogólnego tła, czyli najbardziej charakterystycznych cech świata i pewnych jego punktów stałych, które włączycie do własnej wizji. Informacja o władaniu Pustynią przez wyznawców Jedynego wystarczy, byście w oparciu o nią oraz o opis kultu, jaki znajdziecie w następnym rozdziale, opracowali dalsze szczegóły. To, czy na obszarze działań grupy będzie się roić od katedr i kościołów Jedynego, czy uznacie, że na Pustyni ocalała jedynie wielka Katedra, zależy tylko od Waszych założeń. Nadmierna ilość szczegółów ogranicza wyobraźnię.

Poniżej zamieszczone informacje mogą okazać się pomocne przy kreowaniu własnych regionów i lokacji. Dzięki temu będziecie mogli zbudować setki klanów i ciekawych miejsc, a wszystkie będą oddawać ducha Klanarchii.

Dzikie ostępy

Podczas podróży po Rubieży spotykać będziesz pojedyncze enklawy cywilizacji rozdzielone połaciami dzikich krain. Pozostałości świata starożytnych występują na tyle rzadko, że jawią się jako tajemnicze miejsca, pomniki zamierzchłych dni lub monumentalne budowle, w pobliżu których osiedlił się klan. Nigdy jednak nie dorównają one dawnej potędze, gdyż stara cywilizacja upadła wieki temu, a pamięć o niej umiera z każdym kolejnym zachodem słońca.

Zapytasz, jak to możliwe? Co się stało z setkami wsi, miasteczek i wielkich aglomeracji miejskich? Podczas wielkiej wojny Ciemność całą mocą wsparła Cesarza; na jego usługach stał legion upiorów. Ten przebiegły okultysta dokonał okrutnych zniszczeń w Pomroku, by tym samym zrujnować świat śmiertelnych. Choć zgliszcza jeszcze nie ostygły, otworzył bramy do Bezmiaru i sprowadził piekło na ziemię. Kolejne szkody wyrządził czas. Dzika roślinność wdarła się w ruiny, krusząc kamień i pożerając całe wsie. Drewno gniło, rdza i skrajne temperatury niszczyły metal, lasy pochłonęły całe hektary łąk i pól. Współczesny świat, pogardzany bękart przeszłości, narodził się ze zgliszczy i popiołów, które drążył i trawił tak długo, aż nie pozostał niemal kamień na kamieniu. Minęło bowiem tysiąc lat...

Dzisiaj Rubież to domena nieujarzmionych sił przyrody. Jak we wczesnym średniowieczu, tak i dzisiaj na ziemie wokół miast i klanowych siedzib składają się ogromne połacie dziczy i nawiedzone miejsca, zamieszkane przez żarłoczne zwierzęta i splugawionych.

Architektura i zabudowa

Jeśli chcesz oddać koloryt i specyfikę mieszkańców społeczności, musisz barwnie opisać jej siedzibę. Oczywiście, wiele zależy od liczebności enklawy; grupie 20 osób wystarczy kilka namiotów, lecz pięciotysięczny klan zbuduje miasto. Siedzibę przeciętnego klanu Unii najłatwiej umiejscowić w pobliżu starożytnej budowli: budynku, fabryki czy choćby mostu. Taki obiekt stoi zwykle w centrum miasta, a wokół niego wznoszą się budowle i fortyfikacje.

Do Technoklanów dobrze pasują pozostałości o industrialnym charakterze, kojarzące się z przemysłem i techniką: bunkier, kopalnia, laboratorium, wysypisko śmieci, śluza wodna, fabryka, stary okręt lub hala wojskowa. Małemu klanowi wystarczy wrak samolotu, ale wielki klan potrzebuje raczej złomowiska, wokół którego zbuduje kamienne bądź stalowe fortyfikacje, kolczaste zasieki i wieże strażnicze.

Rytualiści preferują kamienne warownie, siedziby dawnych zakonów, świątynie, zamki lub wieże. Średniowieczny charakter takich budowli dobrze oddaje mentalność tej Rodziny. Umocnienia wznoszone są z kamienia, wzorowane na architekturze głównej budowli.

Hanzyci w naszych czasach byliby biznesmenami na szczycie hierarchii korporacyjnej lub tworzyliby organizację na wzór sycylijskiej mafii, a kilka wieków wcześniej - właścicielami wielkich domów kupieckich. Stąd najbardziej charakterystyczna dla nich budowla to reprezentacyjna kamienica, pałac lub wieżowiec z oknami wstawionymi przez klanowych szklarzy. Podkreślając zamiłowanie Hanzytów do przepychu, wygody i beztroski, godne tej Rodziny są także przybytki rozrywki: kluby, łaźnie, teatry czy lunaparki.

Soldaci rzadko mogą poszczycić się własną siedzibą. Najczęściej są ochroniarzami innej Rodziny albo żyją jak

nomadzi. Wędrowni Soldaci podróżują na grzbietach wierzchowców i poskromionych bestii, rozbijając każdego dnia obóz w miejscu o odpowiednich walorach obronnych lub otaczając siedzibę prowizorycznymi umocnieniami (fosa, ostrokół, zasieki). Osiedli Soldaci chętnie zajmują starożytne domostwa wiejskie lub adaptują kompleks jaskiń.

Wyznawcy Jedynego preferują obiekty sakralne, przede wszystkim wielkie kościoły i krypty. Wampirzy lordowie kochają stare dwory i zamczyska, a nekrozyci lęgną się w kanałach i na cmentarzach. Kultyści Wielkiego K - na wzór Technoklanów lub szalonych naukowców - lubią budynki przemysłowe, szpitale, więzienia, podziemne cele i laboratoria. Wilkołaki równie dobrze czują się w leśnych osadach, jak w ruinach dawnych farm. Wyznawcy druidyzmu pragną być blisko natury i upiorów żywiołów, wznoszą więc nadrzewne osady, zasiedlają górskie jaskinie, drążą labirynty podziemnych tuneli lub budują zwykłe drewniane domostwa.

Aby ułatwić przystosowanie lokacji do własnej wizji, możesz wykorzystać interiory (dokładniej opisaliśmy je na s. 314). Teraz powinno Ci wystarczyć, że władca interioru może kreować go zgodnie ze swoją wolą i potęgą śnienia. Stąd klan posiadający potężnych śniących lub dysponujący upiorami na swych usługach jest w stanie wykreować każdą siedzibę, jaka tylko zamarzy się decydentom: od ponurego zamczyska lub posępnego dworu, po szklany drapacz chmur.

Cmentarzyska maszyn

Cmentarzyska to nekropolie starożytnej techniki, zazwyczaj pola bitew i pozostałości po dawnych miastach. Te tajemnicze miejsca powszechnie uważane są za przeklęte, jak zresztą wszystko, co doprowadziło do upadku starożytnych. Przypominają współczesnym, że świat jest dużo starszy niż istnienie Unii Omamu. Człowiek Rubieży lęka się wiedzy skrywanej wśród hałd rupieci, tak jak prosty człowiek średniowiecza z bojaźnią spoglądał na monumentalne ruiny cywilizacji Sumeru i Akadu.

Cmentarzyskiem może być zrujnowana stacja kolejowa, leżący w rowie zardzewiały pojazd, a nawet - całe miasto. Pełno w nim pozostałości sprzętu starożytnych: ruin maszyn, narzędzi, wraków pojazdów oraz przedmiotów codziennego użytku, powszechnie zwanych eksponatami. Chociaż niemal nikt nie potrafi uruchomić tych obiektów (zazwyczaj nawet nie wie, do czego służyły), cmentarzyska maszyn to takie miniwyspy skarbów. Znaleziska są rozkładane na części pierwsze, które konstruktorzy z Unii wykorzystują następnie przy budowie swoich maszyn. Kompletne eksponaty zaś osiągają na rynku zawrotne sumy. Chociaż żaden rzemieślnik nie potrafi odtworzyć składu znakomitego stopu starożytnych, można przecież znaleźć wykonaną z niego gotową rurkę i wkomponować ją w broń jako np. lufę technokuszy. Największy problem z cmentarzyskami jest taki, że szabrownicy zazdrośnie strzegą informacji o położeniu tych miejsc. Raz na jakiś czas zaopatrują się tam w nowe eksponaty, które zapewniają im środki do życia przez najbliższe miesiące. Gdyby lokalizacja cmentarzyska stała się powszechnie dostępna, ani chybi silny klan (najpewniej któryś z hanzyckich lub kultyści Wielkiego K) zająłby je i w mgnieniu oka wyeksploatował do ostatniej śrubki.

Decydując się na wkomponowanie w opowieść cmentarzyska maszyn, najpierw określ jego wielkość i profil. Dawna fabryka pojazdów po brzegi wypełniona jest rupieciami technicznymi, które można wykorzystać do konstruowania machin, zaś stare centrum handlowe kryje tony eksponatów. Teraz odpowiedz sobie na pytanie: Dlaczego cmentarzysko wciąż istnieje, niemal nienaruszone? Czy znajduje się w trudno dostępnym miejscu, np. na terytorium wroga? A może kontrolowane jest przez inny klan lub grupę splugawionych? Wynegocjowanie korzystnego dostępu do śmietniska lub podkradanie eksponatów spod nosa grupy kultystów zapewni wyprawie nutkę dramaturgii.

Inspiracje na opowieść:

- Cmentarzysko maszyn nawiedzane przez upiora, który do ożywiania maszyn potrzebuje ludzkiej krwi.
- Szafa grająca, w której zamieszkał upiór.
- Skompletowanie stroju dla hanzyckiego arystokraty ze znalezionych na cmentarzysku eksponatów.

Małe klany

Grupy liczące kilkadziesiąt osób to łatwy łup dla splugawionych band. Dlatego też siedziba niewielkiego klanu z reguły jest dobrze ukryta przed oczami przypadkowych podróżnych. Może znajdować się w kompleksie jaskiń, istnieć jako nadrzewna osada, piętro żelbetowego budynku, podziemny system kanałów i ziemianek albo statek zacumowany na bagnach.

Mały klan za wszelką cenę będzie unikał kontaktu z liczniejszymi grupami i prowokowania ich. Kiedy na horyzoncie pojawiają się obcy, klan zamyka się w swojej siedzibie, licząc, że pozostanie niezauważony. W ten sposób ludzie z hermetycznej społeczności tracą okazję do wymiany handlowej bądź kontaktu z krewniakami. Z drugiej strony nigdy nie mogą mieć pewności czy dzisiejszy przyjaciel jutro nie stanie się wrogiem. System bezpieczeństwa malutkiej

społeczności oparty jest na sekrecie lokalizacji jej siedziby, dlatego, jeśli zostaniesz zaproszony do takiego klanu, potraktuj to jako wielkie wyróżnienie i dowód zaufania.

Jeżeli na terytorium małego klanu pojawi się kilka osób, a zwiadowcy nie dopatrzą się u nich złych intencji, społeczność chętnie nawiąże z nimi kontakt w celach handlowych lub wymiany wieści ze świata. Podróżni nie zostaną zaproszeni do siedziby klanu, chyba że wśród nich znajdą się budzący zaufanie krewniacy (ludzie z tej samej Rodziny). Znakomita większość spotkań odbywa się poza siedliskiem klanu, np. przy ognisku albo w namiocie. Zawsze jednak istnieje ryzyko, że mały klan postanowi wzbogacić się kosztem kilku podróżnych, po prostu grabiąc ich majątek (żądając tzw. myta lub wykupu glejtu terytorialnego), a nawet - posuwając się do morderstwa. W tym ostatnim przypadku klan zatroszczy się z pewnością, by nikt nie przeżył i nie doniósł justycjariuszom Omamu o wstrętnym występku jego członków.

Kolejna kwestia to ubóstwo. Mały klan, choćby miał siedzibę wydrążoną w złotej górze, zawsze cierpi z powodu ubóstwa. Niewielkie społeczności nie są samowystarczalne, gdyż muszą sprowadzać żywność, narzędzia i broń, a od czasu do czasu wynajmować jakiegoś specjalistę (np. konstruktora, który naprawi system ogrzewania). Jeśli klan posiada coś cennego, w krótkim czasie przyciągnie tych, którzy prawem siły będą rościć sobie prawa do terytorium bądź surowców. Lwią część majątku klanu pochłaniają zatem: opłacanie różnych protektorów i koszty sojuszy. Silniejszy sąsiad wymusza haracz „za ochronę", a enklawa, dla świętego spokoju, płaci. Przybywając do małego klanu, bądź świadom, że zazwyczaj masz do czynienia z głodującymi biedakami, nie nadużywaj więc gościnności.

Warto również wspomnieć o dewiacjach, jakie mają miejsce w małych i zamkniętych społecznościach. Ksenofobia stwarza podatny grunt dla wielu niezdrowych zachowań społecznych. Normą jest zamykanie się w obrębie własnego języka i w efekcie - ubożenie słownictwa. Człowieka z małego zamkniętego klanu łatwo poznać po tym, jak mówi. Nie zna wielu nazw i zwrotów, a kwieciste wysławianie się stanowi dlań wielką trudność. Niewystarczająca liczba osobników odmiennej płci nierzadko prowadzi do brutalnych walk o partnera bądź do biseksualizmu, a brak świeżej krwi z zewnątrz może być zaczątkiem kazirodczego łańcuszka pokoleń, prowadzącego ostatecznie do splugawienia.

Inspiracje na opowieść:

- Odwdzięczyć się za gościnę ciekawą historią z dalekiego świata.

- Starszyzna klanu zachęca gości do miłostek z zalotnymi mieszkankami klanu. Dzieci są gwarancją przetrwania społeczności.
- Opowiedzieć się za stronnictwem dążącym do przyłączenia się do większego klanu.

Średnie klany

Tego rodzaju społeczności liczą od 100 do 1000 głów, ale najczęściej ich liczebność oscyluje wokół kilku setek. Nie mogą mieć sekretnej kryjówki, gdyż są na to zbyt liczne. Nie chodzi nawet o miejsce do spania, ale o przestrzeń życiową: pola uprawne, łąki dla bydła, stajnie dla wierzchowców i warsztaty rzemieślników. System bezpieczeństwa opiera się na doskonałych fortyfikacjach oraz patrolach zwiadowców, krążących po okolicy i meldujących o każdym niepokojącym sygnale. Siedziba klanu wykorzystuje naturalne walory terenu. Zazwyczaj zlokalizowana jest w rozwidleniu rzek, na wzgórzu lub górskiej skarpie. Na otwartym terenie siedzibę klanu otacza ziemny

Wizyta

Jesteście pewni, że zostaliście zauważeni na długo przed swym przybyciem, jednak straciliście mnóstwo czasu na dobijanie się do wrót górskiej warowni. W końcu jednak otworzyła się wąska szczelina, a starczy głos zapytał o imiona i nazwy waszych klanów. Musieliście je wykrzyczeć wśród zawodzenia wichury. I nic, żadnej reakcji. Zaczęliście przytupywać z zimna.

- Kimże jest ten, który wstydzi się swego pochodzenia?! - zakrzyknął stary wartownik. - Gdzie znaki klanowe Soldata?

Wasz przewodnik prychnął, odrzucił połę płaszcza i rozchylił koszulę, ukazując tatuaż Stalowej Kawalerii. Zapytano Was jeszcze o cel wędrówki i dopiero wtedy ciężkie podwoje uchyliły się na szerokość ledwie wystarczającą do przejścia jednej osoby.

Czujne oczy strażników zza upiornych masek śledziły każdy Wasz ruch, gdy zziębnięci i zmęczeni stanęliście w zwartej grupce tuż obok misy z płonącymi węglami. Zapach ziół kojarzył się z mokrymi liśćmi. Może miał odganiać upiory, a może tylko tak się Wam zdawało. Patrząc na uzbrojonych strażników, przemknęło Wam przez myśl, że dla nich nic nie znaczy Wasza kilkudniowa wędrówka przez niegościnną okolicę. W każdej chwili mogą Was wyrzucić z powrotem na drogę, w zapadający zmrok nocy. Kupiec jeszcze raz wyłuszczył powód przybycia. Jeden ze strażników gestem nakazał Wam iść za sobą do dużej komnaty opodal wejścia.

- Tu możecie zostawić bagaże i broń - To nie była informacja, lecz polecenie. - Metropolita Jozue przyjmie Was. Jako goście możecie liczyć na schronienie i pożywienie. Pomimo nieurodzaju podzielimy się naszymi skromnymi zapasami.

Powiódł Was wąskimi ciemnymi korytarzami. Co krok mijaliście zabite deskami drzwi i błyszczące świeżą farbą symbole namalowane na ścianach. Przewodnik uprzedził Wasze pytania.

- Ostrzegam, abyście nigdzie nie chodzili sami. Jest tu wiele korytarzy i pomieszczeń. Nasz klan jest mały, więc nie korzystamy ze wszystkich. - Zawiesił głos ostrzegawczo. - Ale to nie znaczy, że są puste. Nie chcielibyśmy, żeby coś Wam się stało.

Weszliście do dużej, na wpół oświetlonej sali. Zgromadził się w niej chyba cały klan. Kilkadziesiąt postaci stojących poza kręgiem światła wyglądało jak majaczące w cieniu widma. Lśniły tylko srebrne glify fetyszy i znaki ochronne na maskach.

Metropolita siedział przygarbiony na krześle. Zwisały nad nim stare, poszarpane chorągwie. Obok stała niewysoka kobieta w długiej sukni. Skórzana maska odsłaniała młode, pełne usta. Oburącz trzymała wielką księgę. Jej biust wyraźnie zaznaczał się pod płótnem sukni. Gdy postąpiła w waszym kierunku, odsłoniła smukłe nogi. Głos miała władczy i dźwięczny:

- Czego szukacie w klanie Tantryków?

wał, palisada lub kamienny mur, a ziemia przy ogrodzeniu najeżona jest pułapkami: wilczymi dołami, drutem kolczastym lub stalowymi sidłami.

W średnich klanach panuje zdroworozsądkowa polityka ograniczonego zaufania - zarówno do większych grup kręcących się po terytorium, jak i do obcych wpuszczanych do obozu. Dla podróżników oznacza to najczęściej, że zostaną wypatrzeni już z pewnej odległości przez zwiadowców i będą przez nich eskortowani do samej siedziby. Zanim przestąpią wrota, będą musieli odpowiedzieć na kilka pytań (kim są, co ich sprowadza itp.). W niektórych klanach wszyscy nowi muszą obowiązkowo przedstawić się decydentowi i uzyskać jego zgodę na gościnę, nierzadko w zamian za „dobrowolny" drobny podarek dla klanu.

W klanie kilkusetosobowym, o siedzibie położonej przy trakcie handlowym, można się spodziewać cotygodniowego targu, który przyciąga kupców i mieszkańców pobliskich osad. Istnieje także duże prawdopodobieństwo, że znajduje się tam budynek, na wzór karczmy bądź zajazdu, przeznaczony dla gości. Najwyższy standard takich przybytków zapewniają od lat domy kupieckie Hanzy.

Średnie klany mogą pozwolić sobie na zatrudnienie kilku specjalistów i stworzenie im sprzyjających warunków pracy. Mogą to być zarówno rzemieślnicy, jak i sławni mędrcy uczący tajników dyplomacji lub historii. Ich sława przyciąga pielgrzymów nawet z dalekich stron, którzy nie tylko płacą za wyżywienie, dobra i usługi, ale bywa, że pozostają w klanie na stałe, zwiększając jego liczebność i zamożność.

Inspiracje na opowieść:

- Przeprowadzić test prototypu statku latającego (unoszonego przez balony wypełnione ciepłym gazem) zbudowanego w technoklanyckim warsztacie.
- Powstrzymać opętanego przez upiora kuchmistrza Domu Hanzyckiego przed mordowaniem gości i przyrządzaniem z nich potraw dla pozostałych.
- Klan ukryty w interiorze jako warownia lewitująca na księżycowym meteorycie.

Wielkie klany

Wielkich klanów (liczących ponad 1000 osób) nie ma zbyt wielu na Rubieży, mimo że ich potęga militarna, zapewniana przez wielką ilość zbrojnych, skutecznie odstrasza agresywne bandy. Przeciętna grupa zbójów nie zaryzykuje wyprawy na terytorium klanu, który ma na usługach więcej wojowników niż cały majątek łupieżców liczony w sztukach złota. Siedzibę wielkiego klanu zwykle otaczają potężne fortyfikacje. Jest to pozostałość z czasów, gdy klanowa społeczność nie była aż tak liczna.

Wróg zewnętrzny przestał być pierwszorzędnym zagrożeniem. Zamiast niego wielu decydentów żyje w paranoi, poszukując wroga wewnętrznego: przeróżnych szpiegów na usługach kultów, cesarskich śpiochów, upiorów knujących intrygi i próbujących zyskać jak największą liczbę neofitów. Jednocześnie liczba podróżnych jest tak duża, że kontrola nad nimi jest niemal niemożliwa, a stworzenie siatki bezpieczeństwa (szpiegów, donosicieli, aparatu kontroli migracji) pochłaniałoby zbyt wiele środków w stosunku do wyników.

W siedzibie wielkiego klanu koncentruje się życie Unii, przyciągające jak magnes dysydentów z całej Rubieży. Podróżni przybywają tutaj głównie na handel. Gwarantuje im to codzienny targ, okresowe giełdy rupieci technicznych i sklepy rzemieślników. W mieście można zobaczyć zbrojnych w egzopancerzach, stajnie wyvern lub gryfów, skryptoria i drukarnie, wraz z księgozbiorami, a nawet amfiteatr i boisko do miejscowych gier. Nocleg zapewniają zajazdy, karczmy i hotele. Można wymienić się wiedzą z wieloma specjalistami, gdyż w mieście znajdują się pracownie naukowców, laboratoria chemiczne i warsztaty rzemieślnicze. Przy odrobinie szczęścia można trafić na doniosłe wydarzenie: egzekucję znanych łotrów, przedstawienie teatralne, mecz w rozpłata, otwarte dysputy ideologiczne lub paradę wojsk. W wielkim klanie spotkać można mistrzów walki, wielkich wróżbitów oraz nauczycieli śnienia i technomancji.

Wielki klan powstaje z reguły w rezultacie sojuszu kilku średnich, bądź wchłonięcia mniejszych, klanów. W symbolice klanowej pojawiają się wówczas znaki wcielonych społeczności. Prowadzi to do naturalnych animozji na tle pochodzenia wewnątrz grupy. Jeżeli w walce poniesie klęskę oddział złożony z ludzi jednego z wcielonych klanów, stanowić to będzie świetną okazję do wzięcia tego klanu na języki jako „wiecznie ponoszącego klęski" lub kierowania pod jego adresem zarzutów typu: „Nic nie wnosicie do naszej społeczności".

Inspiracje na opowieść:

- Coroczny turniej w rozpłata; publiczna łaźnia; świątynia z pancerzem Kolekcjonera Kości egzarchy Mordehaia (patrz s. 159).
- Agent Cesarza wspierający działania pobliskich oddziałów cesarskich i paraliżujący struktury wojskowe miasta.
- Miasto jako starożytny wieżowiec wynurzony z piasków Pustyni, otoczony tysiącami namiotów członków klanu.

CARZAN

ROZDZIAŁ XVI
ZWYKŁY PONURY DZIEŃ

Z lektury tego rozdziału dowiesz się, jak wygląda codzienne życie na Rubieży. Poznasz troski i radości zwykłych mieszkańców, ich mentalność i kulturę materialną. Zawarte tutaj informacje pozwolą Ci lepiej zrozumieć upadłą cywilizację, a także ułatwią odgrywanie postaci zgodnie z realiami świata, w którym przyszło jej żyć. Na bazie wiadomości o życiu codziennym możesz zbudować temat przewodni opowieści, rozwijać wątki i budować nastrój.

Wartość człowieka

W centrum Tradycji od wieków pozostaje człowiek. Tradycja głosi międzyludzką solidarność i przeciwstawianie się Ciemności. Wynika z niej jednoznacznie, że życie człowieka jest cenne i należy je szanować. Zabijanie innych ludzi bez usprawiedliwionej przyczyny jest występkiem, zapraszaniem Ciemności we własne progi i budzeniem demonów. Człowiek, który nie szanuje innego człowieka, skłania się ku upiorom i powinien zostać ukarany.

Tradycję wspiera również praktyka dnia codziennego. Im klan liczy więcej głów, tym jest znaczniejszy. Posiada przecież więcej wojowników i specjalistów niż inne społeczności. Dzięki temu nabiera znaczenia w okolicy i ma większą szansę przetrwania. Utrata każdego człowieka stanowi uszczerbek zasobów, gdyż na marne idą lata zainwestowane w jego wyszkolenie, edukację oraz utrzymanie (a zwłaszcza wyżywienie w realiach wiecznego głodu). To po prostu jest nieopłacalne.

Wydawać by się mogło, że silny klan nie powinien zajmować się dziećmi, chorymi i starcami, że wystarczy mu banda agresywnych wojowników wsparta kilkoma specjalistami z różnych dziedzin. Taką filozofię wyznają łupieżcze grupy, które rozpadają się niemal tak samo szybko, jak powstały. Klan jest zorientowany na przyszłość, tworzą go zatem wszyscy ludzie: dzieci, które będą mogły chronić swych rodziców na starość, starcy przekazujący wiedzę i doświadczenie kolejnym pokoleniom, a także zajmujący się dziećmi, wojownicy, którzy walczą i polują.

O dużej wartości człowieka na Rubieży świadczy również rozbudowany rynek świadczonych przez ludzi usług. Funkcjonują w jego obrębie zarówno umowy o najmie specjalistów, jak i handel dziećmi (nierzadko jeszcze nienarodzonymi). Biedny klan, niemający środków i możliwości do utrzymania dziecka, chętnie je sprzeda większej i zamożniejszej społeczności. Duży klan skupuje dzieci nie w niewolę, lecz z chęci roztoczenia nad nimi opieki, gdyż za kilkanaście lat powiększą szeregi jego wojowników, przepatrywaczy i innych specjalistów. Taka inwestycja jest wielce opłacalna dla obu stron.

Wartość każdego człowieka jest tak duża, że decydenci niechętnie godzą się na zaangażowanie w jakikolwiek spór, który mógłby spowodować utratę członka społeczności. Świadomość tego mają również rozbójnicy i łupieżcy, zadowalający się okupem lub mytem, lecz niechętnie wdający się w krwawą jatkę. Zbyt duże ryzyko odniesienia ran bądź śmierci własnych ludzi powstrzymuje wiele klanów przed podjęciem agresywnych kroków względem innych grup. Stąd wielkie znaczenie dyplomacji, a także zwyczajowych pojedynków. I tak np. Soldaci wolą rozstrzygnąć spór w pojedynku przedstawicieli obu stron, niż dopuścić do wyniszczającej wojny.

Inspiracje na opowieść:

- Rozwiązać pokojowo konflikt z wrogim klanem.
- Grupa jako mistycy z Rodziny Rytualistów, przysłana do kompanii Soldackiej na mocy umowy o wymianie specjalistów.

Pozycja kobiet na Rubieży

Mieszkańców Rubieży nie krępują uprzedzenia względem kobiet ani seksualności człowieka w ogóle. Panuje powszechne równouprawnienie, oparte na Tradycji i harmonijnej wizji człowieka. Nie oznacza to, że ludzie Rubieży stawiają znak równości pomiędzy kobietą a mężczyzną. Po prostu nikt nie podważa spraw oczywistych, jak choćby faktu, że przyrost masy mięśniowej w wieku dojrzewania predestynuje chłopców do ról i zadań wymagających tężyzny fizycznej. Natomiast ostrość kobiecych zmysłów - zdolność do postrzegania zapachu, koloru i smaku - sprawia, że są cenionymi przepatrywaczkami. Te subtelne różnice nie są jednak na tyle istotne, by uwzględniać je w motoryce.

Ludzkie życie ma wielką wartość, nic więc dziwnego, że pozycja kobiet - jako matek i rodzicielek - jest dość silna. Tym bardziej, że wyszkolenie kobiety i mężczyzny kosztuje

Umowa małżeńska

Wszystko zaczęło się, gdy mój brat, Tsubi, poprosił technokratę o rękę Racheli z klanu Pieczęci. Nasz decydent tylko pokręcił głową:

-Jeździł, jeździł i wyjeździł.

Tsubi był jednym ze specjalistów wynajętych do naprawy systemu pomp wodnych w klasztorze sąsiadującego z nami klanu Pieczęci. Zachodziliśmy w głowę, jak młodym udało się porozumieć. Ona - wykształcona Rytualistka, a on - nieobyty, choć sprawny rzemieślnik. Upłynęło kilka lat, zanim wyznał mi, że pękła pompa w łaźni, akurat gdy ona się kąpała, a reszta potoczyła się własnym torem.

To, że Rachela musiała pozostać w swoim klanie, nie podlegało dyskusji. Była bowiem kronikarką. Z drugiej strony, choć Tsubi nie był mistrzem w swej dziedzinie, nie chcieliśmy tracić specjalisty, nie uzyskując nic w zamian. Metropolitka klanu Pieczęci nie widziała powodu, by nam cokolwiek rekompensować. Uważała, że Tsubi nic nie wniesie do życia ich klanu, a Rachela szybko się nim znudzi. Zrozpaczony Tsubi poprosił, żebym spróbowała doprowadzić do ugody.

Metropolitka przyjęła mnie w wyziębionej przeciągiem sali audiencyjnej. Po formalnym powitaniu rozpięłam płaszcz, ale przeszył mnie ziąb. Dygocąc z zimna, włożyłam zdjęte wcześniej rękawiczki.

- Wydaje mi się, że mieliście kiedyś całkiem dobry system pieców i rur doprowadzających ciepło?

- Niestety - Metropolitka rozłożyła ręce. - Dawno przestał działać. Nie mamy nikogo, kto by się na tym znał, a sprowadzenie specjalisty spoza klanu byłoby kosztowne.

Uśmiechnęłam się. To nie był kłopot nawet dla przeciętnego konstruktora, a Tsubi jest przecież w pełni wykształconym specjalistą. Łatwo będzie przekonać decydentkę, że ze związku Tsubiego i Racheli może wyniknąć wiele dobrego.

Miesiąc później, w dzień wskazany przez wróżbitów, odbyła się uroczystość zaślubin obojga młodych. Przedtem zawarto umowę, na mocy której dwóch naszych młodzieńców przejdzie pięcioletnie szkolenie na okultystów pod okiem mistyków z klanu Pieczęci.

Tu, gdzie mieszkamy, nie mamy zbyt często okazji, by widywać nowe twarze, a każdy gość budzi zainteresowanie. Okazało się, że Rytualiści nie są tak niedostępni, jak by się zdawało. W drodze powrotnej towarzyszył mi Kyle, żerca z sąsiedniego klanu.

- Jeździła, jeździła i wyjeździła - powiedział tylko nasz decydent.

tyle samo. Wprawdzie kobieta rzadko dorównuje siłą wyszkolonemu mężczyźnie, niemniej jednak jej cięcie kosą bojową tak samo rani i zabija. Nikogo nie dziwi więc obecność kobiet wśród siepaczy, nawet wśród najbardziej okrutnych rzeźników. W dziedzinach, które nie wymagają siły fizycznej kobiety radzą sobie doskonale. Bywają władczymi i skutecznymi rzeczniczkami rodu, sprawnymi i czujnymi szabrowniczkami, tajemniczymi wiedźmiarkami i egzorcystkami.

Mentalność seksualna i obyczajowa ukształtowana została przez życie na Rubieży. Izolujący się klan nie ma szans na przetrwanie, a brak świeżej krwi wymusza związki wewnątrz grupy, co szybko prowadzi do wynaturzeń. Stąd kobiety dosyć chętnie godzą się na stosunki z gośćmi. Ciąża w podobnej sytuacji jest wręcz pożądana, a decydenci patrzą na nią przychylnym okiem. Dziecko nigdy nie jest brzemieniem dla matki, gdyż wychowuje je cały klan. Jeśli urodziło

się w biednej społeczności, zostanie sprzedane bogatej Strach przed ciążą nie powstrzymuje przeciętnej kobiety (ani jej rodziny) przed wdawaniem się w szybkie i krótkie romanse. Specjalistki w tej dziedzinie (np. soldackie wojowniczki), dla których ciąża byłaby kłopotem, stosują powszechnie znane środki zapobiegawcze, głównie zioła i napary. Nikt nie widzi w tym nic dziwnego i zdrożnego, nie jest to piętnowane, lecz stanowi chleb powszedni.

Wyjątkiem jest Zakon Rytualistów. Sprawy seksualne są tam traktowane bardzo surowo, jednak dotyczy to w takim samym stopniu mężczyzn, jak kobiet. Dla Rytualistów współżycie jest mistyczną ceremonią, a wszystko musi odbywać się według ustalonych reguł. Pozostałe Rodziny nie szczędzą więc swym sojusznikom złośliwości w tym temacie.

Na Rubieży prawie nie występują spory lub uprzedzenia dotyczące płci i wychowania. Dziewczynki i chłopcy wychowują się wspólnie, najczęściej pod okiem starszyzny klanowej. Miłość i ciąża to naturalne elementy życia, a dzięki nim klan rozrasta się i rozwija. Na płaszczyźnie seksualnej istnieją mniejsze napięcia niż w codziennych relacjach pomiędzy poszczególnymi osobami pełniącymi role społeczne czy klanami.

Inspiracje na opowieść:

- Główną antagonistką grupy jest niepokonana w walce splugawiona soldacka pani kapitan.
- Nekrodruidycznego golema można zranić tylko dwuręcznym mieczem; nieustraszonej liturgistki Mirel.
- Wziąć udział w przesłuchaniu naznaczonego, którego torturuje hanzycka inkwizytorka.

Zagrożenia

Najstarszym i najsilniejszym uczuciem ludzkości jest strach, zaś najgorszym jego rodzajem jest lęk przed Nieznanym.

Howard Philips Lovecraft, Nadnaturalny horror w literaturze, przeł. A. Ledwożyw

Życie przeciętnego człowieka na Rubieży jest wypełnione przemożnym strachem przed zagrożeniami, jakie niesie codzienność. Wielkim wysiłkiem woli tłumi on lęki, lecz nigdy nie wyciszą ich całkowicie. Później powracają z większą mocą, gdyż taka jest natura Rubieży. Strach jest pożywką dla złych cech osobowości. Agresja, nienawiść i okrucieństwo - te wątpliwe przymioty posiada każdy mieszkaniec Rubieży, w mniejszym lub większym stopniu. Ci, którzy nie mają siły, by walczyć, staczają się na dno, w otchłań splugawienia. Aby

Trupi Smakosz, Nienasycony Nekrofag, razyda

5, 5, 7, 6, Moc 15

Zdolności: Glos Otchłani, Morf, Opętanie 5, Pożeranie (Błyskawiczna riposta +2, Utrzymanie pozycji +2), Prześladowca.

Dary Ciemności: Kolekcjoner dusz, Nieczuły, Plugawa odporność 3, Słodycz tajemnicy.

Znaki: Pożerające się zwierzęta, robaki wypełzające na powierzchnię ziemi (trujące!), ludzie umierający z głodu.

Człowiek, który w czasie klęski głodu naruszy Tradycję i dopuści się kanibalizmu, zaprasza w swe progi Trupiego Smakosza. A demon czasami odpowiada na wezwanie i przybywa, przybierając postać korpulentnego człowieka. Zawsze przynosi dary i przekleństwa Bezmiaru. Zależy mu na tym, by zapomniano o człowieczeństwie i Tradycji, by ludzie naruszali święte prawo przodków. Korzystając z kryzysu w społeczności, obiecuje, że dzięki niemu nigdy więcej nie zaznają głodu. Dąży, aby kanibalizm stał się normą wśród ludzi. Chwyta się wszystkich sposobów, żeby przekonać głodnych do zjadania swych zmarłych towarzyszy. Jeśli trafi na podatny grunt, próbuje budować kult oparty na hołdzie dla jego mocy. Czasami się to udaje...

Nie gardzi również opętaniem człowieka, jednak może to uczynić tylko z tymi, którzy choć raz w życiu przekroczyli moralną granicę i spożyli ludzkie mięso. W takiej sytuacji Trupi Smakosz zazwyczaj nie zdobywa ciała siłą, lecz proponuje układ. W zamian za przekleństwo Kanibalizmu pozwala na poznawanie tajemnic pożeranych ofiar. W trakcie posiłku kanibal doświadcza migawek z ich życia, odczuwa ich emocje i poznaje sekrety.

zdać sobie sprawę, jak wielka choroba toczy dusze ludzkie, należy wymienić najbardziej dokuczliwe zjawiska na Rubieży.

Głód

Po upadku dawnego świata przeżycie w krainach poza Rubieżą graniczy z cudem. Niszcząca potęga starożytnych ominęła ten skrawek świata, aczkolwiek Rubież nie jest krainą mlekiem i miodem płynąca. Wręcz przeciwnie.

Ziemie tutaj są podłej jakości i niechętnie poddają się uprawie. Brak odpowiednich narzędzi, kiepska organizacja pracy oraz zagrożenia dla osadników powodują, że rolnictwo stoi na prymitywnym poziomie i nawet dobre gleby dają niewielkie plony, biorąc pod uwagę wysiłek rolników. Wystarczy nieurodzajny rok, lub inne nieszczęście, by od razu pojawił się głód.

Niedobór żywności to odwieczny problem Rubieży. Jedyna oaza obfitości to kontrolowane przez Ebionitów Żyzne Ziemie. Przymusowe Gospodarstwa Rolne dostarczają Dominatowi bogactwa żywności, która idzie na wykarmienie cesarskich miast oraz niewolników w tysiącach obozów pracy. Wolne klany cierpią jednak wielki głód, a niedożywienie to permanentny stan większości dysydentów.

Brak jedzenia dotyka najczęściej dzieci, starców i chorych, gdyż niemal w każdej Wolnej Rodzinie żywność najpierw przeznaczana jest dla zdrowych, od których zależy obrona społeczności i funkcjonowanie klanu. Dopiero później dzielona jest między pozostałych. Co kilka lat pojawia się wielki głód, kiedy w klanie nie ma do jedzenia zupełnie nic. W takiej sytuacji bogatsza grupa może pozwolić sobie na zakup produktów rolnych od kupców, jednak znacznie częściej zmuszona jest do porzucenia miejsca zamieszkania i wyruszenia na grabież. Takie oddziały głodujących zbójów są prawdziwą plagą większych klanów osiadłych. Zawsze wokół ich siedzib roi się od mniej lub bardziej agresywnych band, które nierzadko jednoczą siły, by zdobyć jedzenie.

Klany i ludzie, których nie stać na zakup żywności lub które nie mają wystarczających sił (albo bogatych sąsiadów), by zostać rabusiami, przechodzą przez prawdziwe piekło. Gotują wszystko, co wpadnie im w ręce: skórzane ubrania i paski, szczury i robactwo, aż przychodzi moment, w którym i to przestaje wystarczać... A wtedy normalnego człowieka już tylko mały krok dzieli od kanibalizmu. Strach przed potępieniem znika, gdyż i tak wkroczyło się na ścieżkę potępionych. Kara przestaje być środkiem odstraszającym, sumienie śpi. Świadomość raz popełnionego czynu pcha w objęcia następnego występku. Tak rodzą się klany kanibalistyczne, jedne z niewielu naprawdę gościnnych na Rubieży...

Inspiracje na opowieść:

- W klanie cierpiącym głód, w jednej z chat upiór zawsze czeka na gośxi przy suto zastawionym stole.
- Powstrzymać Trupiego Smakosza przed deprawacją klanu i rozpowszechnianiem kultu ludzkiego mięsa.
- Polowanie na niebezpiecznego potwora, by zdobyć żywność dla klanu.

Wróg zewnętrzny

Najbardziej namacalnym zagrożeniem jest nieprzyjaciel z zewnątrz. Depcze obyczaje i prawo. Dopuszcza się gwałtów, kradzieży i mordów. Lecz kim on jest?

Mówi się, że na Rubieży nie brakuje tylko drapieżników. Najczęściej są to stwory i bestie, które włóczą się po całym świecie gromadnie lub samopas, w dzień i w nocy. Kolejnymi wrogami są nekroklany. Zarażone nekrozą truposze wędrują w poszukiwaniu mięsa. Inni splugawieni mają własne powody do agresji: potrzebę żywności, krwi bądź dusz. Nie brak też zwykłych zbójów i łupieżców żądnych zdobyczy. Zawsze atakują oni słabsze i mniejsze grupy, nie oszczędzając pojedynczych wędrowców. Jeśli będą w dobrych humorach, może zostawią im buty. Jeśli napotykają opór, wycofują się; szanują swoje, życie i szybko kalkulują opłacalność krwawych walk. Silnym wrogiem są oddziały Dominatu - dobrze wyszkoleni i wyposażeni żołnierze, którzy w imię Cesarza poprzysięgli eliminować wszystkich stających im na drodze dysydentów. Trudno wymienić wszystkich potencjalnych wrogów zewnętrznych, więc ich niezwykle życiowa definicja wynika z lat doświadczenia. Wrogiem zewnętrznym może być każdy, kto nie jest Twoim krewnym.

Inspiracje na opowieść:

- Oddział ebionicki poszukuje na terytorium klanu tajemniczego artefaktu.
- Siedziba klanu zostaje podwieszona łańcuchami na platformie, poniżej której roi się od nekrozytów.
- Nocny atak kultystów Jedynego, aby porwać dzieci na ofiary dla Aniołów swego bóstwa.

Wróg wewnętrzny

Duże i silne klany nie obawiają się łupieżców. Ich terenów pilnuje wielu zbrojnych i okultystów, a system fortyfikacji jest sprawny i mocny. Większe klany nie izolują się od świata i chętnie witają wędrowców. A wśród gości zdarzają się i tacy, którzy życzą jak najgorzej swoim gospodarzom. Zwykli rabusie i złodzieje to najmniejszy problem.

Wielki lęk budzą cesarscy szpiedzy, którzy w ramach specjalnej taktyki walki z Wolnymi Rodzinami przenikają do unickich społeczności, by w odpowiednim czasie uderzyć i doprowadzić je do zguby. Agenci Dominatu Ebionitów są specjalnie szkoleni w Wieżycy, gdzie uczą się obyczajów Wolnych Rodzin, ich języka i kultury. Następnie otrzymują rozkaz przeniknięcia w szeregi Unitów i czekania na swoją wielką chwilę; nierzadko nawet przez długie lata. Są to tzw. śpiochy. Zakładają rodziny, I

pełnią określoną rolę w klanie, awansują w hierarchii. Nie zawahają się przed zabiciem współwyznawcy Cesarza, by udowodnić swoją lojalność. Lecz gdy nadejdzie wyznaczona godzina, wbiją nóż w plecy każdemu dysydentowi, wprowadzą wroga do klanu, złamią pieczęcie trzymające w szachu upiora, spalą cenną kronikę, zasieją chaos i zniszczenie.

Strach przed nimi uwalnia się w chwilach kryzysu społeczności, gdy mają miejsce jakieś niepokojące wydarzenia. Wówczas grupa wpada w prawdziwą psychozę i szuka kozła ofiarnego, którego oskarża o szpiegostwo, zdradę i kult demonów. Może nim być ktokolwiek, od nielubianej sąsiadki po niepopularnego decydenta. Zdarza się, że typy społeczności okażą się słuszne i - dzięki czujności i bystrości klanytów - wyeliminowany zostanie prawdziwy agent. Bywa też, że długotrwały kryzys i odwieczna fobia przed agentami doprowadzają cały klan do dewiacji obyczajowych i splugawienia.

Inspiracje na opowieść:

- Powstrzymać splugawionego krewniaka przed krzywdzeniem swych przyjaciół.
- Zdemaskować wampira, który kontroluje cały klan, manipulując zmysłami jego mieszkańców i sprowadzając na nich zbiorowe halucynacje.
- Arcyśniący, prowadzący najbardziej znaną szkołę śnienia jest agentem - śpiochem Cesarza, zamierzającym podczas uroczystości zakończenia nauki wyeliminować wszystkich uczniów.

Gość

Małe klany wykazują tendencję do alienacji i ksenofobii. Dla nich każdy obcy jest potencjalnym intruzem, przynoszącym ze sobą chaos. Burzy spokój społeczności samym swoim pojawieniem się, wyglądem i zachowaniem, stając się źródłem obyczajowych niesnasek. Przybywa „z zewnątrz", więc może ściągnąć na społeczność kłopoty. Jeśli się zna na czymkolwiek, stanowi konkurencję dla osoby, która działa w danej branży. Swą wiedzą i obyciem podważa lokalne autorytety i mąci rozum młodzieży. Nie znając zwyczajów grupy, gorszy swoim zachowaniem.

Otacza go aura tajemnicy. Nie wiadomo, kim jest, czym się zajmuje, dlaczego podróżuje i w jakim celu przybył. Proste odpowiedzi zadowolą na krótki czas. Z braku zajęcia nadarza się okazja do domysłów, które szybko przerodzą się w plotki. A te, niekiedy, poruszają lawinę nieszczęść. Przybysz jest zawsze złem, bo co dobrego może zaoferować? Pomoc? Grupa nie potrzebuje pomocy okupionej chaosem. Strach, że może być tylko gorzej, każe patrzeć z wrogością na wszelkie zmiany.

Decydenci obawiają się przybyszów także z innego powodu. Mogą podejrzewać, że są oni agentami zbójeckich band bądź śpiochami Cesarza. że badają siłę klanu i jego bogactwo, by później przybyć ze swoimi uzbrojonymi kamratami i nie prosić o gościnę, lecz siłą brać wszystko, czego zapragną. Dlatego mniejsze klany izolują gości i mocno ograniczają ich swobodę poruszania się po osadzie. Zwyczajem jest również narzekanie na los, klęski dotykające klanów i ubóstwo. Chwalenie się dostatkiem nie dość, że budzi zawiść sąsiadów, uważane jest za najlepszy sposób przyciągnięcia łupieżców.

Inspiracje na opowieść:

- W nocy grupa gości przemienia się w wilkołacze szczenięta, siejąc strach i spustoszenie.
- Tajemniczy gość to egzorcysta, który ucieka przed demonem znającym jego imię. Jego wizyta sprowadza na klan gniew potężnego i rozgniewanego upiora.
- Zdemaskować tatuażystkę Oktavię Dolla Callanochi, która w rzeczywistości jest asasynką czyhająca na życie *pater familias klanu*.

Ciemność

Potęga Otchłani to nie zabobon ani bajanie prostaczków. To namacalna groza, z którą na co dzień mierzą się zwyczajni ludzie. Nie pojmują tej siły, lecz wiedzą, że kto ulega szeptom mroku, staje się potworem. Sąsiad, słyszący w głowie głosy upiorów, pewnego dnia sięga po siekierę i zabija rodzinę. Najemnicy rozkoszujący się krwią i gardzący Tradycją zmieniają się w obłąkany psychoklan. Demony kradną ciała i nawiedzają ludzkie domostwa, by sprowadzać nieszczęścia i karmić się cierpieniem śmiertelnych. Dzieci Ciemności - krwiożercze bestie, nekrozyci, wilkołaki, wampiry i demony - na każdym kroku krzywdzą ludzi, widząc w nich wyłącznie pożywienie. Mięso trzeba pożreć, dusze wyssać, racząc się życiodajną krwią. Nic dziwnego, że wolni ludzie nienawidzą Ciemności i wszystkiego, co z nią związane.

Ale nawet przed tak potężnym wrogiem człowiek może się bronić na wiele sposobów. Przede wszystkim pieczołowicie oddawać cześć przodkom, wierząc, że duchy egzarchów ochronią go przed złem lub ostrzegą przed niebezpieczeństwem. W sytuacji kryzysowej ceremonie ku czci przodków odbywają się niemal bezustannie. Wielu ludzi nosi medaliony chroniące przed opętaniem bądź agresją upiorów. W domostwach wiszą talizmany, których zadaniem jest niedopuszczenie Ciemności do nawiedzenia miejsca. Jeśli w klanie brak okultysty, ludzie zastępują symbole ziołami

i srebrem, które - jak powszechnie wiadomo - chronią przed złem. Każde ważne klanowe wydarzenie - zaręczyny, początek zasiewów lub wyprawa wojenna - poprzedzone jest rytuałami mającymi zapewnić powodzenie przedsięwzięcia i stanowić dobrą wróżbę na przyszłość. Powszechnie wiadomo, że poważne choroby są wywoływane przez kolonie upiorów zwanych larwami, dlatego leczenie nieszczęśników nie bazuje wyłącznie na operacjach i wiedzy medycznej, lecz w głównej mierze - na znachorskich obrzędach mistycznych. Starszyzna klanu i okultyści często są proszeni o weryfikację snów w celu sprawdzenia, czy kogoś nie nachodził sukub bądź jakiś upiór nie próbował manipulować człowiekiem, narzucając mu wizje senne.

Właściwie we wszystkich dziwnych zjawiskach człowiek dopatruje się obecności demonów. Nie ma w tym nic dziwnego, ponieważ wszyscy wiedzą, że potężniejsze upiory, choćby wędrowały Pomrokiem jako niewidzialne duchy, pozostawiają znaki (np. kręgi w zbożu, lodowate wiry powietrza w upalne lato albo nienaturalny smród siarki bądź odchodów).

Inspiracje na opowieść:

- Upiór jawiący się wybrańcom klanu pod postacią zacnego przodka.
- Nadgorliwy inkwizytor nieświadomie ulega mocom Czarnej Spirali.
- Przeklęty Las jest bramą do interioru potężnego demona

Bezpieczny nocleg

- Tu rozbijemy obóz - zawyrokował Kościsty i zrzucił bagaże na brunatną trawę. - Nawiedzona Dolina to złe miejsce na wędrówkę, a tym bardziej na nocleg.

Zlecił mi rozpalenie ogniska, a sam wszedł na niewielkie wzgórze i patrzył wyblakłymi oczami w zachodzące słońce. Odkąd pamiętam, zawsze wyglądał tak samo - stary i zasuszony. Na chudej pomarszczonej szyi wisiały amulety wiedźmiarskie, otoczone pasemkami długich siwych włosów. Trwał bez ruchu, aż zdążyłem nazbierać kolczastych gałęzi, rozpalić ognisko za pomocą zdezelowanego krzesacza, z którego przy złączu wyciekał olej, oraz zaparzyć śmierdzącą herbatkę dla mistrza. Stary wiedźmiarz wyprostował się, aż zatrzeszczały wszystkie kości, wypił kubeczek naparu - zawsze w ciągu nocy pił ich kilkanaście - i poprosił o swoją sakwę.

Podałem mu kredę, którą narysował symbole na kamieniach otaczających nasze obozowisko. Z rzeźbionej puszki wyciągnął sproszkowane zioła i dorzucił je do ogniska. Wkrótce otoczył nas słodkawy opar, zabezpieczając przed odwiedzinami nocnych bestii. Mamrocząc pod nosem, Kościsty łamał suche gałązki i wtykał je w ziemię niczym sztachety w prowizorycznym płocie dla żuków. Na koniec przywiązał wstążkę ze znakami ochronnymi do długiej tyczki, którą wbił w piach, tuż koło tobołków. Od teraz aż do wschodu słońca nie mogliśmy opuścić ochronnego kręgu.

- No - powiedział i popatrzył wokół z miną, jakby właśnie stworzył co najmniej mury Omamu.

Zadowolony zapalił skręta i poprosił o następny kubek herbaty.

Obudziłem się w środku nocy. Na granicy kręgu światła stała istota stworzona z mroku. Falujący brzeg płaszcza utkanego z cienia dotykał drobnych gałązek naszego „muru obronnego". Przybysz wyciągnął rękę i przysunął się bliżej. Symbole na kamieniach rozbłysły. Nagle zaśmierdziało siarką i spalenizną.

- Spokojnie, on tu nie wejdzie... - usłyszałem szept mistrza.

Uwierzyłem mu, ale i tak do świtu nie zmrużyłem oka.

Podróżowanie

Do dzikich borów idę, dzikich gór.
Między psy.
Szukam żył źródlanej wody.
Czystej krwi.

Kat, *Niewinność*

Istnieje wiele powodów, dla których człowiek opuszcza własny klan i udaje się w podróż. Być może został wysłany z poselstwem bądź pragnie uzyskać ważne informacje. Może kieruje nim chęć nauki u znanego rzemieślnika albo otrzymał polecenie od decydentów Rodziny, by stawić się w określonym miejscu. Może rusza jako ochrona justycjariusza lub innej ważnej persony. Jednakże, niezależnie od powodu i celu wędrówki, realia samego podróżowania zawsze wyglądają podobnie.

Wrogie terytorium

Wrogim terytorium jest każda kraina, którą włada grupa nienależąca do Unii Omamu, a więc dziki klan, kultyści lub splugawieni.

Jeśli przez głupotę bądź nieostrożność dasz obcym znak, że przemierzasz ich krainę, wnet się pojawią. Najpierw przyślą szybkich i cichych przepatrywaczy, których zadaniem będzie przeprowadzenie rozpoznania. Później przyjdą wojownicy, najpewniej po Twoje życie. Najlepszym sposobem postępowania po dostrzeżeniu zwiadowców jest szybkie przeniesienie obozu i zmiana kierunku podróży.

Pamiętaj, że nie wszystkie dzikie klany czy czciciele demonów mają wrogie zamiary. Niektóre z tych grup - zwłaszcza te liczniejsze, które nie muszą żyć w strachu przed wrogami z zewnątrz - widzą korzyści w przyjmowaniu gości i oferowaniu im schronienia. Dzięki temu zyskują wiadomości o wydarzeniach ze świata i dostają możliwość wymiany towarów bądź poproszenia specjalisty o przysługę. Jednak uważaj na tych, których splugawienie naznaczyło silniejszym piętnem! Oni nie patrzą na układy polityczne, gardzą dyplomacją i nie szanują wartości życia obcych. Często ich głównym pożywieniem jest ludzkie mięso, a skoro posiłek sam do nich przychodzi, czemu nie skorzystać z okazji? Bandy splugawionych atakują niemal każdego obcego na swoim terenie. Najpierw biją, potem torturują. Bez ostrzeżenia i bez pytań.

Bacz również na krwiożercze bestie, które najczęściej czatują przy wodopojach. Jeśli obcy wtargnie na ich terytorium, będą węszyć, tropić i nie zawahają się zaatakować, najczęściej w najmniej spodziewanym momencie.

Inspiracje na opowieść:

- Odwiedzić siedzibę splugawionych pod pretekstem handlu lub zaoferować dostarczenie im wieści ze świata.
- Nocny atak nekrozytów na obóz bohaterów.

- Przejść wrogie terytorium, podróżując Pomrokiem. Uwaga na wściekłego upiora zwanego Kalekim Doboszem!

Spotkania na drodze

Unitę poznasz po znakach klanowych, ale tak czy inaczej bądź czujny, a broń miej w pogotowiu. Jeśli Cię dostrzegł, odsłoń oręż. Będzie to wskazówka, że w potrzebie nie zawahasz się go użyć. Pozdrów obcego uniesieniem dłoni, dając do zrozumienia, że nie masz złych zamiarów. Jeśli napotkasz poczciwe osoby, warto dla bezpieczeństwa wędrować razem z nimi, dzielić się posiłkami i opowieściami. Towarzysz podróży to naprawdę wielka otucha dla tych, którzy przemierzają Rubież. Im Was więcej, tym mniejsze ryzyko napaści band zbójców, i samotnych potworów.

Inspiracje na opowieść:

- Wędrowiec, który przyłączył się do grupy, jest Ebionitą uciekającym z Dominatu, ściganym przez rezydenta i jego oddział (patrz s. 359-361).
- Nocleg w obozie Soldatów; wspólna zabawa, pijaństwo i swawole do białego rana.

Karawany

Najbardziej mobilną grupą ludzi są kupcy. Żyją z handlu, odwiedzania wytwórców, kupowania od nich towarów i sprzedawania ich innym klanom. Od szybkości i bezpieczeństwa podróży zależy powodzenie ich przedsięwzięć, majątek, pozycja społeczna, a nawet życie. Dlatego kupcy przywiązują wielką wagę do odpowiedniego zorganizowania podróży. Łączą się w większe grupy, tworząc karawany lub rzeczne flotylle. Czasami w takiej handlowej ekspedycji uczestniczą setki osób: tragarzy, ochroniarzy, przepatrywaczy, woźniców, kupców, a nawet ich rodzin. W zamian za niższe ceny osiadłe klany dostarczają karawanom przewodników i zapewniają ochronę na swoim terytorium.

Kupcy mają wytyczone stałe szlaki handlowe łączące siedziby klanów, które chcą odwiedzić po drodze. Przyłączenie się do kupieckiej karawany jest najbezpieczniejszym sposobem podróżowania.

Inspiracje na opowieść:

- Przeprowadzić bezpiecznie karawanę przewożącą srebro dla zbrojmistrzów Zakonu Rytualistów przez terytorium wampirzego lorda.
- Wykraść szlak karawany przemytników działających pod patronatem rodu Tozzich i sprzedać tę informację soldackim łupieżcom.

Szybkość podróżowania

Na Rubieży nie istnieją drogi, a dzika przyroda na powrót pochłonęła tereny wykarczowane przez przodków. Gęste lasy, bagna i góry dość poważnie utrudniają podróż. Doświadczony piechur w sprzyjającym terenie pokonuje około 30 km w jeden dzień (z prędkością ok. 2 km/h). Teren trudny, bagna, góry i gęste bory spowalniają podróż, pozwalając przebyć jedynie ok. do 10 km dziennie. Wędrowanie szlakami kupieckimi (jeśli się je zna) przyspiesza marszrutę średnio o 1 km/h, umożliwiając pokonanie nawet 45 km. Korzystanie z wierzchowców jest wielką pomocą, ale niektóre zwierzęta nie dadzą rady przebrnąć przez trudny teren, inne zaś będą się poruszać niewiele szybciej od pieszego. W miarę szybko i bezpiecznie podróżuje się rzekami. Wspomagana żaglami mała łódź lub barka pokona w ciągu dnia około 45 km - przy sprzyjającym wietrze i płynąc z prądem rzeki.

Wierzchowce

Choćby wierzchowiec był powolną jak ślimak bestią z Pustkowi, zawsze lepiej podróżować na jego grzbiecie niż na własnych nogach. Klanowi poskramiacze ujarzmiają wiele dziwacznych bestii i potrafią je wytresować pod siodło. Nikogo na Rubieży na dziwi widok człowieka dosiadającego przerośniętego kraba czy olbrzymiego pancernika. Mianem „wierzchowca" określa się każde zwierzę zdolne do noszenia jeźdźca. Na Stepach i w Dominacie Ebionitów popularnymi wierzchowcami są konie. W okolicach Szarej Równiny rolę tę pełnią wielkie dwunożne shigi. Te mięsożerne jaszczury znacznie ustępują rumakom ze Stepów pod względem szybkości, niemniej jednak na bardzo krótkich dystansach potrafią dotrzymać kroku dobremu koniowi. Na Pustyni, z racji odporności na pragnienie, dominują wielbłądy i chyże, sześcionożne skorupiaki. Powolne śnieżne wołochy, szybkie wężowije, groźne, rogokostne wyjce i wiele innych dziwacznych wierzchowców to jeden z kolorytów konwencji Klanarchii. Zachęcamy, abyś wprowadził do opowieści wiele innych gatunków zwierząt i pozwolił bohaterom dosiąść czegoś innego niż tylko znane powszechnie w naszym świecie konie i osły. Przeciętny wierzchowiec: 8, 4, 0, 3, Zdrowie 9, Nieugiętość 4, Moc 3).

Inspiracje na opowieść:

- Schwytać młodą skorpenę pustynną i wytresować na wierzchowca.

Podróżowanie drogą powietrzną

Niektóre społeczności ujarzmiają także latające bestię i szkolą je na wierzchowce. Wielkie Technoklany posiadają sprzęt i specjalistów, którzy potrafią zbudować balon, a nawet ste-

rowiec. Droga powietrzna jest jedną z najszybszych, gdyż nie zależy od ukształtowania terenu. Jednocześnie jednak należy do najbardziej niebezpiecznych.

Głównym zagrożeniem jest sama natura, a dokładnie - zdradliwe wiry powietrza, wahania ciśnienia oraz gwałtownie zmieniająca się pogoda, która wielokrotnie doprowadzała do tragicznych wypadków. W powietrzu nie schowasz się przed wrogiem i nie przemkniesz niezauważony. Skrycie się w chmurze może spowodować zgubienie punktu odniesienia lub omdlenie na skutek zmiany ciśnienia i wilgotności powietrza.

Dodatkowo niebo stanowi tereny łowieckie wielu drapieżników, które tylko czyhają na ofiarę. Skrzydlaci mięsożercy nie zawahają się zaatakować każdej mniejszej zdobyczy, szczególnie jeśli jest bezbronna - jak balon lub sterowiec. Nawet jeśli jednostka dysponuje miotaczami harpunów i podobnym sprzętem, czeka Cię ciężka przeprawa. Wystarczy przecież lekkie uszkodzenie sterowca, aby doprowadzić do katastrofy. Paradoksalnie, znacznie gorsze są stada mniejszych drapieżników, gdyż te rzucają się na większe ofiary, licząc, że zdobycz wyrówna im poniesione przez straty. Jak szarańcza obsiadają ofiarę, mając jasno sprecyzowany cel - zabić i pożreć.

Właśnie z tych przyczyn ludzie nie inwestują czasu i pieniędzy w podróżowanie drogą powietrzną. Posiadanie latającego wierzchowca jest bardziej sprawą prestiżu niż rzeczywistym ułatwieniem podróży.

Inspiracje na opowieść:

- Wierzchowiec latający (15, 6, 0, 3, Zdrowie 20, Nieugiętość 5, Moc 3).
- Obronić technoklanycki latający okręt przed stadem drapieżnych gryfów.

Poczta

Sprawne zarządzanie konfederacją Unii Omamu nie byłoby możliwe bez systemu pocztowego, którym można przekazywać polecenia namiestników, rozkazy wojskowe, listy gończe, spisy ludności i inwentarza oraz całą korespondencję urzędniczą. Stworzenia takiego systemu podjęli się Hanzyci, według których komunikacja miała fundamentalne znaczenie dla zachowania dominującej pozycji Rodziny w handlu Unii. Bardzo szybko poczta Omamu zmieniła profil z czysto urzędniczej na system wymiany informacji prywatnych i międzyklanowych.

W praktyce wszelkie listy zostawia się hanzyckim kupcom, uiszczając odpowiednią opłatę (zazwyczaj około 1 denara za list). Następnie kupcy, na podstawie informacji o trasach poszczególnych karawan i wypraw handlowych, przekazują przesyłki temu, kto zmierza w kierunku adresata. Każdy większy klan podpisuje umowę, na mocy której Hanzyci mają na terenie klanu posterunek pocztowy. Spływają do niego wszelkie listy i przesyłki od wędrujących kupców. Przesyłki takie należy odbierać osobiście, więc zazwyczaj kilka osób z mniejszych społeczności raz na miesiąc wybiera się na posterunek po listy. Wykup listu lub paczki również kosztuje 1 denara.

Szybkość tak zorganizowanej poczty nie jest duża, a opóźnienia zwiększają się wraz z odległością, jaka dzieli nadawcę od adresata. Szybkość doręczenia wiadomości wynosi około 2 tygodnie na dystansie 100 km, jeśli klan odbiorcy leży przy popularnym szlaku handlowym. W innych przypadkach opóźnienia wynoszą nawet do kilku miesięcy, a nawet lat! Oczywiście dostojnicy i bogacze wysyłają własnych posłańców i kurierów, często poza systemem pocztowym Hanzytów.

Inspiracje na opowieść:

- Otrzymanie tajemniczej przesyłki od przyjaciela, który umarł wiele lat temu.
- Przeprowadzić śledztwo i powstrzymać złodzieja przesyłek, którym jest jedna z hanzyckich urzędniczek pocztowych.

Kalendarz

W kalendarzu Unitów rok pierwszy wyznacza odparcie wojsk Cesarza spod murów Omamu. Jest to urzędowy i oficjalny kalendarz. Świąt ustanowionych przez władze konfederacji jest bardzo mało. Obchodzony jest Nowy Rok, upamiętniający zwycięstwa nad Ebionitami, Dzień Pamięci ku czci przodków oraz Odnowienie, symbolizujące przedłużenie sojuszu przez wszystkie cztery Rodziny.

Drugim równie popularnym na Rubieży sposobem mierzenia czasu jest księżycowy kalendarz druidyczny. Święta wyznaczają w nim zjawiska astronomiczne i przyrodnicze (równonoc, przesilenie letnie, roztopy). Klany niemające zbyt ścisłego kontaktu z administracją Omamu oraz pochodzące spoza Unii zaadaptowały kalendarz druidyczny, gdyż do orientacji w nim wymagana jest jedynie umiejętność obserwacji gwiazd i ruchu planet, a także znajomość zjawisk przyrody. Kalendarz został potępiony przez władze Omamu jako niezgodny z Tradycją, z uwagi na pochodzenie od zakazanego kultu.

Inspiracje na opowieść:

- Północ Czerwonych Olbrzymów - rzadka koniunkcja planet, w której bariery chroniące interiory przestają działać.
- Upadek Ognistego Warkocza - czterodniowy okres widoczności komety, niezwykle przychylny dla wyznawców Jedynego. Mogą wówczas przyzywać Anioły bez wymaganych relikwii.

Języki

Wspólnym językiem na Rubieży jest slang - mieszanina wielu słów z różnych języków i narzeczy, które w krótkim czasie zyskały popularność. Jest to prawdziwy śmietnik lingwistyczny, nieskładny i niekonsekwentny gramatycznie, mający wiele skrótów językowych i regionalizmów oraz posiadający niewyczerpany zestaw przekleństw. W slangu ludzie wyrażają proste emocje i komentują suche fakty, lecz wielką trudność sprawia im oddanie zależności czasów, tryb przypuszczający, jak również subtelności doznań emocjonalnych i estetycznych. Slang nie ma własnego pisma, jest to wyłącznie język mówiony. Przeciętny dysydent posługuje się rodzimym językiem, a po slang sięga tylko wówczas, gdy wymagają tego okoliczności.

Dzikie klany posługują się własnymi narzeczami, które w większości są wariantami lub połączeniem znanych języków. Na przykład klan Rytualistów, który oderwie się od Unii i przez jakiś czas będzie pozostawał w izolacji, zacz-

Język	Używany przez
Antykwa	**Technoklany.** Język gramatycznie prosty, lecz posiadający pewne zbitki wyrazów, które należy wymawiać jednym tchem i z odpowiednim akcentem. Dla ludzi spoza Technoklanów graniczy to z cudem. Jednak, poza tymi wyjątkami, dosyć popularny ze względu na prostą składnię i nieskomplikowane reguły.
Echomena	**Upiory Bezmiaru.** To mistyczna mowa, przez niektórych zwana smoczą, gdyż w echomenie ze swymi wyznawcami porozumiewają się Wij i jego sługi. Największą wagę w jeżyku mówionym przykłada się do odpowiedniego zabarwienia emocjonalengo przy wypowiadaniu poszczególnych słów. Ten sam zwrot wykrzyczany w gniewie oznacza coś zupełnie innego niż wyrażony zdecydowanym, spokojnym tonem.
Finansjera	**Hanzę**. Kupcy wielkich rodów próbują narzucić finansjerę wszystkim osobom zajmującym się handlem. W tym celu od kilkunastu lat podejmują wysiłki, by ważne były tylko te umowy handlowe, które zostaną spisane w ich języku. Wydaje się, że Rada Omamu niedługo przyjmie te żądania - w zamian za pewne ustępstwa Hanzy wobec monopoli produkcyjnych. Jest to język prosty i melodyjny.
Gnoza	**Zakon Rytualistów.** Z niejasnych powodów Rytualiści, jeśli mogą tego uniknąć, nigdy nie posługują się swoim językiem przy obcych. Uważają go za mistyczny i zawierający wiele tajemnic. Niechętnie uczą go innych, sądząc, że błędne posługiwanie się gnozą może nieść fatalne skutki.
Narodnicki	**Federację Soldatów.** Jeden z najtrudniejszych języków Unii, gdyż oprócz skomplikowanych reguł gramatycznych posiada zawiłą składnię i długie zbitki zawierające głoski: „sz", „cz" „ź", „dż". Ludzie spoza Federacji pogardliwie określają rozmowę w narodnickim jako „szeleszczenie".
Nekroryt	**Nekrozytów i wiele splugawionych klanów.** Nekroryt przypomina chrapliwy bełkot i długo sądzono, że nie jest to język osobny, lecz zniekształcona wymowa chorych na nekrozę. Dopiero po wnikliwych badaniach spostrzeżono, że jest osobnym sposobem porozumiewania się, mającym nawet własny zapis znakowy, używany bardzo często przez nekromagów.
Nowomowa	**Dominat Ebionitów i wyznawców Cesarza.** Nowomowa to dość prosty język, w którym ważniejsza jest forma i schematy niż treść czy poprawność językowa. Niepodzielnie panują w nim zwroty typowo militarne (np. „zasoby" zamiast „ilość"), unika się językowego zindywidualizowania i zwrotów bezpośrednich. Mówiąc o sobie, używa się liczby mnogiej („chcielibyśmy zauważyć"), a zwracając się do innych osób niemal zawsze zaznacza się ich pozycję i rolę społeczną (obywatelu, komisarzu itd:).
Slang	**Społeczności Rubieży.** Mieszanina popularnych zwrotów i nazewnictwa zapożyczonego z innych języków. Znają go niemal wszyscy: Unici, nomadowie z dzikich klanów, Ebionici, a także niektórzy splugawieni. Nie posiada wersji pisanej i bardzo trudno jest wyrazić nim skomplikowane relacje i uczucia.
Warkot	**Wilkołaki**. język pełen nieartykułowanych odgłosów, pomruków, zawodzeń i warczenia: Jednak nie jest tak prymitywny, jak sądzili dotychczas ludzie, gdyż ma pismo.

Krew na lodzie

Mknęli jak burza. Jaskrawe słońce lśniło na błękitnym niebie, poniżej rozciągała się lodowa tafla wiecznie zamarzniętego jeziora. Pędzili między poszarpanymi skałami. Błyskały ostrza łyżew, wokół unosił się lodowy pył. Od skał odbijało się echo uderzeń kijów o lód. Strażnicy Studni. Szybcy i szaleni.

Do ich siedziby trafiłam w drodze wymiany. Mój klan potrzebował siepaczy, w zamian miałam wspomagać klan Strażników i uczyć ich wiedźmiarstwa. Nie powiedziano mi jednak, jak bardzo rozbuchana żywiołowość Soldatów różni się od samokontroli i powściągliwości Rytualistów. Nie powiedziano mi o przeraźliwym zimnie i zamarzniętym jeziorze, które nigdy nie topnieje, o zbudowanej z kamienia i lodu siedzibie klanu. Nie wiedziałam, że jedynym źródłem wody pitnej jest stopiony śnieg, a w pogodne dni, gdy promienie słońca przenikają kilkusetmetrowej grubości taflę i (choć wydaje się to przeczyć naturze) oświetlają dno jeziora, gdzie wciąż stoją budynki i maszyny starożytnych, schwytane w wieczną pułapkę lodu.

Bez łyżew jestem kaleką. Drobię na śliskim lodzie i staram się chodzić blisko skał. Wokół mnie wszyscy śmigają, a kapitan Igor proponuje, żebym włożyła łyżwy i złapała go za rękę. Mam wrażenie, że jego propozycja to coś więcej niż zachęta do nauki jazdy. Tak samo odczytuję każdy uśmiech, który rzuca w moją stronę po zdobyciu punktu w tutejszej odmianie gry w kundla. Boisko wyznaczają dwa pasy skał wystających z lodu. Na skałach siedzi cały klan, żywiołowo reagując na każde udane zagranie, niekiedy nawet wybiegając na lód, by pogratulować zawodnikowi. Dzieciaki bez przerwy jeżdżą i skaczą między skałami. Być może dlatego jest im ciepło. Ja, opatulona w grube futro, cały czas dygocę z zimna.

Czaszka psa z grzechotem kręci się po lodzie, kreśląc krwawe smugi. Igor rzuca się na nią, wyprzedzając Saszkę, i siłą rozpędu ślizga się na brzuchu aż do moich nóg. Bez wątpienia jego szeroki uśmiech oznacza coś więcej, podobnie jak rubaszne śmiechy i pokrzykiwania jego kompanów. Przy ostatnim wbiciu czaszki na kołek ta rozpada się, znacząc lód krwawymi kroplami. To koniec gry. Kapitan ściąga kurtkę. Paruje w mroźnym powietrzu naga skóra, broczy krwią przedramię rozorane łyżwami Saszki.

Zafascynowana patrzę na parujące strużki z wolna wypełniające ślady łyżew. Krew jest czerwona, zdaje się być żywym organizmem wnikającym głęboko w lód. Oczyma duszy widzę drobne życiodajne krople, których żaru nie zdoła ugasić wieczny mróz. Wolno przesączają się przez lód... spijana przez uwięzionych pod nim ludzi, którzy nie zdążyli uciec przed zmarzliną.

nie przekształcać gnozę, dodając typowe dla niego zwroty i skróty. Po jakimś czasie w ten sposób powstaje zupełnie nowy język, choć oparty na gnozie. Znajomość języków obcych, jakimi posługują się wolni ludzie, Ebionici i kultyści, określana jest przez umiejętność obycie, zaś za znajomość języków splugawionych i echomeny - mowy upiorów - odpowiada *wiedza o sługach Ciemności*.

Rozrywki

Człowiek z natury ma skłonność do przyjemnego spędzania czasu z innymi ludźmi. Wspólna zabawa integruje społeczność, pomaga rozwinąć sprawność i szybkość podejmowania decyzji, jest też wytchnieniem od codziennych trosk. W izolowanych regionach Rubieży i w różnych gromadach ludzkich popularnością cieszą się lokalne rozrywki, są jednakże takie, które można określić mianem uniwersalnych w całej Unii.

W zrujnowanym świecie podstawową formą komunikacji jest przekaz ustny. Osoby, które potrafią słowem oczarować słuchaczy, zawsze są mile widziane w klanach. Informacje z dalekich stron, plotki, opisy dalekich krain, konflikty polityczne i wydarzenia na krańcach świata są towarem pożądanym przez decydentów, którzy tylko dzięki wędrowcom mogą lepiej zorientować się, co dzieje się w odległych krainach. Nie mniej popularne są bajki, mity, pieśni o wielkich bohaterach i relacje historyczne. W większości są świetnie znane każdemu Unicie, jednak chętnie wysłucha

on jeszcze raz swojej ulubionej historii z ust klanowego bajarza lub wędrownego pieśniarza. Opowieści takie pozwalają kształtować postawy, krzewią Tradycję wśród Unitów i wskazują na właściwy sposób postępowania.

Publiczne sądy zawsze cieszyły się wielką popularnością. Na wieść o śledczym, który odwiedza klan, do siedziby ściągają przedstawiciele okolicznych społeczności, by wyłożyć swe problemy, a jednocześnie wysłuchać problemów innych. Im sprawa jest bardziej bulwersująca, tym większa frekwencja towarzyszy procedurze śledczej: przesłuchaniom, dochodzeniu prawdy i wyrokowi. Zwieńczeniem oczekiwań jest publiczne wymierzenie sprawiedliwości, a na kaźń największych przestępców schodzi się cała społeczność klanu i najbliżsi sąsiedzi.

Walki ku uciesze gawiedzi nigdy nie otrzymały poparcia egzarchów ani władz Omamu, nie zostały jednak zakazane. Powszechnie organizuje się je w mniejszych klanach, w których kontrola Omamu jest mniejsza. Wariacje krwawego sportu są różnorakie: od zwykłych walk psów po okrutne przedstawienie, w którym kilkunastu jeńców z dzikich klanów musi stawić czoła wygłodniałej bestii z Pustkowi.

Olbrzymie emocje wzbudzają rytualne pojedynki, podczas których spotykają się przedstawiciele dwóch walczących stronnictw, aby siłowo rozwiązać spór. Po Rubieży wędrują zawodowi soldaccy szampierze, wynajmując się do walki za sowite wynagrodzenie. O ile dla zainteresowanych stron pojedynek jest rozwiązaniem palących kwestii i sporów, o tyle dla innych to świetna rozrywka. Informacja o takiej potyczce jest ogłaszana z reguły wcześniej i przyciąga wielu złaknionych widowiska gapiów, a także spekulantów, którzy na zakładach potrafią zbić fortunę.

Do krwawego sportu można również zaliczyć polowania. Nie na ludzi wprawdzie, gdyż te są potępiane, lecz na jakąś groźną bestię terroryzującą okolicę. Na wieść o polowaniu do klanu ściągają łowcy z okolicznych stron, chcąc udowodnić swe męstwo i pochwalić się umiejętnościami.

Inspiracje na opowieść:

- Wziąć udziału w przedstawieniu teatralnym. Kostiumy teatralne tworzy szalony artysta ze skór zabitych osób. W kostiumie zachowało się wiele cech właściciela i próbuje on zdominować aktora.
- Przekonać wielkiego bajarza, aby opowiedział legendę o egzorcyście Jonaszu. W opowieści pada prawdziwe imię demona, z którym obecnie mierzy się grupa.
- Zakłady i hazard podczas Wyścigu technoklanyckich rydwanów.

Gry zespołowe

Mimo pewnej popularności, krwawe walki gladiatorów w opinii przeciętnego człowieka nie są tak ekscytujące jak gry zespołowe. Najpopularniejsze ich odmiany doczekały się nawet międzyklanowych rozgrywek, których zwieńczenie stanowi wielki doroczny turniej. Rozgrywki to opium dla mas. Dostarczają niewyszukanej i dość taniej rozrywki, a najlepsi zawodnicy są bohaterami poszczególnych klanów i całych Rodzin. Zwycięstwo drużyny stanowi dla Rodziny powód do dumy i wywyższania się ponad inne. Najsprawniejsi ludzie w klanie są szkoleni na zawodników, których jedynym zadaniem jest godne reprezentowanie społeczności w rozgrywkach. Wiele klanów utrzymuje się z turniejów i nagród ufundowanych przez organizatorów.

Najpopularniejsze gry zespołowe to:

Kundel. Każdy Unita zna zasady tej gry i najpewniej nie ma również człowieka, który przynajmniej w dzieciństwie nie próbowałby swoich sił w tym brutalnym sporcie. Proste reguły, brak specjalistycznych akcesoriów (każdy, nawet najbiedniejszy klan może ćwiczyć zawodników) oraz dynamika i brutalność zapewniają kundlowi niezwykłą popularność. W grze biorą udział dwie czteroosobowe drużyny, składające się z dwóch napastników, biegacza i ochroniarza. Na środku boiska kładzie się czaszkę psa. Zwycięstwo w rundzie następuje poprzez nabicie jej na kołek przeciwnej drużyny, który znajduje się na krańcu chronionego przez nią pola. Rozgrywki w kundla cieszą się olbrzymią popularnością i przyciągają do wielkich miast tłumy kibiców i zawodników.

Rozpłat. Ta dynamiczna gra jest popularna w bogatych klanach, które stać na specjalistyczny sprzęt i budowę odpowiedniego boiska. Przypomina zabawę w piłkę ręczną, z tą różnicą, że obie drużyny (liczące po 10 osób) ciskają w siebie dyskiem o ostrej krawędzi, zwanym rozpłatem. Dysk można chwytać jedynie rękami, stąd każdy zawodnik wyposażony jest w dwie rękawice ze specjalnymi szynami, dzięki którym może łatwo chwycić i wypuścić rozpłata, a także nadać mu rotację. Na obu krańcach boiska wiszą tarcze. Za trafienie w czerwone pole tarczy przeciwnika drużyna otrzymuje 1 punkt, a w czarne - 2 punkty. Gra polega więc na tym, aby drużyna dzięki szybkim podaniom przedostała pod tarczę i trafiła w środkowy, czarny krąg. Nie jest to proste, bowiem główna zasada brzmi: osoba, która posiada dysk może wykonać tylko trzy kroki, a dodatkowo może być w sposób bezpośredni atakowana (spychana, przewracana) przez graczy przeciwnej drużyny. Co cztery lata odbywa się wielki turniej rozpłata w Arenie w Omamie. Mieszkańcy skutej lodem północy zmodyfikowali nieco rozpłata. Jeżdżą na łyżwach, a zamiast rękawic używają specjalnych kijów.

Popularne pieśni i legendy

Narodziny. Najdłuższa legenda Rubieży, opowiadająca o początkach Unii Omamu. Zawiera wiele wątków: historię egzarchów i Staldorga oraz knowania Cesarza. Podzielona jest na 28 historii, a opowiedzenie pełnej wersji trwa około 14 godzin.

Tradycja. Hymn Unitów śpiewany przy każdej większej okazji, jednocześnie deklaracja odrębności ludzi od spluganowionych.

Bitwa na Deszczowym Moście. Pieśń Soldatów opowiadająca historię najbardziej znanej i walecznej Kompanii Dwugłowego Orła, która odkupiła swą hańbę po wielkiej bitwie stoczonej właśnie na Deszczowym Moście. Ze straszliwej potyczki z zastępami Ebionitów z życiem uszło tylko dwóch Soldatów.

Zniknięcie mistrza. Bajka o wielkim alchemiku Alhazredzie ibn Hakimie, który na latającym okręcie wyruszył poza Rubież.

Hej, zanim noc zapadnie. Wesoła hanzycka pieśń weselna o nadziei, radości i przemijaniu, śpiewana przy okazji zabaw i ślubów.

Marsz szturmowców. Pieśń Technoklanów, która, z uwagi na rytm, patetyzm i zawarte w tekście groźby pod adresem wroga, weszła na stałe do repertuaru wszystkich zbrojnych konfederacji Omamu.

Noc kruków. Romantyczna historia o potężnym Ebionicie, który zakochał się w schwytanej Unitce, a następnie, pomimo wielu przeciwności losu, uciekł razem z nią do klanu Rytualistów.

Dziewięć imion dla mistrza Spiekota. Legenda o wielkim egzorcyście, który spędził życie na walce z potężnym upiorem. Musiał jednak najpierw poznać dziewięć sekretnych imion demona.

Poziom techniczny na Rubieży

Upadek cywilizacji starożytnych oraz ustanowienie przez Cesarza Nowego Ładu, w którym zabrakło miejsca na wspomnienia dni minionych, oznaczały pogrzebanie dorobku technologicznego przodków. Systematyczne, trwające wieki niszczenie pozostałości starego świata oraz bezlitosny czas wtrąciły Rubież w mroczne wieki ignorancji, gdzie wiedza mieszała się z mistyką. Po upływie tysiąca lat okultystyczna cywilizacja Rubieży przypomina dziki świat magii i miecza,

a nauki ścisłe, jak elektronika czy inżynieria genetyczna nie mówiąc o bardziej zaawansowanych dziedzinach, nie istnieją nawet w legendach. Wiedza o prądzie przepadła bezpowrotnie, pojazdy napędzane energią słoneczną lub ciekłym paliwem można dziś oglądać wyłącznie na cmentarzyskach maszyn, broń palna osiągnęła poziom rury wypełnionej prochem i kamieniami, a najnowszym osiągnięciem jest puszkowanie żywności. Dodatkowym ograniczeniem jest brak warunków sprzyjających wytwarzaniu skomplikowanych urządzeń i niedobór surowców.

Obecnie ludzie są zmuszeni na powrót odkrywać wiedzę, jednocześnie mając świadomość, że ich dokonania są jedynie cieniem dawnej potęgi technologicznej. Funkcję pionierów w dziedzinie opracowania i rozpowszechniania technologii przejęli rzemieślnicy i konstruktorzy. Całkowity brak rozeznania w zaawansowanych technologiach, przy znajomości niektórych zasad fizyki, przynajmniej tych łatwiejszych do zaobserwowania, pozwolił na niebywały rozwój innych gałęzi wiedzy technicznej: mechaniki, a w szczególności - pneumatyki. Bazując na praktycznych zastosowaniach zasady różnicy ciśnień gazów i cieczy, współcześni konstruktorzy są w stanie konstruować broń (kusze pneumatyczne) i większe maszyny. Wiedza, wsparta znajomością tajników magnetyzmu i technomancji oraz mocą przodków, pozwala tworzyć złożone mechanizmy, takie jak pompy wodne albo, szczytowe osiągnięcie współczesnych możliwości konstruktorskich, egzopancerze. Są to zespolone z ciałem mechaniczne zbroje, których działanie wzorowane jest często na budowie ciał owadów i roślin.

Na Rubieży nie istnieją zaplecza przemysłowe, dzięki którym możliwa jest produkcja na większą skalę narzędzi i obróbka surowców do dalszego przetwarzania. Produkcja większości klanów opiera się na pracy w kopalniach, prymitywnych hutach żelaza, warsztatach metalurgów i manufakturach, które nie są w stanie wytworzyć sprawnie działającej maszyny. O wiele lepiej wygląda to w Dominacie Ebionitów, gdyż Cesarz przykłada wielką wagę do odrodzenia produkcji na masową skalę i nie szczędzi na to środków, w większości przeznaczanych na zaspokajanie potrzeb armii.

Podstawowe surówce, narzędzia i części można zakupić w wielu klanach lub od karawan kupieckich. Niestety, bardziej zaawansowane towary, jak kawałki plastiku czy skomplikowane pompy ciśnieniowe - wielce przydatne przy konstruowaniu różnych machin - są dostępne jedynie na cmentarzyskach maszyn. Spowodowało to pojawienie się szabrowników, którzy poszukują eksponatów starożytnych i przeczesują cmentarzyska maszyn, za zgodą (lub bez) ich właścicieli i strażników.

Paradoks pomników przeszłości

Doświadczeni szabrownicy powiadają, że starożytni niedługo przed wybuchem wojny odkryli sekret długowieczności. Potrafili zakonserwować każdy materiał - stal, drewno, papier, odzież - i uchronić go przed skutkami czasu. Ponoć był to skomplikowany i bardzo drogi proces, wymagający wielu zabiegów, przebiegający z wykorzystaniem substancji i technologii, które dziś uległy zapomnieniu. Wedle legend starożytni w pierwszej kolejności zaczęli konserwować pomniki przeszłości - zbiory muzealne i monumentalne historyczne budowle, zupełnie nie przywiązując wagi, by utrwalać współczesną sobie cywilizację. Zrodziło to paradoks, który zaowocował tym, że obecnie na Rubieży szabrownicy napotykają najczęściej zakonserwowane pozostałości po przodkach starożytnych: stare świątynie, odzież i rekwizyty pochodzące z wieków przed biocybernetyczną rewolucją przemysłową. Z większością przedmiotów z epoki starożytnych czas obszedł się bezlitośnie i dziś można znaleźć jedynie ich resztki, pokryte leśnym mchem, pyłem rdzy lub zalatujące stęchlizną rozkładu.

Eksponaty

Eksponaty to niezwykle rzadkie pozostałości po starożytnych i ich przodkach, które nawet dziś można wykorzystać zgodnie z ich pierwotnym przeznaczeniem. To część wiedzy i geniuszu pradawnego ludu. Na Rubieży te przedmioty są niemal bezcenne, a proste działające urządzenia, gadżety i ozdoby starożytnych kosztują na czarnym rynku niebotyczne sumy. Popularna wśród arystokracji moda na tzw. styl muzealny napędza szabrownikom zamówienia na ubiory z dni minionych, jedno zrealizowane zlecenie na wyjątkowe guziki do określonego munduru może zapewnić szabrownikowi kilka lat dostatniego życia. Oczywiście takie pozostałości jak holograficzne gry virtual reality czy muzyczne nanodyski również można gdzieś znaleźć, ale wobec braku sprzętu do ich odtwarzania współcześni nie są świadomi ich przeznaczenia i nie zaliczają ich do eksponatów, ale do technicznych rupięci. Zapomnieć również należy o starożytnych karabinach maszynowych, samochodach i podobnych maszynach współczesnych wizji postapokaliptycznych - po tysiącu lat wszystkie te urządzenia już nie działają. Starożytni nie wpadli na pomysł, aby, zamiast konserwowania mieczy z czasów średniowiecza, utrwalać współczesne sobie zdobycze nauki. O ile zasady działania starożytnej zapalniczki lub podajnika bil do stołu bilardowego są znane obecnym konstruktorom i po renowacji szabrownicy mogą je sprzedać za olbrzymie pieniądze, o tyle reszta traktowana jest jak talizmany dawnych dni albo zwyczajne śmiecie.

Ludzie poszukują w eksponatach więzi z przeszłością, gdyż kultywują pamięć o przodkach, którzy wznieśli się ponad niebiosa, a następnie zostali zrzuceni stamtąd przez Ebionitów i ich upiory. Zbierając eksponaty, nie tylko zaspokajają żądzę posiadania czegoś wyjątkowego, ale manifestują swoją wolność, kult dla Tradycji i sprzeciw wobec rządów Cesarza, który wszelkimi siłami pragnie wymazać pamięć o dawnych wiekach.

Zarówno eksponaty, jak i różne rupiecie techniczne można kupić na rynku, ale przecież nie o to chodzi, by płacić za coś na wyciągnięcie ręki. Najważniejsze, by nikt jej nie odrąbał, gdy po to sięga. Pozostałości starożytnych można znaleźć przede wszystkim na cmentarzyskach maszyn. Miejsca te są od kilkuset lat eksplorowane przez ich oficjalnych opiekunów i złodziei różnej maści, dlatego nie należy się dziwić, że, zanim trafi się na coś wartościowego, trzeba się nieźle naszukać.

Wytwory technologicznego geniuszu

Doskonałe opanowanie wiedzy z zakresu różnicy ciśnień, umiejętność czerpania energii z gazoplujów i wsparcie maszyn mocą przodków, przy jednoczesnym dyletanctwie w sprawach elektryczności i innych bardziej skomplikowanych dziedzinach, dały podstawy do skonstruowania współczesnych zaawansowanych maszyn.

Wybitny konstruktor, mając do dyspozycji pracownię pełną rupieci technicznych, gazoplujów, narzędzi, urządzeń wspomagających pracę (np. piec hutniczy) i odczynników alchemicznych, jest w stanie budować zadziwiająco skomplikowane konstrukty (mechaniczne protezy rąk i nóg, pojazdy napędzane siłą wiatru i zautomatyzowane urządzenia klanowe: oświetlenie gazowe, windy lub wrota rozwierane siłą pomp ciśnieniowych). Apogeum umiejętności konstruktorów stanowią technopancerze - wielkie mechaniczne zbroje z rozwiniętymi modułami bojowymi. Technoklanyta w egzoszkielecie przypomina wielkiego żelaznego potwora, plującego ogniem i miażdżącego w stalowej dłoni żelazo i kości. Każdy jest unikatowy, gdyż z uwagi na brak odpowiednich zasobów i zaplecza przemysłowego seryjna produkcja takich urządzeń leży na razie w sferze marzeń. Tylko największe i bardzo rozwinięte klany stać na posiadanie kilku wojowników w egzoszkieletach.

Inspiracje na opowieść:

- Prototyp maszyny przetwarzającej duszę zmarłego w miksturę. Wstrzykując roztwór do krwi, istota na pewien okres zyskuje pamięć i niektóre zdolności zmarłego.

Przykładowe eksponaty

- Album z ilustracjami (czasopismo, plakat, zafoliowane)
- Aparat fotograficzny (w obudowie przypominającej pierwsze XIX-wieczne egzemplarze, odczynniki do zdjęć, klisze)
- Bilard (kije, bile, stół)
- Biżuteria (bransoletki, wisiorki, pierścionki)
- Bombki choinkowe
- Butelka (z nietłukącego się szkła, kolorowa, plastikowa)
- Butla z gazem
- Cymbergaj
- Deskorolka
- Domino
- Dzieła sztuki (obrazy, rzeźby, rysunki)
- Globus
- Gra w piłkarzyki barowe
- Grill
- Hulajnoga
- Instrumenty muzyczne (perkusja, gitara, harfa, fortepian)
- Kaganiec
- Kajdanki
- Kalkulator na baterie słoneczne
- Kamera filmowa przodków starożytnych (na korbę)
- Karty do gry
- Kask hokejowy
- Kevlarowy pancerz
- Kij (bejsbolowy, golfowy, hokejowy)
- Koło ratunkowe
- Kombinezon pływacki
- Komiks
- Kompas
- Kosmetyki (szminka, pędzelki, cienie, mydło)
- Kredki (mazaki, pisaki)
- Lampa olejowa
- Laski świecące po złamaniu
- Linka cienka, stalowa
- Lornetka
- Lotnia
- Łyżwy
- Magnes
- Mapy
- Maska przeciwgazowa
- Maszyna do pisania
- Maszyna do szycia (na pedał)
- Materac nadmuchiwany
- Meble (krzesło, regał, komoda, szafka)
- Megafon
- Mikroskop
- Miotacz ognia
- Naboje
- Naczynia (żaroodporne garnki, plastikowe sztućce)
- Narkotyki i leki
- Narty
- Narzędzia (chirurgiczne, dla mechanika, +3 kości do testów w swojej dziedzinie)
- Okulary (przeciwsłoneczne)
- Ozdoby (szkła odblaskowe, sztuczne paznokcie, naklejane tatuaże)
- Papierośnica
- Parasolka
- Pasta do butów
- Perfumy
- Piersiówka
- Pióro
- Płyty gramofonowe
- Pojemnik z rozpylaczem (lakier, perfumy, środki owadobójcze, płyn konserwujący)
- Pojemniki (plastikowe kosze, pudełka, puszki, reklamówki, metalowe skrzynki)
- Pompka ciśnieniowa (do roweru, piłki, opon)
- Ponton
- Prasa drukarska
- Prezerwatywy
- Projektor na baterie słoneczne z holograficznymi obrazkami
- Proteza zębowa (sztuczna szczęka)
- Przybory biurowe (dziurkacz, zszywacz, długopis, spinacze, koszulki i okładki foliowe)
- Przybory osobiste - w większości zapakowane w plastikowe pudełka (grzebień, szczoteczka do zębów, spinka do włosów, obcinacz do paznokci, cążki)
- Rolki
- Rozpylacz toksyn
- Rozpylacze na owady
- Sanki
- Scyzoryk (wielofunkcyjny)
- Skafander ochronny
- Smar
- Sprzęt wspinaczkowy (+3 kości do wspinania)
- Substancje chemiczne
- Szachy magnetyczne
- Szkła kontaktowe (barwne)
- Termometr
- Termos
- Ubrania i akcesoria (krawat, koszula, futro, guziki naszywki, pasek, długi płaszcz lateksowy)
- Uniform zawodowy (policjanta, strażaka, lekarza, sędziego)
- Waga
- Walizka (na szyfr)
- Węgiel (kostka rozpałowa)
- Wrotki
- Zabawki (pluszaki, żołnierzyki, maski potworów, gumowe pająki, plastikowy oręż)
- Zamek do drzwi
- Zapalniczka
- Zapałki
- Zdjęcia
- Zegar (na rękę, stojący, zabytkowy)
- Żaglowóz

- Proteza ręki, zwiększająca siłę ciosu właściciela (+1 bijatyka, +1 dźwiganie), posiadająca wbudowaną strzykawkę ciśnieniową oraz miejsce na 3 fiolki stymulantów bojowych wraz z wbudowanym niewielkim schowkiem na drobne narzędzia (klucz, pilnik, mały nóż, kombinerki, itp.).

Zawodność mechanizmów

Żadna maszyna nie jest niezawodna. W najmniej oczekiwanym momencie potrafi się zepsuć i po prostu odmówić posłuszeństwa. Czy wiesz, jakie to uczucie, gdy twój rozpylacz toksyn zatnie się podczas celowania w złaknionego Twej krwi potwora? Przełożeniem tej cechy urządzeń na motorykę jest parametr zawodności. Im jest wyższy, tym większe ryzyko zacięcia się mechanizmu. Zazwyczaj przyjmuje ono wartość od 0 dla urządzeń niezawodnych do 10 w przypadku maszyn całkowicie zepsutych.

W dowolnym momencie, kiedy wykorzystujesz zawodne urządzenie, narrator ma prawo poprosić Cię o sprawdzenie zawodności (ale nie częściej niż raz na sekwencję), by sprawdzić, czy przypadkiem maszyna nie uległa awarii. W tym celu wykonujesz rzut kostką k10. Jeśli wynik był równy lub niższy od zawodności urządzenia, mechanizm blokuje się do końca sceny. Tak samo możesz sprawdzić zawodność mechanizmu używanego przez postać drugoplanową (wówczas test wykonuje narrator), o ile jest on używany przeciwko Tobie.

Przykład. W nocy Katsuro próbuje odczytać niewyraźne znaki na murze. Aby sobie pomóc, używa latarki olejowej (zawodność 3). Narrator prosi o sprawdzenie zawodności. Bohater rzuca k10. Wynik od 1 do 3 oznacza, że latarka się zacięła.

Nekrotechnika

Chodź tutaj - polecił Wielki K.

Philip K. Dick, *Wielki K*,
przeł. M. Gawlik, A. Kejna

Obecność sił Bezmiaru w naszym świecie skłoniła ludzi do wykorzystania upiorów również w dziedzinie techniki. Splugawieni okultyści dali początek nowej dziedzinie, w której mocą napędową maszyny stały się upiory zaklęte w przedmiotach oraz urządzenia czerpiące energię z sił życiowych ludzi i zwierząt. Skrzydła wiatraka napędza wicher, bełt z kuszy pneumatycznej wyrzuca siła sprężonego gazu, a paliwem dla nekrotechnicznych urządzeń są krew i dusza. W ten sposób powstały szalone konstrukcje pożerające żywe istoty, następnie rozkładające zwłoki i pobierające z nich substancje organiczne, a duszami zabitych karmiące upiory zaklęte w maszynie. Splugawieni konstruktorzy, wykorzystując stal, ścięgna i kości ludzkie, stworzyli przedziwne wariacje kusz, np. broń skuteczną nawet przeciwko upiorom. Wolne Rodziny szybko zdały sobie sprawę, że pokusa rozwoju nekrotechniki wiąże się z uległością wobec Bezmiaru i zakazały zajmowania się tą dziedziną. Co więcej, do podobnego wniosku doszli Ebionici i dziś nekrotechnika święci triumfy jedynie wśród splugawionych społeczności, szczególnie zaś wśród wyznawców Wielkiego K.

Właśnie w pobliżu ich siedzib można spotkać technoidy, czyli mechaniczne stworzenia poruszane siłą nekrotechniki, obdarzone inteligencją zaklętych w nich upiorów bądź świadomością żywej istoty, zintegrowanej z tym przerażającym tworem nauki i okultyzmu. Wygląd technoidów nie jest znormalizowany. Raz przypominają one bojowe giganty stanowiące siłę uderzeniową wojsk kultystów, kiedy indziej - przerośnięte, metrowej długości insektoidy. Porzuć jednak wizję armii technoidów. Zazwyczaj konstruowane są pojedyncze sztuki, towarzyszące koroderom, przeklętym kapłanom kultu.

Krążą plotki, że wielu znanych i poważanych technomantów, twórców wspaniałych modułów i artefaktów, w większym lub mniejszym stopniu przeżywało zafascynowanie nekrotechnika. Korzystając z wiedzy koroderów Wielkiego K, starali się doskonalić właściwości artefaktów. Korporacja, czyli stowarzyszenie technomantów z Omamu, zdecydowanie zaprzecza tym pogłoskom, lecz równocześnie skutecznie blokuje wszelki dostęp do materiałów tym, którzy chcieliby zbadać temat. O nekrotechnice i technomancji dowiesz się więcej w **Rozdziale XII**.

Poniżej opisano trzy urządzenia nekrotechniczne, z którymi możesz spotkać się na Rubieży.

Nekrobioniczny prognat

Koszt: 1 Mocy dziennie

Zakładane na dolną część twarzy urządzenie przypomina zabudowany, ruchomy ochraniacz na szczękę. Organiczne części aparatu należy połknąć, aby zespoliły się z układem pokarmowym. Im dłużej się go nosi, tym bardziej jego macki i żyłki rozrastają się wewnątrz ciała, aż w końcu stają się zdolne do zmodyfikowania metabolizmu człowieka. Pełna adaptacja trwa 3 tygodnie.

- **I tydzień.** Nosiciel może jeść surowe mięso i pić krew bez ryzyka zatrucia, traktując ten pokarm jak wartościowe składniki odżywcze. Prognat zwiększa o 1 Obrażenia zadane w wyniku bijatyki (gryzienie).

- **II tydzień.** Prognat przejmuje całkowitą władzę nad układem pokarmowym i rozrasta się na zewnątrz. Zaczyna twardnieć, chroniąc głowę (0,7 Ochrony) i przeistaczając się w paszczę, która podczas bijatyki dodaje 1 kość nosicielowi i zwiększa o 2 zadawane przez niego Obrażenia. Nosiciel może odżywiać się wyłącznie krwią i surowym mięsem. Pożarcie zwierzęcia lub padliny przywraca mu 1 Mocy, pożarcie człowieka przywraca całą Moc. Nosiciel zyskuje całkowitą odporność na trucizny i gazy trujące.

- **III tydzień.** Nekrobioniczny prognat umożliwia nosicielowi natychmiastową regenerację obrażeń - odzyskanie 1 poziomu Zdrowia kosztuje 2 Mocy. Wydzielana ślina staje się trująca, a raz podczas trwania sceny nosiciel może zwymiotować strumieniem toksyn, traktując to jako atak strzelecki bliskiego zasięgu (+2 Obrażenia). Podstawą testu trafienia jest wówczas zaklinanie ciała agresora.

Zdjęcie lub zniszczenie prognatu powoduje obumarcie jego wewnętrznych, organicznych części.

Szpony Zagłodzonych Dusz

Aktywacja: 1 Mocy

Dwie nekrotechniczne rękawice, stworzone z tkanek ludzkich, skóry stworów Pustkowi i czarnego żelaza. Pomiędzy Szponami na żądanie właściciela przeskakują żarłoczne upiory. Bystre oko dostrzeże wtedy strumień szkarłatnej poświaty, przypominający wyładowania atmosferyczne i łączący na moment obie rękawice. Podczas walki Szpony Zagłodzonych Dusz traktowane są jako oręż działający również w Pomroku. Ma on cechy: Błyskawiczna riposta +1, Rozważne natarcie +1, Zaciekła obrona -1, Obrażenia +2. Udane trafienie, oprócz Zdrowia, dodatkowo zabiera przeciwnikowi tyle samo Mocy. Raz uruchomione Szpony działają przez całą sekwencję walki.

Somadetektor

Aktywacja: utrata przynajmniej 1 poziomu Zdrowia

To niewielkie urządzenie przypomina kompas bez wskazówki, z wysuniętym z obudowy ostrzem. Zaklęte w maszynie duchy łakną energii pochodzącej ze świeżej krwi, stąd jej uruchomienie wymaga poważnego zranienia (utraty 1 poziomu Zdrowia). Krew poprzez mikrootwory wypełnia mechanizm, karmiąc uwięzione w nim larwy. Nasycone upiory ukazują osobie, której krew piły, wszystkie ciała organiczne (większe od myszy) znajdujące się na danym obszarze. Urządzenie działa jak radar, w centrum którego znajduje się detektor. Zraniona osoba (i tylko ona) na tarczy somadetektoru widzi szkarłatne punkciki. Każdy punkcik symbolizuje ciało; im bardziej jaskrawy, tym ciało większe i pełniejsze życia. Ciała martwe są prawie czarne i niemal niewidoczne na tle tarczy detektora. Punkciki zmieniają się w zależności od zmiany położenia swojego i detektora. Po aktywacji urządzenie działa przez całą scenę, a jego zasięg wynosi 50 metrów na każdy poziom Zdrowia utracony na rzecz upiorów (np. jeśli posiadacz somadetektoru zadał sobie 4 rany, wówczas zasięg wykrywacza wynosi 200 m).

ROZDZIAŁ XVII
HANDEL

Niewielkie społeczności rzadko bywają samowystarczalne, gdyż brakuje im narzędzi, przedmiotów codziennego użytku, nie mówiąc już o specjalistycznych urządzeniach. Prędzej czy później nastąpi nieurodzaj i trzeba będzie jakoś zdobyć pożywienie. Mało który klan jest więc w stanie przez dłuższy okres prowadzić politykę izolacjonizmu. Dlatego nawet najbardziej ksenofobiczne grupy traktują kupców jak zło konieczne. Bez handlu i ludzi, którzy nim się zajmują, cywilizacja małych społeczności musiałaby upaść.

Na Rubieży funkcjonuje przede wszystkim wymiana towarowa, ale cywilizowane regiony (głównie Omam i Dominat) stosują wymianę towarowo-pieniężną, opartą na kupnie towaru za określoną cenę wyrażoną w środku płatniczym, kruszcowym bądź papierowym.

Cywilizacja pieniądza jest domeną wielkich miast i klanów Hanzy, majątek wyznacza hierarchię społeczną, zapewnia wpływy i reguluje relacje międzyludzkie. Lecz przeważająca większość wolnych klanów żyje rozproszona w dzikich ostępach, pośród bestii i splugawionych. Niewielu tam myśli kategoriami pieniądza i jego siły - rozwarstwienie społeczne jest ledwie zauważalne, najbliższe targi i rynki położone daleko. Autorytet decydentów opiera się tam na szacunku dla ich zasług i roztropności, a nie pozycji majątkowej. Część przedmiotów traktowana jest jak wspólne dobro klanu, a chęć zarobku sprowadza się do wysłania na targ raz na kilka miesięcy kupców klanowych, którzy sprzedają dobra naturalne wytworzone przez społeczność i kupują zamówione przez krewniaków towary. Sojusznicy bez grosza przy duszy nie musza się martwić - niemal zawsze otrzymają ciepłą strawę i dach nad głową. W zamian odwdzięczą się ciekawą historią, narąbią drew do kominka, pomogą w naprawie fortyfikacji lub wykażą się w inny sposób. Bieda nie jest w *Klanarchii* uciążliwą przeszkodą.

Środki płatnicze

Unia Omamu
1 złoty denar = 10 srebrnych groszy
1 den = 10 gr

Dominat Ebionitów
1 złoty kredyt = 10 srebrnych stempli
1 krd = 10 ss

Przelicznik
1 den = 1,2 krd

Inspiracje na opowieść:

- W zamian za przezimowanie w siedzibie zająć się ochroną klanu przed watahą wilkołaków z Bagnistego Wąwozu.
- Daleka wyprawa do miasta, aby dokonać bardzo ważnej dla klanu transakcji.

Waluta

Po licznych wojnach środek płatniczy został wyparty przez handel wymienny. Obecnie jednak Hanza pragnie całkowitego powrotu do monetaryzmu; to z jej inicjatywy Omam bije własne monety - złote denary (den) i srebrne grosze (gr). Waluta ta jest chętnie przyjmowana przez okoliczne klany, gdyż posiada dobrą zawartość kruszcu. Jest dzięki temu o wiele bardziej nęcąca od papierowego pieniądza z obszarów Dominatu Ebionitów. Tam funkcjonują złote kredyty (krd) i srebrne stemple (ss). Oczywiście, posiadanie innej waluty jest tam ciężkim przestępstwem, a jedynym obszarem, na którym jest to dozwolone, jest Azyl (patrz s. 250). Tam oba środki płatnicze występują obok siebie, a ich relacja jest niemal taka sama, z niewielką przewagą na korzyść kruszcowych monet Omamu.

Targi

Wiele klanów ogranicza się do sporadycznych kontaktów z przyjezdnymi kupcami bądź same wyruszają na sąsiednie ziemie po najpotrzebniejsze rzeczy. W siedzibach dużych klanów istnieje stały targ - odbywa się codziennie i jest sercem prowincjonalnego życia. Zjeżdżają się nań handlarze z okolicznych ziem. Od czasu do czasu przybywają na

nie również kupcy z dalekich krain. Można z nimi wówczas zawrzeć umowy, kontrakty handlowe, zamówić u nich konkretny towar lub przekazać list. Miejsca targowe jak magnes przyciągają również osoby bardziej podejrzanego autoramentu: łotrów, dziwki, złodziei, łowców głów, okolicznych zabijaków, gladiatorów, szampierzy oraz organizatorów walk gladiatorskich i rozgrywek rozpłata. To przede wszystkim dla nich stawia się domy kupieckie, noclegownie, burdele, kasyna i karczmy. Na dużym targu można zdobyć lub zamówić niemal każdy towar.

Inspiracje na opowieść:

- Przekonać kupca Rytualistów, aby sprzedał bohaterom zaklęty miecz, obiecany już możnemu pater familias.
- Upłynnić na comiesięcznym targu technoklanytów eksponaty znalezione na cmentarzysku maszyn.

Estetyka fetish fantasy a ekwipunek

Wszystkie przedmioty, z którymi bohater rozpoczyna opowieść są wymienione we fragmencie dotyczącym kreacji postaci. Na kolejnych stronach rozdziału, który właśnie czytasz, znajduje się spis rozmaitego ekwipunku. Pamiętaj jednak, że stanowi on tylko bazę, do której będziesz się odwoływał w motoryce gry. Styl wizualizacji fetish fantasy (patrz s. 57) pozwala uczestnikom zabawy samodzielnie określić wygląd wszystkich przedmiotów posiadanych przez ich postaci. Zachęcamy Cię, abyś popuścił wodze wyobraźni i dzięki temu zindywidualizował bohatera: określ krój jego stroju, wygląd i kształt oręża oraz narysuj symbole zdobiące pancerz. Nie krępuj się odstępstwem od funkcjonalnych cech przedmiotów - styl fetish fantasy przedkłada wrażenie nad realizm.

Jeżeli rozpoczynasz zabawę posiadając miecz, możesz zażyczyć sobie, by miał on ostrza po obu stronach rękojeści, tajemne inkrustracje i szarfę z zaklęciami przyczepioną do klingi. Nie zmieni to faktu, że przedmiot będzie miał Cechy i wartość zwykłego miecza. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby kolczuga twojej zmysłowej siepaczki była po prostu gęstą kilkuwarstwową siecią sporządzoną ze znalezionej przez szabrowników stalowej linki. Może nie ma to nic wspólnego z tradycyjną zbroją kolczą, ale wygląda podobnie do niej i stylowo. Współczynniki i wartość takiego pancerza będą porównywane z typową zwykłą kolczugą. W ten sposób można postępować ze wszystkimi przedmiotami, o ile tylko zachowa się podobieństwo do cechy odróżniającej jeden przedmiot od drugiego.

Mechanizm działa również w drugą stronę. Jeżeli w czasie zabawy znajdziesz dziwaczny element stroju lub broń, nadaj jej Cechy i wartość przedmiotu z zamieszczonego w Klanarchii ekwipunku, wybierając ten, z którym wykazuje największe funkcjonalne podobieństwo. Nie jest dopuszczalne, aby narrator zmieniał Cechy Twoich przedmiotów tylko dlatego, że pragniesz je zindywidualizować w myśl konwencji zabawa - przyczepienie szarf z zaklęciami do broni nie przeszkadza zatem w walce, a kolczuga włożona na gołe ciało nie ociera go - dekoracje są pożądanymi fetyszami wizualizacji. W przypadkach wątpliwych, gdy gracz zaczyna udziwniać ponad miarę, niechaj narrator odwoła się do zdania całej grupy. Wspólnie osądźcie, czy zmiany wprowadzone przez gracza są zgodne z konwencją mrocznej baśni i stylem fetish fantasy.

Inspiracje na opowieść:

- Płaszcz na modłę soldackiego żercy: pozszywany ze skór zdartych ze splugawionych.
- Hanzycki koronkowy czepiec posiadający ażurową półmaskę skrywającą lewą część twarzy.
- Zwykłe szpony bojowe w estetyce fetish fantasy: metalowe pierścienie-pazury, które po uruchomieniu specjalnego mechanizmu rozkładają się w półmetrowe ostrza.

Odzienie

Wydawać by się mogło, że w takim świecie jak Rubież nie ma miejsca na modę, a ubiór powinien spełniać swoją pierwotną funkcję, czyli chronić przed zimnem, deszczem i owadami. Nic bardziej mylnego, moda na Rubieży przetrwała, a raczej odrodziła się wraz z zawiązaniem Unii. Funkcja stroju jako manifestacji przynależności do konkretnej Rodziny czy klanu niemal zupełnie zastąpiła dotychczasową estetykę pragmatyczno-ochronną. Moda wśród Unitów stanowi dziedzictwo starożytnych, jest oznaką kultywowania dawnych zwyczajów, ale pełni też funkcję społeczną, podkreślając pozycję i władzę właściciela stroju. Oczywiście zwiększa też atrakcyjność posiadacza.

Każda Rodzina wykształciła własny styl, choć decydenci i najbogatsi członkowie większości Rodzin propagują tzw. styl muzealny, wydając fortuny na kompletowanie strojów z odzieży przodków. Ubiór starożytny jest ponad dziesięciokrotnie droższy od uszytego współcześnie, dlatego entuzjaści stylu muzealnego są najlepszymi kontrahentami szabrowników.

Technoklany	Cena	Technoklany	Cena
Binokle	25 den	Plecak gruby, lniany	2 den
Fartuch z przegródkami na narzędzia	1 den	Płaszcz skórzany z symbolem klanu	25 den
Gruby sweter z kieszeniami z przodu i na rękawach	3 den	Pudełeczko z 6 pustymi fiolkami na wywary i trucizny	8 den
Kabura na technokuszę	2 den	Sekundnik mechaniczny, nakręcany (zawodność 2)	80 den
Kosmetyki oraz przybory do higieny i depilacji ciała	3 den	Spodnie bojówki z kieszeniami po bokach i klamrami na narzędzia	7 den
Naszywka z zamówionym symbolem klanu	6 gr	Kompletny strój Technoklanyty	80 den
Gazopluj, 1 szt.	2 den	Torba skórzana, impregnowana, nieprzemakalna (na zwoje i dokumenty)	7 den
Pas z 6 gazoplujami	14 den	Walizeczka z przegródkami	3 den
Pasy z zaczepami do narzędzi (na każdą część ciała)	1 den		

Hanza	Cena	Hanza	Cena
Bielizna koronkowa (majtki, biustonosz, skarpetki)	5 den	Rękawiczki koronkowe bez palców (mitenki)	9 den
Botforty	16 den	Spinka do peleryny ze szlachetnym kamie¬niem	15 den
Cygaro bądź cygaretka	8 gr	Spinki do mankietów ze szlachetnymi kamie-niami (para)	20 den
Flakonik na perfumy z atomizerem	30 den	Spodnie bufiaste	4 den
Gorset fiszbinowy	5 den	Perfumy, pachnidła i olejki (zestaw na miesiąc)	30 den
Kapelusz z szerokim rondem i fantazyjnym piórem	6 den	Strój eleganckiego kawalera	200 den
Kosmetyki do makijażu	20 den	Strój eleganckiej damy	250 den
Koszula z koronkowymi mankietami	3 den	Sygnet - pieczęć ze znakiem pater familias bądź patrona	50 den
Lufka	1 den	Tabakiera	12 den
Peruka	15 den	Wachlarz rozkładany	18 den
Pończochy z podwiązkami	3 den	Zwierciadło	6 den
Rapier	40 den	Żabot dopinany do koszuli lub kaftana	1 den

Kompanie Soldackie	Cena	Kompanie Soldackie	Cena
Bandolier na 6 noży	3 den	Pasy z zaczepami do oręża	1 den
Czapa futrzana	7 den	Przybory i farbki do tatuażu	35 den
Glany z kolcami i paskami metalu	22 den	Przybory i farbki do malowania ciała	2 den
Gorset skórzany, sznurowany	3 den	Rękawiczki skórzane, ćwiekowane, bez palców	5 den
Kaftan zamszowy ze znakami Soldatów	7 den	Rękawice ze skóry smoka lub bestii Pustkowi (Ochrona 0,4)	35 den
Kolczyk		Strój kniaziowski	300 den
Kontusz	40 den	Tuleja do włosów (spina kosmyki brody lub warkocze)	1 den
Kosmetyki do farbowania i modelowania	4 den	Żupan	25 den
Nieśmiertelnik z zamówioną inskrypcją	2 den		

Zakon Rytualistów	Cena	Zakon Rytualistów	Cena
Amulet ze szlachetnym kamieniem poświęconym krwią właściciela	18 den	Słój z żywymi robakami bądź pijawkami	1 den
Chałat	18 den	Smar z drobinkami srebra, stosowany na oręż lub pancerz, pięciokrotnego użytku (na jedną sekwencję) do walki ze splugawionymi	5 den
Kadzielnica i kadzidło	2 den	Strój przeciętnego Rytualisty	70 den
Katana	2 den	Strój Rytualisty wysokiego rangą	270 den
Klepsydra	9den	Szarfa jedwabna z zaklęciami	3 den
Maska dyscyplinariusza, liturgisty bądź metropolity (Ochrona 0,3)	60 den	Szata z powłóczystego materiału	20 den
Maska Rytualisty wykonana na zamówienie (Ochrona 0,2)	10 den	Talizman ze srebra, grawerowany symbolami mistycznymi	5 den
Napierśnik płytowy z wytłaczanymi znakami okultystycznymi, grawerowany srebrem (Ochrona 2,0)	90 den	Tuba mała z czystym zwojem pergaminu	3 den
Przybory i farbki do malowania ciała	2 den		

Ekwipunek podróżnika

Ekwipunek podróżnika	Cena	Ekwipunek podróżnika	Cena
Bukłak skórzany (poj. 5 l)	2 den	Potrzask metalowy	3 den
Drabinka sznurowa (dł. 4 m)	5 den	Prowiant (dzień)	2 gr
Juk (poj. 5 l)	1,2 den	Sieć rybacka	6 den
Koc	2 den	Siodło i uprząż dla wierzchowca	12 den
Krzesacz (zapalniczka)	4 den	Skręty (1 szt.)	3 gr
Maść na odciski	5 gr	Świeca (5 godz.)	5 gr
Latarnia olejowa	8 den	Torba skórzana na ramię (poj. 10 l)	4 den
Lina	5 gr/metr	Wędka, haczyk i linka	2 den
Namiot 3-os. z grubego płótna	20 den	Wierzchowiec (8, 4, 0, 3, Zdrowie 9, Nieugiętość 4, Moc 3)	200 den
Osełka	5 gr	Wierzchowiec latający (15, 6, 0, 3, Zdrowie 20, Nieugiętość 5, Moc 3)	3 000 den
Papierosy (1 szt.)	4 gr	Wino (butelka, 1 litr)	3 den
Piwo (litr)	2 den	Worek (poj. 10 l)	2 den
Plecak skórzany (poj. 20 l)	5 den	Wódka (butelka, poj. 0,5 l)	5 den
Pochodnia	2 den		

Dobre odzienie podkreśla rolę społeczną i pozycję posiadacza, jest też znakomitym wsparciem stylu *fetish fantasy* i wizualnej otoczki *Klanarchii*. Powyższe cenniki obejmują powszechne elementy stroju i gadżety modne w kulturze każdej z czterech Wolnych Rodzin.

Oręż

Oręż na Rubieży jest zaliczany do podstawowego ekwipunku każdego człowieka. Specjalistyczne klasyfikacje już dawno poszły w zapomnienie. Dziś każdy robi broń z tego, co ma pod ręką, nie dbając o wzorzec i nazewnictwo. Zwykle oręż jest przyozdabiany piórami, paciorkami i kośćmi. Czasem można spotkać dziwaczne i mało praktyczne wariacje typu toporo-miecze lub skrzyżowanie miecza z piłą tarczową. Wymieniony w spisie oręż to najpopularniejsze rodzaje broni oferowane przez kupieckie karawany i klanowych rzemieślników.

Bicz. Widziano na Rubieży klanytów, którzy walczyli biczami sporządzonymi z kości lub splecionego drutu, lecz zwykły bicz zrobiony jest z mocno skręconego sznura bądź rzemieni. Chętnie posługują się nim Soldaci i poskramiacze bestii, jest także popularny w klanach piratów z Morza Mglistego.

Hak. Haki bojowe to wszelkiego rodzaju zakrzywione żelazne szpony oraz rękojeści z wydatnie wygiętymi kolcami. Ten niezbyt wyrafinowany oręż chętnie stosują soldaccy siepacze, a także wojownicy z dzikich klanów.

Broń ręczna

Broń ręczna	Cena	Cechy	Obrażenia
Bicz (3 m)	25 den	Utrzymanie pozycji +2, Wściekły atak -1	+1
Hak	15 den	Wściekły atak +1, Rozważne natarcie -1	+1
Katana	40 den	Błyskawiczna riposta +1, Rozważne natarcie +1	+1
Korbacz	25 den	Wściekły atak +2, Rozważne natarcie -1	+1
Kosa bojowa	45 den	Utrzymanie pozycji +1	+3
Kosa bojowa mechaniczna	60 den	Utrzymanie pozycji +2, Zaciekła obrona +1, Błyskawiczna riposta -1	+3
Łańcuch bojowy	25 den	Utrzymanie pozycji +2, Zaciekła obrona -1	+1
Maczeta	25 den	Rozważne natarcie +1	+1
Miecz	55 den	Rozważne natarcie +1, Zaciekła obrona +1	+2
Miecz dwuręczny	65 den	Wściekły atak +2, Utrzymanie pozycji +1, Rozważne natarcie -1	+3
Nóż	5 den	Błyskawiczna riposta +1, Utrzymanie pozycji -2	+1
Pałka	5 den	Rozważne natarcie +1, Utrzymanie pozycji -2	+1
Piła łańcuchowa	100 den	Wściekły atak +2, Zaciekła obrona +2, Błyskawiczna riposta -1	+4
Piła sprężynowa	60 den	Wściekły atak +2, Zaciekła obrona +1, Błyskawiczna riposta -1	+3
Rapier	40 den	Błyskawiczna riposta +2	+1
Szabla	40 den	Rozważne natarcie +1, Utrzymanie pozycji +1	+1
Szpon	15 den	Błyskawiczna riposta +1, Wściekły atak +1, Utrzymanie pozycji -2	+1
Sztylet	5 den	Błyskawiczna riposta +1, Utrzymanie pozycji -2	+1
Tarcza bojowa	70 den	Zaciekła obrona +2, Ochrona 0,7	+1
Topór	35 den	Wściekły atak +2, Rozważne natarcie -1	+2
Włócznia	35 den	Rozważne natarcie +1, Utrzymanie pozycji +1, Wściekły atak -2	+3

Katana. Miecz o szerokiej rękojeści i lekko zakrzywionej jednosiecznej głowni. Jego wykonanie stanowi majstersztyk kowalstwa i technik wyrobu broni. Mogą sobie nań pozwolić jedynie nieliczne klany.

Korbacz. Do krótkiego trzonka przymocowany jest jeden lub kilka kawałków ciężkiego łańcucha. Z uwagi na trudność sparowania ciosu zadanego korbaczem, bardzo chętnie walczą nim soldaccy szampierze.

Kosa bojowa. Istnieją różne odmiany kos bojowych: ze szpikulcami, wieloma ostrzami lub łańcuchem, jednak na Rubieży mianem tym określa się zazwyczaj każdą długą broń z osadzonym na trzonku ostrzem. Jest to jedna z najpopularniejszych broni, często zdobiona szarfami haftowanymi w klanowe symbole i grawerowanym ostrzem. Siepacze Rytualistów walczą kosami bojowymi z ostrzami na obu końcach drzewca (takie kosy zyskują jeszcze Rozważne natarcie +1, +10 den), jednak tylko wojownicy z wybitną radzą sobie z takim orężem.

Kosa bojowa mechaniczna. Zazwyczaj wyposażona jest w elementy ruchome przypominające piłę tarczową lub łańcuch tnący. Mechanizm napędzany jest sprężyną, rzadziej ma komorę ciśnieniową na gazopluje (jeden wystarcza na około 10 ataków). Mechaniczne kosy to domena Technoklanytów, ale można je czasem zobaczyć w zaawansowanych technologicznie dzikich klanach.

Łańcuch bojowy. Trzymetrowej długości łańcuch zakończony hakiem, kulą bądź kolcem skutecznie przytrzymuje przeciwnika na dystans. Łańcuchami bojowymi walczą powszechnie Soldaci, choć popularne są również wśród jeźdźców latających stworów.

Maczeta. Wygląda na tyle groźnie, że przeciwnik dwa razy się zastanowi, zanim, zaczepi jej posiadacza. Maczeta przypomina krótki miecz o szerokim ostrzu, często posiadającym zęby bądź hakowate zakończenie. Niemal każdy wojownik ozdabia pióro maczety inkrustracjami i symbolami mającymi mu pomóc w starciu. To dość popularna broń wśród siepaczy i przepatrywaczy.

Miecz. Miecz, przeznaczony do rąbania, jak również do zadawania sztychów, ma na Rubieży wiele symbolicznych odniesień. Jawi się jako broń staroświecka i symbol dawnego świata, a zatem także Tradycji. Częściej noszony dla zamanifestowania prounickich poglądów i wysokiego statusu niż jako oręż. Zdarza się, że decydent, u którego boku kołysze się ozdobny inkrustowany miecz, w razie konieczności walki sięga po inną broń, nie chcąc uszkodzić cennego ostrza. Mieczami posługują się głównie Rytualiści, a w trzech pozostałych Rodzinach noszą je przede wszystkim decydenci.

Miecz dwuręczny. W przeciwieństwie do jednoręcznego nie jest kojarzony z Tradycją ani statusem, choć kosztuje niemało (z uwagi na dużą ilość metalu). Broń tę można ujrzeć niemal wyłącznie u Soldatów bądź w dzikich klanach. Z uwagi na długość klingi wojownicy najczęściej noszą ten oręż na plecach.

Nóż. Jest niebezpieczny, gdyż wielu osobom kojarzy się bardziej z narzędziem niż z bronią do zabijania, przez co bywa lekceważony jako mało groźny. Złą sławą cieszą się zwłaszcza hanzyccy nożownicy, wynajmowani do skrytobójczych akcji. Czasami na noże odbywa się honorowy pojedynek Soldatów, jednak jest to rzadka sytuacja.

Pałka. Kawałek kija, którym podpiera się wędrowiec może błyskawicznie zmienić zastosowanie i zostać użyty do pogruchotania kości wygłodniałym dzikim psom. Pałki oferowane na sprzedaż to zdobione egzemplarze, wykonane z dobrego drewna, odporne i wytrzymałe na pęknięcia.

Piła łańcuchowa. Symbol szturmowców - elitarnych technoklanyckich siepaczy. Sam odgłos włączonej broni wystarcza, aby wzbudzić strach w groźnych bestiach Pustkowi, nie mówiąc o zwyczajnych ludziach. Piła łańcuchowa jest bardzo rzadkim towarem na Rubieży. Potrafią ją konstruować niektórzy inżynierowie z Technoklanów, lecz nie robią tego na skalę hurtową, z myślą o handlu. Najbogatsi Technoklanyci posiadają czasem relikty dawnych dni, czyli piły z czasów starożytnych. Piła łańcuchowa wymaga paliwa - odpowiednio przerobionego oleju, ropy bądź innej mieszanki. Pół litra paliwa starcza na około 20 rund walki. Wyłączona piła jest traktowana jak broń improwizowana.

Piła sprężynowa. Nieco tańsza i uproszczona wersja piły łańcuchowej, którą produkują Technoklany na potrzeby swoich siepaczy. Głównym elementem mechanizmu jest nakręcana przed walką sprężyna (zajmuje to 2 rundy)". Zwolniona sprężyna wprawia w ruch łańcuch z kolcami i ostrzami, który kręci się przez 3 następne rundy walki. Doświadczeni wojownicy nakręcają sprężynę dopiero przed starciem, gdyż stały naciąg osłabia ją i zmniejsza siłę łańcucha (działa tylko przez 2 rundy). Wyłączoną piła jest traktowana jak broń improwizowana,

Rapier. Jak niezawodnie rozpoznać Hanzytę? Po rapierze u boku! W tej Rodzinie rapier noszą niemal wszyscy. Jest to finezyjny oręż. Posiada ostrze cieńsze od klingi miecza i fantazyjnie kuty jelec. Mimo iż lżejszy i sprawiający wrażenie delikatnego, w rękach sprawnego szermierza rapier jest nie mniej morderczy od innych broni.

Szabla. Jednosieczna szabla z lekko zakrzywionym ostrzem to ulubiona broń Soldatów. Haki, szpony i łańcuchy to oręż pomocniczy, zaś szabla jest przedłużeniem ramienia. Soldaci spopularyzowali tę broń wśród innych Rodzin, tak więc obecnie można ją zobaczyć niemal u wszystkich Unitów.

Szpon. Szpony bojowe to popularny oręż wśród większości siepaczy. Są to z reguły ostrza nakładane na dłonie. Dla zwiększenia stabilności i siły ciosu na dłoń nakłada się rękojeść mocującą szpony do naręcznej konstrukcji. Wielu wojowników, zwłaszcza tropicieli, preparuje naręczne ostrza z łap pokonanych bestii - niedźwiedzi, wilkołaków, a nawet strzygoni.

Sztylet. Na Rubieży sztyletami posługują się głównie Hanzyci, jako bronią pomocniczą do rapiera. Tego typu oręż zazwyczaj ma niewielki jelec, a ostrze wąskie, zdobione i przystosowane zarówno do cięcia, jak i zadawania sztychów.

Tarcza bojowa. Średniej wielkości tarcza, której dodatkowe elementy czynią z niej użyteczną, choć niespecjalnie poręczną broń. Spełnia rolę oręża głównego lub pomocniczego, a dodatkowo, w obu przypadkach, zapewnia Ochronę walczącemu. Metalowe okucia na brzegach tarczy z zaostrzonymi krawędziami pozwalają zadawać obrażenia cięte. Popularne są również kolce na brzegach i powierzchni bądź szpikulec na umbie. O ile wśród tropicieli i Soldatów bojowe tarcze zazwyczaj stylizowane są na szpony bądź szczęki mięsożernych bestii (pełne pazurów, zębów, haków i kolców), o tyle Technoklanyci preferują metalowe tarcze w kształcie migdała, pokryte technomantyczną symboliką, o krawędziach ostrych jak brzytwa.

Topór. Topór używany bywa sporadycznie przez Soldatów, aczkolwiek stanowi oręż niezwykle popularny w dzikich

Popularna broń strzelecka

Broń strzelecka	Cena	Zasięg	Szybkostrzelność	Obrażenia	Cechy
„Anakonda", kusza pneumatyczna	50 den	daleki	2/rundę	+1	magazynek (2), pneumatyczna, zawodna (2)
„Dziesiętnik", kusza powtarzalna	35 den	średni	1/rundę	+1	magazynek (10), pneumatyczna, zawodna (5)
„Gradobij", maszynka pneumatyczna	80 den	bliski	1/rundę	+3	magazynek (6), pneumatyczna, zawodna (4)
„Krzyżak", kusza krzyżowa	55 den	daleki	2/rundę	+2	magazynek (2), zawodna (3)
Kusza zwykła	25 den	daleki	1/rundę	+2	magazynek (1)
Łuk	15 den	daleki	1/rundę	+1	magazynek (0)
„Megiera", ciężka kusza	95 den	bardzo daleki	1/rundę	+ 5	magazynek (1)
Miotacz ognia	100 den	średni	1/rundę	+6	magazynek (3), zawodna (3)
Miotacz toksyn	70 den	bliski	1/rundę	+4	magazynek (3), zawodna (4)
„Pieszczocha", kusza pistoletowa	20 cien	bliski	1/rundę	+1	magazynek (1), pneumatyczna, zawodna (2)
Pistolet	20 den	średni	1/rundę	+2	magazynek (1), zawodna (4),
„Szybki Ivan", maszynka pneumatyczna	100 den	średni	3/rundę	+2	magazynek (3), pneumatyczna, zawodna (3)
„Syk", kusza pneumatyczna	40 den	daleki	1/rundę	+2	magazynek (1), pneumatyczna (nie potrzebuje gazoplujów), zawodna (2),

klanach. Ozdabiany jest wówczas żeleźcami, okultystycznymi pentaklami i plugawymi runami.

Włócznia. To broń dość uniwersalna. Przeznaczona jest do zadawania pchnięć, lecz w razie konieczności można nią także rzucić we wroga. Walczą nią zarówno przepatrywacze Hanzy, jak i soldaccy szampierze.

Broń strzelecka

„Anakonda". Najwyższej klasy kusza pneumatyczna, stanowiąca powód do dumy technoklanyckich konstruktorów. Prezentuje solidność i oszczędność kształtu, czyli ideały estetyki pragmatycznej. Kusza przypomina kształtem zwyczajną metalową rurę z wystającymi stalowymi grotami bełtów. Z boku umieszczono otwór na gazopluje i mechanizm spustowy. Ładowanie trwa 1 rundę, w następnej można oddać 2 strzały (broń posiada dwie osobne komory wyrzutowe).

„Dziesiętnik". Na dość niezgrabnym metalowym łożysku znajduje się magazynek na 10 krótkich bełtów. Po każdym strzale obrotowy mechanizm wsuwa nowy bełt w puste łoże, co pozwala na przeładowanie i strzał w tej samej rundzie. Naładowanie całego magazynku jest możliwe dopiero po całkowitym opróżnieniu i trwa pół minuty (6 rund). Niestety broń jest bardzo zawodna ze względu na niezbyt fortunne połączenie gazopluja z pompą wyrzutową. Technoklany zaniechały wysiłków w celu jej usprawnienia i poświęciły się innym projektom. „Dziesiętnika" można zobaczyć w biedniejszych Technoklanach lub na wyposażeniu siepaczy innych Rodzin.

„Gradobij". To prawdziwy potwór, z bliskiej odległości szatkujący wrogów na sieczkę. Przypomina powiększoną maszynkę do mielenia mięsa, z tą różnicą, że korba znajduje się z boku. U góry ma otwarty magazynek na amunicję, którą mogą stanowić małe kamyki, opiłki metalu, nakrętki, kruszone szkło, a nawet piach lub żwir. W magazynku mieści się 6 porcji takiego ładunku. Zanim strzelec będzie mógł oddać strzał, musi przez rundę kręcić korbą (sprężając powietrze), a strzał oddaje dopiero w następnej rundzie, puszczając korbę. Oczywiście może poniechać strzału i uwolnić sprężone powietrze. Niektóre wersje „Gradobija" posiadają opcję blokowania pokrętła; po nakręceniu korby blokuje się je zapadką, którą można zwolnić później. Maszynka „Gradobij" często jest mocowana na stałe na klanowych szańcach i znakomicie sprawdza się podczas odpierania szturmów.

„Krzyżak". Dosyć skomplikowana, lecz przemyślna broń przypomina dwie zwykłe kusze połączone razem na kształt krzyża. Dzięki dwóm niezależnym cięciwom można wy-

strzelić pocisk, obrócić kuszę na drugie loże i oddać strzał ponownie. Ładowanie trwa 4 pełne rundy; po raz kolejny można wystrzelić dopiero w następnej rundzie. „Krzyżak" to oręż szczególnie lubiany przez żerców, którzy używają go w polowaniach na splugawionych.

Kusza zwykła. Najbardziej popularna broń strzelecka Wolnych Rodzin. Zapewnia wielką efektywność strzału i bardzo daleki zasięg, a prostota jej obsługi i łatwość mierzenia pozwalają na dobrą celność - nawet w przypadku początkujących. Niektóre z wersji kuszy mają naciąg na nogę i hak u pasa, inne zaś - kołowrotek. W obu przypadkach załadowanie bełtu trwa 2 rundy, a strzał można oddać dopiero w następnej rundzie.

Łuk. Broń popularna wśród biedniejszych klanów Omamu i prymitywnych społeczności na obrzeżach cywilizacji. Władanie łukiem jest dość trudne, a sprawne nakładanie cięciwy, napinanie i celowanie wymaga treningu. Można również zapomnieć o chodzeniu z napiętym łukiem, gdyż cięciwę nakłada się tuż przed akcją strzelania (inaczej pęknie). Większość łuków staje się bezużyteczna w czasie deszczu. Nakładanie strzały i jej wypuszczenie możliwe jest w tej samej rundzie.

„Megiera". Tę ciężką i masywną kuszę mocuje się na stałe na murach bądź na grzbietach wierzchowych bestii. Ma wielką siłę wyrzutu, co pozwala na oddanie celnego strzału na ogromną odległość. Ładowanie systemem korbowym trwa aż 5 rund, a wystrzelić można dopiero w szóstej rundzie. Niektórzy żołnierze Dominatu, zmodyfikowani przez biomancję, są uzbrojeni w kusze przypominające „megiery".

Miotacz ognia. Fascynacja technologią zniszczenia pozwoliła Technoklanom na opracowanie pneumatycznej wersji miotacza ognia. Mechanizm wykorzystuje wymienne pojemniki z łatwopalną substancją, które, dzięki sprężonym gazom, mogą wystrzelić z lufy miotacza ognistą chmurę na odległość do 30 metrów. Jeden zasobnik łatwopalnej substancji wystarcza na oddanie 3 strzałów, a jego wymiana trwa pół minuty (6 rund). Widok kilkudziesięciu technoklanyckich szturmowców uzbrojonych w miotacze ognia potrafi złamać morale najbardziej zuchwałego wroga.

Miotacz toksyn. Ta śmiercionośna broń, produkowana przez Ebionitów i niektóre Technoklany, pluje kwasem, toksynami i wszelkim paskudztwem, które po przedostaniu się do krwiobiegu potrafi rozłożyć największego twardziela. Podobnie jak w miotaczu ognia podstawą są wymienne pojemniki ze żrącą substancją (zasobnik wystarcza na oddanie 3 strzałów). Wymiana pojemnika trwa pół minuty (6 rund). Miotacz toksyn jest popularny zwłaszcza wśród splugawionych wyznawców Wielkiego K, którzy od lat prowadzą eksperymenty i badania nad różnymi trującymi substancjami chemicznymi.

„Pieszczocha". To mieszcząca się w dłoni, miniaturowa kusza pneumatyczna w kształcie rurki. Strzela stalowymi igłami. Załadowanie „Pieszczochy" i oddanie strzału można wykonać w tej samej rundzie. Dzięki oszczędnej konstrukcji, pocisk można przechowywać w lufie kuszy dowolnie długo. Ponadto niewielkie rozmiary pozwalają łatwo ukryć ją w rękawie. Nic więc dziwnego, że chętnie korzystają z niej hanzyccy asasyni bądź osoby, które na co dzień nie paradują z orężem na wierzchu, a „Pieszczochę" traktują jako zabezpieczenie.

Pistolet. Współczesna imitacja starożytnej broni jest zawodna i przegrywa konkurencję ze swoimi pneumatycznymi odpowiednikami, ponieważ robi więcej huku, dymu i błysku, niż to warte. Owszem, czasem może wystraszyć przeciwnika, lecz małe są szanse, że uczyni mu poważną szkodę. Aby oddać strzał, należy wsypać proch, śrut lub okruchy szkła (jak do „Gradobija") i przytkać lufę szmatką. Przygotowanie broni do strzału zajmuje 6 rund. Trafienie wroga gorącym śrutem to dość bolesna sprawa, ale oprócz wywołanego hukiem psychologicznego efektu rzeczywiste szkody są raczej niewielkie. Pistolety są produkowane raczej jako eksperymentalne próbniki badania wytrzymałości metalu na temperaturę i trajektorii pocisku, niż jako broń. Niemniej jednak niektórzy Technoklanyci noszą oręż tego typu.

„Szybki Ivan". Ta pneumatyczna maszynka przypomina starożytnego obrzyna, z którego można oddać aż 3 strzały w rundzie. Właśnie zabójcza szybkość czyni z „Ivana" niebezpieczną broń. Przeładowanie wymaga jedynie przesunięcia wajchy umieszczonej pod łożyskiem tuż przy spuście, która wsuwa wolny bełt we właściwą prowadnicę. Doładowanie pocisku do magazynka trwa pełną rundę. Skomplikowany mechanizm „Szybkiego Ivana" i jego szybkostrzelność powodują, że jest to towar z najwyższej półki cenowej, którym mogą poszczycić się jedynie zamożni Technoklanyci.

„Syk". Swoją nazwę broń zawdzięcza dźwiękowi wydawanemu przez bełt wyrzucany przez nagłe rozprężenie gazów. Wyglądem przypomina starożytną flintę o długiej lufie. Jest to dość stara konstrukcja, używana jeszcze przed upowszechnieniem gazoplujów, jednak na tyle

Akcesoria	Cena	Akcesoria	Cena
Bełt do ciężkiej kuszy (1)	6 gr	Pendent (rzemyki przypinane hakiem do pasa, służące do podwieszania broni)	1 den
Bełt do kuszy pistoletowej (1)	3 gr	Pochwa na broń	3 den
Bełt do zwykłej kuszy i pneumatycznej (1)	4 gr	Pojemnik substancji łatwopalnej do miotacza ognia. Wystarcza do oddania 3 strzałów	6 den
Gazopluj, nabój ze sprężonym gazem. Wystarcza	2 den	Pojemnik z toksynami do miotacza. Wystarcza do	10 den
Kabura na pistolet bądź kusze pneumatyczne, skórzana	2 den	Rękawica do bumerangu, +2 kości w teście łapania powracającego bumerangu	7 den
Kołczan na 20 strzał	4 den	Strzała do luku (1)	4 gr
Luneta optyczna, daje +1 kość do celowania	60 den	Temblak (bandolier) na noże, szpadę, pistolety, kuszę pneumatyczną itp.	3 den
Opiłki metalowe w płóciennym woreczku (1 ładunek) do „Gradobija" i pistoletu	2 den	Troki do przymocowania broni do siodła	1 den
Osełka do broni	1 den		

porządna, że każdy znawca pneumatyków czuje szacunek do solidności „Syka". Dzięki przesunięciu dźwigni umieszczonej z prawej strony lufy (wymaga to sporej siły) następuje sprężenie gazów w komorze bez udziału gazoplujów. Dzięki takiemu rozwiązaniu nigdy nie trzeba się martwić, że brak nabojów ciśnieniowych uczyni z broni bezużyteczny rupieć. „Syk" jest zawsze gotowy do użycia. Ładowanie pocisku i sprężenie gazu trwa jedną rundę, strzał jest możliwy dopiero w drugiej

Broń rzucana

Broń rzucana	Zasięg	Cena	Obrażenia
Bumerang bojowy	daleki	20 den	+2
Nóż do rzucania	średni	3 den	+1
Oszczep	daleki	25 den	+3
Proca	daleki	2 den	+1
Włócznia	średni	35 den	+3
Wachlarz bojowy	średni	20 den	+2

Bumerang bojowy. Sierpowaty kształt, dobre wyprofilowanie i odpowiednie proporcje pozwalają na rzut bronią i jej powrót z powrotem do ręki właściciela. Bezpieczne złapanie wymaga udanego Wymagającego testu rzucania, w przeciwnym razie postać zostanie zraniona w rękę (1 rana). Bumerang, który trafia w przeciwnika, nie powraca do właściciela. Z uwagi na trudność używania nie jest to popularna broń na Rubieży. Niektórzy wojownicy Unii posiadają bumerangi metalowe z zaostrzonymi lub zębatymi krawędziami, niekiedy pokryte mistycznymi znakami.

Nóż do rzucania. Te niewielkie, specjalnie wyważone noże mają długie i ciężkie ostrze oraz krótką rękojeść. Można je nabyć u kupców Hanzy, gdyż hanzyccy asasyni lubują się w podobnym orężu. Niech Cię nie zwiodą pozory. Nóż do rzucania jest niewielki i wygląda niegroźnie, ale jeśli ujrzysz faceta z bandolierem pełnym podobnych cacek, lepiej miej się na baczności. To broń cicha, a w rękach eksperta - śmiertelnie niebezpieczna.

Oszczep. Nie łudź się, że Twoja kolczuga czy inna zbroja zatrzyma impet ciśniętego oszczepu. Przebije on pancerz niczym kartkę papieru. Oszczep służy tylko do rzucania. W rękach wytrenowanego wojownika stanowi zabójczą broń.

Proca. Ta wyjątkowo prosta w konstrukcji broń składa z kawałka skóry (bądź innego materiału), w którym umieszcza się kamień. Następnie rozkręca się pasek nad głową i puszcza jeden z końców, zwalniając tym samym pocisk. Nakładanie nowego kamienia trwa 1 rundę, a w następnej można broń rozkręcić i cisnąć kamieniem. Siepacze Unii pogardzają tym orężem jako prymitywnym i niegodnym cywilizowanych społeczności, jednak wśród barbarzyńskich mieszkańców Rubieży jest to popularna broń.

Włócznia. Jej zaletą jest uniwersalność, gdyż może być używana zarówno jako broń ręczna, jak i oręż do miotania. Bez wątpienia jest ulubioną bronią przepatrywaczy.

Wachlarz bojowy. To bardzo rzadka broń, niemniej jednak możesz ją zobaczyć w rękach Technoklanytek lub Hanzytek. Główną zaletą wachlarza jest fakt, że nie przypomina on broni, lecz ozdobę. Mało kto zwróci uwagę na ostre krawędzie i zakończone szpikulcami żebra. Tymcza-

sem stalowe składane wachlarze w rękach wyszkolonych wojowników mogą okazać się śmiertelnie niebezpieczne. Rozłożony wachlarz przypomina niedomknięty dysk, a ciśnięty wiruje w locie niczym ostrze pity tarczowej.

Pancerz ochronny

Najlepszym sposobem ochrony jest nie dać się trafić. Jednak kiedy cios Cię dosięgnie, pancerz może uratować Ci życie.

Pancerze siepaczy, choć wykonaniem przypominają utrwalone przez starożytnych w muzealnych zbiorach, posiadają wiele cech charakterystycznych dla współczesnych zbrojmistrzów. W świecie Rubieży (jak również zgodnie z wizualizacją *Klanarchii* w stylu *fetish fantasy*, pancerz zapewnia nie tylko ochronę przed ciosami wrogów. Ma także wywołać odpowiedni efekt, czyli pokazać innym, jakim jesteś twardzielem, skąd się wywodzisz, kogo zabiłeś, jak również zasygnalizować, że niebezpiecznie jest z Tobą zadzierać. Na każdy element zbroi nanosisz elementy zwyczajowej „estetyki bojowej". Mistyczne znaki mają Cię ochronić przed złymi mocami Bezmiaru. Symbole egzarchów wskazują, jaką drogą podążasz i, być może, wzbudzą szacunek tych osób, które również ją obrały. Rozbudowana heraldyka klanowa mówi o Twej godnej szacunku Rodzinie i funkcji, jaką w niej spełniasz. Trofea w postaci uszu i kłów potworów dają do zrozumienia, że należy się wystrzegać Twego ostrza i strzał. Ornamenty, osadzone klejnoty, kunsztowne obszycia i tłoczenia to informacja o Twym wyszukanym guście, pozycji społecznej oraz zamożności.

Przedstawione wyżej funkcje pancerza uzupełniane są koncepcjami zbrojmistrzów obeznanych z bardziej zaawansowanymi technologiami. Ogólnie rzecz biorąc, rzecz polega na łączeniu starych wzorów ze współczesną myślą techniczną. Dobrymi przykładami są tutaj Technoklanyci: płytowy kirys zapinany sprzączkami zatrzaskowymi, skafander chroniący przed ogniem i toksynami, zbroja pokryta gumowymi łatami, jakie szabrownicy dostarczyli z cmentarzy maszyn lub żelazny hełm z ciśnieniowym dozownikiem stymulantów bojowych i ruchomym dwukrotnie powiększającym okularem.

Na Rubieży najbardziej popularne części pancerza wykonywane są z kości lub skóry. Bogatsze i posiadające dobrych rzemieślników klany mogą pozwolić sobie na produkcję lub zakup bardziej skomplikowanych i trwałych pancerzy. Problemy technologiczne z wydobyciem rudy żelaza, jej przetopem, a później - uszlachetnianiem i hartowaniem stali, sprawiają, że ciężko jest znaleźć tani i solidny pancerz z metalu. Zbroje wyrabiane w manufakturach Cesarza są lepszej jakości, jednak wielu dysydentów gardzi nimi i uważa za hańbiące noszenie uzbrojenia produkowanego w obozach pracy kosztem krwi i zdrowia wielu gnębionych tam ludzi.

Obciążenie

Bohater wątłej budowy noszący ciężką zbroję będzie poruszał się wolno i niezdarnie, natomiast olbrzym nie odczuje związanych z tym niedogodności. Bez konsekwencji możesz nosić na sobie tyle Ochrony pancerza, ile wynosi Twoje *dźwiganie*. Każde rozpoczęte 1,0 Ochrony ponad wartość *dźwigania*, powoduje -1 i - 1. Ograniczenie poprzez obciążenie pancerza nie obniża wartości *dźwigania*.

Przykład. Soldatka Kruszyna ma *dźwiganie* przeciętne (3). Przywdziała pełną zbroję kościaną (Ochrona 3,1), czyli przekroczyła dopuszczalne obciążenie o 0,1. Z tego powodu modyfikuje -1 i -1 . Zirytowana skrępowaniem ruchów przez ciężką zbroję, Kruszyna odpina jeden nagolennik. Ochrona pancerza wynosi teraz 2,8, czyli mieści się w normie.

Popularne uzbrojenie ochronne

Czepiec skórzany. Chroni nie tylko głowę, ale również szyję i kark. Zakładany jest głównie pod hełm żelazny lub truchlak. Nie jest zbyt efektowny, słabo więc wspiera estetykę wojenną i dlatego używają go niemal wyłącznie pragmatyczni przepatrywacze.

Filtrak. Wyglądem przypomina nieco starożytną saladę - głowę i górną część twarzy chroni metalowa osłona. Szpara wzrokowa ma ruchomą zasłonę z przyciemnianego szkła (chroni przed słońcem i toksynami), najczęściej zbrojonego drobną drucianą siatką. Dolną część twarzy chroni doczepiany detal z wbudowanym filtrem powietrza i rurkami doprowadzającymi bezpośrednio do nosa stymulanty bojowe. Materiał, z którego wykonuje się hełmy, jest odporny na toksyny oraz ogień (zapewnia 4 punkty Ochrony). Filtraki to obowiązkowe hełmy szturmowców, czyli wyborowych wojowników z Technoklanów, uzbrojonych w piły łańcuchowe lub miotacze ognia.

Hełm. Jego podstawową funkcją jest ochrona głowy. Rodzajów hełmów na Rubieży jest chyba więcej niż typów broni. Niektóre, np. soldackie, są otwarte i zwieńczone szpicami lub. pióropuszami. Rytualiści gustują w hełmach zamkniętych, chroniących twarz i pokrytych mistycznymi symbolami. Hanzyta, jeśli już musi zamienić kapelusz na hełm, wybiera taki, w którym prezentuje się jak najlepiej, w przeciwieństwie do Technoklanytów preferujących najbardziej praktyczne

rozwiązania i solidne konstrukcje. Niemal każda Rodzina oraz większy klan wyróżniają się własną estetyką wojenną, dekorując hełmy kolcami, rogami, grzebieniami, symbolami klanowymi i mistycznymi znakami.

Kaftan skórzany. Popularne odzienie wierzchnie, przypominające długą, zapiętą kurtkę z rękawami.

Karwasz. Zdobna, metalowa bądź skórzana, szeroka bransoleta, stanowiąca osłonę ręki. Wojownicy chętnie nabijają karwasz ćwiekami lub mocują doń ostrza i haki, pomocne w bijatyce.

Kirys. Zbroja osłaniająca tułów. Arystokraci klanowi oraz dowódcy wojskowi Omamu mogą poszczycić się pięknymi, zdobnymi kirysami. Natomiast mniej zamożni zbrojni zadowalają się podstawową ich wersją, składającą się z metalowego lub kościanego napierśnika i naplecznika, połączonych paskami i zatrzaskami.

Kolczuga. Zbroja w formie krótkiej bądź długiej tuniki, sporządzana z metalowych oczek. Długa kolczuga osłania uda i sięga poniżej kolan dorosłego człowieka. Noszą ją wojownicy elitarnych jednostek bojowych Omamu.

Kombinezon. Zbroją składająca się z wielu warstw cienkich, specjalnie wyprawianych tkanin, nasączanych odpowiednimi substancjami produkowanymi przez chemików z Technoklanów. Zadaniem kombinezonu jest ochrona użytkownika przed ogniem oraz żrącymi i trującymi substancjami (zapewnia wówczas 4 Ochrony). Jednak nie chroni on przed zwykłymi ranami zadanymi obuchem, ciętymi i kłutymi. Kombinezon jest obszerny, lecz dość lekki, a w połączeniu z innymi elementami ochronnymi - napierśnikiem, nagolennikami, naramiennikami lub kolczugą - stanowi doskonałą zbroję. Bez problemu można pod nim nosić ubrania ze skóry. Dopełnieniem kombinezonu może być hełm, najlepiej typu filtrak.

Kurtka skórzana. Zwykła kurtka z wyprawianej skóry, często farbowana bądź wyszywana w jaskrawe wzory lub symbole klanowe. Należy do powszechnego odzienia Unitów; stanowi w mniejszym stopniu pancerz, a w większym - strój wierzchni.

Misiurka. Hełm składający się z metalowego dzwonu (nierzadko z pióropuszem), do którego doczepiony jest długi czepiec kolczy. Z uwagi na niedawno dopiero odkrytą przez Unitów technologię produkcji zbroi kolczej, jest jeszcze stosunkowo drogi. Często stanowi dopełnienie kolczugi.

Uzbrojenie ochronne	Cena	Ochrona
Czepiec skórzany	5 den	0,2
Filtrak (hełm)	50 den	0,7/4
Hełm	55 den	1,3
Kaftan skórzany	7 den	0,3
Karwasz		
metalowy	12 den	0,3
skórzany utwardzany	2 den	0,1
Kirys		
kościany	40 den	1,3
płytowy	100 den	2,5
Kolczuga		
zwykła (kaftan kolczy)	80 den	2,0
długa (po łydki)	110 den	2,7
Kombinezon	40 den	0/4
Kurtka skórzana	10 den	0,4
Misiurka	40 den	1,0
Nagolennik		
kościany	9 den	0,3
płytowy	17 den	0,4
Napierśnik		
skóra utwardzana	15 den	0,7
kościany	30 den	1,0
płytowy	80 den	2,0
Naramiennik		
kościany	9 den	0,3
płytowy	21 den	0,5
Płaszcz skórzany	25 den	0,5
Puklerz	10 den	0,5
Rękawica bojowa (Utrzymanie pozycji +1, Obrażenia +1)	30 den	0,3
Spodnie skórzane	5 den	0,2
Tarcza		
drewniana bez okuć	15 den	1,0
drewniana z okuciami	25 den	1,5
kościana	40 den	2,0
metalowa	50 den	3,0
Truchlak (hełm)	18 den	0,6
Zbroja pełna (komplet)		
skórzana (czepiec, kaftan, napierśnik, spodnie, kurtka, para karwaszy)	50 den	2,0
kościana (truchlak, kirys, naramienniki nagolenniki)	100 den	3,1
kolcza (misiurka, kolczuga długa, kaftan)	160 den	4,0
płytowa (hełm, napierśnik, nagolenniki, naramienniki)	210 den	5,1

Nagolennik. Osłona na część nogi poniżej kolana. Charakterystyczne nagolenniki noszą elitarne oddziały z ebionickiego miasta Zguba. Osłona pancerza wystaje ponad kolano; jej charakterystycznymi ozdobami są: łeb meduzy bądź ludzkie głowy. Symbolika ta oznacza, że posiadacz nagolenników zgodził się dobrowolnie dać opętać agresywnemu upiorowi, by następnie egzorcyzmami wygnać go ze swego ciała, lecz w efekcie zyskać niektóre demoniczne znamiona wyklętego.

Napierśnik. Część zbroi ochraniająca korpus tylko od przodu. Im bogatszy posiadacz napierśnika, tym więcej umieszcza na nim symboli i inkrustacji.

Naramiennik. Część zbroi chroniąca ramię. Składa się z dwóch części: przedniego płatu i tylnego skrzydła. Soldatki preferują tylko jeden masywny naramiennik, nasadzany na skórzane podszycie i zakładany niemal na gołe ciało. Niektórzy rzemieślnicy na ochraniaczu w pobliżu szyi umieszczają sterczącą ku górze listwę, zwaną płotem - powstrzymuje ona ostrze ześlizgujące się po blasze naramiennika (+0,1 Ochrony; +5 den).

Płaszcz skórzany. Długie niemal do ziemi, skórzane płaszcze są przede wszystkim manifestacją stylu. Zapewniają niewielką ochronę, lecz za to wspaniale się prezentują!

Puklerz. Mała tarcza mocowana do przedramienia, służąca za osłonę podczas walki szermierczej. Nie krępuje ręki, do której jest przymocowany. Właściwie przyjął się wyłącznie wśród Hanzytów. W pozostałych Rodzinach puklerz uchodzi za odpowiedni dla wątłych i słabych wojowników, bądź przystoi jedynie niewiastom.

Rękawica bojowa. Opracowana przez soldackich szampierzy, opancerzona rękawica służyła jako broń ręczna, a także jako element opancerzenia do zbijania ciosów przeciwnika. Metalowe folgi chronią rękę aż po łokieć. Dodatkowe wzmocnienie wzdłuż przedramienia pozwala traktować rękawicę podobnie jak puklerz. Bardzo często przy nadgarstku doczepiany jest hak, a do palców - długie ostrza.

Spodnie skórzane. Zwyczajne spodnie z cienkiej skóry, zapinane wzdłuż nogawki na zamek błyskawiczny, sprzączki lub klamerki. Chętnie noszą je Soldatki, gdyż uważają, że w obcisłych skórzanych spodniach wyglądają znacznie bardziej seksownie niż kobiety z innych Rodzin.

Tarcza. Tarcze mają rozmaite kształty i rozmiary. Trzymane są od wewnętrznej strony za imasz; czasami mają rzemienie zakładane na przedramię lub służące do zawieszenia na ramieniu. Koliste tarcze drewniane mają w części centralnej okrągłe okucie, pięknie wykonane lub zaopatrzone w ostry kolec.

Truchlak. Dosyć egzotyczny hełm, którego funkcja symboliczna i estetyczna jest znacznie ważniejsza od ochronnej. Truchlaki to hełmy wykonane z części zmarłych potworów, zwierząt, a nawet ludzi. Najpopularniejszym sposobem jest przerobienie na hełm czaszki krwiożerczego stwora, lecz można też spotkać osłony wykonane z ludzkich rąk lub zakonserwowanej skóry nekrozyty. Są dosyć popularne w dzikich klanach, a także wśród przepatrywaczy i żerców wszystkich Rodzin (poza oczywiście kawalerami z Hanzy).

Alchemia

Niektóre alchemiczne specyfiki, zwłaszcza halucynogeny i stymulanty bojowe, są bardzo toksyczne, czyli w pewnym aspekcie skażone Ciemnością. Zbyt częste ich zażywanie zatruwa umysł, wystawiając nałogowca na żer złych duchów.

W motoryce *Klanarchii* przy każdym specyfiku podano siłę Toksyczności, czyli pulę kości, którą rzuca narrator, aby sprawdzić, czy nie nastąpiło skażenie ciała i ducha. Po zażyciu jednej dawki wykonujesz przeciwstawny test *zaklinania ciała* przeciwko sile Toksyczności. Nieudany test oznacza zatrucie - soki Bezmiaru przeniknęły do Twoich żył i serca. Przez krótką chwilę odczuwasz nagły paroksyzm bólu, który zabiera Ci Moc w liczbie przewagi przebić w teście. Narrator zyskuje 1 kość do Puli Ciemności. Podczas działania specyfiku nachodzą Cię makabryczne halucynacje, huśtawki nastroju, wizje Pomroku i zimne dreszcze.

Leki

Lek	Cena dawki	Toksyczność
Antydot	7 den	-
Panaceum	10 den	-
Pocałunek Ducha Krwi	20 den	6
Stetoksyna	5 den	3

Leki wytwarzane przez alchemików są jednym z najbardziej poszukiwanych towarów, gdyż ich działanie jest znacznie silniejsze i skuteczniejsze od mikstur klanowych znachorów. Wielkie zapotrzebowanie na leki przy mizernej produkcji powoduje, że są bardzo trudne do zdobycia, a ich cena potrafi być bardzo wygórowana.

Antydot (czarny wywar). Uniwersalna odtrutka na zatrute pożywienie, zwierzęce jady, trucizny, jakimi niektóre klany smarują broń. Antydot zażyty zaraz po zatruciu oczyszcza organizm i neutralizuje toksyny.

Panaceum (ciemna tabletka, rozpuszczalna w wodzie). Podstawowy lek na większość drobnych dolegliwości: zbija gorączkę, uśmierza lekki ból, wzmacnia organizm, wspomaga gojenie ran. Panaceum regeneruje 1 stopień Zdrowia (tylko na poziomie Poobijany). Zażycie kilku dawek nie wpływa na skuteczność, a regeneracja niższych poziomów za pomocą tego leku nie jest możliwa.

Pocałunek Ducha Krwi (szkarłatna maść). Specyfik wytwarzany jest ze składników występujących tylko w interiorach. Natarcie zranienia maścią zamienia skalaną ranę na zwykłą, która od tego czasu może ulegać naturalnej regeneracji. Substancja jest silnie toksyczna, a każde jej zastosowanie zabiera 2 Mocy.

Stetoksyna (zielona kostka do ssania). Środek opracowany z myślą o osobach mających problemy z długotrwałą koncentracją. Zażycie stetoksyny zapewnia +1 na czas jednej sceny.

Stymulanty bojowe

Stymulant bojowy	Cena dawki	Toksyczność
Anafobik	2 den	4
CX917	10 den	6
Impetyk	5 den	4
Tytan	3 den	5

Stymulanty bojowe to specyfiki zwiększające możliwości organizmu podczas walki. Są szkodliwe dla zdrowia i silnie toksyczne. Żercy sięgają po nie, gdy czeka ich pojedynek z dużo potężniejszym przeciwnikiem. Używanie stymulantów bojowych jest niemal tradycją wśród elitarnych siepaczy Technoklanytów.

Anafobik (zielonkawy proszek do wdychania). Męstwo na polu bitwy jest gwarantem powodzenia w walce, dlatego tam, gdzie potrzebna jest szczególna odwaga, anafobik jest bardzo pożądanym specyfikiem. Poprzez stłumienie emocji całkowicie uodparnia na strach (patrz s. 75), lecz także ogranicza okazywanie uczuć (będąc pod wpływem anafobiku, nie możesz podejmować jakichkolwiek działań opartych, na umiejętności *pasja*). Jedna dawka pozwala wdychać go przez całą scenę opowieści.

CX917 (duża czarna tabletka). Silnie toksyczny narkotyk produkowany w Cytadeli przez ebionickich laborantów. Jego re-

ceptura jest silnie strzeżona i nieznana alchemikom Unii Omamu. Połknięcie tabletki zastępuje wielogodzinny sen i niweluje skutki jego naturalnego braku. Nie czujesz zmęczenia i możesz funkcjonować przez cały dzień na pełnych obrotach; następuje też naturalna regeneracja ran. Specyfik stanowi obowiązkowy dopalacz w oddziałach Dominatu, zwanych sotniami, prowadzących operacje poza granicami imperium.

Impetyk (mętna mikstura, wstrzykiwana do krwi). Wyzwala na czas sekwencji walki wodospad agresji i niszczycielskiej furii. Po wstrzyknięciu impetyku do krwi otrzymujesz +1, a ponadto w sekwencji walki możesz dwukrotnie wykorzystać wybrany jednorazowy manewr bojowy (który znasz), lecz nie podczas tej samej rundy. Kiedy impetyk przestaje działać, przechodzisz dwugodzinny koszmar: wymiotujesz, łeb Ci pęka, a ciałem targają zimne dreszcze i skurcze mięśni. Zażycie specyfiku, oprócz zagrożeń związanych z toksycznością, powoduje również utratę 2 Mocy.

Tytan (niebieskawy proszek do wdychania). Na czas jednej sceny zapewnia +2, a w trakcie walki umożliwia korzystanie z manewru bojowego Druzgocące uderzenie. Dodatkowo zmniejsza wrażliwość na ból; przestajesz zwracać uwagę na krwawienie i możesz biegać z otwartym złamaniem, nawet o nim nie wiedząc, dopóki kość nie zacznie zaczepiać o gałęzie. Potem tracisz 1 Mocy, a przez najbliższe kilka godzin jesteś całkowicie wykończony i musisz porządnie wypocząć.

Specyfiki euforyczne i rytualne

Środki euforyczne to dla wielu hanzyckich arystokratów mocniejsza forma używek. Dla artystów to wspomagacze związane z ekspresją stanu ducha. Moda na specyfiki euforyczne przyszła bezpośrednio z Dominatu, w którym są one wyrazem Nowego Ładu, rozrywką dla obywateli i ucieczką od codziennych trosk. Nieco inną funkcję spełniają stymulanty rytualne, stosowane przez mistyków i okultystów w obrzędach i ceremoniach.

Specyfik euforyczny bądź rytualny	Cena dawki	Toksyczność
Getorix	2 den	5
Mayaxatla	10 den	6
Nymfetamina	5 den	3

Getorix (fioletowa tabletka). Specyfik podsyca płomień ducha i wzmacnia Twoje zdolności okultystyczne. Na czas jednej sceny otrzymujesz dodatkową kość do umiejętności: dominowanie ducha, zaklinanie ciała i trans*mutacja substancji*. Specyfik jest silnie toksyczny, a każde jego zażycie powoduję utratę 1 Mocy.

Mayaxatla (brązowy pył). Wdychanie mayaxatli zmienia postrzeganie świata. Wyostrza się Twoja percepcja pozazmysłowa, łatwiej odczuwasz wszelkie impulsy Ciemności. Znaki bytności upiorów jawią Ci się znacznie wyraźniej, jesteś w stanie spoglądać w Pomrok niczym okultysta (patrz s. 310). Co więcej, rozumiesz echomenę, czyli język wyklętych. Jedna porcja mayaxatli wystarcza na całą scenę, na końcu której tracisz 1 Mocy.

Nymfetamina (turkusowe kryształki, rozpuszczane pod językiem). Ulubiona używka hanzyckich arystokratek. Silny afrodyzjak, który rozbudza talenty związane z uwodzeniem i czarowaniem partnera (dodatkowa kość). Zwiększa też intensywność doznań seksualnych, gdyż pod jej wpływem osoba staje się doskonałym zmysłowym kochankiem na czas trwania całej sceny.

Zioła

Maści i wywary ziołowe - w przeciwieństwie do substancji alchemicznych - wymagają znacznie mniejszych przygotowań i skomplikowanych procesów. Największą trudność sprawia zdobycie ziół, gdyż samo ich przyrządzenie jest bardzo łatwe dla każdego, kto tylko posiada ponadprzeciętny (4) *zmysł natury*. Każde dostępne ziele objawia swe działanie dopiero po zastosowaniu odpowiedniej jego ilości - porcji. Dla każdego ziela jest ona inna, ponieważ niektóre drobinki i ziarenka posiadają nieco silniejsze działanie od innych.

Poniżej znajdziesz wykaz popularnych ziół dostępnych u kupców i znachorów na Rubieży.

Nazwa ziela	Cena za porcję
Brunatnik senny	4 gr
Duszołap samotnik	8 den
Gniewosz	7 gr
Grobnik	2 den
Kaptur kata	1 den
Korzeń mydelnicy	3 gr
Mandragora	5 den
Napchaj pękacz	2 gr
Paznokietnik	4 gr
Psi chwost	3 gr
Stukwietnik	5 gr
Widłak	5 gr

Brunatnik senny. Krzew o brunatnych owocach; rośnie tylko w Górach Obręczy i Zrębach. Sproszkowane owoce mają działanie nasenne, jednak śpiącym objawiają się koszmarne wizje Pomroku. Wypicie wywaru z brunatnika i nieudany Zwykły test zaklinania ciała pogrążają ofiarę w kataleptycznym śnie na czas jednej sceny i dodatkowo zabierają jej 1 Mocy.

Duszołap samotnik. Ziele o bladoniebieskich kwiatach; rośnie samotnie, w dużej odległości od innych roślin. Powiadają, że wchłania duszę uśmierconej w pobliżu osoby. Wypicie wywaru z duszołapa zabiera 3 Mocy, powoduje lekkie oszołomienie i chwilowe halucynacje, ale przez jedną scenę pozwala bohaterowi porozumiewać się w echomenie, mowie upiorów.

Gniewosz. Drobna, twarda roślina o bardzo skręconym, wydłużonym kształcie. Sporządzona z niej maść jest szybko wysychającą toksyną, którą pokrywa się broń. Przy pierwszym celnym ataku obrażenia są zwiększone o 1.

Grobnik. Szara mchowata roślina; rośnie tylko na ziemi, pod którą dość płytko leżą trupy, np. na cmentarzu. Przechowywany przez miesiąc w wodzie nabiera właściwości leczniczych, natychmiast tamując krwawienie i dezynfekując ranę.

Kaptur kata. Ciemnoczerwona roślina o szerokich liściach; rośnie blisko miejsc kaźni i egzekucji. Ponoć karmi się jękami i krzykami skazańców. Wysuszone ziele ma właściwości dobrego tytoniu. Porcja wystarcza na około 5 skrętów lub tyleż porcji do fajki.

Korzeń mydlnicy. Całoroczna, różowawa roślina, rosnąca przy brzegach wód. Pocięty i ugotowany korzeń ma właściwości podobne do mydła; dobrze się pieni i zmywa wszelkie brudy.

Mandragora. Korzeń wyglądem przypomina ludzką postać; sama mandragora rośnie pod miejscem kaźni wisielców. Według legendy ich agonalny wytrysk stanowił pożywkę dla rośliny. Wywar z mandragory zabiera 2 Mocy, ale zabezpiecza na czas jednej sceny przed przemianą w szczenię wilkołaka. Ugryzienie w tym czasie przez lykantropa także nie grozi przemianą.

Napchaj pękacz. Wysoka krzewiasta roślina o pękatych owocach; rośnie na skraju lasów. Wywar z owoców ma działanie antykoncepcyjne i jest powszechnie stosowany przez kobiety na Rubieży.

Paznokietnik. Ruda roślina o pękatej łodydze i grubych liściach; kwitnie latem w Większości lasów. Oleisty sok z paznokietnika jest łatwopalny i może być użyty jako paliwo do krzesacza (1 dawka) lub w bojowych substancjach zapalających (5 porcji).

Psi chwost. Chwast o ciemnozielonych liściach; rośnie na podmokłych terenach. Ususzenie go i natarcie się nim na czas jednej sceny chroni bohatera przed insektami i zwierzętami o dobrym węchu. Niesprowokowane nie zbliżą się do osoby używającej psiego chwostu.

Stukwietnik. Ziele o mnóstwie mlecznobiałych pachnących kwiatów; rośnie na suchych, dobrze nasłonecznionych polanach leśnych. Zarówno wywar, jak i maść ze stukwietnika pięknie pachną i często są używane jako pachnidło do ciała. Spalony suszony stukwietnik wydziela przyjemny zapach, więc wykorzystywany jest w kadzidłach i olejkach. Osoby pracujące w smrodliwych miejscach nacierają tym zielem chusty i odzież.

Widłak. Ziele o bladoszarych owocach; rośnie na terenach odsłoniętych, często na stokach górskich. Maść z widłaka służy do maskowania defektów na skórze, np. blizn po oparzeniach i ranach. Stosowana bezpośrednio na świeże oparzenie przywraca 1 poziom Zdrowia oraz zapobiega powstawaniu szpecących blizn.

Technosprzęt

Duże Technoklany dysponują zazwyczaj bogatymi zasobami, dzięki którym mogą wytwarzać bardzo skomplikowane urządzenia i sprzęt codziennego użytku. W laboratoriach alchemicy destylują substancje i skraplają gazy do produkcji nabojów ciśnieniowych. Wielkie piece pozwalają na uzyskanie bardzo wysokiej temperatury. W komorach próżniowych powstają machiny wykorzystujące efekt różnicy ciśnień. Wiatraki i turbiny wodne zapewniają dopływ energii do wielkich manufaktur i podziemnych kompleksów laboratoryjnych, a standardem jest oświetlenie gazowe i centralne ogrzewanie. Poniżej przedstawiamy przykładowy zaawansowany sprzęt, na jaki możesz natknąć się w Technoklanie.

Duża skrzynia narzędziowa. Przenośny warsztat, w skład którego wchodzą zaawansowane przyrządy pomiarowe do ciśnienia powietrza, pompka, imadło, smary, szczypce itp. Posiadanie dużej skrzynki narzędziowej zapewnia dodatkowe 2 kości do testów uzdolnień technicznych związanych z konstruowaniem i naprawami.

Filtr nosowy (zawodność 2). Urządzenie zakładane na nos, połączone cienką opancerzoną rurką z pojemnikiem. Przez jedną scenę pozwala na oddychanie gazem, który znajduje się w pojemniku. Szturmowcy Technoklanów

często umieszczają tam proszki ze stymulantami bojowymi. Pojemnik wypełniony powietrzem umożliwia przez krótki czas oddychanie pod wodą.

Gazopluj. Powszechna nazwa naboju wypełnionego silnie sprężonym gazem. Umieszcza się go w komorze magazynka z dozownikiem. Przebicie naboju powoduje gwałtowne ulotnienie się części gazu i wytworzenie dużej ilości energii. Pozwala to na budowę silnych i celnych kusz pneumatycznych, a także umożliwia działanie znacznie bardziej delikatnych urządzeń, np. protezy ręki czy strzykawki ciśnieniowej. Gazopluje to odpowiednik starożytnych baterii. Współczesna technologia oparta jest głównie na urządzeniach ciśnieniowych.

Kompas (zawodność 2). Nieodzowny na Rubieży. Żaden technoklanycki szabrownik, kupiec czy przepatrywacz nie wyrusza w podróż bez zabrania ze sobą kompasu. Jego igła magnetyczna zawsze wskazuje północ, czyli Lodowe Pustkowie.

Krzesacz (zawodność 5). Zapalniczka wypełniona płynem łatwopalnym. Bardzo często się zacina; psuje się zwłaszcza mechanizm iskrownika.

Latarka olejowa (zawodność 5). Krzesacz w podłużnej obudowie ze zmyślnym systemem luster, które ogniskują światło w wybranym punkcie.

Luneta optyczna (x 3). Zapewnia 1 kość w czasie obserwacji. Jej miniaturowa wersja zamocowana przy technokuszy daje ten sam efekt podczas celowania.

Pułapka duchowa (zawodność 3). Wspólny projekt Technoklanytów i Rytualistów. Pojemnik próżniowy, na którego ściankach wygrawerowano srebrem zmieszanym z sokiem ziela duszołapa samotnika mistyczne symbole Pieczęci i Granicy. Jeżeli upiór w formie niematerialnej znajdzie się w pobliżu pułapki, zostaje zassany do jej wnętrza i uwięziony. W każdej chwili można go stamtąd wypuścić i na powrót aktywować pułapkę. Standardowe pułapki są skuteczne wobec upiora, którego Moc nie przekracza 3. Oczywiście pułapka może zostać spreparowana i na potężne upiory, jednak należy pamiętać, że wtedy pojemnik musi być większy, a symbole silniejsze. Aby uwięzić upiora o wartości Mocy większej niż 6, pułapka powinna być wielkości szafy; jej koszt wyniesie wówczas około 300 den. Standardowa pułapka wymaga 1 gazopluja na każde zassanie.

Rękawnik mechaniczny (zawodność 3). Podwieszany pod nadgarstek technorękawnik, który rozkłada się do postaci kuszy krzyżowej („Krzyżaka"), wskakującej do dłoni właściciela. W wersji złożonej wygląda jak metalowy karwasz, który można ukryć w rękawie kurtki.

Minilaboratorium alchemika. Skrzynia z przyrządami i akcesoriami potrzebnymi do transmutacji substancji: aparatura destylacyjna, menzurki i fiolki, szklane i gliniane naczynia, palnik olejowy, pojemniki do przechowywania substancji chemicznych i odczynników, waga aptekarska, cążki, łyżeczki itp.

Strzykawka ciśnieniowa (zawodność 2). Pozwala na natychmiastowe wtłoczenie dożylnie lub domięśniowo substancji alchemicznej bądź ekstraktu z ziół, który wcześniej umieszcza się w szklanej fiolce. Jeden gazopluj wystarcza na 10 zastrzyków.

Szkło powiększające (x 5). Bardzo użyteczne podczas konstruowania miniaturowych urządzeń bądź analizowania drobnych, nieczytelnych zapisów. W tego typu przypadkach zapewnia dodatkową kość do odpowiedniego testu.

Tuba na mapy i zwoje. Skórzana woskowana otoczka i płótno zapewniają dużą odporność na wilgoć i wodę. Tuba mieści 20 kart dużego formatu.

Walizeczka narzędziowa konstruktora. Zawiera podstawowe narzędzia: młotek, pilniki, obcęgi, piłkę do drewna i metalu, małą wiertarkę ręczną, nóż, ołówek, a także kilka czystych kart na plany. Osoba posiadająca walizeczkę otrzymuje dodatkową kość do testów naprawy i budowy sprzętów.

Sekundnik mechaniczny (zawodność 2). Sprężynowy mechanizm wymaga nakręcania, ale pomaga odmierzyć krótki czas (do 5 minut).

Technosprzęt	Cena
Buteleczka szklana, mała	7 gr
Duża skrzynia narzędziowa	250 den
Filtr nosowy (zawodność 2)	15 den
Gazopluj	2 den
Kompas (zawodność 2)	45 den
Krzesacz (zawodność 5)	4 den
Latarka olejowa (zawodność 4)	25 den
Luneta optyczna (x 3)	65 den
Minilaboratorium alchemika	150 den
Pułapka duchowa (zawodność 3)	30 den
Rękawnik mechaniczny (zawodność 3)	90 den
Sekundnik mechaniczny (zawodność 2)	80 den
Strzykawka ciśnieniowa (zawodność 2)	20 den
Szkło powiększające (x 5)	6 den
Tuba na mapy i zwoje	10 den
Walizeczka narzędziowa konstruktora	150 den

M.Gandzel

KSIĘGA PIĄTA

OBJAWIENIE CIEMNOŚCI

ROZDZIAŁ XVIII
BEZMIAR

Tak więc dysonanse wprowadzone przez Melkora rozprzestrzeniły się, a melodie przedtem rozbrzmiewające zatonęły w morzu skłóconych dźwięków.

John Ronald Reuel Tolkien, *Silmarillion*, przeł. M. Skibniewska

Bezmiar to Ciemność, której zawsze obawiali się ludzie. To sfera pozbawiona materii, jakże potrzebnej do życia każdego człowieka. To brak gruntu pod nogami, wspaniałych krajobrazów, soczystych owoców i pysznego wina. Zamiast tego jest kipiąca masa złych uczuć i ciemnych mocy, będąca tworzywem i pokarmem dla istot mieszkających w Bezmiarze. Istot od tysięcy lat znanych jako upiory i demony.

Mistrzowie wampirzego Bractwa Krwi twierdzą, że w zamierzchłych czasach, gdy narodziły się religie i bogowie, sfery Bezmiaru były połączone z naszym światem. Potem zostały oderwane, jednak przetrwały w kulturze i legendach jako metafora miejsc bólu i zagłady. Bowiem to Bezmiar był źródłem wizji piekła, Tartaru, Hadesu i Szeolu. Przygnębia fakt, że dzisiaj nie ma on już swego rajskiego przeciwieństwa. Przez kolejne wieki ludzie zapomnieli o Bezmiarze i zwrócili się ku innym obszarom poznania. Dopiero przybysz z dalekich stron zmienił porządek świata. Pierwszy Cesarz, którego prawdziwe imię zostało zapomniane, świadomie zespolił na nowo oba wymiary i otworzył bramę do Bezmiaru. Pierwszy trwały most pomiędzy światami. Most, jakich dzisiaj tysiące.

Bezmiar żywi się negatywnymi emocjami - im są silniejsze, tym smaczniejszy kąsek stanowią dla upiorów. Jego wiry zasysają również nieostrożne duchy zmarłych, które stają się pokarmem dla drapieżników z piekielnych sfer. Mieszkańcy Bezmiaru nie mają kształtu w ludzkim rozumieniu. Pojęcie formy czy wyglądu jest tutaj zupełnie obce. To dopiero żywe istoty oblekają Bezmiar w cielesność, poprzez swoje wyobrażenia, często dokładnie takie, jakie Ciemność im narzuca. Mogą być one wspólne dla całej grupy, jak również indywidualne. Wiele spośród istot Bezmiaru ma właściwości, które wywołują u śmiertelników określone fantazje. Upiory są w stanie mamić umysły i snuć iluzje tak realne, że przez człowieka i zwierzę są one zrównywane z rzeczywistością.

Uczeni okultyści rozróżniają wiele sfer Bezmiaru, które odciskają piętno na naturze bękartów Ciemności. Wspominają o Bezdennej Otchłani i huczących w niej Wirach, ostrzegają przed władczymi przybyszami z Czarnej Spirali, przywołują potępione zjawy ze Studni Dusz, szeptem przypominają o wściekłych Aniołach Jedynego zza Ognistej Kurtyny lub bezlitosnych pożeraczach kroczących pajęczyną Skazy. Cóż jednak po nazwach, gdy dla zwykłych ludzi wszystkie te określenia to synonimy Mroku.

Nie da się sklasyfikować i zaszufladkować Bezmiaru ani jego pochodnych, gdyż u jego zarania tkwi entropia. W tym rozdziale poznasz główne ramy badań okultystów, obecny stan ich wiedzy, jak również mechanizmy, które pomogą Ci ogarnąć ten trudny temat. Dzięki temu będziesz mógł łatwiej snuć opowieść. Mając na uwadze, że chaos, zmiana i wypaczenie są jest maskami Ciemności, macie prawo do własnych poszukiwań, opracowania przykładów na tyle spaczonych i straszliwych, by stanowiły narzędzie wspierające konwencję mrocznej baśni dla dorosłych lub po prostu ułatwiające dobrą zabawę.

Pomrok

Poziomy Nieznanego nawarstwiały się przez tysiące lat, tworząc nieskończony ciąg tajemnic, obejmujący wszystkie niezrozumiałe zjawiska.

Howard Philips Lovecraft, *Nadnaturalny horror w literaturze*, przeł. A. Ledwożyw

Od wieków ludziom towarzyszyło przeczucie, że obok świata, w którym żyją, jest jeszcze inny, ledwie dostrzegalny przez zmysły i serce, lecz jednak wszechobecny i przenikający materialną rzeczywistość. Starożytni mędrcy nazywali go światem duchowym, niematerialnym, astralem lub eterem i szybko powiązali z wymiarem marzeń sennych oraz religijnych wyobrażeń królestwa duchów. Rozwój technokracji starożytnych spowodował rozdział religii od nauki, wyrzucając tę pierwszą poza nawias zainteresowań człowieka. Wraz z metafizyką w zapomnienie odeszły nauki o duchowości świata. Poza nawias społeczeństwa zepchnięto tych badaczy, których zdanie było odmienne od powszechnie uznawanych autorytetów. To właśnie wśród tych pogardza-

nych przez społeczeństwo wariatów znaleźli się członkowie tajemnego stowarzyszenia, nazywający siebie Ebionitami. Od wieków badali przenikanie się dwóch płaszczyzn: materialnej, na której żyli, oraz drugiej, tajemniczej płaszczyzny, zwanej przez nich Pomrokiem. Ich badania stanowiły podwaliny dla późniejszych pokoleń, na których narodził się współczesny okultyzm.

Liturgiści z Zakonu Rytualistów uważają, że Pomrok był niegdyś tym, co nazywano zaświatami albo rajem. Był miejscem, w którym duchy zmarłych mogły odpocząć w błogim śnie lub opiekować się swymi potomkami czy zwierzętami (duchy opiekuńcze). Sytuacja zmieniła się, gdy Cesarz i jego uczniowie z sekty Ebionitów zaprosili Ciemność w progi śmiertelnych i otworzyli wiele mostów do Bezmiaru. Oddech mrocznych mocy przesączył się do naszego świata, zatruwając Pomrok i zmieniając go w spaczony twór, jaki znamy obecnie. Groza sfer Bezmiaru spowiła zaświaty, gasząc w nich żywe, świetliste barwy, a uwypuklając czarne jak smoła cienie. Złaknieni pokarmu pożeracze dusz zmusili duchy do porzucenia wędrówek i schronienia się za Wrotami Wymarłych Światów. Źrenica Otchłani przenikała Pomrok, wypatrując kolejnych ofiar. Zza Ognistej Kurtyny przybyły demony potrafiące oblekać się w ciało, a Czarna Spirala przysłała, razydy, upiory grzechów. Spaczenie było zupełne, raj został utracony na zawsze. Ebionici orzekli, że Pomrok przestał być duchowym odbiciem świata żywych, lecz stał się manifestacją Bezmiaru, wchłoniętą przezeń ofiarą i odbiciem ciemnych sfer.

Okultyści, którzy kroczyli ścieżkami Pomroku, opisują go jako projekcję naszego świata, poprzez filtr przepuszczający jedynie ponury, skrzywiony obraz. Ludzie są tam ledwie widzialni, niczym pełzające w cieniu owady oświetlane bladą poświatą ich woli życia i siły ducha. O wiele wyraźniej jawią się elementy naszego świata, żyjące w pamięci, wyobraźni lub sferze emocjonalnej ludzi, np. przedmiot, który budzi szczególny sentyment we właścicielu, w Pomroku będzie lśnił srebrzystym blaskiem.

Porównanie Pomroku do ciemnego i krzywego zwierciadła Rubieży ma sens wyłącznie wówczas, gdy pamiętamy że równie silnie odbija się w nim oblicze Bezmiaru włącznie z dalekimi, nienaturalnymi dla człowieka sferami. Im bliżej zaś Pustkowi, na których wiele jest jeszcze otwartych mostów, tym silniej czuć oddech Otchłani. Odbicie materii przypomina wtedy koszmar szaleńca. To posępny świat, pełen zwichrowanych, perwersyjnych kształtów, groteskowej architektury i budzących grozę mieszkańców. To królestwo duchów i upiorów, które przemierzają tę ponurą krainę, polując na słabszych od siebie i czyhając na okazję do kradzieży ciała, nawiedzenia miejsca lub po prostu obleczenia się w cielesność. Upiory wygnane przez egzorcystów ze swojej siedziby, bądź porzucające pożyczone ciała, wracają właśnie do Pomroku.

Pomrok nie tylko odbija świat rzeczywisty, lecz również oddziałuje na zmysły. Budowle istniejące w Pomroku narzucają się śmiertelnym w snach. Do skażonych rejonów wędrują splugawieni i potwory, a upiory - poprzez Pomrok - przejmują ciała żywych. Mistycy, którzy nauczyli się przechodzić na drugą stronę lustra, mogą dostrzec prawdziwą naturę wszechrzeczy - zobaczą opętańca albo nawiedzony dom i jego władcę. Nieistniejące w świecie materialnym miejsca i zdarzenia ujrzą tym wyraźniej, im więcej osób będzie je nosić w swych sercach.

Pomrok może objawić się człowiekowi na trzy sposoby. Przedstawiamy je poniżej.

Wejrzenie w Pomrok

Najpowszechniejszym sposobem jest po prostu ujrzenie świata w barwach Pomroku, czasami poprzez koszmar senny lub iluminację albo dzięki artefaktom technomancji, specyfikom alchemicznym, tajemnym rytuałom bądź wykorzystaniu odpowiednich dyscyplin okultyzmu. Ciało i dusza pozostają w świecie materialnym, lecz wzrok dostrzega to, co dotąd było skrywane.

Ujrzysz wówczas projekcję świata w mętnych, ponurych kolorach, jakby nigdy nie opuszczała go bezgwiezdna noc. Kształty świata materialnego staną się mniej wyraźne, przygaszone, a wręcz - skryte w mroku. Znajdziesz się pośród cieni, a wyraźnie dostrzeżesz tylko te elementy, które wiążą się z silnymi emocjami bądź zostały naznaczone symbolami mistyki (np. okryte okultystycznymi symbolami i znakami, poświęcone rytuałami, przeklęte przez wiedźmia¬rzy albo spaczone Ciemnością).

Budowle są odbiciem świata materialnego, lecz Ciemność uzupełniła je zgodnie z własną wizją. Formy znane śmiertelnym odarła z piękna i dostojeństwa, łącząc z groteskowymi tworami z dalekich sfer. Geniusz architektów i rzemieślników zmienia się w konstrukty szaleńca: schody wiodące donikąd, pomieszczenia o kątach, które przeczą naturze, obdrapane tynki murów pokryte bluźnierczymi symbolami, kraina spowita szarymi kłębami mgły. Sylwetki śmiertelnych przypominają mgliste zjawy, a ich głos jest tym mniej wyraźny i dźwięczny, im mniej w nim emocji.

Ciemność prowokuje sytuacje w Pomroku, których człowiek podświadomie się lęka, dostosowując się do strachu okultysty. Upiory objawiają się w postaci budzącej grozę, niepokój lub obrzydzenie. Wydaje się, że wszystko w Pomroku ma na celu stłumienie wszelkich doznań - poza uwypukleniem wszechobecnego strachu, który prowadzi do obłędu.

Inspiracje na opowieść:

- Domostwo, które w Pomroku skrzy się oślepiającymi płomiennymi refleksami, podczas gdy w świecie materialnym w tym miejscu znajduje się jedynie zachwaszczone pole, masowo oblegane jest przez dzikie zwierzęta i plugawe bestie. Kroniki podają, że w tym miejscu mieściła się świątynia ku czci żądnego krwi demona. Została spalona przez siepaczy Omamu, lecz do dnia dzisiejszego trwa w pamięci okolicznych mieszkańców, budząc skrajne emocje.

Dryf Pomrokiem

To mistyczna wędrówka po domenie upiorów. Ciało pozostaje w świecie materialnym, zaś duch kroczy przez Pomrok. Przypomina legendarne podróże astralne, jakie odbywali szamani zakazanych kultów bądź praktykujący asceci. Obecnie niewiele osób jest zdolnych do podobnej wędrówki. Z własnej woli potrafią wyruszyć na nią śniący, zwani Księżycowymi Wędrowcami, oraz osoby, które nadużywają niebezpiecznych substancji narkotycznych.

Dryf Pomrokiem przypomina wędrówkę we śnie po tajemniczym ogrodzie. Ograniczają Cię wszelkie przeszkody (budowle, drzewa itp.), a także twory natury (urwiska, rzeki lub ogniste jeziora). Jednakże, wydając 1 Mocy, możesz zignorować każdą przeszkodę - przejść przez zamknięte drzwi, zanurzyć się w góry bądź w bezdenną głębinę. Wyjątkiem są płaszczyzny naznaczone symbolami mistyki (np. drzwi, na których wyryto symbol chroniący przed przejściem, wioska poświęcona w okultystycznym ceremoniale, graniczna linia wyrysowana podczas rytuału albo mur naznaczony piętnem Ciemności w Pomroku). Wszelkie obrażenia otrzymane w Pomroku zmniejszają Moc, a nie Zdrowie. W formie eterycznej nie nawiążesz ze śmiertelnikiem werbalnego kontaktu (choć słyszysz słowa innych), nie jesteś też zdolny do projekcji swojego wyglądu w świecie żywych.

Musisz pamiętać, że ciało pozostaje w miejscu, w którym twój duch przeszedł w Pomrok. Dla postronnych osób wyglądasz, jakbyś spał lub medytował albo był chory. Jest to niebezpieczna sytuacja, bowiem wydaje Cię na łaskę i niełaskę tych, w otoczeniu których pozostawiłeś ciało. Dodatkowo, fizjologia domaga się zaspokajania naturalnych potrzeb. Jeśli przez dłuższy czas nie dostaniesz pokarmu, grozi Ci śmierć z głodu lub pragnienia.

Znacznie groźniejsze są jednak zagrożenia czyhające na dusze. Pomrok przemierzają ich pożeracze i, jeśli nie jesteś na tyle szybki, by uciec, możesz paść ich ofiarą. Śmiertelni w Pomroku poruszają się w swoim normalnym tempie, lecz za szybkość przemieszczania się upiorów odpowiada A zatem, jeśli żywy będzie szybszy od upiora, będzie mógł uniknąć opętania lub nieprzyjemnego spotkania.

Ducha z ciałem wiąże niewidzialna nić. Wędrując przez Pomrok, zawsze wiesz, gdzie pozostawiłeś swą cielesną powłokę, więc łatwo możesz do niej powrócić, o ile nie natrafisz na złośliwą istotę, która przetnie tę więź. Wiadomo, że podobną zdolność posiadają Ebionici, a także niektóre złe duchy. Jeśli ktoś przeniesie Twoje ciało w inne miejsce, będziesz musiał je odszukać, nim umrze z wyczerpania.

Inspiracje na opowieść:

- Uratować wielkiego mędrca klanu, którego duszę upiór siłą porwał do Pomroku.
- Dryfując Pomrokiem, podsłuchać naradę w komnatach rezydenta Dominatu.
- Przekonać hanzycką wieszczkę, aby została przewodniczką bohaterów podczas dryfu Pomrokiem.

Kroczenie poprzez Pomrok

Tę wyjątkową zdolność posiadają jedynie mistrzowie okultyzmu oraz istoty silnie naznaczone przez Ciemność. Kroczenie przeklętymi ścieżkami oznacza wejście w Pomrok zarówno duchem, jak i ciałem (najczęściej łącznie z odzieniem i dobytkiem). W tym momencie znikasz z ludzkich oczu, choć czasem objawiasz się jako ciemna widmowa sylwetka, widoczna w jasnym świetle słońca. Dopóki nie wyjdziesz z Pomroku, Twa fizyczna postać po prostu nie istnieje. Nie odczuwasz głodu, potrzeby snu ani żądz cielesnych. Kroczenie poprzez Pomrok przypomina zwykły dryf Pomrokiem, jednak ciało mocniej ogranicza ducha, gdyż musi respektować fizyczny aspekt świata. Niemożliwe jest więc przenikanie materii, nawet po wydaniu Mocy sposobem używanym podczas dryfu. Ograniczenie dotyczy wszelkiej materii - ożywionej i nieożywionej. Za to, wydając 1 Mocy, jesteś w stanie nawiązać krótki kontakt ze śmiertelnikiem, pod warunkiem że przemówisz do niego poprzez lustrzane odbicie lub w czasie jego snu. Powrót do świata żywych oznacza przeciągnięcie ciała, tym razem w drugą stronę; materializujesz się w miejscu, w którym aktualnie znalazłeś się w Pomroku.

Inspiracje na opowieść:

- Przejść poprzez Pomrok do siedziby heretyków i dokonać aresztowania, eliminując stawiających opór.
- Dostarczyć poprzez Pomrok uwięzionemu technomancie jego artefakt.
- Stawić w Pomroku czoła potężnemu demonowi, który poprzez sny doprowadził wielu mieszkańców klanu do szaleństwa.

Pomrok:

- Istoty świata materialnego jawią się w Pomroku jako niewyraźne kształty, są duchami w krainie duchów.
- Mieszkańcy świata materialnego nie widzą istot w Pomroku, nie są w stanie uczynić im krzywdy nawet zaklętą bronią. Aby to zrobić, muszą wejść w Pomrok poprzez dryf lub przeciągnięcie ciała.
- Istoty w Pomroku nie potrafią skrzywdzić istoty ze świata materialnego. W tym celu muszą wyjść z Pomroku.
- Upiór nawiedzający miejsce wychodzi z Pomroku i zaklina swego ducha w przestrzeni materialnej. Nawiedzone miejsce silnie oddziałuje na Pomrok.
- Demon, który opętał śmiertelnika, wychodzi z Pomroku i zamieszkuje ciało ofiary. Opętaniec jest w Pomroku wyraźniejszy od zwykłych śmiertelników.
- Duchy i upiory w Pomroku są widoczne tak wyraźnie, jakby były stworzone z krwi i kości.
- Przestrzeń Pomroku odpowiada przestrzeni świata materialnego; zmiana w jednej z tych sfer niesie za sobą niekiedy zmianę w drugiej.
- Jedynie zaklęte przedmioty zachowują swoje specjalne właściwości w świecie duchów.

Duchy i Wrota Wymarłych Światów

„Zmarły wciąż żyje, ponieważ ukazuje się śpiącym we śnie": tak wnioskowano niegdyś, przez wiele tysięcy lat.

Friedrich Nietzsche, *Ludzkie Arcyludzkie*, przeł. K. Drzewiecki

Dawniej duch zmarłej istoty przechodził do Pomroku i zasypiał spokojnym beztroskim snem lub też oddawał się obserwacji świata śmiertelnych, by pomagać swoim wybrańcom. Jednak, od czasu, gdy do krainy duchów przybyli wyklęci, wiele się zmieniło. Zburzyli oni spokój i bezpieczeństwo duchów, polując na nie i w ten sposób odnawiając swoją Moc.

Zdesperowane duchy znalazły jednak wyjście. Kiedy zbierze się ich wystarczająco dużo, wspólnymi siłami i kosztem własnej Mocy budują enklawę, zwaną Wymarłym Światem. Okalają ją murem i wznoszą w nim wrota, których nie sforsuje żaden upiór ani wędrowiec Pomroku. Schronienie staje się zarazem więzieniem, bowiem stłoczone w nim duchy lękają się wyjść poza Wrota, by nie paść ofiarą pożeraczy dusz. Ich kontakt z żywymi został mocno ograniczony, bowiem zabezpieczenia enklawy tłumią płynące z zewnątrz moce i energie. Tym samym duchy przodków obwarowały się we własnych siedzibach, nasłuchując modlitw potomków. Niekiedy próbują im pomagać, lecz wymaga to od nich przeznaczenia własnej Mocy, a zatem jest poświęceniem części jestestwa w celu wsparcia śmiertelnych wybrańców.

Wymarłych Światów powstały tysiące. Każdy, kto zajrzał w Pomrok, mógł czasem ujrzeć niebotyczny portal, za którym majaczą cienie zmarłych. Żaden okultysta ani upiór nie przekroczył jeszcze Wrót enklawy ani nie wtargnął doń siłą. Dusze śmiertelników, które po śmierci ciała przenikają do Pomroku, muszą szybko znaleźć najbliższe Wrota, gdyż inaczej mogą stać się łupem łowców z Bezdennej Otchłani.

Nie wszystkie duchy umknęły za Wrota Wymarłych Światów. Nieliczne zamieszkują Pomrok i jawią się śmiertelnym jako cienie, widmowe obrazy, głosy i dźwięki, próbujące skłonić ich, by zakończyli dzieło, którego nie udało się ukończyć zmarłym. Najczęściej duch wybiera jednego ze swych potomków i, zgodnie z tradycją dawnych czasów, staje się jego duchem opiekuńczym. Szczególnie często nawiedza przedmiot lub miejsce, gdyż większość pożeraczy dusz potrafi polować wyłącznie na przemierzające Pomrok swobodne duchy, nie znając tajników nawiedzania ani opętania.

Duchy to odbicie natury zmarłego. Duchy złych ludzi są pełne gniewu i nienawiści, dzięki czemu bliżej im do upiorów. Duch szlachetnego człowieka obleka się w emocje pozytywne, jak miłość i współczucie. W większości przypadków jest skłonny do pomocy, lecz przede wszystkim pragnie symbolicznego utrwalenia w pamięci, najczęściej podczas obrządku pogrzebowego, ceremonii ku czci albo wspomnienia w pieśni. Dzięki temu duchy nie muszą pozostawać niewolnikami Otchłani, lecz wyciszają się za bramą Wymarłych Światów lub przeznaczają swoją Moc na błogosławieństwa dla tych, którzy uczcili je pamięcią. Dlatego Wolne Rodziny darzą szacunkiem swych przodków i dbają o miejsca ich śmierci oraz przywiązują dużą wagę do opieki nad kapliczkami i należytego odprawienia obrzędów pogrzebowych.

Znacznie więcej jest duchów gniewnych, które w tej formie widzą kontynuację życia po śmierci. Tylko agresywne i zdeprawowane duchy mogą ujść cało ze spotkania z drapieżcami, które przybyły tutaj z dalszych sfer Bezmiaru. Wiedząc o tym, złe duchy pragną naznaczenia Ciemnością, gdyż jedynie w niej widzą wsparcie przedłużenia własnej egzystencji i przetrwania wśród potężniejszych bytów. Kąpiąc się w Wirach Otchłani, upodabniają się do upiorów i nabywają mocy bękartów Ciemności. Stają się agresywnymi zjawami, mrocznymi przodkami, którzy pragną kontynuować swoje dzieło rękami śmiertelnych wybrańców.

Scena nawiązywania kontaktu z duchem doskonale nadaje się do ukazania bardziej racjonalnego aspektu mistycyzmu. Mieszkaniec Pomroku, który dawniej pochodził z naszego świata, rozumie naturę śmiertelnych. Nawet jeśli bezpośredni kontakt werbalny nie będzie możliwy, będzie mógł przemawiać poprzez zrozumiałe dla śmiertelnych znaki, rysunki i symbolikę.

Inspiracje na opowieść:

- Odnaleźć szczątki zmarłego przodka i pogrzebać go zgodnie ze zwyczajem.
- Pomóc duchowi szalonego konstruktora w dokończeniu budowy maszyny odnajdującej bramy interiorów.

Mosty do Bezmiaru

Za oknami chłód
Zimny oddech duchów nocy.
Nie otwieraj drzwi.
Nie otwieraj bramy mroku!

Kat, *Legenda wyśniona*

Rubież i Bezmiar połączone są mostami. Obie płaszczyzny są od siebie tak odległe, że przed panowaniem Pierwszego Cesarza jedynie silne emocje i bestialskie uczynki były w stanie przerzucić między nimi tymczasowy most, który mogły przekroczyć upiory. Potężne demony potrafiły narzucać ludziom o specyficznym stanie ducha swoje wizje, sny i objawienia. Wszelkie „głosy z zaświatów" huczące w głowach szaleńców to wysiłek demonów, aby wpłynąć na śmiertelnych i zmusić ich do otworzenia mostu, Ludzie często ulegali podszeptom Ciemności i otwierali przed nią dusze. Z tego źródła płynęły nadprzyrodzone moce starożytnych magów, wieszczów, a także psychopatów i szalonych tyranów.

Nici wiążące obydwa światy nie były mocne, a wyczekiwanie na człowieka, który otworzy tunel z dowolnej sfery Bezmiaru do Pomroku, wymagało wielkiej cierpliwości. Słabszym upiorom i tak brakowało mocy, by przebić się bez pośrednictwa stałego mostu. Dopiero Ebionici i Pierwszy Cesarz, dzięki swej wypaczonej wiedzy i okultystycznym umiejętnościom, zbudowali trwałe przeprawy pomiędzy obydwoma płaszczyznami, i w ten sposób otworzyli bramy z Bezmiaru do Pomroku. Dzisiaj istnieje wiele pomostów, którymi upiory mogą wędrować do świata żywych.

Mosty tymczasowe

Możliwość stworzenia tymczasowego mostu wskutek działań człowieka zaważyła na decyzji współczesnych o zakazie kultu upiorów. Inkwizytorzy Omamu największe zagrożenie widzą nie tyle w demonach, ile raczej w ludziach, którzy ulegają ich woli. Za każdym razem, gdy dokonujesz złych czynów, oddajesz się deprawacji i złym myślom albo nurzasz się w okrucieństwie i wypaczeniu człowieczeństwa, otwierasz tymczasowy pomost dla Ciemności. Niekiedy Twoje zachowanie i instynkty to manipulacje silnego demona, który, namawiając Cię do deprawacji, dążył do takiego stanu rzeczy. Innym razem to Twój świadomy wybór. Odmiennym rodzajem tymczasowych pomostów są rytuały, które potrafią otworzyć przejście do sfery Bezmiaru określonej przez stosowaną w obrzędzie symbolikę. Przez tymczasowy most upiór przechodzi do Pomroku i czeka dogodnej chwili, aby opętać żywą istotę, nawiedzić miejsce lub przedmiot albo skorzystać ze Zdolności morfa i przyoblec się w ciało. Przedostanie się przez tymczasową przeprawę stanowi dla upiora spory wysiłek dlatego tę metodę potrafią wykorzystać jedynie silne demony.

Księga Nawiedzeń jest dobrze znana wykształconym okultystom. Podobno została napisana przez splugawionego egzorcystę, jednak brak w niej typowych dla grimuarów zaklęć oraz tajników mrocznej sztuki. Na pierwszy rzut oka ponad sto stron zostało zapisanych nieskładnym bełkotem, słowami i bezsensownie skleconymi zdaniami. Ale to wszystko pozory. Cała księga to zaklęcie, które oddziałuje bezpośrednio na osobę czytającą. Jeśli bez odpoczynku odczyta ona wszystkie słowa na głos, otworzy most prowadzący wprost do Bezdennej Otchłani. Będzie on istniał tak długo, aż czytający zaklęcie pozostanie w transie i pozwoli, by przenikała go Ciemność.

Most stały

Stały most, zwany również bramą, to materialny twór świata, na który naniesiono okultystyczne symbole i znaki. Otwiera tunel między Pomrokiem a dowolną sferą Bezmiaru. Poprzez pomost trwały mogą przenikać wszelkie upiory, które zazwyczaj od razu szukają w okolicy bramy sposobu na opętanie człowieka, nawiedzenie miejsca bądź przyjęcie formy materialnej. Przejście nie wymaga od nich wysiłku, więc tym sposobem przedostają się setki istot z Bezmiaru, które najsilniej wypaczają nasz świat. Są to głównie kolonie larw wywołujących choroby i zatruwających pokarm oraz upiory przejmujące władzę nad zwierzętami, by następnie wypaczyć je w demoniczne potwory.

Mostów trwałych jest coraz mniej, gdyż zarówno okultyści, jak i demony zdają sobie sprawę z potęgi dającej kontrolę nad przeprawami. To właśnie wokół takich mostów możliwa jest budowa interiorów, z czego skrupulatnie korzystają śniący.

Interiory

Poprzez stałe mosty przesącza się wiele energii, pochodzącej bezpośrednio z przeklętych sfer. Największa jej kumulacja, co zrozumiałe, znajduje się bezpośredniego przy samej przeprawie. Nie zajęło dużo czasu zaobserwowanie, że duże stężenie Bezmiaru w jednym miejscu potrafi zniekształcać Pomrok, a zmiany w nim uczynione mają swoje odzwierciedlenie w materii. W ten sposób niemal równocześnie demony i okultyści odkryli niezwykły potencjał tego zjawiska - możliwość kierunkowania wysiłków na zmiany Pomroku, by tym samym uzyskać władzę nad obszarem otaczającym most do Bezmiaru. Miejsca takie nazwano interiorami, a praktyka wskazała na pewne ich cechy wspólne.

Interior należy do naszego świata, otaczając most prowadzący do dowolnej sfery Bezmiaru. Istota, która panuje nad mostem, kontroluje również płynący przezeń strumień energii, chłonąc moce Bezmiaru tylko dla własnej korzyści. Co więcej, strażnik mostu staje się jednocześnie odźwiernym. Może szeroko otworzyć bramę dla istot z przeklętych sfer albo uchylić wrota tylko na tyle, by zaspokoić własne potrzeby. W naukach Rytualistów władca interioru nosi nazwę egregona.

Egregon wykorzystuje własną moc do modyfikowania Pomroku w interiorze, co wpływa na kształt świata materialnego. Na przykład, jeśli ktoś zniszczy budynek w Pomroku, jego rzeczywisty odpowiednik również zacznie się gwałtownie sypać, a ludzie wymażą go ze swojej pamięci i zaczną unikać przebywania w nim. Upiory i okultyści w interiorach znaleźli miejsce, które - podobnie jak Wrota Wymarłych Światów dla duchów - stało się dla nich schronieniem i więzieniem zarazem. W obawie przed intruzami egregoni wznieśli bariery - wysokie mury w Pomroku, okalające całą domenę. Ich odzwierciedlenie w świecie materialnym to trwałe przeszkody (np. góry, rozpadlina w ziemi, gęsty las), lub niewidzialna sfera, której podświadomie nie przekracza żadna istota. Bardzo szybko interiory zmieniły się w sekretne krainy pełniące rolę kryjówek dla prześladowanych wyklętych lub żądnych potęgi śniących. Bariery działają w obie strony. Utrudniając wejście do interioru, egregon uniemożliwia istotom w nim zamkniętym opuszczenie krainy. Rzadko kiedy interior jest zupełnie odcięty od świata, bowiem egregoni zwykle pozostawiają (lub budują) w barierze odpowiednie furtki. Tylko nimi można w prosty sposób przedostać się do tej krainy na pograniczu dwóch światów. Furtką może być leśna dróżka, dziupla starego drzewa, głęboka studnia, do której należy wskoczyć, sadzawka albo rozległa równina, po której należy iść kilka godzin w określonym kierunku. Często przez furtki wchodzą przypadkowe istoty, nieświadome istnienia interioru.

W praktyce przemierzający Rubież wędrowiec, który natrafi na swej drodze na barierę interioru, nie wpada na niewidzialną ścianę, gdyż powiązania Pomroku ze sferą materialną są o wiele subtelniejsze. Pomrok wpływa na percepcję i psychikę ludzi, ale także upiorów. Dotknięta nim istota po prostu omija dane miejsce, przekonana, że idzie ciągle w tym samym kierunku, zgodnie z obserwacją zmysłową lub uzasadnionym logicznie przekonaniem o konieczności ominięcia przeszkody. Możliwe jest też przełamanie bariery i wdarcie się do interioru poprzez sforsowanie naturalnego utrudnienia (np. przepaści) bądź też metodami okultystycznymi, znanymi części wiedźmiarzy.

Olbrzymim nakładem energii egregoni potrafią wytyczać sekretne ścieżki poprzez Pomrok i tworzyć furtki, nawet do najbardziej odległych miejsc. Oznacza to, że bramka może stać w miejscu oddalonym o setki kilometrów od interioru. Na Pustkowiach, gdzie interiorów jest bardzo dużo, podobne przejścia zdarzają się na tyle często, że czynią z tej krainy bezkresny labirynt, który może uwięzić człowieka na całe życie.

Wewnątrz interioru egregon i istoty (okultyści, upiory) potrafiące mocą wpływać na Pomrok, są niemal bóstwami iluzji. Potrafią realizować najbardziej fantastyczne wizje: malować krajobrazy znane z pieśni i legend, wywoływać śnieżyce i wichry, wznosić budowle, przemieniać rośliny, a także tworzyć istoty, choć wymaga to od nich dużego wysiłku. Iluzje budowane w interiorach są na tyle rzeczywiste, że mogą zwieść każdą żywą istotę. Iluzja ognia parzy, a nawet może zabić, jedzeniem można się pożywiać, a iluzyjny strażnik furtki może rozerwać intruza na strzępy. Po opuszczeniu interioru wszelkie złudzenia tracą swoją moc. Przedmioty

odzyskują naturalne właściwości, a istoty - naturalny wygląd i sposób zachowania. To samo dzieje się po śmierci egregona; wszelkie jego dzieła wzniesione w Pomroku ulegają zniszczeniu. Z tego powodu bogactwa naturalne stworzone mocą Ciemności w interiorze stają się bezużyteczne po wyjściu z niego. Możliwe jest jednak stworzenie warunków do produkcji, np. wzniesienie iluzorycznych pieców, w których można wytapiać i uszlachetniać prawdziwą rudę żelaza sprowadzaną z okolicy. Interiory jako miejsca produkcji przemysłowej i rolnej sprawdzają się na terenie Dominatu Ebionitów, na którym jest wiele mostów do Bezmiaru. Śniący Unii unikają otwierania tych mostów, a zarazem tworzenia interiorów. Wyjątkiem jest największy interior na Rubieży, budowany przez najlepszych współczesnych okultystów, czyli niezdobyty Omam, stolica wolnych ludzi i miasto otoczone kilkoma pierścieniami barier i murów w Pomroku, strzeżonych przez setki zbrojnych i śniących.

Inspiracje na opowieść:

- Wejść do interioru, obserwując w Pomroku luki w jego barierze.
- Sekretne wejście do interioru - należy skoczyć ze skarpy w przepaść, brama jest w połowie urwiska.
- Odnaleźć w interiorze wielkiego śniącego, który skrył się tam przed krwawą wróżdą Soldatów. Jego interior jawi się jako wielki most zawieszony w bezkresie kłębów szkarłatnej mgły. Mostu strzeże potężny gargulec, a w strażnicy pośrodku mieszka okultysta.

Interior - wydzielona przez władcę Interioru przestrzeń w Pomroku, położona wokół mostu do Bezmiaru.

Egregon - władca interioru.

Bękarty Ciemności

Wędrówka po Bezmiarze jest doświadczeniem znanym niewielkiej grupce ludzi. Wśród nich są najwięksi okultyści Ebionitów oraz potężni wiedźmiarze i śniący. Ich możliwości są znaczne, jednak dla mieszkańców Rubieży najważniejszą kwestią jest powstrzymywanie istot, które wyłaniają się z Bezmiaru. Z nimi bowiem kontakt jest na tyle częsty, że rozsądniejsze się wydaje informowanie o nich, niż o istotach, które nigdy nie opuszczą dalekich sfer mroku. Znawcy tematu już dawno zaczęli obserwacje poszczególnych upiorów. Obecnie uczeni znają już dość dobrze niektóre właściwości istot Bezmiaru, przydatne przy ich klasyfikacji i pomagające w kontaktach lub walce z nimi. Zapewne zauważyłeś, że określenia upiór i demon traktowane są jak synonimy. W istocie, zwykli mieszkańcy Rubieży nazywają tak wszelkie sługi Ciemności, aczkolwiek uczeni okultyści dostrzegają między nimi subtelne różnice.

Upiorem bądź wyklętym jest każda istota zrodzona z Ciemności i każdy byt mający swe źródło w Bezmiarze, niezależnie od tego czy jest bezmyślną larwą, czy Znanym z Imienia. Demon zaś to potoczna nazwa upiorów, które swym rozumem ogarniają świat, wydają się inteligentne bądź są nad wyraz potężne. Każdy upiór realizujący własne intrygi i dążący do spełnienia określonych celów jest godzien miana demona.

Ciemność narzuciła ludzkiej percepcji wygląd upiorów, korzystając z wyobraźni i pamięci człowieka. Larwy jawią się w Pomroku jako długie, wijące się robale, a pożeracze dusz -jako dzikie bestie o płonących oczach. Zapewne to Otchłań, pędzlem ludzkiej wyobraźni malowała te stwory.

Natura upiorów

Zgodnie z Tradycją oraz doktrynami okultystów Omamu i mędrców Wolnych Rodzin, wszystkie bękarty Ciemności są z natury złe. Tę teorię potwierdzają powszechnie znane fakty. Most do Bezmiaru najłatwiej otworzy bezduszny nikczemnik, splugawienie dotyka tych, którzy pokalani są występkiem, a wszelkie konszachty z upiorami zazwyczaj kończą się upadkiem człowieka. Prawo Unii Omamu jest jednoznaczne. Nie ma pobłażania dla sług Mroku.

Wiele upiorów żywi się złymi emocjami i uczynkami. Dzięki nim stają się potężniejsze, dlatego najłatwiej spotkać je tam, gdzie dzieje się coś niedobrego. Dążą też do prowokowania waśni i deprawacji ludzi. Złodzieje ciał, czyli demony potrafiące opętać żywe istoty, kuszą człowieka swoistym paktem. Pozostawiają mu wolną wolę, a nawet dodają nadprzyrodzonych mocy. W zamian odżywiają się duszą człowieka i przejmują nad nim kontrolę w chwili wielkiego wzburzenia. Nierzadko podobne zabiegi trafiają na podatny grunt: wojownik zaprasza do swego ciała upiora, który uczyni go niemal niepokonanym. Najwięcej kontrowersji wzbudzają demony, które wydają się nastawione wręcz pokojowo i pomocne ludziom. Proszą w zamian o obrządek i składanie im ofiar. Niejednokrotnie budują swój kult, obdarowując wyznawców Darami Ciemności. Mamią religią pełną słodkich słów i banalnych prawd, gloryfikującą wartości

człowieka i dającą mu nadzieję. Jednak to wszystko pozory. Nie należy ufać takim istotom, bowiem nie czynią tego dla dobra ludzi, lecz dla zdobycia większej potęgi. Kult upiora i obrządek, który sławi jego imię, wzmacnia demona, pozwalając mu podporządkowywać sobie słabsze bestie i śmiertelników. A kiedy okazuje się, że wyznawcy nie są już potrzebni, demony opuszczają ich ciała i nie wahają się poświęcić człowieka dla realizacji własnych dążeń. Taki koniec spotkał wiele spośród państw przodków, które w religii i wsparciu swych patronów pokładały nadzieje, lecz zostały zdradzone przez Ciemność.

Złodzieje ciał

Nie trzeba być zamkiem
By być nawiedzonym
Nie trzeba być domem
By gościć demony

Homo Twist, *Demony*

Wędrują poprzez Pomrok w poszukiwaniu ofiary, idealnego nosiciela. Kiedy go wypatrzą, atakują całą mocą, gdyż ich jedynym celem jest zdobycie ciała, powłoki z krwi i kości. Aby to osiągnąć, złodzieje ciał wyspecjalizowali się w różnych metodach. Larwy atakują całą kolonią, gdyż tylko w ten sposób zyskują szanse na powodzenie. Niektóre ze słabych upiorów nawiedzają pokarm i wodę, by zostać zjedzone przez żywy organizm, co ułatwia przeprowadzenie ataku i opętania. Wiele złych duchów i istot Bezmiaru o ograniczonej Mocy, lecz mimo to przebiegłych i chytrych, czeka do momentu, aż człowiek wykaże się słabością ducha albo ujawni prymitywne instynkty i złe emocje. W takich sytuacjach żywy stawia znacznie słabszy opór, niż gdy jest opanowany i pewny siebie. Potężne demony nie muszą uciekać się do podstępów. Gardzą takimi sztuczkami i siłą woli potrafią zdominować śmiertelnika, pozbawiając go kontroli nad jego cielesnością.

Samo opętanie nie oznacza jeszcze dominacji nad duchem śmiertelnika. Larwy i słabsze upiory nie są w stanie go ujarzmić, zatem aktywizują się tylko raz na jakiś czas albo pozwalają duszy na częściową współkontrolę ciała. Pierwsza sytuacja ma najczęściej miejsce w gniazdach larw, które przypominają o sobie w chwilach głodu. Starają się wtedy poprzez nosiciela zdobyć pożywienie (np. krew innego żyjącego) albo, po prostu, jak pasożyty, żerują na ofierze, kradnąc jej Moc lub Zdrowie. Może też zdarzyć się sytuacja, gdy upiór nie oddziela duszy od ciała, pozostawiając żyjącemu świadomość, że wypowiadane słowa nie są jego własnymi, a czyny nie są zgodne z jego wolą. W chwilach nieuwagi upiora duch człowieka może próbować odzyskać władzę, podjąć walkę, a być może nawet wyrzucić intruza. W przypadku potężnych demonów sprawa jest oczywista - duch człowieka zostaje zdominowany i stłamszony. Wszelkie działania podejmowane przez ciało jest zgodne z wolą upiora, a gdy ten postanawia porzucić swą materialną skorupę, opętaniec nie pamięta niczego, co się wydarzyło pod władaniem wrogiej potęgi.

Złodziej ciał może w pełni korzystać ze wszystkich umiejętności ujarzmionej ofiary bazujących na , manewrów bojowych, socjotechnik i wszelkich Zdolności specjalnych. Może dodatkowo wykorzystywać własne Zdolności, ale nie wolno mu posiłkować się Zagrywkami ofiary ani jej umiejętnościami opartymi na , i - wtedy podstawą testu jest wartość odpowiedniej cechy upiora. Plugawa natura i wrodzony spryt pozwalają mu bowiem spoglądać oczami nosiciela w Pomrok, widzieć tam innych jego mieszkańców i rozpoznawać podobnych mu potępieńców. W dowolnej chwili upiorny władca może spijać Moc marionetki, by wzmacniać swoją.

Dla innych ludzi opętaniec staje się nadczłowiekiem. Zyskuje Dary Ciemności, objawia nieznane wcześniej zdolności, nawet takie, które przeczą naturze ludzkiej. Wywołuje to potęga Mroku, spowijająca upiora i naznaczająca ciało, niezależnie od woli demona. Bywa, że jest to jedyna oznaka pozwalająca na zidentyfikowanie ofiary złodzieja ciał. Inną poszlaką jest zmiana nawyków i upodobań, lecz dostrzec, ją mogą jedynie osoby dobrze znające opętańca. Zalety płynące z Darów Ciemności równoważone są przez uszczerbek na zdrowiu ofiary. Pozbawiony doznań cielesnych, takich jak ból, zmęczenie, potrzeba snu czy jadła, nosiciel jest eksploatowany do granic wyczerpania, a często przekracza je bezpowrotnie.

Wątek złodzieja ciał pozwala zbudować zagadkową i mroczną fabułę. Odgadnięcie, że śmiertelnik jest opętany, a jego czynami kieruje demon, to nie lada gratka dla uczestników zabawy preferujących skomplikowane intrygi. Dzięki odpowiednim technikom narrator może tak prowadzić opowieść, że bohaterowie aż do ostatniej sceny nie będą zdawać sobie sprawy z opętania jednego z nich przez upiora. Wszak złodziej ciał nie musi bez przerwy dominować nad nosicielem, może przejmować nad nim kontrolę tylko w niektórych sytuacjach. Kiedy ponownie dopuści duszę człowieka do kontroli nad ciałem, ów nie będzie pamiętał tego, co się wydarzyło. Wyobraź

Sukub, Inkub, upiór perwersji, razyda

6, 5, 6, 4, Moc 15

Zdolności: Morf, Mroczna arkana (erotyka), Prześladowca, Uczuciowiec (uwielbienie perwersji).

Dary Ciemności: Nożycoręki, Plugawa odporność 3, Szkarłatny karaluch.

Znaki: Intensywny zapach ludzkiego potu.

Zaproszeniem dla Sukuba jest wkroczenie na ścieżkę perwersji i zaspokajania najskrytszych fantazji seksualnych. Razyda najpierw objawia się we śnie. Jawi się jako postać będąca urzeczywistnieniem podświadomych żądz człowieka, który go przyzwał. Zdaje sobie sprawę, że oblekając się w ciało, musi przejawiać cechy poszukiwane u jak największej liczby osób. Przybiera zatem wygląd bardzo atrakcyjnej zmysłowej kobiety o pewnych cechach androgenicznych, np. o dużej sile lub męskich narządach płciowych. Spowijająca razydę ciemność narzuca śmiertelnikom erotyczne wizje i rozpala ich pożądanie, zaś miejsce, w którym pojawił się Sukub, szybko staje się siedliskiem rozpusty i dewiacji.

sobie, że budzisz się w nocy całkiem nagi, z krwią na rękach, cały ubłocony i upaprany leśnym igliwiem. Nie pamiętasz nic, poza koszmarem pełnym szalonych obrazów, które przecież nie mogą być prawdą...

Inspiracje na opowieść:

- Nikczemny antagonista grupy raptownie wykrzyknie, że jest opętany i tylko na chwilę odzyskał kontrolę by przekazać tę wiadomość. Poprosi bohaterów o pomoc.
- Powstrzymać demona, który sprowadza opętanie na piękne kobiety w dużym klanie i zmusza je do okrutnych morderstw; przechodzi z nosicielki na nosicielkę.

Symbionty

Choć posiadają zdolność opętywania, dużym nadużyciem byłoby nazywanie ich złodziejami ciał. Symbionty to larwy, które unikają konfrontacji, są uległe i instynktownie chętne do współpracy. Cechy te sprawiają, że okultyści, którzy nie kroczą ścieżką Tradycji (zwłaszcza Ebionici), powszechnie wykorzystują larwy do własnych celów. Zaklinają je w ciałach, aby dzięki nim człowiek zyskał demoniczne znamiona, lub zamykają w symbolach i znakach, by wzmocnić moce fetyszy. W Dominacie Ebionitów istnieje cała gałąź medycyny wykorzystująca symbionty - pomagające w regeneracji zdrowia,

wzmacniające organizm bądź czuwające, by proteza kończyny nie została odrzucona, lecz przyjęta jak własna. W zamian larwa jest dokarmiana Mocą osoby, która pragnie skorzystać z jej właściwości. Układ ten wydaje się obopólnie korzystny.

To jednak tylko pozory, a przynajmniej tak twierdzą mentorzy Omamu. Niezależnie od tego, jak słaby jest symbiont, jest to upiór, nieodrodne dziecię Ciemności, i taką ma naturę. Jego celem jest niszczenie, a nie pomaganie. Być może do tego drugiego uda się go czasem nakłonić, lecz prędzej czy później pochodzenie z Bezmiaru daje o sobie znać. Mimo że aparat bezpieczeństwa Ebionitów skutecznie zamyka usta tym, którzy mają coś więcej do powiedzenia na temat symbiontów, a propaganda przedstawia biomancję jako symbiozę człowieka i upiora, uciekinierzy z Dominatu i szpiedzy w laboratoriach Cesarza przekazują wstrząsające relacje. O potwornych mutacjach u osób poddanych biomancji, o oszalałych symbiontach, które doprowadziły ciała nosicieli do krańcowego wycieńczenia bądź spowodowały jego przeobrażenie w potwora Bezmiaru. Pamiętaj o tym, gdy spotkasz człowieka oferującego Ci ingerencję w Twe ciało i zaklęcie w nim symbionta mającego wzmocnić Twą siłę. Tradycja wypowiada się w tym aspekcie jednoznacznie, ale wybór, jak zawsze u wolnego człowieka, należy do Ciebie.

Inspiracje na opowieść:

- Odnaleźć księgę z rytuałem wyjawiającym, jak zakląć w ciele symbionta, dzięki któremu człowiek staje się odporny na oparzenia i ogień.
- Znaleźć egzorcystę dla hanzyckiego asasyna z ręką skrępowaną skórzanymi pasami. Dawny symbiont, który zwielokrotniał jego siłę, zbuntował się i przejął kontrolę nad ręką. Gdy zyskuje choć odrobinę swobody, próbuje zranić najbliższe osoby bądź okaleczyć nosiciela.

Morfenitory

Gdy zdusze dybucze obdziera ze skóry
Nie dla niego usta twe, lecz wilcze pazury.

Żywiołak, *Dybuk*, słowa R. Wasilewski

Mędrcy powiadają, że najbardziej się boimy tego, co skryte i niewidoczne. Najpewniej nigdy groza nie objawiła im się obleczona w żywe mięso, zdeformowany kościec i stalowe mięśnie. Taki obraz wyklętego to namacalna, bezpośrednia emanacja spaczenia Wirami Otchłani. Morfenitory (zwane potocznie morfami) to silne upiory, które przybrały cielesną postać. Nie muszą w tym celu opętywać śmiertelnych ani szukać miejsca do nawiedzenia. W dowolnym momencie przywdziewają szatę ciała, widzialną dla wszystkich żywych istot.

Niektóre morfenitory trwają tylko w jednej, stałej formie, ale potężne demony mogą oblekać się w ciało dowolnej wielkości i kształtu. Przemiana w morfa trwa ułamek sekundy, upiór potrafi błyskawicznie pojawić się przed człowiekiem i równie szybko porzucić ciało, wracając do Pomroku. Sam proces oblekania się w ciało i porzucania go jest wyczerpujący - wymaga wiele Mocy, na którą stać jedynie silne demony.

W formie morfa wyklęty może korzystać ze wszystkich upiornych Zdolności i Darów Ciemności. Posiadanie ciała umożliwia mu zdobywanie Mocy poprzez zjadanie żywych i picie ich krwi, dlatego też bękarty zza Ognistej Kurtyny preferują postać drapieżnika lub groźnego potwora. Sprytne demony, dzięki formie morfenitora, przenikają do społeczności ludzkich, by realizować swoje cele. Zdarzało się, że wielki kapłan lub cudotwórca okazywał się zwykłym morfem, którego zamysłem była budowa własnego kultu bądź realizacja plugawego planu. W ludzkiej postaci objawiają się wyłącznie przebiegłe upiory, gdyż te głupsze nie są w stanie upodobnić się do rozumnych mieszkańców naszego świata. Potrafią jedynie naśladować dziką naturę, przybierając przerażający wygląd mięsożernych hybryd, które dzięki mrocznym Darom posiadły nadprzyrodzone właściwości. Są też wyklęci, którzy nie naśladują organizmów żywych, lecz ożywione zjawiska przyrody, objawiając się jako piaskowe wiry, płonące kolumny bądź kamienne golemy. W druidyzmie upiory takie zwą się żywiołkami, a kultyści oddają im cześć.

Forma, jaką przybiera morf, stanowi paradoksalnie jego największą słabość. Wcielając swą duszę w ogień, staje się on bowiem czuły na wodę. Oblekając się w ciało, będzie podatny na zadawane rany. Wszelkie obrażenia zadane morfenitorowi nie zabierają mu Zdrowia (którego nie posiada), lecz bezpośrednio zmniejszają jego Moc. Jeśli zatem morf otrzyma śmiertelną ranę, natychmiastowemu rozkładowi ulegnie jego powłoka cielesna, ale również zostanie zduszony płomień jego istnienia. Trzeba jednak pamiętać, że wszystkie morfy są niewrażliwe na ból fizyczny, a choć są świadome uszkodzeń ciała, odniesione rany w żaden sposób nie ograniczają ich sprawności. Naturalnie mają też odporność na wszelkie trucizny, choroby i leki opracowane z myślą o śmiertelnikach.

Inspiracje na opowieść:

- Zdemaskować morfa, który wędruje po klanach jako wybraniec przodków, czcigodny człowiek naznaczony łaskami duchów.
  Wyznawcy wielkiego K zbudowali urządzenie, dzięki któremu mogą nadać właściwość morfa każdemu upiorowi z Pomroku. Wyklęty przybiera zawsze postać zabójczej maszyny, posłusznej koroderom Wielkiego K.

Harpia, Odrzyskóra, upiór mordu, razyda

13, 5, 2, 3, Moc 20

Zdolności: Glos Otchłani, Morf, Opętanie.

Dary Ciemności: Moloch +4, Nieczuły, Niespożyte rezerwy, Plugawa odporność 4, Przeobrażenie, Skalanie krwi.

Manewry bojowe: Bestialskie zwarcie, Mordercza furia.

Znaki: Śpiący w pobliżu opętańca słyszą we snach jęki i krzyki umęczonych ofiar; wzrost agresji względem słabszych.

Na polu walki, gdzie ludzie tańczą ze śmiercią, krew bryzga na wszystkie strony, a w powietrzu unoszą się smród trzewi, jęki rannych i suchy trzask kruszonych kości, prędzej czy później pojawi się Harpia. Rozmiłowani w okrutnych czynach wojownicy niekiedy oddają jej cześć. Widocznie są jej warci, gdyż Odrzyskóra jest upiorem ograniczonym, który nie rozumie otaczającego go świata, lecz chętnie przychodzi do człowieka wybierającego ścieżkę mordu i bestialstwa. Natychmiast po przybyciu próbuje opętać „wybrańca", czasami pozostawiając nosicielowi resztkę jego woli. Przejmuje nad nim kontrolę wyłącznie w chwilach gniewu, a także podczas walki. Bywa jednak i tak, że opętanie jest całkowite, a upiór traktuje ciało jak narzędzie realizacji jedynego celu, który wzmacnia jego Moc - zabijania w mękach. Ogarnięty szałem człowiek przeistacza się w krwiożerczego potwora, mordującego wszystko, co się rusza, a niekiedy obdzierającego swe ofiary ze skóry. Harpia w postaci morfenitora wygląda jak kobieca personifikacja potwornej niszczycielskiej furii.

Kto łamie Tradycję, przywołuje razydy

Ciemność karmi się złymi ludzkimi emocjami - gniewem, nienawiścią, strachem, szaleństwem, cierpieniem, smutkiem i bestialstwem. Człowiek, który dopuszcza się niegodnych czynów, wypiera się człowieczeństwa i zwraca na siebie uwagę Bezmiaru. Upiory kuszą go i popychają, by nadal podążał ścieżką zła. Zsyłają sny i prowokują sytuacje, które mają go pogrążyć w toni plugawych występków. A jeśli wówczas człowiek nie zawróci lub z premedytacją podepcze Tradycję, otwiera się na Ciemność, wystosowując zaproszenie dla razydy, upiora deprawacji.

Razyda to nazwa ogólna całego rodzaju. W jego obrębie funkcjonują osobniki wyczulone na szczególne występki człowieka. Dla jednych przywołaniem będzie niezwykłe okrucieństwo, dla innych słodkie wezwanie będą stanowić praktyki kanibalistyczne bądź deprawacja seksualna. Gdy człowiek złej natury i woli otwiera tymczasowy most do Bezmiaru, razyda może skorzystać z jego zaproszenia, choć bywa, że niekiedy je ignoruje. Jeśli przybędzie, może okazać wdzięczność, obdarzając przywołującego Darami Ciemności lub demonicznymi znamionami. Innym razem opęta go, wyłącznie po to, by zyskać ciało, a czasem zdarza się, że po prostu wysysa duszę straceńca, jak nekrozyta szpik z ludzkich kości.

Zasada i odpowiedzialność są tutaj jasno zdefiniowane. Razyda przybywa, przywołany złymi uczynkami człowieka. Teraz rozrozumiesz już, dlaczego w Unii Omamu za naruszanie Tradycji grożą tak surowe kary.

Kontakt z zaświatami

Wyklęci posługują się echomeną, której poziom znajomości określany jest przez umiejętność *wiedza o sługach Ciemności*. Jest to język oparty na artykułowaniu uczuć, emocji, intencji i oczekiwań, pozbawiony niemal znaczeń i symboli kodu kulturowego, jakim porozumiewają się ludzie. Nie nauczysz się jej z książek, gdyż nie posiada formy pisanej; składają się na nią symbole oznaczające konkretne uczucia. Możesz przyswoić ją, słuchając upiorów lub kierując się wskazówkami znających ją osób. Szybko zrozumiesz, że echomena to mowa płynąca z serca, zrozumiała jedynie dla wtajemniczonych, gdyż dla postronnych obserwatorów są to tylko dźwięki uzewnętrzniające stany emocjonalne. Upiór posiadający 5 lub więcej potrafi porozumieć się z inną istotą za pomocą echomeny, nierzadko drogą telepatyczną, a wtedy jego słowa huczą bezpośrednio w głowie śmiertelnika. Larwy nie kontaktują się, lecz działają instynktownie lub wypełniają polecenia, do których inni zmuszają je siłą (np. rytuałem).

Innym sposobem kontaktu jest przekaz symboliczny, wykorzystywany w niezliczonych rytuałach, zaklęciach, mistycznych znakach oraz ceremoniach. Na obrzęd i ryt składają się

gesty, obrazy, rytm, powtarzalność i autosugestia, które są kodem zrozumiałym dla demonów. Widząc płonący ogniście w Pomroku symbol Granicy, wyklęty wie, że jeśli spróbuje sforsować ten znak, czekają go niemiłe konsekwencje. Za umiejętność przekazywania znaczeń poprzez symbole odpowiadają u śmiertelnych takie umiejętności jak *dominowanie ducha, transmutacja substancji i zaklinanie ciała*. Nawet jeśli nie jesteś okultysta, zapewniają one wystarczającą wiedzę o znakach, symbolach i obrządkach, które stanowią jednostronny komunikat dla mieszkańca zaświatów.

Inteligentne upiory mogą nauczyć się języka śmiertelników, choć trwa to zazwyczaj dość długo. Dużo łatwiej uczą się te bękarty Ciemności, które kradną ciała i mogą korzystać z pamięci oraz Zdolności ofiary. Także upiór, który dostatecznie długo obserwuje śmiertelnych, potrafi przyswoić sobie ich sposoby komunikacji, nie tylko językowe, ale również pozawerbalne.

Inspiracje na opowieść:

- Nawiązać kontakt z duchem dzwonnika, by wyjaśnił tajemnicze zniknięcie wszystkich mieszkańców klanu. W tym celu wykonać kopię dzwonu opisanego w archiwalnej kronice klanowej.
- Zrehabilitować hanzycki ród, zrywając w jego imieniu przymierze z potężnym demonem. Aby te uczynić, należy wypowiedzieć umowę, przeprowadzając ceremonię w domenie nawiedzanej przez upiora.

Nomen omen

Esencja świadomości wyklętych zawiera się w ich imionach. Znając imię upiora, poznajesz sekret i naturę jego naznaczenia Ciemnością. W takim wypadku, posiłkując się naukami okultyzmu, z dużym prawdopodobieństwem określisz potęgę i moce demona, a także wzmocnisz skierowane przeciwko niemu rytuały i zaklęcia. Znana uczonym Rubieży „zasada imienia" mówi zwięźle - znajomość prawdziwego imienia daje władzę nad istotą.

Należy rozróżnić imię demona od zwykłego przydomka lub przybranej nazwy. Kroczący-pośród-Łanów albo Jedyny to tylko miana nadane przez śmiertelników Prawdziwe imię, zawsze znane danej istocie, jest zazwyczaj przez nią ukrywane, głęboko schowane za kotarami tajemnic. Można je wypowiedzieć tylko w mowie upiorów, czyli echomenie. Zdarzało się, że okultysta poznawał imię upiora, lecz jego kunszt echomeny nie był wystarczający, aby je bezbłędnie wyartykułować. Nic dziwnego, gdyż im potężniejszy i sprytniejszy wyklęty, tym dłuższy kod jego istnienia. Zapisane imiona najpotężniejszych zajmują kilkadziesiąt stronic. Naj-

popularniejszym sposobem poznania prawdziwego imienia demona jest odszukanie okultysty, któremu udało się poznać imię wyklętego podczas obrzędu egzorcyzmów.

Nie każdy potępiony został obdarzony przez Ciemność wyjątkowym imieniem, aczkolwiek ci, którzy je posiadają, potęgą i sprytem przewyższają pozostałych. Są wyjątkowi i świadomi własnego istnienia oraz celów, jakie pragną osiągnąć. Znani z Imienia to arystokracja pośród upiorów. Pozostałe osobniki to szara masa, a ich imiona brzmią dokładnie tak samo, czyli miano jest określeniem rodzaju. Na przykład imiona wszystkich widmowych wyżeraczy brzmią identycznie. Rodzi to ciekawą sytuację, ponieważ istoty o tym samym imieniu posiadają te same zdolności i instynkty, ale dodatkowo mają wspólną świadomość. Każdy przedstawiciel rodzaju wie to samo, co wszyscy pozostali. Jeśli widmowy wyżeracz pozna sekret zwalczającego go egzorcysty, tym samym poznają go wszyscy jego bracia. Sytuacja zmienia się, jeśli śmiertelni wyróżniają konkretnego wyklętego. Przez dłuższy czas będzie on budził w nich silne emocje i skojarzenia, zaczną o nim opowiadać historie i będą go traktować jak indywidualną istotę o własnym rozumie. Sytuacja taka czyni z upiora jednostkę wyjątkową, zmienia jego naturę i wyodrębnia go spośród jednakowych (dotąd) przedstawicieli jego rodzaju. Wyklęty otrzymuje indywidualne imię, które od tej pory będzie jego stałym i prawdziwym. Nie zrywa więzów ze swym rodzajem, nadal może czerpać od współbraci wszelkie informacje lub przekazywać je reszcie. Ale teraz ma wybór.

Imię zawiera zaszyfrowane dane o zdolnościach intruza z Bezmiaru, gdyż w imieniu zawiera się cała jego natura. Poznanie go daje śmiertelnym wiedzę, która, odpowiednio wykorzystana, pozwoli na podporządkowanie sobie wyklętego. Pokusa panowania nad upiorami zrodziła gałąź okultyzmu zwaną goecją. Jej adepci za pomocą wypracowanych naukowo metod dążą do odkrycia prawdziwego imienia istoty, aby następnie, poprzez rytuał, ściągnąć ją z potępionych sfer do Pomroku. Niebezpieczna ścieżka goecji została zakazana przez Omam, gdyż stwarza pozory ujarzmiania Bezmiaru, ale w rzeczywistości jej kręte schody prowadzą wprost ku Bezdennej Otchłani. Demonolog goeta otwiera serce na jad Ciemności, aby zyskać szerszą wiedzę o metodach odszyfrowywania imion istot i sprawniej kontrolować te, nad którymi już zyskał przewagę. Dla Ebionitów perspektywa większej mocy i władzy warta jest ryzyka, dlatego w Dominacie goecja jest jedną z najbardziej prestiżowych i zgłębianych okultystycznych nauk. Przykład idzie z samej góry, gdyż Cesarz, Pan Cieni, jest zazwyczaj wybierany spośród największych arcymistrzów tej dziedziny.

Poniżej przedstawiono zalety odkrycia prawdziwego imienia upiora.

Wywołanie. Zwykłe zawołanie upiora po imieniu może zmusić go do ujawnienia się poprzez manifestację swych mocy lub też bezpośrednie ukazanie się temu, który go wzywał. Sprytniejsze upiory (5 i więcej) raczej nie ulegną pokusie, jednak w ten sposób łatwo zidentyfikować mniej inteligentne istoty. Dlatego też egzorcyści najpierw wymieniają imiona rodzajowe, aby sprawdzić," czy wyklęty jest Znanym z Imienia czy też zwykłym przedstawicielem swego rodzaju. Ta metoda jest skuteczna tylko wtedy, gdy upiór znajduje w zasięgu głosu wołającego.

Dodatkowa kość. We wszystkich interakcjach ze znanym Ci upiorem otrzymujesz dodatkową kość do testów, niezależnie od tego czy chodzi o przeciwstawienie się mocy demona, negocjowanie z nim, czy bezpośrednią konfrontację.

Zwiększone obrażenia. Imię nakreślone na broni w formie tajemnych symboli czyni ją skuteczniejszą w walce z upiorem. Taki oręż zwiększa o 1 zadane obrażenia.

Przyzwanie. Dość skomplikowany okultystyczny obrzęd. Zmusza upiora do przybycia w miejsce, w którym został odprawiony rytuał. Zwykle upiór próbuje przeciwstawić się sile ceremonii i próbuje nagiąć wolę uczestniczących w niej osób, dlatego też do przywołania potężnego demona potrzeba wielu okultystów. Wezwany demon, niezależnie od miejsca, w którym się znajduje, bezzwłocznie rusza ku miejscu ceremonii. Wędrówka może potrwać dzień, miesiąc, a nawet lata. Demonolodzy ebioniccy udoskonalili ten rytuał, tworząc tymczasowy most do Bezmiaru, przez który upiór w mgnieniu oka może przejść do wyrysowanego znaku.

Zasada imienia znana jest również demonom, a żaden okultysta nie chce być rozpoznawany przez upiory. Nie bez przyczyny Rytualiści skrywają się za maskami, a egzorcyści nie Używają imion, posługując się przydomkami. Choć natura nie powiązała tak silnie Twego imienia z kodem istnienia, to jednak upiory potrafią uczynić z niego pewien pożytek. Znajomość Twego prawdziwego imienia, nadanego Ci świadomie podczas obrzędu narodzin, zapewnia przewagę wyklętym, z której chętnie czynią użytek. Należy przypomnieć, że jeśli przeciętny przedstawiciel danego rodzaju upiorów pozna Twe imię, poznają je wszyscy jego pobratymcy. Jedynym wyjściem z podobnej sytuacji są zabiegi okultystyczne, które zakryją Twe prawdziwe imię siecią innych znaczeń.

Dowiedz się zatem, co Ci grozi, jeśli upiór pozna Twoje prawdziwe imię.

Widzę cię! Większość ludzi jest dla wyklętych jedynie jednolitą masą krwi i ducha, zwykłym pokarmem. Jednak, znając Twoje imię, upiory widzą Cię bardzo wyraźnie, a płomień Twego ducha jest dla nich niczym latarnia dla zagubionych we mgle okrętów. Niezależnie od tego, jak zmienisz swój wygląd, wyklęty i tak Cię rozpozna. Może to nastąpić np. podczas zbiorowych egzorcyzmów, w których upiór, zamiast wyzwolić swój gniew wobec losowo wybranego celebranta lub poplecznika, najprawdopodobniej skieruje go przeciwko Tobie.

Odszukanie. Upiór znający Twe imię jest zdolny odnaleźć Cię, mimo że pozostaje w Pomroku, choćbyś nawet uciekł za Wielką Wodę. Będzie niuchał i tropił jak pies gończy, czasem błądził, ale ogólny kierunek zawsze wybierze prawidłowy. Odszukanie Cię może mu zająć kilka godzin lub lat (zależy to od upiora), jednak w końcu i tak Cię znajdzie. Nie uciekniesz i nie ukryjesz się. Nigdzie nie będziesz bezpieczny.

Dodatkowa kość. Analogicznie do sytuacji, w której Ty znasz imię demona, we wszystkich Waszych interakcjach upiór otrzymuje dodatkową kość do wszystkich testów. Konfrontacja z takim wrogiem nie należy więc do bezpiecznych, o ile bezpiecznym można nazwać jakiekolwiek starcie z upiorem.

Imię dla demona

Okultysta po imieniu może rozpoznać, z jakim demonem ma do czynienia. Przełóż ten fakt na opowieść i nadawaj upiorom prawdziwe imiona o egzotycznym brzmieniu, posługując się poniższymi podpowiedziami. Gdy wyklęty panuje nad wieloma dziedzinami, połącz imiona z każdej z nich w jedno długie. Są to prawdziwe imiona istot tłumaczone z echomeny. A więc będą zrozumiałe tylko dla wtajemniczonych (np. Suarszudu - Widmowy Posłaniec).

Inspiracje na opowieść:

- Przekonać zdolnego egzorcystę, aby wspomógł grupę w walce z demonem - egzorcysta kiedyś poznał jego imię, lecz niestety, upiór również poznał imię, okultysty.
- Zdobyć zaklęty bełt kuszy, którym soldacki snajper zranił wieki temu potężnego morfa. Studiując ten pocisk, Rytualiści będą mogli poznać prawdziwe imię demona, który powrócił dzisiaj, siejąc śmierć i zniszczenie.

Właściwości upiorów

Kreując wyklętego na potrzeby opowieści, powinieneś scharakteryzować go podobnie jak każde inne stworzenie, z którym grupa będzie wchodzić w interakcje. Upiory opisują cechy, specjalne nadnaturalne Zdolności dane im przez Ciemność, a także znaki, jakie objawiają się śmiertelnym w pobliżu demona,

Cechy

Podobnie jak u ludzi, cechy to atrybuty przypisane każdemu upiorowi, niezależnie od tego czy objawia się on w swej naturalnej postaci (jako kłąb energii), czy też obleka się w ciało w świecie żywych. Każdy upiór posiada te same cechy, co każde inne stworzenie. Jako że większość upiorów egzystuje w formie niematerialnej, widzialnej jedynie w Pomroku, ich zazwyczaj ma wartość 0. Jedynie morfy, czyli upiory potrafiące przybierać materialną postać, posiadają wartość wyższą od 0, zależnie od wybranego kształtu.

Cechy na poziomie 1-3 charakteryzują słabą larwę, podczas gdy Znani z Imienia mają cechy na poziomie 12-14. Cechy przeciętnego groźnego upiora oscylują w okolicach 6-8.

Moc

Moc określa siłę witalną upiorów i duchów. Jej utrata gasi płomień istnienia i oznacza dla wyklętego (lub ducha) ostateczną zagładę. Moc upiora jest nieograniczona. Nie jest wyrażana za pomocą schematu znanego z Karty Bohatera, lecz po prostu ma przypisaną wartość.

Nawet słaby upiór może z czasem stać się potężniejszy. Upiór z początkową Mocą 1 w ciągu kilkudziesięciu lat, w sprzyjających okolicznościach, może ją podnieść nawet do 100. Takie sytuacje zdarzają się jednak niezwykle rzadko,

Rodzaj upiora	Sugerowane imię
Zł odzieje ciał i nawiedzający	Stylizowane na imiona afrykańskie (Kgosi, Nyarai, Tau, Unathi).
Morfy	Stylizowane na nazwy ze starożytnej Mezopotamii (Lagl-zagesi, Szamszi-Adad, Urnansze).
Upiory związane z kultem Jedynego	Stylizowane na nazwy z mitologii judeo-chrześcijańskiej (Metatron, Remiel, Zarachiel).
Upiory druidyzmu	Stylizowane na nazwy z mitologii Indian (Coatlicue, Quetzalcoatl, Tlaloc).
Upiory kultu Wielkiego K	Stylizowane na terminy chemiczne (Diazot, Itryn, Stront, Ksenon).
Upiory posłuszne Cesarzowi	Stylizowane na imiona z mitologii skandynawskiej (Eydis, Hakan, Valdis).
Smoki	Stylizowane na nazwy z mitologii Bliskiego Wschodu (Astaroth, Mot, Tanith).

gdyż świat śmiertelników i Pomrok nie są naturalnym i stabilnym środowiskiem dla bękartów Ciemności. Przebywając poza Bezmiarem i nie mając styczności ze sferami mroku, upiory stopniowo tracą Moc. U każdego wyklętego utrata postępuje w innym tempie. Są demony, które co tydzień muszą karmić się cierpieniem, by zregenerować Moc, inne zaś słabną przez lata. Tworząc upiora, nie zwracaj uwagi na utratę Mocy, gdyż najważniejsza jest świadomość niezwykłej determinacji wyklętych do jej odnawiania przy wykorzystaniu różnych metod (opisanych dalej).

Moc określa potęgę wyklętego, ponieważ jest on w stanie podsycać nią ogień swej woli i zwiększać skuteczność działania. W czasie opowieści narrator może wydać 1 Mocy upiora w zamian za wzmocnienie podejmowanej czynności dodatkową kością do testu. O chęci takiej zamiany informuje jeszcze przed testem, a jednorazowo jest w stanie zamienić maksymalnie 3 Mocy na tyleż kości. Podsycanie działań Mocą czyni z wyklętych bardzo groźnych przeciwników.

Kreując bękarta Ciemności na potrzeby akcji, dodaj słabemu upiorowi około 5 Mocy, niebezpiecznej istocie, mającej stanowić wyzwanie dla grupy, przyznaj 10-15 Mocy, zaś Znanemu z Imienia nawet 20-30 Mocy.

Poza Bezmiarem upiór stopniowo traci Moc.

Upiór może zamienić 1 Mocy na 1 kość do testu. W ten sposób w jednej scenie jest w stanie zamienić najwyżej 3 Mocy.

Zdolności upiorów

Demoniczne talenty upiorów nie wzięły się z nauki ani indywidualnego doświadczenia, lecz z łaski Ciemności i naznaczenia wzorem Czarnej Spirali. Zdolności upiorów jest bez liku, gdyż chaos i zmiana są drugą naturą Ciemności. Poniżej opisano najbardziej charakterystyczne, zaobserwowane przez okultystów Rubieży u co najmniej kilku istot. Nic nie stoi na przeszkodzie, byś, przygotowując wyklętego na potrzeby opowieści, sam wymyślił, jakie posiada on Zdolności.

Głos Otchłani

Zbrukany przez Wiry huczące w Otchłani i morze chaotycznej energii, upiór wyszedł z próby zwycięsko. Od tej pory Ciemność traktuje go jako swego wysłannika na Rubieży, który może przekazywać zarówno jej Dary, jak i Przekleństwa. Jeśli Głos Otchłani zna prawdziwe imię danej istoty z krwi i kości, może przekazać jej dowolny Dar Ciemności lub Przekleństwo. Aby to uczynić, musi w obecności śmiertelnika trzy razy wymówić jego imię oraz określić Dar (lub Przekleństwo), który mu przekazuje. Naznaczając Przekleństwem, upiór musi zwyciężyć w przeciwstawnym teście przeciwko *dominowaniu ducha*. Wyklęty potrafi obdarować tyloma Darami i Przekleństwami (liczonymi łącznie), ile wynosi jego . Potem musi poczekać, aż jedna z naznaczonych przez niego istot zginie, bądź też ją odszukać, i w podobnym rytuale odebrać to, co wcześniej jej podarował. Jeśli upiór zginie, znikną nadane przez niego Dary i Przekleństwa. Głos Otchłani nie może naznaczać Darami i Przekleństwami siebie oraz istot bezcielesnych (np. duchów bądź upiorów skrytych w Pomroku).

Morf (wartość)

Wyklęty tworzy dla siebie formę materialną, w którą zaklina płomień swego istnienia. Postać, jaką przybierze, uzależniona jest od upiora. Przebiegły demon wcieli się w taką istotę, jaka najbardziej odpowiada realizacji jego celów. Będzie w stanie tak dobrze naśladować człowieka, że nie padnie na niego cień podejrzenia. Upiory słabsze obleką się w kształt, który ułatwi im zabijanie innych, gdyż zdobywają pożywienie poprzez krew i ciała swych ofiar. Zazwyczaj preferują postać potwornego drapieżcy lub nawet całego roju małych, agresywnych zwierząt, np. szczurów czy pająków.

Morf, jako jedyny, charakteryzowany jest również przez , która mówi o sile, zwinności i wigorze jego materialnej formy. Ponadto forma morfa zawsze przydaje wyklętemu Darów Ciemności (patrz **Rozdział XIX**).

Demon w postaci morfa nie dysponuje jednak Zdrowiem, a wszelkie rany, które wydają się fizyczne, w rzeczywistości ranią bezpośrednio płomień jego istnienia, czyli powodują utratę Mocy. Powrót do Pomroku powoduje zniszczenie ciała (często przez widowiskowe samospalenie albo rozsypanie się w pył).

Mroczna arkana (wybrana dziedzina)

Wyklęci, którzy przeżyli wędrówkę do Studni Dusz, posiadają dużą władzę nad konkretnym aspektem egzystencji. Może być nim uczucie, żywioł lub cokolwiek innego. Na przykład Mroczna arkana (iluzja) pozwala wyklętemu kreować halucynuje i wywoływać złudne wizje, natomiast arkana (strach) czyni go odpornym na lęk i pozwala narzucać go innym. Demon zyskuje władzę nad dziedziną swej Mrocz-

nej arkany, mogąc ją kontrolować, wywoływać bądź niszczyć. Zwykła ingerencja za sprawą Mrocznej arkany kosztuje 1 Mocy, poważna manifestacja - 5 Mocy. Jeśli demon za pomocą tej Zdolności próbuje skrzywdzić śmiertelnika, poza wydaniem Mocy musi uzyskać przewagę w przeciwstawnym teście przeciwko odpowiedniej umiejętności okultystycznej człowieka. Jeśli Mroczna arkana dotyczy umysłu, wówczas człowieka chroni *dominowanie ducha*, jeśli ciała - śmiertelnik broni się zaklinaniem ciała, zaś gdy krzywda ma być wyrządzona przez zadanie rany żywiołem lub kontrolowanym przez arkanę przedmiotem - stosuje się test *transmutacji substancji*.

Nawiedzanie

Upiór wiąże się z wybranym miejscem, rośliną lub przedmiotem, zwanym od tej chwili jego domeną. Miejsce nawiedzenia staje się ciałem wyklętego, który zyskuje władzę nad wybranymi elementami domeny: może otwierać i zamykać drzwi nawiedzonego domu lub poruszać gałęziami drzewa, które zamieszkuje. Każdy, kto cierpiał lub zginął w granicach domeny upiora, wzmacnia przeklętego władcę, dlatego demony preferują nawiedzanie miejsc składania ofiar lub przedmiotów służących do zadawania bólu i śmierci (np. broni). Często siedziba demona zostaje otoczona kultem. Może być to święte drzewo druidów lub potężny artefakt. Moce Ciemności, jak zawsze, są kapryśne i niektóre upiory mogą zostać uzależnione od miejsca nawiedzenia, stając się jego więźniem. Właściwość nawiedzania określa, czy upiór może przejąć kontrolę nad wybranym miejscem lub przedmiotem, zespolić się z nim, poddać swojej kontroli i dzięki temu dokarmiać swą Moc. Nawiedzony dom, w którym ktoś umrze, oddaje duszę zmarłego demonowi tego miejsca. Nawiedzony miecz spija duszę swej ofiary, odżywiając w ten sposób upiora. Nawiedzenie zawsze wymaga pewnego wysiłku. Słaby upiór jest w stanie nawiedzić jedynie małe obiekty, podczas gdy potężny za swoją domenę może uznać cały las czy dużą grupę przedmiotów. Larwy mogą szczątkowo kontrolować domenę, np. bawić się światłocieniem, uwypuklać dźwięki, itp. Demony zaś kontrolują domenę całkowicie i w jej granicach mogą kreować koszmarne iluzje.

Opętanie

Strach, jaki wzbudzają opowieści i historie o złodziejach ciał, można porównać jedynie do legend o Cieniach Cesarza i pożeraczach dusz. Opętanie umożliwia demonowi przełamanie woli dowolnego stworzenia i zawładnięcie jego ciałem bądź zmuszenie go do określonych zachowań wbrew woli. Zawsze stanowi bezpośrednią agresję upiora na umysł ofiary i polega na przełamaniu woli człowieka lub zwierzęcia, zdominowaniu ducha i, w rezultacie, zawładnięciu ciałem ofiary. Takiego upiora okultyści nazywają złodziejem ciał. Aby jego zamiar się powiódł, musi wygrać przeciwstawny test (Łatwy w przypadku zwierząt, Zwykły w przypadku ludzi i rozumnych splugawionych) przeciwko Łatwemu testowi *dominowania ducha* ofiary. Przewaga po stronie ofiary oznacza fiasko opętania, utratę Mocy przez upiora w ilości równej różnicy przebić, a dodatkowo do końca sceny uodparnia ofiarę na kolejne próby opętania przez tego upiora. Z kolei przewaga po stronie agresora oznacza przełamanie woli ofiary, zdominowanie jej ducha i utratę przez nią Mocy w ilości równej różnicy przebić. Od tej pory demon przejmuje całkowitą lub częściową kontrolę nad ciałem nosiciela, zyskując dostęp do jego zmysłów, umiejętności, manewrów bojowych, socjotechnik i zdolności, lecz nie do Zagrywek, pamięci i nawyków. Oznacza to, że przejmując kontrolę nad rzecznikiem rodu, złodziej ciał może korzystać z wysokich umiejętności społecznych nosiciela, ale dla osób znajomych pewnym ostrzeżeniem może być dziwne zachowanie i nierozpoznawanie przyjaciół.

Opętanie jest bardzo wyczerpujące dla nosiciela, którego nić życia i duch szybko gaśnie, co może doprowadzić go do śmierci z wyczerpania. Złodziej ciała żyje dzięki swojemu nosicielowi, nie słabnąc z upływem czasu, a co więcej, w każdej chwili może pożywić się Mocą ofiary, by tym samym powiększyć swoją. Złodziej ciał w każdej chwili może porzucić nosiciela i przejść w Pomrok.

Piekielny rajd

Podmuch infernalnych wichrów naznaczył istotę zdolnością błyskawicznego poruszania się we wszystkich znanych/sferach. Piekielny jeździec przemieszcza się drogą powietrzną poprzez Bezmiar i Pomrok z prędkością około 90 km/h (25 m/s.). Piekielny rajd zapewnia dodatkowe 3 kości do testów odnoszących się do szybkości poruszania (np. podczas pościgów). Jeśli wyklęty posiada formę materialną (morfenitor albo opętaniec), wówczas również może korzystać z tej mocy (i modyfikatora), choć latać może tylko wtedy, gdy jego ciało na to pozwala (np. ma skrzydła lub opętana została latająca bestia). Widząc piekielnego jeźdźca, daruj sobie ucieczkę lub pościg za nim, to bezcelowe.

Pożeranie (wybrana Akcja/wartość)

Wśród upiorów są również drapieżniki, polujące na swych pobratymców i wchłaniające ich Moc, by tym sposobem wzmocnić własną potęgę. Legenda mówi, że znakomita

większość takich istot narodziła się w Wirach Otchłani. Straszliwa umiejętność wspomaga demona w czasie konfrontacji i pozwala mu karmić się duchem innych. Na pełne imię pożeracza dusz zawsze składają się imiona jego ofiar, a znajomość przynajmniej kilku z nich może pomóc człowiekowi w konfrontacji w Pomroku lub podczas egzorcyzmów.

Pożeranie oparte jest na dodatkowych kościach wspomagających upiora w jednej, wybranej przez niego, Akcji przy konfrontacji (w egzorcyzmie lub podczas walki w Pomroku i Bezmiarze). W każdej rundzie, w której upiór wybrał tę Akcję, dodaje określoną przez Zdolność liczbę kości. Jeżeli zada przeciwnikowi obrażenia, zwiększa swoją Moc o liczbę zadanych ran (np. posiadając Zdolność Pożeranie: Wściekły atak +1, upiór otrzymuje dodatkową kość w każdej rundzie, w której wybierze Akcję Wściekły atak. Jeśli zada 3 obrażenia, zwiększy Moc o 3.). Potężni agresorzy dysponują tą zdolnością w każdej Akcji z osobna, lecz wartość każdej z nich przekracza liczbę 3 kości tylko u najgroźniejszych.

Zdolność Pożerania wydaje się potężna, lecz bardzo często stanowi jedyny sposób na odżywianie się wyklętego, tym samym zmuszając go do ciągłej konfrontacji. A kto mieczem wojuje, ten od miecza ginie. Prędzej czy później upiór trafi na godnego przeciwnika i wówczas łowca może zmienić się w ofiarę.

Prześladowca

Upiór, jak karaluch, ciągnie do Ciemności. Mrok jest pokarmem jego , przez co demon jest strasznie wyczulony na najmniejsze ślady naznaczenia Bezmiarem, zepsucia i splugawienia. Czuje zapach krwi istoty skąpanej w odmętach Bezmiaru i zawsze wybiera ją jako swój cel.

Do wszystkich testów podczas konfrontacji otrzymuje tyle dodatkowych kości, ile przeciwnik posiada utraconych poziomów Splugawienia. Inaczej mówiąc, im bardziej bohater jest splugawiony, tym mniejsze ma szanse na pokonanie prześladowcy.

Przyczajony

Ponoć tą Zdolnością chwalą się jedynie istoty narodzone w centrum Czarnej Spirali. Płomień istnienia przyczajonych jest tak słaby, że jeśli upiór obleka się w ciało opętańca, przechodzi w formę morfa lub korzysta z Nawiedzenia, jest niewidoczny nawet dla tych, którzy spoglądają w Pomrok. Jeśli w swej naturalnej postaci przemierzą Pomrok, sploty jego

energii są tak przygaszone, że wykryć je mogą wyłącznie osoby skoncentrowane na wykryciu właśnie tego rodzaju upiora. Przyczajony tłumi wszelkie znaki, które mogą zdradzić go w świecie materialnym. Przyczajonego nie sposób sprowokować do ujawnienia się przez wymówienie jego prawdziwego imienia (jest odporny na działanie Wywołania).

Uczuciowiec (wybrana emocja)

Zdolność polega na wchłanianiu przez demona energii uwalnianej przez ludzi, zwykle związanej z ich uczuciami i wspomnieniami. Większość uczuciowców żywi się złymi emocjami: cierpieniem, nienawiścią i bólem. Dlatego często sami rozbudzają w ludziach namiętności. Zwielokrotnia to ich moce i daje możliwość zaspokojenia apetytu. Jeśli w bezpośredniej obecności uczuciowca inna istota poddaje się silnym emocjom (ale tylko tym, na które upiór jest wyczulony), może on zabrać jej 1 Mocy, o tyle samo zwiększając swoją. Ofiara zawsze próbuje oprzeć się tej podświadomej agresji, dlatego o sukcesie bękarta Bezmiaru można mówić jedynie wtedy, gdy uzyska on przewagę w przeciwstawnym teście przeciwko kultowi przodków ofiary.

Metody odnawiania Mocy

Upiory zamieszkujące nasz świat słabną z każdą godziną, dniem i miesiącem. Zmusza to istoty Ciemności do ciągłego zaspokajania głodu, pogrążając je w permanentnym stanie nienasycenia. To właśnie ograniczenie, wynikające ze specyfiki naszego świata, zmusiło je do obrania specjalizacji w zdobywaniu q7 Niektóre osiągnęły mistrzostwo w pożeraniu swych braci, inne dostosowały się niemal doskonale do roli pasożytniczych pijawek, a te najprzebieglejsze zawierają z ludźmi pakty, których stawką jest właśnie zdobywanie Mocy. Ponieważ ilość Mocy, jaką może wchłonąć wyklęty jest nieograniczona, w sprzyjających okolicznościach i wiecznie bijącym źródle nawet słaba larwa może stać się potężnym, choć raczej głupim, demonem. Sposobów zdobycia Mocy jest wiele, ale, wzorem nauk egzorcystów z Omamu, przedstawimy tylko te najbardziej popularne.

Pożeranie. Upiór zdobywa Moc, pożerając innego upiora. Drapieżnictwo jest ryzykowne, gdyż zmusza łowcę do ciągłej konfrontacji. Zazwyczaj jednak nadchodzi czas, kiedy upiór się myli i trafia na przeciwnika silniejszego od siebie.

Złe emocje, koszmarne myśli i odrażające czyny śmiertelnych. Jak magnes przyciągają demony zwane uczuciowcami. Najczęściej karmią się one negatywnymi emocjami lub czynami śmiertelnych, np. nieszczęściem, bólem, cierpieniem i nienawiścią. Te sprytniejsze same prowokują szerzenie zła oraz zepsucia w swoim otoczeniu.

Pasożytowanie na Mocy śmiertelnych. Złodzieje ciał, którzy zdominowali ducha swych ofiar, wysysają ich Moc. Dzieje się tak w momencie, gdy pragną zaspokoić głód bądź Moc jest im potrzebna do zastosowania Daru Ciemności. W ten sposób mogą ucztować do woli, ale obżarstwo bywa przyczyną śmierci nosiciela. Wtedy zostają zmuszone do poszukiwania nowego źródła pokarmu.

Symbioza. Upiór za zgodą nosiciela odżywia się jego Mocą, w zamian wspomagając go energią Ciemności. Ten sposób preferują larwy, gdyż silniejsze upiory nie zadowalają się nędzną Mocą, którą w chwilach łaski daje im nosiciel, lecz pragną same się żywić, kiedy mają na to ochotę.

Ofiara. Demony, które założyły własne kulty, pobierają Moc od wyznawców w czasie obrzędów religijnych. Sutym posiłkiem jest dla nich krwawa ofiara, złożona ku ich czci. Wyznawcy mogą również przekazać część swej energii w wielkiej ceremonii, chwaląc imię swego idola, wielbiąc go i wydając bóstwu własną Moc bądź krew.

Ciało i krew. Krew i tkanki są silnie naznaczone energią śmiertelnych i stanowią wielką pokusę dla istot Ciemności. Wiele demonów usilnie stara się przybrać materialną postać, aby móc pić krew swych ofiar i pożerać ich ciała. Tym sposobem odnawiają Moc (w wysokości odbieranego ofierze Zdrowia). Ten sposób jest również praktykowany przez złodziei ciał, którzy przejmują cielesną powlokę (np. kolonia larw opętuje bestię z Pustkowi), by za jej pośrednictwem polować na innych żyjących i pożerać ich szczątki.

Znaki

Boją się ciszy, wtedy się własne serce słyszy.

Jan Izydor Sztaudynger

Oddech Bezdennej Otchłani przesyca odorem każde miejsce, przez które przeszło jej dziecię. Nagromadzenie mrocznej energii jest czasem tak wielkie, że wypala ona swoje piętno nie tylko w Pomroku, lecz również w świecie materialnym. Dzięki temu, na podstawie zauważalnych znaków, można zidentyfikować upiory lub wcześniej przygotować się na ich nadejście. Każdej istocie Ciemności o Mocy większej niż 5 towarzyszą znaki, czyli niezwykłe zjawiska wywołane przez kumulację energii Bezmiaru.

Znaki są wspólne dla danego rodzaju upiorów, gdyż wyklętych cechuje podobna natura i niemal identyczne naznaczenie Ciemnością. Dlatego też obserwacja znaków informuje, czy w pobliżu znajduje się wyklęty oraz do jakiej gromady należy. Opętanie przez upiora, przyjęcie formy morfenitora bądź nawiedzenie miejsca jedynie lekko wytłumia znaki, nigdy jednak nie zanikają one całkowicie, gdyż wywołuje je moc Ciemności. Niektóre bywają tak subtelne, że ich przypadkowe dostrzeżenie graniczy z cudem, inne tak widowiskowe, że od razu zdradzają obecność upiora. Potężne demony ciągną za sobą welon utkany z gęstej Ciemności, nie sposób zatem nie zauważyć tak wielkiego nagromadzenia znaków.

Przykładowe znaki:

- odgłosy obecności: szmery, płacz, zawodzenie, warczenie, bicie serca, ciężki oddech, szepty, trzepot skrzydeł, kroki;
- niepokojące dźwięki: bicie dzwonów, zgrzyt metalu, pisk zawiasów, stukot okiennicy, trzask gałęzi, huk gromu, wycie wichru;
- zapach zepsucia: smród zgnilizny, rozkładających się zwłok, odór ekskrementów, fetor brudu;
- piekielne efekty: swąd spalenizny i siarki, gryzący dym, płomienie, wypalone znaki, żarzący się metal, skry;
- wypaczone obrazy: odbicia lustrzane lub ich brak, zarysy potwornych kształtów, dziwaczne cienie;
- koszmary senne: morderstwa i makabra, strata i cierpienie najbliższych, wyuzdana perwersja, cielesne katusze;
- obrzydliwi towarzysze: robaki, owady, szczury, okaleczone zwierzęta, agresywne kruki, pająki i oślizgłe stwory morskie;
- wizje i olśnienia: krótkie przebłyski obrazów lub sytuacji związanych z wydarzeniami, jakich świadkiem bądź sprawcą był upiór;
- stygmaty na ciele: tatuaże, znamiona, zgniłe części ciała, blizny, czarna krew, zielony język;
- anomalie natury: rzeka płynąca pod prąd, czarne róże, biały kruk, kamienie toczące się pod górę, drzewo w kształcie potwora, nienaturalna cisza.

Konfrontacja z upiorem

Lecz nawet jeśli jesteśmy skazani przez los, to nie wychodzimy przecież z łona matki jako gnijące zwłoki - co każe się zastanawiać, jaka kosmiczna siła pozwala nam i wszystkiemu innemu opierać się bagnistemu uściskowi entropii, choćby tylko przez pewien czas.

Eric Davis, *TechGnoza*, przel. J. Kierul

Pewnego dnia będziesz musiał zmierzyć się z upiorem. Jeśli chcesz być przygotowany do starcia, zapoznaj się ze sposobami walki z wyklętymi. Nie wahaj się skorzystać z każdego z nich, bowiem wyklęty nie będzie miał żadnych skrupułów.

Rozpoznaj nieprzyjaciela. Wiedza o wrogu uczyni Cię potężnym. A na pewno pomoże przygotować się do konfrontacji, dzięki wiedzy o tym, czego możesz spodziewać się po Twoim przeciwniku. Zanim zmierzysz się w bezpośrednim starciu z upiorem, najpierw uzyskaj pomocne informacje - skąd przybył, czy ma sojuszników lub wyznawców, poznaj jego historię i związane z nim opowieści, dowiedz się, jaki układ gwiazd mu sprzyja i jak się odżywia Twój wróg. Pamiętaj, że upiory mają słabe punkty, które można i należy poznać. Twoje legendoznawstwo i wiedza o sługach Ciemności pozwolą Ci rozpoznać wyklętego po znakach bądź demonicznych znamionach. Spróbuj ustalić, czy masz do czynienia ze Znanym z Imienia, czy też ze słabszym bękartem Otchłani. Przy odrobinie szczęścia może nawet odkryjesz prawdziwe imię wyklętego. Przeprowadź wywiad wśród osób, które miały już do czynienia z Twym wrogiem. Zbieraj informacje; im więcej ich posiadasz, tym bardziej rosną Twoje szanse na zwycięstwo, lub choćby przeżycie, i zachowanie zdrowych zmysłów.

Znajdź upiora. To zadanie proste tylko w przypadku upiorów o małym sprycie, które dodatkowo posiadają ciało. Nietrudno znaleźć grasującą w okolicy bestię, gdyż zazwyczaj do jej kryjówki prowadzą krwawe ślady. Nieco gorzej może pójść z inteligentnym przeciwnikiem. Złodziej ciał potrafi porzucać nosiciela i przenosić się z ciała do ciała. Morfenitor może ukrywać się pod postacią zwykłego człowieka, lub zmienić kształt właśnie wtedy, kiedy dowiedziałeś się, jak wygląda. Znacznie gorzej bywa z upiorami bezcielesnymi, skrytymi w Pomroku. Ich kryjówki rozpoznasz po znakach. Jeśli znasz imię upiora, bez trudu przyzwiesz go Wywołaniem. O obecności upiora może poinformować Cię wiedźmiarz, który zagląda w Pomrok, zdradzą ją wizje i koszmary, umożliwią dostrzeżenie jej także artefakty Technoklanów i obrzędy Rytualistów.

Przygotowania. Nie dąż z balastem złych uczuć do starcia z istotą, która jest z nich utkana, gdyż wykorzysta je przeciwko Tobie. Przeproś tych, których skrzywdziłeś, nie noś w sercu żalu ani gniewu. Upiory to czują i karmią się Twą złością. Odpocznij, odpręż się i porzuć smutne myśli. Pomocne mogą okazać się medytacje Rytualistów. Przygotuj fetysze i talizmany, nanieś na nie odpowiednie symbole ochronne, które zabezpieczą Cię przed dominacją upiora. Jeśli upiór jest cielesny, przygotuj i naostrz broń. Wyryj na klindze mistyczne symbole i okultystyczne znaki, aby utrudnić wyklętemu zdominowanie Twego ducha lub skalanie go czystą nienawiścią. Najlepiej jeśli będziesz dysponował bronią srebrną, gdyż wielu potępionych jest wrażliwych na ten szlachetny metal. Wspomnij Tradycję i ścieżkę swego egzarchy, a najlepiej odpraw rytuał ku czci przodków. To najlepszy czas po temu.

Odizoluj przeciwnika. Nie zawsze jest możliwe, ale warto spróbować. Musisz pozbawić wyklętego sojuszników. Niechaj jego wyznawcy i kapłani odwrócą się od niego bądź spłoną w ogniu Tradycji. Zniszcz enklawę wroga, sprofanuj świątynię. Rozbij pomniki i totemy ustawione na jego cześć, zamaż symbole. Odetnij mu źródła pokarmu. Rozpal nadzieję w sercach tych, którzy lękali się upiora, gdyż on żywił się ich strachem. Pamiętaj, że uczuciowcy zdobywają moc przez wysysanie ludzkich emocji. Poznaj dokładnie, czym żywi się uczuciowiec i dopilnuj, by nie miał okazji do posilenia się czymkolwiek. Zabroń obłaskawiania go ceremoniami i ofiarami. Im bardziej go osłabisz, tym bardziej zwiększysz swoje szanse w walce.

Starcie. Większość upiorów nie posiada ciała. Są niematerialne, a zazwyczaj także niewidoczne dla oka. Nie możesz ich dotknąć ani wyrządzić im krzywdy, rąbiąc mieczem w miejsce, gdzie powinny się znajdować. To bezcelowe, nawet jeśli znasz mistyczne techniki walki i dzierżysz w dłoni zaklęte ostrze z wyrytym imieniem wroga. W bezcielesnej postaci upiór może korzystać ze swych mocy i Zdolności, natomiast Ty, jeśli nie znasz się na tajnikach okultyzmu, jesteś bezsilny i co najwyżej możesz bronić się, wykorzystując swe okultystyczne umiejętności bądź moc talizmanów.

Bezcielesny nawiedza miejsce lub kryje się w Pomroku. Czerpie siłę z kultu, składanych mu ofiar, bezpośredniej agresji na dusze ludzi i emocji (w przypadku uczuciowca). Za wszelką cenę spróbuj uzyskać pomoc doświadczonego okultysty. Przenieście się do Pomroku i tam spróbujcie zgładzić upiora. Poza Pomrokiem możesz polegać jedynie na półśrodkach - egzorcyzmach i fetyszach pozwalających na uwięzienie upiora poprzez zaklęcie go w butelce lub w mistycznym znaku. Przydatne są pułapki opracowane przez technoklanyckich konstruktorów wespół z Rytualistami, które zasysają upiora do pojemnika pokrytego mistycznymi symbolami.

Walka z demonami posiadającymi ciało wcale nie jest łatwiejsza. Pamiętaj, że złodzieje ciał i morfenitory nadal mogą korzystać ze swoich Zdolności i Darów. Konfrontacja z morfenitorem, który jednym uderzeniem przebija metalową płytę lub przeskakuje przez Pomrok, by pojawić się za Tobą, to igranie ze śmiercią.

Jedyną słabością wroga jest właśnie fakt posiadania ciała i ograniczenia wynikające z tej formy. Nie dość, że możesz ranić go zwykłym orężem, to jeszcze srebrna broń zazwyczaj niweluje Plugawą odporność wyklętego. Imię upiora wyryte na ostrzu zadaje mu 1 dodatkowe obrażenie. Nie musisz znać tego imienia; wystarczy, że symbol znajduje się na broni. Jeśli brakuje Ci srebra, a imię upiora skrywa tak gęsta mgła, że nie sposób go wydobyć, pamiętaj o mistycznych manewrach bojowych, gdyż również one mają moc ranienia morfenitorów lub ignorowania ich Plugawej odporności.

Nie możesz jednak polegać wyłącznie na sile zbrojnego ramienia, gdyż w konfrontacji z potężnym upiorem nie przetrwasz nawet kilku sekund. Musisz wspomóc się tajemnymi sposobami. Poproś zatem egzorcystę o wykonanie fetyszy, kalecz wroga słowami zaklęć lub przynajmniej rozpraszaj go mantrami Tradycji. Rań go słowem, myślą i czynem.

Konfrontacja w Pomroku

Duchy i upiory w swej naturalnej postaci nie są widzialne. Aby móc bezpośrednio się z nimi zmierzyć, musisz przemierzać Pomrok. Złe duchy, przybysze zza Ognistej Kurtyny, przyczajeni w Otchłani i wiele innych upiorów tylko czekają, by posilić się Mocą słabszych od siebie. Przebieg starcia bazuje na schemacie Pentagramu - identycznie jak walka bezpośrednia, egzorcyzmy i konflikt społeczny. Jedyną umiejętnością, jaką będziesz brał pod uwagę, jest Twoje *dominowanie ducha* przeciw upiora. Pamiętaj jednak, że Pomrok spaczony jest mocami Bezmiaru i tam upiory są silniejsze. Okrywa je welon mroku, mistyczny pancerz zapewniający 2 Ochrony.

Lękaj się pożeraczy dusz, które istnieją tylko po to, żeby zabijać istoty bezcielesne. Całe ich istnienie oparte jest na ciągłej konfrontacji, są zatem znacznie groźniejsi od pozostałych mieszkańców zaświatów.

Skrócony schemat walki w Pomroku i sferach Bezmiaru:

- Runda
  - (Tylko w sekwencji starcia grupowego) Konfiguracja grupy - wybór bohaterów, którzy ramię w ramię staną przeciwko wrogowi, wyznaczenie popleczników i liderów oraz postaci, które nie wezmą udziału w tej rundzie walki.
  - Każda ze stron potajemnie wybiera jedną Akcję spośród sześciu możliwych: Wściekły atak, Rozważne natarcie, Utrzymanie pozycji, Błyskawiczna riposta, Zacięta obrona i Wycofanie.
  - Przeciwnicy równocześnie ujawniają wybrane Akcje i porównują je.
  - Określenie warunków rundy walki poprzez uwzględnienie przewagi wynikającej z Akcji, zaklętego oręża, a u demona - z dodatkowych kości uzyskanych na skutek wydania Mocy (patrz s. 322).
  - Test konfrontacji, czyli przeciwstawny Łatwy test *dominowania ducha* przeciwko demona.
  - Strona, która uzyskała przewagę w teście, zadaje wrogowi Szkody na Mocy (tyle, ile uzyskała przebić przewagi), modyfikowane zależnie od Akcji i redukowane o mistyczny pancerz upiora (minimalnie 2 Ochrony w Pomroku).
  - Koniec rundy. Jeśli obie strony chcą i mogą dalej walczyć, następuje nowa runda.

Upiory Rubieży

Kto się lęka, już przegrał.

Karol Bunsch

Nawet wyklętym niełatwo przenikać z Bezmiaru do Pomroku, gdyż mosty są zazwyczaj kontrolowane przez potężnych strażników. Rezultatem ograniczenia swobody w przenikaniu obu światów jest znaczny spadek liczby upiorów na Rubieży. Są na tyle rzadkie, że nie wtopiły się w koloryt codzienności i niosą ze sobą tajemnicę, obcość i grozę. Jednak spotyka się je na tyle często, że tylko szaleńcy mogą negować ich istnienie, a każdy rolnik zna kilka sposobów ochrony przed larwami psującymi mleko i zatruwającymi wodę.

W dalszej części rozdziału przybliżymy Ci upiory najlepiej znane okultystom i zwyczajnym mieszkańcom Rubieży. Opisano tylko niektóre spośród najczęściej występujących, ale zachęcamy, by Twoja wyobraźnia sama wykreowała demony, którym kłaniają się samotni wędrowcy, małe wioski składają dary, a ich kulty znane są jedynie nielicznym. Moc podana w opisach to przeciętna wartość energii, jaką ma upiór danego rodzaju. Możesz ją modyfikować, jednak wówczas logicznie to uzasadnij. Podwyższona Moc może oznaczać, że wyklęty ma dostęp do obfitego źródła pożywienia, zaś niezwykle niska Moc u potężnego upiora zdradza, że miał ostatnio poważne problemy, a obecnie balansuje na granicy istnienia.

Symbiont

Jest to bardziej złożona postać larwy, z którą można zawrzeć prosty układ. Symbionty wykorzystywane są przez Ebionitów w biomancji i goecji. Tą nazwą określa się również te larwy, które w celu zdobycia pokarmu nawiedzają dany przedmiot i nadają mu specyficzne właściwości, ułatwiające spijanie z ostrza krwi osób, które zginęły od ciosu. Tego rodzaju symbionty są powszechnie stosowane w nekrotechnice i technomancji.

Pakt polega na pozyskaniu nosiciela, który, w zamian za karmienie symbionta Mocą lub krwią, oczekuje, że udzieli mu on części swych zdolności. To z pozoru obopólnie korzystny układ. Larwa zaspokaja głód, a człowiek zyskuje demoniczne znamiona i moce niespotykane u śmiertelnych. Są to z reguły bardzo drobne właściwości, gdyż larwy są z natury słabymi upiorami, niemniej jednak nosiciel, który zgodzi się zakląć w swym ciele całe gniazdo symbiontów, zwielokrotni siłę naznaczenia.

Symbionty były powszechnie akceptowane na przestrzeni wieków, do czasu, aż przodkowie Wolnych Rodzin kategorycznie zabronili wszelkich konszachtów z upiorami, a więc także i z nimi.

Symbiont

0, 1, 2, 2, Moc 4

Zdolności: Mroczna arkana (przydająca nosicielowi bądź nawiedzonemu przedmiotowi nadnaturalną moc), Nawiedzenie, Opętanie, Przyczajony.

Znaki: Dary Ciemności u nosiciela.

Odżywianie się: Pasożytowanie na Mocy śmiertelnych, symbioza.

Larwy (gniazdo)

Larwy to najsłabsze upiory, lecz - paradoksalnie - stanowią największe zagrożenie dla zwyczajnych mieszkańców Rubieży. Pojedyncza larwa nie jest w stanie zagrozić człowiekowi, przeto osobniki zamieszkują w gniazdach o liczebności idącej w dziesiątki, a nawet setki. Tylko w ten sposób mają szansę opętać śmiertelnika lub zwierzę. Po zagnieżdżeniu się w żywicielu kolonia nie ujawnia się, lecz czeka, pasożytując na energii (Mocy) swej ofiary. Kiedy gniazdo urośnie w siłę, larwy atakują. U ludzi wywołują okrutną chorobę, a nad zwierzętami przejmują kontrolę, wnikając w ich ciała oraz nadając im Dary Ciemności. Zwierzęca marionetka przechodzi groteskowe przeistoczenie fizyczne. W mięśniach i kośćcu zachodzą niewyobrażalne zmiany, upodobniając istotę do stwora z koszmarów. Larwy całkowicie integrują się z przejętym ciałem, odżywiając się krwią innych istot, która zawiera życiodajną energię ducha. Szczątkowa inteligencja pozwala larwom zaspokajać jedynie podstawowe potrzeby, czyli głównie odżywianie się. W taki sposób rodzą się śmiertelnie niebezpieczne potwory, postrach okolicznych ziem.

Na domiar złego larwy są w stanie rozmnażać się zgodnie z odwiecznymi prawami natury, a ich potomstwo niekiedy dziedziczy Dary Ciemności i moce, którymi dysponowali rodzice. Dziś na Rubieży, a zwłaszcza na Pustkowiach, żyją setki potworów, których przodkowie zostali przekształceni przez larwy.

Larwy (gniazdo)

0, 2, 1, 3, Moc 6

Zdolności: Opętanie.

Znaki: Wychodzące spod ziemi robaki Agresywne zwierzęta, także wobec swoich opiekunów. Obłąkany lub opętany człowiek.

Odżywianie się: Ciało i krew, pasożytowanie na Mocy śmiertelnych.

Zły duch

Po śmierci człowieka przepełnionego nienawiścią i wielkim cierpieniem jego płomień istnienia nie gaśnie, lecz zmienia barwę 'na szkarłatną. Duch przenosi się do Pomroku jako gniewna istota i niewolnik miejsca, w którym zginęło ciało; lub przedmiotu, który pozbawił go życia. Zły duch zawsze ma imię. Jest też bardzo przebiegły, gdyż doskonale pamięta czas ziemskiej egzystencji, zna reguły świata materialnego oraz sposób rozumowania ludzi. W związku z tym jest niezwykle niebezpiecznym przeciwnikiem - potrafi przewidywać posunięcia śmiertelnych, umie zastawiać zasadzki, a także chętnie prowokuje i oszukuje.

Złego ducha nie trzyma w Pomroku poczucie misji, gniewu i zemsty, lecz zwykła wola przedłużenia istnienia. Upodabnia się on do upiorów Bezmiaru i egzystuje tak jak one, stając się agresywnym demonem, który karmi się krzywdą i nie waha się atakować, kiedy tylko dostrzeże szansę na wzmocnienie. W swej domenie czerpie Moc z cierpienia śmiertelników oraz ze smutku, jaki przepełnia ich dusze. Potrafi opętać zwierzęta, a nawet sporadycznie przyjmuje postać morfa, objawiając się żyjącym w swej dawnej postaci.

Jeśli źródeł mocy jest wystarczająco dużo, aby zły duch wzrósł w siłę, niemal zawsze uniezależnia się on od swego więzienia w Pomroku i próbuje stworzyć kult własnej osoby lub zostać mrocznym egzarchą jakiegoś nikczemnika.

Zły duch

3, 4, 3, 4, Moc 10

Zdolności: Morf, Nawiedzenie, Opętanie, Pożeranie (Rozważne natarcie +1), Uczuciowiec (smutek, strach).

Dary Ciemności: Płaszcz Mroku, Ślepia.

Znaki: Retrospekcje na jawie lub we śnie, związane z przeszłością złego ducha jako żywej istoty. Jego cień na ścianie, odgłosy lub obrazy zdarzeń, w jakich uczestniczył. Są to z reguły krótkie, acz bardzo intensywne migawki.

Odżywianie się: Ciało i krew, ofiara, pożeranie, pasożytowanie na Mocy śmiertelnych, złe emocje.

Piekielny ogar

Pojawienie się piekielnego ogara wzbudza strach wśród wolnych ludzi, nie tylko z uwagi na agresywną naturę upiora, ale dlatego, że jest on zwiastunem sił zbrojnych Dominatu. Ebionici z miasta Zguba sprowadzili zza Ognistej Kurtyny

Piekielny ogar

5, 5, 1, 3, Moc 12

Zdolności: Morf, Piekielny rajd, Pożeranie (Błyskawiczna riposta +1, Wściekły atak +1), Prześladowca.

Dary Ciemności: Moloch +1, Ślepia.

Znaki: Cień olbrzymiej trzygłowej bestii, niekiedy słychać warkot. Forma morfa to zawsze olbrzymi trzygłowy pies. Podczas ataku czuć swąd spalenizny.

Odżywianie się: Ciało i krew, pożeranie.

ten wyklęty rodzaj ogara jako wsparcie dla oficerów aparatu bezpieczeństwa. Agenci egzekutorzy powszechnie używają przedstawicieli tego gatunku jako psów gończych.

Wędrując przez Pomrok, piekielny ogar poluje głównie na słabe i powolne upiory oraz zabłąkane duchy. W formie morfenitora przypomina olbrzymiego trzygłowego psa z płonącymi ślepiami, który podczas ataku roztacza smrodliwą woń palonego ciała. Upiór lęka się mocy Cesarza, dlatego nie atakuje osób chronionych przez symbole Władcy Cieni.

Widmowy wyżeracz

Upiór nawiedzeń w swej naturalnej postaci przypomina widmo bardzo wysokiego i wychudzonego człowieka. Przejmuje kontrolę nad miejscami nieszczęść, np. nad domem, w którym doszło do brutalnych mordów, lub polaną, w którą wsiąkło wiele ludzkich łez. W swojej domenie stara się prowokować kolejne nieszczęścia, bowiem żywi się przelaną w niej krwią (krew jego ofiar wsiąka w ściany i zrasza ziemię), jak również złymi emocjami, które kalają ludzkie dusze. Upiór jest sprytny i w miarę rozumny. Usidla swe ofiary i namawia je do złych czynów poprzez narzucanie im zawistnych myśli i manipulowanie iluzjami.

Widmowi wyżeracze często stają się Znanymi z Imienia, gdyż śmiertelni nadają im imiona albo czczą jako władców domeny (np. ludzie, którzy chcą bezpiecznie przejść przez nawiedzony

las składają jego władcy krwawe ofiary). Widmowy wyżeracz więzi dusze istot, które tracą życie w swoim królestwie i dzięki temu zyskuje coraz większą moc. Miejsce jest mu posłuszne i stopniowo zaczyna wchłaniać przyległe tereny. Słyszeliście o małym kręgu, w którym znaleziono martwą dziewczynkę, który z czasem rozrósł się do rozmiarów niewielkiej krainy, stając się siedliskiem zepsucia i splugawienia? To była właśnie prawka jednego z widmowych wyżeraczy.

Widmowy wyżeracz

0, 4, 6, 5, Moc 18

Zdolności: Mroczna arkana (władza nad nawiedzonym miejscem), Nawiedzenie, Prześladowca, Uczuciowiec (złe emocje).

Znaki: Cień niezwykle chudego i wysokiego człowieka. Odbicie w lustrze w nawiedzonym miejscu. Nietypowy układ cieni.

Odżywianie się: Złe emocje, krew przelana w nawiedzonym miejscu, ofiara.

Pożeracz dusz

Gdy nadciąga pożeracz, istoty Pomroku truchleją. Oto pojawia się rekin pośród ławicy, drapieżca, którego jedynym sposobem na przetrwanie jest zabijanie innych. Pożeracze przemierzają Pomrok, atakując napotkane duchy i słabsze upiory. To łowcy, którzy czatują w miejscach, gdzie istnieje duża szansa na pochwycenie ofiary. Przy Wrotach Wymarłych Światów polują na duchy zmarłych, krążą wokół interiorów i bram do Bezmiaru, warują przy pobojowiskach, gdzie duchy przechodzą do Pomroku.

Pożeracz dusz

0, 5, 1, 6, Moc 9

Zdolności: Piekielny rajd, Pożeranie (Wściekły atak +3, Błyskawiczna riposta +2), Prześladowca.

Znaki: Sny o czarnych, przerażających bestiach.

Odżywianie się: Pożeranie.

Objawiają się pod różnymi postaciami, lecz zawsze jako drapieżne bestie. Przyciąga ich silne splugawienie duszy. W konfrontacji z przeciwnikiem, dzięki Zdolności Prześladowca, są znacznie silniejsi, dlatego okultyści, którzy dryfują lub kroczą Pomrokiem, są szczególnie narażeni na atak z ich strony.

Żywiołak

Żywiołaki to morfenitory, które dzięki swej inteligencji potrafią naśladować żywioły i twory natury, takie jak rośliny, skały, węgiel, a nawet rudy metali. Mogą objawić się jako słup ognia, roślinny golem, wir powietrza lub stwór ulepiony z błota. Z reguły w Pomroku miały okazję do pełnego zrozumienia tylko jednego aspektu przyrody i to właśnie z jego manifestacją wiążą swoją formę morfa. Miano żywiołaków nadał im kult druidyczny, czczący tych wyklętych jako awatary natury. Niejeden żywiołak wykorzystał kultystów druidyzmu, aby zyskać moc przynależną bóstwu. Żywiołaki czują respekt przed druidami, którzy zazwyczaj są ich najbardziej zagorzałymi wyznawcami, ale potrafią w razie potrzeby podporządkować je swej woli.

Żywiołak

6, 5, 3, 4, Moc 20

Zdolności: Głos Otchłani, Morf, Mroczna arkana (żywioł związany z formą morfa), Piekielny rajd.

Dary Ciemności: Moloch +3, Nieczuły, Plugawa odporność 4.

Znaki: Natężenie symptomów żywiołu, którego formę przybiera upiór (np. migoczących ogników i zapachu dymu w pobliżu żywiołaka ognia).

Odżywianie się: Ciało i krew, ofiara.

Wędrowiec pajęczyny

Wędrowcy pajęczyny to jedne z najszybszych upiorów Bezmiaru. Potrafią przemierzać Pomrok z szybkością bełtu wypuszczonego z kuszy. Nadzwyczajną szybkością i dużą percecją upiory rekompensują braki w innych dziedzinach, gdyż są niemal bezbronne w konfrontacji siłowej z agresywnymi wyklętymi i egzorcystami. Okultyści dość szybko odkryli, że wędrowcy pajęczyny doskonale nadają się do roli szpiegów i posłańców. Dzięki Zdolności Przyczajony nie zdradzają się żadnymi znakami i skutecznie ukrywają się przed wzrokiem agresywnych upiorów, a wysoki pozwala im wykonywać skomplikowane misje, takie jak przekazywanie informacji bądź notowanie przebiegu trasy.

Szczątkowe zdolności opętywania umożliwiają wędrowcom pajęczyny przejmowanie kontroli nad drobnymi zwierzętami, a następnie wysysanie z nich całej Mocy, co doprowadza do śmierci ofiary. Czasami wędrowiec szpieguje śmiertelnych pod postacią kontrolowanej przez siebie istoty; zawsze są to plugawe, małe zwierzęta: szczury, wrony, węże lub owady.

Wędrowiec pajęczyny

0, 9, 6, 5, Moc 10

Zdolności: Opętanie, Piekielny rajd, Przyczajony.

Znaki: Cisza.

Odżywianie się: Pasożytowanie na Mocy śmiertelnych.

Południca

Te demony znane są przede wszystkim rolnikom, ale również nomadom. Zamieszkują wśród łanów zbóż i w wysokiej trawie, a ich natura związana jest z wegetacją roślin. Na Żyznych Ziemiach zwą je Kroczącymi-pośród-Łanów. Co sprytniejsze demony dość szybko gromadzą wyznawców. Południca może oblec się w ciało tylko za dnia, gdy słońce stoi wysoko na niebie. Niemal zawsze przybiera postać bladej kobiety o żelaznych zębach. Powiadają, że jej przysmakiem jest szpik wyssany z kości; pożywiając się, wydaje z siebie nieludzkie skomlenie, przypominające upiorne jęki dziecka.

Południca

5, 4, 4, 5, Moc 14

Zdolności: Morf, Mroczna arkana (uśpienie).

Dary Ciemności: Nożycoręki, Plugawa odporność 1.

Znaki: Kołysanie się traw w bezwietrzny słoneczny dzień. Kręgi zbożowe w miejscu przemiany.

Odżywianie się: Ciało i krew, ofiara, pasożytowanie na Mocy śmiertelnych.

Stalokostny homunkulus

Jeśli jako dziecko miewałeś koszmary związane z ohydnymi potworami łaknącymi Twego ciała i krwi, to stalokostny homunkulus jest ich manifestacją. Swym przerażającym wyglądem i niezwykłą sprawnością fizyczną wybranej formy nadrabia brak sprytu i inne słabości. Wyklęty przybiera taką postać, jaka instynktownie wydaje mu się najbardziej krwiożercza i skuteczna w zabijaniu żywych.

Okultyści szybko nauczyli się przyzywać i więzić stalokostnego homunkulusa, co więcej - zmuszać go do przybrania określonego wyglądu. Posyłają go tam, gdzie potrzebna jest brutalna siła, ożywiona groza, niezwykła odporność i umiejętność bezlitosnego zabijania. Bardzo rzadko zdarza się, by morfenitor przybrał postać człowieka, a jeśli tak się staje, szybko zdradza się swym nieludzkim rozumem i morderczym instynktem.

Stalokostny homunkulus

8, 3, 2, 4, Moc 15

Zdolności: Morf, Prześladowca.

Dary Ciemności: Moloch +5, Płaszcz Mroku.

Znaki: Skrzypienie zawiasów lub zgrzyt żelaznych płyt.

Odżywianie się: Ciało i krew.

Znani z Imienia

Jestem tym duchem, który zawsze przeczy!
I bardzo słusznie, bo wszelkie istnienie
Zasługuje wyłącznie na zniszczenie.

Johann Wolfgang Goethe,
***Faust*, tłum. W. Kościelski**

Obdarowane imieniem upiory są zazwyczaj przebiegłe i świadome własnej indywidualności. Oprócz demonicznego instynktu posiadają wypaczony rozum, snują własne plany i starają się je realizować. Wiele z nich stworzyło swoje kulty lub służy potężniejszym od siebie bytom (np. Cesarzowi). Wspomnimy o nich przy opisie religii na Rubieży i w rozdziale omawiającym Dominat Ebionitów.

Poniżej przedstawiamy dwóch Znanych z Imienia, o których krążą już legendy. Błagaj los, byś nie musiał stanąć do walki z żadnym z nich. Prawdziwe imię demona podajemy w tłumaczeniu z echomeny, mistycznego języka upiorów.

Smakosz Tętniących Żył, Czarny Łowca (przydomek)

Smakosza przyzwali z nieznanej sfery Bezmiaru szamani watahy wilkołaków, zwanej Wygnańcami z Burzgor, aby zapewnić sobie zwycięstwo w krwawych walkach ze swymi odwiecznymi wrogami, sforą z Wilczej Nekropolii. Przyzwany demon nie był jednak łatwy do ujarzmienia i po wypełnieniu pierwszych zadań wyrwał się spod mocy zaklęć i wymordował większość swych panów. Jeden z ocalałych szamanów wpadł w ręce niewielkiej grupy Rytualistów, która wydarła z niego imię demona.

Żądny krwi stwór opuścił Lodowe Pustkowie i ruszył na południe, ku bardziej cywilizowanym terenom. Od tej pory, co kilka lat, w jakimś licznym klanie wybucha panika, gdyż ślady wskazują na Smakosza jako sprawcę okrutnych zbrodni.

Podania o Czarnym Łowcy zgodnie podkreślają kilka charakterystycznych właściwości demona. Wiadomo, że odżywia się nieco inaczej niż zwykłe upiory. Nie każda krew i nie każde ciało przywraca mu Moc. Jest w tej materii bardzo wybredny, gdyż tylko ciała i krew wybrańców są w stanie go ukoić i przywrócić mu siły. Niewielu ludzi bywa naznaczonych specyficznym piętnem ofiary. Czarownicy z Dzikiej Puszczy uważają, że jest nim zapach. Soldaci wierzą, że Smakosz poluje jedynie na oszalałych wojowników i powtarzają za Rytualistami plotkę, że wyklęty pragnie powrotu do swego wymiaru i szuka osoby, której moc krwi otworzy powrotny most do Bezmiaru. Chociaż Czarny Łowca posila się rzadko, wystarczy mu kilka łyków krwi konającej ofiary, aby niemal w całości odzyskać Moc lub na krótki okres nabyć nowych plugawych właściwości.

Obecność demona w niematerialnej postaci zdradzają silne znaki: iskrzące i pękające kamienie, przytłumienie płomieni i gaśnięcie świec. W pobliżu Łowcy wszystkie istoty odczuwają wielki chłód, choćby było upalne letnie popołudnie. Po zmaterializowaniu się upiora znaki nie są już potrzebne, gdyż postać mówi sama za siebie. Przed ludźmi objawia się przypominająca wilkołaka lub niedźwiedzia potworna bestia, pozszywana z kawałków różnych ciał, której szpony są w stanie rozedrzeć żelazną tarczę. Kości Łowcy nie można zmiażdżyć ani złamać, a wrażliwy jest on jedynie na srebrną broń z wypisanym tajemnymi znakami jego imieniem. Smakosz Tętniących Żył regularnie, niczym wąż, zrzuca skórę, by z fragmentów ciał schwytanych osób sporządzić sobie nową, jeszcze bardziej przerażającą powłokę. Polowanie na nowe skóry odbywa się raz na kilkadziesiąt lat.

Demon jest szybkim, niezwykle agresywnym i groźnym przeciwnikiem. Przemienia się w morfenitora wyłącznie pod osłoną ciemności, a więc dobre oświetlenie skutecznie chroni przed jego agresją. Jednak już byle głębsza plama cienia może być zdradziecka. Upiór potrafi wtapiać się w mrok i znikać w cieniu. Przeobrażenie w monstrum trwa ułamek sekundy. Bestia wypada z cienia; atakuje, zabija i uskakuje w mrok tak szybko, że niektórzy nie są w stanie się zorientować, co się właściwie zdarzyło.

Smakosz Tętniących Żył, Czarny Łowca (przydomek)

15, 8, 5, 7, Moc 30

Zdolności: Morf, Nawiedzenie, Piekielny rajd, Prześladowca.

Dary Ciemności: Moloch +4, Nieczuły, Plugawa odporność 3, Płaszcz Mroku, Przeciągnięcie ciała, Skalanie krwi.

Manewry bojowe: Bestialskie zwarcie, Bez litości, Sam przeciw wszystkim, Wymuszenie pojedynku.

Znaki: Iskrzące i pękające kamienie. Przytłumienie płomieni, gaśnięcie świec, wielki chłód.

Striglav Diabolista

Striglav został przyzwany osobiście przez Cesarza, aby wypełnić trudne zadanie. Po wszystkim Władca Cieni próbował pozbyć się ambitnego i sprytnego upiora, lecz ten uśpił czujność Cesarza i zbiegł. Wszystkie podania są zgodne co do obecnego miejsca przebywania demona - przemierza on od lat Wzgórza Szeptów, budując specyficzny kult.

Striglav jest kusicielem. Wykorzystuje swoje moce do namawiania ludzi do złych uczynków - zdrady, mordu, spełnienia wynaturzonych zachcianek i zaspokojenia podświadomych żądz. Bezustannie podrzuca im pokusy, szepce do ucha, zsyła sny w nawiedzonym przez siebie miejscu. Nawet gdy już opęta ofiarę, bardzo rzadko przejmuje nad nią kontrolę. Zwykle przyczaja się w jej ciele i umyśle, sącząc do ucha nosiciela kuszące wizje, których urzeczywistnienie ma zdeprawować i splugawić człowieka.

Plany sprytnego demona są bardziej złożone. Striglav potrafi narzucić swoją wolę niemal każdej istocie, której duszę przeniknął zupełnie mrok Bezmiaru. Osoby takie nie zasługują na życie wśród innych i nie potrafią już tego robić; to szaleńcy i potwory. To właśnie oni zostają wyznawcami Striglava Diabolisty. Stawiają mu przydrożne kaplice i w krwawych rytuałach oddają część swych łupów. Wyklęty najpierw splugawia ofiarę, a następnie czyni z niej swego wyznawcę, by czerpać z niego energię Ciemności.

Striglav nie posiada formy cielesnej. Jak dotąd tylko raz przegrał w starciu, gdy do ceremonii przystąpiło jednocześnie wielu egzorcystów. Mimo to sukces okazał się połowiczny, gdyż demon nie został zniszczony Zdołał uciec w bezpieczne miejsce, by tam przez, kilkadziesiąt lat powracać do sił.

Striglav Diabolista

0, 8, 9, 14, Moc 25

Zdolności: Głos Otchłani, Mroczna arkana (dominowanie ducha), Nawiedzenie, Opętanie, Prześladowca, Uczuciowiec (złe, splugawiające uczynki).

Dary Ciemności: Diabelski głos, Płaszcz Mroku, Prymat potępieńca, Szepty w ciemności.

Niewzruszony. W scenie ze Striglavem Diabo¬listą nie możesz używać żadnych Zagrywek!

Znaki: Wirujące liście, powiewy lodowatego wiatru, który niesie odgłos płaczu dziecka. Dzi¬waczne echo zniekształconej mowy w nieznanym języku. Stygmaty na ciele opętańca.

ROZDZIAŁ XIX
IGRANIE Z CIEMNOŚCIĄ

Ten czarny las - to ciemna dusza moja...
Zbrodnią się stała moja dusza głucha...

Leopold Staff, *Zbrodnia*

Energia, która przenika cały Bezmiar, a z której rodzą się upiory i ich moce, nie jest przyjazna człowiekowi. To Ciemność i Rozpacz, pokłady złych emocji i rozdartych dusz. Jedną z jej właściwości jest niszczenie ludzkiej psychiki; następnym krokiem jest deformacja ciała człowieka. Proces taki nazywa się splugawieniem.

Człowiek lub zwierzę, chłonący bezpośrednio energię Bezmiaru, stopniowo zmieniają się w niewolników Czarnej Spirali. Unia Omamu potępiła wprawdzie te praktyki okultystyczne, które polegały na otwieraniu się na Ciemność (czyli nekrotechnikę, goecję i nekromancję), lecz niektórzy okultyści widzą w wykorzystywaniu energii Bezmiaru do własnych celów wiele korzyści i bagatelizują jej negatywne działanie na zdrowie. Wśród Ebionitów panuje przekonanie, że lekkie splugawienie jest wręcz konieczne, aby przyspieszyć proces ewolucji człowieka ku gatunkowi zdolnemu w dalekiej przyszłości żyć w Bezmiarze tak, jak w świecie materialnym. Pewne społeczności, zwłaszcza kulty, w splugawieniu nie widzą niczego złego. Traktują je jak dar z zaświatów lub otrzymany od swych demonicznych bóstw. Zdarzają się również desperaci bądź szaleńcy, którzy pławią się w zepsuciu i deprawacji, czym przywołują razydy, upiory złych namiętności, licząc na ich wdzięczność - lub chociażby - wsparcie.

Bezmiar deprawuje głównie ducha. Uwidocznia się to w zmianie przyzwyczajeń, zachowania i poglądów na świat. Bardzo szybko na powierzchnię wypływają cechy dotychczas głęboko tłumione - frustracje, lęki, złość, lecz także namiętności i żądze. Niemal regułą jest pojawianie się różnych psychoz, które znachorzy na Rubieży określają jako obłąkanie. Szaleństwo jest istotą splugawienia. To tracenie człowieczeństwa i wynaturzanie ludzkich cech, prowadzące coraz dalej w Ciemność.

Pogrążanie się w szaleństwie trwa bardzo długo. Bezmiar potrzebuje długich lat, by przesączyć się przez duszę człowieka. Kiedy jednak to nastąpi, proces przechodzi w kolejne stadium - atakowanie ciała. Pojawiają się fizyczne zmiany, najpierw drobne, potem coraz silniejsze. Straszliwe przeobrażenia prowadzą do straszliwego końca. Większość ludzi umiera jeszcze na etapie szaleństwa, gdyż ich duch jest zbyt słaby, by opierać się dłużej. Ci, którzy dotrwali do stanu fizycznego splugawienia, mogą tylko przeklinać los. Już dawno zatracili człowieczeństwo. Zapomnieniu uległy ludzkie zachowania, a także mowa i potrzeby duchowe. Człowiek przeistoczył się w potwora, groteskową istotę spłodzoną przez Otchłań. Stał się Dziecięciem Ciemności.

Inspiracje na opowieść:

- Straszliwy nieludzki czyn sprowadził przekleństwo na całą społeczność i zapoczątkował degenerację klanu. Ukarać winnych przestępstwa. Wybłagać łaskę u przodków.
- Przemówić do rozsądku soldackiemu kapitanowi, aby pohamował żądzę krwi i nadmierne okrucieństwo wobec wrogów Unii.
- Korporacja Technomantów w imię rozwoju okultyzmu kwantytatywnego próbuje zalegalizować niektóre nekrotechniczne moduły.

Słodycz pokusy

Jedyny argument rozstrzygający, który po wszystkie czasy powstrzymywał ludzi od zażywania trucizny, nie polegał na tym, że trucizna zabija, lecz że ma smak nieprzyjemny.

Friedrich Nietzsche, *Wędrowiec i jego cień*, przeł. K. Drzewiecki

Istotom o słabej woli Bezmiar jawi się, kusząc słodko potęgą i wiedzą. Kto raz ich skosztuje, temu trudno oderwać się od wiecznie bijącego źródła.

Otchłań kusi darami Bezmiaru, obietnicą mocy, potęgi i bogactwa. Obowiązkiem narratora w Klanarchii jest dostarczanie pokus przygotowanych przez podstępne upiory, a także stawianie graczy przed trudnymi wyborami, gdy konszachty z Ciemnością wydają się mniejszym złem... Wystarczy przecież, że wyciągniesz ku niej rękę, dotkniesz nekrotechnicznych artefaktów czy fetyszy zakazanych kultów... Czy warto z nich rezygnować, jeśli mogą pomóc w realizacji celu? Wyklęty klan wybierze Cię na swego nowego proroka lub

nowe wcielenie bóstwa. Czy odrzucisz pokusę władzy? Upiór objawi się we śnie i obieca nakłonienie rady do głosowania po Twojej myśli, w zamian za drobną przysługę. Szaleństwem byłoby odmówić, skoro od wyników głosowania rady zależy przyszłość Twego klanu! Niektórzy bohaterowie łatwo ulegają pokusom, wmawiając sobie konieczność takiego wyboru, bądź mamią się, że oszukają Ciemność i wyjdą na swoje. Ale jak przechytrzyć własną naturę?

Uleganie pokusie ma swoje konsekwencje fabularne, w postaci wpływu (krótkotrwałego nawet) sojuszu z Ciemnością na przekonania bohatera, na jego lojalność wobec Tradycji i drogi egzarchy. Pakt z upiorem staje się tajemnicą bohatera, której będzie strzegł przed osobami skłonnymi wykorzystać ją przeciwko niemu. Korzystanie ze splugawionego artefaktu nekrotechniki wymaga niezwykłej dyskrecji. Wymaga także paliwa, którym zazwyczaj są: świeża krew i dusze niewinnych osób. Splugawienie jednak zawsze jest konsekwencją początkowego wolnego wyboru każdego śmiertelnika.

Zdominować Ciemność

Wiedźmiarze powiadają, że wystarczy czegoś bardzo chcieć, by wydrzeć to z paszczy Otchłani. A nikt inny tak dobrze jak oni nie nauczył się dominowania Ciemności. Mieszkańcy Rubieży wyznają pogląd, że choć zuchwalstwem jest próba oszukania diabła, czasem się udaje. Wystarczy bardzo chcieć, ukierunkować całą wolę, rozpalić żywy ogień w sercu i zawierzyć wsparciu przodków, by Ciemność uległa i spełniła zachciankę człowieka. Uczeni okultyści tłumaczą, że Otchłań nie potrafi wtedy rozróżnić, czy wspomaga upiora, czy człowieka. Klanowi mędrcy przestrzegają jednak, że oszustwo zawsze wychodzi na jaw, a wtedy Uśpieni w Otchłani upominają się o swoje. Opowieści o tym, jak dzięki zdominowaniu Ciemności kupiec dorobił się majątku, by po latach stoczyć się ku splugawieniu, skutecznie odstraszają większość ludzi od podejmowania podobnych prób.

Podczas opowieści bohaterowie mogą przymusić Mrok do spełnienia ich woli. Gracz w każdej chwili ma prawo zadeklarować, że chce uzyskać pewne korzyści (opisane poniżej). Przechytrzenie Ciemności nie wymaga żadnego testu, wystarczy samo żądanie. Ciemność jednak nie zapomina zniewagi i prędzej czy później nadchodzi moment, w którym ujawnia swój gniew. Każde użycie przez gracza zdominowania Bezmiaru zapewnia narratorowi dodatkowe kości, które tworzą Pulę Ciemności. W scenach, gdy Ciemność objawia się w całej krasie, narrator może wykorzystywać kości z Puli, by ukazać grozę i potęgę Bezmiaru.

Poniżej dowiesz się dokładnie, jak wygląda proces przymuszania Mroku do określonej posługi.

W jakich sytuacjach gracz może oszukać Ciemność? Gracz ma prawo zadeklarowania chęci nagięcia Mroku do swej woli w dowolnej scenie, oprócz sceny objawienia Ciemności. Wtedy narrator musi odmówić.

Na czym polega zdominowanie Ciemności? Gracz decyduje się na ten krok, gdy pragnie wykorzystać moce Otchłani na podane niżej sposoby. Ujarzmienie Bezmiaru zwiększa Pulę Ciemności, nad którą pieczę sprawuje narrator. Zgromadzone w Puli kości narrator wykorzystuje później w scenach objawienia Ciemności.

Jakie korzyści daje zdominowanie Ciemności? Korzystając z metody dominacji, głośno informujesz o zamiarze ujarzmienia Mroku i decydujesz się na jedną z niżej wymienionych korzyści. Następnie narrator zwiększa Pulę o podaną liczbę kości.

- **Powtórz test (Koszt: 1 kość do Puli).** Tak mocno czegoś pragniesz, że podsycasz płomień swego serca, rozbłyskujący ognistym żarem w Pomroku. Niechaj wszystkie moce piekielne nie ważą Ci się przeciwstawić! Zignoruj wynik właśnie wykonanego testu i powtórz rzut. Wynik drugiego rzutu musisz zaakceptować.

- **Dorzuć 2 kości (Koszt: 1 kość do Puli).** Zadrwij z losu, przechytrz upiory przeznaczenia i już po wykonaniu wymaganego rzutu dorzuć 2 kośćmi, a ewentualne sukcesy skumuluj z poprzednimi.

- **Fart! (Koszt: 2 kości do Puli)**. Nie opuszcza Cię szczęście. Nie musisz testować podjętej czynności. Kończy się ona powodzeniem, tak jakbyś w teście uzyskał 1 przebicie (w przypadku testu prostego) bądź przewagę 1 przebicia w teście przeciwstawnym.

- **Zaneguj Szkodę (Koszt: 2 kości do Puli).** Unieważnij bezpośrednią Szkodę na Zdrowiu, Mocy lub Nieugiętości, ignorując wszystkie rany, które w tym momencie otrzymałeś. Zmodyfikuj opis, abyś wyszedł ze starcia bez szwanku (śmiertelny cios mógł okazać się jedynie paskudnie wyglądającym, lecz niegroźnym zranieniem).

- **Wylecz wszystkie poziomy Zdrowia (Koszt: 2 kości do Puli).** Zregeneruj wszystkie utracone poziomy Zdrowia. Nie wyleczysz jednak ran skalanych.

- **Odzyskaj wszystkie poziomy Mocy (Koszt: 2 kości do Puli)**. Odnów wszystkie utracone poziomy Mocy.

- Wspomóż towarzysza (Koszt: dodatkowe 2 kości do Puli). Wykorzystaj jedną z wyżej opisanych właściwości, by mocą zniewolenia Ciemności wspomóc towarzysza zabawy. Wasi bohaterowie nie muszą w tym czasie znajdować się w tym samym miejscu. Za skorzystanie z tej właściwości Pula Ciemności zwiększa się o tyle, ile normalnie kosztuje wybrana przez ciebie korzyść, oraz dodatkowo o 2 kości.

Pula Ciemności

Historie, jakie będziecie snuli, powinny wpisywać się w konwencję mrocznej baśni dla dorosłych. W takich opowieściach nigdy nie może zabraknąć pełnej grozy sekwencji, gdy Ciemność objawia się bohaterom w całej swej upiornej krasie. Na grupę zazwyczaj pada wtedy strach, wywołując bezsilność i przytłaczając potęgą Otchłani.

Do kreowania takiej atmosfery służy właśnie Pula Ciemności. Tak nazywamy kości gromadzone przez narratora w imieniu sił Mroku. Najlepiej nadają się kości czarne lub bardzo ciemne, symbolizujące Bezmiar, a także różniące się kolorem od pozostałych. Kości z Puli Ciemności używa narrator w scenach objawienia Mroku, aby wesprzeć przeciwnika i osłabić grupę. Bo Ciemność chce tylko jednego - dusz bohaterów. Narrator zaś w tej chwili staje się jej rzecznikiem.

Kiedy narrator może wykorzystać Pulę Ciemności?

Jest to możliwe podczas trwania sceny objawienia Mroku, -czyli w specjalnie przygotowanej sekwencji, gdy grupie objawia się Ciemność, lub dowolnej innej scenie, aby zaktywizować Przekleństwo ciążące na bohaterze. Czasem scena z udziałem Otchłani będzie wynikać ze scenariusza i stanowić jeden z punktów kluczowych, innym razem narrator zaimprowizuje taką sekwencję. Otwiera ją zawsze wypowiedź narratora: „Mrok nadchodzi", wpleciona w fabułę zajścia. Nadejście Ciemności zazwyczaj poprzedza opis narastającego niebezpieczeństwa, ciężkiej atmosfery, mrocznych barw, ponurych obrazów. Za chwilę rozlega się Głos Otchłani. Objawienie Ciemności ma pomóc narratorowi w eskalacji grozy, wyłuskaniu wiodącego koloru mrocznej baśni. Bohaterowie mogą z tego wyjść bez jednego zadrapania, ale ważne jest, by poczuli na karkach oddech Mroku. Czeka ich konfrontacja z własnymi koszmarami, z wysłannikami Czarnej Spirali bądź z ludźmi naznaczonymi jej piętnem. Narrator nie może zainicjować sceny"objawienia Ciemności w sytuacji, gdy nie posiada ani jednej kości w Puli.

Skąd się biorą kości w Puli?

Do Puli Ciemności trafiają kości w sytuacjach, w których Bohaterowie mają kontakt z Ciemnością lub ulegają złym siłom. Sytuacje takie zostały wyszczególnione w Klanarchii poniżej znajdziesz streszczenie większości z nich.

- Na początku opowieści w Puli znajduje się 1 kość za każdego bohatera, którego Ciemność naznaczyła Splugawieniem, niezależnie od ilości utraconych poziomów.

- Dominowanie Ciemności powiększa Pulę o określoną liczbę kości, w zależności od korzyści, jakie gracz pragnie uzyskać.

- Pulę mogą zwiększyć nieludzkie czyny bohaterów (okrucieństwo, morderstwo z zimną krwią, dewiacje, zachowania naruszające Tradycję i człowieczeństwo), uleganie pokusom Ciemności albo zawarcie paktu w zamian za jej dary i pomoc.

- Warunkiem skorzystania z mrocznego daru jest zazwyczaj dodanie kości do Puli (patrz nieco niżej, Dary i Przekleństwa Ciemności).

- Jeśli bohater straci całą Moc, narrator zyskuje tyle kości, ile poziomów poniżej poziomu Na krawędzi utraciła postać. Zaleca się, by kilka z tych kości przeznaczył na próbę jej splugawienia.

- Pulę Ciemności zwiększa niepowodzenie przy rzucaniu czarów śnienia lub aktywizacji modułów technomantycznych, używanie bądź aktywowanie plugawych artefaktów, machin, toksycznych wytworów alchemii i przeklętych przedmiotów.

- Kości z Puli, które nie zostały wykorzystane do końca opowieści, przepadają.

Co narrator może osiągnąć dzięki Puli Ciemności?

W czasie objawienia grozy narrator może zdecydować się na dowolne efekty w scenie, wydając kości z Puli.

Aktywizuj Przekleństwo (Koszt: 1 kość z Puli). W dowolnej scenie, nie tylko podczas objawienia Ciemności, narrator, ma prawo użyć kości z Puli Ciemności, aby aktywizować Przekleństwo ciążące nad bohaterem (patrz niżej: Dary i Przekleństwa Ciemności).

Osamotnij (Koszt: 2 kości z Puli). Bestie Otchłani szczerzą zębiska, a wokół brak żywej duszy skłonnej Ci pomóc. Najstraszniejszą chwilą dla człowieka jest spostrzeżenie, że oto stoi, samotny, w obliczu wielkiego zagrożenia. Wołasz o pomoc, lecz nikt nie odpowiada, nie możesz do¬budzić śpiących, ani zainteresować swoim losem postron¬nych świadków. Choć prosisz o pomoc, odtrącają Cię jak szaleńca. Zmieniłeś się w małą dziewczynkę w świecie własnego koszmaru. Radź sobie sama, maleńka... Osa¬motnienie może dopaść jednego bohatera bądź całą grupę (ten sam koszt) na czas całej sceny objawienia Ciemności, choćby biwakowali w centrum ludnego obozu. Dotych¬czasowi towarzysze znikają, nie reagują lub rozbiegają się zmieszani, porzucając swe posterunki i obowiązki. Prawem opowieści powrócą pod koniec sceny i usłyszysz: „O, tutaj jesteś, wszędzie Cię szukaliśmy...", „Słyszeliśmy jakieś krzyki!", „Nic Ci nie jest?" lub „Alarm! Nasz śniący nie żyje!". Kiedy nadchodzi Ciemność, zawsze samotnie stawiasz jej czoła...

Powtórz test (Koszt: 1 kość z Puli). Złam wolę bohatera i wystaw jego cierpliwość na próbę. Ukaż, że jego próby przeciwstawienia się mocy Otchłani są próżnym wysiłkiem, bezcelową i żałosną ucieczką od nieuchronnego przezna¬czenia, jakim jest ulegnięcie wichrom Czarnej Spirali. Zmuś gracza do powtórzenia dowolnego testu od razu po jego wykonaniu. Nie możesz ponownie użyć tego efektu do powtórzonego testu.

Wskrześ (Koszt: 3 kości z Puli). Bohaterowie pokonali bękarta Ciemności, ale był on wybrańcem Bezmiaru. Czarne Wichry tchnęły w pokonanego iskrę życia i przywróciły go do istnienia. Dzięki temu możesz uratować od zagłady jeden z czarnych charakterów, po prostu umożliwiając mu ucieczkę, lub też wskrzesić przeciwnika, który właśnie zginął z rąk bohaterów. Wskrzeszony nie jest w pełni sił i posiada zredukowane o połowę wszelkie obszary witał¬ności (Zdrowie, Nieugiętość, Moc).

Wstrzymaj oddech (Koszt: 1 kość z Puli). Ciemność to wymagający artysta. Jeśli sięga po pędzel groteski lub zdejmuje mroczny całun, by pochwalić się swym dziełem, domaga się najwyższej uwagi i koncentracji od świad¬ków premiery. Nie zniesie, by bohaterowie przeszkodzili w prezentacji lub, co gorsza, zignorowali ją. Wszak szkoda wysiłku i dbania o efekty, gdy brak świadków, którzy mo¬gliby je docenić. Przez krótką chwilę bohaterowie nie są w stanie podejmować żadnych działań. Oszołomieni, zafas¬cynowani i przerażeni obserwują majestat grozy. Narrator ma czas swobodnie opisać poczynania Mroku, lecz nie ma prawa wyrządzić bezpośredniej szkody żadnemu z boha¬terów. W kolejnej sekwencji po wstrzymaniu oddechu ini¬cjatywa należy już do bohaterów.

Zepsuj akcję bohatera (Koszt: 2 kości z Puli). Bękarty zza Ognistej Kurtyny drwią sobie z wysiłku bohatera, sprowa¬dzając na niego niemoc i niewiarę we własne siły. Akcja, którą podejmie, automatycznie kończy się niepowodze¬niem i jest równoznaczna z nieudanym testem. W wypadku testu przeciwstawnego przeciwnik bohatera uzyskuje prze¬wagę 1 przebicia. Psując akcję, możesz również zanegować wykonany przed chwilą udany test,

Zwiększ Szkodę (Koszt: 1 kość z Puli). Jeżeli bohaterowi wyrządzono Szkodę na Zdrowiu, Mocy bądź Nieugiętości, zwiększ ją o 2 dodatkowe rany.

Mrok nadchodzi

Strach - to rodzaj fantazji.

Sławomir Trocki

Wszyscy czekają, abyś w końcu wcielił się w rolę obłąkanego iluzjonisty i zaczarował rzeczywistość, przygotowując grunt dla sekwencji grozy. Zwykłe z pozoru konflikty i wydarze¬nia kryją straszną tajemnicę, stanowiącą zapowiedź tego, co ma nadejść. Są znakami, za którymi kryje się majestat konwencji mrocznej baśni dla dorosłych. Jej symptomy to przytłaczająca scenografia, ciężka atmosfera, brak racjonal¬nych odniesień i ślepia łypiące na grupę z ciemnego kąta. Czas ożywić grozę.

Scenę objawienia Ciemności, charakterystyczny topos *Kla¬narchii*, zawsze zwiastują słowa narratora „Mrok nad¬chodzi". Ten zwrot wpleciony w narrację otwiera wrota do horroru i sygnalizuje graczom, że od tej pory nie mogą dominować Ciemności, a Pula staje się narzędziem potęg, które przywołał narrator. Pamiętajcie więc, że słowa „Mrok nadchodzi" zwiastują kłopoty. Duże kłopoty.

Wiele składowych *Klanarchii* - od archetypu egzorcysty po Pulę Ciemności - zostało stworzonych głównie z myślą o scenach przesyconych mrokiem. Celem mrocznej baśni nie jest jednak wywołanie strachu w uczestnikach zabawy, lecz wspólne stworzenie fantastycznej historii o estetyce horroru. Idąc krok dalej, można stwierdzić, że dobra zaba¬wa polega na przyjęciu konwencji i stosowaniu jej narzędzi w praktyce.

Świadome przyjęcie konwencji

Zasiadając do gry w *Klanarchię*, uczestnicy zakładają snucie opowieści zgodne z założeniami mrocznej baśni dla dorosłych. Mnogość jej wątków pozwala na podejmowanie różnych tematów i wykorzystywanie odmiennych form przekazu, lecz kluczowa rola przypada scenom objawienia Ciemności: wyeksponowaniu cieni i wywołaniu poczucia zagrożenia. Aby się to udało, potrzebna jest współpraca wszystkich uczestników zabawy. Nawet na najstraszniejszych horrorach ludzie ziewają z nudów bądź śmieją się z każdej sceny, natomiast zaangażowani widzowie lub czytelnicy potrafią na tę chwilę zawieszać niewiarę. Tak mocno koncentrują się na mroku, że potrafią go wycisnąć niemal z każdego elementu popkultury. Żaden narrator, choćby najbardziej doświadczony i stosujący rozmaite narzędzia narracyjne i rekwizyty pomagające w budowaniu opisu i ułatwiające przestraszenie graczy poza opowieścią, nie wywoła odpowiedniego nastroju, o ile nie pomogą mu w tym gracze. Horror to nie teatr jednego aktora, lecz przyjęcie wspólnych warunków i wzajemna współpraca uczestników oraz prowadzącego. Inaczej nici z efektu.

Trochę udawania

Zauważyłeś, że gdy oglądasz komedię razem z przyjaciółmi, śmiejesz się znacznie głośniej, niż oglądając ten sam film w samotności? Patrząc w kinie na horror, gdy cała sala krzyczy ze strachu, również doznajesz tego uczucia. Jednym z mechanizmów społecznych jest wzajemne oddziaływanie poszczególnych osób w grupie i potęgowanie wspólnego nastroju. Wykorzystajcie to podczas sesji *Klanarchii*! Zdecydujcie się na szczyptę udawania, okazujcie niepokój lub strach swych bohaterów, choć go - jako gracze - ani trochę nie czujecie. Narrator wspiera Was opisem, Wy wspieracie go sposobem odgrywania i podejmowanymi akcjami. Wówczas mechanizm działa sprawnie i dzięki temu mroczny nastrój szybko przenika scenę. Aby osiągnąć taki efekt, nie potrzebujecie półgodzinnych monologów i opisów narratora. Zaczynacie od udawania, by, niczym doświadczeni aktorzy, szybko zidentyfikować się z bohaterami i sytuacją, w jakiej się znaleźli.

Klasyczne rekwizyty grozy

Nie są wprawdzie w stanie zastąpić wcześniej wymienionych technik, ale wspomagają koncentrację poprzez zewnętrzne oddziaływanie na graczy. Tworzą scenografię miejsca - wyciszone i udekorowane pomieszczenie, blask świec, nastrojowa muzyka w tle. Dostarczają także akcesoriów pomagających uczestnikom zabawy zawiesić niewiarę strojów, tajemnych ksiąg lub mrocznej biżuterii.

Narracja w scenach grozy

Jak zbudować nastrój mrocznej baśni? Przedstawione niżej uwagi to głównie wskazówki dla narratora, choć gracze znający te techniki będą mogli, poprzez szybsze rozpoznanie tematyki sceny, zwiększyć przyjemność ze współtworzenia opowieści i pomóc narratorowi w wywołaniu określonego nastroju.

Niedopowiedzenie. Najbardziej lękamy się tego, czego nie widać, co kryje się w naszej podświadomości. Uchylając rąbka tajemnicy i jedynie sugerując ślad ingerencji Ciemności, potężnie stymulujemy wyobraźnię, która uzupełnia brakujące elementy. Świetnie znają tę zasadę reżyserzy horrorów. W filmie *Obcy* tajemniczy organizm przywiera do twarzy jednego z członków załogi statku kosmicznego. Później kosmonauci odkrywają ślady obecności na pokładzie czegoś dużego; prezentowane są krótkie sceny, w których widać fragmenty potwora. Pozwala to na snucie domysłów i potęguje strach nie tylko u bohaterów filmu, ale także u widzów. Dopiero w finale bestia objawia się w całej swej ohydzie. Zapamiętaj ten przykład i, zanim objawisz pełnię mroku, daj szansę graczom, aby pozwolili działać wyobraźni i domysłom. Musisz jednak uważać, gdyż niedopowiedziany obraz bywa stokroć straszniejszy niż rzeczywisty. Zbyt radykalne rozwiązanie może popsuć cały efekt. Gdy zło zrzuci w końcu całun tajemnicy i okaże się mniej przerażające niż wyobrażenia grupy, przyjdzie rozczarowanie.

Przykład. **Narrator**: *W blasku słońca lśnią cztery głębokie rysy w stołowej płycie drzwi, a to, co braliście początkowo za wypełniającą je rdzę, okazało się gęstą, szkarłatną mazią, która cienką strużką powoli spływa w dół.*
Kronikarz klanowy: *Krew... Jakby ślad czteropalczastej dłoni. Ale jaka siła jest zdolna wyżłobić ślad pazurów w stalowej płycie?*

Bezimienna groza. Opis upiorów, bestii, potworów i wszelkich elementów, u którego podstaw leży koszmar i. chęć wzbudzenia niepewności, oddziałuje znacznie silniej, gdy jest wieloznaczny, nieokreślony i bazuje bardziej na domysłach niż na suchych faktach. Nie stosuj jednoznacznych nazw i określeń, zamiast tego sugeruj bohaterom, że coś wygląda inaczej niż powinno. Używaj wielu porównań do elementów, które wzbudzają strach i niesmak u przeciętnego człowieka, kojarzone są z brutalną siłą bądź zepsuciem. Na przykład opisuj potwora, sugerując że jest

to zdeformowany człowiek, którego palce przypominają ostrza i haki, a koloryt skóry przywodzi na myśl zgniliznę. Zgodnie z zasadą niedopowiedzenia: stwór ukryty w mroku jest po stokroć straszniejszy niż stojący w pełnym blasku dnia.

Przykład. Bohaterowie napotkali w osadzie szczenię wilkołaka. Narrator ani razu nie użyje tego określenia, zamiast tego opisze im potwora: *Cofnął się w cień i nagle jakby wezbrał w sobie. Zaczął przybierać na wadze, każdy jego członek począł nadymać się jak balon, do niewyobrażalnych wprost rozmiarów. Słychać było trzask kości i rozdzieranego odzienia. Przerósł największego człowieka, jakiego kiedykolwiek widzieliście. Można powiedzieć, że stał się olbrzymem wśród ludzi, gdyby nie kalekie proporcje ciała. Wielki tułów i łeb przygwożdżony do grubego karku, krótkie, lecz nienaturalnie umięśnione kończyny. Oczy, a raczej błyszczące demonicznie ślepia, osadzone blisko siebie w mordzie, w której dostrzegalne są ostre, jak u psa, kły. Po pysku spływa wodospad śliny, kapiąc na włochate cielsko. Oddycha ciężko i chrapliwie, słychać dobiegający z jego gardła zwierzęcy warkot. Cóż to za bestia? Splugawiony człowiek czy krwiożerczy dziwoląg, dyszący pragnieniem krwi i świeżego mięsa!?*

Brak oblicza. Jednym z głęboko zakorzenionych ludzkich lęków jest strach przed osobami o zasłoniętej twarzy, które w naszej kulturze zawsze łączone były ze złem. Człowiek prawy i uczciwy odsłania oblicze, a występny i zły ma tajemnice - kryje swoją tożsamość i bestialskie zamiary. Zamaskowani zabójcy, kaci, członkowie Ku-Klux-Klanu, żołnierze w maskach gazowych, średniowieczni rycerze w pełnych zbrojach, dzicy wojownicy malujący twarz w wojenne wzory i pokrywający je tatuażami czy choćby chirurdzy w lekarskich maskach, wszyscy oni przelewają krew. Czy to nie dziwne? Hity kinowe, jak *Halloween, Piątek 13-go czy To!*, pokazują, że wystarczy maska hokeisty lub klauna, aby zmienić człowieka w potwora. Pragniesz odczłowieczyć postać i przydać jej piętna mordercy, zakryj jej oblicze.

Dziwaczność. Inność wzbudza w nas niepokój. Elementy nienaturalne, anomalie, a w zwłaszcza odmienne zachowanie drugiej osoby potrafi wywołać dreszcze. Niepokojące zachowanie nie musi od razu oznaczać psychopatycznych skłonności. Człowiek, który patrząc w słońce, zaczyna głośno mlaskać, oblizywać wargi, mamrotać i kołysać się w takt niesłyszalnej dla innych muzyki, naznaczy scenę większym mrokiem niż dotknięty Ciemnością potwór w świetle księżyca. Wystarczy, że narrator skieruje siłę swego opisu na uwypuklenie anomalii, a pomoże zbudować nastrój grozy.

Znaki. Popkultura operuje dużym zestawem ikon i symboli, które wywołują u odbiorców określone uczucia i skojarzenia. Estetyka horroru obficie czerpie z symboliki śmierci oraz znaków dla niej charakterystycznych, czyli szaleństwa, zepsucia i okultyzmu. Znakiem może być kropla krwi, pusty korytarz z migającą pochodnią, nienaturalnie powykręcane drzewo, gnijące zwłoki, histeryzujące dziecko lub ujadający pies (pamiętasz *Egzorcystę*?), plugawa księga z demonicznymi pentaklami, imię upiora lub cokolwiek, co budzi jednoznacznie skojarzenie z konwencją horroru lub stanowi zapowiedź mroku. Stosując znaki w opowieści, pobudzisz wyobraźnię graczy.

Ekspresja i brutalność. Oddaj nieprzewidywalność Ciemności. Zamiast stopniowo wprowadzać w nastrój, uderz nagle i gwałtownie. W filmach w takim momencie dźwięk skacze o trzy oktawy i przez chwilę widzowie dostają palpitacji serca. W *Klanarchii* osiągniesz to przez pozorne wyciszenie (cisza przed burzą), by uderzyć z wielką pasją. Rozpocznij narrację głośno i dynamicznie, daruj sobie rozwlekłe opisy i plany sytuacyjne, mów szybko i skrótowo. Nie dawaj graczom czasu na przygotowanie się i przewidzenie Twoich zamiarów. To nadzwyczajna okazja, aby wprowadzić element przemocy albo przedstawić szczególnie groźnego przeciwnika. Nie nadużywaj podobnych sekwencji, gdyż możesz wywołać zobojętnienie na taki zabieg narracyjny. Jednak co pewien czas ta technika sprawdza się znakomicie, zwłaszcza jako wstęp do dramatycznej sekwencji akcji.

Obserwowani. Jedną z filmowych technik w horrorze jest wywołanie u widza wrażenia, że bohaterowie akcji są obserwowani przez tajemniczą siłę. Służą temu ujęcia z dziwnej perspektywy, sugerujące pole widzenia potwora. Reżyserzy dobrze wiedzą, że poczucie bycia obserwowanym jest potężnym lękiem człowieka, sięgającym do głębi jego jestestwa, ujawnieniem sekretów, pozbawieniem intymności i bezpiecznego schronienia. Pamiętaj o tej technice i stosuj ją, aby wzmocnić wrażenie grozy. Opisuj bohaterów nachylających się nad taflą jeziora z punktu widzenia stworów zaczajonej pod wodą. Sugeruj, że czarne wrony siedzące pośród wyschniętych konarów drzewa zdają się ich śledzić. Niechaj bohaterowie słyszą tajemnicze odgłosy, a we mgle dostrzegają niewyraźne sylwetki. Nie ograniczaj się jedynie do wrażeń, lecz powołaj je do życia. Niech bohaterowie istotnie będą obserwowani, a w mroku czai się coś... Pozwól im znaleźć w pobliżu obozu ślady obcej istoty, zasugeruj obecność skradającego się wroga. Odwlekaj moment konfrontacji lub uderzaj bez ostrzeżenia i z całej siły.

Osamotnienie i bezradność. Brak wsparcia ze strony przyjaciół oraz bezradność potrafią wtrącić człowieka w objęcia trwogi. Nawet jeśli uwzględnisz wszystkie wymienione wcześniej zabiegi budowania sceny grozy, a pominiesz poczucie bezradności bohaterów, z kwintesencji strachu może wyjść Ci zwykły pulp, gdy bohaterowie swoimi kosami bojowymi ścinają wampiry z taką łatwością, jakby żęli zboże. Dlatego wykorzystuj motorykę i Pulę Ciemności. To dzięki nim przedstawienie grupie wilkołaka będzie zapowiedzią koszmaru, jawiącą się jako awatar śmierci, z którym konfrontacja zawsze okupiona jest dużymi stratami. Pozbawiając wilkołaka wsparcia motoryki, po prostu zmienisz go w zwykłego potwora, którego przy odrobinie szczęścia ubije pierwszy lepszy żerca. Efekt osamotnienia i bezradności - choćby w środku tłumu - możesz wywołać dzięki Puli Ciemności lub poprzez naturalne narracyjne stworzenie sprzyjających mu okoliczności. Zagubienie się bohaterów w dziczy albo przebywanie na wrogim, nieznanym im terenie wzmacnia uczucie alienacji. I o to właśnie chodzi.

Splugawienie

Upiory i demony pragną Twego splugawienia, gdyż wówczas stajesz się dla nich łatwym łupem. Sny o potędze, podszepty duchów i niewiarygodne okazje, które wymagają od Ciebie zapomnienia o własnym człowieczeństwie, to właśnie próby naznaczenia splugawioną mocą. Nawet Ci, którzy odrzucają takie pokusy, nie mogą czuć się bezpieczni. Parając się okultyzmem lub dominując Ciemność, jesteś również na dobrej drodze do splugawienia.

Wraz z utratą ostatniego poziomu w schemacie Splugawienia, zwanego Głosem Otchłani, bohater traci resztki człowieczeństwa, zaprzedając duszę Ciemności. Odtąd staje się jej narzędziem.

W jaki sposób bohatera dotyka Splugawienie?

Jeżeli, wskutek działań gracza lub wykonywanego przez niego testu, narrator będzie mógł dodać kość do Puli Ciemności, może to zrobić i wykorzystać ją później w scenie objawienia grozy albo spróbować splugawić bohatera (ale tylko jego). W tym drugim przypadku narrator prosi gracza, aby wykonał rzut rzeczoną kością. Wynik 1-5 oznacza, że bohater traci na stałe 1 poziom Splugawienia. Niezależnie od wyniku rzutu, kość nie powiększa Puli Ciemności. Jeśli narrator zyskuje naraz więcej kości do Puli, nic nie stoi na przeszkodzie, by wszystkimi (bądź tylko kilkoma z nich)

spróbował splugawić bohatera. W ten sposób podejmuje decyzję, czy Ciemność zbiera siły na inny moment konfrontacji (dobranie do Puli), czy też od razu próbuje wyciągnąć szpony po bohatera (próba splugawienia).

Przykład. Piotrek odgrywa przepatrywacza Pełzacza i w jednej ze scen decyduje się na dominację Ciemności, korzystając wyleczenia wszystkich poziomów Zdrowia. Dzięki temu narrator dobiera 2 kości do Puli. Jedną z nich przeznacza na próbę splugawienia i wręcza ją graczowi. Piotrek rzuca kością. Wynik „3" oznacza, że udało się naznaczyć Pełzacza, który traci 1 poziom Splugawienia, przybliżając się ku zatraceniu.

Dary i Przekleństwa Ciemności

Kto daje i odbiera, ten się w piekle poniewiera!

Przysłowie ludowe

Istoty cielesne, które ochoczo przyjęły tchnienie Otchłani, zyskują mroczne dary. Są to nadprzyrodzone właściwości, pozwalające im dokonywać rzeczy sprzecznych z naturą. Demoniczne znamiona cechują wszystkich opętańców oraz wyklętych przybierających formę morfa. Kultyści mają możliwość otrzymania Darów od swych plugawych bóstw. Odszczepieńcy zaś wędrujący Czarną Spiralą i pławiący się w nieludzkich czynach zyskują Dary podczas splugawienia. Mroczny dar bywa niekiedy jedynym tropem utwierdzającym inkwizytorów w przekonaniu, że ktoś skąpał się w mroku Otchłani.

Morfenitory. Opuszczenie przez wyklętego Pomroku i przyjęcie przez niego fizycznej postaci jest równoznaczne z nadaniem mu Darów Bezmiaru. Morfenitor zrodził się z Ciemności, dlatego może liczyć na jej wsparcie. Wprowadzając do opowieści morfa, przyjmij, że na każde 5 Mocy przysługuje mu 1 Dar (wybierz go lub wylosuj). Kiedy morf rośnie w siłę, zyskuje nowe znamiona, zaś ubytek Mocy prowadzi do utraty Darów. Morfenitor jest częścią Otchłani i nie dysponuje Przekleństwami, gdyż sam jest wcieleniem klątwy.

Opętańcy. Wyklęty, który przejmuje ciało innej istoty, kala je swoją wypaczoną naturą. Wprowadzając do opowieści opętańca, przyjmij, że na każde 5 Mocy kontrolującego go upiora, posiada on 'l Dar (wybierz go lub wylosuj).

Naznaczeni. Wierni słudzy Czarnej Spirali mogą liczyć na przychylne spojrzenie potęg, do których zanoszą modły i prośby. Wiele spośród upiorów nagradza swych śmiertelnych wyznawców mrocznymi Darami. W ten sposób wyróżniają one zwłaszcza wiernych kapłanów lub wzmacniają bestie strzegące bram ich świątyń. Wyklęci mogą także sprowadzać Przekleństwa na krnąbrnych wyznawców bądź wrogów kultu.

Splugawieni bohaterowie. Tracąc poziomy Splugawienia, masz szansę otrzymać mroczny Dar jako nagrodę za swój wybór albo Przekleństwo - jako symbol twego zniewolenia. Aby sprawdzić, czy dotknęło Cię naznaczenie Bezmiarem, po opowieści, w której zostałeś splugawiony, wykonaj rzut k10. Jeżeli wyrzucisz więcej oczek niż wielkość splugawienia, jakie dotknęło Cię w czasie tej opowieści, oznacza to, nie przyciągnąłeś energii Bezmiaru i poza samym splugawieniem nie otrzymujesz dodatkowego naznaczenia. Wynik mniejszy lub równy wielkości utraconego splugawienia oznacza naznaczenie przez Ciemność 1 Darem i 1 Przekleństwem. W takim wypadku wykonaj 2 osobne testy (jeden dla Daru, drugi dla Przekleństwa) i sprawdź wyniki w podanych niżej tabelach. Jeśli Ciemność Cię przyjmie jako swego wybrańca, dostaniesz od niej potężny Dar i drobne Przekleństwo, jeśli zaś Cię odrzuci, skalasz się strasznym Przekleństwem i otrzymasz nieznaczny Dar jako ochłap. Ani duchy przodków, ani egzorcyści, nie potrafią zdjąć z człowieka Przekleństwa lub odebrać mu Daru. Mówi się, że co Ciemność dała, może również odebrać, jednak nikt nie zna sposobu, aby ją do tego zmusić albo przebłagać. Podczas kreacji bohatera mogło się zdarzyć, że na skutek strasznej przewiny zostałeś naznaczony Przekleństwem Ciemności. W takim przypadku skreślasz jeden poziom Splugawienia i losujesz Przekleństwo z tabeli, jaką zamieściliśmy nieco dalej.

Korzystanie z Darów i Przekleństw w opowieści

Ciemność pragnie, byś plugawił się coraz bardziej, aż zupełnie ulegniesz jej potędze, a hordy wygłodniałych larw zrobią ucztę z Twej duszy. Korzystanie z niektórych Darów kosztuje Cię utratę Mocy bądź powoduje dodanie kości do Puli Ciemności.

Jeśli zostaniesz naznaczony Przekleństwem, narrator w dowolnej chwili opowieści może wydać 1 kość z Puli Ciemności, aby obudzić mrok w Twym sercu i aktywizować objawy Przekleństwa. Aby powstrzymać wtedy Ciemność i zmarnować kość narratora, wykonaj Wymagający test *kultu przodków*, ale wcześniej odrzuć z ręki tyle kości, ile straciłeś dotąd poziomów Splugawienia. Pamiętaj też, że *kult przodków* to

jedyna umiejętność odporna na próby Twojej ingerencji poprzez Dominowanie Ciemności. Atak zagnieżdżonych w Tobie mrocznych sił to nie tylko koloryt i nic nieznaczący przerywnik. Narrator powinien skorzystać z Przekleństwa w najbardziej paskudnym i niedogodnym dla Ciebie momencie, w scenach kulminacyjnych i chwilach zagrożenia życia.

Jeśli postać drugoplanowa korzysta z Darów i Przekleństw, narrator nie manipuluje Pulą Ciemności (nie zwiększa jej, ani nie zmniejsza). Aktywowanie Darów kosztuje wtedy określoną ilość Mocy.

Poniżej podajemy przykładowe Dary i Przekleństwa. Snując opowieść, w której bohatera opęta upiór bądź grupa napotka splugawionego potwora Pustkowi lub morfenitora, możesz skorzystać z poniższych propozycji, jednak absolutnie nie wyczerpują one tematu; są po prostu najbardziej typowe. Wiele znamion jest tak dziwacznych, że występują jedynie u pojedynczego upiora, dlatego na potrzeby własnych historii możesz dodać własne znamiona lub przekształcić niżej opisane.

Dary Ciemności

k100	Dar
01-05	Bestia Czarnej Spirali (+1)
06-10	Cyrograf
11-15	Diabelski głos
16-20	Dobrodziejstwo paranoi (+1)
21-25	Kolekcjoner dusz
26-30	Moloch (+1)
31-35	Nieczuły
36-40	Niespożyte rezerwy
41-45	Nożycoreki
46-50	Plugawa odporność (+1)
51-55	Płaszcz Mroku
56-60	Prymat potępieńca
61-65	Przeciągnięcie ciała
66-70	Przeobrażenie
71-75	Skalanie krwi
76-80	Słodycz tajemnicy
81-85	Szepty w ciemności
86-90	Szkarłatny karaluch
91-95	Szyderczy manipulator (+1)
96-00	Ślepia

Bestia Czarnej Spirali (+x). Koszt: +1 kość do Puli Ciemności. Dar zamienia Cię w krwiożerczego stwora, który przez całe życie musiał walczyć o przetrwanie wśród sobie podobnych. Poruszasz się z szybkością strzygonia i zręcznością skargera. Na czas jednej sceny twoja rośnie o wartość przypisaną do demonicznego znamienia (x), powiększając tym samym wszystkie powiązane z nią umiejętności. Najgroźniejsze bestie posiadają znamię na poziomie +5.

Cyrograf. Koszt: utrata 1 poziomu Splugawienia (w przypadku wyklętych - permanentna utrata 1). Zawarłeś pakt z potężnym złym duchem na usługach Ciemności. Z jego wsparciem jesteś w stanie pokonać nawet śmierć. Jeśli zginiesz, duch zrekonstruuje ciało na nowo z prochów i widma duszy. Odbudowanie cielesności może trwać miesiącami, ale i tak się odrodzisz, nawet jeśli Twa zewnętrzna powłoka zostanie spalona na popiół bądź rozsiekana i wrzucona w morskie głębiny. Możesz też rozkazać duchowi przywrócić utraconą kończynę lub uleczyć Cię z choroby.

Diabelski głos. Koszt: 2 mocy; +2 kości do Puli Ciemności. Gdy zechcesz, przez twe usta przemówi demon zza Ognistej Kurtyny. Dzięki temu będziesz mógł wydać innej osobie krótki rozkaz, możliwy do wykonania w czasie trwającej sceny. Rozkaz zostanie natychmiast wypełniony, jeśli zwyciężysz w przeciwstawnym teście *dominowania ducha.* W przypadku najbardziej drastycznych poleceń ofierze przysługują 3 dodatkowe kości do testu.

Dobrodziejstwo paranoi (+x). Koszt: +1 kość do Puli Ciemności. Paradoks to drugie oblicze Bezmiaru, a dowodem na jego istnienie jest Twoje znamię. Stajesz się chorobliwie podejrzliwy i nieufny wobec otaczających Cię osób oraz rozgrywających się wokół wydarzeń. Wszędzie widzisz wrogów i wyczuwasz intrygi uknute przez żywych lub bezlitosny los. Aby się przed nimi uchronić, musisz być zawsze czujny, uważny i dokładny. Na czas jednej sceny twoja rośnie o wartość przypisaną do tego demonicznego znamienia (x). Najwięksi paranoicy posiadają znamię na poziomie +5.

Kolekcjoner dusz. Koszt: 3 Mocy; +2 kości do Puli Ciemności. Ta straszliwa zdolność umożliwia pożeranie dusz innych ludzi. W tym celu musisz dotknąć osoby, która właśnie umiera i wygrać w przeciwstawnym teście *dominowania ducha*. Przejęcie duszy pozwala w dowolnym momencie na skorzystanie z wiedzy i zdolności osoby, której duszę pożarłeś (wtedy ponosisz koszt aktywowania Daru). Zyskujesz niekompletną pamięć swej ofiary, a w testach możesz korzystać z dwóch dowolnie wybranych jej umiejętności oraz wszystkich Zdolności,

manewrów bojowych i socjotechnik. Możesz więzić naraz 3 dusze. W każdej chwili możesz wypluć duszę, której już nie potrzebujesz, wprost w czeluści piekielne, lecz kosztuje to utratę 1 poziomu Splugawienia. Niektórzy kolekcjonerzy (np. Cienie Cesarza) wędrują po Rubieży w poszukiwaniu osób wybitnych, by pożarcie ich duszy przyniosło największe korzyści.

Moloch (+x). Koszt: +1 kość do Puli Ciemności. Czarny ogień zapomnianych sfer rozgrzewa Twe serce, przydając ciału energii nieznanej śmiertelnym. Natychmiast dajesz upust wzburzonej mocy w szaleńczych aktach siły i zniszczenia. Na czas jednej sceny obrażenia zadawane w *bijatyce i walce bronią* wzrastają o wartość przypisaną do demonicznego znamienia (x). Najpotężniejsze molochy posiadają znamię na poziomie +5.

Nieczuły. Koszt: +1 kość do Puli Ciemności. Twoje serce przypomina zmrożoną bryłę grafitu, wyjętą wprost z Lodowego Ogrodu. Na jedną scenę stajesz się niewrażliwy na wszelkie afekty: strach, grozę, ale również litość i miłość. Wszelkie próby zastraszenia Cię bądź rozpalenia w Tobie miłości automatycznie okazują się nieudane. Przez ten czas nie możesz korzystać ze swojej *pasji*, a oparte na niej działania innych osób kończą się niepowodzeniem. W przypadku przegranego testu konfrontacji w konflikcie społecznym nie otrzymujesz obrażeń zadanych przez pasję przeciwnika.

Niespożyte rezerwy. Koszt: 2 Mocy. Pulsujący w Twojej krwi jad Bezmiaru podsyca zawziętość i desperację, z jaką atakujesz przeciwników. W czasie walki możesz wydać 2 Mocy, aby ponownie zagrać jednorazowy manewr bojowy, wykorzystany we wcześniejszej rundzie starcia.

Nożycoręki. Koszt: 1 Mocy; +1 kość do Puli Ciemności. W jednej chwili Twoje dłonie zmieniają się w metalowe ostrza i haki, traktowane jak oręż (Błyskawiczna riposta +2, Zaciekła obrona +2, Utrzymanie pozycji - 1 , Obrażenia +2). Schowanie ostrzy nie stanowi dla Ciebie wysiłku i nie musisz płacić Mocą ani kośćmi do Puli.

Plugawa odporność (+x). Skorupa Mroku chroni Twoje ciało przed czynnikami zewnętrznymi, dzięki czemu zyskujesz na każdej lokacji Ochronę (w wysokości x). W motoryce traktowana jest ona jako niewliczany do Obciążenia pancerz ochronny. Najbardziej odporne istoty posiadają znamię na poziomie 5.

Płaszcz Mroku. Koszt: 1 Mocy. Na czas jednej sceny okrywa Cię zasłona Bezmiaru. Gdy wejdziesz w cień lub półmrok, stajesz się prawie niewidzialny; sprawiasz wrażenie, jakbyś rozpłynął się w ciemności. Nawet dla doświadczonego łowcy dostrzeżenie Cię stanowi prawdziwe wyzwanie (przeciwstawny Trudny test *czujności* przeciwko Łatwemu testowi Twojego *krycia się*).

Prymat potępieńca. Koszt: 1 kość do Puli Ciemności. Ulegając Ciemności, skąpałeś się w przeklętej studni, której źródła nie znają nawet upiory. Twój duch został naznaczony stygmatami wybrańca, potępionego bękarta Otchłani. Słabsze upiory (o mniejszej od 6) lękają się Ciebie. Jeśli wykonasz udany Trudny test *wiedzy o sługach* Ciemności, uczynią, co im rozkażesz. Silniejsze upiory widzą w Tobie znaki Czarnej Spirali i pozostawiają Cię w spokoju. Wyklęty, który chciałby Cię zaatakować (np. zmuszony przez wrogiego Ci okultystę), musi przełamać Twój prymat, co wymaga wydania takiej ilości Mocy, ile wynosi Twoje *dominowanie ducha*.

Przeciągnięcie ciała. Koszt: 3 Mocy; +1 kość do Puli Ciemności. Potrafisz wejść w Pomrok razem z ciałem. Wyjście z Pomroku kosztuje Cię tylko 1 Mocy.

Przeobrażenie. Koszt: 3 Mocy; +1 kość do Puli Ciemności. W dowolnym momencie błyskawicznie przemieniasz się w ogromną, przerażającą i krwiożerczą bestię. Otrzymujesz modyfikatory do +3, +1. Wyrastają Ci twarde żelazne szpony i kły, które traktujesz jak broń naturalną (Zaciekła obrona +1). Skóra przybiera szary odcień i twardnieje, zapewniając 2 punkty Plugawej odporności w każdej lokacji (srebrny oręż albo zaklęta broń ignorują tę Ochronę). W stadium krwiożerczej bestii możesz przebywać dowolnie długo, a powrót do normalnej postaci wymaga wydania 1 Mocy, ale już nie trzeba dokładać kości do Puli.

Skalanie krwi. Koszt: 1 Mocy. Obrażenia, jakie zadajesz wrogom, niosą ze sobą skażenie Ciemnością. Wstrzymują naturalną regenerację i powrót do zdrowia. Do końca sekwencji walki zadajesz skalane rany.

Słodycz tajemnicy. Koszt: 4 Mocy; +2 kości do Puli Ciemności. Spoglądając innej postaci w oczy, dzięki pomocy Ciemności poznajesz obawy i lęki swego rozmówcy bądź odkrywasz jeden z jego sekretów. Tajemnica zawsze budzi strach u jej właściciela, zazwyczaj więc dotyczy tego, co boi się on wyjawić z uwagi na konsekwencje (np. wydarcie tajemnicy skąpcowi może dotyczyć miejsca ukrycia jego kosztowności, a sekretem wielkiego wojownika może być pierwsza walka, którą przegrał z kretesem, lecz dzięki kłamstwu uczyniono z niego zwycięzcę). Niektóre osoby nie posiadają tajemnic wielkiej wagi, lecz przejmują się pospolitymi sprawami - obawiają się śmierci rodziców, kłopotów z odchowaniem dzieci, żywią obawę o tegoroczne zbiory, przejmują się swoim wyglądem albo mają zwykłe drobne kompleksy.

Szepty w ciemności. Koszt: +1 kość do Puli Ciemności. Mrok kroczy wraz z Tobą. Gdziekolwiek się pojawiasz, wiatr wyje głośniej, konary drzew trzeszczą złowrogo, a dźwięki odbijają się od przedmiotów głuchym echem. Tworzy to niesamowitą aurę. Jednak dla Ciebie najważniejszy jest fakt, że z tych dźwięków, jeżeli posiadasz przynajmniej przeciętną (3) *wiedzę o sługach Ciemności*, potrafisz wyłowić mowę upiorów, choć dla innych osób nie jest ona słyszalna. Możesz usłyszeć słowa, które szepcą w echomenie ludzie w najdalszym zakątku sali, skrzypienie skóry i desek ostrzega Cię przed złowrogimi zamiarami innych („Uważaj, ma nóż w rękawie..."), szelest liści odkrywa uczucia innych („Nienawidzi Cię, nie odwracaj się do niego plecami."). Z tego Daru możesz skorzystać jedynie nocną porą bądź przebywając w gęstym mroku (np. pod ziemią lub w ciemnym pomieszczeniu). Szepty słyszysz przez całą scenę opowieści, a w jej trakcie nie możesz zostać zaskoczony. Wyczuwasz również złe zamiary i wrogie nastawienie względem siebie.

Szkarłatny karaluch. Koszt: 2 Mocy; +2 kości do Puli Ciemności. Do końca trwającej sceny możesz poruszać się po wszystkich płaszczyznach poziomych i pionowych (np. po ścianach lub suficie).

Szyderczy manipulator (+x). Koszt: +1 kość do Puli Ciemności. Poparcie sojusznika tak potężnego jak Otchłań dodaje Ci pewności siebie. Traktujesz innych jak marionetki, bez skrupułów wykorzystujesz towarzyszy, budujesz fałszywe przyjaźnie i dążysz do celu po trupach. Na czas jednej sceny twój rośnie o wartość przypisaną do demonicznego znamienia (x). Najwięksi intryganci posiadają znamię na poziomie +5.

Ślepia. Koszt: +1 kość do Puli Ciemności. W Twoich oczach zamieszkuje upiór-symbiont, który karmi się Twym duchem, ale zapewnia zdolność widzenia w absolutnych ciemnościach przez całą scenę. Oczy lśnią Ci wówczas diabelskim blaskiem, żarząc się odbiciem ogni piekielnych.

Przekleństwa Ciemności

k100	Przekleństwo
01-05	Anomalia
06-10	Bezsenność
11-15	Czarna krew
16-20	Demoniczne znamię
21-25	Dygoty
26-30	Głosy
31-35	Infekcja
36-40	Kanibalizm
41-45	Koszmary
46-50	Nienasycony
51-55	Okrucieństwo
56-60	Oszpecenie
61-65	Piętno czarownicy
66-70	Porażenie
71-75	Potwór
76-80	Szaleństwo
81-85	Uwłaczanie
86-90	Zawiść
91-95	Złe słowo
96-00	Zmiana światopoglądu

Anomalia. Twoje ciało ulega lekkiej mutacji (gwałtowna siwizna, rozdwojony język, kły zamiast zębów, czarna krew itp.). Anomalia jest jednak na tyle zauważalna, że musisz się pilnować, by nie paść ofiarą ludzkiej nienawiści czy nawet prześladowań. Aktywacja Przekleństwa powoduje, że nie zdołałeś ukryć anomalii przed wybraną postacią drugoplanową.

Bezsenność. Koszmarne wizje tak często nawiedzają Cię we śnie, że Twoja psychika zablokowała jego potrzebę. Powstrzymywanie się przed zaśnięciem rujnuje zdrowie fizyczne i umysł. Objawem Przekleństwa są straszliwe halucynacje i trwające krótką chwilę wizje Pomroku. Aktywacja Przekleństwa powoduje, że na jedną sekwencję ogarnia Cię paniczny strach (patrz s. 75).

Czarna krew. Mroczna breja Bezmiaru wniknęła w Twoje żyły, kalając ciemnym kolorem krew i pustosząc organizm. Zbrukanie krwi spowodowało problemy z jej krzepliwością; przy najdrobniejszej ranie masz problemy z jej leczeniem. Jeśli zostaniesz zraniony, aktywacja Przekleństwa oznacza utratę dodatkowego stopnia Zdrowia.

Demoniczne znamię. Zostajesz naznaczony stygmatem nieczystego i, podobnie jak w przypadku każdego silniejszego upiora, Twoją obecność obwieszczają znaki. Przyciągasz wszelkie robactwo i splugawione zwierzęta, głównie szczury, kruki i wrony. W Twojej obecności kury przestają nieść, krowy dają kwaśne mleko, a psy ujadają, jakby widziały potwora. Po dłuższym czasie staje się to nie do zniesienia. Społeczność zaczyna Cię obwiniać i zazwyczaj musisz uciekać, aby uniknąć oskarżeń o splugawienie bądź samosądu. Aktywacja Przekleństwa jeszcze bardziej wzmacnia siłę znaków.

Dygoty. Trzęsiesz się jak wędrowiec na Lodowym Pustkowiu. Co jakiś czas dopada Cię, poprzedzony lodowatymi ciarkami, spazmatyczny atak drgawek. Czasem jesteś nawet zdolny utrzymać się na nogach, choć skurcze mięśni rzucają Tobą na wszystkie strony, jak szamanem w groteskowym tańcu. Dla jednych wygląda to śmiesznie, inni zaś patrzą ze zgrozą. Objawem Przekleństwa jest gwałtowny atak powodujący napad niekontrolowanej ataksji, uniemożliwiający utrzymanie czegokolwiek w dłoniach oraz wykonania dowolnej czynności wymagającej precyzji lub szczególnej koncentracji (np. rzucenie czaru).

Głosy. Czasami w Twej głowie huczą złowrogie głosy upiorów. Jeśli nie znasz ich plugawego języka, możesz nazwać się szczęściarzem. Nieludzkie zawodzenie trwa od kilku minut do godziny, doprowadzając Cię do szaleństwa. Jeżeli jednak znasz echomenę, czyli posiadasz *wiedzę o sługach Ciemności* co najmniej na poziomie przeciętnym (3), rozumiesz, do czego Cię namawiają - do splugawienia, zbrodni i występku, skierowanych przeciwko sobie lub najbliższych... jeżeli im ulegniesz (nieudany Wymagający test *dominowania ducha*), dopuścisz się strasznych czynów. Dodatkowo pamiętasz wszystko, co się stało, i lękasz się, by głosy nie powróciły. Aktywacja Przekleństwa oznacza ich nieuchronne nadejście.

Infekcja. Larwy osłabiają organizm, pasożytując na jego siłach witalnych. Spijają soki życia i same rosną w siłę. Przez to czujesz się wiecznie ospały, zmęczony i słaby. Aktywując Przekleństwo, narrator może zablokować dowolny rodzaj regeneracji Zdrowia (poprzez odpoczynek, opatrzenie rany, obrzęd znachorski, lek itp.).

Kanibalizm. Przestajesz trawić pokarm roślinny, a gotowane mięso staje Ci w gardle, doprowadzając do wymiotów. Zaczynasz jeść wyłącznie surowiznę, a im cieplejsza i świeższa, tym większy stanowi przysmak. Ludzkie

mięso z żyjącego jeszcze człowieka staje się Twoją obsesją. Aktywacja Przekleństwa zmusza Cię do ciągłego zaspokojenia głodu w ten przeklęty sposób.

Koszmary. We śnie przyciągasz moce Bezmiaru. Nawiedzają Cię koszmary pełne złowrogich demonów, grożących głosów, nieistniejących barw i chorych kształtów. Podczas tych wizji często lunatykujesz i bardzo trudno wyrwać Cię z tego stanu. Aktywacja Przekleństwa w czasie snu zabiera Ci 2 Mocy.

Nienasycony. Jesz trzy razy więcej od innych, lecz nigdy nie możesz nasycić głodu. Nie tyjesz, gdyż jedzeniem odżywiasz pluskwiaki eteryczne, które opanowały Twój przewód pokarmowy. Nie mija godzina od ostatniego posiłku, a Ciebie okrutnie ssie już w żołądku. Aktywacja Przekleństwa sprowadza obsesję jak najszybszego pożarcia ogromnej ilości strawy. Dopóki nie zostanie ona zaspokojona, nie możesz inicjować bardziej skomplikowanych akcji ani być stroną (również popleczni-kiem) w konflikcie społecznym.

Okrucieństwo. Nadzwyczajne okrucieństwo daje Ci wytchnienie od myśli, które pętają Twój zdrowy rozsądek. Sprawianie innym nieopisanych cierpień i bólu fizycznego chroni Cię przed upiorem tkwiącym w Twej duszy. Aktywacja Przekleństwa zmusza Cię do popełnienia Bezlitosnego, okrutnego czynu.

Oszpecenie. Twoja skóra łuszczy się, jakbyś miał wylinkę. Tworzą się na niej ohydne strupy i ropne zacieki. Pot staje się tak cuchnący, że niewielu może wytrzymać w Twojej obecności. Jeśli znamiona szpetoty są widoczne, ludzie stronią od Ciebie, gdyż przypominasz im zarażonego nekrozą nieszczęśnika. Starasz się więc bezustannie maskować ją pachnidłami i maściami. Narrator może skorzystać z Przekleństwa, by zabrać Ci 1 poziom Nieugiętości na czas konfrontacji społecznej.

Piętno czarownicy. Na ciele nosisz ledwie dostrzegalne znamię. Może być to mała plamka na skórze, czarny paznokieć, wiecznie swędzące miejsce, nieprzyjemny zapach itp. Piętno naznacza Bezmiarem i uczula na srebro. W pobliżu tego metalu następuje reakcja alergiczna - swędzenie skóry, kichanie, duszności. Dodatkowo srebrna broń zadaje Ci 1 obrażenie więcej. Aktywacja Przekleństwa powoduje rozrost Piętna i nasilenie się alergii na srebro.

Porażenie. Co jakiś czas larwy ż Pomroku próbują zawładnąć Twym ciałem na wzór potężnych demonów, które potrafią opętać śmiertelnika. Chociaż są słabe, na krótki czas potrafią przejąć kontrolę nad jednym z Twych zmysłów. Aktywacja Porażenia oznacza Utratę wybranego przez narratora zmysłu na czas jednej sekwencji.

Potwór. Splugawienie jest tak silne, że dotyka bezpośrednio Twego ciała. Przez kilka tygodni przechodzisz gwałtowne przemiany kości, mięśni i organów wewnętrznych. W końcu przeistaczasz się w agresywnego stwora Bezmiaru. Na początku możesz ukrywać zmiany, później staje się to niemożliwe. Przez wiele miesięcy Twoja psychika próbuje przystosować się do nowej powłoki, ale w końcu ustępuje i stajesz się splugawioną bestią. Aktywując to Przekleństwo, narrator określa kolejną poważną przemianę, która dotyka Twego ciała.

Szaleństwo. Stygmatyzuje Cię piętno szaleństwa, uwypuklając najgorsze cechy i skrywając sumienie oraz człowieczeństwo za czarną kurtyną. W czasie ataku przeistaczasz się w psychopatę owładniętego manią zaspokojenia instynktownych żądz. Na początku ataki trwają niecałe kilka minut i dotyczą krótkich akcji. Z czasem napady szaleństwa mogą wydłużyć się nawet do kilkunastu godzin i trwać przez całą scenę. Po ustąpieniu objawów nie pamiętasz, co się z Tobą działo; mogą to wydobyć z twojej podświadomości jedynie subtelne znachorskie zabiegi. Aktywacja Przekleństwa powoduje natychmiastowy atak szaleństwa.

Uwłaczanie. Poniżanie innych wprawia Cię w dobry nastrój na resztę dnia. Uwielbiasz deptać ich godność i patrzeć, jak tracą człowieczeństwo. Stajesz się oprawcą, który pławi się w okrucieństwie psychicznym. Zabierasz innym to, co kochają, łamiesz ich hardego ducha i napawasz się poczuciem władzy. Aktywacja Przekleństwa zmusza Cię do sprawiania przykrości Twoim najbliższym.

Zawiść. Zazdrość zupełnie zawładnęła Twą percepcją. Bezustannie porównujesz się do innych i nienawidzisz tych, którzy (w Twych oczach) mają czegoś więcej, lub to coś jest lepsze jakościowo. Nie są przecież godni takiego wyróżnienia! Należy się ono Tobie, za wszelkie trudy, jakie ponosiłeś, albo po prostu z racji Twych niewątpliwych zalet. Odczuwasz przyjemność, gdy ktoś utraci przedmiot Twej zazdrości. Może być to rzecz doczesna i materialna (np. piękny płaszcz lub broń) albo zupełnie abstrakcyjna (zdrowie, szczęście lub umiejętność wysławiania się). Zrobisz wszystko, by stało się zadość sprawiedliwości, oczywiście rozumianej na Twój spaczony sposób. Aktywacja Przekleństwa nakazuje Ci zniszczyć przedmiot Twej zawiści.

Złe słowo. Splugawienie dotyka języka i mowy; Bezmiar zdruzgotał barierę dobrego smaku i wychowania. Tracisz panowanie nad swymi słowami, sprawia Ci przyjemność obrażanie innych ludzi oraz ciskanie im w twarz wyzwisk i wulgaryzmów. Przeklinasz bez opamiętania, uwielbiasz zakłopotanie na twarzach innych, kiedy opowiadasz lubieżne i okrutne dowcipy lub, hołdując skrajnemu turpizmowi, opisujesz detale widzianych kiedyś rozkładających się zwłok. Staje się to tak rażące dla otoczenia, że wszelkie testy związane z interakcjami społecznymi mają dla Ciebie trudność wyższą o 1 stopień. Aktywacja Przekleństwa zmusza Cię do odzywek i monologów, którymi zakłopoczesz i urazisz najbliższych.

Zmiana światopoglądu. Subtelne oddziaływanie Ciemności wyprało Ci mózg. Jesteś głęboko przekonany, że Bezmiar i jego moce są błogosławieństwem i wielką szansą dla ludzkości, a istoty z niego pochodzące - godne ubóstwiania bądź udzielania im pomocy. Nie podniesiesz ręki na Bezmiar, a wręcz będziesz z całych swych sił, nawet z narażeniem życia, bronił idei, w którą zacząłeś wierzyć. Oczywiście, nie jesteś głupcem, więc wśród ślepców oraz wrogów musisz się ukrywać, wykonując przez ten czas krecią robotę. Ale kiedyś nadejdzie dogodna chwila, a wtedy ujawnisz swą naturę i udowodnisz wszystkim ignorantom, jak bardzo się mylili. Aktywacja Przekleństwa pozwala narratorowi na dopisanie Ci nowego Przekonania (bądź wymazania dotychczasowego), które będzie w smak mieszkańcom Czarnej Spirali.

Znamię Splugawienia

Me ma takich tajemnic, których nie ujawniłby czas.

Jean Baptiste Radne, *Zabójcy*, przeł. T. A. Kisielewski

I stało się. Kolejny poziom Splugawienia został skreślony, przybliżając Cię ku Bezdennej Otchłani. Zobacz więc, co grozi tym, którzy zbliżają się do Krawędzi.

Wzmocnienie pokus. Ciemność nasila próby nawiązania kontaktu z postacią, która traci poziomy Splugawienia. W Twoim otoczeniu objawiają się znaki zła. Gdzieś na granicy widoczności, w blasku księżyca lub porannej mgle, majaczą dziwaczne postaci i zjawy upiorów. Odbicie w wodzie lub w szkle pokazuje obrazy niegodziwości, których dotychczas się dopuściłeś, we śnie nawiedzają Cię głosy i makabryczne obrazy, a na swej drodze napotykasz złe duchy, oferujące zawarcie paktów. Nie dzieje się tak każdego dnia, niemniej jednak, prowadząc przez opowieść bohatera, który stracił niedawno poziom Splugawienia, narrator powinien uwzględnić natężenie wpływu Czarnej Spirali.

Odczłowieczenie. Podczas plugawienia się, wcześniej czy później, otrzymasz jedno z wyżej wymienionych Przekleństw. Jeśli Cię to nie powstrzyma, będzie ich przybywać. Przekleństwa nie są drobnymi niedogodnościami, a wręcz przeciwnie, zazwyczaj są to czynniki, które znacząco oddziałują na bohatera i w zasadzie mogą wykluczyć go ze społeczności. Dla wolnych klanów splugawiony jest naznaczonym przez zło, jest potworem, chorobą i zakałą całej społeczności. Jest niegodny życia, zatem, jeśli ktoś odkryje Przekleństwo bohatera, nie będzie znał litości. Przybędą inkwizytorzy dyszący chęcią zemsty na heretyku i wszystkich osobach, które mu dotąd pomagały. Twoi towarzysze z grupy są wówczas tak samo narażeni ja Ty. Najczęściej nie dane im będzie się wytłumaczyć, lecz od razu zostaną zakwalifikowani jako poplecznicy heretyka, jego zausznicy, a może plugawi bracia i siostry. Jeśli będziesz sprytny, przez jakiś czas możesz ukrywać zmiany ciała, lecz jak długo? W końcu trafisz na egzorcystę, bądź innego mistyka, który dostrzeże w Tobie znaki Ciemności lub ślad działalności upiorów, które Ci służą. Czy jesteś gotowy żyć w ciągłym strachu? Jedynym wyjściem jest opuszczenie wolnych klanów i podążenie tam, gdzie Ciemność witana jest z otwartymi ramionami - ku splugawionym społecznościom.

Bezbronność wobec prześladowców. Wypaczenie niektórych istot Ciemności było tak silne, że stały się częścią Bezmiaru i jego emanacją. Dla takich postaci, zwanych prześladowcami, splugawieni są znacznie słabsi niż osoby o nieugiętej woli. We wszelkich interakcjach i konfrontacji z Tobą otrzymują więc 1 kość do testów za każdy poziom Twojego Splugawienia. Popełniając złe uczynki, stajesz się bezbronny wobec prześladowców (patrz s. 325).

Utrata bohatera. Zgodnie z motoryką *Klanarchii*, jesteś w stanie tak długo się splugawiać, dopóki posiadasz wolne poziomy Splugawienia. Kiedy utracisz je wszystkie i spadniesz poniżej Głosu Otchłani, Ciemność pochłania Twego bohatera, a jego duszę porywa do Pomroku, by służyła jej jako zły duch lub stała się pokarmem dla nienasyconych pożeraczy dusz. Jeśli przesadzisz, stracisz postać.

ROZDZIAŁ XX
DOMINAT EBIONITÓW

Cesarz

Nie bądź bezpieczny. Poeta pamięta
Możesz go zabić - narodzi się nowy.
Spisane będą czyny i rozmowy.
Lepszy dla ciebie byłby świt zimowy
I sznur i gałąź pod ciężarem zgięta.

Czesław Miłosz, *Który skrzywdziłeś*

Mieszkańcy Wieżycy powiadają, że władca Dominatu Ebionitów przebywa na górnych poziomach najwyższej budowli ocalałego świata, w osnutej szarymi kłębami mgły Wieży Dzwonów. W słoneczne dni jej cień pada na pobliskie ziemie Rubieży, bezustannie przypominając Wolnym Rodzinom o Tym-Który-Sprzedał-Świat-Demonom. Pokryte czarnymi runami i potężnymi zaklęciami dzwony na Wieży nie posiadają serc, niemniej jednak każdy mieszkaniec stolicy zaklina się, że słyszał ich upiorny dźwięk huczący wewnątrz głowy. Ulice wówczas natychmiast pustoszały, a w serca obywateli wkradał się strach. Cesarz wypuszczał swe upiory na żer.

Powiada się również, że Wieżę Dzwonów zamieszkują jedynie duchy zniewolone przez Cesarza oraz jego straż przyboczna, skaryfiści, nazywani tak od pokrywających ich ciała rytualnych blizn. Mówią też, że Pan Cieni nie potrzebuje snu, a jego ciało wolne jest od większości doczesnych udręk. Przez lata samodoskonalenia jego wola zmieniła się w czarną stal, przełamującą opór wszelkich istot Bezmiaru. Kiedy opuszcza swą siedzibę, oprócz orszaku skaryfistów, otaczają go niewidzialne dla zwykłych ludzi upiory, chroniące przed pociskami i gotowe rozerwać na strzępy każdego, kto ośmieli się wystąpić przeciwko niemu. Ludzie nadali im miano purgarytów i powiadają, że to one przy koszmarnym biciu dzwonów wybierają się do slumsów stolicy, aby posilać się duszami zabłąkanych biedaków.

Już wieki temu Cesarz został odarty z ludzkiej postaci poprzez wyobrażenia, jakimi karmią się mieszkańcy Rubieży. Kapłani wielu kultów widzą w nim demona zniszczenia i emanację złych mocy. Ludzie nadali mu tysiące imion, lecz po wiekach przetrwało tylko jedno, do tego tytularne - Cesarz. Otaczający go nimb tajemniczości oraz niebywała potęga, jaką dysponuje, uczyniły zeń symbol Dominatu i postać mityczną. Niewielu naprawdę wierzy, że każdy kolejny Cesarz jest człowiekiem, a jeśli nawet, to jego człowieczeństwo przepada podczas Rytuałów Wyniesienia. Wybierają go zwierzchnicy ebionickich Domów spomiędzy najpotężniejszych okultystów Dominatu. Nowy Cesarz odrzuca dawne imię, przywdziewa szaty i insygnia poprzedników, a następnie przechodzi długi cykl obrzędów, które mają na celu naznaczenie go stygmatami władcy. Ceremonie te zrównują go ze wszystkimi poprzednikami i istotami Bezmiaru. Duchy i Cienie nie są świadome zmiany na najwyższym tronie. Dla nich, jak dla przeważającej liczby obywateli, Cesarz jest tą samą istotą, która wieki temu pokonała starożytnych i zapanowała nad większością mostów do Bezmiaru. Nikt obecnie nie wie, ilu władców zasiadało już na tronie Dominatu. Niektórzy zdrajcy spośród Ebionitów, zbiegli w obawie o swe życie na daleką Rubież, utrzymują, że obecny Cesarz jest ponoć czterdziestym czwartym władcą imperium.

Inspiracje na opowieść:

- Odszedł stary Cesarz. Domy Ebionitów rozpoczynają zaciekłą walkę o wybór kolejnego.
- Ukraść jeden z dzwonów i wykorzystać jego potężną siłę do walki ze splugawionymi.
- Wprowadzić agenta Unii do gwardii skaryfistów.

Imperium

Niech zginą słabi i nieudatni: pierwsza teza naszej miłości do człowieka. I należy im w tym jeszcze dopomóc.

Friedrich Nietzsche, *Antychrześcijanin*, przeł. G. Sowiński

Po zwycięstwie nad starożytnymi Cesarz założył Dominat Ebionitów, obejmujący najbardziej żyzne ziemie Rubieży oraz tereny obfitujące w surowce naturalne. Pomiędzy postfeudalnymi miastami-molochami rozciągają się pola uprawne, przymusowe gospodarstwa rolne i przemysłowe obozy pracy, brakuje natomiast zwyczajnych wsi i podróżujących między nimi ludzi. Cały kraj pod władzą Cesarza przypomina wielki obszar wojskowy, podzielony na sektory, nad którymi pieczę trzymają kuratorzy, syndycy miast, komisarze wojskowi i oficerowie bezpieczeństwa...

Mniej niż połowa ludności mieszka w wielkich miastach, liczących ponad sto tysięcy mieszkańców. Są to wybrańcy: klasa średnia, urzędnicy, kupcy, artyści, oficerowie oraz, oczywiś-

cie, arystokracja. Nie muszą ciężko pracować, a ich życie to rutynowe obowiązki, zabawy i obrzędy religijne, przy czym każda z metropolii kładzie nacisk na inny aspekt. Wieżyca, stolica Dominatu, przypomina upadły raj. Na ulicach obywatele oddają się plugawym rozkoszom i w posępnych, często krwawych, obrzędach wysławiają swego władcę. Wschodnich granic pilnuje niebotyczna twierdza zwana Cytadelą. Jej mury przypominają nieprzystępne górskie pasmo, samotne i milczące, kryjące olbrzymi potencjał militarny imperium. Mieszczą kwatery dla tysięcy żołnierzy, magazyny zaopatrzenia ze śmiercionośnym sprzętem i bojowymi narkotykami. Położony wśród pustynnych piasków Pajęczy Gród, z labiryntem wąskich uliczek, może wydawać się zaściankiem, lecz to tylko pozory. Życie miasta tętni w rozbudowanym podziemnym kompleksie korytarzy. Na najniższych poziomach, w niedostępnych dla zwykłych ludzi laboratoriach, Ebionici hodują biomantycznie modyfikowane bestie. Tam zaczynają życie okaleczone potwory, zwane skargerami, budzące przerażenie wśród wrogów. Najbardziej tajemniczym i najmniejszym miastem jest Zguba, w której ebioniccy okultyści przeobrażają utalentowanych ludzi w Cienie, a ulicami miasta przechadzają się posłuszne Cesarzowi upiory.

Przeciętny obywatel ubiera się szaro i nieciekawie, tak aby nie wyróżniać się z tłumu i nie zwracać na siebie uwagi agentów Cesarza oraz służby bezpieczeństwa. Na ekstrawaganckie kolory mogą pozwolić sobie majętni utracjusze i arystokraci ebionickich Domów. Zwykłych urzędników Dominatu obowiązują czarne wojskowe mundury. Oficerowie noszą dodatkowo krótkie miecze u boku, czapki z funkcyjnym emblematem i płaszcze z dwoma rzędami guzików.

Mieszkańcy miast są z reguły zadowoleni ze swego życia. Wieki indoktrynacji Nowym Ładem uczyniły z nich zbiorowo bezmyślny, otępiały organizm. Wpojono im nienawiść do tych, którzy wybrali ucieczkę, nazywając ich dysydentami, zdrajcami i terrorystami z Omamu.

Gros ludności to klasa robotnicza, która nie mieszka w obrębie miejskich murów. Zmuszana jest do ciężkich prac w przymusowych obozach, kopalniach i laboratoriach, wiedzie parszywe życie. Żywność jest racjonowana, brakuje należytej opieki lekarskiej. Ludziom przysługuje jeden wolny dzień w tygodniu, podczas którego realizują zasadę „rozkoszy i satysfakcji", od rana do wieczora pogrążając się w narkotycznym transie i uczestnicząc w niewyszukanych popularnych rozrywkach. Prawdziwy koszmar przeżywają skazańcy oraz jeńcy, pracujący w nieludzkich warunkach w kopalniach surowców lub umierający jako obiekty eksperymentów w laboratoriach. Jedyną zapłatę za ich trud stanowi wyżywienie i dzienna dawka popularnego narkotyku, zwanego spiżem. Niedożywieni, zmarznięci i pozbawieni opieki zdrowotnej, umierają bardzo szybko. Średnia życia w obozach przemysłowych nie przekracza 5 lat, jednak sprytni urzędnicy dają ludziom złudną nadzieję. Kto przepracuje 10 lat w takich warunkach, zostanie przeniesiony do zwykłego obozu.

Inspiracje na opowieść:

- Przejąć transport surowców (srebro i siarka), jaki podąża z przemysłowego obozu pracy do Cytadeli.
- Zdobyć od Hanzytów oryginalne przepustki, pozwalające poruszać się po sektorach wojskowych Dominatu jako „specjalny wysłannik syndyka Cytadeli".
- Uwolnić z obozu pracy ważnego okultystę, którego wiedza byłaby przydatna Zakonowi Rytualistów.

Nowy Ład

W obecnej sytuacji zabezpieczenie zaplecza na drodze terroru jest bezwzględną koniecznością.

Postanowienie Rady Komisarzy Ludowych z dnia 5 IX 1918

U podwalin Dominatu leży ideologia zwana Nowym Ładem. Ma pomóc przetrwać trudne czasy i nadać sens ludzkiemu życiu. Wdrażaniem jego zasad zajmują się urzędnicy propagandy, kapłani kultu cesarskiego oraz służby bezpieczeństwa. Idee Nowego Ładu ograniczają się do trzech głównych zasad.

Władza i posłuszeństwo

Wszelkie relacje społeczne bazują na zasadach hierarchii społecznej i administracyjnej. Każdy mieszkaniec Dominatu nosi obowiązkowy identyfikator określający jego status. Zna swoje miejsce w strukturze organizacji oraz wynikające z niego obowiązki i kompetencje. Prawo władzy i posłuszeństwa to nic innego, jak oparcie całego społeczeństwa na regułach awansu i degradacji, czyli poniżenie siebie i poniżanie innych. Każdy mieszkaniec jest zmuszony okazywać posłuszeństwo i zarazem władczą godność, zależnie od tego, z kim akurat ma do czynienia. Urzędnicy propagandy wpajają wszystkim od dzieciństwa pogardę dla „gorszych" obywateli i uwielbienie dla „lepszych". Zmienia to ludzi w maszyny, które nie muszą myśleć, lecz mają wykonywać rozkazy. Nie ma miejsca na osobiste refleksje i przemyślenia. Ruchy na rzecz „Dominatu z ludzką twarzą" są bezwzględnie tłumione przez aparat bezpieczeństwa.

Nowe czasy, nowa pamięć. Nie budzić koszmarów przeszłości.

Cesarz obarcza starożytnych winą za zagładę ich świata. Według niego to pycha i niekontrolowany rozwój nauki sprowadziły na nich upadek. Chcąc uchronić ludzi od błędów przodków oraz uwolnić ich od cierpienia, jakie niesie rozpamiętywanie osiągnięć zniszczonej cywilizacji, Ebionici zabronili badania przeszłości i gromadzenia przedmiotów z dawnych lat.

Nowe czasy wymagają nowych postaw i idei. Nie jest ważne, co było, lecz to, co jest i będzie. Nauki historyczne, nawet w zakresie ostatnich wieków, w Dominacie niefunkcjonują. Tylko najwyżsi urzędnicy i naukowcy mogą studiować historię, a i to wyłącznie w kontrolowanym zakresie - na potrzeby dyplomacji lub zwiększenia efektywności badań naukowych. Przeszłość ma zostać zapomniana i zastąpiona przez mitologię narzucaną przez kult Cesarza i agresywną propagandę. Rozpamiętywanie dawnych dziejów jest surowym przestępstwem.

Przedmioty z dawnych dni są konfiskowane, a następnie publicznie palone lub niszczone. Oczywiście, surowe kary dotykają tylko biedaków lub osób nisko postawionych w hierarchii. Arystokracja zbiera stare obiekty dla rozrywki i zaspokojenia snobizmu. Kupuje je z przemytu od dzikich klanów bądź zdobywa drogą półlegalną, najczęściej w formie konfiskaty. Najwyższa Rada patrzy na to przez palce, uważając, że bardzo trudna droga do osiągnięcia wyższego urzędu wypleniła słabe i groźne jednostki, a pozostawiła najbardziej lojalnych i prawowiernych ludzi, których nieugiętą postawą nie może zachwiać małe kolekcjonerskie dziwactwo.

Rozkosz i satysfakcja

Cesarz dał swoim ludziom raj na ziemi, a dodatkowo - obietnicę pośmiertnych rozkoszy w Bezmiarze. Obowiązkiem człowieka jest zatem oddawać się przyjemnościom i zapominać o troskach. Ma odczuwać rozkosz chwili oraz satysfakcję z życia i pracy.

Ta zasada jest realizowana w organizacji wielkich rozrywek. Gry, zabawy i przedstawienia nie są ograniczane jakąkolwiek cenzurą, a ich jedynym celem jest zaspokajanie żądz uczestników bądź widzów. Publiczne pastwienie się nad jeńcem czy orgiastyczne uczty to nic w porównaniu z bardziej wyszukanymi i pomysłowymi „rozrywkami". Do tego dochodzi rozpijanie obywateli, a przede wszystkim - odurzanie narkotykami. Prym wśród nich w całym Dominacie wiedzie „spiż", opracowany przez Ebionitów środek zapewniający orgazm ciału i duszy. Większość używek jest bardzo tania bądź rozdawana za darmo, zarówno w miastach, jak i w obozach pracy. Specjalni urzędnicy cesarscy, zwani animatorami, dbają o organizowanie uciech i zabaw; są również odpowiedzialni za rozpowszechnianie spiżu wśród obywateli.

Rozkosz ma uwolnić ludzi od trosk, nasycić ich zmysły i dusze oraz uświadomić im różnicę między szczęśliwym życiem mieszkańców Dominacie a niedolą i biedą dzikich klanów i terrorystów z Omamu.

Kult Cesarza

W wiekach chaosu Cesarz ogłosił się panem obu światów, żywym bóstwem, które przybyło, aby ukarać starożytnych. Szybko podporządkował sobie słabsze demony, a ludzi zaciągnął pod święte sztandary, by zbrojnie walczyli w jego imieniu przeciwko niewiernym. Stopniowo budował swój kult i aż do czasu Schizmy był niekwestionowanym hegemonem Rubieży. Podczas Schizmy część demonicznych sług odwróciła się jednak od niego i założyła własne kulty. Doszło do wojen o wyznawców i prawo do kultu.

Dzisiaj kult władcy jest narzucony wszystkim mieszkańcom Dominatu Ebionitów. Każde miasto posiada świątynię ku czci Cesarza, w której rezyduje posłuszny mu upiór. Doktryna nie jest przesiąknięta mistycyzmem ani głęboką refleksją. Opiera się właściwie na swoiście pojmowanej zasadzie reinkarnacji. Nowy Cesarz jest naznaczony mocą przez poprzedniego. Ciągłość duchowa, podtrzymywana przez skomplikowane rytuały, powoduje, że każdy Cesarz posiada część mocy poprzednika oraz jego wiedzy. Czyni to każdego kolejnego władcę coraz potężniejszym. Cesarz dba o swój lud, czyli wybrańców, którzy przeżyli wojnę, zapewniając mu dostatnie życie.

Przełożonym struktury kapłańskiej jest najwyższy eklezjasta. Hierarchia kultu, podobnie jak drabina wojskowa i urzędnicza, jest bardzo rozbudowana. Celebracją świąt i sprawami administracyjnymi zajmują się eklezjaści, o czystość kultu dbają spowiednicy z kompetencjami wojskowych. Kaznodzieje referenci wędrują po Rubieży i nawracają na wiarę w Cesarza. W ramach kultu funkcjonują gwardziści świątynni, wyszkoleni w walce z upiorami, często wykorzystywani do łowów na wrogie demony.

Eklezjaści zachęcają ludzi, by poddali się cesarskiej woli, gdyż to on przyzwał z Bezmiaru upiory, by ratować gatunek ludzki przed zagładą, jaką zgotowali mu starożytni oraz ich kłamliwe nauki. Pod opieką Cesarza każdy człowiek odnajdzie spokój myśli oraz harmonię życia. Nie musi stawiać sobie trudnych pytań, ani poszukiwać prawdy w swym życiu. Całą wiedzę i odpowiedzi na wątpliwości dotyczące sensu i celu życia zna Cesarz, jego wysłannicy i kapłani.

Kult Cesarza ma podkreślić jedność osoby władcy na przestrzeni dziejów całego Dominatu Ebionitów, a także zjednoczyć odlegle i zróżnicowane obszary państwa. Kult uzupełnia zasady Nowego Ładu i głosi ich słuszność, więc można śmiało powiedzieć, że Dominat jest państwem, w którym religię (kult cesarski) całkowicie podporządkowano interesom państwa. Dzięki wierze sprawowana jest kontrola nad wyznawcami. Zarazem stanowi ona narzędzie w rękach administracji. Konflikty na płaszczyźnie państwowo-religijnej istnieją jedynie na obszarze sporadycznych samowolnych działań poszczególnych eklezjastów-spowiedników.

Inspiracje na opowieść:

- Grupę ratuje z tragicznej sytuacji wędrowny kaznodzieja referent, który, w zamian za pomoc, pragnie przez miesiąc podróżować z bohaterami i w głosić nauki Cesarza. Jego tupet i bezczelność oburzają Unitów, niemniej jednak grupa przyjmuję go pod swoje skrzydła.
- Dziki klan - w ramach sojuszu z Dominatem - buduje u siebie świątynię ku czci Cesarza, w której zamieszkuje jeden z posłusznych mu upiorów.

Ebionici

Czekam, aż jęknie Wielki Dzwon...
Cienie skrzydlatych węży...
- Przyszli.

Kat, *Legenda wyśniona*

U zarania Wielkiej Wojny sekta zaklinaczy demonów zawarła sojusz z Cesarzem, by wspólnie rzucić wyzwanie starożytnym^ Wtajemniczeni w arkana goecji i egzorcyzmów, nazywali siebie Ebionitami, czyli ubogimi. Sojusz ludzi i demonów zwyciężył, a Ebionici zacieśnili więzy z Cesarzem i stworzyli jego kult. W zamian podległe mu upiory przekazały im olbrzymią wiedzę o Bezmiarze i naturze jego mieszkańców. W krótkim czasie powstało nowe państwo, zwane Dominatem.

Ebionici ubiorem naśladują swego władcę. Zatem, jeśli w grupie urzędników Dominatu ujrzysz człowieka odzianego w ciemną szatę z kapturem obszytą mistycznymi wzorami, nierzadko w ceremonialnej masce, będzie to Ebionita, należący prawdopodobnie do jednego z kilku Domów, czyli pierwszych rodzin, które poparły Cesarza w czasie Wielkiej Wojny. Ebionici to elita intelektualna i najwyższa arystokracja imperium. To mędrcy i wtajemniczeni, którzy zgłębiają wiedzę o Bezmiarze, widząc w nim siłę, godną wykorzystania do własnych celów. Znają ceremonie zaklinania demonów i wysysania mocy Ciemności. To oni opracowali metodę przemiany w Cienie i stworzyli biomancję, a obecnie, jeśli wierzyć pogłoskom, pracują nad metodą pożerania dusz.

Niektórym przeszkadza Nowy Ład, który, poprzez swoje zasady oraz działalność służb bezpieczeństwa wewnętrznego, ogranicza ich możliwości i badania naukowe. Zakaz eksplorowania niektórych obszarów mistycznej wiedzy, w połączeniu z zakazem badań historii, doprowadził do ograniczenia badań w niektórych dziedzinach. Wielu okultystów sądzi, że demony nie są w stanie nauczyć ich niczego więcej, dlatego czas zerwać sojusz i zmusić je do całkowitego posłuszeństwa. Separatyści wciąż istnieją, pomimo ciągłych aresztowań i czystek. Inwigilacja wśród Ebionitów jest permanentna; chodzą nawet słuchy, że Cesarz bardziej obawia się zdrady swych przyjaciół niż potęgi wrogich mu demonów i Unii Omamu. Wielu spośród mistrzów okultyzmu pozostaje jednak wiernych systemowi władzy. Zadowala ich obecny stan rzeczy: wysoka pozycja w hierarchii urzędniczej, kontrolowany, ale możliwy dostęp do wiedzy oraz przyzwolenia na badania okultystyczne. W sojuszu z Bezmiarem i kulcie Cesarza widzą korzyści, a rewolucja i wojna z upiorami wydaje im się szaleństwem. Swych współbraci separatystów przyrównują do zarażonych pędów, które należy wyciąć dla dobra ogółu.

Inspiracje na opowieść:

- Jeden z ebionickich separatystów ucieka do Unii Omamu, błagając o azyl. Za jego głowę Cesarz wyznaczył wielką nagrodę.
- Nawiązać kontakty handlowe z ebionickimi arystokratami, którzy skupują eksponaty, płacąc wiedzą i sprzętem.

Cywilizacja Nowego Ładu

Ciemny lud to kupi.

polski polityk

Mieszkańcy Dominatu już dawno przestali być ludźmi, przynajmniej w takim znaczeniu, w jakim pojmują to Unici. Długie wieki kontaktu z mocami Bezmiaru nie pozostały bez wpływu na ich człowieczeństwo. Rozkład i degeneracja są procesem powolnym, ale silnym i nieodwracalnym. Poprzez bliskość interiorów, zgłębianie tajemnic okultyzmu, kult Cesarza oparty na kontakcie z upiorami, biomancję i eksperymenty nad naturą ludzi i demonów, mieszkańcy Dominatu ulegli splugawieniu. Oni sami uważają, że jest inaczej. Panuje powszechne przekonanie, że dzięki naukowym metodom Ebionitów ewolucyjnie wykształciła się rasa wyższa, przystosowana do życia na Rubieży i naturalnie predestynowana do przewodzenia niższym gatunkom. Kultura Ebionitów ma być apogeum rozwoju społecznego i wzorem do naśladowania dla innych, „zwierzęcych" kultur.

Desakralizacja ciała

Ciało przestało być czymś świętym, mistycznym i nietykalnym. Zniesiono wszelkie tabu, które je otaczały. W Dominacie ciało to jedynie kawał miecha traktowanego jak tworzywo. Stąd bezlitosne obchodzenie się z ciałem cudzym i własnym, a przede wszystkim - brak skrupułów przed okaleczaniem i biotransformacją w celu uzyskania udziwnionej formy. Istnieją Galerie, gdzie wystawiane są obrazy wykonane techniką bioplastyki, w której tworzywem są skóra i tkanki, ususzone części ciała, ludzkie i zwierzęce płody w kolorowych słoiczkach wypełnionych formaliną czy rzeźby zakonserwowanych martwych istot. To, co brzydzi wolnego człowieka, dla Ebionitów jest elementem wypaczonej kulturowej estetyki, jaka otacza ich na co dzień.

Spiż

Wpływ Bezmiaru na umysł ludzki od zawsze stanowił obiekt badań Ebionitów. Efektem poszukiwań jest spiż, narkotyk o niezwykłych właściwościach, który w krótkim czasie stał się najbardziej popularną używką w Dominacie. Wytwarzany jest przez wystawienie rośliny zwanej poswędem na oddziaływanie mocy Bezmiaru. Najczęściej poswęd pozyskuje się z upraw w interiorach. Moce Bezmiaru powodują specyficzne strukturalne zmiany w roślinie, która zyskuje nowe właściwości. Po ususzeniu i zmieleniu powstaje proszek, ze względu na barwę nazywany spiżem.

Jego wdychanie powoduje niezwykłe wyostrzenie zmysłu dotyku, a także jego oszukanie, gdyż przy dużej dawce nie odczuwa się bólu, lecz niebotyczną przyjemność. Najdrobniejsze dotknięcie, nawet muśnięcie ciała skrawkiem odzieży, stanowi asumpt do rozkosznych dreszczy. W bardzo małych dawkach spiż jest silnym afrodyzjakiem, który zwiększa doznania podczas stosunku. Każdy silniejszy dotyk wywołuje silne spazmy ekstazy, kilkukrotnie silniejsze od orgazmu. Z czasem organizm staje się coraz bardziej odporny na działanie narkotyku, a do właściwego działania potrzebuje większych jego dawek oraz silniejszych bodźców.

Z myślą o takich potrzebach obywateli w Wieżycy i Pajęczym Grodzie ustawiono tzw. ściany jęków. Są to długie mury, pod którymi tłoczą się mieszkańcy odurzeni spiżem, ocierając się nagimi ciałami o chropowatą fakturę ścian. Przez całą dobę dobiegają stamtąd jęki rozkoszy, które niosą się echem po okolicy.

Człowiek bardzo długo zażywający spiż staje się tak nieczuły na doznania, że rozkosz jest możliwa tylko po zastosowaniu najsilniejszych bodźców. Zwykle przyjmują one formę brutalnego okaleczania ciała, zakończonego bardzo często śmiercią delikwenta. Jak na ironię, zgodnie

z odczłowieczoną naturą mieszkańców Dominatu, odkąd pojawił się spiż, samobójstwa w państwie Cesarza stały się źródłem nieopisanej przyjemności...

Formy żywego bonsai

To nowa moda, która całkiem niedawno rozpowszechniła się we wszystkich prowincjach Dominatu. Początki miała w Wieżycy. Do szklanej butli, bądź wielkiego słoja, wkłada się żywego człowieka lub zwierzę. Wcześniej faszeruje się go narkotykami rozluźniającymi mięśnie, aby bez problemu zmieścił się w pojemniku. Następnie naczynie jest zamykane, pozostawiane są jedynie odpowiednie otwory umożliwiające wentylację oraz odpływ ekskrementów. Istota zamknięta w słoju nie może się poruszać i już nigdy nie będzie mogła. Wymaga też karmienia odpowiednimi substancjami odżywczymi. Dobrze utrzymane ludzkie bonsai może przetrwać nawet do dziesięciu lat, stanowiąc piękną - z punktu widzenia estetyki Dominatu - dekorację salonu. Nieludzkie? Takie są konsekwencje desakralizacji ciała.

Wyuzdane doznania

W państwie Ebionitów nikt nie powinien się wstydzić swych naturalnych odczuć. Tak zwany dzień rozkoszy i satysfakcji (ustanowiony na podstawie Nowego Ładu) jest przeznaczony właśnie na całkowity, publiczny upust dawany wszelkim doznaniom. Stąd perwersyjne seksualne orgie na placach miast, teatry kaźni, gdzie jeńców obdziera się żywcem ze skóry, popularność spiżu i ścian jęków, psychodeliczna muzyka, której towarzyszą wielogodzinne tańce oraz śmiech zmieszany z okrzykami bólu, szlochu i jękami rozkoszy.

Biomancja

W imię osiągania sukcesów pod panowaniem Cesarza, Ebionici próbowali wytyczyć nowe kierunki rozwoju techniki. Natchnieniem stała się działalność sekt druidycznych, w których praktykowano ekstremalną formę przemiany ciała. Krzyżowano formy organiczne, hodując potężne stwory, przypominające ludzi zespolonymi z drzewami. Ebionici poszli o krok dalej i obecnie uczeni z Pajęczego Grodu dopracowali metodę skrajnej ingerencji zewnętrznej i wewnętrznej w kościec oraz narządy człowieka. Stworzyli biomancję, dla której głównym tworzywem stała się żywa tkanka.

Sekrety biomancji polegają na zamianie organów lub łączeniu ich z obcymi ciałami czy kończynami, także wykonanymi z materii nieożywionej, np. stali lub drewna. Wymaga to nie tylko znajomości chirurgii, ale przede wszystkim odprawienia mistycznego zabiegu przypominającego egzorcyzm. Biomanta zaklina w protezę upiora-symbionta, którego jedynym zadaniem jest zintegrowanie i spowodowanie współdziałania obcego elementu z ciałem. Operację taką zwie się bioingerencją. Zmiana może być kosmetyczna (przebarwienie oczu, wkłucie metalowych ćwieków w czaszkę) lub bardzo poważna (zmiana szkieletu, transfuzja krwi z ludzkiej na wilkołaczą).

Dzięki biomancji powstali żołnierze Dominatu posiadający stalowy kościec i mięśnie lwa, a także makabryczni skargerowie. Odpowiedni biomantyczny upiór może spowodować regenerację ciała lub przystosować wzrok do widzenia w ciemnościach. Przeszczep krtani i narządów słuchu zapewnia zdolność echolokacji. Oddziały porozumiewające się na częstotliwościach niesłyszalnych dla ludzkiego ucha potrafią atakować z zaskoczenia i koordynować swe działania tak dokładnie, że przeciwnik nie ma w starciu z nimi żadnych szans.

Początkowo nowa nauka rozwijana była jedynie do celów wojskowych w Pajęczym Grodzie. Zasłużeni wojownicy nagradzani byli darami bioingerencji podnoszącymi ich walory bojowe. W późniejszym czasie rozpowszechniła się w granicach całego Dominatu. Stawała się coraz bardziej modna. Z laboratoriów wojskowych biomancja przeniosła się na ulice miast, kreując i popularyzując nowy styl. Bioingerencje kosmetyczne stały się atrybutami zamożnego obywatela. Oczy w kolorze tęczy, przezroczysta skóra, gadzi grzebień na karku lub twarz wysadzana kamieniami szlachetnymi to codzienność w Wieżycy i Pajęczym Grodzie. W stolicy panuje moda na bardziej odważne zmiany kośćca, postawy humanoidalnej, a nawet całego wyglądu. Władza w pełni aprobuje zmiany kosmetyczne, lecz podejrzliwie patrzy na skrajną bioingerencje.

Jak wszystko, co ma związek z Bezmiarem, biomancja jest szkodliwa dla człowieka, plugawi duszę i czyni ją podatną na moce demonów. Symbionty zaklęte w protezach pragną wyrwać się spod mocy czarów. Próbując przełamać egzorcyzm, mogą uczynić wiele szkód na ciele. Na przykład proteza ręki może przez jakiś czas poruszać się niezależnie od woli posiadacza, a oczy widzące w ciemnościach jarzyć się będą demonicznym blaskiem. Ponadto zaklęty upiór niszczy psychikę i wolę nosiciela, gdyż odżywia się jego siłami witalnymi. Zbyt częste operacje, zwłaszcza jeśli wymagają zaklinania wielu upiorów, niechybnie zniszczą człowieka, najpierw czyniąc go bezmózgim splugawionym stworem, a następnie - doprowadzając do śmierci. Oczywiście, władza zdaje sobie sprawę z zagrożeń płynących z biomancji, niemniej jednak nie przekazuje ich do wiadomości zwykłych obywateli.

Inspiracje na opowieść:

- Zastąpienie oczu implantami od nekrozyty (nadanie zdolności widzenia w ciemności), zmodyfikowanie kończyn

o przylgi pomagające wspinać się po gładkich i pionowych powierzchniach, zmiana barwy skóry (od przezroczystej po lśniącą metalicznie), przyspieszona regeneracja dzięki wszczepieniu serca wilkołaka, modyfikacja strun głosowych i narządu słuchu (zdolność echolokacji lub porozumiewania się w zakresie infradźwięków).

- Nielegalny handel z biomantą - w zamian za organiczne składniki występujące na terytorium Unitów, godzi się on obdarować grupę bioingerencjami.

Skargerowie

Dzięki zastosowaniu biomancji oficerowie bezpieczeństwa, wraz z uczonymi Dominatu, wyhodowali skargerów. Są to splugawieni Bezmiarem ludzie-bestie, organiczne maszyny stworzone tylko w jednym celu - by zabijać. Hodowla tych stworów rozpoczyna się już na etapie dzieciństwa. Ludzkie dzieci są zamykane w klatkach i karmione surowym mięsem z dodatkiem biomantycznych substancji oraz płynami odżywczymi. Narkotyki upośledzają pracę mózgu, a specjalni treserzy wzbudzają w adeptach agresję wobec ludzi i uczą je bojowych nawyków. W wieku dorastania dokonuje się głównych bioingerencji. W nogi wszywa się specjalne tkanki i kościec stworów pustynnych z Gór Bez Echa, umożliwiające wysokie i dalekie skoki oraz szybszy bieg. Bezpośrednio do szkieletu rąk mocuje się stalowe ostrza, wystające ponad dłoń. Następnie przeszczepia się mięśnie. Jeśli operowany nie umrze z upływu krwi i splugawienia, po okresie rekonwalescencji poddawany jest morderczemu treningowi, który, oprócz walki, obejmuje także zwiększenie sprawności ciała i poprawa równowagę (kandydat zawieszany jest w klatce na konstrukcji ze stalowych łańcuchów, w której nie może zasnąć bez wytrenowania instynktownej reakcji błędnika). Podobnych technik hodowli jest wiele.

Po wieloletnim przysposabianiu skarger jest gotowy. Prochy wyprały mu mózg i zmieniły go w zabójczo szybką i sprawną bestię. Potrafi przez krótką chwilę utrzymać się na płaszczyźnie odbiegającej od poziomu, np. biegając po ścianie lub skacząc na sufit. W stosunku do każdego człowieka skarger odczuwa niepohamowaną agresję, z wyjątkiem osób w mundurach treserów, wobec których jest uległy i bez zastrzeżeń słucha ich rozkazów. Bardzo często zjada swoje ofiary, gdyż ingerencje biomantyczne pozwalają mu w ten sposób, na wzór nekrozytów, regenerować obrażenia.

Skarger nigdy nie pozostaje w bezruchu. Wiecznie kołysze się na ugiętych kolanach, gwałtownie szarpie głową, skacze na ścianę lub w powietrze, czyniąc przy tym akrobatyczne obroty. Unieruchomienie go siłą spowoduje, że będzie wył i kwiczał, choć nie wiadomo, czy immobilizacja sprawia mu ból, czy też jest to normalna reakcja na ograniczenie wolności ruchów.

Skarger

10, 6, 2, 3,
Zdrowie 12, Nieugiętość 3, Moc 4

Ingerencje biomantyczne: Przeszczep ścięgien w stawy skokowe (+3 kości do parkouru i przeprawy); podskórny pancerz (2,0 Ochrony na całym ciele); ślepia umożliwiające widzenie w całkowitych ciemnościach; przeszczep mięśni zapewniający niezwykłą sprawność; odporność na trucizny i narkotyki.

Manewry bojowe: Adept (Błyskawiczna riposta), Adept (Zaciekła obrona), Bez litości, Błyskawiczny blok, Fechmistrz (Błyskawiczna riposta), Tancerz ostrzy, Wykopanie broni, Wymuszenie pojedynku.

Krwiożerca. Zjadając kilogram świeżego mięsa (odpowiadający 1 poziomowi Zdrowia), odzyskuje 1 poziom Zdrowia.

Protezy dłoni. Zębate ostrza (Błyskawiczna riposta +1, Rozważne natarcie - 1, Obrażenia + 1); walka dwoma naraz.

Inspiracje na opowieść:

- Stwór terroryzuje niewielki klan - zawsze atakuje w nocy i zjada swe ofiary. Okazuje się nim być samotny skarger, który uciekł oddziałowi z Pajęczego Grodu.
- Przeprowadzić zamach na syndyka Pajęczego Grodu (dawniej był treserem skargerów), pilnowanego przez pięć takich bestii.

Rezydenci

Koncentracja sil na granicy i potrzeba utrzymywania w ciągłej gotowości bojowej jednostek stacjonujących wewnątrz Dominatu (na wypadek zamieszek i buntów) nie pozwalała syndykom posyłać zbyt dużych grup wojska do walki z wolnymi klanami. Stało się to zbyt kosztowne i niebezpieczne, a wobec małej liczebności wolnych klanów i ich dużej mobilności, zupełnie nieefektywne. Rozwiązaniem problemu zajął się syndyk Cytadeli, który rozszerzył kompetencje urzędników do zadań specjalnych, tzw. rezydentów. Zazwyczaj byli to doświadczeni oficerowie, którym zlecano niebezpieczne misje na terytorium wroga, ze względu na ich wiedzę o dysydentach i odpowiednie umiejętności (np. znajomość języków

Rubieży). Syndyk nadał im szerokie kompetencje wojskowe. Od tego momentu rezydenci na czele kilkunastoosobowych oddziałów przemierzają Rubież. Gromadzą cenne informacje, zdobywają eksponaty, eliminują dysydentów, a nade wszystko - wykonują niebezpieczne zbrojne misje zleconych przez oficerów bezpieczeństwa Dominatu.

Kandydatów na rezydentów typuje oficer bezpieczeństwa lub komisarz wojskowy spośród obiecujących urzędników i młodych żołnierzy. Przeszkolenie i wyekwipowanie rezydentów jest zbyt drogie, by można ich było łatwo unicestwić. Ich siła leży nie tylko w sprzęcie, ale w nieugiętej postawie ideologicznej i wysokich walecznych umiejętnościach. To wyszkoleni wojownicy, którzy równie dobrze radzą sobie podczas nocnej potyczki, starcia z wieloma przeciwnikami naraz, w walce wręcz i na dystans. Aby przeżyć na Rubieży, muszą również znać techniki walk z dzikimi bestiami, od

Rezydent

9, 7, 7, 5,
Zdrowie 8, Nieugiętość 6, Moc 6

Ingerencje biomantyczne: Zintegrowane z ciałem skrzela pozwalają przez godzinę oddychać pod wodą; zdolność porozumiewania się ze swoimi żołnierzami poprzez infradźwięki, na poziomie podstawowych informacji i poleceń.

Manewry bojowe: Adept (Rozważne natarcie), Bez litości, Błyskawiczny blok, Druzgocące uderzenie, Odpowiedź żmii, Pies nocnego stróża, Tancerz ostrzy, Ulubiona broń (miecz), Wykopanie broni, Wymuszenie pojedynku, Wyrachowanie, Żuk w mrowisku.

Socjotechniki: Atut pozycji, Demoniczny rechot, Groźba, Niewiara, Piorunujące spojrzenie, Serce z kamienia, To rozkaz!

Ekwipunek: 2 krótkie miecze oficerskie (Błyskawiczna riposta +1, Rozważne natarcie +1, Obrażenia +1), mundur Dominatu, skórzany płaszcz oficerski (Ochrona 0,5), napierśnik z utwardzanej skóry (Ochrona 0,7), plecak, stymulant bojowy CX917 i impetyk (patrz s. 302), przybory do pisania, mapa okolicy, lornetka.

których roi się poza Dominatem. Ich organizmy są przyzwyczajane do przyjmowania chemicznych i naturalnych substancji podwyższających sprawność bojową. Nierzadko kandydaci poddawani są biomantycznym ingerencjom -w celu zwiększenia sprawności ciała i wydajności organizmu.

Gdy kończy się okres nauki, przydziela się rezydentowi niewielki oddział żołnierzy. Najczęściej w jego skład wchodzą ochotnicy, przestępcy lub obywatele, którzy z jakiegoś powodu narazili się władzom. Niektórzy nigdy nie uczestniczyli w walce, jednak dzięki służbie u rezydenta mogą zmazać swe winy i powrócić na łono społeczności. Do oddziału mogą dostać się tylko osoby posiadające rodziny, gdyż na czas ich posługi krewni stają się zakładnikami - gdyby żołnierzowi przyszła na myśl chęć ucieczki bądź przejście na stronę wroga.

Oddział rezydenta opuszcza przygraniczną warownię i rusza w głąb Rubieży. Z oficerami bezpieczeństwa kontaktuje się we wcześniej umówionych miejscach, tam też otrzymuje rozkazy i zlecenia. W przypadku zerwania łączności z przełożonymi lub braku sprecyzowanych zadań, rezydent zakłada obóz w ufortyfikowanej kryjówce, by, raz na jakiś czas, powracać do Dominatu Ebionitów i uzupełniać zapasy, zakupić nowy sprzęt lub poddać się nowym biomantycznym zabiegom. Raz na rok, podczas takiej wizyty, rezydent w porozumieniu ze zwierzchnikami może zwolnić ze służby jednego żołnierza. Winy delikwenta idą w niepamięć i może on powrócić do społeczności, zaś jego miejsce uzupełnia inny maruder. Po 7 latach tułaczki rezydent ma prawo powrócić do Cytadeli, zdać relację ze swych działań, a po przejściu pozytywnej weryfikacji - zostać nauczycielem swego fachu. W takim przypadku ze służby zostaje zwolniony cały jego oddział, oczywiście poza osobami, wobec których oficer bezpieczeństwa wyrazi sprzeciw.

Istnieje duże prawdopodobieństwo, że bohaterowie napotkają na swej drodze oddział rezydenta. Będzie to, prawdopodobnie, ich pierwszy kontakt z obywatelami Dominatu i okazja, by skonfrontować mity z rzeczywistością. Ujrzą rezydentów w czarnych mundurach i doskonale wyszkolonych wojowników z biomantycznymi modyfikacjami. Rezydenci budzą strach i lęk mieszkańców Rubieży. Ich cel jest prosty: wyeliminować wroga. Wszystkie drogi prowadzące do realizacji zadania są tak samo dobre. Rezydenci nie okazują więc litości, zwłaszcza wrogom Dominatu.

Inspiracje na opowieść:

- Nie dopuścić, by oddział rezydenta spełnił wytyczne Cytadeli i spalił relikwie przodków zgromadzone w Technoklanie Dyfuzora.
- Znaleźć kryjówkę oddziału rezydenta i uwolnić porwanego przezeń rzecznika rodu, który ma być dostarczony komisarzowi wojskowemu w celu przesłuchania w przygranicznej warowni Dominatu.

Żołnierz oddziału

7, 6, 3, 3,
Zdrowie 6, Nieugiętość 5, Moc 4

Ingerencje biomantyczne: Zdolność porozumiewania się z rezydentem i żołnierzami poprzez infradźwięki, na poziomie podstawowych informacji i poleceń; podskórny pancerz na korpusie (1,5 Ochrony).

Manewry bojowe: Adept (Rozważne natarcie), Pies nocnego stróża, Precyzyjny wypad, Wściekły ogar.

Socjotechniki: Serce z kamienia, Wiarygodny rozmówca (Zaciekła obrona).

Ekwipunek: Miecz (Rozważne natarcie +1, Zaciekła obrona +1, Obrażenia +2), Puklerz (Ochrona 0,5), kusza (zasięg daleki, szybkostrzelność 1/rundę, magazynek (1), Obrażenia +1), pełna zbroja skórzana (Ochrona 2,0), stymulant bojowy CX917 (patrz s. 302), zaopatrzenie podróżnika (zapalniczka, konserwy, lina, papierosy, pochodnie itd.)

Agent śpioch

Od czasów założenia Omamu wolne klany znacznie zwiększyły swą liczebność. Przeciętny klan liczy obecnie ponad stu dysydentów, co zmniejsza szanse skutecznego działania komisarzy. Dlatego syndyk Wieżycy zdecydował się na wyszkolenie nowej jednostki - uśpionych agentów.

Ich zadaniem jest wtopienie sie w społeczność Unitów, obserwowanie jej i wyczekiwanie na sprzyjającą okazję do ataku. Aby móc działać na tym polu, muszą znać dobrze język i obyczaje dysydentów oraz mieć stalowe nerwy. Nie mogą też być uzależnieni od narkotyków produkowanych wyłącznie w laboratoriach Dominatu. Działanie dywersyjne ma przynieść jak największe szkody i rzadko obejmuje bezpośrednią walkę lub skrytobójstwa. Idzie raczej w kierunku działań będących zagrożeniem dla istnienia klanu (niszczenie upraw, hamowanie ważnych decyzji, niweczenie wysiłków, sianie fermentu,

wzbudzanie niechęci do sojuszników i urzędników Omamu). Śpioch rzadko nawiązuje kontakt z decydentami Dominatu i wypełnia ich instrukcje. Częściej znajduje się w sytuacjach, w których musi polegać wyłącznie na sobie.

Szkolenie śpiochów trwa 3 lata i podzielone jest na kilka etapów. W Azylu uczą się oni języka, poznają kulturę i obyczaje dysydentów. Przechodzą również szkolenie z technik dywersji, produkcji trucizn, fałszowania dokumentów i zachowania zimnej krwi w ekstremalnych sytuacjach.

Działalność agentów przyniosła tak dotkliwe straty Wolnym Rodzinom, że obecnie są oni uznawani za jedno z większych zagrożeń. Strach przed śpiochami urósł do rozmiarów chorobliwej fobii. Każde niepowodzenie klanu czy pojedyncze sprzeciwy wobec woli tłumu traktowane są jako działania tajnych agentów. Paranoja utrzymuje się we wszystkich Rodzinach Unii, niezależnie od tego, czy w klanie istotnie zamieszkuje uśpiony, czy też nie.

Śpioch może wrócić do Dominatu Ebionitów po okresie 7 lat, ale przewiduje się wcześniejszy termin dla tych, których akcje były szczególnie dotkliwe dla dysydentów, bądź tych, którzy uzyskają pozwolenie od oficera bezpieczeństwa.

Inspiracje na opowieść:

- Zdemaskować śpiocha, który zepsuł komorę ciśnieniową Technoklanu i uwolnił upiora pochwyconego przez klanowych egzorcystów za pomocą pneumatycznej pułapki duchowej.
- Jeden z bohaterów jako śpioch wypełniający rozkazy Wieżycy.
- Omam pamięta i nie wybacza! Zorganizować zamach na wysokiego wojskowego w Wieżycy, który otrzymał swe zaszczyty w nagrodę za dawną wzorową służbę jako śpioch. Swymi działaniami doprowadził wówczas do zagłady jednego z klanów Rytualistów.

Cienie

Ja nie będę wam grał pieśni smutnej,
o Cienie!
lecz dam tryumf dumny i okrutny,
co zawali błękitów sklepienie.

Tadeusz Miciński, *Witeź Włast*

Opisując Dominat, nie sposób pominąć Cieni, czyli ebionickich śniących, którzy poprzez straszliwe ceremonie i trening zatracili resztki człowieczeństwa i upodobnili się do upiorów.

Stworzenie Cieni poprzedziła Schizma, kiedy upiory opuściły Cesarza i Ebionitów, aby budować własne interiory i zakładać kulty. Potrzeba ukarania wyklętych, a także chęć zapobiegnięcia w przyszłości podobnym wydarzeniom zmusiły Ebionitów do zmian o istotnym znaczeniu dla całego Dominatu. Dotąd potęga imperium opierała się na sojuszu z potężnymi wyklętymi i zniewalaniu słabszych. Cała dziedzina goecji koncentrowała się jedynie na przyzywaniu upiorów i przymuszaniu ich do służby bądź zawiązywania z nimi paktów. Schizma dobitnie jednak ukazała niebezpieczeństwo istniejącej doktryny. Dominat nie posiadał bowiem żadnych zasobów własnych, które mógłby wykorzystać przeciwko zbuntowanym upiorom. Należało szybko stworzyć zaufane jednostki, których skuteczność opierałaby się nie na sztuce goecji, lecz na zdolności bezpośredniej konfrontacji w środowisku upiorów, czyli w Pomroku.

Spośród Ebionitów wyselekcjonowano najlepszych okultystów, którzy posiadali wieloletnie doświadczenie w kroczeniu Pomrokiem. Wybrańcy przeszli w Zgubie szkolenie, w czasie którego dzięki plugawym ceremoniom ich ciała i dusze zostały trwale przekształcone. Stali się Cieniami, ludźmi-upiorami o zdolnościach, które dotąd posiadali jedynie wyklęci.

Forma szkolenia pozostaje niezmieniona do dnia dzisiejszego. Mimo iż ceremonie przemiany są okryte głęboką tajemnicą, Omam dowiedział się o jednym z jej etapów, gdy wybraniec przechodzi wyniszczający obrzęd zaklinania i wypędzania z niego różnych demonów. Plotka głosi, że rzekomo tego typu kontrolowane opętania i egzorcyzmy trwają rok, a w tym czasie obce upiory modyfikują duszę kandydata około 20 razy! Co trzeci kandydat nie przeżywa ceremonii, gdy ciało umiera wskutek męczarni lub duch zmienia się w kierunku niezgodnym z założeniami Cesarza. Pozostali zatracają swe człowieczeństwo, opuszczając Zgubę jako Cienie - żywe zjawy, pozbawione tożsamości płciowej i potrzeb fizjologicznych. Bliżej im do wyklętych niż ludzi. Proces przemiany naznacza ich wieloma demonicznymi znamionami. Choć posiadają ciało, to jednak wzorem potężnych upiorów potrafią je przeciągnąć w Pomrok.

Wszystko razem czyni z nich tak groźnych przeciwników, że sam Cesarz poczuł się zaniepokojony i nakazał objąć żelazną kontrolą cały proces szkolenia. W chwili obecnej jest on tak dokładny i morderczy dla umysłu, że kandydaci zostają odarci z niemal całego człowieczeństwa. Nie myślą jak ludzie ani jak upiory, lecz są bezgranicznie oddani Cesarzowi. Cienie, u których odkryje się niedoskonałość przemiany (np. zbyt wiele pozostanie w nich natury ludzkiej), likwiduje się po cichu i bez rozgłosu.

Swoją skuteczność Cienie potwierdziły w bezpośrednich łowach na zdradzieckie demony, gdy chwytały i zabijały je w ich własnych interiorach. W krótkim czasie na polu walki

pozostali tylko najwięksi przeciwnicy, cala reszta uległa Cieniom bądź umknęła do Bezmiaru.

Cienie budzą przerażenie także w dysydentach, stanowiąc wielkie wyzwanie dla okultystów Omamu.

Inspiracje na opowieść:

- Przeniknąć do okultystycznego laboratorium Cesarza, umiejscowionego w interiorze pilnowanym przez Cienia.
- Do klanu przybywa krewniak, hanzycki śniący, porwany kilka lat temu i przeszkolony w Zgubie na Cienia. Szkolenie było nieudane: zachował swoją tożsamość i zdołał zbiec, lecz jego tropem podążają Cienie i upiory, aby wyeliminować tę eksperymentalną porażkę.

Cień

6, 5, 8, 9, Moc 20

Dary Ciemności. Nieczuły, Plugawa odporność 2, Prymat potępieńca, Przeciągnięcie ciała.

Kolekcjoner dusz (Dar Ciemności). Cień prawie zawsze więzi 2 dusze. Zazwyczaj jest to duch siepacza na wypadek konfrontacji fizycznej oraz szabrownika w celu dobrego poruszania się po zabudowanym obszarze. Wydając 4 Mocy, na jedną scenę wywołuje dowolną duszę, zyskując tym samym:

***siepacz**: walka bronią 8, czujność 7*; Manewry bojowe: Adept (Błyskawiczna riposta), Fech¬mistrz (Błyskawiczna riposta), Odpowiedź żmii, Żuk w mrowisku.

***szabrownik**: parkour 8, krycie się 7*; Błyskawiczny blok (manewr bojowy), Zeskok łowcy (zdolność szabrownika).

Niewzruszony. W scenie z Cieniem nie możesz używać żadnych Zagrywek!

Śnienie. Mistrz Ścieżki Demiurga Koszmarów.

Zdolności upiorów. Pożeranie (Rozważne natarcie +2, Utrzymanie pozycji +2, Zaciekła obrona +2), Prześladowca.

Znaki. Wokół Cienia Pomrok silniej oddziałuje na świat materii i sporadycznie jakaś z jego wizji objawia się śmiertelnym.

ROZDZIAŁ XXI
SPLUGAWIENI

Schizma

Jeszcze w czasach starożytnych niektórzy ludzie spłodzili z upiorami potomków, znanych w historii jako wielcy herosi, mityczne olbrzymy i potwory. Większość z nich zginęła, lecz niewielka grupa przetrwała prześladowania, dominację starożytnych i Wielką Wojnę. Otwarcie wrót do Bezmiaru było dla nich okazją, aby się ujawnić i zapowiedzią wykorzystania śmiertelników do własnych celów.

Gdy Cesarz pokonał starożytnych, jego władzy nad Rubieżą nie była w stanie zakwestionować żadna siła. Setki tysięcy wyznawców wznoszących śpiewy w niebotycznych świątyniach Dominatu Ebionitów dały mu kontrolę nad większością dróg do Bezmiaru, a także nad upiorami. To one stanęły na straży jego Nowego Ładu, objawiały się ludziom w świątyniach Pana Cieni i pilnowały mostów do sfer Ciemności. Cesarz uważał się za pana i władcę światów, zmuszał wyklętych do użyczania mu mocy, ale sam nigdy nie dzielił się swoim stanem posiadania. Pycha tyrana doprowadziła do przełomowego wydarzenia, które kronikarze nazwali Schizmą. Wiele demonów i upiorów opuściło wówczas władcę Ebionitów, kryjąc się w dzikich ostępach Rubieży. Najpierw uczyniły to smoki pod wodzą Wija, za nimi poszli inni wasale imperatora. W ciągu kilku miesięcy przeminęła wielka potęga Cesarza.

Upiory, które odwróciły się od imperatora Ebionitów, rozpełzły się po całym świecie, znajdując dzikie prymitywne klany i ustanawiając się ich bóstwami. Użyczały swej mocy wyznawcom i kapłanom, ucząc ludzi czerpania jej bezpośrednio z Ciemności. Oni zaś czcili demony jako swych bogów. Do dziś wiele demonicznych bóstw zginęło z rąk wrogów, a wyznawcy i kapłani utracili użyczone im moce, jednak od czasu Schizmy arkana okultyzmu przestały być wyłączną domeną Ebionitów. Krew. niektórych ludzi wymieszała się z krwią obleczonych w ciało upiorów, dając w efekcie potomków o zaszczytnym tytule Pierwszych Splugawionych. Inni szaleńcy ulegli Ciemności na własne życzenie, czerpiąc z niej tak obficie i ochoczo, że nie spostrzegli, jak stali się jej niewolnikami i zdeprawowanymi bękartami Otchłani. Wielki okultysta Mazduf dał początek nekrozytom, nieznany z imienia geniusz nekrotechniki zbudował Staldorga, a ludzie z północy zamordowali swego wilczego boga, zapoczątkowując erę wilkołaków.

Schizma trwała długo. Cesarz postanowił ukarać zdrajców i rozpętał wojnę, o której wiedziały jedynie demony i Ebionici, gdyż zwyczajni ludzie uczestniczyli w tej rozgrywce jedynie jako nieświadome pionki. Nawet mieszkańcy miast Dominatu, poza najbardziej wtajemniczonymi Ebionitami, nie znali przyczyn niepokojących wydarzeń. Dla nich ten czas objawiał się poprzez inne ważne wydarzenia. Wyklęci podający się za awatary Cesarza przestali odpowiadać na wezwania kapłanów podczas świątynnych ceremonii, na dalekiej Rubieży pojawiły się potęgi zagrażające prymatowi Ebionitów, dziwaczne herezje ogarnęły imperium, a poza granicami cesarstwa tysiące religijnych fanatyków organizowało się w karne społeczności o sztywnej strukturze. Schizma przyniosła ludziom splugawienie - kulty, potwory i naznaczonych. Poniżej opisano dominujące na Rubieży grupy splugawionych, ale są one jedynie kroplą w morzu. Istnieją bowiem klany skalane tak, że nie śniło się to nawet badaczom Zakonu Rytualistów.

Inspiracje na opowieść:

- Umieść opowieść w okresie Schizmy. Wolne klany jeszcze nie wzniosły Omamu, a upiory właśnie odstąpiły od Cesarza i zakładają swe kulty na Rubieży. Grupa jako wybrańcy upiora, który dzieli się z nimi mocami.

Kim są splugawieni?

Tą zbiorczą nazwą Unici określają wynaturzone, śmiertelne bękarty Ciemności. Istoty, które pławią się w zepsuciu, których krwiożercza natura dawno zdobyła przewagę nad

Splugawieni

- Wilkołaki
- Wampiry
- Nekrozyci
- Naznaczeni
- Upiory obleczone w ciało

Szlak ku Drzewopalczastym

Na początku nie zauważył leżących pod drzewami kości. Uwagę poświęcał ścieżce, wąskiej i zdradzieckiej, pełnej trujących pnączy i głębokich jam. Powykręcane gałęzie i cierniste chaszcze czepiały się ubrania i utrudniały mu wędrówkę.

Ręka, a raczej jej zgniłe szczątki, została przybita do pnia na poziomie wzroku. Następna leżała pod kolejnym drzewem. Cofnął się kilkanaście kroków i w korze znalazł zardzewiały ćwiek. Między korzeniami bielały kości. Przeszył go dreszcz. Ruszył dalej, wypatrując innych szczątków przybitych do drzew. Wszystkie dłonie były lewe. Im bardziej zbliżał się do granic klanu, tym były świeższe. Jedna miała sygnet, a inna, obcięta prawie przy łokciu, zamotany na nadgarstku rzemień.

Droga kończyła się tuż za ostrym zakrętem. Pokryta mchem drewniana brama była uchylona. W przejściu stała olbrzymiej postury kobieta; jej prawa ręka ostrzegawczo spoczywała na wiszącym u pasa zębatym mieczu. Narzuconą na wierzch koszulę zdobił symbol klanu - rysunek lewej dłoni. Wędrowiec postanowił ostrożnie cofnąć się w cień drzew, lecz się potknął. Trzasnął chrust pod stopami. Strażniczka, ruchem szybkim jak smagnięcie bicza, zwróciła się ku intruzowi, a poły jej płaszcza odsłoniły lewą rękę. Była ucięta tuż za nadgarstkiem, a z ociekającego jeszcze krwią kikuta wystawało pięć szarych gałązek, które zacisnęły się w, będącą okrutną parodią ludzkiej dłoni, pięść.

człowieczeństwem. Splugawieni to upiory obleczone w ciało i bestie zrodzone z pomieszania krwi zwierząt z wyklętymi. To potwory służące siłom Otchłani i chciwi głupcy pozwalający mrocznym potęgom na zniewalanie swego ducha i wypaczanie osobowości w zamian za nadnaturalne dary.

Naznaczeni

Jest w tobie jad niegodny, by żyć
Zatrute wino, a portret we krwi
i szukasz, szukasz zła, przeklęty jak swój cień

Abraxas, *Dorian Gray*

Naznaczeni to ludzie, którzy zaprzedali duszę demonom. Ulegli pokusie Ciemności i przyjęli jej Dary, widząc w splugawieniu szansę realizacji swoich celów i żądz. To kultyści, zanoszący modły do groteskowych bogów i psychopatów, którzy obłędem zwrócili na siebie uwagę razyd. Mroczne nagrody, jakimi zostali obdarowani, predestynują ich do roli wybrańców wśród kultystów i przywódców dzikich klanów. Wznoszą zatem czarne chorągwie i wiodą "zastępy w imię diabelskich potęg, a kolejne Dary upodabniają ich coraz bardziej do stworów Bezmiaru.

Unia Omamu uznała ich za wyklętych. Polują na nich żercy i inkwizytorzy, a ludność z klanów nienawidzi zdrajców Tradycji, choć zarazem się ich lęka. W Wolnych Rodzinach czeka na nich stos, lecz wielu z nich nie ucieka do dzikich klanów, lecz oddaje się kreciej robocie, spiskując wewnątrz Unii, wspierając swych mrocznych przyjaciół i czekając na okazję, by dać upust swemu szaleństwu.

Człowiek, który posiada choć 1 Dar Ciemności (patrz **Rozdział XIX**), staje się naznaczonym. Jeśli jego tajemnica się wyda, najpewniej zakończy żywot w oczyszczającym ogniu inkwizycji.

Inspiracje na opowieść:

- Aresztować soldackiego szampierza, którego siła płynie z naznaczenia potęgami Bezmiaru. Szampierz wygrywa kolejne pojedynki w imię klanu, zatem należy przekonać jego Kompanię, aby wydała swego splugawionego brata.
- Na ciele metropolity Rytualistów znaleziono dziwne znamię, świadczące o naznaczeniu mocami Bezmiaru. Pozostałość po jednym z rytuałów czy znak hańby?

Wilkołacze watahy

Pełnia Stalowego Księżyca

Legenda głosi, że demon imieniem Fenris znalazł wyznawców na dalekiej lodowej północy. Swych kapłanów obdarzał mocami przemiany w potężne zabójcze bestie. Lecz Fenris był panem zbyt dobrym dla swych czcicieli,

przyzwyczajonych do surowych warunków panujących na północy i bezlitosnych praw, jakie im narzuciła przyroda. Pokochali oni swą zwierzęcą potworną naturę, która czyniła z nich jeszcze bardziej brutalnych i groźnych przeciwników. Obficie czerpali z mocy swego bóstwa, by w końcu utonąć w przemocy i splugawieniu.

Niewielka grupa kapłanów Fenrisa nauczyła się czerpać moce Bezmiaru i wykorzystywać je do przemiany, bez pomocy swego boskiego władcy. Przekazując tę wiedzę innym, podważyła pozycję bóstwa. Fenris, który domagał się świątyń i udziału, swych wyznawców w krwawych wojnach religijnych z innymi upiorami, stał się zbytecznym ciężarem. Kapłani opracowali zatem zdradziecki plan zamordowania Fenrisa. Pamiętnej nocy, nazwanej Pełnią Stalowego Księżyca, stawili się przed obliczem swego boga, rozszarpali go i pożarli w jego własnej świątyni. Umierający upiór zdążył rzucić Klątwę Bestii na wszystkich zdrajców. Odtąd oni i ich potomkowie zostali pozbawieni ludzkiej postaci i na zawsze zostali przywiązani do ciała ohydnego przerażającego potwora, zdani na kaprysy własnej bestialskiej natury. Tak zaczęła się historia wilkołaczych watah, jak lykantropy nazywają swoje klany. Nastała era wilkołaków.

Wataha

Jedną z charakterystycznych cech lykantropów jest stadny tryb życia. Całe ich życie podporządkowane jest grupie najbliższych krewniaków. Każdego osobnika łączą z innymi silne więzi rodzinne. Niezależnie od animozji pomiędzy krewniakami, na zewnątrz wataha zawsze występuje razem i z całą bezwzględnością karze każdego, kto narusza jej terytorium bądź atakuje jednego z członków stada. Do niebezpiecznych zadań poza terytorium klanu wataha nigdy nie wyznacza jedynego osobnika, lecz wysyła sforę złożoną z kilku krewniaków. Jeśli zatem zobaczysz jednego wilkołaka, czujnie wypatruj jego braci i sióstr. Najgorszą karą dla lykantropa jest wyrzucenie go z watahy i naznaczenie piętnem wygnańca. Więzi z grupą są tak silne, że po ich zerwaniu samotnik najczęściej traci zmysły i resztki zdrowego rozsądku, a jeśli szybko nie znajdzie nowej watahy, która zgodzi się go przygarnąć, zapadnie na zdrowiu i umrze w najbardziej haniebny sposób - samotnie, w smutku i w ciszy, gdyż nikt nie opłacze go wyciem do księżyca.

Nie myśl jednak, że wataha to kochające się rodzeństwo. Przekleństwo Bestii wypaczyło naturę lykantropów i upodobniło je do dzikich agresywnych grup, w których wszelkie konflikty wymagają natychmiastowej konfrontacji. Hierarchię pomiędzy wszystkimi osobnikami ustala prawo brutalnej siły, a władza oparta jest na lojalności wobec stada i strachu przed dominującym wilkołakiem. Watahą rządzi najsilniejsza jednostka, która bezustannie przypomina reszcie o swojej pozycji. Jeśli wziąć pod uwagę, że średnio raz na rok przywódcy muszą toczyć pojedynki ze swoimi krewniakami, pretendentami do władzy, łatwo o spostrzeżenie, że zwierzchnictwo w sforze często się zmienia. Jedynie niezwykle silnie splugawione bestie były w stanie przewodzić watasze dłużej niż 10 lat, a takim osobnikom mądry żerca zawsze schodzi z drogi.

Wilkołak

9, 5, 2, 3,
Zdrowie 1 3 , Nieugiętość 5 , M o c 5

Dary Ciemności: Plugawa odporność 4, Skalanie krwi.

Manewry bojowe: Adept (Wściekły atak), Druzgocące uderzenie, Mordercza furia, Wściekły ogar.

Krwiożerca. Zjadając kilogram świeżego mięsa (zabierając żywej istocie 1 poziom Zdrowia), wilkołak odzyskuje 1 poziom Zdrowia.

Stalowe pazury. Broń naturalna (Wściekły atak +1, Obrażenia +3).

Wrażliwość na ogień. Obrażenia zadane ogniem nie są redukowane przez Plugawą odporność.

Wrażliwość na srebro. Srebrna broń zadaje skalane rany, których nie regeneruje zdolność Krwiożerca.

Prawo siły reguluje również stosunki pomiędzy watahami. Bardziej agresywna sfora rości sobie prawo do lepszego i większego terytorium, a także do zwierzchności nad słabszymi. Rodzi to pomiędzy lykantropami wieczne konflikty, gdyż każda konfrontacja to szansa sprawdzenia swych sił. Walczą najczęściej mniejsze sfory, rzadko kiedy cała wataha ryzykuje otwarty konflikt. Sojusze zawierane są szybko i tylko w celu błyskawicznego ataku na wspólnego wroga. Jeszcze szybciej są zrywane. Jak dotąd na całym Lodowym Pustkowiu jedynie Stalowi Tancerze budzą taką grozę, że nie potrzebują nieustannie udowadniać swej przewagi.

Inspiracje na opowieść:

- Polowanie na samotnika z Ciernistych Borów. Oszalały z rozpaczy i wściekłości wilkołaczy banita terroryzuje okolicę siedziby klanu.
- Na terytorium hanzyckiego klanu dwie wilkołacze sfory toczą zaciętą wojnę. Należy lawirować pomiędzy nimi, podsycać ich wrogość, a następnie dobić wykrwawionego zwycięzcę.
- Żercy Rytualistów pochwycili przywódcę watahy - zamierzają jego części ciała i krew wykorzystać jako okultystyczne ingrediencje. Po przywódcę przybywa całe stado...

Potomkowie i szczenięta

Lykantrop może spłodzić potomka w sposób jak najbardziej naturalny. Prokreacja odgrywa ważną rolę w życiu stada, gdyż zacieśnia więzi rodzinne. Daje także pojęcie o hierarchii - im potężniejszy osobnik, tym większe ma prawo wyboru partnera. Dzieci nie są zależne od rodziców, najważniejsze są bowiem więzy łączące je z większością osobników watahy. Po rodzicach dziedziczą część cech, jak np. odwaga, odporność czy siła. Silniejszy wilkołak zawsze spłodzi silniejszego potomka. Bardzo często to właśnie młody hardy lykantrop rzuca wyzwanie swemu rodzicowi i nierzadko przejmuje jego pozycję.

Jedną z bardziej tajemniczych właściwości wilkołaczej nacji jest osnuta legendą Klątwa Jątrzącej się Rany. Wilkołak, wtłaczając swą ślinę w ciało człowieka, naznacza go tymczasową klątwą, stąd nawet lekkie ugryzienie jest bardzo niebezpieczne. Pokąsany przez lykantropa, o ile nie poda mu się wcześniej jakiegoś lekarstwa (np. wywaru z mandragory), podczas najbliższej pełni księżyca zmieni się w potwora zwanego szczenięciem. Przemiana nie jest nieodwracalna, lecz tymczasowa i trwa kilka, bądź kilkanaście dni, w zależności od stopnia splugawienia gryzącego. Szczenię przechodzi częściową metamorfozę, zatrzymując się w stadium pomiędzy człowiekiem a lykantropem pełnej krwi. Gwałtownie przyrasta jego masa mięśniowa, twarz przekształca mu się w groteskowy pysk, paznokcie wydłużają się w ostre, mocne pazury i twardnieją, a w jego sercu budzi się krwiożercza bestia. Inaczej niż u lykantropa, skóry szczenięcia nie porasta sierść, a rysy jego twarzy nie przypominają wilczego pyska.

Szczenięta są głupie, gdyż ich ludzka natura zostaje całkowicie przytłumiona przez zwierzęcą, której nie potrafią okiełznać.

Szczenię, naznaczony

+2, +1, -, -,
Zdrowie: +2, Nieugiętość -, Moc: -

Dary Ciemności: Plugawa odporność 3.

Stalowe pazury. Broń naturalna (Wściekły atak +1, Obrażenia +3).

Wrażliwość na srebro. Srebrna broń zadaje mu skalane rany.

Zarażona Bezmiarem posoka dominuje nad człowieczą, wyzwalając skrywane instynkty łowcy i drapieżnika. Choć rozumieją warkot - pełen chrapliwych dźwięków język wilkołaków— same nie potrafią się nim posługiwać. Natychmiast po przemianie silny zew ich rodzica przyzywa je do miejsca, w którym obecnie znajduje się ich stworzyciel. Są mu całkowicie podporządkowane - wykonują wszelkie jego rozkazy, chronią go i nie zawahają się oddać za niego życia. Szczenięta jednak nie są wilkołakami i nigdy nie będą. Nie dość, że Klątwa Bestii ich nie dotyczy (co oznacza, że po okresie zarażenia wracają do normalnej ludzkiej postaci), to jeszcze - w stadium szczenięcia - nie są w stanie płodzić potomków ani tworzyć kolejnych szczeniąt.

Inspiracje na opowieść:

- Nie dopuścić, aby oddany pod opiekę grupy dorastający syn justycjariusza, który podczas potyczki został ugryziony przez wilkołaka, uczynił komuś krzywdę w okresie pozostawania szczenięciem.
- Tajemniczy morderca w klanie - przemieniony w szczenię kronikarz klanowy.

Anatomia lykantropa

Chociaż praprzodek lykantropa był człowiekiem, on sam jest bestią. To olbrzymi, mierzący ponad 2,5 metra wzrostu człekokształtny potwór o potężnej posturze. Na grubym karku spoczywa wielki łeb, zakończony pyskiem z imponującymi kłami, zdolnymi przebić nawet metalowy pancerz. Umięśnione łapy pozwalają mu zmiażdżyć w uścisku ludzkie kości, a ostre jak brzytwa pazury tną ciało jak masło. Ślepia stwora zdradzają jego morderczą naturę. Największą przyjemność sprawia wilkołakowi brutalna rzeź, zakończona pożarciem ofiary. Siła splugawienia potrafi zróżnicować wiele elementów w ramach jednej linii krwi bądź w obrębie watahy: od drobnych zmian, np. w długości pazurów, po bardzo silne, jak dodatkowe stawy w nogach lub ludzkie rysy twarzy. Pod futrem rysują się zwały mięśni. Dorosłe osobniki z łatwością mogą rozbić drewnianą ścianę, a najsilniejsze, potężnym ciosem, przedziurawić gruby kamienny mur. Nie tylko wielka krzepa czyni z wilkołaka groźnego przeciwnika, lecz także zwinność i szybkość. Znakomite węch i wzrok, a także zdolność widzenia w ciemności, czynią z nich łowców doskonałych. Nawet w starciu z poturbowanym i poranionym osobnikiem należy zachować szczególną ostrożność, gdyż zdolność regeneracji pozwala mu leczyć rany poprzez zjadanie świeżego mięsa.

W wypadku zagrożenia wilkołak w ciągu ułamka sekundy wprowadza się w stan krwawej furii. To morderczy amok i prawdziwy szał niszczenia, który wzbudza uśpioną zazwyczaj duszę stwora Ciemności. W stanie krwawej furii wilkołaka zaślepia agresja, co niekiedy uniemożliwia mu przeprowadzenie jakiegoś zmyślnego manewru i ułatwia walkę osobie, która podjęła z potworem konfrontację.

Słabością wilkołaka jest wrażliwość na srebro. Srebrna broń zadaje mu skalane rany, a spętanie potwora srebrnym łańcuchem lub wbicie mu w ciało kawałka tego szlachetnego metalu nie pozwala mu na korzystanie ze zdolności i manewrów bojowych (np. Morderczej furii). Lęk budzi w wilkołakach również ogień; obawiają się go" ze względu na porastającą ich ciała sierść.

Stalowi Tancerze

Krainą wilkołaków jest Lodowe Pustkowie, którym niepodzielnie rządzi wataha Stalowych Tancerzy. Klany, które nie chciały podporządkować się Tancerzom, zostały zmuszone do osiedlenia się w Ciernistych Borach.

Inne klany mówią o nich „mordercy boga". To właśnie Stalowi Tancerze są w linii prostej potomkami zabójców Fenrisa, co sami traktują jak wyznacznik wilkołaczej arystokracji Lodowego Pustkowia. Wódz klanu, zwany Ojcem Przewodnikiem, pretenduje do przewodzenia wszystkim lykantropom na Rubieży.

Stalowy Tancerz

10, 7, 3, 4,
Zdrowie 18, Nieugiętość 5, Moc 6

Dary Ciemności: Moloch +4, Niespożyte rezerwy, Plugawa odporność 5, Skalanie krwi.

Manewry bojowe: Adept (Wściekły atak), Bestialskie zwarcie, Bez litości, Fechmistrz (Wściekły atak), Mordercza furia, Tancerz ostrzy, Zwierzęcy instynkt.

Krwiożerca. Zjadając kilogram świeżego mięsa (zabierając żywej istocie 1 poziom Zdrowia), wilkołak odzyskuje 1 poziom Zdrowia.

Pazury Ojcobójcy. Broń naturalna (Rozważne natarcie +1, Wściekły atak +1, Obrażenia +3), która zadaje skalane rany.

Wrażliwość na srebro. Srebrna broń zadaje skalane rany, których nie regeneruje zdolność Krwiożerca.

W odróżnieniu od burej lub czarnej sierści pobratymców, ich futra lśnią śnieżną bielą. Skóra jest twarda niczym blacha solidnego pancerza. Wielka siła pozwala im kruszyć w dłoniach kamienie, pazury, ostre jak brzytwy, potrafią ciąć nawet żelazo, a pyski zdobią ostre i spiczaste kły. Węch i słuch tych bestii jest na tyle dobry, że znakomicie walczą w całkowitej ciemności. Potomkami kapłanów Fenrisa są również szamani Tancerzy, obdarzeni wróżbiarskim talentem i umiejący przyzywać duchy przodków.

Klan zamieszkuje Wilczą Nekropolię, starożytne miasto na lodowej równinie. Siedziba Ojca Przewodnika mieści się w tej samej świątyni, w której jego przodkowie rozszarpali Fenrisa. Szamani przysięgają, że wciąż słychać w niej rozdzierający skowyt umierającego bóstwa.

Nie jest to bardzo liczna wataha, lecz niezwykle agresywna i zawzięcie broniąca swoich wpływów oraz terytorium. Stara się podporządkować sobie wszystkie wilkołacze stada na Rubieży. Tancerze zmuszają słabsze klany do zaprzysiężenia lojalności, a wiedząc, że słowo lykantropa niewiele znaczy, biorą zakładników z podporządkowanych klanów. Na polecenie Ojca Przewodnika pod Wilczą Nekropolią w ciągu kilkunastu nocy mogą stanąć setki wojowników.

Inspiracje na opowieść:

- Odzyskać ze świątyni w Wilczej Nekropolii sztandar Kompanii, który Soldaci utracili kilka miesięcy temu podczas krwawej potyczki ze sforą Stalowych Tancerzy.
- Zdobyć litr krwi szamana Stalowych Tancerzy, by nadać zwykłej broni właściwości zaklętego oręża.

Wygnańcy z Burzgor

Dawno temu pomiędzy szczytami lodowego pasma górskiego leżała warowna siedziba wilkołaków, która w warkocie zwie się Burzgor (wym. [bur-zgor]), czyli Szarpana Góra. Był to jedyny wilkołaczy klan, który do końca pozostał wierny Fenrisowi i całą mocą przeciwstawił się Stalowym Tancerzom. Ostatni wyznawcy Fenrisa poprzysięgli zemstę mordercom swego bóstwa i wywołali pierwszą wielką wojnę wilkołaczych watah, którą jednak przegrali z kretesem. Ich warownia została zburzona, a oni sami udali się na wygnanie. Postanowili powrócić kiedyś i odbudować Burzgor, a następnie zniszczyć Stalowych Tancerzy. Jak dotąd tylko raz udało się im zamordować przywódcę wrogiej hordy.

Legenda Wygnańców mówi, że w czasie Pełni Stalowego Księżyca kilku kapłanów broniło Fenrisa. W nagrodę ominęła ich Klątwa Bestii, a ich potomkowie - Wygnańcy z Burzgor - po dziś dzień potrafią przyjmować ludzki wygląd, co skrzętnie wykorzystują, ukrywając się pośród Unitów. Na tym nie koniec, gdyż opowieść mówi, że kapłani ocalili kieł Fenrisa i dostarczyli go do warowni Burzgor. Jak twierdzą okultyści, przedmiot ten mógłby przywrócić ich bóstwo do życia. Koleje losu wygnańców nie pozwoliły jednak zweryfikować tej legendy Zniszczenie Burzgor, zniknięcie relikwi, a także rozproszenie Burzgorytów po Rubieży nie sprzyjały planom wskrzeszenia Fenrisa.

Wygnańcy z Burzgor wyraźnie odróżniają się od innych wilkołaków. Są dużo niżsi od swych kuzynów; pozbawieni sierści, a w stadium wilkołaka nie mają pyska, lecz raczej coś, co

Wygnaniec z Burzgor

6, 6, 7, 7,
Zdrowie 9, Nieugiętość 6, Moc 10

Dary Ciemności: Moloch +1, Plugawa odporność 2, Płaszcz Mroku, Skalanie krwi, Szkarłatny karaluch.

Manewry bojowe: Bez litości, Pies nocnego stróża, Wyrachowanie.

Kostka przodków. Z kości swych przodków Burzgoryci wykonują talizman w kształcie sześciennej kostki z ruchomymi ściankami. W potrzebie przesuwają je, dzięki czemu przyzywają na pomoc duchy przodków. Każdy z przodków dysponuje Darem Ciemności (patrz **Rozdział XIX**). Tworząc kostkę, wybierz zatem 6 Darów Ciemności, które zawierać będzie talizman. Wydając 2 Mocy i wykonując Wymagający test *zaklinania ciała*, Burzgoryta przyzywa ducha przodka i natychmiast - za darmo - aktywuje oferowany przez niego Dar Ciemności. Przy nieudanym teście duch się obraża i kostka przestaje działać do końca sceny.

Lykantropia. Po wydaniu 4 Mocy Burzgoryta może przybrać postać ludzką lub wilkołaczą.

Rytuał kanibalizmu. Trzygodzinna ceremonia, w czasie której Burzgoryta pożera kawałek świeżego ciała, pozwala mu wykorzystać do końca opowieści jedną dowolną zdolność ofiary, której posmakował (Zdolności specjalnej, Daru Ciemności, socjotechniki itd.).

przypomina wykrzywioną ludzką twarz o kiach drapieżnika. Naznaczenie Ciemnością silnie dotknęło ich ciała, których powykręcany wygląd i nieproporcjonalna budowa kojarzy się z kalekim człowiekiem. Nie należy jednak ulegać pozorom. Cały ród z Burzgor potrafi zaklinać duchy swych przodków i więzić je w noszonych przy sobie talizmanach. Są to zwykle naszyjniki wykonane z zębów i szczątków przodków, ubitych i uformowanych w kształt sześciennej kostki. Duchy przodków są zmuszane wspomagać Burzgorytów swymi mocami, co czyni każdego przedstawiciela tego rodu wielce niebezpiecznym przeciwnikiem. Dzięki mistycznym talentom Burzgoryci, w opinii innych lykantropów, uchodzą za szalonych czarowników, którym lepiej schodzić z drogi. Stalowi Tancerze pałają do nich nieposkromioną nienawiścią i oferują wysoką nagrodę za głowę lub talizman każdego potomka Fenrisa.

Linia krwi z Szarpanej Góry jest od wieków uszlachetniana. Szamani Burzgorytów znają okultystyczny obrzęd, podczas którego, raz na kilkanaście lat, klan pożera jednego ze swoich - wytypowanego na podstawie preferowanych cech (siły, wytrzymałości, mądrości, zdolności okiełznania Ciemności lub odwagi). Dzięki rytualnemu kanibalizmowi ułamek danej cechy pożartego przechodzi na innych. Ten sztuczny dobór trwa od wieków, a czuwają nad nimi najstarsi szamani. Dzięki temu z pokolenia na pokolenie Burzgoryci są coraz silniejsi. Cierpliwie praktykują rytuał, by wzmocnić cały ród, a kiedy uznają, że są już gotowi, sięgną po władzę, a wtedy nic ich nie powstrzyma.

Inspiracje na opowieść:

- Wyjaśnić, kto i w jakim celu pożarł część zwłok tragicznie zmarłego wiedźmiarza. Tropy prowadza do jednego z przepatrywaczy, tego, który posiada dziwną kostkę...
- Zawrzeć przymierze z pobliską grupą Wygnańców z Burzgor przeciwko sforze wilkołaków, której przewodzi Stalowy Tancerz.
- Odnaleźć kieł Fenrisa i dzięki temu zapanować nad wszystkimi Burzgorytami.

Wampirze Bractwo Krwi

Na stopach białych masz krwi ślad,
Jakbyś po rzezi szła czerwonej.
Mówią, że miłość twa to jad,
A kto cię kocha, ten zgubiony

Leopold Staff, *Grzech*

Wampiry szczycą się pochodzeniem jeszcze z czasów prastarożytnych, co dodatkowo ma podkreślać ich arystokratyczna tytulatura. Młode wampiry zwą się lordami i damami, zaś najstarsze - hrabiami i hrabinami. Niewiadomo, ile prawdy kryje się w tych opowieściach, jednak faktem jest, że kilkoro hrabiów i hrabin pamięta schyłek wielkości starożytnych.

W wiekach, kiedy Ciemność spowiła świat, wampiry wyszły z ukrycia i natychmiast sięgnęły po dominację. W ich działaniach brak było koordynacji pomiędzy rodami, a chorobliwa ambicja poszczególnych hrabiów częściej zmuszała ich do walki ze sobą niż z wrogiem. Nic dziwnego, że Ebionici łatwo i zdecydowanie rozprawili się z wampirami, raz na zawsze grzebiąc marzenie splugawionych krwiopijców o władzy nad Rubieżą.

Mała liczebność wampirów i ich samotniczy tryb życia nie sprzyjały organizowaniu się i wyznaczaniu stałej hierarchii, lecz dotkliwa klęska z rąk Ebionitów wykazała, że bez zorganizowanej struktury stanowić będą łatwy cel dla przeciwników. Konieczność zmusiła więc hrabiów i hrabiny do stworzenia Bractwa Krwi skupiającego wszystkich ocalałych z pogromu krwiopijców i ich rody. Powołano organ decyzyjny Bractwa, czyli Lożę, w której zasiedli przedstawiciele najznamienitszych linii krwi. Siedziba Loży znajduje się dzisiaj w Zrębach, wielkiej warowni hrabiego Gabora, jednego z założycieli Bractwa, który został zniszczony przez żerców Omamu.

Dzisiaj Bractwo Krwi to okultystyczna organizacja, której członkowie żyją na terenie całej Rubieży. Niektórzy z nich zamieszkują potężne warownie, terroryzując pobliskie klany, inni to agenci szpiegujący dla Bractwa w Unii lub miastach Dominatu. Wampiry nie uznają zwierzchności Cesarza, są też przeciwne rygorystycznym prawom Omamu. Przez wieki studiowały Bezmiar i czerpanie z niego mocy uważają za dar, który otrzymał świat. Są splugawione w pełnym znaczeniu tego słowa, a mądra polityka Loży i wysokie zdolności dominowania umysłów czynią z nich jedno z największych zagrożeń dla ludzkości.

Przynależność do Bractwa jest obligatoryjna dla każdego krwiopijcy, a Loża rości sobie prawo decydowania o wszystkich sprawach swego gatunku i wydawania poleceń nawet najdzikszym i nieposłusznym hrabiom. Członkowie Loży nie mają jednak złudzeń. Wiedzą, że trudno stworzyć skuteczną strukturę w społeczności indywidualistów i samotników, dlatego starają się nie nadużywać swej władzy. Z reguły nie mieszają się w sprawy swych członków, o ile tylko realizują oni ogólną politykę Loży, przedstawianą przez oficjalnych wysłanników. Mimo iż niewielu rozumie politykę Loży i cele, które jej przyświecają, doświadczenie najstarszych hrabiów i hrabin jest tak wielkie, że nikt nie kwestionuje słuszności ich postanowień. Lord lub dama, którzy ignorują zalecenia Loży, otrzymują upomnienie, a jeśli rzecz się powtarza, pewnej nocy przybywa po nich wampir-egzekutor, zwany łowcą krwi.

Walka o wpływy pomiędzy rodami i frakcjami odbywa się zatem na drodze dyplomacji i intryg: wymieniania się terytoriami łowczymi, domenami hrabiowskimi, zawieraniem odpowiednich umów i sojuszy. Loża pamięta lekcję pokory, jaką otrzymała od Ebionitów i unika osłabiania Bractwa przez wzajemne animozje. Dlatego między krwiopijcami nie są tolerowane rozwiązania siłowe. W przypadku zbyt nieokiełznanych grup Bractwo bezlitośnie zaprowadza porządek, eliminując prowodyrów.

Samotnicy i dominatorzy

Tak jak cechą społeczną wilkołaków jest życie w watahach, tak wampirzy lordowie to samotnicy, którzy nie mogą znieść dłuższej obecności swych pobratymców w okolicy. Problem terytorium niemal nie istnieje, gdyż po pogromie pozostało niewiele wampirów. Większość zamknęła się w potężnych warowniach i ufortyfikowanych domostwach, a zdominowani słudzy chronią ich przed intruzami z zewnątrz. Skłonność do przebudowania swych siedzib na fortece jest podyktowana bezbronnością wampirów za dnia. Pogrążają się wówczas w głębokim letargu, a mury twierdz, rygle, kraty, groźne pułapki zamontowane w drzwiach oraz zbrojni słudzy mają strzec ich bezpieczeństwa.

Wampirzy lordowie nie lubią podróżować. Bardzo rzadko opuszczają swe siedziby, a własną domeną wolą rozporządzać za pomocą sieci uzależnionych od siebie sług. Wyjątkiem jest tutaj ród hrabiny Elwiry Bathory, z którego wywodzą się łowcy krwi. Są to wojownicy dostarczający arystokracji krwi o silnym działaniu - posoki niesfornych wampirów, wilkołaków, splugawionych okultystów, a także demonów. To właśnie wampiry z rodu Bathorych służą Loży jako posłańcy, egzekutorzy, a także jako szpiedzy w siedzibach śmiertelników.

Dzieci nocy nie słyną ani z siły, ani ze zwinności, jaka jest przypisana wilkołakom, nie mają wsparcia technologicznego jak Wyznawcy Wielkiego K, nie potrafią również ujarzmiać Ciemności tak dobrze jak splugawieni okultyści. Mają jednak atut, który wielokrotnie pozwolił im w pojedynkę przeciwstawiać się hordom wilkołaków. To zdolność dominowania umysłów, w której stali się prawdziwymi mistrzami. Potrafią poddawać swojej woli niemal każdy umysł; z niejednego dumnego decydenta zrobili marionetkę, która tańczy, jak jej zagrają. Na rozkaz hrabiego sfora lykantropów rzuci się na sobie do gardeł, brat zabije brata, a kochanek ukochaną. Stary wampirzy hrabia zaszczepi sugestie i wspomnienia całemu klanowi i dopiero po latach może wyjść na jaw, że wiele zdarzeń inspirowanych było przez wolę krwiopijcy spełniającego polecenia Loży.

Powiadają, że moc dominacji wampira pochodzi z jego diabelskiego wzroku. Żercy zapewniają, że spoglądając w oczy wampira, można ujrzeć Czarną Spiralę. Niezależnie od prawdy, pogłoski takie podkreślają niesamowitość spojrzenia krwiopijców.

Inspiracje na opowieść:

- Uwolnić klan od wampira, który skrycie dominuje cala grupę, zaszczepiając jej intencje i manipulując uczuciami jej członków.
- Nie dopuścić, aby łowca krwi Bathory zdobył fiolki z krwią morfa będące w posiadaniu Technoklanytów, a służące im do budowy pneumatycznych pułapek na upiory.

Anatomia wampira

Człowiek przeistacza się w wampira na skutek krwawego pocałunku. Jest to akt o większym znaczeniu niż samo ukąszenie i wyssanie krwi. To mistyczna zdolność każdego wampira do świadomego stworzenia potomka. Zdolność do przekazania pocałunku nie jest cechą stałą, lecz dostępną wampirowi raz na kilka lat, co mocno ogranicza zdolności reprodukcyjne gatunku. Osobnik odczuwa wtedy ogólne ożywienie, podniecenie oraz nieopisany żar rozpalający jego ciało.

Rodzic posiada nad potomkiem władzę absolutną, więc walki wewnątrz rodu są wielką rzadkością, gdyż dzieci nie mają szans wystąpić przeciw swym bezpośrednim stworzycielom. Z reguły natura samotnika pcha rodzica do szybkiego wypchnięcia potomka z siedziby, aby znalazł sobie własne terytorium.

Przeistoczenie się trwa około tygodnia. Następnie ciało i duch człowieka nabierają cech krwiopijcy. Wampir na wieki zostaje przywiązany do wyglądu, jaki miał tuż przed przemianą. Nie jest prawdą, że człowiek podczas przeistoczenia umiera. Jest jak najbardziej żywy, lecz jego potrzeby fizjologiczne ograniczone są do minimum. Z tego powodu wampira nie łączy nic z nekrozytami. Serce wampira bije bardzo słabo, co zmyliło już niejednego znachora orzekającego jego śmierć. O funkcji życiowej serca upewnią nas kolejna słabość wampirów - przebicie tego organu unieruchamia krwiopijcę, upodabniając go do kataleptyka. Wyjęcie ostrza lub kołka natychmiast przywraca mu swobodę ruchów i szybkość reakcji.

Życiowe potrzeby wampirów sprowadzają się do picia krwi i odpoczynku. Potrzeba snu przychodzi wraz z nastaniem dnia, kiedy wampir staje się znużony i ospały. Natomiast krew jest nie tylko pożywieniem, lecz stanowi jedyny sposób regeneracji ran oraz źródło licznych plugawych mocy. Pijąc świeżą juchę, wampir regeneruje wszelkie ubytki i defekty, z obciętymi kończynami włącznie. Wampirzy alchemicy trzymają krew niektórych istot w szczelnych pojemnikach, jako zapasy na „suche" lata. Szczególnie cenna jest posoka innych splugawionych, zwłaszcza demonów i wilkołaków. Dzięki niej wampir na krótki czas otrzymuje zdolności specjalne i Dary Ciemności splugawionego, którego krwią się posilił. Dostarczaniem tego towaru zajmują się łowcy krwi z rodu Bathorych. Znana jest słaba odporność wampirów na światło słoneczne, które ogranicza ich specjalne zdolności. Bezpośrednie zetknięcie ze światłem dziennym powoduje u krwiopijcy olbrzymi szok, jednak ma również swoje pozytywne skutki, gdyż na następne kilkanaście godzin uodparnia skórę na światło.

Wampir

5, 6, 5, 8,
Zdrowie 6, Nieugiętość 10, Moc 15

Dary Ciemności: Diabelski glos, Nożycoręki, Plugawa odporność 3, Płaszcz Mroku, Słodycz tajemnicy.

Zdolności: Mroczna arkana (dominowanie ducha). Wampir może zdominować naraz tyle istot, ile wynosi jego

Forma roju. Kosztem 1 poziomu Zdrowia i wydając 4 Mocy, wampir przeobraża się w rój plugawych stworzeń - nietoperzy, szczurów, kruków, węży itp. W tej postaci pozostanie do najbliższego świtu, chyba że zechce powrócić do swej postaci (darmowa przemiana). Zabicie gromady istot składających się na rój zadaje wampirowi 1 ranę na Zdrowiu.

Ukąszenie. Pijąc krew ofiary, wampir może leczyć odniesione rany. Zabiera jej 1 poziom Zdrowia, regenerując 2 własne utracone poziomy Zdrowia.

Wrażliwość na ogień. Obrażenia zadane ogniem nie są redukowane przez Plugawą odporność.

Wrażliwość na słońce. W świetle słonecznym wszystkie cechy wampira tracą 1 punkt na wartości. Dodatkowo otrzymuje on 2 obrażenia na Zdrowiu (ale do końca dnia nie dostaje z tego powodu dodatkowych obrażeń).

Wrażliwość na srebro. Każda rana zadana srebrną bronią powoduje utratę 3 Mocy.

Wampira trudno zabić. Całkowity ubytek Zdrowia nie jest równoznaczny ze zniszczeniem splugawionego. Zapada on wtedy w letarg, z którego budzi go krew. W zasadzie istnieje tylko jeden sposób na wykończenie krwiopijcy-ogień. Płomienie uniemożliwiają regenerację, powodując blizny, które zostają na stałe. Jeśli chcesz zabić wampira, spal go!

Inspiracje na opowieść:

- Uchronić od stania się wampirem piękną hanzytkę, którą wampirzy lord wypatrzył na swojego potomka.
- Wampir i rzecznik rodu zawarli sojusz. Splugawiony dominuje wrogów rzecznika i skłania ich do odpowiedniego działania, a ten regularnie dostarcza ofiary do ruin

Nekrozyci

I podchodzim mrący do zmarłej,
i całujem gnijącą tę dłoń
sine wargi się z bólem rozwarły,
a robaki żłobią jej skroń.

Tadeusz Miciński, *Witeź Włast*

W woluminach biblioteki To'th znajdują się zapiski, jakoby w czasach Schizmy przywódca wielkiego domu Ebionitów, alchemik Mazduf, zbuntował się przeciwko panującemu Cesarzowi i sam próbował sięgnąć po władzę, wywołując wyniszczającą wojnę domową w Dominacie. Widząc klęskę swego powstania, Mazduf zwrócił się o pomoc do potęg Bezmiaru, których nawet Cesarz nie ważył się dotykać. Dziełem tego sojuszu było sprowadzenie na Rubież upiorów kradnących ciała umarłych, zmieniających je w bezmyślne, ale szybkie i agresywne, stwory. Liczba przywołanych przez Mazdufa złodziei ciał była tak wielka, że wybuchła prawdziwa zaraza. Setki umarłych powstały z grobów, a chorzy na nekrozę śmiertelnicy umierali, zasilając szeregi drapieżnych trupów.

Ebionitom udało się wyrzucić zarażonych poza granice państwa. Winowajca pandemonium, Mazduf, uszedł na Rubież. Upiory nekrozy naznaczyły również i jego. Przeżarły jego ciało i duszę, jednak nie zmieniły go w bezmózgiego potwora. Alchemik bowiem przeprowadził szereg rytuałów i wzmocnił swe ciało plugawymi miksturami. Dzięki temu zdołał zdominować kolonię upiorów, która zagnieździła się w jego ciele. W rezultacie zmienił się w nekrarchę - licza narzucającego swą wolę innym zarażonym. Przez następnych kilkanaście lat nekrarcha Mazduf dłońmi nekrozytów wzniósł To'th - miasto na Rdzawych Polach - będące azylem dla poszukiwaczy zakazanej wiedzy. Wkrótce potem nekrarcha został zabity przez Cienie Cesarza, jednak stolica nekrozytów ostała się po dziś dzień.

Zarażenie

Larwy nekrozy przedostają się do krwi zdrowego poprzez ugryzienie lub przez ranę zadaną pazurami nekrozyty. Następnie po prostu czekają na śmierć nosiciela; w tym stadium są niezwykłe słabe. Można się ich pozbyć, odprawiając rytuał ku czci przodków (wystarczy ceremonia i udany Trudny test kultu przodków). Natychmiast po śmierci nosiciela, gdy tylko jego duch opuści ciało, przejmują je i przechodzą do kolejnego właściwego im stadium - nekryty. Stają się wówczas tak silne, że już nie wygna ich z ciała żaden egzorcyzm.

Setki larw animuje ciało, przywracając mu zdolności motoryczne sprzed śmierci, a nawet przydaje mu większą siłę i sprężystość. Nekryta jest w stanie wskakiwać na wysokie przeszkody, a nie czując zmęczenia, z łatwością dogoni przeciętnego człowieka w długim pościgu. Ciało nekryty przestaje gnić i śmierdzieć, a zdolność mowy ulega znacznemu ograniczeniu. Rzęzi on i charczy, z trudnością mówiąc w normalnym języku, za to zaczyna porozumiewać się mową zwaną nekrorytem. Nie wymaga ona specjalnej gimnastyki języka, gdyż jest gardłowa, chrapliwa, bazująca na tonach, sile i długości wyrzucanych z krtani dźwięków.

Nekryta całkowicie zatraca swe człowieczeństwo. Jego wolą kierują upiory, dając upust najgorszym instynktom i zmieniając go w agresywne zwierzę o nieodpartej chęci pożerania żywych. Zarażony jest bardzo niebezpiecznym przeciwnikiem. Zwykła broń staje się mało skuteczna, a ranny osobnik może regenerować rany, pożerając świeże mięso. Niemal wszyscy nekryci niekomfortowo czują się w świetle dziennym,

Nekrozyta

6, 3, 2, 2, Moc 8

Dary Ciemności: Plugawa odporność 2, Ślepia.

Krwiożerca. Zjadając kilogram świeżego mięsa (zabierając żywej istocie 1 poziom Zdrowia), nekrozyta odzyskuje 1 Mocy.

Niezwykła wrażliwość na srebro. Srebrna broń zadaje nekrozycie skalane rany, których nie regeneruje zdolność Krwiożerca. Obrażenia zadane srebrem nie są redukowane przez Plugawą Odporność.

preferując miejsca zacienione i mroczne, np. podziemne bunkry, jaskinie, dna stawów i rzek. Na łowy wyruszają głównie nocą.

Inspiracje na opowieść:

- Odwiedzić miasto To'th i przeczytać woluminy, jakie nekrarchowie zgromadzili w tamtejszym Pałacu Czarnego Kamienia.
- Soldacki żerca trzyma w piwnicy swoją ukochaną, która padła podczas walki z nekrytami i powstała po śmierci jako jeden z nich.
- Duch przodka kontaktuje się z bohaterami i prosi, aby zdobyli jego ciało i spalili je, odprawiając pogrzebowy ceremoniał. Obecnie ciałem zawładnęły upiory i zmieniły je w nekrytę, który przebywa z bandą podobnych mu stworzeń w pobliżu grupy.

Ghule

Bywa, że ciało zarażonego jest nadzwyczaj podatne na zmiany i wypaczenia mocą upiorów nekrozy. Mając dostęp do świeżego mięsa, larwy dokonują daleko idących zmian fizycznych w żywicielu, mutując go w ghula: wielką agresywną bestię. Przekształcają mięśnie i kościec, doprowadzając do czterokrotnego przyrostu masy ciała i upodobniając człowieka do niedorozwiniętego, lecz napastliwego olbrzyma.

Ghule towarzyszą zwykłym nekrozytom, pełniąc funkcję tropicieli, gdyż zmysł wyczuwania życia jest u nich dosko-

Ghul, splugawiony

8, 4, 1, 2, Moc 12

Dary Ciemności: Plugawa odporność 4, Ślepia, Moloch +4.

Manewry bojowe: Druzgocące uderzenie, Wściekły ogar.

Krwiożerca. Zjadając kilogram świeżego mięsa (zabierając żywej istocie 1 poziom Zdrowia), ghul odzyskuje 1 Mocy.

Niezwykła wrażliwość na srebro. Srebrna broń zadaje ghulowi skalane rany, których nie regeneruje zdolność Nienasycony krwiożerca. Obrażenia zadane srebrem nie są redukowane przez Plugawą odporność.

nale rozwinięty i bezbłędnie prowadzi je do źródła pokarmu. Działają też jako główna siła uderzeniowa stada nekrozytów. Nekrarchowie chętnie tresują podobne potwory, by służyły im za wierzchowce bądź strażników.

Inspiracje na opowieść:

- Podczas pogrzebu siepacza Rytualistów następuje przeobrażenie jednego z klanytów w ghula, który rzuca się na swoich byłych krewniaków.
- Nekrozyci porwali krwiożerczego wierzchowca hanzyckiego inkwizytora. Odzyskać i zwrócić zwierzaka, zanim splugawieni przeobrażą go w ghula.

Strzygonie

Strzeżcie się umarłych dzielących ciało z upiorem mordu!
Matriarchini Mirel, ogłaszając krwawe łowy

Strzygoń dzieli swe zarażone ciało nie z kolonią larw, lecz z pojedynczym, silnym upiorem nekrozy. Demon, w zamian za korzystanie z sił witalnych nosiciela, potrafi wpłynąć na chorobę, przyspieszając i uwydatniając te skutki zarażenia, które są dla niego korzystne, a hamując inne. Ten gatunek nekrytów jest niewątpliwie najgroźniejszy, gdyż posiada zmysł drapieżnika niebywałe możliwości fizyczne.

Strzygoń

13, 9, 2, 6, Moc 15

Dary Ciemności: Niespożyte rezerwy, Plugawa odporność 3, Szkarłatny karaluch, Ślepia.

Manewry bojowe: Adept (Wściekły atak), Błyskawiczny blok, Sam przeciw wszystkim, Tancerz ostrzy, Wściekły ogar, Żuk w mrowisku.

Krwiożerca. Zjadając kilogram świeżego mięsa (zabierając żywej istocie 1 poziom Zdrowia), strzygoń odzyskuje 1 Mocy.

Pazury z czarnej stali. Broń naturalna (Wściekły atak +1, Obrażenia +1); zadaje skalane rany, niszczy 1,0 Ochrony pancerza jeszcze przed obliczeniem Obrażeń.

Wrażliwość na srebro. Obrażenia zadane srebrem nie są redukowane przez Plugawą odporność.

Legendarna stała się zwinność i gibkość strzygonia. Jego giętki i sprężysty kościec pozwala na niewiarygodne wyczyny akrobatyczne. Powiedzenia „szybki jak strzygoń" (diabelnie szybki, błyskawiczny) i „uderzył jak strzygoń" (nagle, niespodziewanie) na stałe weszły do języka Rubieży.

Intensywna eksploatacja ciała przez demona sprawia, że strzygonie są chude i żylaste. Skóra wydaje się opinać na mięśniach i kościach, trudno dostrzec choćby fałdkę tłuszczu. Pazury strzygonia przypominają ostre brzytwy, które zdolne są przeciąć żelazo. Ciało jest odporne na zwykłą broń, a ogień czyni im. taką samą krzywdę jak zwykłemu człowiekowi. Strzygoń doskonale walczy w tłumie, ale jest też znakomitym łowcą. Wypada z ukrycia i uśmierca tak szybko, że niektórzy nie są w stanie uchwycić nagłego ataku wzrokiem.

Rzadko biega, częściej porusza się szybkimi skokami z płaszczyzny na płaszczyznę, nie zważając na kąt pochyłości. Jego zmysły są znacznie lepiej wykształcone niż reszty ożywieńców, a nawet ludzi. Nie potrafi mówić, chociaż rozumie wydawane mu przez nekrarchów polecenia w nekrorycie, a także w echomenie.

Strzygoń to rzadki gatunek nekrozyty, ale za to można go spotkać w każdym zakątku Rubieży: od Lodowego Pustkowia, przez podziemne kompleksy ruin starożytnych, aż po piaszczyste bezkresy Pustyni.

Inspiracje na opowieść:

- Uwolnić katakumby klanu od strzygonia, który się w nich zagnieździł.
- Zdobyć całą rękę strzygonia i sporządzić z niej zaklęte naręczne ostrze.

Nekrarchowie

Widziałem książąt i rycerzy,
Bladych jak śmierć - ta bladość boli.
Wołali: „La Belle Dame sans merci
Ma oto cię w niewoli!"
John Keats, *La Belle Dame sans merci*, przeł. J. Pietrkiewicz

Tajemne księgi mówią, że istnieje również drugie stadium nekrozy. Mało który nekrozyta je osiąga, gdyż wielki głód zmusza ich do ciągłych wędrówek i narażania się dla zdobycia choćby odrobiny pożywienia. Tym, którzy przetrwają kilkadziesiąt, a może kilkaset lat w pierwszym stadium, nekroza nadaje potężne właściwości, wynagradzające wcześniejsze cierpienia. Zyskują wtedy miano nekrarchów. Mis-

trzowie nekromancji znają ceremonię, która pozwala im po śmierci zostać nekrarchą, z pominięciem stadium zwykłego nekryty. Dzieje się tak wówczas, gdy okultysta jeszcze za życia zdominuje własne upiory nekrozy, by mu służyły, a nie jedynie go wykorzystywały. Do najsławniejszych nekrarchów należą: Mazduf, założyciel miasta To'th, oraz jego współczesna władczyni, królowa Issos, która rozszerzyła terytorium nekrytów na całe Rdzawe Pola.

Ciało nekrarchy staje się bezwonne. Co więcej, nekrarchą może przez kilka godzin imitować jedną z jego funkcji życiowych, a także zmieniać wygląd zewnętrznej powłoki. Zmiany nie dotyczą kośćca. Tkanka miękka uwypukla się od wewnątrz, układa i wygładza, wpływając na wygląd zewnętrzny i pokrywając się imitacją gładkiej ludzkiej skóry. Dzięki temu nekrarchą może wyglądać równie atrakcyjnie jak za życia.

Percepcja chorego wraca do normy, przy czym zostaje zachowany zmysł wyczuwania życia. Nekroryt staje się bardziej wyrafinowany, a nawet możliwe staje się pisanie w tym języku (w pierwszym stadium zakłócenia zmysłu dotyku uniemożliwiały skomplikowane czynności manualne). Głód mięsa zanika, ale regeneracyjne właściwości odżywiania się pozostają. Nekrarchą jest odporny na zwykłą broń oraz ogień, zyskuje też wielką siłę, w zależności od ilości pożartego mięsa. Jego słowo staje się rozkazem dla pozostałych zarażonych. Ale największą potęgą nekrarchy jest jego władza nad śmiercią. Jest w stanie wskrzeszać martwych i sprowadzać zagładę na żywych, co upodabnia go do magów nekromantów.

Nekrarcha

4, 4, 6, 8,
Nieugiętość 8, Moc 30

Dary Ciemności: Plugawa odporność 5, Prymat potępieńca, Przeciągnięcie ciała, Przeobrażenie, Ślepia.

Zdolności: Mroczna arkana (śmierć i animowanie zmarłych).

Lider. Nekryci spełniają rozkazy nekrarchy, nie potrafiąc przeciwstawić się jego woli.

Niezwykła wrażliwość na srebro. Srebrna broń zadaje mu skalane rany. Obrażenia zadane srebrem nie są redukowane przez Plugawą odporność.

Inspiracje na opowieść:

- Powstrzymać szalonego naukowca przed przemianą w nekrarchę.
- Jeden z przodków bohaterów po śmierci powstał jako nekrarcha. Przywrócić klanowi dobre imię i zniszczyć splugawionego.

Kulty - wielkie kłamstwo

Nie można ustanowić jakowejś nieomylnej reguły przesłuchań, a to z tej przyczyny, iż synowie ciemności, przewidując już z góry taką powszechnie stosowaną metodę jako jedyną, łacno by jej jako zastawionej na siebie matni ujść albo też jej przeszkodzić mogli.

Bernard Gui, *Practica inquisitionis haereticae pravitatis*, przeł. M. Pawlik

Religie, rozumiane jako system relacji człowieka ze sferą sacrum, dawno uległy zapomnieniu. Dzisiaj to jedynie czczenie potężnych istot uznawanych przez ludzi za bogów. Dla kultystów upadek starożytnych nie był końcem świata, lecz manifestacją bogów. Kultyści wierzą, że ich bóstwa istniały od zawsze, a w dniu upadku starożytnych zstąpiły na ziemię, by ukazać ludziom drogę postępowania, przewodzić swym wyznawcom i karać grzesznych.

Uwielbienie dla demona widać w skomplikowanym rytmie rytualnego tańca, w tonacji pieśni religijnych, doborze ubioru wyznawcy oraz nakazach i dogmatach wiary. Imię upiora kryje się w mistycznych symbolach umieszczonych w świątyniach. Wszelkie obrządki wzmacniają więc wyklętego i wyrywają go z nienazwanej masy bękartów Ciemności, by dołączył do szeregu Znanych z Imienia. W czasie obrzędów i ceremonii religijnych wyznawcy karmią upiora częścią swego ducha, wzmacniając Moc wyklętego swoją własną. Wiąże się z tym prosta zasada: im więcej wyznawców ma upiór i im silniej w niego wierzą, tym jest potężniejszy i hojniejszy dla krzewicieli doktryny.

Wyklętych, którzy jawią się śmiertelnym jako bóstwa, jest bez liku. Potrafiący opiekować się swymi wyznawcami podporządkowują sobie słabsze demony i zmuszają je do głoszenia własnego imienia, w zamian włączając do kultu malutkie elementy zawierające imię pokonanego przeciwnika. Tym sposobem rodzą się wielkie religie, na czele których stoją najpotężniejsze upiory, gdyż ich imiona dominują w kulcie. Słabsi bracia spełniają funkcje podrzędnych duchów, awatarów i sług boskich, jednak mogą liczyć na opiekę swych silniejszych protektorów oraz wplecenie do kultu ich imienia, co oznacza korzyść w postaci Mocy.

Ekspansja upiorów skończyła się z chwilą, gdy Uzur Wiedźmiarz, egzarcha i wielki bohater Unii Omamu, wprowadził zakaz kultu demonów w Wolnych Rodzinach. Doprowadziło to do wielkiego kryzysu i wojny domowej, jednak zwycięstwo odnieśli przeciwnicy kultów, a demony zostały zmuszone do poszukiwania wyznawców poza Rodzinami. Odtąd świat stał się trzybiegunowy: Dominat Ebionitów, Wolne Rodziny zjednoczone wokół Unii Omamu, oraz splugawieni, z którymi w jednym szeregu stanęły demony.

Inspiracje na opowieść:

- Zabić wszystkich sześciu wyznawców demona Upszalugesza, a gdy zostanie osłabiony, pokonać go w jego własnej świątyni.
- Zbadać siedzibę dzikiego klanu, którego członkowie od setek lat żyją pod ziemią, ryjąc tunele i czcząc Boga-Robaka.

Fanatycy

To byli słudzy Mictantecutli, szukający świeżej krwi i ludzkich serc na pokarm dla swego wyzwolonego władcy.

Graham Masterton, *Wyklęty*, przeł. D. Górska

Klany, u których kult zdominował wszystkie dziedziny egzystencji i wykroczył poza jego ortodoksyjne rozumienie, to właśnie fanatycy. Ich myślenie i postrzeganie świata jest ograniczone przez filtr religii, do której zatracili zdroworozsądkowy stosunek. Fanatycy nie poszukują wiary ani ścieżek prawdy, nie targają nimi dylematy ani chęć zrozumienia swoich wyborów. Oni są przekonani, że znaleźli już odpowiedzi na wszystkie pytania. Ich postawa względem innych cechuje się skrajną nietolerancją. Nie starają się poznawać innych kultur, ale chcą narzucić im swój punkt widzenia. W tym przypadku cel zawsze uświęca środki.

W klanach fanatycznych szczyt hierarchii społecznej stanowią kapłani, ludzie o mistycznych zdolnościach, magowie, wieszcze i wróżbici. Niekiedy oddają cześć awatarowi swego boga (osobie najsilniej naznaczonej) bądź jednostce, w której kumulują się wszystkie ideały ich wyznania.

Fanatycy to niebezpieczni ludzie, gdyż ich postępowanie nie opiera się na zasadach logiki ani nawet instynktu samozachowawczego. W imię swych racji nie wahają się poświęcać życia obcych, krewnych i swojego. Inaczej pojmują ideały wolności, sprawiedliwości i człowieczeństwa. Nie zawsze są wrogo usposobieni do obcych, lecz nieobliczalność to ich druga natura. Każdy wędrowiec musi o tym pamiętać, zanim wejdzie na terytorium fanatyków religijnych.

Inspiracje na opowieść:

- Wyrwać ze społeczności fanatyków dziecko zdradzające drzemiący w nim olbrzymi potencjał magiczny, aby oddać je na naukę okultystom Unii.
- Zawiązać umowę handlową z grupą fanatyków śmierci, która nie grzebie swych zmarłych, lecz pozwala im rozkładać się w miejscach odwiedzanych przez nich za życia.

Kapłani i wybrańcy splugawionych bogów

Aby łatwiej kontrolować wyznawców i cały kult, rozumne i sprytne demony przekazują część, swej mocy kapłanom bądź innym osobom godnym tego wyróżnienia. Wybrańcy hojnych bóstw otrzymują mroczne Dary, które mają ukazać potęgę kultu i skłonić obcych do włączenia się w jego nurt. W odróżnieniu od okultystów naznaczeni nie muszą zgłębiać tajemnic Bezmiaru, studiować alchemicznych traktatów lub analizować mistycznych wzorów. Nadludzkie moce otrzymują bezpośrednio od bóstwa, szafarza łask. To on rozdaje Dary, które duchowni mogą później wykorzystać we właściwych momentach ku chwale jego imienia. Korzystanie przez kapłanów z tych zdolności jest możliwe na tych samych zasadach, co u upiora.

Znane są na Rubieży przypadki, kiedy dumni okultyści uwięzili demona i wyrafinowanymi sposobami sprawiania mu bólu zmusili go, by podzielił się własnymi mocami. Czasami tacy demonolodzy budowali, iluzję kultu i religii, mianując się jej strażnikami i najwyższymi kapłanami. A wszystko po to, by wyrwać więźniowi jeszcze więcej mocy i umocnić swoją pozycję.

Unia Omamu kategorycznie odcina się od kultu demonów. Czczenie bóstw, wszelkie systemy religijne i budowanie hierarchii kapłańskiej są zakazane, a na straży tej Tradycji stoją surowi justycjariusze i inkwizytorzy.

Inspiracje na opowieść:

- Naznaczeni przez upiora, z którym walczą bohaterowie, naprawdę okazują się być strażnikami więzienia, w którym zamknęli demona i wymusili od niego Dary Ciemności. Zabijając ich, bohaterowie mogą uwolnić więźnia.
- Demon kusi bohaterów Darami Ciemności, aby stanęli na czele jego kultu i powiedli jego wojowników do zwycięstwa.

Druidyzm

Zawrzyjmy drzwi i okna chat -
będzie to dżuma albo grad,
ale upiory gonią w las -
sznur niewidzialny wlecze nas -
i my za nimi - połą kryjąc
twarz - idziem na wpół żyjąc.

Tadeusz Miciński, *Witeź Włast*

Najpopularniejszy nurt religijny na Rubieży związany jest z dziką nieujarzmioną naturą. Niewiele ma wspólnego ze starożytnym kultem druidów, jest raczej jego spaczonym odbiciem. Krwawe rytuały, próby związania ciała z wytworami przyrody, oddawanie się zwierzęcym instynktom, karmienie upiorów natury ludzkimi duszami - oto oblicze druidyzmu na Rubieży.

Sfery obrządkowej pilnują spragnieni krwi starcy, którzy - poprzez oddawanie czci upiorom natury - posiedli zdolności łączenia ciała z żywiołami. Nekrodruidyczne obrzędy pozwalają na zmianę cech organizmu, na daleko idące mutacje, a wręcz na tworzenie nowych gatunków. W czasie rytuałów odprawianych w świętych miejscach druidyzmu wyznawcy przyzywają żywiołaki - morfenitory jawiące się śmiertelnikom jako personifikacja mocy przyrody. Gniew druidów i sprzymierzonych z nimi upiorów to okrutna manifestacja potęgi sil natury pod postacią powodzi, plag, ognistego deszczu, huraganów i nawałnic, których lękają się nawet Ebionici.

Najważniejszym z druidycznych praw jest uznanie prymatu natury i pełne z nią zespolenie. Człowiek jest elementem przyrodniczego łańcucha, tak samo jak każda z jego myśli i dzieła jego rąk. Determinizm jest niejako w naturę wpisany. Wszystko dzieje się wedle zaplanowanego cyklu, a ci, którzy próbują sprzeciwić się odwiecznym prawom, zostają ukarani. Istoty nieśmiertelne, jak wampiry lub nekrozyci, są wybrykiem natury, dlatego są godne pogardy. Prędzej czy później czeka ich zagłada. Skoro anomalii nie ima się prawo śmierci, nie ma także prawa do życia.

Z prymatu sił przyrody wywodzi się niechęć wyznawców druidyzmu do wszelkiej technologii, która uzurpuje sobie rolę nadrzędnej siły, próbuje kontrolować naturalne prawa i je ujarzmiać. Technologia i teorie naukowe dążą do uczynienia z przyrody swej niewolnicy i właśnie za tę skłonność kultyści druidyzmu pałają nienawiścią do cywilizacji uczonych. Moc kreacji realizują poprzez nekrodruidyzm - łączenie dwóch organizmów, wchłanianie jednego przez drugi bądź mutacje pewnych elementów. Ideałem byłoby połączenie wszystkiej

żywiołów w organizm wielofunkcyjny i uniwersalny. Jednym ze znanych groteskowych pomników nekrodruidyzmu jest Krwawa Driada. Jest to sięgający niebios kolos w głębi dzikich ostępów, do którego pnia i konarów kultyści doczepiają odcięte kikuty swych wrogów, wtłaczając roślinne soki do ich żył i w ten sposób ożywiając martwą tkankę. Widok tysięcy dłoni, rąk i twarzy połączonych z Krwawą Driadą niejednemu odebrał zmysły.

Poniżej podajemy przykładowe zdolności druidów i naznaczonych.

Bicz plugawego ciała. Nekrodruidyczna zdolność, która po wydaniu 1 Mocy i udanym teście *zaklinania ciała* pozwala druidowi stworzyć na jedną scenę oręż z własnego kośćca. W tym celu wbija on pazury we własny kark i wyrywa sobie kręgosłup (tak to przynajmniej wygląda), który przeistacza się w samodzielną broń i traktowany jest jak bicz (Utrzymanie pozycji +1, Wściekły atak -1, Obrażenia +1) zadający skalane rany. Tworzenie broni ze swego kręgosłupa jest tak groteskowe i plugawe, że wielu przeciwników ucieka na sam widok.

Chowaniec. Okultystyczny rytuał tworzy więź krwi między zwierzęciem a druidem. Chowaniec w miarę możliwości spełnia polecenia swojego pana, jest pomocnikiem i strażnikiem. Druid może w każdej chwili spojrzeć na świat przez pryzmat zmysłów chowańca, jakby na chwilę przeniósł swego ducha w ciało zwierzęcia (np. może obserwować krainę oczami chowańca-orła).

Kreatura syngamii. Syngamia to łączenie dwóch organizmów w jedno stworzenie. Świadkowie tej taumaturgicznej manifestacji zazwyczaj wpadają w przerażenie, gdyż twór syngamii wygląda odpychająco i dziwacznie. Wydając 3 Mocy i wykonując Trudny test *zaklinania ciała*, druid może połączyć dowolne dwie istoty w jednego osobnika, który przejmuje niektóre cechy obu jednostek. Tym sposobem zdolny jest zintegrować np. pijawkę z psem, tworząc czworonożne stworzenie o głowie pierścienicy, lub nawet skrzyżować człowieka z inną osobą (w tym przypadku ofiara może oprzeć się ingerencji, wykonując udany Wymagający test *zaklinania ciała*). Nigdy nie wiadomo, co wyjdzie z połączenia. Raz twór przejmuje więcej cech pierwszej istoty, innym razem - drugiej. Dzięki mocy nekrodruidyzmu można doskonalić zdolność syngamii i łączyć organizmy zwierzęce z roślinnymi. Przyjmij, że w takim przypadku koszt Mocy jest większy o 1.

Przyspieszenie cyklu. Wydając 1 Mocy i wykonując Zwykły test *transmutacji substancji*, druid może dotykiem doprowadzić do rozkładu każdą niewielką roślinę lub przedmiot pochodzenia zwierzęcego (np. skórzaną kurtkę, kościany naramiennik). Obiekt gnije, parcieje, a po chwili rozsypuje w proch.

Roślinny golem. Wydając 2 Mocy i wykonując Wymagający test *transmutacji substancji*, druid tworzy z otaczającej go roślinności golema - sługę, strażnika i obrońcę o cechach 6, 2, 1 i 1, Moc 10. Sztuczne życie stwora gaśnie wraz z końcem sceny.

Inspiracje na opowieść:

- Powstrzymać druidów przed porywaniem ludzi z klanów i przeobrażaniem ich w czerwie ziemne.
- Druidyczny artefakt: drewniana omszona maska. Po założeniu natychmiast wrasta w skórę, pozwalając dzielić świadomość z członkami roju (posiadaczami podobnych masek) i panować nad druidyczną bestią stworzoną ze strzępków ciał różnych zwierząt.

Jedyny

Ja jestem cząstką części, co wszystkim wpierw była,
Cząstką ciemności, co światło zrodziła.

Johann Wolfgang Goethe, *Faust*,
tłum. W. Kościelski

Jedyny objawił się w czasie Schizmy jako stwórca świata, oszukany przed wiekami i zdradzony przez starożytnych oraz wrogie mu demony. Pałał żądzą zemsty, lecz potrzebował wybrańców. Zaproponował więc ludziom ostatnie przymierze, aby ich rękami ukarać zdrajców i wytępić heretyków. Kult szybko zdobył popularność, a setki tysięcy wyznawców wznosiły niebotyczne katedry, w których biskupi przyzywali jednego z sześciu serafinów Pana, dumną istotę o błoniastych skrzydłach i oczodołach ziejących pustką Otchłani. Serafini wraz z kardynałami decydowali o losach kultu, nagradzali wybrańców Darami i sprowadzali na krnąbrnych Przekleństwa.

Potem rozgorzały wojny z Omamem i Ebionitami. Katedry porzucono, kościoły Jedynego zburzono, a kapłanów spalono na stosie. Lecz kult dał silny odpór i przetrwał. Obecnie zaś, zaraz po druidyzmie, jest najbardziej powszechną spośród splugawionych religii.

Hierarchia kultu koncentruje się wokół porozrzucanych po całej Rubieży zborów. Miejscami centralnymi są katedry, w sile sześciu, w których złożono po jednej objawionej księdze napisanej przez świętego, który słyszał głos Pana. Zborem opiekuje się kardynał, przyjaciel serafinów i naznaczony mocami zza

Ognistej Kurtyny, które dają mu moc sprowadzania oczyszczających płomieni i świętego żaru. Poniżej stoją biskupi, diakoni i natchnieni kaznodzieje. Poprzez mroczne rytuały przyzywają do walki z heretykami Aniołów stróżów - pomniejsze sługi Jedynego, odziane w ogniste pancerze i uzbrojone w długie kosy z piłami łańcuchowymi lub bicze z żywego ognia.

Wyznawca wierzy, że Jedyny i serafini nagrodzą go za uczynki oraz niezachwianą postawę, obdarowując łaskami i zaszczytami w życiu doczesnym. Zajścia, które inni tłumaczą szczęśliwym zbiegiem okoliczności, są dla wyznawcy łaską Pana i wskazówkami, że postępuje on słusznie i raduje swego boga. Ci, którzy błądzą, pomimo drogowskazów, jakie Pan zostawił w świętych księgach, zaznają Gniewu Bożego. Spotkają ich niepowodzenia, które będą karą i znakiem, że źle czynią. Pan w ten sposób napomina człowieka, aby zawrócił ze złej drogi. Jeśli ten zignoruje znaki i nie wejdzie na jasną ścieżkę wiary, w oczach Pana stanie się heretykiem. Wtedy spadnie na niego przekleństwo, naznaczając go piętnem zdrajcy. Wszyscy głusi na słowa Pana padną ofiarą świętego gniewu żarliwych wyznawców, którzy do heretyków czują tylko nienawiść i pogardę. Przychodzą w nocy na terytorium wolnych klanów, porywają dzieci i podróżnych, mordują niewinnych i przybijają ich do krzyży, a wszystko to ku upodobaniu ich gniewnego boga.

Religia Jedynego przesiąknięta jest mrocznym mistycyzmem. Obrzędom towarzyszą akty wyuzdanej erotyki i taumaturgicznych ceremonii. Wśród wyznawców popularne jest

Biskup Jedynego, naznaczony

3, 4, 7, 7,
Zdrowie 4, Nieugiętość 6, Moc 10

Dary Ciemności: Słodycz tajemnicy, Ślepia.

Błogosławieństwo broni. Po wydaniu 2 Mocy i udanym teście *transmutacji substancji* biskup błogosławi oręż dotknięty łaską Jedynego. Dzięki temu zwiększa o 1 zadawane nim obrażenia oraz nadaje mu moc kruszenia pancerza (każdy celny cios zabiera 0,2 Ochrony). Błogosławieństwo mija wraz z końcem sceny.

Egzorcyzmy. Patrz s. 197.

Ogień oczyszczenia. Kosztem 3 Mocy i zwycięskim przeciwstawnym testem *zaklinania ciała* kleryk sprawia, że wskazana osoba w zasięgu jego wzroku staje w płomieniach powodujących 2 obrażenia + przewaga uzyskana w teście.

Przyzywanie Anioła stróża. Godzinna ceremonia, do której odprawienia potrzebna jest klerykowi relikwia - część ciała Anioła Pańskiego lub fragment świętej księgi, w której zaszyfrowano jego imię. Obrzęd odsłania Ognistą Kurtynę, przez którą przechodzi Anioł Jedynego, by swą potęgą wspierać wiernych.

Anioł stróż, morfenitor, istota latająca

8, 3, 4, 5, Moc 16

Dary Ciemności: Moloch +1, Nieczuły, Plugawa odporność 4, Ślepia.

Zdolności: Głos Otchłani, Morf, Prześladowca, Uczuciowiec (modlitwa wielbiąca Anioła stróża).

Przedmioty: Płomienna zbroja (Ochrona 5), dwuręczna mechaniczna kosa bojowa (Wściekły atak +2, Zaciekła obrona +2, Błyskawiczna riposta -1, Obrażenia +3) lub ognisty bicz, zadający skalane rany (Utrzymanie pozycji +2, Wściekły atak -1, Obrażenia +2).

Płomienna gwiazda. Po wydaniu 2 Mocy wokół upiora rozbłyskuje poświata, która na 2 rundy całkowicie oślepia wszystkich nań patrzących (-3 do i). Aby ochronić się przed oślepieniem, człowiek musi wykonać udany Zwykły test *zaklinania ciała*. Wiele potyczek z kultystami Jedynego kończyło się tragicznie dla Omamu tylko dlatego, że Anioł oślepił walczących, a następnie bezlitośnie wymordował swe ofiary.

Znaki. Ognista poświata wokół postaci morfenitora oraz unoszący się zapach zwiędłych kwiatów i ziół.

samookaleczanie się (np. biczowanie lub oślepianie się na podobieństwo Aniołów) i fanatyczna zawziętość. Wedle proroctw kaznodziejów, wkrótce przybędzie mesjasz, wysłannik Jedynego, dysponujący mocami serafinów. Stanie na czele wyznawców, zwiastując odrodzenie się wielkiej religii Jedynego. Jego nadejście mają poprzedzać różne znaki na niebie, ziemi i w morzu. Wyznawcy Jedynego od wieków czekają na wybrańca, a nawet dwukrotnie ogłaszali już jego przybycie. Ich typowanie okazało się jednak błędne. Raz mesjaszem obwołano popularnego kaznodzieję, zabitego potem przez pielgrzymów z Zakonu Rytualistów, innym razem - zwykłego oszusta. Oczekiwanie więc trwa nadal, a znaków było już wiele...

Inspiracje na opowieść:

- Odnaleźć, zanim zrobią to wyznawcy Jedynego, skrzydła serafina, które żercy Omamu wyrwali morfowi. Skrzydła są relikwią zdolną do przywołania kolejnych Aniołów Pańskich.
- Kultyści dostrzegają w jednym z bohaterów wcielenie proroka. Namawiają go do przyłączenia się do ich kultu.

Wielki K

Odbicie nas samych, a nawet naszego ducha, znajdujemy teraz w poruszeniach i aktywności umysłowej maszyn.

Eric Davis, *TechGnoza*, przeł. J. Kierul

Według legend, ciało, jakie przywdział ten tajemniczy upiór, zostało stworzone przez starożytnych na długo przed wojną z Ebionitami. Połączenie nanotechnologii z biotechniką stanowiło apogeum geniuszu technologicznego. Wielki K zintegrował się z machiną i tchnął w nią życie. Jego kapłani, zwani koroderami, twierdzą, że rezyduje on w jednym ze zrujnowanych miast starożytnych. Próby odszukania Wielkiego K, jak dotąd, spełzły na niczym.

Dogmatem kultu jest apoteoza maszyny. Każdy kultysta stara się upodobnić do Wielkiego K. Odrzuca uczucia i emocje, zastępując je analizą, prymatem rozumu i zimną kalkulacją opartą na prawach logiki, bilansem strat i zysków oraz zaspokajaniem potrzeb możliwie najmniejszym wysiłkiem. Liczą się fakty, zdarzenia, ciąg przyczynowo-skutkowy oraz prawdopodobieństwo. Ciało ludzkie uważane jest za niedoskonałą formę, bardzo delikatną i podlegającą czynnikom zewnętrznym oraz czasowym. Aspektem doskonałości jest trwałość, a zatem apoteoza maszyny zmusza do doskonalenia własnego ciała, rozwijania go i hartowania poprzez trening, a także nekrotechniczne zastępowanie zepsutych części ciała lepszymi, doskonalszymi protezami. Kultysta wierzy, że wszelkie

przedmioty, podobnie jak ludzie, posiadają ducha, który w każdej chwili może obudzić się ze snu i objawić śmiertelnikowi. Rozmawia zatem z przedmiotami, ufny, że duch maszyny spełni jego życzenia.

Maszyna pozbawiona energii jest tylko pustą skorupą. Energia to pokarm dla urządzenia pozwalający jej funkcjonować. W oczach Wielkiego K dobry jest każdy rodzaj energii, a wszystkie sposoby, aby ją zdobyć, zyskują jego aprobatę. Istota, którą napędza przemoc, słusznie czyni, stosując przemoc (w tym przypadku energia nabiera duchowego wymiaru). Jedzenie mięsa ludzkiego nie jest złe, jeśli pozwala przetrwać. Picie krwi przez wampira to jedyny sposób zdobycia przezeń energii. Aprobata dla wszelkiego rodzaju zdobywania energii doprowadziła wyznawców Wielkiego K do sojuszu z wieloma splugawionymi i zapoczątkowała rozwój nekrotechniki. Ta plugawa gałąź technomancji polega na konstruowaniu machin czerpiących energię z żywych istot, z ich krwi, mięsa i ducha. Łączenie ciała i maszyny jest możliwe dzięki zaklinaniu w nich wyklętych posłusznych Wielkiemu K. Imiona upiorów zapisane są w tajemnym języku kodów paskowych, znanym jedynie wtajemniczonym. Konstrukty nekrotechniki, wykorzystywane m.in. na polach bitew, półrozumne maszyny, artefakty znajdowane w siedzibach kultu i protezy heretyków od wieków wzbudzają fascynację technomantów i zgorszenie inkwizytorów.

Kastę kapłańską kultu Wielkiego K tworzą ludzie-maszyny, zwani koroderami. Są zimni, wyprani z emocji i doskonale wytrenowani fizycznie. Odziani są zawsze w długie, zwężane na biodrach płaszcze i zrośnięte z ciałem hełmy, odsłaniające tylko dolną część twarzy. Te nekrotechniczne urządzenia przydają koroderom właściwości widzenia w ciemnościach oraz poprawiają celność ich technokusz. Niemal wszyscy koroderzy poddali się zabiegom zastąpienia rąk protezami zwielokrotniającymi ich siłę, Wzbogaconymi o zestawy ostrzy, narzędzi, a nawet piły łańcuchowe. Kapłanom zazwyczaj towarzyszą technoidy - mechaniczne stwory, posłuszne rozkazom swego pana i stwórcy (patrz s. 286).

Inspiracje na opowieść:

- Śmiertelnie chory Technoklanyta Tomizuki zawędrował do Świątyni Wielkiego K. Pragnąc żyć wiecznie, użył maszyny, która rozerwała jego ciało, a ducha przeniosła do jednego z gigantycznych zabójczych technoidów. Jego tropem podąża grupa bohaterów, która pragnąc sprawdzić, co się stało z Tomizukim, napotyka stalową bestię Wielkiego K.

Koroder, naznaczony

6, 5, 7, 7,
Zdrowie 7, Nieugiętość 6, Moc 10

Dary Ciemności: Nieczuły.

Egzobioniczny pancerz. Po wydaniu 2 Mocy i kosztem 1 poziomu Zdrowia wokół ciała korodera formuje się przezroczysty, lekko rdzawy pancerz, który zapewnia mu 4,0 Ochrony. Nie krępuje on ruchów, a dodatkowo uniemożliwia trafienie korodera z broni strzeleckiej lub rzucanej wszystkim istotom, które znajdują się poza zasięgiem bliskim. Pancerz działa do końca sceny.

Korozja. Wydając 2 Mocy i wykonując udany Trudny test *transmutacji substancji*, koroder sprawia, że dowolny niewielki przedmiot z metalu (np. klucz, śruba mocująca w technokuszy, sztylet) ulega natychmiastowej korozji i rozsypuje się w rdzawy pył.

Proteza dłoni. Zawiera wysuwane szpony bojowe (Błyskawiczna riposta +1, Wściekły atak +1, Utrzymanie pozycji -2, Obrażenia +2), zestaw narzędzi, technokuszę (zasięg średni, szybkostrzelność 2/rundę, Obrażenia +2, magazynek (10), zawodność (3)).

Techno-kata. Wielokrotny manewr bojowy, znany wyłącznie koroderom i wybrańcom Wielkiego K. Bazuje na statystyce i przeprowadzaniu błyskawicznych obliczeń prawdopodobieństwa skutecznego trafienia przeciwnika lub uniknięcia jego ciosów. W walce koroder może wykonać 2 rzuty w dowolnym teście i wybrać wynik tego, który bardziej mu odpowiada.

Zintegrowany z ciałem hełm. Zapewnia 1,0 Ochrony, dodaje 1 kość do *strzelectwa*, uodparnia na próby dominacji umysłu i perswazji.

Zniszczyć starożytne urządzenie znalezione przez szabrowników na cmentarzu maszyn. W nocy przemawia przez nie demon (zwany Głosem), skłaniając każdego słuchacza do plugawych myśli i czynów.

Sekta Staldorga

Nigdy nie ogłosił się bogiem. Ale też nikt nie słyszał, by mówił, że nim nie jest.

Roger Żelazny, *Pan Światła*, przeł. R. Reszke

Mechaniczny smok Staldorg to genialny wytwór nekrotechniki i technomancji. Nie jest jedynie bestią i technoidem; to twór obdarzony wielkim rozumem, jednak spaczony wzorcem Czarnej Spirali. Mędrcy Unii Omamu twierdzą, że został skonstruowany przez tajemniczego mistrza technomancji w czasach Schizmy, jeszcze przed pojawieniem się Wielkiego K. Zupełnie inną wersję głoszą wyznawcy jego kultu. Według nich Staldorga stworzył sam Wielki K, by ukazać ludziom potęgę i możliwości nekrotechniki.

Obecnie Staldorg zamieszkuje Smocze Odłogi. Swe stalowe ciało regeneruje i leczy świeżym mięsem, a liczne zabójcze moce zawdzięcza pożeraniu ludzkich dusz. Energii dostarczają mu sami wyznawcy, widząc w nim awatar Wielkiego K lub ulubione z jego dzieci.

Potęga Staldorga jest tak wielka, że liczne klany płacą mu corocznie daninę, dostarczając ofiar i rupieci technicznych potrzebnych do naprawy. Podlegli mu ludzie zamieszkują nawet odległe obszary Rubieży, gdyż smok czasami wybiera się na rajdy w najdalsze krańce obecnego świata, jak również na tereny zniszczone przez starożytnych i Ebionitów podczas Wielkiej Wojny.

Raz tylko Staldorg sprzymierzył się z Cesarzem, by wraz z jego armią zaatakować Omam. Pokazał wówczas część swej potęgi. Siejąc śmierć i zniszczenie, krusząc mury i emanując Darami Ciemności, zebrał krwawe żniwo, zapadając w pamięć potomnych jako twór szerzący rozpacz i zniszczenie. Podczas jednego z wielu szturmów został groźnie raniony przez technomantę Omamu i uciekł na swoją wyspę.

Jedna z legend głosi, że pewnego dnia Staldorg przybył do Drapacza Chmur i wyzwał smoczego króla, Wija, na pojedynek. Wij wyzwania nie przyjął, uważając Staldorga nie za stwora ze swej rasy, lecz za maszynę i bezduszny twór ludzkich rąk. Okazując pogardę, w rezultacie rzucił przeciw mechowi stada swoich poddanych. Staldorg omal nie przypłacił życiem tego zuchwalstwa, lecz przynajmniej zabił kilka sług Wija. Zaprzysiągł zemstę i powrót, mając świadomość, że w przeciwieństwie do niego, jego wrogowie starzeją się i słabną.

Inspiracje na opowieść:

- Wyruszyć na wyprawę badawczą, aby poznać, kto i w jakim celu stworzył mechanicznego smoka.
- Odzyskać eksponaty, które zrabowali poddani Staldorga.

Smoczy kult Wija

W zamierzchłych czasach wojen, gdy siły starożytnych zdawały się przechylać na swoją stronę szalę zwycięstwa, Cesarz sprowadził z Bezmiaru upiory różniące się zdolnościami i naturą od pozostałych. Aby objąć je swą władzą, oblókł je w ciała, które stały się dla nich wiecznym więzieniem. W postaci morfów przypominały one latające jaszczury tak wielkich rozmiarów, że w locie przysłaniały słońce. Ludzie nazwali je smokami i to określenie przetrwało do dziś. Po klęsce starożytnych Cesarz pławił się w triumfie, cały wysiłek kierując na budowę miast i zaprowadzanie Nowego Ładu. A smoki dostrzegły szansę, by stać się panami własnego losu.

Jeden z wyklętych, nazywany Wijem, nie mógł znieść, że słabsze odeń demony rozkazują mu w imię Cesarza. Rozszarpał zuchwałe upiory i oswobodził swych braci. Smoki przejęły ruiny starożytnej metropolii, zwanej Drapaczem Chmur. Cesarz słał tam Ebionitów, zaufane demony i Cienie z zadaniem ukarania zdrajców, lecz mało kto wracał żywy. W takiej sytuacji Ebionici dobili targu z Wijem. Uznali jego władzę nad Drapaczem Chmur, o ile nie będzie się wtrącał w ich sprawy i nie poprze Unii Omamu.

W niedługim czasie mieszkańcy ziem w pobliżu Drapacza Chmur zaczęli czcić Wija jako swego władcę. Tak narodził się kult Wija, który trwa do dnia dzisiejszego, a jego popularność rośnie w miarę zmniejszania się odległości do Drapacza Chmur. Kapłani zobowiązali się izolować Drapacz Chmur od szabrowników i ciekawskich podróżnych. Nie było to trudne, gdyż niewielu głupców ważyło się zapuścić między stalowe szkielety budowli wymarłego miasta, a tym bardziej - spotkać któregoś z jego mieszkańców? Kolejną rzeczą był pokarm. Smoki muszą jeść, jeśli chcą utrzymać ciało w dobrej formie. Wyznawcy są zmuszeni o ściśle określonej porze dostarczać ludzi i zwierzęta jako pożywienie dla władców. W poszukiwaniu ofiarnych jeńców zapuszczają się czasem w głąb Rubieży, wzbudzając strach wśród mniejszych klanów. Ostatnim życzeniem Wija było składanie mu darów w postaci eksponatów starożytnych, pamiątek po minionym świecie.

Wszyscy znają obsesję Wija i jego podwładnych. Związanie ducha z materią ciała jest tak silne, że uniemożliwia upiorom porzucenie formy morfa, wejście w Pomrok i powrót do Bezmiaru. Zaklęciem Cesarza zostały skazane na trwanie, w wiecznej skorupie smoczego wyglądu. Niemniej jednak wszyscy podejrzewają, że smoki są podporządkowane Wijowi nie tylko dlatego, iż jest z nich najsilniejszy, lecz ponieważ swymi poszukiwaniami sposobu na zerwanie mocy rytuału zaspokaja ich najsilniejszą potrzebę. Dotychczas

tylko kilka smoków rzuciło mu otwarte wyzwanie, ale te demony, które przeżyły pojedynek, zostały straszliwie okaleczone i zmuszone do banicji.

Król smoków nie ma wielu wrogów, gdyż nie jest bóstwem ekspansywnym. Włada Drapaczem Chmur i jego okolicami, trzymając potężne smoki pod kontrolą. Taki układ jest wygodny dla wszystkich.

Inspiracje na opowieść:

- Zabić smoka-samotnika wypędzonego przed laty przez Wija z Drapacza Chmur. Z jego skóry sporządzić pancerz, z kości zaklęty oręż, a krew wykorzystać do stworzenia potężnych fetyszy.
- Poznać sposób na powrót smoków do formy ducha i tym samym zapanować nad hordą tych bestii.

Smok, morfenitor

12, 7, 8, 9, Moc 40

Dary Ciemności: Diabelski glos, Płaszcz Mroku, Prymat potępieńca, Szkarłatny karaluch, Ślepia.

Zdolności: Moloch +5, Morf, Pożeranie (Utrzymanie pozycji +4), Przyczajony, Uczuciowiec (uwielbienie dla smoka).

Ognisty dech. Wydając 4 Mocy, smok może zionąć ogniem, co jest traktowane jak atak bronią strzelecką (szybkostrzelność 1/rundę, zasięg średni, obrażenia +4). Przewaga w teście po stronie ofiary oznacza, że ta zdołała uniknąć obrażeń.

Smocza skóra. Smok na każdej lokacji posiada 6 Ochrony.

Smoczy wzrok. Wydając 2 Mocy i wygrywając w przeciwstawnym teście *dominowania ducha*, smok może sparaliżować każdą istotę, której spojrzy w oczy, na tyle minut, ile przebić przewagi uzyskał.

Znaki. Niesamowita cisza. Pomimo wielkich rozmiarów smok porusza się bezszelestnie, gdyż Ciemność po prostu tłumi większość dźwięków wydawanych przez smocze upiory.

KSIĘGA SZÓSTA

PRAWA OPOWIEŚCI

ROZDZIAŁ XXII
INTERLUDIUM

Każde spotkanie, na którym będziecie przeżywać przygody swych bohaterów, poprzedza posiedzenie zwane Interludium. Poczynicie na nim ustalenia dotyczące najbliższej opowieści, określicie jej ogólne zarysy oraz niektóre składowe najbliższej przygody. Rolą narratora będzie zaś połączenie wszelkich wątków w ramach jednej opowieści.

Stworzone podczas Wprowadzenia ogólne założenia pomagają w zabawie, lecz nie stanowią jej sedna. Najwięcej satysfakcji i radości w narracyjnej zabawie fabularnej, jaką jest Klanarchia, daje bowiem współtworzenie opowieści. Dobry rys fabularny pozwala na maksymalne zaangażowanie się uczestników w przygody ich bohaterów. Kreacja ram opowieści będzie towarzyszyć Wam przed każdym spotkaniem. Stąd nazwa Interludium, gdyż gromadzicie się pomiędzy „właściwymi" spotkaniami. Wasze zebrania mają na celu opracowanie wstępnego szkicu najbliższej przygody oraz omówienie kwestii organizacyjnych. Nie zajmują wiele czasu, więc każde Interludium można przeprowadzić za pomocą zarówno komunikatorów internetowych, jak i podczas spotkania w pubie.

Wyrażenie oczekiwań

Interludium daje sposobność, by przedyskutować pomysły, podsunąć nowe rozwiązania i sugestie, a także wymienić uwagi i określić oczekiwania. To czas na współtworzenie scenariusza. Im więcej wysiłku włożycie w szkic opowieści, tym lepszą będziecie mieli później zabawę, a narratorowi ułatwicie stworzenie pasjonującej intrygi zgodnej z Waszymi oczekiwaniami.

Pierwszym krokiem jest wyrażenie oczekiwań odnośnie najbliższej opowieści. Dotyczyć one mogą zarówno fabuły, jak i kwestii organizacyjnych. Pomóc Wam może podsumowanie minionej przygody i refleksje na jej temat oraz wyciągnięcie wniosków. Jeśli w poprzedniej opowieści pojawił się ciekawy wątek tajemniczych druidów Piątej Pory Roku, być może warto go rozwinąć? Zagadnienia związane z artefaktem przodków nie potrafiły zaintrygować graczy - nie rozwijajcie ich dalej, zwyczajnie zakończcie ten trop. Dzielenie się spostrzeżeniami i śmiałe wyrażanie oczekiwań to fundament pozwalający doskonalić snucie opowieści i pomoc dla narratora, który kolejną historię poprowadzi zgodnie z oczekiwaniami graczy.

Przykład. Podczas Interludium gracze wspólnie ustalili, że miejscem kolejnych wydarzeń będzie siedziba klanu Rytualistów, stary dwór na zalesionym wzgórzu w Ciernistych Borach (natchnieniem był film, którego akcja działa się w starej posiadłości). Uczestnicy jednogłośnie przychylili się do sugestii jednego z graczy, aby wydarzenia toczyły się jesienią. Dzięki temu krajobraz wokół dworu będzie wyglądał najbardziej malowniczo.

Wybór motywów

Miałeś wypieki na twarzy podczas oglądania pościgu Nazguli za uciekającą Arweną? Mrówki na plecach, gdy nadchodziła armia Nieśmiertelnych w *300*? Błysk w oku przy kostce Le¬marchanda, zwiastującej nadejście Cenobitów? Podobały Ci się klaustrofobiczne jaskinie Wendoli w *Trzynastym Wojowniku*? Powiedz, co Cię interesuje, a otrzymasz to, ponieważ kolejną cegiełką w tworzonym scenariuszu jest wybranie przez każdego gracza takich motywów, na których mu szczególnie zależy. Choć mogą one mieć wpływ na całość wydarzeń i losy grupy, zostaną włączone w opowieść specjalnie dla osoby, która je wybrała. Każdy gracz może poprosić o jeden motyw, w przypadku krótkiej opowieści, bądź dwa - przy planowanym długim spotkaniu.

Dla Twej wygody podzieliliśmy motywy na kilka grup.

Akcja. Niektórzy wolą szperać w bibliotekach w poszukiwaniu imion demona, innych bawią dramatyczne sceny pościgów i walk. Dzięki wyborowi akcji masz pewność, że Twój bohater będzie miał okazję robić to, co Tobie sprawia największą przyjemność. Nie masz jednak wpływu na to, jak będzie przebiegać scena, ani jak się skończy. Jeśli zatem zapragniesz szaleńczego pościgu, nie wiesz, czy Ty będziesz gonił, czy też ścigać będą Ciebie. Nie możesz też z góry określić, w jaki sposób zakończy się wybrana akcja.

Przykład. Szabrowanie eksponatów, pojedynek, scena erotyczna, przemawianie do tłumu, odszyfrowywanie tajemnych zapisków, przekazywanie wiedzy, bitwa,

śledzenie, pościg, polowanie na wampira, konfrontacja psychiczna, narada wodzów, przeszukiwanie biblioteki, zwiad.

Grupy i postaci drugoplanowe. Pociągają Cię intrygi hanzyckich stronnictw? Poproś o wystąpienie w opowieści *pater familias* znanego rodu. Fascynują Cię Ebionici? Nie ma sprawy, mówisz i masz. Wybierz takie postacie i grupy, których obecność ożywi Twoją wizję świata i zwiększy chęć interakcji z nimi. Swoją decyzję oprzyj na anonimowych społecznościach i archetypach, nie wolno Ci wybierać osób znanych z imienia.

Przykład. Kompania soldacka, hanzycki asasyn, wybraniec egzarchy Admirała Radetzky'ego, Ebionita, razyda, sfora wilkołacza, żercy z Zakonu Rytualistów, nekrarcha z To'th.

Lokacje szczegółowe. Niektórzy z rozmarzeniem czekają, aż w historii pojawi się niebotyczna katedra wyznawców Jedynego. Inni mogliby pół opowieści spędzić w laboratorium lub archiwum klanowym. Jeśli jest miejsce, w którym dobrze się czujesz, to najlepszy moment, by włączyć je do najbliższej historii.

Przykład. Omam, Zguba, arena do gry w rozpłata, Pomrok, hanzycka karawana, interior, obóz koczowników, zatopione miasto, biblioteka, cmentarz, stary grobowiec, starożytne ruiny, studnia, wieża okultystów, laboratorium Technoklanu.

Konflikt indywidualny. Osobisty wróg bądź wewnętrzne rozterki potrafią nie tylko zachęcić bohatera do działania, lecz nawet zdominować wiele scen. Posiłkując się przykładowymi konfliktami zamieszczonymi na s. 401, wybierz taki, który najbardziej odpowiada Twoim oczekiwaniom i opowiedz się po jednej ze stron.

Zasoby. Dobra materialne bądź zasoby kultury, posiadające dla Ciebie szczególną wartość. Coś, co chciałbyś zdobyć, zbadać lub po prostu poznać.

Przykład. Legendarny sztandar soldacki, żaglowóz, sygnet rodu Sforzów, egzopancerz, złoto, leki, żywność, moduły technomantyczne, traktaty o Ścieżce Szalonego Wyjca, wiatroślizg, kronika rodu Sforzów, pamiętniki justycjariusza Hozutomiego.

Inne motywy. Wątki fabularne, zwierzęta, technologie, legendy, pieśni, sposób zachowania się postaci drugoplanowych, styl ubierania się, architektura i wszystko, co jeszcze przyjdzie Wam do głowy.

Do czego zobowiązuje narratora wybór motywów przez graczy? Przygotowując scenariusz, musisz uwzględnić w nim motywy wybrane przez graczy. To Ty precyzujesz wątki i od Ciebie zależy, jak ujawnią się w opowieści oraz jaką rolę będą w niej spełniać. Sugerujemy, abyś przeniósł na nie ciężar kluczowych elementów historii i wkomponował je w główną intrygę bądź w ważne sceny. Połączenie wszystkich motywów w spójną całość nie będzie proste. Trudności sprawiają z pozoru sprzeczne życzenia, np. hanzycka oaza na Pustyni i śnieżna świątynia na Lodowym Pustkowiu, lecz z tego impasu można wyjść na różne sposoby. Problem można rozwiązać, przenosząc część akcji do interioru, snu lub wizji jednego z bohaterów. Do łączenia sprzeczności świetnie nadają się wątki reminiscencji i retrospekcji, w których wydarzenia sprzed lat zawierają elementy opozycyjne w stosunku do właściwego miejsca i czasu wydarzeń (np. mieszkaniec oazy poprzez retrospekcję cofa się do srogiej zimy sprzed lat). Ostatecznie nic nie stoi na przeszkodzie, by akcja obejmowała duży okres czasu, w którym jest miejsce na odwiedzenie obu sprzecznych lokacji. Pamiętaj, że motyw wybrał konkretny gracz. To dla niego i pod kątem jego bohatera powinien być skonstruowany. Jeżeli gracz wybierze bitwę, niechaj ma możliwość wzięcia w niej udziału.

Do czego zobowiązuje gracza wybór motywu? Zamieszczenie motywu w opowieści jest ukłonem w stronę gracza. Dostarcza mu własnego, indywidualnego wątku i pozwala, choć przez chwilę, grać główną rolę w scenie. Gracz jest zobowiązany zainteresować się swoim motywem i angażować się w scenach pojawienia się elementu przeznaczonego specjalnie dla niego. Jeśli wybrał motyw technoklanyckiego szturmowca, w chwili pojawienia się takiej postaci powinien dążyć do interakcji, nawiązać rozmowę (lub choćby wyzwać na pojedynek!) Niemal na pewno dana postać jest jedną z kluczowych w opowieści, może posiadać cenne informacje bądź okazać się głównym wrogiem grupy. Nie wolno Ci przejść obojętnie obok wątku stworzonego specjalnie dla Ciebie! Pod koniec spotkania gracz otrzymuje Doświadczenie za zaangażowanie we własne wątki. Ponadto ma prawo nagrodzić 1 punktem Doświadczenia współuczestnika, który szczególnie interesował się jego wątkiem. Zachęca to uczestników zabawy, aby brali czynny udział w motywach zaproponowanych przez innych graczy.

Przykład. Ewa, jako miłośniczka horrorów, zażyczyła sobie szalonej i brutalnej sekwencji zbiorowej (wszystko jedno, czy będzie to walka, efekt okultyzmu, rytuał, czy jeszcze coś innego). Tomek dla swego kronikarza klanowego poprosił o konflikt indywidualny: wspólne dobro a partykularyzm (będzie orędownikiem wspólnego dobra). Norbert zapragnął, aby w opowieści była uwzględniona stara mistyczna księga.

Sprawy organizacyjne

Interludium to najlepszy czas na sprawy organizacyjne związane z bohaterami, czyli czynności wykonywane poza ramami opowieści, a jednak mające istotny wpływ na życie postaci. Mogą to być np. spieniężanie posiadanych zasobów i nabywanie nowych dóbr, kreślenie modułów technomantycznych, reperowanie pancerza, czyli te kwestie, na które często nie wystarcza czasu podczas snucia historii. To również doskonały moment na rozwój bohatera - naukę nowych socjotechnik, umiejętności bądź tajników okultyzmu poprzez poświęcenie tym czynnościom wystarczającej ilości czasu.

Przyjmując, że pomiędzy opowieściami mija pewien okres, a przez ten czas bohater ma możliwość odwiedzenia innych klanów, napotkania kupców i specjalistów, podczas Interludium macie szansę skoncentrować się na indywidualnych aspektach postaci. Dzięki temu właściwa fabuła może od razu zaangażować całą grupę, bez potrzeby wielogodzinnych wstępów - zaopatrzenia, wątpliwości dotyczących wydawania Doświadczenia czy rozwijania nabytych umiejętności.

Przykład. Gracze na podstawie Zamożności swoich bohaterów ustalają wysokość ich majątku. Narratorka pozwala im poczynić zakupy ekwipunku, bazując na cennikach zamieszczonych na kartach podręcznika. Norbert jako ubogi wiedźmiarz chce zrezygnować z zakupów, ale Tomek dzieli się z nim częścią swego stanu posiadania, co pozwala wiedźmiarzowi na nabycie rytualnych przedmiotów i ingrediencji. Żerca Ewy decyduje się na zakup latarki olejowej oraz kilku medialionów. Ponieważ jest to spotkanie przed pierwszą opowieścią, bohaterowie nie mają jeszcze punktów Doświadczenia i nie mogą nauczyć się nowych umiejętności.

Podsumowanie Interludium

Uczestnicy zabawy spotykają się przed następną opowieścią, by przygotować jej szkic. Wyrażają swoje oczekiwania, dzielą się uwagami odnośnie fabuły i snucia historii, a także załatwiają sprawy organizacyjne. Następnie każdy z graczy wybiera dla siebie motywy indywidualne. Na podstawie Zamożności obliczany jest stan majątkowy poszczególnych postaci; teraz można zakupić nowy sprzęt. Gracze informują o planach, jakie mają wobec swych bohaterów. Narrator wszystkie te motywy łączy w całość i przygotowuje z nich scenariusz. Gracze są zobowiązani angażować się w konflikt oraz we własne motywy. Nie zapomnijcie bezpośrednio przed pierwszą opowieścią wylosować Wyzwania egzarchów (patrz s. 159).

KOŚĆ JARZMOWA
PROWADNICA ZAWIASU GŁÓWNEGO
MIĘSIEŃ ŻWACZ
ŁUK JARZMOWY
GŁÓWNY ZAWIAS ŻUCHWY
PRZEDNI ZAWIAS ŻUCHWY
WYROSTEK DZIOBIASTY ŻUCHWY
MIĘSIEŃ ŻWACZ
OSŁONA MIĘŚNIA
ŻUCHWA
STAW SKRONIOWO-ŻUCHWOWY
DO NIEGO PRZYCZEPIONE SĄ MIĘŚNIE
ORGANICZNA BŁONA ŁĄCZĄCA SZCZĘKĘ I ŻUCHWĘ
MIĘSIEŃ ŻWACZ

ROZDZIAŁ XXIII
PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

Czym jest scenariusz?

Bóg nie gra w kości.

Albert Einstein

Scenariuszem nazywamy plan intrygi, w jaką zamierzasz wpleść losy bohaterów, a także wszelkie informacje, które pozwolą Ci sprawnie snuć opowieść. Najczęściej spisujesz w kilku punktach zarys fabuły, czyli wszystkie istotne zdarzenia, jakie powinny mieć miejsce podczas opowieści. Krótko charakteryzujesz ważne dla historii postaci, mapy i plany sytuacyjne, a nawet słowa, jakie bezwarunkowo muszą zostać wypowiedziane. Niektórzy przygotowują w scenariuszu fragmenty opisów lub wypowiedzi, którymi później posiłkują się w czasie opowieści, inni wypunktowują kluczowe wątki bądź zapamiętują najważniejsze sceny.

Przede wszystkim pamiętaj, że scenariusz piszesz dla siebie. To narzędzie, które ma być pomocne w prowadzeniu narracji. Notuj tylko te sprawy, o których możesz zapomnieć, lub takie, które pomogą Ci ogarnąć sytuację. Jeśli masz kłopoty z improwizacją, wypunktuj detale każdej lokacji (np. jeśli chcesz opisać dom kupiecki Hanzytów, wymień jego charakterystyczne cechy: trzy kondygnacje, herb rodu Patrocinellich nad wejściem, pokoje i świetlicę ze skórzanymi kanapami, ściany obite aksamitem, wszystko przesiąknięte dymem z papierosów i cygar itd.). Jeśli masz talent do prowadzenia scen dynamicznych, zaznacz w scenariuszu skrótowo: „gonitwa po dachach", bez zbędnego wodolejstwa, rysowania planu dachów i zaznaczania wysokości budynków.

Opowieść bez scenariusza to czysta improwizacja. Niekiedy wychodzi ona wspaniale, innym razem beznadziejnie. Scenariusz to Twoja ściąga i pomoc w każdej opowieści. Zawsze możesz do niego zerknąć, by wiedzieć, co, jak i kiedy powinno się wydarzyć. Choć nie wyręczy on uczestników zabawy w tworzeniu niezapomnianej opowieści, zapewni jej solidne fundamenty.

Jak stworzyć scenariusz?

Przed każdym spotkaniem obmyślasz intrygę, ustalasz punkty kulminacyjne, decydujesz się na określony styl opowieści i techniki narracyjne, a także przygotowujesz rekwizyty. Od czego zacząć? Jak się do tego zabrać? Wielu narratorów ma swoje sposoby i preferencje opracowywania scenariusza; my podamy Ci jeden z bardziej uniwersalnych.

Fundament historii

Przygotowując scenariusz, bazujesz na preferencjach i wyborach graczy, gdyż intryga musi obracać się wokół ich bohaterów. Nie musisz go wymyślać od podstaw, ponieważ wspólnie określiliście temat i nakreśliliście ogólny konflikt przy okazji Wprowadzenia, a w Interludium gracze podali elementy, na których szczególnie im zależy podczas najbliższej opowieści. Jesteś zobowiązany uwzględnić te ustalenia i połączyć wszystkie motywy w całość, wplatając je w intrygę, dobudowując tło fabularne, okraszając własnymi pomysłami i logicznie wiążąc w spójną historię.

Wypisz elementy opracowane podczas Interludium i główne założenia cyklu. Będą to kluczowe motywy najbliższej opowieści. Możesz pokrótce zastanowić się, jak zestroić ze sobą te składowe, lecz najlepiej będzie, jeśli przejdziesz do kolejnego kroku.

Pomysły

Wypisujesz na kartce wszystkie luźne pomysły dotyczące scenariusza. Nie zapamiętuj, lecz zapisuj. Części z nich nie wykorzystasz na najbliższym spotkaniu, ale może za pół roku sięgniesz do starych notatek i któraś z idei wyda Ci się inspirująca? Nie dbaj o logikę wynotowanych haseł i ich powiązania, po prostu punktuj wszystko, co wydaje Ci się dobrym pomysłem na element fabuły lub serię zdarzeń. Łatwo powiedzieć, trudniej wykonać. Skąd brać pomysły?

Wykorzystuj świat *Klanarchii*. Przejrzyj podręcznik i przeczytaj te fragmenty, które są spójne z założeniami Wprowadzenia. Wykorzystaj inspiracje, jakie znalazły się przy niektórych podrozdziałach. Świat to wielka skarbnica pomysłów i szkoda nie sięgnąć do tego źródła. Skoro tematem opo-

wieści są problemy Soldatów, wpleć wątki popularne dla tej Rodziny: honorowe pojedynki, prawo krwawej wróżdy, kontrakty najemne, zmazanie hańby. Tym samym opierasz scenariusz na specyfice soldackiego świata. Nawet jeśli jego eksploatacja może wydawać Ci się mało twórcza, pamiętaj, że wymyślanie za każdym razem odmiennych motywów jest niezwykle czasochłonne i męczące, a przecież to nie oryginalność scenariusza gwarantuje dobrą zabawę, lecz samo snucie opowieści.

Obserwacja. Może czytałeś ostatnio ciekawą książkę, oglądałeś film albo byłeś świadkiem interesującej sytuacji? Zapamiętuj wszystko. Po pewnym czasie wyrobisz w sobie zdolności obserwacji, a niemal każdą sytuację, postać, film, kawałek muzyczny oraz inne szczegóły będziesz potrafił adaptować na potrzeby opowieści.

Przykład. Piekielne lokum. Kilka dni temu emitowano w telewizji reportaż o ruchach geologicznych i miasteczku, pod którym od kilkudziesięciu lat temperatura dochodzi do tysiąca stopni Celsjusza. Pękają ulice i ściany budynków, ze szczelin wydobywają się trujące gazy, kamienie są rozgrzane do kilkudziesięciu stopni, a mieszkańców ewakuowano już dawno temu. Podobne miasteczko wrzucamy na Rubież, przekształcamy je architektonicznie w siedzibę klanu i już mamy miejsce akcji.

Wyśniony kult. Czytaliśmy ostatnio Fryderyka Nietzschego i zainspirował nas fragment mówiący, że wyobrażenia religijne ludzi mają swoje początki w snach i ich interpretacji. Natchnęło to nas do dalszych kroków. Ludzie, którym się śni ta sama rzecz, zaczynają w nią wierzyć i ją czcić. A potem pojawia się ona w rzeczywistości. Nie wiadomo jednak, czym ona jest.

Selekcja motywów i powiązanie ich w spójną całość

Ze swojego zbioru pomysłów wybierz te, które wydają Ci się pomocne do powiązania motywów kluczowych, pasują do konwencji zabawy i wizji cyklu albo spodobały Ci się szczególnie. Nie warto męczyć się nad motywami, które nie stymulują wyobraźni i wydają Ci się mało porywające. Dodaj teraz motywy kluczowe i na ich kanwie zbuduj główne wątki. Połącz je, tworząc szkielet fabuły.

Ten etap jest dla niektórych najtrudniejszy, gdyż trzeba nie tylko stworzyć spójną historię, ale również sprawić, aby była ciekawa i interesująca. Aby to uczynić, warto uwzględnić, kilka najbardziej charakterystycznych składowych dobrej historii.

Miejsce akcji. Stwórz kilka charakterystycznych lokacji, w których będą miały miejsce najważniejsze wydarzenia. Polana ze stawem, w którym zatopiono starożytną machinę, jaskinia, na ścianach której tańczą cienie zmarłych przodków, albo wielka sala, wsparta na kolumnach połączonych setkami splątanych łańcuchów, zapadną w pamięć bardziej niż zwykła polana w lesie, jaskinia w górach czy komnata w warowni. Niezwykłość miejsca ogranicz tylko do szczególnie ważnych lokacji, a wówczas wyraźnie odróżnisz je od innych, powszechnych krajobrazów.

Streszczenie fabuły. Zwizualizuj przebieg wydarzeń, zupełnie jakbyś był reżyserem filmu. Pomijaj szczegóły, koncentruj się na motywach kluczowych z punktu widzenia bohaterów, abyś mógł przewidzieć prawdopodobny przebieg wydarzeń. Na razie skupiaj się na tym, co ma się wydarzyć, a nie jak.

Ustawianie scen. Podziel fabułę na sceny kluczowe dla opowieści. Zastanów się, jak przedstawisz graczom każdą z nich i jak zaprezentujesz im wydarzenia, które umieściłeś w streszczeniu historii. Musisz wiedzieć, jaka będzie rola bohaterów w każdej scenie, aby znać odpowiedź na pytanie, co w danej chwili mają robić?

Główny przeciwnik. Nie ma dobrej historii bez wroga godnego bohaterów. Mogą go nie znać, lecz to nie oznacza, że bez niego historia się obędzie. Przez cały czas bohaterowie powinni być świadomi zagrożenia, ponieważ prędzej czy później wróg uderzy... Tworząc przeciwnika - potwora, złego człowieka lub demona - włóż w to wiele serca. Inteligentny przeciwnik jest godny szacunku i zawsze stanowi wyzwanie dla bohatera. Kiedy jest pewny siebie, występuje jawnie, ufny w swą moc. Przebiegły wróg będzie krył się w cieniu, czekając na sprzyjającą okazję. Zaatakuje wtedy, kiedy ma szansę na zwycięstwo albo po to, by zadać cios z zaskoczenia i nie pozwolić, aby bohaterowie poznali jego imię. Zapomnij o szaleńcach, którzy pragną władzy nad światem. Podstawowe pytanie, na które musisz znać odpowiedź, kreując postać głównego wroga w opowieści, to pytanie o cel, jaki mu przyświeca, gdy szkodzi postaciom. Dlaczego je zwalcza, zamiast zignorować lub przekabacić na swoją stronę? Czy bohaterowie widzieli coś, czego nie powinni? Wiedzą za dużo? Nadepnęli mu na odcisk? Obrazili go? A może przyczyna tkwi głębiej - w historii lub dawnych rodzinnych konfliktach?

Kluczowe postaci drugoplanowe. Przygotuj także postaci drugoplanowe ważne z punktu widzenia graczy. Nie twórz ich zbyt wielu, gdyż bohaterowie będą ich mylić ze sobą, a Tobie sprawi trudność zindywidualizowanie każdego z nich. Na sześciogodzinną sesję całkowicie wystarczą dwie lub trzy kluczowe postacie.

Wydarzenia niezależne. Zastanów się, które z wydarzeń są zależne od wyborów bohaterów, a które stanowią niezależne tło fabularne (np. ognista burza zapowiedziana przez wróżbitów). Wydarzenia niezależne od bohaterów wykorzystaj podczas sesji jako narzędzie kontrolowania akcji i uwiarygodnienia działań postaci drugoplanowych.

Elementy grywalności. Jeszcze raz prześledź główne sceny opowieści i uzupełnij je o składowe grywalności: trudne wybory, przeszkody, konflikty oraz motywy dynamizujące akcję i zwiększające zaangażowanie w nią graczy.

Spisz scenariusz. Wypisz w punktach elementy, które dotąd opracowałeś. Pomaga to w uporządkowaniu intrygi i zapamiętaniu kluczowych scen. Jeśli masz problemy z improwizowaniem opisów, przygotuj zawczasu listę charakterystycznych cech lokacji i postaci drugoplanowych, a nawet fragmenty opisów. Podczas sesji wystarczy, że zerkniesz w notatki i będziesz wiedział, co w danej chwili powinno się wydarzyć i jak to przedstawić.

Ostatnie przygotowania

Opracowałeś intrygę i wiesz już, co ma się wydarzyć, czas więc na dopięcie ostatniego guzika. Dopracuj scenariusz, aby wyeliminować z niego błędy, nielogiczne rozwiązania i niespójności. Przygotuj odpowiedzi na ewentualne pytania graczy dotyczące detali. Analizuj po kolei poszczególne sceny, zadawaj jak najwięcej pytań odnośnie działania wroga, jego motywacji i prawdopodobnych zachowań bohaterów. Dlaczego, jak, kiedy, po co? Zadbaj o rekwizyty, jeśli przewidziałeś dla nich zastosowanie. Wypisz charakterystyki przeciwników, z którymi przyjdzie się zmierzyć bohaterom, aby wszystko szło szybko, łatwo i sprawnie. Przeczytaj jeszcze raz scenariusz, sprawdzając, czy nie ma w nim luk logicznych. Jeśli nie masz zastrzeżeń, Twój scenariusz jest gotowy.

ROZDZIAŁ XXIV
SNUCIE OPOWIEŚCI

W poprzednich księgach poznałeś dokładnie świat i motorykę *Klanarchii*. Teraz chcielibyśmy pomóc Ci w prowadzeniu opowieści. Poznasz tajniki budowania nastroju mrocznej baśni i grywalności, przeczytasz także wskazówki odnośnie odgrywania postaci i szczegółowych technik narracyjnych.

Czym charakteryzuje się dobra opowieść?

O dobrej opowieści możemy mówić, kiedy jej snucie sprawia wielką satysfakcję wszystkim uczestnikom zabawy. Jest to dość oczywistej ogólne stwierdzenie, dlatego postaramy się sprecyzować, co dokładnie mamy na myśli, a także przedstawimy metody, jak osiągnąć zamierzony efekt. Dobra opowieść w *Klanarchii* charakteryzuje się nastrojem mrocznej baśni, wyczuwanym przez wszystkich uczestników i budowanym za pomocą opisów oraz technik narracyjnych, a także grywalnością, czyli elementem zwiększającym zaangażowanie graczy. Bez opisów zabawa przekształca się w grę planszową, za to ich nadmiar powoduje, że spotkanie przeradza się w pozbawiony emocjonującej akcji ciąg ładnych obrazów i nudny popis gawędziarstwa. Dobrą zabawę w Klanarchii zapewnia połączenie obu wymienionych składowych w proporcjach odpowiednich do zamierzonego efektu.

Nastrój mrocznej baśni

Dzieci zawsze będą się bały ciemności, a ludzie - z umysłami wyczulonymi na tajemnicze impulsy - zawsze będą drżeć na myśl o skrytych, widmowych obecnościach obcego życia, tętniącego w rejonach poza gwiazdami, czy też otaczającego nasz własny glob w potwornych zamiarach, które może wyczuć tylko szaleniec.

Howard Philips Lovecraft, *Nadnaturalny horror w literaturze*, przeł. A. Ledwożyw

Nastrój mrocznej baśni tworzony jest poprzez opisy i odgrywanie bohaterów Stymuluje to wyobraźnię, zwiększa wiarygodność otaczającego postacie świata, pozwala na zawieszenie niewiary, rodzi skojarzenia wspólne dla większości graczy. Jeśli wszyscy uczestnicy współpracują ze sobą podczas opisów, opowieść może nabrać jednakowego dla wszystkich kolorytu, tak intensywnego jak w grach, filmach i książkach, które wspomina się z rozrzewnieniem.

Przedstawianie świata. Odpowiednio dobrane słowa oddadzą koloryt krajobrazów i barwę świata. Na przykład opis prastarej świątyni pożartej przez dziką naturę, może zostać spotęgowany przez wzmiankę o filarach niknących w mroku sklepienia, posągach rogatych demonów skrępowanych kolczastym oplotem drutem ciernistego krzewu, spękanych kamieniach, w których gnieździ się robactwo, zmurszałych murach i płaskorzeźbach skrytych za zasłoną szarego mchu. Przez odpowiednio dobrane słowa, alegorie i porównania uwypuklasz wrażenie przemijania, symbol upadku miejsca kultu i grozę upiorów oraz echo bytności dawnych lub obecnych mieszkańców świątyni.

Odgrywanie bohaterów i postaci drugoplanowych. Odpowiednie odgrywanie bohatera przez gracza (a przez narratora postaci drugoplanowej), jego sposobu mówienia, zachowania, prowadzenia rozmowy i metody realizacji planów, dodaje mu głębi i zmienia archetyp w istotę z krwi i kości. Poprzez odgrywanie oddasz butę i dumę bohatera bądź rozterki związane z podejmowanymi przezeń wyborami. Bez odgrywania bohaterowie opowieści, zarówno pierwszo-, jak i drugoplanowi będą tylko pionkami na mniej lub bardziej kolorowej planszy. Więcej o odgrywaniu bohatera przeczytasz na s. 403.

Interakcje. Rozmowy bohaterów i postaci drugoplanowych wzbogacają opowieść, budując ich wzajemne relacje. Utwierdzają uczestników zabawy, że napotkany inkwizytor czuje sympatię do kronikarza klanowego, a w rozmowie ze śniącym wyraźnie przebijał jego negatywny stosunek dc paktowania z upiorami. W odgrywanie interakcji powinien być zaangażowany w równej mierze narrator, co gracze.

Fabularyzacja motoryki. Pod tym pojęciem rozumiemy unikanie języka motoryki tam, gdzie można zastąpić go opisem zrozumiałym i jednoznacznym dla wszystkich oraz przekładanie wyników testów na opisywanie konkretnych sytuacji. Utratę stopnia Zdrowia odda odgrywanie gorszego samopoczucia i kontuzji, a narrator kreując opis, będzie pamiętał o bolącej ranie i wyczerpaniu postaci.

Diabeł tkwi w szczegółach

Opowieść rozgrywa się w wymyślonym świecie, dlatego im bardziej szczegółowo zostanie on opisany, tym dokładniej gracze będą mogli go sobie wyobrazić. Snując opowieść, zadbaj zatem o detale. Zachowanie się Soldatów jest inne niż Rytualistów, a krajobraz Pustkowi to nie Żyzne Ziemie Dominatu. Opisuj stroje, zwyczaje, ozdoby i szczegóły, które dodadzą kolorytu krajobrazom, postaciom i wydarzeniom. Wykreujesz wtedy iluzję rzeczywistości, a wymyślony świat zacznie tętnić życiem. Pozwól bohaterowi poczuć stęchliznę To'th, zobaczyć białe bezkresy Lodowego Pustkowia, spuszczać nieśmiało wzrok na widok pięknej kobiety bądź rozmawiać na błahe tematy z napotkanym wędrowcem. Szczególna rola przypada tutaj wątkom obyczajowym i kulturze: klanowym konwenansom, wierze w techniki mistyczne, lękom przed upiorami, troskom i radościom codziennego dnia. Oddaj to wiernie, a świat nabierze głębi.

Punkty kulminacyjne

To chwile najwyższego napięcia, które z założenia są zwieńczeniem fragmentu, bądź nawet całej, opowieści. Bohaterowie są świadomi ich istnienia, a wyczekiwanie na punkt kulminacyjny - przysłowiową ciszę przed burzą - to czasami ulubione fragmenty fabuły. Przełomowym scenom często towarzyszy konfrontacja - walka lub konflikt społeczny, ale nie jest to regułą. W filmach kulminacja niemal wyłącznie kojarzy się z zakończeniem opowieści pojedynkiem z czarnym charakterem, ale zachęcamy do stosowania tego zabiegu znacznie częściej. Niechaj każdy rozdział opowieści, a nawet niewielka scena, mają swój punkt kulminacyjny. Tak pokieruj opisem i akcją, aby napięcie stopniowo rosło. Pamiętaj, że sceny walki same w sobie nie są najważniejsze. Jeśli sądzisz, że wystarczy doprowadzić do starcia, aby osiągnąć efekt, nie zdziw się, że podczas kolejnej potyczki Twoi gracze będą ziewać. Po kulminacji pozwól bohaterom odpocząć w spokojniejszej scenerii, dać im chwilę wytchnienia.

Przykład. Grupa zna miejsce, w którym zamknięto potężnego demona i postanawia go uwolnić, aby w zamian spełnił jej życzenie. Bohaterowie zaopatrują się w talizmany i wynajmują egzorcystę, aby wspierał ich wiedzą i doświadczeniem, uczą się także zaklęć chroniących przed gniewem upiora. Zrywają pieczęć z żelaznych wrót i otwierają je na oścież. Po trzykroć przyzywają upiora po imieniu (pełna podniecenia chwila oczekiwania na punkt kulminacyjny), a on odpowiada. Wyłania się z Ciemności, niczym podejrzliwa bestia, która wyczuła, że mięso samo do niej przyszło.

Ujęcia

Pamiętaj o złotej zasadzie - im więcej opisu, tym bardziej wspomagany jest nastrój, kosztem akcji i ogólnie pojętej grywalności. Cała sztuka polega na tym, aby wiedzieć, kiedy opis pomaga opowieści, a kiedy należy go ograniczyć lub z niego zrezygnować. W podejmowaniu takich decyzji pomoże Ci spojrzenie na fabułę z punktu widzenia reżysera filmowego oraz stosowanie filmowych technik kompozycji

i opisu. Każdą scenę i sekwencję można opisać w odmienny sposób, kładąc nacisk na cel, jaki pragniemy w niej uzyskać. Sposoby te pogrupowano w ujęcia, gdyż w *Klanarchii* panuje analogia do sztuki filmowej. Poniżej przedstawiono metody sprawnego operowania opisem, w zależności od rodzaju ujęć.

Ujęcia dynamiczne. Akcja toczy się w zawrotnym tempie, pobudza uczestników zabawy, aktywizuje ich. Musi być dramatycznie, niebezpiecznie i szybko: zawzięte pościgi, brutalne walki w barwach krwawego snu (s. 174), zwroty akcji, adrenalina, liczne testy. Zminimalizuj opis do podstawowych informacji o rozwoju wydarzeń. Deklaracje graczy muszą być proste, zwięzłe i odnosić się bezpośrednio do akcji, a nie do przemyśleń bohatera. Jeśli musisz rozstrzygać konflikty, rób to szybkimi testami przeciwstawnymi, a nie Schematem Pentagramu. Odgrywanie ma na celu oddać w szybkich ujęciach zachowanie bohaterów w sytuacjach napięcia i stresu.

Ujęcia nastrojowe. Przeciwieństwo fragmentów dynamicznych. Ich celem jest przekazanie nie tylko informacji, lecz przede wszystkim - wzbudzenie określonych skojarzeń i uczuć związanych z sytuacją, w jakiej znaleźli się bohaterowie, a także wyeksponowanie wrażeń graczy w tej konkretnej chwili. To czas na budowanie nastroju grozy, rozbudowane opisy narratora, namiętne, pełne pasji rozmowy z postaciami drugoplanowymi, a także narrację graczy, oddającą emocje i myśli ich postaci. W ujęciach nastrojowych unikaj języka motoryki i nie wykonuj testów. Narrator może również opisać sekwencje, w których bohaterowie nie biorą udziału (np. przemarsz wrogiego oddziału), jeśli ich zaprezentowanie będzie sprzyjać budowaniu klimatu. Przykładami scen nastrojowych mogą być: wędrówka przez mroczny las, obrzęd ku czci przodków, zachwyt nad starą kroniką klanową, kąpiel w jeziorze, sen jednego z bohaterów, audiencja u decydenta klanu, rozmowa postaci drugoplanowych w zupełnie innym miejscu i czasie, niż obecnie znajdują się bohaterowie, podzielenie się obawami bohatera z nieobecnymi podczas ujęcia widzami filmu (w scenie jest tylko bohater, który opisuje swoje przemyślenia).

Ujęcia zadaniowe. Przedstawiają realizację pomniejszego celu przez bohaterów lub postacie drugoplanowe (ale w związku z bohaterami, np. zdobycie informacji od mieszkańców klanu, nakłonienie znachora do wyjawienia sekretu, rozszyfrowanie zatartej inskrypcji z murów świątyni, przygotowanie fetyszy do egzorcyzmów). Graczy najbardziej interesuje rezultat ich wysiłku bądź efekt interakcji z postacią drugoplanową. Mniej są zainteresowani nastrojem, a podejmowane przez ich postaci działania zazwyczaj nie wymagają dodatkowego dynamizowania akcji. Zadania z reguły są pośrednimi krokami do realizacji głównego celu, niemniej jednak ważnymi z punktu widzenia graczy. Sugerujemy, aby w ujęciach zadaniowych opisy koncentrowały się tylko wokół informacji o podejmowanych przez bohatera działaniach i rezultatów jego wysiłku (dokładne opisywanie zadeklarowanych czynności, interpretacja testów, kluczowe rozmowy, reakcje postaci drugoplanowych). Inaczej mówiąc, przedstawiaj to, co ważne, rezygnuj zaś z opisów, które nie mają wiele wspólnego z wykonywaniem zadania lub nie są istotne dla opowieści. Na przykład, jeśli grupa podjęła wysiłek zbudowania zasieków wokół obozu jako ochrony przed wilkołakami, wówczas w krótkich zdaniach przybliż budowę umocnień i czynności z tym związane: kopanie rowów, ciosanie ostrokołu, nawijanie drutu kolczastego (a przy tej czynności - zacięcie się w palec jednego z bohaterów). Poproś o test rzemiosła i na podstawie jego wyniku przedstaw sposób konstrukcji i zastawienia przemyślnych pułapek na wrogów, którzy uderzą z południa. Oszczędź sobie i innym opisywania spraw drugorzędnych dla tego ujęcia (np. chodzenia do wychodka lub przygotowania posiłku), nie prezentuj przez pół godziny strojów i zachowania pomagających wam najemników, jeśli pierwszy atak watahy rozszarpie ich na strzępy.

Cięcia. Są jednym z najbardziej charakterystycznych zabiegów montażu filmowego. Zamiast przedstawiać historię jako chronologiczny i ciągły zapis, stosujesz skrót i wycinasz z niego „puste" sceny, czyli fragmenty, które nie mają znaczenia dla opowieści. Pozostaw wyłącznie motywy ważne dla fabuły i przeskakuj pomiędzy ujęciami, eksponując elementy mające istotne znaczenie. Jeżeli bohaterowie muszą kolejno odwiedzić trzy klany, pomijasz sceny podróży pomiędzy ich siedzibami lub przedstawiasz je krótkim ujęciem nastrojowym (pod wspólnym tematem: wędrówka była ciężka). Od razu przechodzisz do sceny, w której bohaterowie przybywają do innego klanu. Cięcia mogą dotyczyć całych scen, ale również poszczególnych sekwencji. Zamiast ciągnąć, minuta po minucie, opis rozmowy z wróżbitą, metodą cięcia przejdź od razu do chwili, gdy dzieli się on swoją wizją. Za pomocą montażu możesz prowadzić akcję równolegle, jeżeli drużyna się rozdzieli, przeskakiwać między sekwencjami od jednego do drugiego wątku lub nawet wprowadzić achronologię i opisać, jak bohater wpadł w pułapkę, a potem podzielić się z pozostałymi członkami grupy wizją przygotowań do zasadzki.

Układanie ujęć. Do odpowiednich ujęć dostosuj wszystkie istotne szczegóły dla opowieści. Postaraj się, aby każdy ważny wątek miał własną sekwencję i opis. Dobrą kompozycję zapewnia naprzemienne układanie poszczególnych rodzajów ujęć - raz ujęcie zadaniowe, potem nastrojowe, potem znów zadaniowe, dynamiczne itd. Trzy ujęcia nastrojowe pod rząd znużą graczy i narratora, za to wplecenie pomiędzy nie sekwencji pościgu (ujęcie dynamiczne) znakomicie wpłynie na filmową kompozycję opowieści.

Grywalność

Nie ten umiera, co właśnie umiera,
Lecz ten, co żyjąc, w martwej kroczy chwale.

Jacek Kaczmarski, *Somosierra*

Pamiętasz zapewne niejedną grę komputerową, która - pomimo oszałamiającej grafiki - zupełnie nie zachęciła do grania albo ciekawie zmontowany film, z pięknymi zdjęciami i efektami, na którym przysnąłeś w połowie? Tym produktom zabrakło esencji zabawy, iskry, którą w grach zwiemy grywalnością. W *Klanarchii* składają się na nią te czynniki opowieści, które zwiększają zaangażowanie graczy. Uczestnicy zabawy przede wszystkim chcą pograć swymi postaciami, więc dobra opowieść musi im to umożliwiać. Zbudowanie pięknej historii i zawiłej intrygi, a nawet utrzymywanie nastroju to cechy drugorzędne wobec podstawowej zasady grywalności - daj graczom pobawić się ich postaciami.

Snuj wątki dla bohaterów

Jeśli gracz odgrywa egzorcystę, a opowieść polega na ciągłych negocjacjach z kupcami, poczuje się rozczarowany, gdyż nie może pograć wybraną postacią. Wybór egzorcysty to jednoznaczny sygnał dla wszystkich uczestników: „Pragnę konfrontacji z upiorami, chcę tropić demony, przeciwstawiać się Ciemności!". Jeżeli śniący zdobył wreszcie upragniony czar z nowej Ścieżki, pewnie marzy, aby w końcu go wykorzystać. Postać z wysokim *obyciem* będzie dumna, jeżeli z całej grupy tylko ona będzie wiedziała, jak odpowiednio zachować się w obecności justycjariusza. Najprostszym sposobem prowadzenia akcji pod kątem graczy jest zapytanie ich wprost, czego oczekują od opowieści. Wiele osób nie potrafi na to jednoznacznie odpowiedzieć, ale Ty, jako narrator *Klanarchii*, jesteś w komfortowej sytuacji. Gracze bowiem razem z Tobą określili temat cyklu we Wprowadzeniu, a w Interludium współtworzyli ogólne założenia najbliższej sesji. Tym sposobem z dużą dozą prawdopodobieństwa określisz, czego oczekują. Pozwól inkwizytorowi tropić herezję, a siepaczowi dowieść męstwa i siły.

Oczekiwania graczy pomoże Ci określić motoryka. Gracze, poprzez profil swoich bohaterów (archetyp, rozdzielenie Punktów Kreacji na umiejętności, wybór egzarchy) dają do zrozumienia, jakich oczekują wątków. Skoro uczestnik wydał mnóstwo Punktów Kreacji na *parkour*, na pewno ucieszy go, że jego bohater będzie mógł wykazać się niezwykłą sprawnością w zawziętym pościgu po gzymsach starożytnych budowli:

Wyzwania i pomniejsze cele

Czymże jest zwycięstwo osiągnięte bez trudu? Warto pamiętać o tej prawdzie przy tworzeniu scenariusza opowieści. Wyznacz bohaterom wielki cel, taki, że aby go osiągnąć, będą musieli pokonać kolejne etapy i osiągnąć pośrednie cele. Aby poznać imię zdrajcy, muszą odnaleźć tajemniczą kronikę, znajdującą się w rękach korodera Wielkiego K. Do pokonania kapłana przyda im się artefakt, który posiada nieprzychylny im technomanta. Przekonanie do siebie technomanty wymaga z kolei sprytu i drobnych zabiegów. Przeciwności, które napotykają bohaterowie na drodze do celu, rodzą kolejne pomniejsze zadania. Przeszkody, jakie przed nimi piętrzysz nie są przesadnie wielkie, ale przyjemność płynąca z ich pokonania bywa nie mniejsza niż podołanie głównej misji. Nie przesadzaj jednak i tak stopniuj niebezpieczeństwo, aby było ono dostosowane do możliwości bohaterów. Zanim rzucisz przeciwko nim cesarskiego Cienia, pozwól najpierw zmierzyć się ze słabszym przeciwnikiem.

Konflikty

Każdą opowieść napędza konflikt. Napięcie bądź spór pomiędzy dwoma stronami staje się katalizatorem wydarzeń i źródłem intrygi. Konfrontacja z postaciami drugoplanowymi zawsze elektryzuje akcję. Tam, gdzie pojawia się niezgoda, robi się znacznie ciekawiej, gdyż pojawia się również naturalne dążenie do wygrania konfliktu lub osiągnięcia porozumienia. A realizacja tych celów wymaga aktywności graczy. Pojedyncze spięcie łatwo da się zaimprowizować, tworząc istotę wrogo nastawioną do grupy, która przy pierwszej nadarzającej się okazji przeciwstawi się bohaterom. Jednakże szczegółowe opracowanie konfliktu wymaga już znacznie większych przygotowań, przede wszystkim zbudowania wiarygodnej motywacji dla przeciwnika stanowiącego wyzwanie odpowiednie do potencjału grupy. Sam powinien być nieco potężniejszy od pojedynczego bohatera lub mieć kilku popleczników, którzy wyrównają jego szanse.

Przykładowe rodzaje konfliktów:

Ambicja a pokora. Żądza osiągnięcia więcej, niż posiada się do tej pory, popycha ludzi do nieobliczalnych czynów. Rzecznicy rodu, myśląc o własnej pozycji, narażają na upadek cały klan. Siepacze i żercy, chcąc zyskać sławę, podejmują głupie i brawurowe działania. Okultyści stawiają na szali własną duszę i życie innych, aby zdobyć nową wiedzę i zdolności. Nadmierna ambicja to sojusznik Ciemności, lecz zupełny jej brak pcha do zniewolenia i marazmu. Jak zawsze, najtrudniej jest kroczyć środkiem.

Klan a klan. Waśnie klanowe i rodowe walki o przeróżne sfery wpływów toczą się zarówno na dworach arystokratów Rodziny, jak i na arenach szampierzy. Eskalacja konfliktu, dotyczącego nawet tak błahej dla Unii sprawy, jak spór o dostęp do bogactw czy przywileje handlowe, może wywołać wojnę, w którą zaangażuje się wiele klanów.

Ludzie a potwory. Wyklęci obleczeni w ciało straszliwych, mięsożernych hybryd, samotnych bestii poszukujących pożywienia. Ludzie już dawno zatracili swoje człowieczeństwo. Potwory są wszędzie, nawet w nas samych.

Ludzie a upiory. Nie ma bardziej namacalnych potęg Otchłani niż wyklęci. Upiory przenikają z Pomroku jako powykręcane, ohydne bestie, poszukujące mięsa i świeżej krwi. Co bardziej sprytne bękarty Ciemności plotą misterną pajęczynę kłamstw, zakładają kulty, kradną ludziom ciała bądź nawiedzają dzikie obszary. Wiele upiorów w ludzkiej postaci wkracza pomiędzy zwykłych mieszkańców klanów, by podstępnie szerzyć zło i sprowadzać człowieka na drogę występku.

Ludzie a wampiry. Wampirzy hrabiowie do perfekcji opanowali sztukę dominacji. Posiadają w klanach wielu szpiegów, którzy, zniewoleni mocami mrocznych władców lub skuszeni obietnicą wiecznego życia, realizują cele splugawionego. U źródła wielu intryg i kryzysów społecznych czai się straszliwy cień wampirzego lorda.

Ludzie a wilkołaki. Sfory wilkołaków niekiedy opuszczają swoje terytorium i wyruszają po mięso lub w celu stworzenia jak największej liczby szczeniąt. Szczep Wygnańców z Burzgor snuje intrygi, w których narzędziem równie często jest człowiek, co też ich znienawidzeni współbracia. Gdy w pobliżu pojawiają się wilkołaki, ich ślad zawsze znaczą krwawe strzępy ofiar.

Młodzi a starzy. Zastany stan rzeczy, podzielone strefy wpływów i stare układy nie są świetlaną perspektywą dla ambitnych młodzieńców. Niecierpliwi i żądni wrażeń nie chcą spokojnie czekać na swą kolej, a o wszystko muszą szarpać się z grupą doświadczonych harpii. Nic dziwnego, że wielu dąży do zmian i do rewolucji, która wprowadzi nowy porządek.

Rodzina a Rodzina. Odmienne obyczaje, mentalność i cele czterech Rodzin są pomiędzy nimi źródłem nieustannych waśni. Każda z nich kosztem pozostałych pragnie powiększyć swoje wpływy w Unii Omamu. Punktów palnych jest wiele i jeśli zabraknie głosu rozsądku oraz skłonności do kompromisu, eskalacja konfliktu może zagrozić stabilności całego Omamu. A wróg tylko na to czeka.

Unia Omamu a Dominat Ebionitów. Zawziętość Cesarza, by zdławić ostatni bastion wolności, jakim jest Omam, podsyca bezustanną wojnę. Konfrontacja przebiega na wszystkich płaszczyznach, Cesarz nie przepuści bowiem okazji, by nie zaszkodzić wrogowi. Cienie polują na śniących w interiorach, Ebionici nasyłają upiory na wolne klany, a w samym Omamie czają się agenci, gotowi na rozkazy swego władcy. Omam jednak nie pozostaje dłużny i bezwzględnie zwalcza zwolenników imperium.

Unici a czciciele druidyzmu. Prawa natury obowiązują każdego człowieka, dlaczego zatem nie podążać ścieżką jej kultu? Tarcza Omamu zazwyczaj jest zbyt odległa, by na czas ochronić przed zewnętrznym zagrożeniem albo zapobiec klęsce nieurodzaju, powodzi lub zarazie. Tymczasem upiory żywiołów, straszliwa manifestacja sił natury, błyskawicznie przybywają na każde wezwanie...

Unici a kult Wielkiego K. To, co dotąd uchodziło za niemożliwe, zostaje ujarzmione dzięki wymyślnym maszynom. Czy zatem Tradycja wciąż powinna obowiązywać? Koroderzy namawiają do eksperymentowania z tworzywem, a ich logiczna argumentacja przekonała już niejednego intelektualistę z wolnych klanów. Konstruktorzy w tajemnicy testują niektóre moduły techniczne, technomanci zaczytują się w zakazanych księgach nekrotechniki. Rodzą się wątpliwości, czy naprawdę za geniuszem nauk Wielkiego K stoi Ciemność?

Wspólne dobro a partykularyzm. Niektórzy nie patrzą dalej niż na czubek własnego nosa, przedkładając swoje interesy nad dobro ogółu. Dotyczy to nie tylko poszczególnych ludzi, ale również całych klanów i Rodzin realizujących politykę bez oglądania się na innych. Pomnażają

one swoje korzyści kosztem wspólnoty. Zawsze jednak znajdzie się ktoś, kto wstawi się za wspólnym dobrem i napiętnuje egoizm.

Trudny wybór

Najprościej rzecz ujmując, jest to zbudowanie sytuacji, w której zmuszasz gracza do podjęcia określonej decyzji, a każda z możliwych opcji wyboru jawi mu się równie atrakcyjnie lub równie źle. Wybór musi wyraźnie dotyczyć bohatera, dotykać jego przekonań lub tematu cyklu, w przeciwnym razie gracz może zignorować Twe wysiłki, nie do końca pojmując, dlaczego dana sytuacja miałaby go zainteresować. Kolejnym warunkiem trudnego wyboru jest przewidzenie przez gracza możliwych jego konsekwencji. Dylematy związane z szacowaniem korzyści i strat rodzą emocje oraz obawę przed złą decyzją. Przykładem trudnego wyboru hanzyckiego kupca jest podpisanie ryzykownego kontraktu. Może zarobić tysiąc denarów, ale równie dobrze może stracić połowę tej sumy i narazić się na gniew potężnego pater familias. Nie podpisanie kontraktu sprawi natomiast, że jego sytuacja finansowa nie ulegnie zmianie. Gracz zaczyna rozmyślać, co bardziej opłaca się jego kupcowi i jakie mogą być konsekwencje gniewu pater familias. Zwróć uwagę, że konsekwencje wyboru najlepiej opierać na trudnych do, oszacowania elementach: na czyjejś przychylności lub antypatii, na sławie lub pozycji w społeczności. To wprawdzie znacznie komplikuje podjęcie decyzji, ale jednocześnie zwiększa siłę motywacji w trudnym wyborze.

Haczyki

To naturalne, że egzorcyści będą skłonni wyganiać upiory z ludzkich ciał, zaś siepacze walczyć, Ale jak pozytywnie zmotywować egzorcystę do walki, zaś siepacza do wygnania upiora? Gdy kreujesz jakieś wydarzenie, zadawaj sobie pytania: Co skłoni gracza do zaangażowania się w scenę? Dlaczego bohaterowie zainteresują się tym motywem? W tym momencie sięgasz po haczyki, czyli wydarzenia związane z przekonaniami bohatera, jego archetypem, motywami, jakie wybrał w Interludium lub elementami jednoznacznie nawiązującymi do tematu cyklu. Gracz nie powinien obok nich przejść obojętnie, lecz uznać, że „to motyw specjalnie dla mnie!". Grupa Rytualistów zignoruje informacje przepatrywacza, że w pobliżu znajduje się oddział rezydenta Dominatu, ale zareaguje, gdy okaże się, że wróg jest w posiadaniu, manuskryptów związanych z tematem cyklu lub celem Waszej opowieści. Natychmiast też zaktywizuje się gracz, który podczas Interludium wybrał taki motyw. Innym haczykiem jest podrzucenie szabrownikowi w rozmowie z miejscowym rybakiem wzmianki o pobliskim cmentarzysku maszyn lub skonfrontowanie inkwizytora z jawną herezją.

Reaguj na sygnały graczy

Naucz się odczytywać sygnały graczy. Oni bezustannie, choć nieświadomie, komunikują Ci podczas opowieści, jakie wątki uważają za szczególnie ciekawe. Reaguj na te sygnały, a dostarczysz im wiele satysfakcji. Wątkiem wartym rozwinięcia jest taki, którym gracz szczególnie żywo się zainteresował. Na przykład w zaimprowizowanej rozmowie rzecznika rodu z bohaterem wspomniałeś mimochodem o jakiejś zbrojowni, choć główny temat dotyczył najbliższego święta ku czci przodków. Gracz wykazał zbrojownią duże zaciekawienie, zaczął o nią wypytywać i wyrażać chęć obejrzenia arsenału. Dla Ciebie, jako narratora, jest to jednoznaczny sygnał, aby ze zbrojowni, chociaż zupełnie nieuwzględnionej w scenariuszu, zbudować jedno z kluczowych miejsc dla bohatera tego gracza. Rozbuduj wątek, umieść w arsenale ważny artefakt, zintegruj go z intrygą opowieści, a masz gwarancję, że gracz będzie się dobrze bawił i poczuje satysfakcję, że tylko dzięki jego czujności i aktywności grupa odkryła ważne informacje.

Kończenie opowieści

Niekiedy fabuła opowieści jest tak zagmatwana bądź rozbudowana, że potrzeba nawet kilku spotkań, by zakończyć wątek. Jedno spotkanie staje się wówczas samodzielną opowieścią w dłuższym cyklu. W takiej sytuacji możesz sięgnąć po kilka chwytów. Najpopularniejszym jest kończenie opowieści wraz z końcem sceny. Jeśli bohaterowie właśnie umknęli pogoni, zakończ scenę, gdy jeden z nich mówi: „Ciężko było, teraz odpocznijmy, jutro ruszamy do Technoklanu" i opisz, jak ich postacie skulone zasypiają przy ognisku. W ten sposób łatwo i bez zgrzytów na kolejnym spotkaniu podejmiesz opowieść od nowej sceny - przybycia do Technoklanu.

Drugim trikiem jest chwyt znany z seriali telewizyjnych, które zawsze kończą się w najciekawszym momencie, aby przyciągnąć publiczność kolejnego wieczora. Zakończ scenę w punkcie dramatycznym, np. w trakcie trwania pościgu (Złapią nas?), bądź gdy pomiędzy zasypiających bohaterów wkradają się cienie wygłodniałych wilkołaków (O rety, zaraz nas zaatakują!). Kończenie w dramatycznym momencie ma wielką zaletę (generuje ciekawość i duże emocje, które każą wyczekiwać do następnego spotkania aby kontynuować wątek), ale nie jest pozbawione wad. Jeśli na kolejnym spotkaniu choć jedna osoba z grupy nie będzie mogła się pojawić, trudno będzie wytłumaczyć jej nieobecność w opowieści. W poprzedniej części zasypiała przy ognisku, lecz minutę później, podczas ataku wilkołaków,

nagle jej nie ma? Narrator w takich momentach musi zazwyczaj wymyślić usprawiedliwienie takiego stanu rzeczy (nieobecny został ogłuszony i choruje przez cały rozdział, porwano go, uciekł itp.).

Odgrywanie bohatera

Narrator kontroluje nitki fabuły, opisuje świat, reaguje na działania graczy i prowadzi postacie drugoplanowe, zaś pozostali uczestnicy odgrywają swych bohaterów. Im więcej wkładają w to serca, tym bardziej nastrojową tworzą opowieść.

Odgrywanie postaci polega na przyjmowaniu jej perspektywy widzenia, uwzględnianiu motywacji, przekonań i lęków, deklarowaniu jej działań oraz, kiedy fabuła zakłada interakcję z innymi osobami, udawaniu jej zachowań, sposobu mówienia i innych manieryzmów. Jeśli zaczynasz zabawę w Klanarchię, stwórz postać, z którą łatwo możesz się identyfikować. Dzięki temu zabiegowi będzie Ci łatwiej odgrywać bohatera i unikniesz rozbieżności pomiędzy swymi wyborami a postępowaniem bohatera. Zagrożeniem dla takiej drogi odgrywania jest ryzyko, że wszystkie Twoje postacie będą miały bardzo podobne osobowości. Różnice będą dotyczyć jedynie cech i umiejętności, lecz nie poglądów, wyborów i spojrzenia na świat. Po jakimś czasie spróbuj więc wcielić się w postać zupełnie odmienną od siebie. W takiej sytuacji identyfikacja może być trudna, ponieważ niełatwo jest utożsamiać się z osobą wyznającą zupełnie inne wartości. Tolerancyjnemu i pobłażliwemu graczowi przekonania gorliwego inkwizytora mogą wydawać się całkowicie obce i trudne do zaakceptowania. Niektórzy jednak lubią odgrywać zupełnie innych bohaterów niż oni sami, a opisywanie działań i psychiki takiej postaci traktują jak wyzwanie.

W tym podrozdziale znajdziesz porady, które pomogą Ci w odgrywaniu postaci. Przeznaczyliśmy je zarówno dla osób, które nigdy jeszcze tego nie robiły (i z wypiekami na twarzy oczekują pierwszej opowieści w *Klanarchii*), jak też dla starych wyjadaczy gier fabularnych.

Od stereotypu po wyjątkowość

O indywidualizmie bohatera decyduje to, jak on sam, ale i sceny z jego udziałem, zapadnie w pamięć uczestników zabawy. Dlatego przyłóż się do aktywnego współuczestnictwa w opowieści. Kluczem wcale nie jest udziwnianie bohatera, wymyślanie jego oryginalnej historii, ustawianie go na pierwszym spotkaniu jako splugawionego lub agenta kultystów, lecz właśnie bazowanie na stereotypowym ujęciu i zabawa tym schematem. Kreacja bohatera różnicuje pochodzenie, archetyp oraz egzarchę, co pozwala już na wstępie stworzyć ponad trzysta różnych typów! Zaznaczaj te akcenty w swoim zachowaniu i decyzjach, korzystaj z modeli odgrywania, Przekonań i Wyzwań egzarchów. Te same archetypy możesz oddać zupełnie inaczej, w zależności od przynależności Wolnej Rodziny i wyboru egzarchy. Do hanzyckiego wiedźmiarza kroczącego drogą Cezara Sforzy pasuje oszałamiający bogaty strój arystokraty, rekwizyty w postaci kart do tarota, drogocennych kamieni i kryształów. Postać taka oszałamia elokwencją, lecz razi brakiem manier, a ekstrawaganckim zachowaniem zdradza naturę okultysty. Zupełnie inaczej może jawić się soldacki wiedźmiarz kroczący drogą Pielgrzyma Mordechaia, zakuty w napierśnik z godłem kompanii, z twarzą ozdobioną tatuażami. Cichy i nieprzystępny, skryty zawsze za plecami kapitana, raz na jakiś czas objawia moc ekspresji w dziwacznych pląsach, mamrocząc pod nosem słowa w nieznanym języku i ciskając w świadków wydarzenia truchłami martwych ptaków. Oryginalność odgrywania postaci opiera się właśnie na dopasowaniu stylu i zachowania bohatera do Rodziny, archetypu i egzarchy. Z czasem fabuła odciśnie piętno na Twoim bohaterze. Zmuszony spojrzeć na życie z różnej perspektywy, uczestniczący w dramatycznych wydarzeniach, utwierdzi się w jednych przekonaniach, a porzuci inne. Może też całkowicie zmienić swoje poglądy. Zacznij od stereotypu, by dopiero poprzez opowieść uczynić bohatera wyjątkowym.

Narracja w pierwszej osobie

Opisując działania bohatera, używaj pierwszej osoby. Nie: „Eryk otwiera drzwi", lecz po prostu: „Otwieram drzwi. Z futerału ostentacyjnie wyciągam monokl, wkładam go na lewe oko, otwieram księgę i próbuję odszyfrować to pismo". Odgrywasz w *Klanarchii* Eryka, zatem i tak każdy wie, o kogo chodzi. Ta sama zasada dotyczy dialogów. Zamiast deklarować: „Eryk krzyczy, abyśmy uciekali", czy nawet: „Krzyczę: uciekajmy", zakrzyknij gromkim głosem: „Uciekajmy!". Staraj się nie opisywać tego, co możesz odegrać. Nie deklaruj: „Mówię ściszonym głosem", tylko po prostu to zrób. Mów szeptem, kiedy podejrzewasz, że ktoś może podsłuchiwać bohatera, daj gestem sygnał do ataku współtowarzyszowi, jeśli sytuacja wymaga działania w absolutnej ciszy. To właśnie przyjemność z odgrywania bohatera na Rubieży.

Unikaj języka motoryki

Pamiętaj, że poziom, na którym w opowieść wkraczają sformułowania motoryki leży dość daleko od normalnej narracji w świecie Rubieży. Snując opowieść, zwłaszcza w scenach nastrojowych, ograniczaj język motoryki. Nie za-

dawaj innym pytań typu: „Ile masz Zdrowia?", nie informuj: „Mam 5 obycia". Są to określenia, które wprowadzają zgrzyt do wizualizacji opowieści. To samo pytanie możesz oddać w konwencji narracyjnej: „Jak się czujesz? Jesteś ranny?.", „Nie umiem się odpowiednio zachować, choć sytuacja tego wymaga". Zamiast: „Zostało mi 1 Mocy", powiedz: „Jestem wyczerpany psychicznie; łeb mi zaraz pęknie". W **Rozdziale IV** przypisano umiejętnościom określenie słowne, które warto stosować zamiast wartości punktowych. Umiejętność na poziomie 3 to przeciętna wartość, zatem w miejsce: „Mam 3 *walki bronią*", mów: „Walczę przeciętnie".

Kreuj świat swojego bohatera

Nikt inny nie zna Twego bohatera tak dobrze jak Ty. Nie tylko w zakresie jego psychiki, ale i całego bagażu doświadczeń. Nie wymagaj, aby narrator opisywał Ci realia, które sam możesz stworzyć: krewnych, klany, które odwiedziłeś, osoby, którym jesteś winny przysługę, lub to, jak wyglądają Twoje rodzinne strony. Nie musisz tego precyzować wcześniej, ani zapisywać na kartce. Po prostu w razie konieczności śmiało improwizuj, bazując na charakterystyce swego bohatera! Posiadasz *legendoznawstwo* na poziomie doskonałym? Wymyśl szybko jakieś podanie związane z miejscem, w którym przebywacie. Narrator na pewno się ucieszy, gdyż da mu to możliwość włączenia kilku wątków z legendy w jedną z przyszłych scen. Akcja toczy się w Twoim klanie? To Ty masz moc sprawczą, by stworzyć krewnych, wykreować sympatie i antypatie, architekturę klanu i ciekawe miejsca. Nie pytaj, czy masz brata, ani jak na imię ma Twój kuzyn. Wykrzyknij „Witaj, bracie! Witaj, kuzynie Aleksy!". To Twoje prawo do współtworzenia opowieści. Jeśli jako rzecznik rodu masz wpływy i znajomości, nie wahaj się z nich skorzystać. „A, ród Figello, znam tam znachora, poślubił moją kuzynkę Rachelę. Na pewno się ucieszy z naszego przybycia i ugości po hanzycku". Narrator ma prawo sprzeciwić się Twoim pomysłom, jeśli wyraźnie psują mu koncepcję przygotowanej intrygi. Ale jeśli nie przesadzisz, a stosowanie tej metody oprzesz na solidnych podstawach prawdopodobieństwa, odciążysz narratora i będziesz współtworzyć świat swego bohatera.

Nie nadużywaj swojej wiedzy w świecie Rubieży

Dzisiaj, dzięki systemowi szkolnictwa, mediom oraz błyskawicznemu powszechnemu dostępowi do informacji posiadasz wiedzę, która dawno temu cechowałaby mędrca. Pamiętaj, że na Rubieży system szkolnictwa funkcjonuje jedynie w Technoklanach, zresztą na poziomie niższym niż współczesne szkoły ponadgimnazjalne. Przepływ informacji jest znikomy, wieści o ważnych wydarzeniach w jednym miejscu mogą nigdy nie dotrzeć do osad oddalonych zaledwie o kilka kilometrów! Miej to na względzie i nie wykorzystuj swojej współczesnej wiedzy, kreując działania bohatera. Jeśli wychowywał się on na Rubieży, najpewniej nie ma pojęcia, jak udzielić pierwszej pomocy w przypadku porażenia prądem przez starożytne urządzenie. Nie udawaj zatem, że jest geniuszem i w takiej sytuacji dokładnie wie, co robić. To, że Ty wiesz, co to jest granat, nie oznacza, że Twój bohater, znalazłszy taki eksponat na Rubieży, nie użyje go jako młotka. Odbieraj świat oczami bohatera, a nie swoimi.

Dotyczy to również sytuacji, w której narrator opisał coś innej postaci, co usłyszałeś Ty, ale nie Twój bohater. Na przykład jeden z Twoich towarzyszy wybrał się na samotny zwiad i znalazł tabliczkę z tajemniczymi inskrypcjami. Postanowił ją schować i nie pokazywać swoim towarzyszom. Chociaż narrator opisywał całą sytuację przy wszystkich, mówił bezpośrednio do przepatrywacza. Niedopuszczalne jest, żebyś po jego powrocie naciskał na opowiedzenie wszystkiego, co się zdarzyło, zarzucił mu kłamstwo i zażądał pokazania tabliczki. Twego bohatera na zwiadzie nie było, nic nie wie o tajemniczym znalezisku, a zapewnienia współtowarzysza, że nic nie znalazł, powinny być dlań ostatecznym wyjaśnieniem. Jeśli jeden z bohaterów wpadnie samotnie w zasadzkę, niech reszta nie udaje zwiększonej ostrożności, idąc jego śladem. Wszak nie mają o wypadku zielonego pojęcia!

Wspólna zabawa ponad odgrywaniem

Jak już wcześniej wspomniano w Regułach dobrej zabawy (s. 54), a tutaj tylko przypominamy, zabawa jest dla wszystkich, nie wyłącznie dla Ciebie. Dlatego miej na względzie, aby opowieść sprawiała przyjemność każdemu jej uczestnikowi. Stając przed wyborem: realizm odgrywania Twojej postaci, oddanie meandrów jej osobowości i konsekwencji zachowań, a satysfakcja z zabawy wszystkich graczy, szukaj kompromisu lub wybierz drugą opcję. Nie sprawiaj przykrości innym działaniami podejmowanymi przez Twego bohatera, nie wykręcaj się później: „To nie ja, to mój bohater. Po prostu dobrze go odgrywam". Jeśli cała grupa cierpi tylko dlatego, że Ty chciałeś „klimatycznie odegrać swą postać", oznacza to, że myślałeś tylko o swoim zadowoleniu, nie zaś o dobrej zabawie. Takie działania są wprawdzie dozwolone, ale tylko wtedy, jeśli pozostali zaakceptują taką formę wspólnej gry (realizm ponad kompromisami) albo jeśli na spotkaniu jesteś tylko Ty i narrator. Pamiętanie o współuczestnikach rozgrywki obowiązuje Cię nawet wówczas, gdy z jakichś powodów twoja postać odłączy się od grupy. Szukajcie sposobów, nawet naciąganych, aby połączyła się ponownie

z pozostałymi bohaterami. Inaczej narrator będzie snuł przez godzinę osobne wątki dla Ciebie, a osobne dla pozostałych. W obu przypadkach osoby, które nie uczestniczą w scenie mogą zasnąć z nudów.

Angażuj się w opowieść

W tej zabawie nie chodzi tylko o samo spotkanie. Równie dobrze mógłbyś umówić się innym razem z tymi samymi osobami w pubie. Zaoszczędziłbyś kilka godzin wspólnych ustaleń i opracowania scenariusza. W *Klanarchii* celem jest zabawa wynikająca ze snucia opowieści. Przełam nieśmiałość i opory, i włącz się w aktywne odgrywanie bohatera! Daj coś z siebie, a wtedy zabawa nabierze sensu i kolorytu. Nie stój z boku, nie odgrywaj wieszaka na parasole ani cienia pozostałych postaci. Inicjuj akcję, dziel się pomysłami, wzbogacaj historię. Nie dręcz się pytaniami, czy dobrze odgrywasz, czy nie jesteś śmieszny, bo przecież wszyscy robią dokładnie to, co Ty. Dorośli ludzie udają egzorcystów i okultystów, sprzeczają się między sobą o to, kto pójdzie porozmawiać z decydentem klanu, odprawiają rytuały ku czci przodków, turlają kolorowymi kostkami, aby zawołać: „Udało się! Inkarnacja duchów!". Pewnie, że może się to wydawać śmieszne osobom nieznającym tego typu zabaw, ale teraz jesteś w gronie zapaleńców, którzy przeczytali *Klanarchię* i ten akapit, a na dodatek uwielbiają bawić się w ten sposób. To wspaniale, że zamiast siedzieć przed telewizorem lub w pracy po godzinach grupa znajomych spotyka się, by wspólnie bawić się opowiadaniem historii!

Do angażowania się w opowieść należy również dokładniejsze opracowanie postaci - sprecyzowanie jej poglądów i motywacji, przebranie się na czas spotkania, prowadzenie jej pamiętnika czy zwyczajne ilustrowanie scen opowieści na kawałku kartki. To także poznawanie Klanarchii, doskonalenie warsztatu, czytanie o Rubieży i nauka motoryki. Wiesz, jak wspaniale snuje się opowieść wśród osób, z których każda potrafi wykonywać testy i posiada dużą wiedzę o realiach świata?!

Uzewnętrzniaj emocje i myśli

Od czasu do czasu możesz dać dojść do głosu myślom i uczuciom Twojego bohatera. To ubarwia opowieść i nadaje głębię postaci. Uzewnętrznij czasem, co w danej chwili myśli i czuje bohater, np. mówi: „Nie znoszę go! Myśli, że jest taki cwany, a nie potrafi załatwić nam zwykłego wierzchowca. Co Viola w nim widzi? Przecież to zwykły kombinator, sprzedałby ją za garść rupieci technicznych! Muszę uważać, by pewnego dnia nie wbił któremuś z nas noża w plecy. Nie pozwolę również, aby zranił Violę. Niech się trzyma od piej z daleka! Tak, będę miał na oku tego technoklanyckiego mądralę. Jak ja go nie cierpię!". Inicjuj nastrojowe sekwencje związane z przemyśleniami i dylematami bohatera.

Narracja w trzeciej osobie czasu przeszłego

To bardzo trudna technika, więc zalecana jest osobom, które zdobyły już doświadczenie w odgrywaniu postaci zwykłym sposobem. Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że ten rodzaj narracji zaakceptować musi cała grupa, z narratorem włącznie, a nie tylko jedna osoba. Technika wymaga od wszystkich uczestników opisywania działań ich bohaterów w trzeciej osobie czasu przeszłego: „Eryk otworzył drzwi. Ze swojego futerału ostentacyjnie wyciągnął monokl, nałożył na lewe oko, otworzył księgę i spróbował odszyfrować pismo". Przypomina opis w książce? Wspomnienia? Jak najbardziej, i właśnie o to chodzi. Jeśli np. założysz, że wszystkie wydarzenia zostały zapisane w odnalezionych kronikach, snucie opowieści z punktu widzenia osoby trzeciej jest próbą wiernego odzwierciedlenia oryginalnego tekstu. Taka narracja ułatwia opisywanie stanów uczuciowych i wrażeń odbieranych przez bohaterów, a także wzbogaca opisy o elementy, które dotąd były zastrzeżone jedynie dla narratora. W taki sposób opisałbyś sytuację z powyższego przykładu:

„Eryk otworzył drzwi. Wiedział, że spojrzenia wszystkich zebranych na sali skoncentrują się na nim. Lubił być w centrum zainteresowania. Z futerału ostentacyjnie wyciągnął monokl. Ha! Prostaczkowie zapewne nie wiedzą, do czego służy ten przyrząd. *Tym lepiej, pomyślał. Im większe zrobię na nich wrażenie, tym większym posłuchem będą go darzyć w przyszłości.* Założył monokl na lewe oko, otworzył księgę i zagłębił się w zagadkowe pismo".

Jak widzisz, w tym przypadku narracja się wydłuża, gdyż osoba odgrywająca Eryka wzbogaciła opis o uczucia i przemyślenia swej postaci. Przez to cały fragment zyskał wymiar opowieści o dawnych zdarzeniach.

Śmierć bohatera

Uważali, że piękniej jest walczyć i cierpieć, niż ustąpić i ocalić życie; w ten sposób uniknęli niesławy i złożyli siebie w ofierze.

Tukidydes, *Wojna peloponeska*, przeł. K. Kumaniecki

Niewielu spotkasz na Rubieży ludzi, którzy umrą ze starości. Głód, choroba, odwieczna wojna ludzi i upiorów, potwory, zawiść, słabość i zemsta to najczęstsze przyczyny przedwczesnego zakończenia żywota.

Motoryka Klanarchii nie pozwala bohaterowi umrzeć podczas zwyczajnych akcji. Zagrywki to potężne wsparcie dla postaci. A nawet gdy ich zabraknie, a test okaże się pechowy, wystarczy zdominować Ciemność i wyjść cało z opresji. Widmo śmierci przychodzi wraz z objawieniem Ciemności, gdyż wtedy gracz nie ma prawa korzystać z Dominowania, a wróg naciera wzmocniony mocami Otchłani. Scena ta jednak ma służyć głównie wyeksponowaniu konwencji grozy. Wszak nie z każdym objawieniem się Ciemności przybywają potwory, a jeśli już wyłonią się z zamiarem uśmiercenia bohaterów, rozsądnym krokiem wydaje się unikanie konfrontacji, przeczekanie grozy lub ratowanie się Zagrywkami.

Utrata bohatera

Przez wiele opowieści odgrywałeś jednego bohatera. Przywiązałeś się do niego, planowałeś dlań wielkie rzeczy, myślałeś jego kategoriami, gdy tymczasem nagle odszedł. Co wtedy?

Nie miej pretensji do narratora. Nie wściekaj się, że doprowadził do takiej sytuacji, nie zarzucaj mu stronniczości, bo przecież narrator nie jest twoim wrogiem. W końcu podjąłeś się zabawy w grę fabularną w konwencji mrocznej baśni, która nie zawsze kończy się dobrze. Nie oczekuj litości narratora, nie proś go, by cudem uratował bohatera, nie błagaj o przedłużenie życia postaci. Przez chwilę przebywałeś w brutalnym i ponurym świecie, ale myślałeś, że to tylko słowa powiększające objętość tej książki. Jeśli to Twój pierwszy utracony bohater, możesz poczuć się zniechęcony do Klanarchii, do tego typu zabaw w ogóle i do narratora. Najpierw odpocznij, przeczekaj kilka dni, aż opadną emocje. Następnie pomyśl, dlaczego Twój bohater zginął? Zignorował niebezpieczeństwo? Zbyt ufał we własne siły? Ufał nie tej osobie, co trzeba? Podjął ryzyko walki i rana okazała się śmiertelna? Bawił się z Ciemnością, licząc, że jej macki nie sięgną go tak szybko? Wyciągnij naukę ze śmierci postaci, a w kolejnej opowieści będziesz wiedział, jakich sytuacji unikać, którzy przeciwnicy są niebezpieczni, które decyzje mogą zakończyć się fatalnie. Wreszcie zacznij snuć wyobrażenia nowego bohatera, a potem stwórzcie go wraz z narratorem przy zachowaniu ustaleń z Wprowadzenia. Nowy bohater powinien pasować do całej grupy, by płynnie włączyć się w opowieść. Nie powielaj archetypu, unikaj podobieństw Rodziny. Najlepiej opracuj postać zupełnie inną od tej, z którą pożegnałeś się w ostatniej opowieści. Nowy bohater pozwoli Ci posmakować nieznanych jeszcze obszarów Klanarchii, da asumpt do kolejnych pasjonujących przygód. A wtedy zaczniesz odkrywać świat Rubieży od innej strony.

Kontynuacja opowieści

Ślepia w ciemności, człowiek zmieniający się w potwora, stalowe pazury, wirujący cień, plama krwi... Bohater ginie. W środku sceny objawienia Ciemności, dwie godziny po rozpoczęciu spotkania, a przecież umawialiście się na sześć godzin snucia opowieści. Cóż począć? Podamy kilka przykładów, w których taki wypadek nie wyłącza gracza przedwcześnie z zabawy i umożliwia mu kontynuację opowieści.

Zawieszenie końca. Wszystko świadczy o tym, że bohater powinien umrzeć. Do licha, taki cios powinien rozpłatać go na pół, tymczasem on ciągle stoi na nogach! Narrator odnotował śmierć postaci, lecz opisał scenę, jakby nic się nie stało. Nie oznacza to jednak oszustwa ani łaskawego darowania życia, o nie! W następnej sekwencji narrator informuje gracza, że skorzystał z prawa do kontynuacji opowieści. Dbając, by osoba mogła się bawić, aż do końca zawieszamy śmierć bohatera w czasie. Przeżyje, by umrzeć pod koniec opowieści. To nieuchronne. Wiedząc o tym, wszyscy uczestnicy zabawy mają czas na przygotowanie epickiej sceny śmierci, która stanowić będzie kulminacyjny punkt fabuły. Narrator niechaj zapowie ją poprzez sny, fatalistyczne przepowiednie i symbole śmierci, a gracze niech dążą do godnego pożegnania jednego z bohaterów opowieści. Zawieszenie końca jest doskonałą metodą, kiedy fabuła uniemożliwia statyczne rozwiązanie w postaci wprowadzenia nowego bohatera.

Odgrywanie bohatera drugoplanowego. Narrator zawsze może pozwolić osobie, której bohater właśnie zginął, na odgrywanie jednego z bohaterów drugoplanowych, których dotąd prowadził sam. Wymaga to krótkiej przerwy na scharakteryzowanie postaci, ustalenia jej cech i motywacji. Poprzez ten zabieg postać drugoplanowa staje się do końca opowieści równorzędnym członkiem grupy, bohaterem pierwszoplanowym. Nie jest to doskonałe rozwiązanie, gdyż trudno je przeprowadzić, kiedy grupa jest zamknięta lub jeśli śmierć poprzedniego bohatera nastąpiła w takim momencie bądź miejscu, w którym trudno do dołączyć nową osobę, np. podczas trwania emocjonującego pościgu.

Zjawa. Bohater ginie, lecz jego duch okazuje się zbyt silny, by natychmiast odejść do Pomroku. Postać do końca opowieści egzystuje w grupie jako półwidzialne widmo, zawieszone pomiędzy światem śmiertelników a wymiarem duchowym. W zależności od woli narratora, próby nawiązania kontaktu ze światem materialnym (np. przesunięcie przedmiotu) będą wymagały odpowiednich testów. Duch może kontaktować się ze swoimi

przyjaciółmi poprzez sny lub bezpośrednio, szepcząc słowa w ich umysłach. Ta nieco zwariowana koncepcja zapewnia dobrą zabawą i może sprowadzić opowieść na zupełnie nowe tory.

Nowa osoba w grupie. Powyższe sposoby są jedynie doraźnymi środkami, a osoba, która straciła bohatera, zazwyczaj chce stworzyć nowego i dołączyć do grupy już od kolejnej opowieści. Jak dołączyć kogoś do drużyny bez zgrzytów i nieufności? Można przyjąć, że będzie przyjacielem któregoś z bohaterów lub krewny uśmierconej osoby, ale to rozwiązanie dosyć banalne, posiadające wiele wad. Grupie może być nie w smak dzielenie się swoją wiedzą i wtajemniczenie krewniaka w jej sprawy. Mamy dla was inną propozycję. W czasie tworzenia grupy narrator w porozumieniu z bohaterami kreuje kilka drugoplanowych postaci. Bez statystyk i umiejętności. Określa jedynie ich Rodzinę, archetyp i imiona. Będą to znajomi bohaterów, zaufani kamraci lub krewni, z którymi grupa utrzymuje kontakt. Podczas opowieści postaci korespondują ze swymi przyjaciółmi, przekazują im paczki przez hanzyc¬kie karawany, wymieniają się informacjami. W chwili, gdy do grupy zapragnie dołączyć nowy bohater, przyjmujemy, że będzie nim jeden z tych przyjaciół. Prowadząca go osoba określa szczegóły (współczynniki, umiejętności) i wkracza w fabułę bez zgrzytów. Grupa szybko i łatwo akceptuje nową postać, wszak to zaufany przyjaciel, z którym dotąd kontaktowano się korespondencyjnie.

Ogarnięcie Klanarchii przez nowych graczy

Dobrnąłeś niemal do końca książki. W międzyczasie otrzymałeś ogrom informacji o zrujnowanym świecie, niuansach okultyzmu, sekwencjach walki i konfrontacji społecznej, zasadach konwencji oraz szczegółowej motoryce. Jak to wszystko, u licha, spamiętać? Jak przekazać nowym graczom, by natłok nowych elementów nie przytłoczył ich i nie zepsuł zabawy?

Z myślą o tym, byście już od początku mogli czerpać dużą przyjemność z gry, przygotowano metodę płynnego i sprawnego wprowadzenia nowych graczy i narratora w *Klanarchię*. Metodę tutorialu.

Tutorial

Tak nazywamy artykuł, który krok po kroku tłumaczy działanie i korzystanie ze skomplikowanego programu komputerowego. Postanowiliśmy wykorzystać ten wspaniały pomysł i przenieść tutorial na grunt *Klanarchii*.

Dzięki niemu nie musicie od razu zapamiętywać wszystkich informacji o motoryce, świecie bądź zasadach zabawy, a nawet jest to niewskazane. Najpierw należy dobrze poznać podstawy, a dopiero później bardziej zaawansowane kwestie. Podstawą tutorialu jest określenie priorytetu poszczególnych składowych *Klanarchii* i stopniowe poznanie świata. Elementy o wyższych priorytetach wprowadza się szybciej, a kolejne - dopiero, gdy uczestnicy zabawy dostatecznie, ogarną poprzednie.

Świat modułowy

Klanarchia nie koncentruje się na szczegółowych mapkach i faktografii politycznej, tylko na wielkiej bazie pomysłów. Dopiero podczas sesji można je przekuć na konkretne wydarzenia i działania, w których wiodącą rolę pełnią bohaterowie graczy. Jest to założenie kluczowe, z którego wynika, że świat pełni rolę służebną wobec postaci, jest zaledwie tłem wydarzeń nie ograniczającym uczestników zabawy, a stymulującym ich wyobraźnię. Ma być tylko narzędziem. Zgodnie z tą koncepcją otrzymałeś świat modułowy. Tobie zatem pozostawiono wybór, które cegiełki zapragniesz wykorzystać do budowy swojej opowieści. Czerp elementy z *Klanarchii*, jakby to były klocki, które możesz ze sobą łączyć.

Skoro szykujecie się do cyklu wykorzystującego motywy dziczy, dobrze byłoby umiejscowić akcje w mrocznych borach, wśród których niosą się echem transrytmiczne odgłosy bębnów - to kultyści druidyzmu odprawiają swe krwawe

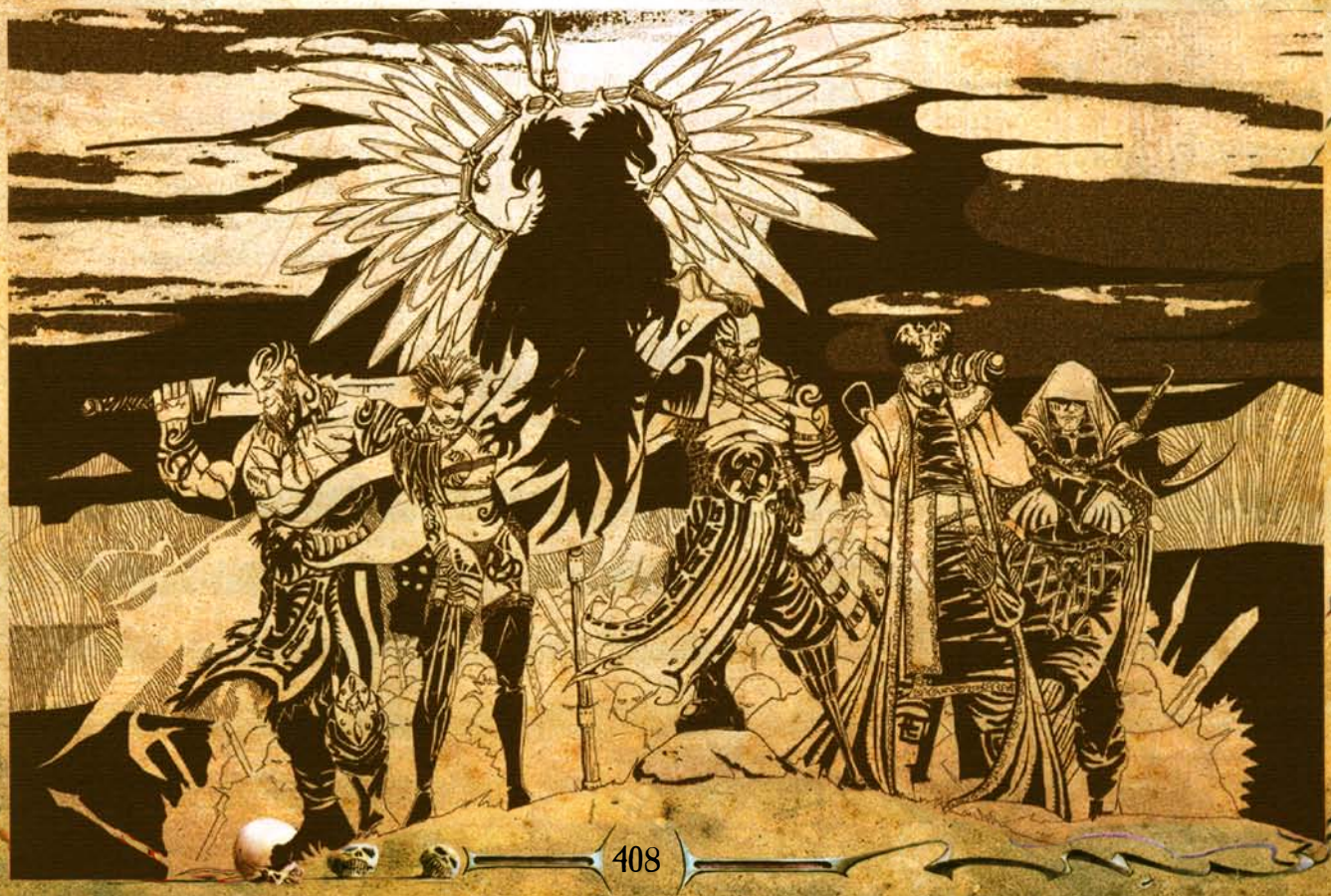
Najwyższy priorytet	Priorytet drugorzędny	Najniższy priorytet
Konwencja: mroczna baśń dla dorosłych	Archetypy społeczne	Archetypy okultystów i okultyzm
Ogólny układ sił: dzieje Rubieży	Kult przodków i egzarchowie	Rubież
Wolne Rodziny, życie w małym klanie	Zagrywki	Pomrok i interiory
Odgrywanie bohatera	Manewry bojowe i walka	Dominat Ebionitów
Wprowadzenie i Interludium	Socjotechniki i konflikt społeczny	Motoryka: szczegóły
Archetypy wojownicze	Unia Omamu i Tradycja	Ciemność, właściwości upiorów
Podstawy motoryki: testowanie	Korzystanie z Puli Ciemności	Splugawieni
Schemat Pentagramu	Rozwój bohatera	Przełamywanie stereotypów

rytuały ku czci demonów żywiołów. Wyzyskaj dziką przyrodę, która wchłonęła nieliczne pozostałości dawnych dni: ziemia popękała i w rozpadlinach pogrzebała wsie i miasteczka, pędy roślin skruszyły kamienie starożytnych budynków, trawy wydostały się spod brukowanych ulic, mech i winorośl zasłoniły ściany kamienic a korzenie drzew rozrosły się po kanałach, tworząc podziemne królestwo roślin i grzybów. Zrezygnuj wtedy z elementów związanych z cywilizacją; zapomnij o miastach, intrygach kupieckich, o Omamie i jego strukturze, nie wrzucaj do opowieści wyznawców Wielkiego K, cmentarzysk maszyn ani technomantów.

Klanarchia jest bardzo pojemna, jeśli chodzi o wykorzystane w niej symbole i gatunki. Mafijne rozgrywki rodów hanzyckich w zatłoczonych miastach, wędrówki Pomrokiem na granicy jawy i snu, heroiczna walka Soldatów o honor i chwałę oraz wiele, wiele innych. Łatwiej będzie Ci przedstawić zabawę nowemu graczowi, jeśli zapytasz go o jego ulubiony gatunek lub konwencję i spróbujesz znaleźć podobieństwa. Miłośnikom typowego fantasy ukaż klany jako przyczółki cywilizacji podobne do średniowiecznych grodów, przedstaw im jeźdźców wyvern, tajemniczych okultystów, mityczne stwory i pokaż zapierające dech w piersiach krajobrazy. Do kanonu podgatunku postapokaliptycznego pasują Technoklany, wyznawcy Wielkiego K, ruina dawnego świata, technomancja, cmentarzyska maszyn i szabrownicy. Poprowadź pierwszą opowieść, bazując na znanych w popkulturze i lubianych przez twoich graczy elementach. Znajdź w *Klanarchii* charakterystyczne gatunki, złóż opowieść z pasujących do siebie klocków.

Stopniowe poznawanie świata

Rozpocznijcie pierwszą opowieść w miejscu leżącym gdzieś na uboczu cywilizacji Omamu. Izolujący się klan żyje własnym rytmem i w myśl własnych zasad, nie będąc świadomym wielu zagrożeń i praw narzuconych przez władzę. W ten sposób przy podejmowaniu wyborów oraz swobodnym eksploatowaniu wątków nie będziecie ograniczani niewiedzą dotyczącą niuansów świata. Początek w niewielkim klanie, egzystującym w dzikich ostępach Rubieży, posiadającym słaby kontakt z Omamem i małą wiedzę o aktualnych wydarzeniach, to znakomity sposób na stopniowe poznawanie *Klanarchii*. Zamknięta społeczność nie przywiązuje wagi do ślepego przestrzegania praw Omamu, opiera się raczej na własnych, zwyczajowych regułach. Wskazane jest, by wszyscy gracze należeli do tej samej Rodziny. Pozwoli" to na skoncentrowanie się na motywach zaklasyfikowanych do najwyższego priorytetu: oswojeniu się z kulturą, mentalnością i stylem życia Wolnej Rodziny, poznaniu przekonań i archetypów, zaznajomieniu się z podstawami motoryki. Intryga powinna obracać się wokół zwykłych waśni i sporów,



nie ma potrzeby sięgać od razu po splugawionych, kultystów i knowania Ciemności. Wzbogać okolice siedziby klanu o drobne niebezpieczeństwa: potwory z Pustkowi, przybywające do klanu jako żerujący nocni łowcy, opowieści o upiorze egzorcysty, który w rzeczywistości narodził się w pijackich zwidach klanowego znachora, tajemnicze ruiny nad urwiskiem, w których podobno widziano mechanicznego golema... Pewnego dnia do klanu przybędzie zabłąkany kupiec, który zacznie opowiadać bohaterom o cudach i niebezpieczeństwach dalekich stron: o cudownym i wielkim Omamie, strzegących praw Unii justycjariuszach i inkwizytorach, oddziałach kirasjerów oraz bandach splugawionych, pałających nienawiścią do całego rodzaju ludzkiego.

Stopniowo odsłaniajcie bogactwo świata. Na początku korzystajcie z tych szablonów, które już znacie, z uwagi na konwencję i wybrany podgatunek, potem rozszerzajcie krąg zagadnień, wprowadzając nowe, bardziej złożone elementy.

Bohaterowie o niskiej potrzebie znajomości świata

Już podczas Wprowadzenia unikajcie wybierania takich bohaterów, którzy funkcjonują w oparciu o dobrą znajomość świata. Wstrzymajcie się z inkwizytorem, egzorcystą, kupcem, śniącym i rzecznikiem rodu. Te archetypy świetnie funkcjonują w otwartych społecznościach, ale wymagają dobrego poznania wielu obszarów: sekretów Bezmiaru, struktury Unii oraz praw i zwyczajów Wolnych Rodzin. Początkujący gracze odgrywający te archetypy mogliby czuć się niekomfortowo. Śniący, którego moce bazują na modyfikowaniu Pomroku i interiorów, nie miałby o wymienionych rzeczach najmniejszego pojęcia, a prowadzący go gracz co chwila przerywałby opowieść i prosiłby o dokładne tłumaczenie mu kwestii związanych z jego zdolnościami. Osoba odgrywająca rzecznika rodu czy inkwizytora popełniałaby gafy, nie potrafiąc odpowiednio się zachować i wyciągać wniosków z wydarzeń. Egzorcysta nieposiadający wiedzy na temat upiorów i ich mocy wzbudzałby raczej śmiech niż szacunek.

Jeśli graczowi będzie niezwykle zależało na wcieleniu się w archetyp o dużej znajomości świata, należy go wówczas poprosić o zapoznanie się z nim i dobre przyswojenie tych wiadomości, które będą nieodzowne przy odgrywaniu bohatera i podejmowaniu decyzji w oparciu o tę wiedzę. Jeśli jednak gracz pragnie wcielić się w taki archetyp bez chęci poznania kluczowego dla roli społecznej obszaru, po prostu trzeba odmówić. To nie Jest najlepszy pomysł, a takie rozwiązanie spowoduje dużo problemów i w rezultacie popsuje zabawę innym.

Ograniczenia motoryki

Nie trzeba od razu wprowadzać całości motoryki, gdyż zbyt wiele informacji może skonfundować graczy, którzy poczują się zagubieni. Charakterystyka bohatera oraz znajomość Kanonu (**Rozdział IV**) to rozwiązania, które wystarczą w zupełności do snucia pierwszej opowieści i pomogą przy każdym konflikcie. W sekwencjach walki i konfrontacji społecznej polegaj początkowo na testach przeciwstawnych i zasadzie „opis wspomaga motorykę". Dobrym pomysłem jest zapoznanie się ze schematem Pentagramu dopiero w kulminacyjnej scenie pierwszej opowieści. Na razie całkowicie pomiń pokusy Ciemności i wszelkie kwestie motoryczne związane z Bezmiarem. Ogólna rada brzmi: rozszerzaj motorykę wtedy, kiedy uczestnicy zabawy poznają podstawowe mechanizmy gry.

Grupa skrajnie wyspecjalizowana

To rozwiązanie może okazać się przydatne grupom, które przeszły już kilka przygód w *Klanarchii*, a ich znajomość świata jest na poziomie przeciętnym i mocno ogólnikowym. Ten etap tutorialu jest bardzo lubiany przez uczestników zabawy, gdyż pozwala na nowo odkrywać *Klanarchię* i eksplorować nieznane dotąd obszary. Przygotowując się do nowego cyklu, stwórzcie grupę specjalistów w jednej dziedzinie (np. egzorcystów, siepaczy bądź przedstawicieli jednej Rodziny). Takie ukierunkowanie pozwoli skoncentrować się tylko na jednym obszarze *Klanarchii*, sprowadzając pozostałe na drugi plan. Po kilku opowieściach, gdy intensyfikacja wydarzeń kręci się wokół tych samych elementów, np. intryg politycznych i egzorcyzmowania upiorów, staniecie się ekspertami w tych dziedzinach. Ponadto w ramach tego samego tematu podczas kolejnych opowieści wkroczycie na nowe płaszczyzny - wybierając żerców, w jednej opowieści, będziecie zmagać się z wilkołakami, w drugiej z nekrozytami itd. Kończąc cykl, rozpoczynacie podobny, lecz nastawiony się na skrajną specjalizację, która sama narzuci nowe fabularne tematy. Po kilku takich cyklach niepomiernie wzrośnie wasza wiedza o świecie *Klanarchii*. Spotkanie podczas opowieści egzorcysty, gdy przez pięć ostatnich spotkań sami odgrywaliście tego mistyka, wprowadzi Was w nostalgiczny nastrój i skieruje na znane tory.

Techniki snucia wątków

Zapewne nie raz zdarzyło Ci się sięgnąć po lekturę, by następnie zapomnieć o całym świecie do chwili, kiedy ze smutkiem spostrzegłeś, że czytasz już ostatnią stronę. Na pewno była i inna książka, przez którą brnąłeś z mozołem,

a kiedy dotarłeś do końca, odetchnąłeś z ulgą i odstawiłeś ją na najwyższą półkę. Z opowieścią jest podobnie. Może być fascynująca, pełna emocji i zaangażowania, ale również przeciętna, z której najmilszym wspomnieniem jest smak zjedzonych w międzyczasie chipsów. Wiele zależy od chwilowego nastroju, ale nie mniej od warsztatu autorów opowieści.

Niektórzy posiadają naturalny talent do opowiadania, inni zaś, dzięki zaangażowaniu i chęci rozwoju, będą doskonalić swoje umiejętności i nabywać w tej materii doświadczenia. Z pomocą przyjdzie Wam wiedza o technikach narracyjnych, którą zawarliśmy w tej księdze. Są znanymi narzędziami w rękach twórców dzieł popkultury, ale można je w łatwy sposób przełożyć na snucie opowieści o świecie Rubieży. Pamiętaj jednak, że *Klanarchia* to zabawa, która rządzi się nieco odmiennymi prawami. Zatem nie kręć filmu, nie buduj opowiadania, lecz czerp z różnych źródeł, aby urozmaicić zabawę fabularną. Niektóre z przedstawionych poniżej technik mogą wydać Ci się bardzo interesujące, inne mniej. Zachęcamy, byś snuł opowieść zgodnie z własnym stylem. Nie musisz nic nikomu udowadniać, nie wybieraj pewnych technik tylko dlatego, że wydają Ci się trudne i będziesz mógł się pochwalić przed przyjaciółmi, jaki to z Ciebie zaawansowany narrator. Przede wszystkim wybierz takie środki, które najbardziej odpowiadają Twoim preferencjom i Waszej opowieści. Dzięki nim historia będzie ciekawsza, a wszyscy będziecie jeszcze lepiej się bawili.

Zwroty akcji

Przewidywalna fabuła wprowadza statyczny model opowieści. Jeżeli zależy Ci na dramaturgii, szybszym tempie akcji i sytuacjach, w których bohaterowie muszą błyskawicznie podejmować decyzje, niezbędne będą zwroty akcji. Trzeba wówczas współtworzyć historię w taki sposób, aby kolejne jej fragmenty stanowiły zaskoczenie, wrogowie stawali się przyjaciółmi, a dotychczasowi przyjaciele wrogami. Im więcej zwrotów akcji wprowadzisz, tym historia będzie bardziej dynamiczna, a poczucie zagrożenia większe. Uważaj, by nie przesadzić, gdyż wówczas bohaterowie mogą zupełnie zagubić się w wątkach i przestaną snuć plany. Takie działanie straci bowiem sens, przecież i tak wszelkie próby wypracowania spójnej strategii nie zapewnią im poczucia bezpieczeństwa.

Przykład. Bohaterowie ścigają splugawionego wyznawcę demonów. Są o krok od pochwycenia klanyty, gdy tymczasem wypadają na leśną polanę, na której właśnie obozują pobratymcy wyznawcy. Uzbrojeni po zęby czciciele upiora rzucają się na bohaterów. Zwierzyna zmienia się w myśliwego.

Reminiscencje

Podczas opowieści bohatera nachodzą wspomnienia z zamierzchłych czasów. Mogą to być krótkie reminiscencje dawnych zdarzeń, ale także całe sceny związane z przeszłością bohatera. Nie muszą oznaczać jedynie opisania przez narratora spraw, które bohater właśnie sobie przypomina, lecz mogą zaskutkować wrzuceniem bohatera w środek akcji na skutek cofnięcia go w czasie i umieszczenia w drugiej opowieści.

Przykład. Bohater prosi dawnego znajomego o pomoc. W tym momencie narrator przenosi akcję w czasy jego dzieciństwa, kiedy to przyjaźń obu postaci wystawiona została na próbę (bohater odgrywa swą postać-dziecko). W zależności od wyborów bohatera i tego, czy dowiódł, że można na nim polegać, przyjaciel pomoże mu dwadzieścia lat później (bądź nie).

Retrospekcje

W czasie opowieści pojawiają się sceny i motywy, które rozegrały się wcześniej. Ich wątki snuje narrator, mogą też stanowić odrębną opowieść, która przeplata się z główną. Inaczej niż podczas reminiscencji osoba bohatera nie jest wcale wiążąca, a retrospekcję mogą dotyczyć zupełnie innych postaci. Retrospekcje są bardzo dobrą metodą, bowiem dają bohaterom możliwość odegrania sławnych bohaterów, ale także splugawionych: kultystów, wilkołaków, wampirów i innych potworów.

Przykład. Bohaterowie próbują zebrać wszystkie fragmenty spisanej historii o życiu egzarchy Srogieja. Każdy nowy fragment czytają wspólnie przy ognisku. W tym momencie narrator wręcza im przygotowane wcześniej karty postaci i zaczyna snuć drugą opowieść, w której są bohaterami czytanej przez siebie historii. Jeden z nich może nawet wcielić się w egzarchę!

Symbole i alegorie

Wydźwięk sceny można wzmocnić, wplatając w nią symbole nadające jej nowy sens albo jeszcze mocniej uwydatniające przekazywaną treść. Posługując się symbolami, ukazujemy zupełnie nowy wymiar opowieści. Stosowana symbolika może być łatwa do odczytania natychmiast lub nabierze sensu dopiero pod koniec opowieści, kiedy wszystkie tropy zbiegną się w jednym punkcie.

Przykład. Wyrzucenie przez justycjariusza diademu Omamu to znak wyrzeczenia się Unii i zdrady na rzecz Ebionitów. Próba zniesienia soldackiego prawa pysk nie krew może

być odczytywana jako zamach na wolność słowa i swobody człowieka. W czasie procesu inkwizycyjnego niewinną osobę określa biel, a winną - czerwień.

Sceny niezależne

Przepleć opowieść scenami, w których nie uczestniczą bohaterowie. Mogą dotyczyć zupełnie innego czasu i miejsca oraz dowolnych postaci, chociaż z reguły powinny być powiązane z osią fabuły. Zabieg bazuje na filmowej technice montażu. Bohater dowiaduje się, że jego odwieczny wróg przybywa do klanu, aby go zgładzić. Cięcie! Przysłuchujemy się scenie, w której rzeczony wróg werbuje najemników, by pomogli mu wykończyć bohatera. Sceny niezależne niosą informacje, które ubarwiają opowieść, lecz uczestnicy zabawy nie powinni ich przekładać na decyzje bohaterów. W końcu to gracze byli świadkami sceny, a nie ich bohaterowie.

Przykład. Rozmowa jako scena niezależna. Wysoki rangą Ebionita wysyła szpiega (o twarzy skrytej w cieniu) do klanu Rytualistów z zadaniem zabicia decydenta. Właściwa opowieść z udziałem bohaterów ma miejsce w siedzibie Rytualistów, gdzie mają pomóc w rozwikłaniu zagadki zabójstwa metropolity klanu. Bohaterowie po długim śledztwie wskazują na znachora jako sprawcę i doprowadzają do jego skazania. Koniec opowieści i znów scena niezależna - kontynuacja tej samej rozmowy, co na początku. Szpieg kłania się i wychodzi. Przez chwilę snop światła pada na jego twarz - to postać, która w opowieści z udziałem bohaterów pełniła funkcję klanowego znachora. W ten sposób na końcu bohaterowie dostają sygnał, że ich wybór okazał się słuszny.

Zawieszenie akcji

Dramaturgia akcji przypomina morską falę. Kiedy się wznosi, wzrasta towarzyszące scenie napięcie. Gdy zaś osiągnie punkt szczytowy, napięcie gwałtownie spada. Zabieg zawieszenia akcji ma przedłużyć chwilę wzbierania fali emocji - im lepiej go rozegramy, tym będzie wyższa. W dramatycznym momencie akcji po prostu ucinamy scenę techniką sceny niezależnej (patrz wyżej) bądź robimy krótką przerwę, by powrócić do właściwej akcji za moment, pozostawiając graczy skręcających się z ciekawości i niepokoju.

Przykład. Przepatrywacze zastawili pułapkę na szamana wilkołaków. Po długim oczekiwaniu ten w końcu nadchodzi w towarzystwie kilku szczeniąt ze swej watahy. Tuż przed miejscem zasadzki szaman zatrzymuje się, jakby coś wyczuł. I raptem — jak nie zawyje! Ponieważ... *Przepraszam*, mówisz, *w gardle mi zaschło, tylko naleję sobie herbaty i wracamy do opowieści*. Bądź pewien, że napięcie przez kilka najbliższych minut będzie stale rosło.

Limit czasowy

Bardzo prostym zabiegiem wzmacniającym dramaturgię sytuacji jest zastosowanie limitu czasowego oraz określonych konsekwencji w przypadku jego przekroczenia. Jeśli postawisz przed bohaterami zadanie, na którego wykonanie mają ograniczony czas, możesz być pewien, że emocje będą rosły proporcjonalnie do malejącej ilości czasu, jaki im pozostał. Dlatego zalecamy Ci stosowanie limitu przy krótkich fragmentach opowieści. Odszyfrowanie zamazanych starożytnych inskrypcji jeszcze przed wzejściem księżyca i nadciągnięciem bandy nekrozytów budzi znacznie większe emocje niż zlecenie znalezienie człowieka przed upływem tygodnia.

Przykład. Grupa okultystów z Omamu odszyfrowuje zaklęcie, jakie starożytni wyryli na skale. Jest wieczór, zachodzi słońce, zaraz nadejdą ciemności, a wtedy zbudzą się nekroklanyci, do których należą te tereny. Narrator informuje graczy, że mają około jednej minuty na poznanie zaklęcia, zanim zbudzą się nekryci...

Tempo opisu

Sposób przedstawiania sceny zawsze wpływa na jej postrzeganie przez graczy. Jednym z istotnych czynników Twoich opisów jest tempo. Im szybciej i mniej szczegółowo obrazujesz daną sytuację, tym większe budzisz napięcie, uczucie niepewności, niepokoju, a wręcz - narastającego zagrożenia. I na odwrót, powolny, miarowy i kwiecisty opis wpływa uspokajająco, rodząc u graczy poczucie bezpieczeństwa. Naturalnym i intuicyjnym tempem jest wolne i rozwlekłe opisywanie krajobrazów, przyrody, obserwacji, zaś szybkie - krótkimi zdaniami, półsłówkami, wspomaganymi ożywioną gestykulacją i wyrazami dźwiękonaśladowczymi - scen dynamicznych, walki, pościgów.

Przykład. (Bardzo szybko; narrator wykrzywia się i macha rękami, dyszy) Trach! Drzazgi we wszystkie strony! Nie z drzwi, z góry!!! Sufit! Długi, zabójczo szybki cień. Spoglądasz w oczy, prosto w jego oczy. Płomień wściekłości! Ach, zapach krwi, czujesz straszny ból! Chrzęst strzaskanych żeber! Wraaau, tuż obok! Lecisz, łuuup, uderzenie w ścianę, trzask łamanych desek. Wypadasz na zewnątrz. Oślepiający blask i lodowata woda, chłodząca ogień Twej rany. A gdzie on? To światło... (zwalniając) Już świt... On nie cierpi słońca... (powoli) Leżysz w kałuży. Ściskasz ręką krwawiącą ranę, nic to,

bywało gorzej. Podnosisz wzrok na piętro, z którego właśnie spadłeś. Wyłamana dziura tonie w mroku, lecz jesteś pewien, że on tam stoi. Skryty w ciemności, obserwuje i zapewne żałuje, że dał się ponieść furii. Przez swoją głupotę wyrzucił Cię na zewnątrz, na światło dnia, w którym jego wampirze moce na nic mu się nie zdadzą. Wolno i ostrożnie wstajesz, w oddali widzisz wieżę obserwacyjną Technoklanytów.

Psychizacja krajobrazu

Znasz powiedzenie: „Cisza przed burzą"? Krajobraz, przyroda i otoczenie mogą potęgować określony nastrój. Gdy miejsce słońca zajmuje blady i zimny księżyc, czas na grozę. Deszcz i szare przygaszone kolory kojarzą się ze smutkiem i beznadziejnością sytuacji, zaś burza to apogeum niebezpieczeństwa. Niewzruszona cicha toń wiąże się ze spokojem, a wichura z zagrożeniem. Niebezpieczeństwo mija, kiedy nastaje świt i słońce. Malownicze miejsca oddziałują pozytywnie. Jest radośnie. Wykorzystaj naturalną scenografię sceny do budowania nastroju.

Przykład. W ciemnym domu, podczas wielkiej wichury bohatera atakuje wampir. Walka trwa, kiedy trzepocą okiennice, w tle słychać walczące o kawałek kości wściekłe psy (groza). Wampir ma druzgocącą przewagę. Bohater ucieka i nastaje świt (nadzieja). Wampir się wycofuje.

Wizje

Niekiedy bohaterów nawiedzają obrazy związane z tłem przygody lub jej tematem. Wizja służy budowaniu napięcia jako wstępu do przyszłych wydarzeń lub niesie informacje (podpowiedzi) w chwilach paraliżu decyzyjnego, kiedy grupa nie wie, co zrobić. Wizje sprowadzają przodkowie bądź Ciemność. Mogą się one pojawiać we śnie lub też w postaci krótkich przebłysków uczuć lub obrazów.

Przykład. Bohatera nawiedzają sny o lśniącym monolicie, stojącym samotnie pośród Pustkowia. Unikają tego miejsca wędrowne ludy, a u stóp kamiennego bloku walają się szczątki potworów i ludzkie kości. W historii kluczową postacią jest upiór knujący przeciwko bohaterom. Domeną, którą nawiedza, jest właśnie monolit.

Kontrapunkt

Tak nazywamy wprowadzenie elementu, który pozornie nie pasuje do reszty opisu. Wprowadza tak silny kontrast, że zamiast dysonansu pojawia się nowa jakość. Puszczenie podkładu muzycznego, szybkiego i bardzo agresywnego, w momencie gdy bohaterowie właśnie udają się na spoczynek po trudach dnia, tak mocno kontrastuje z sytuacją; że zaczynają się oni doszukiwać nowego sensu w tej sytuacji. Lekkim i pogodnym tonem opisujesz męczeńską śmierć bohatera (umniejszając tym samym grozę sytuacji), podczas wielkiej rzezi puszczasz bohaterom z głośników liryczną spokojną balladę, odwracając zupełnie rolę tempa w opisie. Zamiast zwykłego opisu krajobraz przybliżasz go relacją niczym spiker sportowy, jakby właśnie zbliżało się wielkie niebezpieczeństwo. Kontrapunkt zaleca się stosować z umiarem i najlepiej wtedy, kiedy istotnie jego użycie i odczytanie nada scenie nowy sens. Poprawnie odczytany będzie współgrał z nastrojem i tematem opowieści.

Przykład. Narrator postanowił wprowadzić znaki związane z utratą przez bohatera 1 poziomu Splugawienia. Wszelkie sceny bólu i cierpienia innych osób opisuje graczowi (i tylko jemu!) radośnie, wtrącając żarty i porównania bazujące na grotesce, psychodeli i czarnym humorze. Jest to sygnał dla bohatera, że z jego psychiką coś jest nie tak... Oto spoziera na niego źrenica Bezmiaru.

Środki wyrazu pozasłownego

Wbrew pozorom snucie opowieści nie polega jedynie na słowach. Pozostają przecież takie narzędzia jak gesty, mimika, naśladowanie dźwięków. Podczas opisu monstrum przekrzywiaj się, skręcaj, zmieniaj twarz w grymasie, zaginaj palce, naśladując pazury potwora. Oddaj szum wiatru, tykanie zegara. Zamiast: „Nagle usłyszałeś tuż obok przeraźliwy ryk", zarycz jak wściekła bestia. Uderz pięścią w stół, kiedy w historii drzwi otworzą się z hukiem. Stosuj cały dostępny Ci arsenał środków.

Przykład. Wielki wiatrak, w środku którego znajdują się bohaterowie. Wiatr dźwiga z mozołem wielkie drewniane skrzydła, czemu towarzyszy przeraźliwy dźwięk. Przez całą scenę narrator we w miarę regularnych odstępach czasu wydaje z siebie skrzek, naśladując przesuwanie się łopat wiatraka: Iiiiiii!.., Iiiiii!... W pewnym momencie przestanie. Nie, nie zapomni, przestanie specjalnie, nie dodając ani słowa wyjaśnienia. Czy bohaterowie w ogóle zwrócą na to uwagę? Czy zorientują się, że odkąd starli kredowy znak z deski, skrzydła wiatraka przestały się obracać?

Narracja personalna

Stosujesz ją, aby zindywidualizować opisy przeznaczone dla poszczególnego bohatera. Dzięki temu opis stanie się zgodny z jego sposobem, postrzegania świata. Jeśli bohater,gardzi biedakami, wówczas nie opisujesz mu biednych, nieszczęśliwych i głodujących mieszkańców klanu, lecz przebiegłych, brudnych i zawistnych żebraków, którzy są "zdolni do każdej podłości. Nie przedstawiasz obiektywnie

sytuacji, lecz zakładasz na nią filtr psychiki danego bohatera. Opisując świat oczami postaci, zyskujesz wiele ciekawych możliwości, zwłaszcza gdy bohater żywi do kogoś uprzedzenia lub cierpi na urojenia.

Przykład. Hanzyta od jakiegoś czasu ma podejrzenia, że goszczący go gospodarze coś knują. Narrator opisuje mu każdy ich gest jako tajne znaki dla pozostałych; bohater widzi, jak inni mrugają do siebie porozumiewawczo, jak specjalnie wychodzą na zewnątrz chaty, by móc swobodnie mówić o nim na osobności. Strzępki ich rozmów układają się w niecny plan pozbycia się gościa i zagarnięcia jego dobytku. Oczywiście są to zwykłe urojenia, inni nie zajmują się specjalnie Hanzytą, lecz narrator, dzięki narracji personalnej, wmówił bohaterowi sytuację inną od faktycznej.

Narracja wszystkowiedząca

Opisujesz uczucia i myśli bohaterów drugoplanowych, ich wewnętrzne rozterki i zamiary. Nie musisz w ten sposób prowadzić całej opowieści, mogą być to jedynie fragmenty scen albo sekwencje związane z wybranymi postaciami. Możesz w ten sposób opisywać osoby, które mają trudności z maskowaniem uczuć albo są bardzo egzaltowane. Tą techniką łatwo możesz sprowokować u bohaterów odpowiednie wrażenie, jakie powinna wywrzeć na nich postać drugoplanowa, pozytywne bądź negatywne.

Przykład. Spogląda na was wyczekująco. Jest ciekawy, ile zaproponujecie. (Narrator zmienia ton głosu, naśladując mowę, a właściwie - myśli postaci drugoplanowej). *Pewnie wystarczą im przepustki i nieco żywności. Chociaż ten Soldat wygląda na majętnego, pewnie będzie się targował. Na widok Sołdata przechodzi go fala obrzydzenia. Psi syn, zaproponuję mu tę zbroję, którą zdarłem z podobnego mu patałacha. - Zatem, co proponujecie?*

Wewnętrzny głos

Możemy go nazwać sumieniem postaci bądź jego dobrym, lub złym, duchem. W momentach wyboru bohatera uaktywnia się narrator, jako wewnętrzny głos postaci. Przedstawia postaci plusy bądź minusy danej opcji, oczywiście naginając fakty tak, by skusić ją do własnego wyboru, co wcale nie jest równoznaczne z opcją najbardziej korzystną dla bohatera. Ważne, aby pamiętać, że narrator nie przedstawia własnych rad i sugestii, ale gra rolę wewnętrznego głosu postaci.

Przykład. Starszyzna klanu dyplomatycznie sugeruje inkwizytorowi, aby w zamian za łapówkę zaprzestał dochodzenia". Bohater będący inkwizytorem stoi przed wyborem. Narrator włącza się jako jego zły duch. *Takie okazje nie zdarzają się zbyt często. Wystarczy jedynie odwrócić wzrok... Zapłata dość godziwa. Wreszcie spłacisz swoje długi. A może chcesz odmówić tym układnym towarzyszom i tym samym pokazać, że z Tobą nie da się dogadać. Chyba nie należysz do tych zarozumialców, którzy wszędzie tropią herezje, a w rezultacie czynią jeszcze więcej złego. To dobrzy ludzie, chcą tylko ugody... Teraz chcą dać Ci prezent. Jeśli będziesz głupi i odmówisz, pewnie postanowią to rozwiązać w inny sposób... Ale przecież kiedyś musisz spać. Lepiej weź... Wszyscy będą zadowoleni... Z wdzięczności pewnie zaopatrzą Cię w prowiant na drogę.*

In medias res

Dosłownie oznacza „przystąpienie od razu", czyli wrzucenie bohaterów bezpośrednio w główny nurt akcji. Bez poprzedzających wyjaśnień i opisów zaczynasz scenę sekwencją konfrontacji, pościgu, kłótni itp. Bohaterowie zwykle czują się zagubieni i nie wiedzą, jak się zachować, dlatego bardzo dobrym pomysłem jest połączenie tej techniki z retrospekcjami bądź reminiscencjami, aby za chwilę za pomocą wspomnień opisać, jak doszło do obecnej sytuacji.

Przykład. - Więc jak, zgoda? - Na gębie łysego pojawia się paskudny, żabi uśmiech. Coś jest nie tak... Kątem oka dostrzegasz, że przemytnik daje jakieś znaki swoim towarzyszom. Ten bez oka niby od niechcenia podnosi pogrzebacz i zbliża się do kominka. *O, cholera! To podstęp, oni zaraz zaatakują! Jak wdepnęliśmy w to gówno?!* A jeśli *pater familias* specjalnie kazał Wam nawiązać umowę handlową z bezlitosnymi, zdradzieckimi przemytnikami, i to w ich siedzibie, wiedząc, że zaatakują? Czyżby przewidział to i chciał się Was pozbyć? - Zgoda, panie?! - powtórzył łysol. Patrzysz na wyciągniętą dłoń...

Z lotu ptaka

Opisuj scenę z perspektywy krążącego ptaka. Zacznij opis od rzutu ogólnego, powoli przemieszczając się ku szczegółowym planom. Ten typ narracji nadaje się doskonale na wstęp do sceny, aby umożliwić bohaterom rozeznanie w sytuacji i miejscu.

Przykład. Zgubę od Pajęczego Grodu dzieli ogromna wodna przestrzeń, pokryta szarymi kłębami. Morze Mgliste. Na jego monotonnej powierzchni, wśród brudnych oparów, można dostrzec punkt. Po zbliżeniu zauważamy trzy maszty, postrzępione szkarłatne żagle z wymalowanym godłem hanzyckiego rodu Fidderów. Na mostku stoi wąsata postać w otoczeniu kilku przybocznych (narrator w tym momencie naśladuje basowy głos kapitana i zwraca się do bohaterów).

„Musimy uważać. Te wody kontrolują okręty z Pajęczego Grodu, a nie chciałbym, abyśmy przez nieostrożność natknęli się na któryś z nich. Dlatego też pozostaniemy na planowanym kursie, nawet jeśli zależy wam na czasie. Wybaczcie, nie mogę ryzykować".

Przez szkło powiększające

Rozpocznij opis, koncentrując się na szczegółach, stopniowo rozszerzając pole widzenia i przechodząc do planu ogólnego. To dobry sposób, by zaakcentować szczegóły bądź istotne cechy, na które zwrócili uwagę bohaterowie.

Przykład. Wchodzisz śmiało. Bardzo ostry, duszny zapach. Co, u licha? Spoglądasz wprost w niewidzące oczy. Wzrok jest szklisty, a twarz pozieleniała. Ręce zaciśnięte na gardle. Obok porozrzucana zastawa, kielich i rozbita butla wina, którego zapachem przesiąkło wszystko wokół... Upadając, musiał chwycić się kotary, ta bowiem leży rozdarta, przykrywając częściowo jego ciało. Diadem Omamu leży dalej, na ziemi, obok kufra. A więc stało się, dokonali tego... Justycjariusz został otruty... Leży teraz martwy pośrodku namiotu, tuż pod totemem klanu, a jego morderca czai się gdzieś tutaj, wśród nas...

Kompozycja szkatułkowa

Opowieść wewnątrz opowieści. Jeśli bohaterowie zasiądą przy ognisku, aby posłuchać historii bajarza, z której narrator uczyni opowieść (bohaterowie odgrywają postaci tej historii), wówczas mamy do czynienia z narracją szkatułkową. Można stosować ją w powiązaniu z retrospekcjami i reminiscencjami. W tej technice role mogą się odwrócić. Narratorem może zostać bohater, który opowiada historię, a dotychczasowy narrator może odgrywać jednego z uczestników opowieści.

Przykład. Bohaterowie spotykają przyjaciela, który opowiada im o swoich doświadczeniach z wyprawy szpiegowskiej do Wieżycy. W tym momencie narrator wręcza postaciom wcześniej przygotowane karty bohaterów z historii przyjaciela. Będą odgrywać przygody szpiegów dysydenckich w stolicy Cesarza. Kiedy historia się zakończy, narrator znów powróci do właściwej opowieści.

Cecha charakterystyczna

Bohaterowie mają okazję odwiedzić wiele klanów, podziwiać wspaniałe krajobrazy najodleglejszych zakątków świata, spotkać mnóstwo osób i odnaleźć setki przedmiotów. Każdy ważny dla opowieści element możesz przygotować wcześniej w scenariuszu, ale inne nierzadko trzeba opracować na szybko, improwizując. Aby nadać im indywidualne cechy, skoncentruj się nie tyle na dokładnym i szczegółowym opisie całościowym, co raczej na nadaniu każdemu elementowi charakterystycznej właściwości. Bohaterowie łatwo ją zapamiętają na zasadzie skojarzeń: strumień nad poskręcanym drzewem, pierścień z jadeitem w paszczy hydry, kupiec z bielmem na oku itp.

Przykład. Losy historii potoczyły się niespodziewanie dla scenariusza i bohaterowie przyłączyli się do siedmioosobowej grupy soldackich najemników. Aby nie była to tylko szara masa Soldatów, narrator, na poczekaniu określa, że w skład tej grupy wchodzą: bliźnięta - mężczyzna i kobieta, walczący szablami, zawsze w tandemie; stary chorąży, podśpiewujący ciągle tę samą strofę popularnej pieśni; wielki, zarośnięty jak małpa siłacz z dwuręcznym młotem; chudy kusznik, poznaczony bliznami po ospie; atrakcyjna kobieta z kolorowym motylem wytatuowanym wokół lewego oka; małomówny wyrostek, świetnie posługujący się łańcuchem z ostrym hakiem. W ten sposób każdy z Soldatów szybko nabiera indywidualnych cech. Gdyby było to po prostu siedmioro najemników, stanowiliby jedynie anonimowy tłumek.

Nazwy znaczące

Zachęcamy Cię, abyś w nazewnictwie Rubieży często posługiwał się określeniami, które przydają osobie bądź miejscu jakiejś cechy lub po prostu sprawiają, że daną nazwę łatwiej zapamiętać. Większość współczesnych imion coś oznacza, niemniej jednak z uwagi na szybkie zmiany, jakie zachodzą w języku, ich pierwotne znaczenie jest dla nas niejasne lub zostało zapomniane. Zauważ, że dzieci i młodzież często nadaje swoim znajomym przezwiska, pochodzące od wyglądu (Rudy, Duży, Blady), charakteru (Wesoły, Szybki, Maruda), zajęcia lub statusu (Drużynowy, Kapitan, Grabarz) lub innej cechy. Uczyń podobnie i nadaj znaczące nazwy przedmiotom, miejscom i bohaterom drugoplanowym.

Przykład. Las Czarnych Traw, Rytualistka Lodowa Perła, klan Egzegetów, góra zwana Garbatym Wierchem, Soldat Leon Chorąży, miecz Stalodźwięk, Księga Powtórzonych Ceremonii.

Wątek indywidualny

Konstruując fabułę i snując opowieść, wpleć w nią wątek istotny i zrozumiały być, może wyłącznie dla jednego bohatera. Dzięki temu wzrośnie jego zaangażowanie, motywacja, a także satysfakcja z tego, że jego własne przygody znajdują specjalne miejsce w historii. Tak snuj fabułę, abyś w jej trakcie miał czas przedstawić poszczególnym bohaterom drobne i, wydawałoby się, mało istotne wątki. W tym celu masz do

dyspozycji cały arsenał środków fabularnych. Korzystaj z historii postaci, wprowadzaj osobistych wrogów i przyjaciół, używaj wad i zalet, skłonności i motywacji graczy. Do zastosowania wątku indywidualnego będziesz zmuszony, jeśli gracz wybierze go podczas Interludium, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by urozmaicić nim opowieść także innych graczy.

Przykład. Jeden z bohaterów - hanzycki technomanta - ma słabość do kobiet. W czasie opowieści, niezależnie od wątku przewodniego, zakocha się w okultystce z Technoklanów. Historia ich. romansu będzie wątkiem indywidualnym dla niego, który z biegiem czasu połączy się z głównym nurtem opowieści, gdy okaże się, że okultystka jest córką głównego przeciwnika grupy.

Improwizacja wsteczna

Trwa opowieść. Bohaterowie, jak rzep do psiego ogona, przyczepili się do postaci drugoplanowej, która w scenariuszu nie odgrywała żadnej kluczowej roli. Narrator stworzył ją na poczekaniu, lecz, nie wiedzieć, dlaczego, odgrywał ją niezwykle przekonująco, gracze nabrali więc przekonania, że trafili na osobę pełniącą istotną rolę w przygodzie. Zgodnie z poradą dotyczącą grywalności, aby reagować na sygnały graczy (s. 402), nic nie stoi na przeszkodzie, byś zmodyfikował założenia scenariusza i istotnie wplótł taką osobę w intrygę. Podobny przypadek może dotyczyć sytuacji, gdy bohaterowie poznają jakąś mało znaczącą postać drugoplanową i obdarzą ją zaufaniem, a Ty uczynisz ją jednym z głównych popleczników ich koronnego wroga, co okaże się dopiero, pod koniec opowieści. Dzięki improwizacji wstecznej narrator może łatwo przystosowywać sytuację do okoliczności, a gracze nabrać przekonania, że intryga jest opracowana w najmniejszych szczegółach, a każdy element opowieści jest bardzo istotny.

Przykład. Podczas trudnego śledztwa dotyczącego wykrycia kultystów, inkwizytor postanawia sprzedać kilka niepotrzebnych rzeczy hanzyckiemu kupcowi. Inicjuje tym samym sekwencję targowania się, a narrator tworzy na poczekaniu postać kupca. W połowie opowieści pada imię pośrednika siatki kultystów. Okazuje się, że jest nim rzeczony kupiec.

Ekspozycja kontrastu

Zestawienie dwóch przeciwstawnych cech bardzo silnie uwydatnia tę, która przedstawiliśmy w drugiej kolejności. Jeżeli podczas opowieści bohaterowie trafiają do klanu, który nie ufa obcym, a wręcz traktuje ich jak intruzów i wrogów, a potem do społeczności, która przywita ich ciepłą strawą - prawem kontrastu drugi klan będzie im się jawił jako bardzo dobry i przyjazny (bądź bardzo podejrzany). Ekspozycja kontrastu pomaga narratorowi uwydatniać pewne zjawiska i szczegóły. Można ją zastosować do fabuły, jak w przypadku wspomnianych klanów, ale sprawdza się również jako technika opisu, gdy np. cały czas operujesz szybkim tempem opisu, by nagle, po wejściu bohaterów do sali, zmienić tempo na bardzo spokojne. Wrażenie na pewno będzie piorunujące. To dlatego reżyserzy filmów akcji i horrorów przed dynamiczną sceną akcji wprowadzają chwilę ciszy przed burzą - długi, cichy fragment, stanowiący wstęp do zastosowania ekspozycji kontrastu.

Przykład. Przez całą opowieść unikasz opisów kolorystyki, tak jakby barwy w Twej historii nie istniały. Następnie przy zdawkowym przedstawianiu księgozbioru w bibliotece jednego z klanów zatrzymujesz się przy jednej z ksiąg. Zamiast, jak dotychczas, streścić jej zewnętrzny wygląd: jakość obwoluty, liczbę kart i rodzaj pisma, opisujesz, że jest obszyta lśniącym zielonym suknem, przypominającym barwę leśnego mchu. Możesz być pewien, że bohaterowie sięgną po tę pozycję.

Pierwsza scena

Dobiegła końca historia i pieśń tej epoki.

John Ronald Reuel Tolkien, *Powrót króla*, przel. M. Skibniewska

Scenariusz napisany, intryga gotowa. Kartkujesz notatki, zapamiętując imiona i nazwy, jakie wystąpią w historii. Spotkanie umówione, gracze zjawią się za parę minut. Zapewne przyniosą przekąski, pogawędzicie luźno na kilka tematów, a potem zasiądziecie do stołu.

Magia nadejdzie, kiedy gracze, pochyleni nad kartami swoich bohaterów, zamilkną wreszcie, czekając na podniesienie kurtyny. Światło już zgasło, czas na film. Wyczekiwanie będzie pełne napięcia, niczym w odrealnionej ceremonii, w której każdy gest i słowo mają swoją wagę i sens.

Zamknij oczy, przygotuj się na rozpoczęcie opowieści. Jaką barwą nakreślisz pierwszą scenę, by porwać w wir fabuły pozostałych uczestników? Jakimi słowami rozpoczniesz ich przygodę z *Klanarchią*? Czy wrzucisz ich w sam środek akcji, by poznali niebezpieczeństwa Rubieży od pierwszego wdechu, czy też pozwolisz im powoli smakować świat i jego. zagrożenia?

Mamy nadzieję, że dzięki *Klanarchii* będziecie wspaniale się bawili przez wiele miesięcy, a może nawet lat. Pragniemy, byście odkrywali okultystyczną cywilizację Rubieży, a Waszym przygodom towarzyszyła refleksja o naturze człowieka.

O pokusach czających się w głębi duszy i niezłomnej ludzkiej mocy. Byście, poprzez wybory i odpowiedzialne decyzje, kreowali własny los. Jeśli dzięki snutej opowieści wypełnicie wiele godzin radością wspólnej zabawy albo inaczej spojrzycie na pewne tematy i docenicie takie wartości, jak: wolność, swoboda, tolerancja i konieczność walki z tymi, którzy sprzyjają Ciemności czy pragną zdeptać ideały, poczujemy, że nasza praca nie poszła na marne. Człowiek własnym wysiłkiem, determinacją i czynami może zmienić każdą historię. Nawet najbardziej szalona intryga, dzięki zaangażowaniu uczestników wydarzeń, może zostać pomyślnie ukończona.

Czas zawiesić niewiarę.

Przyjemnej zabawy!

Michał Jerzy Markowski

Indeks

A

Akcja 73
Akcje Pentagramu 78
  Błyskawiczna riposta 78
  Rozważne natarcie 78
  Utrzymanie pozycji 78
  Wściekły atak 78
  Wycofanie 78, 168, 188, 198
  Zaciekła obrona 78
Alchemia 301
  Leki 301
  Specyfiki euforyczne i rytualne 303
  Stymulanty bojowe 302
  Toksyczność 301
Archetypy postaci 107
  Egzorcysta 108
  Inkwizytor 110
  Kronikarz klanowy 112
  Kupiec 114
  Przepatrywacz 116
  Rzecznik rodu 118
  Siepacz 120
  Szabrownik 122
  Śniący 124
  Technomanta 126
  Wiedźmiarz 128
  Wybraniec przodka 130
  Żerca 132
Architektura i zabudowa 263
Asasyni 40, 98

B

Bezmiar 308
  Interiory 314
  Mosty do Bezmiaru 313
  Sfery Bezmiaru 308
    Bezdenna Otchłań 308
    Czarna Spirala 308
    Ognista Kurtyna 308
    Skaza 308
    Studnia Dusz 308
Biomancja 358
Blokowanie manifestacji mocy demona 198
Broń 168, 177 - 179, 293 - 299
  Improwizowana 168
  Naturalna 168
  Ręczna 168, 293 - 295
  Rzucana 298 - 299
  Strzelecka 177 - 179, 296 - 298
    Kusze pneumatyczne 179, 296 - 298
    Magazynek 177
    Szybkostrzelność 179
    Walka z dystansu 177
    Zasięg 179
    Zawodność 179
  Zaklęta 312

C

Cechy 60
  Intelekt 61
  Kondycja 60, 323
  Percepcja 60
  Wola 61
  Ułomna 94
  Wybitna 94
Cenniki 291 - 305
  Akcesoria do broni strzeleckiej 298
  Broń ręczna 294
  Broń rzucana 298
  Broń strzelecka 296
  Ekwipunek podróżnika 293
  Leki 301
  Odzienie 291 -292
    Hanzytów 291
    Rytualistów 292
    Soldatów 292
    Technoklanytów 291
  Pancerz ochronny 300
  Specyfiki euforyczne i rytualne 303
  Stymulanty bojowe 302
  Technosprzęt 305
  Zioła 303
Cesarz 353
Ciemność 58, 274
  -> Bezmiar
Cienie 362
Chorąży 34
Cmentarzyska maszyn 264
Cykl 74, 86 - 91
  Burza mózgów 87
  Długość cyklu 90
  Profil grupy 87
  Temat przewodni 89
  Tworzenie postaci 93
Czary śnienia 201 - 210
  Całun Dręczyciela 208
  Groteskowy homunkulus 207
  Księżycowy dryf 205
  Majestat pradawnej grozy 205
  Młot Podziemnych Krain 208
  Okowy Palących Runów 204
  Powrót niegościnnego gospodarza 207
  Przeciągnięcie ciała 205
  Przewodnik przez Pomrok 206
  Pukanie do Wrót Wymarłego Świata 204
  Sięgnięcie poprzez Pomrok 204
  Skowyt udręczonych mar 208
  Sny w Domu Wiedźmy 203
  Stygmat towarzysza 205
  Szkaradny Mlaskacz 210
  Tancerz Spirali 209
  Urojone przesłanie 204
  Wejrzenie w Pomrok 201
  Woźnica Ognistych Rydwanów 205
  Wypaczenie 202
  Wyssanie breistej ambrozji 201
  Zapomniany korytarz 202
  Zjednanie 206
  Złakniony dybuk 206
  Znak Sanktuarium 204

D

Dary Ciemności 344 - 347
  Bestia Czarnej Spirali 345
  Cyrograf 345
  Diabelski głos 345
  Dobrodziejstwo paranoi 345
  Kolekcjoner dusz 345
  Moloch 346
  Nieczuły 346
  Niespożyte rezerwy 346
  Nożycoręki 346
  Plugawa odporność 346
  Płaszcz Mroku 346
  Prymat potępieńca 347
  Przeciągnięcie ciała 347
  Przeobrażenie 347
  Skalanie krwi 347
  Słodycz tajemnicy 347
  Szepty w ciemności 347
  Szkarłatny karaluch 347
  Szyderczy manipulator 347
  Ślepia 347
Demony 315
  -> Upiory
Dominat Ebionitów 353 - 362
  Agent śpioch 361
  Biomancja 358
  Cesarz 353
  Cienie 362
  Ebionici 356
  Język nowomowa 279
  Kult Cesarza 355
  Nowy Ład 354
  Skargerowie 359
  Spiż 357
Dominowanie Ciemności 337
  Mrok nadchodzi 340
  Pula Ciemności 339
  Splugawienie 343
  Sposoby na zdominowanie Ciemności 338
Doświadczenie 233
  Przyznawanie 233
  Rozwój za Doświadczenie 234
Druidyzm 379
  Druidzi 332, 379
  Imiona upiorów 322
  Kultyści druidyzmu 379
    Harpie 256
    Wiedźmy z Milo 253
  Moce kultystów druidyzmu 380
    Bicz plugawego ciała 380
    Chowaniec 380
    Kreatura syngamii 380
    Przyspieszenie cyklu 380
    Roślinny golem 380
  Nekrodruidyzm 379
  Prastary Ojciec Drzew 262
  Żywiołaki 332
Duchy 312, 330
Dyscyplinariusze 51
Dyscypliny okultyzmu 195
Dziękczynna modlitwa 64

E

Ebionici 356
Egzarchowie 157
- Admirał Radetzky 158
- Cezar Sforza, Legat Domu Sforzów 158
- Koma, Pani Złych Wizji 158
- Kult przodków 157
- Mistrz Mukeru 158
- Pani Arisu 158
- Pielgrzym Mordechai 159
- Srogiej 158
- Uzur Wiedźmiarz 159

Egzorcyzmy 197
- Blokowanie manifestacji mocy demona 198
- Fetysze 199
- Pojedynek z wyklętym 198

Eksponaty 284
Ekwipunek początkowy 137

F

Fanatycy 378
Federacja Kompanii Soldackich 31 - 35, 99
- Klany 31
- Język narodnicki 279
- Nazwy i imiona 31, 136
- Odgrywanie Soldata 99
- Przekonania 99
- Stereotypy 35
- Struktura 34
- Styl soldacki 35, 292
- Szampierze 34
- Zwyczaje 34

Fetish fantasy 57, 290
Fetysze 199 - 200
- Bliźniak 199
- Fetysz Ciszy 199
- Kłamca 199
- Oko Mistrza Mukeru 199
- Pazur Mordechaja 199
- Pentakl Uzura 200
- Proporzec Admirała Radetzky'ego 200
- Warkocz Matriarchini Mirel 200
- Znak Tradycji 200

G

Gazopluje 179
Głód 272
Goecja 195
Gry zespołowe 280
Grywalność 400
- Haczyki 402
- Konflikty 400
- Sygnały graczy 402
- Trudne wybory 402
- Wątki dla bohaterów 400
- Wyzwania i pomniejsze cele 400

H

Handel 288
- Cenniki 291 - 305
- Waluta 288

Hanza 37 - 41, 98
- Asasyni 40, 98
- Hanzyckie rody 38
- Klany 38
- Język finansjera 279
- Nazwy i imiona 37, 136
- Odgrywanie Hanzyty 98
- Przekonania 98
- Stereotypy 40
- Struktura 38 - 39
- Styl hanzycki 40, 291
- Zwyczaje 39

Hanzyckie rody 38
- Corleone 38
- Fidderowie 38
- Scorsezo 255
- Tozzi 38
- Visconti 38

I

Imię 198, 320 - 322
- Moc imienia 198, 320 - 322
- Przykładowe imiona 31, 37, 43, 49, 322

Inkarnacja duchów 71
Interiory 314
- Egregon 315

Interludium 388 - 391
- Sprawy organizacyjne 391
- Wprowadzenie 86
- Wybór motywów indywidualnych 388
- Wyrażenie oczekiwań 388

J

Jedyny, kult 380 - 382
- Anioły 381
- Biskup 381
- Miejsca kultu 258
- Struktura kultu 380

Języki 279
- *antykwa 279*
- *finansjera 279*
- *gnoza 279*
- *narodnicki 279*
- *nekroryt 279*
- *nowomowa 279*
- *slang 279*
- *warkot 279*

Justycjariusze 241

K

Kalendarz 278
Kanibalizm 272, 348
Kapitan soldacki 34
Karawany 277
Karta Bohatera 82 - 83, 423 - 424
Kirasjerzy 242
Klany 263 - 267
- Dzikie klany 244
- Hanzyckie 38
  - Armada 255
  - Giełdziarze 262
  - Rozjemcy 254
  - Rody hanzyckie 38
- Soldackie 31
  - Iskrobladzi 31
  - Klan Krakena 255
  - Kompania Dwugłowego Orła 31
  - Lodołamacze 262
  - Orle Gniazdo 244
  - Pancerniacy 34
- Technoklany 43
  - E-53 250
  - Klan Manuskryptu 262
  - Klan Rylca 255
- Zakonu Rytualistów 49
  - Dom Egzegetów 49
  - Monastyr 252
  - Skiomancerzy 259
  - Synowie Marnotrawni 256

Klienci hanzyccy 38
Kniaziowie 54
Kolejność działań 74
Kompanie Soldackie -> Federacja Kompanii Soldackich
Konflikt społeczny 182 - 193
- Dwie strony przekonują trzecią 188
- Kiedy go stosować? 182
- Opisywanie konfrontacji społecznej 186 - 187
- Opór 185 - 186
- Runda w konfrontacji społecznej 184 - 185
- Socjotechniki 189 - 192
- Spójność świata 189
- Starcie grupowe 80
- Szkody na Nieugiętości 187
- Szybkie rozwiązywanie konfliktów społecznych 184
- Wycofanie się z konfliktu 188 - 189
- Zdefiniowanie celu 185

Konfrontacja w Pomroku 328
Konfrontacja społeczna -> Konflikt społeczny
Kontakt z zaświatami 319
Kostka przodków 370
Konwencja 57, 174, 229, 234, 290, 340
Koroderzy 383
Krainy Rubieży 248 - 263
- Azyl 250
- Cierniste Bory 250
- Czeluść 252
- Dzika Puszcza 253
- Góry Bez Echa 254
- Góry Obręczy 254
- Kraina Jezior 254
- Lodowe Pustkowie 255
- Martwe Obszary 255
- Morze Mgliste 255
- Ostre Szpony 255
- Przedgórze Kurhanów 256
- Pustkowia 257
- Pustynia 258
- Rdzawe Pola 258
- Smocze Odłogi 258
- Spopielone Lasy 259
- Strefa Rozkładu 259

Stepy 259
Szara Równina 259
Wyżyna Wichrów 261
Zręby 262
Żyzne Ziemie 262
Krwawy sen 175
Kult Cesarza 355
Kult przodków 157 - 163
Atrybuty egzarchy 157, 158 - 162
Dziękczynna modlitwa 64
Egzarchowie 157
Mroczni egzarchowie 160
Rytuały 163
Wyzwania 159
Zmiana mentora 160
Kulty upiorów 377 - 385
Druidyzm 379
jedyny 380
Sekta Staldorga 384
Smoczy kult 384
Wielki K 382
Kundel 281
Kusze pneumatyczne 179, 296 - 298
Anakonda 296
Dziesiętnik 296
Gradobij 296
Krzyżak 297
Megiera 297
Pieszczocha 297
Syk 298
Szybki Ivan 297

L

Leki 301 - 302
Antydot 302
Panaceum 302
Pocałunek Ducha Krwi 302
Stetoksyna 302
Liturgiści 51

M

Manewry bojowe 81, 170 - 173
Adept (wybrana Akcja) 171
Bestialskie zwarcie 171
Błyskawiczny blok 171
Bez litości 171
Druzgoczące uderzenie 171
Fechmistrz (wybrana Akcja) 171
Gniew Uzura 171
Konsekracja ciała 171
Mordercza furia 171
Odpowiedź żmii 172
Ostrze Klątwy Jadu 172
Pies nocnego stróża 172
Podjazd kawalerzysty 172
Powitanie 172
Precyzyjny wypad 172
Sam przeciw wszystkim 172
Siła Utecha 172
Sztuka Ki 172
Tancerz Ostrzy 168, 173
Ulubiona broń (wybrana broń) 173
Widmactwo 173
Wściekły ogar 173
Wykopanie broni 173
Wymuszenie pojedynku 173
Wyrachowanie 173
Zwierzęcy instynkt 173
Żuk w mrowisku 173
Korzystanie z kart 170
Manewry poza schematem Pentagramu 81
Matriarchini 51
Mentalność wolnych ludzi 31 - 53, 243
Metropolici 51
Miasta 250 - 263
Dominatu Ebionitów 354
Cytadela 251
Kwatera 250
Pajęczy Gród 254
Wieżyca 260
Zguba 261
Unii Omamu 267
Deszber 262
Omam 243
Zajezdnia 255
Drapacz Chmur 252
Wilcza Nekropolia 260
To'th 374
Moc 64, 96, 322 - 323, 326
Odzyskiwanie Mocy przez ludzi 64
Odpoczynek 64
Dziękczynna modlitwa 64
Dominowanie Ciemności 64, 338
Odzyskiwanie Mocy przez upiory 326
Początkowa 64, 96
Model odgrywania 94
Moduły nekrotechniczne 223
Nekrosometr 223
Świder 223
Moduły technomantyczne 211, 214 - 223
Akceleracja 214
Algorytm świadomości 214
Autodestrukcja 214
Emulator biopola 215
Endolokalizator 215
Eteryczny nadajnik 215
Flesz 215
Infrawizja 216
Kriogeniczna permutacja 216
Listwa 216
Metamorfoza temporalna 216
Modulator głosu 217
Monitoring 217
Odsączenie 217
Pluskwa 217
Pole antygrawitacyjne 217
Porażenie 217
Projekcja wyglądu 218
Przylgi insektoida 218
Purgarytm dializy 218
Sfera antykinetyczna 218
Skaner astralny 219
Syntezator dźwięków 219
Szpony pożeracza dusz 219
Tablica motoryczna 219
Technosfera 219
Teleporter 220
Transformacja 220
Translator mowy 220
Tryb piromancji 220
Uderzenie kinetyczne 220
Wariograf 221
Wij psychometryczny 221
Wirujące ostrze 221
Wyrzucenie pocisku 221
Wywołanie magnetyzmu 221
Morfenitory 318
Mrok nadchodzi! 340

N

Najwyższy Technokrata 45
Nastrój 397
-> Konwencja
Naznaczeni 366
Nekrodruidyzm 379
Nekroklany 26
-> Nekrozyci
Nekromancja 195
Nekrotechnika 195, 223, 286
Nekrobioniczny prognat 287
Somadetektor 287
Szpony Zagłodzonych Dusz 287
Moduły nekrotechniczne 223
Nekrozyci 374
Ghul 375
Nekrarcha 376
Nekroza 374
Strzygoń 376
To'th 374
Nieugiętość 64
Początkowa 96
Utrata Nieugiętości 187
Regeneracja 64
Nowy Ład 354

O

Odgrywanie 94, 402
Odzienie 290
Ogarnięcie Klanarchii przez nowych graczy 407
Bohaterowie o niskiej potrzebie znajomości świata 409
Grupa skrajnie wyspecjalizowana 410
Ograniczenia motoryki 410
Stopniowe poznawanie świata 408
Świat modułowy 407
Tutorial 407
Okultyzm 195 - 231
Biomancja 358
Egzorcyzmy 197
Goecja 195
Inkarnacja duchów 71
Naznaczenie przez upiora 366
Nekrodruidyzm 379
Nekromancja 195
Nekrotechnika 223
Śnienie 200
Technomancja 210
Umiejętności okultyzmu 196
Wiedźmiarstwo 224
Okultyzm kwantytatywny -> Technomancja
Omam 243
Arena 246
Biblioteka 246

Bramy do Omamu 246
Dom Chwaty 246
Katedra Porządku 245
Podniebna Katedra 245
Sala Założycieli 246
Wielki Targ 246
Opętanie 316, 324
Opis wspomaga motorykę 73
Opowieść 74
Kompozycja opowieści 73
Kończenie opowieści 402
➠ Snucie opowieści
Oręż ➠ Broń

P

Pancerz ochronny 299
Obciążenie 299
Ochrona 169
Rodzaje pancerzy 300
Pater familias 38
Patriarcha 51
Patronat 38
Pierwsza pomoc 63
Poczta 278
Podróżowanie 276
Podróżowanie drogą powietrzną 277
Szybkość podróżowania 277
Wierzchowce 277, 293
Pomrok 308
Dryf Pomrokiem 311
Konfrontacja w Pomroku 328
Kroczenie poprzez Pomrok 311
Wejrzenie w Pomrok 310
Poplecznicy 79
Pozycja kobiet na Rubieży 269
Prawo 240
Czyny aprobowane i potępiane społecznie 244
Nowy Ład 354
Tradycja 238
Zakaz kultu upiorów 239
➠ Zwyczaje
Przekleństwa Ciemności 348 - 350
Anomalia 348
Bezsenność 348
Czarna krew 348
Demoniczne znamię 348
Dygoty 348
Głosy 348
Infekcja 348
Kanibalizm 348
Koszmary 349
Nienasycony 349
Okrucieństwo 349
Oszpecenie 349
Piętno czarownicy 349
Porażenie 349
Potwór 349
Szaleństwo 350
Uwłaczanie 350
Zawiść 350
Złe słowo 350
Zmiana światopoglądu 350
Jak uaktywnić Przekleństwo? 344
Przekonania 93
Pula Ciemności 339
Dominowanie Ciemności 337
Korzystanie z Puli przez Narratora 339
Zbieranie kości do Puli 339

R

Razydy 319
Harpia, Odrzyskóra 319
Sukub, Inkub 317
Trupi Smakosz, Nienasycony Nekrofag 272
➠ Upiory
Reguły dobrej zabawy 54
Rozpłat 281
Rubież 29, 249
Rytualiści -> Zakon Rytualistów
Rzucanie 179
➠ Walka z dystansu

S

Scena 73
Scena objawienia Ciemności 340
Scenariusz 393
Przygotowanie scenariusza 393 -395
Schemat Pentagramu 78
Akcje Pentagramu 78
Sekwencja starcia 77, 167, 185, 198, 227, 329
Szkody 79
Test konfrontacji 79
Schematy witalności 62 - 65, 96
Moc 64
Nieugiętość 64
Splugawienie 65
Tworzenie bohatera 96
Zdrowie 62
Schizma 364
Sekta Staldorga 384
Sekwencja 73
Siła wsparcia popleczników 80
Skalane rany 63
Skargerowie 359
Smoczy kult 384
Snucie opowieści 397
Grywalność 400
Nastrój mrocznej baśni 397
Odgrywanie bohatera 403
Ogarnięcie Klanarchii przez nowych graczy 407
Punkty kulminacyjne 398
Śmierć bohatera 405
Techniki snucia wątków 409
Ujęcia 398
Socjotechniki 189 - 192
Atut pozycji 190
Demoniczny rechot 190
Dobitny przykład 190
Ekspert (wybrana Akcja) 190
Groźba 190
Mądrości z rękawa 190
Miażdżąca argumentacja 190
Mocny dowód 190
Niewiara 190
Niezłomność 191
Onieśmielenie 191
Oskarżenie o sprzyjanie Ciemności 191
Piorunujące spojrzenie 191
Podparcie autorytetem 191
Podważenie kompetencji 191
Później! 191
Serce z kamienia 191
Słaby punkt 191
Stek bluzgów 192
To rozkaz! 192
Wątpliwości 192
Wejście w słowo 192
Wiarygodny rozmówca (wybrana Akcja) 192
Władza nad tłumem 192
Wytknięcie błędów 192
Zaufaj mi 192
Zjednanie świadków 192
Korzystanie z kart 189
Socjotechniki poza schematem Pentagramu 81
Soldaci ➠ Federacja Kompanii Soldackich
Specyfiki euforyczne i rytualne 303
Getorix 303
Mayaxatla 303
Nymfetamina 303
Splugawieni 26, 343, 364
Kulty upiorów 377
Morfenitory 318
Naznaczeni 366
Nekrozyci 374
Wampiry 371
Wilkołaki 366
Splugawienie 65, 343
Dominowanie Ciemności 337
Dary Ciemności 344 - 347
Jak można się splugawić? 343
Początkowe 96
Przekleństwa Ciemności 348 - 350
Schemat splugawienia 65
Starcie grupowe 80
Poplecznicy 79
Siła wsparcia 80
Staldorg 383
Stalowi tancerze 369
Strach 75
Strzelanie 177
Broń strzelecka 177 - 179, 296 - 298
Walka z dystansu 177
Strzygonie 376
Stymulanty bojowe 302
Anafobik 302
CX917 302
Impetyk 303
Tytan 303
Szampierze 34
Szybkie rozstrzyganie konfliktów 77, 166, 184, 230

Ś

Śnienie 200
Czary śnienia 201 - 210
Rzucanie czarów 201
Ścieżki śnienia 200
Demiurga Koszmarów 201
Klucznika Wymarłych Światów 204

Księżycowego Wędrowca 205
Paktów 206
Szalonego Wyjca 208
Śniący 124
Środki płatnicze 288
Świat modułowy 407

T
Targi 288
Techniki narracyjne 409 - 415
Cecha charakterystyczna 414
Ekspozycja kontrastu 415
Improwizacja wsteczna 415
In medias res 413
Kompozycja szkatułkowa 414
Kontrapunkt 412
Limit czasowy 411
Narracja personalna 412
Narracja wszystkowiedząca 413
Nazwy znaczące 414
Przez szkło powiększające 414
Psychizacja krajobrazu 412
Reminiscencje 410
Retrospekcje 410
Sceny niezależne 411
Symbole i alegorie 410
Środki wyrazu pozasłownego 412
Tempo opisu 411
Wątek indywidualny 414
Wewnętrzny głos 413
Wizje 412
Z lotu ptaka 413
Zawieszenie akcji 411
Zwroty akcji 410
Technoklany 43, 100
Język antykwa 279
Klany 43
Nazwy i imiona 43, 136
Odgrywanie Technoklanyty 100
Przekonania 100
Stereotypy 47
Struktura 45
Styl technoklanycki 46, 291
Szturmowcy 100
Zwyczaje 46
Technokraci 45
Technokusze ➠ Kusze pneumatyczne
Technoidy 286
Technomancja 210
Artefakt 210
Aktywacja mocy artefaktu 212
Tworzenie artefaktu 211
Moduły technomantyczne 214 - 223
Tworzenie modułu 211
Operator 212
Technosprzęt 304
Testowanie 65
Dobre obyczaje testowania 70
Dorzut 67
Inkarnacja duchów 71
Interpretacja wyniku testów 68
Kiedy testować? 69
Pech 67
Przebicia 67
Rodzaje testów
Test iluzoryczny 70
Test improwizowany 69
Test konfrontacji
Test prosty 66
Test przeciwstawny 67
Trudność testu 66
Zalety i wady testowania 70
Toksyczność 301
Tradycja 238
Tutorial 407
Tworzenie bohatera 93
Archetypy 107
Cecha wybitna i ułomna 94
Cel 137
Ekwipunek 137
Karta Bohatera 423 - 424
Koncepcja 91, 93
Nazwa klanu 136
Opiekunowie 102
Osobowość 136
Początkowe manewry bojowe 134
Początkowe socjotechniki 134
Przykład kreacji bohatera 137
Punkty kreacji 135
Schematy witalności 96
Sprawdzenie Przekleństwa 104
➠ Umiejętności
Ustalanie wieku 103
Wolne Rodziny 97
Wydarzenia z przeszłości 103
Wykończenia 136
Wygląd 136.
Zdolności 94
Tworzenie postaci drugoplanowych 62

U
Ujęcia 398
Cięcia 399
Dynamiczne 399
Nastrojowe 399
Układanie ujęć 400
Zadaniowe 399
Umiejętności 61, 140 - 149
Artyzm 140
Bijatyka 140
Blef 142
Czujność 142
Dominowanie ducha 142
Dźwiganie 143
Krycie się 143
Kult przodków 144
Legendoznawstwo 144
Negocjacje 144
Obycie 145
Parkour 145
Pasja 145
Przeprawa 146
Rzemiosło 146
Rzucanie 147
Strzelectwo 147
Transmutacja substancji 147
Uzdolnienia techniczne 147
Walka bronią 148
Wiedza o sługach Ciemności 148
Zaklinanie ciała 148
Zimna krew 148
Zmysł natury 149
Rozwój 234
Umiejętności a cechy 61
Umiejętności interpersonalne 184
Umiejętności okultyzmu 196
Żywa legenda 140
Unia Omanu 238
justycjariusze 241
Kirasjerzy 242
Oman 243
Organizacja i struktura władzy Unii 247
Powstanie Unii 238
Prawo zwyczajowe 244
Siły zbrojne 242
Wielka Rada 247
Arcyśniący 247
Główny ekonom 247
Honorowy legat 247
Namiestnicy 247
Wolne Rodziny 25, 31, 97
Upiory 315, 329
Demony 315
Duchy 312
Imię upiora 320
Sugerowane imię 322
Moc imienia 321
Metody odnawiania Mocy 326
Natura upiorów 315
Rodzaje upiorów
Anioł stróż 381
Fenris 366
Larwy 330
Morfenitory 318
Piekielny ogar 330
Południca 333
Pożeracz dusz 332
Purgaryci 353
Razydy 319
Stalokostny homunkulus 333
Symbiont 317, 329
Wędrowiec pajęczyny 333
Widmowy wyżeracz 331
Wij 384
Zły duch 330
Znani z imienia 334
Złodzieje ciał 316
Żywiołak 332
Właściwości upiorów 322
Zdolności upiorów 323 - 326
Głos Otchłani 323
Morf 323
Mroczna arkana 323
Nawiedzanie 324
Opętanie 324
Piekielny rajd 324
Pożeranie 324
Prześladowca 325
Przyczajony 325
Uczuciowiec 326
Znaki 326
Urazy 63

W
Walka 166
Broń ręczna i naturalna 168
Konfrontacja w Pomroku 328
Manewry bojowe 81, 170 - 173
Obrażenia 168

Opisywanie walki 174
Pancerz ochronny
Runda w walce 167
Sposoby zwiększające dramaturgię 176
Starcie grupowe 80
Walka dwiema broniami 168
Walka z dystansu 177
Wycofanie ze zwarcia 168
Walka z dystansu 177
Broń rzucana i strzelecka 177 - 179, 296 - 299
Cel związany walką 180
Celowanie 181
Obrażenia 180
Strzał mierzony 181
Strzelec pod presją 180
Test trafienia 179
Zaabsorbowanie 180
Zasięg 179
Waluta 288
Wampiry 371
Anatomia wampira 373
Loża 371
Łowcy krwi 372
Nawyki wampirów 372
Wampirze Bractwo Krwi 371
Wiedźmiarstwo 224
Bazowa umiejętność testu 225
Dziki rytuał 227
Efekt pośredni 228
Ingrediencje 228
Intencja okultysty 227
Jak określić efekt? 224
Kość za efekt wspierający konwencję 229
Nemezis 225
Obrona przed efektami wiedźmiarstwa 229
Przyspieszony pojedynek z Nemezis 230
Spójność świata 231
Trudność efektu 226
Zawieszenie czasu 228
Wielka Wojna 23
Wielki K 382
Koroder 383
Nekrotechnika 195, 223, 286
Opis kultu 383
Technoidy 286
Wierzchowce 277, 293
Wieża Dzwonów 353
Wij 384
Wilkołaki 366
Anatomia lykantropów 369
Charakterystyka wilkołaka 368
Fenris 366
Pełnia Stalowego Księżyca 366
Stalowi Tancerze 369
Szczenię 368
Tworzenie potomka 368
Wataha 367
Wilcza Nekropolia 260
Wygnańcy z Burzgor 370
Wolne Rodziny 25, 31, 97
➠ Federacja Kompanii Soldackich
➠ Hanza
➠ Technoklany
➠ Zakon Rytualistów
Wprowadzenie 86
Cel grupy 89
Cykl 74
Interludium 388 - 391
Główny konflikt 89
Grupa skrajnie wyspecjalizowana 410
Profil grupy 87
Ogarnięcie Klanarchii przez nowych graczy 407
Określanie preferencji 86
Temat przewodni 89
Założenia cyklu 87
Wrota Wymarłych Światów 312
Wygnańcy z Burzgor 370
Wyklęci ➠Upiory
Wyzwania egzarchów 159

Z

Zagrożenia wolnych klanów 271
Ciemność 274
Głód 272
Gość 274
Wróg wewnętrzny 273
Wróg zewnętrzny 273
Zagrywki 152 - 155
Arcydzieło 152
Broń na życzenie 152
Cesarskie spojrzenie 152
Cholerny fart 152
Dobry interes 152
Co, ja nie zrobię?! 152
Fotograficzna pamięć 152
Furtka 152
Gnida 152
Godne wejście 152
Gorzej niż śmierć 152
Jest pod ręką! 153
Kocia gracja 153
Krewniak 153
Kuloodporny 153
Mentor 153
Nadludzki wysiłek 153
Nieustraszony 153
Nie zauważy 153
Obrócenie w żart 153
Odsunięcie podejrzeń 153
Ognisty pot 154
Plotka 154
Pogodny 154
Powiedziałem 154
Soldacki sposób 154
Szybki jak strzygoń 154
To tylko draśnięcie 154
To tylko zły sen 154
Umysł-twierdza 155
Wampirzy wzrok 155
Wpływowy arystokrata 155
Wsparcie 155
Wypsnęło się 155
Zasłona korupcji 155
Zdrowy jak koń 155
Zmysłowy 155
Znajomy teren 155
Znam się na tym! 155
Korzystanie z Zagrywek 151
Zagrywki za zrealizowanie Wyzwania 161
Zdobycie Zagrywki 151
Zakon Rytualistów 49
Język gnoza 279
Klany 49
Nazwy i imiona 49, 136
Krwawe łowy 50
Odgrywanie Rytualisty 101
Przekonania 101
Stereotypy 53
Struktura 51
Styl rytualny 52, 292
Zwyczaje 51
Zamożność 65
Zaskoczenie 75
Zbroja 299
Zawodność mechanizmów 179, 286
Zdolności 94
Egzorcyzmy 109, 197
Miejski łowca 123 -
Śnienie 125, 200
Technomancja 127, 210
Widmowy poplecznik 131
Wiedźmiarstwo 129, 224
Wyciszenie 101
Zdolności upiorów 323 - 326
Znajomość przeciwnika 133
Zdrowie 62
Początkowe 96
Poziomy Zdrowia 62
Regeneracja 63
Dominowanie Ciemności 338
Leki 301
Odpoczynek 63
Operacja krwi i ducha 63
Pierwsza pomoc 63
Skalane rany 63
Śmierć 62
Urazy 63
Zioła 303
Znaki towarzyszące upiorom 326
Znani z imienia 334
Smakosz Tętniących Żył, Czarny Łowca 334
Striglav Diabolista 335
Zwyczaje 34, 39, 46, 51, 244
Hanzyckie 39
Patronat 39
Złote prawo 39
Rytualistów 51
Oczyszczenie 51
Początek 52
Słowo rani 52
Soldackie 34
Prawo krwi (krwawa wróżda) 34.
Prawo sity 34
Pysk nie krew 34
Znak hańby 34
Technoklanów 46
Prawo azylu (prawo gościa) 46
Zemsta sprawiedliwych 46

OPIS POSTACI

IMIĘ BOHATERA

ARCHETYP

NAZWA KLANU

WOLNA RODZINA

WIEK

ZDARZENIA Z PRZESZŁOŚCI

WYGLĄD

OPIEKUNOWIE

EGZARCHA

ATRYBUTY EGZARCHY

PRZEKLEŃSTWA

DARY CIEMNOŚCI

PRZEKONANIA I OSOBOWOŚĆ

SYMBOL KLANU

CECHY

	KONDYCJA	PERCEPCJA	INTELEKT	WOLA
Wybitna				
Ułomna				

EKWIPUNEK

UMIEJĘTNOŚCI

	ARTYZM	k10
	BIJATYKA	k10
	BLEF	k10
	CZUJNOŚĆ	k10
	DOMINOWANIE DUCHA	k10
	DŹWIGANIE	k10
	KRYCIE SIĘ	k10
	KULT PRZODKÓW	k10
	LEGENDOZNAWSTWO	k10
	NEGOCJACJE	k10
	OBYCIE	k10
	PARKOUR	k10
	PASJA	k10
	PRZEPRAWA	k10
	RZEMIOSŁO	k10
	RZUCANIE	k10
	STRZELECTWO	k10
	TRANSMUTACJA SUBSTANCJI	k10
	UZDOLNIENIA TECHNICZNE	k10
	WALKA BRONIĄ	k10
	WIEDZA O SŁUGACH CIEMNOŚCI	k10
	ZAKLINANIE CIAŁA	k10
	ZMIŃ KREW	k10
	ZMYSŁ NATURY	k10

ZAMOŻNOŚĆ

- ARYSTOKRATA (+k10x100 den)
- MOŻNY (+k10x20 den)
- ŚREDNIOZAMOŻNY (+k10x5 den)
- BIEDAK (+Artyzm+Rzemiosło den)

MAJĄTEK

DOŚWIADCZENIE

DOMINOWANIE CIEMNOŚCI

Akcja	Koszt kości do puli
Powtórz test	1
Dorzuć 2 kości	1
Fart!	2
Zaneguj szkodę	2
Wylecz wszystkie poziomy Zdrowia	2
Odzyskaj wszystkie poziomy Mocy	2
	2

Trudność testu i wymagane sukcesy:

Łatwy (1), Zwykły (2), Wymagający (3), Trudny (4), Bardzo trudny (5), Fuks (6)

Opisowe ujęcie umiejętności:

Brak (0), Bardzo słabo (1), Słabo (2), Przeciętnie (3), Ponadprzeciętnie (4), Dobrze (5), Bardzo dobrze (6), [illegible] (7), Doskonale (8), Mistrzowsko (9), Legendarnie (10+)

MANEWRY BOJOWE

ZAGRYWKI

SOCJOTECHNIKI

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

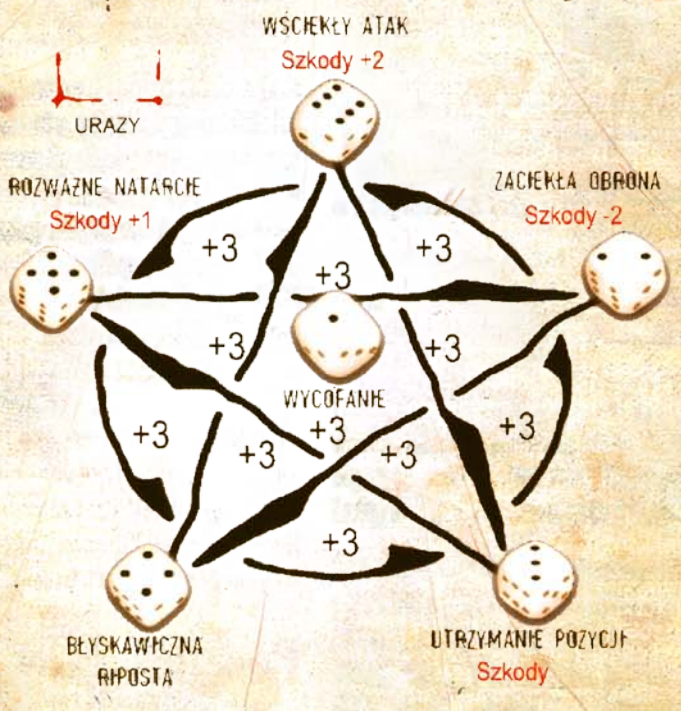
ZDROWIE

- POOBIJANY
- POOBIJANY
- POOBIJANY
- POOBIJANY
- LEKKO RANNY
- CIĘŻKO RANNY
- ZMASAKROWANY

URAZY

MOC

- ZESTRESOWANY
- ZESTRESOWANY
- ZESTRESOWANY
- ZESTRESOWANY
- ZSZOKOWANY
- WYCZERPANY
- NA KRAWĘDZI



NIEUGIĘTOŚĆ

- ZMIESZANY
- ZMIESZANY
- ZMIESZANY
- ZMIESZANY
- WĄTPIĄCY
- ZREZYGNOWANY
- ULEGŁY

SPLUGAWIENIE

- ZWIEDZIONY
- ZWIEDZIONY
- ZWIEDZIONY
- ZWIEDZIONY
- POTĘPIONY
- SŁUGA MROKU
- GŁOS Z OTCHŁANI

BROŃ RĘCZNA

CHARAKTERYSTYKA | OBRAŻENIA

BROŃ STRZELECKA

CHARAKTERYSTYKA | OBRAŻENIA

SIŁA WSPARCIA

Umiejętność poplecznika	Siła wsparcia
0	0 kości
1-5	1k10
6-7	2k10
8-9	3k10
10+	4k10

ZASIĘG

Bliski (do 10m) – test Zwykły
Średni (10-30m) – test Wymagający
Daleki (30-100m) – test Trudny
B. daleki (100-300m) – test B. trudny
Celowanie +1k10
Strzał mierzony: wybierz lokację; -2k10
Strzelec pod presją: -2k10
Cel zaabsorbowany; trud. unik. strzału +1 poz.
Cel związany walką: trud. trafienia +1 poz.

PANCERZ

LOKACJA | OCHRONA

Po wojnie ludzi z upiorami, na gruzach starożytnego świata, narodziła się nowa cywilizacja. Mapy pełne są białych plam okalających odosobnione ludzkie siedziby. Zjednoczone wolne klany stawiają opór Ciemności. Poza ich włościami rozciąga się świat dzikiej wrogiej natury. Czciciele upiorów kaleczą ciała, by ożywić maszyny bądź upodobnić się do roślin. Smoki przyczajone na kikutach żelbetonowych drapaczy chmur czekają na śmiałków zapuszczających się w ruiny w poszukiwaniu eksponatów dawnego świata. Wilkołaki przemierzają Lodowe Pustkowia w poszukiwaniu ludzkiego mięsa. A wszyscy z trwogą spoglądają na Wschód, spowity cieniem Wieży Dzwonów, z której Cesarz zarządza swoim imperium.

- W pełni kompletna gra, umożliwiająca Tobie i Twoim przyjaciołom przeżycie niezapomnianych przygód. Ogromne możliwości gry i zawarte w Klanarchii pomysły zapewnią Wam rozrywkę na wiele lat.
- Mroczny klimat fantasy horroru: mistyczne rytuały, groza krocząca za upiorami oraz brutalna i okrutna walka z Ciemnością. Wciągająca lektura wprowadzająca w nastrój baśni dla dorosłych.
- Kolorowa wizualizacja świata przygotowana przez doskonałych polskich ilustratorów.
- Staranne opracowanie zasad wspierających zabawę. Pozwalają one rozgrywać zarówno widowiskowe walki, rodem z najlepszych gier i filmów, jak i emocjonujące spory społeczne. Nowa jakość dzięki świeżemu spojrzeniu na RPG.
- Zostań szanowanym za swoją wiedzę i umiejętności specjalistą. Zapomnij o systemie „od zera do bohatera" – tutaj już zaczynasz jako zawodowiec.
- Stwórz postać z wolnych klanów i wciel się w nią! Hanzycki inkwizytor, soldacki kronikarz klanowy, egzorcysta z Zakonu Rytualistów czy szabrownik z Technoklanów to tylko przykłady wybrane spośród 52 charakterystycznych archetypów, na których zbudujesz własnego bohatera.
- Modułowa struktura świata na Rubieży zapewnia nieograniczoną tematykę i dekoracje. Wybierz z nich to, co lubisz najbardziej. Latające stwory, przeklęte przedmioty, starcia na miecze i zaklęcia. A może wolisz postapokalipsę: technokusze, intrygi kultystów maszyn i eksplorowanie starożytnych ruin?
- Wyczerpujące informacje o zabawie, proste, jasno wyłożone zasady wraz z przykładami. Dowiesz się z nich, czym są gry fabularne i tym chętniej rozpoczniesz swoją przygodę z tą formą rozrywki.

Narracyjna zabawa fabularna – inaczej gra fabularna (ang. role playing games – RPG), w której uczestnicy biorą udział we współtworzeniu interaktywnej opowieści, wcielając się w wybranych bohaterów. Forma rozrywki znana od wielu lat miłośnikom fantastyki, mająca rzesze oddanych fanów i stanowiąca wzór, do którego dąży wiele popularnych gier komputerowych.

onet.pl

COPERNICUS CORPORATION

ISBN: 978-83-61656-07-4

9 788361 656074 >

Q-WORKSHOP.COM

18+