

OSTRZA W MROKU

**DODATKOWE KSIĘGI
ŁOTRÓW I SZAJKI**

MATEUSZ ZARÓD

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

Dodatkowe księgi łotrów i szajki
Copyright © 2020 Mateusz Zaród.

Dodatkowe księgi łotrów i szajki
Copyright © 2020 Stinger Press.

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

Redakcja: Marcin Segit

Konsultacja merytoryczna: Aleksandra Sontowska

Pierwsza ekipa łotrów: Michał Bandzerewicz, Artur Lepiarz, Jakub Motyczka,
Kasper Piotr, Maciej Supryn, Mateusz Węzik, Michał Zaród

Ilustracje: Janka Sobota, Mariusz Migalka

ISBN: 978-83-63698-84-3
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 skserować. Oto wyrażenie „jednoznacznej zgody”. Możesz spokojnie działać.



SPIS TREŚCI

<u>KSIĘGI ŁOTRÓW</u>	<u>1</u>	<u>SZAJKI</u>	<u>13</u>
FEMME FATALE.....	1	DAMUŁKI	13
KIEROWNIK.....	5	SYNDYKAT	17
PODPALACZ	9	WYKLUCZENI	21



FEMME FATALE

Niepozorna i zabójczo niebezpieczna

W Zmierzchomurzu każdy ma swoją cenę. Żeby ją poznać, należy odkryć jego sekrety i pragnienia. Te informacje zapewniają większą władzę niż jakiekolwiek stanowisko. Wystarczy wystawić kogoś na pokuszenie lub obserwować, co czyni pod wpływem emocji. Kilka głębokich spojrzeń, garść fałszywych informacji i nagle zacznie popełniać błędy. Wtedy wystarczy już tylko zadać cios.

Gdy grasz Femme fatale, otrzymujesz pd, kiedy wpływasz na kogoś, mataczysz lub oszukujesz. Siej zamęt, rozpuszczaj kłamstwa i plotki oraz podawaj się za kogoś innego, niż jesteś w rzeczywistości. Kiedy będziesz gotowa, zaatakuj.

Dlaczego jesteś femme fatale? W jaki sposób nabyłaś swoje umiejętności? Czy jesteś pozbawiona sumienia, czy też kierujesz się jakimś kodeksem postępowania? Co sprawia, że tak łatwo zwodzisz innych?

AKCJE POZĄTKOWE



BRATANIE



PRZEKONYWANIE

PROPOZYCJE RÓL

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

NEMEZIS. Dostrojenie +1,
Obserwowanie +1, Wojowanie +2.
Pani losu.

SZANTAŻYSTKA. Analizowanie +1
Przemyskanie +1, Przewodzenie +2.
Godna zaufania.

WIEDZMA. Dostrojenie +2,
Wojowanie +1, Wyrafinowanie +1.
Duchowe nici.

ŻYLETA. Przewodzenie +2,
Wojowanie +1, Wyrafinowanie +1
Manipulantka.

PRZYJACIELE I RYWALE

- ◆ **Rea**, dama do towarzystwa. *Być może sprawdzone źródło prywatnych informacji lub osoba, z którą od lat rywalizujesz?*
- ◆ **Osip**, sędzia. *Być może uzależniony od ciebie człowiek, który nieszczęśliwie się zakochał lub wróg, który poznał twoje sekrety?*
- ◆ **Xix**, demon. *Być może sojusznik, z którym wymieniasz się przysługami lub potężny wróg, któremu nadepnęłaś na odcisk?*
- ◆ **Rovac**, szpieg. *Być może świetny włamywacz lub agent obcego wywiadu, dla którego kiedyś pracowałaś?*
- ◆ **Danira**, krawcowa. *Jakie wspaniałe kreacje jest w stanie przygotować na wystawny bal u Gubernatora?*

SPECJALNE ZDOLNOŚCI FEMME FATALE

UROK OSOBISTY

Kiedy manipulujesz, uwodzisz lub oszukujesz, nie bierzesz pod uwagę **Kręgu** ofiary.

Umiejętność pozwala ci zmagać się jak równy z równym z przeciwnikami wyższego Kręgu. Kiedy przekonujesz, próbujesz wyrzucić wrażenie lub wpłynąć na kogoś wysoko postawionego, twój poziom efektu nigdy nie jest redukowany przez wyższy Krąg ofiary.

Czy ludzie nie mogą oprzeć się twojemu urokowi? Czy zapamiętują cię i klaniają ci się w pas, choć nie wiedzą, dlaczego? Może nawet arystokraci mają cię za wysoko postawioną, dobrze urodzoną osobę? Jakie plotki o tobie krążą? Co szepczą ludzie, kiedy nie ma cię w pobliżu? Czy równie mocno zapamiętują cię zarówno kobiety, jak i mężczyźni? Czy to kwestia specyficznej urody, a może władczego tonu i nonszalanckiego zachowania?

DUCHOWE WIĘZI

Możesz **Dostroić się** do pola duchowego, aby dostrzec utrzymywane w tajemnicy powiązania pomiędzy ludźmi, miejscami i przedmiotami.

Masz niezwykłą zdolność, która pozwala ci wejrzeć do pola duchowego i dostrzec eteryczne więzi łączące daną osobę z innymi lub z miejscami i przedmiotami.

EPISTOLOGRAFIA

Możesz wykorzystać jedną ze swoich aktywności przestoju, aby napisać list do innej frakcji. Wasz status u niej zmienia się o +1 lub -1.

Określ treść listu oraz co sprawia, że dana frakcja zmienia swoje nastawienie. Możesz za jego pomocą doprowadzić do wybuchu wojny, ale wówczas ustalacie z MG powód konfliktu.

GODNA ZAUFANIA

Otrzymujesz +1 do efektu przeciwko osobom, z którymi dzieliłaś łożę.

Umiejętność dotyczy osób, które cię znają i wiedzą, kim naprawdę jesteś. Nie mogą to być przelotne znajomości lub osoby, które dopiero co poznałaś.

GRA POZORÓW

Kiedy korzystasz z przebrania lub z innej formy wprowadzania ludzi w błąd, otrzymujesz +1k do rzutów mających na celu zmylenie tropu, odsunięcie od ciebie podejrzeń lub ucieczkę. Kiedy zrzucasz przebranie, zaskoczenie z tym związane zawsze zapewnia ci pierwszeństwo działania.

MANIPULANTKA

Możesz skorzystać ze swojego **specjalnego pancerza**, by odeprzeć konsekwencję związaną z podejrzeniami lub **forsować się**, gdy musisz szybko zmienić przebranie lub tłumaczyć się komuś, kiedy jesteś zaskoczona lub nieprzygotowana.

Kiedy używasz tej zdolności, zaznacz kratkę przy specjalnym pancerzu w swojej księdze lotra. Jeśli odpierasz konsekwencję właściwego rodzaju, całkowicie jej unikasz. Twój specjalny pancerz odnawia się na początku fazy przestoju. 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.

PANI LOSU

Możesz forsować się, aby **DOSTROIĆ SIĘ** do pola duchowego i ujrzeć najbliższą przyszłość wybranej osoby. Do następnego świtu otrzymujesz **+1 do efektu** wszystkich działań, które podejmujesz przeciwko niej.

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

PRZYGOTOWANA

Zawsze masz przy sobie ukrytą broń, której nie można znaleźć, dopóki nie postanowisz z niej skorzystać.

Twoja broń jest ukryta tak dobrze, że przechodzisz wszelkie kontrole i przeszukania, nawet wtedy, gdy twój ubiór jest dość skąpy.

PRZEDMIOTY FEMME FATALE

- ◆ **Kryształowa kula:** Przedmiot tajemny, który pozwala wyszkolonej użytkownicy postrzegać energie nadnaturalne, układające się w niewyraźne majaki przyszłości. Każda kryształowa kula jest wyjątkowa. Jak wygląda twoja? Dlaczego jest dziwna i niepokojąca? [**1 OBCIĄŻENIA**]
- ◆ **Uwodzicielskie perfumy:** Ich zapach wprawia w dobry nastrój każdego, kto znajduje się blisko ciebie, dzięki czemu staje się on podatny na sugestie i manipulację. [**1 OBCIĄŻENIA**]
- ◆ **Wyśmienite małe ostrze:** Ostre i śmiertelnie niebezpieczne szpile do włosów lub podobne akcesoria. [**0 OBCIĄŻENIA**]
- ◆ **Wyśmienity szykowny strój:** Ubranie, którym nie pogardziłby damy pochodzące z wyższych sfer. Można je łatwo z siebie zdjąć i ukryć pod nim bardziej praktyczny strój. [**0 OBCIĄŻENIA**] *Jeśli niesiesz go ze sobą jako drugi komplet na zmianę, wtedy „waży” 2 OBCIĄŻENIA*
- ◆ **Wytrychy:** Zestaw narzędzi służących do otwierania i obchodzenia zamków. [**1 OBCIĄŻENIA**]



KIEROWNIK

Nieustraszony i brutalny przywódca

Ludzie potrzebują lidera, za którym pójdą w ogień. Człowieka, który jest wobec nich lojalny, a gdy zajdzie taka potrzeba, bez wahania chwyta za broń i rusza do walki. Kogoś, kto wywiąże się wzorowo z każdego zadania, ponieważ jest uczciwy i lojalny.

Gdy grasz Kierownikiem, otrzymujesz pd, kiedy demonstrujesz swoje zdecydowanie, odwagę i zdolności przywódcze. Dowódź silną ręką, broń interesów i terenu oraz pomagaj zdobywać nowy. Podejmuj śmiało i brawurowe akcje na czele kohort i dbaj o innych, jak o siebie. Wykorzystuj zdolności podczas przestoju, żeby doglądać waszych interesów i dbać o to, żeby wszystko działało niczym dobrze naoliwiona maszyna. Kiedy rzeczy idą źle, działaj odważnie i bez wahania.

Jakim jesteś przywódcą? Co sprawia, że ludzie pójdą za tobą w ogień? Jaką cenę za to płacisz? Czy są jeszcze takie momenty, kiedy wychodzisz z roli i jesteś po prostu sobą?

AKCJE PO CZĄTKOWE



PRZEMYKANIE



PRZEWODZENIE

PROPOZYCJE RÓL

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

LIDER. Przekonywanie +2,
Przewodzenie +1, Wojowanie +1.
Przywódca.

MENTOR. Analizowanie +1,
Bratanie +2, Przewodzenie +1.
Specjalista.

SIERŻANT. Obserwowanie +1,
Przewodzenie +1, Wojowanie +2.
Furia dowódcy.

ZAWODOWIEC. Analizowanie +2,
Dostrojenie +1, Wyrafinowanie +1.
Duchowy nadzór.

PRZYJACIELE I RYWALE

- ◆ **Damas Stallas**, Majcher Kolejowy. Być może popierasz jego starania o zorganizowanie związku zawodowego lub jesteś temu przeciwny?
- ◆ **Morga Dina**, szefowa gangu. Być może pomaga ci, gdy robi się gorąco lub brała udział w pacyfikowaniu strajku?
- ◆ **Bernard Lam**, urzędnik miejski. Być może znajomy, który się za tobą wstawi lub ktoś nieprzekupny, kto jest na ciebie cięty?
- ◆ **Łamipaluch**, łamistrajk. Być może ktoś, komu wszedłeś w drogę lub ktoś, kto jest twoją wtyką wśród kierowników fabryk?
- ◆ **Ocha**, kierowniczka fabryki. Być może twoja była pracodawczyni lub ktoś, kto uniemożliwił twój awans?

SPECJALNE ZDOLNOŚCI KIEROWNIKA

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 nakażesz im zaprzestać działań. W jaki sposób nakłaniasz innych do takiego poświęcenia?

Więcej szczegółów dotyczących kohort znajdziesz na stronie 96.

ALTRUISTA

Otrzymujesz dodatkowy **wyzwalacz pd**: **Zrezygnowałeś bez wahania ze swoich potrzeb lub poświęciłeś swoje zdrowie i zasoby, żeby pomóc sojusznikowi**. Dotyczy to również innych łotrów z szajki.

Musi to być śmiałe działanie. Bez mrugnięcia okiem przerywasz wszystkie inne czynności, żeby rzucić się komuś na ratunek. Na przykład rezygnujesz z dużych korzyści, aby pomóc innym lub bezinteresownie poświęcasz dla nich swoje zdrowie.

DUCHOWY NADZÓR

Uścisk twojej dłoni jest nasączony energią duchową. Kiedy podasz komuś rękę, możesz do następnego świtu jednorazowo skorzystać ze zmysłów tej osoby jako obserwator. Zaznacz 1 stresu i wybierz jeden ze zmysłów (dotyk, słuch, węch, wzrok). Możesz przez kilka chwil doświadczać za pomocą wybranego zmysłu tego samego, co dana osoba. Dodaj 1 stresu za każdą dodatkową cechę: **efekt obejmuje kolejny zmysł; efekt trwa kilka minut, a nie chwil; ustal, gdzie dokładnie znajduje się dana osoba**.

*Aby zdolność zadziałała, musisz ucisnąć czyjąś dłoń. Jeśli korzystasz z tej zdolności, aby zlokalizować osobę, jesteś w stanie wyczuć, w której części miasta się znajduje (z dokładnością do kilkudziesięciu metrów). W tym samym momencie możesz mieć aktywnych kilka **DUCHOWYCH NADZORÓW**. Ich moc mija przed nastaniem świtu.*

FURIA DOWÓDCY

Kiedy twoja kohorta lub inny BG, z którym walczysz ramię w ramię, odniesie krzywdę, otrzymujesz **+1 do efektu** aż do końca starcia.

Nie musisz widzieć, że ktoś został ranny, ponieważ podświadomie to wyczuwasz. Koniec walki oznacza koniec konkretnego starcia, a nie całego skoku. Jeśli podczas skoku dojdzie do kilku starć, efekt trwa do końca tego konfliktu, w którym ktoś odniósł krzywdę. Efekt nie kumuluje się z innymi i działa tylko raz na starcie.

PRZODOWNIK

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 łotra. 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.

SPECJALISTA

Wybierz jedną ze swoich akcji. Kiedy **PRZEWODZISZ** podczas akcji grupowej z użyciem wybranej poprzednio 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.

WIGOR

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.

WRZASK

Możesz **forsować się**, aby zrobić jedną z następujących rzeczy: krzyknąć tak, aby wywołać u wrogów przerażenie i dezorientację lub wrzasnąć z siłą, która powali na ziemię kilka osób.

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

Twoi wrogowie są na tyle zdezorientowani i zaniepokojeni, że mogą odstąpić od ataku. Krzyk powala na ziemię wszystkich wrogów znajdujących się wokół ciebie. Zdolność nie działa na duchy i demony.

PRZEDMIOTY KIEROWNIKA

- ◆ **Amulet na duchy:** Błyskotka, której duchy bardzo się unikać. [0 OBCIĄŻENIA]
- ◆ **Fiolka z esencją odwagi.** Jedna dawka specyfiku, który na kilka minut znacznie zwiększa odwagę oraz odporność na ból. Gdy walczysz pod wpływem esencji odwagi, MG stosownie modyfikuje twoje położenie i efekt. *Niestety ponosisz również konsekwencję: „Nigdy nie wycofam się z walki”.* Możesz odpiąć tę konsekwencję zgodnie z normalnymi zasadami. [0 OBCIĄŻENIA]
- ◆ **Krwawa szpila (2):** Proszek, który powoduje gorączkę, pobudzenie i pozwala nie spać przez kilka dni. W trakcie przestoju automatycznie uzupełniasz zapasy, jeśli masz dostęp do swojego warsztatu lub dostawcy. [0 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. 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]



PODPALACZ

Agitator o ognistym temperamencie

Imperium podporządkowało sobie wszystkie dziedziny naszego życia. Jego przedstawiciele już zbyt długo nadużywali władzy tylko po to, żeby zdobywać wpływ kosztem zwykłych mieszkańców Akoros. Ile jeszcze zniewolenia, niesprawiedliwości i korupcji muszą doświadczyć ludzie, żeby przebudzili się z tego przekłętego snu?

Gdy grasz Podpalaczem, otrzymujesz pd, kiedy coś demolujesz lub przekonujesz kogoś do swoich racji. Sprawiaj, żeby było o tobie głośno, wszyscy się ciebie bali, a twoje słowa dotarły do jak największej liczby osób. Doskvol musi spłonąć!

Dlaczego zostałeś Podpalaczem? Co sprawiło, że wystąpiłeś przeciwko status quo? Zbrankrutowałeś, przeżyłeś osobistą tragedię, a może zostałeś niesłusznie oskarżony? Siedziałeś już w więzieniu? Jak się stamtąd wydostałeś? Ufasz komuś? A może uważasz, że wszyscy i tak wcześniej czy później zdradzą twoje ideały?

AKCJE PO CZĄTKOWE



DEMOLOWANIE



PRZEKONYWANIE

PROPOZYCJE RÓL

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

ANARCHISTA. Demolowanie +1,
Przekonywanie +1, Wojowanie +2.
Rewolucjonista.

BOJOWNIK. Przemyskanie +1,
Obserwowanie +2, Wojowanie +1.
Fanatyk.

DEMAGOG. Przekonywanie +1,
Przemyskanie +1, Przewodzenie +2.
Płomienna agitacja.

PIROMAN. Demolowanie +1,
Majsterkowanie +2, Przemyskanie +1.
Kroczący w cieniu pożogi.

PRZYJACIELE I RYWALE

- ◆ **Ditka**, uliczna nauczycielka. *Być może opowiada wszystkim o twoich wyczynach lub podburza innych przeciwko tobie?*
- ◆ **Mariotti Ragon**, sekretarz radnego miejskiego. *Być może zdradza ci pewne ważne informacje z ratusza lub przewodzi grupie, która ma cię przyskrzynić?*
- ◆ **Trupp**, kultysta. *Być może on i jego kult wspierają rewolucję lub chcą powstrzymać twoje dzieło?*
- ◆ **Dzika Omja**, anarchistka. *Być może wierzy w twoją wizję świata lub sabotuje ją z powodu odmiennych poglądów?*
- ◆ **Beljaman**, awangardowy artysta i myśliciel. *Być może ci pomaga lub poprzysiągł zemstę za zniszczenie jednego z jego dzieł?*

SPECJALNE ZDOLNOŚCI PODPALACZA

POŁYKACZ OGNI

Możesz **forsować się**, aby zrobić jedną z następujących czynności: *wznieść pożar i potraktuj go jako broń lub spraw, aby łatwopalny przedmiot znajdujący się w zasięgu twojego wzroku zamienił się w słup ognia.*

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

*Kiedy chcesz użyć tej umiejętności w trakcie walki w charakterze broni, nadal musisz wykonać odpowiednie rzuty, żeby zagrozić przeciwnikom. Możesz również sprawić, żeby przedmiot znajdujący się w zasięgu twojego wzroku rozgrzał się i eksplodował. MG poda ci poziom efektu, zależny od tego, jak bardzo dana rzecz jest łatwopalna i ustali, co się dokładnie stało. Musisz wiedzieć, co chcesz podpalić. Jeżeli używasz tej zdolności w celu rozproszenia uwagi, będzie to prawdopodobnie przygotowanie się za pomocą **DEMOLOWANIA** lub **WYRAFINOWANIA** do manewru pracy zespołowej.*

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.*

FANATYK

Możesz skorzystać ze swojego **specjalnego pancerza**, by odeprzeć konsekwencję związaną ze zmęczeniem, chemikaliami bądź zatruciem lub **forsować się**, aby rozmowa, którą z kimś prowadzisz, została usłyszana przez większą liczbę osób.

Kiedy używasz tej zdolności, zaznacz kratkę przy specjalnym pancerzu w swojej księdze lotra. Jeśli odpierasz konsekwencję właściwego rodzaju, całkowicie jej unikasz. Twój specjalny pancerz odnawia się na początku fazy przestoju. 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. Kiedy zwiększasz zasięg swojego głosu, wszystkie osoby znajdujące się na danym obszarze (pomieszczenie, plac) słyszą cię tak, jakbyś stał obok nich.

KROCZĄCY W CIENIU POŻOGI

Otrzymujesz **+1k do PRZEMYKANIA**, kiedy ukrywasz się w pobliżu ognia.

NIEPOWSTRZYMANY

Gdy obchodzisz środki bezpieczeństwa związane z ochroną budynków, nie bierzesz pod uwagę ich **jakości** lub **Kręgu**.

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

W jaki sposób to robisz? Jak rozpoznajesz słabe punkty? Może studiujesz mapy i projekty? Może wchodzisz jak do siebie i bierzesz wszystkich z zaskoczenia? A może twoja pewność siebie myli strażników, którzy uznają cię za jednego ze swoich?

PŁOMIENNA AGITACJA

Kiedy **PRZEKONUJESZ** kogoś do swoich racji, możesz sprawić, że bezkrytycznie będzie się z tobą zgadzał, nie bacząc przy tym na swoje bezpieczeństwo. Postara się nawet przekonać inne osoby do twoich poglądów, nawet jeśli ich nie podziela.

Zdolność działa na daną osobę tylko za pierwszym razem. Działa, dopóki podtrzymujesz konwersację. Następnym razem rozmówcy są już świadomi faktu, że próbujesz na nich wpłynąć i potrafią wytyczyć granice swojego zaangażowania.

REWOLUCJONISTA

Otrzymujesz dodatkowy **wyzwalacz pd**: **Zaatakowałeś przedstawiciela elity lub władz.** Jeśli twoja szajka pomogła ci w tej napaści, zaznacz również pd szajki.

ZAKLINACZ PŁOMIENI

Potrafisz zakłócić duchy w dowolnym płomieniu. Możesz **forsować się**, aby dodać wybuchom lub pożarom następujące cechy: *hipnotyzują wszystkich, którzy na nie patrzą; niosą ze sobą głosy, które wykrzykują określoną przez ciebie frazę; układają się w określone kształty, napisy lub obrazy, które przyciągają uwagę gapiów.* Efekt trwa, dopóki ogień nie zostanie ugaszony.

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

*MG opisuje poziom efektu w zależności od tego, jak duży jest pożar lub eksplozja, na jak wiele osób udało ci się wpłynąć oraz w jakim stopniu. Jeżeli używasz tej zdolności w celu rozproszenia uwagi, będzie to prawdopodobnie przygotowanie się za pomocą **DEMOLOWANIA** lub **DOSTROJENIA** do manewru pracy zespołowej.*

PRZEDMIOTY PODPALACZA

- ◆ **Oleje zapalający (3):** W kontakcie z powietrzem wybucha gwałtownym płomieniem. W trakcie przestoju automatycznie uzupełniasz zapasy, jeśli masz dostęp do swojego warsztatu lub dostawcy. [1 OBCIĄŻENIA]
- ◆ **Plany:** Foliał zawierający przydatne rysunki architektoniczne i plany miejskie. Kiedy chcesz użyć tego przedmiotu, określ, jakie plany masz przy sobie. [1 OBCIĄŻENIA]
- ◆ **Płonące myśli (1):** Toksyczne opary uzyskiwane z przegrzanej krwi lewiatana. Powodują obezwładniające migreny. W trakcie przestoju automatycznie uzupełniasz zapasy, jeśli masz dostęp do swojego warsztatu lub dostawcy. [0 OBCIĄŻENIA]
- ◆ **Wyśmienita fałszywa tożsamość:** Dokumenty, zmyślone historie i plotki oraz fałszywe relacje towarzyskie wystarczające, aby uchodzić za inną osobę. [0 OBCIĄŻENIA]
- ◆ **Wyśmienite narzędzia sabotażysty:** Służą do dokonywania sabotażu i zniszczeń. Małe, mocne wiertło. Młotek i stalowe kolce. Łom. Bateria elektroplazmowa, zaciski, drut. Fiolki z kwasem. Przecinarka iskrogniowa i zbiornik paliwa. [2 OBCIĄŻENIA]

DAMULKI

Intrygantki z wyższych sfer i obrończynie kobiet

Każdy ma tajemnicę, której nie chce ujawnić. Wtedy właśnie wy wkaczacie na scenę.

Gdy gracie Damulkami, otrzymujecie pd za ochronę kobiet, szantaż, zdobycie wpływów na salonach lub przeprowadzenie intrygi wśród wyższych sfer.

Czy zdobywacie wpływy i snujecie intrygi głównie dla własnych korzyści, czy też sprzedajecie swoje usługi wszystkim, którzy są gotowi za nie zapłacić lub ich potrzebują?

POCZĄTKOWE ULEPSZENIA

- ♦ **Jakość:** Narzędzia oszusta.
- ♦ **Trening:** ŚMIAŁOŚĆ.

TERENY ŁOWIECKIE

Wybierzcie preferowany rodzaj operacji:

- ♦ **Intryga:** Skłócenie ze sobą innych, aby osiągnąć korzyści.
- ♦ **Kradzież z włamaniem:** Przełamanie zabezpieczeń i wyniesienie łupu.
- ♦ **Szantaż:** Zaszkodzenie przeciwnikowi przez poznanie jego sekretów.
- ♦ **Zdobycie wpływów:** Zaskarbiecie sobie łaski elit, a następnie wykorzystanie ich, aby osiągnąć korzyści.

KONTAKTY

- ♦ **Irmiona**, Błękitny Płaszcz. *Być może ktoś, kto ukrywa postępy arystokratów?*
- ♦ **Safona**, akuszerka. *Być może osoba, która zna najbardziej intymne tajemnice bogatych klientów?*
- ♦ **Martha**, przełożona służby. *Być może osoba, która wie, co dzieje się w domach arystokracji?*
- ♦ **Dionis**, pracownik Ministerstwa Ochrony. *Być może wysługuje się bogaczom?*
- ♦ **Pani Salida**, modystka. *Być może niezwykle ceniona przez arystokratki artystka, która wyznacza nowe trendy?*
- ♦ **Rita**, zabójczyni. *Być może ktoś, kto sprawia, że niektóre problemy znikają?*

ULEPSZENIA DAMULEK

- ♦ **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.
- ♦ **Kontakty wśród arystokracji:** W przypadku szlachetnie urodzonych poziom waszego Kręgu liczy się, jakby był o +1 wyższy.
- ♦ **Opanowane:** Każdy BG otrzymuje +1 **kratkę stresu**. Aby ją odblokować, należy zapłacić trzy ulepszenia, a nie jedno.
- ♦ **Torebka:** Jeden z niesionych przez każdą z was przedmiotów o koszcie obciążenia 0 lub 1 jest doskonale ukryty nawet przed dokładnym przeszukaniem.

ROSZCZENIA DAMULEK

STANOWISKO W RADZIE	TEREN	SZWALNIA	SEANSE SPI- RYTYSTYCZNE	SALA BALOWA
RENOMA U ARYSTO- KRACJI	TEREN	KRYJÓWKA	DZIECIAKI Z SIEROCIŃCA	TEREN
ZNAJOMOŚCI	OPLACANE BŁĘKITNE PŁASZCZE	KRONIKA TOWARZYSKA	TEREN	SALON DUSZ

DZIECIAKI Z SIEROCIŃCA: Na swoim terenie otrzymujecie +1 do **OBSERWOWANIA** i **PRZEMYKANIA**.

KRONIKA TOWARZYSKA: Kiedy po skoku, który wymagał morderstwa, **zmniejszacie PRZYPAŁ** podczas przestoju, otrzymujecie +1k do rzutu, ale musicie skierować podejrzenia na swojego sojusznika lub wroga.

OPLACANE BŁĘKITNE PŁASZCZE: Otrzymujecie -1 **PRZYPAŁU** na skok.

RENOMA U ARYSTOKACJI: Otrzymujecie +2 **DUKATY** do łupu ze skoków, wymierzonych w arystokrację. *Możni mają was za równe sobie i z chęcią chwalać się oraz dzielić plotkami o tym, co posiadają lub co mają inni.*

SALA BALOWA: Otrzymujecie +1k do zbierania informacji dotyczących wyższych sfer. *Macie dostęp do dworku, w którym organizowane są przyjęcia dla próżnych osób.*

SALON DUSZ: Na jego terenie otrzymujecie +1k do rzutów na **DOSTROJENIE**. *Macie dostęp do małego, na-*

wiedzonego salonu, w którym dusze zmarłych służą wam radą i pomocą.

SEANSE SPIRYTYSTYCZNE: W dowolnym momencie podczas przestoju rzućcie liczbą kości równą waszemu Kregowi. Otrzymujecie liczbę **DUKATÓW** równą najwyższemu wynikowi pomniejszonemu przez wasz **PRZYPAŁ**. *Tajemnicze miejsce, w którym desperaci poszukują kontaktu ze zmarłymi bliskimi lub potrzebują wróżby.*

STANOWISKO W RADZIE: Piastujecie stanowisko w radzie dzielnicy. Podczas obrad zapadają decyzje dotyczące całego rejonu miasta. Stąd już tylko krok na salony. Otrzymujecie +2 **PRZYPAŁU** na skok.

SZWALNIA: Otrzymujecie +1k do **rzutu na wejście** dotyczącego planów opartych na **podstępie**.

ZNAJOMOŚCI: Otrzymujecie +1k do rzutów na **nabycie aktywów**. *Czasami wystarczy znać właściwe osoby, aby zdobyć to, na co ma się ochotę.*

SPECJALNE ZDOLNOŚCI DAMULEK

NIEPOZORNE

Wyglądacie niegroźnie i wśród Błękitnych Płaszczy nie wzbudzacie większych podejrzeń. Otrzymujecie **-1 PRZYPAŁU** na skok.

DEZINFORMACJA

Jeśli rezygnujecie z otrzymania **REP** za skok, wasz status u frakcji, która była jego celem, nie ulega zmianie. Choć udaje się wam uniknąć bezpośredniego powiązania ze skokiem, nadal otrzymujecie **PRZYPAŁ**, ponieważ jest o was głośno. Nie możecie skorzystać z tej zdolności, jeśli miałybyście otrzymać za skok **o REP**.

KUSICIELKI

Znacie wszystkie ludzkie słabości. Otrzymujecie **+1k** do **rzutów na wejście** dotyczących planów opartych na **interakcjach społecznych** lub **podstępnie**.

Możecie wybrać dowolną płęć. Wiecie wszystko o jej przyzwyczajeniach i przywarach, co pozwala wam lepiej się przygotować do skoku. Osoby danej płci szybciej i łatwiej obdarzają was zaufaniem. Co sprawiło, że tak jest? W jaki sposób zdobyłyście tę wiedzę?

PLOTKI I POMÓWIENIA

Otrzymujecie **+1k** do zbierania informacji dotyczących skoku. Czasami warto nadstawić uszu, kiedy ludzie gadają.

SEKRETY ZMARŁYCH

Dzięki dziwnemu wydarzeniu lub rytuałowi tajemnemu wszystkie członkinie szajki uzyskały możliwość postrzegania i wchodzenia w interakcję z duszami bląkającymi się w polu duchowym. Możecie z nimi rozmawiać i zdobywać informacje o miejscach i osobach, z którymi były związane.

Potrąficie wyczuć duchy, które bląkają w jakimś miejscu. Możecie z nimi porozmawiać, żeby uzyskać informacje dotyczące miejsc i osób, z którymi były związane. Może to zmarli przodkowie lub potomkowie, którzy nie dożyli starości? Może wrogowie, którzy znają czyjeś sekrety? Musicie być w danym miejscu, żeby je wyczuć lub spotkać. MG powie wam, czy wyczuwacie bląkające się po okolicy duchy. Możecie również podjąć się śledztwa, aby namierzyć konkretnych zmarłych (albo dowiedzieć się, że ich ciała zostały zniszczone przez Strażników Duszy).

TAJEMNICE ALKOWY

Znacie dużo intymnych i obyczajowych szczegółów dotyczących życia przedstawicieli wyższych sfer i potraficie je właściwie wykorzystać. Otrzymujecie **+1k** do rzutów na **zbieranie informacji** dotyczących elit miejskich.

WYKSZTAŁCENIE KLASYCZNE

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

OKAZJE DLA DAMULEK

- 1 Prostytuki z alei Pelzaczy chcą się pozbyć wysoko postawionego klienta.
- 2 Kupiec proponuje udziały w zysku, jeśli pomożecie mu w zorganizowaniu napadu na bank, w którym przechowuje część gotówki swoich wysoko postawionych wspólników.
- 3 Otruty przez dawną kochankę duch pragnie, by trucicielka zaznała podobnego cierpienia.
- 4 Zdesperowany ojciec i wysoko postawiony urzędnik miejski szuka sposobu, aby przekonać hrabinę, że to nie jego syn zamordował jej córkę.
- 5 Arystokrata, który chce zostać radnym, potrzebuje wywołać drobny skandal obyczajowy, aby zryć reputację konkurenta na to stanowisko.
- 6 Pzewodniczący rady dzielnicy chce zdyskredytować swojego sędziwego konkurenta. Trzeba znaleźć i ujawnić kompromitujące materiały, aby rywal odszedł na emeryturę.
- 1 Przywódca gangu potrzebuje pomocy, aby przechytrzyć swoich kompanów, z którymi ma się wkrótce spotkać, by podzielić łupy z dużego skoku.
- 2 Wpływowa przełożona guwernantek ważnego arystokraty zmieniła życie swoich podopiecznych w koszmar. Kobiety szukają kogoś, kto się jej pozbędzie.
- 3 Pewien bogacz chce zdyskretynować konkurentów do ręki kapitan lewiatanowca.
- 4 Pewien naukowiec ma niebawem przekazać zakazany artefakt uczzonej z kręgów akademickich. Zleceniodawca chce artefaktu dla siebie.
- 5 Dyplomaci planują bal maskowy, na którym zostaną ustalone warunki uwolnienia więźniów politycznych. Tajemniczy sponsor pragnie dowiedzieć się wszystkich szczegółów.
- 6 Niespokojny duch dziecka pragnie zemsty na szefowej sierocińca, która prowadzi na swoich podopiecznych straszne eksperymenty.
- 1 Matka prosi o pomoc w uzyskaniu informacji o tym, co stało się z jej córką. Dziewczyna zaczęła pracę u lorda Scurlocka i od tamtego czasu słuch o niej zaginął.
- 2 Arystokrata prosi o pomoc. Ktoś nawiedza w nocy jego posiadłość i śmiertelnie przeraża wszystkie służące.
- 3 Dwie znajdujące się na skraju wojny frakcje chcą się spotkać na neutralnym gruncie. Szukają rozjemcy, który zapobiegnie dalszemu rozlewowi krwi.
- 4 Konkurentka radnej potrzebuje kogoś, kto przeniknie do domu rywalki i porwie jej dziecko.
- 5 Dzieci bogatej, śmiertelnie chorej arystokratki są zagrożone, ponieważ konkurenci do spadku chcą się ich pozbyć. Trzeba zapewnić im bezpieczeństwo.
- 6 Szefowa gangu chce się pozbyć swojego nudnego kochanka. Pragnie oskarżyć o morderstwo inny gang i doprowadzić w ten sposób do wybuchu wojny.

Dla każdej z powyższych okazji rozważcie Intrygę, Kradzież z włamaniem, Rabunek, Szantaż lub Zdobycie wpływów. Aby zmienić nieco okazję lub dodać do niej kolejne elementy, rzuć na tabelę generowania skoku znajdujące się na stronach 308–309.

SYNDYKAT

Białe kołnierzyki

Przykrywka pod postacią legalnego biznesu to coś, co sprawia, że władze, jeśli tylko mogą, odwracają wzrok. Sprytnie lotry wiedzą, że lepiej opanować związki robotnicze i wręczać łapówki, niż pobrudzić sobie ręce.

Gdy gracie Syndykatem, otrzymujecie **pd**, kiedy rozwijacie swoje roszczenia lub przeprowadzacie skuteczną operację z użyciem szantażu bądź oszustwa. Zamiast terenów łowieckich macie **sferę interesów**, w których prowadzicie swoją działalność.

W jaki sposób rozprawiacie się z kimś, kto staje wam na drodze? Wymagacie lojalności i podporządkowania, a może traktujecie innych jak równych sobie?

POCZĄTKOWE ULEPSZENIA

- ♦ Skarbiec.
- ♦ Trening: **ŚMIAŁOŚĆ**.

SFERY INTERESÓW

Wybierzcie preferowany sferę interesu:

- ♦ **Kolej:** Transport towarów, przewóz pasażerów, zajezdnie, Majchry Kolejowe.
- ♦ **Produkcja:** Farmy, fabryki, budowlanka, robotnicy i specjaliści.
- ♦ **Rozrywka:** Burdele, palarnie opium, kasyna, teatry, artyści i prostytutki, wyścigi.
- ♦ **Żegluga:** Stocznie, magazyny, rafinerie elektropłazmy, dokerzy.

KONTAKTY

- ♦ **Katarina**, charyzmatyczna dokerka. *Być może przyjaciółka, która trzyma rękę na pulsie?*
- ♦ **Allan Poe**, pisarz. *Być może ktoś z szerokimi powiązaniem wśród artystów?*
- ♦ **Sevia**, Majcher Kolejowy. *Być może strażniczka transportów wojskowych?*
- ♦ **Desma**, przywódczyni związku zawodowego. *Być może ktoś, kto potrafi szybko zorganizować strajk?*
- ♦ **Vlad Stoker**, wampir. *Być może kapitalistyczny krwiopijca?*
- ♦ **Meada**, demonica. *Być może dobre źródło poufnych wiadomości?*

ULEPSZENIA SYNDYKATU

- ♦ **Dokumenty i pozwolenia:** Macie dostęp do tylu ważnych osobistości, że możecie bez trudu wejść tam, gdzie wymagane są stosowne papiery.
- ♦ **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).*
- ♦ **Zimni:** Każdy BG otrzymuje **+1 kratkę TRAUMY**. Aby ją odblokować, należy zapłacić trzy ulepszenia, a nie jedno. *Dzięki temu BG, który otrzymał wcześniej 4 TRAUME, może powrócić do gry.*

ROSZCZENIA SYNDYKATU

TEREN	KONTRAKT Z ISKROWNI- KAMI	PRZYSŁUGI	KONTRAKT Z WOJSKIEM	OCHRONA
ZWIĄZKOWCY	TEREN	KRYJÓWKA	TEREN	TEREN
FERMA ŚLUZIC	INFORMA- TORZY	PRZEKUPIONE BŁĘKITNE PŁASZCZE	BIURO ZARZĄDU	MAGAZYNY PORTOWE

BIURO ZARZĄDU: W tym miejscu otrzymujecie +1k do **PRZEKONYWANIA** i **PRZEWODZENIA**. Dostanacie miejsce do przyjmowania interesantów.

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

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

KONTRAKT Z ISKROWNIKAMI: W dowolnym momencie podczas przestopu rzućcie liczbą kości równą waszemu Kręgowi. Otrzymujecie liczbę **DUKATÓW** równą najwyższemu wynikowi pomniejszonemu przez wasz **PRZYPAŁ**. Co to za legalny interes? Jakie materiały dostarczacie?

KONTRAKT Z WOJSKIEM: W dowolnym momencie podczas przestopu rzućcie liczbą kości równą waszemu Kręgowi. Otrzymujecie liczbę **DUKATÓW** równą najwyższemu wynikowi pomniejszonemu przez wasz **PRZYPAŁ**. Co to za legalny interes? Jakie usługi świadczyć wojsku?

MAGAZYNY PORTOWE: Otrzymujecie +1k do rzutów na nabycie aktywów. Znać odpowiednie osoby, które mogą załatwić praktycznie wszystko.

OCHRONA: Otrzymujecie +2 **DUKATY** do łupu ze skoków, podczas których bronicie swoich roszczeń lub przejmujecie jakieś interesy. Zapewniamy spokój kupcom i rzemieślnikom. Któż byłby na tyle głupi, aby się temu sprzeciwiać?

PRZEKUPIONE BŁĘKITNE PŁASZCZE: Otrzymujecie -2 **PRZYPAŁU** na skok. Prawo lubi odwracać wzrok... jeśli mu się to opłaca.

PRZYSŁUGI: Otrzymujecie +2 **DUKATY** do łupu ze skoków, podczas których zdobywacie status u jednego gangu, a tracicie u innego. Wróg mojego wroga jest moim przyjacielem.

ZWIĄZKOWCY: Wasze kohorty **Zbirów** otrzymują +1 do **skali**. Zawsze jesteście w stanie skrzyknąć kilku silnorekich więcej.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI SYNDYKATU

ŻYCZLIWI

Kiedy podejmujecie się ochrony swoich lub cudzych roszczeń, otrzymujecie **+1k** do rzutu na wejście.

Jesteście mistrzami w tworzeniu zobowiązań, których nie ma, a za które ktoś musi zapłacić. Potrafcie wmówić komuś dług. Nie można wam jednak odmówić lojalności.

BIAŁE KOŁNIERZYKI

Każdy BG może dodać **+1** kropkę do wartości **PRZEKONYWANIA**, **PRZEWODZENIA** 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.

CONSIGLIERE

Dzięki ciężko zdobytemu doświadczeniu lub rytuałowi tajemnemu potrafcie przechwytywać dusze zabitych przeciwników. Kiedy wasza szajka znajduje się w stanie wojny (–3 do statusu u danej frakcji) i zabijecie wrogiego przywódcę lub kogoś ważnego, możecie wydać łącznie 6 stresu, aby uwięzić jego duszę. Staje się ona waszym doradcą. Otrzymujecie **+1k** do zbierania informacji dotyczących skoków wykonywanych przeciwko danej frakcji.

Ustalcie z MG, co doprowadziło do tego, że potrafcie przechwycić czyjąś duszę w momencie śmierci. W jaki sposób utrzymujecie ją przy sobie?

ŁAPÓWKARZE

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.

PŁATNA PROTEKCJA

Czasami warto pomóc „przyjaciółom”, aby nie stała im się krzywda. Możecie traktować do trzech **statusów frakcji na poziomie +3** tak, jakby były waszym **terenem**.

*Jeśli status ulega zmianie, tracicie 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.*

WENDETA

Kiedy wasza szajka znajduje się w stanie wojny (–3 do statusu u danej frakcji), BG nadal mają po dwie akcje przestoju zamiast jednej. Kiedy walczyacie razem ze swoimi kohortami, otrzymują one **+1k** do rzutów na **pracę zespołową** (przygotowanie i akcje grupowe).

ZMOWA MILCZENIA

Wszystkie wasze kohorty otrzymują za darmo zaletę *Lojalna* (nie musicie wybierać za nią wady).

Co sprawia, że ludzie was nie opuszczają? Co robicie, że wam ufają?

OKAZJE DLA SYNDYKATU

- 1 Przewodniczący związku zawodowego szuka kogoś, kto wsparłby jego ludzi w zorganizowaniu strajku i walce z przedstawicielami pracodawcy.
- 2 Właściciel fabryki prosi was o pomoc w wygnaniu ze szwalni ducha, który straszy pracownice i uniemożliwia prowadzenie interesów.
- 3 Pobliskie knajpy płoną w niewyjaśnionych okolicznościach. Jeśli wierzyć plotkom, ktoś próbuje wymuszać na waszym terenie opłaty za ochronę.
- 4 W pewnym magazynie od jakiegoś czasu przechowywany jest tajemniczy i ponoć niebezpieczny ładunek. Zaczęły się nim interesować dwa skłócone ze sobą gangi.
- 5 Właściciel elitarniej restauracji poszukuje kogoś, kto pomoże mu zabezpieczyć turniej w nielegalną grę *Wspomnienia dusz*.
- 6 Statek nie został wpuszczony do portu i cumuje niedaleko Zmierzchomurza. Kupiec prosi, żeby przejść znajdujący się na nim tajemniczy ładunek.
- 1 Klient zna łatwowiernego bogacza. Potrzebuje kogoś, kto namówi frajera na inwestycję, którą nigdy nie dojdzie do skutku.
- 2 Zdesperowana Iskrowniczka szuka kogoś, kto pomoże jej odbić wynalazek z rąk gangu, który go ukradł i próbuje spieniężyć.
- 3 Robotnik chce dać nauczkę majstrowi, który traktuje go jak śmiecia.
- 4 Poławiacze Lewiatanów nie mogą pozbyć się gangu, który napada i okrada ich statki..
- 5 Przewodnicząca związku zawodowego z pobliskiej fabryki poszukuje pomocy, ponieważ ktoś brutalnie rozprawia się ze strajkującymi robotnikami.
- 6 Interes pewnego mężczyzny podupadł. Potrzebna jest pożyczkana rozruch oraz pomoc w rozprawieniu się z okolicznymi gangami, które odstraszą klientów.
- 1 Podobno za jedną z rafinerii elektropłazmy stoi wampir, który z ukrycia kieruje przedsiębiorstwem.
- 2 Iskownik poszukuje inwestora, aby otworzyć fabrykę nowych, rewolucyjnych pojazdów na elektropłazmę, które mogą zastąpić koźły.
- 3 Wkrótce odbędą się zakazane w mieście walki duchów. Organizator poszukuje kogoś, kto zorganizowałby zakłady i zabezpieczył teren imprezy.
- 4 Rada Miejska poszukuje wykonawcy do zbudowania na terenie Jasnomurza nowej filharmonii. W grę wchodzi pokaźna suma.
- 5 Pewna kobieta znalazła łatwy sposób na wyłudzenie pieniędzy od arystokracji, jednak pewien gang chce przejąć ten interes.
- 6 Kierownik magazynierów zdradza wam, że w magazynie na nabrzeżu znajduje się pokaźna ilość ciężkiego, wojskowego sprzętu, po który nikt się od dawna nie zgłosił.

Dla każdej z powyższych okazji rozważcie Kolej, Produkcję, Rozrywkę lub Żeglugę. Aby zmienić nieco okazję lub dodać do niej kolejne elementy, rzuć na tabelę generowania skoku znajdujące się na stronach 308–309.

WYKLUCZENI

Ambasadorzy przemocy

Zostaliście wyrzuceni poza nawias społeczeństwa. Każdy, kto stanie na waszej drodze, zmierzy się z brutalną siłą. Czas, aby wszyscy usłyszeli głos wykluczonych! Órale!

Gdy gracie Wykluczonymi, otrzymujecie pd za dokonanie sabotażu, przekonanie kogoś do waszych ideałów lub za urządzenie pokazu brutalnej siły.

Dlaczego zostaliście wykluczeni poza nawias? Co zamierzacie z tym zrobić?

POCZĄTKOWE ULEPSZENIA

- ♦ **Bezpieczna kryjówka.**
- ♦ **Trening: SPRAWNOŚĆ.**

TERENY ŁOWIECKIE

Wybierzcie preferowany rodzaj operacji:

- ♦ **Agitacja:** Pozyskanie nowych sojuszników dla sprawy, o którą walczycie.
- ♦ **Demonstracja siły:** Stosowanie brutalnej przemocy, aby zastraszyć wrogów.
- ♦ **Kompromitacja:** Obnażenie słabości wroga, aby go zdyskredytować.
- ♦ **Sabotaż:** Powodowanie dezorganizacji, strat i szkód w szeregach wroga.

KONTAKTY

- ♦ **Rodos**, cyrkowiec. *Być może jedna z niewielu osób, która zwiedziła Akoros?*
- ♦ **Lania**, właścicielka drukarni. *Być może obrotna specjalistka, która zna potęgę drukowanego słowa?*
- ♦ **Brax**, monstrum. *Być może ktoś przemieniony pod wpływem trujących, elektrolizujących miazmatów?*
- ♦ **Nemiros**, zepsuty arystokrata. *Być może wysługuje się wami, aby niszczyć swoich wrogów?*
- ♦ **Dieter**, właściciel gospody. *Być może przychylny człowiek, który was karmi i chroni?*
- ♦ **Mona**, śmieciarka. *Być może ktoś, kto sprawia, że niektóre problemy znikają?*

ULEPSZENIA WYKLUCZONYCH

- ♦ **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.
- ♦ **Sieć komunikacyjna:** Gońcy, poczta pneumatyczna, a może metody tajemne? Możecie szybko wymieniać informacje ze swoimi sojusznikami i koordynować działania.
- ♦ **Sprzęt Wykluczonych:** Każdy z was otrzymuje 2 darmowe punkty obciążenia do wykorzystania na broń lub materiały wybuchowe. *Na przykład: możesz nosić dużą broń bez wydawania punktów obciążenia.*
- ♦ **Wytrwali:** Każdy BG otrzymuje **+1 kratkę stresu**. Aby ją odblokować, należy zapłacić trzy ulepszenia, a nie jedno.

ROSZCZENIA WYKLUCZONYCH

SALA TANECZNA	TEREN	GŁĘBOKI KANAŁ	JADŁODAJNIA DLA UBOGICH	GAZETA MIEJSKA
TAJNY WIEC	SIEĆ INFOR- MATORÓW	KRYJÓWKA	TEREN	TEREN
TEREN	ZASTRASZENI KUPCY	SZPITAL DLA OBLĄKANYCH	DONOSICIELE	TRUPA CYRKOWA

DONOSICIELE: Otrzymujecie +1k do zbierania informacji dotyczących niższych sfer i biedoty miejskiej.

GAZETA MIEJSKA: Po udanym skoku, który dotyczył walki z tyranią lub korupcją, zrezygnujcie z 2 **DUKATÓW**, aby otrzymać +1 **REP.** Propaganda bywa pomocnym narzędziem.

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

SIEĆ INFORMATORÓW: Na swoim terenie otrzymujecie +1k do rzutów na **ANALIZOWANIE** i **OBSERWOWANIE**. Wiele anonimowych osób po cichu wspiera waszą sprawę.

SALA TANECZNA: Otrzymujecie +1k do zbierania informacji dotyczących skoku. Macie dostęp do lokalu, w którym organizowane są potańcówki charakterystyczne.

JADŁODAJNIA DLA UBOGICH: Po udanym skoku zrezygnujcie z 2 **DUKATÓW**, aby otrzymać +1 **REP.** Pieniądze pochodzące ze skoków przeznaczanie na pomoc biednym i wykluczonym mieszkańcom Zmierzchomurza.

SZPITAL DLA OBLĄKANYCH: W dowolnym momencie przestoju każdy z was może wydać do 3 **DUKATÓW**, aby zakreślić do 3 segmentów swojego zegara zdrowienia. Od tej pory nie musicie mieć znajomego konsyliarza lub wiedźmy, żeby powrócić do zdrowia, jeśli oczywiście dysponujecie wystarczającą ilością gotówki. Pracownicy szpitala nie zadają zbędnych pytań, choć stosują często eksperymentalne metody leczenia, takie jak porażenie prądem lub upuszczanie krwi za pomocą pijawek odławianych w kanałach Dorskvol.

TAJNY WIEC: Wasze kohorty Zbirów otrzymują +1 do skali. Miejsce, w którym agitujecie, rozdajecie ulotki i darmowe jedzenie. Trudno powiedzieć, co przynosi największe rezultaty.

TRUPA CYRKOWA: W dowolnym momencie podczas przestoju rzućcie liczbą kości równą waszemu Kręgowi. Otrzymujecie liczbę **DUKATÓW** równą najwyższemu wynikowi pomniejszonemu przez wasz **PRZYPAŁ**.

ZASTRASZENI KUPCY: Otrzymujecie +1k do rzutów na **nabycie aktywów**. Odkąd podpaliliście kilka magazynów i złamaliście kilka nóg, znacznie łatwiej jest wam znaleźć to, czego szukacie.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI WYKLUCZONYCH

SPRAWA

Otrzymujecie dodatkowy **wyzwalacz pd**: Przybliżyliście się do urzeczywistnienia idei, o którą walczyacie. Musicie ją określić i ustalić, kto jest jej wrogi.

Wybierzcie sprawę, o którą walczyacie: kwestia emocjonalna (na przykład zemsta lub sianie terroru), działania na rzecz albo przeciwko określonej osobie lub grupie osób, urzeczywistnienie pewnej wzniosłej idei (na przykład wyeliminowanie biedy, korupcji, zniewolenia). Ustalcie z MG, kto (osoba lub organizacja) jest waszym wrogiem. Wróg jest IV lub V Kręgu (zobacz s. 44), a wasz status u niego wynosi -1.

AMBASADORZY PRZEMOCY

Każdy BG może dodać +1 kropkę do wartości **DEMOLOWANIA, PRZEWODZENIA** lub **WOJOWANIA** (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.

OKO CYKLONU

Kiedy wasza szajka znajduje się w stanie wojny (-3 do statusu u danej frakcji), BG nadal mają po dwie akcje przestoju zamiast jednej i nie tracicie poziomu kontroli.

Wojna jest waszym żywiołem. Możecie uruchomić dostępne kontakty, żeby atakowały wrogię ze wszystkich stron. Im więcej się dzieje, tym sprawniej działacie.

POTWORY

Macie budzący grozę znak rozpoznawczy, który zostawiacie na miejscu zbrodni. Jeśli się na to zdecydujecie, otrzymujecie +2 do **PRZYPAŁU** podczas przestoju zamiast +2 do **REP**.

Znak dotyczy określonego zachowania (na przykład zostawiacie po sobie hasło na murze lub robicie coś ze zwłokami). Ustalcie z MG, co to takiego, że nawet dzieci wiedzą, kto jest odpowiedzialny za skok.

REWOLUCYJNY ZAPAŁ

Wasze **kohorty** zatraciły zdrowy rozsądek na rzecz wspólnych ideałów. Podejmą się zadań bez względu na to, jak bardzo będą one niebezpieczne lub dziwne. Dzięki temu otrzymują +1k do rzutów wykonywanych przeciwko wrogom idei.

SAMI SWOI

Kiedy znajdujecie się w tłumie lub grupie osób, otrzymujecie +1k do rzutów na odpiernanie. Zawsze znajdzie się ktoś, kto przeszkodzi waszym wrogom.

SPONSOR

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

Kto jest waszym sponsorem? Dlaczego wam pomaga?

OKAZJE DLA WYKLUCZONYCH

- 1 Ważny członek gangu trafił do więzienia. Jego wspólnik zatrudnia was, żeby go stamtąd wydostać.
- 2 Możny potrzebuje pomocy. Jego wspólnicy są w zakładzie dla obłąkanych, zdradzając objawy dziwnej choroby lub nawiedzenia. Dowiedźcie się, dlaczego zachorowali.
- 3 Arystokrata urządza krwawe polowania na biedotę i bezdomnych. Ofiary zorganizowały zbiórkę pieniędzy i chcą wynająć kogoś, kto przykładowo ukarze okrutnika.
- 4 Matka zamordowanego dziecka szuka zemsty na trójce nietykalnych, bogatych dzieciaków, które dla zabawy skatowały jej pociechę.
- 5 Inna frakcja rewolucyjna chce połączyć z wami siły i wysadzić w powietrze mieszkanie oficjela Zmierchomurza, który służy władcom miasta.
- 6 Kupiec chce, żeby ktoś niepostrzeżenie dostał się do Krematorium Szarodzwonu, wykraść zwłoki zmarłej kochanki, a następnie zamienić miejscami jej duszę z duszą jego żony.
- 1 Zgłasza się do was duch autora pism rewolucyjnych, który chce, abyście włamali się do miejskiej biblioteki i ukryli w niej pozostałe po nim dzieła.
- 2 Kobieta pochodząca z dobrego domu obiecuje opowiedzieć wam o szpiegu ukrywającym się w waszych szeregach. W zamian oczekuje pozbycia się pewnego radcy prawnego.
- 3 Ulicznica chce pozbyć się swojego alfonsa i zacząć nowe życie.
- 4 Wkrótce ma odbyć się egzekucja trzech mężczyzn, oskarżonych o spiskowanie przeciwko Nieśmiertelnemu Imperatorowi. Zabijcie głównego śledczego, aby ich ocalić.
- 5 Prasa drukarska szajki powieli informacje przeciwne do tych, które ułożył zecer. Czyżby nawiedził ją duch jednego z waszych martwych wrogów? Musicie to zbadać.
- 6 Możny organizuje w swojej posiadłości bal charytatywny, żeby pokazać się z dobrej strony. Jego konkurent chce, żebyście podłożyli na sali bombę i wysadzili wszystkich w powietrze.
- 1 W Pierwomurzu będzie przemawiał wpływowy polityk. Przerwijcie wiec i ujawnijcie słuchaczom wszystkie kłamstwa, które wygłasza o ubogich i wykluczonych.
- 2 Wchodźcie w drogę pewnemu demonowi. Istota postanawia wesprzeć działania waszych przeciwników, chyba że złożycie jej w ofierze tuzin dzieci z pobliskiego sierocińca.
- 3 Złapano pewnych ludzi, którzy zdradzają każdy wasz sekret, żeby tylko uniknąć odsiadki. Wkrótce odbędzie się publiczne przesłuchanie.
- 4 Do Doskvol przybył imperialny agent, który ma stłumić rewolucyjne nastroje. Trzeba przejąć jego rozkazy i dowiedzieć się, czego lub kogo dokładnie szuka.
- 5 Imigranci chcą pożegnać swojego zmarłego krewnego za pomocą tradycyjnego rytuału pogrzebowego. Powstrzymajcie Strażników Duszy, dopóki obrzęd nie dobiegnie końca.
- 6 Krążą pogłoski, że jeśli do pewnej studni w slumsach wrzucisz monetę i wymówisz czyjeś imię, ta osoba zostanie następnego dnia znaleziona martwa. Sprawdźcie to.

Dla każdej z powyższych okazji rozważcie Agitację, Demonstrację siły, Kompromitację lub Sabotaż. Aby zmienić nieco okazję lub dodać do niej kolejne elementy, rzuć na tabelę generowania skoku znajdujące się na stronach 308–309.

