

OSTRZA W MROKU

Publikacja Evil Hat Productions
www.evilhat.com • feedback@evilhat.com
@EvilHatOfficial na Twitterze
facebook.com/EvilHatProductions

We współpracy z One Seven Design
www.onesevendesign.com • oneseven@gmail.com
@john_harper na Twitterze

Blades in the Dark
Copyright © 2017 John Harper.
All rights reserved.

Ostrza w mroku
Copyright © 2020 Tomasz Chmielik.

Ostrza w mroku
Copyright © 2020 Stinger Press.

Evil Hat Productions i logo Evil Hat są znakami towarowymi należącymi do Evil Hat Productions, LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone.

ISBN: 978-83-63698-82-9
Wrzesień 2020, na podstawie wersji 8.2

Wydrukowano w Polsce.

Żadna część tej publikacji nie może być reprodukowana, umieszczana w systemach przechowywania danych lub powielana elektronicznie i mechanicznie lub w inny sposób bez zgody wydawcy.

Możesz jednak dokonać takiej reprodukcji na własny użytek. Jeśli pracujesz w punkcie ksero: osoba, która stoi właśnie przed tobą, może to skierować. Oto wyrażenie „jednoznacznej zgody”. Możesz spokojnie działać.

Książka została złożona za pomocą Adobe Creative Suite.
Użyto następujących fontów: Minion Pro, Kirsty, Ugly Qua.



JOHN HARPER

Projektant i autor gry, jej szaty graficznej, ilustracji oraz map

STRAS ACIMOVIC

Konsultant ds. projektu

SEAN NITTNER

Redaktor naczelny

Dodatkowe materiały

**STRAS ACIMOVIC, VANDEL J. ARDEN,
DUAMN FIGUEROA, DYLAN GREEN,
SEAN NITTNER I ANDREW SHIELDS**

FRED HICKS

Dyrektor ds. operacyjnych w Evil Hat

SEAN NITTNER

Dyrektor ds. projektów w Evil Hat

CARRIE HARRIS

Kierownik działu marketingu w Evil Hat

CHRIS HANRAHAN

Kierownik ds. rozwoju sprzedaży Evil Hat

TOMASZ CHMIELIK

Tłumacz, składacz i redaktor naczelny polskiego wydania

MARCIN SEGIT I RAFAŁ PIEKARSKI

Redaktorzy polskiego wydania

MARIUSZ MIGAŁKA

Dodatkowe materiały graficzne

Księgi łotrów, karty szajek i inne materiały znajdziesz na:

www.facebook.com/ostrzawmroku/

PODZIĘKOWANIA

Adam Koebel, Adam Minnie, Alex Crossley, Andrew Shields, Anthony Turner, Asteyni, Blake Hutchins, Brandon Amancio, Brandon Hilliard, Brendan Adkins, Chris Bennett, Clinton Dreisbach, Daniel Levine, Dave Turner, Duamn Figueroa, Ed Ouellette, Eric Levanduski, Fred Hicks, Greg Stolze, J.P. Glover, Jack Conte, James Stuart, Jared Sorensen, Jason Morningstar, Jeannie Harper, John Tynes, Johnstone Metzger, Jonathan Tweet, Jonathan Walton, Josephe Vandel, Kelsa, Kieran Magill, Kim Dachtler, Kira Magrann, Larissa Barth, Leonard Balsera, Les Hilliard, Luke Crane, Mark Diaz Truman, Mark Griffin, Matthew Gagan, Michael Atlin, Michael Prescott, Mike Pureka, Nadja Otikor, Nathan Roberts, Neil Smith, Oliver Granger, Paul, Paul Riddle, Peter Adkison, Rachael Storey Burke, Rachel Martin, Rachel Walton, Radek Drozdalski, Rob Donoghue, Robin Laws, Sage LaTorra, Sara Williamson, Sean Winslow, Shannon Riddle, Stephen Shapiro, Steve Harper, Steve Nix, Steve Sechi, Steve Segedy, Thor Olavsrud, Tom Dachtler, Tom Richardson, Travis Stout, Vasco Brown, Wesley Flowers, Will Scott, Zane Mankowski.

Dodatkowe uwagi i poprawki: Adam Sexton, Alex Blue, Andrew Shields, Arne Jamtgaard, Aske Lindved, Ben Scerri, Benjamin Liepis, Brian Pullam, Bryan Lotz, C.R. Harper, Carl Leonardsson, Carsten Bärmann, Chris Pipinou, Christopher Slifer, Craig Reeder, Daniele Di Rubbo, David Barrera, Haakon Olav Thunestvedt, Jack Shear, Jamarr P, Jamie Collette, Jason Eley, Jason Kottler, Jason Puckett, Jens Brandmeier, Joerg Mintel, Johan Nilsson, John Dornberger, Jordan Lessing, Kai Tave, Kevin Denehy, Kevin Heckman, Lukas Myhan, Michael Pureka, Michael Sands, Nathan Black, Oliver Granger, Paul Drussel, Rouser Voko, S. C. Israel, Slade, SlyBebop, Stefan Struck, Strass Acimovic, Troy Ellis, Wojciech „Onslo” Chelstowski, Zanakai, Zeke Mystique.

Moi „wspólnicy w zbrodni”: Vincent Baker, Will Hindmarch, Harvey Smith i Matt Snyder.

Niszczycielska trójca: Allison Arth, Keith Anderson i Mike Standish. Dziękuję wam za zniszczenie świata.

Pierwsze lotry: Ryan Dunleavy, Dylan Green, Zane Mankowski i Ed Ouellette. Bez was projekt tej gry by nie przeżył.

Dynamiczna dwójca: Strass Acimovic i Sean Nittner. Sprawiliście, że ta gra jest o wiele lepsza, niż mój pierwotny projekt. Serdecznie dziękuję za waszą wnikliwość i przyjaźń.

INSPIRACJE

Kilka innych dzieł wpłynęło w różny sposób na *Ostrza w mroku*. Bez nich ta gra zapewne by nie powstała.

Świat Apokalipsy D. Vincenta Bakera i Meguey Baker. *Psy w winnicy* i *The Sundered Land* D. Vincenta Bakera. *Stars Without Number* i *Other Dust* Kevina Crawforda.

The Shadow of Yesterday Clintona Dreisbacha. *Night Witches* Jasona Morningstara.

The Burning Wheel i *Mouse Guard* Luke'a Crane'a i innych. *Talisanta* Stephana Michaela Sechiego.

Dream Askew, *Monsterhearts* i *The Quiet Year* Avery Alder. *Fate* Roba Donoghue, Freda Hicksa, Leonarda Balsera i innych.

Thou Art But a Warrior Anny Kreider. *Thief* (seria gier) and *Dishonored* (seria gier) Harveya Smitha i innych.

Bliss Stage i *Polaris* Bena Lehmana. *Fallout: New Vegas* Josha Sawyera, Johna R. Gonzaleza, Charlesa Staplesa i innych.

SPIS TREŚCI

PODSTAWY	1	ZBIERANIE INFORMACJI	36
Gra	1	PRZYKŁAD GRY	39
Świat	1	BG KONTRA BG	41
Gracze	2	DUKATY I SKRYTKA	42
Postacie	2	FRAKCJE	44
Szajka.....	2	Krąg	44
Mistrz Gry	3	Kontrola	44
Przebieg rozgrywki.....	3	Rozwój	44
Zanim zaczniesz grać.....	3	Teren.....	45
Inspiracje	4	Status frakcji.....	45
Czego potrzebujesz do gry	4	Roszczenia	46
Dostosowanie gry	5	ROZWÓJ	48
PODSTAWY MECHANIKI	6	Rozwój bohaterów	48
Rozmowa	6	Rozwój szajki.....	49
Decyzje.....	6	Zmienianie ksiąg łotrów lub szajek....	49
Rzuty kośćmi.....	7	BOHATER	51
Struktura rozgrywki.....	8	TWORZENIE BOHATERA	52
AKCJE I CECHY	10	Podsumowanie tworzenia postaci.....	57
STRES I TRAUMA	13	Akcje	58
ZEGARY POSTĘPU	15	CZYHACZ	61
RZUT NA AKCJĘ	18	OGAR	65
Podsumowanie rzutu na akcję.....	22	PAJĄK	69
EFEKT	24	PIJAWKA	73
Konsekwencje	27	SIEPACZ	77
POŁOŻENIE I EFEKT	29	SZEPTUCH	81
KONSEKWENCJE I KRZYWDA ..	30	ŚCIEMNIACZ	85
ODPIERANIE I PANCERZ	32	TYPOWE PRZEDMIOTY	88
Śmierć	33		
RZUT NA SZCZĘŚCIE	34		

SZAJKA	91	JAK GRAĆ	163
TWORZENIE SZAJKI	92	Najpierw fikcja	163
Ulepszenia szajki	95	Sięganie po rzuty na akcję	165
Kohorty	96	Jak wybrać akcję	167
Krzywdą i leczenie kohort	97	Rola zagrożeń i stresu	167
Podsumowanie tworzenia szajki	99	Poziomy zagrożenia BN	168
CIE NIE	100	Wszystko ma swoje konsekwencje ..	169
DILERZY	104	Pomyłki pełne wdzięku	169
KULTYŚCI	108	Ustalanie precedensów	170
OPRYCHY	112	Abstrakcja kontra szczegóły	170
PRZEMYTNICY	116	Analizowanie	172
ZABÓJCZY	120	Bratanie	173
SKOK	125	Demolowanie	174
PLANOWANIE I WEJŚCIE	127	Dostrojenie	175
Szczegół	127	Majsterkowanie	176
Ekwipunek	128	Obserwowanie	177
Rzut na wejście	128	Polowanie	178
Plany łączone	131	Przekonywanie	179
Retrospekcje	132	Przemykanie	180
Poddanie skoku	133	Przewodzenie	181
PRACA ZESPOŁOWA	134	Wojowanie	182
PRZYKŁADOWY SKOK	137	Wyrafinowanie	183
PRZESTÓJ	147	NAJLEPSZE PRAKTYKI GRACZY ..	184
ŁUP	148	MISTRZ GRY	189
PRZYPAŁ	149	CELE MG	189
Odsiadka	150	AKCJE MG	190
Roszczenia więzienne	151	ZASADY MG	195
UWIKŁANIA	152	DOBRE NAWYKI MG	196
AKTYWNOŚCI PRZESTOJU	155	ZŁE NAWYKI MG	199
SŁABOŚCI	158	ROZPOCZYNANIE GRY	203
Zmniejszenie stresu	158	Sytuacja początkowa	206
Oddawanie się słabości	158	MROCZNA PRZYSZŁOŚĆ	208
AKTYWNOŚCI PRZESTOJU		DZIWNE MOCE	211
PODCZAS GRY	160	Niespokojni zmarli	212
Przestój BN i frakcji	160	Czarty	212
Podsumowanie aktywności przestoju.	161	Szeptuchy	213
		Golemy	213
		Wampiry	213
		Demony	214
		Przywołane potworności	215

Bohaterowie jako duchy	215	Doki.....	266
DUCH	216	Jasnomurze	268
GOLEM.....	218	Jedwabny Brzeg.....	270
WAMPIR	220	Nocny Targ	272
ROZMIAR.....	222	Pierwomurze	274
RYTUAŁY	224	Sześć Wież	276
Przykładowe rytuały	225	Węglowa Grań.....	278
TWORZENIE PRZEDMIOTÓW	226	Wronia Stopa.....	280
Przykładowe wynalazki	228	ZASŁYSZANE NA MIEŚCIE	282
Przykładowe formuły specjalne.....	229	FRAKCJE.....	285
Przykładowe gadżety i projekty.....	229	DOSTAWCY SŁABOŚCI	301
Przykład tworzenia przedmiotu	230	ULICE.....	302
ZMIENIANIE ROZGRYWKI 231		BUDYNKI.....	303
Rozszerzanie możliwości.....	232	LUDZIE	304
Zmienianie istniejących zasad.....	233	CZARTY	305
Tworzenie czegoś nowego	235	SKOKI.....	308
ZAAWANSOWANE ZDOLNOŚCI		STRZASKANE WYSPY 310	
I PRAWA.....	236	Mapa świata.....	311
Iruwiańskie szkoły szermiercze	236	INDEKS	312
Zapomniane Bóstwa	236		
Ścieżka Szeptów	237		
Związany z demonem	237		
DOSKVOL 239			
Skrócona historia Doskvol	240		
Kultury	241		
Języki	241		
Światła w mroku	242		
Energia Doskvol	244		
Pogoda, kalendarz i pory roku.....	247		
Kuchnia Doskvol.....	248		
Prawo i porządek.....	250		
Półświatek.....	252		
Środowisko akademickie.....	253		
Nawiedzane miasto	254		
MAPA DOSKVOL	256		
Punkty orientacyjne i dzielnice	257		
Biała Korona.....	258		
Bigowy Wądół.....	260		
Burobagnie	262		
Charłakowa Jama.....	264		



ROZDZIAŁ 1

PODSTAWY

GRA

Ostrza w mroku to gra fabularna o grupie śmiałych łotrów rozwijających działalność przestępczą pośród ulic fantastyczno-industrialnego miasta. Są w niej przestępcze skoki, pościgi, ucieczki, niebezpieczne układy, krwawe potyczki, podstępny, zdrady, zwycięstwa i śmierć.

Gramy, aby przekonać się, czy początkująca szajka zdoła przetrwać, zawieszona pomiędzy rywalizującymi ze sobą gangami, potężnymi rodami szlacheckimi, mściwymi duchami, Błękitnymi Płaszczami ze Straży Miejskiej i własnymi słabościami.

ŚWIAT

Rozgrywka toczy się w mrocznym i zamglonym **industrialnym** mieście **Doskvol** (zwanym również „Zmierzchomurzem” lub „Zmierzchem”). Wyobraź sobie świat podobny do naszego podczas drugiej rewolucji przemysłowej lat 70. XIX wieku. Znajdziesz tu pociągi, statki parowe, prasy drukarskie, różne urządzenia elektryczne, powozy oraz wszędobylski czarny smog wydobywający się z kominów. Doskvol jest niczym połączenie Wenecji, Londynu i Pragi, pełne szeregowej zabudowy i krętych uliczek, które przecinane są setkami małych kanałów i mostów.

W mieście występują także **elementy fantastyczne**. Świat pogrążony jest w wiecznej ciemności i nawiedzony przez duchy – to skutek kataklizmu, który tysiąc lat temu roztrząsał słońce i zniszczył Bramy Śmierci. Miasta imperium otoczone są trzaskającymi wieżami piorunów, trzymającymi na dystans mściwe duchy i wynaturzone koszmary nawiedzające martwe ziemie. Aby zasiłić w energię te ogromne bariery, poławiacze lewiatanów wyruszają z Doskvol na gigantycznych statkach, by pozyskiwać elektropłazmową krew prosto z cielsk potężnych, demonicznych koszmarów zamieszkujących atramentowoczarne wody Oceanu Pustki.

Jesteś uwięziony w nawiedzonym mieście z epoki wiktoriańskiej, otoczonym murem piorunów, który jest zasilany demoniczną krwią.

Celem rozgrywki jest stworzenie buzującego środowiska dla przestępczych eskapad. Podróż poza barierę piorunów jest bardzo złym pomysłem, stąd też „opuszczenie miasta i przeczekanie, aż sytuacja nieco przycichnie” po wykonanym skoku jest mało realne. Rozgrywka w *Ostrza w mroku* zakłada otwarty, sandboksowy styl gry, zatem wszystko, co zrobią gracze, pociąga za sobą konsekwencje dla ich postaci i zmienia układ sił panujący w mieście, posuwając tym samym akcję do przodu. Aby zapoznać się z pełnym przewodnikiem po Daskvol, zajrzyj na stronę 239.

GRACZE

Każdy gracz tworzy swoją postać i wspólnie z pozostałymi uczestnikami zabawy formuje szajkę, do której należą bohaterowie. Każda osoba stara się tchnąć iskrę życia w swoją postać, aby stała się ona interesującym, śmiałym łotrem, który odważnie rzuca na szalę swoje bezpieczeństwo i dobrostan. Jest to główny obowiązek graczy: zaangażowanie się w świat gry i szukanie w nawiedzonym mieście interesujących okazji do działań przestępczych. Pociąga to za sobą wielce ryzykowną rywalizację z potężnymi przeciwnikami i wystawianie bohaterów na niebezpieczeństwo.

Gracze współpracują z Mistrzem Gry, aby wspólnie określić ton i styl rozgrywki poprzez decyzje dotyczące zasad, kości oraz konsekwencji wynikających z podejmowanych akcji. Tym samym biorą na siebie odpowiedzialność bycia wraz z MG współautorami powstających na sesjach historii. Aby dowiedzieć się więcej, zajrzyj do **Najlepszych praktyk graczy** na stronie 184.

POSTACIE

Łotry próbują zbudować swoją szajkę ze zbieraniny przeciętnych jednostek i przekształcić ją w poważną organizację przestępczą posiadającą własny teren. Dążą do tego, biorąc nielegalne zlecenia od różnych klientów, snując własne podstępne plany, zawierając sojusze, niszcząc wrogów oraz starając się wyprzedzać przedstawicieli prawa. Do wyboru jest kilka rodzajów postaci. Każda z nich reprezentuje inny styl prowadzonego łotra:

- ◆ **CZYHACZE** to sprawni włamywacze. ◆ **SIEPACZE** to groźni wojownicy.
- ◆ **OGARY** to zabójczy strzelcy wyborowi i tropiciele. ◆ **SZEPTUCHY** to adepci okultystycznej wiedzy tajemnej.
- ◆ **PAJĄKI** to mistrzowie zbrodni. ◆ **ŚCIEMNIACZE** to sprytni manipulatorzy i szpiedzy.
- ◆ **PIJAWKI** to majsterkowicze, alchemicy i sabotażyści.

Rodzaje postaci nie są unikatowe. Możecie je ze sobą dowolnie mieszać lub grać szajką złożoną wyłącznie z jednego z nich. To wasza decyzja. Aby dowiedzieć się więcej, zajrzyj do **Tworzenia bohatera** na stronie 52.

SZAJKA

Obok postaci łotrów stworzycie również szajkę, wybierając tym samym rodzaj przestępczej aktywności, który chcecie eksplorować podczas gry. Podobnie jak bohaterowie graczy, szajka również otrzymuje swoją własną „kartę postaci”.

- ◆ **CIEŃ** to złodzieje i szpiedzy.
- ◆ **OPRYCHY** to zbiry i szantażyści.
- ◆ **DILERZY** sprzedają nielegalne produkty.
- ◆ **PRZEMYTNICY** obracają kontrabandą.
- ◆ **KULTYŚCI** służą zapomnianemu bóstwu.
- ◆ **ZABÓJCY** to mordercy do wynajęcia.

Typ szajki nie nakłada ograniczeń (możecie imać się różnych zajęć). Ma on pomóc w uporządkowaniu rozgrywki. Aby dowiedzieć się więcej o szajkach, zajrzyj na stronę 91.

MISTRZ GRY

Mistrz Gry (MG) tworzy dynamiczny świat wokół postaci graczy, a w szczególności powołuje do życia skorumpowanych i niegodziwych władców miasta oraz brutalne i zdesperowane podziemie przestępcze. MG odgrywa wszystkie postacie nie kontrolowane przez graczy, przypisując im konkretne dążenia i preferowane metody działania.

Mistrz Gry pomaga uporządkować rozmowy toczące się podczas rozgrywki, tak aby skupiały się one na interesujących elementach fabuły. MG nie kontroluje przebiegu powstającej podczas gry opowieści i nie ma uprzednio przygotowanego planu. Przedstawia natomiast graczom interesujące okazje do działania, a następnie podąża za łańcuchem zdarzeń i ich konsekwencji, gdziekolwiek one prowadzą. Aby dowiedzieć się więcej, zajrzyj do rozdziału **Mistrz Gry** na stronie 189.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Jak się w to gra? Sesja *Ostrzy w mroku* jest niczym odcinek serialu telewizyjnego. Zawiera jedno bądź dwa główne wydarzenia oraz poboczne elementy historii pasujące do bieżącego sezonu. Jedna sesja może trwać od dwóch do sześciu godzin, w zależności od preferencji grupy.

Podczas sesji szajka łotrów wspólnie wybiera skok do zrealizowania, przyjmując zlecenie od Bohatera Niezależnego (BN), bądź decydując się na własną operację. Następnie gracze wykonują kilka rzutów kośćmi, aby od razu wskoczyć w sam środek akcji. Bohaterowie Graczy (BG) podejmują działania, ponoszą konsekwencje decyzji i kończą daną operację (sukcesem lub porażką). Kolejnym krokiem jest przestój, podczas którego szajka dochodzi do siebie, a łotry zajmują się pobocznymi działaniami oraz oddają się swoim słabościom. Następnie gracze ponownie szukają nowej okazji lub znajdują własne cele do osiągnięcia. Wówczas nadchodzi czas na rozegranie kolejnej sesji i sprawdzenie, jak potoczy się historia.

Zazwyczaj podczas sesji rozgrywany jest jeden skok i następujący po nim przestój oraz poszukiwanie i odkrywanie nowych okazji. Gdy lepiej poznacie grę, być może będziecie mogli zrobić więcej w czasie sesji, na przykład rozegrać dwa skoki podczas jednego wieczoru.

Po mniej więcej dwunastu sesjach możecie zdecydować o przerwaniu opowiadanej historii i rozpoczęciu „drugiego sezonu”, na przykład z nieco inną obsadą i nową sytuacją wyjściową.

ZANIM ZACZNIESZ GRAĆ

Przeczytaj tę książkę. Nie od razu wszystko zrozumiesz, przynajmniej dopóki nie zobaczysz pewnych rzeczy podczas rozgrywki. Nie od razu także użyjesz wszystkich zasad we właściwy sposób. Nie przejmuj się. Zasady nabiorą więcej sensu, gdy przeczytasz je jeszcze raz po zakończonej sesji. Mechanika użyta w *Ostrzach w mroku* została skonstruowana w taki sposób, aby uczyć się jej podczas zabawy. Z każdą kolejną sesją poznasz ją lepiej, aż w końcu będziesz ją znał na wylot.

Możesz być jedyną osobą w grupie, która przeczyta ten podręcznik. To również jest w porządku, lecz wtedy będziesz musiał wytłumaczyć wszystko pozostałym graczom. Możesz przesłać wszystkim link do *Przybornika gracza* w formacie pdf ze strony facebook.com/ostrzawmroku/, jeśli chcą zapoznać się z nim przed sesją.

Tym, co inni gracze muszą zrobić, to przekonać się do idei gry. Powiedz im, że jest to gra o nieustraszonych łotrach żyjących w nawiedzonym, fantastyczno-industrialnym mieście. Wspomnij o kilku inspiracjach, które mogą znać (poniżej znajdziesz ich listę). „To trochę jak *Peaky Blinders*, lecz z dziwnym magicznym sprzętem i duchami”. Jeśli od razu nie zaświeciły im się oczy, być może ta gra im nie podejdzie. To nic złego. Zawsze możesz kiedyś zagrać z nimi w coś innego. Chcesz bowiem, aby twoi przyszli gracze byli w pełni zaangażowani.

Przeczytaj jeszcze raz **Sytuację początkową** na stronie 206 i dobrze zorientuj się wśród zamieszanych w nią ważnych frakcji – czego chcą i kto nimi dowodzi. Możesz też wymyślić swoją własną sytuację wyjściową – tylko tyle, by od razu wrzucić grupę w środek interesujących wydarzeń. Nie chcesz, aby podekscytowani gracze usłyszeli z twoich ust: „No więc... Od czego chcecie zacząć?”. Sytuacja wyjściowa już na samym początku nadaje grze niezły impet.

Aby dowiedzieć się więcej, zajrzyj do **Rozpoczynania gry** na stronie 203.

INSPIRACJE

Kiedy opisujesz grę potencjalnym graczom, skorzystaj z zamieszczonych poniżej kilku medialnych inspiracji, aby porównać ją do czegoś, co już znają.

SERIALE: *Peaky Blinders* w reżyserii m.in. Stevena Knightha, *Prawo ulicy* Davida Simona, *Spartakus* (w szczególności drugi sezon) Stevena S. DeKnighta, *Narcos* Chrise Brancato, Carlo Bernarda i Douga Miro.

KSIĄŻKI: powieści z cyklu *Vlad Taltos* (*Jhered* itd.) autorstwa Stevena Bursta, opowieści o Fafrydzie i Szarym Kocurze Fritza Leibera, *Kłamstwa Locke'a Lamory* Scotta Lyncha, *Zemsta najlepiej smakuje na zimno* Joego Abercrombie.

GRY WIDEO: *Thief: The Dark Project* i jego sequele od Looking Glass Studios, seria *Dishonored* od Arkane Studio, *Bloodborne* stworzona przez Hidetaki Miyazakiego i From Software.

FILMY: *Crimson Peak. Wzgórze krwi* w reżyserii Guillermo del Toro, *Gangi Nowego Jorku* Martina Scorsese, *Ronin* Johna Frankenheimera, *Gorączka* i *Zakładnik* Michaela Manna.

MUZYCZNY MOTYW PRZEWODNI

Furnace Room Lullaby w wykonaniu Neko Case.

CZEGO POTRZEBUJESZ DO GRY

- ◆ Graczy: od dwóch do czterech oraz jednego Mistrza Gry.
- ◆ Tej książki pod ręką, by do niej zaglądać.
- ◆ Całej garści sześciociennych kości – przynajmniej sześciu.
- ◆ Nieco czystych kartek i fiszek, aby sporządzać notatki i szkice oraz parę ołówków i markerów.
- ◆ Wydrukowanych książ łośtrów, kart szajki, kart pomocy oraz map (dostępnych na facebook.com/ostrozawmiroku/).
- ◆ Napoi i przekąsek, które zawsze są mile widziane. To przecież spotkanie towarzyskie.

DOSTOSOWANIE GRY DO WŁASNYCH POTRZEB

Gry fabularne są w swojej istocie pełne ekspresji. Wszystko, co opisano w tej książce, ma pomóc tobie i twoim znajomym wyrazić siebie poprzez wspólne stworzenie historii o szajce śmiałych łośtrów. Macie ciekawe rzeczy do opowiedzenia, a moim zadaniem jest zainspirowanie was i być może wskazanie kilku interesujących kwestii, na które wpadłem. Nie będę wam jednak mówił, co macie robić.

Niektóre elementy świata gry pojawiają się dopiero w trakcie rozgrywki jako rezultat odkrytych faktów i ich twórczej interpretacji. Dla przykładu nie zamierzam opowiadać wam wszystkiego o naturze duchów. Istnieje kilka wariantów tego zagadnienia, w których możecie dowolnie przebierać. W ten sposób stworzycie własną grę. Kiedy zaczniecie w nią grać, będzie już tylko i wyłącznie wasza. I nic nie będziecie nikomu winni.

Ta książka to zbiór najlepszych praktyk i najbardziej przydatnych zagadnień. Jest nią jedna noga trójnogu, który tworzą elementy udanej rozgrywki: podręcznik, twoja grupa oraz sieciowa społeczność. Gry fabularne są społeczną i performatywną formą sztuki i jako takie bardzo mocno zyskują dzięki nagraniom z sesji oraz aktywnym, sieciowym grupom dyskusyjnym. Jeśli jakieś aspekty gry wydają ci się niejasne, włącz serwis *YouTube* i obejrzyj, jak grają inne grupy, a wtedy być może wszystko ułoży się w sensowną całość. Uczymy się na różne sposoby. Ta książka jest najbardziej przydatna dla osób, które uczą się poprzez lekturę. Sieciowe grupy dyskusyjne są dobre dla tych, którzy uczą się poprzez dyskusję. Nagrania z sesji są zaś najbardziej przydatne dla słuchowców lub tych, którzy lubią naukę w grupie.

Odwiedź bladesinthedark.com, aby zapoznać się z linkami prowadzącymi do sieciowych grup dyskusyjnych i nagrań z sesji.

PODSTAWY MECHANIKI

ROZMOWA

Rozgrywka w grę fabularną polega na rozmowie pomiędzy MG i graczami. Konwersację przerywają rzuty kośćmi, dodając poczucia niepewności i zapewniając niespodziewane zwroty akcji.

Mistrz Gry na wstępie opisuje fikcyjną sytuację, w której znajdują się postacie graczy. W odpowiedzi gracze określają, jak reagują ich bohaterowie i jakie podejmują działania. MG wspólnie z graczami ocenia, które z elementów mechaniki będą adekwatne do użycia w danym przypadku. Uzyskane rezultaty zmieniają zastaną sytuację oraz prowadzą do kolejnej fazy konwersacji – nowych sytuacji, działań, ocen, rzutów – stale posuwając akcję do przodu. Tak oto ciąg osobnych wydarzeń w naturalny sposób łączy się w „fabułę” rozgrywki.

Nikt nie kontroluje powstającej opowieści. Jest ona wypadkową sytuacji przedstawionej przez MG, działań podjętych przez postacie graczy, rezultatów zastosowania mechaniki i ich konsekwencji. Historia powstaje w wyniku nieprzewidywalnego zderzenia wszystkich wymienionych elementów. **Grasz, żeby sprawdzić, jak się potoczy.**

DECYZJE

Jako że gry fabularne są aktem wspólnej ekspresji, a nie czysto strategicznym działaniem, w wielu kwestiach będziecie musieli samodzielnie podjąć decyzje. Poprzez te wybory wspólnie określicie unikatowy dla waszych sesji styl, ton i rodzaj współtworzonej fikcji. *Ostrza w mroku* zaprojektowano w taki sposób, aby uwypuklić wasze decyzje i uczynić z nich precyzyjne narzędzia.

Podczas gry podejmiecie kilka kluczowych decyzji. Każdy może dołożyć swoją cegiełkę, lecz w poniższych kwestiach decydujący głos mają albo gracze, albo Mistrz Gry:

- ◆ Jakie działania są do przyjęcia podczas rozwiązywania problemów? *Czy zdołamy przekonać tę osobę? Czy musimy sięgnąć po narzędzia i pomajsterkować przy starym, zardzewiałym zamku, czy też damy radę otworzyć go po cichu?* To gracze podejmują ostateczną decyzję.
- ◆ Jak skuteczne i jak niebezpieczne będzie określone działanie w danych okolicznościach? *Czym ryzykujemy? Czy tę osobę można przekonać tylko trochę, czy też całkowicie?* To MG podejmuje ostateczną decyzję.
- ◆ Jakie konsekwencje pociągną za sobą zagrożenia właściwe dla danej sytuacji? *Czy złamiesz nogę, spadając z dachu? Czy Błękitne Płaszczki tylko nabiorą podejrzeń, czy też już wpadliście w ich sidła?* To MG podejmuje ostateczną decyzję.
- ◆ Czy w danej sytuacji należy rzucić kośćmi? *Jeśli tak, to w jaki sposób? Czy twój łotr może od razu wykonać rzut na akcję, czy też musi wpięrować odpieranie, aby uzyskać inicjatywę?* To MG podejmuje ostateczną decyzję.
- ◆ Które wydarzenia na sesji pasują do okoliczności, w jakich postacie i szajka otrzymują punkty doświadczenia? *Czy odwołałeś się do przekonań, motywacji, dziedzictwa lub przeszłości swojej postaci? Ty nam powiedz.* To gracze podejmują ostateczną decyzję.

Dokonane przez was konkretne wybory przełożą się na wyjątkowość waszych rozgrywek w *Ostrza w mroku*. Podczas gry opowiecie coś o świecie i postaciach, o światku przestępczym, a może nawet o ludzkiej naturze. Co to będzie? Istnieje tylko jeden sposób, aby to sprawdzić.

RZUTY KOŚCI

Ostrza w mroku korzystają z kości sześciociennych. Rzucacie na raz kilka z nich i odczytujecie jeden, najwyższy wynik.

- ◆ Jeśli najwyższym wynikiem jest **6**, mamy do czynienia z pełnym sukcesem – wszystko idzie zgodnie z planem. Wyrzucenie więcej niż jednej 6 oznacza **KRYTYCZNY SUKCES** – zyskujesz jakąś dodatkową przewagę.
- ◆ Jeśli najwyższym wynikiem jest **5** lub **4**, mamy do czynienia z częściowym sukcesem – robisz to, co planowałeś, lecz ponosisz pewne konsekwencje: kłopoty, obrażenia, zredukowany efekt itp.
- ◆ Jeśli najwyższym wynikiem jest **1–3**, mamy do czynienia z porażką. Nic nie idzie zgodnie z planem. Prawdopodobnie nie zrealizujesz swoich celów i doświadczysz komplikacji.

*Jeśli będziesz musiał wykonać rzut, gdy twoja pula zawiera zero (lub ujemną liczbę) kości, rzuć dwiema kośćmi i wybierz niższy wynik. Nie możesz uzyskać **KRYTYCZNEGO SUKCESU**, jeśli nie masz kości w puli.*

Wszystkie mechanizmy rzutów kośćmi zawarte w tej grze opierają się na opisanym wyżej podstawowym formacie. Kiedy dopiero uczysz się gry, zawsze możesz odwołać się do tego prostego rzutu, aby ocenić, jak coś się udało. Ze szczegółowymi zasadami zapoznaj się w wolnej chwili.

Najczęstszym wynikiem jest **4/5**, czyli częściowy sukces. Oznacza to, że twoja postać odniesie sukces pewnym kosztem – rzadko kiedy zrobisz coś perfekcyjnie. *Ostrza w mroku* opowiadają o ludziach mierzących się z rzeczami przerastającymi ich możliwości. Mechanika wspiera to założenie poprzez częste częściowe sukcesy. To nic złego! Kłopoty są sednem dobrej zabawy.

Aby zbudować pulę kości, sprawdzasz określony **współczynnik** (na przykład **WYRAFINOWANIE**, **SPRAWNOŚĆ** lub Krąg twojej szajki) i bierzesz tyle kości, ile wynosi jego **wartość**. Zazwyczaj uzbierasz ich od jednej do czterech. Nawet jedna kość nie jest zła – to 50% szans na sukces. Najczęściej używanymi współczynnikami będą wartości poszczególnych akcji postaci graczy. Na przykład: gracz może rzucić liczbą kości równą wartości **WOJOWANIA** swojego bohatera, gdy ten bierze udział w walce.

Można wyróżnić cztery rodzaje rzutów najczęściej używanych podczas gry:

- ◆ **RZUT NA AKCJĘ.** Kiedy BG chce dokonać czegoś trudnego bądź niebezpiecznego, wykonujesz rzut na akcję, aby sprawdzić, jak mu poszło. Rzuty na akcję i ich efekty oraz konsekwencje napędzają większą część rozgrywki. Zajrzyj na stronę 18.
- ◆ **RZUT NA PRZESTÓJ.** Kiedy BG mają czas wolny po dokonanych skoku, mogą w miarę bezpiecznie imać się różnych aktywności przestoju. Wykonujesz rzuty na przestój, aby sprawdzić, jak wiele udało im się zrobić. Zajrzyj na stronę 155.

- ♦ **RZUT NA SZCZĘŚCIE.** Zamiast podejmować decyzję, MG może zdać się na ślepy los i wykonać rzut na szczęście. *Jak bardzo lojalny jest Bohater Niezależny? Jak bardzo rozprzestrzeniła się zaraza? Jak dużo dowodów spłonie, zanim Błękitne Płaszczki zaczną dobijać się do drzwi?* Zajrzyj na stronę 34.
- ♦ **RZUT NA ODPIERANIE.** Gracz może wykonać rzut na odpieranie, jeśli nie przypadnie mu do gustu konsekwencja, jaką ma ponieść jego bohater. Rzut ten określa, jak dużo stresu otrzymuje postać, aby zmniejszyć dotkliwość konsekwencji. *Kiedy próbujesz uniknąć „Złamanej nogi”, otrzymujesz trochę stresu i zostajesz zaledwie ze „Skręconą kostką”.* Zajrzyj na stronę 32.

STRUKTURA ROZGRYWKI

Struktura rozgrywki w *Ostrza w mroku* podzielona jest na cztery części (diagram po prawej). Domyślnie gra polega na **swobodnej rozgrywce**: postacie rozmawiają ze sobą, odwiedzają miejsca, załatwiają sprawy i rzucają kośćmi, gdy zachodzi potrzeba.

Kiedy grupa jest już gotowa, wybiera cel następnej operacji przestępczej i określa rodzaj *planu*, który spróbuje wprowadzić w życie. To z kolei wywołuje *rzut na wejście* (określający sytuację początkową danej operacji), a rozgrywka przechodzi do fazy skoku. Zajrzyj na stronę 128, aby dowiedzieć się więcej.

Podczas skoku BG próbują zrealizować założony cel: rzucają kośćmi, pokonują przeszkody, wprowadzają retrospekcje i wreszcie kończą operację (sukcesem lub porażką). Kiedy skok dobiega końca, rozgrywka przechodzi do fazy przestoju.

Podczas przestoju MG stosuje mechaniki *łupu*, *przypału* i *uwikłań*, aby określić następstwa skoku. Następnie każdy BG może w trakcie *przestoju* zająć się swoimi rzeczami, na przykład oddawaniem się własnym słabościom, aby pozbyć się stresu lub pracą nad projektem długofalowym. Zajrzyj na stronę 147, aby dowiedzieć się więcej o przestoju. Kiedy wszystkie aktywności przestoju zostaną zakończone, gra powraca do trybu swobodnej rozgrywki i cały cykl zaczyna się od początku.

Opisane powyżej fazy są swego rodzaju modelem pojęciowym, pomagającym w uporządkowaniu rozgrywki. Nie są one jednak sztywnymi strukturami ograniczającymi wybory (stąd też przedstawiono je na diagramie jako pozbawione ostrych krawędzi kleksy). Myśl o fazach jako o liście opcji, w które możesz wkomponować wszystko to, co chcesz osiągnąć podczas rozgrywki. Każda z faz służy do realizacji innego celu.

Podczas swobodnej rozgrywki gra przebiega bardzo płynnie. Łatwo możesz prześlizgnąć się przez kilka wydarzeń, stosując szybki montaż, a postacie rozproszą się w czasie i przestrzeni, robiąc to, na co mają ochotę. Kiedy przechodzisz do fazy skoku, wszyscy prą do przodu i wiedzą, że nadszedł czas, aby skupić się i wykonać robotę. Kamera dokonuje zbliżenia i koncentruje się na akcji, podążając od przeszkody do przeszkody, w miarę jak szajka staje przed kolejnymi wyzwaniami. Gracze używają retrospekcji, aby złamać linearność czasu i wprowadzić do fabuły pominięte wcześniej przygotowania do skoku. Następnie, kiedy skok dobiega końca i przechodzisz do przestoju, ciśnienie opada. BG są bezpieczni i mogą cieszyć się krótką chwilą odpoczynku od niebezpieczeństw oraz przegrupować siły, zanim ponownie wskoczą w cykl rozgrywki.

SWOBODNA ROZGRYWKA

Sceny postaci

Akcje i ich konsekwencje

Zbieranie informacji

Wybór celu

Wybór planu

PRZESTÓJ

Łup, przypał, uwikłania

Aktywności przestoju

Powrót do swobodnej
rozgrywki

Rzut

na wejście

SKOK

Akcje i ich konsekwencje

Retrospekcje

AKCJE I CECHY

WARTOŚCI AKCJI

W *Ostrzach w mroku* występuje 12 różnych akcji. Bohaterowie graczy mogą używać ich, aby radzić sobie z przeciwnościami (spójrz na listę po prawej stronie).

Wartość (od 0 do 4) każdej z akcji określa, iloma kośćmi rzucasz, gdy wykonujesz dane działanie. Liczba ta nie oznacza jedynie wprawy bądź poziomu wykształcenia. To, w jaki sposób twoja postać coś robi, zależy od jej osobowości – masz w tej kwestii wolną rękę. Być może potrafi **PRZEWODZIĆ**, ponieważ jest przerażająco spokojna, podczas gdy jej towarzysza wyszczekuje rozkazami i zastrasza ludzi wojskowym dryblem.

Poprzez opisanie, co robi twoja postać, wybierasz akcję, która posłuży do pokonania przeszkody. Akcje, które kiepsko pasują do danej sytuacji, mogą być mniej skuteczne i narazić postać na większe niebezpieczeństwo. Nic jednak nie zabrania, by je wykonać. Kiedy podejmujesz jakieś działanie, zazwyczaj wykonujesz rzut na akcję, aby zobaczyć, co się wydarzy.

ANALIZOWANIE

BRATANIE

DEMOLOWANIE

DOSTROJENIE

MAJSTERKOWANIE

OBSERWOWANIE

POLOWANIE

PRZEKONYWANIE

PRZEMYKANIE

PRZEWODZENIE

WOJOWANIE

WYRAFINOWANIE

RZUT NA AKCJĘ

Wykonujesz **rzut na akcję**, kiedy twój bohater robi coś skomplikowanego lub potencjalnie niebezpiecznego. Możliwe rezultaty rzutu zależą od **położenia**, jakie zajmuje twoja postać. W grze występują trzy położenia: **kontrolowane**, **ryzykowne** i **desperackie**. Jeżeli twoje położenie jest **kontrolowane**, potencjalne konsekwencje są mniej poważne. Jeżeli masz położenie **desperackie**, mogą być one bardzo dotkliwe. Jeżeli znajdujesz się gdzieś pośrodku, jest **ryzykowne** – uznaj to za położenie „wyjściowe” dla większości akcji.

Aby poznać szczegóły związane z **rzutami na akcję**, zajrzyj na stronę 18.

Nie wykonujesz rzutu na akcję, jeżeli coś nie jest niebezpieczne lub problematyczne. Możesz **rzucić na szczęście** (strona 34) lub na **przestój** (strona 155) bądź też MG po prostu powie: *udało się* – i osiągniesz swój cel.

WARTOŚCI CECH

W grze występują trzy **cechy** używane do odpierania niekorzystnych efektów różnych konsekwencji: **SPRAWNOŚĆ**, **ŚMIAŁOŚĆ** i **WNIKLIWOŚĆ**. Każda z nich ma swoją wartość (od 0 do 4) i tyłoma właśnie kośćmi rzucasz, kiedy z niej korzystasz.

SPRAWNOŚĆ

ŚMIAŁOŚĆ

WNIKLIWOŚĆ

Wartość danej cechy jest równa liczbie kropek zaznaczonych w pierwszej kolumnie poniżej nazwy atrybutu (spójrz na przykłady po prawej stronie). Im bardziej wszechstronna jest twoja postać w obrębie danego zbioru akcji, tym wyższa wartość odpowiedniej cechy.

RZUT NA ODPIERANIE

Każda cecha służy do odpierania innego rodzaju zagrożeń. Na przykład, jeśli zostaniesz dźgnięty nożem, odpierasz fizyczne zagrożenie za pomocą **SPRAWNOŚCI**. Rzuty na odpieranie zawsze się udają – zmniejszasz lub całkowicie znosisz niekorzystny efekt – lecz im lepiej rzucisz, tym mniej **stresu** kosztuje cię zredukowanie lub odparcie zagrożenia.

Kiedy przeciwnik ma nad tobą dużą przewagę, musisz rzucić na odpieranie, zanim wykonasz własną akcję. Na przykład, podczas pojedynku z mistrzynią szermierki, zostajesz rozbrojony, zanim zdołasz wyprowadzić cios. Musisz zatem wykonać rzut na odpieranie, aby utrzymać oręż w dłoni, jeśli chcesz zaatakować. W innej sytuacji ścierasz się z potężnym duchem i chcesz się do niego **DOSTROIĆ**, aby przejąć nad nim kontrolę. Zanim jednak będziesz mógł wykonać swój rzut, musisz przeciwstawić się opętaniu.

MG szacuje poziom zagrożenia ze strony wrogów i wprowadza owe „wyprzedzające” rzuty na odpieranie wedle potrzeby, aby oddać za ich pomocą umiejętności wyjątkowo niebezpiecznych przeciwników.

Aby poznać szczegóły związane z **rzutami na odpieranie**, zajrzyj na stronę 32.

PRZYKŁAD WARTOŚCI AKCJI I CECH

SPRAWNOŚĆ

- ● ● ● DEMOLOWANIE
- ● ● ● PRZEMYKANIE
- ● ● ● WOJOWANIE
- ● ● ● WYRAFINOWANIE

Wartość **DEMOLOWANIA** postaci wynosi 1.

Z tego powodu jej **SPRAWNOŚĆ** również wynosi 1 (pierwsza kolumna kropek).

ŚMIAŁOŚĆ

- ● ● ● BRATANIE
- ● ● ● DOSTROJENIE
- ● ● ● PRZEKONYWANIE
- ● ● ● PRZEWODZENIE

Postać ma również **DOSTROJENIE 1** i **PRZEKONYWANIE 2**.

Jej **ŚMIAŁOŚĆ** wynosi zatem 2.

WNIKLIWOŚĆ

- ● ● ● ANALIZOWANIE
- ● ● ● MAJSTERKOWANIE
- ● ● ● OBSERWOWANIE
- ● ● ● POLOWANIE



STRES I TRAUMA

STRES

Bohaterowie Graczy dysponują specjalną rezerwą wytrwałości i szczęścia zwaną **stresem**. Kiedy nie chcą zaakceptować poniesionych konsekwencji, mogą w zamian otrzymać stres. Wynik **rzutu na odpieranie** (zajrzyj na stronę 32) określa, jak dużo stresu kosztuje uniknięcie niekorzystnego rezultatu akcji.

*Podczas walki na noże postać Daniela, Krzyżak, zostaje dźgnięta w pierś. Daniel rzuca wartością jej **SPRAWNOŚCI**, aby przeciwstawić się konsekwencjom, i otrzymuje wynik **2**. Poradzenie sobie z konsekwencją (raną klatki piersiowej) kosztuje 6 stresu minus 2 (wynik rzutu na odpieranie). Daniel zaznacza 4 stresu i opisuje, w jaki sposób Krzyżakowi udało się przeżyć.*

MG oznajmia, że obrażenia zostają zredukowane przez rzut na odpieranie, lecz nie udało się ich całkowicie uniknąć. Krzyżak otrzymuje krzywdę 2 poziomu („Rana klatki piersiowej”) zamiast 3 poziomu („Przebite płuco”).

FORSOWANIE SIĘ

Możesz użyć stresu, aby zmusić się do większego wysiłku. Za każdą z poniższych premii otrzymujesz **2 stresu** (każdą z nich można wybrać tylko raz podczas jednej akcji):

- ◆ Dodaj **1k** do swojego rzutu (możesz użyć tej premii w rzucie na akcję lub na przestój bądź w dowolnym innym rzucie, w którym może ci to pomóc).
- ◆ Dodaj **1 poziom** do swojego efektu (zobacz **Efekt** na stronie 24).
- ◆ Wykonaj akcję, gdy jesteś unieszkodliwiony (zobacz **Konsekwencje** na stronie 27).

Forsowanie się, aby dodać 1k do rzutu, oznacza, że masz przynajmniej 1k w każdej z dostępnych akcji, dopóki możesz wydawać punkty stresu. Nawet 1k zapewnia ci 50% szans na sukces. To wbudowane w zasady gry „szczęście łotra”. Jeśli znajdujesz się w kiepskiej sytuacji i próbujesz zrobić coś, w czym nie masz żadnego doświadczenia lub treningu, możesz się sprężyć i dać sobie szansę (o wiele wyższą niż rzut dwiema kośćmi i wybranie niższego wyniku, gdy nie masz kropek w danej akcji).

Pamiętaj o tym! Niektórzy gracze z góry odrzucają podjęcie akcji, w których nie mają kropek. „Eee, nie mogę tego zrobić. Nie mam Dostrojenia. Muszę rzucić dwiema kośćmi i wybrać niższy wynik. Co za lipa”. Jeśli tylko wciąż możesz przyjąć więcej stresu, możesz dodać 1k do rzutu i mieć sporą szansę na dobry wynik.

TRAUMA

Kiedy BG zakreśli swoje ostatnie pole stresu, otrzymuje poziom **TRAUMY**. Gdy się to stanie, zaznacz jeden ze swoich **stanów traumatycznych**, takich jak *Nieczuły*, *Lekkomyślny*, *Niestabilny* itd. Opisano je na kolejnej stronie.

Kiedy doświadczasz **TRAUMY**, odpadasz z gry. Jesteś „porzucony na śmierć” lub w inny sposób wyeliminowany z toczącego się konfliktu. Później jednak powracasz, roztrzęsiony i wyczerpany. Kiedy wracasz do gry, masz **0 stresu**, a twoja słabość została zaspokojona na czas następnego przestoju (zobacz **Słabości** na stronie 158).

Stany traumatyczne są trwałe. Twoja postać otrzymuje nowe dysfunkcyjne zachowanie, określone przez dany stan, i może za jego pomocą zdobywać punkty doświadczenia, wpędzając siebie i innych w kłopoty. **Po zaznaczeniu czwartego stanu traumatycznego** postać nie da rady kontynuować kariery śmiałego łotra. Musisz odesłać ją na emeryturę lub wysłać do więzienia, aby obniżyć **POZIOM OBŁAWY** szajki (zobacz **Emerytura** na stronie 43 i **Odsiadka** na stronie 150).

STANY TRAUMATYCZNE

- ◆ **LEKKOMYŚLNY:** Nie dbasz o swoje bezpieczeństwo i własne dobro.
- ◆ **MANIAK:** Jesteś zafiksowany na jednej rzeczy: czynności, osobie, ideologii.
- ◆ **NAWIEDZONY:** Często śniesz na jawie, przeżywasz na nowo dawne, przerażające wydarzenia, widzisz rzeczy, których inni nie dostrzegają.
- ◆ **NIECZUŁY:** Emocje i więzi społeczne nie wywołują u ciebie żadnych uczuć.
- ◆ **NIESTABILNY:** Jesteś chwiejny emocjonalnie. Możesz momentalnie wpaść w szal lub rozpacz, działać impulsywnie lub popaść w odrętwienie.
- ◆ **OKRUTNY:** Szukasz okazji, aby krzywdzić innych, nawet bez żadnego powodu.
- ◆ **PARANOIK:** Wszędzie dostrzegasz niebezpieczeństwo, nie potrafisz zaufać innym.
- ◆ **WRAŻLIWY:** Nie jesteś już twardzielem, stałeś się sentymentalny i delikatny.

Możesz odgrywać swoje traumy tak często, jak chcesz. Mogą one całkowicie zmienić osobowość twojej postaci lub mieć na nią niewielki wpływ – wszystko zależy wyłącznie od ciebie. Jeśli jednak odgrywasz je wyraziście, pozwalając, by skomplikowały życie twojego bohatera, otrzymujesz **punkty doświadczenia** (zobacz **Rozwój** na stronie 48).

STRES I ZJAWISKA NADNATURALNE

Bliskie spotkanie z duchem lub demonem jest przerażającym doświadczeniem. Typowym efektem jest zamarcie ze strachu lub paniczna ucieczka jak najdalej od źródła lęku. BG może wybrać, czy zostaje sparaliżowany, ucieka, czy też wykonuje rzut na odpieranie za pomocą **ŚMIAŁOŚCI**, aby zignorować efekt. Postacie, które często obcują z duchami, takie jak Szeptuchy, Majchry Kolejowe i okultyści, są mniej podatne na ten efekt i doświadczają strachu lub paniki wyłącznie ze strony potężnych istot.

Opętanie przez ducha powoduje jeden poziom **TRAUMY** pod koniec każdego tygodnia. Gdy opętane ciało otrzyma czwarty poziom **TRAUMY**, nie jest w stanie dłużej pozostawać przy życiu. Opętujący je duch musi albo związać się z trupem (i stać się wampirem), albo porzucić ofiarę i poszukać nowego nosiciela.

Niewyobrażalna groza (taka jak fizyczna manifestacja zapomnianego bóstwa) może mieć dodatkowe efekty (poza zmuszeniem obserwatorów do zamarcia ze strachu lub panicznej ucieczki). Możesz oczywiście przeciwstawić się temu za pomocą rzutu na odpieranie. *Kiedy dostrzegasz cudowną grozę Chmury Rozpacz, zamierasz w miejscu, podczas gdy on cię spowija. Nagle szaleńczo pragniesz spać jego mroczną esencję.*

ZEGARY POSTĘPU

Zegar postępu jest okręgiem podzielonym na segmenty (przykłady po prawej stronie). Narysuj zegar postępu, kiedy musisz śledzić próby pokonania przeszkody lub nieuchronne zbliżanie się kłopotów.

Przemknęcie do wieży strażniczej Błękitnych Płasczy? Narysuj zegar, aby śledzić stopień czujności strażników. Kiedy BG ponoszą konsekwencje wynikające z częściowych sukcesów lub niezdanych testów, zapętliaj kolejne segmenty zegara, aż do momentu podniesienia alarmu.

Im bardziej skomplikowany problem, tym więcej segmentów znajdzie się na zegarze postępu.

Skomplikowana przeszkoda to zegar o 4 segmentach. Jeszcze trudniejsza przekłada się na 6 segmentów. Z kolei całkowicie onieśmielający problem to 8 segmentów.

Do zaznaczania segmentów zegara służy **poziom efektu** akcji lub okoliczności (zobacz **Poziomy efektu** na stronie 24). **Ich zakreślanie, aby odzwierciedlić rozgrywaną sytuację, jest zadaniem MG.** Jeśli BG robią szybkie postępy, zegar powinien być zakreślany równie szybko. Poprawne określanie poziomów efektu przychodzi wraz z praktyką. Nie bój się jednak na bieżąco zmieniać zegara w taki sposób, by lepiej oddawał rozgrywaną sytuację.

Zazwyczaj nie da się zapętląć całego zegara za pomocą efektu jednej akcji. Tak to zostało pomyślane. Jeśli sytuacja jest na tyle prosta, aby rozwiązać ją za pomocą pojedynczej akcji, nie rysuj zegara, lecz oceń jej skutki na podstawie poziomu efektu.

Kiedy tworzysz zegar, przypisz go do przeszkody, a nie do metody. Zegar dla włamania powinien być „Patrolami w budynku” i „Wieżą”, a nie „Przemykaniem wśród straży” lub „Wspinaniem się na wieżę”. Patrole i wieża są przeszkodami – BG mogą spróbować pokonać je na różne sposoby.

Złożone zagrożenia ze strony wrogów mogą zostać podzielone na kilka „warstw”, z których każda będzie miała swój własny zegar postępu. Na przykład kwatera główna Zaciemniaczy może mieć zegary „Ochrona zewnętrzna”, „Wewnętrzne straże”, „Ochrona biura Bazso”. Szajka będzie musiała poradzić sobie ze wszystkimi trzema warstwami, aby dostać się do osobistego sejfów Bazso i znajdującej się w nim kolekcji whisky.

Pamiętaj, że zegary śledzą postęp. Reprezentują rozgrywaną sytuację, aby grupa mogła sprawdzić, jak jej idzie. Zegar jest niczym prędkościomierz w samochodzie. Pokazuje prędkość pojazdu, lecz na nią nie wpływa.

PROSTE PRZESZKODY

Nie każda okoliczność lub przeszkoda wymaga użycia zegara. Stosuj go, gdy sytuacja jest skomplikowana lub wielowarstwowa i musisz śledzić coś przez dłuższy czas. W innym przypadku rozstrzygnij wynik akcji za pomocą pojedynczego rzutu.

Na następnej stronie znajdziesz przykłady zegarów. Używaj ich według potrzeb!



ZEGARY ZAGROŻENIA

MG może użyć zegara, aby przedstawić postępujące zagrożenie, takie jak wzrastającą podejrzliwość podczas uwodzenia, zbliżanie się pościgu lub stopień zaalarmowania patrolujących okolice strażników. W takim przypadku, gdy zachodzi komplikacja, MG zaznacza jeden, dwa lub trzy segmenty, w zależności od poziomu konsekwencji. Kiedy zegar zostanie wypełniony, zagrożenie objawia się w pełni: strażnicy zaczynają polować na intruzów, aktywują alarm, spuszczaają psy itd. (zob. **Konsekwencje** na stronie 30).

ZEGARY WYŚCIGU

Aby odwzorować wyścig, stwórz dwa przeciwstawne wobec siebie zegary postępu. Dla BG może być to „Ucieczka”, podczas gdy Błękitne Płaszczce dostaną „Przyparci do muru”. Jeśli BG wypełni swój zegar przed Błękitnymi Płaszczkami, uda im się uciec. W przeciwnym razie zostają przyparci do muru i nie mogą zwać. Jeśli obydwa zegary zostaną wypełnione w tym samym momencie, BG uciekają do swojej kryjówki, lecz ścigające ich Błękitne Płaszczce czają się na zewnątrz. Możesz również użyć zegarów wyścigu, aby oddać wpływ środowiska, na przykład „Przeszukiwanie kajuty” przeciwko „Tonięciu statku”.

ZEGARY POŁĄCZONE

Możesz stworzyć zegar, który po wypełnieniu odblokuje kolejny. Na przykład MG może stworzyć zegar połączony o nazwie „W pułapce”, gdy zostanie wypełniony zegar „Alarmu”. Kiedy walczysz z doświadczoną wojowniczką, może ona mieć połączone zegary „Obrona” i „Wystawiona na ciosy”. Kiedy wypełnisz zegar „Obrony”, możesz zmierzyć się z „Wystawioną na ciosy” i pokonać wroga. Podczas walki na noże możesz wpływać na zegar „Obrony”, atakując fizycznie bądź używając podstępów. Jak zawsze, metoda działania pozostaje w gestii gracza i zależy od charakteru rozgrywanej sceny.

ZEGARY MISJI

MG może stworzyć zegar dla misji, której powodzenie zależy od szybkości działania, aby oddać w ten sposób upływ czasu. Koniec odliczania oznacza zakończenie misji lub nowe okoliczności: cel ucieka, mieszkańcy domostwa budzą się wraz z nastaniem dnia itd.

ZEGARY WPŁYWU

Możesz stworzyć zegar, który można wypełniać i opróżniać za pomocą różnych wydarzeń, aby oddać niepewność danej sytuacji. Na przykład zegar „Rewolucja!” może wskazywać, kiedy skowlańscy uchodźcy wywołają w Doskvol zamieszki w odpowiedzi na złe traktowanie. Niektóre wydarzenia będą wypełniać segmenty zegara, podczas gdy inne będą je opróżniać. Kiedy zegar zostanie wypełniony w całości, rozpocznie się rewolucja. Zegar wpływu doskonale nadaje się do odzwierciedlenia wojny o teren rozgrywającej się pomiędzy dwiema szajkami lub frakcjami.

PROJEKT DŁUGOFALOWY

Niektóre przedsięwzięcia zabierają dużo czasu. Prosty projekt długofalowy (taki jak majsterkowanie przy nowej funkcji urządzenia) składa się z ośmiu segmentów. Złożone projekty długofalowe (takie jak stworzenie całkowicie nowego narkotyku) mogą składać się z dwóch, trzech, a nawet czterech zegarów, reprezentujących kolejne fazy rozwoju, testów i ostateczny sukces. Dodawaj lub odejmuj kolejne zegary w zależności od szczegółów sytuacji i stopnia złożoności projektu.

Projekt długofalowy to przydatne ogólne określenie na wszelkie nietypowe cele graczy, włączając w to rzeczy, które obchodzą lub zmieniają elementy mechaniki bądź świata przedstawionego. Na przykład zgodnie z założeniami gry **TRAUMA** jest czymś trwałym. Gracz może jednak zapragnąć, by stworzyć urządzenie, które wysysa traumatyczne duchowe wapory wprost do pola duchowego i w ten sposób redukuje **TRAUMĘ** postaci, rozpętując w okolicy burzę rozsierzdzonych duchów. Zgromadzenie wszystkiego, co potrzebne, do rozpoczęcia pracy nad takim projektem będzie długim i niebezpiecznym procesem. Osiągnąć można niemal wszystko, jeśli tylko grupa będzie zainteresowana, a całość zdawała się możliwa do zrealizowania.

ZEGARY FRAKCJI

Każda frakcja ma przypisany swój długoterminowy cel (zobacz opisy frakcji rozpoczynające się na stronie 285). Gdy BG są w trakcie **przestoju** (strona 147), MG zaznacza segmenty zegarów frakcji, którymi interesują się gracze. W ten sposób świat dookoła bohatera jest dynamiczny i dzieją się w nim rzeczy, które nie są bezpośrednio powiązane z szajką. Zmienia to ogólną sytuację panującą w mieście oraz stwarza nowe wyzwania i możliwości.

Bohaterowie Graczy mogą również bezpośrednio wpływać na zegary frakcji Bohaterów Niezależnych poprzez wykonywane misje i skoki. Przedyskutujcie znane projekty frakcji, w których można pomóc lub przeszkodzić. Rozważ także, w jaki sposób działania szajki, zamierzone bądź nie, mogą wpłynąć na zegary BN.

ZEGARY POSTĘPU W TRAKCIE GRY

Włamanie do domostwa Strangforda

*Łotry przekradają się do domu Lorda Strangforda, aby ukraść jego dziennik (zawierający sekretne mapy i opisy metod polowania na lewiatany – jest on dużo wart dla właściwego kupca). MG tworzy zegar postępu dla poziomu zaalarmowania służby i ochroniarzy Strangforda. Ma on 4 segmenty, ponieważ celem jest zwyczajny dom, a nie ogromna posiadłość. Wystarczy zatem kilka podejrzanych wydarzeń, aby postawić wszystkich na nogi. Podczas operacji Sreberko rzuca na **PRZEMYKANIE**, aby przekraść się przez parter. Jej wynik to 4/5. Akcja udaje się, lecz komplikacją jest jedno zakreślenie na zegarze „Alarmu”. MG zaznacza jeden segment, aby oddać poziom zagrożenia ze strony służby znajdującej się na tej kondygnacji budynku – nie są to wyszkoleni ochroniarze, zatem efekt jest ograniczony. Później, gdy Krzyżak wyrzuca 1–3 w desperackiej próbie przekradnięcia się do prywatnego apartamentu Strangforda, MG zakreśla trzy segmenty – ochroniarze Lorda mają IV Krąg i są wyszkoleni w dostrzeganiu kłopotów. Zapełnia to zegar! Kiedy Krzyżak otwiera drzwi, zostaje zaatakowany przez dwójkę ochroniarzy, podczas gdy pozostałych dwóch próbuje pośpiesznie wyprowadzić Strangforda (i jego księgę!) tylnym wyjściem.*

Napaść na Czerwone Szarfy

Łotry atakują kryjówkę Czerwonych Szarf. Jest to ostateczne starcie, z którego tylko jedna grupa wyjdzie zwycięsko i przejmie kontrolę nad rynkiem narkotyków we Wroniej Stopie. MG tworzy zegar dla sił każdego z gangów. Kiedy BG podejmują akcje i ponoszą konsekwencje, MG zaznacza zegary, aby oddać straty w siłach i morale każdej ze stron. Kiedy jeden z zegarów zostanie zapełniony, nastąpi przełom – czy któraś z frakcji ucieknie, podda się, a może wpadnie w samobójczy szal?

RZUT NA AKCJĘ

Kiedy postać gracza robi coś wymagającego, wykonujemy rzut na akcję, aby sprawdzić, co się wydarzy. Akcja jest wymagająca, jeśli na drodze do celu stoi jakaś niebezpieczna bądź kłopotliwa przeszkoda. Nie rzucamy, jeśli Bohater Gracza nie musi się wykazać. Jeżeli robi coś, co przyszkodzi mu z łatwością, nie musimy sięgać po kostki.

Każda drużyna graczy będzie miała swój własny pogląd na to, co oznacza słowo „wymagający”. I dobrze! To właśnie określa styl i ton waszych kampanii.

Aby wykonać rzut na akcję, musimy przejść przez sześć kroków. Podczas gry przenikają się one ze sobą, lecz opiszemy je po kolei, aby wszystko było jasne.

1. Gracz określa **cel** swojej akcji.
2. Gracz wybiera **rodzaj akcji**.
3. MG określa **położenie** dla rzutu.
4. MG określa **poziom efektu** akcji.
5. Dołożenie **dodatkowych kości**.
6. **Gracz rzuca kośćmi** i oceniamy wynik.

1. GRACZ OKREŚLA SWÓJ CEL

Twój cel to konkretny rezultat, jaki osiągnie postać, jeśli pokona przeszkodę. Może nim być „Chcę dostać się do posiadłości” lub „Chcę zobaczyć, kto wchodzi i wychodzi z domostwa”. W obydwu przypadkach przeszkodą jest „patrol strażników”. Strażnicy są wymagającą przeszkodą, która dla BG może być niebezpieczna lub kłopotliwa.

Zazwyczaj w danej sytuacji cel bohatera jest dość oczywisty. Zadaniem MG jest dopytanie gracza i doprecyzowanie celu, jeśli zajdzie taka potrzeba.

– Uderzasz go w twarz, prawda? Dobra... Co chcesz w ten sposób osiągnąć? Planujesz go unieszkodliwić czy tylko nieco sponiewierać, aby zrobić to, co chcesz?

2. GRACZ WYBIERA RODZAJ AKCJI

Gracz wybiera, **którą akcję chce wykorzystać**, kierując się działaniami postaci. Jeśli chcesz rzucić na **WOJOWANIE**, wdaj się w bójkę. Jeśli chcesz przetestować **PRZEWODZENIE**, zacznij wydawać rozkazy. Nie możesz użyć danej akcji, jeśli w danym momencie rozgrywki twój bohater nie wykonuje odpowiedniej czynności.

Istnieje pewna szara strefa, w której poszczególne akcje nakładają się na siebie, a cele mogą zostać osiągnięte na różne sposoby. To celowy zabieg. Jeżeli chcesz zrobić komuś krzywdę, w zależności od danej sytuacji możesz skorzystać z **DEMOLOWANIA**, **POLOWANIA**, **PRZEMYKANIA** lub **WOJOWANIA**. Jeśli twoim celem jest złamanie i przerażenie wroga, możesz użyć **DEMOLOWANIA**, **PRZEKONYWANIA** lub **PRZEWODZENIA**. Ostateczny wybór należy do gracza.

Zajrzyj na stronę 167, żeby dowiedzieć się więcej o wybieraniu akcji.

3. MG OKREŚLA POŁOŻENIE

Gdy gracz wybierze już swoją akcję, MG ustala **położenie** dla rzutu. Położenie określa, jak niebezpieczna lub kłopotliwa może być dana akcja. W grze występu-



ją trzy położenia: **kontrolowane**, **ryzykowne** i **desperackie**. Aby wybrać jedno z nich, MG sprawdza zamieszczone poniżej opisy i wskazuje to, które najbardziej pasuje do sytuacji.

Z założenia wszystkie akcje są ryzykowne. Nie rzucalbyś, gdyby nie było żadnego ryzyka. Jeśli sytuacja wydaje się bardziej niebezpieczna, położenie będzie desperackie. Jeżeli zaś wydaje się bezpieczniejsza, położenie będzie kontrolowane.

POŁOŻENIE

KONTROLOWANE

Masz wyjątkową okazję. Wykorzystujesz zdecydowaną przewagę. Jesteś skazany na sukces.

RYZYKOWNE

Stajesz do bezpośredniej walki. Działasz pod przymusem. Podejmujesz ryzyko.

DESPERACKIE

Masz poważne kłopoty. Nadwyrężasz swoje możliwości. Próbujesz wykonać niebezpieczny manewr.

Określanie położenia jest ważną decyzją i wyznacza styl twojej gry. Więcej kontrolowanych rzutów na akcję oznacza na ogół większe bezpieczeństwo łotrów i lepsze panowanie nad sytuacją. Z kolei więcej desperackich rzutów sprawia, że gra jest

bardziej brutalna. Zasady określania położenia nie są niepodważalne, powinny być jednak wyrazistym elementem rozgrywki. Dokonuj zatem wyborów, które wydają się właściwe tobie i reszcie grupy. Jeżeli nie będziesz pewny tego, jakie położenie wybrać, zapytaj innych graczy.

Jeśli celujesz w określone położenie, zapytaj MG, co powinienś zrobić, aby je osiągnąć. Możesz również poprosić MG o wyjaśnienie sytuacji i objaśnienie dokonanego przezeń wyboru.

– To jest ryzykowne? Myślałem, że będzie kontrolowane. Wiem, że barman ma być twardym, starym zgredem, ale nie stanowi dla mnie zagrożenia, prawda?

– Nie. Wydaje mi się, że zagrożenie wynika raczej z sytuacji. Znajdujesz się we wspólnej sali, gdzie wszyscy cię widzą i każesz mu oddać kasę za ochronę, którą powinien zapłacić Szlifierzom. Kto wie, czy ktoś z tłumu nie zechce zgrywać bohatera albo przypodobać się Szlifierzom? Otoczenie jest dość niepewne. Może gdybyś złapał tego gościa na osobności, byłoby to bardziej kontrolowane położenie. Albo jakbyś przyprowadził ze sobą cały gang i dalibyście mały pokaz siły.

Jako MG masz ostatnie słowo w kwestii położenia dla rzutu. Wyjaśniaj jednak wszelkie niejasności, gdy zajdzie taka potrzeba. Szczególnie wtedy, gdy dopiero zaczynasz prowadzić swojej grupie. Rozmawiając o położeniu (i o tym, w jaki sposób mogłoby być lepsze lub gorsze), pomagasz wszystkim lepiej wyobrazić sobie daną sytuację i wyrobić spójny obraz rozgrywki.

Ustanowisz również w ten sposób precedensy, na podstawie których gracze w przyszłości będą mogli podejmować bardziej przemyślane decyzje. *Aha, mieliśmy kontrolowane położenie w BRATANIU, gdy podjęliśmy ich jadłem i napitkiem oraz pokazaliśmy, jak bardzo potrafimy być przyjaźni. Zapamiętam.*

4. MG OKREŚLA POZIOM EFEKTU

MG ocenia prawdopodobny **poziom efektu** danej akcji, biorąc pod uwagę czynniki sytuacyjne. Zasadniczo poziom efektu mówi nam, „ile” można osiągnąć za pomocą wybranej akcji: czy odniesie ona **ograniczony**, **normalny** bądź **duży** skutek. Poziom efektu jest dokładnie wyjaśniony w następnym podrozdziale na stronie 24.

Decyzje MG dotyczące poziomu efektu i położenia mogą w dużym stopniu zależeć od akcji wybranej przez gracza. Jeśli chce on nawiązać nową znajomość, DEMOLUJĄC coś – cóż... Zapewne jest to możliwe, lecz MG nie zostanie uznany za wariata, jeśli stwierdzi, że jest to desperacki rzut z ograniczonym efektem. Wydaje się, że BRATANIE byłoby tutaj o wiele lepszym wyborem. Gracze zawsze mogą wybrać dowolną akcję, lecz nie oznacza to, że wszystkie powinny być tak samo ryzykowne lub skuteczne.

5. DOŁOŻENIE DODATKOWYCH KOŚCI

W normalnych okolicznościach możesz otrzymać dwie dodatkowe kości do rzutu na akcję (niektóre specjalne zdolności mogą dodać kolejne kości).

Pomoc otrzymana od towarzysza z drużyny jest warta 1k. Jego postać otrzymuje 1 stresu, gracz opisuje, w jaki sposób pomaga, a ty dostajesz 1 dodatkową kość do rzutu (zob. **Praca zespołowa** na stronie 134).

Kolejną dodatkową kość możesz uzyskać, **forsując się** (otrzymujesz wtedy 2 stresu). Możesz także dobić **Czarciego Targu** (nie możesz jednak otrzymać kości jednocześnie z obu źródeł).

CZARCI TARG

Bohaterowie Graczy są zuchwałymi łotrami, uzależnionymi od wyniszczających ich słabości. Tym samym nie zawsze działają z dbałością o własne dobro. Aby to oddać, MG lub dowolny z graczy może zaoferować twojemu bohaterowi dodatkową kostkę do testu, jeśli tylko dobijesz Czarciego Targu. Najczęściej są to:

- ◆ Przypadkowe szkody, niezamierzona krzywda.
- ◆ Poświęcenie **DUKATA** lub przedmiotu.
- ◆ Zdradzenie przyjaciela lub kochanka.
- ◆ Obrażenie lub rozniewanie frakcji.
- ◆ Uruchomienie lub zaznaczenie segmentu zegara zagrożenia.
- ◆ Dodanie **PRZYPALU** szajce za sprawą dowodów lub świadków.
- ◆ Odniesienie krzywdy.

Effekt Czarciego Targu jest niezależny od wyniku rzutu. Dobijasz targu, płacisz wymaganą cenę i otrzymujesz dodatkową kostkę. Nie każda sytuacja może prowadzić do interesującego Czarciego Targu. Nie przejmujcie się, jeżeli nic nie przychodzi wam od razu na myśl.

– Wiem, że nasz gang jest brutalny. Jeśli zostawimy ich sam na sam z zakładnikami, nie wiadomo, co się stanie. Patrzę prosto w ich parszywe gęby i rozkazuję im (Przewodzenie), aby trzymali swoje przekłute łapska z daleka.

– Och, mam dla ciebie Czarci Targ. Możesz otrzymać dodatkową kostkę, jednak tym razem posuwasz się za daleko z zastraszaniem i groźbami. Uruchomię czterosegmentowy zegar nazwany... „Gang zaczyna się stawiać” i zaznaczę na nim trzy segmenty. Zadrzyj z nimi jeszcze raz, a dobiórą ci się do tyłka.

– Nieźle. To mi się podoba! Może spróbuję zdjąć z zegara jakieś segmenty podczas przestoju...

Niektórzy gracze podczas dobijania Czarciego Targu lubią pokombinować lub popisać się kreatywnością. Używają go do lekkiego zmodyfikowania sytuacji, dodania czegoś do narracji lub skupienia się na opisie słabości swojego bohatera.

– Ktoś z obecnych jest członkiem twojego plutonu. Osobą, którą zostawiłeś na śmierć.

– Jeden z kultystów zaczyna mieć obsesję na twoim punkcie.

– Twój bohater nie zdaje sobie z tego sprawy, lecz jedna z zacumowanych łodzi, które podpalacie, jest łódką rybacką twojego biednego, starego wujka, poławiacza węgorzy.

– Tyle czasu na spotkanie w narkotykowej melinie... Wygląda na to, że chcesz sobie przypalić, prawda?

Nie wciskaj na siłę tego rodzaju targów, jeśli gracze nie lubią takiego żonglowania narracją. Dla jednych jest to fajne, dla innych zaś frustrujące.

Czarci Targ zawsze daje swobodę wyboru. Jeśli jakiś nie przypadł ci do gustu, po prostu go odrzuć (lub zasugeruj, jak go zmienić, abyś się nad nim zastanowił). Zawsze możesz też skorzystać z forsowania się, aby otrzymać dodatkową kostkę.

Gdyby zaszła taka potrzeba, to ostatnie słowo dotyczące sensowności Czarcich Targów ma zawsze MG.

6. GRACZ RZUCA KOŚCMI I OCENIAMY WYNIK

Gdy cel, rodzaj akcji, położenie i efekt zostały już określone, dołóż wszelkie dodatkowe kości do puli i wykonaj rzut, aby ustalić rezultat działania postaci (zerknij na następną stronę na opis możliwych wyników, uporządkowanych wedle położenia).

Rzut na akcję załatwia wiele kwestii. Określa, jak dobrze poszło twojemu bohaterowi i jakie poniósł konsekwencje. Mogło mu się udać bez żadnych konsekwencji (wynik 6), mógł odnieść sukces z konsekwencjami (4/5) lub wszystko mogło pójść źle (1-3).

W przypadku wyniku 1-3 to MG określa, czy akcja podjęta przez BG miała jakiś efekt – lub czy w ogóle się wydarzyła. Zazwyczaj akcja po prostu się nie udaje. W niektórych przypadkach nawet przy wyniku 1-3 bardziej sensownym bądź interesującym rozwiązaniem będzie uznanie, że akcja odniosła jakiś skutek.

*Oskarr **DOSTRAJA SIĘ** do demonicznego bytu, który odkrył w sekretnej ładowni statku poławiaczy lewiatanów. Wynik rzutu to 1-3. MG mógłby uznać, że Oskarrowi po prostu nie udało się **DOSTROIĆ** do demonicznej siły, a konsekwencją porażki jest psychiczna krzywda 3 poziomu. Czyż o wiele bardziej interesującym wynikiem nie byłoby jednak stwierdzenie, że dostrojenie powiodło się, a umysł Oskarra został bezpośrednio skonfrontowany z owym przerażającym bytem? Oskarr ociera się o plugawą wolę pradawnej bestii i zalewa go wypełniające ją złaństwo. Oczywiście postać otrzymuje psychiczną krzywdę 3 poziomu, jednak aktywuje również nowy, sześciosegmentowy zegar: „Pozbyć się koszmarnych, demonicznych wizji”.*

Rezultaty 4/5 i 1-3 zawierają listę sugerowanych **konsekwencji**. Im gorsze jest twoje położenie, tym poważniejsze grożą ci konsekwencje. MG może użyć jednej lub większej liczby konsekwencji zależnie od okoliczności określonych dla rzutu na akcję. Konsekwencje zostały szczegółowo omówione na stronie 30. BG mają możliwość uniknięcia lub zredukowania dotkliwości ponoszonych konsekwencji za pomocą **rzutu na odpieranie**. Zajrzyj na stronę 32, aby poznać szczegóły.

MG i gracz wspólnie opisują, co dzieje się po wykonaniu rzutu i jak efekty akcji są osadzone w kontekście rozgrywki. *Opisz dokładnie, w jaki sposób przeskakujesz na sąsiedni dach. Opowiedz nam, co mówisz aspirantce, aby ją przekonać. MG powie nam, w jaki sposób zareagowała. W jaki sposób walczysz, stając twarzą w twarz z pojedyńkowicem Czerwonych Szarf? I tak dalej.*

PODSUMOWANIE RZUTU NA AKCJĘ

- ◆ Gracz lub MG decyduje o potrzebie rzutu. Wykonaj **rzut na akcję**, kiedy postać gracza podejmuje się niebezpiecznej lub kłopotliwej czynności.
- ◆ Gracz **wybiera akcję**, którą przetestuje. Wybierz tę, która pasuje do tego, co robi postać.
- ◆ MG określa **położenie i poziom efektu** akcji. Na tę decyzję wpływa w dużym stopniu wybór akcji dokonany przez gracza.
- ◆ Dołóż do 2 dodatkowych kości do puli akcji. 1) Za **pomoc** ze strony innego gracza. 2) Za **forsowanie się** (i otrzymanie 2 stresu) lub dobicie **Czarciego Targu**.
- ◆ Wykonaj rzut kośćmi i oceń rezultat. Gracze i MG wspólnie opisują wynik akcji. Mistrz Gry ma ostatnie słowo w kwestii tego, co zaszło i przyznaje konsekwencje zgodnie z położeniem i wynikiem rzutu.

RZUT NA AKCJĘ



1k za każdą kropkę
AKCJI.



+1k, jeśli ktoś ci **PO-**
MAGA.



+1k, jeśli **FORSU-**
JESZ SIĘ -LUB- do-
bijasz **CZARCIEGO**
TARGU.

POŁOŻENIE KONTROLOWANE

Działasz na własnych warunkach. Masz zdecydowaną przewagę.

KRYTYK: Udać ci się ze zwiększonym efektem.

6: Udać ci się.

4/5: Wahasz się. Wycofaj się i zrób to inaczej lub wykonaj akcję z pomniejszą konsekwencją: zachodzi drobna **komplikacja**, **redukujesz efekt**, doznajesz **małej krzywdy**, kończysz w **ryzykownym położeniu**.

1-3: Słabnieisz. Kontynuuj tę akcję, korzystając z ryzykownej okazji lub wycofaj się i zrób to inaczej.

POŁOŻENIE RYZYKOWNE

Stajesz do walki. Działasz pod presją. Podejmujesz ryzyko.

KRYTYK: Udać ci się ze zwiększonym efektem.

6: Udać ci się.

4/5: Udać ci się, lecz ponosisz konsekwencje: doznajesz **krzywdy**, zachodzi **komplikacja**, **redukujesz efekt**, kończysz w **desperackim położeniu**.

1-3: Wszystko idzie źle. Doznajesz **krzywdy**, zachodzi **komplikacja**, kończysz w **desperackim położeniu**, tracisz tę okazję do działania.

POŁOŻENIE DESPERACKIE

Nadwyrężasz swoje możliwości. Masz poważne kłopoty.

KRYTYK: Udać ci się ze zwiększonym efektem.

6: Udać ci się.

4/5: Udać ci się, lecz ponosisz konsekwencje: doznajesz **poważnej krzywdy**, zachodzi **poważna komplikacja**, **redukujesz efekt**.

1-3: Najgorszy możliwy wynik. Doznajesz **poważnej krzywdy**, zachodzi **poważna komplikacja**, tracisz tę okazję do działania.

PODWÓJNA FUNKCJA RZUTÓW

Ponieważ BN nie testują akcji, rzut na akcję pełni podwójną funkcję: **rozstrzyga akcję BG oraz wszystkich zaangażowanych w nią BN**. Rzut określa, jak wszystkie podejmowane działania wpływają na siebie nawzajem i jakie mają konsekwencje. Przy wyniku **6 BG** wygrywają i osiągają cel. Przy **4/5** zarówno BG, jak i BN osiągają swoje cele. Przy **1-3** BN osiągają swoje cele, które są konsekwencjami dla BG.

EFEKT

W *Ostrzach w mroku* osiągasz cele poprzez podejmowanie akcji i mierzenie się z ich konsekwencjami. Ile jednak potrzeba akcji, abyś osiągnął dany cel? Zależy to od poziomu efektu twoich działań. GM ocenia poziom efektu na podstawie zamieszczonych poniżej wytycznych. Który efekt najlepiej pasuje do podejmowanej akcji: duży, normalny czy ograniczony? Każdy poziom efektu zawiera pytania, na które należy odpowiedzieć oraz informację o tym, ile **segmentów zegara postępu** trzeba zaznaczyć w danym przypadku.

POZIOM EFEKTU

SEGMENTY

DUŻY

Osiągasz więcej niż zazwyczaj. Jaki większy wysiłek w to włożyłeś? Jakie dodatkowe korzyści odnosisz?

3

NORMALNY

Osiągasz to, czego „normalnie” byś oczekiwał. Czy to wystarczy, czy może zostało coś jeszcze do zrobienia?

2

OGRANICZONY

Osiągasz częściowy lub słaby efekt. Co osłabiło twoje działania? Co jeszcze należy zrobić, aby osiągnąć cel?

1

CZYNNIKI SKŁADOWE

Aby ocenić poziom efektu dla danej sytuacji, na początku kieruj się intuicją. Następnie, jeśli zajdzie taka potrzeba, oceń trzy czynniki, które mogą zmodyfikować poziom efektu: **siłę**, **skalę** i **jakość**. Jeśli BG ma przewagę w danym czynniku, rozważ wyższy poziom efektu. Jeśli zaś działa on na jego niekorzyść, rozważ obniżenie poziomu efektu.

SILA

Siła reprezentuje określone słabości, dodatkowy czas poświęcony na działanie, większe zagrożenie lub wpływ tajemnych mocy. Wyładowanie elektryczne z elektrohaka silnie oddziałuje na ducha. Nadnaturalne zdolności ducha są silne przeciwko ludziom. Włamywacze są silniejsi, działając pod osłoną mroku, gdy wygaszone są światła.

JAKOŚĆ/KRĄG

Jakość – zazwyczaj podsumowywana jako Krąg – reprezentuje skuteczność używanych narzędzi, broni i innych zasobów. **Wyśmienite przedmioty** dają premię +1 za ich jakość, sumowaną z poziomem Kręgu.

Arlyn otwiera zamek w kryjówce Kręgu Ognia. Jej szajka ma I Krąg, a Arlyn dysponuje wyśmienitymi wytrychami. W związku z tym jej efektywny Krąg wynosi II. Krąg Ognia to frakcja III Kręgu. Arlyn posiada sprzęt gorszej jakości, zatem efekt otwierania zamka będzie ograniczony.

SKALA

Skala reprezentuje liczbę przeciwników, wielkość obszaru, zakres wpływu itd. W zależności od sytuacji większa skala może być przewagą lub utrudnieniem. W bitwie większa liczba ludzi działa na korzyść. Podczas włamania im więcej osób, tym gorzej.

Kiedy rozważasz czynniki składowe, poziom efektu może zostać zredukowany poniżej ograniczonego, co przekłada się na **zerowy efekt**, lub podniesiony powyżej dużego, dając **ogromny efekt**.

Jeśli jakaś specjalna zdolność Bohatera Gracza zapewnia mu „+1 do efektu”, rozpatruje się ją dopiero po określeniu poziomu efektu przez MG. Na przykład, jeśli uzyskałeś efekt zerowy, premia +1 ze zdolności **OCHRONIARZ** twojego Siepacza podniesie go do poziomu ograniczonego.

Pamiętaj również o tym, że BG może **forsować się** (otrzymując 2 stresu), aby uzyskać +1 do poziomu efektu swojej akcji. Zajrzyj na stronę 13.

Aby zapoznać się z główną tabelą przykładowych czynników, zajrzyj do sekcji **Rozmiar** na stronie 222. Nie każdy czynnik będzie pasował do każdej sytuacji. Nie musisz również za każdym razem dokonywać ich szczegółowej oceny. Używaj czynników, aby podejmować lepsze decyzje, lecz nie czuj się przez nie ograniczony.

CZYNNIKI DOMINUJĄCE

Jeśli jeden z efektów przyćmiewa inne, to strona konfliktu dysponująca tą przewagą dominuje nad sytuacją. Nie ma znaczenia, że masz wspaniały miecz i bardzo się starasz, jeśli podejmujesz walkę z dwudziestoma osobami jednocześnie. **Skala** pozwala wrogom na zdominowanie starcia, ty zaś uzyskasz zaledwie bardzo ograniczony efekt – lub żaden. Ta sama zasada dotyczy się „niemożliwych” akcji.

*Una chce zburzyć kamienną wieżę strażniczą, będącą kryjówką Srebrnych Ćwieków. Jej deklaracja brzmi: „Chwytam swój dwuręczny młot i **DEMOLUJĘ** to cholerstwo, rozwalając je kamień po kamieniu. Ha! Wyrzuciłam krytyka! Mam duży efekt!”. Jak wiadomo, coś takiego nie jest możliwe. Nikt nie jest w stanie zburzyć kamiennej wieży za pomocą dwuręcznego młota. Wiemy, że jest to równie głupie, jak próba przeskoczenia księżycą. Jest to jednak również zawarte w czynnikach efektu. Wieża dominuje pod względem jakości, skali i siły. Dopóki nie uda się w jakiś sposób obejść tych czynników, efekt działania Uny będzie zerowy i to jeszcze zanim zacznie wywijać swoim młotem. Nieważne, co wyrzuci na kościach – nie osiągnie żadnego efektu. Ta metoda jest również przydatna przy ocenie innych bardzo trudnych (lecz możliwych do przezwyciężenia) sytuacji.*

*Wyobraźmy sobie dla odmiany, że Una mierzy się z demonem. Chce z nim **WOJOWAĆ** za pomocą miecza i sztyletu. Jest to podobna sytuacja do próby zniszczenia wieży za pomocą młota. Nawet w przypadku **KRYTYKA** MG stwierdza: „Udaje ci się zadać potężny cios prosto w łeb przeciwnika, ale nie ranisz go, za to swoją rękę przeszywa bolesny dreszcz po uderzeniu stalą w pokrytą łuskami skórę”. Innymi słowy, efekt zerowy! (W przypadku wyniku 1–3 MG może powiedzieć: „Istota odbija twój miecz w bok, chwytając cię w przerażający uścisk i łamie ci kręgosłup”. Serio. Nie zadzierajcie z demonami!).*

Powyższa sytuacja nie jest jednak kompletnie beznadziejna. Musi istnieć jakiś sposób, aby walczyć z demonem. W tym właśnie miejscu ocena czynników składowych może pomóc w zorientowaniu się w sytuacji. Jeśli demon dominuje pod względem jakości, skali i siły, BG mogą spróbować zrozumieć te czynniki i podjąć działania, aby im

się przeciwstawić. Na co wrażliwy jest demon? Mogą użyć tej wiedzy, aby pozbawić go siły (i zdobyć przewagę). Jakiej jest skali? Muszą ze sobą przyprowadzić więcej ludzi. I tak dalej.

Czynniki składowe efektu są sposobem na ujęcie danej sytuacji w kilku kluczowych aspektach. Dzięki temu łatwiej rozmawia się o tym, jakie zmiany powinny nastąpić, aby można było osiągnąć upragniony efekt.

ZAMIANA POŁOŻENIA NA EFEKT

Po rozpatrzeniu wszystkich czynników składowych oraz określeniu przez MG poziomu efektu gracz może zechcieć zamienić położenie na efekt lub odwrotnie. Na przykład, jeśli ma wykonać ryzykowny rzut z normalnym efektem (najczęstszy scenariusz), może w zamian igrać z losem i wybrać desperacki rzut z dużym efektem.

Ten rodzaj wymiany nie jest zawarty w czynnikach efektu, ponieważ nie jest elementem brany przez MG pod uwagę podczas określania poziomu efektu. Gdy poziom zostanie już określony, zawsze możesz zaoferować graczowi zamianę, jeśli ma to sens w danej sytuacji.

– Przemykam przez dziedziniec i skaczę przez mur, ukrywając się w cieniu nad kanałem, obok gondoli Lyssy.

– Nie wydają mi się, że możesz zrobić to wszystko jednym, szybkim zrywem. Czynnikiem jest tu skala dziedzina, zatem twój efekt będzie ograniczony. Powiedzmy, że za pomocą jednej akcji możesz przebyć połowę dystansu. Następnie będziesz musiał ponownie **PRZEMKNAĆ SIĘ**, aby pokonać resztę terenu (oraz ominąć pozostałych strażników) i przeskoczyć na drugą stronę.

– Nie zdawałem sobie sprawy, że to tak daleko. Hmmm. No dobrze, a jeśli spróbuję dotrzeć najdalej, jak tylko mogę? Czy przebędę cały dziedziniec, jeśli zdecyduję się na desperacki rzut?

– Tak, to brzmi dobrze!

ODDAWANIE EFEKTÓW W NARRACJI

Efekty to nie tylko kwestia nazw poziomów lub segmentów zegara postępu. Kiedy opisujesz rezultat po wykonaniu rzutu na akcję, włącz odpowiedzi na pytania o efekt do prowadzonej narracji. Powie to grupie, jak wygląda nowa sytuacja, tworząc w ten sposób naturalny pomost łączący przeszłe i przyszłe akcje.

Dla prostych akcji poziom efektu określa końcowy rezultat. Czy osiągniesz swoje cele częściowo, w pełni, a może z dużym efektem? Aby śledzić działania podejmowane w celu pokonania bardziej skomplikowanych przeszkód, MG tworzy zegary postępu. Zaznaczasz liczbę segmentów równą poziomowi efektu twojej akcji i wszystkich związanych z nią czynników. Pokonasz przeszkodę, gdy zapełnisz cały zegar. Zobacz **Zegary Postępu** na stronie 15.

Na przykład deklaracja „Odpycham go i uciekam” może być prostą akcją. Wyrzucę zatem na przeciwniku ograniczony, normalny lub duży efekt, co doprowadzi do nowej sytuacji. W zależności od czynników sytuacyjnych przeciwnik może zostać odepchnięty (ograniczony efekt), przewrócony i w ten sposób opóźniony podczas pościgu (normalny efekt) lub nawet zraniony przez potężne odepchnięcie (duży efekt).

Z kolei deklaracja „Wdaję się w bójkę na noże, z której tylko jeden z nas wyjdzie żywy” może być o wiele bardziej skomplikowaną przeszkodą. MG tworzy zegar postępu dla poziomu zagrożenia bandziora. To przekłada się na potrzebę wykonania kilku rzutów na akcję, aby rozstrzygnąć starcie. Każdy z nich przesuwają zegar zgodnie z poziomem efektu (oraz stwarza ryzyko poniesienia konsekwencji zależnych od wyniku rzutu).

Ufaj swojej intuicji i zależnie od potrzeb korzystaj z prostych lub złożonych przeszkód. Nie istnieją żadne sztywne i szybkie zasady określające, co jest „proste”, a co „złożone”.

PO CO TO ROBIMY?

Oceniamy efekt, by określić oczekiwania i sprawić, aby fikcyjna sytuacja była jasna i zrozumiała dla wszystkich.

Walczysz na noże z egzekutorem Roju. Czy zadajesz mu głęboką, śmiertelną ranę? A może tniesz płytko? Dlaczego osiągasz taki, a nie inny efekt? Co może pójść gorzej? Co może pójść lepiej?

Dzięki ocenie i opisaniu efektu podczas rozgrywki gracze rozumieją, jak dużych postępów dokonują i jak wiele przy tym ryzykują. Dzięki temu grupa zdaje sobie sprawę, jak wielu akcji (i potencjalnych nieciekawych konsekwencji) potrzebuje, aby osiągnąć swój cel. Być może płytka rana jest wszystkim, czego potrzebujecie, aby dowieść swoich racji. Być może tylko śmierć na to pozwoli. Po każdej kolejnej akcji, efekcie i konsekwencji gracze dokładnie wiedzą, co się dzieje i mogą podejmować świadome decyzje dotyczące dalszych kroków.

Jeśli grałeś w inne gry fabularne lub gry wideo, jesteś prawdopodobnie zaznajomiony z ideą „punktów żywotności” postaci lub paska postępu podczas walki z bossem. System efektów w *Ostrzach w mroku* jest właśnie tego rodzaju mechaniką określającą tempo akcji. Abstrakcyjną, aby można było zastosować ją do każdej sytuacji, od walki, przez manipulację, śledztwo i użycie tajemnych mocy, aż po włamanie i czego jeszcze tylko potrzeba! Każda akcja ma wyraźnie określony efekt, zrozumiały dla wszystkich uczestników rozgrywki – albo rozwiązuje on bieżącą sytuację, abyśmy mogli przejść do kolejnej, albo przybliża nas do zrealizowania obecnego celu.

KONSEKWENCJE

Konsekwencją nazywamy następstwa działań przeciwników lub niebezpiecznych sytuacji wpływające na BG. Towarzyszą one efektom. Bohaterowie Graczy wywierają wpływ na otaczający ich świat i ponoszą konsekwencje podejmowanego ryzyka. Zajrzyj na stronę 30, aby zapoznać się ze szczegółami konsekwencji i tego, w jaki sposób wpływają one na postacie graczy.



POŁOŻENIE I EFEKT

MG określa położenie i efekt dla rzutu na akcję w tym samym momencie, po deklaracji gracza dotyczącej podejmowanego działania i wybraniu przez niego akcji. Zazwyczaj wyjściową kombinacją jest **Ryzykowne / Normalny**, modyfikowana przez wybraną akcję, siły przeciwników i czynniki efektu.

Kiedy dopiero uczysz się gry, ten proces może wymagać chwili zastanowienia. Wraz z praktyką nauczysz się szybko i „intuicyjnie” określać położenie i efekt, następnie modyfikując je zależnie od określonych zdolności postaci, przedmiotów bądź innych elementów traktowanych jako specjalne przypadki.

Możliwość określenia położenia i efektu jako niezależnych od siebie zmiennych daje ci do wyboru dziewięć kombinacji, przydatnych do odzwierciedlania szerokiego zakresu fikcyjnych okoliczności.

Na przykład, gdy łotrzyca samotnie mierzy się z niedużym, wrogim gangiem, może dojść do następujących sytuacji:

- ◆ *Postać naciera na grupę (**WOJOWANIE**), wpadając wprost w jej środek, zaciekle tnąc na lewo i prawo. W takim przypadku zagrożenie ze strony liczniejszego przeciwnika pogarsza jej położenie, aby oddać w ten sposób większe ryzyko, a skala gangu redukuje efekt (Desperackie / Ograniczony).*
- ◆ *Postać walczy z gangiem, wykorzystując przewagę terenu, na przykład wąską alejkę, w której wrogowie nie mogą jej otoczyć. Łotrzyca nie zagraża kilku wrogów jednocześnie, zatem podejmowane ryzyko jest podobne do tego w walce jeden na jednego. Postać wciąż jednak musi poradzić sobie z dużą liczbą przeciwników, a skala gangu redukuje efekt (Ryzykowne / Ograniczony).*
- ◆ *Postać nie walczy z gangiem. Zamiast tego próbuje wyminąć grupę i uciec. Nadal jest narażona na atak ze strony wielu wrogów, stąd też jest w gorszym położeniu. Jeśli jednak ma przed sobą kawałek otwartej przestrzeni, a grupa nie może łatwo odciąć jej dróg ucieczki, efekt nie zostaje zredukowany (Desperackie / Normalny). Jeśli postać może skorzystać z szybkiej drogi ucieczki (na przykład wskoczyć na przejeżdżający powóz), efekt może zostać podwyższony (Desperackie / Duży).*
- ◆ *Gang nie zdaje sobie jeszcze sprawy z obecności postaci, która znalazła dogodną pozycję strzelecką na pobliskim dachu. Łotrzyca strzela do jednego z przeciwników. Przewaga liczebna wroga nie jest w tej sytuacji czynnikiem składowym, zatem efekt nie zostaje zredukowany, postać zaś nie jest bezpośrednio zagrożona (Kontrolowane / Duży). Być może zamiast tego łotrzyca będzie chciała prowadzić ogień zaporowy, kontrolując działania całego gangu. W takim przypadku skala grupy ma znaczenie dla efektu (Kontrolowane / Ograniczony). Jeśli gang spodziewa się kłopotów, położenie postaci będzie bardziej niebezpieczne (Ryzykowne / Duży). Jeśli wrogowie dostrzegą snajpera, efekt może zostać zredukowany, ponieważ rozproszą się w poszukiwaniu osłony (Ryzykowne / Ograniczony). Jeśli zaś grupa może prowadzić ogień osłonowy podczas wycofywania się w bezpiecznie miejsce, sytuacja postaci będzie jeszcze gorsza (Desperackie / Ograniczony).*

KONSEKWENCJE I KRZYWDA

Działania przeciwników, kiepskie okoliczności lub wynik rzutu mogą nałożyć na BG jeden z pięciu rodzajów **konsekwencji** (wymienionych po prawej).

W zależności od sytuacji dane okoliczności mogą skutkować jedną lub większą liczbą konsekwencji. Określa je MG, za punkt wyjścia przyjmując przebieg rozgrywki oraz styl i ton gry uzgodnione uprzednio przez grupę.

OBNIŻONY EFEKT

KOMPLIKACJA

STRACONA OKAZJA

GORSZE POŁOŻENIE

KRZYWDA

OBNIŻONY EFEKT

Ta konsekwencja reprezentuje ograniczoną skuteczność działań. Akcja podjęta przez postać nie wyszła tak dobrze, jak zakładano. Uderzasz go, jednak zadajesz tylko powierzchowną ranę. Kobieta przyjmuje sfałszowane zaproszenie, jednak będzie miała na ciebie oko przez całą noc. Wspinasz się na ścianę, lecz idzie ci to powoli – jesteś dopiero w połowie drogi. Ta konsekwencja przede wszystkim redukuje o jeden poziom efekt akcji BG już po uwzględnieniu wszystkich czynników.

KOMPLIKACJA

Ta konsekwencja reprezentuje kłopoty, narastające zagrożenie lub nową groźbę. MG może przedstawić nowy problem, który wynika z podjętej akcji: pokój staje w ogniu, zostajesz rozbrojony, szajka otrzymuje +1 **PRZYPAŁU** z powodu dowodów lub świadków, tracisz status u frakcji, cel ucieka i musisz go ścigać, przybywają posiłki.

Zamiast tego MG może zaznaczyć segment zegara. Być może mamy do czynienia z zegarem oddającym zaalarmowanie strażników posiadłości. Być może MG stworzy nowy zegar dla podejrzliwych gości wystawnego balu maskowego i zaznaczy na nim jeden segment. Zapełnij jeden segment dla drobnej komplikacji lub dwa dla normalnej.

Poważna komplikacja jest bardziej dotkliwa: wrogie posiłki otaczają cię i odcinają drogę ucieczki, pokój staje w ogniu, a spadająca belka stropowa blokuje drzwi, twoja broń łamie się, szajka otrzymuje +2 **PRZYPAŁU**, cel znika ci z oczu itd. Za każdą poważną komplikację zapełnij trzy segmenty zegara.

Nigdy nie wprowadzaj komplikacji, która neguje udany rzut. Jeśli BG chce osaczyć przeciwnika i uzyskuje wynik 4/5, nie mów, że wróg uciekł. Rzut wyszedł, zatem działanie powiodło się... choć być może BG musiał siłować się z przeciwnikiem, aby go osaczyć i podczas szamotaniny wróg wyrwał mu broń.

STRACONA OKAZJA

Ta konsekwencja reprezentuje zmianę okoliczności. Miałeś szansę osiągnąć cel, jednak straciłeś ku temu okazję. Aby spróbować ponownie, potrzebujesz inaczej podejść do problemu – zazwyczaj za pomocą innej akcji lub poprzez zmianę okoliczności. Być może próbowałeś **WOJOWAĆ** ze szlachcianką, aby uwięzić ją na balkonie, jednak zrobiła unik i odskoczyła poza twój zasięg. Jeśli znów chcesz ją uwięzić, będziesz musiał spróbować czegoś innego, na przykład **PRZEKONAĆ** ją za pomocą twego szelmowskiego uroku.

GORSZE POŁOŻENIE

Ta konsekwencja reprezentuje utratę kontroli nad sytuacją, co stawia cię w bardziej niebezpiecznym położeniu. Być może przeskakujesz na kolejny dach, lecz kończysz akcję, trzymając się kurczowo gyzmsu. Nie poniosłeś porażki, lecz nie możemy jeszcze mówić o sukcesie. Możesz spróbować ponownie, rzucając raz jeszcze, lecz znajdując się już w gorszym położeniu. Jest to dobra konsekwencja, aby podkreślić rozwój sytuacji. Okoliczności mogą się zmieniać wraz ze zmianą położenia z kontrolowanego, poprzez ryzykowne, na desperackie, w miarę jak BG wpadają w coraz głębsze kłopoty.

KRZYWDA

Ta konsekwencja reprezentuje długotrwałe osłabienie (lub śmierć). Kiedy doznajesz krzywdy, zaznacz na swojej karcie postaci kontuzję równą poziomowi konsekwencji. Jeśli odniosłeś **małą krzywdę**, zaznacz ją w dolnym rzędzie. Jeśli ucierpiałeś z powodu **średniej krzywdy**, zaznacz ją w środkowym rzędzie. Jeśli doznałeś **poważnej krzywdy**, zaznacz ją w górnym rzędzie. Spójrz na przykłady opisane poniżej.

Jeśli jedna lub więcej z krzywd wymienionych w danym rzędzie odnosi się do bieżącej sytuacji, twoja postać ponosi karę wypisaną w ostatniej kolumnie. Zatem, jeśli zapisałeś krzywdy „Wyczerpany” i „Poturbowany” w dolnym rzędzie, ucierpisz z powodu zredukowanego efektu podczas próby ucieczki przed Błękitnymi Płaszczami. Kiedy doznajesz krzywdy wymienionej w górnym rzędzie (poważna krzywda 3 poziomu), twoja postać jest obezwładniona i nie może nic zrobić, chyba że otrzyma od kogoś pomoc lub będzie **forsować się**, aby wykonać akcję.

Jeśli musisz zapisać krzywdę na danym poziomie, a odpowiedni rząd jest już zajęty, zapisujesz ją w wyższym rzędzie. Zatem, jeśli doznałeś średniej krzywdy (poziom 2), lecz nie masz już wolnych miejsc w drugim rzędzie, musisz zapisać poważną krzywdę. Jeśli zabraknie ci miejsc w górnym rzędzie, twoja postać doświadcza **katastrofalnej, trwałej konsekwencji** (utrata kończyny, nagła śmierć itd., zależnie od okoliczności).

KRZYWDA		
3	<i>Strzaskana prawa noga</i>	POTRZEBAPOMOCY
2		–1K
1	<i>Wyczerpany</i>	PoturbowanyREDUKCIAEFEKTU

Ten bohater doznał trzech krzywd: „Strzaskana prawa noga” (poziom 3) oraz „Wyczerpany” i „Poturbowany” (poziom 1). Jeśli doświadczy kolejnej krzywdy 1 poziomu, zostanie ona przypisana do poziomu 2. Jeśli otrzyma kolejną krzywdę 3 poziomu, przesunie się ona na poziom 4: Katastrofalny.

PRZYKŁADY KRZYWD

Katastrofalna (4): Porażony prądem, Utopiony, Ugodzony prosto w serce.

Poważna (3): Przebity na wylot, Złamana noga, Postrzelony w pierś, Przerażony.

Średnia (2): Wyczerpany, Głębokie cięcie w ramię, Spanikowany, Uwiedziony.

Drobna (1): Poturbowany, Wycieńczony, Przestraszony, Zdezorientowany.

Krzywda pokroju **Wycieńczony** może być dobrą rezerwową konsekwencją, jeśli nic innego nie zagraża BG. Na przykład, gdy zarywa noc na **ANALIZOWANIE** ksiąg w poszukiwaniu wskazówek dotyczących słabości Lorda Scurlocka, zanim ten zaatakuje.

ODPIERANIE I PANCERZ

Gdy twoja postać doznaje konsekwencji, która ci się nie podoba, możesz spróbować się jej oprzeć. Po prostu powiedz Mistrzowi Gry: „Nie wydaje mi się. Opieram się temu”. Odpieranie jest zawsze skuteczne: MG powie ci, czy dotkliwość konsekwencji została zredukowana, czy też całkowicie jej uniknąłeś. Następnie wykonasz **rzut na odpieranie**, aby określić, jak dużo stresu otrzymała twoja postać – stawianie oporu kosztuje.

Wykonaj rzut na jedną z **cech** twojego bohatera (**SPRAWNOŚĆ**, **ŚMIAŁOŚĆ** lub **WNIKLIWOŚĆ**). Wybiera ją MG zależnie od natury konsekwencji:

- ◆ **SPRAWNOŚĆ**: Konsekwencje wysiłku fizycznego lub ran.
- ◆ **ŚMIAŁOŚĆ**: Konsekwencje wysiłku umysłowego lub użycia siły woli.
- ◆ **WNIKLIWOŚĆ**: Konsekwencje oszustwa lub próby zrozumienia czegoś.

Odpierając konsekwencję, twój bohater otrzymuje **6 stresu minus najwyższa wartość wyniku rzutu na odpieranie**. A zatem, jeśli wyrzuciłeś **4**, otrzymujesz 2 stresu. Jeśli wyrzuciłeś **6**, otrzymujesz 0 stresu. Jeśli wyrzuciłeś **KRYTYKA**, odzyskujesz 1 stresu.

*Bohater Janka, Silas, **WOJUJE** desperacko z kilkoma pojedyńkowiczami Czerwonych Szarf. Jeden z nich trafia go swoim mieczem. Jako że położenie postaci było desperackie, MG przyznaje jej poważną ranę (zmodyfikowaną przez wszystkie inne czynniki). Janek musi zaznaczyć na karcie Silasa krzywdę 3 poziomu: „Dźgnięty w brzuch”. Decyduje się jednak odeprzeć ten rezultat. MG stwierdza, że może obniżyć ranę o 1 poziom, jeśli postać się jej oprze. Janek rzuca trzema kostkami na cechę **SPRAWNOŚĆ** Silasa i uzyskuje wynik 5. Silas otrzymuje 1 stresu, a krzywda zostaje zredukowana do 2 poziomu: „Cięcie po żebrach”.*

Zazwyczaj rzut na odpieranie **redukuje dotkliwość** konsekwencji. Na przykład, gdybyś miał doznać katastrofalnej krzywdy, rzut na odpieranie zredukowałby ją do poważnej. Z kolei, gdybyś poniósł konsekwencje podczas przekradania się do posiadłości, a MG chciałaby w rezultacie zaznaczyć trzy segmenty zegara „Alarmu”, wypełniłaby tylko dwa (lub jeden), jeśli odparłbyś tę komplikację.

Przeciwno danej konsekwencji możesz rzucić tylko raz.

MG może również zadecydować, że twoja postać **całkowicie unika** konsekwencji. Gdy walczysz mieczem, a konsekwencją jest pozbawienie cię broni. Kiedy decydujesz się rzucić na odpieranie, MG stwierdza, że w pełni uniknąłeś konsekwencji: nie tracisz broni.

Mistrz Gry nadaje ton grze poprzez decyzje o redukcji bądź uniknięciu konsekwencji. W bardziej śmiałych rozgrywkach większość konsekwencji będzie unikana. Z kolei w brutalniejszych historiach większość konsekwencji zostanie zaledwie zredukowana.

MG może również przyznać kilka konsekwencji jednocześnie. Następnie gracz może wybrać te, którym się opiera (i wykonać rzut na odpieranie dla każdej z nich).

*– Dziewczyna dźga cię nożem i zeskakuje z balkonu. To **krzywda 2 poziomu**, dodatkowo **tracisz okazję**, by związać ją walką.*

– Chwytam ją, gdy mnie atakuje, odpierając stratę okazji. Może mnie dźgnąć, jednak nie chcę, by uciekła.

RZUT NA ODPIERANIE



1k za każdą kropkę **CECHY**.

Redukujesz lub **unikasz** efektów konsekwencji (wybiera MG).

Otrzymujesz 6 stresu minus najwyższy wynik na kościach.

KRYTYK: Usuwasz 1 stresu.

Gdy zdecydujesz się odeprzeć konsekwencję i rzucisz kośćmi, otrzymujesz punkty stresu. Nie możesz najpierw rzucić i zobaczyć, ile stresu byś otrzymał, a następnie zdecydować, czy odpierasz konsekwencję, czy nie.

PANCERZ

Jeśli **pancerz**, który masz na sobie, ma zastosowanie w danej sytuacji, możesz zakreślić znajdujące się przy nim pole, aby zredukować lub uniknąć konsekwencji, zamiast rzucać na odpieranie.

Silas doznaje krzywdy 2 poziomu: „Cięcie po żebrach”. Walka jednak wciąż trwa, zatem Janek decyduje się skorzystać z pancerza postaci, aby zredukować poziom krzywdy. Zaznacza pole pancerza i krzywdą zostaje obniżona do 1 poziomu: „Posiniaczony”. Gdyby Silas nosił ciężki pancerz, mógłby zaznaczyć drugie pole, aby zredukować krzywdę do zera.

Gdy zaznaczysz pole pancerza, nie możesz użyć go ponownie do czasu, aż je odnowisz. Odzyskujesz cały pancerz, gdy wybierasz swoje obciążenie do następnego skoku. Zobacz **Ekwipunek** na stronie 57.

ŚMIERĆ

Postać gracza może umrzeć na kilka różnych sposobów:

- ◆ Jeśli dozna katastrofalnej krzywdy 4 poziomu i nie będzie jej odpierać. *Czasami jest to wybór, którego gracz chce dokonać. Może uważać, że nie miałoby żadnego sensu, żeby jego postać przeżyła, lub też nadszedł właściwy moment na śmierć bohatera.*
- ◆ Jeśli musi zaznaczyć krzywdę 3 poziomu, lecz jest on już zajęty. Doznaje wtedy katastrofalnej konsekwencji, którą może być nagła śmierć (zależnie od okoliczności).

Po śmierci twojej postaci masz do wyboru następujące możliwości:

- ◆ Możesz stworzyć nowego łotra. Być może „awansujesz” jednego Bohatera Niezależnego, członka gangu, na Bohatera Gracza. Oczywiście możesz też wykreować całkowicie nowego łotra, który dołączy do szajki.
- ◆ Możesz dalej grać swoim bohaterem jako **duchem**. Duch może stać się później **golem** lub **wampirem**. Zajrzyj na stronę 215, aby dowiedzieć się więcej.

RZUT NA SZCZĘŚCIE

Rzut na szczęście jest narzędziem, którego MG może użyć, aby zrezygnować z podejmowania decyzji. Używa się go na dwa różne sposoby:

Kiedy musisz zdecydować o sytuacji, w którą BG nie są bezpośrednio zaangażowani i nie chcesz po prostu określić jej wyniku.

Zaciemniacze atakują Czerwone Szarfy. Co z tego wyniknie? MG wykonuje jeden rzut na szczęście dla Zaciemniaczy oraz drugi dla Szarf. Zaciemniacze uzyskują dobry wynik, a Szarfy osiągają ograniczony efekt. MG decyduje, że Szarfy tracą swoją narkotykową melinę, lecz Zaciemniacze odnoszą podczas walki pewne straty.

Kiedy wynik działania jest niepewny i żaden inny rzut nie pasuje do danej sytuacji.

Podczas obrabiania pracowni alchemika Nock zostaje opętany przez mściwego ducha. Tracąc kontrolę nad swoim ciałem, Postać chwytą i wypija przypadkową butelkę eliksiru. Czy alchemiczna mikstura wpłynie w jakiś sposób na ducha? A może Nock zatruje się i umrze? Któż to może wiedzieć? MG rzuca na szczęście, aby zobaczyć, co z tego wyniknie.

Kiedy wykonujesz rzut na szczęście, możesz wybrać **dowolny współczynnik**, aby określić pulę kości.

- ◆ Kiedy frakcja podejmuje działania o niepewnym wyniku, możesz do rzutu na szczęście użyć wartości jej **Kręgu**.
- ◆ Kiedy gang działa bez nadzoru, użyj do rzutu jego **jakości**.
- ◆ Kiedy wynik oddziaływania mocy nadnaturalnej jest niepewny, możesz do rzutu użyć jej **rozmiaru**.
- ◆ Kiedy BG **zbierają informacje**, możesz wykonać rzut na szczęście, używając **wartości akcji**, aby ustalić, jak dużo się dowiedzą.

Jeżeli żaden ze współczynników nie pasuje, oceń sytuację i rzuć odpowiednio 1k symbolizującą czystego fuksa lub całą pulą (liczącą od jednej do czterech kości). Jeśli ścierają się ze sobą dwie grupy, wykonaj rzut na szczęście dla każdej z nich, aby zobaczyć, jak im idzie. Następnie rozstrzygnij sytuację, porównując osiągnięte wyniki.

Rzut na szczęście jest również dobrym narzędziem pomagającym MG w zarządzaniu różnymi aspektami życia toczącego się w Doskvol. Czasami szybki rzut wystarczy, aby odpowiedzieć na pytanie lub podsunąć pomysł dotyczący kolejnych wydarzeń.

Inne przykłady rzutów na szczęście:

- ◆ BG wywołują wojnę pomiędzy dwiema frakcjami i wycofują się, aby oglądać przedstawienie. Jak to wszystko się zakończy? Czy któraś ze stron zdobędzie przewagę? Czy obie grupy staną się wrażliwe na atak ze względu na toczący się konflikt? Aby się o tym przekonać, wykonaj kilka rzutów na szczęście.
- ◆ Po mieście rozprzestrzenia się dziwna choroba zwana „zimnym snem”. Jak mocno da się we znaki mieszkańcom Wroniej Stopy? MG określa rozmiar tajemniczej zarazy i wykonuje rzut na szczęście, aby ocenić skalę zakażenia.

RZUT NA SZCZĘŚCIE

● 1k za każdą kropkę
WSPÓŁCZYNNIKA.

⊕ +1k za każde **ISTOTNE**
UŁATWIENIE.

⊖ -1k za każde **ISTOTNE**
UTRUDNIENIE.

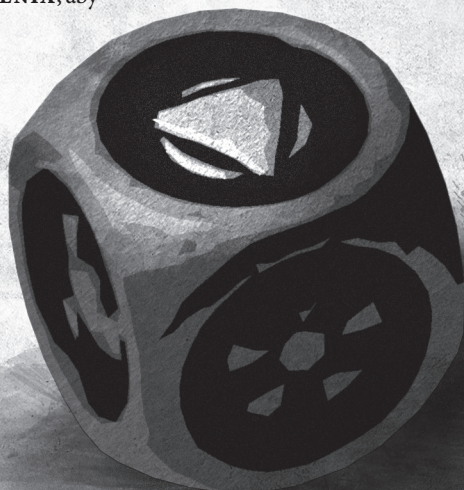
KRYTYK: Wyjątkowy rezultat / Duży, ogromny efekt.

6: Dobry rezultat / Normalny, pełen efekt.

4/5: Niepewny rezultat / Ograniczony, częściowy efekt.

1-3: Zły rezultat / Słaby, drobny efekt.

- ◆ Ogar znajduje dogodnie miejsce i oddaje mierzony strzał do Bazso Baza, gdy ten wchodzi do swojego biura. Kontrolowany rzut na **POLOWANIE** kończy się sukcesem, jednak czy duży efekt wystarczy, aby zabić na miejscu szefa gangu? Zamiast tworzyć zegar postępu dla żywotności Bazso, MG decyduje się skorzystać z rzutu na szczęście. Wykorzystuje „wytrzymałość” Bazso jako współczynnik, aby sprawdzić, czy przeżył on atak. Wynik rzutu to **4/5**, zatem kula zamachowca nie trafia w serce, lecz w płuco, raniąc śmiertelnie ofiarę. Bazso znajduje się na granicy życia i śmierci i umrze w kilka godzin, chyba że Zaciemniacze sprowadzą na czas bardzo dobrego konsyliarza.
- ◆ Aspiranci prowadzą śledztwo przeciwko szajce BG. Jak szybko zdobyte przez nich dowody doprowadzą do aresztowań? **POZIOM OBLAWY** szajki liczy się dla aspirantów jako istotne ułatwienie.
- ◆ BG mierzą się w walce z kapitan, doświadczoną poławiaczką lewiatanów, i jej załogą. Starcie przebiega po myśli BG, a wielu wrogów zostaje zabitych. Jedna z postaci graczy pyta przeciwniczkę, czy się podda, aby oszczędzić życie reszty załogi. MG nie jest tego pewien. Jak bardzo nieczule serce ma ta twarda łowczyni, która bez mrugnięcia okiem patrzyła prosto w ślepią gigantycznym demonom... Czy zostało w niej coś ludzkiego? MG wykonuje rzut na szczęście dwiema kośćmi za „ludzkie uczucia”, aby sprawdzić, czy w sercu weteranki tli się jeszcze choćby isierka współczucia. Jeśli tak, być może jeden z BG będzie mógł spróbować **BRATANIA**, **PRZEKONYWANIA** lub **PRZEWODZENIA**, aby przekonać ją do kapitulacji.



ZBIERANIE INFORMACJI

Przepływ informacji o świecie od MG do graczy jest bardzo ważny. MG mówi graczom, co ich postacie dostrzegają, podejrzewają i wyczuwają. Dookoła dzieje się jednak zbyt dużo, aby opowiedzieć o wszystkim – zajęłoby to całą wieczność i byłoby nudne. Stąd też gracze mają na podporządku narzędzie, aby pełniej poznawać fikcyjny świat.

Kiedy chcesz dowiedzieć się czegoś konkretnego o świecie przedstawionym, twój bohater może **zbierać informacje**. MG spyta wówczas, **w jaki sposób** postać zamierza to zrobić (lub jak dowiedziała się tego w przeszłości).

Jeśli jest to wiedza powszechna, MG po prostu odpowie na twoje pytania. Jeżeli istnieje jakaś przeszkoda, aby poznać odpowiedź, należy rzucić kośćmi. Jeżeli nie jest to wiedza powszechna, lecz nie istnieją żadne przeszkody, rzut na szczęście określi jakość informacji, które udało ci się zebrać.

*Na przykład, jeśli zdecydujesz się dopaść Avricka, handlarza proszkiem, i nakazać mu (**PRZEWODZENIE**), aby zaczął gadać, możesz zapytać: „Skąd bierzesz swój towar?”. Avrick nie jest na tyle twardy, aby ci się postawić. Zatem prosty test na szczęście wystarczy, żeby dowiedzieć się, jak dużo ci powie. Przy wyniku 1–3 przyzna, że bierze swój towar od Czerwonych Szarf. Przy 4/5 doda, że pracuje dla Szarf, ponieważ go do tego zmusiły. Przy 6 ujawni również czas i miejsce, w którym co tydzień odbiera towar. W przypadku krytycznego rezultatu zdradzi ci nawet odkrytą przez siebie tajemnicę: Szarfy otrzymują swój towar od kurierów dyplomatycznych z Iruwii.*

Każda próba zbierania informacji zajmuje czas. Gdy nie uda ci się zdobyć pożądaných informacji za pierwszym razem, możesz spróbować ponownie, jeśli sytuacja na to pozwala. Często jednak okazja ku temu jest ulotna i będziesz miał tylko jedną szansę na wykonanie rzutu i zadanie pytania.

Niektóre przykładowe pytania znajdują się na dole karty postaci. MG zawsze odpowiada szczerze, lecz z poziomem szczegółów odpowiednim dla poziomu efektu.

Najczęstsze akcje służące do zbierania informacji to **OBSERWOWANIE** sytuacji, aby odkryć lub przewidzieć rozwój wypadków oraz **ANALIZOWANIE** osoby, by poznać jej zamiary lub co naprawdę myśli.

Czasami, zanim zbierzesz informacje, potrzebujesz wpierw zająć odpowiednią pozycję. Na przykład będziesz musiał najpierw **PRZEMKNĄĆ** do dobrej kryjówki, aby następnie **ANALIZOWAĆ** kultystów odprawiających swój mroczny rytuał.

ŚLEDZTWO

Niektóre pytania są zbyt skomplikowane, aby odpowiedzieć na nie pojedynczym rzutem na zbieranie informacji. Na przykład, możesz zechcieć odkryć szlaki przemysłowe, z których Rój korzysta w Doskvol. W takich przypadkach MG powie ci, abyś rozpoczął **projekt długofalowy**, nad którym możesz pracować podczas **przestoju** (strona 155).

Kontrolujesz rozwój śledztwa za pomocą zegara postępu. Gdy zostanie on zapełniony, zdobywasz dowody potrzebne do zadania kilku pytań dotyczących przedmiotu śledztwa – podobnie jak przy osiągnięciu dużego efektu.

ZBIERANIE INFORMACJI

Zadaj pytanie i wykonaj rzut na akcję lub na szczęście. MG odpowie szczerze na twoje pytanie, lecz z uwzględnieniem poziomu szczegółów odpowiadającego poziomowi efektu.

DUŻY EFEKT: Otrzymujesz bardzo szczegółowe odpowiedzi. Informacje są kompletne, a dalsze pytania mogą dotyczyć powiązanych obszarów lub odkryć więcej niż się spodziewałeś.

NORMALNY EFEKT: Uzyskujesz rzetelne odpowiedzi. Możesz zadawać dalsze pytania.

OGRANICZONY EFEKT: Uzyskujesz niekompletne informacje. Aby uzyskać odpowiedzi na wszystkie pytania, będziesz musiał próbować dalej.

PRZYKŁADY I PYTANIA

- ◆ Możesz **DOSTROIĆ SIĘ** do pola duchowego, aby sprawdzić echa ostatniej duchowej aktywności. *Czy pojawiły się tutaj jakieś nowe duchy? Jak mogę znaleźć wzywającą je studnię dusz? Co powinno mnie zaniepokoić?*
- ◆ Możesz nakazać (**PRZEWODZENIE**) miejscowemu barmanowi, aby powiedział wszystko, co wie o tajnym spotkaniu, które odbyło się na zapleczu lokalu. *Co się tutaj dzieje? Co on o tym szczerze sądzi? Czy barman należy do tej sekretnej grupy?*
- ◆ Możesz **BRATAĆ SIĘ** z przyjacielem o licznych koneksjach, aby poznać tajemnicę wroga, rywala lub potencjalnego sojusznika. *Co planują? Co mogę wnioskować na temat kierujących nimi pobudek? W jaki sposób mogę uzyskać środki nacisku, by nimi manipulować?*
- ◆ Możesz **POLOWAĆ** na kuriera przemieszczającego się po mieście, aby dowiedzieć się, komu Mylera Klev wysłał torby pełne monet. *Dokąd trafiają paczki? Jak mogę się dowiedzieć, kto w ratuszu podpisał się na pokwitowaniu?*
- ◆ Możesz **ANALIZOWAĆ** księgi w poszukiwaniu mistycznych sekretów. *Jak mogę unieszkodliwić runy ochronne? Czy ktokolwiek wyczuje, że zostały unieszkodliwione?*
- ◆ Możesz także **ANALIZOWAĆ** osobę, aby odczytać jej intencje i uczucia. *Co naprawdę czuje? Jak mogę ją przekonać, żeby mi zaufała?*
- ◆ Możesz **OBSERWOWAĆ** posiadłość, aby przygotować się do skoku. *Którędy najlepiej się włamać? Jakie są tutaj zagrożenia?*
- ◆ Możesz także **OBSERWOWAĆ** napiętą sytuację, gdy spotykasz się z innym gangiem. *Co się tutaj tak naprawdę dzieje? Czy chcą nas zaatakować?*
- ◆ Możesz **PRZEKONYWAĆ** Lorda Strangforda, aby wyjawiał ci swoje plany. *Co zamierza? Jak mogę go przekonać, by uznał mnie za dobrego partnera biznesowego?*
- ◆ Możesz także **PRZEKONYWAĆ** ochroniarza Strangforda, by ci zaufała i opowiedział o niedawnych poczynaniach Lorda. *Gdzie Strangford ostatnio był? Z kim się spotykał?*



PRZYKŁAD GRY

OSTATECZNA ROZGRYWKA W DOKACH

Siekacze, uliczny gang złożony z Bohaterów Niezależnych, naruszył granice terenu położonego głęboko w dokach, na którym szajka Bohaterów Graczy (Krwiopuszcz) handluje narkotykami. Gracze pozwolili swojej szajce na chwilę nieuwagi, a Mistrz Gry postanowił oddać tę sytuację za pomocą Siekaczy, którzy zaczęli kręcić się po terenie BG, rozmawiać z klientami i ignorować roszczenia Krwiopuszcz do tego obszaru.

Podczas sesji MG od czasu do czasu wspominał, że Siekacze sprzedają *iskrę* w pobliskiej alejce. To przelało czarę goryczy – Arcy, Canter i Oskarr (BG) stwierdzają, że dość tego! Zbierają zatem swój gang i postanawiają przepędzić Siekaczy. To pokaz siły, by sprawdzić, kto pierwszy stchórzy. Patrol Błękitnych Płaszcy zauważa dwa uzbrojone gangi stojące ze sobą do walki i decyduje się poczekać na uboczu na odpowiedni moment – niech sobie wcześniej co nieco wytłumaczą.

Arcy wykonuje ruch i staje twarzą w twarz z pierwszym Siekaczem. Obdarza go lodowatym spojrzeniem i mówi: „Myślicie, że nadszedł wasz czas, ale jesteście w błędzie. Spadajcie stąd, zanim was dojedziemy”. Wygląda to na rzut na **PRZEWODZENIE**, i to właśnie wybiera Martyna (grająca Arcym). MG ujawnia, że zastrasza czonka gangu to Coran, syn szefa Siekaczy i jednocześnie jego zastępcę. Nie ma zatem szans, by stracił twarz i od razu uciekł. Jest to ryzykowny rzut z ograniczonym efektem.

Martyna bierze 3k za **PRZEWODZENIE** Arcy'ego i dodatkowo 1k za pomoc Oskarra (dziwaczego Szeptucha należącego do szajki). Mateusz, gracz prowadzący Oskarra, opisuje, jak demoniczna gałka oczna osadzona w duchowej masce Oskarra obraca się dookoła i patrzy wprost na Corana. To wystarczy, aby wystraszyć każdego, jednak Siekacze mają reputację brutalnych morderców uwikłanych w jakiś rodzaj mrocznej magii. Działanie Mateusza jest zatem doskonałym wsparciem w tej wojnie nerwów. Martyna rzuca kośćmi i otrzymuje 4/5: częściowy sukces.

Arcy robi to, co zamierzał i zastrasza Siekaczy. MG opisuje uzyskany ograniczony efekt: „Coran milknie, kiedy mierzysz go wzrokiem. Ten gość naprawdę nie chce z tobą zadzierać, ale przeraża go myśl, że okaże słabość na oczach swojego gangu. Zauważasz, że kilku Siekaczy nerwowo przestępuje z nogi na nogę i zaczyna się wycofywać”.

Był to częściowy sukces i Arcy ponosi konsekwencje. Krzywda nie ma tutaj zastosowania (przynajmniej na razie). Więcej sensu ma komplikacja. MG stwierdza, że chamski sposób, w jaki Arcy odzywa się do syna szefa, wkurzył jego trzech ochroniarzy. Wyciągają broń i podchodzą bliżej. Jeśli Arcy choćby drgnie, rzuca się na niego, zanim zdąży dobyć miecza.

Martyna chce odeprzeć tę konsekwencję. Jeśli dojdzie do zadymy, Arcy będzie potrzebował broni, zwłaszcza gdy awantura rozpocznie się atakiem trzech na jednego. Martyna rzuca 2k za **SPRAWNOŚĆ** swojego bohatera i otrzymuje 4. Zaznacza 2 stresu i unika komplikacji. Siekacze myślą, że mają Arcy'ego w garści, lecz on zadziała szybko. Będzie przygotowany, sięgnie po broń i nie da się otoczyć.

Siekacze są *brutalnym* gangiem. Skoro już wyciągnęli broń, z pewnością zaatakują. Jeśli nikt ich nie zmusi do wycofania się, dojdzie do jatki.

Martyna i Mateusz wymieniają pomysły, jak dalej zastraszać Siekaczy. Rozważają użycie jakiejś mistycznej mocy, aby wyrzucić na nich jeszcze większe wrażenie. Wtedy na scenę wkracza Adam (odgrywający Cantera) i przejmuje inicjatywę: „Pieprzyć to. Canter podchodzi i strzela Coranowi w rzepkę. Tak to się robi!”. Wszyscy kręcą głowami i zaczynają chichotać. No jasne! Właśnie tak Canter Haig rozwiązuje problemy.

A zatem, jaka to akcja? Adam myśli przez chwilę i stwierdza: „Cóż, nadal staram się zmusić ich do reakcji. Strzelam z gnatą, ale nie **WOJUJĘ** ani nie **POLUJĘ**. Przy muszam go, żeby odpuścił. A zatem jest to **PRZEWODZENIE**... w którym mam okrągłe zero kości. No to jedziemy z tym”. Martyna od razu zgłasza się na ochotnika i zaznacza 1 stresu, aby dać Adamowi 1k za pomoc – Arcy cały czas pomaga, wszak jest przerażającym twardzielem. Adam pyta o Czarci Targ, na co MG odpowiada, że ma pewien pomysł: niezależnie od tego, jak się to wszystko skończy, Coran uzna Cantera za kogoś zbyt niebezpiecznego, aby pozostawić go wśród żywych. W ten sposób Canter trafi na szczyt listy celów Siekaczy. Adam zgadza się na to i otrzymuje kolejną kość.

MG oznajmia, że będzie to desperacki rzut, ponieważ tak to wszystko wygląda. Adam rzuca 2k i otrzymuje... dwie szóstki – **KRYTYK!** Uśmiecha się szeroko: „Tak to się robi”. Bum! Coran dostaje kulkę prosto w kolano, a Canter rozkazuje Siekaczom, aby się wycofali. Dzięki **KRYTYKOWI** efekt Cantera zostaje podniesiony z normalnego na duży. Czy to wystarczy, by Siekacze odpuścili?

MG stwierdza: „Nie wiem... Duży efekt z pewnością robi wrażenie. Zasady mówią, że uzyskałeś więcej niż zwykle – otrzymujesz dodatkową korzyść. Choć z drugiej strony strzeliłeś do syna szefa! Czy po czymś takim odpuszczasz? Nawet z dużym efektem? Ciężko mi to sobie wyobrazić. Może zamiast tego Siekacze zwiewają, a wasz gang ich ściga, ale trzej ochroniarze Corana atakują was. Ty zaś, Canter, nadal masz inicjatywę, ponieważ wyrzuciłeś krytyka. Co wy na to?”

Adam ripostuje: „To ma sens, ale poczekaj. Mogę forsować się dla dodatkowego efektu, prawda? Jeśli Canter przyjmie 2 stresu, żeby otrzymać +1 do efektu i wykręcić w ten sposób ogromny efekt, czy to wystarczy, aby skończyć z tą przepychanką i całkowicie przejąć kontrolę nad sytuacją?”

„Ach, tak, to wystarczy. Nieźle! No to bum, stało się. Arcy świdruje wszystkich bandziorów wzrokiem, Oskarr cholernie ich przeraża, Canter strzela do Corana. Tyle wystarczy, Siekacze podkulają ogony pod siebie i spieszą z waszego terenu. Sierżant Błękitnych Płaszcy, który to wszystko obserwował, uchyla wam czapki, jakby chciał powiedzieć: »Dobra, nic się tutaj nie wydarzyło«. I tak się to wszystko kończy”.

KWESTIE DO PRZEMYŚLENIA

- ◆ Czy MG mógł rozwiązać tę sytuację za pomocą zegarów postępu? Na przykład poprzez stworzenie zegarów „Morale” dla każdego z gangów i zaznaczanie na nich segmentów zgodnie z efektami i konsekwencjami wynikającymi z rzutów? Jak by to przebiegało? Czy byłoby to dla ciebie, jako MG, łatwiejszym czy trudniejszym rozwiązaniem?
- ◆ Co z ostatecznym poziomem efektu Cantera? Czy myślisz, że potrzebował ogromnego efektu, aby osiągnąć swój cel, czy też duży wystarczył w zupełności? Jak ty byś to ocenił?

BG KONTRA BG

Podczas gry mogą zaistnieć sytuacje, w których dwóch lub więcej BG wejdzie ze sobą w konflikt. Jak sobie z tym radzić? Zasadniczo zasady dla akcji BG kontra BG są takie same jak te dla akcji BG kontra BN. Są to te same rzuty na akcję, na odpieranie i na szczęście, a efekty, konsekwencje i rozstrzygnięcia tak samo prowadzą do nowych sytuacji. Kiedy jednak dochodzi do takiego konfliktu, warto skorzystać z poniższych wskazówek.

- 1. Przerwijcie grę.** Kiedy postacie graczy wejdą ze sobą w konflikt, spauzujcie rozgrywkę. Czas wewnątrz gry staje, by gracze mogli wszystko przedyskutować. Nie chwytajcie pośpiesznie za kostki, zwolnijcie. To nie jest sytuacja z cyklu „kto pierwszy się odezwie, ten wygra” (ani tym bardziej „kto mówi więcej lub głośniej”).

„Kto działa pierwszy?” Na tym pytaniu najczęściej skupiają się gracze, zwłaszcza gdy sytuacja może zakończyć się użyciem przemocy. Zazwyczaj odpowiedź na to pytanie wynika z samej sytuacji: ktoś ma inicjatywę, a ktoś inny reaguje na jego poczynania. Jeśli nie jest to jasne, zawsze możecie wykonać rzuty na szczęście: każdy z graczy rzuca wartością swojej akcji i porównujecie wyniki.

- 2. Ustalcie sposób rozstrzygnięcia sytuacji.** Przedyskutujcie, zastanówcie się nad rzutami i możliwymi konsekwencjami. Nie próbujcie rozstrzygnąć sytuacji, dopóki wszyscy nie uzgodnicie sposobu rozwiązania sprawy. Jeśli macz jakieś zastrzeżenia lub alternatywne pomysły, powiedz o nich! Jeśli gracze nie mogą się dogadać, dochodzi do impasu. Bez zgody wszystkich nie możecie przejść do dalszych kroków, zatem ten konflikt po prostu się nie wydarzy. Być może BG rzucają się sobie do gardeł i zachowują się tak, jakby chcieli się pozabijać, ale nic z tego. Emocje wygasają, wszyscy się wycofują. Takie rzeczy bardzo często zdarzają się w fikcyjnych opowieściach i nie ma przeszkód, by pojawiły się także w waszej grze.

Zamiast narzucać swoją wolę, lepiej zadaj wszystkim kilka pytań, aby pomóc w ustaleniu sposobu rozstrzygnięcia sytuacji. Na przykład: „Czy Vale da się przekonać? W jaki sposób?”, „Czy sięgnę Klejnocika, jeśli zaraz dobędę miecza i zaatakuję?”, „Jak brutalny będzie Cyr? Czy naprawdę chce mnie skrzywdzić?”.

- 3. Respektujcie ustalenia.** Jeśli uzgodniliście sposób rozwiązania sytuacji, trzymajcie się go i przestrzegajcie rezultatów. Jak zwykle możecie rzucić na odpieranie, aby uniknąć złych wyników, więc nie próbujcie się wykręcać, jeśli sprawy nie pójdą po waszej myśli.

Weźcie pod uwagę, że to nie jest system, w którym gracze stoją przeciwko sobie. Kiedy bohaterowie wejdą w konflikt, gracze nadal muszą współpracować ze sobą i wspólnie podejmować decyzje. Konflikty pomiędzy graczami wykraczają poza ramy tej gry. Nie można ich rozstrzygnąć za pomocą rzutów kośćmi i mechaniki *Ostrzy w mroku*. Jeśli gracze – a nie ich postacie – wejdą w konflikt, musicie rozwiązać problem poza grą i dopiero wtedy wrócić do stołu. Nie próbujcie używać gry jako zamiennika bądź ucieczki od relacji interpersonalnych, ponieważ tylko one pozwolą wam rozwiązać konflikt pomiędzy graczami.

DUKATY I SKRYTKA

DUKATY

DUKATY są abstrakcyjną miarą gotówki i aktywów płynnych. Termin pochodzi z akorosjańskiego slangu i odnosi się do dawnej imperialnej polityki finansowej, kiedy to bito specjalne monety bankowe z czystego złota. Każda moneta była wystarczająco cenna, żeby pokryć dużą transakcję. Powiedzenie „sypać dukatami” oznaczało ostentacyjne chępcenie się bogactwem. W tamtych czasach powszechne było używanie jako waluty małych kawałków srebra, potocznie nazywanych „żetonami” lub „łuskami”.

Nie trzeba liczyć tych kilku sztuk srebra, które BG wydają na codzienne sprawunki. Jeśli łotr chce wydać trochę srebra, aby osiągnąć jakiś drobny cel (na przykład przepokupić portiera), użyj **jakości życia** postaci do rzutu na szczęście (zobacz sekcję **Skrytka** na następnej stronie).

SIŁA NABYWCA Pieniędzy

- ◆ **1 DUKAT:** Sakiewka pełna sztuk srebra. Tygodniowy zarobek.
- ◆ **2 DUKATY:** Wyśmienita broń. Tygodniowy zarobek drobnego przedsiębiorcy. Wyśmienite dzieło sztuki. Komplet luksusowego ubrania.
- ◆ **4 DUKATY:** Torba pełna srebra. Miesięczny zarobek.
- ◆ **6 DUKATÓW:** Wspaniały klejnot. Ciężki wór srebra.
- ◆ **8 DUKATÓW:** Solidny, miesięczny utarg drobnego przedsiębiorcy. Mały sejf pełen dukatów i kosztowności. Bardzo rzadki, luksusowy towar.
- ◆ **10 DUKATÓW:** Upłynięcie znaczących aktywów: wóz i kozy, koń, akt własności niewielkiej nieruchomości.

Trzymanie przy sobie kwoty wyższej niż 4 **DUKATY** jest niepraktyczne. Nadmiar musisz wydać lub umieścić w swojej **skrytce** (patrz niżej). Szajka może również przechowywać do 4 **DUKATÓW** w swojej kryjówce. Jeśli zostanie wykupiony skarbiec, będzie w nim miejsce na 8, a następnie na 16 **DUKATÓW**. Kwoty powyżej tego limitu należy wydać tak szybko, jak to tylko możliwe (zazwyczaj przed następnym skokiem) lub rozdzielić pomiędzy członków szajki.

Jeden **DUKAT** wyrażony w srebrze lub innej ciężkiej i nieporęcznej walucie, jeśli masz go przy sobie, zajmuje jedną komórkę **obciążenia**.

WYDAWANIE DUKATÓW

- ◆ Wydadz **DUKATA**, aby uzyskać dodatkową **aktywność przestoju** (s.155).
- ◆ Wydadz **DUKATA**, aby zwiększyć poziom rezultatu **aktywności przestoju** (s. 155).
- ◆ Wydadz **DUKATA**, aby uniknąć określonego **uwikłania** szajki (s. 152).
- ◆ Przenieś **DUKATA** do skrytki postaci, aby polepszyć jej jakość życia, kiedy odejdziesz na emeryturę.
- ◆ Wydadz **DUKATA**, kiedy podnosisz Krąg twojej szajki (s. 44).

SKRYTKA I EMERYTURA

Kiedy zaznaczysz ostatnią **TRAUMĘ** twojej postaci i w rezultacie przejdzie ona na emeryturę, liczba zgromadzonych przez nią dukatów znajdujących się w skrytce określi los łotra. Tor skrytki znajduje się na karcie twojej postaci.

- ◆ **Skrytka 0–10: Nędznik.** Kończysz w rynsztoku, nurzając się w grzechu i niedoli.
- ◆ **Skrytka 11–20: Ubogi.** Mała nora, którą nazywałeś domem.
- ◆ **Skrytka 21–39: Skromny.** Prosty dom lub mieszkanie z pewnymi udogodnieniami. Masz środki na prowadzenie gospody lub drobnego przedsiębiorstwa.
- ◆ **Skrytka 40: Dobrze sytuowany.** Porządnie urządzony dom lub apartament, z odrobiną luksusu. Masz środki na prowadzenie średniej wielkości przedsiębiorstwa.

Dodatkowo każdy zapelniony rząd skrytki (10 **DUKATÓW**) oznacza **poziom jakości życia** łotra, od zera (wegetacja na ulicy) do czterech (luksus).

Canter Haig jest łotrem przykładającym wagę do szykownego ubioru. Grający nim Adam często opisuje, jak Canter przywdziewa najbardziej szykowne i ekstrawaganckie stroje, aby zaimponować towarzyszom. Z drugiej strony jest tylko ulicznym łotrem, prawda? Jak bardzo imponujący może być zatem jego płaszcz z wyłogami? MG może odwołać się do rzutu na szczęście, wykorzystując poziom jakości życia Cantera jako pulę kości, aby sprawdzić, jak duże wrażenie wywiera jego ubiór.

Krzyżak chce spędzić trochę czasu sam na sam z nową znajomą. Nie chce jednak zabierać jej do swojej tajemnej kryjówki. Co tu robić? Gracz postanawia wynająć lokal na mieście. MG może w takiej sytuacji poprosić o rzut na szczęście, wykorzystując poziom jakości życia Krzyżaka jako pulę kości, aby sprawdzić, jak dobry pokój uda mu się znaleźć.

WYJMOWANIE DUKATÓW ZE SKRYTKI

Jeśli chcesz wyciągnąć **DUKATA** ze swojej skrytki, musisz za to zapłacić. Twój bohater sprzedaje część aktywów i inwestycji, aby szybko zdobyć trochę gotówki. **Za każde 2 usunięte punkty skrytki otrzymujesz 1 DUKATA w gotówce.**



FRAKCJE

Doskvol to miasto zbrodni. Frakcje żerują na sobie nawzajem, aby przetrwać. Sojusze są krótkie, a wendety krwawe. Wasza początkująca szajka musi się w tym odnaleźć. Czy zostaniecie zmiażdżeni przez inne frakcje, czy też nauczycie się żyć zgodnie z prawami ulicy?

KRĄG

Spójrz na listę frakcji na stronie 284. Każda znacząca organizacja w mieście ma przypisany pewien **Krąg**, będący miarą bogactwa, wpływów i skali przedsięwzięcia. Na najwyższym poziomie znajdują się frakcje V i VI Kręgu, prawdziwi władcy Zmierzchomurza. Wasza szajka rozpoczyna na zerowym Kręgu.

Będziecie używać wartości Kręgu do rzutów kośćmi podczas nabywania wartościowych rzeczy i usług oraz do rzutów na szczęście, gdy decydujące znaczenie będzie miał ogólny poziom siły i wpływów waszej szajki. Co najważniejsze, Krąg określa również **poziom jakości** waszego sprzętu oraz jakość i **skalę** gangów, które zatrudniacie, a co za tym idzie, także kaliber przeciwników, z jakimi przyjdzie wam się zmierzyć.

SKALA GANGU W ZALEŻNOŚCI OD KRĘGU

- ◆ **V KRĄG.** Wielkie gangi (80 osób)
- ◆ **II KRĄG.** Średnie gangi (12 osób)
- ◆ **IV KRĄG.** Ogromne gangi (40 osób)
- ◆ **I KRĄG.** Małe gangi (3–6 osób)
- ◆ **III KRĄG.** Duże gangi (20 osób)
- ◆ **ZEROWY KRĄG.** 1 lub 2 osoby

KONTROLA

Na drabinie frakcji, obok wartości Kręgu, znajduje się litera oznaczająca siłę kontroli danej grupy. Kontrola określa, jak skutecznie dana frakcja potrafi utrzymać swoją pozycję. **S** oznacza **słabą** kontrolę. **M** oznacza **mocną** kontrolę. Wasza szajka zaczyna z **mocną** kontrolą na **zerowym Kręgu**.

ROZWÓJ

Aby wspinać się po drabinie władzy i rozwijać szajkę, potrzebujecie Reputacji (**REP**). Jest ona miarą znaczenia i rozgłosu. Kiedy wasza **REP** wystarczająco wzrośnie, inne frakcje zaczną traktować was poważniej i zyskacie wsparcie potrzebne do rozwoju.

Po skończonym skoku wasza szajka zyskuje **2 REP**. Jeśli cel skoku ma wyższy Krąg niż wy, dodajcie 1 do **REP za każdy Krąg różnicy**. Jeśli cel skoku ma niższy Krąg niż wy, odejmijcie 1 od **REP za każdy Krąg różnicy** (minimum 0).

Potrzebujecie **12 REP**, aby zapłacić tor **REP** na karcie waszej szajki. Kiedy się to stanie, zróbcie jedną z poniższych rzeczy:

- ◆ Jeśli wasza kontrola jest słaba, staje się mocna. **Cofnijcie tor REP do zera.**
- ◆ Jeśli wasza kontrola jest mocna, możecie podnieść Krąg szajki o 1. Kosztuje to liczbę **DUKATÓW** równą **nowemu poziomowi Kręgu x 8**. Tak długo, jak tor **REP** jest zapłacony, nie dostajecie punktów (maksimum wynosi 12). Gdy zapłacicie i zwiększycie Krąg, **cofnijcie tor REP do zera i zmieńcie kontrolę na słabą.**

TEREN

Kolejnym sposobem na wspomoczenie rozwoju waszej szajki jest zdobywanie terenu. Kiedy zajmujecie i utrzymujecie teren, umacniacie podstawy waszej **REP**. Każdy zajęty kawałek terytorium reprezentuje zbiorcze wsparcie dla szajki (często wynikające ze strachu, który wywołujecie u mieszkańców danego miejsca).

Teren jest zaznaczony na waszym torze **REP** (przykład poniżej). Każdy jego skrawek, który kontrolujecie, zmniejsza koszt rozwoju szajki o 1. Zatem, jeśli kontrolujecie 2 obszary, potrzebujecie do rozwoju 10 **REP**. Jeśli macie 4 tereny, potrzebujecie do rozwoju 8 **REP**. **Możecie kontrolować maksymalnie 6 obszarów**. Kiedy rozwijacie szajkę i cofacie tor **REP** do zera, **znaczniki zajętego terenu pozostają bez zmian**.

*Jeśli kontrolujecie 3 tereny, potrzebujecie do rozwoju tylko 9 **REP** zamiast 12.*



*Kiedy rozwinięcie szajkę, wyczyśćcie 9 oznaczeń **REP**, lecz zatrzymajcie 3 znaczniki kontrolowanego terenu. Zaznaczajcie teren po prawej stronie toru, aby lepiej śledzić liczbę punktów **REP** potrzebną do rozwoju szajki.*

Co więcej, kiedy zajmujecie nowy obszar, poszerzacie zasięg **terenów łowieckich** waszej szajki. Zajrzyj na stronę 93, aby poznać szczegóły.

ZMNIEJSZANIE POZIOMU KONTROLI

Jeśli znacie słabe punkty innej frakcji, możecie przeprowadzić operację mającą na celu zmniejszenie poziomu wywieranej przez nią kontroli. Jeśli wam się powiedzie, dana frakcja straci 1 poziom kontroli. Jeśli jej kontrola była już słaba, frakcja straci 1 Krąg, a poziom kontroli nie ulegnie zmianie.

Kiedy frakcja toczy wojnę (zajrzyj na stronę 46), czasowo traci 1 poziom kontroli.

Wasza szajka również może utracić kontrolę zgodnie z powyższymi zasadami. Może być to niebezpieczne, gdy szajka jest na zerowym Kręgu i ma słaby poziom kontroli. W takim przypadku utrata kontroli z dowolnego powodu sprawi, że wasza kryjówka będzie zagrożona przez wrogów lub frakcję, która chce zyskać na waszych problemach.

STATUS FRAKCJI

Status waszej szajki względem innych frakcji oznacza, jak bardzo jesteście lubiani bądź znienawidzeni. Status waha się od -3 do +3, a 0 (neutralność) jest stanem wyjściowym. Zaznaczacie na karcie szajki status, jaki macie względem każdej frakcji.

Kiedy tworzycie szajkę, przydzielacie kilka pozytywnych i negatywnych wartości statusu, aby oddać w ten sposób niedawne wydarzenia. Te wartości będą się z biegiem czasu zmieniać w zależności od tego, co zrobicie podczas gry.

ZMIANY STATUSU FRAKCJI

Kiedy przeprowadzacie operację, otrzymujecie -1 lub -2 punkty statusu u frakcji, która ucierpiała z powodu waszych działań. Możecie również dostać +1 punkt do statusu u frakcji, której pomogły wasze działania. Jeśli jednak zadbacie o to, aby nikt nie wiedział o waszych poczynaniach, status nie ulegnie zmianie. Wasz status może się również zmienić, gdy wyświadczycie jakiejś frakcji przysługę lub odrzucicie jej żądania.

POZIOMY STATUSU FRAKCJI

- ◆ **+3: SOJUSZ.** Frakcja pomaga wam, nawet gdy nie leży to w jej interesie. Oczekuje od was tego samego.
- ◆ **+2: PRZYJAŹŃ.** Frakcja pomaga wam, jeśli nie sprawia jej to poważnych problemów. Oczekuje od was tego samego.
- ◆ **+1: POMOC.** Frakcja pomaga wam, jeśli nie sprawia jej to żadnych problemów ani nie pociąga za sobą znaczących kosztów. Oczekuje od was tego samego.
- ◆ **0: NEUTRALNOŚĆ.**
- ◆ **-1: KONFLIKT INTERESÓW.** Frakcja szuka okazji, aby przysporzyć wam kłopotów (lub zyskać na waszym niepowodzeniu), jeśli nie sprawia to jej to problemów ani nie pociąga za sobą dużych kosztów. Spodziewa się tego samego po was.
- ◆ **-2: WROGOŚĆ.** Frakcja szuka okazji, aby was skrzywdzić, jeśli tylko nie sprawia jej to poważnych problemów. Spodziewa się tego samego po was i przygotowuje się na taką ewentualność.
- ◆ **-3: WOJNA.** Frakcja robi wszystko, aby was skrzywdzić, nawet jeśli nie leży to w jej interesie. Spodziewa się tego samego po was i przygotowuje się na taką ewentualność. Kiedy toczyście wojnę z dowolną liczbą innych frakcji, wasza szajka otrzymuje +1 **PRZYPAŁU** ze skoków, czasowo traci 1 poziom kontroli, a BG mają do dyspozycji tylko jedną aktywność w przestojach zamiast dwóch. Możecie zakończyć wojnę poprzez wyeliminowanie wrogów lub wynegocjowanie obustronnego porozumienia, aby ustalić nowy status frakcji.

Jeśli w chwili wybuchu wojny wasza szajka ma słaby poziom kontroli, czasowa utrata kontroli sprawia, że tracicie jeden poziom Kręgu. Kiedy wojna dobiegnie końca, przywróćcie poziom waszego Kręgu do stanu przed rozpoczęciem konfliktu.

ROSZCZENIA

Na każdej karcie szajki znajduje się mapa terenu, do którego grupa może rościć sobie prawo (spójrz na przykład dla szajki **DILERÓW** zamieszczony na następnej stronie). Mapa roszczeń przedstawia domyślny plan działania dla danego rodzaju szajki. Roszczenia powinny być zazwyczaj rozpatrywane w uporządkowany sposób, zgodnie ze ścieżkami prowadzącymi od środkowego kwadratu oznaczającego kryjówkę szajki.

Możecie jednak spróbować przejąć kontrolę nad dowolnym terytorium na mapie, ignorując wytyczone ścieżki (lub nawet zająć się specjalnym roszczeniem, którego nie ma na waszym planie działania). Tego rodzaju operacje zawsze będą niezwykle trudne i potrzeba wyjątkowych wysiłków, aby odkryć i zdobyć nowe obszary. Mapa roszczeń ukazuje typowe ścieżki rozwoju i nie ma na celu ograniczać waszych działań.

PRZEJMOWANIE ROSZCZENIA

Każde roszczenie w mieście jest kontrolowane przez jakąś frakcję. Aby jakieś zdobyć, musicie z kimś zadrzeć. W celu przejęcia, powiedzcie MG, który teren z waszej mapy zamierzacie zdobyć. MG opíše go i powie, kto obecnie go kontroluje. Może też pozwolić wam wybrać jedną z kilku dostępnych opcji, jeśli takowe się trafią.

TEREN	OSOBISTY SUKIENNIK	MIEJSCOWY ŁAPÓWKARZ	CZUJKI	INFORMA- TORZY
TEREN	TEREN	KRYJÓWKA	TEREN	LUKSUSOWY LOKAL
RYNEK ZE- WNĘTRZNY	GNIAZDO ROZPUSTY	SKŁAD Z NADWYŻKĄ	TAJNA OPERACJA	FALSZYWE TOŻSAMOŚCI

Jeśli podczas próby przejęcia roszczenia zdecydujecie się zignorować ścieżki na mapie, MG może stwierdzić, że potrzebujecie przeprowadzić śledztwo i zebrać informacje, aby zbadać teren, zanim będziecie mogli go zdobyć.

Przeprowadźcie swoją operację tak samo, jak każdy inny skok. Jeśli wam się powiedzie, zdobędziecie kontrolę nad roszczeniem kosztem władającej nim dotychczas frakcji (aby poznać szczegóły, zajrzyj na stronę 125 do **Rozdziału 4: Skok**).

Przejęcie roszczenia jest atakiem na frakcję, który skutkuje zwykle karą -2 do statusu względem danej grupy oraz potencjalną premią +1 do statusu u jej wrogów.

Natychmiast po przejęciu roszczenia zaczynacie otrzymywać płynące z niego korzyści, oczywiście do chwili utraty nad nim kontroli. Niektóre z roszczeń liczą się po prostu jako **teren**. Inne zapewniają specjalne korzyści, takie jak dodatkowe kości w niektórych sytuacjach, nadplanowe **DUKATY** wpadające do skarbcza lub nowe możliwości działania.

Krwiopuszcze (szajka Dilerów handlujących prochami) przejęli teren Czerwonych Szarf (znajdujący się na mapie roszczeń po lewej stronie kryjówki). Jest to skrzyżowanie ulic nieopodal opanowanych przez Krwiopuszczy doków. Następnym celem gangu ma być gniazdo rozpusty. MG stwierdza, że salon tatuażu położony obok ich nowego terenu jest przykrywką dla znajdującej się w piwnicy narkotykowej meliny należącej do Szarf. Szajka obserwuje, jak przez cały dzień przewijają się tam klienci. Krwiopuszcze zbierają zatem bandę Bandziorów i atakują melinę, przepędzając i zabijając kilka Czerwonych Szarf i przejmując nad nią kontrolę. Biorąc pod uwagę te dwa roszczenia, status Krwiopuszczy u Czerwonych Szarf spada do -3. Wyбуcha wojna.

UTRATA ROSZCZENIA

Wroga frakcja może próbować przejąć kontrolę nad waszym roszczeniem. W zależności od sytuacji możecie walczyć lub dogadać się z wrogiem. Jeśli stracie roszczenie, utracicie wszystkie związane z nim korzyści. Jeśli stracie swoją kryjówkę, utracicie korzyści ze wszystkich waszych roszczeń do czasu, aż ją odzyskacie lub znajdziecie sobie nową. Aby odzyskać kryjówkę lub znaleźć nową, musicie wykonać skok.

ROZWÓJ

ROZWÓJ BOHATERÓW

Każdy z graczy śledzi liczbę punktów doświadczenia (pd) zdobytych przez jego postać.

Zaznacz pd podczas sesji:

- ◆ **Po desperackim rzucie na akcję.** Zaznacz 1 pd dla cechy, do której przypisana jest testowana umiejętność. Na przykład, jeżeli wykonasz desperacki test **WOJOWANIA**, zaznaczysz pd przy **SPRAWNOŚCI**. Zaznaczasz pd także po rzucie na desperacką akcję grupową.

Pod koniec każdej sesji przejrzyj **wyzwalacze pd** znajdujące się na twojej karcie postaci. Zaznacz 1 pd za każdy, który pojawił się podczas sesji, lub zaznacz 2 pd, jeśli występował na niej bardzo często. Wyzwalacze pd obejmują:

- ◆ **Wyzwalacze pd przypisane do księgi łotra.** Na przykład u Siepacza znajdziesz: *Przeciwstawiłeś się przeciwnościom za pomocą przemocy lub zastraszania*. Aby „przeciwstawić się przeciwnościom”, twój bohater musi spróbować pokonać trudną przeszkodę lub zagrożenie. Nie ma znaczenia, czy akcja się powiedzie – zawsze dostaniesz pd.
- ◆ **Uzewnętrzniłeś swoje przekonania, motywacje, dziedzictwo lub przeszłość.** Z sesji na sesję sam określasz przekonania i motywacje postaci. Możesz podzielić się nimi z innymi graczami, gdy zaznaczasz pd.
- ◆ **Zmierzyłeś się z problemami wynikającymi z twojej słabości lub traum.** Zaznacz pd, jeśli słabość skusiła cię do podjęcia złych decyzji lub trauma przysporzyła ci kłopotów. Zwykłe oddawanie się słabości nie liczy się jako zmaganie się z nią (chyba że **przedawkujesz**, zobacz **Słabości** na stronie 158).

Punkty doświadczenia zdobyte pod koniec sesji zaznaczasz na dowolnych torach doświadczenia (przy dowolnych cechach lub na torze pd twojej księgi łotra).

Kiedy zapełnisz cały tor pd, wyczyść go, aby otrzymać **rozwiniecie**. Gdy dostajesz rozwiniecie z toru pd księgi łotra, możesz wybrać dodatkową **zdolność specjalną** dla swojej postaci. Gdy otrzymujesz rozwiniecie z toru pd cechy, możesz zaznaczyć **dodatkową kropkę** przy jednej z przypisanych do niego akcji.

*Magda gra Ogarem. Pod koniec sesji przegląda wyzwalacze pd i mówi grupie, ile punktów doświadczenia zdobywa. Podczas rozgrywki wykonała dwa desperackie rzuty na **POLOWANIE** i zaznaczyła już 2 pd na torze **WNIKLIWOŚCI**. W trakcie gry próbowała przeciwstawić się przeciwnościom tropieniem lub przemocą, za co otrzymuje 2 pd. Wielokrotnie również odwoływała się do swojego iruwiańskiego dziedzictwa podczas interakcji z Czerwonymi Szarfami, za co otrzymuje kolejne 2 pd. Często wyrażała także przekonania postaci, lecz 2 pd to maksymalna nagroda w tej kategorii, stąd też nie może za to dostać więcej punktów. Nie mierzyła się ze swoimi słabościami i traumami, zatem nie dostaje za to pd. W sumie Magda otrzymuje pod koniec sesji 4 pd. Decyduje się zaznaczyć wszystkie punkty na torze doświadczenia **WNIKLIWOŚCI**. Zapełnia go w całości i stawia kolejną kropkę przy **POLOWANIU**.*

Możesz także otrzymać pd, gdy **trenujesz** podczas przestoju. Kiedy to robisz, zaznacz pd na torze księgi łotra bądź jednej z cech. Możesz szkolić się w danym atrybucie tylko raz na fazę przestoju. Zobacz **Trening** na stronie 158.

ROZWÓJ SZAJKI

Pod koniec sesji przejrzyj wyzwalacze pd szajki i zaznacz 1 pd szajki za każdy, który pojawił się w trakcie gry. Jeśli wystąpił on kilkakrotnie lub odegrał ważną rolę, zaznacz za niego 2 pd. Wyzwalacze pd szajki obejmują:

- ♦ **Wyzwalacz pd przypisany do szajki.** Na przykład u Przemysłowców znajdziesz: *Dokonaj przemytu lub pozyskaj nowych klientów albo źródła kontrabandy.* Szajka otrzymuje pd, jeżeli działania opisane w wyzwalaczu zakończyły się powodzeniem.
- ♦ **Zmaganie się z potężniejszymi przeciwnościami.** Otrzymujecie pd, jeśli starliście się z organizacjami o wyższych Kręgach lub szczególnie niebezpiecznymi wrogami.
- ♦ **Zwiększenie reputacji szajki lub wyrobienie sobie nowej.** Spójrzcie na reputację waszej grupy. Czy zrobiliście coś, by nadać rozgłos szajce? Za wyrobienie sobie nowej reputacji również otrzymujecie pd.
- ♦ **Uzewnętrznienie celów, motywacji, wewnętrznych konfliktów lub fundamentalnej natury szajki.** Ta kategoria jest bardzo szeroka! Czy wydarzyło się coś, co podkreśliło specyficzne elementy wpływające na wyjątkowość waszej szajki?

Kiedy zapełnicie tor postępu szajki, wyczyśćcie go i wybierzcie nową **zdolność specjalną** lub zaznaczcie **dwa kwadraty ulepszeń szajki**.

*Na przykład, kiedy szajka zabójców zdobywa rozwinięcie, może wybrać nową zdolność specjalną, taką jak **Drapieżcy**. Może też zaznaczyć dwa ulepszenia, na przykład **Kontakty w Żelaznym Haku** lub **Trening Śmiałości**.*

Opiszcie, w jaki sposób zdobyliście dla szajki nową zdolność lub ulepszenia. *Skąd się wzięły? Jak do tego doszło?*

ZYSKI

Gdy szajka awansuje, do **skrytki każdej postaci** trafiają **DUKATY** w liczbie równej wartości Kręgu szajki +2. Reprezentuje to zyski osiągnięte z działalności szajki.

ZMIENIANIE KSIĄG ŁOTRÓW LUB KART SZAJKI

Gdy gracz zapragnie zmienić księgę swojego łotra na inną (Siepacz zostaje Czyhaczem) lub grupa zdecyduje się na zmianę rodzaju szajki (Dilerzy stają się Zabójcami), można to zrobić na dwa sposoby.

- ♦ Zmiana oznacza „przebudowę” postaci lub szajki. Na przykład BG został stworzony jako Czyhacz, lecz po kilku sesjach gracz zdał sobie sprawę, że do toczącej się gry lepiej pasowałby Ogar. W takim przypadku stwórz postać lub szajkę od nowa, używając nowej księgi, lecz zachowując przy tym zdobyte dotychczas rozwinięcia.
- ♦ Zmiana reprezentuje rozwój, przekształcenie się w coś nowego i pozostawienie dawnego życia za sobą. W takim przypadku przenieś wartości akcji BG lub ulepszeń szajki do nowej księgi (zachowaj tę samą liczbę kropek i ulepszeń, nie otrzymujesz „darmowych” elementów nowej księgi jako dodatkowych rozwinięć). Możesz zatrzymać niektóre ze zdobytych zdolności specjalnych jako rozwinięcia Weterana. Szajka może również zachować swoje roszczenia – oceń każde z nich pod kątem zgodności z rozgrywaną historią i odrzuć, jeśli nie mają sensu.



ROZDZIAŁ 2

BOHATER

Doskvol potrzebuje niechcianych i zapomnianych. Wypełnia nimi warsztaty, statki polawiaczy lewiatanów, grupy skutych łańcuchami skazańców przeszukujących martwe ziemie. Struktury władzy konstruowano tak, aby wykorzystać was i porzucić, po drodze napełniając szkatuły bogatych i potężnych. Wam zaś pisane są niedola i bieda. Jesteście miejskimi szumowinami. Bezimiennymi, spisanyymi na straty. Nie taki los jest wam jednak sądzony. Nie staniecie się ofiarami. Pokażecie wszystkim, kim naprawdę jesteście.

ŁOTRY

Wszystkie postacie w *Ostrzach w mroku* są śmiałymi przestępcami z półświatka Doskvol. Potocznie nazywa się ich łotrami. Łotry znajdują się na wszelkich możliwych do wykreślenia szwindlach, którym odpowiadają **akcje** dostępne podczas rozgrywki. Potrafią **WOJOWAĆ** na noże, **PRZEMYKAĆ** wśród cieni, **DOSTRAJAĆ SIĘ** do energii tajemnych, **BRATAĆ SIĘ** z kontaktami w celu zdobycia informacji i tak dalej.

W związku z tym, jak działa mechanika, każdy łotr może rzucić przynajmniej dwiema kośćmi na dowolną z występujących w grze akcji (+1k za forsowanie się lub Czarci Targ i +1k za pomoc ze strony innej postaci). Rzut 2k jest z punktu widzenia statystyki całkiem niezły, zapewnia bowiem 75% szans na sukces. Tym samym wszystkie akcje „o wartości 0” na twojej karcie postaci tak naprawdę nie reprezentują braku umiejętności. Wskazują za to działania, podczas których twój bohater będzie najpewniej otrzymywał punkty stresu i polegał na pomocy innych. Jako łotr ze Zmierzchu, za którego plecami stoi cała szajka, możesz osiągnąć praktycznie wszystko.

Twoja postać ma specjalizacje i umiejętności, dzięki którym może wyjątkowo skutecznie działać. Być może wybierzesz zdolność wymuszania posłuszeństwa u duchów oraz przepuszczania energii elektroplazmowej przez swoje ciało. Być może zechcesz manipulować sieciami społecznymi półświatka i dostrzegać niebezpieczeństwa, zanim się zmaterializują. A może dla odmiany postanowisz zostać najlepszym nożownikiem? Z tego rozdziału dowiesz się, w jaki sposób stworzyć wyjątkowego łotra i wybrać dla niego zdolności pasujące do twojego stylu gry.

TWORZENIE BOHATERA

WYBIERZ KSIĘGĘ ŁOTRA

Księgą łotra nazywamy kartę postaci zawierającą szczegółowe zasady odnoszące się do grania w *Ostrza w mroku* danym typem bohatera. Zamiast „ogólnej” karty postaci znajdziecie w tej grze siedem różnych ksiąg łotrów. Wybierając jedną z nich, decydujesz się na określony obszar zainteresowań swojego bohatera. Oto one:

CZYHACZ

Czyhacze są dobrzy w przekradaniu się i włamywaniu do różnych miejsc. Zagraj Czyhaczem, jeśli chcesz skradać się pośród cieni.

OGAR

Ogary są dobre w tropieniu, śledzeniu i walce na dystans. Zagraj Ogarem, jeśli chcesz decydować, w które starcia się zaangażujesz.

PAJĄK

Pająki są dobre w planowaniu działań. Zagraj Pajakiem, jeśli chcesz pomagać towarzyszom i mieć do czynienia z innymi frakcjami.

PIJAWKA

Pijawki są dobre w alchemii i sabotażu. Zagraj Pijawką, jeśli chcesz kreatywnie działać za pomocą dziwnych narzędzi.

SIEPACZ

Siepacze są dobrzy w wygrywaniu starć przemocą lub zastraszeniem. Zagraj Siepaczem, jeśli chcesz stawiać na swoim.

SZEPTUCH

Szeptuchy są dobrzy w kontaktach z duchami i magią. Zagraj Szeptuchem, jeśli chcesz bawić się tajemnymi mocami.

ŚCIEMNIACZ

Ściemniacze są dobrzy w sytuacjach społecznych i podstępach. Zagraj Ściemniaczem, jeśli chcesz zwodzić i manipulować ludźmi.

Wraz z wyborem księgi łotra decydujesz się na zestaw **zdolności specjalnych** (pozwalających twojej postaci łamać na różne sposoby podstawowe zasady gry) i **wyzwalaczy** **pd** (określających metody zdobywania punktów doświadczenia za dokonania bohatera). Sednem każdej księgi łotra jest jednak przede wszystkim opis danego rodzaju postaci. Siepacz dysponuje specjalnymi zdolnościami związanymi z walką, jednak nie oznacza to, że jest on w grze „wojownikiem”. Każdy rodzaj postaci może być dobry w walce. Myśl o swojej księdze łotra jako o pewnym obszarze zainteresowań i preferencji, nie jako o zestawie unikatowych zdolności.

Z tego właśnie powodu mówimy o „księgach łotrów” zamiast o „klasach postaci” bądź „archetypach”. Wybierasz bowiem zestaw początkowych wartości akcji i zdolności specjalnych, do których ma dostęp twoja postać. Nie określa to jednak jej prawdziwej istoty lub niezmiennej natury. Bohater będzie rozwijał się i zmieniał wraz z upływem czasu. Kształtowanie jego losów to składowa przyjemności płynącej z rozgrywki.

Wybór książki określa również, w jaki sposób postrzegają cię inne osoby z półświatka. Nazwy książąt i królów zaczerpnięto z przestępczego żargonu Zmierzchomurza. Jeśli ktoś rozwiązuje problemy za pomocą dziwnych, okultystycznych metod, ludzie mówią, że jest „Szeptuchem”. Jeśli ma gadane i sprytnie manipuluje innymi, przyklejają mu łatkę „Ściemniacza”. Część reputacji twojej postaci zależy od wybranej książki łotra.

W tym rozdziale znajdziesz opisy książąt i królów. Zaczynają się one na stronie 61.

Gdy już wybierzesz książkę łotra, przejdź przez wszystkie poniższe punkty, aby stworzyć postać.

WYBIERZ DZIEDZICTWO

Dziedzictwo postaci opisuje jej pochodzenie. Możesz wybrać dowolne z poniższych, a później zdecydować, czy jesteś obcokrajowcem, który wyemigrował do Daskvol, czy też rdzennym mieszkańcem miasta. Kiedy wybierasz dziedzictwo, zaznacz je na liście znajdującej się w księdze łotra, a następnie liniijkę wyżej napisz jakiś szczegół o życiu twojej rodziny. Na przykład możesz wybrać dziedzictwo skowlańskie i zapisać: *Robotnicy fabryczni ze Śluzu, obecnie uchodzący*. Możesz też zdecydować się na dziedzictwo iruwiańskie i zapisać: *Wygnana szlachta*. Każde dziedzictwo zostało skrótowo opisane poniżej. Aby poznać więcej szczegółów dotyczących wymienionych tutaj ludów i miejsc, spójrz na stronę 310.

- ◆ **AKOROS** jest największą i najbardziej uprzemysłowioną krainą Imperium. Tam właśnie znajduje się stolica oraz Zmierzchomurze. Akoros to konglomerat kultur, przez setki lat wzrastających blisko siebie, podobnie jak to miało miejsce w Europie.
- ◆ Jeśli chcesz pochodzić z kultury uznawanej przez miejscowych za „obcą”, wybierz **IRUWIĘ** – bogate i potężne pustynne królestwo położone daleko na południu. Jest to kolejne miejsce pełne różnorodnych kultur, podobne do starej Persji, Egiptu i Indii.
- ◆ Jeśli chcesz pochodzić z miejsca uznawanego przez resztę Imperium za „dzikie”, możesz wybrać **SEWEROS**. Poza kilkoma imperialnymi osadami większość Sewerosjan żyje wśród nomadycznych klanów hodowców koni, rozsiadanych po morowym terytorium martwych ziem. Udaje im się przeżyć dzięki ruinom antycznych, ezoterycznych fortec, które wciąż odpędzają duchy.
- ◆ Jeśli chcesz należeć do marginalizowanej grupy etnicznej, powinieneś zdecydować się na **SKOWLAN**, wyspiarskie królestwo oddzielone morzem od Daskvol. Skowlan jako ostatnie zostało podporządkowane Imperium w trakcie 36-letniej Wojny Unifikacyjnej (która dobiegła końca zaledwie kilka lat temu). Wielu skowlańskich uchodźców, którzy stracili swoje domostwa i pracę podczas wojennej zawieruchy, przybyło do Zmierzchomurza w poszukiwaniu nowych możliwości.
- ◆ Jeśli chcesz być kimś dziwnym, możesz pochodzić z **TYCHEROS**. To na wpół mityczne miejsce, położone daleko za północnym Oceanem Pustki. Wszyscy twierdzą, że mieszkańcy Tycheros są w połowie demonami. Jeśli wybierzesz to dziedzictwo, stwórz również demoniczny znak szczególnie wyróżniający twoją postać (np. czarne rekinie ślepie, pióra zamiast włosów itd.).
- ◆ Jeśli chcesz być pozbawionym korzeni wędrowcem, możesz pochodzić z **WYSP SZTYLETOWYCH**. Zamieszkujący je ludzie często dorastają na okrętach i dużo podróżują, zanim postanowią gdzieś osiedlić. Są znani jako korsarze i kupcy. Żyją bez ochronnych barier piorunów, radząc sobie z duchami na inne sposoby.

WYBIERZ PRZESZŁOŚĆ

Przeszłość opisuje, co robiła twoja postać, zanim wstąpiła do szajki. Wybierz jedną z przeszłości znajdujących się w twojej księdze łotra, a następnie liniijkę wyżej napisz jakiś wyjątkowy szczegół dotyczący postaci. Na przykład możesz wybrać **ROBOTNIKA** i zapisać *poławiacz lewiatanów*, *buntownik*. Możesz też wybrać **STRÓŻA PRAWA** i zapisać *były Błękitny Płaszcz*. Zerknij na przykłady poniżej.

- ◆ **FACHOWIEC:** sklepikarz, kupiec, utalentowany rzemieślnik, pośrednik spedycyjny itd. *Łącznik Ministerstwa Ochrony*.
- ◆ **PRZESTĘPCA:** ulicznik, członek gangu, młody bandzior lub inny wyrzutek, który dorastał na ulicy.
- ◆ **ROBOTNIK:** służący, pracownik fabryczny, woźnica, doker, żeglarz, Majcher Kolejowy itd. *Doker Kompanii Północny Hak*.
- ◆ **STRÓŻ PRAWA:** adwokat, radca prawny, Błękitny Płaszcz lub aspirant (a nawet Strażnik Duszy), strażnik więzienny z Żelaznego Haka itd.
- ◆ **SZLACHCIC:** dyletant, dworzanin, potomek upadłego rodu itd.
- ◆ **UCZONY:** naukowiec, wykładowca bądź student Akademii Doskvol, filozof, dziennikarz itd.
- ◆ **WOJSKOWY:** imperialny lub skowlański żołnierz, najemnik, agent wywiadu, strateg, instruktor wojskowy itd.

PRZYDZIEL CZTERY KROPKI DO AKCJI

Twoja księga łotra zawiera już trzy przypisane kropki akcji. Musisz dodać do nich jeszcze cztery (tak, aby mieć ich w sumie siedem). Na początku twoich przygód wartość żadnej z akcji nie może być wyższa od dwóch (chyba że opis zdolności specjalnej mówi inaczej). Krótkie omówienie wszystkich akcji znajduje się na stronach 58 i 59. Przyznaj zatem cztery kropki w następujący sposób:

- ◆ Zaznacz jedną kropkę przy akcji, która twoim zdaniem odzwierciedla **dziedzictwo** postaci.
- ◆ Zaznacz jedną kropkę przy akcji, która twoim zdaniem odzwierciedla **pochodzenie** postaci.
- ◆ Zaznacz dwie pozostałe kropki przy dowolnych akcjach (pamiętając o maksymalnym limicie dwóch kropek na akcję).

WYBIERZ ZDOLNOŚĆ SPECJALNĄ

Zapoznaj się ze zdolnościami specjalnymi twojego łotra i wybierz jedną z nich. Jeśli nie możesz się zdecydować, zaznacz pierwszą z dostępnych na liście. Umieszczono ją tam, ponieważ jest dobrym początkowym wyborem.

SPECJALNY PANCERZ

Niektóre zdolności specjalne odwołują się do **specjalnego pancerza**. Na każdej karcie postaci znajduje się zestaw trzech pól służący do śledzenia zużycia pancerza (standardowego, ciężkiego i specjalnego). Jeśli masz jakieś zdolności korzystające z twojego specjalnego pancerza, zaznacz znajdujące się przy nim pole, gdy użyjesz którejs z nich. Jeśli nie masz żadnych zdolności specjalnych korzystających ze specjalnego pancerza, w ogóle nie możesz go używać.

WYBIERZ PRZYJACIELA I RYWAŁA

Każda księga łotra zawiera listę BN, których zna twój bohater. Wybierz jednego, z którym masz bliską relację (przyjaciel, kochanek, członek rodziny itd.). Zaznacz przy jego lub jej imieniu trójkąt skierowany wierzchołkiem w górę. Następnie wybierz kolejnego BN, który jest twoim rywalem lub wrogiem. Zaznacz przy jego lub jej imieniu trójkąt skierowany wierzchołkiem w dół.

WYBIERZ SŁABOŚĆ

Każdy łotr jest niewolnikiem jakiejś słabości. Oddaje się jej, aby poradzić sobie ze stresem. Wybierz jedną słabość z poniższej listy i opisz ją bardziej szczegółowo w linijce wyżej, wraz z imieniem i lokalizacją twojego **dostawcy słabości**. Na przykład możesz wybrać **HAZARD** i zapisać *Gra w kości u Spogga, Wronia Stopa*. Możesz samemu stworzyć dostawcę słabości lub poprosić MG, aby podsunął ci kilka pomysłów dotyczących twojego słabego punktu. Zerknij na szczegółową listę dostawców słabości na stronie 301.

- ◆ **EKSCENTRYZM:** Eksperymentujesz z dziwnymi substancjami, bratasz się z niespokojnymi duchami, studiujesz dziwaczne rytuały lub zakazane tematy itd.
- ◆ **HAZARD:** Szalejesz za grami losowymi, obstawianiem wyników sportowych itd.
- ◆ **LUKSUS:** Kosztowne i ostentacyjne okazywanie wielkiego bogactwa.
- ◆ **ODURZENIE:** Poszukujesz zapomnienia w nadużywaniu narkotyków lub alkoholu, w zbieraniu ostrego łomotu podczas walk w podziemnym kręgu itd.
- ◆ **PRZYJEMNOŚĆ:** Osiągasz zaspokojenie za sprawą kochanków, jedzenia, alkoholu, narkotyków, sztuki, teatru itd.
- ◆ **WIARA:** Jesteś oddanym wyznawcą jakiejś niewidzialnej siły, zapomnianego bóstwa, przodków itd.
- ◆ **ZOBOWIĄZANIE:** Jesteś oddany swojej rodzinie, sprawie, organizacji, działalności charytatywnej itp.

ZAPISZ SVOJE IMIĘ, KSYWĘ I WYGLĄD

Wybierz imię dla postaci z przykładowej listy lub wymyśl własne. Zapisz również ksywę, jeśli bohater używa takowej w półświatku. Zanotuj także kilka sugestyjnych słów dotyczących jego wyglądu (przykłady znajdziesz na następnej stronie).

PRZEJRZYJ SZCZEGÓŁY

Spójrz na szczegółowe informacje znajdujące się na twojej karcie postaci, zwłaszcza na **wyzwalacze pd** (takie jak „Otrzymujesz pd, kiedy przeciwstawiasz się przeciwnościom za pomocą wiedzy lub mocy tajemnej”) i **specjalne przedmioty** dostępne dla wybranego typu łotra (takie jak duchowa maska Szeptucha). Zaczynasz grę z dostępem do wszystkich przedmiotów wymienionych na karcie postaci, zatem nie musisz nic teraz wybierać. O tym, co ma przy sobie postać, zdecydujesz podczas skoku (zobacz **Ekwpunek** na stronie 57).

I to wszystko! Twój bohater jest gotowy do gry. Kiedy zaczniesz pierwszą sesję, MG zada ci kilka pytań o to, kim jesteś, jakie masz poglądy lub co przydarzyło ci się w przeszłości. Jeśli nie będziesz miał gotowych odpowiedzi, wymyśl coś na poczekaniu. Możesz też poprosić pozostałych graczy, by podzucili parę pomysłów.

IMIONA

Adric, Aldo, Amosen, Andrel, Arden, Arlyn, Arquo, Arvus, Ashlyn, Branon, Brace, Brance, Brena, Bricks, Candra, Carissa, Carro, Casslyn, Cavelle, Clave, Corille, Cross, Crowl, Cyrene, Daphnia, Drav, Edlun, Emeline, Grine, Helles, Hix, Holtz, Kamelin, Kelyr, Kobb, Kristov, Laudius, Lauria, Lenia, Lizete, Lorette, Lucella, Lynthia, Mara, Milos, Morlan, Myre, Narcus, Naria, Noggs, Odrienne, Orlan, Phin, Polonia, Quess, Remira, Ring, Roethe, Seseareth, Sethla, Skannon, Stavrul, Stev, Syra, Talitha, Tesslyn, Thena, Timoth, Tocker, Una, Vaurin, Veleris, Veretta, Vestine, Vey, Volette, Vond, Weaver, Wester, Zamira.

NAZWISKA RODOWE

Ankhayat, Arran, Athanoch, Basran, Boden, Booker, Bowman, Breakiron, Brogan, Clelland, Clermont, Coleburn, Comber, Daava, Dalmore, Danfield, Dunvil, Farros, Grine, Haig, Helker, Helles, Hellyers, Jayan, Jeduin, Kadera, Karstas, Keel, Kessarín, Kinclaith, Lomond, Maroden, Michter, Morriston, Penderyn, Prichard, Rowan, Sevoy, Skelkallan, Skora, Slane, Strangford, Strathmill, Templeton, Tyrconnell, Vale, Walund.

KSYWY

Bicz, Brzoza, Cegła, Chwytaćz, Cierń, Dwunastka, Dzwon, Echo, Garbarz, Gwóźdz, Hak, Igła, Kijaszek, Krzemień, Księżyc, Kurant, Lodziarz, Loczek, Mgła, Młotek, Obrońca, Ogr, Oset, Ostroga, Pierścieniarz, Pieśniarz, Robal, Rubin, Sreberko, Strzelec, Śmieciarz, Świerszcz, Tykacz, Wikliniarz, Wrona, Wykreślacz, Złośnica, Żaba.

WYGLĄD

Mężczyzna, Kobieta, Niejednoznaczny, Zamaskowany.

Atletyczny, Błady, Brudny, Delikatny, Dziki, Grzeczny, Kościsty, Miękki, Mroczny, Niespokojny, Ogromny, Ospały, Piękny, Pomarszczony, Przeciętny, Przestraszony, Przystojny, Pulchny, Skulony, Smutny, Spokojny, Szczery, Szczupły, Surowy, Tęgi, Twardy, Urodziwy, Wyrafinowany, Zgarbiony, Zimny, Złowrogi, Zmęczony, Żyłasty.

<i>Body z węgorza</i>	<i>Grube palto</i>	<i>Maska i suknia</i>	<i>Szelki</i>
<i>Bucioro robocze</i>	<i>Kamizelka</i>	<i>Miękkie buty</i>	<i>Szeroki pas</i>
<i>Ciężka kurtka</i>	<i>Kapturek z woalem</i>	<i>Modne spodnie</i>	<i>Szorstka tunika</i>
<i>Ciężki płaszcz</i>	<i>Koszula i kołnierzyk</i>	<i>Peleryna z kapturem</i>	<i>Trikorn</i>
<i>Długi płaszcz</i>	<i>Krótki peleryna</i>	<i>Płaszcz z kapturem</i>	<i>Wielniana czapka</i>
<i>Długi szal</i>	<i>Krótki płaszcz</i>	<i>Skóry</i>	<i>Wielniany sweter</i>
<i>Dopasowane getry</i>	<i>Lekka kurtka</i>	<i>Skóry i futra</i>	<i>Woskowany płaszcz</i>
<i>Dopasowana suknia</i>	<i>Luźne jedwabie</i>	<i>Spodnie robocze</i>	<i>Wysokie buty</i>
<i>Garnitur i krawat</i>	<i>Łachmany</i>	<i>Spódniczka i bluzka</i>	<i>Zdobyczny mundur</i>

PODSUMOWANIE TWORZENIA POSTACI

1 Wybierz księgę łotra. Opisuje ona reputację twojego bohatera w półświatku, jego specjalne zdolności oraz sposób rozwoju postaci.

2 Wybierz dziedzictwo. Doprecyzuj wybór, notując jakąś informację o swojej rodzinie. Na przykład: *Skowłanie – górnicy rud metali, obecnie uchodzący wojenni mieszkający w Zmierzchomurzu.*

3 Wybierz przeszłość. Doprecyzuj wybór, notując jakąś informację o swoich losach. Na przykład: *Robotnik – poławiacz lewiantonów, buntownik.*

4 Przydziel cztery kropki akcji. Podczas tworzenia bohatera żadna z akcji nie może mieć wartości wyższej od 2 (później wartości akcji mogą wzrosnąć do 3, a kiedy odblokujecie dla waszej szajki rozwinięcie *Mistrzostwo* – nawet do 4).

5 Wybierz zdolność specjalną. Znajdziesz je w szarej kolumnie na środku twojej karty postaci. Jeśli nie możesz się zdecydować, weź pierwszą zdolność specjalną z listy. To dobry wybór na początek.

6 Wybierz przyjaciela i rywala. Znacz jednego przyjaciela – starego sojusznika, członka rodziny lub kochanka (trójkąt skierowany w górę). Zaznacz jednego rywala – wroga, odrzuconego kochanka, zdradzonego partnera itd. (trójkąt skierowany w dół).

7 Wybierz słabość. Zdecyduj się na słabość, która ci się podoba, pokrótce ją opisz i zaznacz imię twojego dostawcy słabości oraz miejsce, gdzie można go znaleźć.

8 Zapisz swoje imię, ksywę i wygląd. Wybierz lub wymyśl imię oraz ksywę (jeśli jej używasz) i zanotuj kilka słów opisujących wygląd postaci.

EKWIPUNEK

Zawsze masz dostęp do wszystkich **przedmiotów** wymienionych w twojej księdze łotra. Dla każdego skoku wybierasz **obciążenie**. W trakcie operacji możesz stwierdzić, że bohater ma pod ręką przedmiot, którego chcesz użyć i zaznaczyć znajdującą się przy nim kratkę. Możesz to robić aż do czasu, gdy osiągniesz maksymalny poziom obciążenia. Obciążenie określa również tempo poruszania się postaci oraz to, jak bardzo rzucasz się w oczy:

- ♦ **OBCIĄŻENIE 1–3: Lekkie.** *Jesteś szybszy, mniej rzucasz się w oczy, możesz wmieszać się w tłum mieszkańców.*
- ♦ **OBCIĄŻENIE 4/5: Normalne.** *Wyglądasz jak łotr przygotowany na kłopoty.*
- ♦ **OBCIĄŻENIE 6: Ciężkie.** *Jesteś wolniejszy. Wyglądasz jak agent podczas misji.*
- ♦ **OBCIĄŻENIE 7–9: Przeciążony.** *Jesteś nadmiernie obciążony. Ledwie możesz chodzić i nie jesteś w stanie robić nic innego.*

Niektóre zdolności specjalne (jak **TRAGARZ** Siepacza lub niezwykła siła demona) zwiększają limity obciążenia.

Na potrzeby obciążenia niektóre przedmioty liczą się podwójnie (mają dwie połączone ze sobą kratki). Z kolei *przedmioty zapisane kursywą* nie wliczają się do limitu obciążenia.

Tworząc postać, nie musisz wybierać konkretnych przedmiotów. Zapoznaj się z opisem ekwipunku na stronie 88.

AKCJE

Kiedy **ANALIZUJESZ** coś lub kogoś, badasz detale i interpretujesz dowody.

Możesz zdobywać informacje z dokumentów, gazet i książek. Możesz prowadzić badania dotyczące zagadnień ezoterycznych. Możesz szczegółowo analizować czyjeś zachowanie, aby odkryć kłamstwa lub prawdziwe uczucia. Możesz spróbować przeanalizować minione wydarzenia, aby zrozumieć obecną sytuację (choć Obserwowanie może być do tego lepsze).

Kiedy **BRATASZ SIĘ**, spotykasz się ze znajomymi i kontaktami.

Możesz uzyskać dostęp do zasobów, informacji, ludzi i miejsc. Możesz wyrzucić dobre wrażenie lub przekonać kogoś do siebie dzięki urokowi osobistemu i właściwemu zachowywaniu. Możesz zawierać nowe przyjaźnie lub spotykać się z osobami ze swojego dziedzictwa i przeszłości. Możesz spróbować manipulować znajomymi, wywierając na nich presję społeczną (choć Przekonywanie może być do tego lepsze).

Kiedy **DEMOLUJESZ**, używasz brutalnej siły.

Możesz rozwalić drzwi lub ścianę za pomocą młota bądź skorzystać z materiałów wybuchowych. Możesz wywołać chaos lub dokonać sabotażu, aby odwrócić uwagę lub poradzić sobie z jakąś przeszkodą. Możesz spróbować zmiażdżyć swoich wrogów brutalną siłą (choć Wojowanie może być do tego lepsze).

Kiedy **DOSTRAJASZ SIĘ**, otwierasz umysł na pole duchowe lub inną tajemną moc.

Możesz komunikować się duchem lub zrozumieć jakiś aspekt spektrologii. Możesz spróbować postrzegać pozazmysłowo, aby lepiej zrozumieć sytuację (choć Obserwowanie może być do tego lepsze).

Kiedy **MAJSTERKUJESZ**, grzebiez w urządzeniach i mechanizmach.

Możesz stworzyć nowy gadżet lub zmodyfikować istniejący przedmiot. Możesz otworzyć zamek lub sejf. Możesz rozbroić alarm lub pułapkę. Możesz wykorzystywać do swoich potrzeb miejskie mechanizmy zegarowe i elektropłazmowe. Możesz spróbować wykorzystać swoją wiedzę techniczną do prowadzenia pojazdów (choć Wyrafinowanie może być do tego lepsze).

Kiedy **OBSERWUJESZ**, przyglądasz się sytuacji i przewidujesz jej rozwiązania.

Możesz zauważyć oznaki kłopotów, nim do nich dojdzie. Możesz odkryć szanse lub słabości. Możesz wyczuć czyjeś motywacje lub intencje. Możesz spróbować znaleźć dobre miejsce na zasadzkę (choć Polowanie może być do tego lepsze).

Kiedy **POLUJESZ**, cierpliwie podążasz za swoim celem.

Możesz śledzić cel lub odkryć, gdzie się znajduje. Możesz urządzić zasadzkę. Możesz prowadzić precyzyjny ostrzał z dystansu. Możesz spróbować korzystać ze swoich pistoletów podczas walki w zwarcu (choć Wojowanie może być do tego lepsze).

Kiedy **PRZEKONUJESZ**, wpływasz na innych podstępem, wdziękiem, argumentami.

Możesz przekonująco kłamać. Możesz przekonać kogoś, aby zrobił to, co chcesz. Możesz przytaczać argumenty, które trudno odeprzeć. Możesz kogoś uwieść lub nakłonić do posłuszeństwa (choć Bratanie lub Przewodzenie mogą być lepsze).

Kiedy **PRZEMYKASZ SIĘ**, poruszasz się zręcznie i cicho.

Możesz przekraść się obok strażnika lub skryć w cieniu. Możesz biec i przeskakiwać pomiędzy dachami. Możesz zaatakować kogoś z ukrycia i zaszytutować go lub

oślepić. Możesz spróbować zaatakować zniemacka w samym środku bitwy (choć Wojowanie może być do tego lepsze).

Kiedy **PRZEWODZISZ**, narzucasz natychmiastowe posłuszeństwo.

Możesz zastraszać lub grozić, aby dostać to, co chcesz. Możesz dowodzić gangiem podczas akcji grupowej. Możesz spróbować rozkazywać ludziom, aby ich do czegoś nakłonić (choć Bratanie może być do tego lepsze).

Kiedy **WOJUJESZ**, więziesz swój cel walką wręcz i nie pozwalasz mu łatwo uciec.

Możesz bić się na pięści lub siłować się z wrogiem. Możesz dźgać, sieć i rębać różnymi rodzajami broni. Podczas bitwy możesz zająć strategiczną pozycję. Możesz spróbować walczyć w formalnym pojedynku (choć Wyrafinowanie może być do tego lepsze).

Kiedy kierujesz się **WYRAFINOWANIEM**, dokonujesz pokazu zręczności lub subtelnie wprowadzasz kogoś w błąd.

Możesz przetrząsnąć komuś kieszenie. Możesz kierować pojazdem lub wierzchowcem. Możesz toczyć formalne pojedynki, popisując się pełnym gracji stylem walki. Możesz spróbować wykorzystać ów styl walki w ulicznym mordobiciu (choć Wojowanie może być do tego lepsze). Możesz spróbować otworzyć zamek (choć Majsterkowanie może być do tego lepsze).

Jak już pewnie zdążyłeś zauważyć, wiele akcji przeplata się ze sobą. To celowy zabieg. Jako gracz możesz wybrać, na co chcesz rzucić w zależności od tego, jak opiszesz działania postaci. Czy możesz spróbować **ZDEMOLOWAĆ** kogoś podczas walki? Jasne! MG poda ci w tej sytuacji położenie i poziom efektu twojej akcji. Jak zasugerowano wcześniej, **WOJOWANIE** może być lepszym rozwiązaniem (mniej ryzykownym i skuteczniejszym), choć zależy to od sytuacji (czasami jednak nie będzie).

Aby zapoznać się z kompletnym opisem akcji i przykładami, spójrz na strony 171–183.





CZYHACZ

Nieuchwytna złodziejka i włamywaczka

Światło słoneczne już nie istnieje, świat pogrążył się w wiecznej nocy. Niektóre lotry lubują się w ciemnościach. Przekradają się przez półświatek niezauważeni, chadzając własnymi ścieżkami. To włamywacze, szpiedzy, rabusie, podrzynacze gardeł – potocznie zwani Czyhaczami.

Gdy grasz Czyhaczem, otrzymujesz pd, kiedy przeciwstawiasz się przeciwnościom ostrożnością lub za pomocą wybiegów. Nie daj się odkryć, przekradaj się wśród wrogów i uderzaj z cieni. Jeśli coś pójdzie źle, zniknięcie w ciemnościach nie przyniesie ci hańby... przynajmniej na razie. Twoim największym sprzymierzeńcem jest mroczne, pogmatwane miasto, jego atramentowoczarne ulice oraz ścieżki biegnące po dachach.

Jak nauczyłeś się ostrożnego fachu Czyhacza? Które jego aspekty przemawiają do ciebie? Niewidoczny obserwator szpiegujący nieuważnych? Zwinny akrobata przeskakujący pomiędzy dachami? Czający się w ciemnościach drapieżnik, wypatrujący ofiary?

AKCJE POZĄTKOWE



PRZEMYKANIE



WYRAFINOWANIE

PROPOZYCJE RÓL

Jeśli potrzebujesz pomocy podczas przydzielania czterech wolnych punktów akcji i wybierania zdolności specjalnej, użyj jednego z poniższych szablonów.

AKROBATA. Bratanie +2,
Przekonywanie +1, Wyrafinowanie +1.
Diabli taniec.

RABUŚ. Majsterkowanie +1,
Obserwowanie +2, Wyrafinowanie +1.
Włamywacz.

ŚMIAŁY ŁAJDAK. Bratanie +2,
Wojowanie +2. **Ryzykant.**

ZABÓJCA. Polowanie +2,
Wojowanie +2. **Czatownik.**

PRZYJACIELE I RYWALE

- ◆ **Telda**, żebraczka. Być może mentorka, która nauczyła cię twojego fachu lub rywalizująca z tobą złodziejka?
- ◆ **Darmot**, Błękitny Płaszcz. Być może kumaty oficer, który dorwał cię kilka razy lub stary przyjaciel, który wybrał prawo zamiast zbrodni?
- ◆ **Frake**, ślusarz. Być może ekspert udzielający konsultacji lub mistrz w swoim fachu, tworzący zamki, których nie pokonaasz?
- ◆ **Roslyn Kellis**, arystokratka. Być może stara przyjaciółka i powierniczka lub jedna z twoich ofiar, palająca żądzą zemsty?
- ◆ **Petra**, miejska urzędniczka. Być może dobre źródło informacji?

SPECJALNE ZDOLNOŚCI CZYHACZA

WŁAMYWACZ

Gdy obchodzisz środki bezpieczeństwa, nie bierzesz pod uwagę ich jakości lub Kręgu.

Umiejętność pozwala ci zmagać się w wyrównanej walce z przeciwnikami wyższego Kręgu. Kiedy otwierasz sejf bądź zamek lub przekradasz się pośród elitarnych strażników, twój poziom efektu nigdy nie jest redukowany przez wyższy Krąg lub jakość przeciwności.

Czy jesteś znanym kasiarzem? Czy ludzie opowiadają historie o tym, jak przekradłeś się pod nosem dwóch starszych aspirantów? Może twoje wyjątkowe talenty zostaną dopiero odkryte?

BŁYSKAWICZNA REAKCJA

W razie wątpliwości, kto działa pierwszy, jesteś to ty.

Zdolność zapewnia ci inicjatywę w większości sytuacji. Niektórzy specjalistycznie wyszkoleni BN (oraz pewne demony i duchy) również mogą dysponować błyskawiczną reakcją. W innym przypadku to ty zawsze działasz pierwszy i możesz przeszkodzić każdemu, kto próbuje zrobić coś przed tobą. Ta zdolność zazwyczaj nie neguje konieczności wykonania rzutu na akcję, który musiałby mieć miejsce w takiej sytuacji, może jednak poprawić twoje położenie lub efekt.

CIEŃ

Możesz skorzystać ze swojego **specjalnego pancerza**, by odeprzeć konsekwencję związaną z wykryciem lub środkami bezpieczeństwa bądź **forsować się**, aby przekradać się lub dokonać wyczynu atletycznego.

Kiedy używasz tej zdolności, zaznacz kratkę przy specjalnym pancerzu w swojej księdze lotra. Jeśli odpierasz konsekwencję właściwego rodzaju, całkowicie jej unikasz. Jeżeli używasz tej zdolności, aby forsować się, otrzymujesz jedną z korzyści (+1k, +1 do efektu, możliwość działania mimo poważnej krzywdy), lecz nie dostajesz 2 stresu. Twój specjalny pancerz odnawia się na początku fazy przestoju.

CZATOWNIK

Kiedy atakujesz z ukrycia lub wprowadzasz kogoś w błąd, otrzymujesz +1k do rzutu.

Ta umiejętność opiera się na przygotowaniu – nie zapomnij zatem, że możesz skorzystać z niej podczas retrospekcji.

DIABLI TANIEC

Możesz **forsować się**, aby zrobić jedną z następujących czynności: **dokonaj atletycznego wyczynu**, który graniczy z nadludzkimi możliwościami lub **wykonaj manewr**, który zdezorientuje przeciwników i sprawi, że zaatakują siebie nawzajem.

Kiedy forsujesz się, aby skorzystać z tej zdolności, nadal otrzymujesz normalne korzyści z tym związane (+1k, +1 do efektu itd.), jeśli wykonujesz rzut.

Jeśli dokonujesz atletycznego wyczynu (bieganie, akrobacje, balansowanie, wspinaczka itd.), który graniczy z nadludzkimi możliwościami, możesz wspinać się po gładkiej powierzchni pozbawionej dobrych uchwytów dla rąk, wyładować bezpiecznie po upadku z trzeciego piętra, przeskoczyć szokującą odległość itd.

Jeśli wykonujesz manewr, który dezorientuje przeciwników, wrogowie zaatakują się nawzajem, zanim zrozumieją swoją pomyłkę. MG może wykonać rzut na szczęście, aby sprawdzić, jak dużą krzywdę odnieśli lub jak mocno weszli sobie w drogę.

DUCHOWY WOAL

Możesz częściowo przejść do pola duchowego i na kilka chwil przyjąć cieniastą i niematerialną postać. Zaznacz 2 stresu, gdy dokonujesz przejścia i dodaj 1 za każdą dodatkową cechę: *efekt trwa kilka minut, a nie chwil; jesteś niewidoczny zamiast cienisty; możesz unosić się w powietrzu niczym duch.*

Zdolność przemienia cię na parę chwil w niematerialny cień. Jeśli wydasz dodatkowe punkty stresu, możesz poszerzyć jej efekty o kilka kolejnych korzyści, które mogą poprawić twoje położenie lub efekt w przypadku rzutów na akcję, zależnie – jak zawsze – od okoliczności.

EKSPERTYZA

Wybierz jedną ze swoich akcji. Kiedy **PRZEWODZISZ** podczas akcji grupowej z użyciem wybranej uprzednio akcji, możesz otrzymać tylko 1 stresu niezależnie od liczby nieudanych rzutów.

Ta zdolność specjalna jest przydatna, by zabezpieczyć się przed niekompetencją szajki. Jeżeli wszyscy są beznadziejni w twojej ulubionej akcji, nie musisz się już martwić, że otrzymasz całą masę stresu podczas przewodzenia akcji grupowej.

RYZYKANT

Kiedy podejmujesz się **desperackiej akcji**, otrzymujesz +1k do rzutu, jeśli zgodzisz się na –1k do wszelkich rzutów na odpieranie związanych z konsekwencjami twojej akcji.

Używanie tej zdolności specjalnej wprowadza nieco ryzyka. Dodatkowa kość pomaga, lecz jeśli będziesz musiał zmierzyć się z konsekwencjami, ich odparcie będzie prawdopodobnie bardziej kosztowne. I co z tego – jesteś przecież ryzykantem i nie masz z tym problemu, prawda?

PRZEDMIOTY CZYHACZA

- ♦ **Fiolka eliksiru ciszy:** Złocisty płyn, który wycisza na kilka chwil wszelkie odgłosy w odległości dziesięciu kroków od pijącego. [0 **OBCIĄŻENIA**]
- ♦ **Gogle mrocznowizyjne:** Urządzenie tajemne, które pozwala użytkownikowi widzieć w kompletnych ciemnościach, tak jakby było jasno. [1 **OBCIĄŻENIA**]
- ♦ **Lekki sprzęt do wspinaczki:** Dobrze wykonany zestaw do wspinaczki, który jest lżejszy i bardziej poręczny. [1 **OBCIĄŻENIA**] *Standardowy zestaw do wspinaczki to 2 obciążenia.*
- ♦ **Wyśmienita cieniasta peleryna:** Peleryna z kapturem uszyta z rzadkiego iruwiańskiego cieniatego jedwabiu, który wtapia się w ciemność. Przedmiot ten zwiększa poziom efektu, kiedy przekradasz się lub ukrywasz. [1 **OBCIĄŻENIA**]
- ♦ **Wyśmienite wytrychy:** Świetnie wykonany zestaw narzędzi służących do otwierania i obchodzenia zamków. [0 **OBCIĄŻENIA**]



Śmiercionośny strzelec wyborowy i tropiciel

W półświatku zawsze będzie zapotrzebowanie na łotrów, którzy potrafią odnaleźć to, co inni chcą pozostawić ukryte. Nieważne czy jest to splekany hazardzista, próbujący wykręcić się od długów, zdradziecki informator bądź świadek, który nakablował Błękitnym Płaszczom, czy też wskazówki prowadzące do kosztowności zgromadzonych w sekretnym skarbcu. Ogar wywęszy wszystko i wszystkich.

Po co męczyć się uczciwą walką, skoro możesz wytropić ofiarę i zwabić ją w zasadzkę, aby starcie przebiegło na twoich warunkach? Cały półświatk to twój teren łowiecki.

Gdy grasz Ogarem, otrzymujesz pd, kiedy przeciwstawiasz się przeciwnościom za pomocą tropienia lub przemocy. Przejmij inicjatywę, poluj na okazje i szanse na skok. Bądź gotów skrzywdzić każdego, kto stanie ci na drodze.

Czy postrzegasz świat jako jedno wielkie polowanie, czy też nadal troszczysz się o innych? Który cel w przeszłości sprawił ci największe problemy? Dlaczego?

AKCJE POZĄTKOWE



OBSERWOWANIE



POLOWANIE

PROPOZYCJE RÓL

Jeśli potrzebujesz pomocy podczas przydzielania czterech wolnych punktów akcji i wybierania zdolności specjalnej, użyj jednego z poniższych szablonów.

ŁOWCA NAGRÓD. Bratanie +1, Przemyskanie +1, Wojowanie +2.
Tropiciel.

SNAJPER. Analizowanie +1, Obserwowanie +1, Przemyskanie +2.
Strzelec wyborowy.

STRAŻNIK MARTWYCH ZIEM. Analizowanie +1, Dostrojenie +2, Przemyskanie +1. **Odporny.**

WETERAN. Demolowanie +1, Przewodzenie +1, Wojowanie +2.
Twardy.

PRZYJACIELE I RYWALE

- ◆ **Steiner**, zabójca. Być może jeden z twoich licznych rywali lub były partner z dawnych czasów?
- ◆ **Celene**, wartownicza. Celene jest strażniczką, obrończynią. Kogo strzeże?
- ◆ **Melvir**, konsyliarz. Być może stary znajomy, który wielokrotnie poskładał cię do kupy lub ktoś, komu wysłałeś na stół zbyt wiele ofiar?
- ◆ **Veleris**, szpieg. Komu Veleris przekazuje zebrane przez siebie informacje?
- ◆ **Casta**, łowczyni nagród. Być może twoja była mentorka, która nauczyła cię śmiercionośnego fachu – a może było odwrotnie?

SPECJALNE ZDOLNOŚCI OGARA

STRZELEC WYBOROWY

Możesz **forsować się**, aby zrobić jedną z następujących czynności: *wykonaj atak dystansowy na ekstremalną odległość przekraczającą normalny zasięg broni lub postaw ogień zaporowy, by przynieść wrogów do ziemi.*

Kiedy forsujesz się, aby skorzystać z tej zdolności, nadal otrzymujesz normalne korzyści z tym związane (+1k, +1 do efektu itd.).

Pierwsza możliwość związana z tą zdolnością pozwala oddać na długim dystansie precyzyjny strzał, który w innym przypadku nie byłby możliwy przy użyciu typowych broni palnych Zmierchomurza. Druga możliwość pozwala na utrzymanie stałego tempa prowadzenia ognia (wystarczającego, aby zmusić do szukania osłony mały gang złożony z maksymalnie sześciu osób), zamiast przerywać ostrzał po każdym strzale, by przeładować broń lub zmienić ją na inną. Kiedy wróg jest przyciśnięty ostrzałem do ziemi, niechętnie podejmuje się manewrów lub ataku (zazwyczaj trzeba wykonać rzut na szczęście, aby sprawdzić, czy jest w stanie to zrobić).

ŁOWCA DUCHÓW

Twój zwierzęcy towarzysz polowań jest nasycony duchową energią. Zyskuje **siłę**, kiedy tropi lub walczy z istotami nadnaturalnymi, a także ma jedną zdolność tajemną: *duchowa postać, połączenie umysłów lub szybki jak błyskawica.* Wykup tę zdolność specjalną ponownie, aby wybrać dla swojego towarzysza kolejną zdolność tajemną.

Twój zwierzęcy towarzysz funkcjonuje tak samo, jak kohorta (Ekspert: Łowca). Zyskuje siłę przeciwko celom nadnaturalnym oraz wybraną zdolność tajemną. Duchowa postać pozwala towarzyszowi przemienić się w elektroplazmowy opar, jakby był duchem. Połączenie umysłów pozwala towarzyszowi i łowcy dzielić się telepatycznie zmysłami i myślami. Szybki jak błyskawica pozwala towarzyszowi przemieszczać się niezwykle szybko i prześcignąć każdą istotę lub pojazd. Więcej szczegółów dotyczących kohort znajdziesz na stronie 96.

MŚCIWY

Otrzymujesz dodatkowy **wyzwalacz pd**: *Odpłaciłeś się komuś, kto skrzywdził ciebie lub kogoś, na kim ci zależy.* Jeśli twoja szajka pomogła ci się zemścić, zaznacz również pd szajki.

ODPORNY

Dzięki z trudem zdobytemu doświadczeniu lub rytuałowi okultystycznemu jesteś odporny na trujące miazmaty martwych ziem. Potrafisz przetrwać w tamtych rejonach, żywiąc się dziwną miejscową florą i fauną. Otrzymujesz **+1 kratkę stresu**.

Zdolność daje ci dodatkową kratkę stresu, masz ich zatem 10 zamiast 9. Maksymalna liczba kratek stresu (wynikająca z dowolnej liczby zdolności specjalnych i ulepszeń), jaką może mieć postać gracza, wynosi 12.

SKUPIONY

Możesz skorzystać ze swojego **specjalnego pancerza**, aby odeprzeć konsekwencję związaną z zaskoczeniem lub psychiczną krzywdą (strach, zmieszanie, zgubienie tropu) bądź **forsować się** w walce dystansowej lub podczas tropienia.

Kiedy używasz tej zdolności, zaznacz kratkę przy specjalnym pancerzu w swojej księdze łotra. Jeśli odpierasz konsekwencję właściwego rodzaju, całkowicie jej unikasz. Jeżeli używasz tej zdolności, aby forsować się, otrzymujesz jedną z korzyści (+1k, +1 do efektu, możliwość działania mimo poważnej krzywdy), lecz nie dostajesz 2 stresu. Twój specjalny pancerz odnawia się na początku fazy przestoju.

TROPICIEL

Kiedy zbierasz informacje, aby odkryć miejsce, w którym znajduje się cel, otrzymujesz **+1 do efektu**. Kiedy kryjesz się na przygotowanej pozycji lub używasz kamuflażu, otrzymujesz **+1k** do rzutów przeciwko wykryciu twojej obecności.

„Cel” może być osobą, docelowym miejscem podróży, dobrym punktem na zasadzkę, przedmiotem itd.

TWARDY

Kary wynikające z krzywd są o jeden poziom mniej poważne (choć krzywdy 4 poziomu nadal są śmiertelne).

Jeśli masz tę zdolność, krzywda 3 poziomu nie obezwładnia cię. Zamiast tego otrzymujesz –1k do wszystkich rzutów (tak samo, jak w przypadku krzywdy 2 poziomu). Krzywda 2 poziomu działa na ciebie jak krzywda 1 poziomu (mniejszy efekt). Krzywda 1 poziomu nic ci nie robi (nadal jednak musisz zapisać ją na karcie postaci i wyleczyć). Zapisz otrzymaną krzywdę na stosownym dla niej poziomie – w przypadku leczenia liczy się jej właściwy poziom.

PRZEDMIOTY OGARA

- ◆ **Amunicja elektropłazmowa:** Bandolier z amunicją elektropłazmową, skuteczną przeciwko duchom, lecz mało przydatną w starciu z celami istniejącymi fizycznie. Ładunek elektryczny wystarcza, aby oszołomić osobę, lecz nie robi jej większej krzywdy. Kilka strzałów może obezwładnić człowieka. Amunicja tego rodzaju szczególnie oddziałuje z polem duchowym – stwórz czterosegmentowy zegar „Zainteresowanie ze strony Strażników Duszy” i zaznacz jeden z nich po każdej operacji, w której została użyta. [1 **OBCIĄŻENIA**]
- ◆ **Luneta:** Mosiężna, składana tuba z soczewkami, pozwalająca na prowadzenie obserwacji z dystansu. Może zostać przymocowana do karabinu. [1 **OBCIĄŻENIA**]
- ◆ **Wytresowany towarzysz polowań:** Twój zwierzęcy towarzysz słucha poleceń i przewiduje twoje działania. *Kohorta (Ekspert: Łowca).*
- ◆ **Wyśmienity karabin:** Świetnie wykonany sztucer, zabójczy na dalekim zasięgu, nieporęczny w zwarcu. *Osoby prywatne w Doskvol zazwyczaj nie mogą legalnie posiadać broni długiej. Ty jednak masz na swoją broń wojskowe papiery (prawdziwe lub sfałszowane).* [2 **OBCIĄŻENIA**]
- ◆ **Wyśmienita para pistoletów:** Zestaw dwóch identycznych egzemplarzy krótkiej broni palnej odznaczających się doskonałą celnością, o podwójnych lufach pozwalających oddać po dwa strzały z każdego pistoletu przed koniecznością przeładowania. *Czy twoje pistolety zostały stworzone przez Córy Kardery, Templetona & Slanę, Imperialną Kuźnię lub innego rusznikarza? Czym odróżniają się od typowej krótkiej broni palnej?* [1 **OBCIĄŻENIA**]



PAJAK

Przebiegła matka zbrodni

Półświatek może z pozoru wyglądać niczym chaotyczna mozaika walczących ze sobą frakcji i krwawych czynów. Kryje się w niej jednak przepiękny porządek, widoczny dla tych, którzy potrafią go dostrzec. Ów wzór tworzą sieci powiązań, przysług, wendet i sekretów, spajające świat przestępczy. Łotry, które trącają te nici, zwane są Pająkami.

Gdy grasz Pajakiem, otrzymujesz pd, kiedy przeciwstawiasz się przeciwnościom za pomocą kalkulacji lub spisków. Skorzystaj ze swoich kontaktów, przyjaciół i współpracowników, aby zapewnić sukces szajce. Wykorzystaj mądrze retrospekcje i aktywności przestoju, aby przygotować się na problemy i wyliczyć szansę powodzenia. Kiedy wszystko zaczyna się walić, nie panikuj i pomyśl: przecież jesteś na to przygotowany.

Czy jesteś wplątany w sieć przysług i długów, które wykorzystujesz jako Pająk? A może gorliwie trzymasz się na uboczu niczym opanowany łowca pośrodku swojej sieci?

AKCJE POZĄTKOWE



ANALIZOWANIE



BRATANIE

PROPOZYCJE RÓL

Jeśli potrzebujesz pomocy podczas przydzielania czterech wolnych punktów akcji i wybierania zdolności specjalnej, użyj jednego z poniższych szablonów.

AGENT. Majsterkowanie +2, Przemyskanie +2. **Mistrz zbrodni.**

ARBITER. Analizowanie +1, Dostrojenie +2, Przekonywanie +1.

Duchowy kontrakt.

DYRYGENT. Obserwowanie +2, Przewodzenie +2. **Przezorny.**

SKAZANIEC. Przekonywanie +1, Przewodzenie +1, Wojowanie +2.

Recydywista.

PRZYJACIELE I RYWALE

- ◆ **Salia**, brokerka informacji. Być może godny zaufania kontakt dla nielegalnych robótek lub dawna partnerka, która cię sprzedała?
- ◆ **Augus**, naczelny architekt. Być może dobre źródło informacji dotyczących planów budowli i historycznych szczegółów lub rywal, który projektuje systemy bezpieczeństwa?
- ◆ **Jennah**, służąca. Być może dobre źródło plotek dotyczących ludzi z wyższych klas społecznych?
- ◆ **Riven**, chemik. Być może dobre źródło medykamentów?
- ◆ **Jeren**, archiwista Błękitnych Płaszczy. Być może podwójny agent umieszczony w Straży Miejskiej lub nadmiernie ciekawski oficer, którego interesują twoje wystęпки?

SPECJALNE ZDOLNOŚCI PAJĄKA

PRZEZORNY

Dwa razy na skok możesz **pomagać** towarzyszom bez płacenia za to stresem. Opisz, w jaki sposób się do tego przygotowałeś.

Możesz opisać wydarzenie z przeszłości, które w danej sytuacji będzie pomocne dla twojego towarzysza. Możesz też wyjaśnić, jak przewidziałeś rozwój wypadków i przygotowałeś plan awaryjny, który obecnie wprowadzasz w życie.

DOKŁADNY

Dzięki starannemu planowaniu możesz podczas przestoju przyznać sobie lub innemu członkowi szajki **+1 aktywność przestoju**.

Jeśli zapomnisz użyć tej zdolności podczas przestoju, nadal możesz ją aktywować podczas skoku i opisać retrospekcję z poprzedniego przestoju, podczas którego miała miejsce dodatkowa aktywność.

DUCHOWY KONTRAKT

Kiedy podajesz dłoń lub składasz podpis na znak zawarcia umowy, ty oraz twój partner – człowiek lub inna istota – otrzymujecie znanie przysięgi. Jeśli którekolwiek z was zerwie umowę, otrzyma **krzywdę 3 poziomu „Przeklęty”**.

Znanie przysięgi jest oczywiste dla tych, którzy je widzą (być może na skórze pojawia się magiczna runa). Kiedy doznasz krzywdy „Przeklęty”, jesteś obezwładniony z powodu rozpadającego się ciała: osłabionych mięśni, wypadających włosów, krwawienia z oczu i uszu itd. Dzieje się tak do czasu aż wypełnisz umowę lub znajdziesz sposób, aby pozbyć się przekleństwa.

MISTRZ ZBRODNI

Możesz skorzystać ze swojego **specjalnego pancerza**, aby **chronić** sojusznika bądź **forsować się**, gdy zbierasz informacje lub pracujesz nad projektami długofalowymi.

Kiedy używasz tej zdolności, zaznacz kratkę przy specjalnym pancerzu w swojej księdze łotra. Jeśli chronisz sojusznika, zdolność neguje lub redukuje dotkliwość konsekwencji bądź krzywdy, z którą musi się on zmierzyć. Nie musisz być obecny na miejscu, aby użyć tej zdolności – powiedz, w jaki sposób przygotowałeś się do danej sytuacji w przeszłości. Jeżeli używasz tej zdolności, aby forsować się, otrzymujesz jedną z korzyści (+1k, +1 do efektu, możliwość działania mimo poważnej krzywdy), lecz nie dostajesz 2 stresu. Twój specjalny pancerz odnawia się na początku fazy przestoju.

PAJĘCZYNA

Otrzymujesz **+1k do BRATANIA**, kiedy zbierasz informacje na temat celu skoku. Otrzymujesz dla tej operacji **+1k do rzutu na wejście**.

Możesz zawsze użyć swojej sieci przestępczych powiązań, aby rozeznać się w kwestii skoku – nawet wtedy, gdy twoje kontakty nie są świadome, że właśnie ci pomagają.

POD KONTROLĄ

Kiedy oddajesz się swojej słabości, możesz zmodyfikować wynik rzutu na kościach o 1 lub 2 (w górę lub w dół). Sojusznicy, którzy ci w tym towarzyszą, mogą zrobić to samo.

Jeśli oddawałeś się słabości i wyrzuciłeś 4, możesz zwiększyć wynik rzutu do 5 lub 6 bądź zredukować go do 3 lub 2 (być może po to, aby uniknąć przedawkowania). Towarzyszący ci sojusznicy nie muszą mieć tej samej słabości. Wystarczy taka, której mogą się w jakiś sposób oddać w twoim towarzystwie.

POWIĄZANY

Podczas przestoju otrzymujesz +1 poziom rezultatu rzutu, kiedy nabywasz aktywa lub redukujesz przypał.

Twoje szerokie kontakty w półświatku mogą zostać wykorzystane, by wypożyczyć aktywa, wywrzeć presję na sprzedawcę, aby uzyskać lepszą ofertę, zastraszyć świadków itd.

RECYDYWISTA

Kiedy trafiasz do więzienia, traktuj **POZIOM OBŁAWY** jako o 1 niższy, a Krąg o 1 poziom wyższy. Obok wyniku rzutu na odsiadkę otrzymujesz również +1 do statusu u frakcji, której pomagasz, gdy jesteś w kiciu.

Zero to minimalna wartość POZIOMU OBŁAWY – ta zdolność nie może bardziej go obniżyć. Opis rzutu na odsiadkę znajdziesz na stronie 150.

PRZEDMIOTY PAJĄKA

- ◆ **Butelka wymienitej whisky:** Rzadki alkohol pochodzący z twojej prywatnej piwniczki, mocny zarówno pod względem zawartości procentów, jak i zdolności wywierania wrażenia. [1 OBCIĄŻENIA]
- ◆ **Fiolka z esencją snu:** Dawka esencji snu, która wystarczy, aby uspić kogoś na godzinę. *Sen ofiary nie jest nadnaturalny, choć głęboki – jeśli ktoś się postara, uda mu się ją obudzić.* [0 OBCIĄŻENIA]
- ◆ **Plany:** Foliał zawierający przydatne rysunki architektoniczne i plany miejskie. *Kiedy chcesz użyć tego przedmiotu, określ, jakie plany masz przy sobie.* [1 OBCIĄŻENIA]
- ◆ **Ukryty pistolet kieszonkowy:** Mała broń ze słabym ładunkiem, którą można łatwo schować w rękawie lub kamizelce. *Pistolet ma bardzo ograniczony zasięg, zaledwie parę metrów. Bardzo trudno go znaleźć, nawet podczas rewizji osobistej.* [0 OBCIĄŻENIA]
- ◆ **Wymienita fałszywa tożsamość:** Dokumenty, zmyślone historie i plotki oraz fałszywe relacje towarzyskie wystarczające, aby uchodzić za inną osobę. [0 OBCIĄŻENIA]



PIJAWKA

Sabotażysta i technik

Świat opiera się na przemyśle i przestępczy półświatek niczym się tutaj nie różni. Pijawki są łotrami zajmującymi się przygotowaniem narkotyków, rafinacją tajemnych esencji, konstruowaniem bomb, opatrywaniem ran i tworzeniem nowych narzędzi potrzebnych w przestępczym fachu. Wiedza, jak coś zrobić, oznacza również znajomość metod niszczenia rzeczy.

Gdy grasz Pijawką, otrzymujesz pd, kiedy przeciwstawiasz się przeciwnościom za pomocą umiejętności technicznych lub dokonując zniszczeń. Zmierzchomurze jest miastem pełnym industrialnej maszyneryi, iskroksięskich wynalazków, instalacji wodno-kanalizacyjnych i elektrycznych, które możesz wykorzystać do swoich potrzeb lub sabotować. Łap zatem za narzędzia i pobrudź sobie trochę rękę.

Kompleksowy trening, jaki musi odbyć Pijawka, jest rzadki pośród pozbawionych praw obywatelskich przedstawicieli świata przestępczego. Gdzie nauczyłeś się swego fachu? Którą stronę monety preferujesz: kreacji i renowacji czy chaosu i zniszczenia?

AKCJE POZĄTKOWE



DEMOLOWANIE



MAJSTERKOWANIE

PROPOZYCJE RÓL

Jeśli potrzebujesz pomocy podczas przydzielania czterech wolnych punktów akcji i wybierania zdolności specjalnej, użyj jednego z poniższych szablonów.

KONOWAŁ. Analiza +2, Bratanie +1, Wyrafinowanie +1. **Konsyliarz.**

SAPER. Analiza +1, Demolowanie +1, Obserwowanie +2. **Sabotażysta.**

WIEDŹMA. Analiza +2, Dostrojenie +2. **Alchemik.**

ŻMIJA. Przekonywanie +2, Przemyskanie +2. **Jadowity.**

PRZYJACIELE I RYWALE

- ◆ **Stazia**, aptekarka. Być może była łotrzyca, która założyła legalny alchemiczny interes – a może odwrotnie?
- ◆ **Veldren**, psychonauta. Być może to ćpun, który już nigdy nie będzie jasno myślał bądź badacz psychodelicznych królestw istniejących poza doświadczeniem śmiertelnych?
- ◆ **Eckerd**, porywacz zwłok. Być może dobre źródło „świeżego materiału” do badań?
- ◆ **Jul**, handlarka krwią. Jakich innych dziwnych klientów obsługuje?
- ◆ **Malista**, kapłanka. Jakiemu zapomnianemu bóstwu oddaje cześć?

SPECJALNE ZDOLNOŚCI PIJAWKI

ALCHEMIK

Kiedy **wynajdujesz** lub **tworzysz** coś, co ma cechę *alchemiczny*, otrzymujesz **+1 do poziomu rezultatu** rzutu (1–3 staje się 4/5 itd.). Rozpoczynasz ze znajomością jednej specjalnej formuły alchemicznej.

*Przejrzyj wraz z MG procedurę **Prac projektowych** (strona 226), aby określić swoją pierwszą formułę alchemiczną.*

ANALITYK

Podczas przestoju otrzymujesz **два zaznaczenia** zegara, które możesz przydzielić do dowolnych zegarów projektów długofalowych dotyczących śledztwa, uczenia się nowych formuł lub opracowania planów urzędzeń.

DUCHOWY KRĄG

Kiedy **DEMOLUJESZ** obszar przy pomocy substancji tajemnych, czyniąc go całkowicie nieprzydatnym do innych celów, staje się on dla duchów miejscem przeklętym lub nęcącym (twój wybór).

Jeśli uczynisz z obszaru miejsce przeklęte dla duchów, zrobią one wszystko, co w ich mocy, aby go unikać. Będą cierpieć męki, gdy zostaną zmuszone do niego wkroczyć. Jeśli uczynisz z obszaru pokusę dla duchów, będą go poszukiwać i trwać przy nim. Będą cierpieć męki, gdy zostaną zmuszone go opuścić. Efekt ten utrzymuje się przez kilka dni na obszarze wielkości małego pokoju. Wyjątkowo potężne bądź przygotowane duchy mogą wykonać rzut na swoją jakość lub siłę tajemną, żeby sprawdzić, jak dobrze potrafią odpierać ten efekt.

JADOWITY

Wybierz narkotyk lub truciznę (ze swojego bandolieru), na którą wykształciłeś odporność. Możesz **forsować się**, aby wydzielać ją przez skórę bądź ślinę lub wydychać w postaci oparu.

Kiedy forsujesz się, aby skorzystać z tej zdolności, nadal otrzymujesz korzyści z tym związane (+1k, +1 do efektu itd.), jeśli wykonujesz rzut.

Kiedy nabywasz tę zdolność, wybierasz konkretny narkotyk lub truciznę. Możesz zmienić swój wybór, gdy ukończysz projekt długofalowy. Możesz wskazać wyłącznie pojedynczy narkotyk lub truciznę. Nie możesz uodpornić się na działanie esencji, olejów i innych substancji alchemicznych.

KONSYLJARZ

Potrafisz **MAJSTERKOWAĆ** przy użyciu kości, krwi i innych płynów ustrojowych, aby opatrywać rany i stabilizować umierających. Możesz **ANALIZOWAĆ** choroby i zwłoki. Każdy członek szajki (wliczając ciebie) otrzymuje **+1k do rzutów na leczenie**.

*Znajomość anatomii i technik leczniczych jest w Zmierzchomurzu rzadką i ezoteryczną wiedzą. Bez tej zdolności specjalnej wszelkie próby leczenia prawdopodobnie się nie powiedzą lub pogorszą stan pacjenta. Możesz użyć zdolności, aby udzielić pierwszej pomocy (rzucając na **MAJSTERKOWANIE**). Wówczas twój pacjent przez godzinę lub dwie będzie mógł zignorować kary wynikające z doznanych krzywd.*

SABOTAŻYSTA

Kiedy coś **DEMOLUJESZ**, pracujesz o wiele ciszej, niż można byłoby się tego spodziewać, a zniszczenia są dobrze ukryte przed pobieżnymi oględzinami.

Możesz wiercić dziury w rzeczach, roztopiać przedmioty kwasem, a nawet niszczyć za pomocą wytłumionych eksplozji. Wszystko to przebiegnie niezwykle cicho i będzie bardzo trudne do wykrycia.

WYNALAZCA

Kiedy **wynajdujesz** lub **tworzysz** coś, co ma cechę *iskroksięski*, otrzymujesz **+1 do poziomu rezultatu** rzutu (1–3 staje się 4/5 itd.). Rozpoczynasz ze znajomością jednej specjalnej formuły *iskroksięskiej*.

*Przejrzyj wraz z MG procedurę **Prac projektowych** (strona 226), aby określić swoją pierwszą formułę *iskroksięską*.*

ZAHARTOWANY

Możesz skorzystać ze swojego **specjalnego pancerza**, aby odeprzeć konsekwencję związaną ze zmęczeniem, słabością bądź efektami chemicznymi lub **forsować się**, kiedy pracujesz przy wykorzystaniu umiejętności technicznych bądź manipulujesz wywarem alchemicznymi.

Kiedy używasz tej zdolności, zaznacz kratkę przy specjalnym pancerzu w swojej księdze łotra. Jeśli odpierasz konsekwencję właściwego rodzaju, całkowicie jej unikasz. Jeżeli używasz tej zdolności, aby forsować się, otrzymujesz jedną z korzyści (+1k, +1 do efektu, możliwość działania mimo poważnej krzywdy), lecz nie dostajesz 2 stresu. Twój specjalny pancerz odnawia się na początku fazy przestoju.

PRZEDMIOTY PIJAWKI

- ◆ **Bandolier:** Pas noszony przez pierś, wyposażony w specjalnie wyścielane kieszenie, w których można przechowywać trzy odczynniki alchemiczne lub bomby *iskroksięskie*. Kiedy dobywasz z niego substancję alchemiczną lub bombę, wybierz ją z listy obok (lub wskaż jedną z formuł stworzonych przez ciebie). W trakcie przestoju automatycznie uzupełniasz *bandolier*, jeśli masz dostęp do swojego warsztatu lub dostawcy. [**1 OBCIĄŻENIA**]
- ◆ **Dmuchawka i strzałki, strzykawki:** Niewielka tuba i strzałki, które mogą zostać napełnione zawartością alchemicznych flaszek. Puste strzykawki. [**0 OBCIĄŻENIA**]
- ◆ **Gadżety:** W trakcie przestoju możesz tworzyć gadżety za pomocą **MAJSTERKOWANIA**, narzędzi i materiałów. Zaznacz obciążanie dla każdego gadżetu, którego użyjesz podczas skoku. [**1+ OBCIĄŻENIA**]
- ◆ **Wyśmienite narzędzia majsterkowicza:** Służą do precyzyjnej pracy z różnorakimi mechanizmami. Lupa jubilerska. Urządzenia pomiarowe. [**1 OBCIĄŻENIA**]
- ◆ **Wyśmienite narzędzia sabotażysty:** Służą do dokonywania sabotażu i zniszczeń. Małe, mocne wiertło. Młotek i stalowe kolce. Łom. Bateria elektrolizacyjna, zaciski, drut. Fiolki z kwasem. Przecinarka iskrogniowa i zbiornik paliwa. [**2 OBCIĄŻENIA**]

ALKAHEST

BOMBA DYMNA

GRANAT

ISKRA (NARKOTYK)

OLEJ WIĄŻĄCY

OLEJ WZNOSZĄCY

OLEJ ZAPALAJĄCY

PŁONĄCE MYŚLI

RTĘĆ

STUPOR

TOPIELCZY PROSZEK

TRANSOWY PROSZEK

TRUPI WZROK



SIEPACZ

Niebezpieczna i przerażająca wojowniczką

W półświatku Zmierzchu niektóre łotry biorą to, co chcą za pomocą zakrwawionego ostrza lub dzięki swej przerażającej prezencji. Siepacze, o których tutaj mowa, są egzekutorami, poborcami długów, mordercami, łamaczami nóg i zbirami.

Niekiedy subtelne metody zawodzą. Wówczas brutalne podejście – i obietnica, że gorsze dopiero nadejdzie – może rozwiązać problem lub chociaż zmienić go w inny.

Grajac Siepaczem, otrzymujesz pd, kiedy przeciwstawiasz się przeciwnościom-przemocą lub zastraszaniem. Nie krępuj się, spójrz w te ich zadowolone z siebie mordy i powiedz im, kto jest tutaj szefem. Jeśli nie rozumieją, wtedy pogadają z twoimi ostrzami.

Czy kierujesz się jakimś kodeksem? Czy jest granica, której nie przekroczysz? Czy chcesz być szefem, czy jego człowiekiem od mokrej roboty? Skąd u ciebie upodobanie do przemocy i zastraszania?

AKCJE PO CZĄTKOWE



PRZEWODZENIE



WOJOWANIE

PROPOZYCJE RÓL

Jeśli potrzebujesz pomocy podczas przydzielania czterech wolnych punktów akcji i wybierania zdolności specjalnej, użyj jednego z poniższych szablonów.

KAPITAN. Analizowanie +1, Obserwowanie +2, Przewodzenie +1.
Przywódca.

ŁOWCA DEMONÓW. Analizowanie +1, Dostrojenie +2, Polowanie +1.
Pogromca duchów.

POSTRACH. Demolowanie +2, Przemykanie +2. **Brutal.**

ZBIR. Bratanie +2, Przekonywanie +1, Przewodzenie +1. **Nie ma lipy.**

PRZYJACIELE I RYWALE

- ◆ **Marlane**, pięściarka. Być może twar-
da wojowniczką podziemnego kręgu
z doków lub trenerka boks, która cię
szkoliła?
- ◆ **Chael**, bezwzględny zbir. Być może
członek twojego byłego gangu lub nie-
zależny fachowiec, który wszedł ci kiedyś
w drogę?
- ◆ **Litość**, bezwzględna morderczyni. Być
może zabójczyni do wynajęcia lub wy-
jątkowo groźna łotrzyca?
- ◆ **Gracja**, szantażystka. Być może dawna
wspólniczka lub konkurentka?
- ◆ **Zębulec**, konsyliarz. Być może kumpel
z czasów wojny lub rzeźnik, który skopał
twoje leczenie?

SPECJALNE ZDOLNOŚCI SIEPACZA

ZRODZONY W BOJU

Możesz skorzystać ze swojego **specjalnego pancerza**, aby zredukować krzywdę pochodzącą z ataku w walce lub **forsować się** podczas starcia.

Kiedy używasz tej zdolności, zaznacz kratkę przy specjalnym pancerzu w swojej księdze lotra. Jeśli odpierasz otrzymaną krzywdę, jej poziom zostaje zmniejszony o jeden. Jeżeli używasz pancerza, aby forsować się, otrzymujesz jedną z korzyści (+1k, +1 do efektu, możliwość działania mimo poważnej krzywdy), lecz nie dostajesz 2 stresu. Twój specjalny pancerz odnawia się na początku fazy przestoju.

BRUTAL

Kiedy używasz przemocy fizycznej, jesteś wyjątkowo przerażający. Kiedy **PRZEWODZISZ** przerażonemu celowi, otrzymujesz +1k.

Kiedy zaczynasz być agresywny, wzbudzasz u innych strach. Reakcja zależy od danej osoby. Niektórzy uciekną, inni będą pod wrażeniem, jeszcze inni odpowiedzą agresją. MG decyduje, w jaki sposób zachowa się BN.

*Ponadto, kiedy **PRZEWODZISZ** komuś, kogo udało ci się przestraszyć (za pomocą tej zdolności lub w inny sposób), otrzymujesz do swojego rzutu +1k.*

NIE MA LIPY

Możesz **forsować się**, aby zrobić jedną z następujących rzeczy: dokonaj aktu siły fizycznej, który graniczy z nadludzkim wyczynem lub zwiąż w wyrównanej walce mały gang.

Kiedy forsujesz się, aby skorzystać z tej zdolności, nadal otrzymujesz normalne korzyści z tym związane (+1k, +1 do efektu itd.).

Jeśli dokonujesz aktu siły fizycznej, który graniczy z nadludzkim wyczynem, możesz łamać metalową broń gołymi rękami, przewrócić galopującego konia, podnieść ogromny ciężar itd. Gdy mierzysz się z małym gangiem w wyrównanej walce, nie cierpisz z powodu zredukowanego efektu ze względu na skalę małego gangu (do sześciu osób).

OCHRONIARZ

Kiedy **chronisz** kogoś należącego do szajki, otrzymujesz +1k do rzutu na odpieranie. Kiedy zbierasz informacje, aby przewidzieć potencjalne zagrożenia dla danej sytuacji, otrzymujesz +1 do efektu.

Manewr pracy zespołowej chroniący współtowarzysza pozwala ci zmierzyć się z konsekwencjami zamiast niego. Jeśli zdecydujesz się odeprzeć konsekwencję, otrzymujesz +1k do swojego rzutu na odpieranie. Ponadto, kiedy przyglądasz się sytuacji, aby zebrać informacje dotyczące ukrytych zagrożeń i potencjalnych napastników, otrzymujesz +1 do efektu – przekłada się to na dokładniejsze obserwacje.

POGROMCA DUCHÓW

Możesz nasycić duchową energią swoje dłonie, bronię do walki wręcz lub narzędzia. Podczas walki zyskujesz **siłę** przeciwko istotom nadnaturalnym. Możesz mocować się z duchami, aby je unieruchomić lub pochwycić.

W jaki sposób nasycasz siebie duchową energią? Jak wygląda wyzwalamąca się energia? Kiedy jesteś nasycony energią, możesz wchodzić w silne interakcje z duchami i materią duchową, a nie tylko ledwie je muskać.

PRZYWÓDCA

Kiedy **PRZEWODZISZ** kohorcie podczas starcia, kontynuuje ona walkę nawet wtedy, gdy w innym przypadku zostałaby **rozbita** (nie zostaje wyłączona z walki, gdy otrzyma krzywdę 3 poziomu). Kohorta otrzymuje **+1 do efektu i 1 punkt pancerza**.

Zdolność sprawia, że kohorty są skuteczniejsze w walce i mogą odpierać krzywdę za pomocą pancerza. Kiedy przewodzisz kohortom, nie przestaną one walczyć przed otrzymaniem śmiertelnej krzywdy (4 poziomu) lub jeśli nie nakazesz im zaprzestać działań. W jaki sposób nakłaniasz innych do takiego bohaterstwa w walce?

Więcej szczegółów dotyczących kohort znajdziesz na stronie 96.

TRAGARZ

Twoje **obciążenie** jest wyższe niż standardowe. Lekkie: 5, Normalne: 7, Ciężkie: 8.

Jest to świetna umiejętność, jeśli chcesz nosić ciężki pancerz oraz broń i zbytnio nie przyciągać uwagi. Jako że o tym, co masz przy sobie, decydujesz podczas skoku, większe obciążenie daje ci więcej możliwości podczas rozwiązywania problemów.

ŻYWOTNY

Zdrowiejesz szybciej niż inni. Zaznacz na stałe jeden segment swojego zegara leczenia. Otrzymujesz **+1k** do rzutów na leczenie.

Twój zegar leczenia staje się zegarem trzysegmentowym. Otrzymujesz dodatkową kość podczas rekonwalescencji.

PRZEDMIOTY SIEPACZA

- ◆ **Fiolka z esencją szału.** Jedna dawka specyfiku, który na kilka minut znacznie zwiększa siłę fizyczną, odporność na ból i irracjonalną agresję. Gdy walczysz pod wpływem esencji szału, MG stosownie modyfikuje twoje położenie i efekt. Niestety ponosisz również dwie konsekwencje: „Nie rozróżniam wrogów od przyjaciół” i „Nie mogę przestać, dopóki nie zrobię ze wszystkich miazgi”. Możesz odpierać te konsekwencje zgodnie z normalnymi zasadami. [**0 OBCIĄŻENIA**]
- ◆ **Łańcuchy i kajdany:** Idealne, aby zakuć więźnia. Być może jest to pamiątka po twoim spotkaniu z Błękitnymi Płaszczami? [**2 OBCIĄŻENIA**]
- ◆ **Przerażająca broń lub narzędzie:** Broń lub narzędzie o przerażającym wyglądzie. Zapewnia to zwiększony efekt, gdy kogoś zastraszasz, lecz nie zwiększa krzywdy wyrządzanej w walce. [**1 OBCIĄŻENIA**]
- ◆ **Wyśmienita broń ciężka:** Świetnie wykonana dwuręczna broń biała. Młot bojowy, miecz dwuręczny, wojskowa pika, topór bojowy itd. Broń ciężka ma większy zasięg i bije mocniej niż oręż jednoręczny. Może zapewnić ci to siłę, kiedy skuteczność lub zasięg broni ma znaczenie. [**2 OBCIĄŻENIA**]
- ◆ **Wyśmienita broń ręczna:** Świetnie wykonana jednoręczna broń biała. Czy jest to dobrze wykonany standardowy oręż, taki jak perfekcyjnie wyważony sztylet, czy może coś egzotycznego, na przykład iruwiańska szabla pojedynkowa lub okuta żelazem maczuga? [**1 OBCIĄŻENIA**]



SZEPTUCH

Adeptka wiedzy tajemnej i medium

Zmierzchomurze to nawiedzone miejsce. Dręczone przez opętane zemstą agresywne duchy, przebiegłe demony manipulujące ludźmi, aby osiągnąć swoje enigmatyczne cele oraz przez jeszcze dziwniejsze potworności czające się poza zasięgiem wzroku i rozumu. Zagłębianie się w ten ciemny świat bez wiedzy tajemnej i okultystycznej jest niczym wkroczenie bez broni do leża bestii. Szeptuchy są strażnikami pilnującymi największej z ciemności – patrzą w pustkę, aby inni nie musieli tego robić.

Gdy grasz Szeptuchem, otrzymujesz pd, kiedy przeciwstawiasz się przeciwnościom za pomocą wiedzy lub mocy tajemnej. Szukaj dziwnych, mrocznych sił i naginaj je do swojej woli. Jeśli będziesz gotowy, aby zmierzyć się z traumami powodowanymi przez silny stres związany z posługiwaniem się tajemnymi zdolnościami, powoli zastąpisz część swojego człowieczeństwa czystą mocą.

Dlaczego jesteś Szeptuchem? W jaki sposób nabyłeś umiejętności? Czy jesteś samorodnym talentem, studiowałeś i praktykowałeś na własną rękę, czy może miałeś mentora?

AKCJE POZĄTKOWE



ANALIZOWANIE



DOSTROJENIE

PROPOZYCJE RÓL

Jeśli potrzebujesz pomocy podczas przydzielania czterech wolnych punktów akcji i wybierania zdolności specjalnej, użyj jednego z poniższych szablonów.

OKULTYSTA. Bratanie +2, Przewodzenie +2. **Okultysta.**

PRZYWOŁYWACZ. Analizowanie +1, Obserwowanie +2, Przewodzenie +1. **Rozkaz.**

WYWOŁYWACZ. Demolowanie +2, Wojowanie +2. **Nawałnica.**

ZNAWCA MROKU. Analizowanie +1, Bratanie +1, Majsterkowanie +2. **Rytuały.**

PRZYJACIELE I RYWALE

- ◆ **Nyryx**, duch opętujący ludzi. Być może dobre źródło informacji o celach skoków lub duch, który uciekł spod twojej kontroli?
- ◆ **Scurlock**, wampir. Być może mentor lub śmiertelny wróg?
- ◆ **Setarra**, demonica. Być może twoja demoniczna partnerka w mrocznych przedsięwzięciach lub szukający zemsty byt, który niegdyś kontrolowałeś?
- ◆ **Quellyn**, wiedźma. Być może mądra uzdrowicielka i wieszczka lub twoja studentka, która odeszła w wyniku nieporozumienia?
- ◆ **Flint**, handlarz duszami. Być może dobre źródło nietypowych dóbr tajemnych lub rywal w okultystycznym światku Zmierzchomurza?

SPECJALNE ZDOLNOŚCI SZEPTUCHA

ROZKAZ

Możesz **DOSTROIĆ SIĘ** do pola duchowego, aby zmusić znajdujące się w pobliżu duchy do stawienia się przed tobą i wykonania wydanego im rozkazu. Nie przerażają cię duchy, które przywołujesz lub próbujesz nagiąć do swojej woli (choć twoi sojusznicy to zupełnie inna sprawa).

*MG powie ci, czy wyczuwasz w pobliżu jakieś duchy. Jeśli nie, możesz zebrać informacje (być może za pomocą **ANALIZOWANIA**, **DOSTROJENIA** lub **OBSERWOWANIA**), aby spróbować jakiegoś znaleźć. Duchy zazwyczaj chcą zaspokoić swoją żądzę esencji życiowej i zemsty. Kiedy im rozkazujesz, wydane polecenie może być ogólne lub szczegółowe. Im bardziej ogólny jest rozkaz (na przykład „Chroń mnie”), tym bardziej duch zinterpretuje go zgodnie ze swoimi pragnieniami. Twoja kontrola nad duchem trwa do czasu, aż rozkaz zostanie wykonany lub minie dzień, w zależności od tego, co nastąpi pierwsze.*

CHRONIONY

Możesz skorzystać ze swojego **specjalnego pancerza**, aby odeprzeć nadnaturalną konsekwencję bądź **forsować się**, kiedy stawiasz czoła siłom tajemnym lub z nich korzystasz.

Kiedy używasz tej zdolności, zaznacz kratkę przy specjalnym pancerzu w swojej księdze łotra. Jeśli odpierasz konsekwencję właściwego rodzaju, całkowicie jej unikasz lub zmniejszasz dotkliwość. Jeżeli używasz tej zdolności, aby forsować się, otrzymujesz jedną z korzyści (+1k, +1 do efektu, możliwość działania mimo poważnej krzywdy), lecz nie dostajesz 2 stresu. Twój specjalny pancerz odnawia się na początku fazy przestoju.

DUCHOWY ZMYŚŁ

Jesteś zawsze świadomy obecności istot nadnaturalnych znajdujących się blisko ciebie. Otrzymujesz +1k podczas **zbierania informacji** dotyczących kwestii nadnaturalnych.

NAWAŁNICA

Możesz **forsować się**, aby wykonać jedną z następujących czynności: *spowodować uderzenie pioruna i użyć go jako broni lub wywołać w swoim najbliższym otoczeniu burzę (ulewny deszcz, porywisty wiatr, gęstą mgłę, mrozący krew w żyłach mróz i śnieg).*

Kiedy forsujesz się, aby skorzystać z tej zdolności, nadal otrzymujesz normalne korzyści z tym związane (+1k, +1 do efektu itd.), jeśli wykonujesz rzut.

*Kiedy używasz pioruna jako broni, MG opisuje poziom efektu i istotne przypadkowe szkody. Jeśli przywołasz piorun podczas starcia z zagrażającym ci wrogiem, nadal wykonujesz rzut na akcję w walce (zazwyczaj na **DOSTROJENIE**).*

*Kiedy wywołujesz burzę, MG opisuje jej poziom efektu. Jeżeli używasz tej zdolności w charakterze osłony lub w celu rozproszenia uwagi, będzie to prawdopodobnie przygotowanie się za pomocą **DOSTROJENIA** do manewru pracy zespołowej.*

NIETYPOWE METODY

Kiedy **wynajdujesz** lub **tworzysz** coś, co ma cechę tajemny, otrzymujesz +1 do **poziomu rezultatu** rzutu (1–3 staje się 4/5 itd.). Rozpoczynasz ze znajomością jednego projektu tajemnego.

Przejrzyj wraz z MG procedurę **Prac projektowych** (strona 226), aby określić twój pierwszy projekt tajemny.

OKULTYSTA

Znasz tajne sposoby **BRATANIA SIĘ** ze starożytnymi mocami, zapomnianymi bóstwami lub demonami. Kiedy się z jakimś zbratasz, otrzymujesz +1k do **PRZEWODZENIA** kultystom, którzy oddają mu cześć.

BRATANIE SIĘ z określonym bytem może wymagać specjalnych przygotowań lub podróży do konkretnego miejsca. MG powie ci więcej o niezbędnych wymaganiach. Otrzymujesz +1k do rzutów na **PRZEWODZENIE**, ponieważ możesz ujawnić sekretną wiedzę lub wpływ na jakiś byt podczas kontaktu z jego wyznawcami.

RYTUAŁY

Znasz metody tajemne pozwalające odprawiać magiczne rytuały. Możesz **ANALIZOWAĆ** rytuał okultystyczny (lub stworzyć nowy), aby przywołać nadnaturalny efekt lub istotę. Zaczynasz ze znajomością jednego rytuału.

Bez tej zdolności specjalnej studiowanie i praktykowanie rytuałów pozostawia cię kompletnie bezbronny wobec wzywanych mocy. Odradza się tego rodzaju próby. Więcej szczegółów dotyczących rytuałów znajdziesz na stronie 224.

ŻELAZNA WOLA

Jesteś odporny na grozę niektórych istot nadnaturalnych. Kiedy wykonujesz **rzut na odpięcie** przy użyciu **ŚMIAŁOŚCI**, otrzymujesz +1k.

Mając tę zdolność, nie zamierzasz w miejscu ani nie uciekasz, gdy zostajesz skonfrontowany z bytem nadnaturalnym lub dziwnym zdarzeniem okultystycznym.

PRZEDMIOTY SZEPTUCHA

- ◆ **Amulet na demony:** Błyskotka, której wszystkie demony bardzo starają się unikać. [o **OBCIĄŻENIA**]
- ◆ **Butle duchowe (2):** Urządzenie tajemne używane do więzienia duchów. Metalowo-krystaliczny cylinder o wielkości bochenka chleba. [1 **OBCIĄŻENIA**]
- ◆ **Klucz duchowy:** Urządzenie tajemne otwierające duchowe drzwi. *Istnieje duchowe echo miasta, ciągnące się przez wszystkie stulecia, uwięzione w polu duchowym. Czasami można odnaleźć drzwi prowadzące do tego tajemniczego miejsca.* [o **OBCIĄŻENIA**]
- ◆ **Wyśmienita duchowa maska:** Przedmiot tajemny, który pozwala wyszkolonemu użytkownikowi dokładnie postrzegać energie nadnaturalne. Zapewnia też pewną ochronę przeciwko opętaniu przez ducha. *Każda duchowa maska jest wyjątkowa. Jak wygląda twoja? Co sprawia, że jest dziwna i niepokojąca?* [1 **OBCIĄŻENIA**]
- ◆ **Wyśmienity elektrohak:** Długi, dwuręczny kij z pętlą z mocnego drutu zawieszoną na jednym z końców, podłączony do kondensatora elektroplazmowego. Służy do chwytania duchów i przeciągania ich do butli duchowej. Wykonany na zamówienie składany hak – mimo że jest dwuręczny, zajmuje tylko 1 obciążenia. [1 **OBCIĄŻENIA**]



ŚCIEMNIACZ

Subtelna manipularka i szpiegini

Powiada się, że pierwotną substancją, z której zbudowany jest świat, nie jest ani materia, ani dziwne plazmy, lecz kłamstwa. Wszystko, co robimy, o co się troszczymy, co cenimy – te wszelkie kłamstwa, które wmawiamy sobie i innym. Świat jest wymysłem, wygodną fikcją, opowieścią, której narratorami są Ściemniacze.

Gdy grasz Ściemniaczem, otrzymujesz pd, kiedy przeciwstawiasz się przeciwnościom za pomocą oszustwa lub poprzez wywieranie wpływu. Niech twoja gadka wpędzi cię w kłopoty, a następnie z nich wyciągnie. Udawaj kogoś, kim nie jesteś. Błefuj, kłam, manipuluj, aby zdobyć to, co chcesz. Ostateczną przyczyną problemów są ludzie. I to ludzie właśnie są instrumentami, na których wygrywasz swoją słodką melodię.

Czy jest w tobie coś prawdziwego, gdzieś tam, w sercu? A może jesteś tym, kim musisz być i zmieniasz się z dnia na dzień? Czy wszystkie twoje relacje są zaledwie rozgrywkami, które wykorzystujesz dla własnych korzyści?

AKCJE POZACZĄTKOWE



BRATANIE



PRZEKONYWANIE

PROPOZYCJE RÓL

Jeśli potrzebujesz pomocy podczas przydzielania czterech wolnych punktów akcji i wybierania zdolności specjalnej, użyj jednego z poniższych szablonów.

AUTORYTET. Przemyskanie +2, Wyrafinowanie +2. **Mesmeryzm.**

KANCIARZ. Analizowanie +1, Bratanie +1, Wyrafinowanie +2. **Fucha na boku.**

SZPIEG. Przemyskanie +2, Wojowanie +1, Wyrafinowanie +1. **Gra pozorów.**

SYRENA. Bratanie +1, Dostrojenie +2, Przemyskanie +1. **Zaufaj mi.**

PRZYJACIELE I RYWALE

- ◆ **Bryl**, handlarz narkotykami. Być może godny zaufania kontakt w półświatku lub dawny partner chowający urazę?
- ◆ **Bazso Baz**, przywódca gangu. Być może amant zabiegający o twoje uczucie lub odrzucony były kochanek?
- ◆ **Klyra**, właścicielka knajpy. Być może dobre źródło plotek?
- ◆ **Cynthia**, prostytutka. Być może informatorka, która czasami podsuwa ci potencjalne cele lub rywalizująca z tobą manipularka?
- ◆ **Harker**, przestępca. Być może przyjaciel, któremu pomogłeś, gdy siedziałeś w kiciu lub wróg, który skrzywdził cię podczas odsiadki?

SPECJALNE ZDOLNOŚCI ŚCIEMNIACZA

ZAGRYWKA KANCIARZA

Zaznacz **2 stresu**, aby podczas wykonywania dowolnego działania rzucić na swoją najlepszą akcję. Opowiedz, w jaki sposób adaptujesz tę umiejętność na potrzeby testu.

To klasyczna zdolność typu „złota rączka”. Wybierz ją, jeśli chcesz przeprowadzać wiele różnych akcji i mieć duże szanse na sukces.

FUCHA NA BOKU

Pod koniec każdego przestoju otrzymujesz **+2 dukaty do skrytki**.

Dukaty wpadają do skrytki pod koniec przestoju, już po rozpatrzeniu wszystkich akcji. Nie możesz zatem wyjąć ich ze skrytki i wydać na dodatkowe aktywności do czasu kolejnej fazy przestoju.

GRA POZORÓW

Kiedy używasz przebrania lub innej formy zawołowanego wprowadzania w błąd, otrzymujesz **+1k** do rzutów, aby zmylić trop lub odsunąć od siebie podejrzenia. Kiedy zrzucisz przebranie, zaskoczenie daje ci inicjatywę w danej sytuacji.

*Zdolność pozwala ci łatwiej wy dostać się z kłopotów, kiedy operacja pod przykrywką zostanie spalona. Nie zapomnij też o swoich **wysmienitych narzędziach oszusta**, które zwiększają poziom efektu zawołowanych postępów.*

JAKBYŚ W LUSTRO PATRZYL

Zawsze wiesz, gdy ktoś cię okłamuje.

Zdolność działa we wszystkich sytuacjach, bez żadnych ograniczeń. Jest bardzo potężna, choć przy okazji jawi się jako przekleństwo. Jesteś w stanie przejrzeć wszystkie kłamstwa, nawet te wypowiedane z życzliwości.

JĘZYK DUCHÓW

Znasz tajemne metody porozumiewania się z duchami i demonami, tak jakby były one zwykłymi ludźmi – obojętne jak dziko i szalenie by nie wyglądały. Zyskujesz **siłę**, gdy komunikujesz się z istotami nadnaturalnymi.

Po pierwsze, ta zdolność pozwala ci robić coś, co normalnie nie jest możliwe: kiedy mówisz do duchów, zawsze cię słuchają i rozumieją, nawet jeśli w innym przypadku byłyby zbyt dzikie lub szalone, aby to zrobić. Po drugie, ta zdolność zwiększa poziom efektu, kiedy używasz akcji społecznych wobec istot nadnaturalnych.

MESMERYZM

Kiedy **PRZEKONUJESZ** kogoś, możesz sprawić, że zapomni o tym fakcie aż do czasu następnego spotkania z tobą.

Pamięć „prześlizguje się” po utraconym czasie i ofiara nie jest świadoma, że coś zapomniała. Przy następnym spotkaniu przypomni sobie wszystko wyraźnie, włączając w to dziwny efekt działania tej zdolności.

PODSTĘPNOŚĆ

Możesz skorzystać ze swojego **specjalnego pancerza**, aby odeprzeć konsekwencję związaną z podejrzeniami lub perswazją bądź **forsować się**, działając podstępnie.

Kiedy używasz tej zdolności, zaznacz kratkę przy specjalnym pancerzu w swojej księdze łotra. Jeśli odpiersz konsekwencję właściwego rodzaju, całkowicie jej unikasz. Jeżeli używasz tej zdolności, aby forsować się, otrzymujesz jedną z korzyści (+1k, +1 do efektu, możliwość działania mimo poważnej krzywdy), lecz nie dostajesz 2 stresu. Twój specjalny pancerz odnawia się na początku fazy przestoju.

ZAUFAJ MI

Otrzymujesz +1k przeciwko celowi, z którym łączy cię zażyła relacja.

Zdolność nie ogranicza się wyłącznie do interakcji społecznych. Każda akcja może otrzymać tę korzyść. Naturę „zażyłej relacji” ustalcie sami, nie musi się ona ograniczać do romantycznych uniesień.

PRZEDMIOTY ŚCIEMNIACZA

- ◆ **Szpada ukryta w lasce:** Cienki miecz wraz z pochwą zamaskowane jako laska należąca do szlachcica. *Pobieżne oględziny nie ujawnią prawdziwej natury przedmiotu.* [1 OBCIĄŻENIA]
- ◆ **Transowy prosek:** Dawka popularnego narkotyku wywołującego odmienny stan świadomości. *Ofiara działania substancji nie traci przytomności. Wpada raczej w spokojny, podatny na sugestię stan podobny do hipnozy.* [0 OBCIĄŻENIA]
- ◆ **Wyśmienite obciążone kości, znaczone karty:** Sprzęt profesjonalnego hazardzisty, który subtelnie zwiększa twoje szanse na uzyskanie określonych wyników. *Jeśli go użyjesz, jego wyśmienita jakość może zwiększyć poziom efektu zwodniczych akcji.* [0 OBCIĄŻENIA]
- ◆ **Wyśmienity ubiór i biżuteria:** Strój, który wygląda na tak świetnie wykonany, że możesz uchodzić za bogatego szlachcica. [0 OBCIĄŻENIA] *Jeśli niesiesz go ze sobą jako drugi komplet na zmianę, wtedy „waży” 2 OBCIĄŻENIA*
- ◆ **Wyśmienite narzędzia oszusta:** Teatralny przybornik do makijażu wyposażony w imponujący wybór fachowych narzędzi służących do osiągnięcia pożądanego efektu. *Jeśli go użyjesz, jego wyśmienita jakość może zwiększyć poziom efektu twoich zwodniczych akcji.* [1 OBCIĄŻENIA]

TYPOWE PRZEDMIOTY

Amulet na duchy: Błyskotka, której duchy starają się unikać. [0 **OBCIĄŻENIA**]

Dokumenty: Kolekcja cienkich książek poświęconych różnym tematom: rejestrów rodów szlacheckich, dowódcom Straży Miejskiej i innym ważnym mieszkańcom. Puste kartki, fiolka atramentu, pióro. Kilka map. [1 **OBCIĄŻENIA**]

Duża broń: Broń stworzona, aby używać jej oburącz. Topór bojowy, miecz dwuręczny, młot bojowy, broń drzewcowa. Sztucer. Garłacz. Łuk lub kusza. [2 **OBCIĄŻENIA**]

Latarnia: Prosta lampa naftowa, luksusowa lampa elektropłazmowa lub inne źródło światła. [1 **OBCIĄŻENIA**]

Narzędzia majsterkowicza: Zestaw narzędzi do precyzyjnej pracy: lupa jubilerska, pęsety, mały młotek, obcęgi, szypce, śrubokręt itp. [1 **OBCIĄŻENIA**]

Narzędzia oszusta: Teatralny zestaw do makijażu. Wybór niewypełnionych dokumentów, gotowych do uzupełnienia przez fałszerza. Sztuczna biżuteria. Dwustronna peleryna i wyróżniający się kapelusz. Podrobione insygnia urzędu. [1 **OBCIĄŻENIA**]

Narzędzia sabotażysty: Młot dwuręczny i żelazne kolce. Ciężkie wiertło. Łom. [2 **OBCIĄŻENIA**]

Narzędzia tajemne: Flakonik rtęci. Sakiewka czarnej soli. Duchowa kotwica pod postacią małego kamienia. Butla duchowa. Fiolka elektropłazmy wykonana w taki sposób, aby roztrząsała się przy uderzeniu. [1 **OBCIĄŻENIA**]

Narzędzia włamywacza: Zestaw wytrychów. Mały łom. Fiolki z olejem służącym do wyciszania skrzypiących zawiasów. Zwój drutu i haczyki do łowienia ryb. Sakiewka drobnego piasku. [1 **OBCIĄŻENIA**]

Nietypowa broń: Ciekawostka lub narzędzie zmienione w oręż. Bicz, cep, siekiera, łopata, kawałek łańcucha, za-

ostrzony wachlarz, buty z okutymi stałą czubami. [1 **OBCIĄŻENIA**]

Noże do rzucania: sześć małych, lekkich ostrzy. [1 **OBCIĄŻENIA**]

Ostrze lub dwa: Być może nosisz ze sobą zwykły nóż lub dwa zakrzywione miecze bądź rapier i sztylet, a może ciężki tasak rzeźniczy. [1 **OBCIĄŻENIA**]

Wybór broni może oddawać twoje dziedzictwo:

Na Północy (Akoros i Skowlan) ostrza są szerokie, ciężkie i jednosieczne.

W Seweros władcy koni preferują zabieranie w bitwę włócznie, lecz do walki wręcz używają charakterystycznych, obosiecznych sztyletów z bardzo szerokimi ostrzami, często pokrytymi misternie wygrawerowanymi historiami rodzinnymi.

Na Wyspach Sztyletowych korsarze często używają wąskich, lekkich ostrzy stworzonych do szybkich pchnięć – na przykład sztyletów i rapierów.

W Iruwii zakrzywione klingi są czymś powszechnym. Ostrzy się je po zewnętrznej krawędzi niczym szable lub po wewnętrznej na podobieństwo sierpów.

Pancerz: Gruba, skórzana bluza bez rękawów oraz wzmocnione rękawice i buty. [2 **OBCIĄŻENIA**]

+ Ciężki: Dodatkowo kolczuga, metalowe płyty, metalowy hełm. [3 **OBCIĄŻENIA**]
Obciążenie ciężkiego pancerza sumuje się z obciążeniem pancerza: łącznie 5 punktów.

Pistolet: Ciężka, jednostrzałowa, ładowana odtylcowo broń palna. Niszczycielska na odległość 20 kroków, wolno się ją przeładowuje. [1 **OBCIĄŻENIA**]

Sprzęt do wspinaczki: Duży i mały zwój liny. Kotwiczki. Sakiewka sproszkowanej kredy. Uprząż wspinaczkowa z oczkami i metalowymi pierścieniami. Zestaw metalowych haków wspinaczkowych i mały młotek. [2 **OBCIĄŻENIA**]

DIABEŁ TKWI W SZCZEGÓŁACH

Jeśli chcesz uwzględnić przewagi wynikające z konkretnych cech twoich przedmiotów (zasięg, szybkość itd.), rozważ skorzystanie z **Czarciego Targu** odnoszącego się do tych szczegółów.

Możesz otrzymać +1k do walki włócznią, jeśli będziesz trzymał wroga na dystans.

Musisz jednak wydostać się na ulicę, gdzie wszyscy będą widzieli, co się dzieje.

Możesz otrzymać +1k do walki sztyltem w zwarciu, aby dźgać wroga raz za razem, ale będziesz cały zbрызganý krwią. Nie ma szans, żebyś to ukrył przed innymi uczestnikami przyjęcia.

Rozważ również, jak dany przedmiot wpływa na twoje **położenie** i **efekt**. Jeśli jesteś nieuzbrojony i mocujesz się z zakapiorem uzbrojonym w ostrze, twoje położenie będzie *desperackie*. Jeśli ów zakapior spróbuje cię staranować, gdy masz w ręku gotowy do strzału pistolet, twoje położenie będzie prawdopodobnie *kontrolowane*.

Rozważając położenie i efekt, oceń interesujące cię szczegóły.





ROZDZIAŁ 3

SZAJKA

BUDOWANIE SPUŚCIZNY

Nieważne, jak powstała ta czy inna szajka. Wszystkie mają bowiem jedną wspólną cechę: istnieją, aby stworzyć spuściznę, która przetrwa swoich twórców. Kiedy wraz z partnerami powołujesz do życia bandę łotrów, pragniesz dać początek czemuś, co (miejmy nadzieję) rozrośnie się ponad wasze przestępcze kariery. Z tego właśnie powodu szajka ma własną kartę postaci, śledzącą jej rozwój, wzrost i wpływy.

W pewnym sensie szajka jest centralną postacią historii o półświatku Doskvol opowiadanych podczas sesji. Łotry przychodzą i odchodzą – wypaleni **TRAUMĄ**, zabici lub na zawsze zagubieni w świecie swoich słabości, czasem tylko – jeśli mieli naprawdę dużo szczęścia – trafiając na komfortową emeryturę. Szajka jednak trwa nadal. Pojawia się w niej nowa krew, nowe osoby ze świeżym spojrzeniem i pragnieniami, z nowymi historiami do opowiedzenia.

W tym rozdziale poznacie informacje o różnych rodzajach szajek. Dowiecie się także, jak stworzyć grupę przestępczą pasującą do najbardziej interesujących was przestępczych eskapad.

Po lewej: Wiele gangów urządza swoje kryjówki w starożytnych, podziemnych kanałach ciągnących się pod całym Doskvol.

TWORZENIE SZAJKI

WYBIERZCIE TYP SZAJKI

Typ szajki determinuje rodzaj skoków, na jakich skupicie swoją uwagę, a także przydatne podczas nich zdolności specjalne. Nie jest jednak czymś, co ma was ograniczać. Grupa Przemytników może czasami zająć się wymuszeniami (jak Oprychy) lub sprzedażą kontrabandy (jak Dilerzy), jednak preferowany rodzaj aktywności jest najważniejszym sposobem na zdobywanie przez nich **DUKATÓW** i pd potrzebnych do rozwoju.

Możecie wybierać spośród sześciu rodzajów szajek.

CIE NIE

Złodzieje i szpiedzy. Zajmują się włamaniami, szpiegostwem, kradzieżami i sabotażem.

DILERZY

Handlarze słabościami. Zajmują się produkcją towaru, dyskretną sprzedażą, pokazami siły i wydarzeniami towarzyskimi.

KULTYŚCI

Akolici zapomnianych bóstw. Zajmują się pozyskiwaniem artefaktów, przepowiedniami, konsekracjami oraz składaniem ofiar.

OPRYCHY

Najemnicy i zakapiory. Zajmują się mordobiciami, wymuszeniami, sabotażem i napadami rabunkowymi.

PRZEMYTNICY

Przewoźnicy kontrabandy. Zajmują się potajemnymi dostawami, kontrolą terytorium i wyprawami poza granice miasta.

ZABÓJCY

Mordercy do wynajęcia. Zajmują się „wypadkami”, tajemniczymi zniknięciami, morderstwami i wymuszaniem okupów.

Podobnie jak w przypadku ksiąg łotrów, rodzaj szajki wskazuje, z czego jesteście znani w półświatku Doskvol. Grupy przestępcze oraz Błękitne Płaszczki myślą o was jako „zabójcach” lub „kulcie” itd. i będą was odpowiednio traktowały.

Wybór rodzaju szajki jest bardzo istotną decyzją! W ten sposób grupa oznajmia: *To są rodzaje skoków, jakie chcemy przeprowadzać.* Porządkuje to rozgrywkę i zmienia „dokonywanie przestępstw” w „przemycanie nielegalnych esencji duchowych”. To pomaga MG skupić się na tych częściach świata przedstawionego, które są dla was najważniejsze, zamiast skakać z tematu na temat. Grupa powinna zatem wybrać taki rodzaj szajki, który pasuje wszystkim grającym. Nie bój się wyrazić swojego zdania. Poświęćcie grze wiele godzin, zatem lepiej, byś zgłosił wątpliwości od razu.

Kiedy już dokonacie wyboru, weźcie odpowiednią kartę szajki i zapiszcie na niej decyzje, które za chwilę podejmiecie.

Wasza szajka zaczyna z 2 **DUKATAMI** w skrytce (pozostałości po oszczędnościach BG). Jesteście na **zerowym Kręgu**, wasza kontrola jest **mocna**, a **REP** wynosi 0.

WYBIERZCIE WIZERUNEK I KRYJÓWKĘ

Szajka właśnie powstała i znalazła sobie kryjówkę. Biorąc pod uwagę wasze postacie i ich wcześniejsze eskapady, jak będzie się przedstawiał początkowy **wizerunek** szajki pośród innych frakcji półświatka? Wybierzcie jedną opcję z listy znajdującej się po prawej stronie (lub stwórzcie własną).

AMBITNI
BRUTALNI
CWANI
DZIWNI
HONOROWI
ODWAŻNI
PROFESJONALNI
SUBTELNI

Otrzymujecie pd, kiedy wzmacniacie wizerunek szajki, myślcie więc o nim jako o kolejnym wskazaniu na interesujące was skoki. Czy będziecie ambitni i weźmiecie się za cele o wyższej wartości Kręgu? Czy podejmiecie się odważnych skoków, które inni uważają za zbyt ryzykowne? Czy jesteście zainteresowani dziwnością Zmierzchu?

Porozmawiajcie również o tym, gdzie umieścicie **kryjówkę**. Zaczynacie na zerowym Kręgu, zatem prawdopodobnie będzie to bardzo skromne lub opuszczone miejsce. Wybierzcie jedno z listy (lub stwórzcie własne):

- ◆ **Na wpół zatopiona podziemna grota** ◆ **Mały, opuszczony dom** znajdujący się ukryta w labiryncie kanałów. na końcu mrocznej alejki.
- ◆ **Opuszczona wieża strażnicza** znajdującą się na szczycie starożytnego, ◆ **Zbita z desek buda nakryta blachą**, rozsypującego się muru. postawiona na dachu budynku.
- ◆ **Skromne zaplecze sklepu.** ◆ **Zniszczony wagon kolejowy**, który rdzewieje na zarośniętych torach.

Spójrzcie na mapę Doskvol (strona 256) i wybierzcie rejon, w którym znajduje się wasza kryjówka. Czy mieści się ona w zaniedbanej części bogatej dzielnicy, czy też jest jedną z wielu ruder rozsianych po obszarze nędzy? Dobrym wyborem dla łotrów jest **Wronia Stopa**, znana głównie z ulicznych gangów i otwartej działalności przestępczej.

OKREŚLCIE TERENY ŁOWIECKIE

Szajka dopiero powstała, lecz już uznaliście małą część dzielnicy za własne **tereny łowieckie**. Jest to obszar, który dobrze znacie i gdzie zazwyczaj dokonujecie skoków. Wasze tereny łowieckie nie muszą znajdować się w tej samej dzielnicy co kryjówka. To mały obszar, zaledwie trzy lub cztery kwartały ulic – choć i tak wtargnęliście na cudzy teren. Miasto podzielone jest pomiędzy większe i silniejsze frakcje. MG powie wam, która z nich rości sobie prawa do tego terenu, a wy zdecydujecie, co z tym zrobicie:

- ◆ Spłaciecie frakcję. Dajcie jej **1 DUKATA** za udostępnienie wam miejsca do pracy.
- ◆ Zapłaciecie frakcji **2 DUKATY** i okażecie szacunek, co zapewni wam u niej **+1 statusu**.
- ◆ Zatrzymacie pieniądze i otrzymacie **–1 statusu** u tej frakcji.

Tereny łowieckie służą do prowadzenia określonego rodzaju działań przestępczych. Każdy typ szajki ma przypisaną listę różnych rodzajów operacji właściwych danym terenom łowieckim. Na przykład Zabójcy mają *Wypadek*, *Zniknięcie*, *Morderstwo* lub *Okup*. Wybierzcie jedną z podanych opcji jako preferowaną przez was.

Kiedy przygotowujecie się do wykonania na własnym terenie łowieckim preferowanego przez was rodzaju operacji, otrzymujecie **+1k** do rzutów na **zbieranie informacji** oraz dodatkową darmową **aktywność w fazie przestoju** dotyczącą tego skoku. Może wam to pomóc w odkryciu jakiejś szansy, nabyciu potrzebnych aktywów, znalezieniu odpowiedniego klienta itd.

Kiedy zdobywacie **teren** (strona 45), poszerzacie również rozmiar i/lub rodzaj terenów

łowieckich. Określcie z MG szczegóły dotyczące nowego terenu i/lub rodzaju operacji.

WYBIERZCIE ZDOLNOŚĆ SPECJALNĄ

Spójrzcie na zdolności specjalne dostępne dla waszej szajki i wybierzcie jedną z nich. Jeżeli nie możecie się zdecydować, wybierzcie pierwszą z listy – jest ona dobrym początkowym wyborem. Ważne, aby wszyscy byli podekscytowani decyzją. W przyszłości, wydając pd, zdobędziecie więcej zdolności specjalnych.

Podobnie jak w przypadku wyboru rodzaju szajki, wizerunku, kryjówki i terenów łowieckich, dobór zdolności specjalnej jest kolejną szansą na skoncentrowanie rozgrywki wokół określonego zakresu możliwości. Zamiast grać pospolitą bandą łotrów, stajecie się *Zabójcami*, którzy są *odważni*, z kryjówką urządzoną w *starej wieży strażniczej*, terenami łowieckimi położonymi we *Wroniej Stopie wzdłuż mostu prowadzącego do doków*, preferującymi morderstwa oraz ze zdolnością specjalną **ŚMIERTELNIE GROŹNI**. To sporo wskazówek, które już od samego początku pomogą rozgrywcę potoczyć się w określonym kierunku.

DOBIERZCIE ULEPSZENIA SZAJKI

Ulepszenie to cenny zasób, pomocny w działaniach szajki, taki jak na przykład **łódź** lub **gang** (spójrz na opisy znajdujące się na następnej stronie). Każdy rodzaj szajki ma od początku dwa pasujące do niego ulepszenia (np. dla Oprychów będą to **Trening Sprawności** oraz **gang Zbirów**).

Przypiszcie szajce **два dodatkowe ulepszenia** (na początku gry będziecie mieć ich w sumie cztery). Możecie wybrać spośród ulepszeń charakterystycznych dla wybranego przez was rodzaju szajki lub ogólnych. *Na przykład, możecie wziąć ulepszenie Kultystów Sanktuarium rytualne oraz ulepszenie ogólne Trening Wnikliwości.*

Kiedy przydzielicie oba ulepszenia, MG opowie wam o dwóch frakcjach, na które wpłynął wasz wybór:

- ◆ Jedna z frakcji pomogła wam zdobyć ulepszenie. Jej członkowie lubią was i otrzymujecie **+1 do statusu** u tej frakcji. Jeśli chcecie, możecie zamiast tego wydać 1 **DUKATA**, aby odplacić im za życzliwość i otrzymać **+2 do statusu**.
- ◆ Druga z frakcji ucierpiała, gdy zdobyliście ulepszenie. Jej członkowie nie lubią was i otrzymujecie **–2 do statusu** u tej frakcji. Jeśli chcecie, możecie zamiast tego wydać 1 **DUKATA**, aby ich udobruchać i otrzymać **–1 do statusu**.

W przyszłości, wydając pd, będziecie mogli zdobyć więcej ulepszeń (zobacz **Rozwój** na stronie 48).

WYBIERZCIE ULUBIONY KONTAKT

Spójrzcie na znajdującą się na karcie szajki listę potencjalnych kontaktów. Wybierzcie jeden, który jest bliskim przyjacielem, długoletnim sojusznikiem lub partnerem w zbrodni. MG opowie wam o dwóch frakcjach, na które wpłynął ten wybór:

- ◆ Jedna z frakcji jest z nim zaprzyjaźniona i otrzymujecie u niej **+1 do statusu**.
- ◆ Druga z frakcji jest wobec niego nieprzyjazna i otrzymujecie u niej **–1 do statusu**.

Jeśli chcecie, rzeczony frakcje mogą być jeszcze bardziej zainteresowane owym kontaktem, w związku z czym otrzymacie w zamian **+2 i –2 do stosownych statusów**.

ULEPSZENIA SZAJKI

- ◆ **BEZPIECZNA SIEDZIBA:** Wasza kryjówka wyposażona jest w zamki, alarmy i pułapki, aby pokrzyżować szyki intruzom. Drugie ulepszenie dodaje zabezpieczenia tajemne, które działają przeciwko duchom. *Możecie rzucić waszą wartością Kręgu, jeżeli ktoś spróbuje przełamać zabezpieczenia, aby zobaczyć, jak bardzo są skuteczne.*
- ◆ **HANGAR NA ŁÓDŻ:** Posiadacie łódź, dok nad jednym z kanałów oraz małą szopę na przybory żeglarskie. Drugie ulepszenie zapewnia łodzi pancierz i większą ładowność.
- ◆ **JAKOŚĆ:** Każde kolejne ulepszenie podnosi poziom jakości przedmiotów danego rodzaju u wszystkich BG ponad ten wynikający z Kręgu i wyśmienitych przedmiotów. Możecie poprawić jakość **Dokumentów**, **Sprzętu** (dotyczy narzędzi włamywacza i sprzętu do wspinaczki), **Narzędzi tajemnych**, **Narzędzi oszusta**, **Narzędzi** (dotyczy narzędzi do demolowania i do majsterkowania) oraz **Broni**.
A zatem, jeśli jesteście na zerowym Kręgu i macie wyśmienite wytrychy (+1) oraz ulepszenie Jakości dla Sprzętu (+1), możecie zmagać się bez utrudnień z zamkami II Kręgu.
- ◆ **KOHORTA:** Gang lub pojedynczy ekspert, który pracuje dla szajki. Aby zapoznać się ze szczegółami, spójrz na kolejną stronę.
- ◆ **KWATERY:** Wasza kryjówka ma pomieszczenia mieszkalne dla członków szajki. Bez tego ulepszenia każdy BG śpi poza kryjówką i jest podatny na atak.
- ◆ **MISTRZOSTWO:** Wasza szajka ma dostęp do treningu mistrzowskiego poziomu. Możecie zwiększać wartości akcji swoich łotrów do 4 (dopóki nie odblokujecie tego ulepszenia, maksymalny poziom wartości akcji wynosi 3). Odblokowanie tej zdolności kosztuje cztery kratki ulepszeń.
- ◆ **POWOZOWNIA:** Posiadacie powóz, dwa koźły pociągowe i stajnię. Drugie ulepszenie zapewnia powozowi pancierz i silniejsze, szybsze koźły. *Konie są w Doskvol niezwykle rzadkie. Do większości powozów zaprzęga się zatem duże koźły akorosjańskie.*
- ◆ **SKARBIEC:** Wasza kryjówka wyposażona jest w zabezpieczony skarbiec, który zwiększa możliwość przechowywania **DUKATÓW** do 8. Drugie ulepszenie zwiększa pojemność skarbca do 16 **DUKATÓW**. Wydzielona część skarbca może służyć za celę więzienną.
- ◆ **TAJNA SIEDZIBA:** Wasza kryjówka mieści się w tajnym miejscu i jest ukryta przed ciekawskimi oczami. Jeśli zostanie odkryta, użyjcie dwóch aktywności przestoju i zapłaćcie liczbę **DUKATÓW** równą waszemu Kręgowi, aby przenieść ją w nowe miejsce i ponownie zamaskować.
- ◆ **TRENING:** Jeśli macie to ulepszenie, zyskujecie 2 pd (zamiast 1), kiedy trenujecie odpowiedni tor atrybutu w czasie przestoju (**SPRAWNOŚĆ**, **ŚMIAŁOŚĆ**, **WNIKLIWOŚĆ** lub tor pd księgi łotra). Ulepszenie umożliwia szybszy rozwój (zajrzyj na stronę 48).
*Jeśli macie **Trening Wnikliwości**, to podczas trenowania toru **WNIKLIWOŚCI** w czasie przestoju zaznaczcie na nim 2 pd (zamiast 1). Jeśli wzięliście **Trening księgi łotra**, zaznaczcie podczas treningu 2 pd na torze pd księgi łotra.*
- ◆ **WARSZTAT:** Wasza kryjówka ma warsztat wyposażony w narzędzia do majsterkowania i alchemii, a także małą bibliotekę książek, dokumentów i map. Możecie wykorzystywać ów atut, aby pracować nad projektami długofalowymi bez konieczności opuszczania kryjówki.

KOHORTY

Kohorta to **gang** lub **ekspert** pracujący dla waszej szajki. Aby zrekrutować nową kohortę, wydajcie **dwa ulepszenia** i stwórzcie ją według poniższych zasad.

TWORZENIE GANGU

Wybierzcie **rodzaj gangu** z poniższej listy:

- ◆ **ADEPCI:** Uczni, majsterkowicze, okultyści i chemicy.
- ◆ **KANCIARZE:** Oszuści, szpiedzy i bywalcy salonów.
- ◆ **SKRADACZE:** Tropiciele, włamywacze i złodzieje.
- ◆ **WŁÓCZĘDZY:** Marynarze, woźnice i łupieżcy martwych ziem.
- ◆ **ZBIRY:** Mordercy, awanturnicy i niewykwalifikowani robotnicy.

Gang ma **skalę** i **jakość** równe Kręgowi waszej szajki. Te współczynniki zmieniają się wraz ze wzrostem Kręgu szajki.

Jeśli szajka jest na zerowym Kręgu, jakość i skala gangu wynosi 0 (1–2 osoby). Kiedy osiągnie II Krąg, jakość i skala gangu wzrosną do 2 (12 osób).

Niektóre z ulepszeń szajki dodają gangowi cechę **Elitarny**, co przekłada się na +1k podczas rzutów dotyczący jego typu. *Zatem, jeśli waszej szajce na I Kręgu pomaga gang Elitarnych Zbirów (+1k), będzie on rzucał 2k, kiedy spróbuje zabić wyznaczony cel.*

TWORZENIE EKSPERTA

Zanotuj **typ** eksperta (przedmiot jego specjalizacji). Może być on *Doktorem, Śledczym, Okultystą, Zabójcą, Szpiegiem* itd.

Jakość eksperta równa jest Kręgowi waszej szajki +1. Jego skala zawsze wynosi 0 (1 osoba). Jakość eksperta zmienia się wraz ze wzrostem Kręgu szajki.

ZALETY I WADY

Kiedy tworzycie kohortę, przyznajcie jej jedną lub dwie **zalety** oraz identyczną liczbę **wad**.

ZALETY

- ◆ **Lojalna:** Kohorty nie można przekupić lub nastawić przeciwko wam.
- ◆ **Nieustępliwa:** Kohorty nie można odciągnąć od wykonywanego zadania.
- ◆ **Przerażająca:** Kohorta budzi strach swoim zachowaniem i reputacją.
- ◆ **Samodzielna:** Kohorcie można zaufać, że podejmie właściwe decyzje i będzie działać z własnej inicjatywy, kiedy nie otrzyma bezpośrednich rozkazów.

WADY

- ◆ **Brutalna:** Kohorta jest nadmiernie agresywna i okrutna.
- ◆ **Hulaszcza:** Kohorta jest rozpita, rozpustna i pyskata.
- ◆ **Pryncypialna:** Kohorta wyznaje etykę lub wartości, których nie porzuci.
- ◆ **Zawodna:** Kohorta nie jest zawsze dostępna, ponieważ ma inne zobowiązania, jest oszołomiona z powodu swoich słabości itd.

MODYFIKOWANIE KOHORTY

Możecie przypisać **dodatkowy typ** gangowi lub ekspertowi, wydając dwa ulepszenia szajki. Kiedy kohorta podejmuje się akcji, która odpowiada jej typowi, używa pełnej wartości swojej jakości. W innym przypadku jej jakość jest równa 0. Jedna kohorta może mieć przypisane maksymalnie dwa typy.

UŻYWANIE KOHORTY

Kiedy wyślecie kohortę, by zrealizowała jakiś cel, rzućcie kośćmi w liczbie równej **jakości** gangu, aby zobaczyć, jak sobie poradziła. BG może też nadzorować jej poczynania za pomocą **akcji grupowej**. Jeśli wskażesz kohorcie cel i wydasz rozkazy, rzuć na **PRZEWODZENIE**. Jeśli weźmiesz udział w operacji wraz z kohortą, rzuć na stosowną akcję. Porównanie jakości przeciwności z jakością kohorty określa położenie i efekt akcji.

Krwiopuszcze chcą wykurzyć Szlifierzy z alejki, w której ci sprzedają iskrę. Wysyłają zatem gang Zbirów, aby skopał im tyłki. MG rzuca 2k na jakość Zbirów i otrzymuje wynik 3. Godzinę później gang wraca pobity i zakrwawiony. Jeden z bandziorów uśmiecha się zawstydzony: „Ci kolesie są twardzi, szefie” (MG stwierdza, że kohorcie nie powiodło się i przynajmniej jej krzywdę).

*Następnego dnia Arcy uczestniczy w akcji wraz z kohortą, biorąc odwet. Rzuca 3k na **WOJOWANIE** oraz 2k za gang Zbirów. Tym razem wynik wynosi 6 – czyli skopali tyłki Szlifierzom i wyrzucili ich z alejki (przynajmniej chwilowo).*

KRZYWDA I LECZENIE KOHORT

Kohorty doznają krzywd podobnie jak BG. Mogą odnieść cztery poziomy krzywdy:

1. **ZMĘCZONA.** Kohorta ma zredukowany efekt.
2. **OŚLABIONA.** Kohorta działa ze zredukowaną jakością (–1k).
3. **ZŁAMANA.** Kohorta nie może nic zrobić do czasu, aż jej stan się poprawi.
4. **MARTWA.** Kohorta zostaje zniszczona.

Wszystkie kohorty leczą się podczas przestoju. Jeśli okoliczności sprzyjają zdrowieniu, każda kohorta usuwa jeden poziom krzywdy (lub dwa, jeżeli BG poświęci jedną ze swoich aktywności przestoju i pomoże jej w powrocie do zdrowia).

Jeśli kohorta zostanie zniszczona, można ją zastąpić kolejną. Wydadźcie **DUKATY** w liczbie równej waszemu Kręgowi +2, aby odbudować kohortę oraz dodatkowo dwie aktywności przestoju, aby znaleźć nowych członków gangu lub zatrudnić eksperta.

*Krwiopuszcze wysyłają gang Zbirów, aby chronił ich kryjówkę przez Czerwonymi Szarfami, podczas gdy BG wyruszają zmierzyć się z dość pilnym, demonicznym zagrożeniem. Niestety ranny gang zostaje wypatroszony przez śmiertelnie groźnych (i licznych), uzbrojonych w miecze wojowników Czerwonych Szarf (MG wykonuje rzut na szczęście; gang wyrzuca 2, a Szarfy – **KRYTYKA**).*

*Podczas następnego przestoju Arcy odbudowuje gang. Uduje się do doków, aby zrekrutować nowych zbirów, którzy właśnie przybyli łodzią ze Skowlanu. Krwiopuszcze są na II Kręgu, zatem Arcy musi wydać 4 **DUKATY**, aby odbudować kohortę. Zajmuje to również obie aktywności przestoju postaci.*



PODSUMOWANIE TWORZENIA SZAJKI

1 Wybierzcie rodzaj szajki. Określa to jej cel, zdolności specjalne oraz sposób rozwoju.

Rozpoczynacie na **zerowym Kręgu**, z **mocną kontrolą** i **0 REP**. Macie również **2 DUKATY**.

2 Wybierzcie **początkowy wizerunek i kryjówkę**. Zdecydujcie, jak postrzegają was inne frakcje półświatka. Jesteście: *Ambitni, Brutalni, Cwani, Dziwni, Honorowi, Odważni, Profesjonalni, Subteln*i. Spójrzcie na mapę miasta i wybierzcie dzielnicę, w której znajduje się wasza kryjówka. Opiszcie ją.

3 Określcie **tereny łowieckie**. Spójrzcie na mapę miasta i wybierzcie dzielnicę, w której znajdują się wasze tereny łowieckie. Zdecydujcie, w jaki sposób poradziliście sobie z frakcją, do której należał ten teren.

- ♦ Zapłaciliście jej **1 DUKATA**.
- ♦ Zapłaciliście jej **2 DUKATY**. Otrzymujecie **+1 do statusu**.
- ♦ Nic jej nie zapłaciliście. Otrzymujecie **-1 do statusu**.

4 Wybierzcie **zdolność specjalną**. Wypisano je w szarej kolumnie znajdującej się na środku karty szajki. Jeżeli nie możecie się zdecydować, wybierzcie pierwszą zdolność z listy. Umieszczono ją tam jako dobry początkowy wybór.

5 Dobierzcie **ulepszenia szajki**. Wasza szajka ma przypisane na starcie dwa ulepszenia. Wybierzcie kolejne dwa. Jeżeli szajka dysponuje kohortą, stwórzcie ją według zasad. Zanotujcie zmiany statusu u dwóch frakcji spowodowane wyborem ulepszeń:

- ♦ Pierwsza frakcja pomogła wam zdobyć ulepszenie. Otrzymujecie **+1 do statusu** lub wydajecie **1 DUKATA** i otrzymujecie **+2 do statusu**.
- ♦ Druga frakcja poniosła straty, gdy zdobyliście ulepszenie. Otrzymujecie **-2 do statusu** lub wydajecie **1 DUKATA** i otrzymujecie **-1 do statusu**.

6 Wybierzcie **ulubiony kontakt**. Zaznaczcie na liście kontaktów ten, który jest waszym bliskim przyjacielem, długoletnim sojusznikiem lub partnerem w zbrodni. Zanotujcie zmiany statusu u dwóch frakcji:

- ♦ Pierwsza frakcja jest zaprzyjaźniona z waszym kontaktem. Otrzymujecie **+1 do statusu**.
- ♦ Druga frakcja jest nieprzyjazna wobec waszego kontaktu. Otrzymujecie **-1 do statusu**.

Jeśli chcecie, owe frakcje są jeszcze silniej powiązane z waszym kontaktem, zatem otrzymujecie zamiast tego **+2 i -2** do stosownych **statusów**.

Po lewej: Kryjówka łotrów wychodząca na położoną w pobliżu Doków aleję Pełzaczy.

CIEŃ

Złodzieje i szpiedzy

Każdy chce czegoś, czego nie może mieć. Wtedy właśnie wy wkraczacie na scenę.

Gdy gracie Cieniami, otrzymujecie pd za dokonanie kradzieży z włamaniem, rabunku, sabotażu lub aktu szpiegostwa.

Czy kradniecie i szpiegujecie głównie dla własnych korzyści, czy też sprzedajecie swoje usługi wszystkim, którzy są gotowi za nie zapłacić?

POCZĄTKOWE ULEPSZENIA

- ♦ Tajna siedziba.
- ♦ Trening: **SPRAWNOŚĆ**.

TERENY ŁOWIECKIE

Wybierzcie preferowany rodzaj operacji:

- ♦ **Kradzież z włamaniem:** Przełamanie zabezpieczeń i wyniesienie łupu.
- ♦ **Rabunek:** Kradzież z wykorzystaniem siły lub groźb.
- ♦ **Sabotaż:** Zaskłodzenie przeciwnikowi przez zniszczenie czegoś.
- ♦ **Szpiegostwo:** Zdobycie sekretnych informacji za pomocą pokątnych bądź tajnych metod.

KONTAKTY

- ♦ **Dowler**, odkrywca. *Być może jeden z rzadko spotykanych łupieżców martwych ziem, który przeżył odsiadkę?*
- ♦ **Laroze**, Błękitny Płaszcz. *Być może wasz informator w Straży Miejskiej?*
- ♦ **Amancio**, pośrednik. *Być może osoba z dobrymi koneksjami w półświatku, słynąca ze swojej neutralności?*
- ♦ **Fitz**, kolekcjoner. *Być może amator dziwnych artefaktów?*
- ♦ **Adelaide Phroaig**, szlachcianka. *Być może źródło informacji o celach skoków wymierzonych w miejską elitę?*
- ♦ **Rigney**, właścicielka tłocznej gospody. *Być może dobre źródło nowin i plotek?*

ULEPSZENIA CIEŃ

- ♦ **Elitarni Kanciarze:** Wszystkie wasze kohorty Kanciarzy otrzymują +1k do rzutów na jakość związanych z właściwymi dla nich akcjami.
- ♦ **Elitarni Skradacze:** Wszystkie wasze kohorty Skradaczy otrzymują +1k do rzutów na jakość związanych z właściwymi dla nich akcjami.
- ♦ **Mapy i klucze:** Wasze podróże przez podziemne kanały, tunele i piwnice Doskvol są niczym spacer po parku.
- ♦ **Sprzęt Cieni:** Każdy z was otrzymuje 2 darmowe punkty obciążenia do wykorzystania na sprzęt lub narzędzia. *Na przykład: możesz nosić narzędzia włamywacza i narzędzia do majsterkowania bez wydawania punktów obciążenia.*
- ♦ **Zrównoważeni:** Każdy BG otrzymuje +1 **kratkę stresu**. Aby ją odblokować, należy zapłacić trzy ulepszenia, a nie jedno.

ROSZCZENIA CIENI

POKÓJ PRZE- SŁUCHAŃ	TEREN	LOJALNY PASER	NIELEGALNY DOM GIER	GOSPODA
NARKOTYKO- WA MELINA	INFORMA- TORZY	KRYJÓWKA	TEREN	CZUJKI
FERMA ŚLUZIC	SZPITAL	SKRZYŃKA KONTAKTOWA	TEREN	TAJEMNE PRZEJŚCIA

CZUJKI: Na swoim terenie otrzymujecie **+1** do **OBSERWOWANIA** i **POŁOWANIA**.

FERMA ŚLUZIC: Kiedy po skoku, który wymagał morderstwa, **zmniejszacie PRZYPAŁ** podczas przestoju, otrzymujecie **+1k** do rzutu oraz cichą i wygodną metodę pozbywania się zwłok po robocie.

GOSPODA: Na jej terenie otrzymujecie **+1k** do **BRATANIA** i **PRZEKONYWANIA**. Nieco alkoholu i przyjazna rozmowa mogą wiele zdziałać.

INFORMATORZY: Otrzymujecie **+1k** do zbierania informacji dotyczących skoku. *Wasze oczy i uszy na ulicy zawsze szukają nowych celów.*

LOJALNY PASER: Otrzymujecie **+2 DUKATY** do łupu ze skoków, podczas których dochodzi do kradzieży z włamaniem lub rabunku. *Opchnięcie skradzionych fantów wymaga niezłego oka i dobrych kontaktów.*

NARKOTYKOWA MELINA: W dowolnym momencie podczas przestoju rzućcie liczbą kości równą waszemu Kręgowi. Otrzymujecie liczbę **DUKATÓW** równą najwyższemu wynikowi pomniejszonemu przez wasz **PRZYPAŁ**. *Jakim narkotykiem handlujecie?*

NIELEGALNY DOM GIER: W dowolnym momencie podczas przestoju rzućcie liczbą kości równą waszemu Kręgowi. Otrzymujecie liczbę **DUKATÓW** równą najwyższemu wynikowi pomniejszonemu przez wasz **PRZYPAŁ**. *Zagrać można w karty, kości, a może i w coś mniej pospolitego?*

POKÓJ PRZESŁUCHAŃ: Na jego terenie otrzymujecie **+1k** do **PRZEKONYWANIA** i **PRZEWODZENIA**. *Okropna robota, lecz dająca wyniki.*

SKRZYŃKA KONTAKTOWA: Otrzymujecie **+2 DUKATY** do łupu ze skoków, które obejmują **sabotaż** lub **szpiegostwo**. *Dla wymagającej klienteli doskonale ukryta skrzynka kontaktowa warta jest kilku dodatkowych monet.*

SZPITAL: Otrzymujecie **+1k** do rzutów na leczenie. Szpital wyposażony jest również w łóżka na potrzeby długiej rekonwalescencji.

TAJEMNE PRZEJŚCIA: Otrzymujecie **+1k** do rzutów na wejście dla **ostrożnych planów**. *Możecie mieć dostęp do dawno zapomnianych podziemnych kanałów, kładek przerzuconych pomiędzy dachami lub innych, wybranych przez was tras.*

SPECJALNE ZDOLNOŚCI CIENI

ZŁODZIEJSKA BRĄĆ

Każdy BG może dodać +1 punkt do wartości **MAJSTERKOWANIA**, **PRZEMYKANIA** lub **WYRAFINOWANIA** (maksymalna wartość akcji wynosi 3 punkty).

Każdy gracz może wybrać dowolną akcję (nie musicie wszyscy wybierać tej samej).

Jeśli wybieriecie tę zdolność podczas tworzenia bohaterów i szajki, zastąpi ona normalny początkowy limit wartości danej akcji.

DOBRA ŚCIEMA

Kiedy podejmujecie się tajnego włamania, otrzymujecie +1k do rzutu na wejście.

DUCHOWE ECHA

Dzięki dziwnemu wydarzeniu lub rytuałowi wszyscy członkowie szajki zyskali możliwość postrzegania i wchodzenia w interakcję z duchowymi budowlami, ulicami i obiektami tworzącymi echo Dostkvol istniejące w polu duchowym.

Możecie eksplorować echo starożytnej budowli, która w rzeczywistym świecie rozpadła się w pył wieki temu, lecz nadal jest obecna w duchowym polu miasta; potraficie dostrzegać elektropłazmowy poblask skarbów zagubionych w głębinach kanałów; możecie korzystać z czarnoksięskich duchowych drzwi pochodzących sprzed kataklizmu, aby zinfiltrować strzeżone miejsce itp. Podczas zbierania informacji o echach MG powie wam, które z nich utrzymują się nieopodal. Możecie również podjąć się śledztwa, aby odkryć konkretne, potrzebne wam echa.

GRACIARZE

Wasza kryjówka pełna jest bezładnych stosów skradzionych dóbr. Otrzymujecie +1k, gdy wykonujecie rzut na nabycie aktywów.

Zdolność może oznaczać, że potrzebny wam przedmiot znajduje się gdzieś w stercie rzeczy zgromadzonych w kryjówce. Może również wskazywać, że macie dodatkowy sprzęt na handel wymienny.

SPONSOR

Kiedy zwiększacie Krąg szajki, płacicie tylko połowę kosztu w **DUKATACH**.

Kto jest waszym sponsorem? Dlaczego wam pomaga?

ŚLISKIE WĘŻE

Kiedy rzucacie na **uwikłanie**, rzućcie dwa razy i wybierzcie rezultat, który wam odpowiada. Otrzymujecie +1k, gdy **zmniejszacie PRZYPAŁ** szajki.

Czasami MG może zechcieć wybrać konkretne uwikłanie, zamiast na nie rzucać.

W takim przypadku przedstawi wam dwie opcje do wyboru.

ZGRANA PACZKA

Kiedy podejmujecie się **akcji grupowej**, możecie liczyć 6 pochodzące z różnych rzutów jako **KRYTYCZNY sukces**.

*Na przykład: Lyric przewodzi w akcji grupowej **DOSTROJENIA** do pola duchowego, aby poradzić sobie z magiczną pieczęcią umieszczoną na drzwiach Sióstr Ściemnych. Emilia, grająca postacią Lyrica, rzuca kośćmi i uzyskuje wynik 6, podobnie jak Mateusz! Jako że szajka wykupiła **ZGRANĄ PACZKĘ**, ich osobno wyrzucone szóstkę liczą się jako **KRYTYCZNY sukces**.*

OKAZJE DLA CIENI

- 1 Miejscowy marszand ogłasza otwarcie wystawy rzadkiej starożytnej iruwiańskiej biżuterii.
- 2 Ścieżka Szeptów potrzebuje pozyskać z krematorium pewne zwłoki, zanim zostaną rozpuszczone tej nocy.
- 3 Kolekcjoner chce ukraść nietypowe dzieło sztuki lub wyrób przemysłowy i podmienić je na fałszywkę.
- 4 Klient pragnie wydostać z domu pracy przymusowej ukochaną osobę, związaną kontraktem służebnym.
- 5 Duch chce, abyście zabezpieczyli resztki jego cennej kolekcji dóbr doczesnych.
- 6 Doskonały zabójca wrócił z emerytury, aby wykonać jeszcze jedną robotę. Wiele osób gotowych jest dużo zapłacić, aby dowiedzieć się, kto jest jego celem.
- 1 Czarna owca z rodziny szlacheckiej pragnie zemsty. Kluczem do wendety jest akt własności rodowej posiadłości.
- 2 Gang narkotykowy chce przejąć tajemną formułę popularnego produktu wytwarzanego przez ich rywali.
- 3 Z Oceanu Pustki wydobyto dziwne artefakty. Znajdują się obecnie na terenie Szarodzwonu i czekają na zbadanie przez Strażników Dusz.
- 4 Czyż nie od zawsze słychać plotki o wojnie? Podrzucicie obciążające dokumenty do biura ambasadora.
- 5 Antyimperialni agenci rozpowszechniają wiadomości wśród pasażerów kolei. Przechwycicie komunikaty.
- 6 Profesor z Wieży Iskrowników pragnie zdobyć notatki swojego rywala. Postarajcie się, aby wyglądało to na pospolite włamanie.
- 1 Oddział Błękitnych Płaszczy nie chce dokonać bardzo niebezpiecznego aresztowania. Ukradnijcie dowody z sejfów aspiranta.
- 2 Obciążający słabnącego szefa gangu pojedynczy dowód został zdeponowany do czasu procesu w bankowym skarbcu.
- 3 Klient pragnie poznać źródło zmodyfikowanych tekstów, sprzedawanych studentom uniwersytetu, które doprowadzają żaków do szaleństwa i morderstw.
- 4 Zdesperowany aspirant chce, abyście podłożyli fałszywe dowody, które pomogą aresztować skażonego przez demony Strażnika Dusz.
- 5 Do miasta zjechał cyrk pełen dziwnych istot i zagadkowych zwierząt. Klient dobrze zapłaci za nowe zwierzątko domowe.
- 6 Tylko jeden członek gangu przeżył spażną robotę. Czy możecie oczyścić krwawe miejsce zbrodni, zanim przybędą przedstawiciele władzy?

Dla każdej z powyższych okazji rozważcie Kradzież z włamaniem, Rabunek, Sabotaż lub Szpiegostwo. Aby zmienić nieco okazję lub dodać do niej kolejne elementy, rzucić na tabelę generowania skoku znajdujące się na stronach 308–309.

DILERZY

Handlarze słabościami

Wszyscy mieszkańcy Doskvol lękają ucieczki. Nie mogąc wydostać się na zewnątrz... przychodzą do was.

Gdy gracie Dilerami, otrzymujecie pd za pozyskanie nowej dostawy towaru, dokonanie tajnej lub ukradkowej sprzedaży bądź zdobycie nowego miejsca handlu. Zamiast terenów łowieckich macie *miejsca sprzedaży*, gdzie handlujecie swoim towarem.

Czym handlujecie? Kto jest waszym dostawcą? Gdzie i jak sprzedajecie towar?

POCZĄTKOWE ULEPSZENIA

- ◆ **Bezpieczna siedziba.**
- ◆ **Trening: ŚMIAŁOŚĆ.**

MIEJSCA SPRZEDAŻY

Wybierzcie preferowany rodzaj operacji:

- ◆ **Dostawa:** Transakcja mająca na celu pozyskanie produktu lub sprzedawcy.
- ◆ **Kontakty towarzyskie:** Poprawa relacji z klientami i/lub dostawcami poprzez spotkania towarzyskie.
- ◆ **Pokaz siły:** Pokazowe zniszczenie wroga, by zdominować dany obszar.
- ◆ **Sprzedaż:** Znacząca transakcja zawarta z nabywcą zakazanego produktu.

KONTAKTY

- ◆ **Rolan Wott**, sędzia. *Być może ma nieodpowiedzialnego syna, studiującego w Akademii Doskvol, który ciągle pakuje się w kłopoty?*
- ◆ **Laroze**, Błękitny Płaszcz. *Być może wasz informator w Straży Miejskiej?*
- ◆ **Lydra**, pośredniczka. *Być może znana z okrutnego odwetu na niedotrzymujących umów partnerach?*
- ◆ **Hoxley**, przemytnik. *Być może przyjaciel wpływowych kapitanów okrętów?*
- ◆ **Any**a, dyletantka. *Być może bywalczyni salonów o dobrych koneksjach?*
- ◆ **Marlo**, szef gangu. *Być może dobry partner biznesowy dysponujący gangiem twardych zakapiorów?*

ULEPSZENIA DILERÓW

- ◆ **Elitarne Zbiry:** Wszystkie wasze kohorty Zbirów otrzymują +1k do rzutów na jakość związanych z właściwymi dla nich akcjami.
- ◆ **Elitarni Kanciarze:** Wszystkie wasze kohorty Kanciarzy otrzymują +1k do rzutów na jakość związanych z właściwymi dla nich akcjami.
- ◆ **Kontakty w Żelaznym Haku:** W więzieniu poziom waszego Kręgu liczy się, jakby był o +1 wyższy. *Dotyczy to wszystkich kwestii związanych z Kręgiem podczas pobytu w więzieniu, także rzutu na odsiadkę (patrz strona 150).*
- ◆ **Opanowani:** Każdy BG otrzymuje +1 **kratkę stresu**. Aby ją odblokować, należy zapłacić trzy ulepszenia, a nie jedno.
- ◆ **Sprzęt Dilerów:** Jeden z niesionych przez każdego z was przedmiotów jest ukryty i nie ma kosztu obciążenia. *Na przykład: możesz nieść ładunek narkotyków lub broń – są perfekcyjnie ukryte i nic nie ważą.*

ROSZCZENIA DILERÓW

TEREN	PRYWATNY SUKIENNIK	MIEJSCOWY ŁAPÓWKARZ	CZUJKI	INFORMATORZY
TEREN	TEREN	KRYJÓWKA	TEREN	LUKSUSOWY LOKAL
RYNEK ZEWNĘTRZNY	GNIAZDO ROZPUSTY	SKŁAD Z NADWYŻKĄ	TAJNA OPERACJA	FALSZYWE TOŻSAMOŚCI

CZUJKI: Na swoim terenie otrzymujecie +1 do **OBSERWOWANIA** i **POLOWANIA**.

FALSZYWE TOŻSAMOŚCI: Otrzymujecie +1k do rzutów na wejście dotyczących planów opartych na **interakcjach społecznych** lub **podstępie**. *Falszywe tożsamości pomagają zmylić wrogów.*

GNIAZDO ROZPUSTY: W dowolnym momencie przestoju rzućcie liczbą kości równą Kręgowi. Otrzymujecie liczbę **DUKATÓW** równą najwyższemu wynikowi pomniejszonemu przez **PRZYPAŁ**.

INFORMATORZY: Otrzymujecie +1k do zbierania informacji dotyczących skoku. *Wasze oczy i uszy na ulicy zawsze szukają nowych celów.*

LUKSUSOWY LOKAL: Na jego terenie otrzymujecie +1k do **BRATNIA** i **PRZEKONYWANIA**. *Jedwabie, obrazy i kryształy wywierają wrażenie na klienteli.*

MIEJSCOWY ŁAPÓWKARZ: Otrzymujecie +2 **DUKATY** do łupu ze skoków, podczas których mają miejsce pokazy siły lub spotkania towarzyskie. *Kilku urzędników miejskich dzieli się kasą z łapówek z tymi, którzy udowodnią, że są poważnymi graczami.*

PRYWATNY SUKIENNIK: Otrzymujecie +1k do rzutów na wejście dla planów opartych na **interakcjach społecznych**. *Zawsze przybywacie na miejsce w najmniejszych i najbardziej powabnych kreacjach.*

RYNEK ZEWNĘTRZNY: W dowolnym momencie podczas przestoju rzućcie liczbą kości równą waszemu Kręgowi. Otrzymujecie liczbę **DUKATÓW** równą najwyższemu wynikowi pomniejszonemu przez wasz **PRZYPAŁ**. *Niektóre produkty szajki trafiają poza mury miasta.*

SKŁAD Z NADWYŻKĄ: Otrzymujecie +2 **DUKATY** do łupu ze skoków dotyczących sprzedaży lub pozyskania towaru. *Macie nadwyżki produktu, co od czasu do czasu napęlnia wasze kieszenie dukatami.*

TAJNA OPERACJA: Otrzymujecie -2 do **PRZYPAŁU** na skok. *Przykrywką oficjalnej operacji pomaga uniknąć przypału ze strony stróżów prawa.*

SPECJALNE ZDOLNOŚCI DILERÓW

EŁOKWENTNI

Każdy BG może dodać +1 punkt do wartości **BRATANIA, PRZEKONYWANIA** lub **PRZEWODZENIA** (maksymalna wartość akcji wynosi 3 punkty).

Każdy gracz może wybrać dowolną akcję (nie musicie wszyscy wybierać tej samej). Jeśli wybieriecie tę zdolność podczas tworzenia bohaterów i szajki, zastąpi ona normalny początkowy limit wartości danej akcji.

DOBRY TOWAR

Wasz towar jest znakomity. Jego **jakość** jest równa waszemu **Kręgowi +2**. Kiedy macie do czynienia z jakąś szajką lub frakcją, MG powie wam, kto spośród nich jest uzależniony od waszego towaru (jedna osoba, kilka osób, wiele osób, wszyscy).

Jakość produktu może być użyta do wykonania rzutu na szczęście, aby dowiedzieć się, jak duże wrażenie wywarliście na potencjalnych klientach; by ustalić, jak bardzo zachwycona lub obezwładniona jest osoba zażywająca narkotyk; aby odkryć, czy dziwna odmiana towaru ma jakieś efekty uboczne itd.

NAŁOGOWCY

Wasze gangi są uzależnione od towaru, którym handlujecie. Dodajcie wszystkim gangom jedną z wad: **brutalny**, **hulaszczy** lub **zawodny**, aby podnieść ich **jakość o +1** (maksymalna wartość jakości wynosi 4).

RYNEK DUCHOWY

Dzięki tajemnemu rytuałowi lub ciężko zdobytemu doświadczeniu odkryliście metodę przygotowania towarów w taki sposób, aby można było sprzedawać je duchom i/lub demonom. Ci klienci nie płacą dukatami. Czym zatem płacą?

MG będzie miał zapewne kilka koncepcji tego, jak wasi nowi, dziwni klienci płacą za towar, lecz podzielcie się również własnymi pomysłami! Wybranie tej zdolności oznacza zazwyczaj duże zmiany w rozgrywce, zatem porozmawiajcie o tym i zaproponujcie coś, co spodoba się wszystkim. Jeśli wymyślicie coś nieco tajemniczego i wprowadzającego dozę niepewności, będziecie na dobrej drodze. W ten sposób będziecie mieli więcej rzeczy do odkrycia.

SPONSOR

Kiedy zwiększacie **Krąg** szajki, płacicie tylko połowę kosztu w **DUKATACH**.

Kto jest waszym sponsorem? Dlaczego wam pomaga?

UKŁADY

Czasami przyjaciele są równie dobrzy, jak teren. Możecie traktować do trzech **statusów frakcji na poziomie +3** tak, jakby były waszym **terenem**.

*Jeśli status ulega zmianie, tracie dany teren, aż znowu osiągniecie poziom +3. Nie ważne jak dużo terenu kontrolujecie (z tej zdolności lub w inny sposób), minimalny koszt **REP** potrzebny do podniesienia Kręgu szajki zawsze wynosi 6.*

WYŻSZE SFERY

Wszystko zależy od tego, kogo znasz. Otrzymujecie **-1** do **PRZYPAŁU** podczas przestoju i **+1k** do rzutu na **zbieranie informacji** dotyczących elit miejskich.

OKAZJE DLA DILERÓW

- 1 Szukający wrażeń szlachetnie urodzony dyletant i jego koteria pochlebców snują się po waszym terenie w poszukiwaniu „kolejnej fajnej rzeczy”.
 - 2 Tania podróbka produktu pojawia się na ulicach, co podkopyje wasze zyski. Czyżby dostawca działał na własny rachunek?
 - 3 Lepsza klientela jest zmęczona przychodzeniem po towar. Załóżcie punkt handlowy w miłszej części miasta (lub odwrotnie, jeśli chodzi o klientów z nizin społecznych).
 - 4 Studenci z Akademii Doskvol są zainteresowani waszym towarem. Trzeba go im dostarczyć, omijając solidną ochronę Błękitnych Płaszczy.
 - 5 Samotny diler sprzedaje znacznie popularniejszą odmianę waszego produktu.
 - 6 Zamaskowany osobnik nieźle zapłaci za możliwość dyskretnego zabójstwa jednego z waszych regularnych klientów, gdy ten będzie... zdeorientowany.
- Członek rady miejskiej rozważa wprowadzenie całkowitego zakazu obrotu niedozwolonym
- 1 produktem. Można go przekonać, aby chodziło właśnie o wasz towar, dzięki czemu zapotrzebowanie na niego wystrzeli w górę.
 - 2 Gang, który lata temu działał na waszym terenie, właśnie powrócił z Wypś Sztyletowych i ma zamiar ponownie zająć się prowadzeniem interesów.
 - 3 Błękitny Płaszcz zabił swojego ostatniego dilerza za „przekraczanie granic znajomości”. Teraz przyszedł do was w poszukiwaniu nowego źródła towaru.
 - 4 Przemysł z waszego łańcucha dostaw chce pozbyć się pośredników i robić interesy bezpośrednio z wami.
 - 5 Legendarny oszust i jego szajka wzięli na cel magazyny z towarem. Za jego głowę została wyznaczona nagroda – czy dacie radę ją zdobyć?
 - 6 Brutalny gang morderców wykończył wszystkich w gnieździe rozpusty waszej konkurencji. Teraz domaga się, abyście przejęli to miejsce i prowadzili dla niego interes.
- 1 Kultuści zapomnianego bóstwa chcą współpracować: mogą sprawić, że wasz produkt będzie jeszcze bardziej pożądany przez klientów w zamian za... specjalne traktowanie.
 - 2 Zapalczywy krzykacz miejski atakuje wasz produkt, co obniża popyt. Chyba rozpoznajecie w nim jednego z klientów...
 - 3 Nowy gang handlarzy słabościami dokonuje mądrych i świadomych posunięć. Plotka głosi, że kieruje nim duch legendarnego dilerza.
 - 4 Duchy byłych klientów nagle lgną do was i domagają się swojej działki.
 - 5 Morderca obiera za cel uzależnionych i dilerów. Sztuki tajemne najwyraźniej nie są mu obce, gdyż ofiary zmieniają się w opustoszałe skorupy, błakające się po ulicach.
 - 6 Owiana złą sławą poławiaczka lewiantów ma upodobania... których zazwyczaj nie zaspokajacie. Jest jednak gotowa bardzo dobrze zapłacić.

Dla każdej z powyższych okazji rozważcie Dostawę, Kontakty towarzyskie, Pokaz siły lub Sprzedaż. Aby zmienić nieco okazję lub dodać do niej kolejne elementy, rzuć na tabelę generowania skoku znajdującą się na stronach 308–309.

KULTYŚCI

Akolici zapomnianego bóstwa

Usłyszeliście tajemniczy głos nawołujący w ciemności. Odpowiedzieliście na wezwanie. Jesteście narzędziem boga, a świat powinien ukorzyć się przed jego chwałą lub spłonąć.

Gdy gracie Kultystami, otrzymujecie **pd** za realizowanie elementów boskiego planu lub wprowadzanie w życie nauk bóstwa. Zamiast terenów łowieckich macie **święte miejsca**, których używacie do swoich działań.

POCZĄTKOWE ULEPSZENIA

- ♦ **Kohorta:** Gang, typ **ADEPCI**.
- ♦ **Trening:** **ŚMIAŁOŚĆ**.

ŚWIĘTE MIEJSCA

Wybierzcie preferowany rodzaj operacji:

- ♦ **Konsekracja:** Namaszczenie miejsca dla waszego bóstwa.
- ♦ **Ofiara:** Zniszczenie tego, co dobre lub cenne, aby oddać cześć bóstwu.
- ♦ **Przejęcie:** Zdobycie artefaktu i dostrojenie go do waszego bóstwa.
- ♦ **Przepowiednia:** Uczynienie co w waszej mocy, aby pozyskać uwagę i rady waszego bóstwa.

BÓSTWO

Nazwijcie wyznawane bóstwo i opiszcie je za pomocą dwóch cech wybranych z poniższej listy:

Łagodne, Okrutne, Pogodne, Potworne, Promienne, Przeróżające, Transcendentne, Złowieszcze

KONTAKTY

- ♦ **Gagan**, uczony.
- ♦ **Adikin**, okultysta.
- ♦ **Hutchins**, antykwariusz.
- ♦ **Moriya**, handlarka duszami.
- ♦ **Mateas Kline**, szlachcic.
- ♦ **Bennett**, astronom.

ULEPSZENIA KULTYSTÓW

- ♦ **Elitarni Adepci:** Wszystkie wasze kohorty Adeptów otrzymują **+1k** do rzutów na jakość związanych z właściwymi dla nich akcjami.
- ♦ **Elitarne Zbiry:** Wszystkie wasze kohorty Zbirów otrzymują **+1k** do rzutów na jakość związanych z właściwymi dla nich akcjami.
- ♦ **Sanktuarium rytualne w kryjówce:** Liczy się jako święty i tajemny **warsztat** przeznaczony do okultystycznych praktyk i rytuałów.
- ♦ **Sprzęt Kultystów:** Każdy z was otrzymuje 2 darmowe punkty obciążenia do wykorzystania na dokumenty lub instrumenty tajemne. *Na przykład: możesz nosić bluźnierczą księgę przekleństw i dłoń demona bez wydawania punktów obciążenia.*
- ♦ **Wyświęceni:** Każdy BG otrzymuje **+1 kratkę TRAUMY**. Aby ją odblokować, należy zapłacić trzy ulepszenia, a nie jedno. *Dzięki temu BG, który otrzymał wcześniej 4 TRAUMĘ, może powrócić do gry.*

ROSZCZENIA KULTYSTÓW

KLASZTOR	GNIAZDO ROZPUSTY	OFFERTORIUM	STAROŻYTNY OBELISK	STAROŻYTNA WIEŻA
TEREN	TEREN	KRYJÓWKA	TEREN	TEREN
STUDNIA DUSZ	STAROŻYTNA BRAMA	SANKTUARIUM	ŚWIĘTY SPŁOT	STAROŻYTNY OLTARZ

GNIAZDO ROZPUSTY: W dowolnym momencie przestoju rzućcie liczbą kości równą Křęgowi. Otrzymujecie liczbę **DUKATÓW** równą najwyższemu wynikowi pomniejszonemu przez **PRZYPAŁ**.

KLASZTOR: Wasze kohorty **Adeptów** otrzymują **+1 do skali**. Więcej pomieszczeń dla pełnych nadziei adeptów, niecierpliwie garnących się do świadczenia posługi.

OFFERTORIUM: Otrzymujecie **+2 DUKATY** do łupu ze skoków, podczas których dochodzi do działań okultystycznych. Gdy odprawiacie mroczne obrzędy, przerażeni miejscowi oferują wam daninę. Nie chcą być następni.

SANKTUARIUM: Na jego terenie otrzymujecie **+1k** do rzutów na **PRZEKONYWANIE** i **PRZEWODZENIE**. Sanktuarium zachowuje swoją moc, dopóki bóstwo jest zadowolone z waszej posługi.

STAROŻYTNA BRAMA: Bezpieczne przejście przez martwe ziemie. Kiedy opuszczacie przez nią miasto, duchy martwych ziem pozostawiają was w spokoju, chyba że je sprowokujecie.

STAROŻYTNA WIEŻA: Na jej terenie otrzymujecie **+1k** do **BRATANIA SIĘ** z bytami tajemnymi. Wieża została wy-

budowana za pomocą czarnoksiężstwa pochodzącego z czasów przed kataklizmem. Działa niczym tajemna soczewka, skupiając upiorną energię w swym czarnym zwierciadle i kierując ją w pustkę.

STAROŻYTNY OBELISK: **-1 do kosztu stresu** dla wszystkich mocy tajemnych i rytuałów. Efekt działa wszędzie i na wszystkich kultystów, dopóki bóstwo jest zadowolone. Nie musicie znajdować się przy obelisku, by czerpać z jego mocy.

STAROŻYTNY OLTARZ: Otrzymujecie **+1k** do rzutów na wejście dotyczących realizacji planów **okultystycznych**. Bóstwo wam błogosławi.

STUDNIA DUSZ: Na jej terenie otrzymujecie **+1k** do rzutów na **DOSTROJENIE**. Moc studni dusz przyciąga niespokojne duchy i inne istoty nadnaturalne, które ujarzmiacie, by służyły wam pomocą.

ŚWIĘTY SPŁOT: Na jego terenie otrzymujecie **+1k** do rzutów na leczenie. Starożytna energia tajemna przesącza się przez rannych, przyspieszając powrót do zdrowia i uświęcając ich swoją mocą.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI KULTYSTÓW

WYBRAŃCY

Każdy BG może dodać +1 kropkę do wartości **ANALIZOWANIA**, **DOSTROJENIA** lub **PRZEKONYWANIA** (maksymalna wartość akcji wynosi 3 punkty).

Każdy gracz może wybrać dowolną akcję (nie musicie wszyscy wybierać tej samej).

Jeśli wybieriecie tę zdolność podczas tworzenia bohaterów i szajki, zastąpi ona normalny początkowy limit wartości danej akcji.

CHWAŁA WCIELONA

Wasze bóstwo czasami objawia się w fizycznym świecie. Może być to wielką łaską, choć priorytety i wartości boga nie są tożsame pobudkom śmiertelników. Zostaliście ostrzeżeni.

FANATYZM

Wasze **kohorty** zatraciły zdrowy rozsądek na rzecz wiernej służby kultowi religijnemu. Podejmą się zadań bez względu na to, jak bardzo będą one niebezpieczne lub dziwne. Dzięki temu otrzymują +1k do rzutów wykonywanych przeciwko wrogom wiary.

NAMASZCZENI

Otrzymujecie +1k do rzutów na odpieranie przeciwko nadnaturalnym zagrożeniom. Otrzymujecie +1k do rzutów na leczenie, kiedy doznaliście nadnaturalnej krzywdy.

PRZYPIECZĘTOWANE KRWIĄ

Każda ofiara złożona z człowieka obniża o –3 **stresu** koszt przeprowadzanego przez was rytuału.

Aby zapoznać się ze szczegółami dotyczącymi rytuałów, spójrz na stronę 224.

WIARA

Każdy BG otrzymuje dodatkową **słabość**: *Praktyki religijne*. Kiedy oddajesz się tej słabości i składasz miłą bóstwu ofiarę, nie przedawkowujesz, pozbywając się nadmiernego stresu. Dodatkowo bóstwo **pomoże** ci w jednym rzucie na akcję – do chwili, gdy ponownie oddasz się tej słabości.

Jaka ofiara jest miła waszemu bóstwu?

ZWIĄZANI W CIEMNOŚCI

Możesz używać **manewrów pracy zespołowej** wobec dowolnego członka kultu, niezależnie od dzielącej was odległości. Jeśli zapłacisz 1 **stresu**, twoja wyszeptana wiadomość zostanie usłyszana przez wszystkich kultystów.

Jakie okultystyczne metody pozwalają wam pracować zespołowo na odległość?

W jaki sposób są one dziwne i niepokojące? Jakie rytuały potrafią związać w ciemności członków kultu?

OKAZJE DLA KULTYSTÓW

- 1 Student z Akademii Doskvol opublikował traktat naukowy dowodzący, że nazwa waszego bóstwa jest zniekształconym zapisem imienia jeszcze starszego boga.
- 2 Udawane ekstazy uniesienia i wizje stały się modne wśród młodych osób z wyższych sfer, lecz nie wszystkie z nich są zwykłą bufonadą.
- 3 Prace budowlane przypadkiem odsłoniły starożytną studnię dusz i przebudziły byty uwiecznione w niej od czasów kataklizmu.
- 4 Insignia rywalizującego z wami kultu są w jakiś sposób połączone z Nieśmiertelnym Cesarzem: czy kultyści są jego agentami, czy też jest to zwykły przypadek?
- 5 Pewien szlachcic przeprowadził w desperacji rytuał, próbując uzyskać pomoc od waszego bóstwa. Zostaliście wybrani jako narzędzie owej pomocy.
- 6 Wybitny kolekcjoner artefaktów zadławił się na ulicy, wymiotując szerniałą krwią i wymawiając imię waszego bóstwa.
- 1 Konkurencyjny kult niszczy artefakty i miejsca poświęcone innym bóstwom. Wydaje się, że ma jakieś tajemne sposoby, aby je zlokalizować. Możecie być następni na liście.
- 2 Zamordowano szlachcica. Na miejscu zbrodni pozostawiono znaki i symbole okultystyczne waszego bóstwa.
- 3 Miejscowi z okolic waszej kryjówki zaczęli współpracować ze sobą o dziwnych porach dnia, popadając w trans i budując coś obcego z osobliwych śmieci i odpadków.
- 4 Troje budzących grozę duchów przybywa do waszej kryjówki i ogłasza się prawdziwymi, starożytnymi mistrzami waszego kultu.
- 5 Namaszczony przez boga bojownik wrogiego kultu wyzywa waszego wybrańca na śmiertelny pojedynek.
- 6 Strażnicy Dusz chcą reaktywować starożytny barbarzyński zwyczaj i spalić „wiedźmę” na miejskim placu. Wasze bóstwo nie chce do tego dopuścić – ani teraz, ani w przyszłości.
- 1 W torbie tycherosjańskiego przybłądy znaleziono spleśniałą księgę. Jej treść zaprzecza niektórym głównym dogmatom doktryny waszego kultu.
- 2 Bogaty kult oferuje wam kosztowności (dukaty, roszczenia, kohorty itd.), jeśli porzucicie swą wiarę i przylączycie się do ich zgromadzenia.
- 3 Lewiatanowiec zawija do portu, bez całej załogi i wyposażenia poza jedną rzeczą: ogromną piramidą z obcego metalu, rozbrzmiewającą sekretным imieniem waszego bóstwa.
- 4 Gang zbirów zmagają się z poważnym problemem mistycznej natury zesłanym przez rywali. Wynajmują was, aby położyć temu kres.
- 5 Błogosławione monety wkładane w usta zmarłym pozwalają duchom powracać nawet po interwencji Strażników Dusz. Kto to robi? W jaki sposób?
- 6 Wasze ołtarze rozpadają się, a artefakty pękają. Dajcie świadectwo prawdziwej wiary lub utracie wszelką nadzieję.

Dla każdej z powyższych okazji rozważcie Konsekrację, Ofiarę, Przejęcie lub Przepowiadnię. Aby zmienić nieco okazję lub dodać do niej kolejne elementy, rzuć na tabelę generowania skoku znajdujące się na stronach 308–309.

OPRYCHY

Najemnicy i zakapiory

Niektóre szajki snują plany, inne węższą dookoła, kolejne wikłają się w dziwne praktyki. Wy natomiast bijecie po mordach. Pięści i noże są wszystkim, czego potrzebujecie.

Gdy gracie Oprychami, otrzymujecie pd za skuteczne dokonanie mordobicia, wymuszenia, sabotażu lub napadu rabunkowego.

Czy jesteście brutalnymi zakapiorami, cwanyimi ostrzami do wynajęcia, a może bezwzględnyimi gangsterami?

POCZĄTKOWE ULEPSZENIA

- ♦ **Kohorta:** Gang, typ **ZBIRY**.
- ♦ **Trening:** **SPRAWNOŚĆ**.

TERENY ŁOWIECKIE

Wybierzcie preferowany rodzaj operacji:

- ♦ **Sabotaż:** Zaszkodzenie przeciwnikowi przez zniszczenie czegoś.
- ♦ **Starcie:** Pokonanie wroga lub wrogów przytłaczającymi siłami.
- ♦ **Napad:** Szybki i brutalny rabunek z bronią w rękę.
- ♦ **Wymuszenie:** Zagrożenie przemocą, jeśli nie zostaniecie opłaceni.

KONTAKTY

- ♦ **Meg,** wojownicza podziemnego kręgu. *Być może trenerka lub znajoma od wymuszeń?*
- ♦ **Conway,** Błękitny Płaszcz. *Być może wasz informator w Straży Miejskiej?*
- ♦ **Keller,** kowal. *Być może wasz dostawca uzbrojenia?*
- ♦ **Tomas,** konsyliarz. *Być może byli zakapior po zmianie zawodu?*
- ♦ **Walker,** zarządca oddziału więziennego. *Być może zleceniodawca, często nadający brudną robotę?*
- ♦ **Lutes,** właściciel gospody. *Być może dobre źródło nowin i plotek?*

ULEPSZENIA OPRYCHÓW

- ♦ **Elitarni Włóczędzy:** Wszystkie wasze kohorty Włóczęgów otrzymują +1k do rzutów na jakość związanych z właściwymi dla nich akcjami.
- ♦ **Elitarne Zbiry:** Wszystkie wasze kohorty Zbirów otrzymują +1k do rzutów na jakość związanych z właściwymi dla nich akcjami.
- ♦ **Kontakty w Żelaznym Haku:** W więzieniu poziom waszego Kręgu liczy się, jakby był o +1 wyższy. *Dotyczy to wszystkich kwestii związanych z Kręgiem podczas pobytu w więzieniu, także rzutu na odsiadkę (patrz strona 150).*
- ♦ **Sprzęt Oprychów:** Każdy z was otrzymuje 2 darmowe punkty obciążenia do wykorzystania na broń lub pancerz. *Na przykład: możesz nosić pistolet i miecz oraz normalny pancerz bez wydawania punktów obciążenia.*
- ♦ **Twardziele:** Każdy BG otrzymuje +1 kratkę **TRAUMY**. Aby ją odblokować, należy zapłacić trzy ulepszenia, a nie jedno. *Dzięki temu BG, który otrzymał wcześniej 4 TRAUMĘ, może powrócić do gry.*

ROSZCZENIA OPRYCHÓW

KOSZARY	TEREN	ZASTRASZENI MIESZKAŃCY	INFORMA- TORZY	WYMUSZENIA HARACZU
PODZIEMNY KRĄG	TEREN	KRYJÓWKA	TEREN	TEREN
SZPITAL	ZASTRASZONE BŁĘKITNE PŁASZCZE	ULICZNY PASER	MAGAZYNY	WSPÓLNICY W BŁĘKITNYCH PŁASZCZACH

INFORMATORZY: Otrzymujecie +1k do zbierania informacji dotyczących skoku. Wasze oczy i uszy na ulicy zawsze szukają nowych celów.

KOSZARY: Wasze kohorty **Zbirów** otrzymują +1 do skali. Dodatkowe pomieszczenia oznaczają większą liczbę członków gangu.

MAGAZYNY: Otrzymujecie +1k do rzutów na nabycie aktywów. Macie miejsce, w którym możecie przechowywać wszelkie łupy wpadające wam w ręce po wykonanej robocie. Zdobyte bywają użyteczne same w sobie lub możecie je wymienić na coś, co jest wam potrzebne.

PODZIEMNY KRĄG: Podczas przestoju rzucicie liczbą kości równą waszemu Kręgowi. Otrzymujecie liczbę **DUKATÓW** równą najwyższemu wynikowi pomniejszonemu przez wasz **PRZYPAŁ**. Miejscowi kochają przegrywać ciężką zarobioną wypłatę, obstawiając organizowany przez was krwawy sport.

SZPITAL: Otrzymujecie +1k do rzutów na leczenie. Szpital wyposażony jest również w łóżka na potrzeby długiej rekonwalescencji.

ULICZNY PASER: Otrzymujecie +2 **DUKATY** do każdego łupu ze skoków wymierzonych w cele z niższych sfer. Prawdziwy ekspert potrafi znaleźć skarby w śmieciach zrabowanych biedakom.

WSPÓLNICY W BŁĘKITNYCH PŁASZCZACH: Otrzymujecie +1k do rzutów na wejście dotyczących planów opartych na napadzie. Okoliczny patrol chętnie wam pomoże.

WYMUSZENIA HARACZU: W dowolnym momencie przestoju rzucicie liczbą kości równą Kręgowi. Otrzymujecie liczbę **DUKATÓW** równą najwyższemu wynikowi pomniejszonemu przez **PRZYPAŁ**. Właściciele niektórych lokali na waszym terytorium są przerażeni i z chęcią zapłacą za „ochronę”.

ZASTRASZENI MIESZKAŃCY: Otrzymujecie +2 **DUKATY** do łupu ze skoków, podczas których dochodzi do starcia lub wymuszeń. Przerażeni miejscowi płacą wam daninę, gdy w kogoś uderzacie. Nie chcą być następnym celem.

ZASTRASZONE BŁĘKITNE PŁASZCZE: Otrzymujecie -2 **PRZYPAŁU** na skok. Prawo nie chce z wami zadzierać i woli odwrócić wzrok.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI OPRYCHÓW

NIEBEZPIECZNI

Każdy BG może dodać +1 kropkę do wartości **DEMOLOWANIA**, **POLOWANIA** lub **WOJOWANIA** (maksymalna wartość akcji wynosi 3 punkty).

Każdy gracz może wybrać dowolną akcję (nie musicie wszyscy wybierać tej samej).

Jeśli wybieriecie tę zdolność podczas tworzenia bohaterów i szajki, zastąpi ona normalny początkowy limit wartości danej akcji.

BRACIA KRWI

Kiedy walczyacie razem ze swoimi kohortami, otrzymują one +1k do rzutów na **pracę zespołową** (przygotowanie i akcje grupowe). Wszystkie kohorty otrzymują za darmo typ **Zbiry** (jeśli już go mają, dodajcie im inny, dowolny typ).

Jeśli macie ulepszenie Elitarne Zbiry, jego działanie sumuje się z tą zdolnością. Zatem, jeśli macie gang Adeptów oraz ulepszenie Elitarne Zbiry, a następnie wykupicie Braci krwi, wasi Adepti dostaną typ Zbiry i +1k do rzutów podczas wykonywania akcji właściwych dla Zbirów.

Zdolność może doprowadzić do zaistnienia gangu o trzech przypisanych doń typach, omijając tym samym normalne maksimum wynoszące dwa.

POTWORY

Strach jest równie dobry, jak szacunek. Możecie traktować każdy **POZIOM OBŁAWY** tak, jakby był **terenem**.

*Maksymalny **POZIOM OBŁAWY** wynosi 4. Minimalny koszt **REP**, aby podnieść Krąg szajki, zawsze wynosi 6, niezależnie od tego, jak dużo terenu kontrolujecie (dzięki tej zdolności lub z innych przyczyn).*

PSY WOJNY

Kiedy wasza szajka znajduje się w stanie wojny (–3 do statusu u danej frakcji), nie otrzymuje –1 do kontroli, a BG nadal mają po dwie akcje przestoju zamiast jednej.

RAZEM Z DRZWIAMI

Kiedy realizujecie plan oparty na napadzie, otrzymujecie +1k do **rzutów na wejście**.

Zdolność ma zastosowanie, gdy celem jest zaatakowanie wrogów. Nie stosuje się jej jednak do innych operacji, w których może dojść do walki.

SPONSOR

Kiedy zwiększacie **Krąg** szajki, płaciec tylko połowę kosztu w **DUKATACH**.

Kto jest waszym sponsorem? Dlaczego wam pomaga?

WYKUCI W OGIU

Każdy z BG został zahartowany przez jakieś okrutne doświadczenie. Otrzymujecie +1k do **rzutów na odpieranie**.

Zdolność dotyczy wyłącznie BG należących do szajki i nie działa na kohorty.

OKAZJE DLA OPRYCHÓW

- 1 Jubiler otworzył w okolicy sklep. Jest tam sporo fajnych błyskotek do złupienia.
- 2 Miejscowy kupiec rozpowiada wszystkim, że „nigdy nie ulega zbirom” i nakłania innych, aby robili podobnie. Ludzie zaczynają go słuchać.
- 3 Rybak znad kanału chce zniszczyć łodzie konkurenta.
- 4 Właściciel gospody ponosi straty z powodu nocnych bójek i chce położyć im kres.
- 5 Gorzelnia wyrzuca na bruk wszystkich skowlańskich robotników i nie chce im zapłacić za przepracowany czas. Skowłanie koczują przed zakładem i domagają się sprawiedliwości.
- 6 Grupa kupców szuka najemników, którzy rozwiążą problem opłat wymuszanych przez okoliczny gang.
- 1 Błękitne Płaszczce rozstawiły punkty obserwacyjne i kontrolne, by rewidować ludzi w poszukiwaniu broni i wyrobić normę aresztowań.
- 2 Rada miejska poszukuje łamaczy nóg, aby raz na zawsze skończyć z ruchem związkowym wśród robotników portowych.
- 3 Szlachcic zatrudnił małą prywatną armię, aby z jakiegoś powodu strzegła jego posiadłości. Zapewne ma tam coś wartej ochrony...
- 4 Iskrownicy budują głośną, brzęczącą maszynę w wieży stojącej naprzeciwko zasiedlonej kamienicy. Mieszkańcy są wściekli na hałas i dym.
- 5 Żelazny Hak zatrudnia twardzieli, aby zapewнили ochronę ekspedycji wyruszającej na martwe ziemie. Wszyscy członkowie wyprawy są skazańcami z cel śmierci.
- 6 Skowlańscy żołnierze przejęli uzbrojony okręt marynarki wojennej i napadają na jednostki pływające po kanale.
- 1 Konkurencyjny gang trzyma łupy w swojej kryjówce bez żadnej ochrony. Bandziory są przekonane, że ich przerażająca reputacja zniechęci potencjalnych rabusiów.
- 2 W okolicy pojawiła się grupa samowolnych stróżów prawa. Bierze na buty każdego, kogo uzna za „przestępcę ścierwo”.
- 3 Bezwzględny gang terroryzuje dzielnicę, bezkarnie dokonuje napadów i wyzywa wszystkich do stawienia mu czoła.
- 4 Horda opustoszałych grasuje w podziemnych kanałach, topiąc nieuważnych i terroryzując okolicę, osłabiając przez to handel oraz obrót słabościami.
- 5 Właściciel szulerni potrzebuje szajki, która przykładowie zajmie się hazardzistą unikającym spłacenia dużego długu.
- 6 W Doskvol pojawił się łowca wampirów i właśnie szuka współpracowników.

Dla każdej z powyższych okazji rozważcie Starcie, Wymuszenie, Sabotaż lub Napad. Aby zmienić nieco okazję lub dodać do niej kolejne elementy, rzuć na tabelę generowania skoku znajdujące się na stronach 308–309.

PRZEMYTNICY

Przewoźnicy kontrabandy

Zakazane towary to żywotne soki Doskvol, zarówno dla konsumentów, jak i dla tych, którzy czerpią korzyści z ich opodatkowania i kryminalizacji. Przemytncicy utrzymują miasto przy życiu.

Gdy gracie Przemytnikami, otrzymujecie pđ za przeprowadzenie operacji przemytnczej lub pozyskanie nowych klientów bądź źródeł kontrabandy. Zamiast terenów łowieckich macie **rodzaje ładunków**, których używacie w swojej działalności.

Jaki rodzaj kontrabandy przewozicie? Czy macie jakieś zasady, co możecie zabrać, a czego nigdy nie tkniecie?

POCZĄTKOWE ULEPSZENIA

- ♦ **Pojazd:** Łódź lub powóz.
- ♦ **Trening:** **SPRAWNOŚĆ**.

RODZAJE ŁADUNKÓW

Wybierzcie preferowany rodzaj ładunku:

- ♦ **Kontrabanda:** Wysoko opodatkowane towary luksusowe, narkotyki, zakazane dzieła sztuki itd.
- ♦ **Pasażerowie:** Ludzie lub żywy inwentarz przewożony w tajemnicy.
- ♦ **Tajemny/dziwny:** Esencje duchowe, duchy, materiały okultystyczne.
- ♦ **Uzbrojenie:** Broń palna zastrzeżona dla wojska, ciężkie uzbrojenie, materiały wybuchowe.

KONTAKTY

- ♦ **Elynn**, dokerka. *Być może przyjaciółka, która pomoże uporać się z przekłętą cesarską biurokracją?*
- ♦ **Rolan**, handlarz narkotykami. *Być może klient z szerokimi powiązaniami w półświatku?*
- ♦ **Sera**, handlarka bronią. *Być może dostawczyni z dojsciem do wojskowych?*
- ♦ **Nyelle**, handlarka duszami. *Być może dostawczyni jednego z najdziwniejszych towarów?*
- ♦ **Decker**, anarchista. *Być może potrzebuje nielegalnych narzędzi rewolucji?*
- ♦ **Esme**, właścicielka gospody. *Być może dobre źródło nowin i plotek?*

ULEPSZENIA PRZEMYTNIKÓW

- ♦ **Barka:** Dodajcie cechę **mobilność** do waszej kryjówki. Możecie przenieść siedzibę do nowej lokalizacji, używając do tego celu aktywności przestoju.
- ♦ **Elitarni Włóczędzy:** Wszystkie wasze kohorty Włóczęgów otrzymują +1k do rzutów na jakość związanych z właściwymi dla nich akcjami.
- ♦ **Kamuflaż:** Wasze pojazdy są dokładnie ukryte, kiedy z nich nie korzystacie. Stapiają się z otoczeniem i stają jego częścią lub wyglądają niczym niegodne uwagi pojazdy cywilne (wasz wybór).
- ♦ **Pojazd:** Wszyscy przemytncicy rozpoczynają grę z pojazdem. Kiedy zostanie on ulepszony (dwie kratki), otrzymuje również **pancerz**.
- ♦ **Sprzęt przemytncików:** Dwa z niesionych przez każdego z was przedmiotów są doskonale ukryte i nie mają kosztu obciążenia. *Na przykład: możesz nieść jeden ładunek kontrabandy i pistolet, oba doskonale ukryte nawet przed dokładnym przeszukaniem.*
- ♦ **Zrównoważeni:** Każdy BG otrzymuje +1 **kratkę stresu**. Aby ją odblokować, należy zapłacić trzy ulepszenia, a nie jedno.

ROSZCZENIA PRZEMYTNIKÓW

TEREN	POBOCZNY INTERES	PASER DÓBR LUKSUSOWYCH	GNIAZDO ROZPUSTY	GOSPODA
STAROŻYTNA BRAMA	TEREN	KRYJÓWKA	TEREN	TEREN
TAJEMNE ŚCIEŻKI	INFORMATORZY	FLOTA	TAJNA OPERACJA	MAGAZYNY

FLOTA: Wasze kohorty wyposażone są w pojazdy. Każda z kohort ma własny pospolity pojazd o jakości równej Kręgowi waszej szajki.

GNIAZDO ROZPUSTY: W dowolnym momencie przestoju rzućcie liczbą kości równą Kręgowi. Otrzymujecie liczbę **DUKATÓW** równą najwyższemu wynikowi pomniejszonemu przez **PRZYPAŁ**.

GOSPODA: Na jej terenie otrzymujecie **+1k** do **BRATANIA** i **PRZEKONYWANIA**. Nieco alkoholu i przyjazna rozmowa mogą wiele zdziałać.

INFORMATORZY: Otrzymujecie **+1k** do zbierania informacji dotyczących skoku. Wasze oczy i uszy na ulicy zawsze szukają nowych celów.

MAGAZYNY: Otrzymujecie **+1k** do rzutów na **nabycie aktywów**. Macie miejsce, w którym możecie przechowywać wszelkie przedmioty i zapasy zgromadzone podczas przemytniczych wypraw. Mogą być one użyteczne same w sobie lub możecie je wymienić na coś, co jest wam potrzebne.

PASER DÓBR LUKSUSOWYCH: Otrzymujecie **+2 DUKATY** do **łupu** ze skoków wymierzonych w cele z wyższych sfer. Opchnięcie gorących luksusowych fantów wymaga niezłego oka i dobrych kontaktów.

POBOCZNY INTERES: W dowolnym momencie podczas przestoju rzućcie liczbą kości równą waszemu Kręgowi. Otrzymujecie liczbę **DUKATÓW** równą najwyższemu wynikowi pomniejszonemu przez wasz **PRZYPAŁ**. Co to za legalny biznes? W jaki sposób w tajemnicy odbieracie pieniądze?

TAJEMNE ŚCIEŻKI: Otrzymujecie **+1k** do **rzutów na wejście** dla planów opartych na **transporcie**. Możecie mieć dostęp do dawno zapomnianych podziemnych kanałów, mrocznych uliczek zwykle skrytych pod gruzami lub innych, wybranych przez was tras.

TAJNA OPERACJA: Otrzymujecie **−2** do **PRZYPAŁU** na skok. Jaka jest wasza przykrywka? Od kogo ją pozyskaliście?

STAROŻYTNA BRAMA: Bezpieczne przejście przez martwe ziemie. Kiedy opuszczacie przez nią miasto, duchy martwych ziem pozostawiają was w spokoju, chyba że je sprowokujecie.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI PRZEMYTNIKÓW

NICZYM CZŁONEK RODZINY

Stwórzcie jeden ze swoich pojazdów na zasadach tworzenia kohorty (użyjcie wad i zalet z poniższej listy). Jego **jakość** równa jest Kręgowi waszej szajki +1. Pojazd może wykonywać **akcje drużynowe** (używając do rzutów swojej jakości). Nie może przeprowadzić akcjom grupowym, lecz może w nich uczestniczyć.

ZALETY POJAZDU

- ♦ **Prosty:** Pojazd można łatwo naprawić. Podczas przestoju usunięcie z niego wszystkie krzywdy.
- ♦ **Sterowny:** Pojazd łatwo się prowadzi. Rozważcie to jako **pomoc** podczas trudnych manewrów.
- ♦ **Wytrzymały:** Pojazd działa nawet wtedy, gdy jest **złamany**.

WADY POJAZDU

- ♦ **Kosztowny:** Utrzymanie pojazdu kosztuje 1 **DUKATA** na fazę przestoju.
- ♦ **Wybredny:** Pojazd ma swoje kaprysy, których naturę rozumie tylko jedna osoba. Kiedy nie jest obecna podczas jazdy, pojazd otrzymuje **-1 do jakości**.
- ♦ **Wyróżniający się:** Łatwo go zapamiętać. Otrzymujecie +1 do **PRZYPAŁU**, kiedy używacie pojazdu podczas skoku.

DŹWIGNIA

Wasza szajka zaopatruje inne frakcje w nielegalne dobra i jej sukces jest dla nich korzystny. Gdy otrzymujecie **REP**, zwiększcie ją dodatkowo o +1 punkt.

DUCHOWI PODRÓŹNICY

Dzięki ciężko zdobytemu doświadczeniu lub rytuałowi okultystycznemu wszyscy członkowie szajki są odporni na opętanie przez duchy. Mogą jednak z własnej woli „nieść” w swoim ciele duchowego pasażera.

Co musisz uczynić, aby „nieść” ducha? Czy duch musi się na to zgodzić, czy też możesz go uwięzić za pomocą tej zdolności?

RENEGACI

Każdy BG może dodać +1 punkt do wartości **PRZEMYKANIA**, **WOJOWANIA** lub **WYRAFINOWANIA** (maksymalna wartość akcji wynosi 3 punkty).

Każdy gracz może wybrać dowolną akcję (nie musicie wszyscy wybierać tej samej). Jeśli wybierze tę zdolność podczas tworzenia bohaterów i szajki, zastąpi ona normalny początkowy limit wartości danej akcji.

ROZBÓJNICY

Kiedy wdajecie się w konflikt, znajdując się w pojeździe, otrzymujecie +1 do **efektu** za prędkość i uszkodzenia powodowane przez pojazd. Wasz pojazd otrzymuje **pancerz**.

Jeśli pojazd ma już pancierz, zdolność zapewnia mu dodatkową kratkę pancerza.

SPACER PO MIEŚCIE

Podczas **przestoju** otrzymujecie **-1 do PRZYPAŁU**. Kiedy wasz **PRZYPAŁ** wynosi 4 lub mniej, otrzymujecie **+1k** do oszukiwania ludzi, gdy udajecie zwykłych obywateli miasta.

WSZYSTKIE RĘCE NA POKŁAD

Podczas **przestoju** jedna z **kohort** może wykonać dla szajki aktywność przestoju: **na-bycie aktywów**, zredukowanie **PRZYPAŁU** lub pracę nad **projektem długofalowym**.

OKAZJE DLA PRZEMYŃNIKÓW

KONTRABANDA/TOWAR

1	Skowlańscy bojownicy potrzebują zaopatrzenia dla kampanii ataków terrorystycznych wymierzonych w instytucje miejskie.	1	Zbiegli więźniowie, szpieczy (towar zakazany)
2	Działacze związkowi chcą uzbroić pracowników fabryki przed ogłoszeniem strajku.	2	Pracownicy uciekający przed zakończeniem umowy (towar zakazany)
3	Wielka wojna gangów stworzyła duże zapotrzebowanie na broń palną zastrzeżoną dla wojska oraz ciężkie uzbrojenie.	3	Czart lub niebezpieczny artefakt (towar zakazany)
4	Wygnany szlachcic, snujący się po slumsach, ma nagłą i pilną potrzebę powrotu do domu, której naturę zachowuje dla siebie.	4	Powstańcy lub anarchiści (towar zakazany)
5	Poławiacz lewiatanów miał kilka nieudokumentowanych przerw w rejsie. Spotkajcie się z nim poza miastem i przewieźcie kilka rzeczy za plecami służb Dосkvol.	5	Uchodźcy lub imigranci (ograniczony dostęp)
6	Spadkobierczyni majątku pragnie opuścić miasto, aby spotkać się z zakazanym obiektem swoich uczuć. Jeśli sprawicie, że będzie to wyglądało na porwanie, podzieli się z wami okupem.	6	Szlachcic poszukujący dyskretnego transportu
1	Rada miejska zakazała uprzednio legalnego produktu.	1	Wyśmienity tytoń, whisky, itd. (wysoki podatek)
2	Ucieczka więźniów z Żelaznego Haka oznacza, że wielu zbiegów będzie próbowało wydostać się z miasta.	2	Dobra luksusowe: jedwabie, przyprawy (wysoki podatek)
3	Za niewielką opłatą Błękitny Płaszcz pomoże wam nabyć pojazd skonfiskowany innemu gangowi.	3	Żywy inwentarz lub niebezpieczne zwierzęta (dystrybucja kontrolowana)
4	„Nowo odkryta” przyprawa z Tycheros została oficjalnie zakazana. Oczywiście wszyscy jej pragną.	4	Medykamenty, artykuły alchemiczne (dystrybucja kontrolowana)
5	Szlak został zamknięty dla ruchu (oraz kontroli Błękitnych Płaszcz) z powodu: <i>groźby zaważenia, dziwnych wydarzeń, toksycznego oparu lub pożaru.</i>	5	Wojskowe uzbrojenie (dystrybucja kontrolowana)
6	Organizacja przestępcza potrzebuje przeszmugłować broń do Żelaznego Haka, aby przejąć kontrolę nad blokiem więziennym.	6	Narkotyki (wysoki podatek)
1	Kult chce przeszmugłować poza miasto spaconego przez demony „wybrańca” – tuż pod nosem Strażników Dusz.	1	Poufne dokumenty (dystrybucja kontrolowana)
2	Starożytny artefakt został zauważony na zewnątrz barier ochronnych i uczeni potrzebują mieć go w mieście na wczoraj. Oczywiście dla dobra nauki.	2	Zakazane dzieła sztuki, treści wywrotowe (dystrybucja kontrolowana)
3	Dzielnica została objęta kwarantanną z powodu plagi duchów lub zarazy. Mieszkańcy potrzebują podstawowego zaopatrzenia, a przede wszystkim symboli ochronnych odstrasżających duchy.	3	Przyrządy lub dokumenty tajemne (towar zakazany)
4	Klient życzy sobie, abyście przez dwa dni bez przerwy przemierzali się po mieście, niosąc dziwny pakunek. Nie zatrzymujcie się, gdyż może się to bardzo źle skończyć.	4	Technologia elektroplazmowa (dystrybucja kontrolowana)
5	Z pociągu wykolejonego na martwych ziemiach można uratować sporo towaru. Być może także kilku pasażerów.	5	Niestabilne materiały alchemiczne i wybuchowe (towar zakazany)
6	Przestępstwa pewnego szlachcica sprawiły, że jego aktywa zostały zamrożone. Należący do niego pełen towaru lewiatanowiec ma zakaz przybijania do portu.	6	Esencje duchowe (dystrybucja kontrolowana)

Dla każdej z powyższych okazji rozważcie Tajemny/Dziwny, Broń, Kontrabandę lub Pasażerów. Aby zmienić nieco okazję lub dodać do niej kolejne elementy, rzuć na tabelę generowania skoku znajdujące się na stronach 308–309.

ZABÓJCY

Mordercy do wynajęcia

Jesteście profesjonalnymi zabójcami, a śmierć to wasz sposób zarabiania na życie. W Zmierzchomurzu oznacza to dodatkowe problemy powodowane przez dzwony dusz i żadne zemsty duchy. Bądźcie przygotowani!

Gdy gracie Zabójcami, otrzymujecie pd za skuteczne spowodowanie czyjegoś wypadku lub zniknięcia, dokonanie morderstwa lub wyłudzenie okupu.

Czy macie jakieś skrupuły; jeśli chodzi o to, kogo jesteście gotowi zabić? A może każdy jest potencjalnym celem?

POCZĄTKOWE ULEPSZENIA

- ♦ **Trening: SPRAWNOŚĆ.**
- ♦ **Trening: WNIKLIVOŚĆ.**

TERENY ŁOWIECKIE

Wybierzcie preferowany rodzaj operacji:

- ♦ **Morderstwo:** Oczywiście zabójstwo, które wysyła czytelny przekaz.
- ♦ **Okup:** Porwanie i żądanie zapłaty za zwolnienie uprowadzonych.
- ♦ **Wypadek:** Morderstwo bez śladów wskazujących na celowe działanie.
- ♦ **Zniknięcie:** Ofiara znika bez śladu.

KONTAKTY

- ♦ **Trev,** szef gangu. *Być może tego gangu, który pomógł rozkręcić waszą szajkę?*
- ♦ **Lydra,** pośredniczka. *Być może działa jako łączniczka w kontaktach z waszymi klientami?*
- ♦ **Irimina,** bezwzględna arystokratka. *Być może sponsorka waszej szajki?*
- ♦ **Karlos,** łowca nagród. *Być może źródło nielegalnej rządowej „mokrej roboty”?*
- ♦ **Exeter,** Strażnik Dusz. *Być może wasz informator i podwójny agent?*
- ♦ **Sevoy,** magnat kupiecki. *Być może wasz kontakt z bogatymi klientami?*

ULEPSZENIA ZABÓJCÓW

- ♦ **Elitarni Skradacze:** Wszystkie wasze kohorty Skradaczy otrzymują +1k do rzutów na jakość związanych z właściwymi dla nich akcjami.
- ♦ **Elitarne Zbiry:** Wszystkie wasze kohorty Zbirów otrzymują +1k do rzutów na jakość związanych z właściwymi dla nich akcjami.
- ♦ **Kontakty w Żelaznym Haku:** W więzieniu poziom waszego Kręgu liczy się, jakby był o +1 wyższy. *Dotyczy to wszystkich kwestii związanych z Kręgiem podczas pobytu w więzieniu, także rzutu na odsiadkę (patrz strona 150).*
- ♦ **Sprzęt zabójców:** Każdy z was otrzymuje 2 darmowe punkty obciążenia do wykorzystania na broń lub sprzęt. *Na przykład: możesz nosić pistolet (broń) i narzędzia włamywacza (sprzęt) bez wydawania punktów obciążenia.*
- ♦ **Twardziele:** Każdy BG otrzymuje +1 kratkę **TRAUMY**. Aby ją odblokować, należy zapłacić trzy ulepszenia, a nie jedno. *Dzięki temu BG, który otrzymał wcześniej 4 TRAUMĘ, może powrócić do gry.*

ROSZCZENIA ZABÓJCÓW

SALE TRENINGOWE	GNIAZDO ROZPUSTY	MACHER	INFORMA- TORZY	FERMA ŚLUZIC
TROFEA OFIAR	TEREN	KRYJÓWKA	TEREN	TAJNA OPERACJA
WYMUSZENIA HARACZU	SZPITAL	POŚLANIEC	FALSZYWE TOŻSAMOŚCI	REJESTRY MIEJSKIE

FALSZYWE TOŻSAMOŚCI: Otrzymujecie +1k do rzutów na wejście dotyczących planów opartych na **interakcjach społecznych** lub **podstępie**. *Falszywe tożsamości pomagają zmylić wrogów.*

FERMA ŚLUZIC: Kiedy po skoku, który wymagał morderstwa, **zmniejszacie PRZYPAŁ** podczas przestoju, otrzymujecie +1k do rzutu oraz cichą i wygodną metodę pozbywania się zwłok po robocie.

GNIAZDO ROZPUSTY: W dowolnym momencie przestoju rzućcie liczbą kości równą Kręgowi. Otrzymujecie liczbę **DUKATÓW** równą najwyższemu wynikowi pomniejszonemu przez **PRZYPAŁ**.

INFORMATORZY: Otrzymujecie +1k do zbierania informacji dotyczących skoku. *Wasze oczy i uszy na ulicy zawsze szukają nowych celów.*

MACHER: Otrzymujecie +2 **DUKATY** do **łupu** ze skoków dotyczących klientów z niższych sfer. *Ten niezwykle szanowany agent pomoże uzyskać wyższy zarobek u biedniejszej klienteli.*

POŚLANIEC: Otrzymujecie +2 **DUKATY** do **łupu** ze skoków dotyczących klientów z wyższych sfer. *Ten dobrze ustosunkowany kontakt pomoże uzyskać wyższy zarobek u bogatej klienteli.*

REJESTRY MIEJSKIE: Otrzymujecie +1k do rzutów na wejście dla **ostrożnych** planów. *Możecie skorzystać z planów architektonicznych i innych dokumentów, aby określić dogodną drogę do celu.*

SALE TRENINGOWE: Wasze kohorty **Skradaczy** otrzymują +1 do **skali**. *Dodatkowy trening pozwala im walczyć tak, jakby były większymi gangami.*

SZPITAL: Otrzymujecie +1k do rzutów na leczenie. *Szpital wyposażony jest również w łóżka na potrzeby długiej rekonwalescencji.*

TAJNA OPERACJA: Otrzymujecie -2 do **PRZYPAŁU** na skok. *Przykrywką oficjalnej operacji pomaga uniknąć przypału ze strony stróżów prawa.*

TROFEA OFIAR: Otrzymujecie +1 do **REP** za każdy skok. *Wieść o waszej makabrycznej „kolekcji” rozniosła się po ulicach – zuchwałość szajki zwiększa reputację w półświatku.*

WYMUSZENIA HARACZU: W dowolnym momencie przestoju rzućcie liczbą kości równą Kręgowi. Otrzymujecie liczbę **DUKATÓW** równą najwyższemu wynikowi pomniejszonemu przez **PRZYPAŁ**. *Właściciele niektórych lokali na waszym terytorium są przerażeni i z chęcią zapłacą za „ochronę”.*

SPECJALNE ZDOLNOŚCI ZABÓJCÓW

ŚMIERTELNIE GROŹNI

Każdy BG może dodać +1 kropkę do wartości **POLOWANIA**, **PRZEMYKANIA** lub **WOJOWANIA** (maksymalna wartość akcji wynosi 3 punkty).

Każdy gracz może wybrać dowolną akcję (nie musicie wszyscy wybierać tej samej).

Jeśli wybieriecie tę zdolność podczas tworzenia bohaterów i szajki, zastąpi ona normalny początkowy limit wartości danej akcji.

BEZ ŚLADÓW

Kiedy staracie się, aby operacja przebiegła cicho lub by coś wyglądało na wypadek, otrzymujecie połowę wartości **REP** celu (zaokrągloną w górę) zamiast zera. Kiedy kończycie fazę przestoju z **PRZYPAŁEM** równym zero, otrzymujecie +1 do **REP**.

Wielu klientów preferuje rozwiązywanie problemów po cichu. Ta zdolność nagradza was za nierobienie niepotrzebnego hałasu.

DRAPIEŹCY

Kiedy jesteście ostrożni lub używacie podstępów, aby popełnić morderstwo, otrzymujecie +1k do rzutu na wejście.

Ta zdolność ma zastosowanie, gdy celem jest morderstwo. Nie można jej użyć podczas innych ostrożnych lub podstępnych operacji, podczas których ktoś zostaje zabity.

KRUCZY WOAL

Dzięki ciężko zdobytemu doświadczeniu lub rytuałowi okultystycznemu wasze działania ukryte są przed wzrokiem trupich kruków. Nie otrzymujecie dodatkowego **PRZYPAŁU**, kiedy zabijecie kogoś podczas skoku.

Krematoryjne dzwony milczą, gdy członek waszej szajki pozbawi kogoś życia. Czy macie jakiś „rytuał przynależności”, który przekazuje ów talent innym?

SPONSOR

Kiedy zwiększacie **Krąg** szajki, płacie tylko połowę kosztu w **DUKATACH**.

Kto jest waszym sponsorem? Dlaczego wam pomaga?

WYPALENIE DUSZY

Dzięki ciężko zdobytemu doświadczeniu lub rytuałowi okultystycznemu znacie metody tajemne pozwalające w momencie zadawania śmierci zniszczyć duszę ofiary. Przyjmij 3 **stresu**, aby skupić elektroplazmową energię pola duchowego i zdeintegrować ducha oraz ciało ofiary w deszczu rozżarzonych węgielków.

Ta zdolność uaktywnia się w chwili śmierci ofiary (przyjmij 3 stresu lub strać okazję do użycia zdolności). Można ją uruchomić wyłącznie przez zadanie śmiertelnego ciosu. Niektóre bardzo potężne istoty nadprzyrodzone bądź cele objęte specjalną ochroną mogą być odporne lub niewrażliwe na jej działanie.

ŻMIJE

Kiedy kupujecie lub wytwarzacie truciznę, otrzymujecie +1 poziom do rezultatu rzutu. Gdy stosujecie truciznę, jesteście dobrze przygotowani, aby się przed nią ochronić.

Odporność na truciznę trwa przez cały skok aż do następnego przestoju.

OKAZJE DLA ZABÓJCÓW

- 1 Dwa zwaśnione rody szlacheckie sięgają po płatnych morderców.
- 2 Tracący na znaczeniu ród szlachecki chce wyrzucić zemstę na swoich wrogach.
 - 3 Zrozpaczony moźny bądź można chce podczas formalnego pojedynku wyrzucić zemstę na mordercy swojego dziecka.
 - 4 Szlachcic chce wyeliminować przed następnym polowaniem rywalizującego z nim kapitana poławiaczy lewianów.
 - 5 Szlachcic chce zapewnić sobie intratne małżeństwo – zabijcie drugiego konkurenta.
 - 6 Jedna z frakcji półświatka wzięła szlachcica na cel. Jest on gotów sporo zapłacić za wyeliminowanie szefa gangu. Klient nie zdaje sobie sprawy z konsekwencji.
 - 1 Na przywódcy grupy przestępczej ciąży poważne zarzuty, a aspirantów nie da się przekupić. Zabijcie świadków.
 - 2 Nowy radca miejski wymusza bardzo wysokie łapówki za odwracanie wzroku. Taniej będzie go zabić. Otrzymujecie kilka ofert od różnych gangów.
 - 3 Trzy walczące ze sobą uliczne gangi chcą nająć płatnych morderców.
 - 4 Potężny szef grupy przestępczej cieszy się bezpieczeństwem w kontrolowanym przez siebie oddziale więziennym. Jego rywal chce, abyście dostali się tam i go wykończyli.
 - 5 Ostatni pozostały przy życiu członek jednej z frakcji półświatka pragnie zemsty.
 - 6 Członek jednej z frakcji półświatka uciekł z zawartością skarbca organizacji. Znajdźcie tę osobę i zabijcie – niech będzie to dobra lekcja dla innych.
 - 1 Dwa rywalizujące ze sobą domy kupieckie pragną nasłać na konkurencję płatnych morderców.
 - 2 Agent wywiadu zidentyfikował kluczowego urzędnika Doskvol, którego śmierć przysłuży się pewnym zagranicznym interesom.
 - 3 Kult potrzebuje serii ściśle określonych, dziwacznych morderstw, które przysłużą się jego mrocznym obrzędom.
 - 4 Odrzucona kochanka chce śmierci byłego partnera (oraz zgładzenia jego nowej miłości).
 - 5 Kilka biednych rodzin oferuje wam swoje oszczędności, abyście zgładzili okrutnego kierownika warsztatu.
 - 6 Dziwnie świadomy duch doprowadzi was do swojego mordercy, a po wywarciu zemsty – do ukrytego skarbu.

Dla każdej z powyższych okazji rozważcie Wypadek, Zniknięcie, Morderstwo lub Okup. Aby zmienić nieco okazję lub dodać do niej kolejne elementy, rzuć na tabelę generowania skoku znajdujące się na stronach 308–309.



ROZDZIAŁ 4

SKOK

Morderstwa na zlecenie, brutalne wymuszenia, mroczne rytuały, nielegalne transakcje, przemyt, kradzież pod osłoną nocy – oto wyczyny łotrów ze Zmierzchomurza. Tylko to zostało ludziom zepchniętym na społeczny margines i pozbawionym przywilejów skorumpowanych i drapieżnych elit.

Gramy w *Ostrza w mroku*, aby dowiedzieć się, czy początkująca szajka łotrów zdoła prosperować w półświatku nawiedzonego miasta. Jej pomyślność zależy od działań przestępczych, które nazywamy **skokami**.

Skok to pojedyncza operacja o określonym celu: *ograbienie posiadłości Lorda Strangforda, zabójstwo sewerosjańskiego dyplomaty, przeschmuglowanie do miasta dziwnego artefaktu z martwych ziem* itd. Zazwyczaj skok podpada pod jedną z trzech kategorii:

- ◆ **Działalność przestępca** określona przez typ waszej szajki: zabójstwo, kradzież z włamaniem, nielegalny handel słabościami itd. Rodzaje szajek i ich skoków zostały szczegółowo omówione w **Rozdziale 3** (strona 91 i dalsze).
- ◆ Przejęcie jednego z **roszczeń**, wybranego spośród tych wymienionych na **karcie szajki**. Roszczenia pomagają waszej szajce rozwijać się i wzrastać w siłę. Spójrzcie na stronę 46, aby poznać więcej szczegółów.
- ◆ **Misja specjalna** lub cel wyznaczony przez graczy (np. przejęcie rzadkiego artefaktu, aby wzmocnić jeden z rytuałów przeprowadzanych przez Szeptucha).

Skok może być czasochłonny i skomplikowany lub szybki i prosty. Może powodować całą masę problemów i wymagać wielu rzutów lub składać się z zaledwie kilku akcji. *Grajcie, aby zobaczyć, co się stanie!* Skok nie musi za każdym razem wypełnić całej sesji. Niech zajmie tyle czasu, ile potrzeba.

BG mogą przygotować skok, wybierając cel (pochodzący chociażby z mapy roszczeń lub listy frakcji), kontaktując się z potencjalnym klientem i prosząc go o zlecenie lub będąc zaczepionym przez BN, który potrzebuje szajki do wykonania jakiejś roboty.

Skok składa się z kilku kluczowych elementów, które zostały szczegółowo omówione w tym rozdziale. Są to: **planowanie i wejście, retrospekcje oraz praca zespołowa**.



PLANOWANIE I WEJŚCIE

Zaplanowanie skoku wymaga czasu. Szajka zbiera się w kryjówce wokół drgającego płomienia lampy. Przegląda nabazgrane mapy, szepcze o planach i intrygach, spiera się o najlepsze podejście do danej roboty, ubolewa nad czyhającymi po drodze niebezpieczeństwami i śni na jawie o stosach błyszczących monet.

Jednak wy, gracze, nie musicie aż tak dokładnie wszystkiego planować. Wasi bohaterowie zajmują się tym poza okiem kamery. Wszystko, co musicie zrobić, to wybrać **rodzaj planu**, który wasze postacie już opracowały. Nie musicie ustalać wszystkich drobnych szczegółów ani przewidywać każdej możliwej ewentualności, ponieważ **rzut na wejście** (omówiony szczegółowo na następnej stronie) określa, w jak wielkie kłopoty wpadliście, wprowadzając swój plan w życie. *Żaden plan nie jest jednak doskonały*. Nie możecie bowiem przewidzieć wszystkiego. Ten system zakłada, że podczas każdej operacji zawsze pojawią się nieznane czynniki i nieprzewidziane problemy – błahe lub poważne. Wy zaś w takiej sytuacji będziecie musieli poradzić sobie najlepiej, jak potraficie.

NAPAD

Użyjcie przemocy wobec celu. *Szczegół: Punkt ataku.*

OKULTYZM

Zmagajcie się z siłami nadnaturalnymi. *Szczegół: Metoda tajemna.*

OSTROŻNOŚĆ

Wtargnijcie niezauważeni. *Szczegół: Punkt włamania.*

PODSTĘP

Kuście, zwódźcie lub manipulujcie. *Szczegół: Metoda podstęp.*

INTERAKCJA

Negocjujcie, ubijajcie interes, przekonujcie. *Szczegół: Więź społeczna.*

TRANSPORT

Przerzucajcie ryzykowny towar lub ludzi. *Szczegół: Szlak i sposób.*

Istnieje sześć rodzajów planów. W każdym z nich brakuje **szczegółu**, który musicie uzupełnić (spójrzcie na zamieszczoną powyżej listę). Aby „zaplanować operację”, po prostu wybierzcie któryś plan i dodajcie do niego brakujący szczegół. Następnie Mistrz Gry **przejdzie od razu do samej akcji**, czyli do pierwszych chwil skoku.

SZCZEGÓŁ

Kiedy wybieracie plan, uzupełniacie brakujący **szczegół**, na przykład punkt ataku, więź społeczną itd. Jeśli go nie znacie, możecie zebrać informacje, aby odkryć brakujący element. Spójrz na stronę 36.

EKWIPUNEK

Po wybraniu planu i uzupełnieniu szczegółu każdy gracz wybiera **obciążenie** swojej postaci. To określa, jak dużo sprzętu zabiera ze sobą na skok. W tym momencie nie trzeba wybierać przedmiotów, wystarczy określenie ich maksymalnej liczby dostępnej podczas operacji. Więcej szczegółów znajdziesz na stronie 57.

RZUT NA WEJŚCIE

Kiedy gracze wybiorą plan i określą brakujący szczegół, Mistrz Gry przechodzi do właściwej akcji, opisując scenę, podczas której szajka rozpoczyna skok i natrafia na pierwszą przeszkodę. Jak jednak do tego dochodzi? Sposób, w jaki MG opíše sytuację wyjściową, będzie miał ogromny wpływ na to, jak prosta lub trudna okaże się dana operacja. Zamiast liczyć na to, że MG za każdym razem dokona „poprawnej” oceny, po prostu rzućcie kośćmi. Nazywa się to **rzutem na wejście**.

Rzut na wejście jest tak naprawdę **rzutem na szczęście**, który zaczyna się od **1k w puli za czysty fart**. Zmodyfikujcie go, biorąc pod uwagę główne ułatwienia i utrudnienia mające zastosowanie w danej sytuacji.

ISTOTNE UŁATWIENIA I UTRUDNIENIA

- ◆ Czy skok jest wyjątkowo śmiały lub brawurowy? Otrzymujecie **+1k**. Czy operacja jest wyjątkowo skomplikowana lub zależna od wielu czynników? Otrzymujecie **-1k**.
- ◆ Czy **szczegól planu** obnaża słabość celu lub uderza we wrażliwe miejsce? Otrzymujecie **+1k**. Czy obrane podejście mierzy w najsilniejszy punkt celu, ma on dobrą obronę bądź podjął specjalne przygotowania? Otrzymujecie **-1k**.
- ◆ Czy ktoś z waszych **znajomych lub kontaktów** może zapewnić wsparcie bądź informacje przydatne podczas skoku? Otrzymujecie **+1k**. Czy jacyś **wrogowie lub rywale** przeszkadzają wam podczas operacji? Otrzymujecie **-1k**.
- ◆ Czy istnieją jakieś **inne czynniki**, które chcecie rozważyć? Być może cel niższego Kręgu zapewni wam **+1k**. Być może cel wyższego Kręgu odbierze wam **-1k**. Być może w dzielnicy panuje sytuacja, która sprawi, że operacja będzie mniej lub bardziej ryzykowna.

Rzut na wejście zakłada, że BG zbliżają się do celu najrozważniej, jak tylko mogą, w zależności od ustalonego planu i dodanego szczegółu. Nie musicie więc odgrywać początkowego sondowania celu, specjalnych przygotowań i innych nudnych kwestii. Rzut na wejście już to obejmuje. BG trafiają od razu w sam środek akcji, mierząc się z pierwszą przeszkodą – na szczycie dachu, otwierając zamek w oknie siedziby Sióstr Ściemnych, wywalając z kopa drzwi prowadzące do kryjówki Siekaczy, manewrując wśród gości balu maskowego, aby porozmawiać z Lordem Strangfordem itd.

Nie wykonuj rzutu na wejście, by dopiero po nim opisać BG *zbliżających się* do celu. On rozstrzyga tę kwestię. Przejdź od razu do wynikającej z rzutu sytuacji – do pierwszej poważnej przeszkody stojącej na drodze szajki.

Pierwszą przeszkodą w domostwie Sióstr Ściemnych są zmyślne zamki i magiczne pułapki. Rzut na wejście przenosi nas na dach, tuż przy oknie, przez które Bohaterowie Graczy próbują cicho i powoli włamać się na strych.

RZUT NA WEJŚCIE



1k za czysty fart.



+1k za każde **ISTOTNE**
UŁATWIENIE.



-1k za każde **ISTOTNE**
UTRUDNIENIE.

KRYTYK: Wyjątkowy rezultat. Już poradziliście sobie z pierwszą przeszkodą i znajdujecie się w kontrolowanym położeniu.

6: Dobry rezultat. W chwili rozpoczęcia akcji znajdujecie się w kontrolowanym położeniu.

4/5: Niepewny rezultat. W chwili rozpoczęcia akcji znajdujecie się w ryzykownym położeniu.

1-3: Zły rezultat. W chwili rozpoczęcia akcji znajdujecie się w desperackim położeniu.

Uzbrojeni BG wywalili drzwi z kopa i wpadli do przedsionka kryjówki Siekaczy, z furią ścierając się z pierwszą grupą strażników.

BG z zachowaniem wszelkich manier udzielają się towarzysko na przyjęciu. Starają znaleźć się w dogodnej sytuacji, aby na osobności zamienić słówko z Lordem Strangfordem. Kiedy oddala się od niego grupka młodych szlachciców, BG podchodzą i nawiązują rozmowę.

Jeśli gracze chcą oddać specjalne przygotowania lub sprytny plan, mogą podczas skoku skorzystać z **retrospekcji**. Wymaga to nieco praktyki. Gracze mogą być początkowo niechętni temu rozwiązaniu, bojąc się, że pomijasz ważne rzeczy, które chcieli zrobić. Gdy już nabierzecie nieco wprawy, odkryjecie, że wskakiwanie od razu w środek akcji jest jednak o wiele skuteczniejszym rozwiązaniem. Kiedy gracze poznają sytuację, w której się znaleźli, ich „planowanie” podczas retrospekcji będzie skoncentrowane na przydatnych rzeczach, a nie na spekulacjach dotyczących okoliczności lub zdarzeń, które mogą nigdy nie nastąpić.

WYNIKI

Rezultat rzutu na wejście określa **położenie**, w którym znajdują się postacie, gdy przechodzimy do rozgrywania skoku. Wynik **1-3** oznacza położenie desperackie, **4/5** – ryzykowne, **6** zaś oznacza położenie kontrolowane. **KRYTYK** od razu posuwa akcję do przodu, omijając pierwszą przeszkodę, jaka stanęła BG na drodze.

Nieważne jak niski macie Krąg i jak bardzo wszystko sprzysięgło się przeciwko wam. Desperackie położenie to najgorsze, co może wyniknąć z połączenia planu, szczegółu i rzutu na wejście. Ten mechanizm został celowo zaprojektowany w taki sposób, aby proces planowania miał znaczenie, jednak nie wymagał zbyt wiele optymalizacji lub wgłębiania się w szczegóły. Nawet jeśli jesteście lekkomyślni i ruszacie na akcję bez chwili zastanowienia, licząc na łut szczęścia, nie możecie się zbyt łatwo sparzyć. Dodatkowo możecie nawet pragnąć, aby owe desperackie rzuty przysporzyły BG większej liczby pd, co pomoże im szybciej awansować.

Kiedy opisujesz okoliczności wynikające z rzutu, wykorzystaj szczegóły dotyczące celu, aby nakreślić BG obraz sytuacji oraz położenie, w którym się znaleźli. W jaki sposób tajemnicze Siostry Ściemne sprawiają, że położenie włamywaczy jest desperackie? W jaki sposób brutalni i bezlitośni Siekacze sprawiają, że nacierające zbiry znajdują się w ryzykownym położeniu? W jaki sposób próżny i nadęty Lord Strangford sprawia, że położenie próbujących go zmanipulować łotrów jest kontrolowane? Skorzystaj z tej możliwości, aby pokazać przeciwników postaci jako niebezpiecznych i kompetentnych. Nie opisuj kiego rzutu na wejście jako porażki BG, ponieważ nie zaufają tej technice w przyszłości. Jasne, sytuacja wygląda desperacko, gdy mierzycie się z przyprowadzającymi o gęsią skórę Siostrami Ściemnymi. Jesteście jednak łotrami, którzy są na tyle odważni, aby stawić im czoła. A zatem bierzcie się do rzeczy.

JAK DŁUGO TO TRWA?

Rzut na wejście określa początkowe położenie dla działań BG. Jak długo to potrwa? Czy ich sytuacja cały czas będzie desperacka? Nie. Po rozpatrzeniu początkowych akcji kierujesz się podczas rozgrywania skoku normalną mechaniką ustalania położenia dla podejmowanych działań. Rzut na wejście to szybki sposób na rozkręcenie sesji i rozpoczęcie skoku. Na tym jego wpływ się kończy.

PRZYKŁADY WEJŚCIA

Włamanie do domostwa Sióstr Ściemnych

Szajka Cieni ma plan i szczegół, które nie zapewniają żadnych modyfikatorów do rzutu (Siostry nie są ani szczególnie silne, ani słabe względem ostrożnego planu). Szajka uzyskuje pomoc od swojego kontaktu – Dowlera, badacza Zmierzchomurza – który kiedyś dobrze przyjrzał się dachowi siedziby sióstr. Dzięki temu szajka otrzymuje +1 do rzutu. Pula rzutu na wejście wynosi zatem 2k, gracze rzucają i... otrzymują 2. No cóż! Mamy do czynienia z desperackim początkiem włamania.

MG zastanawia się chwilę, dlaczego Siostry Ściemne, biegle w sztukach tajemnych, są tak poważnym zagrożeniem. To przecież oczywiste: z pozoru zwyczajny zamek w oknie, pierwsza przeszkoda, jest chroniony przez magiczny symbol. „No dobra, kto chce Majsterkować przy zamku? Jesteście w desperackim położeniu, więc jego konsekwencją będzie uruchomienie alarmu. Dodatkowo może zdarzyć się coś więcej, coś związanego z magią. Być może powinna być to akcja grupowa...”

Zwróćcie uwagę, w jaki sposób MG pominął opis wejścia na dach i podejścia do okna na strychu. Od razu wiedział, że BG mają zamiar wejść do budynku przez dach (był to szczegół ich planu), stąd też z marszu przeszedł do pierwszej przeszkody: chronionego magią zamka. Pozwoliło to uciąć ewentualną rozmowę dotyczącą tego, którędy dostać się do środka, węszenia dookoła, aby wybrać najlepszą opcję, roztrząsania kwestii przewagi okna nad kominem itd. To wszystko pokrywa właśnie rzut na wejście, a BG trafiają w sam środek akcji, wykorzystując najlepszą drogę, by dostać się do celu. Gracze nie mogą się „wycofać” i spróbować wejść przez inne okno – rzut na wejście umieścił ich właśnie w tym konkretnym miejscu. Jeśli chcą mieć coś przygotowane na wypadek napotkania magicznego symbolu ochronnego, powinni przywołać retrospekcję...

Napad na Siekaczy

Szajka Oprychów rwie się do bitki. Nadszedł czas, by udzielić Siekaczom bolesnej lekcji. Oprychy planują napad, to zaś jest silną stroną Siekaczy. I co z tego?

Są przecież Oprychami, żyją dla takich chwil. Szajkowy Ściemniacz decyduje się wyrównać nieco szanse i korzysta z **BRATANIA**, aby dowiedzieć się, kiedy Siekacze będą najbardziej pijani. To właśnie będzie punktem ataku i wykorzystaniem słabości wroga. Szajka rzuca 1k (1k podstawowa, –1k za siłę wrogów, +1k za ich słabość) i otrzymuje **5**: skok zaczyna się od ryzykownego położenia.

Jak wygląda ta sytuacja? MG stawia na pewnik: ryzykowne położenie oznacza bezpośrednie starcie, a czy jest coś bardziej znamiennego od chaotycznego mordobicia? Wyważone drzwi uderzają o podłogę, a pijani Siekacze (uzbrojeni w różny sprzęt, ponieważ właśnie tłukli się między sobą) rzucają się do bitki.

MG rysuje dwa zegary postępu, by zaznaczać straty obu stron oraz jeszcze jeden, który ma śledzić reakcję Błękitnych Płaszczy na całe to zamieszanie. Następnie BG rzucają się do walki, a wszyscy zgromadzeni przy stole zaczynają wykonywać ryzykowne rzuty na **WOJOWANIE**.

Negocjacje z Lordem Strangfordem

Szajka Dilerów szuka nowego dostawcy na potrzeby produkcji narkotyku wytwarzanego z krwi lewiatanów. Ich Pająk ukończył długofalowy projekt śledztwa, dzięki czemu mają podstawy przypuszczać, że Lord Strangford – kapitan statku poławiaczy lewiatanów – ma „elastyczne” poglądy dotyczące demonicznych mocy i szuka nowych partnerów biznesowych. Z tego powodu szajka decyduje się na plan polegający na niezobowiązującym spotkaniu z kapitanem podczas balu maskowego, wydanego z okazji święta Arkenworn.

W początkowej puli rzutu na wejście Dilerzy mają 1k za czysty fart. Dobrze dobrany szczegół planu obnaża słabość celu – to +1k. Dodatkowo szajka przyjaźni się z gospodarzem przyjęcia, Rolanem Wottem, bogatym i skorumpowanym sędzią, co przekłada się na kolejną kość do puli. Dilerzy rzucają 3k i uzyskują **KRYTKA!**

Mistrz Gry rozważa w myślach, w jaki sposób BG przedostali się przez pierwszą potencjalną przeszkodę i znaleźli w kontrolowanym położeniu przeciwko kapitanowi Strangfordowi. Decyduje się w końcu na oczywiste rozwiązanie: zazwyczaj tak wpływowa osoba, jak Strangford, jest otoczona przez rzeszę młodych szlachciców, pragnących wkraść się w jego łaski. Szajka wybiera jednak doskonały moment na rozpoczęcie rozmowy. Gdy podchodzą, Strangford wymawia się przed jakimś nudnym dyletantem i zagaduje uprzejmie do BG, licząc na to, że wyglądające na twardzieli postacie zapewnią mu bardziej interesujący temat do rozmowy.

PLANY ŁĄCZONE

Czasami operacja zdaje się wymagać kilku połączonych ze sobą planów. Typowym scenariuszem jest grupa, która chce podejść cel z dwóch stron: Ty dokonasz dywersji w gospodzie, a kiedy wyślą tam swoich zbirów, my włamiemy się do ich kryjówki. Taką sytuację można rozwiązać na dwa sposoby.

1. Dywersja jest **manewrem przygotowania** wykonywanym przez jednego z BG jako część planu (po szczegóły zajrzyj do **Pracy zespołowej** na stronie 134). Udany manewr może poprawić **położenie** innych członków szajki (i ewentualnie zrównoważyć słaby rezultat rzutu na wejście) lub zapewnić im zwiększony efekt. Nieudany manewr przygotowania może spowodować problemy podczas wdrażania w życie drugiej części planu. Najprostszym rozwiązaniem w takiej sytuacji jest przyznanie

rzutowi na wejście –1k. *Jeśli ma to sens, członek szajki, który wykonywał manewr, może później dołączyć do drużyny już w trakcie skoku, zamiast siedzieć przy stole i czekać.*

2. Dywersja sama w sobie jest planem, wejściem i operacją, a jej wynik tworzy nowe możliwości dla kolejnego planu. Skorzystaj z tej opcji, jeśli pierwsza część planu jest niezbędna, aby można było w ogóle przeprowadzić drugą. Na przykład możecie wdrożyć w życie ostrożny plan, aby ukraść artefakt z Muzeum Starożytnych, by następnie użyć go w planie okultystycznym mającym na celu konsekrację świątyni waszego zapomnianego bóstwa. W takim przypadku po pierwszej części planu, jak zawsze, rozgrywacie przestój (oraz łup, **PRZYPAŁ** itd.).

Oba podejścia są dobre. To zazwyczaj kwestia tego, co jest bardziej interesujące. Czy pomysł połączonych planów jest na tyle ciekawy, by rozegrać je szybko, jeden po drugim? Czy pierwszy plan jest niezbędny, aby drugi miał sens? Jeśli tak, przygotujcie dwa osobne skoki. W innym przypadku użyjcie manewru przygotowania.

RETROSPEKCJE

Zasady gry nie odróżniają akcji wykonywanych w bieżącym momencie od tych, które miały miejsce w przeszłości. Podczas trwającej operacji możesz przywołać **retrospekcję**, aby rzucić na akcję, która wydarzyła się w przeszłości, a teraz wpływa na obecną sytuację. Być może przekonałeś dzielnicowego sierżanta Straży, aby odwołał wieczorny patrol Błękitnych Płaszczy. Jeśli tak, wykonaj rzut na **PRZEKONYWANIE**, aby zobaczyć, jak ci poszło.

Kiedy przywołujesz retrospekcję, MG określa jej **koszt w punktach stresu**.

- ♦ **0 STRESU:** Zwyczajna akcja, łatwa do wykonania. *Siepacz **BRATAŁ SIĘ** ze swoją przyjaciółką Chael, aby zgodziła się wpaść odpowiednio wcześniej na partyjkę gry w kości. W ten sposób będzie mógł niespodziewanie skorzystać z jej pomocy.*
- ♦ **1 STRESU:** Skomplikowana akcja lub mało sprzyjające okoliczności. *Ogar, korzystając z **WYRAFINOWANIA**, ukrył swoje pistolety w skrytce, niedaleko karcianego stolika. W ten sposób nie straci ich podczas przeszukania przy drzwiach.*
- ♦ **2 (LUB WIECEJ) STRESU:** Rozbudowana akcja wymaga wyjątkowych okoliczności lub nieprzewidzianej sposobności. *Szeptuch zawczasu **ANALIZOWAŁ** historię posiadłości i dowiedział się o duchu nawiedzającym starożytny dok. Zjawie można nakazać ujawnienie lokalizacji ukrytego skarba.*

Po opłaceniu kosztu w punktach stresu retrospekcja rozpatrywana jest tak, jak każda inna akcja. Czasami będzie wymagany rzut na akcję z powodu zagrożenia lub kłopotów. Niekiedy potrzebny będzie rzut na szczęście, by określić, jak dobrze poszło (lub jak długo coś trwało bądź jak dużo udało się uzyskać itd.). Innym razem retrospekcja nie będzie w ogóle wymagała wykonywania rzutu, ponieważ wystarczy opłacić koszt stresu, aby się powiodła.

Jeśli retrospekcja wymaga **aktywności przestoju**, zapłać zamiast stresu 1 **DUKATA** lub 1 **REP** (spójrz na stronę 147, aby zapoznać się ze szczegółami przestoju).

Jedną z najlepszych okazji do użycia retrospekcji jest kiepski **rzut na wejście**. Gdy MG opíše problemy, w które się wpakowaliście, możesz przywołać retrospekcję, aby

pokazać specjalne przygotowania dokonane wcześniej „na wszelki wypadek”. W ten sposób twoje „retrospektywne przygotowania” będą dotyczyć bieżących problemów, a nie tych, które mogą się wydarzyć. Aby poznać więcej szczegółów, spójrz do **Działaj natychmiast, planuj później** na stronach 186–187.

OGRANICZENIA RETROSPEKCJI

Retrospekcja nie jest podróżą w czasie. Nie może „cofnąć” czegoś, co już się wydarzyło. Na przykład: na przyjęciu u lady Bowmore aspirantka Helker wypytuje was o niedawną kradzież okultystycznego artefaktu. Nie możecie przywołać retrospekcji, aby zamordować ją poprzedniej nocy. Helker jest bowiem obecna właśnie teraz, w tym miejscu, przepytując was – jest to ustalony element rozgrywanej sceny. Możecie jednak użyć retrospekcji, aby pokazać, że celowo daliście jej cynk, aby skonfrontowała was na przyjęciu. W ten sposób będziecie mogli popisać się zimną krwią i śmiałością przed lady Bowmore.

PRZYKŁAD RETROSPEKCJI

– Wasz rzut na wejście to... 2. Wygląda mi to na desperacką sytuację! Hmmm. No dobra, jesteście w środku położonego w dokach kompleksu budynków, należącego do Szlifierzy. Przekradacie się wśród cieni obok jakichś ogromnych, metalowych zbiorników. Nagle zapalają się wszystkie światła elektryczne. Ogromne, metalowe odrzwia magazynu otwierają się i słyszycie, jak ciężki wagon wtacza się do środka. Wygląda na to, że właśnie w tym momencie Szlifierze mają dostawę – jakaś grupka już na nią czeka. Zaraz będą tuż obok was. Co robicie?

– Czekaj, chcę przywołać retrospekcję.

– W porządku, co chcesz osiągnąć?

– Ech, coś... pomocnego? Niech to, nie mam pojęcia, co by to mogło być. Ktoś ma jakiś pomysł?

– Hmmm, może Bratałeś się wczoraj ze swoimi kumplami z doków, a oni nawijali coś o tej dostawie, więc dorzuciliśmy do niej bombę?

– O, stary, to by było zabawne. A także szalone. Mogę to zrobić za 2 stresu?

– Brzmi nieźle. Najpierw jednak rzuć na Bratanie i sprawdźmy, czy twoje ziomki z doków postawiły ci jakieś żądania lub skomplikowały sprawy. Następnie zobaczymy, jak dobrze zadziała bomba. Kto się tym zajmie?

– Myślę, że ja. Rzucę na Majsterkowanie, aby sprawdzić, czy dobrze ustawiłem zapalnik. Oby.

PODDANIE SKOKU

Kiedy poddajecie skok, przechodzicie do **przestoju**. Przejdźcie przez wszystkie fazy przestoju wymienione w następnym rozdziale. W takiej sytuacji otrzymujecie zazwyczaj zero **łupu**, ponieważ niczego nie osiągnęliście. Nadal jednak mierzycie się z **PRZYPAŁEM** i **uwikłaniami**.

Aby dowiedzieć się więcej, zapoznajcie się z rozdziałem **Przestój**, który rozpoczyna się na stronie 147.

PRACA ZESPOŁOWA

Kiedy grupa BG współpracuje ze sobą, postacie mogą skorzystać z czterech specjalnych **manewrów zespołowych**. Zostały one umieszczone na dole książ ę łotrów, aby przypominać wam o tej możliwości. Te cztery manewry to:

- ◆ **Pomoc** innemu BG, gdy podejmuje on akcję.
- ◆ Przewodzenie **akcji grupowej**.
- ◆ **Ochrona** członka drużyny.
- ◆ **Przygotowanie akcji**, na której skorzystają inni BG.

POMOC

Kiedy pomagasz innemu graczowi, opisz, co w związku z tym robi twoja postać. Zaznacz 1 stresu, aby dodać graczowi **1k** do rzutu. Zależnie od sytuacji możesz również wziąć na siebie konsekwencje będące wynikiem akcji. Tylko jedna osoba może pomagać przy danym rzucie. *Jeśli naprawdę bardzo chcesz pomóc, lecz robi to już ktoś inny, rozważ wykonanie **manewru przygotowania**.*

Postać może pomagać w akcji grupowej, lecz tylko wtedy, gdy nie bierze w niej bezpośredniego udziału. Pomagając, możesz wskazać, która z postaci zaangażowanych w akcję otrzyma dodatkową kość.

PRZEWODZENIE AKCJI GRUPOWEJ

Kiedy przeprowadzisz akcję grupowej, koordynujesz działania wielu członków drużyny w celu wspólnego rozwiązania problemu. Opisz, w jaki sposób twoja postać prowadzi drużynę podczas tego skoordynowanego wysiłku. Czy wyszczekujesz krótkie rozkazy, dajesz subtelne znaki rękami, a może zagrzewasz towarzyszy do działania?

Każdy zaangażowany BG wykonuje **rzut na akcję** (wszyscy używają tej samej akcji). Pod uwagę **bierze się jeden, najlepszy wynik jako ogólny rezultat wysiłków grupy**. Przy czym postać przewodząca akcji otrzymuje **1 stresu** za każdego BG, który uzyskał rezultat 1–3.

*W ten właśnie sposób rozgrywasz sceny typu „przekradamy się do budynku”. Wszyscy, którzy chcą się skradać, wykonują rzut na **PRZEMYKANIE**, a najlepszy z rezultatów liczy się dla całej drużyny. Przywódca otrzymuje 1 stresu za każdego, kto zawałił. Ciężko jest naprawić błędy maruderów.*

Wynik akcji grupowej odnosi się do każdej osoby, która wykonała rzut. Jeśli nie rzucaś, efekt akcji nie ma na ciebie wpływu.

Twoja postać nie musi być zbyt uzdolniona w jakiejś akcji, aby przeprowadzić grupie. Ten manewr dotyczy przywództwa, a nie umiejętności. Za pomocą akcji grupowej możesz także przeprowadzić **kohortom**. Rzuć na **PRZEWODZENIE**, jeśli kierujesz ich działaniami lub stosowną wartością akcji, jeżeli działasz razem z nimi. Kohorty wykonują rzut za pomocą swojego **poziomu jakości**.

OCHRONA

Działasz, aby stawić czoła konsekwencji, która w innym przypadku wpłynęłaby na członków drużyny. **Ponosisz ją zamiast nich. Jak zawsze, możesz wykonać rzut na odpieranie konsekwencji.** Opisz, w jaki sposób wygląda twoja interwencja.

*Bazso Baz postanawia dzielić Cantera w pysk, aby przykładowo ukarać go na oczach własnego gangu. Arcy widzi, na co się zanoszą i robi krok, aby przyjąć na twarz brutalny prawy hak Baza. Martyna (graczka kontrolująca postać Arcy'ego) rzuca na wartość **SPRAWNOŚCI** swojego bohatera, aby odeprzeć atak. Otrzymuje 2 stresu i redukuje krzywdę do 2 poziomu: „Podbite oko”. Martyna korzysta ze specjalnego pancerza przypisanego do zdolności **ZRODZONY W BOJU**, aby zredukować efekt jeszcze bardziej, do 1 poziomu. Arcy łapie pięść Bazso w powietrzu. Siła uderzenia odpycha go na bok, jednocześnie wykręcając boleśnie nadgarstek, lecz Canterowi nie spada nawet włos z głowy.*

PRZYGOTOWANIE AKCJI

Kiedy przygotowujesz akcję, pośrednio wpływasz na przeszkodę. Jeśli twoja akcja powiedzie się, każdy członek drużyny, działający z wykorzystaniem osiągniętych przez ciebie rezultatów, otrzyma dla swojego rzutu **+1 poziom efektu lub ulepszone położenie**. Korzyść płynącą z akcji wybierasz na podstawie natury twojego działania.

*W ten właśnie sposób rozgrywasz sceny typu „odwracam ich uwagę”. Rzucaś na **PRZEKONYWANIE**, aby odwrócić uwagę Błękitnych Płaszczów za pomocą swojego uroku osobistego. Następnie twoi towarzysze, **PRZEMYKAJĄCY SIĘ** za plecami strażników, mogą otrzymać ulepszone położenie. Skupiając na sobie uwagę strażów, zmniejszasz ryzyko dla reszty grupy.*

To niezły sposób, aby pomóc podczas skoku, gdy nie masz dobrej wartości punktowej we własnie potrzebnej akcji. Dzięki sprytnie pomyślanemu działaniu możesz pośrednio pomóc drużynie. Wiele kolejnych akcji (wliczając w to **przewodzenie akcji grupowej**) może skorzystać z osiągniętych przez ciebie rezultatów dopóki ma to sens podczas rozgrywki.

Jako że przygotowanie może zwiększyć efekt następujących po nim akcji, jest również przydatne, gdy szajka mierzy się z przeciwnościami o wyższej jakości, skali lub sile. Nawet jeśli poczynania BG zostają zredukowane do zerowego efektu z powodu przeciwności związanych z sytuacją, korzyści z przygotowania pozwolą na uzyskanie ograniczonego efektu.

*BG mierzą się z ciężko opancerzonym powozem, który jest niewrażliwy na posiadaną przez nich broń. Aldo używa **DEMOLOWANIA** w charakterze przygotowania, aby oderwać część pancerza za pomocą łomu. Zapewnia w ten sposób kolejnym akcjom +1 do efektu, zmieniając tym samym zerowy efekt na ograniczony.*

CZY MUSIMY KORZYSTAĆ Z PRACY ZESPOŁOWEJ?

Manewry zespołowe są opcjonalne, a nie obligatoryjne. Każdy bohater nadal może działać samodzielnie podczas skoku. Jeśli twoja postać nie może porozumieć się lub w inny sposób skoordynować swoich działań z resztą drużyny, nie możesz czerpać korzyści z manewrów zespołowych.



PRZYKŁADOWY SKOK

Rewka i jej szajka łotrów planuje skok. Usłyszeli od kontaktu, Dowlera, że **Siostry Ściemne** pozyskały *Oko Kotara* – cenną relikwię tajemną sprzed kataklizmu.

Szajka Rewki ma u Sióstr Ściemnych status na poziomie -2, co oznacza, że są wrogami. Kradzież Oka Kotara zaboli Siostry i sprawi, że utracą wpływy w półświatku, a przy okazji napełni skarbiec szajki. Wszyscy zgadzają się, że jest to skok, który chcą wykonać.

PLAN

Magda, Mistrzyni Gry, zadaje pytanie, które odpala każdy skok:

– Dobra, jaki jest plan?

Gracze przeglądają listę planów znajdującą się na kartach postaci i szybko wybierają jeden z nich.

– Głosuję na ostrożny – mówi Dawid.

– Zgadzam się – stwierdza Dorota. – Zrobmy to spokojnie i po cichu. I tak mamy już za dużo przypału.

Pozostali gracze przytakują. MG pyta grupę o szczegół dopełniający plan:

– Którędy się włamujecie?

– To by było tak... – pierwsza odzywa się Dorota. – Dowler wiele razy szwendał się w pobliżu domostwa Sióstr. Prawdopodobnie wie wszystko o okolicznych szlakach wodnych. Myślę, że skorzystanie z kanału będzie zatem niezłą opcją. Dodatkowo nie będziemy rzucać się w oczy większości ludzi na ulicy, więc jeśli chcemy, możemy wziąć ze sobą normalne obciążenie.

Wszyscy przytakują.

– Świetnie! – oznajmia Magda. – Taki właśnie jest plan, który wymyśliły wasze postacie, zapewne pochylając się nad szkicami domostwa Sióstr i mapą dróg

wodnych. Teraz przemieszczacie się kanałem biegnącym obok domostwa Sióstr, po cichu prowadząc gondolę przez ciemną wodę.

– Trzymam latarnię – oświadcza Dorota. – Jest jednak przymknięta, by dawała tylko słabą poświatę. Czy są tu jeszcze jakieś inne światła?

– To chyląca się ku upadkowi część Wroniej Stopy – odpowiada Magda. – W zasadzie nic się tu nie świeci. Ściany po obu stronach wąskiego kanału są porośnięte ciemnym mchem. Woda jest czarna i oleista. Dookoła unosi się smród gnijących śmieci i odpadków.

– Faj – szepcze do siebie Dorota.

RZUT NA WEJŚCIE

– Czas wykonać rzut na wejście! – oznajmia Magda z błyskiem w oku. – Zobaczymy, w jakiej znajdujecie się sytuacji, gdy zaczyna się akcja w domostwie.

– Mam otwarty podręcznik na tej stronie – stwierdza Dawid. – Zaczynamy z 1k za czysty fart.

– To już coś – rzuca Maciek

– Szczęście będzie nam potrzebne – dodaje Dorota.

– Tak, macie 1k na start – potwierdza Magda. – Teraz możecie dodać kości za ułatwienia i utrudnienia. Co jest pierwsze?

– Czy skok jest wyjątkowo śmiały lub brawurowy? – czyta na głos Daniel. – Hmmmm. Tak mi się wydaje! Domostwo Sióstr Ściemnych jest legendarnym miejscem, prawda? Ludzie gadają, że nikt z niego nie wychodzi żywy. To całkiem śmiały ruch, żeby się tam włamać.

– To prawda – zgadza się Magda. – Też o tym myślałam. Macie za to +1k.

– Świetnie! – cieszy się Maciek.

– Dobra, idźmy dalej – kontynuuje Dawid. – Czy szczegół planu obnaża słabość celu lub uderza we wrażliwe miejsce?

– Ojej, wiem, dokąd to wszystko zmierza – wzdycha Dorota.

– To zdecydowanie nie jest miejsce, w którym Siostry są najsłabsze – odpowiada Magda. – Tak naprawdę to właśnie w swoim domostwie są najsilniejsze. Do tego są dobrze przygotowane na takie ewentualności. Macie zatem – 1k.

– No ładnie – smuci się Dawid. – A co z „czy ktoś z waszych znajomych lub kontaktów może zapewnić wsparcie lub informacje przydatne podczas skoku”? Znamy jednego takiego! To przecież Dowler wypatrzył tę robotę.

– Tak było – przytakuje Dorota. – Czy możemy stwierdzić, że Dowler dał nam kilka ważnych wskazówek, skoro tak dobrze zna to miejsce? Być może coś w rodzaju „Nie ładujcie się przez dach”, a my uwzględniłszy je w planie?

– Pewnie – zgadza się Magda. – Otrzymujecie +1k za wiedzę Dowlera.

– Dobra – kontynuuje Daniel. – czy są jakieś inne czynniki, które chcemy rozważyć? Jesteśmy na tym samym Kręgu co Siostry, więc to nie ma znaczenia. Czy dzieje się coś, co może być dla nas ułatwieniem lub utrudnieniem?

– W zasadzie tak – mówi Magda. – Dzieje się... coś, co sprawia, że Siostronom będzie nieco trudniej. Wasze postacie jednak o tym nie wiedzą! Mimo to na pewno się liczy. Otrzymujecie kolejną kość.

– Lubię takie tajemnice MG – śmieje się Maciek.

– Spoko. A zatem rzucamy 3k – podsumowuje całość Dorota. – Uwaga, rzucam. Dorota chwytą kości, rzuca i otrzymuje wynik 5.

OBEJŚCIE WARTOWNIKA

– 5... Dobra, ryzykowne położenie na początek – Magda przedstawia sytuację z tajemniczym uśmiechem na ustach. – Cóż, to dość proste do opisania. Wiem, co ryzykownego jest w próbie dostania się do siedziby Sióstr. Cumujecie gondolę w zakolu kanału, pod oknem jakiegoś domostwa. Następnie przekradacie się niskim dachem, aż docieracie naprzeciwko balkonu znajdującego się na pierwszym piętrze siedziby Sióstr. Poniżej jest wąski kanał. Doroto, wyobrażam sobie Rewkę przykucniętą na skraju dachu, przyglądającą się ciemnym oknom domostwa.

– Tak, zdecydowanie jestem na szpicy – zgadza się Dorota.

– Szeptuchy przodem, zawsze to powtarzam – dorzuca półgębkiem Dawid.

– Zakładam, że jesteście super ostrożni i tak dalej, prawda? – kontynuuje Magda.

– Chcecie przeskoczyć przez kanał i po cichu włamać się do domostwa.

– Zgadza się – odpowiada Maciek. – Mam jednak w gotowości pistolety.

– W porządku. – Magda przyjmuje deklarację gracza. – Macie już wykonać ruch, gdy nagle wasze oddechy zmieniają się w mgiełkę, a powierzchnia wody w kanale pokrywa się trzaskającą pajęczyną lodu.

– Wiedziałem... – wzdycha Dawid.

– Nad taflą wody formuje się połyskujący opar, krzesząc iskry z metalowego słupa cumowniczego – Magda kontynuuje opis. – Powoli przyjmuje surowy kształt sylwetki osoby, którą kiedyś był.

– O, cholera – rzuca Maciek.

– Wyluzuj. To tylko duchowe echo – uśmiecha się szeroko Dorota. – To jakiś rodzaj duchowego strażnika, którego prawdopodobnie umieścili tutaj Siostry Ściemne za pomocą swojej magii. Możemy go ominąć.

– Mam amunicję elektropłazmową – podpowiada Maciek. – Mogę go rozwalić.

Dawid i Dorota patrzą na niego przez dłuższą chwilę.

– Ale giwery są dość głośne, więc tego nie zrobię – Maciek szybko spuszcza z tonu.

– Czy musimy zmierzyć się z tym duchem? – pyta Dawid. – To znaczy, czy musimy odeprzeć jego przerażającą grozę lub coś w tym stylu?

– Jeszcze nie – stwierdza Magda. – Obecnie to zaledwie niewyraźny błysk elektropłazmy, który dryfuje dookoła domostwa w duchowym polu. Nie zmaterializował się w pełni i was nie niepokoi. Gdyby rzut na wejście miał wynik 1–3, wtedy zapewne musielibyscie stawić mu czoła. Mimo to sytuacja jest z pewnością ryzykowna. Co robicie?

– Zamierzam przeprowadzić akcji grupowej – oznajmia Dorota. – Przemknijmy się przez kanał i okno domu, zostawiając ducha za sobą.

– Brzmi dobrze – zgadza się Dawid. – Mam 2 kropki w Przemykaniu.

– Ja również mam 2 – odpowiada Dorota. – Jestem podstępna Szeptuchą!

– Cóż, ja mam 0, więc to chyba nie mój problem – stwierdza Maciek, uśmiechając się od ucha do ucha.

– Dobrze, no to mamy ryzykowny rzut na Przemykane, akcja grupowa – Magda podsumowuje deklaracje graczy. – Myślę o normalnym efekcie. Pomijając zagrożenie ze strony ducha, zarówno przeskoczenie nad kanałem, jak i przedostanie się przez okno są do zrobienia. Chcecie dobić Czarciemu Targu?

– Nie, jest dobrze. Rzucajmy – stwierdza Dorota i rzuca kośćmi. – Mam 4.

– Ja mam 3 – mówi Daniel.

Oboje patrzą się na Maćka z nadzieją w oczach.

– Rzuciłem 6! – krzyczy Maciek. – No i 2. Muszę wziąć niższy wynik, ponieważ jestem cienki w Przemykaniu. Niezła bieda.

– A ja przez was dostaję 2 stresu, żartownisie – wzdycha Dorota. – Cóż, może trzeba było jednak wziąć ten Czarci Targ.

– Udaje się wam – oznajmia Magda. – Pierwszą komplikacją będzie zaznaczenie segmentu „Zegara alarmu”.

Magda rysuje czterosegmentowy zegar i zaznacza 1 z wycinków koła, po czym kontynuuje narrację.

– Przeskakujecie na drugą stronę kanału, gotowi sforsować zamek w oknie balkonowym... które jednak jest otwarte. Uchyła się pod lekkim dotykiem. Odsuwacie grube zasłony i wkraczacie do mrocznego wnętrza. Z zewnątrz słyszycie ciche pojękiwania ducha, jakby coś zauważył bądź odczuł zawirowanie plazmowego eteru.

– Czekaj, co miałaś na myśli, mówiąc o „pierwszej komplikacji”? – pyta zaniepokojony Maciek. – Są jeszcze jakieś inne?

WEWNĘTRZNY DUCH

– Cóż, to w końcu legendarny dom Sióstr Ściemnych – kontynuuje opis Magda. – Gdy wasze oczy przyzwyczajają się do ciemności, stwierdzacie, że znajdujecie się w pokoju muzycznym z półkami pełnymi zbiorów nut, kilkoma krzesłami, sofą oraz pianinem ustawionym pośrodku pomieszczenia. Słyszycie, że okno za waszymi plecami samo się zamyka, a zamek dość głośno zaskakuje. Panuje tutaj dziwny chłód.

– Nawiedzony dom! – wykrzykuje Dawid.

– Z pozornie nieużywanego przez nikogo pianina dobiegają was pierwsze taktory starej kołysanki, gdy łagodnie jarzący się niebieskawy opar pojawia się obok niego – mówi Magda przyciszonym głosem. – Czy słyszycie pełen smutku śpiew? Wydaje się dochodzić z tak bardzo daleka...

– Dobra, dobra... Do diaska, przerażasz mnie – mruczy Dawid. – Ruszajmy. Weźmy to, po co tutaj przyszlismy, zanim kolejne duchy wyjdą ze ścian.

– Hmmm – zastanawia się Dorota. – Nie wiemy, gdzie dokładnie znajduje się artefakt... Dowler powiedział, że gdzieś w tym domu. Może powinnam Rozkazać duchowi, aby zdradził nam, gdzie schowano fant? Oszczędzi nam to przeszukiwania wszystkich pomieszczeń. Wykorzystam duchowego strażnika przeciwko Siostróm!

– Podobna mi się ten plan – stwierdza Maciek.

– Lubię każdy plan, w którym wyrzucamy szóstkę – dodaje żartem Dawid.

– Ha, ha. Zamierzam dostroić się do ducha i zmusić go, aby mnie słuchał – deklaruje Dorota.

– Dobra, to wygląda na desperackie posunięcie – ocenia sytuację Magda.

– Desperackie? To zwykłych duch, prawda? – pyta zaniepokojona Dorota.

– Tak, ale jest powiązany z Siostrami Ściemnymi, umieszczony w tym miejscu mocą ich rozkazu – wyjaśnia Magda. – To nie jest niespokojny duch snujący się po mieście. Myślę, że oznacza to również ograniczony efekt.

– O kurczę, jest ciężko, ale rozumiem. – Dorota głośno wzdycha. – Myślę, że sama bym chciała, aby trudno było komuś przejąć kontrolę nad moim duchowym sługą, gdybym miała takiego. Cóż, i tak to zrobie! Chcę pd za desperacki rzut.

– Dobrze. Czy życzysz sobie Czarciego Targu, czy też chcesz się forsować? – dopytuje Magda.

– Wysłucham propozycji Targu – odpowiada Dorota.

– Och, tyle możliwości – chichocze zło-

wrogo Magda. – Pierwsza rzecz, jaka przychodzi mi do głowy, jest nieco na poziomie meta: to duch twojej ciotki Thei, schwytany przez Siostry i zmuszony, aby im służyć.

– Ostro! – rzuca Dawid. – Podobna mi się, w jaki sposób zamiesza to w historii. Spraw, że będzie ona bardziej osobista.

– Tak, to całkiem interesujące – zgadza się Dorota. – W końcu moja postać pochodzi ze Zmierzchomurza, a w jej rodzinie w zasadzie wszyscy byli Szeptuchami, więc zajmowali się tym samym, co Siostrzyczki... Być może kiedyś byli wrogami, a Thea stała się ofiarą... To jest całkiem niezłe!

– Czyli co, robimy z tego akcję ratunkową? Wiesz, mogę ją bardzo szybko „uwolnić” – Maciek wykonuje gest naciskania spustu. – Amunicja elektropłazmowa...

– Nie wolno strzelać do ciotki Thei – zastrzega Dorota. – Biorę ten Targ i +1k. Czy ktoś mi pomoże?

– Myślę, że tak – zgłasza się Maciek. – I nie mówię tutaj o strzelaniu! Jestem spostrzegawczym Ogarem, prawda? Czy mogę stwierdzić, że dostrzegłem kameę, kawałek wstążki bądź jakąś inną pamiątkę należącą do Thei? Coś, czego Siostry użyły, aby związać ją z tym miejscem. Być może chwycę to szybko i przekażę Rewce.

– To fajny pomysł – stwierdza Magda. – Przy czym, jeśli przekazujesz duchową kotwicę, jesteś od teraz zaangażowany w ten rzut. A zatem konsekwencje wpłyną również na ciebie.

– W porządku – zgadza się Maciek.

– Dobrze, a zatem mam 4k w rzucie na Dostrojenie, desperackie położenie i ograniczony efekt. – Dorota bierze oddech. – No to jedziemy. Podchodzę do pianina, trzymając przed sobą kameę i mówię: „Ciociu Theo? To ja, Rewka. Potrzebuję my twojej pomocy...”

Dorota rzuca kośćmi.

Popatrzmy teraz na trzy możliwe wyniki tego rzutu: 1–3, 4/5 oraz krytyka.

WYNIK 1–3

– Do diabła, wyrzuciłam 3! Na czterech kościach. Co za pech! – krzyczy Dorota.

– Duch przy pianinie materializuje się w pełni, szaleńczo waląc w klawisze i zawodząc potworne crescendo – podejmuje narrację Magda. – To wciąż jest twoja ciotka Thea, lecz zagubiła się w swym duchowym szaleństwie i cię nie poznaje. Kręci piruety, jej niematerialna suknia faluje w eterze, oczy patrzą dziko. Kamea rozbłyśka błękitnym ogniem, wyzwalaając wyładowania elektroplazmowe, które trafiają w Rewkę i Krzyżaka. Obydwoje otrzymujecie krzywdę 2 poziomu: „Porparzenia od elektryczności”. Zaznaczam również trzy segmenty „Zegara alarmu” za „poważną komplikację”. To wypełnia go w całości. Koniec działania ukradkiem! Okno za waszymi plecami trzęsie się, a duchowe echo znad kanału wślizguje się do pokoju, otoczone wyładowaniami elektrycznymi. Słyszycie jeszcze więcej zawodzenia dochodzącego z korytarza. Przy okazji, Dawidzie, właśnie nadchodzi moment, w którym musisz zmierzyć się z budzącym przerażającą grozę duchem. Co robisz?

WYNIK 4/5

– Mam 5! Znowu było blisko szóstki – cieszy się Dorota.

– Duch przy pianinie materializuje się w pełni, kończąc wygrywanie kołysanki dramatycznym akordem – opisuje sytuację Magda. – Gdy podchodzisz, zjawia ciotki Thei odwraca się w twoją stronę. Jej suknia i włosy unoszą się w eterze, jakby znajdowała się pod wodą. Łagodny blask

oczu ducha spotyka się z twoim spojrzeniem, a na twarzy zjawy pojawia się delikatny uśmiech. Wydaje się wiedzieć, czego chcesz, lecz kiedy otwiera usta, aby coś powiedzieć, wydobywa się z nich wyłącznie niezrozumiały szepot.

– No tak, język przywołania duszy! Ustaliliśmy to na pierwszej sesji. Tylko osoba przywołująca ducha może się z nim komunikować. Kompletnie o tym zapomniałam – stwierdza markotnie Dorota.

– Tak, oto ograniczony efekt w działaniu – potwierdza Magda. – Thea nie może ci powiedzieć tego, co chcesz wiedzieć. Może cię tam zaprowadzić, jeśli za nią pójdziesz.

– Fajnie – wtrąca Maciek. – Czyli wszystko gra?

– Poczekaj, nie tak szybko – Magda nieco hamuje pełnego energii gracza. – To był tylko częściowy sukces, mam zatem konsekwencję do przyznania. Dodatkowo była to desperacka akcja... Hmm, dobra, gramy twardo. Zaznaczę trzy segmenty „Zegara alarmu” za „poważną komplikację”. To wypełnia go w całości. Koniec działania ukradkiem! Okno za waszymi plecami trzęsie się, a duchowe echo znad kanału wślizguje się do pokoju, otoczone wyładowaniami elektrycznymi. Słyszycie jeszcze więcej zawodzenia dochodzącego z korytarza. Przy okazji, Dawidzie, właśnie nadchodzi moment, w którym musisz zmierzyć się z budzącym przerażającą grozę duchem. Co robisz?

KRYTYCZNY SUKCES

– Dwie szóstki! Klasa! – cieszy się Dorota.

– Nieźle – stwierdza Magda. – Robisz to, co założyłaś, unikasz konsekwencji i zyskujesz dodatkową korzyść. Pomyślmy... No dobrze. Po pierwsze, duch przy pia-

ninie materializuje się w pełni, kończąc wygrywanie kołysanki dramatycznym akordem. Gdy podchodzisz, zjawia ciotki Thei odwraca się w twoją stronę. Jej suknia i włosy unoszą się w eterze, jakby znajdowała się pod wodą. Łagodny blask oczu ducha spotyka się z twoim spojrzeniem, a na twarzy zjawy pojawia się delikatny uśmiech. To z pewnością twoja ciotka Thea. Miałam zamiar powiedzieć, że nie możesz się z nią zbyt dobrze porozumieć z powodu języka przywołania duszy...

– No tak... – Dorota myśli przez chwilę. – Zaznaczam kratkę przedmiotu przy mojej wysmienitej duchowej masce, aby mieć ją ze sobą. Czy to zwiększy mój efekt?

– Tak, z pewnością – zgadza się Magda. – Dodatkowo, skoro wypadł krytyk, to powiedzmy, że powiązanie rodzinne również zwiększa efekt. A zatem kończysz z dużym efektem! Ciotka mówi ci, że Oko Kotara znajduje się w jednej z sypialni Sióstr, piętro wyżej, tuż nad ważnymi głowami. Thea szepcze ci do ucha: „Strzeż się Oka! Nie pożądam jego mocy. Niech nie posmakuje twego ciała. Zagłada... Zagłada... Zagłada...” i ponownie zamienia się w błąd poblask unoszący się w powietrzu.

– Lubię ją – stwierdza Daniel.

– Być może kiedyś po nią wrócimy – oświadcza Dorota. A teraz korzystajmy z uśmiechu losu i ruszajmy do sypialni po fant, póki mamy okazję.

*Na potrzeby tego przykładu rozgrywki wyobraźmy sobie, że akcja zakończyła się **KRYTYKIEM**. Sprawdźmy, co stało się potem.*

SKRADANIE SIĘ NA GÓRĘ

– Chcecie się skradać na górę? Więcej Przemyskania się, jak mniemam? – pyta Magda.

– Tak – potwierdza Maciek. – I kolejna akcja grupowa, tak myślę. Chyba że chcecie,

abym spróbował na własną rękę z zerem kostek w puli.

– Zróbmy to jako grupa. Tym razem ja przewodzę, ponieważ nie mam żadnych punktów stresu – rzuca Dawid.

Wszyscy wykonują ryzykowny rzut na Przemyskanie. Najlepszy rezultat wynosi 4. Magda zaznacza kolejne dwa segmenty „Zegara alarmu”, ponieważ bohaterowie są już w samym sercu domostwa i muszą zmagać się z większą liczbą duchów strażniczych. Dawid chce jednak odeprzeć tę konsekwencję. Rzuca zatem na swoją Sprawność i otrzymuje 4. Mróz przyjmuje 2 stresu i unika konsekwencji.

– Przekradacie się po ciemku na górę – Magda opisuje wynik akcji. – W domu nie świecą się żadne światła, co jest nieco dziwne. Odnajdujecie drzwi prowadzące do sypialni. Nie są zamknięte na klucz. Słyszycie dobiegające z wewnątrz brzęczenie, przypominające bardzo niski dźwięk kamertonu. Co robicie?

PRZEJĘCIE OKA

– Zerkamy do środka – deklaruje Dawid. – W pokoju dzieją się niesamowite rzeczy – zaczyna opisywać Magda. – Za drzwiami znajduje się niewielka sypialnia, wyposażona całkiem zwyczajnie. Jest tam łóżko z baldachimem, biurko, garderoba, kufer na ubrania i toaleta.

Magda robi dramatyczną pauzę i po chwili kontynuuje opis.

– Artefakt unosi się w powietrzu na środku pokoju: to rzeźba wykonana z brązu, przedstawiająca dwa uniesione do góry skrzydła podtrzymujące fasetowany kamień wielkości pięści. Bije od niej stłumione, pomarańczowe światło, przywodzące na myśl dogasający ogień. Kamień pulsuje falami, niczym kamerton wydający z siebie brzęczący, niskotonowy dźwięk, który słyszeliście wcześniej. Dookoła artefaktu stoją Siostry Ściemne – a przynajmniej cztery z nich. Ubrane są w długie,

czarne, koronkowe suknie, a twarze – jak zawsze – skrywają za woalkami. Jedna z Sióstr dotyka dłonią artefaktu. Wygląda niczym zastygła w czasie, niewzruszona, z rozpostartą dłonią. Pozostałe trzy stoją na wierzchołkach trójkąta wyznaczonego wokół artefaktu. Wydaje się, że pracują nad jakimś zaklęciem, mającym najwyraźniej uwolnić ich siostrę od tego, co właśnie robi jej Oko. Są w pełni skoncentrowane na tym zadaniu i nie reagują, gdy otwieracie drzwi.

– Cóż, to wyjaśnia tajemniczą dodatkową kość podczas rzutu na wejście – stwierdza Maciek. – Wygląda na to, że są zajęte.

– Może powinniśmy wrócić, kiedy będą miały czas? – żartuje Dawid. – Nie chciałbym być nieuprzejmy.

– Mam pomysł – rzuca Maciek.

Dorota i Dawid posyłają mu wymowne spojrzenia.

– Strzelisz w Oko – domyśla się Dawid.

– Tak – uśmiecha się Maciek – ale to naprawdę dobry pomysł! Pomyślcie tylko: wybiję strzałem artefakt z dala od tego brzęczącego czaru, oczywiście używając w tym celu amunicji elektropłazmowej. Wtedy Rewka przekieruje energię tego... cokolwiek to jest... w kierunku Sióstr, a to im przywali.

– W sumie podoba mi się ten pomysł – stwierdza Dorota.

– No dobra, mogę zgodzić się na to szaleństwo – Dawid potrząsa głową. – Myślę, że w takim razie to ja będę musiał chwycić artefakt. Bez dotykania go, ponieważ „nie powinien posmakować twego ciała” to bardzo cenna rada. Mam! Stwierdzam, że Mróz ma przy sobie wysmienitą cienistą pelerynę. Jest ona w pewien sposób magiczna... Mogę więc złapać przez nią artefakt, a potem zawinąć go w materiał bez dotykania gołymi dłońmi.

– Dobra, zróbmy to – przytakuje Maciek. – Mam również pomysł na ucieczkę. Mój strzał będzie manewrem przygotowania akcji dla Rewki. Ulepszony efekt czy lepsze położenie?

– Sugeruję ulepszony efekt – włącza się do rozmowy Magda. – Myślę, że w innym przypadku będziecie mieć zerowy efekt przeciwko tej całej szalonej sytuacji z zaklęciem i artefaktem.

– W porządku, ulepszony efekt dla akcji Rewki – zgadza się Maciek. – Jakie jest moje położenie dla wybicia artefaktu poza to magiczne coś?

– Tak bardzo desperacka, jak tylko może być – oznajmia Magda. – Dodatkowo zapelnię do końca „Zegar alarmu”, ponieważ narobisz strzałem dużo hałasu. Normalnie byłby to zerowy efekt, ale twoja amunicja elektropłazmowa zmieni go w ograniczony.

– Amunicja elektropłazmowa! – cieszy się Maciek. – Dobra, używam Polowania, aby oddać strzał... Mam 2k.

– A ja mam dla ciebie Czarci Targ – uśmiecha się Magda. – Kiedy otwierasz sakiewkę, aby załadować amunicję elektropłazmową, dzieje się coś dziwnego. Domostwo wysysa całą energię z nabojów. Zostaje ci kilka sztuk amunicji, które nadal zachowują swój ładunek – wystarczą na oddanie tylko tej jednej salwy. Będziesz musiał skorzystać z nabycia aktywów, aby uzupełnić zapasy.

– Och, to jest podle – szczerzy się Maciek. – Podoba mi się! Teraz mam 3k.

– Pomagam ci! – krzyczy Dorota. – Zaczynam Dostrajać się do energii znajdującej się w tym pokoju i osłabiam nieco magię zaklęcia. Otrzymuję 1 stresu, a ty dostajesz +1k.

– No to mam cztery kości. – Maciek rzuca i otrzymuje 6! – Bum! Udało się!

– No proszę, faktycznie, to działa – mówi Magda. – W chwili trafienia z artefaktu bucha deszcz ognistych iskier. Wybity pociskiem kamień leci przez pokój, kręcąc się wokół własnej osi. Niczym w zwolnionym tempie obserwujecie, jak Rewka Dostraja się do mocy, a Mróz rzuca się, aby go złapać.

Dorota wykonuje kolejny desperacki rzut na Dostrojenie, forsując się za 2 stresu, aby otrzymać +1 do efektu. Uzyskuje wynik 5. Dawid rzuca Przemykaniem na bieg i skok, aby Mróz złapała artefakt. Wyrzuca 6.

– Dobrze, Rewce udaje się przekierować zgromadzoną w pomieszczeniu energię w kierunku Sióstr Ściemnych – Magda opisuje wynik akcji. – Doroto, miałabyś zerowy efekt, ale przygotowanie Maćka podniosło go do ograniczonego, a twoje forsowanie się zwiększyło go z kolei do normalnego. Rozrzuciłaś Siostry po całym pokoju. Jedna z nich wpadła na łóżko, druga rozwalila toaletkę, trzecia wyrznęła w ścianę i tak dalej. Otrzymujesz jednak konsekwencję. To desperacka akcja, więc powiedzmy, że jest to krzywdą 3 poziomu: „Połamane żebra”. Również zostałaś ciśnięta podmuchem przez cały pokój i poczułaś, jak twoje żebra łamią się, gdy uderzyłaś w biurko.

– Ała! Mam już 5 stresu, więc nie będę tego odpierać – jęczy Dorota i zapisuje krzywdę na karcie postaci.

– Mróz mistrzowsko łapie artefakt w cienistą pelerynę, bardzo przy tym uważając, aby nie dotknąć go gołą skórą. Masz kupę szczęścia dzięki swojej 6 – oznajmia Magda.

– Wiem! – uśmiecha się Dawid. – Nieco się martwiłem. No dobra, co z tym planem ucieczki, Maćku?

UCIECZKA

– Chcę przywołać retrospekcję z poprzedniej nocy – oznajmia Maciek. – Krzyżak przyglądał się kanałom i Obserwował wszystkie regularnie kursujące łodzie. Wiecie, zaplanowane dostawy i takie tam.

– Dobrze – zgadza się Magda. – Niech będzie to retrospekcja za 2 stresu, abyś dobrze to wszystko zgrał w czasie. Nie musisz rzucać na Obserwowanie.

– Super. – Maciek jest wyraźnie zadowolony z decyzji prowadzącej rozgrywkę. – W takim razie Krzyżak dokładnie wie, kiedy pod oknami domostwa Sióstr Ściemnych będzie przepływała jakaś łódź. Podczas skoku nasłuchiwał bowiem wybijania godzin przez miejskie zegary, aby zgrać ze sobą wszystko w czasie. Gdy Mróz łapie artefakt, Krzyżak podbiega, chwytając ją i Rewkę pod rękę, a następnie wszyscy razem wyskakują przez okno... prosto na dach przepływającej łodzi dostawczej.

– Piękna scena! – krzyczy Dorota. – Uwielbiam to. Muszę forsować się, aby być w stanie chodzić z połamanymi żebrami, więc to kolejne 2 stresu dla mnie, ale było warto. Co za ucieczka!

KWESTIE DO ROZWAŻENIA

- ◆ W jaki sposób inny rezultat rzutu na wejście zmieniłby przebieg skoku? Magda wspomniała, że przy wyniku 1–3 od razu skonfrontowałaby szajkę z duchem strażniczym. Czy wydaje się to dobrym rozwiązaniem dla początkowego desperackiego położenia? A gdyby szajka uzyskała 6 lub **KRYTYKA**? Jakbyś to rozwiązał?
- ◆ Jak potoczyłyby się sprawy w chwili, kiedy Rewka **DOSTROIŁA SIĘ**, aby zmusić do współpracy ducha ciotki Thei, gdyby przy wynikach 1–3 i 4/5 BG zdecydowali się odpiierać konsekwencje? Czy myślisz, że konsekwencje były właściwie dobrane, biorąc pod uwagę to, jak potężna powinna być magia ochronna Siostr Ściemnych? W jaki sposób sam podwyższyłbyś lub obniżył dotkliwość konsekwencji w podobnej sytuacji, gdyby szajka mierzyła się z innym przeciwnikiem?
- ◆ Po wykonaniu rzutu Dorota użyła wymienionej duchowej maski, aby zwiększyć jego efekt. Czy pozwoliłbyś graczce na coś takiego, czy też uważasz, że powinna była zadeklarować użycie przedmiotu przed rzutem kośćmi?
- ◆ Czy nie uważasz, że **KRYTYK** w rzucie na **DOSTROJENIE** mocno ułatwił skok? Szajka mogła utknąć już w pierwszym pomieszczeniu domostwa, mierząc się ze wściekłymi duchami. Zamiast tego łotry prześlizgnęły się bez większych problemów do pomieszczenia z artefaktem, co sprawiło, że skok szybciej się skończył. Co myślisz o takich krótkich i bezproblemowych skokach?
- ◆ Co sądzisz o manewrze Maćka pod koniec skoku: „strzelamy i wyskakujemy przez okno”? Czy właśnie takiego sensacyjno-przygodowego nastroju oczekujesz podczas rozgrywki? A może skłaniasz się ku czemuś bardziej realistycznemu i przyziemnemu? Czy uważasz, że 2 stresu to uczciwa cena za przywołaną w przykładzie retrospekcję? Czy Maciek powinien wykonać rzut na **OBSERWOWANIE**, aby przekonać się, jak wiarygodne były zdobyte przez niego informacje? A może takie prześlizgnięcie się po temacie było całkiem w porządku?



ROZDZIAŁ 5

PRZESTÓJ

Po zakończonym skoku (udanym bądź nie) szajka poświęca czas na powrót do zdrowia, przegrupowanie sił i przygotowanie się do następnej operacji. Tę fazę gry nazywamy **Przestojem**.

Przestój pełni w grze dwie funkcje:

- ◆ Po pierwsze, jest to przerwa dla graczy. Podczas rozgrywania skoku BG znajdują się w ciągłym stanie zagrożenia, pędząc od przeszkody do przeszkody w wypełnionej akcją sekwencji wydarzeń. Przestój daje graczom chwilę wytchnienia, by mogli złapać oddech i nieco się zrelaksować, skupić uwagę na mniej dynamicznych, spokojniejszych elementach gry, a także zgłębić osobiste aspekty swoich postaci.
- ◆ Po drugie, zmiana fazy gry oznacza również sięgnięcie po inne mechanizmy rządzące rozgrywką. Pewne specjalne zasady mają zastosowanie wyłącznie podczas przestaju, a przez resztę czasu są „odłożone na bok”. Sięgamy zatem do innej skrzynki z narzędziami i kwestie związane z przestojem rozwiązujemy za pomocą zasad właściwych dla tej części gry. Następnie wracamy do faz rozgrywki mocniej nastawionych na akcję.

Przestój jest podzielony na cztery części, rozpatrywane zgodnie z poniższą kolejnością:

1. **ŁUP**. Szajka otrzymuje nagrody za udany skok.
2. **PRZYPAŁ**. Z powodu ostatniego skoku szajka skupia na sobie podejrzania i uwagę stróżów prawa i establishmentu.
3. **UWIKŁANIA**. Szajka mierzy się z problemami ze strony konkurencyjnych frakcji, stróżów prawa i samego nawiedzonego miasta.
4. **AKTYWNOŚCI PRZESTOJU**. BG oddają się swoim słabościom, aby pozbyć się stresu, pracują nad długofalowymi projektami, leczą rany itd.

Po rozpatrzeniu aktywności przestaju gra powraca do swobodnej rozgrywki i grupa może przejść do przygotowania następnego skoku.

ŁUP

Po skoku BG podsumowują zyski z operacji. Udany skok generuje zarówno **REP**, jak i **DUKATY**.

Standardowo szajka otrzymuje 2 **REP** za każdy skok. Jeśli cel miał wyższy Krąg niż wy, otrzymujecie **+1 REP za każdy punkt różnicy pomiędzy Kręgami**. Jeśli cel miał niższy Krąg, otrzymujecie **-1 REP za każdy punkt różnicy pomiędzy Kręgami** (minimum zero).

Jeśli wasza szajka ma I Krąg i przeprowadzicie udany skok przeciwko celowi III Kręgu, otrzymacie 4 REP (2 REP, +2 REP za różnicę dwóch Kręgów). Jeśli szajka ma III Krąg i przeprowadzicie udany skok przeciwko celowi I Kręgu, otrzymacie 0 REP (2 REP, -2 REP za różnicę dwóch Kręgów).

Jeśli przeprowadzacie operację po cichu i nikt się o niej nie dowiaduje, otrzymujecie 0 **REP**. Zaznaczcie zdobytą reputację na torze **REP** na karcie szajki.

Szajka otrzymuje liczbę **DUKATÓW** określoną przez charakter przeprowadzonej operacji i/lub wszelkie zdobyte fanty:

- ◆ **2 DUKATY**: Drobną robotą; kilka pełnych mieszkań.
- ◆ **4 DUKATY**: Małą robotą; kasa pancerna.
- ◆ **6 DUKATÓW**: Typową robotą; przyzwoity łup.
- ◆ **8 DUKATÓW**: Duży skok; spory łup.
- ◆ **10+ DUKATÓW**: Wielki skok; imponujący łup.

Zaznaczcie zdobyte **DUKATY** na karcie szajki lub rozdzielcie je między sobą tak, jak uważacie to za stosowne.

Większość dzielnic miasta ma swoich ojców lub matki chrzestne, oczekujących, że mniejsze szajki zapłacą im dziesięcinę od swoich skoków. Zapytajcie MG, czy w danej dzielnicy jest boss, którego powinniście opłacić. Kiedy opłacacie się bossowi lub większej organizacji, odejmijcie od swojego łupu **liczbę DUKATÓW równą Kręgowi waszej szajki +1**. *Jeśli powinniście opłacać się jakiemuś bossowi, lecz tego nie robicie, uruchomcie zegar jego wyczerpującej się cierpliwości. Zaznaczcie jeden segment zegara za każdym razem, gdy nie zapłacicie. Po każdym wypełnieniu zegara do końca otrzymujecie -1 do statusu u danej frakcji.*

Możecie rozegrać scenę spotkania z finansującym szajkę sponsorem lub klientem, jeśli sytuacja ma w sobie zadatki na coś ciekawego. Jeśli nie, po prostu pomińcie ją i przejdźcie do kolejnej części przestoju.

Mistrz Gry, nigdy, przenigdy nie leć sobie w kulki z graczami, jeśli chodzi o łup. Nie mów, jak to klient ich okłamał i nie dostaną żadnej nagrody bądź też, że spotkanie z nim jest tak naprawdę pułapką lub czymś w tym stylu. Takie zagrywki często stanowią kłamrę fabularną kryminalistów, lecz w *Ostrzach...* bohaterowie graczy mają już wystarczająco dużo problemów na głowie. Kiedy przychodzi do zapłaty, po prostu daj im należny łup.

PRZYPAŁ

Doskvol jest miastem wścibskich oczu i donosicieli (zarówno żywych, jak i nieumarłych). Mogą znaleźć się świadkowie wszystkiego, co robicie, poza tym zawsze zostawiacie po sobie jakieś ślady. Aby oddać to w grze, szajka zbiera **PRZYPAŁ**, kiedy popełnia przestępstwa. Po każdym skoku lub konflikcie z przeciwnikiem otrzymujecie **PRZYPAŁ** zgodnie z naturą operacji:

- ◆ **0 PRZYPAŁU**: Spokojna i cicha; drobna wsypa.
- ◆ **2 PRZYPAŁU**: Kontrolowana; zwykła wsypa.
- ◆ **4 PRZYPAŁU**: Głośna i chaotyczna; duża wsypa.
- ◆ **6 PRZYPAŁU**: Szalona; druzgocząca wsypa.

Dodajcie +1 **PRZYPAŁU** w przypadku powszechnie znanych lub wpływowych celów. Dodajcie +1 **PRZYPAŁU**, jeśli przeprowadziliście skok na wrogim terenie. Dodajcie +1 **PRZYPAŁU**, jeśli jesteście w stanie wojny z inną frakcją. Dodajcie +2 **PRZYPAŁU**, jeśli podczas skoku miało miejsce morderstwo (nieważne czy to szajka kogoś zabiła, czy nie – ciała przyciągają uwagę).



Na torze **PRZYPAŁU** zaznaczono 2 punkty. Kiedy tor się zapęłni, należy zaznaczyć **POZIOM OBLAWY** i wyczyścić cały **PRZYPAŁ**.



Kiedy zbierzecie 9 punktów **PRZYPAŁU**, otrzymujecie **POZIOM OBLAWY** i czyścicie cały zgromadzony **PRZYPAŁ** (każdy nadmiarowy punkt przechodzi dalej: jeśli zatem mieliście 7 **PRZYPAŁU** i otrzymaliście kolejne 4 punkty, to po zaznaczeniu **POZIOMU OBLAWY** zostaniecie z 2 **PRZYPAŁU**).

Im wyższy **POZIOM OBLAWY**, tym bardziej zdecydowana reakcja stróżów prawa, gdy postanowią działać przeciwko wam (wysłą siły o wyższej **jakości i skali**).

Co więcej, **POZIOM OBLAWY** określa dotkliwość **uwikłań**, jakich szajka doświadcza po skoku. Spójrzcie na stronę 152, aby poznać szczegóły.

ODSIADKA

Jedynym sposobem na obniżenie **POZIOMU OBLAWY** jest pobyt w więzieniu. Kiedy któraś z waszych postaci, przyjaciel bądź kontakt – lub wrobiony wróg – zostaje skazany i osadzony w więzieniu za przestępstwa przypisywane szajce, wasz **POZIOM OBLAWY** obniża się o 1 i czyścicie cały **PRZYPAŁ**.

Odsiadka może być wynikiem śledztwa i aresztowania przez Błękitne Płaszczę lub sytuacji, w której ktoś odda się w ręce władz i weźmie na siebie winę za wasze występki.

Dotkliwość wymierzonej kary zależy od waszego **POZIOMU OBLAWY**:

- ◆ **POZIOM OBLAWY 4:** Dożywocie lub egzekucja.
- ◆ **POZIOM OBLAWY 3:** Rok lub dwa.
- ◆ **POZIOM OBLAWY 2:** Kilka miesięcy.
- ◆ **POZIOM OBLAWY 1:** Miesiąc, dwa.
- ◆ **POZIOM OBLAWY 0:** Kilka tygodni. Ewentualnie Błękitne Płaszczę dają ci nauczkę i spuszczają łomot (otrzymujesz krzywdę 3 poziomu, nie możesz wykonać rzutu na odpieranie – tłuką cię, aż jesteś poważnie ranny).

Odsiadka jest brutalnym i odczłowieczającym doświadczeniem. Tylko renoma twojej szajki chroni cię podczas pobytu w więzieniu. Kiedy już odsiedzisz wyrok, wykonaj rzut na odsiadkę, używając wartości Kręgu szajki jako puli kości.

RZUT NA ODSIADKĘ



1k za każdy poziom Kręgu szajki

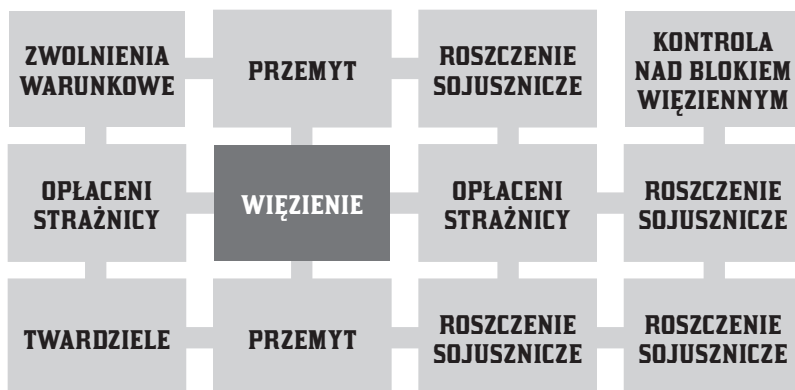
KRYTYK: Zyskujesz renomę w kiciu. Twoja szajka otrzymuje +3 **REP**, 1 roszczenie więzienne i +1 do statusu frakcji, której pomogłeś podczas odsiadki.

6: Dobrze wykorzystujesz czas w kiciu. Twoja szajka otrzymuje 1 **roszczenie więzienne** i +1 do statusu u frakcji, której pomogłeś podczas odsiadki.

4/5: Nie wychylasz się i odsiadka mija bez kłopotów.

1–3: Straszne doświadczenie. Otrzymujesz 1 **TRAUMĘ**.

ROSZCZENIA WIĘZIENIE



ROSZCZENIA WIĘZIENNE

KONTROLA NAD BLOKIEM WIĘZIENNYM

Wasza szajka w pełni kontroluje blok więzienny – strażników i wszystko inne. Nigdy nie otrzymujecie **TRAUMY** spowodowanej pobytem w więzieniu.

OPLĄCENI STRAŻNICY

Kilku strażników z Żelaznego Haka jest na waszej liście plac. Członkowie szajki otrzymują +1k do rzutu na odsiadkę.

PRZEMYT

Organizujesz więzienne kanały przetrutowe. Podczas odsiadki otrzymujesz **+2 do obciążenia** (jako więzień zaczynasz z 0 obciążenia). Jeśli wykupisz to roszczenie dwukrotnie, to podczas pobytu w Żelaznym Haku będziesz mieć 4 obciążenia. Ponadto możesz nieść **DUKATY** zamiast obciążenia, by podczas odsiadki opłacać łapówki i nabywać aktywa. Podczas fazy przestoju możesz zmieniać przedmioty w swoim ekwipunku więziennym.

ROSZCZENIE SOJUSZNICZE

Jeden z więziennych sojuszników załatwił

wam wsparcie swojej frakcji. Wybierzcie dla siebie roszczenie z karty szajki innego typu. Nie możecie w ten sposób pozyskać terenu.

TWARDZIELE

Wasza reputacja więziennych twardzieli podbudowuje wizerunek szajki na terenie Zmierzchomurza. Gdy szajka awansuje, kosztuje was to 2 **DUKATY** mniej niż zazwyczaj.

ZWOLNIENIA WARUNKOWE

Różnorakie naciski polityczne mogą wpłynąć na sędziów i strażników nadzorujących wykonanie wyroków za popełnione przestępstwa. Dzięki temu roszczeniu możecie załatwić krótsze odsiadki, tak jakby wasz **POZIOM OBŁAWY** był o 1 niższy. A zatem, jeśli w chwili rozpoczęcia odsiadki **POZIOM OBŁAWY** wynosił 3, spędzisz za kratami tylko kilka miesięcy (jak w przypadku 2 poziomu) zamiast całego roku.

UWIKŁANIA

Wasze łotry i szajka nie urodzili się wczoraj. Macie za sobą skomplikowaną drogę, pełną przysług, zobowiązań, długów i obietnic, dzięki którym możecie cieszyć się zajmowaną obecnie pozycją. Aby to oddać, po każdym skoku rzucacie kośćmi, by zobaczyć, które z **uwikłań** dają o sobie znać. Uwikłaniem może być konkurencyjna szajka zgrywająca waśniaków (i domagająca się kilku dukatów), aspirant Straży Miejskiej zakładający wam sprawę (lecz gotowy przyjąć łapówkę), a nawet zainteresowanie ze strony mściwego ducha.

Po określeniu łupu i **PRZYPALU** MG generuje dla szajki uwikłanie, korzystając z poniższej listy. Odszukaj kolumnę odpowiadającą obecnemu **PRZYPALOWI** szajki. Następnie rzuć liczbą kości równą jej **POZIOMOWI OBŁAWY** i skorzystaj z wyniku, aby wybrać rodzaj uwikłania. *Jeśli **POZIOM OBŁAWY** wynosi zero, rzuć dwiema kośćmi i wybierz niższy wynik.*

PRZYPAL 0-3		PRZYPAL 4/5		PRZYPAL 6+	
1-3	Problem z gangiem lub typowi podejrzani	1-3	Problem z gangiem lub przepytывanie	1-3	Zmiana stron lub przesłuchanie
4/5	Rywale lub niespokojni zmarli	4/5	Odwet lub niespokojni zmarli	4/5	Pokaz siły lub demoniczne zainteresowanie
6	Współpraca	6	Pokaz siły	6	Aresztowanie

Niektóre grupy lubią otwarcie rzucać na uwikłania, aby wszyscy wiedzieli, co zaraz na nich spadnie. Inne wolą, aby rzut został wykonany w tajemnicy, a uwikłanie było zaskoczeniem. Każdy ze sposobów jest dobry.

Rozpatrz uwikłanie natychmiast lub poczekaj na właściwy moment. Na przykład, jeśli wybierzesz Przesłuchanie, możesz wstrzymać się do chwili, gdy BG oddadzą się swoim słabościom i dopiero wtedy oznajmić, że Błękitne Płaszcze zgarnęły ich, kiedy byli rozproszeni przyjemnościami.

Uwikłania objawiają się w pełni, zanim BG mają szansę ich uniknąć. Kiedy wprowadzasz je do gry, opisz sytuację zastaną już po zaistnieniu uwikłania. Od tej chwili BG muszą sobie jakoś z nim radzić – nie mogą mu zapobiec bądź przeciwdziałać zanim się wydarzy. Celem tej zasady jest wydobyć sedna z całej masy skomplikowanych kwestii, rozgrywających się w tle historii postaci graczy, by zmienić je w namacalne kłopoty. Uwikłania są kosztem działania w półświatku. Dobra szajka szybko uczy się radzić sobie z problemami i nie brać udziału w bezsensownych utarczkach.

Uwikłania zostały opisane na następnych stronach. Każde z nich ma listę potencjalnych sposobów na wyjście z kłopotów. Jeśli chcesz, aby uwikłania były dla szajki chwilowymi problemami, trzymaj się sugerowanych metod rozwiązania spraw, a następnie przejdź do kolejnej części przestoju. Jeśli jednak chcesz bardziej szczegółowo zgłębić pojawiające się problemy, przygotuj i rozegraj poświęconą im scenę i podążaj tam, gdzie poprowadzą związane z nimi akcje i konsekwencje.

ARESZTOWANIE

Aspirant przedstawia sędziemu *dossier* dowodów, aby rozpocząć postępowanie przeciwko szajce. Błękitne Płaszcze wysyłają oddział, aby was aresztować (gang o **skali** co najmniej równej waszemu **POZIOMOWI OBLAWY**). Zapłaćcie im tyle **DUKATÓW**, ile wynosi wasz **POZIOM OBLAWY** +3, wydajcie kogoś (zeruje to wasz **PRZYPAŁ**) lub spróbujcie uniknąć aresztowania.

Pałka policyjna tłucze w okiennice. „No dalej! Wychodźcie i bez żadnych numerów!” To chyba sierżant Klellan. Kiedy zerkacie na zewnątrz, widzicie około dwudziestu Błękitnych Płaszczy, wszystkich przygotowanych do bitki. Klellan mamrocze cicho, tak, że tylko wy jesteście w stanie go usłyszeć: „A może pomyliłem adres?”. Odchrząka i czeka na pojawienie się kilku monet.

DEMONICZNE ZAINTERESOWANIE

Demon przedstawia szajce mroczną ofertę. Zgódźcie się na nią, ukryjcie się do czasu, aż straci wami zainteresowanie (i stracie 3 **REP**) lub poradzcie sobie w inny sposób.

NIESPOKOJNI ZMARLI

Przyciągacie do siebie niespokojnego ducha – być może jedną z waszych ofiar? Zatrudnijcie Szeptucha lub Majchra Kolejowego, aby zniszczył bądź przegnał ducha lub zajmijcie się nim sami.

*BN można zatrudnić, korzystając z aktywności przestoju **nabycie aktywów** (spójrz na stronę 155). Wykonaj rzut na szczęście tyloma kośćmi, ile wynosi jego poziom jakości, aby zobaczyć, jak dobrze poradził sobie z duchem.*

ODWET

Wroga frakcja podejmuje działania przeciwko wam (lub przeciw przyjacielowi, kontaktowi lub dostawcy słabości). W ramach przeprosin zapłaćcie im 1 **REP** i 1 **DUKATA** za każdy ich Krąg, pozwólcie sobą pomiatać lub postawcie się i pokażcie, kto tu rządzi.

POKAZ SIŁY

Frakcja, u której macie negatywny status, występuje przeciwko waszemu roszczeniu. Oddajcie im jedno ze swoich **roszczeń** lub rozpocznijcie wojnę (spadając do -3 statusu). Jeśli nie macie żadnych roszczeń, **tracie 1 poziom kontroli**.

PROBLEM Z GANGIEM

Jeden z waszych gangów (lub inna kohorta) sprawia problemy ze względu na swoją wadę (lub wady). Możecie stracić twarz (stracie punkty **REP** w liczbie równej waszemu Kręgowi +1), zdyscyplinować niepokornych, karząc jednego członka gangu lub zmierzyć się z represjami ze strony urażonych.

Po tym jak BG udało się zaatakować i wykończyć Czerwone Szarfy, brutalny gang szajki trochę przesadził z gorliwością. Zaczął napadać na wszystkich Iruwiańczyków napotkanych we Wroniej Stopie i podczas kolejnej bójki poważnie okaleczył jednego z okolicznych mieszkańców. Wszyscy teraz o tym gadają. Czy właśnie w taki sposób Krwiopuszcze dowodzą swoją ekipą? Arcy decyduje się zająć sprawą i przykładowie kogoś ukarać. Zaprasza gang do gospody, w której miało miejsce wspomniane zdarzenie i rozwala o kontuar mordę odpowiedzialnego za nie zbira, co pozostawia na pysku bandziora straszną bliznę.

MG stwierdza, że taki sposób rozwiązania problemu wiąże się z zaznaczeniem kolejnego segmentu zegara „Gang zaczyna się stawiać”. Jako że wcześniej były już zaznaczone na nim trzy z czterech segmentów, zegar właśnie się zappełnił! Wygląda na to, że twarde metody zastosowane przeciwko brutalom zemszczą się na Arcym.

PRZEPYTYWANIE

Błękitne Płaszczki łapią jednego BN należącego do szajki lub któryś z waszych kontaktów, aby wypytać ich o popełnione przez was przestępstwa. *Kto według Błękitnych Płaszczki jest najsłabszym ogniwem?* Wykonaj rzut na szczęście, aby zobaczyć, jak dużo wygadał (1–3: +2 **PRZYPAŁU**, 4/5: +1 **PRZYPAŁU**) lub opłaćcie się Błękitnym Płaszczom, wydając 2 **DUKATY**.

Rzuć 2k dla zwykłej osoby, aby zobaczyć, jak dobrze utrzyma język za zębami. Jeśli jest to doświadczony przestępca lub twardziel, przyznaj mu 3–4 kości. Jeśli to ktoś słaby lub przejawiający przywiązanie do przepisów prawa, przyznaj mu 0–1 kości.

PRZESŁUCHANIE

Błękitne Płaszczki zwiąją jednego z BG, aby przesłuchać go w związku z przestępstwami popełnionymi przez szajkę. W jaki sposób cię dopadli? Zapłać im 3 **DUKATY**, inaczej wezmą cię na buty (**krzywdą 2 poziomu**) i wyśpiewasz wszystko, co chcą wiedzieć (3 **PRZYPAŁU**). Możesz oddzielnie **odpierać** każdą z tych konsekwencji.

Niektórzy z graczy nie cierpią, gdy ich postać zostaje złapana! Wy tłumacz im, że jest to całkowicie normalne w łotrowskim półświatku. Na zmianę siedzisz i wychodzisz z ciupy, przepytany i nękaną przez stróżów prawa. To nie jest koniec świata. W tym właśnie momencie, gdy siedzisz w pokoju przesłuchań, zastanów się, jaką osobą jesteś. Będziesz sypać? Postawisz się? Pójdiesz na układ?

RYWALE

Neutralna frakcja zaczyna zgrywać ważniaków. Grożą wam, waszemu przyjacielowi, kontaktowi lub dostawcy słabości. Straćcie 1 **REP** i 1 **DUKATA** za każdy ich Krąg lub postawcie się i utracie u nich 1 statusu.

TYPOWI PODEJRZANI

Błękitne Płaszczki łapią kogoś na waszym terenie. Postać jednego z graczy wskazuje przyjaciela lub dostawcę słabości – kogoś, kto ma największe szanse wpaść. Wykonajcie rzut na szczęście, aby sprawdzić, czy owa osoba postawi się podczas przepytania (1–3: +2 **PRZYPAŁU**, 4/5: **krzywdą 2 poziomu**) lub opłaćcie Płaszczki 1 **DUKATEM**.

WSPÓŁPRACA

Frakcja, u której macie +3 statusu, prosi was o przysługę. Zgódźcie się, stracie 1 **REP** za każdy Krąg owej frakcji lub utracie u niej 1 statusu. Jeśli nie macie u nikogo +3 statusu, od razu unikacie tego uwikłania.

ZMIANA STRON

Jeden z waszych rywali przekonał kontakt, sponsora, zleceniodawcę lub grupę klientów szajki, aby ze względu na wasz przypał przeszli na jego stronę. Od teraz są lojalni wobec innej frakcji.

Doniesiono wam, że Laroze pracuje teraz dla Siekaczy. Któregoś dnia widziano go, jak gadał z Flintem – ten gnój z pewnością za tym stoi. Usuniecie Laroze z waszych kontaktów do czasu, aż jakoś to wszystko załatwiecie.

AKTYWNOŚCI PRZESTOJU

Wasza szajka spędza czas pomiędzy skokami wedle uznania, zajmując się osobistymi sprawami i pobocznymi zajęciami. Wszystko to nazywamy **aktywnościami przestoju** (spójrz na ich listę po prawej stronie). Podczas fazy przestoju każdy BG ma wystarczająco dużo czasu na podjęcie **dwóch aktywności**. *Jeśli jesteście w stanie wojny z inną frakcją, każdy BG ma czas tylko na jedną aktywność.*

NABYCIE AKTYWÓW
ODDAW. SIĘ SŁABOŚCI
POWRÓT DO ZDROWIA
PROJ. DŁUGOFALOWY
TRENING
ZMNIEJ. PRZYPAŁU

Możesz wybrać tę samą aktywność więcej niż raz. Możesz podjąć jednak tylko te aktywności, które jesteś w stanie zrealizować. Jeśli jedna z aktywności jest zależna od innej, najpierw rozpatrz tę pierwszą.

BG może pewnym kosztem zorganizować sobie czas na więcej niż dwie aktywności. **Każda dodatkowa aktywność kosztuje 1 DUKATA lub 1 REP.** Reprezentuje to poświęcenie czasu i zasobów, gdy działacie „po godzinach” i nie zarabiacie na skokach. Kiedy przeprowadzicie nowy skok, znów możecie skorzystać z dwóch „darmowych” aktywności.

W przeciwieństwie do normalnych akcji lista możliwych aktywności przestoju jest ograniczona. Podczas przestoju nadal możesz odwiedzać różne miejsca, rzucać na akcję, zbierać informacje, rozmawiać z innymi postaciami itd. Innymi słowy, *tylko aktywności wyszczególnione na liście są ograniczone.*

Dla każdej aktywności przestoju otrzymujesz +1k do rzutu, jeśli pomaga ci **przyjaciel** lub **kontakt**. Po wykonaniu rzutu możesz wydać **DUKATY**, aby podnieść poziom rezultatu. Zwiększ poziom rezultatu rzutu o 1 za każdego wydanego **DUKATA**. Zatem wynik 1–3 staje się 4 lub 5, 4/5 zmienia się w 6, a 6 staje się **KRYTYKIEM**.

Do MG: Jeśli gracz nie może się zdecydować, które aktywności przestoju wybrać, zaproponuj mu pomysł projektu długofalowego. Zapewne wiesz, co twój gracz lubi i czym jest zainteresowany. Zasugeruj zatem projekt, który będzie dla niego fajny.

Pamiętasz tę swoją dziwną wizję o ołtarzu poświęconemu zapomnianym bóstwom? Chcesz się tym zająć? Dobra, rozpocznij projekt długofalowy, na sześć segmentów, który nazwiemy... „Fluidy dziwnego bóstwa”. Co robisz, aby nad nim pracować?

NABYCIE AKTYWÓW

Uzyskaj możliwość chwilowego wykorzystania **aktywów**:

- ◆ Jednego **specjalnego przedmiotu** lub zestawu powszechnych przedmiotów (wystarczającego dla gangu waszego Kręgu).
- ◆ **Kohorty** (eksperta lub gangu).
- ◆ **Pojazdu**.
- ◆ **Usługi**: Transport zapewniany przez przemytnika lub szofera, skorzystanie przez krótki czas z magazynu, przedstawicielstwo prawne itd.

„Chwilowe wykorzystanie” oznacza określony czas użytkowania, który ma sens dla danego typu aktywów. Zazwyczaj jest to czas potrzebny do przeprowadzenia jednego skoku. Aktywa można nabyć także „w zawieszeniu”, aby skorzystać z nich w przy-

szłości. Możesz na przykład zatrudnić gang do pilnowania waszej kryjówki. Będzie kręcił się w okolicy do czasu pierwszej bijatyki lub upłynięcia tygodnia, kiedy to straci zainteresowanie robotą.

Aby nabyć aktywa, rzuć liczbą kostek równą Kręgowi szajki. Wynik oznacza jakość aktywów. Jej podstawą jest wasz Krąg. **1–3:** Krąg –1, **4/5:** Krąg, **6:** Krąg +1, **KRYTYK:** Krąg +2. Możesz wydać **DUKATY**, aby zwiększyć wynik rzutu powyżej **KRYTYKA** – koszt wynosi **2 DUKATY** za każdy dodatkowy poziom Kręgu.

MG może ustalić **minimalny poziom jakości**, jaki trzeba uzyskać, aby nabyć dane aktywa. Na przykład, jeśli chcesz zdobyć zestaw uniformów i masek Strażników Duszy, musisz nabyć aktywa IV Kręgu. Każdy inny rezultat będzie niewystarczający.

Jeśli nabywasz ponownie te same aktywa, otrzymujesz **+1k** do rzutu. Jeśli będziesz nabywał te same aktywa za każdym razem, gdy zostaną użyte, możesz w zasadzie korzystać z nich w nieskończoność.

Dostęp do materiałów alchemicznych, trucizn, bomb i innych niebezpiecznych gadżetów jest w Dostkvol mocno ograniczony. Kiedy nabywasz jedną z tych rzeczy (zamiast stworzyć ją samemu), twoja szajka otrzymuje **+2 PRZYPALU** (rozdział Tworzenie przedmiotów znajdziesz na stronie 226).

Jeśli chcesz nabyć aktywa na stałe, możesz wykupić je jako **ulepszenie szajki** (korzystając z zasad rozwoju opisanych na stronie 48) lub rozpocząć **projekt długofalowy** mający na celu pozyskanie danej rzeczy.

*Szeptucha Zamira jest pojedyńkowniczką walczącą w stylu iruwiańskim. Pragnie posiadać wysmienity miecz. Prowadząca tę postać graczka rozpoczyna projekt długofalowy „Odzyskać z lombardu rodowy miecz”. MG stwierdza, że odpowiedni będzie tutaj ośmiosegmentowy zegar (Zamira może pracować nad projektem, **BRATAJĄC SIĘ** lub **PRZEKONUJĄC** właściciela lombardu bądź też rzucając na poziom swojej jakości życia, aby oddać dokonywane przez nią drobne wpłaty).*

ODDAWANIE SIĘ SŁABOŚCI

Odwiedź swojego **dostawcę słabości**, aby zmniejszyć **stres**. Spójrz do następnego podrozdziału, aby poznać szczegóły.

POWRÓT DO ZDROWIA

Kiedy wracasz do zdrowia, szukasz opieki medycznej i leczysz doznane krzywdy. Możesz odwiedzić konsyliarza, który pozszywa twoje rany i ukoi umysł za pomocą nauk anatomicznych, lub wiedzmę specjalizującą się w urokach leczniczych i alchemii uzdrawiającej. Jeśli żaden z kontaktów ani BG nie może podjąć się leczenia, możesz skorzystać z **nabycia aktywów**, aby uzyskać dojsie do uzdrowiciela, chętnego świadczyć usługi dla całej szajki.

Lekarz wykonuje rzut (BG ze specjalną zdolnością **KONSYLIAK** rzuca na **MAJSTERKOWANIE**, natomiast BN na swój poziom **jakości**), a ty zakreślasz określoną liczbę segmentów na swoim zegarze zdrowienia: **1–3:** jeden segment, **4/5:** dwa segmenty, **6:** trzy segmenty, **KRYTYK:** pięć segmentów.

Kiedy zapełnisz zegar zdrowienia, zredukuj o jeden poziom każdą krzywdę zaznaczoną na karcie postaci i wyczyść zegar. Jeśli uzyskałeś więcej segmentów, niż potrzebowaleś,

„przechodzą one dalej” i zapełniają segmenty wyczyszczonego zegara zdrowienia, co ułatwia dalsze leczenie.



Krzyżak ma dwie rany: „Strzaskana prawa noga” 3 poziomu i „Poturbowany” 1 poziomu. W trakcie przestoju otrzymuje opiekę medyczną od Quellyn, wiemy zaprzyjaźnionej z należącym do szajki Szeptuchem. Quellyn jest kompetentną uzdrowicielką, zatem MG stwierdza, że jakość na poziomie 2 brzmi sensownie. Gracz rzuca 2ki na powrót do zdrowia i otrzymuje wynik 6: trzy segmenty zegara zdrowienia. Decyduje się wydać 1 **DUKATA**, aby zwiększyć wynik do **KRYTYKA** i zaznaczyć pięć segmentów zegara. Cztery segmenty zapełniają cały zegar i wszystkie krzywdy doznane przez Krzyżaka zostają zredukowane o jeden poziom. Następnie gracz czyści zegar i zaznacza na nim jeden segment. Krzywda 3 poziomu, „Strzaskana prawa noga” zostaje zredukowana do 2 poziomu, natomiast krzywda 1 poziomu, „Poturbowany”, zostaje zmniejszona do zera i tym samym całkowicie wyleczona. Krzyżak zostaje z jedną raną zaznaczoną na karcie postaci: poziom 2 „Złamana noga”.

Możesz leczyć samego siebie, jeśli masz zdolność specjalną **KONSYLIA RZ**. Robiąc to, otrzymujesz 2 stresu. Możesz również spróbować być twardzielem i wyleczyć się bez żadnej opieki medycznej – w takiej sytuacji otrzymujesz 1 stresu i rzucasz 0k (możesz zwiększać liczbę kości w puli zgodnie z normalnymi zasadami).

Pamiętaj, że akcję powrotu do zdrowia podejmuje postać, która chce się wyleczyć. Leczenie kogoś innego nie kosztuje uzdrowiciela żadnej aktywności przestoju.

Za każdym razem, gdy doznajesz nowej krzywdy, wyczyść zegar zdrowienia.

PROJEKT DŁUGOFALOWY

Kiedy pracujesz nad projektem długofalowym (zarówno nowym, jak i rozpoczętym wcześniej), opisz, co robi twoja postać, aby popchnąć zegar postępu do przodu i rzucić na jedną ze swoich akcji. Zaznacz tyle segmentów, ile wynika z rezultatu rzutu: **1–3**: jeden segment, **4/5**: dwa segmenty, **6**: trzy segmenty, **KRYTYK**: pięć segmentów.

Projekt długofalowy może obejmować całą gamę aktywności, od badań nad rytuałem tajemnym, przez odkrywanie tajemnicy, zdobywanie czyjegoś zaufania, zabieganie o względy nowej znajomości lub kontaktu, aż po zmienianie słabości postaci i tak dalej.

W zależności od celu projektu MG powie ci, jaki zegar lub zegary należy stworzyć oraz zasugeruje metodę, dzięki której możesz dokonać postępu w pracach projektowych.

Podczas ostatniego skoku Oskarr zdeintegrował ciało Sreberka i zniszczył jej duszę. Teraz jednak nawiedza go jej duch! Jak to w ogóle możliwe? To wykracza poza zakres zwykłego zbierania informacji, zatem Oskarr rozpoczyna projekt długofalowy, aby odkryć tę tajemnicę. MG stwierdza, że w tym przypadku odpowiedni będzie ośmiosegmentowy zegar. Postać korzysta zatem z aktywności przestoju i spędza czas w bibliotece okultystycznej kryjówki w poszukiwaniu wskazówek. Gracz rzuca na

ANALIZOWANIE i otrzymuje wynik 4: dwa segmenty zegara projektu.

Aby rozpocząć pracę nad projektem, niekiedy musisz wpierw znaleźć sposób jego realizacji, co może być projektem samo w sobie. Na przykład możesz zechcieć zaprzyjaźnić się z radnym miejskim, lecz nie masz do niego żadnych doświadczeń. Stąd też mógłbyś najpierw pracować nad projektem **BRATANIA SIĘ** z ludźmi udzielającymi

się w kręgach towarzyskich rajców, co zapewni ci szansę spotkania któregoś z nich. Kiedy zakończysz ów projekt, możesz rozpocząć nowy, aby nawiązać przyjacielskie relacje z jednym z poznanych radnych.

TRENING

Kiedy spędzasz czas na treningu, **zaznacz 1 pd na torze doświadczenia którejs z cech lub na torze pd książki łotra**. Jeśli wasza szajka wykupiła stosowne ulepszenie Treningu, zaznacz **+1 pd** (w sumie 2). Zajrzyj do **Ulepszeń szajki** na stronie 95. *Możesz trenować dany tor pd tylko raz na fazę przestoju.*

ZMNIEJSZENIE PRZYPAŁU

Opisz, co robi twoja postać, aby zmniejszyć **PRZYPAŁ** szajki i wykonaj rzut na akcję. Być może **BRATASZ SIĘ** z przyjaciółką – Błękitnym Płaszczem – ona zaś aranżuje zniknięcie kilku obciążających was raportów Straży. Może też wzbudzasz strach wśród miejscowych swoim bezwzględny **PRZEWODZENIEM**, aby zniechęcić ich do składania donosów.

Zredukuj **PRZYPAŁ** zgodnie z wynikiem rzutu: **1–3**: jeden punkt, **4/5**: dwa, **6**: trzy, **KRYK**: pięć.

SŁABOŚCI

ZMNIEJSZENIE STRESU

Łotry z Doskvol to wyjątkowa grupa. Przecistawiają się establishmentowi i mają chęć żerować na lepszych od siebie. Posuwają się dalej, niż odważyliby się to zrobić zwykli ludzie. Płacą za to jednak wysoką cenę. Życie łotra przebiega w ciągłym stresie. Aby jakoś to znosić, każdy z nich w końcu ulega pokusie pewnej słabości.

Słabość łotra jest jego obsesją. Zatopienie się w niej przynosi ulgę i zmniejsza stres. Wówczas ponownie można stawić czoła przytłaczającym wyzwaniom niebezpiecznego, łotrowskiego żywota.

ODDAWANIE SIĘ SŁABOŚCI

Kiedy bohater oddaje się słabości, usuwasz część punktów z jego toru stresu. Opowiedz, w jaki sposób twoja postać oddaje się słabości, włączając w to informację o **dostawcy słabości** pomagającemu zaspokoić daną potrzebę (spójrz na stronę 301). Oddawanie się słabości zajmuje nieco czasu i można to zrobić **tylko podczas przestoju**. Możesz również pozwolić postaci, aby podczas sesji „zatraciła się w słabości”. Dzieje się to poza kadrem, podczas gdy ty grasz wtedy innym bohaterem. Można wówczas stworzyć zastępczą postać członka gangu, przyjaciela lub kontaktu szajki, co przełoży się na lepsze dookreślenie najbliższego otoczenia BG.

Wykonaj rzut, aby dowiedzieć się, jak bardzo zmniejszyłeś stres. Rzut na słabość jest niejako odwrotnością rzutu na odpieranie – zamiast otrzymywać punkty stresu, tracisz je. Skuteczność tego działania zależy od wartości najniższej cechy bohatera. Jego najsłabsza strona (**ŚMIAŁOŚĆ**, **SPRAWNOŚĆ** lub **WNIKLIWOŚĆ**) jest najbardziej zniewolona przez nałóg.

Wykonaj rzut, korzystając z **cechy** o najniższej wartości (jeśli masz remis, nic nie szkodzi – rzuć na dowolną z nich). **Usuń z toru stresu liczbę punktów równą najwyższemu wynikowi.**

RZUT NA SŁABOŚĆ



Rzuć liczbą kości
równą twojej
NAJNIŻSZEJ CESZE.

Usuń liczbę punktów stresu równą najwyższemu wynikowi rzutu. **Przedawkowałeś**, jeśli usunąłeś więcej punktów, niż masz ich zaznaczone. *Jeśli nie chcesz lub nie możesz oddać się słabości, otrzymujesz liczbę punktów stresu równą liczbie twoich **TRAUM.***

PRZEDAWKOWANIE

Przedawkujesz, gdy rzut na słabość usunie więcej punktów stresu, niż masz ich zaznaczone na karcie postaci. Słabość nie jest poddającym się kontroli nałogiem. To ryzyko, które może sprawić, że bohater zacznie działać na swoją szkodę.

Przedawkowanie wiąże się z podjęciem złej decyzji – bądź to nabywając słabość, bądź też będąc pod jej wpływem. Aby wprowadzić do gry efekty złej decyzji, wybierz konsekwencje przedawkowania z poniższej listy:

- ◆ **PRZECHWALASZ SIĘ WYCZYNAMI:** +2 **PRZYPAŁU.**
- ◆ **WPADASZ W KŁOPOTY:** Wybierz lub wylosuj dodatkowe **uwikłanie**.
- ◆ **ZNIKASZ:** Twoja postać znika bez śladu na kilka tygodni. Zagraj inną postacią do czasu, aż bohater wyjdzie z ciągu. Kiedy wreszcie powróci, będzie wyleczony z wszelkich doznanych krzywd.
- ◆ **ZOSTAJESZ ODCIĘTY:** Twój obecny dostawca słabości odcina cię od źródła towaru. Musisz znaleźć nowy kanał dostaw.

IGNOROWANIE SŁABOŚCI

Jeśli podczas przestoju nie chcesz lub nie możesz oddać się słabości, otrzymujesz liczbę punktów stresu równą liczbie twoich **TRAUM**. Jeśli nie masz żadnych **TRAUM**, możesz bezkarnie ignorować swoją słabość. Nie rządzi ona twoim zachowaniem.

ODGRYWANIE POSTACI I PD

Słabość, wraz z dziedzictwem i przeszłością, zdradza, jaką jesteś osobą. Owa obsesja może wpływać na twoje motywacje, cele i zachowania. Kiedy zastanawiasz się, co postać może powiedzieć lub zrobić, możesz zawsze poszukać inspiracji w jej słabości. Ponadto, odgrywając charakter swojej słabości, otrzymasz pod koniec sesji **pd**.

AKTYWNOŚCI PRZESTOJU PODCZAS GRY

Oskarr chce odkryć, w jaki sposób duchowi Sreberka udało się przetrwać dezintegrację. Pracuje zatem nad **projektem długofalowym** powiązanym z ośmiosegmentowym zegarem „Poznaj sekrety duchów dzięki Sreberku”. Wynikiem rzutu na **DOSTROJENIE** jest **6!** Oskarr zaznacza trzy segmenty zegara.

Morlan chce **zredukować PRZYPAŁ** swojej szajki. Zwołuje zatem paru zbirów i robi kilka rundek po okolicy, bijąc sklepikarzy, wybijając szyby w oknach i zastraszaając każdego, kogo spotka. Wynikiem rzutu na **DEMOLOWANIE** jest **KRYTYK!** **PRZYPAŁ** szajki spada aż o pięć punktów, a okoliczni mieszkańcy decydują się zapomnieć o wszystkim, co ostatnio widzieli.

Canter potrzebuje wyjątkowej amunicji, aby zapolować na demonicę Setarrę. W tym celu **nabywa aktywa** od Sióstr Ściemnnych (które w tym momencie są przyjaźnie nastawione do szajki): naboje wykonane z rtęci i prochu martwych ziem, poświęcone zapomnianemu bogu Niezlomnego Słońca, starożytnemu wrogowi wszystkich demonów. Wynikiem rzutu na Krąg jest **4**: normalna jakość przedmiotu, co jednak nie pozwala na nabycie tak rzadkich aktywów. Adam (grający Canterem) wydaje **2 DUKATY**, aby podbić wynik testu do **KRYTYKA**: wysmienita jakość. Canter dostaje upragnione naboje – wystarczająco potężne, aby poważnie zranić piekielną istotę.

PRZESTÓJ BN I FRAKCJI

Gdy gracze mają przestój, bohaterowie niezależni i frakcje również załatwiają swoje sprawy. **MG zapełnia zegary postępu** i wybiera manewr lub dwa dla każdej interesującej go frakcji. Wybierz dla danej frakcji dowolny manewr, który w jej przypadku ma sens. Na przykład:

- ◆ Pozyskanie roszczenia, zwiększenie kontroli, osłabienie wroga lub obniżenie kontroli osłabionego przeciwnika.
- ◆ Osiągnięcie krótkoterminowego celu, który frakcja jest w stanie zrealizować.
- ◆ Zbieranie informacji dotyczących BG (mogą wykonać rzut, aby się przed tym bronić) lub innego celu.
- ◆ Nabycie nowych aktywów.
- ◆ Poproszenie innej frakcji o przysługę.
- ◆ Przymuszenie kogoś do czegoś przez polityczne naciski lub użycie gróźb.

Do MG: Wybierz manewry przestoju i zapełnij zegary postępu tych frakcji, które cię w tym momencie interesują. Nie przejmuj się resztą. Później, gdy zwrócisz swoją uwagę na dotychczas ignorowane frakcje, śmiało przyznaj im kilka faz przestoju i zapełnij zegary w taki sposób, aby „dogonić” bieżące wydarzenia.

Jeśli nie jesteś pewien, jak dużo segmentów zaznaczyć na zegarze danej frakcji, wykonaj rzut na szczęście, korzystając z wartości jej Kręgu. Zmodyfikuj wynik w górę lub w dół w zależności od okoliczności lub przeciwników. Zaznacz jeden segment przy wyniku 1–3, dwa przy 4/5, trzy przy 6 i pięć przy **KRYTYKU**.

Kiedy frakcje dokonują rzeczy, które odbijają się echem w półświatku, **opowiedz o tym graczom** ustami ich **przyjaciół, kontaktów** lub **dostawców słabości**. Owe pogłoski i plotki mogą doprowadzić BG do przyszłych skoków i stworzyć nowe okazje do działania.

PODSUMOWANIE AKTYWNOŚCI PRZESTOJU

Dodaj **+1k** do rzutu, jeśli **przyjaciel** lub **kontakt** pomaga w wykonaniu aktywności.

NABYCIE AKTYWÓW

Rzuć na **Krąg** swojej szajki. Wynik oznacza **jakość** aktywów:

- ◆ **KRYTYK:** Krąg +2.
- ◆ **6:** Krąg +1.
- ◆ **4/5:** Krąg.
- ◆ **1-3:** Krąg -1.

Niektóre przedmioty wymagają *minimalnego poziomu jakości*. Aby zwiększyć wynik rzutu powyżej krytyka, wydaj **2 DUKATY** za każde +1 do Kręgu.

PROJ. DŁUGOFALOWY

Pracuj nad **projektem długofalowym**, jeśli masz ku temu odpowiednie środki.

Zaznacz liczbę segmentów zegara zgodną z wynikiem rzutu:

- ◆ **KRYTYK:** Pięć segmentów.
- ◆ **6:** Trzy segmenty.
- ◆ **4/5:** Dwa segmenty.
- ◆ **1-3:** Jeden segment.

SŁABOŚĆ

Aby zmniejszyć **stres**, rzuć liczbą kości równą wartości najniższej **cechy**. Wyciszyć punkty stresu równe najwyższemu wynikowi. Przedawkowałeś, jeśli musisz usunąć więcej punktów, niż masz zaznaczone. Jeśli nie chcesz lub nie możesz oddać się słabości, otrzymujesz liczbę punktów stresu równą liczbie twoich **TRAUM**.

POWRÓT DO ZDROWIA

Otrzymaj **opiekę medyczną**, aby zaznaczyć segmenty zegara zdrowienia. Po wypełnieniu zegara każda krzywda zostaje zredukowana o jeden poziom.

ZMNIEJ. PRZYPAŁU

Opowiedz, w jaki sposób zmniejszasz **PRZYPAŁ** szajki i rzuć na akcję. Zmniejsz **PRZYPAŁ** zgodnie z wynikiem rzutu:

- ◆ **KRYTYK:** 5 **PRZYPAŁU**.
- ◆ **6:** 3 **PRZYPAŁU**.
- ◆ **4/5:** 2 **PRZYPAŁU**.
- ◆ **1-3:** 1 **PRZYPAŁU**.

TRENING

Zaznacz **1 pd** (przy cesze lub księdze łotra). Dodaj **+1 pd**, jeśli wasza szajka ma stosowne ulepszenie. *Możesz trenować dany tor pd tylko raz na fazę przestoju.*

PRZEDAWKOWANIE: Podjąłeś złą decyzję, bądź to nabywając słabość, bądź też będąc pod jej wpływem. Co takiego zrobiłeś?

- ◆ **PRZECHWALAŁEŚ SIĘ:** *Może opowiadałeś o swoich wyczynach?* Szajka otrzymuje **+2 PRZYPAŁU**.
- ◆ **WPADŁEŚ W KŁOPOTY:** *Może wróg śledził cię, gdy udałeś się do dostawcy słabości, a ty dałeś się zaskoczyć?* Wybierz lub wylosuj dodatkowe **uwikłanie**.
- ◆ **ZNIKNAŁEŚ:** Graj inną postacią do czasu, gdy twój bohater wyjdzie z ciągu.
- ◆ **ZOSTAŁEŚ ODCIĘTY:** Twój obecny dostawca słabości odcina cię od źródła towaru. Musisz znaleźć nowy kanał dostaw.

Pewnie myślisz, że przyłazę tutaj, aby przyglądać się powracającym okrętom lewiatanników? By patrzeć, jak zmierzają wśród fal w kierunku doków, pełne skrzętnie pilnowanej zdobyczy – tej całej krwi, która próbuje powrócić do morza? Ha! Nie. Prędzej byłbym skłonny obserwować, jak mewa karmi swoje młode, wyrzucając zarcie wprost w ich rozwarte dzioby.

Przychodzę tutaj, ponieważ wiem coś, z czego ani te załogi, ani ty nie zdajecie sobie sprawy. Nikt tego nie wie. Dla lewiatanów śmierć jest niczym pieśń. Śpiewają ją, nasłuchują melodii. Możesz je zwabić, jeśli tylko wiesz, co należy zrobić. A nawet zachęcić do wyjścia z wody, jeśli twoja pieśń jest wystarczająco piękna.

Tak właśnie robił mój lud. Dzięki ofiarom z ludzi. Tuzinom ofiar. Krew spływająca strumieniami do atramentowoczarnej wody, zmieniająca zapach przyboju, jej smugi kłębiące się niczym demoniczne dzieła sztuki. Wypowiadasz właściwe słowa, śpiewasz odpowiednie pieśni, używasz stosownych ostrzy. Zrób to dobrze i wszystkie te krzyki, błagania i płacze przemienia się w pokusę, w moc. Wzbudzasz ciekawość gdzieś tam, pod tonami wody, a ono pod pływa coraz bliżej. Łaknie tego cierpienia i śmierci, tak jak ty pożadasz bieder barmanki. Chce je posiąść, chce ich ciepła – pragnie ich.

I tak oto chciwy demon wychodził na łód, dysząc wśród fal przyboju, rozbijając je w mokry opar. Wtedy mój lud go atakował. Chwytałyśmy za piły, siekiery, klingi tak ostre, że nigdy takich nie widziałeś. Atakowaliśmy demony tam, gdzie przerywały linię horyzontu swoim diabelskim oddechem, twardym niczym konary cielskim i lśniącem, grubym pancerzem. Krępowaliśmy ich kończyny uprzężami, aby odciągnąć je na boki i oderwać od ciała.

Pamiętam, jakby to było wczoraj. Ich żywa krew otula cię niczym furia, zimna i wrzeszcząca, wijąc się po skórze i wciskając wszędzie. Twoje serce zamiera. Płuca zamarzają. Nie zwalniasz w swojej robocie, masz bowiem zbyt dużo energii, aby się zatrzymać. Spowija cię krwista mgła nieśmierci i rozszalałego życia.

Ćwiartujesz lewiatana dla jego macek, kikutów nóg, krępych płetw poznaczonych bliznami. Cokolwiek wystaje z cielska, a każde inne. Następnie dobierasz się do skóry, kości, mięsa i poznaczonych runami ścięgien. Weź to wszystko, by stworzyć własną pieśń rozbrzmiewającą w mroku i odcisnąć swój ślad na Tylnej Stronie Lustra, w miejscu, gdzie lewiatan osłabił jego odgradzającą powierzchnię.

Tyle że nigdy nie widziałem lewiatana z bliska. Nigdy nie musiałem. Mój pradziad był łajdakiem, składającym ofiary czarnoksiężnikiem-żniwiarzem. To, czego doświadczył, naznaczyło jego kości i krew, jego przeszłość i przyszłość oraz przeżarło wszystko trucizną. Dostrzegam Tylną Stronę Lustra z powodu tego, co uczynił i tego, co ono uczyniło jemu.

Oczyrna duszy dostrzegam nuty pieśni, którą śpiewa to przekłete, zapomniane miasto. Wiem, że nadejdą czasy, gdy jeden z lewiatanów, na które polują, przypłynie tutaj za nimi. Wówczas na brzeg wyjdzie coś, czego to miasto nigdy nie widziało. Łodzie zostaną rozerwane na strzępy, a ich krwisty ładunek rozpełnie się na wszystkie strony.

To będzie koniec mojego rodu. Moja rodzina wie o tym od czterech stuleci. Czy stanie się to dzisiaj? Czy to te statki? Nie. Jeszcze nie teraz.

Może następnym razem.

Carla F. Smith

ROZDZIAŁ 6

JAK GRAĆ

NAJPIERW FIKCJA

„Najpierw fikcja” to żargonowe określenie opisujące sposób zabawy w gry fabularne, odróżniający je od innego rodzaju gier, które być może znasz.

Dla przykładu, w klasycznej grze planszowej podczas swojej tury wybierasz jakiś ruch przewidziany w mechanice rozgrywki, a następnie używasz zasad, aby sprawdzić, co się wydarzyło. Możesz zadeklarować: *Zapłacę dwa kamienie, aby wybudować drugi fort na moim kaflu startowym*. Moglibyśmy ów proces określić jako „najpierw mechanika”. Podczas swojej tury wybierasz bowiem określoną mechanikę gry, a następnie rozpatrujesz efekty jej działania. Twoje wybory są zatem ograniczone przez reguły gry. Możesz swoje działanie nieco ubarwić przez dodanie odrobiny narracji, stwierdzając na przykład, że *dzielni mieszkańcy Baronii odpowiadają na wezwanie do wojny i budują wytrzymały fort!*, lecz będzie to miało drugorzędne znaczenie. Po prostu doda rozgrywce kolorytu. Innymi słowy, narracja podąża tutaj za mechaniką i jedynie opisuje, co się wydarzyło.

W grze fabularnej jest inaczej. Kiedy nadchodzi twoja kolej, opisujesz to, co robi twoja postać w ramach toczącej się narracji. Nie wybierasz najpierw mechaniki, lecz przedstawiasz sytuację. Wybory, których dokonujesz w grze fabularnej, nie są ograniczone przez zasady, lecz przez ustaloną sytuację fabularną. Innymi słowy, mechanika jest stosowana dopiero wtedy, kiedy opisanywane działania określą, z których zasad należy skorzystać.

Na przykład w *Ostrzach...* zawarto kilka rozwiązań mechanicznych, z których można skorzystać, gdy postać próbuje rozpracować zamek w sejfie. Rozpatrywanie tej sytuacji pod kątem grania mechaniką jest w zasadzie bez znaczenia. Deklaracja „otwieram zamek” nie jest bowiem terminem mechanicznym. Po zasady sięgamy dopiero po tym, gdy w rozgrywanej scenie ustalimy, z której mechaniki powinniśmy skorzystać.

Jeśli twoja postać znajduje się w kryjówce i ma swobodę działania, dysponując czasem wolnym, który może poświęcić na otwarcie sejfu, wtedy skorzystamy z jednej

z mechanik przestoju – mianowicie z „pracy nad projektem długofalowym”. Może ci pójść całkiem nieźle i otworzysz sejf szybko lub też okaże się to bardziej wymagające i będziesz potrzebował wielu prób i więcej czasu.

Jeśli twoja postać znajduje się w płonącym budynku i desperacko próbuje otworzyć sejf, podczas gdy dookoła spadają palące się belki stropu, wtedy skorzystasz z mechaniki rozstrzygania akcji. Może ci pójść całkiem nieźle i unikniesz obrażeń od ognia oraz spadających kawałków drewna. Być może będziesz jednak musiał dać sobie spokój i uciec, zanim budynek zawali ci się na głowę i zginiesz w płomieniach.

Jeśli twoja postać nie ma zielonego pojęcia o otwieraniu sejfów, możesz zapłacić komuś, żeby zrobił to za ciebie. W takiej sytuacji skorzystamy z **mechaniki nabycia aktywów** – w tym przypadku w celu zatrudnienia kasiarza. Możesz ubić niezły interes i znaleźć eksperta lub być zmuszonym dopłacić, aby trafić na odpowiedniego fachowca.

I tak dalej. Istnieje niezliczona ilość sposobów na rozwiązanie danego problemu, ograniczona wyłącznie przez zaistniałą sytuację.

Sedno rzeczy w tym, że najpierw wybierasz, co twoja postać chce zrobić, a następnie grupa decyduje, która mechanika najlepiej pasuje do obranego sposobu działania. Kiedy opiszesz podjętą akcję, dobranie właściwej mechaniki będzie całkiem proste. Jeśli spróbujesz zrobić odwrotnie – najpierw wybierając mechanikę, a dopiero później „koloryzując” ów wybór narracyjnie – zauważysz, że rozgrywka może się zagmatwać.

Kiedy coś wydaje się dziwne lub sytuacja zostaje rozstrzygnięta w dziwny sposób, cofnij się do poziomu narracji. Co się dzieje? Co chcesz zrobić? Która zasada najlepiej do tego pasuje? Nie próbuj dopasować na siłę mechaniki do sytuacji. Rozegraj najpierw fikcję (widzisz? „Najpierw fikcja”), a dopiero później wesprzyj się zasadami.

Myśl o mechanice gry jak o skrzynce z narzędziami. Nie ma sensu mówić, że używasz młotka, jeśli wiesz, co chcesz zbudować. Nie istnieją również żadne nakazy, byś zawsze musiał używać młotka i gwoździ, aby połączyć ze sobą dwie deski. Sięgasz bowiem po te narzędzia, które najlepiej pasują do danego zadania. Tak samo wygląda to w przypadku gry fabularnej. Najpierw nakreśl sytuację, a następnie sięgnij do skrzynki po narzędzie mechaniczne, które najlepiej nada się do jej rozstrzygnięcia. Najczęściej ów wybór będzie pragmatyczny, choć może być również podyktowany upodobaniami. Wszak nie istnieje jeden słuszny sposób doboru narzędzi. Używasz ich tak, jak uważasz za stosowne, po drodze wypracowując własny styl i ustanawiając precedensy.

Treść podręcznika zawiera zestaw narzędzi oraz wskazówki, jak z nich korzystać. Są to zasadniczo najlepsze sposoby, na jakie wpadłem wspólnie z osobami testującymi grę. Te informacje pomogą ci postawić pierwsze kroki na ścieżce prowadzącej do satysfakcjonującej rozgrywki. Są to jednak wyłącznie wskazówki. Zastosowanie opisanych tu narzędzi należy już do ciebie i twojej grupy, podobnie jak zrozumienie, kiedy i w jaki sposób korzystać z nich podczas rozgrywki.

To jeden z najfajniejszych aspektów gier fabularnych. Na poziomie narracji, a także pod względem zakresu stosowania mechaniki, rozgrywka jest nieustającym aktem kreacji, ponieważ nie istnieje jedyny słuszny sposób korzystania z narzędzi. Wyjaśnij zatem działanie narzędzi i pokaż kilka skutecznych sposobów ich użycia. Zważ jednak, że kiedy już to wszystko przeczytasz, wasze doświadczenie z *Ostrzami w mroku* będzie tym, co stworzycie razem podczas wspólnych rozgrywek.

SIĘGANIE PO RZUTY NA AKCJĘ

Sednem rozgrywki jest rozmowa tocząca się pomiędzy osobami siedzącymi przy stole. Mówisz, opisujesz swoje akcje, wypowiadasz się jako postać, żartujesz, szkicujesz mapy, rozważasz, co może się wydarzyć i robisz wiele innych ciekawych rzeczy. To wszystko to jednak *tylko gadanie*, prawda? Podczas rozgrywki nadchodzi jednak taki moment, w którym cel konwersacji ulega zmianie. Kiedy zatem przechodzisz od *gadania* do *używania mechaniki*? Jak to wygląda?

Zmiana celu konwersacji jest obowiązkiem Mistrza Gry (zawsze powinien tego pilnować), lecz każdy może o to poprosić. A zatem, kiedy to zrobić? Prosisz o rzut na akcję, gdy ma miejsce jedna poniższych rzeczy:

- ◆ **Bohater gracza podejmuje się wymagającej akcji**, która może być kłopotliwa lub niebezpieczna.
- ◆ **Bohater gracza przewodzi bądź wydaje rozkazy jednemu BN lub grupie**, którzy mierzą się z czymś kłopotliwym lub niebezpiecznym.
- ◆ **Ktoś chwyta za kości i jest podekscytowany nadchodzącym rzutem**.

A zatem, co należy wtedy powiedzieć? Lubię najpierw zapytać gracza, w jaki sposób chce zadziałać i **której akcji zamierza użyć**. Następnie sugeruję **położenie**, w jakim znajduje się bohater oraz przypuszczalny **poziom efektu**, który może osiągnąć.

Gracz: A więc to on ma amulet? Dobra, zmuszam go, żeby mi go oddał.

MG: Dobrze. Jak chcesz się do tego zabrać?

*Gracz: Patrzę mu prosto w oczy i rozkazuję **Przewodzeniem**, aby oddał przedmiot.*

*MG: Super. Brzmi to dość **ryzykownie**. Ten gość nie jest jakimś popychadłem, do tego jego koleś stoi obok. Efekt będzie prawdopodobnie **ograniczony**, ponieważ jest was mniej, chyba że macie w zanadrzu jakąś wyjątkowo poważną groźbę.*

Wtedy do rozmowy dołączają pozostali gracze, sugerując alternatywne położenie oraz poziom efektu, bądź też gracz zmienia swoją deklarację i robi coś mniej lub bardziej śmiałego. Bywa też, że wszyscy się zgadzają i przechodzimy do używania mechaniki.

Należy przede wszystkim pamiętać, że cała grupa wspólnie określa cel, położenie i konsekwencje każdego rzutu. Nie popadnij w nawyk „proszenia o rzut” tylko po to, by coś się zadziało bez sensownego zaangażowania graczy w ustalanie położenia i efektu. Jeśli BG zechcą znieśc zabić przeciwnika, będzie to całkiem niezłe zagranie, prawda? Czy znajdują się w kontrolowanym położeniu? Rzykownym? A może w desperackim? **Czym ryzykują?** Poświęć chwilę, aby to wszystko dokładnie umiejscowić w narracji.

Jeśli wróg również próbuje ich zabić, sytuacja jest prawdopodobnie desperacka. Wszyscy idą wtedy na całość i walczą do końca. Przy 4/5 BG udaje się zabić przeciwnika – a jak! – lecz wiąże się to z konsekwencjami. Zadają mu śmiertelną ranę (w tym przykładzie), lecz sami również takową otrzymują.

Dla niektórych graczy otrzymanie śmiertelnej rany nie brzmi jak „sukces”. W *Ostrzach w mroku* rzut na akcję rozstrzyga działanie zarówno gracza, jak i przeciwnika. Wrogowie przecież także próbują coś zrobić i „częściowy sukces” oznacza, że im się to udało. Rzut na akcję obejmuje całą wymianę ciosów (a nawet całe starcie) – wszystkie ataki i doznane krzywdy po obu stronach konfliktu.

W *Ostrzach* w mroku BG nie mogą tak naprawdę robić rzeczy w bezpieczny sposób. Ze wszystkim wiąże się ryzyko doznania krzywdy, poniesienia konsekwencji, zebrania **PRZYPAŁU**, wkurzenia innych frakcji itd. Z drugiej strony **mogą** jednak działać! Niezależnie od tego, czy zostaną przy tym obici, skrwawieni i zgnębieni przez wrogów, wszystkie wyniki 4/5 pozwalają im osiągnąć zamierzony cel. Dostkvol zawsze się przeżuje i wypłuje. Bohaterowie z początku rozgrywki niekoniecznie okażą się tymi, którzy będą z szajką do końca.

Jeśli chcesz nieco odsunąć w czasie konsekwencje związane z wynikami 4/5, zawsze możesz skorzystać z zegara postępu. Bohaterowie graczy nie muszą natychmiast zostać zauważeni, kiedy podczas skradania się wyrzucą 4/5. Stwórz zegar „Alarmu” dla strażników i zaznacz na nim jeden segment. To nadal nieprzyjemna konsekwencja, lecz nie prowadzi do natychmiastowego rozwiązania sytuacji.

Motywy przewodnim *Ostrzy*... są zmagania z przeciwnościami i ich konsekwencje. W zasadzie nigdy niczego nie osiągniecie bez pewnego kosztu – przynajmniej w odniesieniu do wyników rzutów kośćmi. Z tego właśnie powodu BG dysponują dodatkowymi zasobami, aby łagodzić konsekwencje: gracze muszą podejmować trudne wybory, co warto odpierać (okupując to cennym stresem), kiedy oplaca się przyjąć cios za kogoś z drużyny, skorzystać z pancerza, dobić Czarciego Targu itd.

Praca zespołowa również może ułatwić wiele spraw, zmieniając desperacki rzut w ryzykowny, wpływając na jego efekt i/lub zwiększając pulę kości. W przypadku większości grup zrozumienie, w jaki sposób skutecznie korzystać z pracy zespołowej, zajmuje nieco czasu. To zamierzony efekt.

Określaj **położenie** dla różnych rzutów na akcję, skupiając się na tym, czym ryzykują BG. Opisz, jak BN zamierzają coś zrobić BG. Tym właśnie ryzykują postaci, gdy działają, co w rezultacie przekłada się na ich położenie.

Skaczesz naprzód, aby dźgnąć go prosto w szyję. On zaś dobywa miecza w mistrzowskiej próbie sparowania ciosu. Chce odbić twoje ostrze w bok i przeszyć cię na wylot. Desperackie położenie, duży efekt, zgadza się?

Wszystkie podlegające regulacji czynniki, które występują w grze – położenie, efekt, konsekwencje i moce nadnaturalne – są po to, aby grupa mogła z nimi eksperymentować. Jako MG unikaj podejmowania jednostronnych decyzji. Zapytaj graczy o zdanie. Czy jest to desperackie? Jakie jest tutaj interesujące ryzyko? Czy myślicie, że to uwzględnia już cały efekt, czy może jest tu jeszcze coś zrobienia? Częścią grania w *Ostrza*... jest określenie rzeczy, które działają w waszej grupie.

DLACZEGO TO ROBIMY

Jaki jest sens przechodzenia od narracji do mechaniki? Dlaczego po prostu tego nie przegadać? Główny powód jest następujący: kiedy rozmawiamy na jakiś temat, zwykle dążymy do osiągnięcia porozumienia. To zazwyczaj dobra rzecz. Pozwala bowiem zacieśnić więzy w grupie, zrozumieć się nawzajem, ustalić wspólne oczekiwania itd. Kiedy jednak opowiadamy sensacyjno-przygodowe historie, tak jak ma to miejsce w *Ostrzach*..., nie chcemy osiągnąć porozumienia, gdy BG wpadają w kłopoty. Zamiast tego chcemy być zaskakiwani, pragniemy, aby nasze plany zostały udaremnione, oczekujemy zachęty do podjęcia większego ryzyka bądź inspiracji do wymyślenia zwrotu akcji lub konsekwencji. Chcemy dać się porwać przejażdżce kolejką górską.

Kiedy przechodzimy do mechaniki, stajemy się na chwilę autorami historii, oddając się rozważaniom dotyczącym położenia, zagrożeń i szczegółów akcji. Następnie wyłaczamy w sobie tryb twórcy i stajemy się widzami. Co się zaraz stanie? Wstrzymujemy oddech, pochylamy się nad stołem i pozwalamy toczyć się kościom.

JAK WYBRAĆ AKCJĘ

Kiedy nadchodzi potrzeba wykonania rzutu na akcję, bohaterowie zazwyczaj już działają w ramach opisanej sceny. Podjęta czynność w zasadzie zawsze określa, na jaką akcję należy rzucić. Gracze mogą jednak zmienić działanie postaci, aby skorzystać z innej akcji, o ile bohater podejmie nową czynność w ramach toczącej się narracji.

*Na przykład, Nox chce przemknąć się do tajnego pokoju spotkań Kregu Ognia. MG pyta, jak się do tego zabiera, na co kontrolująca Nox gracza stwierdza, że wdrapie się po ścianie wieży i wślizgnie przez okno. Wspinanie się podpada pod **PRZEMYKANIE**, zatem rzut zostanie wykonany na tę właśnie akcję.*

*Gracza mogłaby się jednak rozmyślić i stwierdzić: „Hmmm... Nie jestem zbyt dobra w Przemykaniu. Chcę wspinać się za pomocą Wyrafinowania. Wszak robię to w wyrafinowany sposób, prawda?”. Nie. Nox może oczywiście z **WYRAFINOWANIEM** wprowadzić kogoś w błąd lub wykonać inną subtelną akcję. Nie może jednak „użyć **WYRAFINOWANIA**”, aby wspiąć się na wieżę. Wspinaczka jest... cóż, po prostu wspinaczką. Tego rodzaju atletyczne wyczyny podpadają pod **PRZEMYKANIE**. Nie ma problemu, jeśli Nox chce działać z **WYRAFINOWANIEM**, lecz w takim razie nie będzie wspinała się na wieżę.*

Czasami do sytuacji będzie pasowało kilka akcji. Nic nie szkodzi. Gracz może wówczas wybrać tę, z której chce skorzystać, a MG stosownie określi położenie dla rzutu.

*Jest noc. Arlyn wisi na linie na zewnątrz apartamentów Myleny Klev, przywódczyni Czerwonych Szarf. Gdy Mylena wchodzi do pokoju, gracza stwierdza, że chce strzelić jej w plecy. Na jaką akcję powinna rzucić? **PRZEMYKANIE** obejmuje „zasadzkę i użycie przemocy w zwarcu”, **POLOWANIE** zaś to „strzelanie z dystansu”. Wydaje się, że obie akcje pasują do tej sytuacji. MG stwierdza, że **POLOWANIE** będzie rzutem kontrolowanym (sytuacja jest jednak idealna do oddania strzału w plecy), **PRZEMYKANIE** zaś będzie rzutem ryzykownym. Aby przeprowadzić „zasadzkę z użyciem przemocy w zwarcu”, Arlyn będzie musiała prześlizgnąć się przez okno, a następnie przyłożyć broń do pleców Myleny i nacisnąć spust, co wystawi postać na większe niebezpieczeństwo.*

ROLA ZAGROZEŃ I STRESU

Niektórzy Mistrzowie Gry odczuwają frustrację, gdy wydaje im się, że przeciwnicy lub zagrożenia „nic nie robią”. Co prawda bohaterowie graczy doznają krzywd, lecz zaraz też odpierają je i redukują bądź całkowicie ich unikają. Tak właśnie zostało to zaprojektowane! BG rozpoczynają rozgrywkę, stojąc wobec konkurencji na przegranej pozycji. Mechanika stresu zapewnia im specjalną zdolność przeżycia w sytuacjach, w których nie mieliby na to żadnych szans. Dzięki temu mogą mieć nadzieję, że uda im się zrealizować długoterminowe cele.

Wprowadzenie do gry groźby doznania krzywdy ma na celu przede wszystkim opisanie zagrożenia, lecz niekoniecznie wcielenie go w życie. Dzięki temu niebezpieczeństwo manifestuje się w umysłach graczy, nawet wtedy, gdy krzywdy udało się uniknąć.

*Duch splata się z twoją duszą.
Gdy uderzasz o bruk, słyszysz pękające kości.
Stwierdzasz, że ona nigdy więcej ci nie zaufa.*

Złe wyniki są wypowiedzane głośno. Zawisają nad stołem niczym przerażająca ewentualność. Są straszne. Następnie gracz może wykonać rzut na odpieranie, spojrzeć ci prosto w oczy i stwierdzić: *Nie, to nie wygląda aż tak źle. Zamiast tego przyjmuję stres. Daje to poczucie siły.* Stajesz oko w oko z niebezpieczeństwem i wybuchasz śmiechem. Oto prawdziwa natura łotra.

Twoim zadaniem jest opisywanie z werwą niepomyślnych wyników oraz wprowadzanie ich w życie. Celem mechaniki konsekwencji i stresu jest dodanie do rozgrywki interesujących narracyjnie szczegółów dotyczących krzywd i problemów. Zamiast po prostu powiedzieć *Otrzymujesz 3 obrażenia*, opisujesz, w jaki sposób ostrze ominęło pancerz i przeorało łotra po żebach. W ten sposób doznana krzywda staje się w naszej wyobraźni jaskrawym zagrożeniem. Gdy już wiemy, z czym się wiąże, gracz zaczyna dbać o to, aby jej uniknąć: *Ach! Nie, będę to odpierał.* Opisywanie potencjalnych krzywd to jedyny sposób na to, by gracze wiedzieli, czy warto ryzykować stresem. Każdy cykl zagrożenia i stresu wymaga opatrzenia go stosownym opisem. I właśnie tym mamy się tutaj zająć.

POZIOMY ZAGROŻENIA BN

Opisana przez ciebie dotkliwość konsekwencji (oraz położenie dla rzutu na akcję) określa stopień zagrożenia ze strony przeciwnika. Gdy BG mierzy się z BN, którego przedstawiłeś jako typowego zakapiora, konsekwencjami będą powalenie na ziemię, cios w twarz, ewentualnie połamanie pałką żeber, jeśli wróg będzie miał przewagę.

Jeżeli jednak BG mierzy się z kimś, kogo opisałeś jako mistrza zabójców, konsekwencją może być błyskawiczny manewr przeciwnika zakończony wpakowaniem sztyletu prosto w serce bohatera.

Jako że BN nie mają statystyk i akcji, ich możliwości przejawiają się w rozgrywce poprzez **dotkliwość konsekwencji** oraz w postaci **położenia** i **efektu** rzutu na akcję.

Co więcej, niebezpieczni BN mogą przejąć inicjatywę. Jeśli **BN jest wyszkolony**, powiedz graczom, co chce osiągnąć i zapytaj, co mają zamiar z tym zrobić

Dopada was na szczycie schodów i próbuje siłą zakuć w kajdany. Co robicie?

Następne posunięcie BG – i wynikający z niego rzut na akcję – odpowie na pytanie, jak skuteczny był manewr przeprowadzony przez BN. Pamiętaj, że rzut na akcję pełni zazwyczaj podwójną funkcję i rozstrzyga w tym samym momencie działania zarówno BG, jak i BN.

Jeśli BN jest mistrzem w swoim fachu, opisz graczom, czego już udało mu się dokonać, a następnie spytaj, czy chcą to **odpierać**.

Jest zbyt szybka, abyście mogli sobie z nią poradzić. Zanim zdaliście sobie sprawę, co się wydarzyło, zakula was w kajdany. Zgadza się? A może chcecie to odpierać?

Podejście do tych zagadnień będzie kształtować się i zmieniać podczas kolejnych sesji. Rozmawiaj o tym ze swoją drużyną. Czy chcecie gry o wiele bardziej morderczej i o wysokie stawki? Jeśli tak, to zarówno BG, jak i BN powinni być za każdym razem

śmiertelnie groźni, a rzuty na odpieranie wyłącznie redukować poziom konsekwencji. A może oczekujecie bardziej kinowej, przygodowej formuły? W takiej sytuacji złagodź nieco opisy zagrożeń i konsekwencji. Ludzie są „porzucani na pewną śmierć”, a eksplozje sprawiają, że wyglądasz kozacko, gdy w uniku padasz na ziemię.

Nie musicie decydować się na jedno podejście do tematu i trzymać się go przez cały czas. Bądźcie elastyczni i wprowadzajcie zmiany w zależności od tego, co was w danym momencie najbardziej ekscytuje.

WSZYSTKO MA SWOJE KONSEKWENCJE

Za każdym razem, gdy podczas gry w *Ostrza...* rzucasz kośćmi, sytuacja ulega zmianie. Nie istnieje coś takiego jak wynik „nic się nie stało”. Jak to działa?

„Porażki” w rzutach na akcje (wyniki 1–3) nie są po prostu „pułdami”. Akcje bohaterów mają namacalne konsekwencje. Dzieje się coś, co zmienia sytuację. W przypadku **kontrolowanej** porażki bohater dostrzega w swoim podejściu jakąś wadę i może się wycofać lub zdać na szczęście podczas ryzykownej akcji. Przy **ryzykownej** porażce bohater doświadcza konsekwencji reprezentującej jakiś problem. Sprawy ulegają pogorszeniu. W przypadku **desperackiej** porażki zagrożenie zyskuje przewagę i czyni sytuację bardzo kiepską.

POMYŁKI PEŁNE WDZIĘKU

Mechanika *Ostrzy w mroku* została zaprojektowana w taki sposób, aby twoje pomyłki były pełne wdzięku. Jeśli będziesz używał wyłącznie podstawowych rzutów i zapomnisz o szczegółowych rozwiązaniach lub sytuacjach specjalnych, nic się nie stanie. Gra nadal będzie działała. Rozgrywka będzie o wiele lepsza, gdy skorzystasz ze wszystkich zawartych w podręczniku zasad, lecz świat się nie zawali, jeśli tego nie zrobisz.

Jeśli chcesz ułatwić sobie naukę mechaniki, **po prostu zacznij od ryzykownych rzutów na akcję i normalnych efektów** (nie przejmuj się niczym innym).

Gdy bohaterom graczy przytrafi się coś złego i będą chcieli to odpierać, wytłumacz im rzuty na odpieranie. Kiedy grupa zacznie się dopytywać o możliwość działania zespołowego i pomagania sobie nawzajem, wprowadź manewry pracy zespołowej. Gdy zmierzą się z przeciwnikami o wysokim poziomie Kręgu lub dużej skali, którzy mają być bardzo niebezpieczni, wprowadź do rozgrywki czynniki efektu. Nie musisz od razu wyjaśniać wszystkiego, nie ma takiej potrzeby.

To samo tyczy się narracji. Nie skupiaj się na tym, że musisz za każdym razem perfekcyjnie wszystko opisać. Jeśli coś powiesz, a później uzmysłowisz sobie, że zrobiłeś błąd, po prostu opowiedz o tym jeszcze raz. Nic się nie stanie.

– Powiedziałem wam, że Trayga widziano w dokach, ale się pomyliłem. Miałem na myśli Arlo.

– Ach, to wszystko zmienia. Rozumiemy, dzięki.

Jeśli nie jesteś pewien, co zrobić, nie komplikuj sobie życia. Zacznij od tego, co jest dla ciebie oczywiste. Dodaj mechanikę, kiedy będziesz czuł się z tym komfortowo. Wybaczaj innym błędy – z wzajemnością. Wrzuć na luz.

USTALANIE PRECEDENSÓW

Fakty dotyczące BG odnoszą się także do BN – i odwrotnie. Jeśli ustalisz, że tylko Szeptuch może rozmawiać z wywołanymi duchami (ze względu na „język przywołania duszy”), ów fakt jest również prawdziwy w przypadku duchów wezwanych przez BN. Gdy przyjmiesz, że wykwalifikowany BN może w mgnieniu oka zabić niczego niepodejrzewającą ofiarę, to samo są w stanie uczynić BG.

Za każdym razem, gdy podejmiesz jakąś decyzję lub ustalasz nowy fakt dotyczący świata gry, stają się one narzędziem dostępnym dla wszystkich. Precedensy nie muszą być trwałe – zmieniaj je w dowolny sposób wraz z upływem czasu. Nawet kiedy je zmienisz, nadal będą działać zarówno w przypadku BG, jak i BN.

ABSTRAKCJA KONTRA SZCZEGÓŁY

Działanie zasad *Ostrzy w mroku* zależy zazwyczaj od określonych szczegółów wplecionych w narrację. Na przykład istotną kwestią może być zrozumienie, w jaki sposób zbudowana jest butla duchowa, ponieważ bohater nagle decyduje się rozbić takową, aby zaskoczyć przeciwnika trzymającego go na muszce. To niewielki detal, lecz opis butli przekłada się bezpośrednio na określenie **położenia** dla akcji oraz na czynniki, które należy wziąć pod uwagę przy ustalaniu **efektu** i **konsekwencji**. Dookreślenie niewielkich szczegółów świata gry sprawia, że mechanika działa lepiej.

Są też sytuacje, w których lepiej sprawdzi się podejście abstrakcyjne. Na przykład gracz zastanawia się, jak Krąg Ognia poradził sobie podczas niedawnego wybuchu zarazy zimnego snu. Czy są teraz słabi i podatni na atak? MG mógłby stworzyć lub spróbować przypomnieć sobie wszystkie detale dotyczące Kręgu Ognia, które miałyby wpływ na sytuację podczas zarazy. Może jednak odwołać się do abstrakcyjnego rozwiązania i użyć poziomu **Kręgu** frakcji, aby wykonać szybki rzut na szczęście, by sprawdzić, jak poradziła sobie dana organizacja. Jeśli nie określono wcześniej żadnych szczegółów dotyczących odporności tej konkretnej grupy na choroby tajemne, skorzystanie z abstrakcyjnego Kręgu będzie dobrym rozwiązaniem.

Może pojawić się problem, gdy spróbujesz skorzystać z abstrakcji, kiedy detale zostały już ustalone. Na przykład możemy wiedzieć, że Krąg Ognia był jedną z grup, które stworzyły zarazę i podjęły środki ostrożności, aby nie paść jej ofiarą (wliczając w to usunięcie z zagrożonego obszaru ważnych aktywów oraz przywództwa organizacji). W takim przypadku skorzystanie z abstrakcyjnego Kręgu, aby wykonać rzut na szczęście, byłoby nieco nielogiczne. Znamy bowiem konkretne informacje, zatem użycie uniwersalnego Kręgu nie jest w tym przypadku zbyt pomocne. Być może to oczywiste, że Krąg Ognia bardzo dobrze poradził sobie z zarazą i MG po prostu tak to opisze. Być może mamy jednak do czynienia z pewnym ryzykiem, zatem Mistrz Gry rzuca k6 na „przygotowanie na zarazę” zamiast na wartość Kręgu frakcji.

To samo dotyczy się jakości przedmiotów, aktywów i środków obronnych. Skoro Rój ma III Krąg, czy nie oznacza to, że każdy zamek, w którychkolwiek drzwiach, w dowolnym zakątku terenu Roju jest „zamkiem III Kręgu”? Nie. Wartość Kręgu frakcji jest abstrakcyjnym określeniem jakości sprzętu, którym prawdopodobnie zazwyczaj dysponuje. Zamek w drzwiach do mało znaczącego składziku jest zapewne jakimś tanim badziewiem. Z kolei zamek w drzwiach tajnego archiwum będzie prawdopodobnie wyśmienity lub wyjątkowy (co może wykroczyć ponad III Krąg). Gdy myślimy



o ogólnej jakości Roju, jest ona „III Kręgu”. Owa abstrakcyjna wartość może zostać użyta do wielu rzeczy. Kiedy jednak potrzebujemy podczas rozgrywki określonych szczegółów, to właśnie one konkretyzują, co jest faktem. Nie muszą jednak w każdej sytuacji idealnie odpowiadać abstrakcji.

Abstrakcyjne elementy gry – Krąg, **DUKATY**, skrytka, jakość, rzuty na wejście – mają taki właśnie charakter, aby rozgrywka **mogła skoncentrować się na najważniejszych rzeczach: wyborach dokonywanych przez postacie graczy, akcjach i ich konsekwencjach**. To rzuty na akcje są sednem gry. Nie czuj się ograniczony przez abstrakcję, kiedy możesz skorzystać ze szczegółów określonych w narracji.

AKCJE W GRZE

Na następnych stronach znajdziesz szczegółowo opisane 12 akcji wraz z przykładami manewrów i konsekwencji.

ANALIZOWANIE

Kiedy **ANALIZUJESZ** coś lub kogoś, szczególnie badasz detale i interpretujesz dowody. Możesz pozyskiwać informacje z dokumentów, gazet i książek. Możesz prowadzić badania dotyczące zagadnień ezoterycznych. Możesz szczegółowo analizować czyjeś zachowanie, aby odkryć kłamstwa lub prawdziwe uczucia. Możesz spróbować przeanalizować minione wydarzenia, aby zrozumieć obecną sytuację (choć Obserwowanie może być lepsze).

PYTANIA MG

- ◆ Co takiego analizujesz? Na jakie szczegóły lub dowody zwracasz szczególną uwagę?
- ◆ Co pragniesz zrozumieć?

Kiedy coś Analizujesz, skupiasz uwagę na drobnych szczegółach: mimice twarzy, tonie głosu, aluzjach, wskazówkach, aby dostrzec to, co ukryte, określić fakty, potwierdzić dowody i pokierować swoimi decyzjami.

Analizowanie jest często używane do „czytania osób”. To rzut na **zbieranie informacji**, pozwalający ocenić, czy ktoś kłamie, czego naprawdę chce, jakie są jego intencje i tak dalej (spójrz na listę możliwych pytań znajdującą się na dole karty postaci). Kiedy Analizujesz kogoś w ten sposób, możesz podczas rozmowy zadawać MG pytania. Czasem warto zatem poczekać, aż ktoś powie coś podejrzanego lub naciąganego, i dopiero wtedy spytać: „Czy on mówi prawdę?”

Jeśli chcesz dowiedzieć się czegoś o bieżącej sytuacji lub szukasz informacji na temat jakiegoś miejsca, mamy do czynienia z **Obserwowaniem**. Obserwacja pomija detale na rzecz szerszej perspektywy. Analizowanie przeciwieństwo – opiera się na ścisłych faktach i detalach. Czy kłamią na ten temat? Czy w tym pokoju jest ukryty ścienny sejf?

Analizowanie jest również akcją służącą do przeprowadzania wszelkiego rodzaju badań (często jako projekt długofalowy). Chcesz się dowiedzieć, który z arystokratów ma najlepszą kolekcję sztuki, a przy tym najgorszą ochronę? Chcesz sprawdzić, ilu zbuntowanych więźniów potrzeba, aby obezwładnić strażników w Żelaznym Haku? Dzięki Analizowaniu możesz uzyskać w zasadzie każdą informację.

PRZYKŁADY

POŁOŻENIE KONTROLOWANE

Przeszukuję to miejsce centymetr po centymetrze, szukając tajemnego przejścia.

4/5 Ograniczony efekt: Po kilku chwilach znajdujesz cieniutkie obramowanie wokół czegoś, co musi być drzwiami. Nie wiesz jednak, jak je otworzyć. Chcesz dalej Analizować i rozpracować mechanizm, czy też robisz coś innego?

4/5 Drobna komplikacja: Słyszysz dobiegający z korytarza stukot ciężkich buciorów. To ktoś ze służby zajmuje się swoimi obowiązkami. Zaznacz jeden segment zegara „Wykryty”. Odnajdujesz drzwi oraz mechanizm i otwierasz je z głuchym pstryknięciem ukrytego przełącznika.

POŁOŻENIE RYZYKOWNE

Podczas gdy Arcy i Bazso zajęci są rozmową, analizuję Bazso w poszukiwaniu oznak ścieżki – zwłaszcza podczas ustaleń dotyczących zawarcia sojuszu z Zaciemniaczami.

4/5 Komplikacja: Bazso mówi prawdę, lecz zauważa twoje badawcze spojrzenie i również zaczyna ci się przyglądać. Rozpocznij nowy zegar: „Bazso rozgryzł nasze plany”, o sześciu segmentach, i zaznacz dwa z nich.

4/5 Położenie desperackie: Skutecznie odczytujesz intencje Bazso – mówi prawdę. Zaraz po zakończeniu spotkania jego prawa ręka, Pickett, podchodzi i spogląda ci prosto w oczy: „Co się tak wszystkim przyglądasz, leszczu? Masz jakieś głupie pomysły?”. Co robisz?

POŁOŻENIE DESPERACKIE

Gdy demon rzuca się w kierunku Arłyn, zaczynam gorączkowo przeglądać kolejne książki i dzienniki stojące na półkach. Musi być tu jakaś pozycja zawierająca szczegóły prowadzonych przez hrabiego badań nad tym diabelstwem!

4/5 Poważna krzywda + ograniczony efekt: Odnajdujesz właściwą księgę, lecz gdy zaczynasz ją otwierać, demon nagle ryczy, zmienia kierunek i ciska tobą przez całą bibliotekę. Książka upada kilka metrów od ciebie. Runa wryta na jej oprawie jarzy się lekko. Masz połamane zęba (krzywda 3 poziomu). Co robisz?

BRATANIE

Kiedy **BRATASZ SIĘ**, spotykasz się z przyjaciółmi i kontaktami. *Możesz uzyskać dostęp do zasobów, informacji, ludzi i miejsc. Możesz zrobić dobre wrażenie lub przekonać kogoś do siebie dzięki urokowi osobistemu i właściwemu zachowaniu. Możesz zawierać nowe przyjaźnie bądź spotykać się z osobami ze swojego dziedzictwa lub przeszłości. Możesz spróbować manipulować swoimi przyjaciółmi, wywierając na nich presję społeczną (choć Przekonywanie może być do tego lepsze).*

PYTANIA MG

- ◆ Z kim się bratasz? Gdzie się spotykacie?
O czym rozmawiacie?
- ◆ Co pragniesz osiągnąć?

Kiedy się z kimś Bratasz, obchodzi cię, co druga osoba myśli i czuje, ona zaś w zamian dba o to, czego ty chcesz (przynajmniej odrobinę). Jesteś czarującą, otwartą i wyrobioną społecznie osobą. Możesz Bratać się z ludźmi, których już znasz lub spróbować „odnaleźć się” w nowej sytuacji, aby wyrzucić na innych dobre wrażenie.

Aby Bratać się, potrzebujesz otoczenia, które nie jest ci kompletnie wrogie. Możesz spróbować Bratać się z grupą skutych razem więźniów, gdy zostaniesz wtrącony do Żelaznego Haka (z pewnością będzie to desperacka sytuacja), lecz raczej nie przekonasz do siebie zabójcy, który chce cię zamordować. Kiedy Bratasz się z ludźmi powiązanymi z twoim dziedzictwem lub przeszłością, możesz oczekiwać lepszego położenia i/lub zwiększonego efektu.

Możesz zostać zmuszony do Bratania się w nieznaney dla ciebie sytuacji, aby stworzyć okazję do dalszego działania. Na przykład, jeśli na przyjęciu chcesz porozmawiać z Lordem Scurlockiem, będziesz musiał przynajmniej spróbować *Bratać się* z innymi gośćmi, aby dotrzeć do jego stolika. Zawsze możesz też skorzystać z *Przewodzenia* lub *Przekonywania*, lecz spodziewaj się gwałtownej eskalacji problemów, jeśli coś pójdzie nie tak.

PRZYKŁADY

POŁOŻENIE KONTROLOWANE

Nyrix rozpracowywała Gondolierów już od kilku tygodni. Mam nadzieję, że znalazła dobrego cel, który będzie mogła mi wskazać.

4/5 Ograniczony efekt: Jasne, ma kogoś na myśli. Wypasiony cel. Nie wie jednak, gdzie gość mieszka. Będziesz musiał śledzić go, gdy skończy zmianę.

4/5 Położenie ryzykowne: Nyrix udało się zwaćbić cel do Czerwonego Lampionu. Klapnęła na sofę obok ciebie, z przyklejonym do jej ramienia lekko podpitym karkiem. Wydaje się, że dziewczyna cię rozpoznaje lub nad czymś się zastanawia. Posyła ci spojrzenie mówiące „Do roboty!” i zasuwa kotarę knajpianego boksu, aby zapewnić wam odrobinę prywatności.

POŁOŻENIE RYZYKOWNE

Wyciągam butelczynę porządnej whisky i obdarzam wszystkich szerokim uśmiechem: „Kto ma ochotę na coś dobrego?”. Mam nadzieję zająć ich trochę, podczas gdy Breen będzie rozpracowywał sejf.

4/5 Krzywdą: Twój plan działa, lecz będziesz musiał urznąć się w trupa razem z nimi. Odnosisz krzywdę 2 poziomu „Zalany w pestkę”. Łeb ci pęka, a pokój wiruje przed oczami.

POŁOŻENIE DESPERACKIE

Wiem, że oni działają niczym „tajne” stowarzyszenie, ale czy mogę sobie niezobowiązująco pogadać z ludźmi na przyjęciu i ustalić, kto należy do Kręgu Ognia?

4/5 Poważna komplikacja: Krążysz po sali bankietowej na tyle długo, że dostrzegasz, jak kilku gości przekazuje sobie dłońmi subtelne sygnały. Rozpoznajesz wśród nich Artera Clavisha, bogatego szlachcica. Wszystko idzie świetnie aż do czasu, gdy uzmysławiasz sobie, że „normalni” goście gdzieś zniknęli, a przyjęcie niepostrzeżenie zmieniło się w spotkanie Kręgu Ognia. Czas na przedstawienie i uwiarygodnienie swojej osoby zbliża się nieubłaganie. Co robisz?

DEMOLOWANIE

Kiedy **DEMOLUJESZ**, używasz brutalnej siły. Możesz rozwalić drzwi lub ścianę za pomocą młota bądź skorzystać z materiałów wybuchowych. Możesz wywołać chaos lub dokonać sabotażu, aby odwrócić czyjąś uwagę lub poradzić sobie z jakąś przeszkodą. Możesz spróbować zmiażdżyć wrogów brutalną siłą (choć Wojowanie może być do tego lepsze).

PYTANIA MG

- ◆ Co demolujesz? W jaki sposób?
- ◆ Co pragniesz osiągnąć?

Kiedy Demolujesz, niszczysz coś w taki sposób, że trudno jest to później naprawić. Dodatkowo twoje działanie powoduje zamieszanie: hałas, latające odłamki, zaproszony ogień, podtopienie itd. Demolowanie jest równie dobre, aby odwrócić uwagę i wywołać zamęt, jak i coś po prostu zniszczyć.

W przypadku Demolowania bardzo często ważną rolę podczas określania efektu odgrywa **skala**. Jeśli chcesz zniszczyć łódź parową, będziesz potrzebował właściwych narzędzi lub grupy o wystarczająco dużej sile, aby wyrzucić efekt. Możesz wziąć ze sobą ekipę, aby weszła na pokład statku i wybiła dziury w dolnej części kadłuba. Możesz także wykorzystać jakąś słabość, aby zwiększyć **czynnik siły**, by zrównoważyć skalę łodzi. Na przykład, drewniany statek jest wrażliwy na ogień, a zatem kilka bomb olejowych wyrzuci tyle samo szkód, co dziesięciu chłopów z narzędziami do demolków.

Demolowanie nakłada się w pewnych aspektach na **Majsterkowanie**, gdy chodzi o unieruchamianie urządzeń. Ogólnie rzecz biorąc, Demolowanie jest szybsze i bardziej bezpośrednie. Po prostu rozwalasz coś na kawałki. **Majsterkowanie** jest precyzyjne i pozwala na uzyskanie mocno sprecyzowanych rezultatów (na przykład sprawienie, by zegar wygrywał kuranty o niewłaściwej porze), lecz zajmuje więcej czasu i łatwiej później daną rzecz naprawić. Dodatkowo Demolowanie można zastosować praktycznie w każdej sytuacji: do zniszczenia drzwi, ścian, podłóg, czegokolwiek innego. **Majsterkowanie** jest ograniczone do urządzeń, chemikaliów i tym podobnych rzeczy.

PRZYKŁADY

POŁOŻENIE KONTROLOWANE

Podkładam bomby, ustawiam mechanizmy zegarowe, oddalam się na bezpieczną odległość i... Bum!

4/5 Położenie ryzykowne: Kiedy zbierasz się do wyjścia, dwóch akolitów kultu zatrzymuje się przy drzwiach, aby sobie pogadać. A czas leci. Co robisz?

1-3 Odstąpienie lub ryzyko: Gdy zaczynasz podkładać pierwsze ładunki, nie jesteś w stanie do końca stwierdzić, gdzie najlepiej je umieścić, aby zrównać budynek z ziemią. Zdajesz sobie sprawę, że kultysty w każdej chwili mogą zejść do składu po zapasy... Chcesz zaryzykować i odpowiednio umieścić ładunki? A może odstąpisz od swojego zamiaru i spróbujesz czegoś innego, aby zniszczyć to miejsce?

POŁOŻENIE RYZYKOWNE

Przeciskam się obok Foxa i unoszę łom: „Mój drogi, pozwól mi nieco poflirtować z tym zamkiem”. Wsuwam łom w szparę przy ścianie i wyważam drzwi.

4/5 Komplikacja: W porządku... Możesz wyłamać drzwi, lecz nie będzie to tak ciche, jak otwieranie zamka! Gdzieś na górze słyszycie szuranie krzesłem i szybkie kroki. Zaznaczcie kolejne dwa segmenty zegara Alarmu przypisanego do strażników. Czy to go zapełniło? Cóż... Słyszycie okrzyk i jeszcze więcej kroków dudniących po prowadzących do drzwi schodach.

POŁOŻENIE DESPERACKIE

Atakuje mnie mieczem? Też coś. Ja mam dwuręczny młot. Wykonuję zamach i zmuszam gościa, aby się cofnął. Potem uderzam go prosto w klatę i jednym ciosem wywalam przez okno.

4/5 Poważna krzywda: Przeciwnik unika ciosu. Następnie wyprowadza szybkie pchnięcie mieczem i rani cię w górną część uda. Serio, dwuręczne młoty nie są najlepsze do obrony. Otrzymujesz krzywdę 3 poziomu „Okrutna rana nogi”. Facet nie jest jednak gotowy na nagłą kontrę, a uderzenie młotem wywala go prosto przez okno.

DOSTROJENIE

Kiedy **DOSTRAJASZ SIĘ**, otwierasz umysł na pole duchowe lub poprzez swoje ciało skupiasz pobliską energię elektropłazmową. *Możesz komunikować się z duchem lub zrozumieć jakiś aspekt spektrologii. Możesz spróbować postrzegać pozazmysłowo, aby lepiej zrozumieć sytuację (choć Obserwowanie może być do tego lepsze).*

PYTANIA MG

- ◆ W jaki sposób otwierasz swój umysł na pole duchowe? Jak to wygląda?
- ◆ Do jakiej energii się dostrojasz? W jaki sposób ją skupiasz? Jakie wiążesz z nią plany?

Pewne niedookreślenie „pola duchowego” to celowy zabieg. Jest ono energią zamkniętą w obrębie bariery piorunów otaczającej miasto, echem wydarzeń z niedawnej przeszłości oraz ośrodkiem, w którym istnieją duchy. To dziwny i niebezpieczny żywioł, który nigdy nie powinien sprawiać wrażenia bezpiecznego lub ujarzmionego. Dostrojenie oznacza połączenie z iskrzącym źródłem mocy, które łatwo może wymknąć się spod kontroli. Wprowadź do gry swoje własne pomysły dotyczące dziwnych energii tajemnych i zapytaj graczy o ich przemyślenia na ten temat.

Kiedy Dostrojasz się do pola duchowego, dostrzegasz echa niedawnych wydarzeń lub esencję rzeczy pozostających poza granicami postrzegania (wyśmienita duchowa maska Szeptucha pozwala zobaczyć jeszcze więcej szczegółów). Do rozejrzenia się w danym miejscu bądź szukania ukrytych rzeczy używa się zazwyczaj *Obserwowania*. Dostrojenie również może do tego posłużyć, choć często wiąże się to z gorszym położeniem, ponieważ ryzykujesz niebezpieczeństwa związane z polem duchowym.

Każdy BG może korzystać z Dostrojenia, jako że nie jest ono zdolnością nadnaturalną. Pole duchowe jest zawsze obecne, gdzieś na samym obrzeżu umysłu, chętne, czekające na połączenie. Szeptuchy i inni okultyści mogą Dostroić się, aby korzystać z nadnaturalnych mocy, takich jak **NAWAŁNICA** lub **OPĘTANIE**. Te moce nie zadziałają bez obecności pola duchowego i energii elektropłazmowej.

PRZYKŁADY

POŁOŻENIE KONTROLOWANE

Dostrajam się do pola duchowego, aby sprawdzić, czy na drzwiach są jakieś magiczne symbole ochronne.

4/5 Ograniczony efekt: W polu duchowym wyczuwasz brzęczący symbol ochronny, lecz niestety nie możesz w pełni sprawdzić, co obejmuje. Czyżby okna i dach? Być może.

4/5 Mała krzywda: Nagle słyszysz ostry, elektryczny trzask i iskra parzy cię w policzek. Krzywda 1 poziomu „Poparzony”.

POŁOŻENIE RYZYKOWNE

Sięgam do pola duchowego po echo śmierci Trenneta. Zmarł dokładnie w tym miejscu, próbuję zatem zobaczyć ów moment.

4/5 Ograniczony efekt: Dostrzegasz nagle migotanie duchowego echa Trenneta uderzającego o ziemię. Pochyla się nad nim jakaś ogromna postać, jakby go dusiła. Wygląda jak Pancerny Ulf, lecz nie jesteś tego pewien.

4/5 Krzywda: Odczuwasz pełnię agonii Trenneta. Dostrzegasz twarz Pancernego Ulfa, który ścisną twoje gardło i wydusza z ciebie ostatnie drobiny życia. Otrzymujesz krzywdę 2 poziomu „Podduszony”.

POŁOŻENIE DESPERACKIE

Kiedy duch próbuje mnie opętać, rozbijam ręką szklaną osłonę elektrycznej lampy. Dostroję się do elektryczności i przepuszczę ją przez swoje ciało, aby go usmażyć!

4/5 Poważna komplikacja: Ładunki prądu elektrycznego przeciążają ducha. Kiedy odstepuje od ciebie, błyskawice wystrzelują z twoich dłoni i oczu, podpalając całe pomieszczenie.

1–3 Poważna krzywda: Duch przekierowuje energię elektryczną wprost do twojego umysłu. Doznajesz dwóch rodzajów krzywdy: 2 poziomu „Poparzony energią elektryczną” oraz 3 poziomu „Opętany”. Którą z nich chcesz najpierw odpiąć?

MAJSTERKOWANIE

Kiedy **MAJSTERKUJESZ**, grzebiesz w urządzeniach i mechanizmach. Możesz stworzyć nowy gadżet lub zmodyfikować istniejący przedmiot. Możesz otworzyć zamek lub sejf. Możesz rozbroić alarm lub pułapkę. Możesz wykorzystywać do swoich potrzeb miejskie mechanizmy iskroksięskie i elektroplazmowe. Możesz spróbować wykorzystać swoją wiedzę techniczną do prowadzenia pojazdów (choć Wyrafinowanie może być do tego lepsze).

PYTANIA MG

- ◆ W czym majsterkujesz?
- ◆ Co pragniesz osiągnąć?

Kiedy Majsterkujesz, rozbierasz rzeczy na części, składasz je na nowo, zginasz, lutujesz, skręcasz i modyfikujesz. Majsterkowanie odpowiada szerokiemu spektrum działań dotyczących mechanizmów, inżynierii, chemii i nauk biologicznych. Biegły majsterkowicz wie, jak działają różne, a zasadniczo wszystkie, rzeczy.

Majsterkowania używa się najczęściej podczas przestoju do realizacji projektów długofalowych. Jest to jedna z najbardziej wszechstronnych aktywności przestoju (obok *Analizowania*). Jeśli jesteś gotów pozyskać wymagane komponenty i poświęcić trochę czasu, możesz za pomocą Majsterkowania stworzyć wspałałe rzeczy.

Może być ono również użyteczne w trakcie skoku. Zmierzchomurze jest po brzegi wypełnione dziwnymi urządzeniami wszelakiego rodzaju. Od iskroksięskich drzwi, zamków i wind, aż po elektroplazmowe kable, druty oraz oświetlenie. Możesz Majsterkować na bieżąco, aby stworzyć pułapki lub unieszkodliwić zabezpieczenia. Dzięki temu Majsterkowanie może być świetną akcją przygotowawczą, by później coś zdemolować.

Możesz Majsterkować przy urządzeniu, aby je zniszczyć, co ma wiele wspólnego z *Demolowaniem*. Zazwyczaj zniszczenie czegoś za pomocą Majsterkowania jest wolniejsze, bardziej precyzyjne i mniej rzucające się w oczy, niż w przypadku Demolowania. Możesz Majsterkować przy drzwiach, aby zacięły się po trzecim użyciu. *Demolowaniem* po prostu rozwalisz je na kawałki.

PRZYKŁADY

POŁOŻENIE KONTROLOWANE

Dobra, muszę tylko właściwie dostroić pręty ściągające i będziemy mogli bezpiecznie przejść przez barierę piorunów.

1-3 Odstąpienie lub ryzyko: Kiedy podłączasz pręty do bariery, zaczynają iskrzyć jak szalone, a ich czubki rozgrzewają się do białości. Może źle je dostroiłeś? Czy chcesz się wycofać i spróbować czegoś innego, czy też zmieniasz dostrojenie prętów, zanim się stopią?

POŁOŻENIE RYZYKOWNE

Nie ma się czego obawiać! Po prostu dostroję pręty do pola błyskawic, zanim się stopią!

4/5 Komplikacja + położenie desperackie:

Jeden z prętów topi się, wygina i ulega zniszczeniu, wybuchając deszczem elektroplazmy. Pozostałe trzymają na tyle długo, że udaje ci się przejść przez barierę, lecz tak samo stopienią się, jeśli czegoś szybko nie zrobisz. Są one waszą jedyną szansą na powrót do miasta...

POŁOŻENIE DESPERACKIE

Mogę to naprawić! Z torby na narzędzia wyciągam zwój kabla i używam go, aby uziemić pręty i odprowadzić nadmiar energii.

4/5 Poważna krzywda:

Udaje ci się, ale... Ogromna fala energii elektroplazmowej przepływa przez urządzenie, poraża cię i wyrzuca w powietrze. Otrzymujesz krzywdę 3 poziomu „Porażony prądem”.

1-3 Poważna komplikacja + utracona oka-

zja: Próbujesz połączyć kable, lecz płynący przez nie ładunek energetyczny to za dużo, jak na ich parametry. Sytuacja wymyka się spod kontroli: pręty, kable i twoja torba na narzędzia zostają zdeintegrowane w iskrzącym oparze buzującej elektryczności.

OBSERWOWANIE

Kiedy **OBSERWUJESZ**, przyglądasz się sytuacji i przewidujesz jej potencjalne rozwiązania. Możesz zauważyć oznaki kłopotów, zanim do nich dojdzie. Możesz odkryć szanse i słabości. Możesz wyczuć czyjeś motywacje lub intencje. Możesz spróbować znaleźć dobre miejsce na zasadzkę (choć Polowanie może być do tego lepsze).

PYTANIA MG

- ◆ W jaki sposób obserwujesz sytuację? Czy wypatrujesz czegoś konkretnego?
- ◆ Co pragniesz zrozumieć?

Kiedy Obserwujesz, zaczynasz lepiej rozumieć, co dzieje się dookoła ciebie. Lustrujesz jakieś miejsce lub okoliczności i ich główne cechy: wejścia i wyjścia, słabe i silne punkty, co jest zwyczajne, a co osobliwe, co się prawdopodobnie stanie itd. Dobrze przeprowadzona obserwacja sprawi, że nie dasz się zaskoczyć oraz pomoże ci podjąć lepsze decyzje dotyczące podejścia do danego problemu.

Obserwowanie jest często używane do „czytania sytuacji”. To rzut na **zbieranie informacji**, który pozwala ocenić szanse i zagrożenia (spójrz na listę pytań, jakie możesz zadać, znajdującą się na dole karty postaci). Kiedy obserwujesz jakąś scenę, możesz zadać MG pytania, zanim coś się wydarzy, aby dostrzec sposobności do działania. Jeśli masz podejrzenia w związku ze spotkaniem z Zaciemniaczami, możesz zapytać: „Co się tutaj tak naprawdę dzieje?”, aby otrzymać jasną informację dotyczącą tej sytuacji.

Abym coś Obserwować, potrzebujesz dogodnego punktu obserwacyjnego. Jeśli chcesz Obserwować główną kwaterę Siekaczy, by odkryć stosowne miejsce ataku, będziesz musiał nieco poszwendać się po okolicy, być może przyjrzeć się uważniej, jak członkowie gangu wchodzi i wychodzą ze swojej siedziby, dostrzec zastosowane środki bezpieczeństwa itd. Możesz skorzystać z *Przemykania* lub *Bratania*, aby przygotować się do Obserwacji. W ten sposób będziesz mógł przyjrzeć się rzeczom, wykorzystując lepszy efekt i bezpieczniejsze położenie.

PRZYKŁADY

POŁOŻENIE KONTROLOWANE

Instaluję się wygodnie w punkcie obserwacyjnym i przyglądam kwaterze głównej Roju. Chcę wiedzieć, kto wchodzi i wychodzi i w jaki sposób się tam dostają.

4/5 Ograniczony efekt: Wyrabiasz sobie całkiem niezłe wyobrażenie o różnych wejściach do siedziby gangu i zastosowanych środkach bezpieczeństwa. Wygląda na to, że ludzie są sprawdzani na wejściu. Czy podają hasło, a może pokazują jakiś gest? Nie jesteś pewien.

POŁOŻENIE RYZYKOWNE

Dobra, zatem gonią za mną po dachach? Na pewno jest tu dogodne miejsce, z którego mogę skoczyć do kanału i zniknąć. Chcę wykonać rzut na przygotowanie dla mojej kolejnej akcji – Przemykania.

4/5 Ograniczony efekt: „Cóż, ograniczony efekt dla rzutu na przygotowanie nie ma chyba większego sensu. Wybierzmy zatem inną konsekwencję”.

4/5 Położenie desperackie: „Ech, to też nie pasuje. Próbuję uzyskać dla siebie lepsze położenie, a zatem...”

4/5 Komplikacja: „O, to jest niezłe. Może podczas pościgu zarobię 2 punkty **PRZYPALU**? Wszyscy dookoła widzą, jak ci durni Błękitni radośnie mnie ścigają”.

POŁOŻENIE DESPERACKIE

Atakują nas? Nie, nie, nie... Chcę przywołać retrospekcję sprzed zaledwie kilku sekund, podczas której mam złe przeczucie, zanim jeszcze to wszystko zdąży się kompletnie spięprzyć.

4/5 Ograniczony efekt: Wyczuwasz zasadzkę, lecz masz zaledwie kilka sekund, zanim w nią wpadniesz. Możesz skorzystać z jakiegoś półśrodka. Może padasz na ziemię i szukasz osłony, zaciągasz kogoś w bezpieczne miejsce, robisz coś podobnego?

1–3 Poważna krzywda: Skupiłeś się na jednym z przeciwników, przekonany, że zrobi coś złego. Cóż, przegapiłeś drugiego gościa. Otrzymujesz krzywdę 3 poziomu „Dźgnięty prosto w plecy”.

POLOWANIE

Kiedy **POLUJESZ**, cierpliwie podążasz za celem. *Możesz go śledzić lub odkryć, gdzie się znajduje. Możesz urządzić zasadzkę. Możesz prowadzić precyzyjny ostrzał z dystansu. Możesz spróbować korzystać ze swoich pistoletów w zwarcu (choć Wojowanie może być lepsze).*

PYTANIA MG

- ◆ W jaki sposób ich ścigas i łapiesz? Z jakich metod korzystasz?
- ◆ Co pragniesz osiągnąć?

Kiedy Polujesz na wybrany cel, wszystko zależy od precyzyjnego i zręcznego działania – używasz swojego talentu przeciwko ofercie. Podobnie jak w przypadku *Wyrafinowania*, Polowanie polega na działaniu na twoich zasadach – tropisz cel aż do jego siedziby, wybierasz miejsce na zasadzkę, składasz się do strzału i naciskasz spust. W Polowaniu chodzi o te wszystkie manewry wykonywane przed walką. Jeśli próbujesz Polować, gdy wokół panuje już chaos, najprawdopodobniej znajdujesz się w desperackim położeniu. Czas i odległość są twoimi sprzymierzeńcami. Porównaj to z *Wojowaniem*, które w sytuacji, gdy niezwiązany walką przeciwnik znajduje się daleko, jest desperackie i mało skuteczne.

W *Ostrzach...* nie występuje akcja „strzelanie”. To celowy zabieg. Mechanika rzutów na akcje została zaprojektowana w taki sposób, aby gracze mogli wybierać dowolne z nich w każdej sytuacji. Następnie MG określa położenie i poziom efektu. Czy Polujesz (lub *Wojujesz*, działasz z *Wyrafinowaniem*, bądź też robisz coś innego), kiedy wybucha walka? To od gracza zależy, jakie obierze podejście. Polowanie jest zazwyczaj najbardziej skuteczne, kiedy oddajesz do kogoś mierzony strzał z dystansu. Jeśli jednak znajdujesz się w samym środku bójki i pakujesz kogoś kulką z pistoletu, *Wojowanie* zadziała równie dobrze.

Polowanie ma o wiele szerszy zakres niż umiejętności strzeleckie. To idealna akcja do tropienia, śledzenia i lokalizowania kogoś lub czegoś.

PRZYKŁADY

POŁOŻENIE KONTROLOWANE

Czekam, aż Bazzo przejdzie przed oknem swojego biura. Wstrzymuję oddech i pociągam za spust.

4/5 Ograniczony efekt: Pocisk trafia Bazzo w bok głowy, rozpruwając skórę. Mężczyzna upada na podłogę i znika z widoku. Jest co najmniej poważnie ranny. Co robisz?

4/5 Położenie ryzykowne: Trafiasz Bazzo prosto w szyję, a krew bryzga dookoła (później wykonamy rzut na szczęście, aby sprawdzić, czy jest on na tyle twardy, by to przeżyć). Tak czy inaczej, słyszysz krzyki: „Tam, na dachu!”. Pociski zaczynają dziko uderzać w cegły dookoła ciebie. Co robisz?

POŁOŻENIE RYZYKOWNE

Siostry Ściemne w jakiś sposób otrzymują transporty elektroplazmy. Zamierzam zlokalizować ich źródło i prześledzić, jaką drogą są dostarczane.

4/5 Komplikacja: Wytropiłeś źródło i sposoby dostawy (wyjaśnię to za chwilę). Kiedy wracasz do kryjówki, nagle zauważasz, że twój oddech zamienia się w mgłę i słyszysz zawođenje ducha dochodzące spośród mroków nocy: „No, no, no, któż to, to, to, poluje, poluje, poluje...”. Czy zamierasz w miejscu, próbujesz uciec, odpierasz to, a może robisz coś innego?

POŁOŻENIE DESPERACKIE

Organizuję na poczekaniu zasadzkę, zanim Błękitny Płaszcz zdąży zniknąć za rogiem!

4/5 Ograniczony efekt: Znajdujesz jakiś trudny do zauważenia, choć ciasny i niewygodny kąt alei, z którego możesz zaatakować ofiarę. Twoje ostrze krzesze iskry z buchającej parą rury, a następnie spada na hełm Błękitnego. Funkcjonariusz stęka i zatacza się, wymachując pałąk i szukając po omacku gwizdka alarmowego. Co robisz?

PRZEKONYWANIE

Kiedy **PRZEKONUJESZ**, wpływasz na innych za pomocą podstępów, wdzięku lub argumentów. *Możesz przekonująco kłamać. Możesz nakłonić kogoś, aby zrobił to, co chcesz. Możesz przytaczać przytłaczające argumenty, które trudno odeprzeć. Możesz podstępem spróbować kogoś uwieść lub skłonić do posłuszeństwa (choć Bratanie lub Przewodzenie mogą być do tego lepsze).*

PYTANIA MG

- ◆ Kogo przekonujesz? Jak do tego podchodzisz?
- ◆ Do czego pragniesz ich namówić?

Kiedy kogoś Przekonujesz, nie troszczysz się o cudze potrzeby i uczucia. Manipulujesz innymi za pomocą swojego wdzięku, kłamstw lub dobrze dobranych argumentów, których nie można łatwo odeprzeć. Próbujesz ich nakłonić, by zrobili to, co ty chcesz, a nie to, czego oni chcą lub potrzebują. Możesz przekonywać przyjaciela lub kontakt – prawdopodobnie mają do ciebie słabość – lecz ryzyko wzrasta, gdy odkryją twoje zamiary, gdyż zapewne znajdziesz się wtedy w desperackim położeniu.

Przekonywanie nie jest kontrolą umysłu. Aby zadziałało, potrzebujesz jakiegoś sposobu na wywarcie wpływu lub nacisku na swojego rozmówcę. Możesz być uroczą lub pociągającą osobą, której zachcianki cel pragnie zaspokoić. Mogą to być również właściwe argumenty, dowody lub zastosowanie takich chwytów erystycznych, że trudno się z tobą nie zgodzić. Wybrana metoda ma charakter sytuacyjny: to, co zadziała na jeden cel, nie musi być skuteczne w przypadku innego. Możesz próbować kogoś Przekonać, jeśli masz go jak podejść. Bez tego możesz odwołać się do strachu lub gróźb (*Przewodzenie*), a nawet do zwykłego użycia siły.

Możesz być w stanie przekonać innego BG. Zapytaj gracza, czy możesz wywrzeć wpływ na jego postać. Jeśli tak, akcja może zmusić ją do działania po twojej myśli. Jeśli nie, akcja może jedynie namieszać jej w głowie – odwróci uwagę, lecz nie będzie skuteczna.

PRZYKŁADY

POŁOŻENIE KONTROLOWANE

Może ta dziewczyna nie chce mieć nic wspólnego ze Szlifierzami, jednak oboje wiemy, że wisi mi przysługę. Wykładam kawę na ławę. Najwyższy czas, aby się odplaciła.

4/5 Drobną konsekwencją: „No dobrze, masz rację. Ale zrozum... Musisz mi obiecać, że nikt się nie dowie, że ci pomogłam. Zgoda?”

1–3 Położenie ryzykowne: Podczas rozmowy dziewczyna kiwa głową i wykrzywia usta w grymasie. „Masz rację, wiem o tym! Ale nie mogę niczego zrobić! Musisz przekonać Vale, aby przyjęła mnie z powrotem do szajki. Wtedy będę bezpieczna i będę mogła ci pomóc”.

POŁOŻENIE RYZYKOWNE

Śluchaj Vale... Szanuję cię. Nie próbuję wpiąć się w twoje interesy. Potrzebujesz jednak majsterkowiczki, a Holly chce do ciebie wrócić. To będzie dobre rozwiązanie dla was obu.

4/5 Ograniczony efekt: „Dobrze, ale będzie pod nadzorem. Jeśli jeszcze raz złapię ją naskrzoną, wywalę na zbity pysk”.

4/5 Komplikacja: „Chcesz, aby Holly pomogła ci z tym całym szlifierskim gównem, prawda? Dobra... ale chcę wziąć w tym udział”.

1–3 Komplikacja: „Masz czelność przyjąć tutaj i pouczać mnie, jak mam prowadzić interesy? W sprawie tej pierdolonej, nagrzonej iskrą ćpunka? Wypierdalać”. Wygląda na nieźle wkurzoną. Rozpocznij czterosegmentowy zegar „Utrata statusu u Ogarów Mgieł” i zaznacz dwa segmenty.

POŁOŻENIE DESPERACKIE

Przysięgam, nie miałam z tym nic wspólnego. Nigdy nawet nie jechałam pociągami! Spędziłam w Zmierzchu całe swoje życie. Nigdy stąd nie wyjechałam.

1–3 Poważna komplikacja: „Dobra, dobra. Jasne, że nie. Cóż, niech sędzia to rozstrzygnie. Zabrać ją”.

PRZEMYKANIE

Kiedy **PRZEMYKASZ SIĘ**, przemieszczasz się zrzecnie i cicho. *Możesz przekraść się obok strażnika lub skryć w cieniu. Możesz biec po dachach i przeskakiwać pomiędzy nimi. Możesz zaatakować kogoś z ukrycia i zasztyletować go lub ogłuszyć. Możesz spróbować zaatakować zniennacka w samym środku bitwy (choć Wojowanie może być do tego lepsze).*

PYTANIA MG

- ◆ W jaki sposób się przemykasz? Jak wykorzystujesz elementy otoczenia?
- ◆ Co pragniesz osiągnąć?

Gdy się Przemykasz, wykorzystujesz elementy otoczenia, aby umiejętnie się przemieszczać. Im bardziej sprzyjające otoczenie, tym lepsze jest twoje położenie. Przemykanie jest czymś więcej niż „skradaniem się”, obejmuje bowiem także wszelkie pokrewne umiejętności fizyczne dotyczące przemieszczania się oraz instynktowne wyczucie, gdzie i kiedy się poruszyć. Możesz myśleć o Przemykaniu jako o ogólnej akcji ruchowej (bieganie, wspinaczka, skakanie, pływanie itd.) pozwalającej przemieszczać się cicho i skutecznie.

Możesz ukryć się i wbić komuś nóż w plecy. Napadnięcie na kogoś w ten sposób jest podobne do *Polowania* z przygotowanej zasadzki – w tej kwestii obie akcje nakładają się na siebie. Przemykanie jest często używane jako przygotowanie do innej akcji lub sposób na stworzenie okazji do działania (bądź obie te rzeczy jednocześnie). Możesz Przemknąć do miejsca, w którym łatwo się ukryć i bez pośpiechu *Obserwować* teren, pozostając niezauważonym.

Kiedy Przemykanie pójdzie kiepsko, niekoniecznie będzie to sytuacja w stylu „wszystko albo nic”. Częstą pomyłką jest stwierdzenie, że w ramach konsekwencji postać zostaje wykryta. Zamiast tego lepiej rozpocząć zegar postępu „Wykrycie” i zaznaczyć na nim segment lub dwa. Myśl o takim zegarze jako o „poziomach krzywdy dla skradania się”. BG może otrzymać kilka ciosów, zanim zostanie wyeliminowany z zabawy w chowanego.

PRZYKŁADY

POŁOŻENIE KONTROLOWANE

Podkradam się od tyłu i uderzam go pałką w głowę.

4/5 Ograniczony efekt: Na chwilę miękną mu kolana, lecz nie traci przytomności. Przeklina, zatacza się i opiera wyciągniętą dłoń o ścianę. Co robisz?

4/5 Położenie ryzykowne: Ogłuszasz go i zaciągasz pod schody. Nagle kolejny strażnik wpada do pomieszczenia, trzymając pod pachą antałek. „Znalazłem!” – krzyczy radośnie. Rozgląda się dookoła: „Markus?”. Gość blokuje jedyne wyjście. Co robisz?

POŁOŻENIE RYZYKOWNE

Przebiegam przez dziedziniec, kryjąc się za skamieniałymi drzewami. Następnie wspinam się po rynnie do okna na drugim piętrze.

4/5 Komplikacja + ograniczony efekt: Przebiegasz przez połowę dziedzińca i chowasz się za kolejnym drzewem. Nagle jeden ze strażników mówi do drugiego: „Ej, słyszałeś to?”, po czym rusza w twoim kierunku, aby sprawdzić źródło hałasu. Stwórz zegar „Wykryty” o czterech segmentach i zaznacz od razu dwa z nich – ci kolesie są całkiem bystrzy. Co robisz?

POŁOŻENIE DESPERACKIE

Przywieram plecami do poręczy balkonu, gdy zaczynają mnie okrążyć. „Świetnie się bawiłem chłopaki, ale...” – skaczę do tyłu, jednocześnie zarzucając linę z kotwiczką i frunę w kierunku bezpiecznego miejsca.

4/5 Poważna krzywda: Skaczesz i fruniesz na linie, lecz kilku strażników rzuca się naprzód i strzela. Jedna z kul trafia cię w łopatkę. Ręce ci drętwieją i zaliczasz twarde lądowanie na bruku alejki. Otrzymujesz krzywdę 3 poziommu „Trafiony w plecy”. Bywa... Przynajmniej zwiałeś.

1–3 Poważna krzywda: Jesteś zbyt wolny. Kiedy otwierają ogień, ty dopiero przekładasz nogę przez balustradę. Zapisz sobie krzywdę 4 poziommu, ponieważ zostajesz podziurawiony jak sito.

PRZEWODZENIE

Kiedy **PRZEWODZISZ**, narzucasz natychmiastowe posłuszeństwo. *Możesz zastraszać lub grozić, aby osiągnąć to, co chcesz. Możesz dowodzić gangiem podczas akcji grupowej. Możesz spróbować rozkazywać ludziom, aby ich przekonać (choć Bratanie może być do tego lepsze).*

PYTANIA MG

- ◆ Komu przewodzisz? Jak to robisz, w jaki sposób wywierasz nacisk?
- ◆ Co pragniesz osiągnąć?

Kiedy Przewodzisz, nie troszczysz się zbyt- nio o potrzeby innych. Mówisz im, co mają zrobić i oczekujesz, że wykonają polecenie – ze strachu, szacunku lub innego powodu motywującego do działania (jest to podsta- wa wywieranego nacisku). *Bratanie się może być lepsze, jeśli próbujesz się z kimś dogadać i współpracować. Kiedy Przewodzisz kon- taktowi lub przyjacielowi, mogą poczuć się urażeni, stąd twoje położenie będzie praw- dopodobnie gorsze.*

Przewodzenie w zasadzie zawsze jest właści- wą akcją, aby dowodzić kohortą lub wysłać grupę BN, żeby zrobiła coś zgodnie z twoimi instrukcjami. Rozpatrz to działanie jako ma- newr zespołowy „akcja grupowa”, w którym ty rzucasz Przewodzeniem, a kohorta – jakością.

Możesz być w stanie Przewodzić innym BG. Spytaj gracza lub graczkę, czy ich postać ma jakiś powód, aby posłuchać twoich rozkazów: strach, zaufanie, szacunek itp. Jeśli tak, wtedy akcja może zmusić ich do posłuchu. Jeśli nie, wtedy akcja może im tylko jakoś przeszkodzić. Możesz ich przestraszyć, zastraszyć (wyrzą- dzając im krzywdę), spowodować, że zawa- hają się w kluczowym momencie, sprawić, że wyjdą na słabeuszy itp. Przewodzenie nie jest kontrolą umysłu, lecz intensywną interakcją. Inni gracze oceniają, czy ich postaciom można rozkazywać, czy nie.

PRZYKŁADY

POŁOŻENIE KONTROLOWANE

Jesteś na naszym terenie, dupku. Właśnie mie- rzymy do ciebie z co najmniej czterech spław. Dawaj walizkę i spieprzaj.

4/5 Ograniczony efekt: Postać odstawia wa- lizkę, odsuwa się o krok i stwierdza: „Miałem za to dostać forsz”.

1–3 Ryzykowna okazja: Postać odpala małą zapalniczkę i przysuwa niewielki płomień do wystających z walizki dokumentów: „Albo forsa, albo nie!”

POŁOŻENIE RYZYKOWNE

Szamaczemy się pod ścianą, trzymając się na- wzajem za fraki. Warczę do niego: „Zabieraj swoją szajkę i odejdz. Jedna śmierć na dziś wystarczy”.

4/5 Krzywdą: Wyrwa ramię z uścisku i przy- wala ci w szczękę, aż zdzwoni ci w uszach. „Te- raz jesteśmy kwita” – mówi. „Spadamy stąd, chłopaki”. Otrzymujesz krzywdę 2 poziomu „Wstrząs mózgu”.

POŁOŻENIE DESPERACKIE

Nie, Bazso. Nie wydaje mi się. Zapłacisz z góry sześć dukatów albo pójdziemy do Szarf po lep- szą ofertę.

4/5 Poważna komplikacja: Udało się! Mimo to niewzruszony Bazso taksuje was wzrokiem. „Masz w sobie ogień, dziewczyno” – mówi, odliczając srebrnymi żetonami sześć dukatów do sakiewki, którą rzuca w twoim kierunku. Narysujcie nowy zegar postępu – nazwijmy go „Bazso ma dość waszego podsakakiwania”. Niech ma cztery segmenty, zaznaczmy od razu trzy z nich. Możecie stać się kolejnym obiek- tem lekcji pogładowej dla młodych gnojków, próbujących podważać autorytet Bazso.

1–3 Poważna komplikacja: Nie udaje się wam. Bazso marszczy brwi: „Zrobicie to za trzy dukaty i powiecie »Dziękujemy, Panie Bazso«”. Narysujcie nowy zegar postępu – na- zwijmy go „Bazso przykładnie was ukarze”. Cztery segmenty, zaznaczcie od razu trzy.

WOJOWANIE

Kiedy **WOJUJESZ**, wiążesz cel walką wręcz i nie pozwalasz mu łatwo uciec. *Możesz bić się na gołe pięści lub siłować z wrogiem. Możesz dźgać, sieć i rąbać różnymi rodzajami broni. Podczas bitwy możesz zająć strategiczną pozycję. Możesz spróbować walczyć w formalnym pojedynku (choć Wyrafinowanie może być do tego lepsze).*

PYTANIA MG

- ♦ W jaki sposób z nimi walczysz? Z jakich metod walki korzystasz?
- ♦ Co pragniesz osiągnąć?

Kiedy z kimś **Wojujesz**, mamy do czynienia ze starciem. Atakujesz i bronisz się, aż do skutku. Możesz **Wojować**, aby rozpocząć walkę, przeżyć ją bądź też, by zakończyć starcie – jednak zawsze będzie to walka. Jeśli zaidziesz kogoś od tyłu i dźgniesz go w kręgosłup, będzie to *Przemkiwanie*. Jeśli powalisz kogoś na ziemię, obezwładnisz i poderżniesz gardło, będzie to **Wojowanie**. Jeśli wywiesz kogoś na pojedynek i przyjmiesz postawę szermierczą, spróbujesz raczej *Wyrafinowania* (w formalnym pojedynku **Wojowanie** jest zazwyczaj desperackie, podobnie jak *Wyrafinowanie* podczas bójki).

Ogólnie rzecz ujmując, konsekwencje poniesione podczas **Wojowania** zależą od przeciwnika. Im bardziej jest on niebezpieczny, tym gorsze jest twoje położenie i podobnie groźniejsze będą konsekwencje.

Jeśli podczas potyczki zechcesz zrobić coś innego niż walczyć, być może będziesz musiał zmierzyć się wpraw z konsekwencją, którą możesz zaakceptować lub odpiąć (bądź też przekonać członka szajki, aby stawił jej czoła za ciebie). Nawet jeśli bardzo chcesz kogoś *Przekonywać* do czegoś, nie oznacza to, że przestaniesz on masakrować twoją piękną buźkę, abyś mógł sobie pogadać. Innym podejściem do **Wojowania** (lub *Przemkiwania*) jest próba uprzedniego wyjścia ze starcia (zamiast zadawania krzywdy), a następnie wykonanie kolejnej akcji.

Wojujesz, jeśli walczysz u boku swoich kochort. Jeśli jednak dowodzisz nimi, lecz sam nie jesteś związany walką, wtedy korzystasz z *Przewodzenia*.

PRZYKŁADY

POŁOŻENIE KONTROLOWANE

Skoro już przygwoździłem gościa do ziemi, to zakładam mu dźwignię na szyję i podduszam. Będę miał potem kilka pytań do tego dupka.

1–3 Odstąpienie: MG: „Kiedy się z nim siłujesz, gość nagle dobywa noża i zaczyna nim desperacko wymachiwać. Kontynuujesz? To będzie już ryzykowna akcja”.

Gracz: „Nie, odstepuję od tego zamiaru i próbuję innego podejścia. Zwalniam uchwyt, gdy gość zaczyna dźgać na lewo i prawo, wstając i pakuję mu kulkę z pistoletu. To nadal będzie położenie kontrolowane?”.

MG: „Oczywiście, ale teraz robisz to w inny sposób – Polowanie zamiast **Wojowania**”.

Gracz: „Spoko, jasne”.

POŁOŻENIE RYZYKOWNE

Kiedy gość próbuje pchnąć mnie nożem, lewą ręką zbijam ostrze w jego stronę, przesuwam się w prawo i pakuję mu szpikulec do łodu prosto w szyję.

4/5 Ograniczony efekt: Facet reaguje na twój ruch i zbliża się do ciebie, lecz traci równowagę. Powalasz go paskudnym rzutem i przyspieszasz do ziemi, aż traci oddech. Co robisz?

POŁOŻENIE DESPERACKIE

Może i mnie zaskoczył, lecz i tak mu dokopię! Łapię leżący na barze szpikulec do łodu i używam jako improwizowanej broni. Pieprzyć tego frajera.

4/5 Krzywdą: Unikasz nagłego pchnięcia nożem wymierzonego w twoje gardło, lecz gdy się bronisz, dostajesz brzydkie cięcie przez całą długość ręki. Otrzymujesz krzywdę 2 poziomu „Przeorana nożem ręka”. Łapię jednak szpikulec do łodu! Co robisz?

WYRAFINOWANIE

Kiedy kierujesz się **WYRAFINOWANIEM**, dokonujesz pokazu zręczności lub subtelnie wprowadzasz kogoś w błąd. *Możesz przetrząsnąć komuś kieszenie. Możesz kierować pojazdem lub wierzchowcem. Możesz toczyć formalne pojedynki, popisując się pełnym wdzięku stylem walki. Możesz spróbować wykorzystać ów styl walki w ulicznym mordobiciu (choć Wojowanie może być do tego lepsze). Możesz spróbować otworzyć zamek (choć Majsterkowanie może być do tego lepsze).*

PYTANIA MG

- ◆ Co robisz w wyrafinowany sposób? Dlaczego jest to subtelne lub pełne wdzięku?
- ◆ Co pragniesz osiągnąć?

Kiedy działasz z Wyrafinowaniem, jesteś pełen wdzięku, stylu i subtelności. Możesz myśleć o tym jako o przeciwieństwie *Demolowania*. Korzystając z Wyrafinowania, dajesz sobie nieco czasu i miejsca, aby zrobić coś dokładnie, zamiast nieuważnie i w pośpiechu. Jeśli musisz się spieszyć lub działać na czyichś warunkach, Wyrafinowanie szybko staje się bardzo wymagającą akcją. Bez problemu możesz zechcieć pojedynkować się z wrogiem za pomocą swoich wyszukanych umiejętności fechtunku, lecz jeśli w odpowiedzi przewróci on stół i zacznie ciskać w twoim kierunku bombami zapalającymi, sytuacja szybko stanie się desperacka. Gdy walka zamienia się w dzikie mordobicie, najlepiej skorzystać z *Wojowania*. Za to w starciu jeden na jednego, gdy jesteś na nie przygotowany, Wyrafinowanie może być równie skuteczne.

W pewien sposób odwrotnością opisanej powyżej sytuacji jest zręczne i dyskretne korzystanie z Wyrafinowania. Przeszukanie komuś kieszeni lub wymknienie się po cichu jest o wiele mniej ryzykowne, kiedy dookoła panuje chaos, jest tłumnie lub coś innego rozprasza uwagę celu (porównaj to z *Przemykaniem*, które użyte do znikania ludziom z oczu najlepiej sprawdza się w ciemności). Gdy Błękitne Płaszcz obalają cię na ziemię i chcą skuć, jest to idealna okazja, aby zwęździć klucze jednemu z nich.

PRZYKŁADY

POŁOŻENIE KONTROLOWANE

Wylączam silnik łodzi i siłą rozpędu wpływam niepostrzeżenie w kanał biegnący dokłanie pod Akademią.

4/5 Ograniczony efekt: W świetle latarni dostrzegacie, że odcinek kanału przed wami nie jest tak drożny, jak na to liczyliście. Fragmenty ścian i sufitu uległy zawaleniu. Będziecie musieli ostrożnie manewrować, aby dotrzeć do celu. Rozpocznijcie zegar postępu o czterech segmentach – „Nawigowanie przez kanał” – i zaznaczcie jeden z nich. Czy płyniecie dalej?

1–3 Położenie ryzykowne: Zbliżacie się do podziemnego kanału. Nagle woda niedaleko ujścia zostaje wzburzona przez wijące się cielsko ogromnego oceanicznego węgorza, żerującego wśród gromadzących się tam odpadków. To ostatnia chwila, by zmienić kurs i zawrócić – w innym przypadku położenie kontrolowane zmieni się w ryzykowne. Co robicie?

POŁOŻENIE RYZYKOWNE

Serdecznie obejmuję sędzinę: „Lady Dunvil, jak wspomniała Panią widzieć”, po czym wsuwam jej do kieszeni wabik dusz.

4/5 Komplikacja: Nie zauważyła, jak wsunąłeś jej do kieszeni wabik. Podczas obiadu jedna z dam – piękna, acz wychudzona kobieta ubrana w szkarłatną suknię – wpatruje się uważnie w tę część stołu, przy której zasiada Lady Dunvil. Po obiedzie przystępuje do badania dziwnych anomalii, które odczuwa w polu duchowym. Co robicie?

POŁOŻENIE DESPERACKIE

Kiedy zakapior rzuca się naprzód, aby mnie podciąć, zwinnie schodzę mu z drogi, dobywam rapiera i przecinam mu ścięgno udowe. Gość leci w dół po znajdujących się za moimi plecami schodach.

4/5 Poważna krzywda: Udaje ci się. Schodzisz mu z drogi i tniesz rapierem, lecz impet uderzenia jest zbyt wielki. Oboje spadacie ze schodów. Otrzymujecie krzywdę 3 poziomu „Złamany obojczyk”.

NAJLEPSZE PRAKTYKI GRACZY

DOŚWIADCZ LOSU ŁOTRA

Jakby na to nie patrzeć, los łotrów nie należy do łatwych. Świat, w którym przyszło im żyć, jest głęboko i okrutnie niesprawiedliwy – stworzony przez moźnych, by mogli utrzymać władzę i ukarać każdego, kto spróbuje im się przeciwstawić. Niektóre systemy tej gry zostały zaprojektowane w taki sposób, aby oddać te nierówności w trakcie rozgrywki. Nieważne, jak opanowani lub kompetentni są BG, **PRZYPAŁ** będzie ciągle wzrastał, uwikłania będą ich niemiłe zaskakiwać, a wielcy i silni tego świata będą bezlitośnie nimi pomiatać.

W zależności od tego, kim jesteś w prawdziwym życiu, owe okoliczności mogą być dla ciebie szokiem i wymagać próby ich zrozumienia. Mogą również być dla ciebie dziwnie znajome. W każdym przypadku twoja postać nie jest tobą. Jej los nie jest twoim. Jesteśmy orędownikami i fanami naszych bohaterów, lecz oni nie są nami. Nie chronimy ich tak, jak bronilibyśmy samych siebie lub naszych bliskich. Postacie muszą wkroczyć do mrocznego i brutalnego świata, by walczyć i cierpieć za to, co uda im się osiągnąć. Nie możemy ich chronić. Są wystarczająco dzielne, aby się tego podjąć. My zaś jesteśmy wystarczająco odważni, by śledzić ich historię i nie odwracać wzroku. Kiedy bohaterowie zostaną powaleni na ziemię, patrzymy im prosto w oczy i mówimy: *To jeszcze nie koniec. Możesz to zrobić. Wstań i walcz!* Co istotne, inaczej niż w naszym świecie, bohaterowie *Ostrzy w mroku* nie mogą zostać pokonani wyłącznie siłą. Można ich zranić – i zapewne tak się stanie – lecz hart zawsze ich uratuje. Narzędzia ucisku w końcu roztrzaskają się o ścianę oporu.

Jeśli tylko odsuniemy się odrobinę, aby nie odbierać problemów postaci jako osobistych porażek oraz by wyobrazić sobie, jak bohaterowie trwają tam, gdzie my byśmy się ugięli, możemy zacząć dostrzegać, jak przekuwają swój ból i rozpacz w coś zupełnie innego. To strzał w ciemno, lecz oni są na to gotowi.

PAKUJ SIĘ W NIEBEZPIECZEŃSTWA, ZAKOCHAJ SIĘ W KŁOPOTACH

Jesteś śmiałym łotrem żyjącym pośród podłych ulic nawiedzonego miasta. Nie jesteś unikającym kłopotów przeciętniakiem. Gdybyś nim był, związałbyś się umową z jakimś warsztatem i wiódł nędzny żywot w ramach status quo. Ty jednak jesteś śmiały, odważny, ambitny i gotowy, by zagrać o wysoką stawkę w grze o lepsze życie.

Nie odrzucaj ryzykownych pomysłów. Jeśli coś brzmi fajnie i niebezpiecznie, to świetnie! Mechanika została zaprojektowana w taki sposób, aby ryzykowne akcje miały niezłą szansę powodzenia. Zastrzeżenia takie jak „mogą cię złapać” lub „możesz to zepsuć” są bez znaczenia. Ryzyko istnieje zawsze i jest po prostu wpisane w to, co robisz.

Jako łotry z samego dołu łańcucha pokarmowego jesteście gotowi rzucić wyzwanie elicie i władzom. Wcielcie tę ideę w życie! Skierujcie rozgrywkę w kierunku tego, co odjazdowe i zabawne. Nie miejcie poczucia, że musicie zajmować się każdym najdrobniejszym ryzykiem. Zawsze będziecie mierzyć się z różnymi kłopotami i konsekwencjami. Oszalejecie, jeśli spróbowacie uniknąć ich wszystkich.

Konsekwencje nie są porażkami. Większość podejmowanych przez was akcji pociągnie za sobą konsekwencje: krzywdy, stres, **PRZYPAŁ**, nowych wrogów itd. Z drugiej strony, większość akcji zakończy się sukcesem. Nawet dysponując zaledwie dwiema kośćmi, wasze szanse powodzenia wynoszą aż 75%. Oczywiście sukces będzie zapewne wiązał się z konsekwencją, lecz nadal będzie sukcesem.

Oznacza to, że możecie podejmować ryzyko, aby realizować cele waszych postaci – i to takie, których ktoś wiodący podobny żywot nigdy by nie osiągnął. Po prostu będziecie musieli w zamian ponieść pewne konsekwencje. Czy będzie to bolesne dla waszych postaci? Oczywiście, że tak. Bohaterowie zostaną pogiębieni i skrzywdzeni na wiele różnych sposobów. Was jednak nie musi to zaboć! **Konsekwencje popychają akcję do przodu i stwarzają więcej okazji, aby robić niesamowite, łotrowskie rzeczy** – i to jest właśnie sednem zabawy!

Nie pozwól, aby konsekwencje cię frustrowały. Ciesz się z rzadkich **6**, które pozwalają zrobić coś bez ponoszenia strat. Przekonaj się jednak do tych wszystkich **4** i **5**. Są one podstawą łotrowskiego żywota.

NIE BĄDŹ KRĘTACZEM

Jako gracz masz przywilej wyboru akcji, na którą chcesz rzucić. Wraz z tym przywilejem idzie w parze również pewna odpowiedzialność: **wybierz akcję odpowiadającą temu, co robi twoja postać**, a nie tę, na którą chciałbyś rzucić.

Na przykład rzut na **MAJSTERKOWANIE** wynika stąd, że *właśnie przy czymś majsterkujesz*. Podobnie rzucasz na **PRZEKONYWANIE**, ponieważ *przekonujesz kogoś do zmiany zdania*. Jeśli twoja zmyślna Pijawka chwali się fajnym gadżetem, który stworzyła, aby przekonać do siebie potencjalnego klienta, wtedy próbuje go **PRZEKONYWAĆ**. To **nie** jest „użycie **MAJSTERKOWANIA**”, aby komuś zaimponować. Nie tak bowiem działa ta akcja.

Oczywiście możesz przeprowadzić akcję **przygotowawczą** za pomocą **MAJSTERKOWANIA**, aby zbudować gadżet, który kogoś zachwyci. Sprawi to, że łatwiej będzie ową osobę przekonać (i w ten sposób poprawić efekt lub położenie akcji). Jeśli jednak chcesz kogoś przekonać, rzuć na **PRZEKONYWANIE**. Z tego właśnie powodu mówimy o akcjach, a nie o umiejętnościach. Chodzi bowiem o to, co robisz, a nie o to, co wiesz.

Jeśli jesteś typem gracza, który za każdym razem musi użyć swojej najwyższej puli kości, wykup zdolność specjalną Ściemniacza zwaną **ZAGRYWKĄ KANCIARZA**. Będzie cię to kosztowało nieco stresu, lecz przynajmniej nie będziesz musiał kręcić.

PRZYJMUJ ODPOWIEDZIALNOŚĆ

Jesteś współautorem rozgrywki. Jeśli chcesz, aby błędne decyzje były częścią toczącej się historii, pokaż, jak twoja postać nie potrafi dokonać właściwych wyborów. Jeśli chcesz, żeby świat Doskvol był śmiertelnie groźny, zaakceptuj śmiertelną krzywdę, kiedy nadejdzie kres życia twojej postaci.

Każdy uczestnik gry – nie tylko MG – jest odpowiedzialny za ton, styl i motywy przewodnie historii. Twoja rola jako gracza polega na wyrażaniu własnego zdania, a nie tylko na podejmowaniu taktycznych decyzji. Pomyśl o tym, co chcesz przekazać jako współautor rozgrywanej historii, a następnie powiedz to ustami swojej postaci.

KORZYSTAJ ZE STRESU

Możliwość otrzymania punktów stresu jest tym, co odróżnia twojego łotra od innych mieszkańców Zmierzchu. Stres reprezentuje pewien potencjał, za którego sprawą zarówno ty, jak i twoja szajka będziecie o wiele skuteczniejsi w działaniu, jeśli tylko zdecydujecie się z niego skorzystać.

Zaznacz 2 stresu, aby forsować się i otrzymać pomoc od kumpla lub kumpeli z szajki (w zamian dostaną 1 stresu), a twoje szanse powodzenia gwałtownie wzrosną. Mechanika gry została wyważona w taki sposób, aby zrobienie czegoś z marszu było dla postaci dość trudne – taka jest bowiem natura Doskvol. Mimo to, przyjmując stres, możesz „łamać zasady” i spisać się lepiej, niż byłoby to normalnie możliwe. Jeśli nie będziesz korzystać ze stresu, sprawy szybko przybiorą zły obrót.

NIE ODMAWIAJ SOBIE ZABAWY

Kiedy nadchodzi czas, aby wybrać rodzaj planu, zdecydujecie się na ten, który brzmi fajnie. Jasne, wasze postacie mogą spróbować sprytnie wszystko rozegrać i mieć „naprawdę dobry” pomysł. Nie zapominaj jednak, że to ty grasz przy stole i możesz rozgrywać takie sceny z łotrowskiego półświatka, które przemawiają do ciebie. Popieraj ten rodzaj planu, który wydaje się najbardziej interesujący i ekscytujący, choć nie zawsze będzie to najmądrzejszy wybór. Wasze postacie są śmiałkami, prawda? Wy również możecie nimi zostać. Róbcie to, co brzmi fajnie. Gra zajmie się resztą.

ROZWIJAJ SWOJĄ POSTAĆ W TRAKCIE GRY

W *Ostrzach w mroku* zaczynasz od prostego szkicu postaci, dysponując wyłącznie kilkoma skąpych detalami. Jesteś łotrem! Być może wcześniej byłeś szlachcicem bądź robotnikiem. Pochodzisz z Iruwii. Masz tendencję do **PRZEWODZENIA** i **WOJOWANIA**, aby uzyskać to, co chcesz. I tyle. Nie wiemy – i chwilowo nie musimy wiedzieć – kim „tak naprawdę” jesteś.

W *Ostrzach...* „tworzenie postaci” trwa przez wiele sesji. Przekonania postaci, jej motywacje, ambicje i osobowość – to wszystko przyjdzie z czasem. Początkowo gramy po to, aby dowiedzieć się, kim jesteśmy, kim się staniemy i w jaki sposób się zmienimy (lub nie). Wszystko to wydarzy się podczas gry: dokonane wybory, przekroczone granice, poniesione ofiary, chwile słabości i momenty triumfu.

Jeśli graliście wcześniej w gry fabularne wykorzystujące mechanizmy dotyczące historii bądź losów bohaterów, tutaj ich nie znajdziecie. W tej grze nie tworzy się na początku postaci, która jest już w pełni ukształtowanym protagonistą, by ją później odgrywać. Zamiast tego zaczyna się z pobieżnym szkicem, a następnie, z upływem czasu, kształtuje się bohatera na żywo wraz z postętami rozgrywki.

Nie jesteście zobowiązani trzymać się początkowych wyborów dotyczących tego, „kim tak naprawdę jesteście”. Jesteście tymi, kim staniecie się podczas rozgrywki.

DZIAŁAJ NATYCHMIAST, PLANUJ PÓŹNIEJ

Poświęcanie podczas rozgrywki dużej ilości czasu na planowaniu kolejnych posunięć może być niezwykle nudne i bezcelowe. Rozmawiacie długie minuty o tuzinie scenariuszy „co by było, gdyby”, które nigdy nie wydarzą się podczas gry. Wysuwanie tych

wszystkich argumentów za i przeciw dotyczących hipotetycznych sytuacji okaże się ostatecznie stratą czasu. Zamiast tego przejdźcie od razu do akcji, a dopiero później „planujcie” posunięcia za pomocą retrospekcji i aktywności przestoju.

Planujcie za pomocą retrospekcji, gdy rzut na wejście pójdzie źle. Właśnie zamierzacie włamać się do muzeum z antykami, lecz rzut na wejście daje wynik **2**. Szajkę zaczepia patrol Błękitnych Płaszczy, dorabiających po godzinach jako ochroniarze. O nie! Powinniśmy to przewidzieć! E tam, po prostu przywołajmy retrospekcję.

Cofnijmy się do nocy przed skokiem, aby wykonać manewr przygotowawczy. Widzimy, jak Sreberko Brata się z Laroze'em – kontaktem u Błękitnych Płaszczy. Być może udało jej się wcześniej zdobyć nieco brudów na miejscowych funkcjonariuszy. Może to teraz wykorzystać jako źródło nacisku w celu uzyskania lepszego efektu, jeśli chcemy przekonać Laroze'a, aby odwrócił na chwilę wzrok...

Widzicie, jak o wiele bardziej czaderska jest taka forma planowania? Mogliście wcześniej, na wszelki wypadek, podczas niekończącej się debaty dotyczącej szans i zagrożeń przedyskutować korzyści płynące z **BRATANIA SIĘ** się z Laroze'em. A tak **możecie po prostu poczekać i zobaczyć, w jakie kłopoty się wpakujecie**, a następnie wrócić retrospekcją do tego etapu przygotowań, który doskonale wpasowuje się w sytuację zaistniałą na sesji. To sprawia, że wasze postacie wyglądają na niezwykle przebiegłych i ogarniętych skurczybyków. Znacznie lepiej, no nie? Jednym z powodów, dla których BG mają te wszystkie pola stresu, jest to, że możecie z marszu dokonywać cwanego wstecznego planowania. Jasne, ten interes z Laroze'em jest szyty grubymi nićmi, lecz nie ma w tym nic złego. Właśnie za to płacicie stresem. Wykup za stres retrospekcję, a dostaniesz do ręki doskonały plan, gotowy do wprowadzenia w życie.

Twoja retrospekcja nie anuluje rezultatu rzutu na wejście, nie jest bowiem podróżą w czasie. Zamiast tego próbujesz zmierzyć się z kiepską sytuacją za pomocą zwykłego rzutu, tyle tylko, że ma on miejsce w przeszłości. Kiepski rzut na wejście nadal obowiązuje, lecz wykorzystując retrospekcję, możecie pokazać, w jaki sposób wcześniejsze przygotowanie pomoże wam uporać się z obecnymi kłopotami.

Dopóki jesteście w stanie przyjmować stres i macie fajny pomysł na retrospekcję, dopóty możecie odpiąć lub blokować niektóre kłopoty wynikające z kiepskiego rzutu na wejście. Decydujecie o tym, dopiero gdy zobaczycie, z czym przyszło wam się mierzyć. Nie musicie wcześniej próbować tego przewidzieć.

Można również czynić przygotowania, **pracując nad projektem w trakcie przestoju**. Rzut na wejście częściowo zależy od podatności celu na atak. Zatem podczas przestoju możesz zaproponować projekt długofalowy w rodzaju *chcę popracować nad tym, aby Czerwone Szarfy stały się wrażliwe na atak*. MG zapyta cię, w jaki sposób zamierzasz nad tym pracować, następnie rzucisz kośćmi, a kiedy zegar postępu zostanie wypełniony – niespodzianka! Czerwone Szarfy będą od tej chwili podatne na atak, a wasz rzut na wejście będzie miał większą pulę kości. Ponieważ owe przygotowania mają miejsce podczas przestoju, nie musisz przedyskutować zalet tego „planu” z innymi graczami. Jest to po prostu coś, nad czym twoja postać spędziła nieco czasu, a teraz wszyscy czerpią z tego korzyści. Nie ma zatem o czym rozmawiać. Co więcej, jeśli zdołasz zrealizować ten projekt podczas jednej fazy przestoju, tym lepiej! Czerwone Szarfy będą od razu wrażliwe na atak.

GRA O SKOKACH I GRA O SZAJCE

pióra Duamna Figueroi

Rozgrywając przez jakiś czas sesje w *Ostrza w mroku*, zauważyłem, że graliśmy w dwie połączone ze sobą, choć odmienne gry. Każdy skok ma swój własny zestaw priorytetów, wyzwań i nagród. Rzuty na akcje, konsekwencje, zasady pracy zespołowej itd. To gra o skokach, widziana z perspektywy napędzanego adrenalina życia łotrów. Coś wybucha, krew się leje, a postacie próbują unikać ciosów – wychodzą z tego zwycięsko lub nie.

Zaraz obok jest jednak gra o szajce. Łup, przapał, uwikłania, przestój oraz w szczególności zasady dotyczące Kręgu i statusu wśród frakcji. W tym momencie kamera oddala się i zaczynacie grać o wyższą stawkę. Początkująca szajka składa się z niskopoziomowych postaci próbujących stać się „grubymi rybami”. Gracze spekulują, komu pomóc, a kogo uwalić, zmagają się z konsekwencjami swoich działań, szukają kontaktów, zdobywają informacje, napędzają tryby Zmierzchomurza.

I właśnie tutaj robi się interesująco: obie gry wspólnie tworzą efekt spirali.

Zacznijmy od początku: trójka łotrów łączy siły, aby za pomocą moralnie wątpliwych umiejętności ludzi z półświatka przetrwać na ulicach Zmierzchomurza. Pozyskujemy kontakty, znajdujemy kryjówkę i nawiązujemy stosunki z innymi gangami: to one rządzą dzielnicą, są wspańiałe i potężne, a przede wszystkim nie głodują. Chcemy tego samego i kiedyś to osiągniemy.

Teraz jednak mamy rachunki do zapłacenia, zatem planujemy skok. Sprawy się komplikują, przez co wpadamy w jakieś

uwikłania, lecz całkiem nieźle się przy tym obłowiliśmy. Niewystarczająco, aby rządzić, lecz dostatecznie, by przetrwać.

Dookoła nas toczy się życie. Być może w dzielnicy trwa wojna. Ludzie zaczynają prosić nas o przysługi, nawiązujemy więcej kontaktów i, cholera, może coś z tego będzie. Możemy współpracować z szefem innego gangu – mówi, że mamy przed sobą przyszłość. Możemy też wbić mu nóż w plecy i odebrać nagrodę od jego wrogów.

Zatem gramy w grę o skokach, dzieją się rzeczy, giną ludzie, zyskujemy i splącamy przysługi, niepokoją nas duchy, wydajemy kasę. Nie działamy jednak w izolacji, zdobywamy przyjaciół i robimy sobie wrogów, zajmujemy się własnymi sprawami, mamy cel. Gramy również w grę o szajce.

Cykl wygląda następująco: rozpoczynamy skok, który dorzuca nowe elementy do rozgrywanej historii. One z kolei wpływają na inne frakcje, które na to reagują, a my staramy się ugrać na tym jak najwięcej i wspinać się po drabinie Kręgów. To zaś wpływa na jeszcze inne frakcje, z którymi musimy się liczyć, co prowadzi nas do kolejnego skoku... I tak to się kręci.

Dlaczego jest to rewelacyjne? Ponieważ gra zawsze dba o to, aby wybory graczy miały znaczenie. To oni bowiem bezpośrednio oraz głęboko wpływają na świat gry. Przybliżając oraz oddalając kamerę, i tym samym zmieniając perspektywę, my jako grupa graczy tworzymy toczącą się kulę śnieżną przygód, która kształtuje zarówno nas, jak i świat.

ROZDZIAŁ 7

MISTRZ GRY

Jeśli prowadziłeś wcześniej gry fabularne, możesz zauważyć, że rozgrywka w *Ostrza...* wygląda nieco inaczej. Dzieje się tak głównie ze względu na podział kompetencji przy stole, ponieważ gracze mają tu dużo do powiedzenia w kwestii stosowania reguł.

Aby nieco objaśnić zadania MG, ten rozdział opisuje kilka obszarów kluczowych dla tej roli. Najpierw zajmiemy się **celami**, następnie zaś **akcjami**, **zasadami**, **najlepszymi praktykami**, a na koniec **złymi nawykami**, których należy unikać.

CELE MG

Prowadząc grę, spróbuj osiągnąć następujące cele:

- ♦ **Graj, aby zobaczyć, co się stanie.** Nie steruj rozgrywką w kierunku określonych wyników lub sytuacji. Bądź ciekawy!
- ♦ **Uczciwie przedstawiaj fikcyjny świat.** Kiedy nadchodzi moment, aby opowiedzieć, co się wydarzyło lub co znajduje się wokół BG, „przywołaj” w swojej głowie obraz Zmierzchomurza i opisz to, co widzisz. Niczego nie przejawiaj. Spraw, aby świat przedstawiony wydawał się realny, a nie naciągany.
- ♦ **Tchnij życie w Dostkvol.** Przypisz każdemu miejscu konkretny aspekt (zatłoczone, chłodne, mokre, ciemne itd.). Dla każdego istotnego BN wymyśl imię, jakiś charakterystyczny szczegół oraz ulubiony sposób rozwiązywania problemów (groźby, negocjacje, przemoc, urok osobisty itd.). Osadź każdą akcję w jakimś kontekście: walka na noże odbywa się na chybliwych, drewnianych schodach; informator przycupnął obok gruzów posągu Płaczącej Pani; w kryjówce Zaciemniaczy śmierdzi pyłem węglowym.

Aby osiągnąć swoje cele, skorzystaj z **Akcji MG**, którymi kierują **Zasady MG** (omówione szczegółowo na następnych stronach).

AKCJE MG

Bohaterowie graczy mają do dyspozycji szesnaście akcji, z których mogą skorzystać, aby czegoś dokonać podczas gry. Ty również masz swoje akcje. Kiedy nadchodzi moment, abyś wniósł wkład w rozgrywkę, lecz nie jesteś pewien, co zrobić, rzuć okiem na listę akcji i wybierz jedną z nich.

ZADAWAJ PYTANIA

Po pierwsze i najważniejsze, **zadawaj pytania**. Jako MG możesz sobie naprawdę nieźle radzić, po prostu zadając graczom pytania, korzystając z otrzymanych odpowiedzi, dorzucając jeszcze więcej pytań, odpowiadając na nie za pomocą rzutów kośćmi i tak dalej. Zadawanie pytań jest sercem i duszą prowadzenia gry fabularnej.

- ◆ **Zadawaj pytania wstępne**, aby ustawić scenę dla akcji. *Kto dowodzi grupą? Czy wszyscy idą walczyć wraz z Arcym, a może ktoś zostaje z tyłu lub robi coś innego? Chcecie skupić się na Bazso i go przekonać, czy też zwracacie się do wszystkich zgromadzonych, aby przedstawić swój punkt widzenia?*
- ◆ **Zadawaj pytania skłaniające graczy do myślenia** i wyrażania osobowości postaci. *Jak ci się wydaje, co on teraz o tobie sądzi? Czy pozwolisz, aby uszło jej to na sucho? Czy potrafisz się zmusić, aby go skrzywdzić?*
- ◆ **Zadawaj pytania naprowadzające**, aby nakierować graczy na to, o czym myślisz. *Czy uważasz, że ona spokojnie zareaguje na groźbę? Czy ktoś chce Obserwować pokój lub Analizować zachowanie Lyssy? Jeśli to zrobisz, zaproszysz ogień – kiepsko, prawda?*
- ◆ **Zadawaj błahe pytania**, gdy masz na to ochotę i jesteś ciekaw odpowiedzi. *Gdzie zazwyczaj jadasz kolację? Czy masz w kryjówce ciekawe lub osobiste przedmioty?*
- ◆ **Poproś graczy o pomoc**, kiedy nie jesteś czegoś pewien lub utkniesz. Nie musisz robić wszystkiego sam. *No nie wiem... Czy to powinno być desperackie, a może raczej ryzykowne? Jaki Czarci Targ byłby dobry w tej sytuacji? To mi wygląda na śmiertelną krzywdę, choć może się mylę? Co o tym myślicie?*

ZAPEWNIJ OKAZJE I PODĄŻAJ ZA GRACZAMI

Mistrz Gry, twoim zadaniem jest **zapewnianie graczom okazji** do działania oraz **podążanie za ich pomysłami**.

Zapewnianie graczom okazji jest proste: Zmierzchomurze jest miejscem stworzonym z myślą o łotrach. Zadaniem MG jest przedstawienie sposobności do działania, gdy BG takowej poszukują. Losujesz ją lub wybierasz z listy okazji dla szajki. Następnie dorzucasz własne pomysły dotyczące miasta i aktywnych frakcji, kierując się swoimi **celami i zasadami**.

Okazje nie muszą być wyważone lub logicznie spójne. Czasami będą doskonałe: łatwy skok, idealny cel, gruby łup. Innym razem będą kiepskie: ryzykowna sposobność,

Zadawaj pytania

Zapewnij okazje i podążaj za graczami

Przejdź do akcji

Sygnalizuj kłopoty, nim się pojawią

Podążaj za ciosem

Zainicjuj akcję bohaterem niezależnym

Opisz konsekwencje i zadaj pytania

Zaznacz segment zegara

Zaproponuj Czarci Targ

Myśl o rzeczach poza kadrem

problematiczny cel, marny zysk. Zawsze jednak coś się trafi. Doskvol zaprojektowano w taki sposób, aby kolejne szanse na skok wynikały z powstającej na bieżąco historii. Spójrz na interesujące cię frakcje i BN. Kto jest podatny na atak? Kto potrzebuje wykonać robotę? Którą część świata przedstawionego chciałbyś zobaczyć w grze? Okazji do popełnienia kolejnych przestępstw z pewnością nie zabraknie.

Pomiędzy skokami BG mają wolną rękę, aby **zbierać informacje** i planować następną operację. Jeśli gracze nie mają żadnego pomysłu na robotę, jest to doskonały moment, aby poszukać dla nich jakiejś okazji. Zapytaj, czy mają ochotę przeprowadzić **akcję grupową**, aby coś odkryć oraz w jaki sposób szajka zabiera się za takie rzeczy. Czy korzystają z **PRZEWODZENIA**, aby ludzie wyjawili jakieś przydatne tajemnice? Czy **BRATAJĄ SIĘ** ze swoją siecią przyjaciół i kontaktów? Czy **ANALIZUJĄ** gazety i inne dokumenty w poszukiwaniu słabych punktów, które można wykorzystać? Czy **POLUJĄ** na ofiary na terenie całej dzielnicy? Po wykonaniu rzutów możesz rozegrać „szybkie migawki z harowy”, by za pomocą krótkich opisów akcji i urywków dialogów z BN przekazać graczom szczegóły danej okazji.

Okazja przedstawiana graczom powinna zawierać elementy niezbędne do ustalenia sposobu przygotowania skoku. Nie musi być idealna, lecz powinna stwarzać faktyczną sposobność do działania, a nie być jedynie mętnym i niewyraźnym pomysłem. BG powinni usłyszeć, że *Siostry Ściemne straciły cały teren i pozostała im wyłącznie kryjówka, czyli tajemnicza (i nawiedzona) kamienica. Wrogowie szykują się, by je wykończyć. Nie wystarczy stwierdzić: Słyszeliście, że coś dzieje się z Siostrami Ściemnymi. W zależności od wyników przeprowadzonego śledztwa (lub jakości koneksji informatorów bądź kontaktów powiązanych z daną okazją) możesz podać graczom większą liczbę szczegółów i wskazówek fabularnych dotyczących przyszłych działań. Wrony krążą coraz bliżej, gotowe wykończyć Siostry. Wiecie, jaka jest Lyssa! Siostry mogłyby skorzystać z waszej pomocy... A może wystawienie ich Wronom będzie w tej sytuacji bardziej opłacalne?*

Okazja składa się z:

- ◆ **Celu.** *Ministerstwo Przetrawiania.*
- ◆ **Miejsca.** *Jeden z magazynów przechwyconej kontrabandy, położony obok Stacji Gaddoc.*
- ◆ **Sytuacji.** *Gang przemycający esencje duchowe został wczoraj przyskrzyniony przez Strażników Dusz na stacji kolejowej Gaddoc.*
- ◆ Jednego oczywistego sposobu realizacji **planu.** *Larozę może zostać zatrudniony jako ochroniarz. Wpuści was przez tylne drzwi – w zamian za udział w zyskach.*

Lepsze informacje od kontaktów lub przeprowadzone śledztwo (bądź inne sposoby) mogą wskazać:

- ◆ **Frakcje powiązane z sytuacją** oraz ich potrzeby bądź żądania. *Za duchową esencję zapłacił Rój. Chcą odzyskać swoją własność.*
- ◆ Niezbyt oczywisty sposób realizacji **planu.** *Esencjami duchowymi można manipulować poprzez pole duchowe... Przynajmniej w teorii.*
- ◆ Interesujące **tajemnice**, połączenie z alternatywną okazją. *Strażnicy Dusz z pewnością zabezpieczają każdą przechwyconą esencję za pomocą tajemnych środków ochronnych. Pojednani brzydzą się handlem esencją i mogą stać się waszymi sojusznikami lub wrogami w zależności od tego, co zrobicie.*

Zerknij na tabele okazji przypisane do poszczególnych rodzajów **szajek** (rozdział o szajkach zaczyna się na stronie 91). Są to gołe pomysły, które możesz w dowolny sposób rozwinąć, aby pasowały do twojej wersji Zmierzchomurza.

Mówiąc wprost, podsuwasz graczom możliwości do działania. Oczywiście wynikają one z realiów historii rozgrywanej w ramach waszej wersji Dostkvol, lecz ich sercem jest mechanika gry. Gracze pojawili się u ciebie, aby zagrać w *Ostrza w mroku*, co oznacza, że chcą dokonywać ekscytujących i interesujących przestępstw. To trochę tak, jakby poszli na automaty i wrzucili drobne do maszyny. Twoją rolą jako MG jest wyświetlenie na ekranie napisu **NOWY POZIOM** i rozpoczęcie rozgrywki.

Od siebie dajesz tylko tyle, ile potrzeba, aby w grze nie doszło do zastoju – dość, by wieczorna sesja w *Ostrza w mroku* wypaliła. Jeśli gracze opływają w **DUKATY** i **REP** do wydania, a w trakcie przestoju mają wystarczająco dużo czasu, mogą dokopać się do wyjątkowo soczystych informacji, które pozwolą im poprawić wyjściowe położenie skoku, co przełoży się (co najmniej) na lepszy rzut na wejście. Jeśli zaś nie dysponują takimi zasobami... Cóż, będzie im znacznie trudniej, lecz właśnie takie jest życie łotra. Przynajmniej zawsze jest coś fajnego do zrobienia. Na widok kiepskiego położenia naszych bohaterów możemy wzruszyć ramionami, poklepać ich po plecach i życzyć powodzenia oraz dobrej zabawy!

Innym sposobem wprowadzania rozgrywki w ruch jest **podążanie za pomysłami graczy**. Jest to podobne do zapewniania im możliwości działania, lecz w tym przypadku to gracze przedstawiają interesujące okazje. Wystarczy ich zatem posłuchać. Zadaj kilka pytań uzupełniających, aby wspólnie rozbudować pomysł i określić cel, miejsce, sytuację i sposób realizacji planu. Następnie spytaj graczy, czy chcą dążyć temat (potencjalnie pakując się w kłopoty), czy też przechodzą od razu do rzutu na wejście.

PRZEJDŹ DO AKCJI

Kiedy gracze stwierdzą: *Powinniśmy włamać się do domu aspiranta Klave'a*, jest to dla ciebie wyraźny sygnał. Odpowiedz wówczas: *Wygląda mi to na ostrożny plan, mam rację? Jaki macie punkt wejścia?* Następnie, gdy grupa ustali szczegóły, powiedz: *Dobrze, zatem jesteście w alejce, na dachu sklepu białawatego znajdującego się naprzeciwko domostwa waszego celu. Na ulicy jest cicho i ciemno. Przerzucacie na drugą stronę liny z kotwiczkami. Pora na rzut na wejście.* Bum, tyle wystarczy, skok już trwa. Jeśli jesteście przyzwyczajony do grania w inne gry fabularne, może ci się to wydać nieco zbyt szybkie i bezceremonialne. Nie zawsze musisz się aż tak bardzo spieszyć! Dobrze jest jednak pamiętać o tej metodzie i starać się z niej korzystać. Rozstrzyganie rzeczy podczas rozmowy trwa o wiele dłużej, niż się wydaje. Jeśli będziecie pamiętać o „przechodzeniu do akcji”, zaoszczędzicie nieco czasu, który zapewne stracilibyście na bezowocne planowanie lub wyrażanie obaw.

To samo dotyczy się wszelkich „zmian scen” podczas rozgrywki. Na przykład, gdy gracz postanowi **BRATAĆ SIĘ** ze swoim przyjacielem, możesz od razu przejść do sedna sytuacji. *Znajdujesz się w tym samym miejscu, co zawsze, pod mostem na ulicy Dzwonów. Jest wietrznie i pada deszcz, woda wylewa się z rynsztoków. Flint toczy nierówną walkę z wiatrem, aby nie zgąsła mu fajka. „Niech diabli porwą tę pogodę” – rzuca w końcu wkurzony. „Czego chcesz?”. Zamiast zaczynać w kryjówce i rozgrywać klasyczne: *Dokąd chcesz iść? Gdzie znajdziesz Flinta? Jak możesz się z nim umówić?*, przechodzą od razu do akcji – do trwającego właśnie spotkania. Dzięki temu gra wartko toczy się dalej i nie wytraca impetu.*

SYGNALIZUJ KŁOPOTY, NIM SIĘ POJAWIĄ

Podczas rozgrywki sygnalizuj nadchodzące kłopoty, a następnie pytaj graczy, co zamierzają z tym faktem zrobić. W ten sposób łatwo określisz możliwe konsekwencje.

Dziewczyna rozrzuca poły płaszcza na boki, daje krok do tyłu i dobywa rewolweru. Niczym w zwolnionym tempie odciaga kurek, a lufa broni wędruje na wysokość twojej twarzy. Co robisz?

Zniecierpliwiony aspirant wyciąga przed siebie dłoni. Nie traćmy na to całego dnia... Chce, abyście pokazali mu zatwierdzoną listę towarów oraz dokumenty podpite przez Ministerstwo Ochrony. Oczywiście macie je ze sobą, prawda?

Jego oczy rozszerzają się, gdy wchodziście do pomieszczenia, a z ust dobywa się przekleństwo. Nagle zrywa się z fotela i rusza pędem w kierunku tylnych drzwi. Co robicie?

Przekradasz się przez pomieszczenie pełne śpiących najemników w kierunku starych, kamiennych schodów prowadzących do piwnicy. Na dole nie ma drzwi – wejścia strzeże metalowa krata z ogromnym, starodawnym zamkiem. Gdzieś z ciemności dochodzi cię zapach i plusk wody. W głębi korytarza słyszysz stukot ciężkich buciorów, gdy strażnicy kontynuują obchód. Co robisz?

Dla kontrastu zestaw te opisy z ich ogólnikowymi wersjami:

Dziewczyna wszczyna bójkę! Czy Wojujesz z nią?

Musisz dogadać się z aspirantem w dokach. Jak to robisz?

Gość jest bardzo przerażony. Co robisz?

Chcesz się przemknąć do piwnicy? Możesz przetestować Przemykanie.

Bez zasygnalizowania kłopotów i opisanie kontekstu akcji, skutki działań BG mogą wydawać się niejasne. Możesz mieć poczucie, że musisz „wyczarować” konsekwencje z powietrza, kiedy gracze wyrzucają 1–3 lub 4/5. Jeśli jednak wyraźnie zasugerujesz konsekwencje przed wykonaniem rzutu na akcję, wówczas będą one jasne dla wszystkich (dziewczyna strzela do ciebie, wasza przykrywka zostaje spalona, facet ucieka, zaalarmowałeś strażnika) – wynikają bowiem bezpośrednio z opisu sytuacji.

PODĄŻAJ ZA CIOSEM

Zasygnalizowałeś zagrożenie, zatem wprowadź je w życie. Gracze mają do dyspozycji kilka narzędzi, aby radzić sobie z przeciwnościami losu. Jeśli są w stanie zareagować na czas, mogą wykonać rzut na akcję. Gdy spadną na nich kłopoty, mogą je odpierać. Nie musisz markować ciosów!

Dziewczyna strzela do ciebie. Pocisk rozwala ci policzek. Pokój zaczyna wirować, twoja świadomość gdzieś odpływa i lecisz jak długi na podłogę. Otrzymujesz krzywdę 3 poziomu.

Aspirant chwilowo nie może udowodnić, że kłamiecie, lecz to wszystko wygląda bardzo dziwnie. Później zawiadomi o całej sprawie Ministerstwo. Otrzymujecie +2 PRZYPAŁU.

Mężczyzna dopada drzwi, wyskakuje na ulicę i znika w tłumie. Słyszycie, jak ktoś krzyczy, gdy zostaje odepchnięty, lecz nigdzie nie dostrzegacie waszego celu.

Majsterkujesz przy starym zamku, który po chwili poddaje się, wydając przy tym głośny zgrzyt, gdy od drzwi zaczynają odpadać przerdzewiałe fragmenty mechanizmu. Gdzieś z korytarza słyszysz czyjś głos: „Co to było?”. Zaznaczam jeden segment zegara „Alarmu”.

Ta akcja MG ma również zastosowanie wobec potężnych, wrogich frakcji. Jeśli są gotowe, by coś zrobić i nikt im w tym nie przeszkadza, po prostu to robią. Możesz zatem śmiało stwierdzić: „Niewidoczni mówili wam, co się stanie, jeśli się wmisczacie. Gdy śpicie, wrzucają do waszej kryjówki kilka bomb zapalających. Kiedy budzicie się, wszystko stoi w ogniu, a dookoła jest pełno dymu. Co robicie?” Gracze będą przerywać, przywoływać retrospekcje, miotać się i jakoś radzić sobie z zaistniałą sytuacją. Będzie z tym cała masa zabawy.

ZAINICJUJ AKCJĘ BOHATEREM NIEZALEŻNYM

Jest to rozwiązanie podobne do poprzedniej akcji MG, lecz warto poświęcić mu nieco więcej uwagi. Nie zawsze musisz czekać, aż BG coś zrobią. Twój BN również mogą zainicjować akcję! Im bardziej niebezpieczny jest BN, tym częściej powinien przemawiać inicjatywę.

– *Dziewczyna jest bardzo gładka w obyciu i cwana. Opowiada ci jakieś kłamstewko o tym, dlaczego spóźniła się na spotkanie i brzmi ono bardzo przekonująco!*

– *Ech, nic z tego. Nie dam się na to nabrać.*

– *Nie ma problemu. Jeśli chcesz, odpieraj to za pomocą Wnikliwości. W innym przypadku jest ona zbyt dobrą kłamczuchą.*

Jest to bardzo skuteczna technika, jednak można przesadzić z jej stosowaniem. Zachowaj ją dla tych BN, którzy są prawdziwymi mistrzami w swoim fachu lub dla szczególnie złowieszczych sytuacji.

OPISZ KONSEKWENCJE I ZADAJ PYTANIA

Jasne, możesz biec przez cały czas, lecz po dotarciu do celu będziesz zapewne ledwo trzymał się na nogach. Chcesz podjąć to ryzyko i rzucić, czy może jednak zwolnisz?

Duch przeraził cię do szpiku kości. Możesz uciec lub ogarnie cię paralizujący strach. Co wybierasz? A może chcesz to odpierać?

ZAZNACZ SEGMENT ZEGARA

Zawsze miej pod ręką kilka karteczek i długopis. Narysuj zegar postępu za każdym razem, gdy wyda ci się to właściwe. Połóż kartkę w widocznym dla wszystkich miejscu, aby łatwiej było śledzić rozwój historii. Zaznaczanie segmentów zegara jest wspólnym sposobem na zmaterializowanie zagrożenia bez konieczności natychmiastowego rozstrzygnięcia konfliktu.

ZAPROPONUJ CZARCI TARG

Pomyśl o zabawnych komplikacjach lub nierozważnych decyzjach. W zamian zaproponuj graczom dodatkową kość do rzutu. Jeśli nie przychodzi ci do głowy żaden dobry pomysł, zapytaj grupę o zdanie. Możesz także zaoferować czarcią kość w zamian za **PRZYPAŁ**. W Zmierzchomurzu zawsze znajdzie się kilku niewidocznych świadków.

MYŚL O RZECZACH POZA KADREM

Co dzieje się gdzieś indziej? Czy będzie miało to wpływ na rzeczy rozgrywane się na pierwszym planie? Czy są osoby, które mogą mieć powód, aby się tu pojawić i wmisczać w bieżące wydarzenia? W jakiej części dzielnicy znajdują się obecnie patroli Błękitnych Płasczy? Czy sytuacja może przyciągnąć jakieś duchy?

ZASADY MG

Podczas podejmowania decyzji o wyborze akcji i krokach mających doprowadzić do realizacji twoich celów, skorzystaj z poniższych zasad.

- ◆ **Bądź fanem postaci graczy.** Uczciwie opisuj świat przedstawiony – postaci i tak mają przekichane – lecz nie bądź wrogiem BG. Wystarczy im adwersarzy. Interesuj się bohaterami i ciesz się z ich zwycięstw.
- ◆ **Pozwól, aby wszystko wynikało z fikcji.** Sytuacja wyjściowa i scena otwarcia wprawią rzeczy w ruch. Zapytaj, jak reagują na to bohaterowie i zobacz, co się stanie. BN reagują zgodnie ze swoimi celami i metodami działania. Wydarzenia następują jedno po drugim. Nie musisz „zarządzać” przebiegiem rozgrywki. Akcja, reakcja i ich konsekwencje napędzą grę.
- ◆ **Maluj świat nawiedzonym pędzlem.** Wszędzie pełno jest duchów, dziwacznych pogłosów, energii tajemnych i tajemniczych kultów. W jaki sposób nawiedzone miasto jest obecne podczas sesji?
- ◆ **Otocz BG industrialną zabudową.** Dostkvol pełne jest fabryk i duszących chmur sadzy, brzęczącego oświetlenia elektrycznego, hut, syczących i szczękających maszyn. W jaki sposób infrastruktura przemysłowa jest obecna podczas sesji?
- ◆ **Zwracaj się do postaci.** Powiedz: *Sreberko, dokąd się udajesz, aby poszukać Czerwonych Szarf?* zamiast: *Moniko, dokąd idzie Sreberko?* Pierwsze stwierdzenie stawia Sreberko w centrum uwagi – jej preferencje, pragnienia i styl. Dzięki temu postać zaczyna żyć własnym życiem.
- ◆ **Zwracaj się do graczy.** Powiedz: *Moniko, jak chcesz się za to zabrać? Czy powinniśmy rozegrać całą scenę, czy tylko wykonać szybki rzut?* To stawia Monikę w centrum uwagi – jej preferencje, pragnienia i styl. Monika może rozważyć to, czego sama chce, zamiast skupiać się wyłącznie na pragnieniach postaci.
- ◆ **Bierz ryzyko pod uwagę.** Rozważ nieodłączne niebezpieczeństwa związane z łotrowską działalnością. **Ryzykowny rzut to podstawa.** Kiedy sytuacja sprzyja postaciom, mogą wykonywać kontrolowane rzuty. Kiedy zaś muszą improwizować lub mierzą się z czymś, co je przerasta, rzuty będą prawdopodobnie desperackie. Ufaj intuicji. Określaj położenie tak, jak je widzisz, lecz bądź otwarty na zmiany.
- ◆ **Wrzuć na luz.** Zawsze masz wolną rękę, żeby w razie potrzeby coś cofnąć, skorygować lub rozważyć na nowo. W tej grze nie obowiązuje zasada „karta – stół”. Zawsze możesz stwierdzić: *W sumie to jednak nie... Powiedzmy, że było tylko dwóch kolesi. Nie wiem, dlaczego miałyby być ich tutaj więcej.* To może być trudna zasada do opanowania. Narzucanie własnej woli (często bez dobrego powodu) może być bardzo kuszące, podobnie jak traktowanie elementów gry jako świętych i niezmiennych. Przecistawiaj się tym impulsom!

DOBRE NAWYKI MG

Zdobądź zaufanie grupy, będąc pomocnym i sprawiedliwym orędownikiem spójności powstającej historii. Twoim zadaniem jest przedstawianie fikcyjnego świata w rzetelny sposób, bez aranżowania lub „ustawiania” konkretnych rezultatów. Kiedy obstajesz przy czymś, gracze wiedzą, że czynisz tak ze względu na zachowanie jednolitej wizji, a nie po to, by narzucić swoje widzimisię lub ustawiać sceny pod siebie.

Prowadź interesującą rozmowę. Rozgrywka to dialog pomiędzy tobą a graczami. Jego celem jest udzielenie odpowiedzi na pytanie *Co się teraz dzieje?* w możliwie najbardziej angażujący sposób. Rozmowy są najciekawsze, gdy wspólnie zadajecie pytania i podsuwacie pomysły, nie zaś wtedy, kiedy uderzacie w dogmatyczne tony lub wygłaszacie monologi. Bądź ciekaw tego, co mają do powiedzenia inni gracze.

Stwórz na sesji atmosferę dociekliwości. Oznacza to, że *gracie, aby dowiedzieć się, co się wydarzy*, a nie po to, by mieć pewność, iż stanie się coś określonego. Czy pójdziecie na wojnę z Ogarami Mgieł? Czy Nyla jest na tyle twarda, aby samodzielnie skopać tyłki zakapiorom? Czy możemy przewidzieć lub uniknąć zdrady Casty? **Grajcie, aby się tego dowiedzieć.** Nie decydujcie wcześniej o wyniku i nie manipulujcie grą w taki sposób, aby się zmateriałizował.

Pomagaj graczom w używaniu mechaniki, aby mogli realizować cele swoich postaci. Nie pozwól, by brnęli przez rozgrywkę. Kiedy mają już cel, zapytaj ich o okazje, które pozwolą do niego dążyć. Przedstaw dwa podejścia do każdej okazji i spytaj, czy chcą skorzystać z któregoś z nich, czy też wolą wymyślić swój sposób działania.

Nie zabraniaj. Mówienie *Nie możesz tego zrobić* nie należy do twoich obowiązków. Nie jesteś najwyższym autorytetem w kwestii tego, co mogą, a czego nie mogą dokonać bohaterowie graczy. Zamiast tego zapytaj: *Musisz stworzyć jakąś okazję, aby spróbować to zrobić, prawda?* Spytaj, w jaki sposób można stworzyć potrzebną okazję. Nie zabraniaj. Pokaż graczom, że istnieje ścieżka prowadząca do obranego celu, nawet jeśli jest ona długa lub niebezpieczna.

Komunikuj się na poziomie metagry. Kiedy odgrywasz BN, przedstaw graczom również te kwestie, które nie padły w rozmowie. Zachęć ich do zadawania pytań podczas *zbierania informacji*, aby mogli drażnić pewne tematy. Postacie mają do dyspozycji szerokie spektrum zmysłów i przeczuć, z których mogą skorzystać w fikcji. Gracze natomiast wiedzą jedynie to, co opisałeś im w kilku słowach. Pomóż im, podpowiadając, co ich postacie mogą podejrzewać, przeczuwać, odczuwać i przewidywać.

Podczas gry bądź ciekawskim odkrywcą. Zadawaj graczom pytania, aby zaspokoić własną ciekawość dotyczącą powstającej historii, której protagonistami są BG. Wasze sesje są świetnymi odcinkami serialu telewizyjnego, a ty jesteś jego największym fanem. Kiedy zacieka cię coś, co zrobi lub powie BG, zapytaj o to! *Zastanawia mnie coś. Kiedy stwierdzasz, że zrobisz wszystko, aby mu pomóc, właśnie to masz na myśli? Serio? Masz tak dobre serce, czy po prostu nim manipulujesz?* Tego rodzaju pytania często prowadzą do ustalenia celów, sprecyzowania podejścia do różnych sprawy oraz do rzutów kośćmi.

Wspieraj interesy i możliwości BN. Pamiętaj, twoim zadaniem jest jak najlepsze przedstawianie fikcyjnego świata. Wiarygodni BN, którzy mają swoje interesy i siłę sprawczą, pomagają zbudować wiarygodność świata przedstawionego. Nie bądź popychadłem. Kiedy BG działają przeciwko BN, przypomnij graczom o ich interesach i możliwościach. *Quellyn się przecież na to nie zgodzi, prawda? Jest wiedźmą, poszukiwaną przez Strażników Dusz. Jak chcecie to przebić?* Gdy BG działają zgodnie z interesami BN, przypomnij graczom o przyjaźni i wsparciu, jakie od nich otrzymują.

Skupiaj grę wokół celu. Wypytaj graczy o cel, do którego dążą, zarówno w szerszej perspektywie rozgrywki (najlepiej na początku sesji), jak i w mikrokosmosie obecnej chwili (najlepiej wtedy, gdy akcja zaczyna się rozwijać, a sytuacja zagęszczać). Kiedy poznasz już cel, porozmawiajcie o okazjach, akcjach i efektach. Podążanie za takimi okazjami i położeniem, które pozwolą na skorzystanie z określonych podejść, pozyskiwanie informacji i zasobów, a także związane z tym wszystkim konflikty napędzą akcję toczącą się opowieści. *Co staracie się osiągnąć? Czy macie okazję, aby to zrobić? Jak chcecie się za to zabrać?* Podążaj za łańcuchem zdarzeń, rozgrywając akcje i ich konsekwencje. Poproś graczy, aby wskazali kierunek rozgrywki.

Przejdź do akcji. Poproś o cel i plan działania, a następnie przejdź do akcji i rzuć kośćmi, aby ruszyć rzeczy z miejsca. Nie bój się rozwiązywać wątków! BG chcą wyeliminować Pancernego Ulfa, a następnie robią to pomimo wszelkich przeciwności i zagrożeń? Zrobione. Już go nie ma. Nie naginaj sztucznie sytuacji. Kości i mechanika określą, jak coś jest proste lub trudne w realizacji.

Bądź świadomy różnicy pomiędzy potencjalną i ustanowioną fikcją. Potencjalną narracją jest wszystko to, co znajduje się w twojej głowie, a czego jeszcze nie wprowadziłeś do rozgrywki. Jest to „chmura” możliwości zebranych w związku z bieżącą sytuacją. Kiedy BG infiltrują rezydencję, możesz myśleć o różnych potencjalnych elementach rozgrywanej historii, na przykład:

- ◆ *Dziedziniec (szeroki i pusty, a może zastawiony posągami?)*
- ◆ *Dach (obluzowane dachówki?)*
- ◆ *Podziemny kanał*
- ◆ *Ochroniarze (profesjoniści?)*
- ◆ *Psy strażnicze (a może inne zwierzęta?)*
- ◆ *Oświetlenie elektryczne*
- ◆ *Wymyślne zamki*

Jeśli gracze teraz stwierdzą, że przekraczają dziedziniec, wyobrażasz sobie nową chmurę potencjalnych elementów, skupiając się na szczegółach i cechach charakterystycznych tego miejsca. Na przykład, czy teren jest pusty, czy też wypełniony posągami.

Kiedy gracze podejmują akcję i trafiają na przeszkodę, wybierasz pewne elementy z chmury potencjału i wprowadzasz je do rozgrywanej właśnie sceny. Gdy to zrobisz, gracze mogą je wykorzystać w celu zapewnienia sobie przewagi. Są one już bowiem częścią gry. Wcześniej istnieją wyłącznie hipotetyczne – nie mają w narracji żadnego określonego „miejsca”. Można je w dowolny sposób wprowadzać do gry w razie potrzeby, aby odnieść się do wyników rzutów kośćmi i nakreślić szerszy kontekst dla rozgrywanej właśnie operacji, aż do jej punktu kulminacyjnego.

Nie zabierasz BG na wycieczkę po wszystkich pokojach rezydencji. Powinni być raczej widzami oglądającymi zmontowaną sekwencję ujęć, prowadzącą ich w kierunku scen akcji – wprost w kłopoty lub dalej, zależnie od wyników rzutów kośćmi. To właśnie

z tego powodu *Ostrza w mroku* korzystają z zegarów, aby śledzić rozwój sytuacji, zamiast z dokładnych map i planów pomieszczeń. Mapa może być dobrym punktem odniesienia jako część „chmury potencjalnej narracji”, lecz w przypadku tej gry złym pomysłem jest traktowanie jej jako listy kontrolnej pomieszczeń, przez które należy przejść, aby gdzieś się dostać.

Zmieniaj pole widzenia kamery. Niepewne i wymagające sytuacje rozstrzygamy za pomocą rzutów kośćmi. Co jednak powinny obejmować rzuty? Czy rozstrzygamy całą walkę od razu, czy też skupiamy się na każdej wymianie ciosów? Z założenia *Ostrza w mroku* dają tutaj sporą dowolność. Czasami będziesz chciał rozstrzygnąć mnóstwo rzeczy za pomocą jednego rzutu, kiedy indziej zapragniesz przyjrzeć się poszczególnym, niewielkim fragmentom akcji. Myśl o tym, jak o pokrętle, którym grupa może manipulować, aby oddalać lub przybliżać obraz od ogółu do szczegółu.

Aby uczynić wybór perspektywy jednoznacznym, gra korzysta z poziomów efektu i zegarów postępu. Jeśli okoliczności wymagają rozegrania kilku wymian ciosów, podjęcia wielu ryzykownych akcji lub znacznego wysiłku w celu pokonania trudnej przeszkody, stwórz zegar i zaznaczaj jego kolejne segmenty zgodnie z mechaniką efektów, aby oddać poczynione postępy. Każdy rzut na akcję będzie się prawdopodobnie wiązał z konsekwencjami dla BG, stąd też im lepszy efekt osiągną, tym mniejsze spotkają ich problemy – i odwrotnie.

Jeśli uważasz, że okoliczności tego nie wymagają, śmiało oddal oko kamery od akcji i rozstrzygnij większą sekwencję działań za pomocą jednego rzutu kośćmi. *Spędziłeś cały dzień, szukając szlaków, z których korzystają kurierzy Flinta. Sprawdźmy, jak ci poszło.*

Niech poziom zainteresowania utrzymujący przy stole będzie dla ciebie wskazówką, jak ustawić pole widzenia. Jeśli jest on wysoki, przybliżaj kamerę. Jeśli zaczyna się obniżać, oddal ją i przejdź do czegoś innego.

Tchnij życie w mechanikę gry. Jak wygląda wywieranie wpływu na BN? Kiedy strażnicy ścigają BG, jakie szczegóły narracyjne oddają taki zwrot akcji? Jeśli chcesz, zapytaj pozostałych graczy o ich pomysły.

– *Czy podczas pościgu trafiasz raz po raz w snopy światła lamp trzymanyh przez strażę?*

– *Hmm, nie, raczej mają tu elektryczne oświetlenie i nagle uruchamiają je wśród trzasków uwalnianej energii.*

Rób notatki. Użyj fiszek, by notować informacje o BN, miejscach, ofertach pracy, tropach itd. Bez zapisków łatwo się w tym wszystkim pogubić. Zapisane fiszki rozłóż na stole, aby wszyscy je widzieli i mogli wykorzystywać te informacje podczas rozgrywki.

ZŁE NAWYKI MG

NIE WSKAZUJ AKCJI DO PRZETESTOWANIA

Ten zły nawyk pojawia się zazwyczaj wtedy, gdy wcześniej prowadziłeś inne gry fabularne, w których należy to do twoich obowiązków. Może ci się wyrwać: *Wykonaj rzut na Wyrafinowanie* lub *To jest test Bratania*. Postaraj się wyzbyc tego nawyku. Przyzwyczaj się mówić w zamian: **Jak chcesz to zrobić?** Zapytaj gracza, z której akcji chce skorzystać. Następnie przedstaw położenie i poziom efektu dla danej sytuacji oraz tej konkretnej akcji oraz wyjaśnij, dlaczego tak uważasz.

Pozwoli ci to ominąć żmudny etap „przekonywania”, gdzie każdy wygłasza opinię, która z akcji jest tą jedyną i właściwą. Nie wdawaj się w takie dyskusje. Po prostu **zapytaj gracza**, z której akcji korzysta jego bohater, a następnie określ jej położenie i efekt.

- *Chcę zmusić tego gościa, żeby oddał mi klucz.*
- *Jak się do tego zabierasz?*
- *Chcę... użyć Wyrafinowania?*
- *Dobrze. Co robi twój bohater? Co widzimy?*
- *No... To jest tak: podchodzę zalotnie, przesuwam mu palcem po ramieniu, aż do dłoni, patrzę prosto w oczy... Wiesz, staram się go uwodzić.*
- *Aha, dobrze, rozumiem. Myślę, że jest to ryzykowne, a efekt ograniczony. Jeśli skorzystałabyś z Przekonywania, to sądzę, że efekt byłby normalny.*

Być może w powyższej sytuacji podjąłbyś inną decyzję (na przykład desperackie położenie i zerowy efekt, jeśli uważasz, że **WYRAFINOWANIE** jest niewłaściwe dla uwodzicielskiej perswazji). Nie ma sprawy! Twoje *Ostrza w mroku* należą tylko i wyłącznie do ciebie. Ponadto, nawet jeśli powiesz: *desperackie położenie, zerowy efekt*, to nadal nie skreślasz całkowicie pomysłu gracza. Może on forsować się, aby poprawić efekt, poprosić członka drużyny o przygotowanie lepszego położenia itd. Nie jest to zatem sprzeczka pomiędzy MG i graczem, którą ktoś musi „wygrać”. To normalna rozmowa prowadzona podczas gry.

Zamiast powiedzieć: *Musisz rzucić na PRZEKONYWANIE, aby to zrobić*, pytasz gracza, z której akcji korzysta jego bohater, co zapewnia mu możliwość kreatywnego rozwinięcia rozgrywanej sceny. Następnie umieszczasz tę akcję w kontekście świata przedstawionego, tak jak ją postrzegasz, i określasz dla niej położenie oraz efekt.

NIE RÓB Z BG NIEUDACZNIKÓW

Kiedy BG uzyska na kościach wynik 1–3, sprawy mają się źle z powodu trudnych bądź niebezpiecznych okoliczności, a nie dlatego, że postać jest łamagą. Nawet BG z zerową wartością danej akcji nie jest nieudolnym głupcem. Skorzystaj z prostej sztuczki: rozpocznij opis porażki od fajnego zagrania BG, a następnie dodaj „ale” i przedstaw ten element sytuacji, który sprawił, że akcja okazała się niezwykle wymagająca. *Wymierzasz mu potężnego prawego haka prosto w podbródek, ale facet okazuje się szybszy, niż ci się wydawało! Uchyła się przed ciosem i całym ciężarem ciała przygważdża cię do ściany.*

W przypadku porażki rozmawiajcie o tym, co poszło nie tak.

- *Ach, może przeoczyłeś coś, gdy gramoliłeś się przez rozbitą witrynę sklepu jubilerskiego?*

- Tak, pewnie mieli rozciągnięte potykaczki lub coś takiego, co nie?
- Właśnie! Czujesz, jak zerwany drut uderza cię w ramię.

Możesz również polegać na cechach szczególnych postaci, określonych wcześniej przez graczy. Jaką przeszkodą są ich słabości lub traumy? Cóż takiego skrywają dziedzictwa lub przeszłości, że sprawiają im problemy bądź utrudniają życia?

NIE KOMPLIKUJ NADMIERNIE SPRAW

Konsekwencje, które przyznajesz przy wynikach 1–3 lub 4/5, będą zazwyczaj oczywiste, ponieważ akcja została określona już wcześniej. Czasami nie będziesz miał jednak żadnego pomysłu. Nie ma nic złego w prostych wyborach! Komplikacją może być po prostu dodatkowy **PRZYPADŁ** lub zaznaczenie segmentu zegara reprezentujące powiązany, nieobecny w danej scenie problem. Możesz również przyznać prostą krzywdę, na przykład „Wyczerpany”. Nie każda komplikacja musi być interesującym nowym problemem lub brutalnym zwrotem akcji. Sięgaj po takie, które są dla ciebie oczywiste. Jeśli czujesz, że utknąłeś, spytaj graczy o ich pomysły.

NIE POZWÓL, ABY PLANOWANIE WYMKNĘŁO SIĘ SPOD KONTROLI

Niektórzy gracze będą planować bez końca, jeśli ktoś im nie przeszkodzi – nawet gdy nienawidzą tego robić! Jest to dla nich warte zachodu, gdyż myślą, że w ten sposób przewidzą wszelkie potencjalne problemy bądź unikną niekorzystnych rezultatów działań. Gra w *Ostrza w mroku* tak nie wygląda. Wszystko jest rozstrzygane poprzez rzuty na wejście i akcje, a zatem przejdź do nich jak najszybciej! Jeśli ktoś wpadnie na czadowy manewr lub pomysł, to świetnie, lecz nadal będzie to najprawdopodobniej kontrolowany rzut na akcję. Gracze nie mogą planować i dyskutować sposobów na ominięcie rzutów. **Zgłoszenie pomysłu nie jest tożsame z wcieleniem go w życie.**

DAJ IM TO, NA CO ZASŁUGUJĄ

Jeśli gracze określą położenie, wykonają rzut i osiągną pewien efekt, **dostają to, na co zasłużyli**. Nie kombinuj z tym! I tak jest im ciężko. Nie bądź sknerą, jeśli chodzi o zwycięstwa – porażki i tak się pojawiają, nie musisz się do nich dokładać. Łotry może i znajdują się na samym dole hierarchii frakcji, nie oznacza to jednak, że są niekompetentni. Po prostu potrzebują całej masy zwycięstw, aby im się udało. Są dobrzy w swoim fachu, lecz na starcie znajdują się w niekorzystnym położeniu. To samo dotyczy tajemnic. Jeśli coś odkryją, opowiedz im o tym. Nie zatajaj swoich sekretów. O wiele ciekawsze jest to, co z nimi zrobią, gdy już je poznają.

NIE MÓW „NIE”

Praktycznie zawsze istnieje lepsza odpowiedź niż „nie” lub „nie możesz tego zrobić”. **Zaproponuj Czarci Targ!** *A zatem... Chcesz uwieść najbardziej doświadczoną burdelmamę w mieście. Aha, no dobrze. Jest to desperackie, a efekt ograniczony. Mam jednak dla ciebie Czarci Targ: nieważne jak się to wszystko skończy, zakochujesz się w niej. Jest tak wspaniała.*

Możesz również stwierdzić, że zaproponowana akcja ma wyjściowo zerowy efekt.

- Chcę rozwalić wzmocnione drzwi gołymi pięściami. Demoluję je.
- Dobra... To jest nieco ryzykowne (możesz sobie połamać ręce) i będziesz mieć zerowy efekt.
- No to forsuję się, żeby dostać ograniczony efekt.

To samo tyczy się niezwykle wyszukanych zamków, ultraelitarnych żołnierzy itd. Zamiast mówić „nie”, możesz ustalić zerowy efekt jako punkt wyjścia dla danej akcji. Następnie gracze mogą go zmodyfikować, forsując się, współpracując ze sobą itd.

Możesz im również powiedzieć, aby rozpoczęli **zegar projektu długofalowego**. Właśnie po to one są. *Chcecie przeszedź każdy szlak przemytniczy prowadzący do Doskvol? To brzmi jak śledztwo. Rozpocznijcie sześćosegmentowy zegar postępu dla pierwszej fazy projektu: „Stworzyć listę wszystkich handlarzy kontrabandą”.*

Zauważ, że czasami będziesz po prostu musiał powiedzieć „nie”. Bohaterowie *Ostrzy w mroku* nie potrafią polecić na księżyc, nawet jeśli zażyczą sobie tego kontrolujący ich gracze. Twoim zadaniem jako MG jest opisywanie świata przedstawionego w jak najuczciwszy sposób. Przy czym w większości sytuacji prosta odmowa będzie niezwykle nudnym rozwiązaniem. Zamiast tego rozważ skorzystanie z Czarciego Targu, zerowego efektu lub projektu długofalowego.

NIE RZUCAJ DWA RAZY NA TO SAMO

Kiedy BG staje twarzą w twarz z niebezpieczeństwem, wykonuje rzut na akcję. Dodatkowo może wykonać rzut na odpieranie, aby uniknąć złego rezultatu. Nie rzucajcie jednak dwa razy na to samo.

Na przykład, Arlyn pojedynkuje się na dachu z Czerwoną Szarfą. Nagła seria fint i cięć może zmusić bohaterkę do cofnięcia się w kierunku krawędzi. Graczka kontrolująca postać Arlyn wykonuje rzut na akcję, aby zobaczyć, jak pójdą jej kontrataki. Niestety rzut jest kiepski. Postać zostaje zepchnięta z dachu.

Może jednak wykonać rzut na odpieranie, prawda? Tak, może spróbować odeprzeć krzywdę wynikającą z upadku. Nie może jednak „cofnąć” tego, że zepchnięto ją z dachu. To już zostało określone przez rzut na akcję. Odpieranie zmniejsza zatem obrażenia od upadku. Zamiast złamać nogę, Arlyn doznaje zaledwie małej krzywdy (na przykład zwichnie kostkę). MG może też stwierdzić, że w ogóle uniknęła obrażeń, ponieważ przygotowała się na twarde lądowanie. W obydwu przypadkach nieodwołalnie spadła z dachu.

Innymi słowy, rzut na akcję określa, czy pojawi się konsekwencja. Odpieranie zmienia zaś skalę lub powagę zagrożenia, lecz nie neguje wyniku rzutu na akcję.

NIE GRZĘŹNIJ W SZCZEGÓŁACH

Skracaj i wycinaj zbędne fragmenty gry, kiedy to tylko możliwe i przechodź od razu do kolejnych interesujących momentów. Gdy gracze stwierdzą: *Pogadajmy z Lyssą o nowej robótkę*, możesz odpowiedzieć: *Dobra, udajecie się do wieży Wron. Tam was przeszukują i odbierają broń. Następnie zostajecie zaprowadzeni do biura Lyssy. Właśnie prawdopodobnie zaoszczędziłeś pół godziny nudy, która stałaby się waszym udziałem, gdybyście rozegrali to krok po kroku. Dobra, to gdzie teraz jesteście? W gospodzie Rigneya? Zerknijmy na mapę. Dobra, jesteście na tej ulicy, o tutaj, a kryjówka Wron jest tam. Którędy idziecie?* Nie ma potrzeby rozgrywać tego krok po kroku. Wyobraźcie sobie przebieg akcji przypominający film lub serial telewizyjny. Grupa coś deklaruje, mamy ujęcie wprowadzające w nową sytuację, rozpoczyna się akcja.

Jeśli gracze zrobią się nerwowi, na przykład: *Ejże, hola! Chcę najpierw coś zrobić lub Nie chcę, żeby zabrali moje ostrze. Ukrywam je w taki sposób, aby nie mogli go znaleźć podczas przeszukania* – nie ma problemu. Zapytaj ich, co robią i rozstrzygnij akcję, a następnie przejdź do nowej sytuacji.

STAROŻYTNA MAGIA, WSPÓŁCZESNA NAUKA: GOTYCKIE OPowieści w Zmierzchomurzu

pióra Andrew Shieldsa

Improwizując, dobrze mieć pod ręką kilka kluczowych motywów przewodnich, do których można się odwołać, żeby zapewnić spójny klimat świata przedstawionego. W *Ostrzach w mroku* jednym z takich motywów jest elektroplazma. To ona napędza Zmierzchomurze. Elektroplazma to wydestylowana esencja pola duchowego, pozyskana z krwi demonów. Możesz połączyć ją z przemysłem elektrotechnicznym, z innowacyjną technologią ściany piorunów, oświetleniem elektrycznym i rozmaitymi gadżetami. Można ją także powiązać z tym, co nadnaturalne, z duchami i innymi rodzajami nieumarłych, z lewiatanami, Szeptuchami oraz starożytną magią runów. Elektroplazma napędza urządzenia oraz pobudza to, co nadnaturalne.

Jeśli zostałeś przyciśnięty do muru i musisz na poczekaniu wymyślić coś cennego, aby o tym wspomnieć, ukraść lub zdemolować, zastanów się, w jaki sposób wiąże się to z elektroplazmą. Kiedy musisz wymyślić czadową miejscówkę, by osadzić w niej akcję, zawsze przepuść ją przez elektroplazmowy filtr, aby stała się wyjątkowa. Jeśli potrzebujesz szybko stworzyć przeszkodę, pomyśl, w jaki sposób można powiązać ją z elektroplazmą.

Nie chcesz jednak, aby lotry wpadały co chwilę na elektroplazmową ścianę. Niech przeszkodą będzie niespokojna dusza nawiedzająca dane miejsce, do którego jest bardzo mocno przywiązana. A może drużyna Strażników Dusz wybrała sobie właśnie tę noc, aby oczyścić zaulek z jego duchowych mieszkańców? Może na drodze graczy stanie Szeptuch, który załatwia swoje sprawy, obcując z duchami, a BG właśnie mu w tym przeszkodził? Gdy postacie obserwują jakieś miejsce, niech zauważy ich nielegalny handlarz krwią lewiatanów i pomyśli, że szpiegują dla Błękitnych Płaszczy, a następnie wyśle za nimi kilku twardych chłopaków.

Potrzebujesz ciekawego BN? Niech będzie właścicielem floty czterech okrętów do połowów lewiatanów. Może dorobił się fortuny dzięki Szeptuchom przepytującym duchy w poszukiwaniu materiałów do szantazu lub zajmuje się produkcją reglamentowanych barier elektroplazmowych? A gdyby tak był kuratorem muzeum sztuki tworzonej przez duchy?

Te wszystkie improwizacje powstały dzięki

rozważaniom, w jaki sposób można daną rzecz powiązać z elektroplazmą. Istotne było także to, w jakim stopniu można te pomysły wykorzystać podczas gry.

Na koniec, co ważne dla mnie, siłą gotyckich opowieści jest niepokojące zderzenie racjonalnego, intelektualnego i naukowego światopoglądu z wizją świata opartą na przesadach, emocjach i magii. Ten motyw jest wbudowany w samą istotę elektroplazmy, ponieważ ludzie obcowali z nią, zanim została ujarzmiona w procesie industrializacji i wykorzystana jako źródło masowo produkowanej energii. Przesztano wówczas postrzegać elektroplazmę inaczej niż jako zasób, stracono do niej szacunek wyrażany przez przesady. Jeśli czujesz, że podczas improwizacji popadasz w stagnację, krąż do woli wokół gotyckich motywów.

Gracze udają się na spotkanie ze swoim kontaktem, a ty chcesz, aby był on ciekawie przedstawiony. Być może jest dumny ze swojej zelektryzowanej laski i odpala za jej pomocą papierosy. A może, żeby skrócić w inną stronę, na wstążce przy kapeluszu ma wymalowane runy, aby w razie potrzeby uwięzić w niej duchy. W obydwu przypadkach taka osoba będzie o wiele bardziej interesująca i doskonale wpisze się w klimat Zmierzchomurza.

Potrzebujesz miejsca do przeprowadzenia skoku. Patrząc z jednej strony przez pryzmat gotyckich opowieści, mogłaby to być opuszczona destylarnia oleju z lewiatanów. Strażnicy Dusz, którzy mieli ją oczyścić, byli kiepsko opłacani i niedbali, stąd też gromadzą się tam okoliczni zmarli – czy mają ciała, czy nie. W pomieszczeniu biurowym nadal stoi sejf...

Z drugiej strony możemy też mieć trzy zaśmiecone sutereny, połączone z piwnicami bogatego arystokraty. W jednej z suteren pomieszkują bezdomna, która pokryła wszelkie powierzchnie nakreślonymi kredą runami. Kobieta popadła bowiem w paranoiczne przeświadczenie, że poluje na nią pewien konkretny duch. Być może właśnie tej nocy...

ROZPOCZYNANIE GRY

PRZYGOTOWANIE DO PIERWSZEJ SESJI

Podczas pierwszej sesji grupa wybierze rodzaj szajki, stworzy łotrów i wyruszy na swój dziewiczy skok. Być może rozegracie cały skok podczas pierwszej sesji, być może nie – wszystko zależy od tego, jak sprawnie gracze przejdą przez proces tworzenia szajki i łotrów. Obydwie sytuacje będą w porządku.

Aby się przygotować, przeczytaj ponownie rozdziały traktujące o tworzeniu łotrów i szajki. Będziesz bowiem kierował tą aktywnością, prowadząc graczy przez kolejne kroki i odpowiadając na ich pytania. Faza tworzenia jest bardzo istotna – wpływa na wszystkie przyszłe sesje, które zamierzacie rozegrać. Poświęćcie jej zatem tyle czasu, ile potrzeba, aby stworzyć obsadę, którą wszyscy będą zainteresowani.

Przejrzyj również na szybko **Frakcje** Dorskvol (ich opis zaczyna się na stronie 285) i wybierz spośród nich trzy lub cztery, które cię szczególnie interesują. Podczas tworzenia szajki gracze będą zadawać pytania o niektóre frakcje z nią powiązane, dobrze zatem mieć kilka gotowych w zanadru. Jeżeli korzystasz z **sytuacji początkowej** „Wojna we Wroniej Stopie” (spójrz na stronę 206), prawdopodobnie jako frakcje powiązane z szajką będziesz chciał wprowadzić Wrony, Zaciemniaczy i Czerwone Szarfy.

Możesz również zapoznać się z kilkoma **inspiracjami** (spójrz na stronę 4). Obejrzyj odcinek serialu lub film, przeczytaj komiks lub książkę, posłuchaj muzyki – słowem zrób coś, co może cię zainspirować i wprowadzić w nastrój *Ostrzy w mroku*. Wypełnij swoje myśli obrazami i pomysłami związanymi z industrialną fantastyką i poświęć nieco wolnego czasu na wyobrażaniu sobie mrocznego Zmierzchomurza i tego, jak się w nim żyje.

Na koniec wydrukuj księgi łotrów i szajek (znajdziesz je na [facebook.com/ostrzawmroku/](https://www.facebook.com/ostrzawmroku/)). Będziesz potrzebował przynajmniej dwóch kopii każdej z ksiąg. Dodatkowo wydrukuj skrót najważniejszych zasad, arkusz MG i mapę Dorskvoll.

PIERWSZA SESJA: OKREŚLANIE OCZEKIWAŃ

Od czego zacząć, gdy już wszyscy dotrą na sesję, pogadają ze sobą, ucichną i będą gotowi do rozpoczęcia rozgrywki? Ja lubię rozpoczynać krótkim omówieniem gry (nawet jeśli wszyscy ją znają, pomaga to przejść do trybu „grajmy”).

A zatem, wszyscy jesteście łotrami żyjącymi na nawiedzonych ulicach Zmierzchomurza. Szukacie szczęścia w przestępczym półświatku. Stwórzmy kilka postaci i sformujmy z nich szajkę! Oto księgi łotrów. Mamy kilka różnych rodzajów postaci, którymi możecie zagrać. Opiszę je w kilku słowach, a wy potem wybierzecie spośród nich coś dla siebie...

Ważne, aby nie wyjaśniać zbyt wiele i nie zalewać graczy nadmiarem informacji dotyczących różnych szczegółów lub mechaniki. Nakreśl nieco kontekstu, aby rozumieli, co muszą zrobić, lecz nie próbuj opowiedzieć wszystkiego w przedłużającym się monologu. Jeśli coś ich zaciekawi i zaczną zadawać pytania, to świetnie! Nie objaśniaj też od razu wszystkich reguł. Możesz wyjaśniać zasady, gdy pojawiają się w trakcie rozgrywki. Nie wygłaszaaj wykładu o Zmierzchomurzu i jego historii. Im prościej, tym lepiej.

Gdy wszyscy będą przeglądać książki łotrów i szajek, wyjaśnij, jaka będzie rola graczy podczas rozgrywki oraz określ oczekiwania względem tego, co zamierzacie wspólnie stworzyć. Ja lubię wyrazić to w następujący sposób:

To jest gra, choć również coś więcej – coś bardzo fajnego i unikatowego. Stworzymy wspólnie fikcyjny świat. Zrobimy to, prowadząc rozmowy dotyczące postaci i różnych sytuacji, lecz nie będziemy wszystkiego planować z góry. To będzie coś na kształt naszego własnego serialu telewizyjnego. Będziemy go zarazem tworzyć, jak i oglądać, pozwalając się zaskoczyć tym, co się wydarzy. Powiecie, co robią wasze postacie i na czym im zależy, a ja przedstawię wam, w jaki sposób reaguje na to świat. Z tego połączenia narodzi się historia. Będzie to zarazem szalone i zabawne. Na koniec jeszcze najlepsza rada związana z graniem, jakiej udzielił mi mój przyjaciel Avery: prowadź posta tak, jakbyś prowadził skradziony samochód.

TWORZENIE POSTACI I SZAJKI

Postępuj zgodnie z procedurami opisanymi na stronach 57 i 99. Gdy gracze wypełniają swoje książki, zadaj im kilka z poniższych pytań:

- ◆ Dlaczego zostałeś łotrem?
- ◆ Czy kiedykolwiek cię zamknęli? Dlaczego? Czy twoi przyjaciele nadal siedzą za kratkami?
- ◆ W jaki sposób dołączyłeś do szajki? Czy ktoś za ciebie poręczył? Czy byłeś wśród założycieli organizacji?
- ◆ Dwoje z was ma to samo dziedzictwo. Czy jesteście spokrewnieni? Czy wasze rodziny się znają?
- ◆ Jaka jest twoja słabość? Czym jest dokładnie? Dlaczego cię wyniszcza?
- ◆ Was dwoje ma taką samą przeszłość. Dorastaliście razem? Czy byliście partnerami jeszcze przed powstaniem szajki?
- ◆ Kiedy ostatni raz użyłeś swojego ostrza? Dlaczego?
- ◆ Komu z szajki najbardziej ufasz? Komu najmniej? Dlaczego? A może dowiemy się tego podczas gry?
- ◆ Czy jakaś frakcja (która?) chciała cię kiedyś zrekrutować? Co się stało? Ty, hmm, nie pracujesz dla niej w tajemnicy, prawda?

Przed rozpoczęciem gry nie musisz znać każdego najdrobniejszego szczegółu dotyczącego postaci i ich historii (nawet lepiej, jeśli nie będziesz tego wiedzieć), lecz wszyscy powinni być podekscytowani powstającą właśnie grupą łotrów. Jeśli ktoś jest sfrustrowany lub niezainteresowany, zapytaj go o to i porozmawiajcie, jak można coś poprawić, aby mógł się bardziej zaangażować.

Jeśli gracz utknie na jakimś etapie i nie może podjąć decyzji, opowiedz mu nieco więcej o danej zasadzie lub aspekcie świata przedstawionego. Niektórzy gracze chcą znać wszystkie możliwości, zanim dokonają wyboru. Możesz ich uspokoić, mówiąc, że żaden z wyborów, których dokonają, nie jest dany raz na zawsze. Jeśli po paru pierwszych sesjach nie spodoba im się coś w postaci lub szajce, będą mogli zmienić dany element na inny. Zero stresu.

Podczas tworzenia szajki gracze będą zadawać ci pytania dotyczące kilku frakcji – kto przekazał im tereny łowieckie, kto pomógł zdobyć ulepszenia oraz kto jest powiązany z ich kontaktem. Użyj frakcji z sytuacji początkowej (spójrz na następną stronę), aby lepiej powiązać grupę z kształtowanymi realiami.

Dla jednostrzałów lub aby szybciej rozpocząć grę, pomini etap tworzenia szajki. BG są małym, ulicznym gangiem i nie zdobyli jeszcze swojego terenu ani statusu. Możecie zagrać, aby dowiedzieć się, jaki rodzaj szajki reprezentują i dopiero wtedy ją stworzyć.

PRZEDSTAW BOHATERÓW I SZAJKĘ

Poproś kolejno każdego gracza, aby przedstawił grupie swoją postać. Powinien podać jej imię lub przydomek, wybraną księgę lotra, opisać wygląd, dziedzictwo i przeszłość oraz zdolność specjalną. Zapytaj o słabość, najlepszego przyjaciela i największego rywala. Potem możesz także zadać jedno lub dwa dodatkowe pytania o wymienionych BN, na przykład: *Dlaczego Flint jest twoim rywalem?* Odpowiedź *Dowiemy się tego w trakcie gry* jest jak najbardziej poprawna.

Zrób to samo w przypadku szajki. Poproś graczy, aby przypomnieli, jakie wybrali zdolności specjalne i ulepszenia. Najtrudniejszą częścią tworzenia szajki jest zazwyczaj wymyślenie jej nazwy! Powiedz graczom, że szajka prawdopodobnie otrzyma swoje miano podczas gry, w zależności od tego, czego uda im się dokonać. Nie muszą go wymyślać od razu.

SYTUACJA POCZĄTKOWA

Gdy bohaterowie i szajka zostaną już przedstawieni, wrzuć ich prosto w sytuację początkową i rozpocznij sesję. Sytuacja początkowa obejmuje trzy frakcje uwikłane w jakiś problem, który nie ma łatwego rozwiązania. Możesz stworzyć własną sytuację początkową, kierując się poniższymi wskazówkami:

- ◆ Ustaw dwie frakcje w opozycji wobec siebie i przypisz im przeciwstawne cele. Kiedy rozpoczyna się gra, są już ze sobą skonfliktowane. Obie strony konfliktu chętnie skorzystają z pomocy oraz skrzywdzą tych, którzy przyjdą w sukurs rywalowi.
- ◆ Trzecia frakcja może na tym konflikcie zyskać lub popaść w ruinę, jeśli będzie się on toczył dalej. Ta frakcja z chęcią przyjmie wszelką pomoc.

Opisana na następnych stronach „Wojna we Wroniej Stopie” odpowiada powyższemu schematowi sytuacji początkowej i jest przykładem, z którego możesz skorzystać. Jeśli chcesz, możesz dodać do niej czwartą frakcję, zarówno jako trzecią stronę głównego konfliktu, jak i kolejną organizację, której losy są powiązane z trwającym starciem. Nie szalej i nie dodawaj więcej grup. Nie ma sensu komplikować spraw – rzeczy same zaczną się nawarstwiać.

Celem sytuacji początkowej jest nadanie rozpędu pierwszej sesji. Gracze nie muszą płatać się dookoła w poszukiwaniu czegoś do roboty. Wrzucasz ich w środek toczącej się akcji, aby najpierw mogli po prostu reagować, zamiast znów angażować się w kreatywne decyzje zaraz po ukończeniu procesu tworzenia bohaterów i szajki.

SCENA OTWIERAJĄCA

Osadź pierwszą scenę w kwaterze głównej jednej z frakcji. *Jak wygląda? Jaki panuje tam nastrój? Jak zachowuje się tamtejszy gang?* BG trafiają tam, by porozmawiać z szefem frakcji lub jego prawą ręką o obecnych problemach. Szef lub jego zastępcą podsumowują sytuację tak, jak ją postrzegają i stawiają BG żądania lub oferują zatrudnienie. *Co może uczynić szajka BG, aby pomóc tej frakcji?*

Jeśli gracze są niechętni do pomocy, zapytaj, czy pracują już dla innej grupy, również zaangażowanej w całą tę sytuację. A może są tutaj, ponieważ zwietrzyli okazję na skok?

Spytaj, co chcą teraz zrobić. Jakiej odpowiedzi udzielają szefowi frakcji? Czy ktoś chce przywołać retrospekcję, aby coś przygotować? Cokolwiek zdecydują gracze, zaprowadzi ich to do pierwszego skoku, a wtedy rozpocznie się cała zabawa.

SYTUACJA POZATKOWA: WOJNA WE WRONIEJ STOPIE

Wasza szajka znajduje się w niebezpiecznej (i prawdopodobnie opłacalnej) sytuacji rozgrywającej się we Wroniej Stopie.

Zabito **Rorika**, szefa dzielnicy, który prowadził we Wroniej Stopie swoje ciemne interesy. Ludzie gadają, że sprzątnęła go jego prawa ręka, **Lyssa**. Teraz to ona przejęła kontrolę nad robiącym wrażenie gangiem bandziorów, nazywających siebie Wronami. *Czy Lyssa zdoła wejść w buty Rorika i zdobędzie autorytet na dzielnicy?*

Gdy Rorik zszedł z tego świata, diabli wzięli pokój, który pomógł zawrzeć pomiędzy dwoma gangami. Między **Zaciemniaczami** i **Czerwonymi Szarfami** znów wybuchła uliczna wojna. *Czy ich stary spór zostanie wreszcie rozwiązany przez rozlew krwi?*

Wasza szajka jest gotowa, by skorzystać na tym zamieszaniu lub przepaść w rozpętanym chaosie. Z kim się sprzymierzycie? Czy jesteście wobec kogoś lojalni lub ktoś jest waszym przyjacielem? A może jako strona niezaangażowana na chłodno wykorzystujecie sytuację? Zagramy, aby się tego dowiedzieć!

SCENA OTWIERAJĄCA

Gdy gracze stworzą już bohaterów i szajkę, opowiedz im, co następuje:

Znajdujecie się w położonym nad magazynem węgla zagraconym biurze Bazso Baza, przywódcy Zaciemniaczy. Kilku zakapiorów, uzbrojonych jak na wojnę, szwenda się dookoła i mierzy was wzrokiem z góry na dół. Bazso czeka na waszą odpowiedź. Czy jesteście z nim, czy przeciwko niemu? Co odpowiadacie? Czy sprzymierzycie się z Zaciemniaczami? Może będziecie tylko udawać? Powodzenia, Bazso jest cholernie bystry. A może powiecie mu, żeby się pierdolił?

Czy jesteście tutaj, aby go zabić na zlecenie Czerwonych Szarf? Jeśli tak, przywołajcie retrospekcję i wybierzcie plan, aby dokonać zabójstwa.

Odgrywaj Bazso. Jest czarujący, otwarty i bezwzględny. Reaguj na odpowiedzi graczy w taki sposób, w jaki on by to zrobił. Jeśli się do niego przyłączą, proponuje im robotę. Wybierz jedną z opcji znajdujących się na następnej stronie lub stwórz własne zadanie, korzystając z sugestii dotyczących rodzaju szajki.

Jeśli gracze nie zgodzą się dla niego pracować, stwierdzi, że przykro mu to słyszeć. Lepiej, żeby wynieśli się z jego terenu i trzymali się z daleko od wojny, inaczej skończą w trumnie. Bazso wygłasza groźby z olbrzymią pewnością siebie. Szajka nigdy nie odważy się wystąpić przeciwko niemu, prawda?

POZOSTAŁE SCENY

Odegraj BN. Mylera, Bazso i Lyssa mają swoje łotrowskie plany i zaoferują postaciom robotę (chyba że BG zrobią sobie z nich wrogów). Skorzystaj z **tabel skoków**, znajdujących się na stronie 308, aby coś wymyślić. Dodatkowo każda z frakcji jest w jakiś sposób podatna na wymierzone w nią działania przestępcze. Jak gracze mogą wykorzystać mocne strony szajki, aby zyskać na obecnej sytuacji? Spytaj, w jaki sposób chcą zbierać informacje, które mogą doprowadzić do stworzenia planu (lub na odwrót).

Nie trać czasu na przydługie dyskusje. Na początku podsuń graczom proste wybory. *Czy chcecie obrobić należącą do Wron szulernię przy ulicy Popiołów? Prawdopodobnie nie jest obecnie zbyt silnie chroniona.*

SKOK 1: WOJENNY SKARBIEC

Jeden z przywódców oferuje wam robotę: okradnijcie wojenny skarbiec konkurencyjnego gangu. To około 12 **DUKATÓW**. Jako zapłatę możecie zatrzymać 4 z nich.

- ◆ *Lokalizacja skarbcza jest sekretem, lecz jeśli weźmiecie tę robotę, przywódca frakcji może zdradzić, gdzie go szukać.*
- ◆ *Jaki jest plan? Dodajcie brakujący szczegół.*
- ◆ *Rzut na wejście. Przejście do akcji.*

SKOK 2: ARTEFAKT

Jeden z przywódców frakcji oferuje wam robotę: podłóżcie ten dziwny artefakt gdzieś we wrogiej kryjówce w taki sposób, aby go nie odkryli.

- ◆ *Przedmiot jest pokryty runami. Kiedy trzymasz go w dłoni, czujesz pulsowanie w głowie. Chcesz zrozumieć, czym jest?*
- ◆ *Jaki jest plan? Dodajcie brakujący szczegół.*
- ◆ *Rzut na wejście. Przejście do akcji.*

Wybierz jeden z powyższych początkowych skoków. Zaproponuj go lub jedną z zamieszczonych niżej opcji i spytaj graczy, czym chcą się zająć. Poproś, by wybrali plan, dodali niezbędny szczegół i zabrali się do roboty.

INNE MOŻLIWOŚCI

- ◆ Jeśli jesteście **Cieniami**: Skorzystajcie ze skoku na wojenny skarbiec. *walcie trochę rzeczy i zabierzcie wszelkie drobnaki, jakie wpadną wam w ręce.*
- ◆ Jeśli jesteście **Dilerami**: Być może Bazso ma nowy narkotyk, który chce wprowadzić do obrotu, lecz nie może tego zrobić w trakcie wojny z inną frakcją. Dostaniecie towar do opchnięcia, jeśli podzielicie się z Bazso zyskami (zapas narkotyku jest wart łącznie około 10 **DUKATÓW**).
- ◆ Jeśli jesteście **Przemytnikami**: Być może Bazso ma w dokach dostawę narkotyków, lecz Czerwone Szarfy tylko czekają, aż ją podejmie. Potrzebuje zatem, abyście wy to zrobili i przeszmuglowali towar przez miasto do jego kwatery głównej.
- ◆ Jeśli jesteście **Kultystami**: Skorzystajcie ze skoku z artefaktem.
- ◆ Jeśli jesteście **Zabójcami**: Być może Bazso chce, abyście zabili kontakt Mylery pracujący w iruwiańskim konsulacie. Cel przelewa fundusze iruwiańskiego rządu wprost do kieszeni Czerwonych Szarf, co pozwala im funkcjonować.
- ◆ Jeśli jesteście **Oprychami**: Być może Bazso chce, abyście wpadli do położonej w dokach narkotykowej meliny Czerwonych Szarf. Przepędźcie klientów, roz-

SERIA

Kto ostatecznie przejmie kontrolę nad działaniami przestępczymi we Wroniej Stopie? Czy BG wykorzystają sytuację, aby poprawić swój status u innych frakcji? Czy uda im się zagrać na wszystkie trzy strony konfliktu, czy też będą musieli wybrać jedną z nich? Połóż na stole kilka fiszek z zapisanymi na nich nagłącymi pytaniami. Kampanie o otwartej strukturze potrafią się skomplikować, stąd też kilka naprowadzających pytań może pomóc w skupieniu się na akcji.

- ◆ *Czy Lyssa przejmie kontrolę nad przestępczym półświatkiem Wroniej Stopy?*
- ◆ *Co stało się z duchem Rorika?*

♦ *W jaki sposób zakończy się waśń pomiędzy Zciemniaczami i Czerwonymi Szarfami?*

W trakcie gry na fiskach zapewne pojawi się zegar postępu lub dwa, by śledzić status jakichś rozwijających się okoliczności. Sytuacja zmieni się z czasem w coś zupełnie nowego, czego nikt nie przewidział. Stworzycie własną, unikatową opowieść, kierując ją w stronę nowych problemów i okazji pojawiających się wraz z rozwojem szajki.

MROCZNA PRZYSZŁOŚĆ

Po rozegraniu sytuacji początkowej gra wpadnie w kolejne cykle, popychające akcję do przodu: skok, przestój, uwikłanie i nowe okazje, dalsze skoki i tak dalej. Początkowy konflikt wymknie się spod kontroli, wygaśnie, wyłoni się z niego jednoznaczny zwycięzca lub też zostanie rozwiązany w inny sposób i przekształci się w nową sytuację. Szajka zyska sojuszników i wrogów oraz wyznaczy nowe cele, za którymi będzie podążać. Nie będziesz musiał przygotowywać się zbyt długo do kolejnych sesji, poza myśleniem o BN i frakcjach (czego chcą, co robią) oraz zastanowieniem się nad potencjalnymi okazjami, które BG będą mogli odkryć. Gracze sami napędzą rozgrywkę, decydując, na kim żerować i z których okazji skorzystać.

ZEGARY SEZONU

Aby śledzić konsekwencje wydarzeń dziejących się w świecie gry, możesz skorzystać z **zegarów sezonu**. Są to zegary postępu, które pozwalają obserwować, w jaki sposób rozwijają się różne kwestie zachodzące w szerszej perspektywie świata przedstawionego. Na przykład, możesz zastanawiać się, jak rozwinie się sytuacja skowlańskich uchodźców. Czy wzrastający poziom nietolerancji w społeczeństwie ulegnie dalszemu pogorszeniu? Czy ludzie zaczną traktować ich jako równych sobie obywateli? Czy Skowlanie zdobędą nieco władzy lub bogactwa, aby poprawić swoje położenie? Możesz stworzyć zegary dla potencjalnych rozwiązań tej sytuacji, na przykład „Zamieszki i odradzająca się wojna domowa”. Zaznacz jeden segment, kiedy wydarzenia zmierzają ku temu rozwiązaniu (zarówno te, które „dzieją się w kadrze”, jak i te rozgrywane „poza nim”, gdzieś w tle – gdy myślisz o świecie gry w szerszej skali).

W powyższym pomysle chodzi o to, aby położyć na stole coś namacalnego, by było na widoku i przypominało o tym spinającym wątki elemencie fabuły. Dzięki temu nie zginię on w trakcie kolejnych przetasowań historii BG. Zegary sezonu sprawiają, że świat przedstawiony zaczyna żyć własnym życiem, wykraczając poza doraźne działania graczy. Ponadto, jeśli grupa widzi takie zegary na stole, może się nimi zainteresować i zaangażować w wydarzenia, co stworzy więcej okazji do działania.

DRUGI SEZON

Po pewnym czasie możecie dostrzec, że rozgrywany właśnie sezon *Ostrzy w mroku* zmierza ku naturalnemu rozstrzygnięciu lub przełomowemu momentowi. Być może szajka przejmuje kolejne roszczenia we Wroniej Stopie i za chwilę dorwie to, na którym zależało jej od samego początku. Być może grupa toczy cichą wojnę przeciwko innemu kultowi i właśnie nadchodzi moment ostatecznej rozgrywki. Kiedy nastąpi „finałowe” wydarzenie, możesz skierować na nie światło reflektora i uznać jego rozstrzygnięcie za koniec „sezonu” gry (podobnie jak ma to miejsce w przypadku serialu telewizyjnego).

Uczcijcie tę chwilę, zwracając uwagę na sytuacje, które do niego doprowadziły – możecie krótko wspominać wasze ulubione momenty. Następnie zróbcie sobie małą przerwę i przygotujcie się do „drugiego sezonu”.

Popchnijcie akcję do przodu (o tydzień, miesiąc, rok) i wymyślcie **nową sytuację początkową**, opierając się albo na skutkach pierwszego sezonu, albo na czymś zupełnie świeżym i zaskakującym. Rozpocznijcie nową grę sceną otwierającą, okazją lub żądaniem wysuniętym przez jakąś frakcję. Następnie zainicjujcie skok, aby wprowadzić nowy sezon w ruch.

Owo wyraźne „zresetowanie fabuły” może bardzo przysłużyć się rozgrywce. To okazja do ponownego skupienia gry na czymś wyrazistym i dającym możliwości do działania, zamiast prób dalszego obracania elementami pierwszego sezonu. Niektóre stare problemy znikną (przynajmniej chwilowo), na ich miejsce wskoczą kolejne, a krajobraz opowieści ulegnie przeobrażeniu w coś nowego.

Krwiopuszcze stoczyły krwawą wojnę z Czerwonymi Szarfami. Konflikt osiągnął punkt kulminacyjny podczas ataku na kwaterę główną tych ostatnich. Starcie okazało się ostateczną rozgrywką na śmierć i życie i doprowadziło do upadku Szarf. Wszyscy mają wrażenie, że wygląda to na zakończenie sezonu, ponieważ odpowiada na główne pytania postawione na początku rozgrywki. Czerwone Szarfy przestały istnieć. Zaciemniacze to pewni sojusznicy. Wrony są zadowolone z zakończenia wojny gangów. Po rozstrzygnięciu bitwy zostaje rozegrane kilka krótkich scen, po czym wszyscy przywołują ulubione momenty z całego sezonu.

Na potrzeby drugiego sezonu MG posuwa akcję o miesiąc do przodu. Krwiopuszcze (dysponując zaledwie słabą kontrolą) desperacko starają się utrzymać terytorium, które przejęli z rąk Szarf. Inne gangi wyczuły ich słabość i przystępują do działania: Szlifierze i Siekacze (nieobecni w pierwszym sezonie) sprzedają własne prochy w pobliskich zaułkach, zabierając klientów. Na dodatek dostawca Krwiopuszczy zaginął w trakcie pierwszego sezonu i dotychczas nie powrócił. Na dniach zabraknie im towaru.

Szlifierze opuścili położoną w dokach, udającą salon tatuażu narkotykową melinę i ścierają się z zakapiorami Krwiopuszczy. Gotowa do bitki banda Szlifierzy właśnie zebrała się na ulicy, wyzywając przeciwników. Obecny tam porucznik gangu domaga się, aby Krwiopuszcze wypuścili jego człowieka, uwięzionego w piwnicy po tym, jak wdał się w bójkę z jednym z ich klientów. „Wyprowadźcie go albo sami po niego przyjdziemy!” – wykrzykuje Szlifierz. Co robicie?

ZMIANA OBSADY LUB SZAJKI

Przerwa pomiędzy sezonami to świetna okazja, by dokonać dużych zmian, jeśli gracze właśnie tego sobie życzą. Być może jeden z nich chce wysłać swoją postać na emeryturę, aby zagrać kimś nowym. Być może ktoś pragnie zmienić księgę łotra swojego BG, aby oddać w ten sposób jego wewnętrzną przemianę. Być może grupa chce zmienić rodzaj szajki, by doświadczyć innych aspektów przestępczego żywota na ulicach Zmierzchomurza. Może nawet stworzyć zupełnie inną szajkę i nowe postacie. Pozwoli wam to na świeżo spojrzeć na jakiś interesujący temat wprowadzony do gry podczas pierwszego sezonu.

Spojrź na stronę 49, aby poznać szczegóły dotyczące zmieniania księgi łotra lub rodzaju szajki.



ROZDZIAŁ 8

DZIWNE MOCE

W fantastycznym świecie *Ostrzy w mroku* istnieją moce nadnaturalne. Nie są one jednak przyrodzone istotom ludzkim. Ludzie są bowiem bytami śmiertelnymi, materialnymi, z krwi i kości, podobnie jak i reszta świata naturalnego. Aby władać zdolnościami tajemnymi, ludzkość musi okiełznać dziwne moce. Można to zrobić na kilka różnych sposobów:

- ◆ Kontrolując duchową energię i duchy za pomocą pseudonaukowych technik zwanych *spektrologią*.
- ◆ Korzystając ze starożytnych okultystycznych paktów, zwanych *rytuałami*, aby zapewnić sobie wsparcie demonów lub innych nieziemskich sił.
- ◆ Za sprawą procesu rektyfikacji dziwnych preparatów chemicznych zwanego *alchemią*.
- ◆ Dzięki połączeniu powyższych dyscyplin z inżynierią urządzeń, czyli *iskroksięstwem*.

Ponadto każda żywa istota ze Strzaskanych Wysp rozwinęła w sobie wrażliwość na niewidzialny „inny świat”, nieustannie napierający na granice postrzegania zmysłowego. Ów dziwny wymiar, zwany *polem duchowym*, wyłonił się podczas kataklizmu. Skupiając swój umysł w określony sposób, ludzie mogą dostroić się do pola i częściowo w nie wejrzeć, aby wyczuć schwyte weń echa wydarzeń z materialnego świata. Mogą również nawiązać połączenie z duchami i energiami spektralnymi.

Niektórzy postrzegają owo dostrojenie jako zwyczajną część życia – nowy zmysł, naturalny i korzystny. Inni uważają to za coś nikczemnego, za nawiązywanie kontaktu z mrocznymi mocami, które kiedyś zniszczyły świat, a teraz czają się w ukryciu, zawsze gotowe zerować na nieostrożnych bądź żądnym władzy.

Jedna rzecz jest pewna: strzaskany świat już nigdy nie stanie się na powrót całością. Czarna pustka niebios i oceanów, parapsychiczny napór pola duchowego oraz intrygi demonów i kultystów to obecnie codzienność. Lepiej zatem poznać owe dziwne moce, niż zostać przez nie pochłoniętym.

NIESPOKOJNI ZMARLI

Powiadają, że kataklizm, który roztrzaskał ziemię, zniszczył słońce i zamienił oceany w czarny atrament, został spowodowany przez czarnoksiężnika. Mag miał paktować z demonami i rozbił Bramy Umarłych. Któż jednak wierzy w te starożytne opowieści? Bez względu na to, jaka jest prawda, jedna rzecz jest pewna: kiedy ciało umiera, dusza nie ulega rozproszeniu, jak działo się to przed wiekami. Zamiast tego staje się duchem: spektralnym bytem złożonym z elektroplazmowych oparów.

Proces uwolnienia ducha od ciała zajmuje zazwyczaj od jednego do trzech dni. Po tym czasie może on swobodnie włóczyć się po świecie, pochłaniany przez coraz mroczniejsze pragnienia, aż do chwili, gdy oszaleje i stanie się prawdziwym potworem.

Od niemal tysiąca lat duchy nawiedzają świat niczym zaraza. Każda społeczność wykształciła własne metody radzenia sobie z nimi. Doskvol nie jest tutaj wyjątkiem.

DZWONY, KRUKI I STRAŻNICY

Tajemne **dzwony dusz** z Krematorium Szarodzwonu biją za każdym razem, gdy ktoś w mieście dokonuje żywota. Słyszą je wyłącznie ci, którzy znajdują się niedaleko miejsca śmierci oraz **Strażnicy Dusz**, noszący tajemne maski dostrojone do dzwonów. **Trupie kruki** opuszczają dzwonnice i lecą w kierunku dzielnicy, w której znajdują się zwłoki, z każdą minutą zataczając coraz węższe kręgi. Obowiązkiem Strażników jest zabezpieczenie zwłok i przetransportowanie ich do krematorium, gdzie zostaną rozpuszczone w elektroplazmie, aby zniszczyć duszę, nim przekształci się w ducha.

Strażnicy Dusz noszą maski, a przynależność do zawodu jest tajemnicą. Ma to na celu zarówno zapobieżenie politycznym naciskom, jak i oddanie hołdu tradycji. Starożytni łowcy duchów nosili bowiem maski i ukrywali swoje prawdziwe imiona, co miało zapewniać im ochronę przed czarną magią.

TERMINOLOGIA SPEKTROLOGICZNA

- ◆ **DUCH.** Dusza pozbawiona ciała, łaknąca esencji życiowej i opanowana żądzą zemsty na swoich ziemskich wrogach. Składa się z półstałego, elektroplazmowego oparu. Fizyczne ataki wyrządzają jej ograniczoną krzywdę, jest jednak wrażliwa na elektryczność i moce tajemne.
- ◆ **ELEKTROPLAZMA.** Osad energetyczny rektyfikowany z pola duchowego i krwi lewiatanów.
- ◆ **GOLEM** Ciało stworzone za pomocą iskroksięstwa, ożywione przez związanego z nim ducha.
- ◆ **JAŻŃ.** Żywe ciało z własną duszą – normalna rzecz.
- ◆ **OPĘTANIEC.** Żywe ciało zawierające dwie lub więcej dusz.
- ◆ **OPUSTOSZAŁY.** Żywe ciało pozbawione duszy. Zazwyczaj nierozgarnięte i łatwe do kontrolowania.
- ◆ **STUDNIA DUSZ.** Szczelina w zasłonie rzeczywistości, przy której zbierają się duchy i inne nadnaturalne istoty. W starożytnych mitach wyłęgarnia demonów.
- ◆ **SZEPTUCH.** Osoba, która potrafi przywoływać duchy i komunikować się z nimi.
- ◆ **WAMPIR.** Martwe ciało ożywione i utrzymywane przy życiu przez ducha.

CZARTY

W potocznym języku Doskvol mianem „czarta” określa się wszystko to, co nadnaturalne lub niepokojące. Duchy, demony, wiedźmy, czarnoksiężnicy i przywołane starożytnymi rytuałami potworności – to wszystko są czarty. „Dobić czarciego targu” –

tak mawiają ludzie, kiedy coś jest zbyt dobre, aby mogło być prawdziwe. Na stronie 306 znajdziesz tabelę pozwalającą tworzyć różne rodzaje czartów.

SZEPTUCHY

Mianem **Szeptucha** określa się człowieka bratającego się z czartami lub badającego rzeczy tajemne. Szeptuchem nikt się nie rodzi, trzeba nim zostać. Każdy bowiem może rozwinąć w sobie zdolności tajemne, jeśli poświęci wystarczająco dużo czasu na naukę i praktykę. Nie jest to kwestia pochodzenia lub bycia „wybrańcem”.

*Każdy BG może rzucić na **DOSTROJENIE**, aby nawiązać prostą interakcję z polem duchowym lub duchami. Specjalne zdolności Szeptucha są wymagane do prowadzenia zaawansowanych działań tajemnych.*

GOLEMY

Tworzenie golema to rzadka, zaawansowana odmiana technologii tajemnej, wykorzystująca pojmanego ducha w celu ożywienia iskroksięskiej konstrukcji. Niektórzy bogaci mieszkańcy Doskvol wykorzystują golemy w charakterze ochroniarzy lub służby. Strażnicy Dusz znani są z używania wyspecjalizowanych golemów jako pomocy w tropieniu i łapaniu niespokojnych duchów oraz demonów.

Golemy występują zazwyczaj w trzech rozmiarach. Małe konstrukcje są wielkości domowego kota, średnie mają rozmiar człowieka, duże zaś są wielkie niczym wóz.

Golemy to prawdziwie innowacyjne urządzenia. Często wyposażone są w różnorodne mechaniczne cudenka opracowane przez wizjonerskich majsterkowiczów. Do przykładów zaliczyć można elektropłazmowy mechanizm lewitacyjny, fonograf nagrywający i odtwarzający dźwięk oraz inne niezwykle rzeczy.

Aby poznać więcej szczegółów, zajrzyj na stronę 218 do książki golema.

WAMPIRY

Gdy duch złączy się z żywym ciałem, staje się wampirem. Taka przemiana może nastąpić, gdy opętanie przez ducha trwa zbyt długo, w efekcie niszcząc pierwotną duszę. Innym sposobem jest specjalnie przygotowanie opustoszałego ciała na przyjęcie ducha za pomocą starożytnego rytuału.

Badacze sztuk tajemnych twierdzą, że wampiryzm przełamuje łańcuch bytów. Wraz z upływem czasu duchowa esencja wampira przesiąka ciało, zapewniając mu fizyczną nieśmiertelność i tym samym niszcząc jego echo w krainie duchów, położonej „poza czarnym lustrem”. Niektórzy uważają, że jest to jedyny sposób, aby uciec od szaleństwa dotykającego wszystkie duchy, którym odmówiono przejścia przez bramy umarłych. Co ciekawe, ruch zwolenników wampiryzmu zyskał znaczną popularność w VI wieku istnienia Imperium, zanim został zniszczony przez Strażników Dusz.

Wampiry obecnie są niezwykle rzadko spotykane. Większość osób uważa je wręcz za legendarne lub mityczne istoty. Kiedy Strażnicy Dusz odkryją wampira, dokładają wszelkich starań, aby zniszczyć go po cichu i nie nadwyreżać tego przekonania. W legendach wampiry ginęły od promieni słonecznych. Jako że słońce zostało roztrzaskane podczas kataklizmu, dziś nie jest to już możliwe. Strażnicy Dusz, aby zniszczyć wampira, muszą go zatem schwytać i rozpuścić w elektropłazmie według konkretnej metody tajemnej.

Wampir podtrzymuje swoją energię, karmiąc się esencją żywych istot. W baśniach wampiry, aby przetrwać, piły krew, lecz nie jest to dla nich czymś charakterystycznym. Każdy z nich żywi się bowiem esencją życiową na swój własny sposób, pozostawiając

na ciele ofiary charakterystyczny, wymowny znak. Stwór może później łatwo wyczuć owe znaki, aby odnaleźć swoje ofiary i dalej na nich żerować lub unikać osób, które zostały naznaczone przez innego wampira.

Aby poznać więcej szczegółów, zajrzyj na stronę 220 do książki wampira.

DEMONY

Niektórzy uczeni uważają, że demony były pierwszymi istotami powołanymi do istnienia wraz z powstaniem rzeczywistości, reprezentującymi pierwotne siły wszechświata zjednoczone z żywiołami natury. Każdy rodzaj demonów jest połączony z żywiołem. Istnieją zatem demony ziemi, płomienia i dymu, morza, powietrza, gwiazd itd.

Ponoć, zanim doszło do kataklizmu, Nieśmiertelny Imperator spętał wszystkie demony i uwięził w mrocznych, ukrytych zakątkach świata. Zaledwie kilku z nich udało się uciec przed zniewoleniem. Uczeni twierdzą, że to właśnie ta grupa uciekinierów zniszczyła Bramy Umarłych podczas rebelii i uwolniła największe z demonów – lewiatany – aby strzaskały świat.

W odróżnieniu od ludzi, demony nie mają echa w polu duchowym. Ich krew zawiera bowiem elektroplazmową esencję, zapewniającą wieczne życie. Choć demony są istotami materialnymi, a nie duchami, bardzo trudno je zabić. Większość z nich wygląda jak monstrualne humanoidy o cechach fizycznych związanych z przynależnym im żywiołem. Morskie demony pokryte są ciemnymi łuskami i mają czarne, rekinie ślepia. Ciało ognistych demonów jest tłącym się węglem i płonie od wewnątrz. I tak dalej. Niektóre demony mogą przekształcać się w odpowiadający im żywioł, a część potrafi nawet skrywać swoją tożsamość pod przekonującą iluzją zwykłego człowieka.

Wyjątkiem są potężne lewiatany. Nikt nie zna prawdziwych kształtów tych monstrów, przy których najpotężniejsze stalowe okręty wydają się drobnymi łupinkami. Można dostrzec zaledwie niewielki fragment ich cielsk, gdy zwabione elektroplazmowymi przynętami wynurzają się ponad powierzchnię czarnego niczym atrament oceanu.

Każdy demon opanowany jest przez jakieś mroczne żądze (okaleczanie, manipulowanie, demoralizowanie itd.), które stara się zaspokoić, jak tylko może, zazwyczaj żerując na ludziach. Demon jest żywym wcieleniem swoich mrocznych żądz, a nie „osobą” w normalnym znaczeniu tego słowa. Spójrz na stronę 306, aby zapoznać się z listą demonicznych żądz.

DEMONICZNE MOCE

Każdy demon dysponuje poniższymi zdolnościami nadnaturalnymi:

- ◆ **SILA I SZYBKOŚĆ:** Demony są potwornie silne, mogą zginać stal gołymi rękami, rozbijać kamienie itd. Są również niesamowicie szybkie i mogą prześcignąć najbardziej ręcznego wierzchowca.
- ◆ **MOWA TAJEMNA:** Demony władają starożytnym językiem czarnoksiężstwa, który potrafi rozpoznać każde ludzkie ucho. Mogą również za pomocą słów powoływać do istnienia efekty tajemne, zależnie od mocy demona i właściwego dlań żywiołu (powiadają, że **NAWAŁNICA** Szeptucha jest pomniejszą formą tej zdolności).
- ◆ **DZIWNE ŚCIEŻKI:** Demon może teleportować się z jednego miejsca powiązanego z jego żywiołem do innego. Na przykład demon morski może teleportować się z wody w fontannie do kanału przepływającego pod posiadłością znajdującą się po drugiej stronie miasta. Im potężniejsza istota, tym większą odległość może w ten sposób pokonać. Demon może także zabrać kogoś ze sobą. W ten sposób można go również przywołać, zmuszając, aby przybył do rytualnej reprezentacji powiązanego z nim żywiołu.

- ♦ **JASNOWIDZENIE:** Demon może wykorzystać swój żywioł, aby za jego pośrednictwem zajrzeć w inne miejsce. Na przykład ognisty demon może spojrzeć w płonący kominek i wyrzucić przez piec w wieży Błękitnych Płaszczy znajdującą się w głębi ulicy. Im potężniejszy demon, tym większy zasięg jasnowiedzenia.

PRYZWOŁANE POTWORNOCI

Niektóre starożytne rytuały mogą rozdzielić zasłonę pomiędzy światami i sprowadzić obce byty, służące zapomnianym bóstwom. Te potworności często nie przypominają zwyczajnych istot. Mogą wyglądać jak unoszące się toksyczne opary, poskręcana masa pulsujących wnętrzności, latające kryształowe odłamki lub inne dziwaczne kształty.

Potworności są niezwykle potężne i wysoce odporne na zranienie. Mogą jednak przebywać tutaj jedynie przez krótki czas. Ich obca forma nie może zbyt długo utrzymać się przy życiu poza rodzimym światem i nieuchronnie, w zaledwie kilka godzin lub dni, zmienia się w szlam lub rozpada w pył.

Duchy, demony i przywołane potworności mogą być przerażające. Większość ludzi, którzy je zobaczą, zastyga w przerażeniu lub ucieka. BG mogą odpiierać ten efekt.

BOHATEROWIE JAKO DUCHY

Kiedy twoja postać umrze, możesz przenieść ją do **księgi ducha** (strona 216). Zakładając oczywiście, że ciało nie zostało rozpuszczone w elektroplazmie, zanim dusza zdążyła je opuścić. Jeśli grupa uzna to za interesujące, może zadbać o zachowanie twoich zwłok z dala od Strażników Duszy i krematorium, aż do czasu uwolnienia duszy. W innym przypadku możesz pominąć ten element i po prostu stać się duchem.

Dodaj wszystkie dotychczasowe wartości akcji twojej postaci do tych wyszczególnionych w księdze ducha. Żadna z nich nie może w ten sposób osiągnąć wartości wyższej niż 4.

Ze swojej „ludzkiej” księgi zachowujesz wszystkie zdolności specjalne dotyczące duchów: **DUCHOWY ZMYŚL**, **JĘZYK DUCHÓW** itd. oraz tracisz pozostałe. Rozpoczynasz z pierwszą cechą z księgi ducha: **DUCHOWA POSTAĆ**. Możesz również wybrać jeszcze jedną cechę (nie możesz jednak wziąć w tym momencie **OPĘTANIA**). *Uwaga: cechy znajdujące się na karcie ducha nie są zdolnościami specjalnymi i nie mogą zostać „wykupione” przez żyjące postacie jako rozwinięcia Weterana.*

Twoja słabość zostaje zastąpiona przez **pragnienie: esencja życiowa**. Aby je zaspokoić, duchy muszą opętywać ludzi (czego na początku nie możesz robić – musisz zdobyć rozwinięcie, by otrzymać tę zdolność).

Postać ducha może zostać przeniesiona do **księgi golema** lub **wampira**, jeśli uda się jej przeprowadzić niezbędne przygotowania, aby stać się jedną z tych istot. Stworzenie golema jest skomplikowanym, długofalowym projektem iskroksięskim (spójrz na stronę 229). Przygotowanie opustoszałego ciała dla wampira wiąże się z odnalezieniem, poznaniem i odprawieniem starożytnego rytuału (spójrz na stronę 224).

Jeśli chcesz rozpocząć rozgrywkę jako duch (a nawet golem lub wampir), zamiast grać wpierw śmiertelnikiem, porozmawiaj o tym pomysłe z pozostałymi graczami i spytaj, co sądzą. Jeśli wszystkim to odpowiada, graj śmiało! Sprawi to, że rozgrywka od samego początku stanie się jeszcze dziwniejsza i w naturalny sposób będzie podążać w stronę rzeczy tajemnych jako głównych elementów historii. Bądźcie na to przygotowani.

DUCH

Bezcielesna dusza opętana żądzą zemsty

Niespokojne duchy są prawdziwą zmorą Zmierzchomurza. Polują na nie Strażnicy Dusz, a Szeptuchy i kultysty próbują uczynić z nich swoje sługi. Twoja słuszna zemsta płonie jednak mocno i jasno. Nie możesz pozwolić, aby ktoś pokrzyżował ci plany.

Gdy grasz duchem, otrzymujesz **pd** za wywarcie zemsty na tych, którzy według ciebie na to zasługują, wyrażenie oburzenia bądź gniewu oraz kiedy wyrównujesz rachunki związane z twoim dziedzictwem lub przeszłością. Granie duchem oznacza odpłacenie się każdemu, kto skrzywdził cię za życia. Od ciebie zależy, kto zasłużył na twój widmowy gniew, lecz pamiętaj, by nikomu nic nie uszło płazem!

Kto pierwszy powinien doświadczyć twojego gniewu? Czy jakieś żywe istoty są godne łaski, a może ostatecznie wszyscy zostaną uznani za winnych?

AKCJE POCZĄTKOWE

● ● ● ● DOSTROJENIE

● ● ● ● POLOWANIE

● ● ● ● PRZEMYKANIE

Gdy przenosisz postać do księgi ducha, dodaj do swoich akcji wartości opisane powyżej. Żadna z akcji nie może być większa niż 4.

Z „ludzkiej” księgi zachowujesz wszystkie zdolności specjalne odnoszące się do duchów: **DUCHOWY ZMYŚŁ**, **JĘZYKÓW DUCHÓW** itd. oraz tracisz pozostałe. Rozpoczynasz grę z pierwszą cechą z księgi ducha: **DUCHOWA POSTAĆ**. Możesz również wybrać jeszcze jedną cechę (nie możesz jednak wziąć w tym momencie **OPĘTANIA**).

PRAGNIENIE

Nie masz już słabości. Zamiast tego masz ogromne **PRAGNIENIE**: *esencja życia*. Aby je zaspokoić, opętaj żywą ofiarę i pochłoń jej energię duchową (może to być aktywność przestoj). Kiedy to zrobisz, usuń połowę swojego drenażu (zaokrąglając w dół).

DRENAŻ

Zamiast **stresu** masz teraz 9 pól **drenażu**. Za każdym razem, kiedy miałbyś otrzymać stres, dostajesz punkty drenażu.

SMUTEK

Zamiast **TRAUMY** śledzisz teraz przyrost **SMUTKU**. Tracisz wszystkie poziomy **TRAUMY**, jakie miałeś za życia. Za każdym razem, kiedy miałbyś otrzymać **TRAUMĘ**, otrzymujesz **SMUTEK** i wybierasz jeden ze stanów z listy dolegliwości na karcie postaci.

CECHY DUCHA

DUCHOWA POSTAĆ

Kiedy stajesz się duchem, otrzymujesz tę cechę za darmo. Jesteś skoncentrowanym oparem elektroplazmy, przypominającym wyglądem twoje śmiertelne ciało i ubiór. Możesz wchodzić w słabe interakcje ze światem materialnym i na odwrót. Jesteś wrażliwy na moce tajemne i oddziaływania elektroplazmowe. Unosisz się nad ziemią i możesz szybko latać, nie męcząc się przy tym. Jako opar możesz przesączać się powoli przez niewielkie szczeliny. Wychładzasz otoczenie wokół siebie, a twój widok wzbudza przerażenie wśród żywych istot. Jesteś podatny na działanie amuletów odpędzających duchy oraz na **ROZKAZ** Szeptucha (możesz wykonać rzut na odpięcie, aby przeciwstawić się ich efektom). *Za każdym razem, gdy powinieneś otrzymać stres, dostajesz drenaż. Kiedy miałbyś otrzymać TRAUMĘ, otrzymujesz zamiast niej SMUTEK.*

MATERIALIZACJA

W zamian za przyjęcie **1 drenażu** możesz w jednej chwili przepłynąć elektroplazmowymi ścieżkami pola duchowego do dowolnego miejsca, które było ci bliskie za życia bądź odpowiedzieć na wezwanie **ROZKAZU**.

OPĘTANIE

Możesz **DOSTROIĆ SIĘ** do pola duchowego, aby przejąć kontrolę nad żywym ciałem. Kiedy ktoś lub coś spróbuje podważyć twoją kontrolę, musisz dostroić się ponownie (ryzykując odniesienie elektroplazmowej krzywdy) lub opuścić ciało. Kontrola zostaje podważona, gdy: *pochłaniasz duchową energię swojego żywiciela, działając przeciwko tobie moce tajemne, żywiciel popada w rozpacz.* Możesz bardzo łatwo opętać **golema** lub **opustoszałego**, jeśli został on rytualnie przygotowany na przyjęcie twojej esencji (zamień wtedy księgę ducha odpowiednio na księgę golema lub wampira).

POLTERGEIST

W zamian za przyjęcie **1 drenażu** możesz na kilka chwil wejść w silną interakcję ze światem materialnym (jakbyś nadal miał ciało). Poszerz zakres i rozmiar interakcji o wyładowania telekinetyczne i elektroplazmowe, przyjmując większą liczbę punktów drenażu (2–6).

ROZPROSZENIE

Możesz na chwilę rozprościć elektroplazmowy opar swojej duchowej postaci, aby przeniknąć przez ciała stałe. Kiedy to robisz, otrzymujesz **1 drenażu** oraz 1 dodatkowy punkt za każdą dodaną cechę: *efekt trwa dłużej (minutę, godzinę, dzień); stajesz się niewidzialny; wszystko, przez co przenikniesz, zostaje niebezpiecznie naelektryzowane bądź zamarza.*

GOLEM

Duch ożywiający iskroksięską konstrukcję

Stałeś się bladym echem swojego żywego „ja”, uwięzionym w metalowym ciele i zmuszonym do służby. *Czy to wszystko, co z ciebie pozostało?*

Gdy grasz golemem, otrzymujesz p.d. za wypełnianie obowiązków pomimo trudności lub niebezpieczeństw oraz za stłumienie bądź zignorowanie swoich dawnych ludzkich cech.

AKCJE POZĄTKOWE



DOSTROJENIE



WOJOWANIE

Gdy przenosisz postać do księgi golema, dodaj do swoich akcji wartości opisane powyżej. Żadna z akcji nie może być większa niż 4.

Z poprzedniej księgi zachowujesz wszystkie zdolności specjalne odnoszące się do duchów: **DUCHOWY ZMYŚŁ**, **JĘZYKÓW DUCHÓW** itd. oraz tracisz pozostałe. Rozpoczynasz grę z pierwszą cechą z księgi golema: **AUTOMATON** (zapewnia ci ona także jedną z funkcji, zależnie od rozmiaru konstrukt). Możesz również wybrać jeszcze jedną cechę.

FUNKCJE GOLEMA

Czujniki: Wśród zestawu receptorów wrażeń zmysłowych znajduje się szumoniarnik pozwalający „widzieć” przez ściany i „słyszeć” odgłosy bijących serc.

Fonograf: Urządzenie służące do nagrywania i odtwarzania dźwięku za pomocą woskowego cylindra.

Lewitacja: Możesz powoli latać, unosząc się w nietrwałej, elektroplazmowej bańce.

Niby-pająk: Miniaturowe zadziory wbudowane w konstrukt, które umożliwiają bezproblemową wspinaczkę i przemieszczanie się po ścianach oraz sufitach.

Pancerz: Grube, metalowe płyty pancerne.

PALIWO

Twoje iskroksięskie ciało napędzane jest przez **zasilanie elektroplazmowe**. Ładujesz kondensatory, podłączając się do przemysłowego generatora (zajmuje to jedną aktywność przestoju). Kiedy to robisz, usuń 5 drenażu.

DRENAŻ

Zamiast **stresu** masz teraz 10 pól **drenażu**. Za każdym razem, kiedy miałbyś otrzymać stres, dostajesz punkty drenażu.

ZUŻYCIE

Zamiast **TRAUMY** zaznaczasz **ZUŻYCIE**. Tracisz wszystkie poziomy **TRAUMY**, jakie miałeś za życia lub **SMUTKU**, jeśli byłeś duchem. Za każdym razem, kiedy miałbyś otrzymać **TRAUMĘ**, dostajesz **ZUŻYCIE** i wybierasz jeden ze stanów z listy rodzajów zużycia na karcie postaci.

Refleks: Masz błyskawiczny czas reakcji (działa jak zdolność Czyhacza).

Tłoki skokowe: Możesz skakać na ekstremalne wysokości (kilka pięter) i przetrwać upadki bez odniesienia uszkodzeń.

Wewnętrzna kabina: Masz wbudowany przedział dla pasażera lub operatora.

Wytwornice dymu: Instalacja chemiczna wydzielająca ciemną i gryzącą chmurę dymu, wystarczającą do wypełnienia dużego pomieszczenia.

Żywy wygląd: Zostałeś stworzony w mistrzowski sposób i możesz uchodzić za żywą istotę (chyba że ktoś dokona bardzo uważnych oględzin).

CECHY GOLEMA

AUTOMATON

Jesteś duchem ożywiającym iskroksięskie ciało. W podstawowej wersji golema dysponujesz siłą i zmysłami podobnymi do ludzkich oraz jesteś wyposażony w **naturalny pancerz** (który nie liczy się do obciążenia). Twoje dawne ludzkie uczucia, zainteresowania i powiązania są zaledwie wyblakłymi wspomnieniami. Teraz istniejesz, aby wypełniać nakazane obowiązki. Wybierz trzy z wymienionych: **CHRONIĆ**—**NISZCZYĆ**—**ODKRYĆ**—**POZYSKAĆ**—**PRACOWAĆ NAD** ...wedle rozkazu pana.

Wybierz **rozmiar konstrukcji**, jej wygląd i początkową *funkcję* (spójrz na listę po prawej).

Gdy zostaniesz poważnie uszkodzony lub zniszczony, można cię odbudować. Jeśli twoja urna duchowa zostanie roztrzaskana, będziesz wolny od dalszej służby i staniesz się duchem. *Za każdym razem, kiedy miałbyś otrzymać stres, dostajesz drenaż. Za każdym razem, kiedy miałbyś otrzymać TRAUMĘ, dostajesz ZUŻYCIE.*

DODATKOWY GOLEM

Wybierz dodatkową konstrukcję i jej początkową funkcję. Możesz dowolnie przenosić swoją świadomość pomiędzy golemami.

PRZECIĄŻENIE

W zamian za przyjęcie **1 drenażu** możesz dokonać nadludzkiego wyczynu związanego z siłą lub szybkością (biec szybciej od konia, rozdzierać metal gołymi rękami itd.). Działanie wpływa na efekt.

SCHOWKI

Twoje przedmioty są wbudowane w konstrukcję i mogą zostać schowane pod panelami. Możesz nieść o **+2 obciążenia** więcej.

SPRZĘG

Możesz **DOSTROIĆ SIĘ** do lokalnego elektroplazmowego pola energetycznego, aby przejąć kontrolę nad nim lub czymś, co jest do niego podłączone (także inne golemi).

ULEPSZENIE KONSTRUKCJI

Wybierz dodatkową funkcję dla jednego ze swoich golemów.

WYRZUTNIKI ELEKTROPLAZMY

Możesz uwolnić część energii plazmowej w postaci ładunku elektrycznego lub wycelowanej wiązki. Za pomocą tej zdolności możesz także stworzyć barierę piorunów, by odpędzić lub uwięzić ducha. Otrzymujesz **1 drenaż** za każdy poziom **rozmiaru** efektu.

MAŁA KONSTRUKCJA (wielkości kota, **-1 do skali**): metalowa kula, mechaniczna lalka, mechaniczny pająk. *Lewitacja—Refleks*

ŚREDNIA KONSTRUKCJA (wielkości człowieka): metalowy manekin lub mechaniczne zwierzę. *Niby-pająk—Żywy wygląd*

DUŻA KONSTRUKCJA (wielkości wozu, **+1 do skali**): niezdarny metalowy gigant, autonomiczny pojazd. *Pancerz—Wewnętrzna kabina*

Każdy rozmiar golema: *Czujniki—Fonograf—Tłoki skokowe—Wytwornice dymu*

WAMPIR

Duch ożywiający nieumarłe ciało

Wampir jest szczytową formą ludzkiej egzystencji. To idealne, nieśmiertelne zjednoczenie ducha z ciałem. Śmiertelnicy są zaledwie wadliwym odzwierciedleniem tej doskonałości, nadając się wyłącznie do naboru w szeregi wiekuistych lub do roli zniewolonego źródła pożywienia.

Gdy grasz wampirem, otrzymujesz p.d. za ukazanie swojej wyższości lub bezlitosne zgładzenie kogoś. Wykraczasz poza świat śmiertelników. Twoje sprawy i potrzeby przyćmiewają inne.

Jakiemu szczytnemu celowi powinieneś poświęcić swój nieśmiertelny trud?

POŻYWANIE SIĘ

Masz teraz tylko jedną słabość: *esencja życiowa pozyskiwana od żywych ludzi*. Skorzystaj z aktywności przestoju, aby **POLOWAĆ** na ofiary i oddawać się słabości. Ponadto, kiedy się pożywasz, zaznacz cztery segmenty zegara zdrowienia. To jedyny sposób, w jaki możesz się leczyć. *W jaki sposób się żywisz? Jaki charakterystyczny, wymowny znak pozostawiasz na ciele swoich ofiar?*

AKCJE POCZĄTKOWE

● ● ● ●	DOSTROJENIE
● ● ● ●	POLOWANIE
● ● ● ●	PRZEKONYWANIE
● ● ● ●	PRZEMYKANIE
● ● ● ●	PRZEWODZENIE
● ● ● ●	WOJOWANIE

Gdy przenosisz postać do książki wampira, dodaj do swoich akcji wartości opisane powyżej. Żadna z akcji nie może być większa niż 4.

Z poprzedniej książki zachowujesz wszystkie zdolności specjalne odnoszące się do duchów: **DUCHOWY ZMYŚŁ**, **JĘZYKÓW DUCHÓW** itd. oraz tracisz pozostałe. Rozpoczynasz z pierwszą cechą z książki wampira: **NIEUMARŁY**. Możesz również wybrać jeszcze jedną cechę.

OGRANICZENIA

Za każdym razem, gdy zyskujesz nową cechę wampira (poza pierwszą – **NIEUMARŁY**), otrzymujesz również jedno **ograniczenie**:

BESTIA: Kiedy odniesiesz fizyczną krzywdę lub przedawkujesz podczas zaspokajania słabości, twoje ciało przybiera przerażającą, potworną formę. Efekt trwa do czasu, gdy znów się pożywisz bez przedawkowania.

LETARG: Podczas fazy przestoju musisz zużyć jedną aktywność na odpoczynek w ciemnym i cichym miejscu (inaczej otrzymasz 3 stresu).

ODRAZA: Amulety odpędzające duchy trzymają cię na dystans (możesz przezwyciężyć awersję w zamian za otrzymanie 2 stresu).

ZAKAZ: Niezaproszony przez gospodarza nie możesz wejść do czyjegoś domu.

ZWIĄZANY: Twoja dusza musi pozostać w tym ciele, inaczej zostanie zniszczona.

CECHY WAMPIRA

NIEUMARŁY

Jesteś duchem ożywiającym nieumarłe ciało. Zaznacz maksymalną wartość **TRAUMY**. Wybierz cztery stany traumatyczne będące odbiciem twojej wampirzej natury. Ataki tajemne działają silnie przeciwko tobie. Jeśli odniesiesz śmiertelną krzywdę lub kolejną **TRAUMĘ**, nie giniesz, lecz twój nieumarły duch zostaje przytłoczony. Odnosisz wówczas krzywdę 3 poziomu: „Obezwładniony” – cierpisz, dopóki nie pożywisz się na tyle, by się zregenerować. Jeśli w tym stanie odniesiesz krzywdę pochodzącą z tajemnego źródła, zostajesz zniszczony. Twoje tory pđ są dłuższe (rozwijasz się wolniej). Masz również 12 pól stresu zamiast 9.

*Kiedy odniesiesz „śmiertelną” krzywdę i zostaniesz obezwładniony, możesz **forsować się**, aby wykonać akcję i się pożywić. Jeśli masz przy tym zaznaczoną maksymalną liczbę punktów stresu, nie możesz działać w żaden sposób i musisz polegać na sojusznikach lub sługach, by cię nakarmili.*

DUCHOWA PUSTKA

Jesteś niewidoczny dla duchów i nie możesz zostać przez nie skrzywdzony. W zamian za przyjęcie **2 stresu** możesz sprawić, aby żywe istoty odwracały od ciebie wzrok i przez kilka chwil nie były w stanie cię zauważyć.

Działania duchów mają wobec ciebie zerowy efekt. Wyjątkowo potężne duchy lub te, które zostały celowo rytualnie przygotowane, mogą w pewnym stopniu być odporne na działanie tej zdolności. Kiedy zmuszasz żywe istoty, aby odwróciły wzrok i nie były w stanie cię zauważyć, moc przestanie działać, gdy podejmiesz jakąś nagłą lub agresywną akcję, która ponownie skupi na tobie ich uwagę.

MROCZNY TALENT

Wybierz **SPRAWNOŚĆ**, **ŚMIAŁOŚĆ** lub **WNIKLIWOŚĆ**. Maksymalna wartość akcji przypisanych do tej cechy wynosi 5. Otrzymujesz także **+1k do rzutów na odpieranie** związanych z tą cechą.

PRZERAŻAJĄCA POTĘGA

W zamian za przyjęcie **1 stresu** możesz dokonać nadludzkiego wyczynu związanego z siłą lub szybkością (biec szybciej od wozu, rozbijać skałę gołymi rękami, wskoczyć na dach budynku itd.). Działanie wpływa na efekt.

TAJEMNE WEJRZENIE

W zamian za przyjęcie **1 stresu** możesz przez kilka minut postrzegać w niedostępny dla ludzi sposób. „Słyszeć” czyjeś prawdziwe myśli lub uczucia, widzieć w kompletnych ciemnościach, wyczuć obecność niewidzialnych rzeczy, intuicyjnie określić lokalizację ukrytego obiektu itd.

ZŁOWIESZCZA PRZEBIEGŁOŚĆ

W trakcie przestoju wybierz jedno: otrzymaj dodatkową aktywność przestoju lub **+1k** do wszystkich rzutów na aktywności przestoju.

ROZMIAR

Byty i energie nadnaturalne dysponują szerokim spektrum efektów i poziomów mocy. **Skala rozmiaru** ma na celu pomóc MG w spójnej ocenie potencjału tych sił. Spójrz do głównej tabeli rozmiaru po prawej stronie. Rozmiar mierzy w niej poziom jakości ducha, demona lub innego aspektu mocy tajemnych: obszaru oddziaływania, skali, czasu trwania, zasięgu i mocy. Za każdym razem, gdy musisz określić potencjał bytu lub mocy, skorzystaj ze skali rozmiaru. Znajdziesz tam wskazówki, w jaki sposób oszacować ich możliwości w odniesieniu do podanych przykładów.

Możesz użyć rozmiaru bytu lub mocy jako puli kości dla **rzutu na szczęście**, aby sprawdzić, jak duży wywarły efekt, jeśli nie jest to oczywiste lub pewne.

*W przykanałowym doku, gdzie BG cumują łódź, morski demon przywołuje ogromną falę. Jak duże szkody wyrządzi statkowi i jego pasażerom? Z pewnością sytuacja będzie poważna, lecz czy zaledwie zaczną tonąć, czy też łódź od razu zostanie roztraskana w drzazgi i pójdzie pod wodę? MG wykonuje rzut na szczęście za pomocą puli 6k (rozmiar demona). Przy wyniku 1–3 fala wywiera zaledwie drobny efekt (biorąc pod uwagę jej rozmiary) i sprawia, że łódź nabiera wody i zaczyna tonąć. Przy wyniku 4–5 fala ma ograniczony efekt i zatapia łódź, a bohaterów i część ładunku wyrzuca za burtę. Przy wyniku 6 fala działa z pełnym efektem, zatapiając łódź oraz wciągając bohaterów i ładunek pod wodę. Przy **KRYTYKU** łódź zostaje zatopiona, a załoga oraz ładunek doznają poważnej krzywdy od latających dookoła odłamków i samej siły uderzenia.*

Możesz dodawać do siebie poziomy rozmiar, aby oddać połączenie efektów lub po prostu skoncentrować się na jednym, dominującym czynniku i zignorować pozostałe, nawet jeśli zostały wyszczególnione na skali rozmiaru. Efekty nie zawsze się sumują.

W powyższym przykładzie demon przywołał moc o rozmiarze 6, a MG „za darmo” dodał do niej obszar oddziaływania. Wedle oceny prowadzącego, ogromna fala przetaczająca się przez dok powinna wpłynąć na znajdujące się tam łodzie oraz ich załogi.

*Na innej sesji Szeptuch chce ukończyć rytuał, który ześle huragan na całą dzielnicę. MG stwierdza, że jest to niezwykle potężny efekt i w związku z tym sumuje dwa poziomy rozmiar: **siłę 6** i **zasięg 5**. Za przyzwanie tak niszczycielskiej mocy Szeptuch otrzyma aż 11 stresu! MG proponuje zatem kompromis: ukończenie rytuału zajmie kilka godzin, dzięki czemu koszt w punktach stresu zostanie zmniejszony do 8. Dodatkowo niektóre osoby zamieszkujące dzielnicę będą miały czas, żeby zrozumieć, że dzieje się coś złego i uciec przed uderzeniem huraganu.*

Tabela rozmiaru jest narzędziem, które ma ułatwić MG podejmowanie decyzji podczas sesji. Nie ma na celu wprowadzenia ścisłych ograniczeń lub formuł matematycznych, które miałyby zastąpić osąd prowadzącego rozgrywkę. Skorzystaj z opisanych w niej poziomów jako wskazówek podczas samodzielnego ustalania rozmiarów.

Tabela może również posłużyć jako wskazówki do ustalania **poziomu jakości**, gdy BG **nabywają aktywa** lub **tworzą preparaty alchemiczne bądź gadżety**. Spójrz do sekcji Tworzenie przedmiotów na stronie 226.

OBSZAR / SKALA

0	1	2	3	4	5	6
Komórka	Małe pomieszczenie	Duże pomieszczenie	Kilka pomieszczeń	Mały budynek	Duży budynek	Kwartał
1 lub 2 osoby	Mała grupa (3–6 osób)	Średnia grupa (12 osób)	Duża grupa (20 osób)	Ogromna grupa (40 osób)	Olbrzymia grupa (80 osób)	Gigantyczna grupa (160 osób)

CZAS TRWANIA / ZASIĘG

0	1	2	3	4	5	6
Kilka chwil	Kilka minut	Godzina	Kilka godzin	Dzień	Kilka dni	Tydzień
W zasięgu rąk	Tuzin kroków	Rzut kamieniem	W głębi ulicy	Kilka kwartałów	Cała dzielnica	Całe miasto

KRĄG I JAKOŚĆ / SIŁA

0	1	2	3	4	5	6
Kiepska	Zadowalająca	Dobra	Wyśmienita	Wybitna	Bez skazy	Legendar-na
Słaba	Średnia	Mocna	Poważna	Potężna	Miażdżąca	Niszczą-cielska

PRZYKŁADY JAKOŚCI

6	Posiadłość, duży statek, rzadka esencja lub artefakt tajemny, potężny demon
5	Duży dom, mały statek, ubranie szyte na miarę, bariera piorunów
4	Luksusowy pojazd, dom, typowy demon lub potężny duch
3	Powóz, łódź, karabin wojskowy, modne ubranie, mały dom
2	Pistolet, porządne ubranie, wynajęty prywatny pokój, typowy duch
1	Ostrze bojowe, zwyczajne ubranie, współdzielony pokój, tanie jedzenie lub narkotyki
0	Zardzewiały nóż, znoszone ubranie, lichy uliczny szalas

PRZYKŁADY SIŁY

6	Huragan, płynna lawa, fala pływowa, elektryczny wir
5	Działo pokładowe, gwałtowna burza z piorunami, ogromny pożar, uderzenie pioruna
4	Szarżujący koń, palenisko w kuźni, bomba, trąba powietrzna, porażenie prądem
3	Miażdżący cios, porywisty wiatr, granat, buzujący ogień, wylądowanie elektryczne
2	Potężny cios, zawodzący wiatr, płonąca żagiew
1	Solidny cios, silny wiatr, płomień pochodni, porażenie prądem
0	Silne pchnięcie, płomień świecy, podmuch wiatru, niewielka iskra

RYTUAŁY

Rytuały to zapomniana czarnoksięska sztuka sprzed kataklizmu. W odróżnieniu od współczesnych technik tajemnych, wykorzystujących naukowe zastosowania energii elektroplazmowych, działanie rytuałów opiera się na dziwnych, okultystycznych mocach oraz bytach umożliwiających wprowadzenie ich efektów w życie. Odprawienie rytuału oznacza nawiązanie kontaktu z piekielnymi mocami i przebłaganie ich, aby postąpiły zgodnie z twoją wolą. Jest to sztuka niepozbowiona poważnych zagrożeń.

ODNALEZIENIE ŹRÓDŁA RYTUAŁU

BG ze zdolnością specjalną **RYTUAŁY** rozpoczyna z jednym poznanym rytuałem, którego zdążył się już nauczyć (odpowiedz na poniższe pytania, aby go stworzyć). Aby poznać nowy rytuał, BG musi wpięrk znaleźć jego **źródło**. Może nim być na przykład łup ze skoku – być może udało ci się ukraść księgę z opisami rytuałów, gdy wasza szajka splądrowała Muzeum Starożytności. Mogłeś również uzyskać dostęp do źródła, realizując poświęcony temu projekt długofalowy, na przykład bratając się z zaprzyjaźnionymi kultystami, studiując starożytne teksty lub w inny sposób.

NAUKA RYTUAŁU

Gdy już odnajdziesz źródło rytuału, możesz rozpocząć projekt długofalowy, aby się go nauczyć. W większości przypadków będzie to wymagało ukończenia ośmiosegmentowego zegara postępu. Gracz i MG odpowiadają na pytania dotyczące rytuału, aby określić jego działanie oraz wymagania dotyczące odprawienia obrzędu (patrz niżej). Gracz notuje odpowiedzi, aby móc się do nich odwołać w przyszłości.

PYTANIA DOTYCZĄCE RYTUAŁU

1. MG pyta: „**Jak działa ten rytuał i dlaczego jest to dziwne?**”. Odpowiada gracz.
2. Gracz pyta: „**Co muszę zrobić, aby odprawić rytuał i jaką cenę za to zapłacić?**”. Odpowiada MG. Odprawienie rytuału zajmuje co najmniej jedną aktywność przestoju i kosztuje liczbę **punktów stresu równą jego rozmiarowi**. Rzut na akcję (zazwyczaj na **DOSTROJENIE**) jest wymagany, gdy odprawienie rytuału wiąże się z niebezpieczeństwem lub jest w jakiś sposób kłopotliwe. Obrzęd może mieć również jakiś dodatkowy koszt, na przykład wymagać złożenia ofiary, wykorzystania rzadkiego przedmiotu, rozpoczęcia złowieszczonego zegara postępu itd.
3. MG pyta: „**Jakie nowe przeświadczenia lub obawy powoduje u ciebie znajomość tego rytuału i stojących za nim okultystycznych mocy?**”. Odpowiada gracz.

PRZYKŁADOWE ODPOWIEDZI DOTYCZĄCE RYTUAŁU

Gracz: „Rytuał chroni daną osobę, ukrywając ją przed duchami jej ofiar. Jest to dziwne, ponieważ... tak długo, jak działa efekt ochronny, objęta nim osoba od czasu do czasu roni z oczu łzy z czarnej krwi”.

MG: „Musisz poświęcić aktywność przestoju, aby przygotować mieszankę złożoną z tytoniu, dymu snów i spopielonych prochów ofiar. Następnie należy ją wypalić. Odprawiając rytuał, otrzymujesz przynajmniej 3 stresu, a liczba ta przekłada się na jakość rzutu na szczęście, który jest porównywany z rzutem wykonanym przez ducha. Możesz zatem przyjąć więcej stresu, żeby efekt działania mieszanki był potężniejszy”.

Gracz: „Zapisane. Moją nową obawą jest lęk o to, co się stanie, gdy duch odkryje odpowiedzialnych za stworzenie bariery ochronnej i obierze mnie za cel swej zemsty”.

ODPRAWIANIE RYTUAŁU

Aby odprawić rytuał, musisz mieć zdolność specjalną **RYTUAŁY** oraz postępować zgodnie z wytycznymi nakreślonymi w odpowiedziach udzielonych na pytania doty-

czące rytuału. Odprawienie większości obrzędów trwa **jedną aktywność przestoju**, choć w przypadku rytuałów bardzo potężnych lub o szerokim spektrum oddziaływania MG może przyjąć, że zajmą one dwie (lub więcej) aktywności. Niektóre z rytuałów można częściowo odprawić podczas przestoju, a następnie aktywować w dowolnej chwili poprzez dokończenie ostatniej inkantacji lub rytualnej czynności. W takim przypadku zanotuj, że rytuał został „uzbrojony” i można go uaktywnić później.

Kiedy odprawiasz rytuał, zaznaczasz liczbę **punktów stresu** określoną przez odpowiedź na jedno z pytań, zależnie od **rozmiaru** mocy, które planujesz przywołać. MG używa rozmiaru jako wskazówki w celu określenia kosztu stresu – zależnie od oceny prowadzącego może on być niższy lub wyższy, aby lepiej oddać naturę rytuału. Niektóre roszczenia i zdolności specjalne mogą obniżyć liczbę punktów stresu wymaganą do odprawienia magii rytualnej (na przykład Starożytny obelisk Kultystów).

Odprawienie rytuału wymaga czasu. Skorzystaj z przykładów zamieszczonych w tabeli rozmiaru, aby zmniejszyć koszt w punktach stresu związany z potrzebnym czasem. Zazwyczaj odprawienie rytuału zajmuje nie mniej niż godzinę.

Podczas odprawiania rytuału, MG może również **zaznaczyć segment zegara postępu**, aby oddać działania tajemnych sił lub istot. W ten sposób może także przedstawić zbliżające się mroczne konsekwencje, związane z odprawieniem danego rytuału.

Jeśli rytuał jest niebezpieczny lub odprawienie go jest w jakiś sposób kłopotliwe, wykonaj **rzut na akcję** (zazwyczaj na **DOSTROJENIE**), aby sprawdzić, czy pojawią się nieprzyjemne konsekwencje. Jeżeli wynik odprawienia obrzędu nie jest pewny, należy wykonać **rzut na szczęście**, aby sprawdzić, jaki rezultat udało się uzyskać. Jako że przygotowanie rytuału jest aktywnością przestoju, możesz wydawać **DUKATY** w stosunku 1 do 1, aby zwiększyć poziom rezultatu rzutu na szczęście (oddaje to wydatki na drogie lub rzadkie przedmioty obrzędowe). Jeśli rytuał jest zarówno niebezpieczny, jak i niepewny, konieczne może być wykonanie dwóch rzutów.

Odprawienie rytuału jest niepowtarzalnym wydarzeniem i niekoniecznie zadziała on tak samo za każdym razem. MG lub gracze mogą ponownie odpowiedzieć na pytania, aby opracować obrzęd od nowa. Rytuały są sposobem na wprowadzenie do gry szerokiego spektrum efektów tajemnych. Używajcie ich ostrożnie! Jeśli zdarzy się wam przesadzić i sprawy wymkną się spod kontroli, ponownie odpowiedzcie na pytania, aby od nowa określić dziwność rytuału i jego koszt. Moce piekielne to nie zabawki i nie można ich traktować jako niezawodne lub bezpieczne źródło potęgi.

PRZYKŁADOWE RYTUAŁY

DUCHOWA MAPA: Rytuał napęlnia mocą specjalnie przygotowaną mapę, dzięki czemu ujawnia ona lokalizację wszystkich duchów znajdujących się na terenie danej dzielnicy. Każdy z bytów zaznaczonych na mapie może być **ANALIZOWANY**, aby uzyskać o nim jakieś informacje. Odprawiający rytuał otrzymuje 4 punkty stresu (zasięg: dzielnica, jakość informacji: dobra, minus dodatkowy czas: kilka godzin). To tylko przykład, inny MG mógłby ocenić rozmiar w odmienny sposób.

PORTAL GŁĘBIN: Ta starożytna pieśń sięga po moc lewiatanów, by otworzyć niewielkie przejście prowadzące do wielkiego Oceanu Pustki (w odległości do kilku kwartałów od miejsca odprawiania rytuału). Wszystko w okolicy portalu zostaje pochłonięte przez zimną, czarną wodę i wessane z plugawą siłą wprost w otchłań. Rytuał jest niezwykle niebezpieczny, ponieważ należy nawiązać tajemną więź z demoniczną mocą lewiatanów (desperacki rzut na akcję). Odprawiający obrzęd otrzymuje 6 stresu i zaznacza 4 segmenty zegara postępu „Uwiedziony przez pieśń lewiatanów”.

TWORZENIE PRZEDMIOTÓW

W trakcie przestoju BG mogą **MAJSTERKOWAĆ** ze specjalnymi materiałami i narzędziami, aby przygotowywać dziwne **preparaty alchemiczne**, **tworzyć** (lub **modyfikować**) **przedmioty**, konstruować **iskroksięskie gadżety** oraz zaklinać przyrządy tajemne bądź broń. Mechanika każdej z tych czynności jest podobna, różni się jedynie szczegółami w zależności od natury projektu.

PRACE PROJEKTOWE

Aby wymyślić innowacyjną formułę alchemiczną lub zaprojektować nowy przedmiot, musisz **ANALIZOWAĆ** je jako **projekt długofalowy**. Większość formuł lub projektów wymaga ośmiosegmentowego zegara postępu, żeby je opracować i nauczyć się ich. Gracz i MG odpowiadają na pytania dotyczące wynalazku, aby określić jego działanie w grze oraz wymagania dotyczące stworzenia danej rzeczy (patrz niżej). Gracz notuje odpowiedzi, aby móc się do nich odwołać w przyszłości.

PYTANIA DOTYCZĄCE WYNALAZKU

1. MG pyta: „**Jaka jest natura tego wynalazku i jak on działa?**”. Odpowiada gracz. Wynalazek może być zupełnie zwyczajny, alchemiczny, tajemny lub iskroksięski. Jeśli BG ma odpowiednią zdolność specjalną (**ALCHEMIK**, **NIETYPOWE METODY**, **WYNALAZCA**), otrzymuje stosowne premie podczas opracowywania i tworzenia określonych rodzajów wynalazków.
2. Gracz pyta: „**Jaki jest minimalny poziom jakości dla tego przedmiotu?**”. Odpowiada MG, za punkt odniesienia biorąc **rozmiar** efektu generowanego przez wynalazek.
3. MG pyta: „**Jaki rzadki, dziwny lub niepożądany aspekt tej formuły lub projektu sprawił, że jest on mało znany i nie trafił do powszechnego użytku?**”. Odpowiada gracz.
4. Gracz pyta: „**Jakie wady ma ten wynalazek?**”. Odpowiada MG, wybierając jedną wadę z listy lub stwierdzając, że przedmiot działa bez problemów.

BG, wybierając zdolność specjalną **ALCHEMIK**, **NIETYPOWE METODY** lub **WYNALAZCA**, od razu opracowuje i uczy się jednej formuły lub projektu (nie musi przy tym poświęcać czasu na naukę).

Gdy już opracujesz formułę lub projekt, możesz za ich pomocą **tworzyć przedmioty**, używając w tym celu aktywności przestoju (spójrz na **Tworzenie** poniżej). Nikt inny nie potrafi stworzyć tego wynalazku, chyba że zaznajomi się z twoimi wytycznymi w ramach projektu długofalowego. Jeśli zaś zdobędziesz formułę lub projekt opracowany przez innego majsterkowicza, również możesz się z nim zapoznać i wcielić w życie poprzez ukończenie projektu długofalowego.

Powszechne preparaty alchemiczne (sprawdź **Przykładowe wynalazki** na stronie 228) i zwykle przedmioty nie wymagają specjalnych formuł lub projektów, które należy najpierw przestudiować. Każdy może spróbować je stworzyć, korzystając z powszechnie dostępnych instrukcji.

TWORZENIE

Aby coś stworzyć, musisz poświęcić jedną aktywność przestoju na wykonanie rzutu na **MAJSTERKOWANIE**, żeby ustalić poziom jakości danego przedmiotu. Podstawowy poziom jakości jest równy Kręgowi waszej szajki, zmodyfikowanemu następnie przez wynik rzutu (spójrz na rezultaty rozpisane na następnej stronie).

Wynik powiązany jest z Kręgiem szajki, który określa jakość dostępnych narzędzi i materiałów. *Jeśli podczas pracy korzystasz z ulepszenia szajki **Warsztat**, poziom Kręgu dla tego rzutu zwiększa się o 1.*

TWORZENIE PRZEDMIOTÓW



1k za każdą kropkę
MAJSTERKOWANIA.



+1 do jakości za każdego
wydanego **DUKATA.**



+1 do jakości za ulepszenie
szajki **Warsztat.**

KRYTYK: Poziom jakości to Krąg +2.

6: Poziom jakości to Krąg +1.

4/5: Poziom jakości równy Kręgowi.

1–3: Poziom jakości to Krąg –1.

MG może ustalić **minimalny poziom jakości** wymagany do stworzenia przedmiotu, za podstawę biorąc **rozmiar efektu** (lub efektów) działania danej rzeczy. MG używa rozmiaru jako wskazówki w celu ustalenia poziomu jakości – zależnie od oceny prowadzącego może on być wyższy lub niższy, aby lepiej oddać naturę projektu. Jeśli gracz sobie tego życzy, może próbować stworzyć przedmiot o wyższym poziomie jakości.

Możesz wydawać **DUKATY** w stosunku 1 do 1, aby zwiększyć ostateczny poziom jakości wynikający z twojego rzutu (może to podnieść poziom jakości powyżej wartości Kręgu +2).

MODYFIKOWANIE PRZEDMIOTU

Dodanie przedmiotowi nowej właściwości lub dodatkowej funkcji jest prostsze niż stworzenie czegoś od podstaw. Nie musisz opracowywać specjalnej formuły bądź projektu. Aby coś zmodyfikować, wykonaj rzut na tworzenie przedmiotu (wyjściowa jakość modyfikowanego przedmiotu jest równa – jak zawsze – Kręgowi waszej szajki).

- ◆ Prosta i przydatna modyfikacja wymaga jakości równej Kręgowi +1. *Karabin rozkładany na dwie części, aby łatwiej go ukryć.*
- ◆ Znaczna modyfikacja wymaga jakości równej Kręgowi +2. *Wzmocnienie lufy i ładunku prochowego, aby karabin miał większy zasięg.*
- ◆ Modyfikacja tajemna, iskroksięska lub alchemiczna wymaga jakości równej Kręgowi +3. *Sztylet, który może zranić demona. Zelektryzowany kadłub łodzi uniemożliwiający abordaż i odpędzający duchy. Pokryty chemikaliami ubiór maskujący twoją obecność przed drapieżnikami z martwych ziem.*

Zmodyfikowane przedmioty, podobnie jak wynalazki, mogą mieć **wady**.

WADY

Wynalazek lub zmodyfikowany przedmiot mogą mieć 1+ wad, które wybiera MG.

- ◆ **NIEPRZEWIDYWALNY.** Działanie przedmiotu powoduje niebezpieczny lub kłopotliwy efekt uboczny dla użytkownika. Szczegóły określa MG (spójrz na przykładowe wynalazki na następnej stronie). Efekt uboczny jest konsekwencją i można go odpierać.
- ◆ **RZADKI.** Do stworzenia bądź dokonania modyfikacji potrzebny jest rzadki surowiec lub przedmiot.
- ◆ **RZUCAJĄCY SIĘ W OCZY.** Każdy go zauważy. Dostajesz +1 **PRZYPAŁU**, jeśli użyjesz go w trakcie skoku.
- ◆ **ZAWODNY.** Kiedy używasz tego przedmiotu, wykonaj rzut na szczęście (korzystając z jego jakości jako puli), aby sprawdzić, jak dobrze zadziała.
- ◆ **ZŁOŻONY.** Praca nad nim zostać podzielona na etapy – MG określa, ile ich będzie. Każdy etap prac wymaga poświęcenia jednej aktywności przestoju oraz jednego rzutu na tworzenie przedmiotów.
- ◆ **ZUŻYWALNY.** Zadziała określoną liczbę razy (wszystkie preparaty alchemiczne muszą mieć tę wadę i zazwyczaj są jednorazowego użytku).

PRZYKŁADOWE WYNALAZKI

Przy każdym wynalazku podano **poziom jakości** (Kręgi I–VI) oraz **liczbę użyc** danego przedmiotu w przypadku tych z wadą **Zużywalny** (1–3). Poniższe wynalazki są powszechnie znane majsterkowiczom ze Zmierzchomurza i można je wyprodukować bez potrzeby prowadzenia wcześniejszych analiz.

*Revka poświęca aktywność przestoju, aby rektyfikować porcję topielczego proszku. Rzuca zatem na **MAJSTERKOWANIE** i otrzymuje wynik **4**, co oznacza poziom jakości równy Kręgowi jej szajki (II). Revka wydaje **1 DUKATA**, aby podnieść wynik rzutu do **6** (Krąg +1), co jest wystarczające, by wyprodukować topielczy proszek (III). W rezultacie otrzymuje dwie dawki trucizny.*

BOMBY (ISKROKSIĘSTWO)

Wada (Rzucające się w oczy).

- ◆ **Bomba dymna** (II/2): Eksplozja tworzy chmurę gryzącego dymu, który utrudnia oddychanie i szczypie w oczy.
- ◆ **Duża bomba** (V/1): Duży ładunek wybuchowy o długim luncie.
- ◆ **Granat** (III/2): Mały ładunek wybuchowy o krótkim luncie, podczas eksplozji rozrzuca metalowe odłamki.

ELIKSIRY (MIKSTURY TAJEMNE)

Wada: czterosegmentowy zegar „Zwraca uwagę Strażników Duszy”, 1 segment za użycie.

- ◆ **Esencja cienia** (III/1): Rektyfikowana pustka. Tworzy chmurę nienaturalnej, kompletnej ciemności.
- ◆ **Mikstura ciszy** (III/1): Dookoła rozbitej fiołki powstaje obszar kompletnej ciszy.
- ◆ **Mikstura żmii** (IV/1): Po spożyciu ślina i krew stają się silnie toksyczne dla innych.

NARKOTYKI (ALCHEMIA)

Wada (Nieprzewidywalne): krzywdą 1 poziomu „Zamroczone”.

- ◆ **Czarny lotos** (I/1): Podobna do smoły żywica, pozyskiwana z liści lotosu. Zażycie wywołuje odrętwienie podobne do śpiączki oraz wizje.
- ◆ **Dym snów** (I/3): Łagodniejszy ekstrakt z czarnego lotosu. Wywołuje przyjemne odurzenie.
- ◆ **Iskra** (I/3): Dawka czystej elektroplazmy wymieszanej z wodą morską. Po zażyciu odczuwa się przypływ sił oraz emituje słabą energię elektryczną.

◆ **Krwawa szpila** (I/3): Powoduje gorączkę, pobudzenie i przypływ energii.

◆ **Rtęć** (IV/3): Toksyczny metal w stanie ciekłym. Spożycie otwiera umysł na pole duchowe. Po zażyciu otrzymujesz +1k do rzutu na **DOSTROJENIE** i odnosisz krzywdę 2 poziomu „Nieobecny myślami”.

◆ **Transowy proszek** (I/3): Mieniający się niebieski proszek. Wdychanie wywołuje przyjemny trans hipnotyczny.

OLEJE (ALCHEMIA)

◆ **Alkahest** (III/1): Płyn wstrzymujący działanie innych preparatów alchemicznych.

◆ **Olej wiążący** (III/1): Trwale łączy ze sobą dwie powierzchnie. Można go rozpuścić za pomocą alkaestu lub elektroplazmy.

◆ **Olej zapalający** (III/3): W kontakcie z powietrzem wybucha gwałtownym płomieniem.

TRUCIZNY (ALCHEMIA)

Wada (Nieprzewidywalne): krzywdą 1 poziomu „Osłabienie”.

◆ **Płonące myśli** (III/1): Toksyczne opary uzyskiwane z przegrzanej krwi lewiata. Powodują obezwładniające migreny.

◆ **Topielczy proszek** (III/2): Wyśmienity pył obezwładniający ofiarę przez wywołanie uczucia tonięcia.

◆ **Trupi wzrok** (III/3): Proszek powodujący chwilową ślepotę.

◆ **Stupor** (IV/1): Proszek wywołujący czasowy paraliż.

PRZYKŁADOWE FORMUŁY SPECJALNE

- ◆ **Czarczi korzeń** (VI/1, ALCHEMIA): Sok z rośliny zwanej czarcim korzeniem. Spożycie może spowodować natychmiastowy zgon. **Zawodny.**
- ◆ **Esencja myśli** (VI/1, MIKSTURA TAJEMNA): Rektyfikowane wspomnienia ducha. Po zażyciu staną się twoimi wspomnieniami. Może mieć poważne efekty uboczne. **Rzadka. Nieprzewidywalna.**
- ◆ **Esencja snów** (II/1, MIKSTURA TAJEMNA): Rektyfikowany wyrazisty, świadomy sen, który zostanie perfekcyjnie odtworzony po zażyciu. **Rzadka.**
- ◆ **Esencja życiowa** (VI/1, MIKSTURA TAJEMNA): Podstawowa siła życiowa w postaci lotnej. Może na krótki czas opóźnić czyjąś śmierć lub (rzadko) przywrócić niedawno zmarłego do życia. **Zawodna. Nieprzewidywalna** (zwraca uwagę nieumarłych).
- ◆ **Mikstura ukrytego wzroku** (III/1, MIKSTURA TAJEMNA): Umożliwia postrzeganie niewidzialnego i przewidywanie zagrożeń, zanim się wydarzą. Efekt trwa przez kilka godzin.
- ◆ **Mikstura witalności** (III/1, ALCHEMIA): Przyspiesza leczenie. Zaznacz 4 segmenty na zegarze zdrowienia. **Rzadka.**
- ◆ **Olej duchów** (IV/1, MIKSTURA TAJEMNA): Bezbarwny płyn przenoszący polane nim obiekty do pola duchowego. Bardzo niebezpieczny, gdy zastosowany wobec żywej istoty. **Nieprzewidywalny.**
- ◆ **Olej wznoszący** (III/1, MIKSTURA TAJEMNA): Po wylaniu na jakiś przedmiot nadaje mu neutralną pływalność, dzięki czemu przez godzinę dana rzecz może unosić się w powietrzu.
- ◆ **Uwład serca** (IV/1, ALCHEMIA): Przez kilka dni coraz bardziej spowalnia bicie serca, ostatecznie prowadząc do śmierci. **Zawodny.**

PRZYKŁADOWE GADŻETY I PROJEKTY SPECJALNE

- ◆ **Bomba błyskowa** (II/2, ISKROKSIĘSTWO): Sferyczne ładunki, po rozbiciu wybuchające oślepiającym światłem. **Zawodne.**
- ◆ **Bomba z czarną solą** (IV/2, ISKROKSIĘSTWO): Wybuch obejmuje małe pomieszczenie i powstrzymuje duchy od wyjścia i wejścia do niego. **Nieprzewidywalna.**
- ◆ **Lampa duchowa** (IV, PROJ. TAJEMNY): Elektropłazmowa, o skupionej wiązce światła, odpycha duchy z dużą siłą.
- ◆ **Golem**: Iskroksięskie ciało ożywiane przez ducha. Bardzo złożony, 6 etapów prac.
 - Etap 1: **Rama wewnętrzna** (VI): Metalowy szkielet golema połączony stawami.
 - Etap 2: **Siłowniki mechaniczne** (VI): Wewnętrzne mechanizmy i systemy umożliwiające ruch golema.
 - Etap 3: **Ośrodek zmysłów** (VII, PROJ. TAJEMNY): Krystaliczna kula zamknięta w metalowej tubie wypełnionej elektropłazmą. Pozwala golemowi widzieć i słyszeć. Wymaga rzadkiego przedmiotu: kuli z widmokryształu.
 - Etap 4: **Urna duchowa** (VII, PROJ. TAJEMNY): Urządzenie tajemne mieszczące duszę. Wymaga rzadkiego materiału: pamiątki z doczesnego żywota ducha.
 - Etap 5: **Pokrycie zewnętrzne** (V): Metalowa powierzchnia golema.
 - Etap 6: **Funkcja** (VI): Niezwykła funkcja wbudowana w golema. Spójrz do księgi golema, aby zapoznać się z listą dostępnych funkcji (strona 218). Może mieć wady.
- ◆ **Wyrzutnia liny** (II, ISKROKSIĘSTWO): Napędzana parą wyrzutnia ciśnieniowa, wystrzeliwująca linę do wspinaczki zakończonej kotwiczką. Wersja z III Kręgu zawiera dodatkowo wciągającą linę, która może utrzymać jedną osobę.
- ◆ **Zguba duchów** (IV, PROJ. TAJEMNY): Naładowany plazmą łańcuch połączony z butlą duchową. Służy do oplątania ducha i wciągnięcia go do butli. **Rzucający się w oczy.**

*Uwaga: Preparaty alchemiczne, bomby i niebezpieczne gadzety są ściśle zakazane na terenie Doskvol. Kiedy korzystasz z aktywności przestoju **nabycie aktywów**, aby pozyskać jedną z tych rzeczy (zamiast wytworzyć je samemu), otrzymujesz +2 **PRZYPAŁU**.*

PRZYKŁAD TWORZENIA PRZEDMIOTU

ZAPROJEKTOWANIE MIOTACZA OGNIĄ

Noggs ma już dość przegranych starć z Siekaczami. Postanowił zatem zaprojektować broń, która przeważa szalę na jego korzyść. Jasiek, grający Noggsem, oznajmia MG, że chce stworzyć miotacz ognia.

Po pierwsze, Noggs musi opracować projekt. MG i Jasiek wspólnie przechodzą przez pytania dotyczące wymyślania przedmiotu.

1. MG pyta: „Jaka jest natura tego wynalazku i jak on działa?”. Jasiek odpowiada: „Chcę stworzyć przenośny miotacz ognia. Taki z drugiej wojny światowej, ze zbiornikiem paliwowym noszonym na plecach i dyszą służącą do kierowania strumieniem ognia”.

2. Jasiek pyta: „Jaki jest minimalny poziom jakości dla tego przedmiotu?”. MG odpowiada: „Jeśli za jego pomocą można zalać ogniem całe pomieszczenie... Powiedzmy, że minimalny poziom wynosi 6 (dwa za obszar, trzy za siłę i jeden za zasięg). To nieco zbyt zaawansowany sprzęt jak na Zmierzchomurze, ale do zrobienia”.

3. MG pyta: „Jaki rzadki, dziwny bądź niepożądany aspekt tej formuły lub projektu sprawił, że jest on mało znany i nie trafił do powszechnego użytku?”. Jasiek opowiada: „Cóż, myślę, że oczywistą kwestią jest trudność w obchodzeniu się z niestabilnym paliwem pod ciśnieniem bez zmieniania tej broni w bombę”.

4. Jasiek pyta, „Jakie wady ma ten wynalazek? Jakbym nie wiedział...”. MG odpowiada: „Cóż, no tak, oczywiście ma wadę nieprzewidywalny. Niebezpieczną konsekwencją będą zazwyczaj *Straty uboczne*, choć również zbiornik może wybuchnąć, gdy ulegnie uszkodzeniu. Dodatkowo myślę, że kolejną wadą będzie *Zużywalny*, aby oddać konieczność uzupełniania paliwa. Powiedzmy, że mieszanki paliwowej wystarczy na dwa użycia. Możesz ponownie napełnić zbiornik, jeśli w czasie przestoju wykonasz aktywność nabycia aktywów, prawdopodobnie o poziomie jakości 2”.

Po ustaleniu szczegółów wynalazku Noggs poświęca kilka aktywności przestoju na pracę nad ośmiosegmentowym projektem długofalowym, aby **ANALIZOWAĆ** pomysł i nauczyć się, jak skonstruować urządzenie.

Tworzenie miotacza ognia

Gdy Noggs przestudiuje już projekt, może wreszcie zbudować miotacz ognia, poświęcając na to aktywność przestoju. Jasiek rzuca na **MAJSTERKOWANIE** i otrzymuje wynik **6**, który jest wystarczający, aby skonstruować przedmiot o jakości równej Kręgowi szajki Noggsa +1. Grupa znajduje się na zerowym Kręgu, zatem poziom jakości wynosi 1 – to zbyt mało w przypadku miotacza ognia o poziomie jakości 6.

Aby pokryć różnicę, Noggs musi podczas prac konstruktorskich wydać aż **5 DUKATÓW**. To spora suma, lecz Jasiek uważa, że warto ją wyłożyć, aby zastraszyć Siekaczy. Noggs wydaje zatem pieniądze ze skarbca szajki (z błogosławieństwem pozostałych łotrów) i jego nowa broń jest gotowa do użycia.

ROZDZIAŁ 9

ZMIENIANIE ROZGRYWKI

Gdy już pograsz jakiś czas w *Ostrza w mroku* (a może i od razu, jeśli jesteś jedną z takich osób), zaczniesz się zastanawiać, w jaki sposób mógłbyś dodać rzeczy do gry, które z jej elementów zmienić lub jak zagrać w coś innego, wykorzystując mechanikę systemu jako podbudowę nowej rozgrywki. Takie impulsy nazywane są „projektowaniem gier”, a przed tobą rozpościera się wyboista, lecz pełna satysfakcji droga. Ten rozdział to przyspieszony kurs pewnych idei projektowych, które pomogą ci postawić na niej pierwsze kroki.

Oto pierwsza rada, jakiej mogę ci udzielić: **graj i przekształcaj**. Bardzo łatwo wpaść w pułapkę siedzenia przy komputerze, pisania i wymyślenia różnych elementów gry, a następnie popadania w rozpacz, wywalania wszystkiego do kosza i zaczynania od początku lub odpuszczania sobie projektu. Walcz z tym poprzez skupienie procesu projektowania na graniu w grę, a następnie przekształcaniu jej elementów, kolejnej rozgrywce i tak dalej. Rzeczy, które na ekranie komputera wydawały się proste, okażą się zbyt skomplikowane podczas gry i odwrotnie. Niewielki szczegół, którego nie uznałeś za istotny, zostanie podchwycony przez graczy i rozwinięty w coś niesamowitego. Na papierze gra fabularna jest martwa – musisz w nią zagrać, aby zobaczyć, jaka jest naprawdę. Skupiaj zatem swoje wysiłki na **graniu**, nie zaś wyłącznie na odizolowanej pisaninie.

Co więcej, **nie musisz tego robić w samotności**. Masz przecież swoją grupę graczy, która bardzo ci pomoże. Istnieje również ogromna, pełna energii sieciowa społeczność ludzi, którzy kochają testować nowe rzeczy, udzielać informacji zwrotnych i wspierać proces projektowania – od małych modyfikacji, aż po w pełni rozwinięte, tworzone od zera inicjatywy.

Zajrzyj na stronę bladesinthedark.com, aby zapoznać się z wieloma modyfikacjami przygotowanymi przez innych graczy (może będą dla ciebie inspiracją!) oraz linkami prowadzącymi do różnych sieciowych społeczności, gdzie możesz wymieniać poglądy z fanami i projektantami RPG.

ROZSZERZANIE MOŻLIWOŚCI

Być może zapragniesz stworzyć więcej zdolności specjalnych, ulepszeń lub roszczeń, aby rozszerzyć możliwości gry. Poniżej znajdziesz rozpiskę różnych korzyści obecnych w zasadach gry. Możesz je dostosować do nowych pomysłów.

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

- ◆ Prawo do robienia rzeczy, których zwykli ludzie nie potrafią (na przykład zdolność specjalna Ściemniacza **JAKBYŚ W LUSTRO PATRZYŁ**: „Zawsze wiesz, gdy ktoś cię okłamuje”). Może to być również zgoda na użycie danej akcji w niemożliwy zazwyczaj sposób (na przykład zdolność Szeptucha **OKULTYSTA**).
- ◆ **+1k do rzutu** w określonych okolicznościach.
- ◆ **+1 poziom efektu** w określonych okolicznościach.
- ◆ **Forsowanie się**, aby aktywować zdolność specjalną lub pomniejszy efekt nadnaturalny.
- ◆ **Otrzymanie pewnej liczby punktów stresu**, aby aktywować zdolność nadnaturalną (skorzystaj ze skali rozmiaru). Przyjmij dodatkowy stres, aby użyć opcjonalnych efektów zdolności (jak w przypadku **DUCHOWEGO WOALU** Czyhacza).
- ◆ **Specjalny pancerz** dostępny w określonych okolicznościach.
- ◆ **Zredukowana krzywdą lub mniejsza kara** od odniesionej krzywdy.

ULEPSZENIA SZAJKI

- ◆ Prawo do zrobienia czegoś wyjątkowego (np. **KAMUFLAŻ** Przemynników).
- ◆ **+1k dla danego rodzaju kohorty** w określonych okolicznościach.
- ◆ Zapewnienie wszystkim członkom szajki **+1** pola **TRAUMY** lub **stresu**.
- ◆ **Darmowe obciążenie** dla określonych przedmiotów.
- ◆ **+1 do Kręgu** w określonych okolicznościach.
- ◆ **Dodatek do kryjówki** (np. **Sanktuarium rytualne** Kultystów).

ROSZCZENIA

- ◆ Prawo do zrobienia czegoś wyjątkowego (np. **Starożytna brama** Kultystów).
- ◆ **+1k do rzutu na wejście** dla danego rodzaju planu lub w określonych okolicznościach.
- ◆ **+1k do rzutu na aktywność przestoju**.
- ◆ **+1k do rzutu na akcję** w określonym miejscu lub okolicznościach.
- ◆ Zebranie **mniejszego PRZYPAŁU** po skoku.
- ◆ Dodanie kohorcie **skali** lub **siły**.
- ◆ **Dodatkowe DUKATY** do łupu dla określonego rodzaju skoków lub generowane przez aktywa w trakcie przestoju (np. **Gniazdo rozpusty**).
- ◆ **+1 do REP** uzyskanej ze skoku.

Inne przykłady sposobów rozszerzenia możliwości BG znajdziesz w sekcji **Zaawansowane zdolności i prawa** na stronie 236.

ZMIENIANIE ISTNIEJĄCYCH ZASAD

Możesz zmodyfikować obowiązującą mechanikę, aby zmienić grę w jakimś obszarze. Na przykład możesz zaprzagnąć, aby rzuty na odpieranie były nieco słabsze, co spowoduje, że konsekwencje zawsze będą pociągały za sobą jakiś koszt:

RYZIKOWNE ODPIERANIE

Kiedy rzucasz na odpieranie, otrzymujesz liczbę punktów stresu równą najniższemu rezultatowi uzyskanemu na kościach.

Po wprowadzeniu tej zmiany koszt rzutu na odpieranie wynosi od 1 do 6 stresu zamiast od 0 do 5. Sprawia to, że podczas rozgrywki postacie „łapią” stres równomierniej. Już nie możesz mieć farta i nie dostać przy odpieraniu żadnych punktów stresu.

Możesz też zechcieć, aby odpieranie było niepewne i jeszcze bardziej kosztowne:

SŁABE ODPIERANIE

Kiedy odpierasz konsekwencję, wykonaj rzut na stosowną cechę. Przy **KRYTYKU** udaje ci się jej całkowicie uniknąć. Przy wyniku **6** unikasz konsekwencji, jeśli przyjmiesz punkty stresu w liczbie równej jej dotkliwości bądź też możesz otrzymać 1 stresu, aby zredukować jej poziom o jeden. Przy wyniku **4/5** możesz zredukować poziom konsekwencji o jeden, jeśli przyjmiesz liczbę punktów stresu równą jej dotkliwości. Przy wyniku **1–3** nie udaje ci się odeprzeć konsekwencji i odczuwasz ją w pełni.

Koszt w punktach stresu zależy od dotkliwości konsekwencji: Ograniczona/krzywdą 1 poziomu = 1 stresu. Normalna/krzywdą 2 poziomu = 2 stresu. Poważna/krzywdą 3 poziomu = 3 stresu. Katastrofalna/śmiertelna krzywdą = 4 stresu.

W przypadku tej zmiany istnieje szansa, że nie uda ci się odeprzeć konsekwencji. Odpieranie nie jest już zatem tak skuteczne, jak ma to miejsce w standardowych zasadach. Wraz z wprowadzeniem do gry słabego odpierania BG stają się bliżsi zwyczajnym ludziom – nie są już śmiałymi łotrami, zdolnymi we właściwym momencie wykaraskać się z kłopotów.

A skoro mowa o „zwyczajnych” BG...

SKROMNE POCZĄTKI

Kiedy tworzysz postać, rozpoczynasz tylko z jednym specjalnym przedmiotem wymienionym w księdze łotra. Wybierz z dostępnej puli ten, z którym zaczynasz grę. Wszystkie inne specjalne przedmioty muszą zostać odblokowane poprzez podnoszenie **jakości życia** postaci. Za każdym razem, gdy zapełnisz jeden z rzędów **skrytki** i zwiększysz poziom jakości życia, wybierz dwa specjalne przedmioty, do których od tej chwili masz dostęp.

Jeśli chcesz, aby jakość życia odgrywała jeszcze większą rolę, możesz powiązać ją z rozwojem szajki:

KRĄG ZWIĄZANY Z JAKOŚCIĄ ŻYCIA

Aby podnieść Krąg szajki, musicie zapełnić tor **REP**. Dodatkowo każdy BG musi mieć poziom jakości życia równy lub wyższy od wartości Kręgu, na który chcecie awansować (nie ponosicie jednak kosztu w **DUKATACH**).

Jeśli chcecie rozegrać historie innych rodzajów szajek Doskvol, możecie zmienić

mechanikę łupu, aby nagradzała odmienny sposób postępowania. Na przykład, aby zaprojektować szajkę samowwanych stróżów prawa – Strażników – Sean Nittner zmienił sposób, w jaki grupa otrzymuje i wydaje **DUKATY** oraz **REP**.

*Kiedy rozpocząłem tworzenie szajki Strażników, od samego początku zdawałem sobie sprawę, że ich nagrodą nie mogą być **DUKATY**. Są one w Doskvol złem koniecznym, lecz jeśli byłyby głównym celem szajki, to nie zajmowałaby się ona zwalczaniem łotrów.*

*Wraz z Johnem zastanawialiśmy się nad innymi nagrodami. Zmianą, która okazała się najprostszą i najbardziej logiczną, było skorzystanie z waluty (a w zasadzie nagrody) już obecnej w grze. Głównym wynagrodzeniem za czyszczenie ulic z przestępczej hołoty, chronienie rodziny i ujawnianie korupcji wśród Błękitnych Płaszczy stała się **REP**.*

*A zatem, jak to wygląda podczas gry? Zawsze wyobrażałem sobie Strażników jako przeciwieństwo łotrów, zatem ich **REP** została bezpośrednio związana z reakcją na skoki. Dukaty zaś powiązano z frakcjami, przeciwko którym występowali (nawet samowwanych stróże prawa muszą za coś jeść):*

ŁUP STRAŻNIKÓW

Skok zapewnia 1 **DUKATA** za każdy Krąg celu oraz **REP** związaną z naturą operacji.

2 **REP**: Odwet za drobną robótkę.

4 **REP**: Powstrzymanie drobnej robótki. Skuteczna ochrona kogoś.

6 **REP**: Odwet za ważny skok. Kilka osób pomszczonych lub ktoś uratowany.

8 **REP**: Przerwanie ważnego skoku. Wyeliminowanie skorumpowanego urzędnika. Wielu ocalonych.

10+ **REP**: Zniszczenie frakcji.

*Jak to działa podczas gry? Po pierwsze, sprawia, że Strażnicy będą bardzo szybko zapełniać swój tor **REP** i raczej błyskawicznie uzyskają mocną kontrolę. Po drugie, przekłada się to także na utrudnione zwiększanie poziomu Kręgu. Szajka nie będzie zdobywać zbyt wielu **DUKATÓW**, a opcje podczas przestoju będą ograniczone. Spodobała mi się ta pierwsza część, jako że grupy samowwanych stróżów prawa są raczej bardzo małe, zatem przycięcie możliwości zwiększenia Kręgu nieźle tu pasuje. Nadal jednak chciałem, aby mieli jakąś możliwość „zdyskontowania” sukcesu podczas przestoju. Rozwiązałem tę kwestię, tworząc nową zdolność specjalną szajki:*

MOŻESZ NA MNIE POLEGĄĆ: Na potrzeby aktywności przestoju możesz wydawać **REP** jak **DUKATY**. Każdy członek szajki musi wziąć Zobowiązanie jako drugą słabość.

*Mimo powyższej zasady Strażnicy nadal mogą opływać w **REP**. Jako że chciałem dać im specjalną możliwość wykorzystania zyskiwanej renomy i sprawić, żeby wydawanie **REP** prowadziło do dalszych komplikacji, dodałem prawdopodobnie moją ulubioną zdolność szajki:*

PRZYSŁUGI: Wyдай 1 **REP** i opisz, w jaki sposób jeden z twoich kontaktów naraża się, żeby wam pomóc. Podczas tego skoku każdy łotr z waszej szajki dostaje 1 kropkę do wartości akcji, w której kontakt jest biegły.

To bardzo potężna zdolność, lecz wiąże się z wystawieniem sojusznika na niebezpieczeństwo lub w najlepszym przypadku z nadwyżeniem przyjaźni. Tak właśnie działają samowwanych stróże prawa!

TWORZENIE CZEGOŚ NOWEGO

Możesz stworzyć zupełnie nowe rozwiązania mechaniczne, aby dodać coś do gry lub podkreślić jakiś aspekt, który stale pojawia się podczas przygód waszej szajki.

KWESTIA ZAUFANIA

Aby skorzystać z manewrów pracy zespołowej, musisz **ufać** osobie, która ci pomaga (określ, komu w drużynie ufasz, gdy już wybierzesz ekwipunek na skok). Możesz zmusić każdego bohatera, który ci ufa, aby wykonał dla twojej postaci **manewr ochronny** (i poniósł konsekwencję zamiast ciebie).

Być może zapragniesz przenieść grę w zupełnie odmienne realia: zmienić świat, wprowadzić inne założenia bądź przesunąć środek ciężkości rozgrywki. W *Scum and Villainy* (przeróbka *Ostrzy w mroku* autorstwa Strasa Acimovica i Johna Leboeuf-Little'a skupiająca się na heroicznym, kosmicznym przygodach) śmiało akcje są nagradzane za pomocą mechaniki **ryzykownych zagrywek**:

RYZYKOWNE ZAGRYWKI

Kiedy podczas ryzykownej akcji wyrzucisz **6** lub **KRYTYKA**, dodaj 1 ryzykowną zagrywkę do puli. Możesz wydać 1 zagrywkę podczas rzutu na akcję, aby otrzymać do wyniku +1k.

Ryzykowne zagrywki wypuklają nieustraszoną naturę protagonistów przygodowej historii science-fiction. Odnoszone sukcesy stają się podstawą do dalszych niesamowitych, heroicznym wyczynów. Dzięki zagrywkom gra staje się mniej brutalna, a BG zdają się naprawdę niesamowici.

Dla kontrastu w *Blades Against Darkness* (przeróbce opowiadającej o poszukiwaczach przygód eksplorujących podziemia) opowieść jest o wiele bardziej brutalna. Nawet krótka podróż jest pełna zagrożeń, ponieważ świat został opanowany przez potwory:

TAM I Z POWROTEM

Wykonaj rzut na szczęście, aby sprawdzić, jak bardzo niebezpieczna jest podróż. Dodaj **1k za każdy przebyty sektor mapy**. Odejmij kości z puli za bezpieczniejsze szlaki (doświadczeni przewodnicy, przyjazne frakcje po drodze itd.) lub dodaj za niebezpieczne ścieżki (najgroźniejsze drapieżniki, kulty Czarnoksiężnika, wrogie frakcje itd.).

KRYTYK: Zagrożenie nadciąga bez ostrzeżenia. *Drużyna wpada w zasadzkę, wybucha kompletny chaos. Pnącza brzytwopaszczy oplatają i porywają połowę drużyny.*

6: Sytuacja jest groźna, lecz drużyna ma czas zareagować. *BG wpadają nagle w pajęczynę i oblażą ich dzierzbowce. Bandyty zdradzają się z zasadzką, ponieważ jednego z nich zaswędział palec na spuście. Patrol Szarego Lisa domaga się „podatku za ochronę”.*

4/5: Zagrożenie broni dostępu do czegoś cennego. *Mędrzec i jego najemnicy zostali zaatakowani przez bandytów. Dostrzeżono grupę białych małp, szperającą w opuszczonym obozie pielgrzymów.*

1–3: Brak zagrożenia lub uzyskanie niewielkiej korzyści. Podczas postoju w zajeździe drużyna znajduje skrzynię z zaopatrzeniem oraz notatkę: „Zabierz tylko to, czego potrzebujesz”. Kupiec wskazuje bezpieczny szlak lub oferuje właściwe narzędzie.

Następnie MG decyduje, w którym sektorze mapy dochodzi do spotkania. Gdy zostanie ono rozstrzygnięte, a gracze chcą kontynuować wędrówkę, przejdź od razu do celu podróży.

ZA AWANSOWANE ZDOLNOŚCI I PRAWA

Poniżej znajdziesz przykładowe zaawansowane zdolności i prawa, jakie BG mogą zdobyć podczas rozgrywki. Możesz stworzyć własne rozwinięcia *Ostrzy w mroku*, skupiając się na elementach istotnych dla twojej gry. W opisie zdolności nie zawarto informacji, w jaki sposób BG mogą spełnić wymagania, aby je zdobyć. Tę kwestię należy omówić i odkryć podczas gry.

IRUWIAŃSKIE SZKOŁY SZERMIECZE

Kiedy zdobywasz status ucznia iruwiańskiej szkoły szermierczej, zyskujesz prawo do nauczania się podstaw wybranego przez ciebie stylu.

Osiągasz status adepta, gdy udowodnisz, że panujesz już nad podstawami wybranego stylu. Zyskujesz wówczas prawo do zgłębienia sekretnej szkoły danego stylu. Poznajesz manewr bojowy adepta wybranego stylu (nie liczy się jako zdolność specjalna).

Osiągasz status mistrza, gdy wykażesz się biegłością w sekretnej szkole wybranego stylu. Możesz wykupić mistrzowską zdolność specjalną wybranego stylu jako rozwinięcie Weterana.

STYL SPADAJĄCEJ GWIAZDY

- ◆ **[ADEPT] WALKA Z SZARFĄ:** Podczas starcia możesz posługiwać się specjalną, jedwabną szarfą, aby przeszkadzać przeciwnikowi i wystawiać go na ataki mieczem. Przypomina ona bardzo długi szal i jest obciążona na obu końcach. Możesz spróbować rozbroić lub spętać przeciwnika (by go dusić lub unieruchomić kończynę), pozostając poza zasięgiem jego rąk. Możesz też wykorzystać szarfę jako pomoc podczas wspinaczki oraz do zanegowania krzywdy od upadków z wysokości.
- ◆ **[MISTRZ] SPADAJĄCA GWIAZDA:** Atakujesz, wykonując akrobatyczne skoki zakończone potężnymi, opadającymi cięciami mieczem. Gdy atakujesz w ten sposób, wybierz dodatkowy korzystny efekt (zachodzi on niezależnie od rezultatu akcji): *pancerz przeciwnika zostaje zniszczony; broń przeciwnika zostaje zniszczona; przeciwnik pada bezwładnie na ziemię; zmuszasz przeciwnika do wycofania się poza zasięg miecza.*

STYL WSCHODZĄCEGO KSIĘŻYCZA

- ◆ **[ADEPT] KSIĘŻYCOWY SZTYLET:** Możesz dzierżyć w słabszej dłoni paskudny, zakrzywiony sztylet i kontrować posunięcia przeciwnika lub zasypać go dziką lawiną cięć za pomocą obu broni. Podczas wymiany ciosów możesz wybrać, czy chcesz walczyć ostro za pomocą sztyletu i miecza, zwiększając poziom krzywd doznawanych przez ciebie i przeciwnika, czy też defensywnie – zmniejszając poziom krzywd doznawanych przez obie strony konfliktu.
- ◆ **[MISTRZ] WSCHODZĄCY KSIĘŻYC:** Atakujesz, wykonując akrobatyczne skoki zakończone potężnymi, wyprawdzanymi ku górze cięciami mieczem. Gdy atakujesz w ten sposób, wybierz dodatkowy korzystny efekt (zachodzi on niezależnie od rezultatu akcji): *pancerz przeciwnika zostaje zniszczony; broń przeciwnika zostaje zniszczona; przeciwnik pada bezwładnie na ziemię; zmuszasz przeciwnika do wejścia w zwarcie, gdzie miecz jest bezużyteczny.*

ZAPOMNIANE BÓSTWA

Kiedy otwierasz umysł na mentalne macki zapomnianego boga, otrzymujesz **1 TRAUMĘ** i stajesz się wyznawcą jego kultu. Uzyskujesz dostęp do poniższych zdolności specjalnych jako rozwinięć Weterana:

- ◆ **NIECZUŁOŚĆ OCZU I SERCA:** Nie odczuwasz przerażenia w obliczu nadnaturalnego. Niezależnie od wyniku rzutu możesz dobrowolnie przyjąć tylko 1 stresu, kiedy odpierasz krzywdy mentalne, elektroplazmowe lub duchowe.

- ◆ **OBLICZE PEŁNE CHWAŁY:** Możesz wydłużyć oplatające twój umysł mentalne macki boga, aby sięgnęły osób znajdujących się wokół ciebie i zesłały na nich wizję bezkształtnej postaci bóstwa. Ten atak psychiczny sprawia, że otrzymujesz 3 stresu, jego efekt jest zaś określany przez twój poziom **TRAUMY**. **TRAUMA 1+:** wszyscy, którzy cię widzą, muszą odwrócić wzrok i oddalić się od ciebie, w innym razie zostaną sparaliżowani przez strach. **TRAUMA 2+:** dodatkowo zadajesz krzywdę 2 poziomowi (nienazwana groza) wszystkim, którzy cię widzą. **TRAUMA 3+:** zamiast krzywdy 2 poziomu zadajesz krzywdę 3 poziomowi „Katatonii”. **TRAUMA 4+:** dodatkowo możesz skupić swoją uwagę na jednej osobie, która cię widzi i wywołać u niej śmiertelną psychiczną krzywdę „Strzaskany umysł”.

Po otrzymaniu czwartej **TRAUMY** twój umysł będzie już przygotowany i zostaniesz wyniesiony do pozycji mistrza kultu zapomnianego boga. Zyskujesz prawo do wzywania bóstwa, aby na krótko objawiło się w świecie materialnym i czyniło swoją wolę. Kosztuje to 6 stresu. Zyskujesz również prawo do dalszego grania swoją postacią i nie musisz odsyłać jej na emeryturę, co wiąże się jednak z poniższymi ograniczeniami:

- ◆ Od tej chwili możesz usuwać punkty stresu tylko wtedy, gdy wypełniasz wolę swojego boga. Twoją słabością staje się Służba.
- ◆ Kiedy otrzymasz kolejną (piątą) **TRAUMĘ**, przemienisz się w awatara swojego boga. Mentalne macki bóstwa oplatają cię w pełni – tracisz ludzki rozum i wolną wolę. Twoją postać wypełnia swe mroczne przeznaczenie (i nie możesz nią dalej grać).

ŚCIEŻKA SZEPTÓW

Gdy osiągasz status wtajemniczonego, zyskujesz prawo do uczestniczenia w sekretnych rytuałach kultu. Kiedy złożysz kultowi stosowne ofiary, opanujesz tajne rytuały i przysięgniesz absolutną wierność Ścieżce, osiągniesz status adepta. Zyskujesz wówczas prawo do uczestniczenia w rytuałach odbywających się przy zakazanej studni dusz, położonej na martwych ziemiach. Możesz także wykupić następującą zdolność specjalną jako rozwinięcie Weterana:

- ◆ **DUCHOWA KOMUNIA:** Śmierć lub opętanie przez ducha natychmiast uwalnia twoją duszę. Odradzasz się w dowolnej, uprzednio odwiedzonej przez ciebie studni dusz. Zmień swoją księgę na księgę ducha i od razu weź jedno z rozwinięć.

ZWIĄZANY Z DEMONEM

Za pomocą rytuału tajemnego związałeś swoją duszę z demonem. Gdy oddajesz się jego mrocznym żądom, zyskujesz prawo do rozkazywania tej istocie bez cienia sprzeciwu z jej strony. Kiedy żądze demona nie są w pełni zaspokojone, zyskuje on prawo do spiskowania przeciwko tobie w celu doprowadzenia cię do upadku i tym samym wyzwolenia się z więzi.

Możesz też wykupić następujące zdolności specjalne jako rozwinięcia Weterana:

- ◆ **DEMONICZNY SŁUGA:** Związany z tobą demon musi pozostawać w pobliżu i być zawsze gotowy na wezwanie. Istota ukrywa się w pobliskim źródle żywiołu, z którym jest powiązana. Gdy mroczne żądze demona są w pełni zaspokojone, zjawia się on bez rozkazu, aby cię chronić lub służyć mądrością bądź pomocą.
- ◆ **DEMONICZNY ARTEFAKT:** Możesz zmusić związanego z tobą demona, aby zamieszkał w stworzonym artefakcie. Zdolności demona są wówczas kontrolowane przez użytkownika artefaktu, o ile mroczne żądze istoty są zaspokojone.





PRZEWODNIK PO DOSKVOL

MROCNY KLEJNOT AKOROS

Miasto Daskvol zostało założone ponad 1000 lat temu. Położone na zimnym, północnym wybrzeżu Akoros, było początkowo osadą zamieszkaną przez wydobywających węgiel górników. Miasto przetrwało strzaskanie świata, atak tytanicznego lewianta, ogromny pożar, zarazę, wojnę domową oraz oparło się legionowi rozwścieczonych duchów. Tutejszą społeczność tworzą ci, którzy przeżyli.

Daskvol jest stłoczone wewnątrz kręgu olbrzymich wież piorunów, które chronią mieszkańców przed morderczymi duchami ze zrujnowanych martwych ziem, rozpościerających się poza ochronną barierą. Każdy metr kwadratowy tkanki miejskiej wypełniają ustawione jedno na drugim różnorakie wytwory ludzkich rąk: budowle o strzelistych wieżach, rozległe posiadłości, ciasno upchane domy szeregowe. Zabudowa poprzecinana jest kanałami i wąskimi, krętymi zaułkami, połączonymi pajęczyną dróg, mostów i kładek dla pieszych.

Daskvol jest jednym z najważniejszych miast Imperium. To z jego portów wyruszają metalowe parowce poławiaczy lewiantów. Załogi zapuszczają się daleko od lądu, aż po północne krańce Oceanu Pustki, aby mierzyć się tytanicznymi demonami głębin i pozyskiwać ich cenną, nieśmiertelną krew. Substancję, z której w procesie rafinacji uzyskuje się *elektroplazmę*, będącą źródłem energii dla całej cywilizacji.

Wszystkie potężne rody szlacheckie posiadają własne floty poławiaczy. Każdą z nich dowodzi potomek danej familii. To właśnie zmienne szczęście na morzu oraz łup krwi decydują o wzrostach i upadkach imperialnych fortun. Co bardziej cwani i bezlitośni daskvolczycy słusznie starają się zyskać na tej kluczowej, niezbędnej do przeżycia gałęzi przemysłu – jako sojusznicy lub słudzy arystokracji, bądź też żerując na skorumpowanej i uprzywilejowanej elicie.

Po lewej: Większość transportu towarowego i pasażerskiego odbywa się kanałami Daskvol.

SKRÓCONA HISTORIA DOSKVOL

PK: przed kataklizmem. EI: era imperialna

- ~160 PK Stare królestwo Skow zakłada osadę górniczą w bogatej w złoża węgla delcie rzeki. W ciągu kilku pokoleń osiedle rozrasta się w małe miasto portowe.
-
- o Podczas kataklizmu najdalsze północne terytoria nie doświadczają najgorszych trzęsień ziemi i erupcji wulkanicznych, które niszczą większość południowych kontynentów. Mieszkańcy osady górniczej, podobnie jak większość ocalałych, przysięgają wieczystą wierność Nieśmiertelnemu Imperatorowi w zamian za magiczną ochronę przed legionami żądnych zemsty duchów i innymi koszmarami zesłanymi na świat. Chronione osady ratują spośród ruin, co tylko się da. Rozpoczyna się długi proces odbudowy.
-
- ~200 EI Powoli odtwarzana jest część wiedzy oraz zdobyczy techniki utraconych podczas kataklizmu. Dzieje to głównie za sprawą ufundowanych przez Nieśmiertelnego Imperatora uczelni gromadzących dzieła naukowe uchronione przed zniszczeniem. Doskvol staje się głównym poligonem dla wszelkich morskich przedsięwzięć.
-
- 223 EI „Wielka powódź” zalewa kopalnie szybko rozwijającego się miasta, powodując setki ofiar. Sztolnie i wyrobiska zostają porzucone na kilka stuleci, aż do czasu, gdy będzie można je osuszyć za pomocą zaawansowanych technicznie maszyn parowych.
-
- 551 EI Pierwsi poławiacze lewiantów zdobywają i rafinują krew tych ogromnych demonów. Uzyskują w ten sposób źródło paliwa, które z czasem zasili Imperium.
-
- 556 EI Aby zastąpić słabnące uroki ochronne, Nieśmiertelny Imperator zarządza budowę barier piorunów we wszystkich miastach Imperium. Pierwsze, prototypowe wieże powstają w Doskvol dookoła dzielnicy, która z biegiem lat stanie się znana jako Pierwomurze.
-
- 809 EI Imperium przenosi ogromną część procesu obróbki toksycznej krwi lewiantów do Śluzu, przemysłowego miasta położonego na terytorium Skowlanu, co spotyka się z protestami mieszkańców. Skowlanie twierdzą, że nie obowiązuje ich ogłoszony jednostronnie imperialny dekret. Ogłaszają prawomocnym władcą króla-figuranta imieniem Aldric oraz domagają się likwidacji przetwórni. Imperator ignoruje protesty. Pod ochroną Armii Imperialnej na miejsce przybywają wyznaczeni do prac robotnicy. Król Aldric powołuje oddziały ochotnicze, co prowadzi do wybuchu Wojny Unifikacyjnej.
- Podczas trwającego konfliktu ponad dwa tysiące skowlańskich uchodźców ucieka z rozdartego wojną kraju i udaje się do najbliższego portu – Doskvol.
-
- 845 EI Skowlan kapitułuje po zabójstwie królowej Alayne i jej męża. Koniec Wojny Unifikacyjnej.
-
- 847 EI Tu i teraz.

KULTURY

Doskvol jest tygłem wielu kultur i tradycji. Podobnie jak w przypadku większości miast przekłada się to na paradoksalne połączenie kosmopolitycznych relacji i plemiennych konfliktów. Aby zapewnić ci praktyczną podstawę pozwalającą poznać kultury występujące w tych fantastycznych realiach, zostały one porównane do różnych ludów znanych z naszego świata. Nie traktuj tego jako ograniczenia bądź ostatecznych definicji. To tylko skrót myślowy, abyś mógł je sobie lepiej wyobrazić i zrozumieć. W trakcie gry będziesz musiał oblec w ciało te ledwie zarysowane szkielety, by opisać konkretne osoby, z których każda ucieleśnia, odrzuca, poważa lub gardzi swoim pochodzeniem zależnie od wyznawanych poglądów i wartości.

Na terenie Zmierzchomurza najliczniejsi są Akorosjanie. Można ich porównać do zróżnicowanych kultur i grup etnicznych Europy Wschodniej i Zachodniej. Akorosjanie twierdzą, że wywodzą się z tej samej linii krwi, co Nieśmiertelny Imperator, do czego nawiązują również akorosjańskie tytuły szlacheckie.

Drugą najliczniejszą grupą są Skowłanie, rdzenni mieszkańcy północnych ziem. Kulturowo przypominają Skandynawów oraz mieszkańców północnych Wysp Brytyjskich. Wielu skowlańskich uchodźców przybyło do Zmierzchomurza podczas Wojny Unifikacyjnej, tworząc ogromną populację robotników, wykwalifikowanych rzemieślników i innych zawodów klasy robotniczej. Niektórzy Akorosjanie uważają ich za zdrajców Imperium i traktują podle.

Trzecimi pod względem liczebności są Iruwiańczycy, pochodzący z potężnego i bogatego terytorium leżącego na południu. Kulturowo przypominają ludy zamieszkujące Egipt, Persję i Indie. Swoje szlacheckie pochodzenie Iruwiańczycy wywodzą od starożytnego paktu z Imperatorem. Utrzymują w Zmierzchomurzu wpływowy konsulat i bacznie pilnują swojej części floty poławiającej lewiatany.

Więcej informacji dotyczących Strzaskanych Wysp znajdziesz na stronie 310.

JĘZYKI

Na terenie miasta używa się głównie trzech języków. Najpowszechniejszym z nich jest **AKOROSIAŃSKI**, zwany „imperialnym”, będący powszechnym środkiem komunikacji. Jest ekspresywny, pełen niuansów i rozwlekły – wprost stworzony do tworzenia obszernych form poetyckich i drobiazgowych aktów prawnych.

Drugim z języków jest **SKOWLAŃSKI**, mowa ojczysta zamorskich Skowłan. Wielu z nich żyje w Zmierzchomurzu i nie zapomina swojej szorstkiej, prostej mowy. Starożytna nazwa Zmierzchomurza pochodzi od staroskowlańskiego słowa *doškovòl*, które znaczy dosłownie „kopalnia węgla należąca do Skow”.

Trzecim, najrzadszym, jest starożytny język **HADRATHI**, najczęściej spotykany w zatęchłych, antycznych księgach. Wciąż jednak bywa w użyciu, głównie wśród Iruwiańczyków. Wielu ludzi ceni sobie jego misterne, cięte przekleństwa.

DOSKVOL CZY ZMIERZCHOMURZE?

Wiekowe miasto różnie bywało nazywane przez stulecia: poczynając od oryginalnej nazwy Doskvol, przez imperialne, żeglarskie określenie *Północy Hak*, aż po wywodzące się ze współczesnego akorosjańskiego slangu *Zmierzchomurze*. Wszystkie te nazwy stosowane są wymiennie, w zależności od pochodzenia i preferencji mieszkańców. Łotry z półświatka niekiedy określają mroczne zaułki miasta mianem „Zmierzchu”.

ŚWIATŁA W MROKU

Słońce zostało roztraskane podczas kataklizmu, a świat pogryzł się w ciemnościach. O świecie oraz o zmierzchu pozostałości gwiazdy żarzą się słabo na niebie, dając zaledwie stłumioną poświatę, niczym rozżarzone węgle dogasającego ogniska.

Dni podzielone są na dwie części, odmierzane słabym światłem poranka i wieczoru. 12 godzin następujących po świecie jest numerowanych: pierwsza, druga, trzecia itd. 12 godzin następujących po zmierzchu nosi zwykle nazwy zwyczajowe, inne w każdym mieście (określenia godzin nocnych obowiązujące w Zmierzchomurzu zostały wymienione po prawej: godzina wina, popiołu itd.). W większości miast co godzinę biją dzwony.

Jeśli nie chcesz komplikować tego aspektu gry, możesz odmierzать czas zgodnie z 12-godzinną nomenklaturą: „8 rano”, „6 po południu”. Skorzystaj ze specjalnych nazw godzin, kiedy zechcesz.

Księżyc jest jasny i ogromny. Powiększa się z każdym mijającym rokiem, jakby przyciągała go jakaś przerażająca siła. Podczas niektórych faz księżyc zdaje się mnożyć na niebie, tworząc pary lub trójki siostrzanych światel, jakby odbijał się w fasetach ogromnej kryształowej kopuły. Nie wiadomo, co sprawia, że na niebie pojawiają się owe blade, przyćmione odbicia, lecz okultyści i filozofowie przyrody dysponują całą masą tajemnych wyjaśnień i naukowych hipotez.

Pradawne gwiazdy nadal wiszą na czarnym niebie, choć ich położenie czasami wiruje i zmienia się zgodnie z nieznanymi prawami obrotów ciał niebieskich. Kiedy podczas kataklizmu oceany przybrały barwę czarnego atramentu, w głębinach pojawił się nowy zbiór konstelacji – miliony malutkich punktów świetlnych w dziwny sposób wyraźnie widocznych głęboko pod falami. Przytłaczająco mroczne niebo nad czarnymi odętami sprawia, że żeglowanie po wodach Strzaskanych Wysp jest niczym unoszenie się pośród pustki, z gwiazdami nad głową i pod stopami. Nie każdy marynarz jest w stanie pozostać przy zdrowych zmysłach.

Podobnie jak w innych wielkich miastach Imperium, ogromne elektrownie działają w Doskvol przez całą dobę, produkując energię niezbędną do zasilania barier piorunów oraz tysięcy elektroplazmowych źródeł światła oświetlających główne arterie komunikacyjne. Bogaci mieszczenie dysponują własnymi generatorami oraz oświetleniem elektrycznym, lecz większość ludzi musi w swych domach i sklepach zadowolić się świecami i lampami. Duszący dym wydobywający się z generatorów prądu, lamp, pochodni, kominków i kuchennych palenisk unosi się w powietrzu, pokrywając całe miasto popiołem i sadzą.

Z powodu wiecznie panującej ciemności małe, ręczne lampy stały się wręcz nieodłącznym elementem codziennego miejskiego życia. Pospółstwo korzysta z prostych lamp olejnych, podczas gdy bogaci szczytą się najbardziej zaawansowanymi, miniaturowymi lampami elektroplazmowymi, które można przypiąć do pasa, aby mieć wolne ręce, lub umieścić w rękojeści laski. Światło może także nieść wyznaczony do tego sługa.

W miejscach owianych złą sławą lub takich, gdzie dokonuje się nielegalnych transakcji, czasami wprowadza się politykę „zero tolerancji dla lamp”, aby biznes mógł kręcić się pod osłoną jednolitej ciemności.

HONORU

PIEŚNI

SREBRA

NICI

PŁOMIENIA

PEREŁ

JEDWABIU

WINA

POPIOŁU

WĘGLA

ŁAŃCUCHÓW

DYMU



ENERGIA DOSKVOL

Fragment wykładów profesor Schifrelli Alcorii zatytułowanych „O industrializacji i eterce”

FENOMEN PLAZMY

Refleksja nad źródłem i pochodzeniem współczesnego paliwa już dawno stała się tematem niewłaściwie pojmowanym przez ogół, zdegradowanym do nieusystematyzowanych praktyk okultystycznych i folkloru. To mało zaskakująca konstatacja, jeśli wziąć pod uwagę powszechne przesady i godny pożałowania poziom wykształcenia niższych klas społecznych. Aby dogłębnie zrozumieć omawiane zagadnienie, należy w pełni polegać na doskonałych metodach empirycznych stosowanych przez współczesnych filozofów przyrody.

Wiemy, że paliwo, poprawnie określane mianem plazmy, jest płynnym destylatem powstającym w wyniku specyficznej reakcji energetycznej zachodzącej w eterze. Owa substancja pozyskuje esencję z kilku potencjalnych źródeł, z których każde ma swoje właściwości, ustalone i opisane na drodze eksperymentalnej. Warto zauważyć różnorodność owych produktów ubocznych energii życiowej, od błękitnej poświaty elektroplazmy, którą można dostrzec w zwyczajnej etherycznej baterii, aż po nieprzezroczysty i lepki osad odkładający się na kadłubach statków poławiaczy lewiatanów.

Plazma jest zagęszczoną energią życiową. Energię można zaprząć do pracy. Energia plazmy jest podobna do każdego innego źródła mocy, w pełni opanowanego za sprawą ludzkiej inteligencji i metody naukowej poprzez właściwe zastosowanie modulacji częstotliwości etherycznych oraz trygonometrii.

Zmienna jakość różnych odmian plazmy wynika z powszechnego stosowania niestandardizowanych metod przetwórczych. Ma to odbicie w tempie spalania substancji oraz ilości „szumu” generowanego w (jak nazywa to profesor Gallo) „polu duchowym”. Wspomniany szum w najlepszym przypadku wywiera nieprzyjemny wpływ na psychikę osób znajdujących się w pobliżu. W najgorszym zaś może stanowić zagrożenie bezpieczeństwa z powodu różnych materializacji lub emanacji. Szum często przyjmuje postać zwykłego „echa duchowego”, choć niektórzy wierzą w byty o mroczniejszej naturze, będące rzekomo dowodem na istnienie niezemskiej inteligencji i woli. Nazywanie owych materializacji „demonicznymi” jest jedynie podniecią dla fantazji wieków minionych. Jako kobieta Nauki odrzucam tak absurdalne koncepcje.

Na szczęście inżynierowie szlacheckich rodów Zmierzchomurza udoskonalili sztukę rektyfikowania surowej plazmy pozyskiwanej z krwi lewiatanów. Dzięki zastosowanemu procesowi spala się ona jaśniej, czystiej i stabilniej. Z tego powodu, jak powszechnie wiadomo, to właśnie ta wyśmienita plazma jest najwyższej cieniona w całym Imperium, zapewniając nam wygodę elektrycznych światel, połączeń kolejowych pomiędzy miastami oraz, oczywiście, zasilając chroniące nasze istnienie wieże piorunów. Doskovolska plazma jest fundamentem chwały współczesnego świata.

ETAP KONDENSACJI: PALIWO DLA PLAZMY

Aby zrozumieć naturę plazmy, należy poczynić kluczową obserwację: jest ona rektyfikowana z materiałów, które skondensowały w sobie energię życiową. Do przeprowadzenia procesu rektyfikacji potrzebne są uprzednio nasycone materiały. Nie ma przy tym znaczenia, czy użyje się krwi lewiantana – tak pełnej życia, że nie umiera nawet po odseparowaniu od

żywiciela, czy też elektropłazmy – energii życiowej na tyle silnej, iż potrafi przetrwać samą śmierć. Niektóre receptury zakładają pozyskiwanie nasyconej materii z innych źródeł, na przykład z pozostałości wypływających z rzeźni bądź podobnych przybytków, gdzie przeważa śmierć, a energia rozkwita.

Stulecia eksperymentów dostarczyły nam podstawowych obserwacji pod postacią alchemii, choć także w formie pożałowania godnych nekromantycznych i astrologicznych przesądów. Współczesna nauka, korzystając z założeń wyłuskanych z jakże nierzetelnych starożytnych dzieł, zdołała stworzyć zmechanizowany, przemysłowy proces ekstrakcji chemicznej pozwalający przekształcać toksyczne substancje w paliwo.

Najprawdopodobniej najbardziej szkodliwa z nich wszystkich jest wiecznie żywa krew lewiatanów. Gęsta, czarna, opalizująca oleista substancja pozyskiwana z głębinowych potworów. Lewiatany piją eter i w niesamowitym stopniu kondensują jego potencjał do postaci energii życiowej. Próby rozwiązywania tajemnicy żywej krwi dały podwaliny nauce zajmującej się plazmą. Lewiatany pożerają i plugawią energię życiową swojego świata, kondensując ją, aby służyła ich odrażającej, złowrogiej woli.

Energia elektropłazmowa powstaje w miejscach styku indywidualnej energii życiowej z eterem. Delikatna i niewyraźna poświata przypomina wyglądem opar mgły. Reaguje na prądy eteryczne oraz wywołuje dziwaczne spekulacje w wypełnionych podniętami umysłach artystów i osób przesądnych. Kiedyś te pozostałości zniszczonej energii życiowej wyparowałyby i połączyły się z energią tła świata. Obecnie jednak poziom eteru jest wysoki, przez co energia nie ulega rozproszeniu. W związku z tym czasami ulega ona dalszej kondensacji, aż staje się niemal namacalna fizycznie. Ta szczątkowa energia może niekiedy imitować wygląd i uczucia zmarłych.

ETAP KONDENSACJI: RAFINACJA

Po oddzieleniu od organizmu macierzystego krew lewiatanów zachowuje vitalność w niesamowitym stopniu. Proces rafinacji służy głównie poskromieniu owej żywotności. Za pomocą starannych zabiegów – które jako sekrety przemysłowe utrzymywane są niestety w tajemnicy – należy przygotować specjalne zbiorniki. W nich umieszcza się żywą krew, a następnie stopniowo niszczy się jej nienaturalną vitalność poprzez zastosowanie różnorodnych płynnych substancji chemicznych. Wiecznie żywa krew broni się przed tym, przyciągając do siebie eteryczne energie. Ulegają one dalszemu zagęszczeniu, gdy zbiornik odsysa groźne produkty uboczne do miejsca ich bezpiecznego składowania. Wraz z upływem czasu krew kurczy się i traci spoistość, staje się skórzasta i grudowata. Rafinerie szybko przekonują się, że przenosiny zakładów są przymusową niedogodnością, powodowaną straszliwymi echemi rozchodzącymi się w eterze na skutek omawianego procesu.

Elektropłazma podlega przemianie fazowej – kompresja prowadzi do jej skroplenia na podobieństwo pary wodnej. W ten oto sposób te ulotne wiązki energii stają się jarzącą, płynną plazmą.

Podsumowując, plazma to rafinat skondensowanego, rektyfikowanego życia (pozyskanego z dowolnego materiału nasyconego energią życiową). Poświęćmy chwilę, by rozkoszować się wydajnością współczesnej techniki i jej uporządkowanym rozwojem. Dzięki niej życie może być przydatne nawet po przemianie ze swej tradycyjnej postaci w czystsza energię. Przed nami świetlana przyszłość, w którą wejdziemy pewnym krokiem, mając u boku wszelkie urządzenia i wynalazki pozwalające nam zagospodarować pozostałości życia w celu zbudowania fundamentów całego przemysłu.



POGODA, KALENDARZ I PORY ROKU

Większość dni w Doskvol jest deszczowa, wietrzna i zimna. Mieszkańcy opatulają się zatem w ciężkie płaszcze, zakładają szale, rękawiczki i kapelusze (jest to wygodny ubiór dla łotrów, którzy muszą ukrywać swoje narzędzia pracy). Niedługo po nastaniu świtu i chwilę po zmierzchu miasto zazwyczaj spowija gęsta mgła, przesłaniająca oświetlenie uliczne i bardzo mocno ograniczająca widoczność w ciemności. Większość osób tradycyjnie robi sobie wówczas przerwę, aby przeczekać „ślepą godzinę”, spędzając ten czas w domowym zaciszu z filiżanką gorącej herbaty.

Oficjalny kalendarz imperialny dzieli rok na sześć miesięcy po sześćdziesiąt dni każdy (spójrz na rozpiskę po prawej). Mówi się, że nazwy miesiącom nadał sam Nieśmiertelny Imperator, aby oddać cześć ludziorom i ziemiom utraconym podczas kataklizmu. Nikt z żyjących współcześnie już o nich jednak nie pamięta.

Na miesiąc składa się dziesięć tygodni, każdy po sześć dni. Dni tygodnia oficjalnie nie mają nazw – określa się je za pomocą liczb (*Spotkamy się ponownie 17 dnia miesiąca*). Niekiedy miejscowy obyczaj nakazuje nazywać konkretne dni w kalendarzu w związku z regularnie odbywającymi się wydarzeniami bądź przyjętymi zwyczajami. W Doskvol pierwszy dzień każdego tygodnia zwany jest **Dniem Targowym**, jako że handlarze wystawiają się wówczas z nowym asortymentem na bieżący tydzień. W niektórych dzielnicach używa się niekiedy lokalnych, osobliwych nazw dni tygodnia, związanych z miejscowymi wydarzeniami. Na przykład we Wroniej Stopie mamy **Dzień Powrotów** (więźniowie są zazwyczaj zwalniani w drugi dzień tygodnia), a w dokach **Dzień Wodowania** (zgodnie ze starym przesądem nowe statki są wodowane w trzeci dzień tygodnia). W Pierwomurzu wyróżnia się **Rekwiem** (ogłaszanie ostatniej woli i testamentu zmarłych tradycyjnie ma miejsce w czwarty dzień tygodnia), w Charłakowej Jamie **Dzień Pyłu** (piąty dzień tygodnia, gdy w sklepach dla biedoty kończy się jedzenie), w Jasnomurzu mają zaś **Karylion** (szósty dzień tygodnia, poświęcony wystawianiu oper i symfonii).

Ostatnim dniem każdego miesiąca jest **Księżycówka**, nieoficjalne święto powstałe wokół ludowej tradycji oddawania czci zapomnianemu bóstwu niebios. Obecnie jest to wymówka, aby przerwać pracę i pójść na kielicha. Wśród innych świąt można wymienić **Arkenvorn** (ustanowione na cześć Strażników Dusz), **Zgodę** (upamiętniające – lub przeklinające – zakończenie Wojny Unifikacyjnej ze Skowlanem), **Doskvorn** (urodziny obchodzone przez wszystkich pochodzących z Doskvol) oraz **Wdzięczność** (objęcie tronu przez Nieśmiertelnego Imperatora i ocalenie Strzaskanych Wysp, także okazja do wyrażania wdzięczności za inne rzeczy).

Na północy Akoros, gdzie leży Doskvol, występują trzy pory roku: sroga zima (podczas miesięcy Elisar i Mendar), wietrzna i deszczowa wiosna (miesiące Kalivet i Suran) oraz burzowa jesień (przypadająca na Ulsivet i Volnivet). Warto również wyróżnić „sezon łowiecki”, czyli czas największej aktywności lewiatanów na północnym oceanie, trwający zazwyczaj od późnego Suranu aż do wczesnego Volnivetu. Podczas tych właśnie miesięcy floty dokonują 80% połowów.

Po lewej: Pionowa zabudowa Doskvol – każde kolejne siedlisko jest nadbudowywane na poprzednim.

MENDAR
KALIVET
SURAN
ULSIVET
VOLNIVET
ELISAR

KUCHNIA DOSKVOŁ

Fragment przewodnika turystycznego „Porty Oceanu Atramentowego” pióra Evana Shandlaya

Nikogo nie powinno dziwić, że węgorze i zapiekanki grzybowe są podstawą taniego żywienia w portowym Zmierzchomurzu. Węgorze słyną ze swojej odporności na ohydne osady występujące w kanałach i oceanach, łatwo je także złowić. Konsystencji nie mają wprawdzie zbyt zachęcającej, a nieuważny kucharz może do tego stracić palec w paszczy rozniewianej ryby. Ich zaletą jest jednak to, że mają dużo mięsa, które można przyrządzić na wiele sposobów.

POSPÓLSTWO

Grzybowe ogródki rozkwitają tu wszędzie, od suterenu biedaków, gdzie grzyby hodowane są po szafach, aż po przepastne, wytworne salony arystokracji. „Resztki”, którymi karmi się grzyby, można kupić od przedsiębiorczych urwisów na co trzecim rogu ulicy. O wiele bardziej wyszukane produkty sprzedawane są w różnych specjalistycznych sklepach. Jako że żyzny nawóz rzadko kiedy ładnie pachnie, w modzie są zamykane „donice ogrodowe”. Stonogi i inne robactwo często lgnie do owych ogrodów. Po schwytaniu stworzenia te zapewniają niezbędne urozmaicenie diety.

Dobroczynne Ministerstwo Cieniorostu zakłada i utrzymuje ogrody grzybowe w najmniej spodziewanych zakątkach miasta. W większości piekarni i sklepów z żywnością znajduje się wydzielona lada, przy której można nabyć tanie produkty. Kapelusze i nogi grzybów, stonogi, czerwie, dżdżownice i szczurze mięso zazwyczaj sprzedawane są surowe, choć niekiedy bywają zapiekane w chlebie bądź podawane w formie potrawek lub zapiekanek (niesprzedany asortyment zwykle trafia do „bochna-niespodzianki” lub bezpośrednio do gara, a następnie do przytułków).

Z niektórych kanałów oraz z oceanu władze miejskie pozyskują wodorosty, wodny mech i glony. To odnawialne źródło błonnika i paszy dla zwierząt, a także podstawowe pożywienie najuboższych mieszkańców. Urzędnicy zlecają zbiory Departamentowi Dróg Wodnych, który z kolei przekazuje plony do Departamentu Transportu. Następnie zbiory dostarczane są do różnych części miasta za pomocą specjalnie przystosowanych wozów. Każdy mieszkaniec może otrzymać swój przydział. Z wodorostów, wodnego mchu i glonów można przyrządzić zupy lub przerobić je na cuchnącą mąkę.

Powszechne są uprawy prowadzone na własne potrzeby. Rodziny lub organizacje zajmują jakiś tunel bądź piwnicę, wypełniają je ziemią i nawozem, a następnie dzielą plony między siebie. Wielu bogatych mieszczan zezwala na dzierżawę swoich tuneli grzybowych. Jako że uchwalone niemal dwadzieścia lat temu prawo zabrania tworzenia nowych tuneli, ponieważ zapewniają one zbyt wiele kryjówek dla zbiegów, istniejące już struktury stały się znacznie cenniejsze.

Gleba bywa używana na różne sposoby, od prostych – jak dokarmianie grzybni martwymi organizmami, po tak złożone, jak opracowywanie nawozów o szczególnym składzie, mających zapewnić określone właściwości rosnących na nich grzybów. Metody uprawy, obejmujące zarówno wiedzę powszechną, jak i rodzinne sekrety, są zróżnicowane i najczęściej zgodne z prawem.

Alchemiczne metody fermentacji pozwalają wykorzystać tanie surowce do produkcji napojów alkoholowych. Trunki co prawda są podłej jakości, lecz jako pędzone z grzybni szybko uszkadzają mózg, pozwalając zapomnieć o trudach dnia i dobrze się bawić. Przynajmniej do pewnego stopnia.

KLASA ŚREDNIA

Jeśli nie jesteście biedni, wybór staje się bardziej zachęcający. Nieliczne pola uprawne, położone wewnątrz bariery piorunów, dostarczają w ciągu półroczu znacznych ilości zbóż, co pozwala na produkcję prawdziwej maki i dobrego alkoholu. Na terenie poprzegradzanego tamami Zatopionego Ogrodu uprawia się ryż. Skazani na prace społeczne więźniowie brodzą w mrocznych wodach, doglądając pól ryżowych pod czujnym okiem Błękitnych Płaszczy. Wcześniej czy później do kanałów przedostają się węgorze, stając się tym samym kolejnym źródłem pożywienia (jeśli uda się je schwycić).

Kilka dekad temu opracowano przeznaczony dla myszy i szczurów „labirynt udręki”. Gryzonie egzystują – jedząc i rozmnażając się – w szczelnie zamkniętym środowisku. W określonych odstępach czasu automatyczne pułapki odławiają pewną liczbę zwierząt, co zapewnia stałe źródło mięsa. Urządzenie dostępne jest w wielu rozmiarach i może zostać zainstalowane w mieszkaniu lub miejscu publicznym. Włóż do środka grzybową karmę, wyjmij mięso gryzonia.

Kutry rybackie codziennie wyruszają na przybrzeżne połowy, powracając z sieciami pełnymi ryb. Popularny przesąd głosi, że ryby to obleczone w ciało zbląkanę myśli lewiatanów – wiele gatunków wygląda odpowiednio paskudnie, by potwierdzać owe rojenia. Po przebraniu i oddzieleniu trujących egzemplarzy, później wyrzuconych lub też mielonych i wykorzystywanych jako nawóz, ryby trafiają na talerze tych, których na nie stać.

Kurczaki chowają się w Zmierzchomurzu całkiem nieźle. Mnożą się szybko i są dobrym źródłem mięsa.

Popularnością cieszą się także kozy, hodowane na mleko i mięso oraz wykorzystywane jako zwierzęta stróżujące. Wielu przedstawicieli klasy średniej obiera za swoje hobby zgłębianie sztuki łączenia smaków koziego sera i grzybów.

Różne odmiany „kapeluszonego wina”, wytwarzane go z zarodników, są o wiele lepszej jakości niż trunki wytwarzane z grzybni. Ten przypominający wino napój alkoholowy, przechowywany w szklanych butelkach, stał się symbolem wyrafinowanego gustu.

BOGACZE

Doskvol jest prawdziwym ogrodem kulinarnych podniekt dla tych, którzy mogą sobie na nie pozwolić. Sieci i specjalistyczne metody połowów dostarczają na miejskie stoły łup w postaci delfinów, ośmiornic, mław, małży oraz wszelkich innych owoców morza. Obyczaj nakazuje, aby mistrzowie kuchni przygotowali morskie stworzenia w taki sposób, by jak najbardziej przypominały żywe osobniki, a przy tym były wypełnione nadzieniem oraz podane w towarzystwie dodatków podkreślających smak, przystawek i smakolyków.

Nic lepiej nie uświetnia rodzinnej uroczystości niż półmisek z ośmiornicą, na którym pośród starannie ułożonych ramion umieszczono smakołyki, głowę stworzenia wypełniono przepyszным nadzieniem, a całość zaserwowano w towarzystwie delikatnego, kremowego krabiego sera, podanego w miseczce ustawionej pomiędzy ślepiami głównego dania. Innym popularnym zwyczajem jest kosztowanie najlepszego kawioru wprost z drewnianych bućków za pomocą srebrnej łyżeczki.

ENERGIA RADIACYJNA

Tym, co odróżnia kuchnię bogaczy od posiłków pospółstwa jest wykorzystanie energii radiacyjnej. Setki lat temu genialni alchemicy i nekromanci odkryli sposoby, aby nasycić energią elektroplazmową żywe tkanki roślin. Pozwoliło to tworzyć piękne, żywe dzieła sztuki, promieniujące energetycznym blaskiem. Z czasem zaczęto stosować ten proces także na zwierzętach – wpięrow wobec pospolitych ryb, a następnie również węgorzy, ośmiornic i innych morskich stworzeń. Metoda zazwyczaj nie działa w przypadku ssaków, u ptactwa zaś uzyskuje się raczej wątpliwe wyniki.

Blask energii życiowej, wydobywający się z napromieniowanych istot, jest pochłaniany przez okoliczną florę i sprawia, że roślinie ona szybciej oraz osiąga większe rozmiary. Bogacze lubią uprawiać ogrody radiacyjne nie tylko dla pięknych kwiatów. Światło dobywające się z napromieniowanych organizmów zastępuje bowiem promienie słoneczne, dzięki czemu inne rośliny rosnące w pobliżu mogą kwitnąć i owocować. Światło jest co prawda przytłumione, lecz nigdy nie gaśnie.

Krytycy tego procesu wskazują na fakt, że sekrety techniccia energii radiacyjnej w żywe istoty zostały po-

znane dzięki lewiantom i z tego powodu należy traktować je z rezerwą. Bez względu na swoje pochodzenie, wspomniana praktyka jest powszechnie akceptowana i stosowana.

Wiele bogatych rodów ma własne, tajne sposoby zastosowania energii radiacyjnej. Różnorodność metod skutkuje zróżnicowanym wyglądem napromieniowanych roślin i zwierząt.

Familia Brochallów zasadziła niewielkie, napromieniowane drzewa pośród szpalerów winorośli, tworząc w ten sposób unikatową winnicę. Ród Nyamaska wypracował metody budowy szklarni, których sklepienia są jednocześnie akwariami, pełnymi napromieniowanych ryb. Bijące od nich światło pozwala na utrzymywanie w zaciszu domowej posiadłości bujnych ogrodów, pełnych świeżych warzyw i owoców. Z kolei rodzina Durrovinów posiada stawy pełne napromieniowanych ryb i roślin. Połowy dostarczają różnych gatunków małży (i osobiście lśniących pereł) oraz innych podmorskich specjalów łowionych w jarzających się grotach.

Arystokraci i uczeni mogą poetyzować na temat tego, w jaki sposób skupiona w elektroplazmie energia życiowa reprezentuje przejście pomiędzy życiem i śmiercią, kondensując z pola duchowego do żywych istot. Zaiste, pokarm również stanowi wrota między życiem i śmiercią. Aby żyć, jedna istota musi pożreć drugą, a przerwanie tego nieustającego cyklu przynosi w efekcie śmierć. Z owej śmierci wyłania się grzybnia i cały proces zaczyna się na nowo.

Delektuj się widokiem napromieniowanych roślin i zwierząt, powstrzymaj się jednak przed konsumpcją. Zatrucie popromienne to poważna sprawa. Spożywana w ten sposób energia życiowa ma tendencję do krążenia w echu jedzącego i wybudzania głosu lub osobowości kogoś, kogo smakosz zabił lub czyjej śmierci był świadkiem, bądź też (w przypadku niewinnych i nieskalanych cudzą krwią) do zapraszania w gošcinę najsilniejszego okolicznego duchowego bytu. Skutkiem tego jest psychiczna wojna domowa. Należy tedy posłać po Szeptucha, by pozbył się nieproszonego głosu i uwolnił ciało nieszczęśnika od obecności bytów. Zabieg zazwyczaj kończy się powodzeniem, choć często miewa nieprzyjemne efekty uboczne.

Aby pozbyć się napromieniowanych roślin i zwierząt, należy je spalić, podobnie jak trzeba to czynić z ludzkimi zwłokami. W innym razie zawarta w nich energia elektroplazmowa może sprawić problemy w polu duchowym. Napromieniowane organizmy niemal nie występują w stanie dzikim, stąd też takie obostrzenia związane z hodowlą roślin i zwierząt nie nastroją żadnych problemów.

Wicie już zatem, co zjeść, gdy znów odwiedzicie Akoros i traficie do tętniącego życiem portowego Zmierzchomurza. Wzniescie toast za Nieśmiertelnego Imperatora i unikajcie jedzenia wszystkiego, co ma czerwone plamki, a będziecie się miewać doskonale.

PRAWO I PORZĄDEK

Za utrzymanie prawa i porządku na terenie Doskvol odpowiada sześć instytucji:

- ◆ **GUBERNATOR** nadzoruje imperialne interesy, egzekwuje dekryty ogłaszane przez Nieśmiertelnego Imperatora, dowodzi garnizonom Imperialnych Sił Zbrojnych oraz okrętami wojennymi stacjonującymi w porcie. W razie potrzeby jego słowo przełamuje remisy w Radzie Miejskiej. Gubernatora mianuje Imperator.
- ◆ **RADA MIEJSKA** składa się z sześciu przedstawicieli szlachty. Tworzy i uchwała projekty ustaw, wydaje rozporządzenia, organizuje roboty publiczne, określa sposób wydatkowania pieniędzy z miejskiego skarbcza oraz nakłada obowiązki podatkowe. Gdy któryś z rajców umiera lub odchodzi na emeryturę, jego następca tradycyjnie wybierany jest poprzez głosowanie obecnych członków rady.
- ◆ **MINISTERSTWO OCHRONY** zarządza zaopatrzeniem Imperium i dba, aby żywność i zapasy zostały dostarczone zgodnie z zapotrzebowaniem, zarówno zajmując się dystrybucją przydziałów na terenie kraju za pomocą zelektryfikowanych linii kolejowych, jak i w granicach samych miast. Nadzoruje również pracę Iskrowników zajmujących się projektowaniem i utrzymaniem barier piorunów. Ministrów powołuje Imperator.
- ◆ **SĘDZIOWIE** wydają nakazy sądowe, prowadzą procesy, oceniają dowody i orzekają wyroki (nie istnieje instytucja ławy przysięgłych). Sędziowie powoływani są przez Radę Miejską.
- ◆ **STRAŻ MIEJSKA** (zwana „Błękitnymi Płaszczami”) patroluje ulice, „zachęca do przestrzegania prawa”, chwytą przestępców oraz zarządza więzieniem Żelazny Hak. Strażników zatrudnia Komendant Straży, który z kolei jest powoływany przez Radę Miejską.
- ◆ **ASPIRANCI** (potocznie nazywani „posterunkowymi”) prowadzą śledztwa i gromadzą dowody na potrzeby uzyskiwania nakazów sądowych oraz procesów. Aspiranci są powoływani przez Gubernatora. Często są to cudzoziemcy, którzy nie mają silnych powiązań na terenie Zmierzchomurza.

Strażnicy Dusz, choć powiązani z powyższymi instytucjami, podlegają bezpośrednio Imperatorowi i nie są oficjalnie częścią sił porządkowych Doskvol. Spójrz na stronę 296, aby dowiedzieć się więcej na ich temat.

W tak skonstruowanym systemie prawnym obywatel może oczekiwać sprawiedliwości proporcjonalnej do osiągniętego przezeń statusu społecznego i zamożności. Aspiranci słyną ze swojej nieprzekupności i trzymają się z dala od oplatającej Doskvol sieci łapówek. Pozostałe instytucje są jednak korumpowane przez elity sprawujące władzę i z rzadka (jeśli w ogóle) kásają rękę, która je karmi. Jeśli schwytają cię Błękitne Płaszcz lub staniesz przed obliczem sędziego, o wyroku zazwyczaj zadecyduje głębokość twoich kieszeni i zakres politycznych koneksji, nie zaś obowiązujące prawodawstwo.

Błękitne Płaszcz mają obowiązek egzekwować prawo, jednak w praktyce służą interesom najbogatszych i najbardziej wpływowych grup oraz prześladują najbiedniejszych i najsłabszych. Niczym się tutaj nie różnią od innych ulicznych gangów, żerujących na ludziach z nizin społecznych.

Popularne powiedzenie głosi, że w Zmierzchomurzu wszyscy są winni. Zdobądź zatem bogactwo, nim cię złapią.



PÓŁŚWIATEK

Działania potężnych elit miejskich skupiają się na utrzymaniu niższych klas społecznych w niedostatku i podległości. Mając wpływ na warunki życiowe biedoty, możni wykorzystują sytuację, czerpiąc zyski z pracy pospólstwa oraz utrzymując lud w ryzach.

Niektórzy jednak próbują wyzwolić się z sidła zastawionych przez establishment. To ludzie gotowi wykuć swoje przeznaczenie za pomocą jedynych narzędzi, jakie im pozostały: szwindli, przemocy i czarnej magii. Owych nielicznych śmiałków z przestępczego półświatka wyższe sfery określają mianem przestępców, łajdaków i łotrów. Ściga się ich, więzi i eliminuje, zanim zdołają zaburzyć status quo.

Frakcje półświatka, którym uda się przetrwać, często zmieniają się w to, przeciwko czemu walczą. Władza i wpływy korumpują je do tego stopnia, że same stają się kolejnymi przedstawicielami aparatu nadzoru i ucisku. Zaczynają bowiem żerować na słabych i bezbronnych, zapominając o swoich korzeniach.

Tak oto trwa nieustający cykl: gwałtowny sprzeciw wobec rządzących, równie gwałtowna reakcja – i takież koniec, bądź też wyniesienie do władzy i przywilejów, wprost z rynsztoka na grzędę panów i władców.

Najważniejsze organizacje, które zaszły wysoko:

- ◆ **NIEWIDOCZNI.** Podstępna organizacja przestępcza, której członkowie utrzymują swoją przynależność w tajemnicy. Ponoć wprowadziła agentów do każdej instytucji w Dorskvol. Czerpią korzyści z handlu słabościami i dokonywania wymuszeń na każdym szczeblu drabiny społecznej.
- ◆ **RÓJ.** Oficjalnie działająca w Imperium „gildia kupiecka”, prowadząca rozliczne legalne interesy. Są one przykrywą dla o wiele bardziej zyskowego obrotu kontrabandą i handlu ludźmi.

Reszta półświatka toczy nieustanną wojnę na wyniszczenie. Zdesperowane gangi bezwzględnie rywalizują ze sobą, szukając najmniejszej sposobności, aby wyjść z nędzy po plecach swoich ofiar. Wraz z trwającą walką o władzę przestępczy układ sił ulega ciągłym zmianom, w miarę jak kolejne ulice, kwartały i dzielnice przechodzą z rąk do rąk. Obecnie miejski półświatek wyniszcza kilka krwawych konfliktów:

- ◆ We **Wroniej Stopie**, dzielnicy rządzonej przez brutalne gangi, zamordowano ojca chrzestnego, a na ulicach wybuchła wojna o sukcesję pomiędzy **Wronami**, **Zciemniaczami** i **Czerwonymi Szarfami**. Każda z frakcji rekrutuje wszystkich łotrów, których tylko zdoła przyciągnąć, aby powiększyć swoje szeregi i przejąć władzę. Więcej o tym konflikcie przeczytasz na stronie 206.
- ◆ W **Węglowej Grani**, dzielnicy pełnej fabryk i warsztatów, gromadzą się grupy robotników i niewolników kontraktowych, aby powołać do istnienia związek zawodowy i dochodzić swoich praw. Nadzorcy rekrutują zaś najemników, aby zmiażdżyć opór przy użyciu przemocy. Wokół nich krążą drapieżni oportuniści, gotowi zarobić na obu stronach konfliktu.
- ◆ Na **Uniwersytecie Pierwomurza** stowarzyszenie niegodziwych studentów z powodzeniem prowadzi działalność przestępczą pod osłoną uczelni. Przyciąga to uwagę innych gangów, które zaczęły postrzegać aule akademickie jako tłusty cel.

ŚRODOWISKO AKADEMICKIE

Doskvol ma jednych z najlepszych dydaktyków w całym Imperium. Można być pewnym, że jeśli jest jakaś tajemnica do rozwiązania, system filozoficzny do zgłębienia lub projekt do rozrysowania – czy to w cieniu strzelistych wież Akademii Doskvol, czy też w dusznych salach Uniwersytetu Pierwomurza – grzebie już przy tym jakiś student.

AKADEMIA DOSKVOL

Słynna głównie z powodu usług świadczonych dla Kościoła Cieleśnej Ekstazy. Położony w dzielnicy Biała Korona kampus akademicki podzielony jest na trzy kolegia. Każde z nich reprezentuje jeden z filarów poznania: ciało, umysł i duszę.

Kolegium Nauki Imperialnej

Szkoła dla sędziów i badaczy politycznych. Program nauczania obejmuje prawo, ekonomię, iruwianologię, historię unifikacji i nauki polityczne.

Kolegium Dowództwa Marynarki

Główna placówka szkoleniowa dla oficerów służących zarówno we flocie poławiaczy lewiantów, jak i na imperialnych okrętach wojennych. Program nauczania obejmuje prawo morskie, nawigację po Oceanie Pustki, obsługę i projektowanie okrętów, szermierkę, atletykę, astronomię, alchemię i matematykę stosowaną.

Kolegium Zaświatologii

Rozpoczęło swoje istnienie jako wydział teologii. Obecnie program nauczania obejmuje historię, filozofię, spektrologię, nauki prekatakizmowe, muzykę i teatrologię.

UNIWERSYTET PIERWOMURZA

Ta rozrastająca się instytucja rozrzucona jest po całym Pierwomurzu i reszcie miasta. Studenci zapisują się (często zaciągając w tym celu pożyczki u sponsorujących ich kupców), aby nauczyć się zawodu i uzyskać członkostwo oraz pozycję w gildiach.

Pałac Alchemii imienia Jayana

Szkoła zawodowa kształcąca państwowych i prywatnych alchemików. Program nauczania obejmuje filtrację wód pustki, wytwórstwo leków i badania transmutacyjne. Miejsce na uczelni oraz dyplom można kupić pod stołem od instytucji miejskich i organizacji kupieckich.

Izby Prawoznawstwa

Kompleks domów i gospód, zwany również Aleją Radców. Każdy z budynków oddany jest w użytkowanie konkretnemu sędziemu, który wykłada prawo dla małej grupy studentów. Radcy prawni często konkurują ze sobą o granty i bogatych patronów, co sprawia, że pomiędzy poszczególnymi „domami” panuje zaciekle rywalizacja.

Wieża Iskrowników

Uczelnia skupiająca się na pracach badawczo-rozwojowych, działająca pod patronatem rywalizujących ze sobą frakcji Iskrowników i Fundamentalistów. Wyjątkowo niebezpieczne miejsce z powodu ciągłej pracy z energią elektropłazmową oraz ogromnych turbin umiejscowionych w budynkach naukowych.

Morlański Pałac Filozofii Nienaturalnej

Centrum działalności tajemnych stowarzyszeń wywodzących się ze Ścieżki Szepców, Zapomnianych Bóstw oraz Kościoła Cieleśnej Ekstazy. Każde z nich rywalizuje o palmę pierwszeństwa pośród akademickich murów oraz stara się utrzymać swoją aktywność w tajemnicy. Program nauczania obejmuje filozofię spektralną, wprowadzanie do współczesnej metafizyki i etykę demonologiczną.

NAWIEDZONE MIASTO

Elektroplazmowe piece Krematorium Szarodzwonu płoną dniem i nocą, aby ciała zabezpieczone przez Strażników Dusz mogły zostać skremowane we właściwy sposób. Tajemne metody rozpuszczania ciał niszczą dusze i usuwają ich echa z pola duchowego, neutralizując w ten sposób zagrożenie płynące ze strony mściwych duchów.

Pomimo tego na terytorium Zmierzchomurza wciąż grasują duchy. Niektórych z ciał nie udaje się odpowiednio szybko odnaleźć i zniszczyć, co pozwala duchom wyzwolić się ze śmiertelnych powłok. Niektóre dusze są celowo usuwane przed przybyciem Strażników, a następnie sprzedawane na czarnym rynku lub rektyfikowane do postaci esencji duchowej.

Niespokojne duchy pragną tego samego, co wszystkie inne martwe rzeczy: słodkiej esencji życiowej. Niektóre z nich poszukują jej poprzez dążenie do tego, co utraciły w chwili śmierci, bezmyślnie powtarzając pozbawione już sensu życiowe aktywności. Inne wabią nieostrożnych w swoje mroźne objęcia. Ponoć starożytne duchy używają jeszcze bardziej złowieszczych sposobów na zrealizowanie swoich pragnień.

Każdy mieszkaniec Zmierzchomurza przeżył przynajmniej jedno przerażające spotkanie z niespokojnym duchem, a niekiedy znacznie więcej. Większość kontaktów spektralnych na terenie miasta podpada pod jedną z pięciu kategorii:

- ♦ **ECHA** to „pętle” zachowań uwięzione w polu duchowym, odtwarzane wciąż na nowo. Nie mają własnej woli, lecz mimo to są niebezpieczne z powodu wyładowań elektrycznych wytwarzanych przez ich plazmową postać. Czasami spontanicznie materializują się w miejscach, gdzie doszło do wyjątkowo brutalnych zdarzeń, niekoniecznie jednak związanych z czyjąś śmiercią.
- ♦ **ZJAWY** to nieprzyjazne duchy pragnące opętać ofiarę, aby wyssać z niej energię życiową. Chcą także wyrzucić zemstę na tych, którzy – w ich przekonaniu – skrzywdzili je za życia.
- ♦ **POTWORNOCI** to nieludzkie byty elektroplazmowe egzystujące w polu duchowym. Bardzo rzadko spotykane w granicach miasta, za to powszechne na terenie martwych ziem, rozpościerających się poza barierami piorunów.
- ♦ **POJEDNANI** to duchy, które zachowały poczytalność i w przeciwieństwie do zjaw nie pragną esencji życiowej ani nie palają żądzą zemsty. Spotykani są niezwykle rzadko, a niektórzy spektrolodzy w ogóle nie wierzą w ich istnienie.
- ♦ **STUDNIE DUSZ** to szczeliny w osnowie rzeczywistości, przy których gromadzą się duchy i inne nadnaturalne byty, aby pobierać energię. W starożytnych mitach takie miejsca były wylęgarnią demonów.

Wymienione byty, choć przerażające i dziwne, są elementem codzienności mrocznego świata Imperium. Pomimo obecności nadnaturalnych koszmarów mieszkańcy nadal zajmują się swoimi sprawami, ściskając kurczowo amulety odpędzające duchy, mamrocząc ledwo pamiętane litanie do zapomnianych bóstw i nigdy nie wahając się przed wezwaniem profesjonalnego Szeptucha, jeśli sytuacja przybiera groźny obrót.

Po prawej: Bliskie spotkanie z mściwym duchem.



ZMIERZCHOMURZE



PUNKTY ORIENTACYJNE

1 OCEAN PUSTKI. Podczas kataklizmu oceany zmieniły się w czarny atrament. W głębinach można dostrzec drobne punkty świetlne ułożone na podobieństwo gwiazdnych konstelacji. Tylko najdzielniejsi lub najbardziej zdesperowani kapitanowie żeglują daleko od lądu, zapuszczając się na wody czarne i ponure jak niebo. Co prawda żadne zemsty duchy, nękające stały ląd, starają się unikać otwartego oceanu, lecz w głębinach czają się o wiele straszniejsze rzeczy.

2 PORZUCONA DZIELNICA. Niegdyś bogata, dziś spustoszona przez zarazę i wyłączona poza obręb miasta po wybudowaniu drugiej bariery piorunów. Ryzykanci mogą tutaj odnaleźć wiele utraconych skarbów.

3 WIĘZIENIE ŻELAZNY HAK. Górąca nad okolicą metalowa twierdza, do której trafiają najgorsi (lub najbardziej pechowi) przestępcy. Wielu z nich jest zmuszanych do pracy na południowych polach uprawnych lub w kopalniach odkrywkowych Burobagnia. Więźniowie skazani na karę śmierci są wykorzystywani do przeszukiwania martwych ziem.

4 DWORZEC KOLEJOWY GADDOC. Codziennie przybywają tu pociągi elektryczne, przywożąc pasażerów i towary z całego Imperium.

5 STAWY HODOWLANE I GOSPODARSTWA ROLNE. Import zaspokaja około połowy zapotrzebowania żywnościowego miasta. Reszta pozyskiwana jest lokalnie z hodowli węgorki, grzybowych jaskiń oraz upraw wzrastających dzięki niesamowitym radiacyjnym lampom energetycznym.

6 STARY PORT PÓŁNOCNY. Do czasu powodzi, która miała miejsce w drugim wieku, delta rzeki Dosc była zaledwie płytkim mokradłem otaczającym osadę górniczą. Przed wyruszeniem do Skowlanu okręty dokowały i uzupełniały zapasy w Starym Porcie Północnym. Po wybudowaniu drugiej bariery piorunów stał się zbędny i został porzucony na pastwę martwych ziem.

7 MARTWE ZIEMIE. Po drugiej stronie barier piorunów świat jest pustkowiem usianym skamieniałymi drzewami, pełnym popiołów i duszących miazmatów. Niespokojne duchy nieprzerwanie poszukują najdrobniejszych iskerek esencji życiowej, na których mogłyby żerować.

DZIELNICE

BIAŁA KORONA. Rozległe posiadłości gubernatora, Naczelnego Poławiacza, Głównego Strażnika oraz Akademii Dorskvol.

BIGOWY WĄDÓŁ. Targowiska i siedziby rolników pracujących na okolicznych polach i stawach hodowlanych.

BUROBAGNIE. Obóz pracy dla skazańców oraz getto nędzarzy.

CHARŁAKOWA JAMA. Zatłoczona dzielnica pełna kamienic czynszowych i domów nadbudowanych jeden na drugim.

DOKI. Obskurne gospody, salony tatuażu, podziemne kręgi i magazyny.

JASNOMURZE. Ogromne posiadłości i luksusowe sklepy bogatych elit.

JEDWABNY BRZEG. Dzielnica czerwonych latarni i komun artystycznych.

NOCNY TARG. Centrum handlu egzotycznymi dobrami, importowanymi do miasta za pomocą kolei. Wielu sprzedawców obraca również nielegalnym towarem.

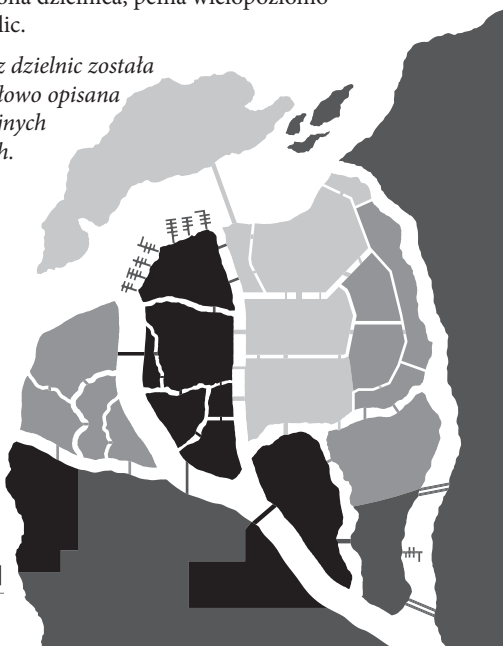
PIERWOMURZE. Siedziba miejskich urzędów publicznych, a także centrum handlu, pełne sklepów i artystów.

SZEŚĆ WIEŻ. Niegdyś bogata dzielnica, obecnie podupadła i zrujnowana.

WĘGLOWA GRAŃ. Pozostałości pierwotnej osady górniczej położonej na szczycie wzgórza, obecnie siedziba robotników i zakładów przemysłowych.

WRONIA STOPA. Rządzona przez gangi zatłoczona dzielnica, pełna wielopoziomowych ulic.

Każda z dzielnic została szczegółowo opisana na kolejnych stronach.



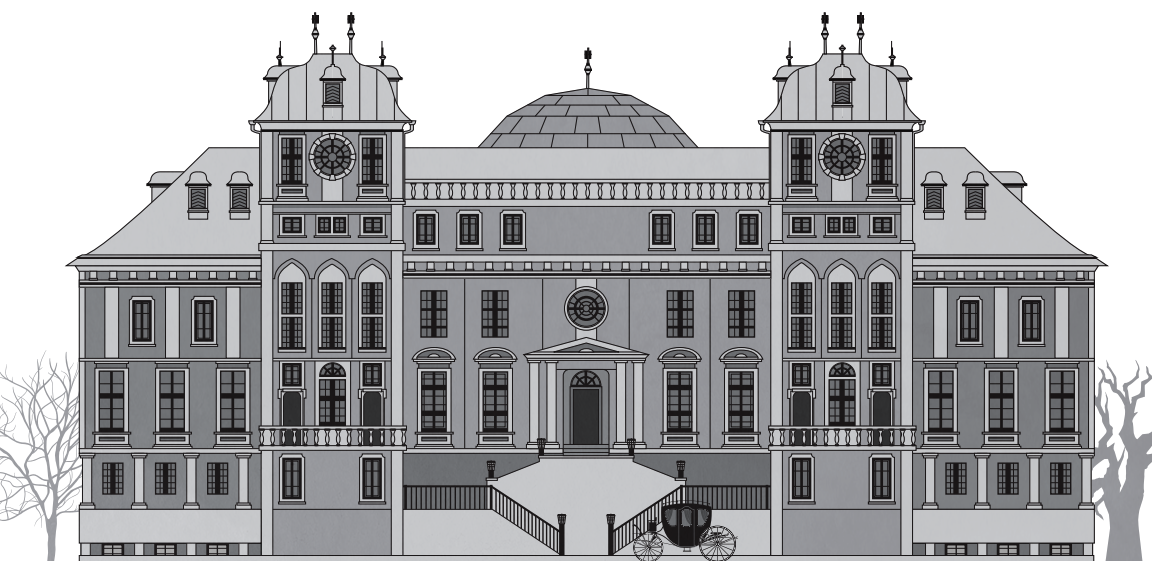


BIAŁA KORONA

Dzielnice zbudowano na imponującym wzgórzu znajdującym się na wyspie położonej po drugiej stronie kanału Północny Hak. Usytuowana na wysokości twierdza Gubernatora czuwa nad całym Zmierzchomurzem. Wokół niej wyrosły ociekające bogactwem posiadłości najpotężniejszych przedstawicieli arystokracji oraz luksusowo urządzone budynki kampusu Akademii Doskvol. Biała Korona to zamknięty świat bogaczy i elit. Większość mieszkańców miasta nigdy nie przekroczy mostu prowadzącego do tego pełnego blichtru i władzy miejsca.

PUNKTY ORIENTACYJNE

- 1 TWIERDZA GUBERNATORA.** Pierwotnie z rozkazu Imperatora służyła za garnizon Imperialnych Sił Zbrojnych stacjonujących na terenie Północnego Haka. Obecnie mieści się tu siedziba Gubernatora, kwatery jego rodziny oraz asystentów i urzędników.
- 2 AKADEMIA DOSKVOL.** Okrzyknięta jedną z najlepszych instytucji edukacyjnych w całym Imperium, uczelnia znana jest przede wszystkim ze szkolenia przyszłych kapitanów floty poławiaczy lewiatanów oraz podlegających im starszych oficerów. Rejsy szkoleniowe dla nowych rekrutów odbywają się przez cały rok, by trenować następców nieszczęśników, którzy zginęli w trakcie połowów.
- 3 POSIADŁOŚĆ GŁÓWNEGO STRAŻNIKA.** Ta gigantyczna, ufortyfikowana posiadłość jest siedzibą dowódcy Strażników Dusz oraz głównym obiektem szkoleniowym. Krążą pogłoski, że nie wszystkie duchy są niszczone w Krematorium Szarodzwonu. Niektóre z nich z jakiegoś niewiadomego powodu mają trafiać właśnie tutaj.
- 4 LATARNIA MORSKA PÓŁNOCNEGO HAKA.** Ta starożytna budowla została wyposażona w maszynię elektroplazmową. Dzięki temu obecnie latarnia emituje sygnał świetlny widoczny z odległości setek mil morskich, asystując nawigatorom statków przemierzających okalający miasto mroczny Ocean Pustki.



SZCZEGÓŁY

SCENERIA: Dosiadający opancerzonych wierzchowców imperialni żołnierze defilują na przedpolu twierdzy, wysoko unosząc lśniące lance. Kadeci ćwiczą na pokładzie remontowanego w doku okrętu poławiaczy lewianów. Wystawne karety i powozy elektroplazmowe bogaczy suną po ulicach, rozwoząc uprzywilejowanych pasażerów po różnych luksusowych miejscach.

ULICE: Szerokie, wykładane wypolerowanym brukiem. Oświetlone jasno, niemal jak za dnia, przez multum ciepłych, elektrycznych świateł. *Bulwar Białej Korony, aleja Herbowa.*

ZABUDOWA: Wspaniałe, eleganckie fasady, tarasy widokowe, balkony, budynki z jasnego marmuru wykończonego platynowymi i złotymi detalami, połączone z innymi zabudowaniami za pomocą nadziemnych chodników.

WAŻNE OSOBISTOŚCI

MISTRZ HELLEREN. Główny kompozytor i dyrygent w Teatrze Ogrodowej Iglicy, w którym wystawia się prapremiery dla elitarnej widowni. *(szczery, oszalałający)*

LADY FREYLA. Uznawana przez niektórych za najlepszą sommelierkę w całym Imperium. Pracuje w Baryłce Imperatora, usługując wyłącznie najznamienitszym gościom. *(wykształcona, kulturalna, czarująca)*

CECHY

Zamożność ● ● ● ●

Prawo i porządek ● ● ● ●

Przestępczość ● ● ● ●

Praktyki okultystyczne ● ● ● ●

Większość rzutów na wejście otrzymuje karę –2k z powodu częstych patroli Błękitnych Płaszczy. Na potrzeby określania **PRZYPAŁU** traktuj działania wymierzone w arystokrację Białej Korony jako przeprowadzane na „wrogim terenie”.





BIGOWY WĄDÓŁ

Mieszkają tu pracujących w gospodarstwach radiacyjnych (oświetlanych energią radiacyjną) robotnicy i nadzorcy z Ministerstwa Ochrony. To pokryta pyłem wiejska dzielnica o prostych, jedno- lub dwukondygnacyjnych drewnianych budynkach i szerokich, gruntowych drogach zdolnych pomieścić ogromne wozy towarowe. Rolnicy z Bigowego Wądołu należą do żytych, rodzinnych klanów, dumnych ze swego istotnego wkładu w dobrobyt miasta i trzymających się z daleka od „miastowych” zza rzeki. Osoby z zewnątrz są tu mile widziane, jeśli przybyły ubić uczciwy interes. W innym przypadku muszą się liczyć z chłodnym i podejrzliwym przyjęciem.

PUNKTY ORIENTACYJNE

1 BIGOWY MOST. Jeden z kilku mostów mieszkalnych Zmierzchomurza. Wzdłuż całej konstrukcji ciągną się domy, sklepy i stragany. Rodziny rzecznych rybaków pracują w rozpadających się drewnianych chałupach pobudowanych po obu stronach mostu. Poławiają ogromne i niebezpieczne dzikie węgorze, gromadnie żerujące na odpadkach w pobliżu ujścia rzeki do oceanu.

2 WIEŻA PIORUNÓW. Te konstrukcje są cudem inżynierii elektroplazmowej, wymagającym nieustannej uwagi ze strony gildii Iskrowników. Największe z wież mierzą ponad 60 metrów wysokości i są wyposażone w wewnętrzne generatory wytwarzające energię niezbędną do podtrzymywania bariery piorunów, która nie pozwala wygłodniałym duchom z martwych ziem przedostać się do miasta.

3 BIGOWY TARG. Na tym położonym pod gołym niebem placu targowym rolnicy sprzedają świeże produkty i towary pochodzące z gospodarstw radiacyjnych. Obok nich działają tu także handlarze z pokrewnych branż, m.in. piwowarzy, gorzelnicy, tkacze, farbiarze i hodowcy kóz. Twardym, żytym ze sobą mieszkańcom Wądołu udało się utrzymać zainteresowanie przestępców z dala od targu, dzięki czemu słynie on jako rzadkie w mieście miejsce, gdzie prowadzi się uczciwe interesy.

4 GOSPODARSTWA RADIACYJNE. Niezwykła moc energii radiacyjnej pozwala uprawom wzrastać pomimo ciemności okrywającej Doskvol. Życie całego miasta zależy od tych gospodarstw rolnych, stąd też tamtejsze delikatne rośliny radiacyjne i systemy nawadniające są pod ochroną specjalnie wyznaczonych funkcjonariuszy Straży Miejskiej.



SZCZEGÓŁY

SCENERIA: Rolnicy powolnie zmierzają do pracy lub wracają do domu. Rzemieślnicy wytwarzają proste przedmioty. Kupcy sprzedają swoje towary. Ciężko obciążone wozy dostarczają żywność do miasta. Czujni strażnicy obserwują uprawy ze szczytu wież wartowniczych.

ULICE: Równe drogi gruntowe, rowy melioracyjne. *Aleja Czarnego Wzgórza, ulica Młynów, ulica Tragarzy.*

ZABUDOWA: Niskie i szerokie drewniane budynki, stodoły, zagrody, kamienne młyny. Posiadłości nadzorców wybudowane na szczytach wzgórz. Przeludnione mieszkania, wieże i targowiska ciągnące się wzdłuż całego Bigowego Mostu.

WAŻNE OSOBISTOŚCI

NACZELNIK PRICHARD. Główny Nadzorca Pracy z ramienia Ministerstwa Ochrony. Zarządza w Zmierzchomurzu pracownikami i przydziałami żywności dla miejskich dzielnic. *(wyrachowany, pewny siebie, spokojny)*

HESTER VALE. Matriarchini najstarszej rolniczej rodziny. Żyje ucieleśnienie zasady „twarda, lecz uczciwa”. *(dumna, zaciekle, podejrzliwa)*

MARA KEEL. Była przemysłniczka, ukrywająca się pośród robotników rolnych Bigowego Wądołu. *(cicha, skryta, cierpliwa)*

CECHY

Zamożność ● ● ● ●

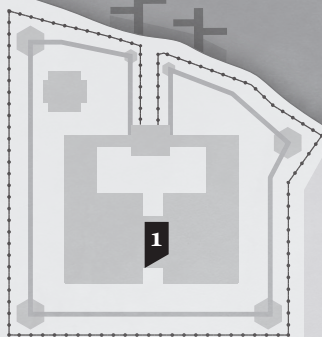
Prawo i porządek ● ● ● ●

Przestępczość ● ● ● ●

Praktyki okultystyczne ● ● ● ●

Tutejsze targowisko jest jednym z najlepszych, lecz przestępcze gęby przyciągają zbyt wiele spojrzeń. Możesz otrzymać +1k do aktywności nabywania aktywów w tym miejscu, lecz zarazem dostaniesz również +2 PRZYPALU.





2

3

4

BUROBAGNIE

Burobagnie jest gettem miejskich nędzarzy. Mieści się tu więzienie Żelazny Hak i należący do niego obóz pracy. Początkowo było to osiedle zamieszkiwane przez rodziny więźniów, lecz wraz z upływem czasu skrajna bieda i zaniedbanie zmieniły je w całkowitą ruinę. Życie tutaj wpada w błędne koło: przestępstwo popełnione w desperacji, areszt, odsiadka i powrót do Burobagnia. W ten sposób Żelazny Hak ma zapewniony niekończący się dostęp do taniej siły roboczej.

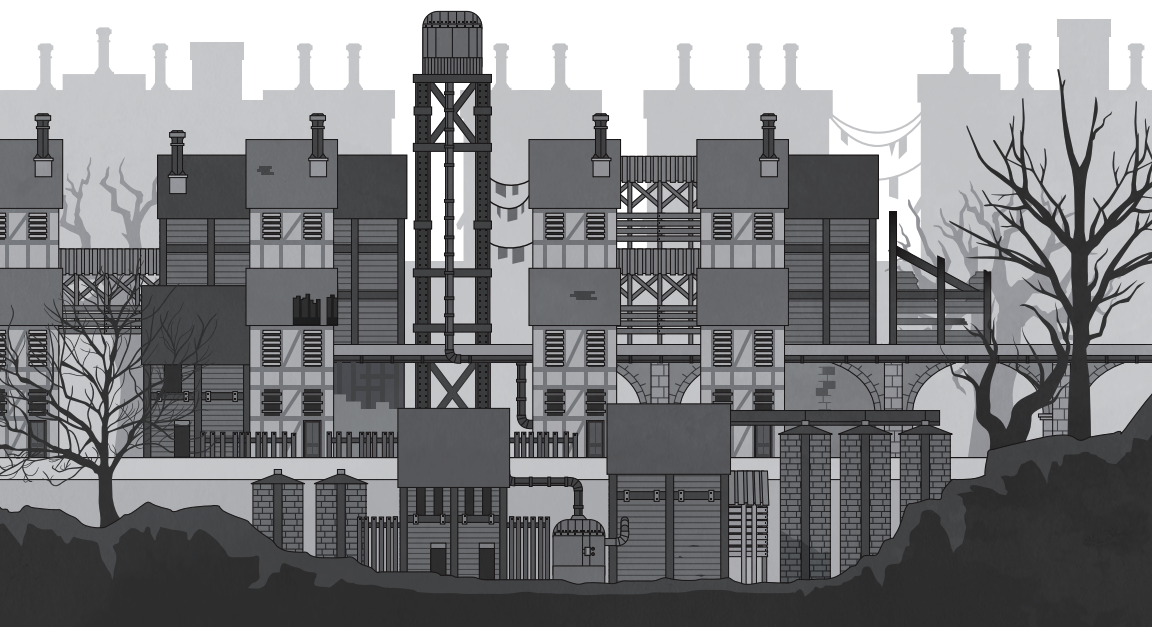
PUNKTY ORIENTACYJNE

1 WIEZIENIE ŻELAZNY HAK. Górąjąca nad okolicą metalowa twierdza, do której trafiają najgorsi (lub najbardziej pechowi) przestępcy. Najbiedniejsi z nich są zsyłani do Obozu Pracy Dunvila. Z kolei skazańcy z wyrobionymi koneksjami spędzają tu czas w przyzwoitych warunkach i nawet zza krat wciąż mogą prowadzić swoje ciemne interesy.

2 OBÓZ PRACY DUNVILA. Ubodzy więźniowie, których nie stać na łapówki dla obsady Żelaznego Haka, spędzają większość wyroku na ciężkiej pracy przy ładowaniu cennych rud na barki, spływające następnie do stacji kolejowej, lub na rozbijaniu większych skał dostarczanych z Bajora.

3 GETTO BUROBAGNIA. Tutaj trafiają najbiedniejsi mieszkańcy miasta, pracujący za nędzny grosz w Bajorze, aby mieć chociaż na jedzenie. Władze miejskie zaliczają ten teren do obszarów zalewowych chroniących więzienie i w związku z tym nie troszczą się o stan okolicy.

4 BAJORO. Ogromny, tonący w błocie kamieniołom. Przed wiekami w tym miejscu spadło jakieś ciało niebieskie. Po pozostałościach tego zdarzenia są skryte pod powierzchnią ziemi cenne rudy i kamienie szlachetne.



SZCZEGÓŁY

SCENERIA: Pokryci błotem robotnicy wracają z Bajora. Rodziny nędzarzy szukają odpadków wzdłuż drogi prowadzącej do gospodarstw rolnych Bigowego Wądołu. Znużeni strażnicy z Żelaznego Haka, z karabinami przewieszonymi przez plecy, przyglądają się, jak nadzorca obozu pracy batoży więźnia.

ULICE: Zatłoczone i wielopoziomowe. Niektóre są brukowane, choć większość to gruntówki, rozmokłe do postaci gęstego, czarnego blocka. Tutejsze ulice nie mają nazw.

ZABUDOWA: Rozpadające się drewniane szeregówki, pośród nich wiele domów zniszczonych przez ogień lub zwalonych ze starości. Kamienne silosy, poszczerkująca maszyny parowa i metalowe wiaty dla pogłębiarek.

WAŻNE OSOBISTOŚCI

ZARZĄDCA KROCKET. Nieprzyjemny i niechlujnie odziany mężczyzna. Psy z jego psiarni są wykorzystywane do tropienia zbiegów oraz wykrywania kontrabandy i tuneli. Psich przewodników Krocketa, wykorzystujących swoją pozycję w strukturach więziennych do załatwiania łapówek i przysług, można spotkać na terenie obozu pracy i w całym Burobagniu. *(okrutny, chciwy, bezwzględny)*

VANDRA. Łupieżczyni, która przeżyła sześć wypraw na martwe ziemie i została ułaskawiona. Doskonale zna tereny położone za barierami. Niewielu jednak jest w stanie zrozumieć coś z jej nawiedzonych bredni. *(nawiedzana, roztropna)*

CECHY

Zamożność	● ● ● ●
Prawo i porządek	● ● ● ●
Przestępczość	● ● ● ●
Praktyki okultystyczne	● ● ● ●





CHARŁAKOWA JAMA

Tę gęsto zaludnioną dzielnicę zamieszkuje większość siły roboczej miasta: służący, dokerzy, marynarze, robotnicy doglądający zagród i hodowli węgorków, dorożkarze i tak dalej. To podła, głośna i zatłoczona okolica, duszna i wilgotna od wycieków z kuchennych pieców i syczących rur parowych. Mimo to wśród mieszkańców panuje rodzinna atmosfera, jakiej nie znajdzie się nigdzie indziej. W Charłakowej Jamie powstała prawdziwa społeczność. I choć stało się to za sprawą przypadku i okoliczności, ludzie połączyły więzi wzajemnego wsparcia i troski. Jest to zupełne przeciwieństwo sytuacji panującej w innych dzielnicach, gdzie zimna bezwzględność jest na porządku dziennym.

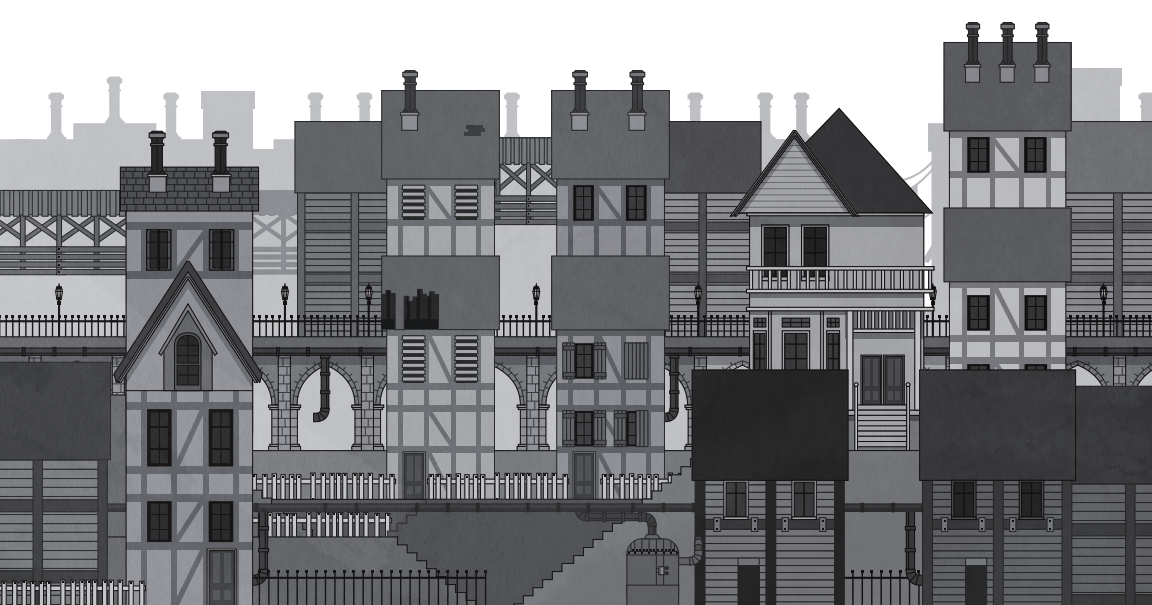
PUNKTY ORIENTACYJNE

1 TKANINY. To dzielnica pracy, krawców i szwaczek. Alejki pomiędzy budynkami wypełnione są rozpostartymi tkaninami, charakterystycznymi dla popularnych tutaj zawodów. Tajne stowarzyszenie anarchistów, wywodzących się z klasy robotniczej, spotyka się tutaj, aby knuć swoje rewolucyjne intrygi.

2 POSIADŁOŚĆ STRANGFORDÓW. Okazała, ogrodzona posiadłość należąca do potężnego rodu Strangfordów, ulokowana na wzgórzu położonym na prywatnej wyspie naprzeciwko Charłakowej Jamy. Wiele mieszkańców dzielnicy haruje w fabrykach i warsztatach należących do Strangfordów. Niewielu z nich odmawia sobie okazji spojrzenia krzywym okiem w kierunku górującego nad okolicą majątku.

3 CHARŁAKOWY TARG. Publiczne targowisko zajmujące okoliczny plac. Miejscowi kupują tu przyzwoitej jakości towary po uczciwych cenach.

4 U KELLENA. Jeden z najstarszych pubów w mieście, oferujący oszałamiający wybór skowlańskich piw i whisky. Bogaci i biedni pospół spędzają tu czas, rozkoszując się napitkami oraz tradycyjną kuchnią i muzyką. Ostatnimi czasy pub stał się jednak celem ataku antyskowlańskich fanatyków, którzy zdemolowali wnętrze lokalu i napadli na kilku stałych klientów, wznosząc przy tym okrzyki „Skowlanie won!” i „Skowlanie do domu!”.



SZCZEGÓŁY

SCENERIA: Wracający z pracy robotnicy pozdrawiają okrzykami rodzinę i przyjaciół. Grupki osób wspólnie gotują i spożywają posiłki przy ogólnodostępnych piecach kuchennych. Biegające dookoła dzieciaki bawią się w łapaj ducha.

ULICE: Strome zbocza poprzecinane niewykończonymi, kamiennymi schodami, kręte uliczki, śmieci i uliczny bruk. *Ulica Mostowa, ulica Przy Kanale, ulica Podgórze.*

ZABUDOWA: Jedno- i dwuizbowe domy nadbudowane jeden na drugim, czynszówki, zdezelowane mieszkania, podniszczone gospody i puby.

WAŻNE OSOBISTOŚCI

HUTTON. Uchodźca ze Skowłanu i były żołnierz. Obecnie przywódca anarchistycznego ruchu rewolucyjnego, zamierzający zmusić rząd do uznania praw Skowłan na terenie Imperium. *(dzielný, wspaniały, rozstrójny)*

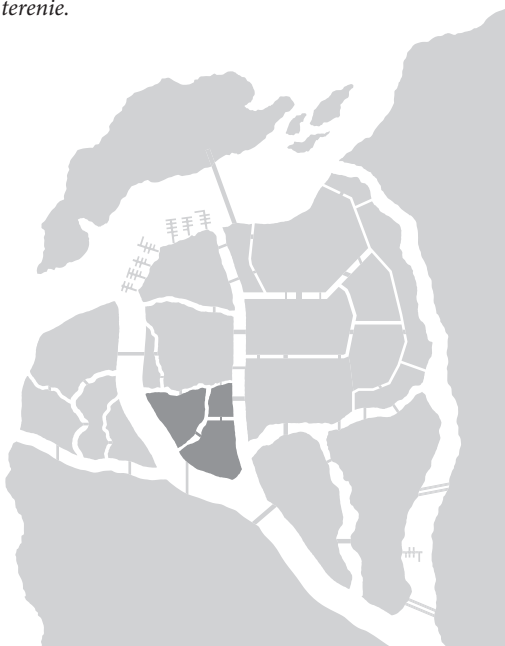
BRIGGS. Właściciel straganu na Charłakowym Targu. Jest to przykrywką dla sieci plotkarzy, szpiegów i twórców szyfrów działających wśród klasy robotniczej dzielnicy. Usługi siatki można wykupić za stosowną opłatą. *(skryty, podstępny, ostrożny)*

CORBEN. Były skowlański żołnierz ukrywający się z powodu zbrodni dokonanych przeciwko Imperium. *(twardy, lekkomyślny)*

CECHY

Zamożność	● ● ● ●
Prawo i porządek	● ● ● ●
Przestępczość	● ● ● ●
Praktyki okultystyczne	● ● ● ●

Na potrzeby określania PRZYPADŁU traktuj działania wymierzone w mieszkańców Charłakowej Jamy jako przeprowadzane na „wrogim terenie.”





DOKI

Doki Doskvol są stare. Ich historia sięga czasów przed kataklizmem, kiedy okolica była kolonią starego królestwa Skow. Obecnie część imperialnego handlu korzysta z kolei elektrycznej, lecz doki nadal tętnią życiem, pełne statków towarowych, łodzi rybackich oraz wspañiałych okrętów połowiaczy lewiantów dostarczających surowiec napędzający całe miasto.

PUNKTY ORIENTACYJNE

1 KOMPANIA HANDLOWA PÓŁNOCNY HAK. Kwatera główna najstarszego w całym Imperium, wciąż działającego przedsiębiorstwa zajmującego się transportem morskim i wyprawami badawczymi, mieści się w okazałej, zbudowanej w starym stylu posiadłości. Kompania dysponuje ogromną flotą statków handlowych i przez wielu jest uważana za przykrywkę dla interesów Ministerstwa Ochrony. Nikt jednak nie jest tego pewien, ponieważ rywale i wrogowie kompanii (nie mówiąc o nazbyt ciekawskich dziennikarzach) mają w zwyczaju znikać bez śladu.

2 ALEJA ATRAMENTOWA. W tej krętej, bocznej uliczce osiadło wielu miejskich tatuażystów oraz zadomowiły się redakcje kilku gazet. Potrzebne do pracy pigmenty nabywają wspólnie hurtem. To świetne miejsce na podłapanie wszelakiego rodzaju plotek i pogłosek.

3 BANK SALTFORDA. Przysadzisty, kamienny budynek, w którym mieści się przedstawicielstwo jednego z bardziej znanych prywatnych banków Zmierzchomurza. Z powodu bliskości doków instytucja niejednokrotnie była obierana za cel napadów rabunkowych przez grupy pijanych marynarzy, którym zamarzyła się zmiana zawodu. Żaden z niedoszłych rabusiów nic nigdy nie wskórał. Bank zaś zadbał o to, by trupy co poniektórych niedoszłych kasiarzy powywieszano na pobliskich latarniach, aby odstraszyć kolejną bandę nawalonych durniów.

4 MENAŻERIA. Ogrodzone błotniste pole upstrzone zagrodami, zbiornikami na wodę i krzykliwymi oznaczeniami. Tradycyjnie już żeglarze pozostawiają tu wszelkie niezwykle zwierzęta przywiezione z podróży. Kapitan Rye, osobliwy właściciel przybytku, włącza nowe okazy do swoich prowizorycznych wystaw zoologicznych.



SZCZEGÓŁY

SCENERIA: Stojące w porcie małe i średnie statki parowe wyglądają niczym karły przy cumującym w pewnym oddaleniu tytanicznych rozmiarów okręcie poławiaczy lewiatanów. Tłum zajętych pracą marynarzy i dokerów podśpiewuje szanty. Ciężkie ładunki przewożone są na turkoczających wozach. Krzyki i odgłosy tłuczonego szkła dobiegają z gospody, w której wybuchła bójka.

ULICE: Podwyższone ulice ciągnące się nad dokami, otoczone przez dźwigi i żurawie. *Aleja Północnego Haka, ulica Wozaków, ulica Smugi, ulica Saltforda, aleja Atramentowa.*

ZABUDOWA: Ogromne magazyny, przysadziste gospody, burdele i salony tatuażu. Przepełnione krótkoterminowe noclegownie dla marynarzy.

WAŻNE OSOBISTOŚCI

SZEFUŃCIO HELKER. Jeden z najbardziej wpływowych Dokerów. Helker ma bardzo duży posłuch i jeśli wejdiesz mu w drogę, sprawi, że twój towar wyląduje w wodzie – a ty prawdopodobnie razem z nim. (*ostrożny, chciwy*)

TRIS. Legendarna tatuażystka, obsługująca tylko tych, którzy ujrzeli lewiatana i przeżyli, by o tym opowiedzieć. Zrobienie tatuażu u Tris jest rytuałem przejścia dla każdego, kto poluje na demony Oceanu Pustki. (*utalentowana, popularna, wnikliwa*)

CECHY

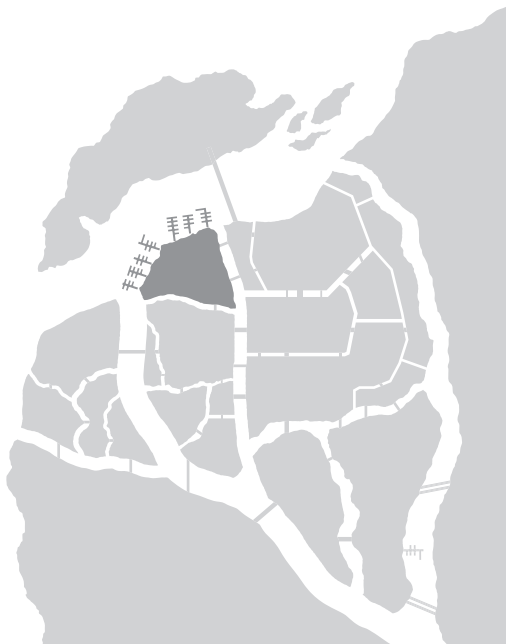
Zamożność ● ● ● ●

Prawo i porządek ● ● ● ●

Przestępczość ● ● ● ●

Praktyki okultystyczne ● ● ● ●

Na potrzeby określania PRZYPAŁU traktuj działania wymierzone w cumujące w porcie statki jako przeprowadzane na „wrogim terenie”.





JASNOMURZE

Jasnomurze zamieszkuje wielu z najbogatszych i najbardziej wpływowych mieszczan. Ulice dzielnicy są szerokie, brukowane i oświetlone lampami elektrycznymi. Kanały są tak czyste, że ich perfumowana woda aż lśni. Domy elit są zbudowane z bloków białego marmuru wyśmienitej jakości i rzadkiego drewna oraz ozdobione za pomocą misternych wyrobów kowalstwa artystycznego. Zadbane parki rosną dzięki energii radiacyjnej. To również dzielnica pełnych przepychu restauracji i kafejek, jubilerów, krawców i innych luksusowych sklepów. Uliczny handel jest tutaj zabroniony, co przekłada się na brak tłumów i spokojną atmosferę, z rzadka przerywaną przez turkot powozów lub miarowy krok patrolu Błękitnych Płaszczy.

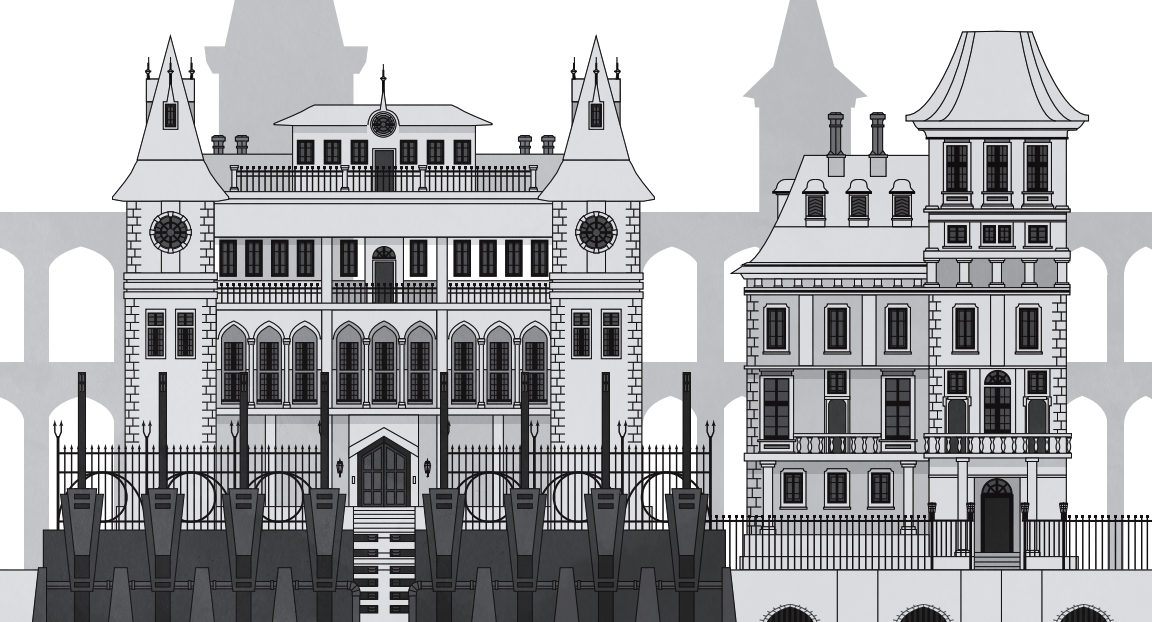
PUNKTY ORIENTACYJNE

1 PARK UNIFIKACJI. Wielki park z fontanną i karuzelą. Postawiono w nim olbrzymi monument upamiętniający imperialne zwycięstwo w Wojnie Unifikacyjnej (lub Wojnie o Niepodległość Skowlanu – zależy, kogo się pyta).

2 SREBRNY TARG. Dobrze zorganizowany bazar położony na świeżym powietrzu nad kanałem Północny Hak. Jego nazwa pochodzi od początkowego przeznaczenia, kiedy to był głównym targowiskiem handlarzy srebrem. Obecnie wystawiają się na nim sprzedawcy wszelakiego rodzaju towarów luksusowych: dostawcy iruwiańskich jedwabów i przypraw z Wysp Sztyletowych, handlarze końmi i tapicerzy karet. Można tam również nabyć rzadkie destylaty alchemiczne (w tym pewnie nielegalne esencje duchowe, na które Straż Miejska przymyka oko).

3 SANKTUARIUM. Główna katedra Kościoła Cieleśnej Ekstazy. Górzący nad okolicą gmach pełen łuków przyporowych i iglic. Jego budowę nakazał sam Imperator podczas ostatniej wizyty w mieście prawie 500 lat temu. Wierni spotykają się tu regularnie co tydzień, by oczyścić się poprzez obrzędy chrztu oraz rytualne zniszczenie niespokojnych duchów w elektroplazmie. Znajdujące się pod budynkiem katakumby są miejscem wiecznego spoczynku skremowanych prochów sławnych i majątnych mieszkańców Dorskvol.

4 MOST BOWMORE'ÓW. Ta masywna struktura zbudowana z białego kamienia i połyskujących wytworów metaloplastyki jest prawdopodobnie największym mostem w całym Imperium. Luksusowe apartamenty i sklepy ciągną się wzdłuż całej jego długości aż do Białej Korony.



SZCZEGÓŁY

SCENERIA: Elitarne patrole Błękitnych Płaszczy wyposażone w świetne pancerze i lśniące karabiny z długimi bagnetami. Bogaci mieszczenie przechadzają się w towarzystwie służby wśród wypiełgowanych ogrodów. Turkot zaprzęgniętych w konie karek oraz sporadycznie przejeżdżających alejami powozów elektroplazmowych.

ULICE: Szerokie, czyste i dobrze oświetlone. *Aleja Srebrnych Marchii, aleja Złotych Herbów, ulica Rubinowa, ulica Szafirowa.*

ZABUDOWA: Kamienne posiadłości z barierami piorunów, rezydencje, pełne przepychu domy, wytworne teatry i restauracje, luksusowe sklepy.

WAŻNE OSOBISTOŚCI

LORD STRANGFORD. Zarządza jedną z największych flot poławiaczy lewiatanów, jest miejskim radnym oraz wysoko postawionym członkiem sekretnego zakonu Kościoła Cieleśnej Ekstazy. *(skryty, wyrachowany, arogancki)*

KOMENDANT BOWMORE. Głównodowodzący Strażą Miejską Jasnomurza. Przed wiekami jego ród sfinansował budowę miejscowego mostu. Obecnie przedstawiciele rodziny zajmują wiele wpływowych stanowisk we władzach miejskich. *(dumny, pryncypialny, powiązany)*

ROLAN WOTT. Wpływowy sędzia zajmujący się sprawami dotyczącymi nieruchomości, subwencji i finansów. Słynie z ekstrawaganckich przyjęć. *(modny, elitarystyczny, sprytny)*

CECHY

Zamożność ● ● ● ●

Prawo i porządek ● ● ● ●

Przestępczość ● ● ● ●

Praktyki okultystyczne ● ● ● ●

Większość rzutów na wejście otrzymuje tutaj – **1k** z powodu częstych i czujnych patroli Płaszczy. Na potrzeby określania **PRZYPAŁU** traktuj działania wymierzone w szlachtę Jasnomurza jako przeprowadzane na „wrogim terenie”.





JEDWABNY BRZEG

Okolica poprzecinana jest dziesiątkami wąskich kanałów. Najłatwiej zatem przemieszczać się tutaj za pomocą gondoli, jak zresztą czyni większość odwiedzających tę „dzielnicę czerwonych latarni”. Burdele, gniazda rozpusty, stragany z jedzeniem i egzotyczne sklepy gnieźdzą się nad brzegami kanałów, gotowe zaspokoić potrzeby klientów bez zadawania zbędnych pytań. Jedwabny Brzeg jest miejscem otwartego dogadzania namiętnościom i skrytego podsycańca żądz, gdzie można zaznać wszelkich wyobrażalnych rozkoszy – oraz takich, które wykraczają poza granice fantazji.

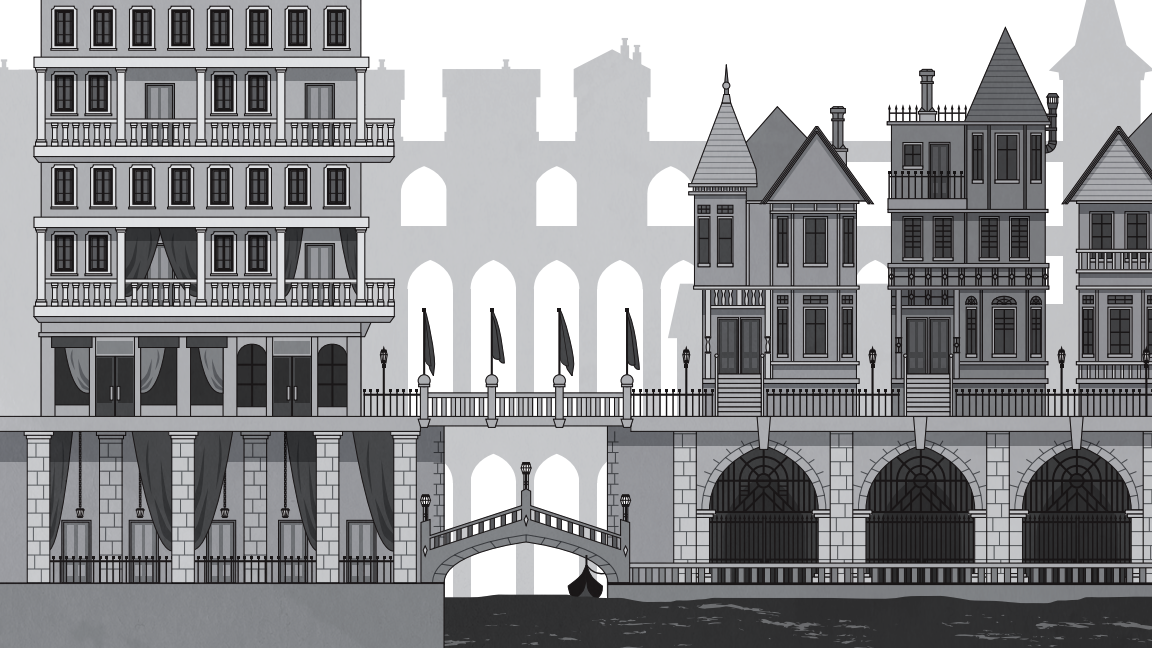
PUNKTY ORIENTACYJNE

1 CYRK PIORUNÓW. Na otwartej przestrzeni, wśród trzasku wyładowań elektrycznych dobywających się z wieży piorunów, gromadzą się tłumy żądne zobaczyć występy nieustraszonych akrobatów i cyrkowców. Ogromnym powodzeniem cieszą się wyczyny słynnych „łapaczy iskier”. Dają oni pełne efektów pirotechnicznych przedstawienie, szybując podczepieni do latawców ozdobionych kawałkami metalu, by ściągały ładunki elektryczne z bariery piorunów.

2 FIGLARNIA. Północna część dzielnicy, po której łatwiej poruszać się gondolą niż powozem. U wylotów dziesiątków kanałów wyrosły sklepy i burdele, reklamujące swoje usługi za pomocą kolorowych świateł elektrycznych i powiewających proporców.

3 MGLISTY SZCZYT. Wysoki, stromy wierzchołek pagórka, ciasno zabudowany przez domy szeregowe rozdzielone labiryntem wąskich schodów, pełniących tu rolę ulic. To ekstrawagancka społeczność artystów, wolnomyslicieli, psychodelicznych eksperymentatorów i filozofów.

4 PARK LADY ANKHAYAT. Ten ekstrawagancko zaprojektowany teren jest największą otwartą przestrzenią w mieście. W ciągu roku odbywa się tu wiele publicznych wydarzeń i uroczystości. Iruwiańska arystokratka, na której część nazwano park, utrzymuje na jego terytorium hodowlę wyśmienitych koni oraz ptaszarnię i od czasu do czasu organizuje dla arystokracji polowania z sokołami.



SZCZEGÓŁY

SCENERIA: Gondole przemykają po pajęczej sieci kanałów, przewożąc klientów pomiędzy gniazdami rozpusty. W kafejkach Mglistego Szczytu artyści i filozofowie sprzeczą się o tezy epistemologiczne przy iruwiańskiej herbacie.

ULICE: Nieliczne ulice biegną mostami przerzucenymi nad wąskimi kanałami. Kolorowe światła i wzorzyste jedwabie zwisają z dachów, reklamując różnorodne rozkosze za pomocą skomplikowanego kodu znanego wtajemniczonym. Kanały: Zielony, Pływowy, Kurantów, Okrężny, Słodyczny.

ZABUDOWA: Wysokie, wąskie domy szeregowe zbudowane z drewna i kamienia. Niskie szopy i stargany ustawione wzdłuż brzegów kanałów. Stłoczone stare, kamienne domy i przerobiona na biura zabudowa Mglistego Szczytu.

WAŻNE OSOBISTOŚCI

LEVYRA. Medium zachęcająca klientów, by przynosili uwięzione w butlach duchy, aby mogły ją opętać. Dzięki temu będą mogli zamienić z duchem kilka ostatnich słów, zanim zostanie on przez nią „uwolniony” (Levyra przekazuje duchy czekającym w pobliżu Strażnikom Duszy).

HELENA. Elegancka i tajemnicza właścicielka kasyna Srebrny Jeleń. Mawia się, że gdyby Helena urodziła się przed nastaniem ery Imperium, zostałaby królową Seweros.

PANI TESSLYN. Zarządza burdelem Czerwony Lampion, najstarszym i najbardziej szanowanym tego rodzaju przybytkiem w Dосkvol.

CECHY

Zamożność ● ● ● ●

Prawo i porządek ● ● ● ●

Przestępczość ● ● ● ●

Praktyki okultystyczne ● ● ● ●

Jeśli zdarzy ci się przedawkować słabość podczas pobytu w Jedwabnym Brzegu, zaczniesz jej bardziej pożądać. Następnym razem, gdy będziesz ją zaspokajał w tym miejscu, otrzymasz +1k do rzutu.





NOCNY TARG

Noctny Targ jest dzielnicą zdominowaną przez handel. Z powodu niewielkiej odległości od Dworca Kolejowego Gaddoc trafia tu większość towarów przeznaczonych na sprzedaż – także tych rzadkich i egzotycznych – transportowanych koleją z terytorium całego Imperium. Mieszkańcy dzielnicy tworzą nową klasę „elit” – bogatych ludzi, którzy nie mają co prawda arystokratycznego pochodzenia, lecz mimo to są właścicielami ziemskimi, cieszą się wysokim statusem społecznym i skupiają w swoich rękach władzę mimo tytułów szlacheckich. Krajobraz dzielnicy został zdominowany przez nowe budownictwo. To tutaj zaczęły powstawać pierwsze, pełne przepychu prywatne rezydencje miejskie wyposażone we wszelakie nowoczesne udogodnienia, na które mogą sobie pozwolić wyłącznie przedstawiciele elit.

PUNKTY ORIENTACYJNE

1 WOAL. Luksusowy klub towarzyski słynący z poufności oraz liberalnego podejścia do gości o tajemnym lub niezwykłym rodowodzie. Właściciel i zarazem gospodarz przybytku, Rolan Volaris, jest Tycherosjaninem, którego demoniczna krew objawia się w wyjątkowo niezwykły sposób: od pasa w dół ma on ciało węża zamiast nóg... A przynajmniej tak głosi plotka. Volaris niezwykle rzadko pojawia się publicznie.

2 DUNDRIDGE I SYNOWIE. Firma uważana przez wielu za najlepszy zakład krawiecki w Zmierzchomurzu. Od ponad 300 lat ród Dundridgeów dostarcza wymagającym mieszkańcom najlepszych ubrań i dodatków do strojów. Ceny są wyjątkowo przystępne pomimo legendarnej wręcz reputacji firmy.

3 PSIE WYŚCIGI VREENA. Najnowszą modną rozrywką wyższych sfer są wyścigi specjalnie hodowanych w tym celu psów. Oszust pochodzący z Wysp Sztyletowych, tytułujący się mianem „Mistrza Vreena”, wyłudził od łatwowiernych inwestorów niewielką fortunę na wybudowanie „najlepszego w całym Imperium toru psich wyścigów”. Udziałowcy nie zobaczyli jeszcze żadnych zysków, lecz Vreen zapewnia, że pojawią się one lada dzień.

4 CZARCI ZĄB. Przytulny lokal prowadzony przez Gospodynię Kember. Przybytek znany jest ze swojego „sekretnego” menu mikstur alchemicznych. Żądni przygód psychonauci mogą tu eksperymentować z wieloma psychodelicznymi (a nawet duchodelicznymi) substancjami w relatywnie bezpiecznych warunkach.



SZCZEGÓŁY

SCENERIA: Elektryczne światła o szalonej feerii barw reklamują stragany. Kilku akolitów pochyla głowy w cichej modlitwie przed posągami Królowej Nocy – zapomnianej bogini czczonej na terenie dzielnicy. Skryci za maskami przedstawiciele miejskiej elity znikają w piwnicach, aby oddawać się rozkoszom w prywatnych klubach.

ULICE: Wielopoziomowe drewniane platformy i promenady. Estetyczne parki skamieniałych drzew sprowadzonych z martwych ziem. Wytworzone podziemne aleje. *Ulica Pieśni, ulica Dzwonu.*

ZABUDOWA. Drewniane stragany. Podziemne sklepy i kluby. Nowo wybudowane prywatne miejsce posiadłości elit Nocnego Targu.

WAŻNE OSOBISTOŚCI

JIRA. Pochodząca z Wysp Sztyletowych handlarka wyśmienitą bronią. Niezwykle szanowana przez wielu ulicznych zbirów ze Zmierzchu. „Kosa od Jiry” jest symbolem statusu. *(odważna, twarda)*

LECLURE. Dostawczyni towarów luksusowych (mydeł, olejków, perfum, jedwabi) parająca się także przepowiadaniem przyszłości. Powiadają, że Leclure poznaje różne tajemnice dzięki zmarłemu kochankowi, który po utonięciu powrócił do niej jako duch. *(sprytna, twarda, władcza)*

MORDIS. Osobliwy kupiec, skrywający swój prawdziwy wygląd pod wieloma warstwami szat i kapturów. Jest również paserem zajmującym się upłynnianiem skradzionych artykułów tajemnych i okultystycznych. Nie zadaje przy tym żadnych pytań. *(skryty, wnikliwy, ezoteryczny)*

CECHY

Zamożność ● ● ● ●

Prawo i porządek ● ● ● ●

Przestępczość ● ● ● ●

Praktyki okultystyczne ● ● ● ●

Nocny Targ to najlepsze miejsce, aby obracać nielegalnymi lub tajemnymi towarami, lecz jego mroczne zaułki pełne są dziwnych potworności. Możesz otrzymać +1k do aktywności pozyskania aktywów w tym miejscu, lecz będzie cię to kosztowało 2 stresu.





PIERWOMURZE

To właśnie na terenie Pierwomurza, jeszcze przed kataklizmem, powstały pierwsze ważne miejskie budowle. Nadal stoi tam, częściowo zrujnowany, stary mur, na którego szczycie zbudowano pierwszą w Imperium barierę piorunów. Dzielnica obecnie mieści rządowe budynki użyteczności publicznej, takie jak sądy, urzędy licencyjne i podatkowe, banki oraz archiwa. Mieszkają tu miejscy urzędnicy i studenci Uniwersytetu Pierwomurza, a także magnaci imperialnego przemysłu, którzy lubią cieszyć oczy widokiem swoich fortun.

PUNKTY ORIENTACYJNE

1 MUR ARTYSTÓW. Tereny biegnące wzdłuż ruin starego muru upodobały sobie zgrupowania artystów. Szeregi rozkochanej w muzyce i rzeźbie bohemy zasilają adepci sztuki, objęci mecenatem przez pojedynczych patronów bądź zamożne rody. Opiekunowie oczekują, że podopieczni dojdą do mistrzostwa w swym fachu i stworzą dzieła ku pokrzepieniu serc mecenasów.

2 KREMATORIUM SZARODZWONU. Znajdują się tu dzwony dusz oraz gniazda trupich kruków. Zabezpieczone przez Strażników Dusz zwłoki poddawane są tutaj kremacji za pomocą elektroplazmy, aby zniszczyć rezydujące w nich duchy.

3 ULICA URZĘDNIKÓW. Wzdłuż głównej alei dzielnicy ciągną się okazałe budynki instytucji rządowych. Gmachy otoczone są żelaznymi płotami, tereny wokół nich ochrania imperialna kawaleria, a chodniki i ulice patrolują Błękitne Płaszcz.

4 PARK JAYANA. Park nazwano na cześć wielkiego alchemika, rozślawionego opracowaniem gleby i nasion, które dały początek drzewom rosnącym bez światła słonecznego i energii radiacyjnej. Rośliny są co prawda straszliwie toksyczne dla wszystkiego, co żywe i pod żadnym pozorem nie można ich dotykać, lecz nadal, po ponad stu latach, rosną tutaj i stanowią przepiękny widok.

5 UNIWERSYTET PIERWOMURZA. Kompleks złożony z kilkunastu budynków, przerobionych na sale wykładowe i dormitoria dla studentów tej z pozoru skromnej, lecz niezwykle prestiżowej instytucji. Należąca do uczelni ogromna Wieża Iskrowników, gdzie pobierają nauki przyszli specjaliści iskrokrośstwa, góruje nad całą dzielnicą. Podczas co bardziej intensywnych wykładów buchają z niej kłęby dymu i ognia.



SZCZEGÓŁY

SCENERIA: Urzędnicy miejscy i pracownicy rządowi biegają tam i z powrotem z torbami pełnymi urzędowych papierzysek. Bogaci bankierzy przemierzają ulice w wielkich karetach, otoczeni przez prywatnych ochroniarzy odzianych w podzwaniające zbroje. Studenci przesiadujący w narożnych kafejkach dyskutują o iruwiańskiej polityce, rodach plemiennych Wysp Sztyletowych i innych osobliwych zagadnieniach.

ULICE: Szerokie, czyste, dobrze oświetlone. *Ulica Urzędników, aleja Jayana, aleja Imperialna.*

ZABUDOWA: Okazałe kamienne budynki otoczone masywnymi kolumnami i ozdobione klasycznymi motywami rzeźbiarskimi.

WAŻNE OSOBISTOŚCI

LADY DRAKE. Sędzina, „rozsądna”, jeśli chodzi o uliczną przemoc. Oczywiście dopóki oskarżony ma dukaty. (*elastyczna, sprytna*)

LORD PENDERYN. Główny Badacz z Archiwum Szeptów. Upoważniony przez samego Imperatora do utrzymywania kolekcji starożytnych duchów uwieczonych w butlach duchowych. Wolno mu pytać je o radę, jeśli ich wiedza mogłaby wspomóc działania imperialnego rządu. Penderyn konsultuje się z duchami także bez oficjalnych rozkazów. Skutkiem tych kontaktów było powołanie przezeń do życia buntowniczego stowarzyszenia zwanego Ścieżką Szeptów. Należą do niego przedstawiciele elit i arystokracji pragnący obcować z królestwem duchów. (*nierozważny, ekscentryczny*)

CECHY

Zamożność ● ● ● ●

Prawo i porządek ● ● ● ●

Przestępczość ● ● ● ●

Praktyki okultystyczne ● ● ● ●

Tutejsze archiwa bywają szczególnie interesujące dla przestępców. Zaakceptuj Czarci Targ, aby otrzymać +1k do zbierania informacji na terenie dzielnicy za 1 PRZYPALU (Błękitni są tutaj bardzo wyczuleni na łotrów).





SZEŚĆ WIEŻ

Ta niegdyś prestiżowa dzielnica podupadła przez stulecia i obecnie jest zaledwie bladym cieniem swojej dawnej chwały. Wieże, od których wywodzi się jej nazwa, były kiedyś okazałymi rezydencjami pierwszych arystokratycznych rodów Zmierzchomurza. Wszystkie oprócz dwóch (posiadłości Bowmore'ów i Rowanów) zostały sprzedane i przekształcone w tanie mieszkania lub porzucone, gdy popadły w ruinę. Na każdym kroku Sześć Wież ziele pustką i wygląda na nawiedzone miejsce. W okolicy sporo jest starych, nieoświetlonych budynków. Szerokie, brukowane ulice pełne są dziur i wybojów, a na zarośniętych posesjach płoną ogniska rozpalane przez dzikich lokatorów.

PUNKTY ORIENTACYJNE

1 POSIADŁOŚĆ ROWANÓW. Jedną z ostatnich spośród sześciu oryginalnych wież. Antyczna konstrukcja przypominająca starożytny zamek z ilustracji w książkach historycznych. Wrażenie to potęguje obecność fosy, zwodzonego mostu i okien pełniących funkcję otworów strzelniczych. Potężny ród Rowanów rządzi swoimi włościąmi wprost z forticy, rzadko kiedy opuszczając jej grube, kamienne mury.

2 PARK MGLISTEGO BRZEGU. Z tego mrocznego, zarośniętego miejsca rozciąga się widok na wschodnie rozwidlenie rzeki Dosc i leżące na jej drugim brzegu martwe ziemie. Według podań ludowych młodzi kochankowie, którym nie jest dane być razem, popełniają w tym parku samobójstwa. Niezależnie od tego, czy jest w tych opowieściach choćby ziarno prawdy, park z pewnością jest nawiedzony.

3 POSIADŁOŚĆ SCURLOCKÓW. Ten szlachecki ród przybył do Zmierzchomurza przed setkami lat. Swego czasu był liczącą się siłą polityczną w mieście, zanim na całą rodzinę spadła jakaś klątwa lub inne nieszczęście. Jediną pozostałością wspaniałej fortuny jest dzisiaj wałająca się posiadłość, opleciona pnączami winorośli. Ponoć Lord Scurlock przeprowadził się do lepszej siedziby, a ruinę zamieszkuje jego młody siostrzeniec lub kuzyn.

4 OBJĘCIA PŁACZĄCEJ PANI. Ogromny budynek, niegdyś siedziba opery, jest obecnie jadalnią i noclegownią dla nędzarzy prowadzoną przez organizację charytatywną Płaczącą Pani. Mieszkańcy uznają to miejsce za nieformalną granicę między dzielnicą Sześciu Wież i Pierwomurzem.



SZCZEGÓŁY

SCENERIA: Zimny wiatr przegania śmieci po opustoszałych ulicach, oświetlonych przez kilka wciąż działających latarni i ogniska dzikich lokatorów. Drzwi i okiennice opuszczonych budynków zawodzą, skrzypią i uderzają o mury niczym chór potępionych dusz. Mieszkańcy zmierzają gdzieś szybkim krokiem ze spuszczoneymi głowami, zaciskając palce na przyciśniętych do piersi amuletach odpędzających duchy.

ULICE: Szerokie, brukowane aleje, popękane i zniszczone, zaniedbane i zarośnięte, tonące w mroku z braku oświetlenia. *Aleja Rodu Comberów, aleja Rodu Bowmoreów, aleja Rodu Rowanów, aleja Rodu Coleburnów.*

ZABUDOWA: Imponujące majątki ziemskie obrócone w ruinę. Wielkie posiadłości podzielone na tanie, ciasne mieszkania.

WAŻNE OSOBISTOŚCI

MATKA NARYA. Prowadzi przytułek Objęcia Płaczącej Pani. *(dobra, cierpliwa)*

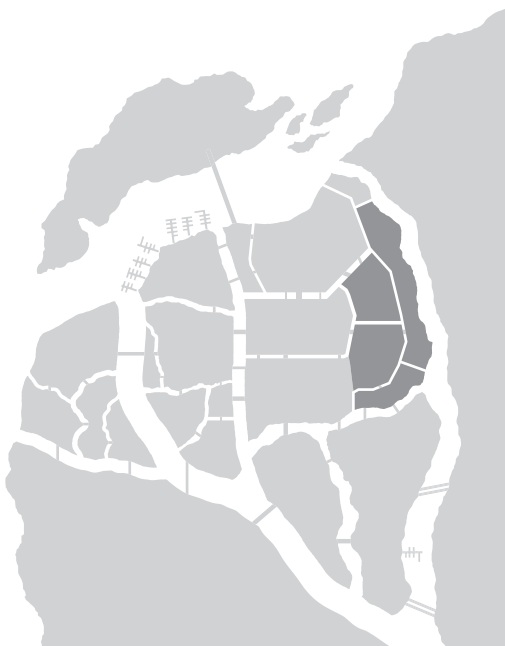
SZEFOWA KUCHNI ROSELLE. Jedna z najlepszych kucharek w mieście, od lat zarządzająca legendarną restauracją Złota Śliwka. Wizyta w tym przybytku warta jest zapuszczenia się w nawiedzone ulice Sześciu Wież. *(pomysłowa, wnikliwa, przyjacielska)*

KRZEMIEN. Handlarz duszami, który za siedzibę obrał przeznaczoną do rozbiórki rezydencję. *(dziwny, wyrachowany, podejrziwy)*

CECHY

Zamożność	● ● ● ●
Prawo i porządek	● ● ● ●
Przestępczość	● ● ● ●
Praktyki okultystyczne	● ● ● ●

Obecność wielu pustych budynków i opuszczonych posiadłości sprawia, że dzielnica jest doskonałym miejscem na łotrowskie kryjówki.





WĘGLOWA GRAŃ

Dzielnice zamieszkuje większość miejskich mechaników i robotników przemysłowych. Znajduje się tu również gros fabryk Zmierzchomurza. Pracujące zakłady wyrzucają z siebie gęste chmury czarnego dymu, snopy iskier i stosy rozżarzonych węgla. Jest tu tłoczno i głośno, w powietrzu unosi się sadza. Zbiegające się na Dworcu Gaddoc stare, nadziemne linie kolejowe, którymi kiedyś szły transporty węgla, teraz służą do przewozu ciężkiego sprzętu i surowców. Wiele z wiekowych torów i wagonów zostało przejętych przez dzikich lokatorów, którzy urządzili w nich prowizoryczne domy.

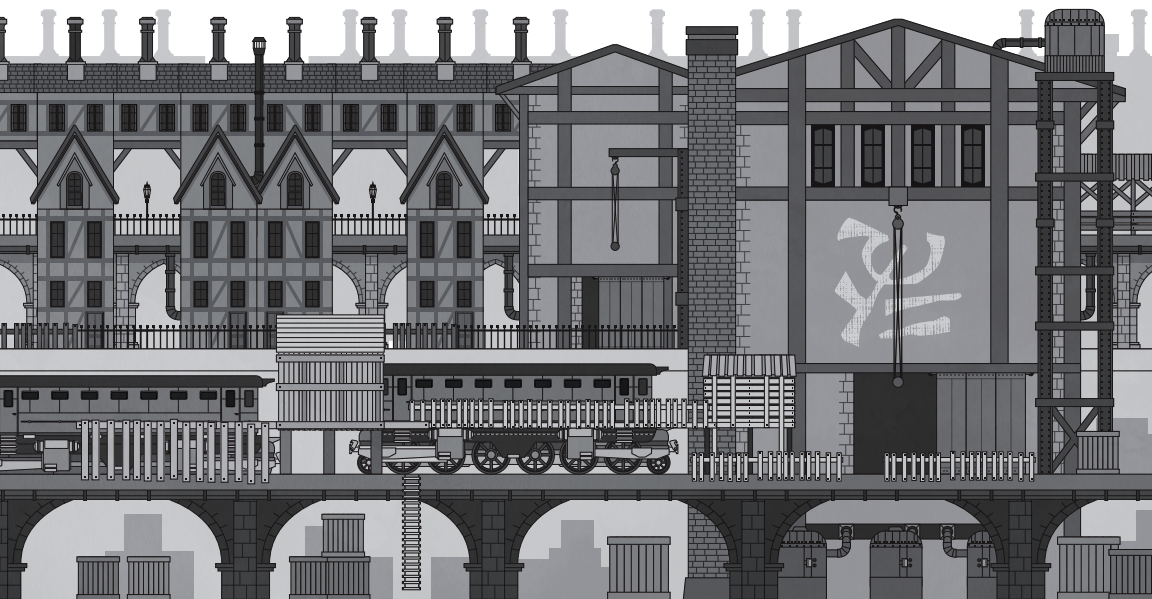
PUNKTY ORIENTACYJNE

1 KOPALNIA WĘGLOWA GRAŃ. Położone w delcie rzeki miejsce pierwszej stałej osady górniczej. Kopalnia została wybudowana przez starożytne królestwo Skow, które nazwało ją Daskovol – w dosłownym tłumaczeniu „Węgiel należący do Skow”. Ponad tysiąc lat później w kopalni nadal wydobywa się węgiel, choć imperialne zapotrzebowanie na ten surowiec wyraźnie zmalało wraz z coraz powszechniejszym wykorzystaniem energii elektroplazmowej.

2 STARA STACJA. Ta przemysłowa stacja kolejowa była centralnym punktem miejskiego handlu do czasu wybudowania Dworca Gaddoc. Obecnie Stara Stacja obsługuje dziennie zaledwie kilka ciężkich składów towarowych. Wiele porzuconych starych wagonów rdzewieje na bocznicach.

3 HUTY ŻELAZA. Olbrzymie skupisko ogromnych warsztatów przemysłowych. Okrutni brygadziści dzień i noc wyciskają siódme poty z niewolników kontraktowych, aby zaspokoić ogromne zapotrzebowania na budowę i naprawę statków poławiaczy lewiantów oraz na wyroby trafiające do miast całego Imperium.

4 CEGLIKO. Najbardziej zatłoczony obszar mieszkalny Zmierzchomurza. Ceglisko jest ciasną i bezładną mieszaniną wielopiętrowych, ceglanych szeregówek, budowanych bez ładu i składu jedna na drugiej. Pochodzi stąd wielu najtwardszych łotrów, którzy wśród mrocznych labiryntów ulic Cegliska przeszli prawdziwą szkołę przetrwania i bandyterki.



SZCZEGÓŁY

SCENERIA: Pokryci sadzą, zmęczeni robotnicy powoli wracają z fabryk do domów, odchrząkując czarną płwocinę. Wagony przemysłowe rozładowywane za pomocą żurawia. Chuligani szwendają się po ulicach. Nadzorca fabryki batoży robotnika za jakieś przewinienie. Dzicy lokatorzy pichcą obiad w palenisku porzuconej lokomotywy.

ULICE: Wielopoziomowe, zawalone skrzynkami i górami śmieci. *Aleja Rodu Dunvilów, aleja Węglowa, ulica Budowlańców, ulica Hutnicza.*

ZABUDOWA: Wysokie i wąskie ceglane domy szeregowe z kopącymi kominami, zakłady metalurgiczne i magazyny, porzucone wagony kolejowe przerobione na pomieszczenia mieszkalne.

WAŻNE OSOBISTOŚCI

NADZORCA SLANE. Owiany złą sławą brygadzysta, znany z przesadnych i okrutnych kar. Na jego życie przeprowadzono wiele nieudanych zamachów. Niektórzy sądzą, że Slane jest czartem. *(zimny, okrutny, sadystyczny)*

BELLE BROGAN. Skowlańska robotnica fabryczna zyskująca popularność jako organizatorka związków zawodowych. To tylko kwestia czasu, gdy nadzorca fabryki będzie chciał przykładowie ją ukarać. *(urocza, pewna siebie, odważna)*

HOPPER. Ćpun, Szeptuch i lokalny dziwak, przesiadający na dachach dzielnicy. Twierdzi, że widzi „astralne tory kolejowe” ciągnące się aż po horyzont. *(dziwak, wizjoner)*

CECHY

Zamożność ● ● ● ●

Prawo i porządek ● ● ● ●

Przestępczość ● ● ● ●

Praktyki okultystyczne ● ● ● ●

Nie ma tu idealnych godzin dla skoków, ponieważ fabryki Węglowej Grani pracują przez całą dobę. Brygadziści chętnie jednak przyjmą kilka dukatów, aby „zrobić sobie przerwę” lub spojrzeć w inną stronę.





WRONIA STOPA

Wszystkie drogi prowadzą do Wroniej Stopy. Nic zatem dziwnego, że dzielnica łączy w sobie wiele cech sąsiadujących z nią części miasta: zakazane używki Jedwabnego Brzegu, pracę i handel Doków, ubóstwo Charłakowej Jamy oraz klasycystyczną architekturę Pierwomurza. Mozaikę Wroniej Stopy jednocześnie utrzymuje w całości i rozrywa na kawałki mnogość konkurujących ze sobą ulicznych gangów i oddziałów Błękitnych Płaszcz. Wszyscy bowiem roszczą sobie prawo do każdej alejki i każdego rogu ulicy, tocząc niekończącą się wojnę o teren.

PUNKTY ORIENTACYJNE

1 WRONIE GNIAZDO. Starożytna wieża wybudowana przed kataklizmem. Służyła już jako sanktuarium rytualne, laboratorium astronomiczne oraz posterunek Błękitnych Płaszcz. Obecnie pełni funkcję kwatery głównej Wron – najważniejszego gangu na dzielnicy.

2 WĘŻOWISKO. Setki lat temu jeden z ogromnych okrętów poławiaczy lewianów częściowo zatonął w rzece. Od tego czasu wokół wraku zgromadziła się flotyła drobnych stateczków. Pospinane jeden z drugim, z czasem utworzyły pływające osiedle. Uliczne gangi Wroniej Stopy uznają Wężowisko za teren neutralny, gdzie przemoc jest surowo zakazana.

3 SIEROCINIEC STRATHMILLÓW. Zagubione dzieci i niechciane sieroty Wroniej Stopy wcześniej czy później prze-

winą się przez mury tej instytucji. Niektóre z nich znajdą tu opiekę i wyuczą się jakiegoś fachu, przydatnego w dokach lub warsztatach Węglowej Grani. Inne – oczywiście w zamian za drobne datki na rzecz sierocińca – zostaną po cichu wyszkolone na czujki i kurierów na potrzeby miejscowych gangów.

4 AKADEMIA MIECZA CZERWONYCH SZARF. Ogromna posiadłość przerbiona na szkołę szermierczą iruwiańskiego stylu spadającej gwiazdy. Czerwone Szarfy, iruwiański gang kontrolujący kilka luksusowych melin narkotykowych, używają akademii w charakterze kwatery głównej oraz przykrywkę dla nielegalnych interesów.



SZCZEGÓŁY

SCENERIA: Dokerzy w drodze do pracy lub wracający ze zmiany do domu. Prostitutek stoją na rogach ulic, nagabując klientów. Patrol Błękitnych Płaszczy wymusza łapówkę na sklepikarzu. Konkurencyjne gangi wygrażają sobie nawzajem z dachów kamienic. Piękna karetka wiezie bogacza poszukującego nielegalnych towarów.

ULICE: Wielopoziomowe, zatłoczone, zamglone i mroczne. *Aleja Popielna, ulica Żarowa, ulica Żytnia, ulica Świec, alejka Hullivera.*

ZABUDOWA: Noclegownie, karczmy, stare posiadłości podzielone na mieszkania, zwykłe kamienne domy. Kuźnie, gospody, burdele i rzeźnie.

WAŻNE OSOBISTOŚCI

SIERŻANT LOCHLAN. Wyższa rangą przywódczyni patrolu Błękitnych Płaszczy, podlegająca bezpośrednio kapitanowi Dunvilowi. Lochlan jest elastyczna i rozsądna, bierze łapówki i haracze, kiedy tylko może. Prawo stosuje zaś tylko wtedy, kiedy musi. *(sprytna, twarda, władcza)*

LEWIT, JOL, MYRA, REYF. Posterunkowi Błękitnych Płaszczy parający się wymuszeniami.

MARDIN GULL. Właścicielka zarządzająca gospodą Dziurawe Wiadereczko. Mardin była kiedyś przywódczynią Wron (przed Rorikiem i Lyssą), teraz zaś cieszy się urokami emerytury. *(urocza, doświadczona, szanowana)*

CECHY

Zamożność ● ● ● ●

Prawo i porządek ● ● ● ●

Przestępczość ● ● ● ●

Praktyki okultystyczne ● ● ● ●

Z powodu popełnianych przez lata morderstw Wronia Stopa stała się najbardziej nawiedzoną dzielnicą miasta. Rozgniewane duchy spragnione są krwi. Możesz zaakceptować Czarci Targ, aby otrzymać +1k dla akcji związanych z przemocą, lecz wówczas zaatakują także jakiś duch.



ZASŁYSZANE NA MIEŚCIE

– Ponoć Lyssa zrobiła to własnymi rękami. Oko w oko, na zimno, jak to ona.

– Jeśli zadągała własnego szefa, to jest parszywą szumowiną (splunięcie)... ale na pewno nie wejdę jej zbyt szybko w drogę.

– Słyszałem, że nowy aspirant był wcześniej kapitanem Kawalerii Imperialnej...

– Najwyraźniej tropienie oszustów po Zmierzchu jest lepsze od ścigania czartów na martwych ziemiach, co nie?

– Czerwone mleko, tak to nazywam. Weźmiesz jad szkarłatnej ropuchy, przedestylujesz na czystociuchę – ten przepis wyszeptał mi do uszka pewien demon, ha, ha, ha! Rozciąńcz odrobiną odstanęj esencji duchowej, najlepszymi wspomnieniami poprzedniego życia. Cholernie ciężko taką dostać, ale jeśli ci się uda zdobyć nawet troszku, szczyptuchę...

– Tak, tak... Jak już mówiłem, Lord Scurlock ma...

– Za dukata albo dwa złapiesz odlot, tralala!

– Bo widzisz, na tym świecie są dwa rodzaje ludzi: ja i skończeni debile.

– Tak mu dawałeś, że zgubił gacie!

– Tak se myślę, że były nieco za luźne. Buciorry też mu spadły. A wtedy wypadła na mnie jego ciężarna żonka. No i co z tym zrobisz, jak nic nie zrobisz?

– Leci kolejna wrona. To mi się nie podoba, jak moja żona!

– Że co? Siedem we pół godziny? Nie no, stary, to Wronia Stopa. No, tam się grzędzą, łapiesz? Nocucha dopiero się zaczyna.

– ... no i zobaczył ją w lustrze.

– Znaczy, stała za nim?

– Nie, samo odbicie w lustrze.

– Na atramentową głębię!

– Tally zniknął z bidula. Spytałem dyrektorkę, czy już go zabrali, ale mnie pogoniła. Jestem zrozpaczony. Nie mogę porzucić mojego brata w potrzebie!

– Wygląda na zwyczajny tatuaż.

– Nieee, widzisz, jak wiją się te krabie szczypcy? To atrament zmieszany z krwią demona.

– Jasne, a ja jestem Płaczącą Panią.

– Jeszcze zobaczysz. Jak tylko się zagoi...

– Groził pani? Czym, ostrzem?

– Och nie, panie Strażniku. Nic tak ordynarnego, bo wtedy bym z wami przeca nie gadała. On, no cóż... To było obrzydliwie dziwaczne. Zagaił do mnie głosem mojego Rickarda...

– Groził pani za pomocą kuglarskiej sztuczki?

– Żadnej sztuczki, panie Strażniku! Głosem mojego Rickardusia! I takie okropne rzeczy wygadywał.

– (westchnięcie) Trudno to nazwać zbrodnią proszę pani.

– Ale Rickarduś był zszedł przed siedmiu laty, panie Strażniku kochany! Nigdy nie dotarł tu ze Skowlanu. Skąd jakiś parszywiec z Zaciemniaczy miałby jego głos?

– Ten nędznik, Rowley. Ta... sprawa jest nieźle popieprzona. Wracalem raz wieczorową porą i – przysięgam – widziałem go otoczonego przez obsraną bandę mętów, takich samych jak on. Czynili mu respekty, jakby był jakimś przeklętym królem alejek. To był jakiś kpiarski dwór, z tronem i w ogóle. On... on zbiera armię. Mówię ci.

– Czy wiesz, dlaczego wrzucają ciała do kanałów dopiero po północy? Żyją tam duchy topielców. „Żyją”, łapiesz? Gdy zegar wybije dwunastą, potopieńcy łapią wszystko, co tylko dotknie powierzchni wody. Wszystko poza Gondolierami.

– Aha, i pewnie pełnym przypadkiem możesz mi opchnąć jakiś ochronny amulet...

– Ty, patrz, co za fart! Tak się składa, że akurat mam tutaj taki jeden...

(ktoś śpiewa szantę, fałszując)

... Porzuciłem gospodarstwo,

żeby łowić lewiatany.

Zastawiłem własną duszę,

(głośniejsze, jakby inni mieli dołączyć)

bo byłem pijany!

ULICZNE PLOTKI

Co tydzień lub gdy jakiegś potrzebujesz

1	Ktoś próbuje zorganizować związek zawodowy dokerów kanałowych.	LUB	Ministerstwo Ochrony przejmuje kontrolę nad Gondolierami.
2	Ścieżka Szeptów zakupi butle duchowe wraz z zawartością, bez zbędnych pytań.	LUB	Lewiatanowiec powrócił do portu bez załogi, za to z demonem na pokładzie.
3	Pewien posterunkowy bierze w łapę za wrabianie ludzi.	LUB	Skorumpowany sędzia chce uciec z miasta, zanim zostaną mu postawione zarzuty.
4	Duchy przenikają do środowiska ulicznych prostytutek oraz burdeli.	LUB	Kościół Cieleśnej Ekstazy poszukuje nowego oświecenia.
5	„Zanęta” to nowy narkotyk z krwi lewiatana, który zmienia ludzi w demony.	LUB	Strażnicy Dusz gromadzą duże zapasy elektropłazmy, spodziewając się niedoborów.
6	Bogacze kupują nowe zamki od Turnera, podobno są nie do obejścia.	LUB	Ktoś obrobił skarbiec Banku Pierwomurza, lecz sprawa jest zamiatana pod dywan.

MIĘSKIE WYDARZENIA W PRASIE

Co tydzień lub gdy jakiegś potrzebujesz

	1	2	3	4	5	6
1	Zaraza	Festiwal	Nalot	Rewolucja	Wypadek	Katastrofa
2	Uchodźcy	Strajk	Prohibicja	Budowa	Oblężenie	Dobroczynność
3	Wyburzenie	Wybory	Skandal	Stan wojenny	Pobór	Masowa migracja
4	Deficyt	Nadmiar	Odkrycie	Paranoja	Zabójstwo	Prześladowania
5	Parada	Osobistość	Święto	Zamieszki	Wojna gangów	Histeria
6	Seria przestępstw	Przewrót	Uciezka z więzienia	Dyplomacja	Nadnaturalna pogoda	Rytuały wyznawców

NIEZWYKŁE ZDARZENIA

Co tydzień lub gdy jakiegś potrzebujesz

1	Dziwna plazmowa mgła wypełnia ulice, a trupie kruki omijają dzielnicę z daleka.	LUB	Strażnicy Dusz utworzyli posterunek, a trupie kruki zbierają się w ruinach starej świątyni.
2	Błękitni odwołują patrole z powodu cięć budżetowych. Dobry czas dla łotrów!	LUB	Błękitni rozstawili posterunki, aby konfiskować kontrabandę lub inne dobra.
3	Mieszkańcy mówią <i>nie</i> wymuszeniom, zatrudniając oprychów z innych dzielnic.	LUB	Miejskowy talent (muzyk, szef kuchni, kuglarz) staje się popularny i przyciąga tłumy.
4	Zapchane śmieciami kanały wypełniają się ohydnyymi wyzwiewami.	LUB	Kanały na terenie całej dzielnicy są osuszane na potrzeby prac konserwacyjnych.
5	Rozpadające się rudery Zapadni, osiedla we Wroniej Stopie, zostaną wyburzone.	LUB	Ogromny pożar szaleje we Wroniej Stopie, zagrażając całej dzielnicy.
6	Niedługo po ucieczce z więzienia grupa łotrów znajduje w okolicy kryjówkę, przyciągając uwagę łowców nagród.	LUB	Odkryta w podziemiach dzielnicy starożytna krypta, o ścianach pokrytych dziwnymi znakami, zaczyna przyciągać opustoszałych.

FRAKCJE DOSKVOŁ

PÓŁŚWIATEK

KRĄG KONT.

Niewidoczni	IV	M
Rój	IV	M
Krąg Ognia	III	M
Lord Scurlock	III	M
Srebrne Ćwieki	III	M
Czerwone Szarfy	II	S
Siekacze	II	S
Siostry Ściemne	II	M
Szare Płaszcz	II	M
Szlifyerze	II	S
Upiory	II	S
Wrony	II	S
Zaciemniacze	II	S
Ogary Mgieł	I	S
Pancerny Ulf	I	M
Zagubieni	I	S

ODSZCZEPIENICY

KRĄG KONT.

Kościół Cieleśnej Ekstazy	IV	M
Horda	III	M
Pojednani	III	M
Skowlańscy Uchodźcy	III	S
Ścieżka Szeptów	III	M
Zapomniane Bóstwa	III	S
Łupieżcy Martwych Ziem	II	S
Płacząca Pani	II	S

INSTYTUCJE

KRĄG KONT.

Imperialne Siły Zbrojne	VI	M
Ministerstwo Ochrony	V	M
Poławiacze Lewiatanów	V	M
Rada Miejska	V	M
Iskrownicy	IV	M
Strażnicy Dusz	IV	M
Więzenie Żelazny Hak	IV	M
Aspiranci	III	M
Błękitne Płaszcz	III	M
Konsulat Iruwii	III	M
Konsulat Skowlanu	III	S
Brygada	II	M
Konsulat Seweros	I	M
Konsulat Wysp Sztyletowych	I	M

PRACOWNICY

KRĄG KONT.

Fundamentalisci	IV	M
Dokerzy	III	M
Gondolierzy	III	M
Robotnicy	III	S
Marynarze	III	S
Dorożkarze	II	S
Kałamarzyści	II	S
Majchry Kolejowe	II	S
Służący	II	S
Szyfranci	II	M

FRAKCJE

Każda z frakcji Zmierchomurza została krótko scharakteryzowana poniżej. Nieco dalej znajdziecie także bardziej szczegółowy opis frakcji półświatka oraz kilku innych istotnych organizacji.

ASPIRANCI (III): Detektywi Straży Miejskiej. Cieszą się reputacją etycznych i uczciwych (nikt za nimi nie przepada). Przedstawiają sędziom dowody niezbędne, aby kogoś oskarżyć.

BŁĘKITNE PŁASZCZE (III): Straż Miejska. Ma za zadanie pilnować przestrzegania prawa. Powszechnie uznawana za najwredniejszy z miejskich gangów. Skorpumpowana, brutalna i okrutna.

BRYGADA (II): Miejska straż pożarna. Ubóstwiana za bohaterские ratowanie ludzkiego życia i jednocześnie piętnowana za szaber i wymuszenia. Nazywani są również „Salamkami” (jako że niegdyś byli znani jako „salamandry”).

CZERWONE SZARFY (II): Kiedyś iruwiańska szkoła szermierki, obecnie przykrywa dla działalności przestępczej.

DOKERZY (III): Twardzi portowcy.

DOROŻKARZE (II): Miejscy przewoźnicy publiczni. Hodują również wielkie akorosjańskie kozły pociągowe i tworzą imponującą sieć plotkarzy.

FUNDAMENTALIŚCI (IV): Potężny, starożytny zakon architektów i budowniczych. Wielu z ich wrogów zniknęło w ścianach i fundamentach miejskich budynków.

GONDOLIERZY (III): Gildia przewoźników pływających po miejskich kanałach. Otaczani czią zgodnie ze starożytną tradycją. Ponoć znają wiele okultystycznych sekretów (wody płynące przez Zmierch skrywają sporo tajemnic).

HORDA (III): Zjednoczona w jakimś złowieszczym celu duża banda opustoszałych, kontrolowana przez nieznaną moc.

ISKROWNICY (IV): Inżynierowie dogłdający funkcjonowania barier piorunów. Pionierzy nowych technologii, często zajmujący się niebezpiecznymi badaniami.

IMPERIALNE SIŁY ZBROJNE (VI): Armia stacjonująca w Doskvol. Garnizony

skoszarowano na Dworcu Gaddoc, na pokładzie imperialnego niszczyciela Najdoskonalszy oraz w twierdzy Gubernatora (łącznie około 250 żołnierzy).

KALAMARZYŚCI (II): Miejscy dziennikarze, łowcy skandali i wydawcy gazet.

KOŚCIÓŁ CIELESNEJ EKSTAZY (IV): „Oficjalna religia państwowa”, o ile można mówić o czymś takim w przypadku Imperium. Oddają cześć żywotowi cielesnemu i brzydzą się zepsutym światem duchów. W zasadzie jest to tajne stowarzyszenie.

KRĄG OGNIĄ (III): Tajne stowarzyszenie antykwariuszy i uczonych. Przykrywa dla wymuszeń, występów i morderstw.

LORD SCURLOCK (III): Starożytny arystokrata, który ponoć – podobnie jak Imperator – jest nieśmiertelny. Prawdopodobnie jest wampirem. Ma obsesję na punkcie sekretów sztuk tajemnych.

ŁUPIEŻCY MARTWYCH ZIEM (II): Skazańcy oraz zdesperowani samotnicy, wędrujący po pustkowiach rozciągających się za barierami piorunów.

MAJCHRY KOLEJOWE (II): Eksperci chroniący imperialne pociągi elektryczne przed zagrożeniami płynącymi ze strony zdziczałych duchów martwych ziem. Ostatnimi czasy głośno mówią o potrzebie założenia związku zawodowego.

MARYNARZE (III): Kapitanowie i załogi Imperialnej Marynarki Wojennej oraz statków kupieckich.

MINISTERSTWO OCHRONY (V): Imperialny organ rządowy nadzorujący transport zaopatrzenia pomiędzy miastami i rozdzielanie przydziałów żywnościowych oraz innych istotnych zasobów.

NIEWIDOCZNI (IV): Podstępna organizacja przestępcza, do której przynależność utrzymywana jest w tajemnicy. Przypuszcza się, że to oni pociągają za wszystkie sznurki w całym półświatku.

OBYWATELE: Zwykłych mieszkańców dzielnicy można przedstawić jako frakcję, jeśli podczas gry chcesz śledzić status nawiązanych z nimi relacji. MG określa ich Krąg na podstawie poziomu zamożności i wpływów mieszkańców danej dzielnicy (Biała Korona to pewnie V Krąg, Doki II Krąg, Charłakowa Jama zaś zerowy Krąg).

OGARY MGIEL (I): Szajka szorstkich przemytników szukających sponsora.

PANCERNY ULF (I): Brutalny Skowłanin, który niedawno przybył do Doskvol i walczy ze wszystkimi o teren.

PLACZĄCA PANI (II): Organizacja charytatywna i pseudoreligijna. Czcą pierwszą Gubernator Doskvol, Lady Deverę, która była ponoć orędowniczką ubogich.

POJEDNANI (III): Stowarzyszenie duchów, które nie zdziczyły z czasem.

POŁAWIACZE LEWIATANÓW (V): Dzielni kapitanowie oraz załogi okrętów. Zmagają się z tytanicznymi rozmiarów demonami Oceanu Pustki, aby utoczyć ich krwi w celu przerobienia jej na elektropłazmę.

RADA MIEJSKA (V): Arystokratyczna elita rządząca miastem.

RÓJ (IV): Gildia kupiecka w tajemnicy obracająca kontrabandą. Nazwa wywodzi się od jej symbolu: złotej pszczoły.

SIEKACZE (II): Gang twardych zbirów uzbrojony w tasaki i rzeźnicze haki.

SIOSTRY ŚCIEMNE (II): Nieopuszczające posiadłości samotniczki i okultystki.

SKOWLAŃSCY UCHODŹCY (III): Ocalali z Wojny Unifikacyjnej, zdesperowani i zmuszeni do parania się występkiem, gdy odmówiono im innych sposobów na życie.

SRERBNE ĆWIEKI (III): Kompania sewerosjańskich najemników, którzy po wojnie o Unifikację Skowłanu przerzucili się na działalność przestępczą. Sławni zabójcy duchów.

STRAŻNICY DUSZ (IV): Łowcy i zabójcy niespokojnych duchów skrywający swoją tożsamość pod maskami wykonanymi z brązu. Zarządzają Krematorium

Szarodzwonu i prowadzą badania nad artefaktami odnalezionymi na terenie martwych ziem. Przynależność do Strażników jest utrzymywana w tajemnicy.

SZARE PŁASZCZE (II): Byli funkcjonariusze Błękitnych Płaszcz, którzy zeszli na przestępczą ścieżkę.

SZLIFIERZE (II): Brutalny skowlański gang byłych dokerów i pracowników rafinerii krwi lewiatanów.

SZYFRANCI (II): Gildia kurierska. Szyfranci składają uroczyste śluby dyskrecji, przysięgając nigdy nie ujawnić treści wiadomości lub tożsamości klientów. Przy najmniej tak twierdzą.

ŚCIEŻKA SZEPTÓW (III): Tajemniczy kult balansujący na granicy otwartej rebelii wymierzonej przeciwko prawom duchowym. Jego członkowie obdarzają czią starożytnych i starają się odzyskać wiedzę sprzed wieków, również poprzez bratanie się z duchami.

UPIORY (II): Tajemnicza szajka zamaskowanych szpiegów i złodziei.

WIĘZIENIE ŻELAZNY HAK (IV): Większość łotrów spędza w nim sporą część swojego życia. W więzieniu działa kilka szajek zarządzanych przez przebywających za kratami skazańców.

WRONY (II): Stary gang z nowym przywództwem. Znany z organizowania nielegalnego hazardu i wymuszeń.

ZACIEMNIACZE (II): Dawna gildia zapalczy lamp ulicznych, którzy zeszli na przestępczą ścieżkę, gdy ich usługi stały się zbędne po wprowadzeniu elektrycznego oświetlenia.

ZAGUBIENI (I): Grupa twardzieli i byłych żołnierzy, którzy poświęcili się ochronie zdesperowanych i uciemiężonych.

ZAPOMNIANE BÓSTWA (III): Kultury próbujące podążać „starymi ścieżkami” z czasów sprzed kataklizmu. Służą demonom i o wiele mroczniejszym bytom. Istnieje wiele kultów, które rzadko kiedy współpracują ze sobą. Pojedynczy kult mu zazwyczaj I lub II Krąg.

BŁĘKITNE PŁASZCZE**III KRĄG****ZEGAR FRAKCJI**

Straż Miejska Doskvol. Powszechnie uznawana za najwredniejszy z miejskich gangów. Skorumpowana, brutalna i okrutna.

Zdobyć większy budżet oraz wojskową broń i ekwipunek

8

TEREN: Błękitne Płaszcze uznają całe miasto za swoje terytorium. Ich wpływy są jednak poważnie ograniczone na terenie Białej Korony, gdzie władzę dźierży garnizon Imperialnych Sił Zbrojnych podlegający bezpośrednio Gubernatorowi.

BN: **Komendant Clelland** (główny komisarz Straży Miejskiej, *skorumpowany, okrutny, arogancki*). **Kapitan Michter** (główny instruktor, *ambitny, zaciekły, pewny siebie*). **Kapitan Vale** (kwatremistrz, *lojalny, wnikliwy, cichy*).

ISTOTNE AKTYWA: Wiele dużych gangów złożonych z bezwzględnych zbirów w mundurach. Opancerzone powozy i łodzie patrolujące kanały. Miejsca publicznego wywierzenia kar (pręgierze, dyby, wiszące klatki).

OSOBLIWOŚCI: Błękitne Płaszcze podzielone są na kompanie przypisane do poszczególnych dzielnic. Pomiędzy oddziałami panuje ostra rywalizacja, podsycana przez przełożonych – zazwyczaj dobrotliwych, lecz czasami także brutalnych.

SOJUSZNICY: Rada Miejska, Siekacze, Wrony, Więzienie Żelazny Hak, Lord Scurlock, Niewidoczni.

WROGOWIE: Imperialne Siły Zbrojne, wiele organizacji przestępczych.

SYTUACJA: Płaszcze zazdroszczą Imperialnym Siłom Zbrojnym elitarnego wyposażenia i pojazdów. Chcą wyekwipować swoich strażników w ciężkie pancerze i lepsze uzbrojenie, aby wzbudzać jeszcze większy strach wśród tych, na których żerują.

CZERWONE SZARFY**II KRĄG****ZEGARY FRAKCJI**

Kiedys iruwiańska szkoła szermierki, obecnie przykrywka dla działalności przestępczej.

Zniszczyć Zaciemniaczy

8

Rządzić Wronią Stopą

8

TEREN: Kwatera główna w szkole szermierki/świątyni. Kilka wysokiej klasy melin narkotykowych na terenie Wroniej Stopy i Doków.

BN: **Mylera Klev** (przywódczyni, *sprytna, bezwzględna, wykształcona, kolekcjonerka sztuki*).

ISTOTNE AKTYWA: Mały oddział mistrzów miecza. Główny alchemik oraz zapas potężnych preparatów i esencji.

OSOBLIWOŚCI: Kilku członków Czerwonych Szarf to dzieci iruwiańskiej arystokracji i dyplomatów pełniących służbę w Doskvol. Prowadzą zajęcia szermiercze i od czasu do czasu angażują się w działalność gangu. Ich rodziny są potężne i gotowe przeznaczyć ogromne środki, aby ukarać każdego, kto skrzywdzi ich dzieci.

SOJUSZNICY: Konsulat Iruwii, Ścieżka Szeptów, Dokerzy, Dorożkarze, Aspiranci.

WROGOWIE: Zaciemniacze, Błękitne Płaszcze, Gondolierzy.

SYTUACJA: Czerwone Szarfy i Zaciemniacze toczą ze sobą wojnę o teren i pomśczenie morderstw dokonanych przez obie strony konfliktu. Mylera rekrutuje każde dostępne ostrze w dzielnicy i nie przyjmuje odmowy. Albo jesteś z nią, albo przeciwko niej. Czerwone Szarfy mają niezłe powiązania polityczne, a wielu z uczniów szermierki znajduje zatrudnienie w Konsulacie Iruwii, dołącza do Ścieżki Szeptów lub Aspirantów.

GONDOLIERZY

III KRĄG

ZEGARY FRAKCJI

*Przewoźnicy po miejskich kanałach. Ota-
czani czią zgodnie ze starą tradycją. Po-
noć znają wiele okultystycznych sekretów.*

Śledztwo dot. profanowanych ciał 8

Zniszczyć studnię dusz (powt.) 4

TEREN: Kanały Doskvol. Nawet wodne patrole Błękitnych Płaszczy okazują szacunek Gondolierom.

BN: Eisele (przywódczyni, *pogodna, mądra, nieustraszona*). Griggs (naczelný Szep-
tuch szajki, *dziwny, bezwzględny, nawiedzany*).

ISTOTNE AKTYWA: Flota gondoli i innych jednostek wodnych. Mapa znanych studni
dusz i miejsc tajemnych znajdujących się na terenie miasta. Oddana kohorta Adeptów.

OSOBLIWOŚCI: Bycie Gondolierem daje zdolność specjalną Szeptucha **NAKAZ**.

SOJUSZNICY: Zaciemniacze, mieszkańcy wszystkich dzielnic.

WROGOWIE: Czerwone Szarfy, Strażnicy Dusz.

SYTUACJA: Mordercy przez wieki pozbywali się trupów w miejskich kanałach rzecz-
nych. Uwolnione z ciał żądne zemsty duchy stanowią poważne zagrożenie, z którym
Gondolierzy mierzą się od pokoleń. Zanim Imperator utworzył instytucję Strażników
Dusz, to właśnie Gondolierzy chronili mieszkańców przed niespokojnymi duchami
i wszelakimi nadnaturalnymi zagrożeniami. Przewoźnicy są uwielbiani przez więk-
szość mieszkańców, którzy wolą zwrócić się z „dziwnymi problemami” właśnie do nich,
niż polegać na bezlitosnym i bezkrytycznym osądzie Strażników Dusz. Gondolierzy
rozpoczęli śledztwo w związku z nagłym pojawieniem się w kanałach ciał rytualnie
zdeformowanych opustoszałych (Strażnicy Dusz ostentacyjnie ignorują tę sytuację).

ISKROWNICY

IV KRĄG

ZEGAR FRAKCJI

*Inżynierowie doglądający barier pioru-
nów. To także pionierzy iskroksięskich
technologii i niebezpiecznych badań.*

Opracować alternatywne paliwo 12

TEREN: Ogromny warsztat, fabryka i biuro projektowe w Węglowej Grani.

BN: Una Farros (wykładowczyni na Uniwersytecie Pierwomurza, *ciekawska, zaro-
zumiała, sławna*).

ISTOTNE AKTYWA: Generatory elektroplazmowe, miejskie oświetlenie, bariery pio-
runów oraz towarzyszące im zaplecze i systemy rozsiane po całym mieście.

SOJUSZNICY: Rada Miejska, Poławiacze Lewiatanów, Ministerstwo Ochrony.

WROGOWIE: Ścieżka Szeptów, Pojednani, Fundamentalisci.

SYTUACJA: Iskrownicy przez stulecia pracowali w sekrecie nad stworzeniem alterna-
tywnego paliwa, które mogłoby zastąpić krew lewiatanów zasilającą bariery piorunów
w całym Imperium. Wielu badaczy było bardzo blisko odkrycia, lecz zawsze zdarzały
się „wypadki”, w których naukowcy ginęli, a ich dokonania ulegały zniszczeniu (zda-
żenia te z pewnością były aranżowane przez rządzącą arystokrację, kontrolującą
połowy lewiatanów). W każdym pokoleniu zdarzają się jednak śmiali wizjonerzy,
gotowi zebrać w całość fragmenty wiedzy i dokończyć prace, nawet ryzykując przy
tym własnym życiem. Czy tym razem komuś się to uda, czy też śmiałkowie znów
padną ofiarą zabójczych agentów nasłanych przez elity?

KOŚCIÓŁ CIELESNEJ EKSTAZY IV KRĄG ZEGARY FRAKCJI

„Oficjalna religia państwowa” oddająca
cześć żywotowi cielesnemu i brzydząca
się zepsutym światem duchów.

Odkryć tajemnice wstąpienia 12

Wyliminować Pojednanych 12

TEREN: Wielka katedra Sanktuarium w Pierwomurzu. Wiele innych, mniejszych świątyń na terytorium całego miasta.

BN: Nestor Rowan (przywódca, pobożny, stanowczy, wizjoner). Dydaktyk Dunvil (badacz tajemny, niekonwencjonalny, obsesyjny, enigmatyczny).

ISTOTNE AKTYWA: Ogromny skarbiec gromadzący dziesięcinę płacąną przez mieszkańców. Obszerne biblioteki okultystyczne i tajemne, warsztaty i artefakty. Wiele kohort akolitów i opustoszałych egzekwujących wolę przywódców Kościoła

OSOBLIWOŚCI: Gorliwi wyznawcy zgłaszają się na ochotnika, aby zostać opustoszałymi, co ma ich „oczyścić”. Ta praktyka była niegdyś powszechna wśród wyznawców kultu Pustego Naczynia, który był poprzednikiem Kościoła Cieleśnej Ekstazy.

SOJUSZNICY: Rada Miejska, Poławiacze Lewiatanów, Strażnicy Dusz.

WROGOWIE: Ścieżka Szeptów, Pojednani.

SYTUACJA: Najczystszy bytami (zgodnie z tajemnymi naukami Kościoła) są te całkowicie pozbawione duszy, czyli demony. Są one nieśmiertelne, lecz nigdy nie popadają w szaleństwo i nie stają się niewolnikami swych pragnień, w odróżnieniu od niespokojnych ludzkich dusz i wampirów. Demony są postrzegane jako wcielenie doskonałości. Z tego powodu najbardziej gorliwi wyznawcy dążą do tego, aby stać się takimi, jak one i w konsekwencji odkryć tajemnicę wstąpienia. W przypominających labirynt katakumbach Sanktuarium przeprowadzane są eksperymenty i rytuały z wykorzystaniem golemów, opustoszałych, wampirów i demonów.

KRĄG OGNI

III KRĄG

ZEGAR FRAKCJI

Dystyngowane tajne stowarzyszenie antyk-
wariuszów i uczonych. Przykrywka dla wy-
muszeń, występków i morderstw.

Zdobyć wszystkie starożytne arte-
fakty Kotara 8

TEREN: Klub Wieki Minione, Sześć Wież (kwatery główna).

BN: Siedmiorgo (przywódca): Elstera Avrathi (iruwiańska dyplomatką, skryta, łaskawa), Lady Drake (sędzina, przebiegła, bezwzględna), Raffello (malarz, wizjoner, obsesyjny), Lord Mora (arystokrata, zimny, podejrzliwy), Lady Penderyn (arystokratka, czarująca, cierpliwa), Pani Tesslyn (dostawczyni słabości, wyrafinowana, subtelna), Harvale Brogan (dostawca słabości, sprytny, cichy).

ISTOTNE AKTYWA: Nieprzebrany skarbiec zapełniany przez bogatych członków i członkinie stowarzyszenia. Imponująca kolekcja starożytnych artefaktów, map i efemeryd. Doskonale wyszkolona, dyskretna prywatna ochrona.

OSOBLIWOŚCI: Ktoś z Siedmiorga jest tak naprawdę demonem w przebraniu.

SOJUSZNICY: Zapominane Bóstwa, Ścieżka Szeptów, Rada Miejska, Fundamentalisci.

WROGOWIE: Rój, Srebrne Ćwieki.

SYTUACJA: Krąg dysponuje obszerną biblioteką uczonych dzieł. Opisano w nich wiele artefaktów tajemnych i cennych skarbów utraconych po odgródnieniu Porzuconej Dzielnicy barierą piorunów od reszty miasta. W sferze szczególnych zainteresowań znajdują się pozostałości po Kotarze, legendarnym czarnoksiężniku, demonie lub bohaterze, którego ciało zostało zмумifikowane przed nadejściem kataklizmu. Oko, Dłoń i Serce Kotara mogą ponoć dać wielką moc temu, kto będzie na tyle śmiały, aby zaryzykować użycie artefaktów.

LORD SCURLOCK

III KRĄG

ZEGARY FRAKCJI

Starożytny arystokrata, który ponoć jest nieśmiertelny. Prawdopodobnie jest wampirem lub czarnoksiężnikiem.

Splacić dług zaciągnięty u Setarry **12**

Zdobyc sekrety tajemne (powt.) **6**

TEREN: Tajna kryjówka poza granicami miasta. Podupadła posiadłość w Sześciu Wieżach i katakumby pod nią. Wiele spółek handlowych i miejsc kultu rozrzuconych po całym mieście, nabywanych przez Scurlocka w tylko jemu wiadomym celu.

BN: Lord Scurlock (*enigmatyczny, zimny, ezoteryczny, staromodny*) to tylko pojedyncza osoba, lecz ze względu na potęgę, jaką dysponuje, jest uznawany za frakcję. Jego skala to III Krąg – w konflikcie liczy się jako duży gang (20 osób).

ISTOTNE AKTYWA: Oszałamiająca kolekcja okultystycznych i tajemnych osobliwości, ksiąg i efemeryd. Starożytna demoniczna świątynia.

OSOBLIWOŚCI: Scurlock jest niewrażliwy na duchy, które nie mogą go zobaczyć, usłyszeć ani skrzywdzić. Porusza się w absolutnej ciszy. Patrzenie wprost na niego przychodzi obserwatorom z trudnością.

SOJUSZNICY: Rada Miejska, Błękitne Płaszcz, Aspiranci, Zapomniane Bóstwa.

WROGOWIE: Strażnicy Dusz, Nieśmiertelny Imperator.

SYTUACJA: Lord Scurlock jest związany za pomocą starożytnej magii z demonicą Setarrą. Kto jest w tej relacji mistrzem, a kto służą? Ich role wielokrotnie zmieniały się na przestrzeni stuleci. Obecnie to Lord Scurlock musi wywiązać się ze zobowiązań. Setarra odnalazła w porcie gniazdo morskich demonów uwięzionych w skale, spętanych magią pochodzącą z czasów kataklizmu. Pragnie je uwolnić, by wyładowały swój gniew na ludzkości. Scurlock albo jej w tym pomoże, albo spotka go ponury los.

MINISTERSTWO OCHRONY V KRĄG

ZEGAR FRAKCJI

Nadzoruje transport zaopatrzenia między miastami i rozdzielanie przydziałów żywnościowych oraz innych istotnych zasobów.

Przejąć kontrolę nad Poławiaczami Lewiatanów **12**

TEREN: Elektryczne linie kolejowe w Imperium. Gospodarstwa radiacyjne, hodowle węgorzy i inne przedsiębiorstwa miejskie zajmujące się produkcją żywności.

BN: Lord Dalmore (dyrektor generalny w Doskvol, *władczy, inteligentny*). **Lady Slane** (dyrektorka ds. zarządzania, *wnikliwa, subtelna, skuteczna*). **Kapitan Lannock** (dowódca najemników, *sprytny, bezwzględny*).

ISTOTNE AKTYWA: Flota statków transportowych wraz z uzbrojoną eskortą. Dość zasobny skarbiec zasilany podatkami i opłatami za licencje transportowe. Majchry Kolejowe chroniące pociągi. Prywatna kompania najemników podlegająca wyłącznie Ministerstwu.

SOJUSZNICY: Siekacze, Imperialne Siły Zbrojne, Majchry Kolejowe, Iskrownicy.

WROGOWIE: Poławiacze lewiantanów.

SYTUACJA: Kierownictwo Ministerstwa uważa, że poławiacze lewiantanów są zbyt istotni dla bezpieczeństwa publicznego, aby kontrola nad nimi spoczywała w rękach szarliwych arystokratycznych rodów, łatwo wdających się w małostkowe rywalizacje i wendety. Ministerialni agenci otrzymali rozkazy szpiegowania i sabotowania marynarzy oraz podejmowania działań na arenie politycznej. Wszystko to ma na celu przejęcie kontroli nad flotą poławiaczy i podporządkowanie jej Ministerstwu.

NIEWIDOCZNI**IV KRĄG****ZEGARY FRAKCJI**

Organizacja przestępcza, do której przynależność jest tajna. Przypuszcza się, że pociągają za sznurki w całym półświatku.

Zinfiltrować Strażników Dusz 8

Poszerzyć wpływ na inne miasta 8

TEREN: Liczne gniazda rozpusty i operacje wymuszania haraczu na obszarze całego miasta. W zasadzie nikt nie zdaje sobie sprawy, że opłaca się Niewidocznym. Kilka wystawnych rezydencji używanych jako kryjówek.

BN: Wieża (przywódca). **Gwiazda** (kapitan). **Grull** (zbir średniego szczebla o dużych ambicjach, działający pod przykrywką woźnicy).

ISTOTNE AKTYWA: Legion zbirów, złodziei i morderców czekających na rozkazy swoich tajnych władców.

OSOBLIWOŚCI: Całkowita dyskrecja otaczająca Niewidocznych jest wynikiem zastosowania rytuałów tajemnych. Główni członkowie gangu są w stanie rozpoznać się wzajemnie dzięki odpowiednio dostrojonemu jasnowidzeniu. Jeśli zaś ktoś spoza organizacji pozna tożsamość jednego z jej członków, zadziała rytuał, który w kilka chwil usunie te wspomnienia ze wścibskiego umysłu.

SOJUSZNICY: Bł. Płaszcz, Więzienie Żelazny Hak, Zapomniane Bóstwa, Szyfranci.

WROGOWIE: Kałamarzyści, Rój, Strażnicy Dusz.

SYTUACJA: Niewidoczni pragną władzy i wpływów Strażników Dusz, których sekretna przynależność jak dotychczas oparła się próbom infiltracji. Wieża i Gwiazda planują spisek, mający na celu umieszczenie w szeregach Strażników szpiegów i tajnych agentów, co pozwoli na przejęcie organizacji od wewnątrz.

OGAR Mgieł**I KRĄG****ZEGARY FRAKCJI**

Szajka szorstkich w obyciu przemytników szukających sponsora.

Wyliminować konkurencję 8

Pozyskać stałego sponsora 6

TEREN: Dok w podziemnym kanale (kw. gł.). Północne i wschodnie miejskie drogi wodne. Północne szlaki Oceanu Pustki. Tajne składy towarów w Starym Porcie Północnym.

BN: Margette Vale (przywódczyni, *cicha, zimna, nieustraszona*). **Niedźwiedź** (zastępca Vale, *zaciekle, humorzasty, beczelny*). **Złotko** (nawigatorka, *wyrachowana, cierpliwa, pewna siebie*).

ISTOTNE AKTYWA: Średniej wielkości statek parowy Ogar Mgieł. Załoga złożona z twardej i doświadczonych marynarzy – byłych załogantów statków transportowych pływających po Oceanie Pustki (którzy stracili zatrudnienie z powodu rozwoju transportu kolejowego), steranych przez lata katorżniczej pracy. Dużo imperialnych dokumentów towarowych i transportowych, zarówno podrobionych, jak i autentycznych.

OSOBLIWOŚCI: Vale i jej załoga, weterani wielu rejsów po Oceanie Pustki, bywają zamknięci na obcych i mają początkowo kiepskie zdanie o wszystkich, którzy nie przeżyli tego, co oni. Kiedy komuś uda się jednak zdobyć ich uznanie, zyskuje lojalnych, solidnych i zagorzałych sojuszników.

SOJUSZNICY: Dokerzy, Zaciemniacze.

WROGOWIE: Bł. Płaszcz (patrole kanałowe), Sępy (konkurencyjna szajka, I Krąg).

SYTUACJA: Vale i jej załoga doskonale znają północne szlaki przemytnicze, prowadzące zarówno do miasta, jak i poza jego granice. Obecnie próbują przejąć lub wyliminować kilku ostatnich rywali działających na terenie gangu. Następnie planują nawiązać stabilną, stałą współpracę ze sponsorem potrzebującym ciągłych dostaw kontrabandy.

PANCERNY ULF

I KRĄG

ZEGARY FRAKCJI

Brutalny Skowlanin, który przybył do Doskvol i walczy ze wszystkimi o teren.

Wykroić dla siebie kawałek terenu 6

Zwiększyć Krąg 4

TEREN: Pokoje, warsztaty i stajnie gospody Stara Kuźnia (kwatery główna). Nielegalny dom gier.

BN: Pancerny Ulf (przywódca, bezwzględny, brutalny, odważny). **Havid** (prawa ręka Ulfa, bezwzględny, wybuchowy, sprytny).

ISTOTNE AKTYWA: Mały, niesłuchanie brutalny gang zbirów.

OSOBLIWOŚCI: Jako uchodźca, wygnany z domu przez wojnę, Ulf nie ufa miejscowym Akorosjanom ani nikomu, kto stanowczo deklaruje lojalność wobec imperialnych rządów. Za to szybko obdarzy zaufaniem ludzi o skowlańskim rodowodzie.

SOJUSZNICY: Szlifierze.

WROGOWIE: Mieszkańcy Węglowej Grani, Siekacze.

SYTUACJA: Ulf niedawno przybył do Doskvol, szukając szczęścia na ulicach miasta. Jego gangowi udało się ostatnio z powodzeniem przeprowadzić kilka brutalnych napadów rabunkowych, co może stać się zaczątkiem pobierania opłat „za ochronę”. Wraz z napływem do miasta kolejnych fal skowlańskich uchodźców, zaczyna ujawniać się nietolerancja niektórych mieszkańców, a tabliczki głoszące „ŻADNYCH SKOWLAN” pojawiają się w witrynach sklepów i gospód. Kiedy Ulf się o tym dowie, ogarnie go ślepa furia. To zapewne popchnie jego gang do wojny z tymi spośród „prawdziwych Zmierzchuńców”, którzy będą wystarczająco odważnymi, by stanąć Ulfowi na drodze.

POJEDNANI

III KRĄG

ZEGARY FRAKCJI

Stowarzyszenie duchów, które nie zdziżyły wraz z upływem lat.

Zinfiltrować Radę Miejską 8

Zinfiltrować K. Cieleśnej Ekstazy 8

TEREN: Brak.

BN: Pojednani opętali kilku ważnych mieszkańców Doskvol. Dokładna liczba członków stowarzyszenia nie jest znana.

ISTOTNE AKTYWA: Kilka tajnych studni dusz ukrytych na terenie miasta i martwych ziemiach. Zapewniają one Pojednany potrzebą do przeżycia energię tajemną.

OSOBLIWOŚCI: W przeciwieństwie do innych duchów byty należące do Pojednanych nie oszalały ani nie opanowała ich żądza zemsty. Mogą opętać ofiarę na dowolny czas, nie wywołując przy tym niepożądanych skutków.

SOJUSZNICY: Rada Miejska, Gondolierzy.

WROGOWIE: Kościół Cieleśnej Ekstazy, Strażnicy Duszy, Iskrownicy.

SYTUACJA: Pojednani są bardzo starzy i mądrzy. Postrzegają siebie jako prawowitych i sprawiedliwych władców, jakich potrzebuje Zmierzchomurze. Kilku członków Rady Miejskiej zostało nowicjuszami Ścieżki Szeptów, dzięki czemu już niedługo staną się podatni na opętanie przez Pojednanych. Wspomniani rajcy są również wysoko postawionymi członkami Kościoła Cieleśnej Ekstazy, co zapewni Pojednany możliwość zinfiltrowania tej organizacji.

POŁAWIACZE LEWIANÓW V KRĄG ZEGARY FRAKCJI

Kapitanowie oraz załogi okrętów. Zmagają się z demonami Oceanu Pustki, aby utoczyć ich krwi i pozyskać elektropłazmę.

Odkryć nowe łowiska	12
Wyczerpanie nadwyżek	12

TEREN: Ogromny metalowy dok dla masywnych okrętów poławiaczy wraz z zapleczem stoczniowym. Kilka niewielkich, prywatnych przetwórci krwi lewianów przerabiających należne kapitanom udziały w połowach.

BN: Lord Strangford (kapitan, bezwzględny, arogancki, skażony). Lady Clave (kapitan, śmiała, okrutna, utalentowana). Lady Ankhayat (iruwiańska kapitan, pewna siebie, czarująca, łotrzyca).

ISTOTNE AKTYWA: Flota poławiaczy lewianów (każdy z okrętów należy do arystokratycznego rodu, który go zbudował i nim dowodzi). Wiele kohort doświadczonych marynarzy, a także inżynierów iskrowników, Szeptuchów demonologów oraz naznaczonych pustką nawigatorów. Kompanie piechoty morskiej do ochrony okrętów i ich cennego ładunku zarówno na morzu, jak i na lądzie.

SOJUSZNICY: Rada Miejska, K. Cieleśnej Ekstazy, Marynarze, Dokerzy, Iskrownicy.

WROGOWIE: Szlifierze, Ministerstwo Ochrony, Ścieżka Szeptów.

SYTUACJA: Kapitanowie ukrywają przerażający sekret: znane łowiska lewianów są coraz bardziej spustoszone. Nieśmiertelne istoty, przemieszczające się niegdyś po Oceanie Pustki w przewidywalny sposób, zaczęły migrować w inne rejony. Należy zatem znaleźć nowe łowiska, zanim nadwyżka krwi lewianów zniknie, a wraz z nią bariery piorunów i cała ludzka rasa.

RADA MIEJSKA V KRĄG ZEGARY FRAKCJI

Aryokratyczna elita zarządzająca miastem, jego skarbcem, sędziami oraz pracami publicznymi.

Usunąć Strangforda z Rady	6
Strangford eliminuje zagrożenie	8

TEREN: Siedziba Rady Miejskiej, wraz z towarzyszącymi jej urządami oraz niemożliwymi do obrobienia miejskimi skarbcami, znajduje się w Pierwomurzu. Rada zarządza także całą miejską przestrzenią publiczną, wliczając w to ulice, doki i drogi wodne.

BN: Potomkowie sześciu potężnych rodów arystokratycznych Doskvol. Obecnie stanowią radnych piastują: **Bowmore, Clelland, Dunvil, Penderyn, Rowan i Strangford.**

ISTOTNE AKTYWA: Ogromny skarbiec pełen pieniędzy i kosztowności. Wielu urzędników, radców prawnych i sekretarzy. Publiczne dorożki powożone przez Dorożkarzy.

OSOBLIWOŚCI: Wszyscy członkowie Rady są wysoko postawionymi adeptami Kościoła Cieleśnej Ekstazy. Niektórzy z nich są w tajemnicy także nowicjuszami Ścieżki Szeptów.

SOJUSZNICY: Błękitne Płaszcz, Kościół Cieleśnej Ekstazy, Krąg Ognia, Lord Scurlock, Brygada, Dorożkarze, Iskrownicy, Fundamentalisci.

WROGOWIE: Imperialne Siły Zbrojne, Aspiranci, Ministerstwo Ochrony, Pojednani.

SYTUACJA: Trzech rajców (Bowmore, Clelland i Rowan) zawarło sojusz przeciwko rodowi Strangfordów i działa w celu usunięcia go z Rady Miejskiej. Rody Dunvilów i Penderynów jeszcze nie opowiedziały się za żadną ze stron konfliktu. Czy spiskowcy zdołają zaaranżować niezbędny skandal, zrobią Strangforda w morderstwo lub zlecą zabójstwo? A może ród Strangfordów wyjdzie z tej walki obronną ręką i wyeliminuje zagrożenie?

RÓJ	IV KRĄG	ZEGARY FRAKCJI
<i>Gildia kupiecka w tajemniczy obracająca kontrabandą. Nazwa pochodzi od symbolu organizacji, złotej pszczoły.</i>	Zdominować rynek kontrabandy	8
	Pomścić śmierć Rorika	6

TEREN: Wiele sklepów, gospód, kafejek, magazynów i innych placówek kupieckich rozsianych po całym mieście. Brak scentralizowanej kwatery głównej.

BN: *Djera Maha* (przywódczyni, *odważna, myśląca strategicznie, pewna siebie*). *Karth Orris* (przywódczyni najemników, *bezwzględna, wnikliwa, zazdrosna*).

ISTOTNE AKTYWA: Ogromny skarbiec. Zakontraktowani elitarni najemnicy. Flota statków transportowych, powozów, wozów i prywatnych pociągów.

OSOBLIWOŚCI: Rój znany jest z tego, że unika robienia interesów z grupami o okultystycznych lub tajemnych zainteresowaniach. Kościół Cieleśnej Ekstazy jest popularny wśród tych członków frakcji, którzy odrzucają dawne zabobony i dziwne praktyki.

SOJUSZNICY: Ministerstwo Ochrony, Konsulat Wysp Sztyletowych.

WROGOWIE: Krąg Ognia, Niewidoczni, Wrony, Upiory.

SYTUACJA: Djera Maha dorastała na ulicach Wysp Sztyletowych. Stopniowo awansując w strukturach kolejnych gangów, zajmujących przerzucaniem kontrabandy do Doskvol, poznała wszelkie sekrety związane z ludzkimi słabościami i przemysłem. Dzięki stworzeniu na terenie miasta (oraz w strukturach Ministerstwa Ochrony) własnej sieci dostawców i dystrybucji jest obecnie doskonale przygotowana, aby przejąć rynki kontrabandy. Maha była blisko związana (niektórzy twierdzą, że uczuciowo) z przywódcą Wron, Rorikiem, który został ostatnio zamordowany przez swoją prawą rękę.

SIEKACZE	II KRĄG	ZEGAR FRAKCJI
<i>Gang twardych zbirów, którzy lubią tasaki, haki rzeźnicze i broń drzewcową.</i>	Zastraszenie sędziów, aby ułaskawili Siekaczy siedzących w kiciu	8

TEREN: Sklep mięsny (kwatery główna), zagroda i rzeźnia. Podziemne areny do walk zwierząt i nielegalne domy gier. Kilku przerażonych kupców i właścicieli interesów opłacających się gangowi.

BN: *Tarvul* (przywódca, *odsiaduje dożywocie, brutalny, arogancki, kochający rodzinę*). *Erin* (kapitan, siostra Tarvula, *pewna siebie, śmiertelnie groźna, ambitna*). *Coran* (zbir, syn Tarvula, *zaciekle, lojalny, cichy*).

ISTOTNE AKTYWA: Duży gang krwiożerczych rzeźników. Zgraja morderczych psów.

OSOBLIWOŚCI: Siekacze słyną z krwiożerczości. Często pozostawiają zmasakrowane ciała ofiar rozrzucone dookoła niczym na jakiejś makabrycznej wystawie. Wielu zastanawia się, dlaczego Błękitne Płaszcz przymykają oko na to dzikie zachowanie.

SOJUSZNICY: Błękitne Płaszcz, Ministerstwo Ochrony.

WROGOWIE: Pancerny Ulf, Zagubieni, Mieszkańcy Wroniej Stopy i Doków.

SYTUACJA: Zarówno Erin, jak i Coran chcą przejąć kontrolę nad gangiem, gdy Tarvul mocno się zestarzeje (co nastąpi już niedługo), bądź zdobywając władzę siłą. Erin i Coran nie przepadają za sobą i oboje nie będą mieć żadnych skrupułów, żeby walczyć o przywództwo z członkiem rodziny. W międzyczasie reszta gangu zamierza kontynuować kampanię terroru wymierzoną w sędziów, aby zmusić ich do wypuszczenia Tarvula i innych członków szajki z Żelaznego Haka.

SIOSTRY ŚCIEMNE**II KRĄG****ZEGARY FRAKCJI**

Nieopuszczające posiadłości samotniczek o reputacji okultystek.

Zdominować handel duszami **6**

Zdobycь sekrety tajemne (powt.) **4**

TEREN: Wspaniała, stara posiadłość i przylegające do niej grunty (kwatery główna), znajdujące się pod nią ruiny starożytnej świątyni oraz podziemny kanał. Aptekarze i więdźmy na usługach Sióstr.

BN: Ściemne nie mają jednej przywódczyni. Nikt nie zna ich prawdziwych imion.

Roslyn (służąca, *cierpliwa, lojalna, ezoteryczna*) zajmuje się kontaktami ze światem zewnętrznym. **Irelen** (iskroksięska majsterkowiczka, *lojalna, enigmatyczna, obsesyjna*).

ISTOTNE AKTYWA: Prywatny generator elektroplazmowy, bariery piorunów i naczynia wiążące duchy. Wiele duchów zmuszonych do posługi.

OSOBLIWOŚCI: Dokładna liczba Sióstr jest nieznana. Niektórzy twierdzą, że są one prawną rodziną duchów, opętującą żywych. Inni twierdzą, że są wampirzycami. Wszyscy jednak wiedzą, że jeśli wejdiesz do ich posiadłości, nigdy jej już nie opuścisz.

SOJUSZNICY: Zapomniane Bóstwa, Fundamentalisci.

WROGOWIE: Strażnicy Dusz, Pojednani.

SYTUACJA: Siostry już od kilku dekad, powoli i w tajemnicy, przejmują na terenie Doskvol handel schwytanymi duszami i duchowymi esencjami. Obecnie już tylko kilku rywali stoi im na drodze do zdominowania rynku. Czy Siostry mają jakiś ukryty motyw, który stoi za nabywaniem tak wielkich ilości duchów i esencji, czy też jest to po prostu kwestia bogactwa i władzy?

SREBRNE ĆWIEKI**III KRĄG****ZEGARY FRAKCJI**

Kompania najemników, którzy podczas Wojny Unifikacyjnej walczyli po stronie Imperium. Sławni zabójcy duchów.

Zniszczyć duchy w P. Dzielnicy **8**

Przejąć kontrolę nad P. Dzielnicą **8**

TEREN: Olbrzymia gospoda (Pod Dzikim Ogierem) i jej wysmienite stajnie (kw. gł.).

BN: **Seresh** (przywódca, *odważny, bezczelny, nieposłuszny*). **Tuhan** (główny zwadowca, *odważny, przebiegły, czarujący*).

ISTOTNE AKTYWA: Oddział znakomitych sewerosjańskich koni kawalerskich – nieustraszonych, szybkich, wyszkolonych do pościgów i walki z duchami. Lance tajemne.

OSOBLIWOŚCI: Wszyscy najemnicy noszą chroniące przed opętaniem pierścienie uformowane ze srebrnych ćwieków. Są także wyszkoleni w korzystaniu ze zdolności specjalnej **POGROMCA DUCHÓW** (Siepacz).

SOJUSZNICY: Imperialne Siły Zbrojne, Marynarze, Konsulat Seweros.

WROGOWIE: Krąg Ognia, Szlifierze, K. Skowlanu, Skow. Uchodźcy, Strażnicy Dusz.

SYTUACJA: Dzięki umiejętnościom nabytym na terytorium Seweros podczas przemierzania martwych ziem, Srebrne Ćwieki są doskonale przygotowane do eksplorowania zakazanej Porzuconej Dzielnicy. Gdy najdłuższe z duchów zostaną zniszczone lub przepędzone, szajka będzie mogła przejąć kontrolę nad zakazaną dzielnicą i spłądować znajdujące się na jej terenie zapomniane skarby i artefakty. Wstęp do Porzuconej Dzielnicy kontrolują obecnie Strażnicy Dusz, którzy robią wszystko, aby trzymać Srebrne Ćwieki – i wszystkich innych – z dala od tego miejsca.

STRAŻNICY DUSZ

IV KRĄG

ZEGAR FRAKCJI

Łowcy duchów, którzy skrywają twarze pod maskami wykonanymi z brązu. Zarządzają Krematorium Szarodzwonu.

Odkryć tożsamość szpiegów

8

TEREN: Krematorium Szarodzwonu. Posiadłość Głównego Strażnika w Białej Koronie.

BN: Nazwiska Strażników Dusz nie są znane. Przynależność do organizacji jest anonimowa, a Strażnicy rekrutowani są spośród ludzi nieurodzonych w Zmierzchomurzu. Na co dzień używają kryptonimów. Strażnik znany jako „Bakoros” (tak naprawdę może to być kilka osób) prowadzi czasami wykłady w Kolegium Nauk Nieśmiertelnych Akademii Doskvol.

ISTOTNE AKTYWA: Dzwony dusz, które biją, gdy ktoś umiera w granicach miasta. Trupie kruki poszukujące zwłok (starożytne, tajemne). Dużo kohort doskonale wyszkolonych Szeptuchów. Najbardziej zaawansowany technicznie sprzęt spektrologiczny i iskroksięski, w tym golemu polujące na duchy.

OSOBLIWOŚCI: Przynależność do Strażników oraz ich tożsamość utrzymywane są w ścisłej tajemnicy. Członkowie organizacji zrywają wszelkie kontakty, nie mają też rodzin ani bliskich im osób oprócz innych Strażników.

SOJUSZNICY: Kościół Cieleśnej Ekstazy, Łupieżcy Martwych Ziem.

WROGOWIE: Siostry Ściemne, Gondolierzy, Lord Scurlock, Srebrne Ćwieki, Niewidoczni, Ścieżka Szeptów, Pojednani.

SYTUACJA: Strażnicy Dusz zdają sobie sprawę z faktu, że wróg próbuje zinfiltrować ich szereg (nie wiedzą jeszcze, że są to Niewidoczni). Szykują pułapkę na intruzów, aby odkryć ich tożsamość, a następnie pozbyć się nieproszonych gości.

SZARE PŁASZCZE

II KRĄG

ZEGARY FRAKCJI

Szajka byłych Błękitnych Płaszcz, którzy zostali lotrami po tym, jak zostali wrobieni w przestępstwo i wydaleniu ze służby.

Uczynić z Sześciu Wież swój teren

8

Pomścić wydalenie ze służby

8

TEREN: Piwnica spalonego posterunku Straży Miejskiej (kwatery główna). Kilka mieszkań nad trafiką na terenie Sześciu Wież. Podziemny krąg i nielegalny dom gier.

BN: **Nessa** (przywódczyni, skrupulatna, odważna). **Klata** (zastępca Nessy, bezczelny, zaciekle).

ISTOTNE AKTYWA: Szajka przyciągnęła do siebie innych byłych Błękitnych Płaszcz, tworząc w ten sposób pokaźny gang wyszkolonych egzekutorów. Członkowie bandy zachowali swoje stare mundury oraz odznaki i często używają ich, aby podszywać się pod Błękitne Płaszcze.

SOJUSZNICY: Aspiranci.

WROGOWIE: Błękitne Płaszcze, Lord Strangford (Poławiacze Lewiatanów).

SYTUACJA: Wszyscy członkowie Szarych Płaszcz byli kiedyś Błękitnymi Płaszczami. Zostali wrobieni w przestępstwo popełnione przez komendanta ich posterunku. Jasne, sami podbierali co nieco z miejskiej kasy i brali łapówki, jak wszyscy, lecz nie spalili posterunku Straży Miejskiej i nie zniszczyli dowodów w sprawie przeciwko Lordowi Strangfordowi (z frakcji Poławiaczy Lewiatanów). Kilku aspirantów, którzy zajmowali się śledztwem, zna prawdę, lecz nie może niczego udowodnić, przynajmniej na razie. Z kolei Lord Strangford jest gotów dużo zapłacić, aby załatwić tę kwestię raz na zawsze.

SZLIFIERZE**II KRĄG****ZEGARY FRAKCJI**

Brutalny gang byłych dokerów i pracowników rafinerii krwi lewiatanów

Zebrać załogę, ukraść okręt wojenny **12**

Napełnić skarbiec wojenny **12**

TEREN: Opuszczony magazyn w dokach (kwatery główna) oraz dok w podziemnym kanale.

BN: **Hutton** (przywódca, pewny siebie, wybuchowy). **Sercy** (zastępca Huttona, kaleki, nieposłuszny). **Derret** (najtwardszy członek szajki, ogromny, sprytny).

ISTOTNE AKTYWA: Kilka małych łodzi rzecznych. Materiały wybuchowe i narzędzia do demolowania.

OSOBLIWOŚCI: Wielu Szlifierzy ze Śluzu uległo mutacjom z powodu toksycznych deszczy.

SOJUSZNICY: Pancerny Ulf, Dokerzy.

WROGOWIE: Błękitne Płaszcz, Imperialne Siły Zbrojne, Poławiacze Lewiatanów, Marynarze, Srebrne Ćwieki.

SYTUACJA: Leżące na północy skowlańskie miasto Śluz przetwarza 90% demonicznej krwi dostarczanej przez doskvolskie lewiatanowce (powracając z rejsu po Ocenie Pustki rozładowują tu surową krew, wypełniają ładownie produktami rafinerii i wracają do Doskvol w celu dokonania napraw i uzupełnienia strat w ludziach). Ogromne, dymiące rafinerie Śluzu zatruły miasto śmierdzącymi, toksycznymi wyziewami i kwaśnymi deszczami. Grupa miejscowych dokerów i pracowników rafinerii przybyła do Doskvol, aby zebrać armię i przejąć okręt wojenny, by za jego pomocą zdobyć kontrolę nad Śluzą i zniszczyć imperialne zakłady przemysłowe. Nazwali siebie „Szlifierzami”. Aby zdobyć niezbędne fundusze, Szlifierze zaangażowali się w działalność przestępczą, przede wszystkim w rabowanie i przejmowanie barek towarowych przepływających przez Doskvol.

ŁUPIEŹCY MARTWYCH ZIEM**II KRĄG****ZEGAR FRAKCJI**

Skazańcy z Haka oraz zdesperowani wolni strzelcy, wędrujący po pustkowiach rozciągających się za barierami piorunów

Zostać ulaskawionym (powt.) **8**

TEREN: Kilka cennych przyczółków uchwyconych na terytorium martwych ziem, zabezpieczonych przed duchami za pomocą starożytnych rytuałów ochronnych. Tereny łowieckie pozwalające upolować kilka dziwnych gatunków zwierząt, które przetrwały kataklizm.

BN: **Lady Cierń** (przywódczyni, niewiedzana, odważna, opiekuńcza). **Richter** (łowca, cierpliwy, cichy, śmiertelnie groźny).

ISTOTNE AKTYWA: Generatory, elektrohaki, maski gazowe, butle tlenowe i inny ekwipunek niezbędny do przetrwania. Sekretna antyczna księga z rytualnymi formułami magicznymi.

OSOBLIWOŚCI: Opętanie przez ducha jest powszechnym zagrożeniem. Z czasem łupieżcy albo akceptują to ryzyko, albo popadają w szaleństwo i znikają pośród mroków pustkowi. Towarzysze Lady Cierń dobrze się przystosowali do panujących na martwych ziemiach warunków i odczuwają skutki opętania w znikomym stopniu.

SOJUSZNICY: Zapomniane Bóstwa, Gondolierzy, Strażnicy Dusz.

WROGOWIE: Więzienie Żelazny Hak.

SYTUACJA: Skazanym więźniom czasami okazuje się „łaskę” i wysyła na martwe ziemie zamiast na stryczek. Niektórzy wychodzą cało z takiej wyprawy za sprawą Lady Cierń i jej łupieżców, którzy przysparzają nowicjuszy oraz uczą ich, jak polować i przetrwać na pustkowiach. Łupieżcy poszukują na martwych ziemiach utraconych artefaktów i skarbów, aby je sprzedać lub przehandlować w mieście na usługi. Czasami za znaleziska można wytargować ulaskawienie i powrócić do bezpiecznego życia wewnątrz barier piorunów.

UPIORY

II KRĄG

ZEGARY FRAKCJI

Tajemnicza szajka zamaskowanych szpiegów i złodziei.

Zwerbować biegłych złodziei **8**

Pozyskać sojusznika tajemnego **6**

TEREN: Gang działa przede wszystkim w Jedwabnym Brzegu i Nocnym Targu. Upiory specjalizują się w kradzieży luksusowych przedmiotów i zbieraniu dla klientów informacji przydatnych do szantażu.

BN: Dacharz (przywódca, *wyrafinowany, śmiały, skryty*). **Pętka** (eksperta od wyceny, *obsesyjna, humorzysta, skryta*).

ISTOTNE AKTYWA: Tajne schronienia rozsiane po miejskich dachach. Sekretne kryjówka w jednej z wież Jedwabnego Brzegu. Różnorodny sprzęt do włamań.

OSOBLIWOŚCI: Każdy członek gangu nosi maskę i ukrywa swoją prawdziwą tożsamość pod ksywką. Upiory porozumiewają się między sobą za pomocą wymyślnego języka migowego.

SOJUSZNICY: Dorożkarze.

WROGOWIE: Błękitne Płaszcz, Aspiranci, Rój.

SYTUACJA: Niedawno Upiory dokonały w Nocnym Targu udanego skoku na luksusowy burdel, gdzie przypadkiem przechwyciły prywatny zbiór map poławiacza lewiatanów. Zaznaczono na nich sekretne łowiska lewiatanów, przepowiedziane na kolejny sezon dla statku Pałac Burz. Mapy są bezużyteczne dla Upiorów, lecz niejedyn poławiacz byłby skłonny zapłacić za nie małą fortunę. Gang próbuje po cichu zaaranżować transakcję za pośrednictwem swoich kontaktów.

WRONY

II KRĄG

ZEGARY FRAKCJI

Stary gang z nowym przywództwem. Znany z organizowania nielegalnego hazardu i wymuszeń.

Odzyskać Wronią Stopę **6**

Zwiększyć swój Krąg **6**

TEREN: Gang uznaje całą Wronią Stopę za swoje terytorium. Każdy w dzielnicy komuś się opłaca, a ostatecznie pieniądze trafiają do skarbcza Wron. Kwaterna główna gangu mieści się w opuszczonej wieży Straży Miejskiej. Frakcja prowadzi we Wroniej Stopie nielegalne domy gier, natomiast wymuszeń dokonuje na terenie Doków.

BN: Lyssa (przywódczyni, *bezczelna, mordercza, arystokratka*). **Dzwon** (prawa ręka Lyssy, *lojalny*).

ISTOTNE AKTYWA: Zaprawiony gang zbirów i morderców. Kilka małych łodzi. Ufortyfikowana kwaterna główna.

OSOBLIWOŚCI: Ciało Rorika przepadło w trakcie morderstwa (wpadło do kanału). Teraz jego żądny zemsty duch nawiedza miasto.

SOJUSZNICY: Błękitne Płaszcz, Marynarze, Zagubieni, Mieszkańcy Wroniej Stopy.

WROGOWIE: Rój, Aspiranci, Dokerzy.

SYTUACJA: Lyssa zamordowała poprzedniego szefa Wron, Rorika. Jest wzbudzającą strach morderczynią i niewielu odważyłoby się wejść jej w drogę. Jej pozycja szefowej gangu jest jednak niepewna, gdyż niektórzy członkowie Wron byli bardzo lojalni wobec Rorika. W trakcie utarczek o władzę kontrola nad dzielnicą może wymknąć się Wronom ze szponów.

ZACIEMNIACZE**II KRĄG****ZEGARY FRAKCJI**

Gildia zapalaczy lamp ulicznych, którzy zostali przestępcami, gdy stali się zbędni po wprowadzeniu elektrycznego oświetlenia.

Zniszczyć Czerwone Szarfy 8

Rządzić Wronią Stopą 8

TEREN: Kwatera główna w pomieszczeniach biurowych magazynu węgla. Szajka prowadzi we Wroniej Stopie kilka burdeli i tanich melin narkotykowych.

BN: **Bazso Baz** (przywódca, czarujący, otwarty, bezwzględny, koneser whisky). **Pickett** (prawa ręka szefa, sprytny, cwany, podejrzliwy). **Henner** (zbir, lojalny, nieostrożny).

ISTOTNE AKTYWA: Przerazający gang łamaczy nóg i zadymiarzy. Pewna liczba opłacanych przemytników przerzucających narkotyki dla szajki.

OSOBLIWOŚCI: Bazso Baz jest członkiem tajnego stowarzyszenia (należy do Pustego Naczynia – kultu zapomnianego bóstwa) i czasami przedkłada dobro tej grupy nad swój gang.

SOJUSZNICY: Ogary Mgieł, Gondolierzy, Więzienie Żelazny Hak.

WROGOWIE: Czerwone Szarfy, Błękitne Płaszczce, Dorożkarze.

SYTUACJA: Zciemniacze i Czerwone Szarfy toczą ze sobą wojnę o teren i pomszczenie morderstw dokonanych przez obie strony konfliktu. Bazso Baz rekrutuje każde dostępne ostrze w dzielnicy i nie przyjmuje odmowy. Albo jesteś z nim, albo przeciw niemu. Zciemniacze nie mają znaczących powiązań politycznych, za to przez klasę robotniczą uważani są za ludowych bohaterów i postrzegani jako „urocze zbiry” występujące przeciwko rządzącej elicie.

ZAGUBIENI**I KRĄG****ZEGAR FRAKCJI**

Grupa ulicznych twardzieli i byłych żołnierzy, którzy poświęcili się ochronie zdesperowanych i uciemiężonych.

Niszczyć warsztaty wyzyskujące robotników (powtarzalny) 4

TEREN: Przerobiony wagon kolejowy (kwatery główna). Pograżone w nędzy ulice Węglowej Grani i Burobagnia.

BN: **Cortland** (przywódca, idealistyczny, szczery, nonszalancki).

ISTOTNE AKTYWA: Bardzo doświadczony gang byłych okrutnych zbirów, morderców i żołnierzy imperialnych.

OSOBLIWOŚCI: Wszyscy Zagubieni bez wyjątku popełnili kiedyś straszne czyny i głęboko wierzą, że muszą odkupić „grzechy przeszłości”. Pod ich łózkami znajdują się kupki kamieni – po jednym za każdy grzech odkupiony przez dobry uczynek.

SOJUSZNICY: Prac. warsztatów, Mieszkańcy Węglowej Grani i Burobagnia, Wrony.

WROGOWIE: Brygadziści warsztatów, Błękitne Płaszczce, Siekacze.

SYTUACJA: Obecnie Zagubieni skupiają swoją uwagę na Węglowej Grani, prowadząc kampanię sabotażu, terroru i brutalnych pobic wymierzoną w znanych z okrucieństwa brygadzystów warsztatów. Ataki szajki dodają śmiałości próbom utworzenia związków zawodowych na terenie dzielnicy. W odpowiedzi patroli Błękitnych Płaszczczy zaczynają domagać się od przełożonych wsparcia w postaci dodatkowych strażników, przeniesionych z innych rejonów miasta. Jednocześnie brygadziści z Węglowej Grani dają jasno do zrozumienia, że dobrze zapłacą każdemu, kto wykończy Zagubionych.



DOSK VOL: DOSTAWCY SŁABOŚCI

EKSCENTRYZM

- ♦ **Zamaskowany właściciel** gospody znajdującej się w na wpół zatopionej grocie w pobliżu doków. Dziwne przejścia wiodące do jeszcze dziwniejszych komnat.
- ♦ **Ojciec Yoren**, Objęcia Płaczącej Pani, Sześć Wież.
- ♦ „**Salia**”, dusza należąca do Pojedynanych, przeskakująca z jednego ciała do drugiego, gdy ma taki kaprys.
- ♦ **Siostra Cień**, gang łupieżców martwych ziem, Dworzec Gaddoc.
- ♦ **Ojak**, tycherosjański sprzedawca, wędrujący ze straganem po dachach, Jedwabny Brzeg.
- ♦ **Błogosławiona Aranna**, kultystka zapomnianego bóstwa, barka zaciemowana w Nocnym Targu.

HAZARD

- ♦ **Dom gry Spogga**, Wronia Stopa.
- ♦ **Grist**, walki bokserskie, Doki.
- ♦ **Helena**, kasyno Srebrny Jeleń, Jedwabny Brzeg.
- ♦ **Mistrz Vreen**, wyścigi psów, Nocny Targ.
- ♦ **Lady Zmierzch**, klub Pałac Zmierzchu, Biała Korona.
- ♦ **Sierżant Velk**, podziemne kręgi, Burobagnie.

LUKSUS, PRZYJEMNOŚĆ

- ♦ **Śpiewak**, łaźnia, Wronia Stopa.
- ♦ **Harvale Brogan**, klub Wieki Minione, Jasnomurze.
- ♦ **Trafika Travena**, Węglowa Grań.
- ♦ **Dundridge i Synowie**, wyśmienite materiały i usługi krawieckie, Nocny Targ.
- ♦ **Szefowa kuchni Roselle**, restauracja Złota Śliwka, Sześć Wież.

- ♦ **Mistrz Hellenen**, Teatr Ogrodowej Iglicy, Biała Korona.

ODURZENIE, PRZYJEMNOŚĆ

- ♦ **Mardin Gull**, gospoda Dziurawe Wiadereczko, Wronia Stopa.
- ♦ **Pux Bolin**, gospoda Małpa i Harfa, Nocny Targ.
- ♦ **Helena**, kasyno Srebrny Jeleń, Jedwabny Brzeg.
- ♦ **Lady Freyla**, bar Baryłka Imperatora, Biała Korona.
- ♦ **Avrick**, handlarz proszkami, Bigowy Wądół.
- ♦ **Rolan Volaris**, klub towarzyski Woal, Nocny Targ.
- ♦ **Pani Tesslyn**, burdel Czerwony Lampion, Jedwabny Brzeg.
- ♦ **Trafika Travena**, Węglowa Grań.
- ♦ **Eldrin Prichard**, barka rozkoszy Srebrny Łabędź, kanały Jasnomurza.
- ♦ **Klejnocik, Jaskółeczka i Promyczek**, Aleja Pełzaczy, Doki.

WIARA

- ♦ **Matka Narya**, Objęcia Płaczącej Pani, Sześć Wież.
- ♦ **Ilacille**, ruiny świątyni zapomnianych bóstw, Węglowa Grań.
- ♦ **Nelisanne**, Kościół Cieleśnej Ekstazy, Jasnomurze.
- ♦ **Lord Penderyn**, Archiwum Szeptów, Pierwomurze.

ZOBOWIĄZANIE

- ♦ **Członkowie rodziny** (dziedzictwo) lub **dawni współpracownicy** (przeszłość).
- ♦ **Hutton**, skowlańscy uchodźcy/rewolucjoniści, Charłakowa Jama.
- ♦ **Krąg Ognia**, tajne stowarzyszenie.

REKWIZYTY

sieci, liny
skrzynie
kable, łańcuchy
odpływy
pompy wodne
beczki z olejem

stos cegieł
żelazne pręty
drewniane płyty
kostka brukowa
kamienie
worki cementu
kratka ściekowa
gnijące odpadki
kałuże błota
złom
padlina
zawilgłe śmieci

powozy
ręczne wózki
łodzie
barki transp.
gondole
wozy

żurawie, dźwigi
paki towarów
sztaby metali
kuźnica
węgiel / paliwo
odpady

latarnie
kable elektrycz.
skrzynki przył.
wieża oświetl.
wieża zegarowa
słup ogłoszeń.

usch. drzewa
pomnik
fontanna
omszale ruiny
rumowisko
nędzna rudera

barykada
brama
posterunek
stos gruzów
śluza kanałowa
bariera pionurów

stragan z jedz.
kram kupiecki
beczki, baryłki
licha kapliczka
kiosk z gazet.
palisada

DOSK VOL: ULICE

NASTRÓJ

1	Mroczno lub zimno
2	Jasno lub tłoczno
3	Cicho lub wytwornie
4	Pusto lub zmurszałe
5	Ciasno lub głośno
6	Przytulnie lub ciepło

ODCZUCIA

	WZROKOWE	DŹWIĘKOWE	ZAPACHOWE
1	Kałuże wody, plamy oleju	Maszyneria, robotnicy	Pieczę kuchenne, paleniska
2	Drgające cienie, migoczące światła	Trzepoczące sukno, zawodzący wiatr	Wilgotne drewno, zgnilizna, odpadki
3	Mgła, opary, szron	Śmiech, muzyka, śpiew	Zwierzęta, skóry, krew
4	Ulotne sylwetki, echa w polu duchowym	Szepty, echa, dziwne głosy	Chemikalia, destylaty, wyziewy
5	Sadza, chmury popiołu, brud	Grzmoty, zacinający deszcz	Deszczówka, ocean
6	Wyładowania elektryczne, kable, mechanizmy	Dzwony, zegar wybijający godzinę, rogi na nabrzeżu	Ozon, wyładowania elektroplazmowe

PRZEZNACZENIE

	1	2	3	4	5	6
1-3	Mieszkania	Rzemiosło	Praca	Sklepy	Handel	Hotele
4/5	Prawo, urzędy	Przestrzeń publiczna	Władza	Fabryki	Transport	Wypoczynek
6	Słabości	Rozrywka	Magazyny	Uprawy	Uczelnia	Artyści

RODZAJ

	1	2	3	4	5	6
1-3	Wąska uliczka	Ciasna aleja	Kręta ulica	Droga gruntowa	Most	Droga wodna
4/5	Zamknięty dziedziniec	Otwarty plac	Brukowana aleja	Tunel	Szeroki bulwar	Rondo
6	Nasyp	Podtopiona	Estakada	Podziemna	Grząska	Prywatna, zagrodzona

SZCZEGÓŁY

	1	2	3	4	5	6
1	Metalowe wsporniki	Artyst. bramy, ogrodzenia	Dymiące kominy	Met. kraty, włazy, drzwi	Mechanizmy zegarowe	Olinowanie, kable
2	Schody, rampy, tarasy	Drewniane rusztowania	Pomosty	Zagospodarowane dachy	Tory, wagony kolejowe	Ukryte przejścia
3	Sztandary, flagi	Dekoracje świąteczne	Tłum, parada, zamieszki	Uliczni artyści	Prowizoryczne stragany	Skrzyżowanie dróg
4	Symbole gangów	Posterunki patrolowe	Czułki	Dyby, publiczna kara	Krzykacz, wizjoner	Słupy ogłoszeniowe
5	Bezpańskie zwierzęta	Tereny zielone	Błoto, bajoro	Plac budowy, wyburzenia	Cuchnący odpływ, dym	Sieroty, żebracy
6	Starożytne ruiny	Łypiące gargulce	Symbole ochronne	Upiorna pustka	Kwarantanna, zakaz wstępu	Dary wotywne

DOSK VOL: BUDYNKI

ELEWACJA

	1	2	3	4	5	6
MATERIAŁ	Szara cegła	Kamień i drewno	Obrobiony kamień	Drewniane panele	Płyta gipsowa i drewno	Blacha
SZCZEGÓŁY	Płytki	Kowalstwo artystyczne	Szklane zdobienia	Kamień	Drewno	Det. architektoniczne

PRZEZNACZENIE: POWSZECHNE

	1	2	3	4	5	6
1	Noclegownia	Karczma	Gospoda	Dom gier	Melina narkotykowa	Burdel
2	Targ	Warsztat	Piekarnia	Rzeźnia	Kuźnia	Zakład krawiecki
3	Dom pracy przymusowej	Stadnina kóz	Browar	Posterunek straży	Sąd, więzienie	Dok
4	Ruiny	Domy szeregowce	Kamienica czynszowa	Apartamentowiec	Mały dom	Łazienka
5	Kapliczka	Salon tatuażu	Konsyliarz	Podziemny krąg	Plac, fontanna	Grota
6	Magazyn	Zagroda	Fabryka	Rafineria	Hodowla węgorzy	Ogród grzybowy

PRZEZNACZENIE: RZADKIE

	1	2	3	4	5	6
1	Hala targowa	Restauracja	Bar, klub	Uczelnia	Salon	Kafejka
2	Kwiaciarnia	Trafika	Księgarnia	Jubiler	Sukiennik	Galeria
3	Apteka	Stajnie	Gorzelnia	Kupiec winny	Doświadczony rzemieślnik	Hangar na łodzi
4	Teatr	Opera	Apartamentowiec	Rezydencja miejska	Posiadłość	Willa
5	Klinika	Świątynia	Cysterna	Posterunek straży	Park	Pomnik
6	Archiwum	Spirytualista	Bank	Alchemik	Elektrownia	Ogród radiacyjny

SZCZEGÓŁY

	1	2	3	4	5	6
1	Kapiąca woda	Skrzypiąca podłoga	Buzujący ogień	Przydymione lampy	Brzęczące oświetlenie el.	Tykające zegary
2	Rośliny, kwiaty	Draperie, dzieła sztuki	Okiennice	Ciężkie zasłony, grube dywany	Pył, resztki	Zużyty, uszkodzony
3	Wytarte, postrzępione	Praktyczne umeblowanie	Eleganckie ozdoby	Luksusowy, komfortowy	Funkcjonalna prostota	Spartańska surowość
4	Kręcone schody, drabiny	Ukryte drzwi	Pomosty, kładki	Świetliki	Balkon	Piwnica
5	Przeciągi, zimno	Solidny, cichy	Przytulny, ciepły	Wysokie sklepienia, przestronny	Niski, ciasny	Rozklekotany, zrujnowany
6	Dziwne urządzenie	Dziwne artefakty	Symbole ochronne, stare runy	Bezludna mieszanina osobliwości	Starodawne wyposażenie	Kapliczka, ołtarz

PRZEDMIOTY

tablica
biurka, papiery
mapy, wykresy
diagramy
książki, zwoje
biblioteczki
kałamarz
sekretarzyk
zegar, gabłota
półki
stół, krzesła
notatniki

łóżko, komoda
toaletka
łóżka piętrowe
stołki, skrzynie
umywalka
lustro
sofa, otomana
pozytywka
kozetki, stół
lampy, dzban
kotary, poduszki
poduchy

łada, zlew
szafka
palenisko
przybory kuch.
stół jadalny
krzesła
plansza do gry
karty, kości
spizarnia
haki na mięso
wino, piwo
whisky

posąg, obraz
cokół
klatka na ptaki
pióro, dziennik
książka, świeca
dzwonek
kominek, fotel
dywan
story, wazy
kwiaty
instrumenty
nuty
fotel lekarski
medykamenty
palnik, fiolki
zlewki lab.
stół warszt.
narzędzia
broń, szmaty
amunicja

RODOWÓD

1-3: Akorosjanin
4-6: Cudzoziem.

CUDZOZIEM.

1/2: Skowlanin
3: Iruwiańczyk
4: Mieszk. Wyp. Sztyletowych
5: Sewerosjanin
6: Tycherosjanin

Pamiętaj, że każdy Tycherosjanin ma jakąś demoniczną cechę: kocie oczy, pazury, pióra zamiast włosów itd.

UBIÓR

trikorn
długi płaszcz
kaptur z woalem
krótka peleryna
czapka marynar.
lekka kurtka
płaszcz z kap.
wysokie buty
buciori robocze
maska i suknia
garnitur
koszula z koł.
szelki
szorstka tunika
spódniczka
szeroki pas
dopas. suknia
cieżki płaszcz
grube palto
lekkie buty
luźne jedwabie
modne spodnie
wosk. płaszcz
długi szal
skóry
body z węgorza
skóry i futro
mundur
łachmany
dopas. getry
fartuch
cięż. rękawice
maska
pas z narzędz.
kula inwalidzka
laska
wózek inwalidzki

LUDZIE

Aby otrzymać wyniki z zakresu od 11 do 66 (dla tabeli na kolejnej stronie), rzuć dwukrotnie kością sześcienną.

WYGLĄD

1/2: MĘŻ.	3/4: KOBIETA		5: NIEOKREŚLONY, UKRYTY		6: RZUĆ PON.	
1	2		3	4	5	6
1	Szeroki	Śliczny	Ogorzały	Subtelny	Przystojny	Atletyczny
2	Szczupły	Ciemnej karnacji	Jasnej karnacji	Gruby	Delikatny	Poznaczony bliznami
3	Kościsty	Zmęczony	Szorstki	Pulchny	Żyłasty	Urodziwy
4	Niski	Wysoki	Seksowny	Dziki	Elegancki	Zgarbiony
5	Atrakcyjny	Pospolity	Stary	Młody	Stylowy	Dziwny
6	Oszpecony, okaleczony	Okulary, monokl	Proteza, kalectwo	Długie włosy, broda, peruka	Krótko ścięty, лыs	Wytatuowany

CELE

	1	2	3	4	5	6
1/2	Bogactwo	Władza	Wpływy	Prestiż, sława	Kontrola	Wiedza
3/4	Przyjemność	Zemsta	Wolność	Osiągnięcia	Szczęście	Niesława, strach
5/6	Szacunek	Miłość	Zmiana	Chaos, zniszczenie	Sprawiedliwość	Współpraca

PREFEROWANE METODY DZIAŁANIA

	1	2	3	4	5	6
1/2	Przemoc	Groźby	Negocjacje	Analiza	Manipulacja	Strategia
3/4	Kradzież	Moce tajemne	Handel	Ciężka praca	Prawo, polityka	Sabotaż
5/6	Podstęp	Alchemia	Szantaż	Praca zesp.	Szpiegostwo	Chaos

ZAWODY: POWSZECHNE

	1	2	3	4	5	6
1	Piekarz	Golibroda	Kowal	Piwowar	Rzeźnik	Cieśla
2	Stelmach	Sprzedawca świec	Urzędnik	Szewc	Bednarz	Hodowca
3	Woźnica	Farbiarz	Hafciarz	Sprzedawca ryb	Gondolier	Strażnik
4	Rymarz	Murarz	Kupiec	Dekarz	Powroźnik	Kobiernik
5	Służący	Cieśla okrętowy	Przestępca	Krawiec	Grabarz	Majsterkowicz
6	Uliczny handlarz	Tkacz	Stolarz	Pasterz kóz	Posłaniec	Marynarz

ZAWODY: RZADKIE

	1	2	3	4	5	6
1	Adwokat	Architekt	Artysta	Pisarz	Komornik	Bartnik
2	Bankier	Łowca nagród	Zegarmistrz	Kurtyzana	Kuśnierz	Szklarz
3	Dyplomata	Strażnik więz.	Jubiler	Pijawka	Ślusarz	Sędzia
4	Muzyk	Konsyliarz	Hydraulik	Drukarnia	Uczony	Skryba
5	Iskrownik	Poborca pod.	Skarbnik	Szeptuch	Kompozytor	Zarządca
6	Kapitan	Strażnik Dusz	Dziennikarz	Odkrywcą	Majcher Kol.	Żołnierz

CECHY	ZAINTERESOWANIA	OSOBLIWOŚCI
11 Czarujący	Whisky, wino, piwo	Przesądny, Wierzy w omeny, magię liczb.
12 Zimny	Jedzenie, restauracje	Oddany rodzinie.
13 Nonszalancki	Ubrania, biżuteria, futra	Wżeniony w ważną / potężną rodzinę.
14 Bezczelny	Sztuka, opera, teatr	Zajmowana pozycja pozwala szpiegować inną frakcję.
15 Podejrzliwy	Obrazy, szkice, rzeźby	Samotnik. Preferuje kontakty przez posłańców.
16 Obsesyjny	Historia, legendy	Ogromne długi (wobec banków / łotrów / rodziny).
21 Sprytny	Architektura, meble	Ślepy na wady przyjaciół, sojuszników, rodziny itd.
22 Cichy	Poezja, powieści, pisarstwo	Opustoszał, później przywrócony. Niepodatny na duchy.
23 Humorzysty	Podziemne kręgi, pojedynki	Choruje przewlekłe i wymaga stałej opieki.
24 Zaciekły	Zapomniane Bóstwa	W tajemnicy (otwarci?) opętany przez ducha.
25 Nieuważny	Kościół Cieleśnej Ekstazy	Element demonicznych planów (świadomy lub nie).
26 Skryty	Ścieżka Szeptów	Dumny ze swojego dziedzictwa, tradycji, języka.
31 Bezwzględny	Płacząca Pani, jałmużna	Przejmujący się plotkami i zachowaniem pozorów.
32 Wyrachowany	Antyki, artefakty	Nadużywa narkotyków / alkoholu.
33 Nieposłuszny	Konie, jeździectwo	Utrzymuje swoją pozycję za pomocą szantażu.
34 Łaskawy	Gadżety, nowe technologie	Podjeżdżuje decyzje za radą innych.
35 Wnikliwy	Kolekcjoner uzbrojenia	Popelniał zbrodnie podczas Wojny Unifikacyjnej.
36 Nieuczciwy	Muzyka, instrumenty, taniec	Prowadzi podwójne życie pod fałszywą tożsamością.
41 Cierpliwy	Polowanie, strzelectwo	Czarna owca / wyrzutek rodziny lub organizacji.
42 Nikczemny	Gotowanie, ogrodnictwo	Przebywa w więzieniu lub areszcie domowym szlachcica.
43 Wyrafinowany	Hazard, karty, kości	Podróżnik. Koneksje poza Dorskvol.
44 Paranoiczny	Filozofia przyrody	Rewolucjonista. Spiskuje przeciwko Imperium.
45 Szczęśliwy	Narkotyki, esencje, tytoń	Odziedziczył pozycję. Może na nią nie zasługiwać.
46 Elitarystyczny	Seks, romanse, schadzki	Osobistość. Spopularyzowana przez prozę / pieśni / teatr.
51 Brutalny	Przyjęcia, wydarzenia	Skandaliczna reputacja (zasłużona lub nie).
52 Pomocny	Odkrycia, przygody	Otoczony przez pochlebców, lizusów i petentów.
53 Arogancki	Zwierzęta domowe	Nieskalana reputacja. Wielce poważany.
54 Pewny siebie	Rzemiosło	Upierzony wobec jakiegś kultury / klasy / przekonań.
55 Zarozumiały	Statki, łodzie	Wizjoner. Ma radykalne zapatrywania na przyszłość.
56 Śmiały	Polityka, dziennikarstwo	Przeklęty, nawiedzany, prześladowany (duch lub demon).
61 Wybuchowy	Księgi tajemne, rytuały	Głęboka fobia lub nieracjonalna odraza.
62 Szczery	Spektrologia, elektroplazma	Gruntowe wykształcenie w każdej dziedzinie nauki.
63 Subtelny	Alchemia, medycyna	Prowadzi szczegółowe dzienniki, zapiski, rejestry.
64 Melancholijny	Esencje, alchemia	Ślepo wierzy w jakiś ideał, grupę lub tradycję.
65 Zagadkowy	Wiedza o demonach, legendy	Głęboko konserwatywny. Przeciwnik nowych idei.
66 Spokojny	Legends sprzed kataklizmu	Oszust. Pewien dotyczący go ważny szczegół jest zmyślony.

IMIONA

Adric, Aldo, Amosen, Andrel, Arden, Arlyn, Arquo, Arvus, Ashlyn, Branon, Brace, Brance, Brena, Bricks, Candra, Carissa, Carro, Casslyn, Cavelle, Clave, Corille, Cross, Crowl, Cyrene, Daphnia, Drav, Edlun, Emeline, Grine, Helles, Hix, Holtz, Kamelin, Kelyr, Kobb, Kristov, Laudius, Lauria, Lenia, Lizete, Lorette, Lucella, Lynthia, Mara, Milos, Morlan, Myre, Narcus, Naria, Noggs, Odrienne, Orlan, Phin, Polonia, Quess, Remira, Ring, Roethe, Seseareth, Sethla, Skannon, Stavrul, Stev, Syra, Talitha, Tesslyn, Thena, Timothy, Tocker, Una, Vaurin, Veleris, Veretta, Vestine, Vey, Volette, Vond, Weaver, Wester, Zamira.

NAZWISKA RODOWE

Ankhat, Arran, Athanoch, Basran, Boden, Booker, Bowman, Breakiron, Brogan, Clelland, Clermont, Coleburn, Comber, Daava, Dalmore, Danfield, Dunvil, Farros, Grine, Haig, Helker, Helles, Hellyers, Jayan, Jeduin, Kardera, Karstas, Keel, Kessar, Kinclath, Lomond, Maroden, Michter, Morriston, Penderyn, Prichard, Rowan, Sevoy, Skelkallan, Skora, Slane, Strangford, Strathmill, Templeton, Tyrconnell, Vale, Walund, Welker.

PRZYDOMKI

Bicz, Brzoza, Cegła, Chwytać, Cierń, Dwunastka, Dzwon, Echo, Garbarz, Gwóźdź, Hak, Igła, Kijaszek, Krzemień, Księżyc, Kurant, Łodźiarz, Loczek, Mgła, Młotek, Obrońca, Ogr, Oset, Ostroga, Pierścieniarz, Pieśniarz, Robal, Rubin, Sreberko, Strzelec, Śmieciarz, Świerszcz, Tykacz, Wikliniarz, Wrona, Wykreślacz, Złościca, Żaba.

IMIONA DEMONÓW

Korvaeth
Sevraxis
Argaz
Zalvroxos
Ketherera
Arkeveron
Ixix
Kyronax
Voldranai
Esketra
Ardranax
Kylastra
Oryxus
Ahazu
Tyraxis
Azarax
Vaskari

CECHY DEMONÓW

czarne rekinie ślepia
łuski (*onyksowe, opalizujące, kryształowe, metaliczne itd.*)
ostre szpony
kościste wyrostki
wiele oczu
chłozszący ogon
skórzaste skrzydła
kolce
sącząca się ropa
zarzające się ślepia
lub znaki na ciele
włosy lub sierść (*unoszące się, jakby były pod wodą, płonące zimnym ogniem itd.*)
pióra
wiele rąk
macki
twarda skorupa, metaliczne płyty
światła przygasają lub rozbłyskują
rośliny więdną lub gwałtownie kwitną
mechanizmy zacinają się lub psują
płyny zamarzają, wrą, zmieniają się w krew lub popiół

CZARTY

Aby otrzymać wyniki z zakresu od 11 do 66 (dla tabeli na kolejnej stronie), rzuć dwukrotnie kością sześciocinną.

CECHY DUCHÓW

	1	2	3	4	5	6
1	Zazdrosny	Zrozpaczony	Brutalny	Histeryczny	Płochliwy	Niestabilny
2	Ciekawski	Zwodniczy	Sprytny	Docieklivy	Mądry	Czarujący
3	Profetyczny	Wnikliwy	Lojalny	Objawiający	Pomocny	Pouczający
4	Czuły	Terytorialny	Dominujący	Uparty	Śmiały	Wymagający
5	Rozgniewany	Gwałtowny	Agresywny	Dziki	Nieokrzesany	Mściwy
6	Wściekły	Chaotyczny	Dziwaczny	Niszczycielski	Szalony	Niegodziwy

POMNIEJSZE ZJAWISKA NADNATURALNE

	1	2	3	4	5	6
1-3	Mróz, chłód	Przeszywający wiatr	Powidoki przeszłości	Wyładowania elekt.	Dziwne cienie	Niewyraźne echa
4/5	Mgła, opar	Silny wiatr	Intensywne wizualne echa	Silny magnetyzm	Niepokojące cienie	Ogłuszający hałas
6	Lodowata mgła	Porywisty wiatr	Nieprzeniklna czerń	Błyskawice	Oblepiające cienie	Głosy w głowie

RODZAJE DEMONÓW

	1	2	3	4	5	6
ASPEKT	Humanoid o cechach zwierzęcia lub żywiołu			Zwierzę	Potwór	Bezsztaltny
ŻYWIÓŁ	Ocean, woda	Ciemność	Ziemia, metal	Ogień, dym	Niebo, gwiazdy	Burza, wiatr

DEMONICZNE ŻĄDZE

	1	2	3	4	5	6
1/2	Zamęt	Morderstwo	Sprawiedliwość	Zepsucie	Władza	Kontrola
3/4	Wiedza	Rozkosz	Cierpienie	Wojna	Zemsta	Chaos
5/6	Wolność	Okrucieństwo	Manipulacja	Oszustwo	Groza	Łupy

PRYZYWANE POTWORNOCI

	1	2	3	4	5	6
1	Cuchnąca smoła	Wijąca się masa	Radiacyjna istota	Kryształowe odłamki	Pełzająca naraśl	Ożywiony gaz
2	Chmura płonącego popiołu	Cienisty byt	Rój insektów	Toksyczny opar	Ognista istota	Płynna istota
3	Istota obdarta ze skóry	Istota w łachmanach	Mrozący ogień	Niemożliwa geometria	Monstrualne zwierzę	Polyskujące sfery
4	Dziwaczna maszynieria	Psychiczna mgła	Pulsujące wnętrzości	Metaliczna istota	Splot cierniowy	Hipnotyzujące światła
5	Ropiejący ślimak	Przerażające wibracje	Chłostające haki	Szkielet z czarnego szkła	Płynna rtęć	Oblepiająca ciemność
6	Lewitująca mackowatość	Mdły opar	Wirująca wydzielina	Wężowy byt	Insektoid	Pochłaniająca wszystko kula

ZAPOMNIANI BOGOWIE**OBŘEDY KULTÓW***Dobieraj bóstwa i aktywności wedle swojego uznania***11** Jeden Wewnątrz Wielu

Ofiara: Pożarta przez rytualnie uświecone zwierzęta / rozszarpana przez oszalałych kultystów.

12 Srebrny Ogień

Ofiara: Walcząca o życie z namaszczonym bojownikiem kultu.

13 Błogi Akord

Ofiara: Rytualnie wykrwawiana na poświęcony ołtarz.

14 Upadła Gwiazda

Ofiara: Stopniowo faszzerowana narkotykami zmieniającymi stan świadomości.

15 Władca Otchłani

Ofiara: Rytualnie zamordowana i uznana za namaszczonego duchowego bojownika.

16 Cicha Pieśń

Ofiara: Uśmiercona metodą tajemną (porażenie prądem, strzaskanie duszy, klątwa zgonu).

21 Pani Ciernistych Krzewów

Nabożeństwo: Orgia przyjemności (seksu, jedzenia, tańców, muzyki) i/lub bólu.

22 Nasza Krew Przelana w Chwałę

Nabożeństwo: Pieśni sakralne lub modły odprawiane bez przerwy przez wiele dni.

23 Tryk

Nabożeństwo: Zgromadzenie w świętym splocie podczas astrologicznej koniunkcji.

24 Puste Naczynie

Nabożeństwo: Pielgrzymka do św. miejsca lub bytu na martwych ziemiach / na oceanie.

25 Zamknięte Oko

Nabożeństwo: Grupowa wizja / senna podróż wywołana esencją, narkotykami, medytacją.

26 Dłoń Smutku

Nabożeństwo: Odegranie / pantomima świętego wydarzenia.

31 Wieczne Złakniony

Przejęcie: Kolekcja oczu / serc / krwi mistyków lub demonów.

32 Tysiąc Twarzy

Przejęcie: Odłamki świętego przedmiotu (klejnotu, miecza, czaszki, kamienia).

33 Pajęczyna Bólu

Przejęcie: Autentyczne święte zapiski proroka / nauczyciela / świętego.

34 Filary Nocy

Przejęcie: Odcięte części ciała (głowy, ręce, języki) heretyków lub apostatów.

35 Spalony Król

Nabytek: Nieruchomości powiązane ze świętą geometrią / mistycznymi wydarzeniami.

36 Ojciec Otchłani

Przejęcie: Duchy proroków / mistyków / założycieli / wrogów zakonu.

41 Zapomniany Legion

Zniszczenie: Rytualne spalenie świętych przedmiotów (wizerunków, ciała, włosów).

42 Niezlomne Słońce

Zniszczenie: Rytualne pozbycie się ducha lub demona.

43 Objawienie

Zniszczenie: Złamanie pieczęci, aby bóstwo mogło wkroczyć do materialnego świata.

44 Promienne Słowo

Zniszczenie: Strzaskanie przedmiotów / ołtarzy / świątyni wrogiego wyznania.

45 Całun Królowej

Zniszczenie: Unieczyszczenie broni / przedmiotów / miejsc, które mogą skrzywdzić bóstwo.

46 Rozjemca

Zniszczenie: Czynniki społecznych / prawnych / kulturowych zagrażających kultowi.

51 Chmura Rozpaczy

Konsekracja: Oczyszczenie przez kąpiel w świętej cieczy (krwi, winie, mleku, oleju itd.).

52 Przerwany Krąg

Konsek.: Oczyszczenie bram, które umożliwiają bóstwu przejście do świata materialnego.

53 Zdobywca

Konsek.: Chrzt / pobłogosławienie akolity lub przedm. poprzez zanurzenie w studni dusz.

54 Zabijająca w Ciemności

Konsek.: Pobłogosławienie wyznawców kultu za pomocą tatuaży / skaryfikacji / okaleczenia.

55 Sen Poza Śmiercią

Konsek.: Stworzenie błogosławionych bożków / dzieł sztuki / miejsc rytualnych / artefaktów.

56 Krwista Fala

Konsekracja: Symbole / runy / duchy mające odstraszać wrogów kultu.

61 Strażnik Bram

Profanacja: Poniżenie lub skalanie jednego z zaprzysięgłych wrogów kultu.

62 Moloch Pustki

Prof.: Zbezczerzenie miejsca / przedmiotu / rytuału / tradycji, aby zawłaszczyć ich moc.

63 Strażnik Płomienia

Profanacja: Skalanie miejsca / przedmiotu / rytuału, aby poniżyć inny kult.

64 Tron Sądu

Profanacja: Manipulowanie przedstawicielami władz / instytucjami, aby przejąć ich wpływy.

65 Utracona Korona

Profanacja: Zdeprawowanie akolitów, aby przygotować ich do przemiany.

66 Złoty Jeleń

Profanacja: Bezmyślny, bezcelowy chaos, zasiewanie ziaren anarchii.

DOSK VOL: SKOKI

KLIENT / CEL

CYWILNY

- 1 Wykładowca lub uczony
- 2 Robotnik lub rzemieślnik
- 3 Posłaniec lub marynarz
- 4 Kupiec lub sklepikarz
- 5 Artysta lub pisarz
- 6 Lekarz lub alchemik

PRZESTĘPCZY

- 1 Handlarz lub dostawca narkotyków
- 2 Najemnik lub zbir
- 3 Paser lub hazardzista
- 4 Szpieg lub informator
- 5 Przemysłowiec lub złodziej
- 6 Szef gangu

POLITYCZNY

- 1 Arystokrata lub urzędnik
- 2 Bankier lub kapitan
- 3 Rewolucjonista lub uchodźca
- 4 Duchowny lub kultysta
- 5 Posterunkowy lub Aspirant
- 6 Sędzia lub szef oddziału więziennego

DZIWNY

- 1 Duch (rzuć ponownie)
- 2 Kolekcjoner okultysta
- 3 Wampir lub inny nieumarły
- 4 Demon (w przebraniu)
- 5 Opętany lub opustoszały
- 6 Szeptuch lub kultysta

ROBOTA

SZWINDLE

- 1 Prześladowanie lub obserwacja
- 2 Sabotaż lub podpalenie
- 3 Kradzież lub podrzucenie dowodów
- 4 Otrucie lub wypadek
- 5 Kradzież z włamaniem lub napad
- 6 Podszycie się lub oszustwo

PRZEMOC

- 1 Zabójstwo
- 2 Zniknięcie lub okup
- 3 Zastraszenie lub wymuszenie
- 4 Zniszczenie lub oszpeccenie
- 5 Rabunek lub ochrona przed nim
- 6 Rabunek lub użycie przemocy

PÓŁŚWIATEK

- 1 Eskorta lub ochrona
- 2 Przemysł lub transport
- 3 Szantaż lub zdyskredytowanie kogoś
- 4 Kant lub szpiegostwo
- 5 Znalezienie lub ukrycie
- 6 Negocjacje lub groźby

NIENATURALNE

- 1 Kłątwa lub poświęcenie
- 2 Wygnanie lub przyzwanie
- 3 Wydobywanie esencji
- 4 Umieszczenie lub usunięcie runów
- 5 Odprawienie lub przerwanie rytuału
- 6 Opustoszenie lub przywrócenie

Podczas wybierania elementów z poniższych tabeli rzuć kilkoma kośćmi sześciocennymi i potraktuj rezultaty jako sugestie.

ZWROT AKCJI LUB KOMPLIKACJA

1	Dana rzecz jest przykrywką dla aktywności heretyckiego kultu duchów
2	Okultysta przewidział ten skok i ostrzegł zaangażowane frakcje
3	Niespokojne duchy opętały niektóre / większość / wszystkie zaangażowane osoby
4	To miejsce jest nawiedzane przez niespokojne duchy
5	Skok pomaga demonowi w realizacji jego tajnych planów
6	Skok pomaga wampirowi w realizacji jego tajnych planów
1	Dana rzecz jest przykrywką dla działalności przestępczej
2	Tutaj działa niebezpieczny gang
3	Skok jest pułapką zastawioną przez waszych wrogów
4	Skok jest testem przed inną robotą
5	Skok pomaga potężnemu kupcowi w realizacji jego tajnych planów
6	Skok pomaga szefowi gangu w realizacji jego tajnych planów
1	Skok wymaga podróży pociągiem elektrycznym
2	Aby wykonać skok, trzeba odwiedzić martwe ziemie
3	Skok wymaga podróży morskiej
4	Cel skoku jest w ruchu (zmienia się miejsce, podróżuje w pojeździe itd.)
5	Skok pomaga rewolucjonistom w realizacji ich tajnych planów
6	Skok pomaga urzędnikom miejskim w realizacji ich tajnych planów

POWIĄZANY Z OSOBĄ...

1	BG	Przyjacieli
2	BG	Rywal
3	BG	Dostawca słabości
4	SZAJKA	Kontakt
5	MIASTO	Osobistość Doskvol
6	DZIW	Duch, demon, bóstwo

... I FRAKCJAMI

11	Niewidoczni	41	Srebrne Ćwieki
12	Lord Scurlock	42	Rój
13	Krąg Ognia	43	Wrony
14	Zciemniacze	44	Czerwone Szarfy
15	Siostry Ściemne	45	Szlifierze
16	Siekacze	46	Upiory
21	Szare Płaszcz	51	Pancerny Ulf
22	Ogary Mgieł	52	Zagubieni
23	R. Miejska lub Fundamentalisci	53	Wieżenie Żelazny Hak
24	Strażnicy Duszy	54	Bł. Płaszcz lub Aspiranci
25	Imperialne Siły Zbrojne	55	Robotnicy lub Służący
26	Iskrownicy	56	Szyfranci lub Kałamarzyści
31	Konsulat	61	Ministerstwo Ochrony
32	Poławiacze Lewiatanów	62	Marynarze lub Dokerzy
33	Gondolierzy lub Dorożkarze	63	Majchry Kol. lub Brygada
34	K. Cieleśnej Ekstazy	64	Płacząca Pani
35	Zapomniani Bogowie	65	Ścież. Szeptów lub Pojednani
36	Skowlańscy Uchodźcy	66	Łupieżcy Martwych Ziem

STRZASKANE WYSPY

AKOROS

Kraina mrocznych, skamieniałych lasów i kamiennych wzgórz. Przybrzeżne miasta bogacą się dzięki połowom lewiatanów oraz za sprawą kolonii górniczych położonych w głębi lądu. Akorosjanie są czasami nazywani „Imperialnymi”, ponieważ to właśnie na tych ziemiach narodziło się Imperium. Mają zazwyczaj jasną karnację i ciemne włosy.

SEWEROS

Kraina wietrznych równin porośniętych gęstymi, kolczastymi krzewami. Poza granicami nadbrzeżnych, imperialnych miast niektórzy rdzenni Sewerosjanie nadal żyją skupieni w wolnych plemionach, przemierzając martwe ziemie na przyuczonych do polowań na duchy wierzchowcach. Mieszkańcy tych terenów mają zazwyczaj brązową karnację i ciemne włosy.

IRUWIA

Kraina czarnych pustyń, obsydianowych gór i aktywnych wulkanów. Powiadają, że władzę w Iruwii otwarcie sprawują demony. Iruwiańczycy mają zazwyczaj bursztynową karnację i ciemne włosy.

WYSPY SZTYLETOWE

Tropikalny archipeląg pokryty gęstą dżunglą, obecnie mroczną i wynaturzoną przez dziwną magię kataklizmu. Powiadają, że ludzie żyją tam bez ochronnych barier piorunów. Jak im się to udaje? Rdzenni wyspiarze mają miedzianą karnację i ciemne włosy.

SKOWLAN

Surowa kraina zimnych gór i dzikiej tundry. Skowlanie jako ostatni opierali się dominacji Imperium. Tutejsi mieszkańcy mają zazwyczaj bladą karnację i rude włosy.

TYCHEROS

Odległa kraina odłączona od reszty Imperium. Ludzie gadają, że w żyłach Tycherosjan (nieuprzejmie nazywanych „Obcymi”) płynie krew demonów.

KILKA SŁÓW O ŚWIECIE

Oddziaływanie pozostałości sił magicznych z czasów kataklizmu sprawiło, że poszczególne Strzaskane Wyspy charakteryzują się szalenie odmiennym klimatem. „Wody” Oceanu Pustki są niczym nieprzejrzyste, czarny atrament, lecz pod ich powierzchnią można dojrzeć konstelacje połyskujących gwiazd. Słońce jest ciemnym, rozżarzonym węgielkiem i daje jedynie skromny poblask o świcie i zmierzchu. Przez resztę dnia i nocy świat zanurzony jest w całkowitej ciemności.

Niegdyś była to fantastyczna kraina niczym z dziecięcych bajek, pełna magii i cudów. Została jednak zniszczona, a na jej gruzach powstała cywilizacja przemysłowa.

Nie szukajcie tu zatem realizmu naukowego.

MROCZNA DOLINA

TYCHEROS

SKOWLAN
ŚLUZA
ARWAED

ZMIERZCHOMURZE

WRZOSOWISKO TYR

CAŁUN
PRÓŻNI

ZIMOWE URWISKO

AKOROS

IGLICA CHMUR

IMPERIALNE
MIASTO

SEWRYN

ILISJA

SEWEROS

ZBIORNE POLE

PÓŁUDNIOWY
PUNKT

CIERN

ZACHÓD SŁOŃCA

ŻELAZNA DOLINA

JASNA
PRZYSTAŃ

WYSPY
SZTYLETOWE

IRUWIA

PORT MGIEL

U'DUASHA

KETHRYS

ALDUARA



INDEKS

A

Abstrakcja 170
 Adeptci 96
 Akademia Doskvol 253, 258
 Akademia Miecza
 Czerwonych Szarf 280
 Akcja grupowa 97
 przewodzenie jej 134
 Akcje, kropki 57
 dodatkowe 48
 przydzielanie 54
 Akcje, rzuty 7, 10, 18-19
 efekt 20, 24
 podsumowanie 22
 położenie 19-20, 23
 sięganie po 165-166
 specyfika 197
 wyzwanie 199-200
 Akcje, wartość 10, 18, 22, 34
 przykład 11
 Akcje 51, 58-59
 mistrza gry 190
 wybór 167
 w grze 172-183
 Akoros 53
 Akorosiański, język 241
 Aktywa, nabycie 155
 Alchemia 211
 Aleja Atramentowa 266
 Alkahest 228
 Amulet na demony 83
 Amulet na duchy 88
 Amunicja elektroplazm. 67
 Analizowanie 37, 58
 szczegółowy opis 172
 Aresztowanie 153
 Arkenvorn 247
 Artefakty 111, 103, 119, 125,
 142-44, 207, 295
 Aspiranci 250, 285

B

Bajoro 262
 Bandolier 75
 Bank Saltforda 266
 Biała Korona 257, 258-259
 Bigowy Most 260
 Bigowy Wądół 257, 260-261
 Bigowy Targ 260
 Błękitne Płaszcz 285, 287
 wspólnicy 113
 zastraszone 113
 Bohater 51
 rodzaje postaci 2
 Zob. też: BN
 Bohater gracza (BG) 2
 konflikty pomiędzy 41
 najlepsze praktyki graczy
 184-187
 rozwój 48
 Bohater niezależny (BN)
 inicjowanie akcji 194
 przestój i 160
 poziomy zagrożenia
 168-169
 Bomba błyskowa 229
 Bomba z czarną solą 229
 Bomby 228
 Bomby dymne 228
 Bratanie 37, 51, 58
 szczegółowy opis 173
 Brutalna 96
 Budynki 303
 Burobagnie 257, 262-263

C

Cechy, wartość 10
 przykład 11
 Cechy 32
 Cele 18
 Mistrza Gry 189
 Charłak. Jama 257, 264-265

Charłakowy Targ 264
 Cienie 100-103
 Cyrk Piorunów 270
 Czarci korzeń 229
 Czarci Targ 21, 22, 89, 194,
 200
 Czarci Ząb 272
 Czarny lotos 228
 Czarty 212, 306-307
 Czerw. Szarf 252, 285, 287
 Czujki 101, 105
 Czyhacz 2, 52
 księga łotra 61-63
 przedmioty 63

D

Decyzje 6-7
 Demolowanie 58
 szczegółowy opis 174
 Demoniczne moce 214
 Demoniczne zainteresow. 153
 Demoniczny sługa 237
 Demony 214
 pragnienia 306
 rodzaje 306
 Dilerzy 104-107
 Dmuchawka i strzałki,
 strykawki 75
 Dodatkowe kości 20-22
 Dokerzy 285
 Doki 257, 266-267
 Dokumenty 88
 Dorożkarze 286
 Doskvol 1, 2, 239
 Akademia 253
 dzielnice 257
 energia 244-245
 godziny 242
 historia 240
 instytucje 284
 języki 241
 kalendarz 247

kuchnia 248-249
kultury 243
mapa 255
miejskie wydarzenia
w prasie 283
niespokojne duchy 254
niezwykłe zdarzenia 283
odszczepieńcy 284
pogoda 247
pory roku 247
półświatek 252, 284
pracownicy 284
prawo i porządek 250
punkty orientacyjne 257
światła w 242
uliczne plotki 282
zasłyszane na mieście 282
Dokskvorn 247
Dostrajanie 37, 51, 58,
139-141, 211, 213
szczegółowy opis 175
Drenaż 216, 218
Duchowa mapa 225
Duchy 212
bohaterowie jako 215
butle duchowe 83
Duchowa komunia 237
duchowa maska 83
dzwony dusz 212
lampa duchowa 229
niewidoczny dla 221
studnia dusz 109, 212
Dukaty 42, 148
wydawanie 42
wymowianie ze skrytki 43
Dundridge i Synowie 272
Dworzec Kol. Gaddoc 257
Dym snów 228
Działalność przestępcza 125
Dziedzictwo 53, 57
Dzień Powrotów 247
Dzień Pyłu 247
Dzień Targowy 247
Dzień Wodowania 247
Dziwne ścieżki 214

E
Echa 254
Efekt 24, 26, 168-69, 170-71
czynniki dominujące 25
modyfikatory 24-25
normalny 20, 24
obniżony 30
ocena 27
ograniczony 20, 24
ogromny 20, 24
poziom 15, 20, 22
zamiana położenia na 26
zerowy 25, 200-201
Ekscentryzm 55, 301
Elektroplazma 212
Eliksir ciszy 63
Eliksiry 228
Elitarny, cecha 96
adepti 108
kanciarze 100, 104
skradacze 100
zbiry 104, 108
włóczędzy 116
Emerytura 43
Energia radiacyjna 249
Esencja myśli 229
Esencja snów 229
Esencja szału 79, 228
Esencja życiowa 229
F
Fałszywe tożsamości 105, 121
Fazy gry 8
Ferma słuzic 101, 121
Figlarnia 270
Fiolka z esencją snu 71
Flota 117
Formuły specjalne,
przykładowe 229
Forsowanie się 13, 20, 22, 24,
25, 31
Fracje 44-47, 284-299
poziomy statusu 46
przestój i 160
zegary 18

zmiany statusu 45
Fundamentalności 285
G
Gadżety 75
przykładowe 229
Gangi
problem z gangiem 153
rodzaje 96
skala zależna od kręgu 44
tworzenie 96
Getto Burobagnia 262
Gniazdo rozpusty 105, 109,
117, 121
Gogle mrocznowizyjne 63
Golem 33, 212, 213
etapy prac 229
księga golema 218-219
Gondolierzy 285, 288
Gospoda 101, 117
Gospodarstwa radiacyjne 260
Gotyckie opowieści 202
Granat 228
Granie 1, 3-4
abstrakcja kontra szczegóły
170-171
akcje i zagrożenia 167-168
bohaterowie niezależni
168-169
czego potrzebujesz 5
Gra o skokach i gra
o szajce 188
konsekwencje i pomyłki
169
najlepsze praktyki graczy
184-187
precedensy 170
przerywane gry 41
sesje 3
sięganie po rzuty 165-167
szczegóły akcji 172-184
Gubernator 250
H
Hadrathi 241
Hangar na łódź 95

Hazard 55, 301
Horda 285
Hulaszcza 96
Huty Żelaza 278

I

Imiona 55, 56
demonów 306
Imperialne siły zbrojne 285
Informatorzy 101, 105, 117, 121
Inspiracje 4, 203
Instytucje
frakcje 284
prawo i porządek 250
Interakcja, plan 127
Iruwia 53
Iruwiańscy 241
Iruwiańskie szkoły
szermiercze 236
Iskra 228
Iskroksięstwo 211
Iskrownicy 285, 288

J

Jakość 95, 106
jako czynnik 24
gangu 96
jako współczynnik 34
Jakość życia 42, 43
Jasnowidzenie 215
Jaźń 212
Jedwabny Brzeg 257, 270-271

K

Kalendarz imperialny 247
Kałamarzyści 285
Kanciarze 96
Karylion 247
Klasztor 109
Klucz duchowy 83
Kłopoty 184-185
Mistrz Gry i 193
Kohorty 95, 96-97, 155
krzywdy i leczenie 97
modyfikowanie 97

używanie 97
Kompania Handlowa
Północny Hak 266
Komplikacje 30
poważne 30
przykłady 172-183
zegary 16-17
zwrot akcji lub 309
Konflikt 41
Konsekwencje 27, 30-31, 169, 170, 185
dotkliwość 168
katastrofalne i trwałe 31
odpieranie 32-33
Konsulat Iruwii 284
Konsulat Seweros 284
Konsulat Skowlanu 284
Kontakt
szajki 94
ulubiony 99
Kontrola 44
zmniejszanie poziomu 45
Kontrola nad blokiem
więziennym 151
Koszary 113
Kościół Cieleśnej Ekstazy
285, 289
Krąg 44
poziom 44
rozwój 44
wartość 34
związ. z jakością życia 233
Krąg Ognia 285, 289
Krematorium Szarodzwonu
274
Krętacz 185
Krwawa szpila 228
Kryjówka 47, 93, 99
Bezpieczna siedziba 95
Tajna siedziba 95
Krytyczny sukces 7
przykład 141-142
Krzywdy 30, 31, 156-157
przykłady 31

Księga ducha 216-217
Księga lotra 57
wybieranie 52-53
zmienianie 49
Księżycowy sztylet 236
Księżycówka 247
Ksywy 55, 56
Kultyści 108-111
Kwatery 95
Kwestia zaufania 235

L

Latarnia 88
Latarnia morska Północnego
Haka 258
Lekki sprz. do wspinaczki 63
Lekkomyślny 14
Lojalna 96
Lojalny paser 101
Lord Scurlock 285, 290
Ludzie 304-305
Luksus 55, 301
Luksusowy lokal 105
Luneta 67
Łańcuchy i kajdany 79
Łotry 51 (życie 184)
Łup 8, 147, 148
Łupieżcy martwych ziem
285, 297

M

Macher 121
Magazyny 113, 117
Magia 202
Majchry Kolejowe 285
Majsterkowanie 58
szczegółowy opis 176
Manewry pracy zespołowej
110, 134-135
Maniak 14
Martwe ziemie 257
Marynarze 285
Menażeria 266
Mglisty Szczyt 270
Miejscowy łapówkarz 105

- Mikstura ukryt. wzroku 229
 Mikstura vitalności 229
 Mikstura żmii 228
 Ministerstwo Ochrony 285, 290
 Misja specjalna 125
 Mistrz Gry (MG) 3
 akcje 190-194
 bohaterowie niezależni i akcje 194
 cele 189
 Czarci Targ 194
 dobre nawyki 196-198
 konsekwencje 194
 myślenie poza kadrem 194
 nowa syt. początkowa 209
 okazje 191-193
 pierwsza sesja 201-205
 podążanie za ciosem 193-194
 podążanie za pomysłami graczy 192
 przykład sesji 206-207
 sygnalizowanie kłopotów 193
 sytuacja początkowa 205
 sytuacja początkowa, przykład 206
 tworzenie postaci i szajki 204
 zadawanie pytań 190
 zasady 195
 zegary 194
 zegary sezonu 208
 złe nawyki 199-201
 zmiana obsady lub szajki 209
 Mistrzostwo 95
 Most Bowmore'ów 268
 Mowa tajemna 214
- N**
 Nabycie aktywów 155-56, 161
Najpierw fikcja 163-164
 Napad (plan) 127
- Narkotyki 228
 Narkotykowa melina 101
 Narzędzia majsterkowicza 88
 Narzędzia oszusta 88
 Narzędzia tajemne 88
 Narzędzia włamywacza 88
 Nauka 202
 Nawiedzony 14
 Nazwiska rodowe 56
 Nieczułość oczu i serca 236
 Nieczuły 14
 Nielegalny dom gier 101
 Niepokojni zmarli 153, 212, 254
 Niestabilny 14
 Nietypowa broń 88
 Nieuścipliwa 96
 Niewidocznici 252, 285, 291
 Nocny Targ 257, 272-273
 Noże do rzucania 88
- O**
 Obciążenie 57, 128
 Obejście 138-139
 Objęcia Płaczącej Pani 276
 Oblicze pełne chwały 237
 Obóz Pracy Dunvila 262
 Obserwowanie 37, 58
 szczegółowy opis 177
 Obywatele 286
 Ocean Pustki 257
 Ochrona 135
 Odcięty 159, 161
 Odgrywanie 5
 Najpierw fikcja 163-164
 słabości i 159
 Odpieranie
 ryzykowne 233
 słabe 231
 zmienianie zasad 233
 Odpowiedzialność, przyjmowanie 185
 Odszczepieńcy 284
 Odurzenie 55, 301
 Odwet 153
- Offertorium 109
 Ogary 2, 52
 księga łotra 65-67
 przedmioty 67
 Ogary Mgieł 286, 291
 Okazja
 ryzykowna 23
 stracona 30
 Okrutny 14
 Okultyzm, plan 127
 Olej duchów 229
 Olej wiążący 228
 Olej wznoszący 229
 Olej zapalający 228
 Oleje 228
 Opętaniec 212
 Opłaceni strażnicy 151
 Oprychy 112-115
 Opustoszały 212
Ostateczna rozgrywka w dokach 39-40
 Ostrożność, plan 127
 Ostrze lub dwa 88
- P**
 Pająk 2, 52
 księga łotra 69-71
 przedmioty 71
 Pancerny Ulf 286, 292
 Pancerz 32, 33, 88
 specjalny 54
 Paranoik 14
 Park Jayana 274
 Park Lady Ankhatat 270
 Park Mglistego Brzegu 276
 Park Unifikacji 268
 Paser dóbr luksusowych 117
 Pierwomurze 257, 274-275
 Uniwersytet Pierwomurza 252, 253, 274
 Pijawka 2, 52
 księga łotra 73-75
 przedmioty 75
 Pistolet 88
 Plan / planowanie 127

- łączone 131
- projekt i 186-187
- przykład 137-138
- retrospekcja i 186-187
- rzut na wejście 127
- wymknięcie się spod kontroli 200
- Plany 71
- Plazma 244-245
- Płacząca Pani 286
- Płonące myśli 228
- Poboczny interes 117
- Podstęp, plan 127
- Podziemny krąg 113
- Pojazd 155
 - jako kohorta 118
- Pojednani 254
- Pojednani 286, 292
- Pokój przesłuchań 101
- Polowanie 37, 58
 - szczegółowy opis 178
- Poławiacze lewianów 286, 293
- Położenie 10, 19, 20, 22, 23, 168-169, 170-171
 - gorsze 31
 - określanie 29
 - początkowe 130, 206
 - zamiana na efekt 26
- Położenie desperackie 10, 19, 23
 - desperacki rzut 48
 - Zobacz też: Położenie
- Położenie kontrolowane 10, 19, 23
 - Zobacz też: Położenie
- Położenie ryzykowne 10, 19, 23
 - Zobacz też: Położenie
- Pomaganie 20, 22
- Pomniejsze zjawiska nadnaturalne 306
- Pomoc 134
- Porażki 169, 199
- Portal głębin 225
- Porzucona dzielnica 257
- Posiadłość Głównego Strażnika 258
- Posiadłość Rowanów 276
- Posiadłość Scurlocków 276
- Posiadłość Strangfordów 264
- Posłaniec 121
- Potworności 254
- Poważna komplikacja 30
- Powozownia 95
- Powrót do zdrowia 156-157, 161
- Poziom obławy 150
- Pożywanie się 220
- Północny Hak
 - Zobacz: Doskvol
- Półświatek 252
 - frakcje 284
 - przestępca 54
- Pracownicy 284
- Pragnienie 216
- Prawo
 - programy nauczania 253
 - porządek i 250
 - Stróż prawa 54
- Precedensy 170
- Projekt długofalowy 16-17, 36, 157-158, 161
 - zegar 201
- Projekt
 - Zobacz: Projekt długofalowy
- Projekty specjalne, przykładowe 229
- Pryncypialna 96
- Przechwalanie się 159, 161
- Przedawkowanie 159, 161
- Przedmioty 88-89
 - modyfikowanie 227
 - nabycie 155-156
 - Nieprzewidywalny 227
 - przedmioty bohaterów 63, 57, 71, 75, 79, 83, 87
- Rzadki 227
 - wady 227
- Zawodny 227
- Zob. też: Wymienite przedmioty
- Przekonywanie 37, 58
 - szczegółowy opis 179
- Przemyskanie 51, 58
 - szczegółowy opis 179
- Przemyt 151
- Przemysłownicy 116-119
- Przepytanie 154
- Przerażająca 96
- Przerażająca broń / narzędzie 79
- Przesłuchanie 154
- Przestój 17, 36, 147, 163-164
 - aktywności 8, 42, 147, 155-158
 - faza 8, 9
 - łup 148
 - odsiadka 150
 - podsumowanie 161
 - przypał 149-150
 - retrospekcje 132-133
 - roszczenia więzienne 151
 - uwikłania 152-154
- Przeszkody 15
- Przeszłość 54, 57
- Przewodzenie 37, 59
 - szczegółowy opis 181
- Przygotowanie akcji 135
 - manewr 131
- Przyjaciele 55, 57
- Przyjemność 55, 301
- Przykład gry 39-40
- Przypał 8, 147, 149-150
 - zmniejszenie 158, 161
- Przypieczątowane krwią 110
- Przysługi 234
- Przywołane potworności 215, 306
- Psie Wyścigi Vreena 272
- Punkty doświadczenia 48

- słabości i 159
- wyzwalacze 48, 49, 52, 55,
- R**
- Rada Miejska 250, 286, 293
- Rejestry miejskie 121
- Rekwiem 247
- Rep, reputacja 44, 148
- Retrospekcje 128-129, 132-133
 - ograniczenia 133
 - przykład 133
- Robotnik 54
- Roszczenia
 - mapa terenu 46
 - przejmowanie 46-47
 - rozszerzanie 232
 - utrata 47
- Roszczenia więzienne 151
- Roszczenie sojusznicze 151
- Rozmiar 34, 222
 - tabela 223
- Rozmowa 6
- Rozwój 44, 158
 - bohaterów 48
 - szajki 49
- Rój 252, 286, 294
- Rtęć 228
- Rynek zewnętrzny 105
- Rytuały 211, 224-225
 - nauka 224
 - odpowiedzi dotyczące 224
 - odprawianie 224-225
 - przykładowe 225
 - pytania dotyczące 224
 - źródła 224
- Rywale 57, 154
 - wybieranie 55
- Ryzykowne zagrywki 235
- Rzadki przedmiot 227
- Rzucający się w oczy
 - przedmiot 227
- Rzut na odpieranie 8, 11, 13, 32-33,
- Rzut na odsiadkę 150
- Rzut na szczęście 8, 34-35, 128, 154, 222, 235
- Rzut na wejście 8, 9, 127, 128-129, 133
 - przykład 130-131, 137-138
- Rzuty kośćmi 7, 22
 - dwa razy na to samo 201
 - podwójna funkcja 23
 - rzut na wejście 8
- S**
- Sale treningowe 121
- Samodzielna 96
- Sanktuarium 109, 268
- Scena otwierająca 205
 - przykład 206
- Sesja 3
- Seweros 53
- Sędziowie 250
- Siekacze 286, 294
- Siepacz 2, 52
 - księga 77-79
 - przedmioty 79
- Sierociniec Strathmillów 280
- Siła 24
- Siła i szybkość 214
- Siła nabywca pieniądza 42
- Siostry Ściemne 137-145, 286, 295
- Skala 24-25
 - gangu 96
- Skarbiec 95
- Skład z nadwyżką 105
- Skok 9, 125
 - Gra o skokach* 188
 - klient / cel 308
 - obciążenie i 128
 - plany i 127
 - plany łączone i 131
 - poddanie 133
 - powiązany z frakcjami 309
 - powiązany z osobą 309
 - praca zespołowa 134-135
 - przykładowy 137-145, 207
 - retrospekcje i 308-309
- roboata 308
- rzut na wejście 128-130
- zwrot akcji lub komplikacja 309
- Skow 241
- Skowlan 53
- Skowlanie 53, 241
- Skowlańscy uchodźcy 286
- Skradacze 96
- Skromne początki 233
- Skrytka 42, 43
 - wyjmowanie dukatów 43
 - zawartość 43
- Słabość 55, 57, 158-159, 161
 - dostawcy 156, 301
 - ignorowanie 159
 - oddawanie się 156, 158
 - rzut na 159
- Służący 284
- Smutek 216
- Specjalny pancerz 54
- Spektrologia 211, 212
- Sprawność 32
- Sprzęt do wspinaczki 88
- Spuścizna, budowanie 91
- Srebrne Ćwieki 286, 295
- Srebrny Targ 268
- Stan traumatyczny
 - Zobacz: Trauma
- Stara Stacja 278
- Starożytna brama 109, 117
- Starożytna wieża 109
- Starożytny obelisk 109, 225
- Starożytny ołtarz 109
- Stary Port Północny 257
- Status frakcji 45-46
- Stawy hodowlane
 - i gospodarstwa rolne 257
- Straż Miejska (Błękitne Płaszcze) 250
- Strażnicy 234
- Strażnicy Dusz 212, 286, 296
- Stres 13, 22

korzystanie z 186
retrospekcje i 132
rola 167-168
rytuały 225
zjawiska nadnaturalne 14
zmniejszenie 158
Struktura rozgrywki 8
Strzaskane Wyspy 211, 310
Stupor 228
Styl spadającej gwiazdy 236
Styl wschodzącego księżyca 236
Sukces 7
 częściowy 7
 krytyczny 7
 pełen 7
Swobodna rozgrywka 8, 9
Sytuacja początkowa 205
 przykład 206
Szajka 91-99
 gra o 188
 rozwój 49
 tworzenie 92-94, 204
 typ 3, 92
 ulepszenia 94, 95, 99, 232
 zmienianie 49
Szare Płaszcz 286, 296
Szczegół 127, 170-171
Szeptuch 2, 52
 księga łotra 81-83
 przedmioty 83
Sześć Wież 257, 276-277
Szlachcic 54
Szpada ukryta w lasce 87
Szpital 101, 113, 121
Szyfranci 286

S

Ściemniacz 2, 52
 księga łotra 85-87
 przedmioty 87
Ścieżka Szeptów 237, 286
Śmiałość 32

Śmierć 33
Świat 1-2
Święty spłot 109

T

Tajemne przejścia 101
Tajemne ścieżki 117
Tajna operacja 105, 117, 121
Tajna siedziba 95
Tajna siedziba 95
Teren 45, 47
Tereny łowieckie 93, 99
Tkaniny 264
Topielczy proszek 228
Transowy proszek 87, 228
Transport, plan 127
Trauma 13-14
 ignorowanie słabości 159
 stany 14
Trening 158
Trofea ofiar 121
Trucizny 228
Trupi wzrok 228
Trupie kruki 212
Twardziele 151
Twierdza Gubernatora 258
Tworzenie bohatera 52-55, 204
 podsumowanie 57
 rozwijanie 186
Tworzenie eksperta 96
Tworzenie przedmiotów 226-227
 rzut na 227
Tycheros 53

U

U Kellena 264
Ucieczka 144
Uczony, przeszłość 54
Ukryty pist. kieszonkowy 71
Ulepszenie konstrukcji 219
Ulica Urzędników 274
Ulice 302
Uliczny paser 113

Upiory 286, 298
Usługa 155
Uwiad serca 229
Uwikłania 8, 42, 147, 152-154

W

Wady 96
Walka z szarą 236
Wampir 33, 212, 213-214
 księga wampira 220-221
 ograniczenia 220
Warsztat 95
Wdzięczność 247
Węglowa Grań 252, 257, 278-279
 Kopalnia Węglowa Grań 278
Wężowisko 280
Wiara 55, 301
Wieża piorunów 260
Więzienie Żelazny Hak 257, 262
Wizerunek 93, 99
Włóczędzy 96
Wnikliwość 32
Woal 272
Wojna 45, 46, 149, 155
Wojna we Wroniej Stopie 206-207
Wojowanie 51, 59
 szczegółowy opis 182
Wojskowy 54
Wpadanie w kłopoty 159
Wrażliwy 14
Wronia Stopa 252, 257, 280-281
Wronie Gniazdo 280
Wrony 252, 286, 298
Współczynnik 7
 wartość 7, 34
Współpraca 154
Wygląd 55, 56
Wymuszenia haraczu 113, 121
Wynalazki

- ul>
- przykładowe 228
- pytania 226
- Wynik 129
- porażka 7
- przykłady 141-142
- rzut na szczęście 34
- rzut na wejście 129
- Wyrafinowanie 59
 - szczegółowy opis 183
- Wyrzutnia liny 229
- Wyspy Sztyletowe 53
 - konsulat 284
- Wysmienite przedmioty 24
 - broń ciężka 79
 - broń ręczna 79
 - butelka whisky 71
 - cienista peleryna 63
 - duchowa maska 83
 - elektrohak 83
 - fałszywa tożsamość 71
 - karabin 67
 - narzędzia majsterkowicza 75
 - narzędzia oszusta 87
 - narzędzia sabotażysty 75
 - obciążone kości 87
 - para pistoletów 67
 - ubiór i biżuteria 87
 - wytrychy 63
- Z**
- Zabójcy 120-23
- Zaciemniacze 252, 286, 299
- Zagrożenia 184
 - rola 167-168
 - zegary 16
- Zagubieni 286, 299
- Zajęcie
 - frakcje 284
 - przeszłość 54
- Zalety 96
- Zapomniani bogowie 236-237, 286, 307
- Zasilanie elektropłazm. 218
- Zastraszeni mieszkańcy 113
- Zawodna 96
- Zbieranie informacji 36-37
- Zbiry 96
- Zdolności specjalne 48, 49, 52, 54, 57, 232
 - szajki 94, 99
- Zegar zdrowienia 156-157
- Zegary
 - alarmu 139
 - frakcji 17
 - misji 16
 - połączone 16
 - postępu 15-17, 225
 - projektu długofalowego 201
 - przykłady 17
 - sezonu 208
 - wpływu 16
 - wyścigu 16
 - zagrożenia 16
 - zdrowienia 156-157
- Zgoda 247
- Zguba duchów 229
- Zjawy 254
- Złożony przedmiot 227
- Zmiana stron 154
- Zmienianie rozgrywki
 - 231-237
 - zaawansowane zdolności i prawa 236-237
 - rozszerzanie możliwości 232
- Zmierzch
 - Zobacz: Dorskvol
- Zmierzchomurze
 - Zobacz: Dorskvol
- Zniknięcie 159, 161
- Zobowiązanie 55, 301
- Zużycie 218
- Zużywalny przedmiot 227
- Związany z demonem 237
- Zwolnienia warunkowe 151

