

# OSTRZA W MROKU

## SKRÓT ZASAD

### RZUT NA AKCJĘ

Wykonujesz **rzut na akcję**, gdy twój bohater robi coś trudnego, aby do-  
wiedzieć się, czy mu się to udało. Akcja jest trudna, jeśli przeszkoda jest  
niebezpieczna lub w inny sposób problematyczna.

Rzucasz liczbą k6 równą **wartości akcji** (od 1 do 4). To, z jakiej akcji korzy-  
stasz, zależy od tego, co robi twoja postać. Jeśli walczy, testujesz Wojowanie,  
jeśli używa mocy tajemnych, korzystasz z Dostrojenia itd. Spójrz na listę  
umiejętności znajdującą się po prawej stronie.

Dla każdego testu określamy **położenie i poziom efektu**. Położenie mówi  
nam, na jakie niebezpieczeństwo naraża się bohater. Położenie **kontrolowa-  
ne** jest całkiem bezpieczne. Położenie **ryzykowne** jest dość niebezpieczne.  
Położenie **desperackie** jest bardzo niebezpieczne. Poziom efektu określa  
natomiast, jak duży wpływ rzut wywrze na zaistniałą sytuację. **Duży** efekt  
wystarczy, aby pokonać trudną przeszkodę. Efekt **standardowy** pozwala  
poradzić sobie ze zwykłą przeszkodą. **Ograniczony** efekt oznacza zaś, że  
coś poszło nie tak i może oznaczać potrzebę wykonania kolejnych testów,  
aby poradzić sobie z wyzwaniem.

Rozpatrujesz **najwyższy wynik** wyrzucony na kościach. **Jeśli wynosi 6, mamy do czynienia  
z pełnym sukcesem:** akcja podjęta przez bohatera nie powoduje żadnych negatywnych konse-  
kwencji. **Wynik 4 lub 5 oznacza częściowy sukces:** akcja powiodła się, ale niesie za sobą jakieś  
konsekwencje. **Przy wyniku 1–3 mamy do czynienia z porażką:** zazwyczaj akcja się nie udaje,  
a do tego ma swoje negatywne konsekwencje.

**Jeśli gracz wyrzuci więcej niż jedną 6, uzyska krytyczny sukces** — oznacza to dodatkowe  
korzyści.

### RZUT NA SZCZĘŚCIE

Rzut na szczęście jest narzędziem, którego MG może użyć, aby zrezy-  
gnować z podejmowania decyzji. Nie ma on określonego położenia  
i poziomu efektu — to po prostu rzut pulą k6, która oznacza jakąś okoliczność. Na przykład, MG  
może wykonać rzut na szczęście dla morale obwiesiów, aby sprawdzić czy będą dalej walczyć.  
Jeśli to twardziele, MG może rzucić 3k6. Przy wyniku 6 na pewno nie stchórzą. Przy 4/5 zapewne  
kilku z nich się wycofa. Przy 1–3 ich morale zostanie złamane i wezmą nogi za pas.

### RZUT NA ODPIERANIE

Gracz może wykonać rzut na odpięcie, aby oprzeć się lub uniknąć konsekwencji określonej przez  
MG. Na przykład, jeśli MG stwierdzi: „Udaje się, ale Neela strzela ci w plecy, gdy przeskakujesz  
przez mur. Otrzymujesz krzywdę 2 poziomu”, gracz może odpowiedzieć: „Nic z tego! Chcę to  
odpiąć”. **Kiedy BG odpięta konsekwencję, zawsze mu się to udaje** – dotkliwość konsekwencji  
zostanie zredukowana lub uda się jej całkowicie uniknąć (w zależności od sytuacji).

Rezultat rzutu określa, jak **dużo punktów stresu** otrzymuje BG (6 minus najwyższy wynik z kości).

ANALIZOWANIE

BRATANIE

DEMOLOWANIE

DOSTROJENIE

MAJSTERKOWANIE

OBSERWOWANIE

POLOWANIE

PRZEKONYWANIE

PRZEMYKANIE

PRZEWODZENIE

WOJOWANIE

WYRAFINOWANIE

## METODY POSTĘPOWANIA

### RZUT NA AKCJĘ

1. Gracz określa **cel** swojej akcji.
2. Gracz wybiera, **którą akcję chce wykorzystać**, kierując się działaniami postaci.
3. MG określa **położenie** dla rzutu.
4. MG określa **poziom efektu** akcji.
5. Dołożenie **dodatkowych kości**.
6. **Gracz rzuca kośćmi** i oceniamy wynik.

### DODATKOWE KOŚCI

- ♦ +1k za pomoc towarzysza (otrzymuje 1 punkt stresu)
- ♦ +1k, jeśli forsujesz się lub dobijasz Czarciego Targu

### RZUT NA SZCZĘŚCIE

1. MG określa pulę kości (zazwyczaj od 1 do 4), używając cechy, która odnosi się do zaistniałej sytuacji  
(morale, nieustępliwość, jakość itd.).
2. Rzuć kośćmi, odczytaj najwyższy wynik i określ, jak silny wpływ na daną sytuację ma określona cecha.

### RZUT NA ODPIERANIE

1. Gracz decyduje się odpiąć konsekwencję.
2. W zależności od sytuacji MG określa, czy konsekwencja zostanie zredukowana, czy też odparta w całości.
3. MG określa, która cecha odnosi się do danej konsekwencji (Sprawność, Śmiałość lub Wnikliwość).
4. Gracz rzuca liczbą kości równą wartości wskazanej cechy.
5. BG otrzymuje liczbę punktów stresu równą 6 minus najwyższy wynik uzyskany na kościach, a konse-  
kwencja zostaje zredukowana lub udaje jej się uniknąć.

### RETROSPEKCJE

1. Gracz oznajmia, że chce wprowadzić retrospekcję i przywołać wykonaną w przeszłości akcję, która  
wpływa na obecną sytuację.
2. Gracz opisuje, co robi jego postać.
3. MG określa **koszt retrospekcji w punktach stresu**:
  - ♦ **0 STRESU:** Zwyczajna akcja, łatwa do wykonania.
  - ♦ **1 STRESU:** Skomplikowana akcja lub mało sprzyjające okoliczności.
  - ♦ **2 (LUB WIĘCEJ) STRESU:** Rozbudowana akcja wymaga wyjątkowych okoliczności lub nieprzewi-  
dzianej sposobności.
4. BG przyjmuje punkty stresu i wykonuje akcję opisaną w retrospekcji.
5. MG rozpatruje retrospekcję tak samo, jak każdą inną akcję.

# TWORZENIE BOHATERA

**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: *Skowlanie – górnicy rud metali, obecnie uchodźcy wojenni mieszkający w Zmierzchomurzu.*

**3 Wybierz przeszłość.** Doprecyzuj wybór, notując jakąś informację o swoich losach. Na przykład: *Robotnik – polawiacz lewiatanów, 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.** Zaznacz 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 odpowiada, opisz ją 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 skoku 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 wmiszać 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.

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.

## SŁABOŚĆ

- **EKSCENTRYZM:** Eksperymentujesz z dziwnymi substancjami, bratasz się z dzikimi duchami, studiujesz dziwaczne rytuały lub zakazane tematy itd.
- **HAZARD:** Szalejesz za grami losowymi, obstawianiem wyników sportowych itd.
- **LUKSUS:** Ostentacyjne okazywanie bogactwa.
- **ODURZENIE:** Poszukujesz zapomnienia w nadużywaniu narkotyków lub alkoholu, w zbieraniu ostrego łomotu podczas walk w podziemnym kręgu itd.

## IMIONA

Adric, Aldo, Amosen, Andrel, Arden, Arlyn, Arquo, Arvus, Ashlyn, Branon, Brace, Brence, Brena, Bricks, Candra, Carissa, Carro, Casslyn, Cavelle, Clave, Corille, Cross, Crawl, 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, Seseereth, Sethla, Skannon, Stavrul, Stev, Syra, Talitha, Tesslyn, Thena, Timothy, Tocker, Una, Vaurin, Veleris, Veretta, Vestine, Vey, Volette, Vond, Weaver, Wester, Zamira.

## WYGLĄD

Mężczyzna, Kobieta, Niejednoznaczny, Zamaskowany.

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

|                 |                   |                      |                     |                     |                   |
|-----------------|-------------------|----------------------|---------------------|---------------------|-------------------|
| Body z wegorza  | Dopasowane getry  | Koszula i kołnierzyk | Maska i suknia      | Skóry i futra       | Trikorn           |
| Buciory robocze | Dopasowana suknia | Krótką peleryna      | Miękkie buty        | Spodnie robocze     | Wetniana czapka   |
| Ciężka kurtka   | Garnitur i krawat | Krótki płaszcz       | Modne spodnie       | Spódniczka i bluzka | Wetniany sweter   |
| Ciężki płaszcz  | Grube palto       | Lekka kurtka         | Peleryna z kapturem | Szelki              | Woskowany płaszcz |
| Długi płaszcz   | Kamizelka         | Luźne jedwabie       | Płaszcz z kapturem  | Szeroki pas         | Wysokie buty      |
| Długi szal      | Kaptur z woalem   | Łachmany             | Skóry               | Szorstka tunika     | Zdobyczny mundur  |

- **PRZYJEMNOŚĆ:** Osiągasz zaspokojenie za sprawą kochanków, jedzenia, alkoholu, narkotyków, sztuki itd.
- **WIARA:** Jesteś oddanym wyznawcą jakiejś niewidzialnej siły, zapomnianego bóstwa, przodków itd.
- **ZOBOWIĄZANIE:** Jesteś oddany swojej rodzinie, sprawie, organizacji, działalności charytatywnej itp.

## 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, Kardera, Karstas, Keel, Kessarín, Kinclath, Lomond, Maroden, Michter, Morriston, Penderyn, Prichard, Rowan, Sevoy, Skelkallan, Skora, Slane, Strangford, Strathmill, Templeton, Tyrconnell.

## KSYWY

Bicz, Brzoza, Cegła, Chwytać, Cierni, Dwunastka, Dzwon, Echo, Garbarz, Gwóźdź, Hak, Igła, Kijaszek, Krzemień, Księżyc, Kurant, Łodziarz, Loczek, Mgła, Młotek, Obrońca, Ogr, Oset, Ostroga, Pierścieniarz, Pieśniarz, Robal, Rubin, Sreberko, Strzelec, Śmieciarz, Świerszcz, Tykacz, Wykreślacz, Złońnica, Żaba.

- ◆ Co oni zamierzają zrobić?
- ◆ Jak mogą doprowadzić ich do [X]?
- ◆ Na co powinienem uważać?
- ◆ Jak mogę dostać się do środka?
- ◆ Gdzie mogę się tutaj ukryć?
- ◆ Jak mogę odnaleźć [X]?
- ◆ Co się tutaj tak naprawdę dzieje?

- ◆ Co oni zamierzają zrobić?
- ◆ Jak mogą doprowadzić ich do[X]?
- ◆ Co oni tak naprawdę czują?
- ◆ Co jest ich słabym punktem?
- ◆ Gdzie udał się [X]?
- ◆ Jak mogą odnaleźć [X]?
- ◆ Co się tutaj tak naprawdę dzieje?

# OSTRZA W MROKU

SZAJKA

IMIĘ

KSYWA

WYGLĄD

DZIEDZICTWO: AKOROS—IRUWIA—SEWEROS  
SKOWLAN—TYCHEROS—WYSPY SZTYLETOWE

PRZESZŁOŚĆ: FACHOWIEC—PRZESTĘPCA  
ROBOTNIK—STRÓŻ PRAWA—SZLACHCIC  
UCZONY—WOJSKOWY

SŁABOŚĆ: EKSCENTRYZM—HAZARD—LUKSUS—ODURZENIE—PRZYJEMNOŚĆ—WIARA—ZOBOWIĄZANIE

STRES

TRAUMA

LEKKOMYŚLNY—MANIAK—NAWIEDZONY—NIECZUŁY  
NIESTABILNY—OKRUTNY—PARANOIK—WRAŻLIWY

KRZYWDY

3

WYMAGA  
POMOCY

zegar  
postępu



2

−1K

UŻYCIA PANCERZA

PANCERZ



1

REDUKCJA  
EFEKTU

CIĘŻKI



SPECJALNY



NOTATKI

# PAJĄK

PRZEBIEGŁA

MATKA ZBRODNI

SKRYTKA

DUKATY



ZDOLNOŚCI SPECJALNE

- ☐ **PRZEZORNY:** Dwa razy na skok możesz **pomagać** towarzyszom bez płacenia za to stresem. Opisz, w jaki sposób się do tego przygotowałeś.
- ☐ **DOKŁADNY:** Dzięki starannemu planowaniu możesz podczas przestoju przyznać sobie lub innemu członkowi szajki **+1 aktywność przestoju**.
- ☐ **DUCHOWY KONTRAKT:** Kiedy podajesz dłoń lub składasz podpis na znak zawarcia umowy, ty oraz twój partner – człowiek lub inna istota – otrzymujecie **znamię przysięgi**. Jeśli którekolwiek z was zerwie umowę, otrzyma **krzywdę 3 poziomu „Przeklęty”**.
- ☐ **MISTRZ ZBRODNI:** Możesz skorzystać ze swojego **specjalnego pancerza**, aby **chronić** sojusznika bądź **forsować się**, gdy zbierasz informacje lub pracujesz nad projektami długofalowymi.
- ☐ **PAJĘCZYNA:** Otrzymujesz **+1k** do **Bratania**, kiedy zbierasz informacje na temat celu skoku. Otrzymujesz dla tej operacji **+1k do rzutu na wejście**.
- ☐ **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.
- ☐ **POWIĄZANY:** Podczas przestoju otrzymujesz **+1 poziom rezultatu** rzutu, kiedy nabywasz aktywa lub **redukujesz przypał**.
- ☐ **RECYDYWISTA:** Kiedy trafiasz do więzienia, traktuj **poziom obławy** jako o 1 niższy, a Krąg o 1 poziom wyższy. Obok wyniku **rzutu na uwięzienie** otrzymujesz również **+1 do statusu u frakcji**, której pomagasz, gdy jesteś w kicju.
- ☐ ☐ ☐ **WETERAN:** Wybierz zdolność specjalną z innej książki łotra.

PRZYJACIELE I RYWALE

- △▽ Salia, brokerka informacji
- △▽ Augus, naczelný architekt
- △▽ Jennah, służąca
- △▽ Riven, chemik
- △▽ Jeren, archiwista Błękitnych

PRZEDMIOTY

- ☐ *Amulet na duchy*
- ☐ Butelka wyśmienitej whisky
- ☐ *Fiolka z esencją snu*
- ☐ Plany
- ☐ *Ukryty pistolet kieszonkowy*
- ☐ *Wyśmienita fałszywa tożsamość*

OBCIĄŻENIE

3 lekkie 5 normalne 6 ciężkie

PD

- ◆ Po każdym desperackim rzucie na akcję zaznacz 1 pd dla nadrzędnej cechy. Pod koniec każdej sesji zaznacz 1 pd (w księdze łotra lub przy dowolnej cesze) za każdy poniższy wyzwalacz, który pojawił się podczas gry, lub 2 pd, jeśli wystąpił on wielokrotnie.
- ◆ Przeciwstawiłeś się przeciwnościom za pomocą kalkulacji lub spisów.
- ◆ Uzewnętrzniłeś swoje przekonania, motywacje, dziedzictwo lub przeszłość.
- ◆ Zmierzyłeś się z problemami wynikającymi z twojej słabości lub traum.

PRACA ZESPOŁOWA

Pomóż towarzyszowi

Przewódź akcji grupowej

Chroń towarzysza

Przygotuj akcję

PLANOWANIE I OBCIĄŻENIE

Wybierz plan, dodaj *szczegóły*. Wybierz swoje *obciążenie* na potrzeby skoku.

Napad: Punkt ataku

Podstęp: Metoda podstępu

Okultyzm: Metoda tajemna

Spotkanie: Więź społeczna

Ostrożność: Punkt włamu

Transport: Szlak i sposób

ZBIERANIE INFORMACJI

- ◆ Czego oni najbardziej pragną?
- ◆ Na co powinienem uważać?
- ◆ Jaki mogę wywrzeć nacisk?
- ◆ Jak mogę odkryć [X]?
- ◆ Co oni zamierzają zrobić?
- ◆ Jak mogę doprowadzić ich do [X]?
- ◆ Co się tutaj tak naprawdę dzieje?

- ◆ Co oni zamierzają zrobić?
- ◆ Jak mogą doprowadzić ich do [X]?
- ◆ Czy oni mówią prawdę?
- ◆ Z czym mogą tu majsterkować?
- ◆ Co się zdarzy, jeśli zrobię [X]?
- ◆ Jak mogą odnaleźć [X]?
- ◆ Co się tutaj tak naprawdę dzieje?

- ◆ Jak mogę ich skrzywdzić?
- ◆ Kto się mnie najbardziej boi?
- ◆ Kto jest tu najgroźniejszy?
- ◆ Co oni zamierzają zrobić?
- ◆ Jak mogę doprowadzić ich do[X]?
- ◆ Czy oni mówią prawdę?
- ◆ Co się tutaj tak naprawdę dzieje?

OSTRZA W MROKU

SZAJKA

IMIĘ

KSYWA

WYGLĄD

DZIEDZICTWO: AKOROS—IRUWIA—SEWEROS  
SKOWLAN—TYCHEROS—WSPY SZTYLETOWE

PRZESZŁOŚĆ: FACHOWIEC—PRZESTĘPCA  
ROBOTNIK—STRÓŻ PRAWA—SZLACHCIC  
UCZONY—WOJSKOWY

SŁABOŚĆ: EKSCENTRYZM—HAZARD—LUKSUS—ODURZENIE—PRZYJEMNOŚĆ—WIARA—ZOBOWIĄZANIE

STRES

TRAUMA

LEKKOMYŚLNY—MANIAK—NAWIEDZONY—NIECZUŁY  
NIESTABILNY—OKRUTNY—PARANOIK—WRAŻLIWY

KRZYWDY

3

WYMAGA  
POMOCY

LECZENIE  
zegar  
postępu

2

−1K

UŻYCIA PANCERZA

PANCERZ

1

REDUKCJA  
EFEKTU

CIĘŻKI

SPECJALNY

NOTATKI

SZEPTUCH

ADEPTKA WIEDZY  
TAJEMNEJ ORAZ  
MEDIUM

SKRYTKA

DUKATY

SKRYTKA  
DUKATY

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

- **ROZKAZ:** Możesz **Dostroić** się do pola duchowego, aby zmusić pobliskie duchy do stawienia się przed tobą i wykonania wydanego rozkazu. Nie przerażają cię duchy, które przywołujesz lub naginasz do swojej woli (twoi sojusznicy to jednak sprawa).
- **CHRONIONY:** Możesz skorzystać ze **specjalnego pancerza**, aby odeprzeć nadnaturalną konsekwencję lub **forsować się**, kiedy stawiasz czoła siłom tajemnym lub z nich korzystasz.
- **DUCHOWY ZMYŚL:** Jesteś świadomy obecności istot nadnaturalnych. Otrzymujesz +1k podczas **zbierania informacji** dotyczących spraw nadnaturalnych.
- **NAWAŁNICA:** **Forsuj się**, aby wykonać jedną z następujących czynności: *spowodować uderzenie pioruna i użyć go jako broni lub wywołać w najbliższym otoczeniu burzę (ulewny deszcz, porywisty wiatr, gęstą mgłę, mrożący krew w żyłach mróz itp.).*
- **NIETYPOWE METODY:** Kiedy **wynajdujesz** lub **tworzysz** coś, co ma cechę tajemny, otrzymujesz +1 **do poziomu rezultatu** rzutu (1–3 staje się 4/5 itd.). Znasz jeden 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.
- **RYTUAŁY:** Możesz **Analizować** rytuał okultystyczny (lub stworzyć nowy), aby przywołać nadnaturalny efekt lub istotę. Znasz jeden rytuał.
- **ŻELAZNA WOLA:** Jesteś odporny na groźę niektórych istot nadnaturalnych. Kiedy wykonujesz **rzut na odpieranie** przy użyciu **Śmiałości**, otrzymujesz +1k.
- **WETERAN:** Wybierz zdolność specjalną z innej książki łotra.

PRZYJACIELE I RYWALE

- △▽ Nyryx, duch opętujący ludzi
- △▽ Scurlock, wampir
- △▽ Setarra, demonica
- △▽ Quellyn, wiedźma
- △▽ Flint, handlarz duszami

PRZEDMIOTY OBCIĄŻENIE

- ☐ *Amulet na demony*
- ☐ Butle duchowe (2)
- ☐ *Fiolki elektroplazmy*
- ☐ *Klucz duchowy*
- ☐ Wyśmienita duchowa maska
- ☐ Wyśmienity elektrohak

PD

- ◆ *Po każdym desperackim rzucie na akcję zaznacz 1 pd dla nadrzędnej cechy.* Pod koniec każdej sesji zaznacz 1 pd (w księdze łotra lub przy dowolnej cesze) za każdy poniższy wyzwalacz, który pojawił się podczas gry, lub 2 pd, jeśli wystąpił on wielokrotnie.
- ◆ *Przeciwałeś się przeciwnościom za pomocą wiedzy lub mocy tajemnej.*
- ◆ *Uzewnętrziłeś swoje przekonania, motywacje, dziedzictwo lub przeszłość.*
- ◆ *Zmierzyłeś się z problemami wynikającymi z twojej słabości lub traum.*

PRACA ZESPOŁOWA

Pomóż towarzyszowi

Przewódź akcji grupowej

Chroń towarzysza

Przygotuj akcję

PLANOWANIE I OBCIĄŻENIE

Wybierz plan, dodaj *szczegóły*. Wybierz swoje *obciążenie* na potrzeby skoku.

Napad: Punkt ataku

Podstęp: Metoda podstępu

Okultyzm: Metoda tajemna

Spotkanie: Więź społeczna

Ostrożność: Punkt włamu

Transport: Szlak i sposób

KSIEGA ŁOTRA

SPRAWNOŚĆ

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

SMIAŁOŚĆ

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

WNIKLIWOŚĆ

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

DODATKOWA KOŚĆ

**+** **FORSUJ SIĘ** (otrzymaj 2 stresu) -LUB- dobij **CZARCIEGO TARGU**.

◆ 3 *lekkie* ◆ 5 *normalne* ◆ 6 *ciężkie*

- ☐ Dokumenty
- ☐ Duża broń
- ☐ Latarnia
- ☐ Narzędzia majsterkowicza
- ☐ Narzędzia oszusta
- ☐ Narzędzia sabotażysty
- ☐ Narzędzia tajemne
- ☐ Narzędzia włamywacza
- ☐ Nietypowa broń
- ☐ Noże do rzuwania
- ☐ Ostrze lub dwa
- ☐ Pancerz ☐ Ciężki
- ☐ Pistolet ☐ Drugi pistolet
- ☐ Sprzęt do wspinaczki

ZBIERANIE INFORMACJI

- ◆ *Co jest tu tajemnego / dziwnego?*
- ◆ *Co czai się w polu duchowym?*
- ◆ *Co jest tu ukryte / zagubione?*
- ◆ *Co oni zamierzają zrobić?*
- ◆ *Co ich ku temu popycha?*
- ◆ *Jak mogą ujawnić [X]?*
- ◆ *Co się tutaj tak naprawdę dzieje?*



- ◆ Co oni zamierzają zrobić?
- ◆ Jak mogą doprowadzić ich do [X]?
- ◆ Co oni tak naprawdę czują?
- ◆ Na co powinienem uważać?
- ◆ Jaki jest tutaj słaby punkt?
- ◆ Jak mogę odnaleźć [X]?
- ◆ Co się tutaj tak naprawdę dzieje?

## TYPOWE PRZEDMIOTY

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

**Dokumenty:** Kolekcja cienkich książek poświęconych różnym tematom: rejestrom 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, obcigi, szczypce, 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 roztrzaskała 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, zaostrzony 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. [1 **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 odtłycowo broń palna. Niszczycielska na odległość 20 kroków, wolno się ją przeladowuje. [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**]

## DOSKVOL: DOSTAWCY SŁABOŚCI

### EKSCENTRYZM

- ♦ **Zamaskowany właściciel** gospody znajdującej się w na wpół zatopionej grocie w pobliżu doków. Dziwne przejęcia 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 Cierń**, gang łupieżców martwych ziem, Dworzec Gaddoc.
- ♦ **Ojak**, tycherosjański sprzedawca, wędrujący ze straganem po dachach, Jedwabny Brzeg.
- ♦ **Błogosławiona Aranna**, kultystka zapomnianego bóstwa, barka zacumowana w Nocnym Targu.

### HAZARD

- ♦ **Dom gry Spogga**, Wronia Stopa.
- ♦ **Grist**, walki bokerskie, 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 Władczko, 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 Wądoł.
- ♦ **Rolan Volaris**, klub towarzyski Woal, Nocny Targ.
- ♦ **Pani Tesslyn**, burdel Czerwony Lam-pion, Jedwabny Brzeg.
- ♦ **Trafika Travena**, Węglowa Grań.
- ♦ **Eldrin Prichard**, barka rozkoszy Srebrny Łabędź, kanały Jasnomurza.
- ♦ **Klejnocik, Jaskółeczka i Promyczek**, Aleja Pelzaczy, 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.

# TWORZENIE SZAJKI

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

Rozpoczynacie na **0 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, Subtelni*. 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.

## 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 ŁÓDŹ:** Posiadacie łódź, dok nad jednym z kanałów oraz małą szopę na przybory żeglarskie. Drugie ulepszenie zapewnia łodzi pancerz 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 zмагаć się bez utrudnień z zamkami II Kręgu.*

◆ **KOHORTA:** Gang lub pojedynczy ekspert, który pracuje dla szajki. Aby zapoznać się ze szczegółami, spójrz na kolejne strony.

◆ **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 kozły

pociągowe i stajnię. Drugie ulepszenie zapewnia powozowi pancerz i silniejsze, szybsze koźły. *Konie są w Doskvol niezwykle rzadkie. Do większości powozów zaprzęga się zatem duże kozły 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, użycie 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 za-znaczcie 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.

# OSTRZA W MROKU KARTA SZAJKI

NAZWA \_\_\_\_\_ REPUTACJA \_\_\_\_\_

KRYJÓWKA \_\_\_\_\_

REP.  TEREN  KONT. SŁABA  MOCNA  KRĄG 

|                                                                                           |                                                                                        |                                                                                               |                                                                           |                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> <b>POKÓJ PRZESŁUCHAŃ</b><br>+1k do Przek. i Przew. w tym miejscu | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                                  | <input type="checkbox"/> <b>LOJALNY PASER</b><br>+2 dukaty dla kradzieży z wł. i rabunku      | <input type="checkbox"/> <b>NIELEGALNY DOM GIER</b><br>Dukaty w przestoju | <input type="checkbox"/> <b>GOSPODA</b><br>+1k do Bratania i Przekonywania w tym miejscu   |
| <input type="checkbox"/> <b>NAKROTOKOWA MELINA</b><br>Dukaty w przestoju                  | <input type="checkbox"/> <b>INFORMATORZY</b><br>+1k do zbierania informacji dla skoków | <input checked="" type="checkbox"/> <b>KRYJÓWKA</b>                                           | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                     | <input type="checkbox"/> <b>CZUJKI</b><br>+1k do Obser. i Polowania na waszym terenie      |
| <input type="checkbox"/> <b>FERMA ŚLUSZIC</b><br>+1k do zmniejsz. przypadku po zabiciu    | <input type="checkbox"/> <b>SZPITAL</b><br>+1k do rzutów na leczenie                   | <input type="checkbox"/> <b>SKRZYŃKA KONTAKTOWA</b><br>+2 dukaty dla sabotażu lub szpiegostwa | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                     | <input type="checkbox"/> <b>TAJEMNE PRZEJŚCIA</b><br>+1k do rzutów na wejście, gdy ostroż. |

PRZYP.  POZ. OBLAWY  DUKATY SKARBIEC 

Przy rozwinięciu szajki każdy BG otrzymuje do skrytki Krąg+2 dukaty.

## CIE NIE

ZŁODZIEJE  
I SZPIEDZYZ

### ZDOŁNOŚCI SPECJALNE

- ☐ **ZŁODZIEJSKA BRAĆ:** Każdy BG może dodać +1 kropkę do wartości **Majsterkowania**, **Przemyskania** lub **Wyrafinowania** (maksymalna wartość akcji wynosi 3 punkty).
- ☐ **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 Doskvol istniejące w polu duchowym.
- ☐ **GRACIARZE:** Wasza kryjówka pełna jest bezładnych stosów skradzionych dóbr. Otrzymujecie +1k, gdy wykonujecie **rzut na nabycie aktywów**.
- ☐ **SPONSOR:** Kiedy zwiększacie **Krąg** szajki, płacicie tylko połowę kosztu w dukatach. *Kto jest 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.
- ☐ **ZGRANA PACZKA:** Kiedy podejmujecie się **akcji grupowej**, możecie liczyć 6 pochodzące z różnych rzutów jako **krytyczny sukces**.
- ☐ ☐ ☐ **WETERANI:** Wybierz zdolność specjalną z innej karty szajki.

### PD SZAJKI

Pod koniec każdej sesji zaznacz 1 pd (lub 2 pd, jeśli wystąpił wielokrotnie) za każdy poniższy wyzwalacz.

- ♦ *Dokonanie kradzieży z włamaniem, rabunku, sabotażu lub aktu szpiegostwa.*
- ♦ *Zmaganie się z potężniejszymi przeciwnościami.*
- ♦ *Zwiększenie reputacji szajki lub wyrobienie sobie nowej.*
- ♦ *Uzewnętrznienie celów, motywacji, wewnętrznych konfliktów, natury szajki.*

### KONTAKTY

- ▷ Dowler, odkrywca
- ▷ Laroze, Błękitny Płaszcz
- ▷ Amancio, pośrednik
- ▷ Fitz, kolekcjoner
- ▷ Adelaide Phroaig, szlachcianka
- ▷ Rigney, właścicielka gospody

### ULEPSZENIA SZAJKI

- ☐ Elitarni Kanciarze
- ☐ Elitarni Skradacze
- ☐ Mapy i klucze
- ☐ Sprzęt Cieni (2 darmowe p. obciążenia na sprzęt lub narz.)
- ☐ ☐ ☐ Zrównoważeni (+1 kratka stresu)

TERENY ŁOWIECKIE: KRADZIEŻ Z WŁ.—RABUNEK—SABOTAŻ—SZPIEGOSTWO

KOHORTA  GANG  EKSPERT  ZM.  OSŁAB.  ZŁAM.  PANC. 

KOHORTA  GANG  EKSPERT  ZM.  OSŁAB.  ZŁAM.  PANC. 

KOHORTA  GANG  EKSPERT  ZM.  OSŁAB.  ZŁAM.  PANC. 

KOHORTA  GANG  EKSPERT  ZM.  OSŁAB.  ZŁAM.  PANC. 

- |                                           |                                        |
|-------------------------------------------|----------------------------------------|
| <b>KRYJÓWKA</b>                           | <b>JAKOŚĆ</b>                          |
| <input type="checkbox"/> Bezpieczna       | <input type="checkbox"/> Dokumenty     |
| <input type="checkbox"/> Kwatery          | <input type="checkbox"/> Narzędzia     |
| <input type="checkbox"/> Łódź             | <input type="checkbox"/> Narz. oszusta |
| <input type="checkbox"/> Powóz            | <input type="checkbox"/> Narz. tajemne |
| <input type="checkbox"/> Skarbiec         | <input type="checkbox"/> Sprzęt        |
| <input checked="" type="checkbox"/> Tajna | <input type="checkbox"/> Uzbrojenie    |
| <input type="checkbox"/> Warsztat         |                                        |

- |                                                                                        |                  |
|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| <b>TRENING</b>                                                                         | <b>KOHORTY</b>   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Sprawność                                          | KOSZT ULEPSZENIA |
| <input type="checkbox"/> Śmiałość                                                      | Nowa Kohorta: 2  |
| <input type="checkbox"/> Wnikliwość                                                    | Dodanie typu: 2  |
| <input type="checkbox"/> tor pd księgi łotra                                           |                  |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mistrzostwo |                  |

# OSTRZA W MROKU KARTA SZAJKI

NAZWA \_\_\_\_\_ REPUTACJA \_\_\_\_\_

KRYJÓWKA

REP.  TEREN  KONT. SŁABA  MOCNA  KRĄG 

|                                                                        |                                                                                           |                                                                                                    |                                                                                       |                                                                                                            |
|------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                  | <input type="checkbox"/> <b>PRYWATNY SUKIENNIK</b><br>+1k do rzutów na wejście, gdy społ. | <input type="checkbox"/> <b>MIEJSCOWY ŁAPÓWKARZ</b><br>+2 dukaty dla pok. siły i spot. tow.        | <input type="checkbox"/> <b>CZUJKI</b><br>+1k do Obser. i Polowania na waszym terenie | <input type="checkbox"/> <b>INFORMATORZY</b><br>+1k do zbierania informacji dla skoków                     |
| <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                  | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                                     | <input checked="" type="checkbox"/> <b>KRYJÓWKA</b>                                                | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                                 | <input type="checkbox"/> <b>LUKSUSOWY LOKAL</b><br>+1k do Brat. i Przekon. w tym miejscu                   |
| <input type="checkbox"/> <b>RYNEK ZEWNĘTRZNY</b><br>Dukaty w przestoju | <input type="checkbox"/> <b>GNIAZDO ROZPUSTY</b><br>Dukaty w przestoju                    | <input type="checkbox"/> <b>SKŁAD Z NADWYŻKĄ</b><br>+2 dukaty przy sprzedaży lub pozyskaniu towaru | <input type="checkbox"/> <b>TAJNA OPERACJA</b><br>-2 przypału za skok                 | <input type="checkbox"/> <b>FALSZYWE TOŻSAMOŚCI</b><br>+1k do rzutów na wejście, gdy podst. lub int. społ. |

PRZYP.  POZ. OBLAWY  DUKATY SKARBIEC 

Przy rozwinięciu szajki każdy BG otrzymuje do skrytki Krąg+2 dukaty.

## DILERZY

HANDLARZE  
SŁABOŚCIAMI

### ZDOLNOŚCI SPECJALNE

- ELOKWENTNI:** Każdy BG może dodać +1 kropkę do wartości **Bratania**, **Przekonywania** lub **Przewodzenia** (maksymalna wartość akcji wynosi 3 punkty).
- 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).
- 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?*
- SPONSOR:** Kiedy zwiększacie **Krąg** szajki, płacicie tylko połowę kosztu w dukatach. *Kto jest 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**.
- WYŻSZE SFERY:** Wszystko zależy od tego, kogo znasz. Otrzymujecie -1 do **przypału** podczas przestoju i +1k do rzutu na **zbieranie informacji** dotyczących elit miejskich.
- WETERANI:** Wybierz zdolność specjalną z innej karty szajki.

### PD SZAJKI

Pod koniec każdej sesji zaznacz 1 pd (lub 2 pd, jeśli wystąpił wielokrotnie) za każdy poniższy wyzwalacz.

- ◆ *Pozyskanie nowej dostawy/miejsca handlu, dokonanie tajnej/ukradkowej sprzedaży.*
- ◆ *Zmaganie się z potężniejszymi przeciwnościami.*
- ◆ *Zwiększenie reputacji szajki lub wyrobienie sobie nowej.*
- ◆ *Uzewnętrznienie celów, motywacji, wewnętrznych konfliktów, natury szajki.*

### KONTAKTY

- ▷ Roland Wott, sędzia
- ▷ Laroze, Błękitny Płaszcz
- ▷ Lydra, pośredniczka
- ▷ Hoxley, przemysłnik
- ▷ Anya, dyktantka
- ▷ Marlo, szef gangu

### ULEPSZENIA SZAJKI

- ☐ Elitarne Zbiry
- ☐ Elitarni Kanciarze
- ☐ Kontakty w Żelaznym Haku (+1 Krąg w więzieniu)
- ☐ Sprzęt Dilerów (1 niesiony przedmiot jest ukryty i bez obc.)
- ☐ ☐ ☐ Opanowani (+1 kr. stresu)

MIEJSCA SPRZEDAŻY: DOSTAWA—KONTAKTY TOW.—POKAZ SIŁY—SPRZEDAŻ

KOHORTA  GANG  EKSPERT   
ZM.  OSŁAB.  ZŁAM.  PANC. 

KOHORTA  GANG  EKSPERT   
ZM.  OSŁAB.  ZŁAM.  PANC. 

KOHORTA  GANG  EKSPERT   
ZM.  OSŁAB.  ZŁAM.  PANC. 

KOHORTA  GANG  EKSPERT   
ZM.  OSŁAB.  ZŁAM.  PANC. 

| KRYJÓWKA                                       | JAKOŚĆ                                 |
|------------------------------------------------|----------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Bezpieczna | <input type="checkbox"/> Dokumenty     |
| <input type="checkbox"/> Kwatery               | <input type="checkbox"/> Narzędzia     |
| <input type="checkbox"/> Łódź                  | <input type="checkbox"/> Narz. oszusta |
| <input type="checkbox"/> Powóz                 | <input type="checkbox"/> Narz. tajemne |
| <input type="checkbox"/> Skarbiec              | <input type="checkbox"/> Sprzęt        |
| <input type="checkbox"/> Tajna                 | <input type="checkbox"/> Uzbrojenie    |
| <input type="checkbox"/> Warsztat              |                                        |

| TRENING                                                                                | KOHORTY          |
|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| <input type="checkbox"/> Sprawność                                                     | KOSZT ULEPSZENIA |
| <input checked="" type="checkbox"/> Śmiałość                                           | Nowa Kohorta: 2  |
| <input type="checkbox"/> Wnikliwość                                                    | Dodanie typu: 2  |
| <input type="checkbox"/> tor pd księgi łotra                                           |                  |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mistrzostwo |                  |

# OSTRZA W MROKU KARTA SZAJKI

NAZWA \_\_\_\_\_ REPUTACJA \_\_\_\_\_

KRYJÓWKA \_\_\_\_\_

REP.  TEREN  KONT. SŁABA  MOCNA  KRAĞ 

|                                                                                     |                                                                                         |                                                                                           |                                                                                                        |                                                                                                          |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> <b>KLASZTOR</b><br>+1 do skali dla<br>kohort Adeptów       | <input type="checkbox"/> <b>GNIAZDO ROZPUSTY</b><br>Dukaty w przestoju                  | <input type="checkbox"/> <b>OFFERTORIUM</b><br>+2 dukaty do działań<br>okultystycznych    | <input type="checkbox"/> <b>STAROŻYTNY OBELISK</b><br>-1 do stresu dla<br>mocy tajemnych<br>i rytuałów | <input type="checkbox"/> <b>STAROŻYTNA WIEŻA</b><br>+1k do Bratania<br>z byt. tajemnymi<br>w tym miejscu |
| <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                               | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                                   | <input type="checkbox"/> <b>KRYJÓWKA</b>                                                  | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                                                  | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                                                    |
| <input type="checkbox"/> <b>STUDNIA DUSZ</b><br>+1k do Dostrojenia<br>w tym miejscu | <input type="checkbox"/> <b>STAROŻYTNA BRAMA</b><br>Bezp. przej. przez<br>martwe ziemie | <input type="checkbox"/> <b>SANKTUARIUM</b><br>+1k do Przew.<br>i Przek. w tym<br>miejscu | <input type="checkbox"/> <b>ŚWIĘTY SŁOT</b><br>+1k do rzutów na<br>leczenie                            | <input type="checkbox"/> <b>STAROŻYTNY OLTARZ</b><br>+1k do rzutów na<br>wejście, gdy okult.             |

PRZYP.  POZ. OBLAWY  DUKATY SKARBIEC 

Przy rozwinięciu szajki każdy BG otrzymuje do skrytki Krag+2 dukaty.

## KULTYŚCI

AKOLICI  
ZAPOMNIANEGO  
BÓSTWA

### ZDOLNOŚCI SPECJALNE

- **WYBRAŃCY:** Każdy BG może dodać +1 kropkę do wartości **Analizowania**, **Dostrojenia** lub **Przekonywania** (maksymalna wartość akcji wynosi 3 punkty).
- **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.
- **NAMASZCZENIE:** 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 punkty stresu koszt przeprowadzanego przez was rytuału.
- **WIARA:** Każdy BG otrzymuje dodatkową **słabość: Praktyki religijne**. Kiedy oddajesz się tej słabości i składasz miłą bóstwu ofiarę, nie przedawkowujesz, pozbywając się nadmiarowego stresu. Dodatkowo bóstwo **pomoże** ci w jednym rzucie na akcję – do chwili, gdy ponownie oddasz się tej słabości.
- **ZWIĄZANI W CIEMNOŚCI:** Możesz używać **manewrów pracy zespołowej** wobec innego członka kultu niezależnie od dzielącej was odległości. Jeśli zapłacisz 1 punkt stresu, twoja wyszeptana wiadomość zostanie usłyszana przez wszystkich kultystów.
- **WETERANI:** Wybierz zdolność specjalną z innej karty szajki.

### PD SZAJKI

Pod koniec każdej sesji zaznacz 1 pd (lub 2 pd, jeśli wystąpił wielokrotnie) za każdy poniższy wyzwalacz.

- ♦ Realizowanie elementów boskiego planu lub wprowadzanie w życie nauk bóstwa.
- ♦ Zmaganie się z potężniejszymi przeciwnościami.
- ♦ Zwiększenie reputacji szajki lub wyrobienie sobie nowej.
- ♦ Uzewnietrzenie celów, motywacji, wewnętrznych konfliktów, natury szajki.

### KONTAKTY

- ▷ Gagan, uczony
- ▷ Adikin, okultysta
- ▷ Hutchins, antykwariusz
- ▷ Moriya, handlarka duszami
- ▷ Mateas Kline, szlachcic
- ▷ Bennett, astronom

### ULEPSZENIA SZAJKI

- ☐ Elitarni Adeptci
- ☐ Elitarne Zbiry
- ☐ Sanktuarium rytualne w kryjówce
- ☐ Sprzęt Kultystów (2 darmowe p. obciążenia na dok. lub inst. taj.)
- ☐ Wyświeceni (+1 kr. traumy)

ŚWIĘTE MIEJSCA: KONSEKRACJA—OFIARA—PRZEJĘCIE—PRZEPowiednia

KOHORTA  GANG  EKSPERT  ZM.  OSŁAB.  ZŁAM.  PANC. 

Adeptci

KOHORTA  GANG  EKSPERT  ZM.  OSŁAB.  ZŁAM.  PANC. 

KOHORTA  GANG  EKSPERT  ZM.  OSŁAB.  ZŁAM.  PANC. 

KOHORTA  GANG  EKSPERT  ZM.  OSŁAB.  ZŁAM.  PANC. 

- |                                     |                                        |
|-------------------------------------|----------------------------------------|
| <b>KRYJÓWKA</b>                     | <b>JAKOŚĆ</b>                          |
| <input type="checkbox"/> Bezpieczna | <input type="checkbox"/> Dokumenty     |
| <input type="checkbox"/> Kwatery    | <input type="checkbox"/> Narzędzia     |
| <input type="checkbox"/> Łódź       | <input type="checkbox"/> Narz. oszusta |
| <input type="checkbox"/> Powóz      | <input type="checkbox"/> Narz. tajemne |
| <input type="checkbox"/> Skarbiec   | <input type="checkbox"/> Sprzęt        |
| <input type="checkbox"/> Tajna      | <input type="checkbox"/> Uzbrojenie    |
| <input type="checkbox"/> Warsztat   |                                        |

- |                                              |                  |
|----------------------------------------------|------------------|
| <b>TRENING</b>                               | <b>KOHORTY</b>   |
| <input type="checkbox"/> Sprawność           | KOSZT ULEPSZENIA |
| <input checked="" type="checkbox"/> Śmiałość | Nowa Kohorta: 2  |
| <input type="checkbox"/> Wnikliwość          | Dodanie typu: 2  |
| <input type="checkbox"/> tor pd księgi łotra |                  |
| <input type="checkbox"/> Mistrzostwo         |                  |

# OSTRZA W MROKU KARTA SZAJKI

NAZWA \_\_\_\_\_ REPUTACJA \_\_\_\_\_

KRYJÓWKA \_\_\_\_\_

REP. TEREN KONT. SŁABA MOCNA KRĄG

|                                                                             |                                                                                        |                                                                                                   |                                                                                              |                                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> <b>KOSZARY</b><br>+1 do skali dla<br>kohort Zbirów | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                                  | <input type="checkbox"/> <b>ZASTRASZENI<br/>MIESZKANCY</b><br>+2 dukaty dla starć<br>lub wymuszeń | <input type="checkbox"/> <b>INFORMATORZY</b><br>+1k do zbierania<br>informacji dla<br>skoków | <input type="checkbox"/> <b>WYMUSZENIA<br/>HARACZU</b><br>Dukaty w przestoju                             |
| <input type="checkbox"/> <b>PODZIEMNY<br/>KRĄG</b><br>Dukaty w przestoju    | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                                  | <input type="checkbox"/> <b>KRYJÓWKA</b>                                                          | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                                        | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                                                    |
| <input type="checkbox"/> <b>SZPITAL</b><br>+1k do rzutów na<br>leczenie     | <input type="checkbox"/> <b>ZASTRASZONE<br/>BŁ. PŁASZCZE</b><br>-2 przypału za<br>skok | <input type="checkbox"/> <b>ULICZNY PASER</b><br>+2 dukaty dla celów<br>z niższych sfer           | <input type="checkbox"/> <b>MAGAZYN</b><br>+1k do rzutów na<br>nabycie aktywów               | <input type="checkbox"/> <b>WSPÓLNICY W<br/>BŁ. PŁASZCZACH</b><br>+1k do rzutów na<br>wejście, gdy napad |

PRZYP. POZ. OBLAWY DUKATY SKARBIEC

Przy rozwinięciu szajki każdy BG otrzymuje do skrytki Krąg+2 dukaty.

## OPRYCHY

NAJEMNICZY  
I ZAKAPIORY

### ZDOŁNOŚCI SPECJALNE

- ☐ **NIEBEZPIECZNI:** Każdy BG może dodać +1 kropkę do wartości **Demolowania**, **Połowania** lub **Wojowania** (maksymalna wartość akcji wynosi 3 punkty).
- ☐ **BRACIA KRWI:** Kiedy walczyacie razem z 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).
- ☐ **POTWORY:** Strach jest równie dobry, jak szacunek. Możecie traktować każdy **poziom oblavy** tak, jakby był **terenem**.
- ☐ **PSY WOJNY:** Kiedy wasza szajka znajduje się w stanie wojny (-3 do statusu u danej frakcji), nie otrzymuje -1 do kontroli, BG nadal mają po dwie akcje przestoju zamiast jednej.
- ☐ **RAZEM Z DRZWIAMI:** Kiedy realizujecie plan oparty na napadzie, otrzymujecie +1k do rzutów na **wejście**.
- ☐ **SPONSOR:** Kiedy zwiększacie **Krąg** szajki, płacicie tylko połowę kosztu w dukatach. *Kto jest sponsorem? Dlaczego wam pomaga?*
- ☐ **WYKUCI W OGNIU:** Każdy z BG został zahartowany przez jakieś okrutne doświadczenie. Otrzymujecie +1k do **rzutów na odpieranie**.
- ☐ ☐ ☐ **WETERANI:** Wybierz zdolność specjalną z innej karty szajki.

### PD SZAJKI

Pod koniec każdej sesji zaznacz 1 pd (lub 2 pd, jeśli wystąpił wielokrotnie) za każdy poniższy wyzwalacz.

- ◆ *Dokonanie mordobicia, wymuszenia, sabotażu lub napadu rabunkowego.*
- ◆ *Zmaganie się z potężniejszymi przeciwnościami.*
- ◆ *Zwiększenie reputacji szajki lub wyrobienie sobie nowej.*
- ◆ *Uzewnętrznienie celów, motywacji, wewnętrznych konfliktów, natury szajki.*

### KONTAKTY

- ▷ Meg, wojownicza podziemnego kręgu
- ▷ Conway, Błękitny Płaszcz
- ▷ Keller, kowal
- ▷ Tomas, konsyliarz
- ▷ Walker, oddział więzienny
- ▷ Lutes, właściciel gospody

### ULEPSZENIA SZAJKI

- ☐ Elitarni Włóczędzy
- ☐ Elitarne Zbiry
- ☐ Kontakty w Żelaznym Haku (+1 Krąg w więzieniu)
- ☐ Sprzęt Oprychów (2 darmowe p. obciążenia na broń lub pancerz)
- ☐ ☐ ☐ Twardziele (+1 kr. traumy)

TERENY ŁOWIECKIE: SABOTAŻ—STARCIE—NAPAD—WYMUSZENIE

KOHORTA GANG EKSPERT

ZM. OSŁAB. ZŁAM. PANC.

*Zbiry*

KOHORTA GANG EKSPERT

ZM. OSŁAB. ZŁAM. PANC.

KOHORTA GANG EKSPERT

ZM. OSŁAB. ZŁAM. PANC.

KOHORTA GANG EKSPERT

ZM. OSŁAB. ZŁAM. PANC.

**KRYJÓWKA** **JAKOŚĆ**

|                                     |                                        |
|-------------------------------------|----------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Bezpieczna | <input type="checkbox"/> Dokumenty     |
| <input type="checkbox"/> Kwatery    | <input type="checkbox"/> Narzędzia     |
| <input type="checkbox"/> Łódź       | <input type="checkbox"/> Narz. oszusta |
| <input type="checkbox"/> Powóz      | <input type="checkbox"/> Narz. tajemne |
| <input type="checkbox"/> Skarbiec   | <input type="checkbox"/> Sprzęt        |
| <input type="checkbox"/> Tajna      | <input type="checkbox"/> Uzbrojenie    |
| <input type="checkbox"/> Warsztat   |                                        |

**TRENING** **KOHORTY**

|                                                                                        |                  |
|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sprawność                                          | KOSZT ULEPSZENIA |
| <input type="checkbox"/> Śmiałość                                                      | Nowa Kohorta: 2  |
| <input type="checkbox"/> Wnikliwość                                                    | Dodanie typu: 2  |
| <input type="checkbox"/> tor pd księgi łotra                                           |                  |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mistrzostwo |                  |

# OSTRZA W MROKU KARTA SZAJKI

## REPUTACIA

## KRYJÓWKA

| Wiek  | Kobiety (%) | mężczyźni (%) |
|-------|-------------|---------------|
| 18-24 | ~10         | ~10           |
| 25-34 | ~15         | ~15           |
| 35-44 | ~20         | ~20           |
| 45-54 | ~25         | ~25           |
| 55-64 | ~30         | ~30           |
| 65+   | ~35         | ~35           |

|                                                                                                     |                                                                                                   |                                                                                                          |                                                                                   |                                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> <p><b>TEREN</b></p>                                                        | <input type="checkbox"/> <p><b>POBOCZNY INTERES</b></p> <p>Dukaty w przestoju</p>                 | <input type="checkbox"/> <p><b>PASER DÓBR LUKSUSOWYCH</b></p> <p>+2 dukaty dla celów z wyższych sfer</p> | <input type="checkbox"/> <p><b>GNIAZDO ROZPUSTY</b></p> <p>Dukaty w przestoju</p> | <input type="checkbox"/> <p><b>GOSPODA</b></p> <p>+1k do Bratania i Przekonywania w tym miejscu</p> |
| <input type="checkbox"/> <p><b>STAROŻYTNA BRAMA</b></p> <p>Bezp. przej. przez martwe ziemie</p>     | <input type="checkbox"/> <p><b>TEREN</b></p>                                                      | <input type="checkbox"/> <p><b>KRYJÓWKA</b></p>                                                          | <input type="checkbox"/> <p><b>TEREN</b></p>                                      | <input type="checkbox"/> <p><b>TEREN</b></p>                                                        |
| <input type="checkbox"/> <p><b>TAJEMNE ŚCIEŻKI</b></p> <p>+1k do rzutów na wejście, gdy transp.</p> | <input type="checkbox"/> <p><b>INFORMATORZY</b></p> <p>+1k do zbierania informacji dla skoków</p> | <input type="checkbox"/> <p><b>FŁOTA</b></p> <p>Kohorty posiadają własne pojazdy</p>                     | <input type="checkbox"/> <p><b>TAJNA OPERACJA</b></p> <p>−2 przypału za skok</p>  | <input type="checkbox"/> <p><b>MAGAZYNY</b></p> <p>+1k do rzutów na nabycie aktywów</p>             |

|               |  |                    |  |               |  |                 |  |
|---------------|--|--------------------|--|---------------|--|-----------------|--|
| <b>PRZYP.</b> |  | <b>POZ. OBLAWY</b> |  | <b>DUKATY</b> |  | <b>SKARBIEC</b> |  |
|               |  |                    |  |               |  |                 |  |

Przy rozwinięciu szajki każdy BG otrzymuje do skrytki  $Krag+2$  dukaty.

## ZALETY POJAZDU

**Prosty:** Można go łatwo naprawić. Podczas przestoju usuńcie wszystkie krzywdy.

**Sterowny:** Łatwo się go prowadzi. Jest to **pomoc** podczas trudnych manewrów.

**Wytrzymały:** Działa nawet wtedy, gdy jest złamany.

## WADY POJAZDU

**Kosztowny:** Utrzymanie pojazdu kosztuje 1 dukata na fazę przestoju.

**Wybredny:** Ma kaprysy, które rozumie tylko jedna osoba. Kiedy nie jest obecna podczas jazdy, pojazd otrzymuje -1 do jakości.

**Wyróżniający się:** Łatwo go zapamiętać. Otrzymujecie +1 punkt przypału, kiedy używacie go podczas skoku.

# PRZEMYTNICY

## PRZEWOŹNICY KONTRABANDY

## ZDOLNOŚCI SPECJALNE

- **NICZYM CZŁONEK RODZINY:** Stwórzcie jeden ze swoich pojazdów na zasadach tworzenia kohorty (użyjcie wad i zalet z listy po lewej). Jego **jakość** równa jest kwadratowi waszej szajki +1.
- **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 PODRÓŻNICY:** 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.
- **RENEGAT:** Każdy BG może dodać +1 kropkę do wartości **Przemyskania, Wojo-  
wania lub Wyrafinowania** (maksymalna wartość akcji wynosi 3 punkty).
- **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**.
- **SPACER PO MIEŚCIE:** Podczas przestoju otrzymujecie –1 punkt **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: *nabycie aktywów, zredukowanie przypału lub pracę nad projektem długofalowym*.
- ○ **WETERANI:** Wybierz zdolność specjalną z innej karty szajki.

**PD SZAJKI**

Pod koniec każdej sesji zaznacz 1 pd (lub 2 pd, jeśli wystąpił wielokrotnie) za każdy poniższy wyzwalacz.

- ◆ *Dokonanie przemytu, pozyskanie nowych klientów/źródeł kontrabandy.*
- ◆ *Zmaganie się z potężniejszymi przeciwnościami.*
- ◆ *Zwiększenie reputacji szajki lub wyrobienie sobie nowej.*
- ◆ *Uzewnędrnienie celów, motywacji, wewnętrznych konfliktów lub natury szajki.*

## KONTAKTY

- ▷ Elynn, dokerka
- ▷ Rolan, handlarz narkotykami
- ▷ Sera, handlarka bronią
- ▷ Nyelle, handlarka duszami
- ▷ Decker, anarchista
- ▷ Esme, właścicielka gospody

## ULEPSZENIA SZAJKI

- ☐ Barka (+*ruchliwość* dla kryjówki)
- ☐ Elitarni Włóczędzy
- ☐ Kamuflarz (pojazdy ukryte podczas przestoju)
- ☐ Sprzęt Przemysłowców (2 niesione przedmioty są doskonale ukryte)
- ☐ ☐ ☐ Zrównoważeni (+1 kratka stresu)

**RODZAJE ŁADUNKÓW: KONTRABANDA—PASAŻEROWIE—TAJEMNY—UZBROJENIE**

**KOHORTA** **GANG** ☒ **EKSPERT** ☐

ZM. OSŁAB. ZŁAM. PANC.

**KOHORTA** **GANG** ☒ **EKSPERT** ☐

**KOHORTA** **GANG** ☒ **EKSPERT** ☐

**KOHORTA** **GANG** ☒ **EKSPERT** ☐

**KRYJÓWKA      JAKOŚĆ**

- |                                            |                                        |
|--------------------------------------------|----------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Bezpieczna        | <input type="checkbox"/> Dokumenty     |
| <input type="checkbox"/> Kwatery           | <input type="checkbox"/> Narzędzia     |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pojazd | <input type="checkbox"/> Narz. oszusta |
| <input type="checkbox"/> Pojazd            | <input type="checkbox"/> Narz. tajemne |
| <input type="checkbox"/> Skarbiec          | <input type="checkbox"/> Sprzęt        |
| <input type="checkbox"/> Tajna             | <input type="checkbox"/> Uzbrojenie    |
| <input type="checkbox"/> Warsztat          |                                        |

**TRENING**      **KOHORTY**

- ☒ **Sprawność** KOSZT ULEPSZENIA  
☐ **Śmiałość** Nowa Kohorta: 2  
☐ **Wnikliwość** Dodanie typu: 2  
☐ tor pd książki łotra  
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Mistrzostwo

# OSTRZA W MROKU KARTA SZAJKI

NAZWA \_\_\_\_\_ REPUTACJA \_\_\_\_\_

KRYJÓWKA \_\_\_\_\_

REP.  TEREN  KONT. SŁABA  MOCNA  KRĄG 

|                                                                                     |                                                                        |                                                                                  |                                                                                                             |                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> <b>SALE TRENINGOWE</b><br>+1 do skali dla kohort Skradaczy | <input type="checkbox"/> <b>GNIAZDO ROZPUSTY</b><br>Dukaty w przestoju | <input type="checkbox"/> <b>MACHER</b><br>+2 dukaty dla celów z niższych sfer    | <input type="checkbox"/> <b>INFORMATORZY</b><br>+1k do zbierania informacji dla skoków                      | <input type="checkbox"/> <b>FERMA SŁUŻIC</b><br>+1k do zmniejszenia przypadku po zabiciu   |
| <input type="checkbox"/> <b>TROFEA OFIAR</b><br>+1 rep za skok                      | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                  | <input type="checkbox"/> <b>KRYJÓWKA</b>                                         | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                                                       | <input type="checkbox"/> <b>TAJNA OPERACJA</b><br>-2 przypadku za skok                     |
| <input type="checkbox"/> <b>WYMUSZENIA HARACZU</b><br>Dukaty w przestoju            | <input type="checkbox"/> <b>SZPITAL</b><br>+1k do rzutów na leczenie   | <input type="checkbox"/> <b>POŚLANIEC</b><br>+2 dukaty dla celów z wyższych sfer | <input type="checkbox"/> <b>FALSZYWE TOŻSAMOŚCI</b><br>+1k do rzutów na wejście, gdy podstęp lub int. społ. | <input type="checkbox"/> <b>REJESTRY MIEJSKIE</b><br>+1k do rzutów na wejście, gdy ostroż. |

PRZYP.  POZ. OBLAWY  DUKATY SKARBIEC 

Przy rozwinięciu szajki każdy BG otrzymuje do skrytki Krąg+2 dukaty.

## ZABÓJCY

MORDERCY DO WYNAJĘCIA

### ZDOLNOŚCI SPECJALNE

- ☐ **ŚMIERTELNIE GROŹNI**: Każdy BG może dodać +1 kropkę do wartości **Poławiania**, **Przemykania** lub **Wojowania** (maksymalna wartość akcji wynosi 3 punkty).
- ☐ **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.
- ☐ **DRAPIEŻCY**: Kiedy jesteście ostrożni lub używacie podstępów, aby popełnić morderstwo, otrzymujecie +1k do rzutu na wejście.
- ☐ **KRUCZY WOAL**: Dzięki doświadczeniu lub rytuałowi okultystycznemu wasze działania ukryte są przed wzrokiem trupich kruków. Nie otrzymujecie dodatkowego **przypału**, kiedy zabijecie kogoś podczas skoku.
- ☐ **SPONSOR**: Kiedy zwiększacie **Krąg** szajki, płacicie tylko połowę kosztu w dukatach. *Kto jest 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 punkty **stresu**, aby skupić elektroplazmową energię pola duchowego i zdeintegrować ducha oraz ciało ofiary w deszczu rozżarzonych węgielków.
- ☐ **ZMIJE**: Kiedy kupujecie lub wytwarzacie truciznę, otrzymujecie +1 poziom do rezultatu rzutu. Gdy stosujecie truciznę, jesteście dobrze przygotowani, aby się przed nią ochronić.
- ☐ **WETERANI**: Wybierz zdolność specjalną z innej karty szajki.

### PD SZAJKI

Pod koniec każdej sesji zaznacz 1 pd (lub 2 pd, jeśli wystąpił wielokrotnie) za każdy poniższy wyzwalacz.

- ◆ Spowodowanie wypadku/zniknięcia, dokonanie morderstwa/wyłudzenie okupu.
- ◆ Zmaganie się z potężniejszymi przeciwnościami.
- ◆ Zwiększenie reputacji szajki lub wyrobienie sobie nowej.
- ◆ Uzewnietrzenie celów, motywacji, wewnętrznych konfliktów, natury szajki.

### KONTAKTY

- ▷ Trev, szef gangu
- ▷ Lydra, pośredniczka
- ▷ Irimina, bezwzględna arystokratka
- ▷ Karlos, łowca nagród
- ▷ Exeter, Strażnik Duszy
- ▷ Sevoy, magnat kupiecki

### ULEPSZENIA SZAJKI

- ☐ Elitarni Skradacze
- ☐ Elitarne Zbiry
- ☐ Kontakty w Żelaznym Haku (+1 Krąg w więzieniu)
- ☐ Sprzęt Zabójców (2 darmowe p. obciążenia na broń lub sprzęt)
- ☐ Twardziele (+1 kr. traumy)

TERENY ŁOWIECKIE: MORDERSTWO—OKUP—WYPADEK—ZNIKNIĘCIE

KOHORTA  GANG  EKSPERT  ZM.  OSŁAB.  ZŁAM.  PANC. 

KOHORTA  GANG  EKSPERT  ZM.  OSŁAB.  ZŁAM.  PANC. 

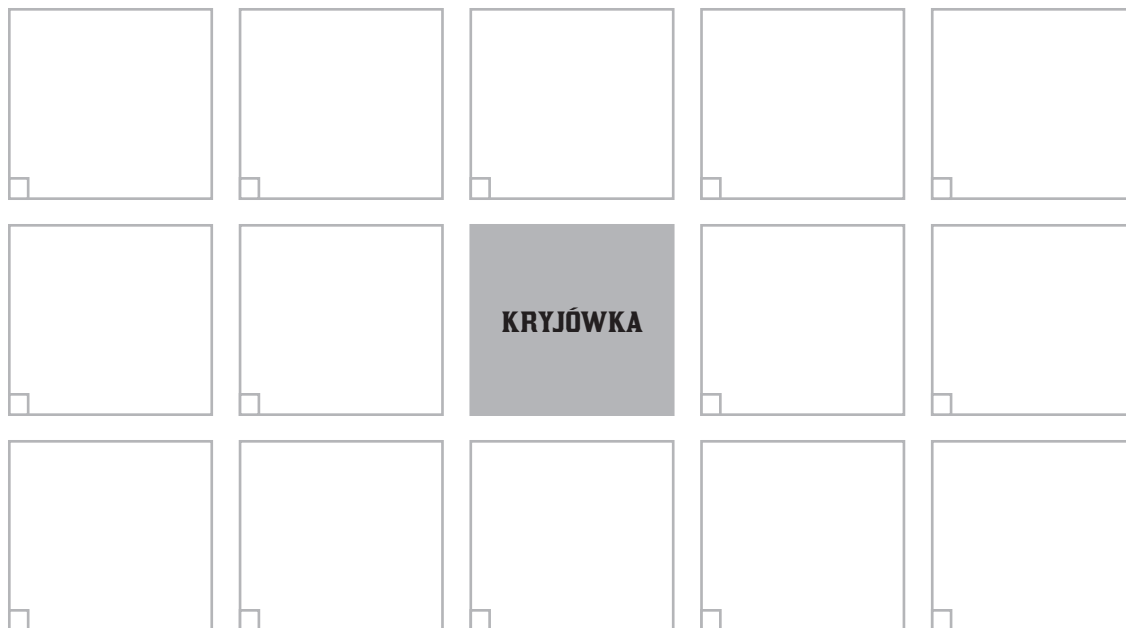
KOHORTA  GANG  EKSPERT  ZM.  OSŁAB.  ZŁAM.  PANC. 

KOHORTA  GANG  EKSPERT  ZM.  OSŁAB.  ZŁAM.  PANC. 

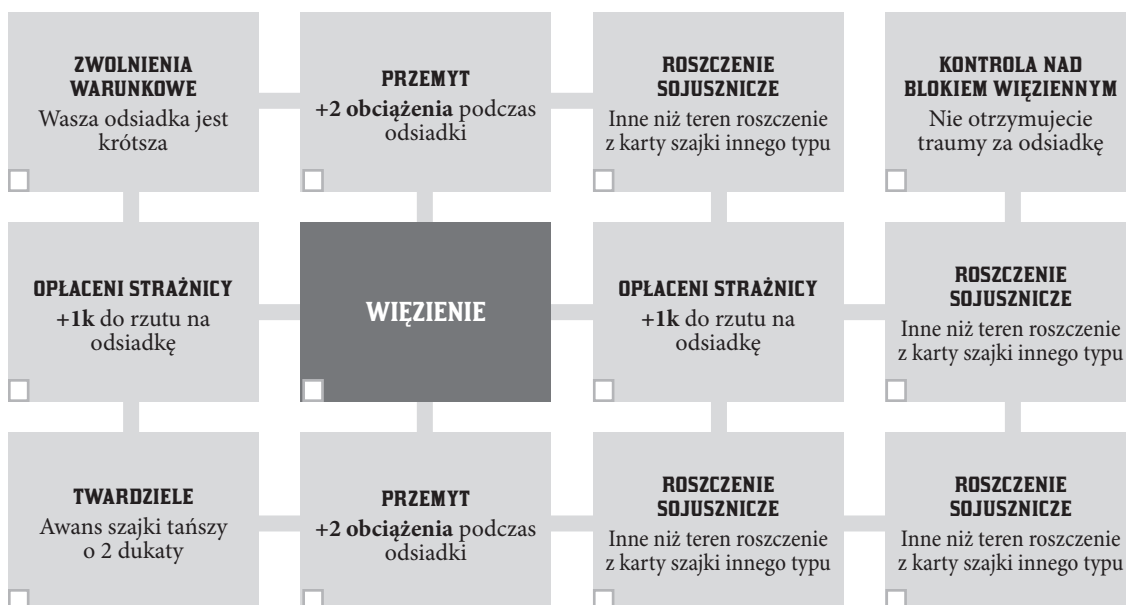
- |                                     |                                        |
|-------------------------------------|----------------------------------------|
| <b>KRYJÓWKA</b>                     | <b>JAKOŚĆ</b>                          |
| <input type="checkbox"/> Bezpieczna | <input type="checkbox"/> Dokumenty     |
| <input type="checkbox"/> Kwatery    | <input type="checkbox"/> Narzędzia     |
| <input type="checkbox"/> Łódź       | <input type="checkbox"/> Narz. oszusta |
| <input type="checkbox"/> Powóz      | <input type="checkbox"/> Narz. tajemne |
| <input type="checkbox"/> Skarbiec   | <input type="checkbox"/> Sprzęt        |
| <input type="checkbox"/> Tajna      | <input type="checkbox"/> Uzbrojenie    |
| <input type="checkbox"/> Warsztat   |                                        |

- |                                                |                  |
|------------------------------------------------|------------------|
| <b>TRENING</b>                                 | <b>KOHORTY</b>   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Sprawność  | KOSZT ULEPSZENIA |
| <input type="checkbox"/> Śmiałość              | Nowa Kohorta: 2  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Wnikliwość | Dodanie typu: 2  |
| <input type="checkbox"/> tor pd książki łotra  |                  |
| <input type="checkbox"/> Mistrzostwo           |                  |

# OSTRZA W MROKU



## ROSZCZENIA WIĘZIENNE



## SZAJKA:

---

---

---

---

---

---

---

---

Za każdym razem, gdy ktoś z waszej szajki idzie do więzienia, macie szansę pozyskać roszczenie więzienne. Zobacz **Odsiadka**, strona 150.

### KONTROLA NAD BLOKIEM

Wasza szajka w pełni kontroluje blok więzienny – strażników i wszystko inne. Nigdy nie otrzymujecie **TRAUMY** spowodowanej pobytem w więzieniu.

### OPLACENI STRAŻNICY

Kilku strażników z Żelaznego Haka jest na waszej liście płac. Członkowie szajki otrzymują +1k do rzutu na odsiadkę.

### PRZEMYT

Podczas odsiadki otrzymujesz +2 do obciążenia (jako więzień zaczynasz z 0 obciążenia). Jeśli wykupisz to roszczenie dwukrotnie, podczas pobytu w Żelaznym Haku będziesz mieć 4 obciążenia. Ponadto możesz nieść **DUKATY** zamiast obciążenia, by podczas odsiadki opłacać łapówki i nabywać aktywa. Możesz zmienić przedmioty, które masz w ekwipunku więziennym, podczas fazy przestoju szajki.

### ROSZCZENIE SOJUSZNICZE

Jeden z więziennych sojuszników załatwił wam wsparcie u swojej frakcji. Wybierzcie dla siebie roszczenie z listy roszczeń szajki innego typu. Nie możecie w ten sposób pozyskać terenu.

### TWARDZIELE

Wasza reputacja więziennych twardezieli 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 OBLAWY** był o 1 niższy. A zatem, jeśli **POZIOM OBLAWY** wynosił 3, gdy cię zgarnęli, to spędzisz za kratkami tylko kilka miesięcy (jak w przypadku poziomu 2) zamiast całego roku.

| TRENING                                                                                                                                                     | KOHORTY          |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| <input type="checkbox"/> Sprawność                                                                                                                          | KOSZT ULEPSZENIA |
| <input type="checkbox"/> Śmiałość                                                                                                                           | Nowa Kohorta: 2  |
| <input type="checkbox"/> Wnikliwość                                                                                                                         | Dodanie typu: 2  |
| <input type="checkbox"/> tor pd księgi łotra                                                                                                                |                  |
| <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Mistrzostwo |                  |

# FRAKCJE ZMIERZCHOMURZA

| PÓŁŚWIATEK      | KRĄG | KON. | STATUS |
|-----------------|------|------|--------|
| Rój             | IV   | M    |        |
| Niewidoczni     | 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    |        |
| Szlifierze      | II   | S    |        |
| Upiory          | II   | S    |        |
| Wrony           | II   | S    |        |
| Zaciemniacze    | II   | S    |        |
| Ogary Mgieł     | I    | S    |        |
| Pancerny Ulf    | I    | M    |        |
| Zagubieni       | I    | S    |        |
|                 |      |      |        |
|                 |      |      |        |
|                 |      |      |        |
|                 |      |      |        |
|                 |      |      |        |
|                 |      |      |        |
|                 |      |      |        |
|                 |      |      |        |
|                 |      |      |        |

| INSTYTUCJE                 | KRĄG | KON. | STATUS |
|----------------------------|------|------|--------|
| Siły Zbrojne Imperium      | VI   | M    |        |
| Poławiacze Lewiatanów      | V    | M    |        |
| Ministerstwo Ochrony       | V    | M    |        |
| Rada Miejska               | V    | M    |        |
| Iskrownicy                 | IV   | M    |        |
| Strażnicy Dusz             | IV   | M    |        |
| Więzienie 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 | KON. | STATUS |
|------------------|------|------|--------|
| Fundamentaliści  | IV   | M    |        |
| Dokerzy          | III  | M    |        |
| Gondolierzy      | III  | M    |        |
| Marynarze        | III  | S    |        |
| Robotnicy        | III  | S    |        |
| Dorożkarze       | II   | M    |        |
| Kałamarzyści     | II   | S    |        |
| Szyfranci        | II   | M    |        |
| Majchry Kolejowe | II   | S    |        |
| Służący          | II   | S    |        |
|                  |      |      |        |
|                  |      |      |        |
|                  |      |      |        |

| ODSZCZEPIEŃCY             | KRĄG | KON. |  |
|---------------------------|------|------|--|
| Kościół Cieleśnej Ekstazy | IV   | M    |  |
| Horda                     | III  | M    |  |
| Pojednani                 | III  | M    |  |
| Ścieżka Szeptów           | III  | M    |  |
| Skowlańscy Uchodźcy       | III  | S    |  |
| Zapomniane Bóstwa         | III  | S    |  |
| Łupieżcy Martwych Ziem    | II   | S    |  |
| Płacząca Pani             | II   | S    |  |
|                           |      |      |  |
|                           |      |      |  |

| MIESZCZANIE     | KRĄG | KON. | STATUS |
|-----------------|------|------|--------|
| Biała Korona    | V    | M    |        |
| Jasnomurze      | IV   | M    |        |
| Pierwomurze     | IV   | M    |        |
| Sześć Wież      | III  | S    |        |
| Bigowy Wądół    | II   | M    |        |
| Doki            | II   | M    |        |
| Jedwabny Brzeg  | II   | M    |        |
| Nocny Targ      | II   | M    |        |
| Węglowa Grań    | II   | S    |        |
| Wronia Stopa    | II   | M    |        |
| Burobagnie      | I    | S    |        |
| Charłakowa Jama | I    | M    |        |

## WOJNA

Kiedy toczycie wojnę z innymi frakcjami (status na poziomie -3), dzieją się następujące rzeczy:

- ◆ Traciecie 1 poziom kontroli (aż do zakończenia wojny). Może to obniżyć wasz Krąg.
- ◆ BG mają tylko jedną darmową akcję przestopu zamiast dwóch.
- ◆ Otrzymujecie +1 przypału z każdego skoku.
- ◆ Roszczenia przynoszące dochody (gniazda rozpusty, paserzy, podziemne kręgi itd.) dają tylko połowę dukatów (zaokrąglając w dół).

# 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 żądne 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.** Górująca nad okolicą 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 węgorków, 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 Dusk 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 isiórek esencji życiowej, na których mogłyby żerować.

## DZIELNICE

**BIAŁA KORONA.** Rozległe posiadłości Gubernatora, Naczelnego Poławiacza, Głównego Strażnika oraz Akademii Doskvol.

**BIGOWY WĄDÓŁ.** Targowiska i siedziby rolników pracujących na okolicznych polach i stawach hodowlanych.

**BUROBAGNIE.** Obóz pracy i 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, a także centrum handlu, pełne sklepów i artystów.

**SZEŚĆ WIEŻ.** Niegdyś bogata dzielnica, obecnie podupadła i zrujnowana.

**WĘGŁOWA 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.



**ZAMOŻNOŚĆ** Wysoka ■ Średnia ■ Niska ■

# ZMIERZCHOMURZE

ZNANE RÓWNIEŻ JAKO DOSKVOL, PÓŁNOCNY HAK

Imperialna prowincja Akoros

Okolo 847 EI





# STRZASKANE WYSPY

## AKOROS

Kraina mrocznych, skamieniałych lasów i kamiennych wzgórz. Przybrzeżne miasta bogacą się dzięki połowom lewiantów 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 archipelag 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

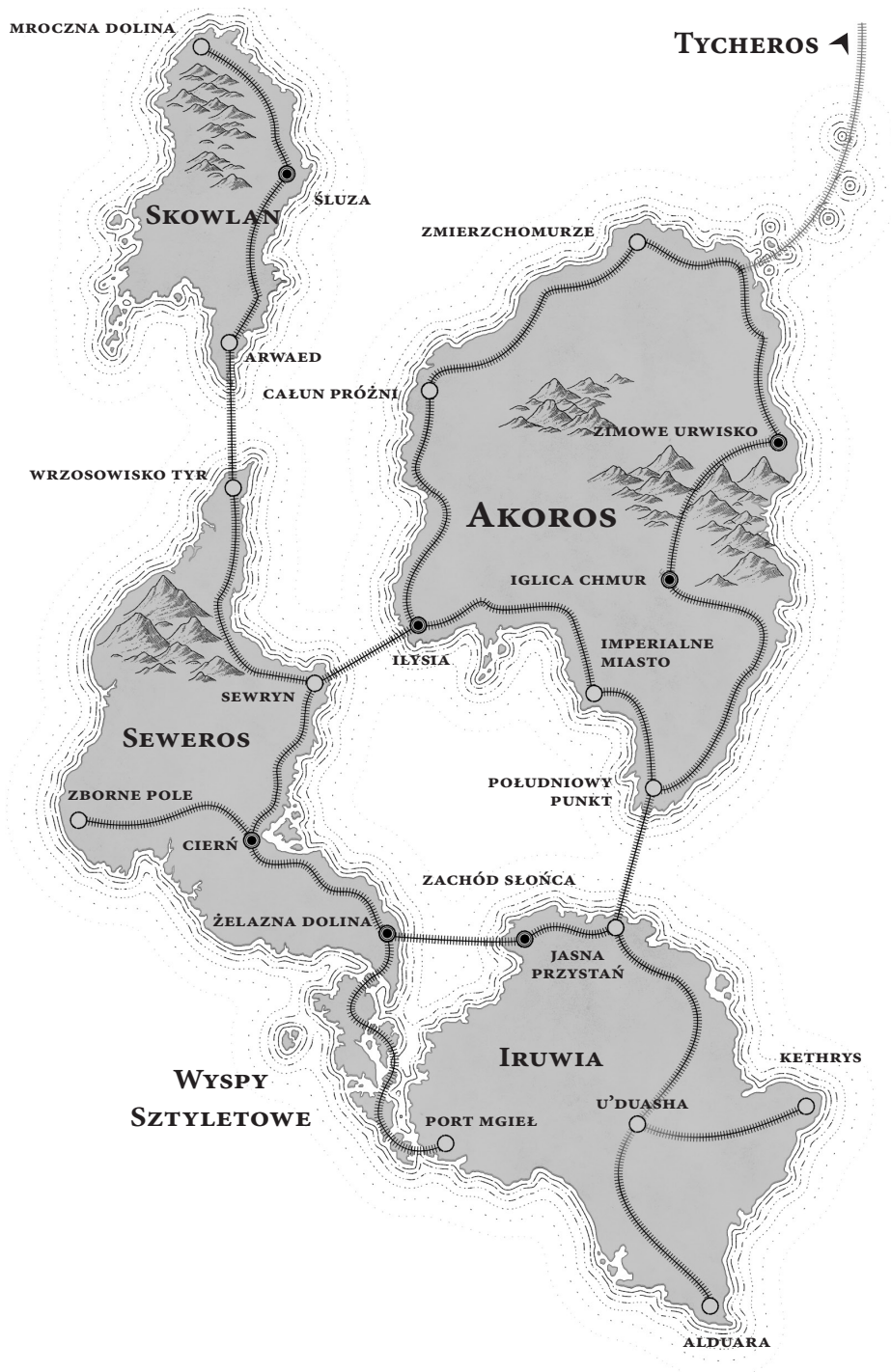
Odległa kraina odłączona od reszty Imperium. Ludzie gadają, że w żyłach Tycherosjan (nieuprzejmie nazywanych „Obcymi”) płynie krew demonów.

## 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 nieprzejrzysty, 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.



## SKRÓT ZASAD 1

### RZUT NA AKCJĘ

- 1k za każdą kropkę **AKCJI**.
- +1k, jeśli ktoś ci **POMAGA**.
- +1k, jeśli **FORSUJESZ SIĘ** -LUB- dobijasz **CZARCIEGO TARGU**.

#### POŁOŻENIE KONTROLOWANE

*Działasz na własnych warunkach. Masz zdecydowaną przewagę.*

**KRYTYK:** Udaje ci się ze zwiększonym efektem.

**6:** Udaje ci się.

**4/5:** Wahasz się. Wycofaj się i zrób to inaczej lub wykonaj akcję z po-  
mniejszą 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 DESPERACKIE

*Nadwyreżasz swoje możliwości. Masz poważne kłopoty.*

**KRYTYK:** Udaje ci się ze zwiększonym efektem.

**6:** Udaje ci się.

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

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

#### POŁOŻENIE DESPERACKIE

*Nadwyreżasz swoje możliwości. Masz poważne kłopoty.*

**KRYTYK:** Udaje ci się ze zwiększonym efektem.

**6:** Udaje ci się.

**4/5:** Udaje 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**.

Za każdym razem, gdy rzucasz  
na akcję, znajdując się w despe-  
rackim położeniu, zaznacz pd na  
torze cechy, do której przypisana  
jest dana akcja.

MG określa konsekwencje w zależności od sytuacji. Możesz otrzymać jedną, kilka lub wszystkie wymienione  
konsekwencje. Możesz spróbować je **odeprzeć lub zredukować ich efekt za pomocą rzutu na odpieranie**.

### RZUT NA OPIERANIE

- 1k za każdą kropkę **CECHY**.

Otrzymujesz 6 punktów **STRESU** minus najwyższy wynik na kościach.  
Kiedy wyrzucisz **krytyka**, **usuń dodatkowo 1 stresu**.

### PRACA ZESPOŁOWA

#### POMOC

Zaznacz 1 stresu, aby dodać innemu graczowi **1k**. Możesz również  
także ponieść konsekwencje wyniku z akcji. Pomaga tylko 1 gracz.

#### PRZEWODZE- NIE AKCJI GRUPOWEJ

Każdy zaangażowany BG wykonuje **rzut na akcję**. Pod uwagę  
**bierze się jeden, najlepszy wynik jako rezultat wysiłków grupy**.  
Dowódca otrzymuje **1 stresu** za każdego BG, który wyrzucił **1-3**.

#### OCHRONA

Ponosisz konsekwencję zamiast innego członka szajki. Jak zawsze  
możesz wykonać rzut na odpieranie.

#### PRZYGOTOWA- NIE AKCJI

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

### AKCJE

- ♦ **ANALIZUJ** osobę, dokument lub przedmiot, aby zebrać o nim informacje i wykorzystać zdobytą wiedzę; zdobądź lepsze rozeznanie; przeprowadź badania.
- ♦ **BRATAJ SIĘ** z osobami ze swego dziedzictwa i przeszłości, z przyjaciółmi lub rywalami, aby otrzymać dostęp do zasobów, informacji, ludzi lub miejsc.
- ♦ **DEMOLUJ** miejsca, przedmioty lub przeszkody brutalną siłą lub zaplanowanym sabotażem; pokonaj siłą ochronę; odwracaj uwagę i siej chaos.
- ♦ **DOSTRAJ SIĘ** do duchów i pola duchowego; skupiaj ich energię; postrzegaj i komunikuj się z duchami; rozważaj zagadnienia spektrologiczne.
- ♦ **MAJSTERKUJ** z mechanizmami, aby je tworzyć, modyfikować, dezaktywować lub naprawiać. Używaj na swoją korzyść miejskich mechanizmów zegarowych i elektroplazmowych.
- ♦ **OBSERWUJ** miejsca lub sytuacje, aby zrozumieć, co się tak naprawdę dzieje; dostrzegaj problemy, zanim się pojawią; zbieraj informacje o szansach i zagrożeniach dla twoich planów.
- ♦ **POLUJ** na swój cel; zbieraj informacje o jego działaniach i lokalizacji; zastrzel go z bezpiecznej odległości.
- ♦ **PRZEKONUJ** innych za pomocą wdzięku, argumentów lub podstępów; zmieniaj nastawienie i zachowania innych osób.
- ♦ **PRZEMYKAJ** niezauważony i pokonuj przeszkody; wspinaj się, pływaj, biegaj i turlaj się po ziemi. Wbijaj noże w plecy, podrywnaj garła i ogłuszaj.
- ♦ **PRZEWÓDŹ** innym siłą swojej osobowości; zastrasza i gróź; kieruj akcjami **GANGÓW** szajki.
- ♦ **WOJUJ** z przeciwnikami w zwarcu lub utrzymaj pozycję; walcz bez broni.
- ♦ **W WYRAFINOWANY** sposób wyciągnij coś z cudzej kieszeni; subtelnie zwódź innych; kieruj wozem lub jeździj konno.

## SKRÓT ZASAD 2

Po zakończeniu skoku rozpatrz kolejno Łup, Przypał, Uwikłania i Przystój

### 1. ŁUP

Standardowo szajka otrzymuje 2 **REP** za skok. Jeśli cel miał wyższy Krąg, szajka otrzymuje +1 **REP** za każdy punkt różnicy pomiędzy Kręgami. Jeśli Krąg celu był niższy, szajka otrzymuje -1 **REP** za każdy Krąg różnicy (minimalnie zero). Jeśli działacie cicho, tak aby nikt się nie dowiedział, otrzymujecie 0 **REP**.

### 3. UWIKŁANIA

Rzuć liczbą kości równą **POZIOMOWI OBLAWY** i wybierz wynik zgodny z posiadanym **PRZYPAŁEM**.

| PRZYPAŁ 0-3 |                                         | PRZYPAŁ 4/5 |                                     | PRZYPAŁ 6+ |                                           |
|-------------|-----------------------------------------|-------------|-------------------------------------|------------|-------------------------------------------|
| 1-3         | Problem z gangiem lub typowi podejrzani | 1-3         | Problem z gangiem lub przepytывanie | 1-3        | Zmiana stron lub przesłuchanie            |
| 4/5         | Rywał lub niespokojni zmarli            | 4/5         | Odwet lub niespokojni zmarli        | 4/5        | Demoniczne zainteresowanie lub pokaz siły |
| 6           | Współpraca                              | 6           | Pokaz siły                          | 6          | Aresztowanie                              |

**ARESztOWANIE.** Płaszcz wysyła oddział, aby was aresztować. Zapłaćcie im tyle **DUKATÓW**, ile wynosi wasz **POZIOM OBLAWY** +3, wydajcie kogoś (zeruje to wasz **PRZYPAŁ**) lub spróbujcie uniknąć aresztowania.

**DEMONICZNE ZAINTERESOWANIE.** Demon przedstawia wam 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 dzikiego ducha. Zatrudnijcie Szeptucha lub Majchra Kolejowego, aby zniszczył bądź przegnał ducha lub zajmijcie się nim sami.

**ODWET.** Wroga frakcja podejmuje działania przeciwko wam. Zapłaćcie im 1 **REP** i 1 **DUKATA** za każdy ich Krąg, pozwólcie sobą pomiatać lub postawcie się i utracie u nich 1 statusu.

**POKAZ SIŁY.** Frakcja, u której macie negatywny status, występuje przeciwko waszemu roszczeniu. Oddajcie im jedno z **roszczeń** lub rozpocznijcie wojnę (spadając do -3 statusu). Jeśli nie macie żadnych roszczeń, **traćcie 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 ich, karząc jednego członka gangu lub zmierzyć się z represjami ze strony urażonych.

Otrzymuje liczbę **DUKATÓW** określoną przez naturę przeprowadzonej operacji.

♦ **2 DUKATY:** Drobną robotą.

♦ **4 DUKATY:** Małą robotą.

♦ **6 DUKATÓW:** Typową robotą.

♦ **8 DUKATÓW:** Duży skok.

♦ **10+ DUKATÓW:** Wielki skokt.

**PRZEPYTывANIE.** Błękitne Płaszcz łapią jednego BN z waszej szajki lub kontakt, aby wypytać go o popełnione przez was przestępstwa. Wykonaj rzut na szczęście, aby zobaczyć, jak dużo wygadał (1-3: +2 **PRZYPAŁU**, 4/5: +1 **PRZYPAŁU**) lub zapłaćcie Błękitnym Płaszczom 2 **DUKATY**.

**PRZESŁUCHANIE.** Błękitne Płaszcz łapią BG, aby przesłuchać go w związku z przestępstwami popełnionymi przez jszajkę. W jaki sposób cię dopadli? Zapłać im 3 **DUKATY**, inaczej wezmą cię na buty (**krzywdą 2 poziomu**) i wypisiewasz wszystko, co chcą wiedzieć (3 **PRZYPAŁU**).

**RYWAŁE.** Neutralna frakcja zaczyna zgrywać ważniaków. Stracie 1 **REP** i 1 **DUKATA** za każdy ich Krąg lub postawcie się i utracie u nich 1 statusu.

**TYPOWI PODEJRZANI.** Błękitne Płaszcz łapią kogoś na waszym terenie. Jeden z BG wskazuje kogoś, kto ma największe szanse wpaść. Wykonaj rzut na szczęście, aby sprawdzić, czy owa osoba postawi się podczas przepytывania (1-3: +2 **PRZYPAŁU**, 4/5: **krzywdą 2 poziomu**) lub opłaćcie Płaszcz 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 1 statusu. Jeśli nie macie u nikogo +3 statusu, unikacie tego uwikłania.

**ZMIANA STRON.** Jeden z waszych rywali przekonał kontakt, patrona, klienta lub grupę klientów szajki, aby ze względu na wasz Przypał przeszli na jego stronę. Od teraz są lojalni wobec innej frakcji

### 2. PRZYPAŁ

Szajka otrzymuje **PRZYPAŁ**, kiedy popełnia przestępstwa. Dodajcie +1 **PRZYPAŁU** dla eksponowanych celów. Dodajcie +1 **PRZYP**, jeśli działaliście na wrogim terenie. Dodajcie +1 **PRZYP**, jeśli toczycie wojnę z inną frakcją. Dodajcie +2 **PRZYP**, jeśli podczas skoku miało miejsce morderstwo.

### 4. PRZESTÓJ

Podczas fazy przestoju każdy BG ma wystarczająco dużo czasu na podjęcie **dwóch aktywności przestoju**. Odzyskują również wszystkie użycia **pancerzy**. Podczas przestoju można podjąć **dodatkowe aktywności**, płacąc 1 **DUKATA** lub 1 **REP** za każdą z nich.

Dla każdej aktywności otrzymujesz +1k do rzutu, jeśli pomaga ci **znajomy** lub **kontakt**. Po wykonaniu rzutu możesz wydać **DUKATY**, aby zwiększyć poziom rezultatu (zatem, wynik 1-3 staje się 4/5, 4/5 zmienia się w 6, 6 staje się zaś **KRYTYKIEM**).

|                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>NABYCIE AKTYWÓW</b>        | Rzuć liczbą kostek równą Kręgowi szajki. Wynik oznacza jakość aktywów – jej podstawową wartością jest wasz Krąg. 1-3: Krąg -1, 4/5: Krąg, 6: Krąg +1, <b>KRYTYK</b> : Krąg +2. Możesz wydać <b>DUKATY</b> , aby zwiększyć wynik rzutu powyżej <b>KRYTYKA</b> . Kosztuje to wynosi 2 <b>DUKATY</b> za każdy dodatkowy poziom Kręgu. |
| <b>POWRÓT DO ZDROWIA</b>      | Uzyskaj opiekę medyczną, aby zaznaczyć segmenty <b>zegara zdrowienia</b> . Kiedy zapełnisz wszystkie segmenty, poziom każdej krzywdy zostaje zredukowany o 1.                                                                                                                                                                      |
| <b>PROJEKT DŁUGOŁOWY</b>      | Pracuj nad projektem, jeśli masz środki. Rzuć na stosowną akcję i zaznacz 1 segment zegara projektu za poziom sukcesu (1-3: 1, 4/5: 2, 6: 3, <b>KRYT</b> : 4).                                                                                                                                                                     |
| <b>TRENING</b>                | <b>Zaznacz 1 pd</b> na torze pd dowolnej cechy lub torze księgi łotra (+1 pd, jeśli wasza szajka ma ulepszenie Treningu). Tylko raz na przestój.                                                                                                                                                                                   |
| <b>ZMNIEJSZENIE PRZYPAŁU</b>  | Powiedz, jak to robisz i wykonaj rzut na akcję. Obniż przypał zgodnie z rezultatem (1-3: o 1, 4/5: o 2, 6: o 3, <b>KRYT</b> : o 5).                                                                                                                                                                                                |
| <b>ODDAWANIE SIĘ SŁABOŚCI</b> | Odwiedź dostawcę słabości i rzuć liczbą kości równą twojej najniższej cesze. Usuń liczbę punktów stresu równą najwyższemu wynikowi rzutu. Jeśli musisz usunąć więcej niż masz, przedawkowałeś. Jeśli nie chcesz lub nie możesz oddać się swojej słabości, otrzymujesz punkty stresu równe liczbie twoich <b>TRAUM</b> .            |

**PRZEDAWKOWANIE**  
Podjął złą decyzję, nabywając słabość lub będąc pod jej wpływem. Co zrobiłeś?

♦ **KŁOPOTY:** Wybierz lub wylusuj dodatkowe **uwikłanie**.

♦ **ODCIĘTY:** Musisz znaleźć nowego dostawcę słabości.

♦ **PRZECHWAŁKI:** +2 **PRZYPAŁU**.

♦ **ZNIKNĄŁEŚ.** Twoja postać znika bez śladu na kilka tygodni. Zagraj inną postacią do czasu, aż twój bohater wyjdzie z ciągu. Kiedy wreszcie powróci, będzie wyleczony z wszelkich doznanych krzywd.

## SKRÓT ZASAD MG

### CELE MG

Graj, aby zobaczyć, co się stanie.  
Tchnij życie w Doskvol.  
Uczciwie przedstawij fikcyjny świat.

### ZASADY MG

Bądź fanem postaci graczy.  
Pozwól, aby wszystko wynikało z fikcji.  
Maluj świat nawiedzonym pędzlem.  
Otocz bohaterów industrialną zabudową.  
Zwracaj się do postaci.  
Zwracaj się do graczy.  
Bierz pod uwagę ryzyko.  
Wrzuć na luz.

### AKCJE MG

Kiedy rozpoczyna się akcja:  
♦ **Jaki jest wasz cel?**  
♦ **Jaki jest wasz plan?** (i jaki jest jego szczegół?)  
I kiedy akcja się już toczy:  
♦ **Jak to robisz?** (z której akcji korzy-  
stasz?)  
♦ **Jaki jest twój cel?** (i jaki jest jego efekt?)

Przejdź do akcji.  
Sygnalizuj kłopoty, nim się pojawią.  
Opisz konsekwencje i zadaj pytania.  
**Zaproponuj Czarci Targ.**  
Zaznacz segment zegara.  
Zapytaj graczy.  
Działania BG odbijają się echem.  
Myśl o rzeczach poza kadrem.

**Co robisz?**

**IMIONA:** Adric, Aldo, Amison, Andrej, Arcy,  
Arden, Arilyn, Arquo, Arvus, Ashlyn, Branon,  
Brace, Brance, Brena, Bricks, Candra, Canter,  
Carissa, Carro, Casslyn, Cavelle, Clave, Corille,  
Cross, Crowl, Cyrene, Daphnia, Drav, Edlun,  
Emeline, Grell, 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, Sesereth, Sethla, Skannon, Stavrul,  
Stev, Syra, Talitha, Tesslyn, Thena, Timoth,  
Tocker, Una, Vaurin, Veleris, Veretta, Vestine,  
Vey, Volette, Vond, Weaver, Wester, Zamira.

**NAZWISKA RODOWE:** Arran, Athanoch,  
Basran, Boden, Booker. Ankhayat, Bowmore,  
Breakiron, Brogan, Clelland, Clermont,  
Coleburn, Comber, Daava, Dalmore, Danfield,  
Dunvil, Edrad, Farros, Grine, Haig, Helker,  
Helles, Hellyers, Jayan, Jeduin, Kardera, Karstas,  
Keel, Kessarín, Kinclaith, Lomond, Maroden,  
Michter, Morriston, Penderyn, Prichard, Rowan,  
Salkara, Sevoy, Skelkallan, Slane, Strangford,  
Strathmill, Templeton, Tyrconnell, Vale, Vedat,  
Walund.

**KSYWY:** Bicz, Brzoza, Cegła, Chwytaćz, Cierń,  
Dwunastka, Dzwon, Echo, Garbarz, Gwóźdź,  
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

Męski, Kobiący, Niejednoznaczny, Zamaskowany.

|             |               |              |
|-------------|---------------|--------------|
| Atletyczny  | Pomarszczony  | Urodziwy     |
| Blady       | Przeciętny    | Wyrafinowany |
| Brudny      | Przestraszony | Zgarbiony    |
| Delikatny   | Przystojny    | Zimny        |
| Dziki       | Pulchny       | Złowrogi     |
| Grzeczny    | Skulony       | Zmęczony     |
| Kościsty    | Smutny        | Zyłasty      |
| Miękki      | Spokojny      |              |
| Mroczny     | Szczery       |              |
| Niespokojny | Szczupły      |              |
| Ogromny     | Surowy        |              |
| Ospały      | Tęgi          |              |
| Piękny      | Twardy        |              |

|                             |                            |
|-----------------------------|----------------------------|
| <i>Body z węgorka</i>       | <i>Maska i suknia</i>      |
| <i>Bucioły robocze</i>      | <i>Miękkie buty</i>        |
| <i>Ciężka kurtka</i>        | <i>Modne spodnie</i>       |
| <i>Ciężki płaszcz</i>       | <i>Peleryna z kapturem</i> |
| <i>Długi płaszcz</i>        | <i>Płaszcz z kapturem</i>  |
| <i>Długi szal</i>           | <i>Skóry</i>               |
| <i>Dopasowane getry</i>     | <i>Skóry i futra</i>       |
| <i>Dopasowana suknia</i>    | <i>Spodnie robocze</i>     |
| <i>Garnitur i krawat</i>    | <i>Spódniczka i bluzka</i> |
| <i>Grube palto</i>          | <i>Szelki</i>              |
| <i>Kamizelka</i>            | <i>Szeroki pas</i>         |
| <i>Kaptur z woalem</i>      | <i>Szorstka tunika</i>     |
| <i>Koszula i kołnierzyk</i> | <i>Trikorn</i>             |
| <i>Krótki peleryna</i>      | <i>Welniana czapka</i>     |
| <i>Krótki płaszcz</i>       | <i>Welniany sweter</i>     |
| <i>Lekka kurtka</i>         | <i>Woskowany płaszcz</i>   |
| <i>Luźne jedwabie</i>       | <i>Wysokie buty</i>        |
| <i>Lachmany</i>             | <i>Zdobny mundur</i>       |

### MIEJSKIE SŁOWA-KLUCZE

alejki, ceglane ściany, chłód, chodniki,  
ciemność, cienie, deszcz, dławiąca sadza,  
dym tytoniowy, echa, gargulce, gondole,  
iglice, kanały, kanały ściekowe, klekocząca  
kominy,, kostka brukowa, latarnie, latarnie  
elektryczne, lampy gazowe, mgła, mosty,  
oleiste kałuże, powozy, przygaszone światła,  
ruiny, rusztowania, smagający wiatr,  
srebrna poświata księżyca, wieże zegarowe,  
wilgoć, zapachy strawy, zbiorniki, żelazne  
konstrukcje

### OSOBISTOŚCI DOSKVOL

Lyssa, szefowa gangu. Zimna i wyrachowana. Zabila  
swojego szefa, **Rorica**.

**Siostry Ściemne**. Ludzie szepczą, że to wiedźmy kąpiące  
się w świeżej krwi. Nie opuszczają domostwa.

**Pancerny Ulf**, brutalny Skowlanczyk; pragnie władzy.

**Mylera Klev**, szefowa *Czerwonych Szarf*. Kolekcjonerka  
sztuki.

**Baszo Baz**, szef *Zaciemniaczy*. Kocha whisky.

**Merrul Brime**, handlarz tajemnicami; właściciel Skrytej  
Lisicy.

**Lady Drake**, sędzina, która bierze łapówki od łotrów.

**Wieża**, bezimienny szef *Niewidocznych*. **Gwiazda**, kapitan.  
**Grull**, zbir średniego szczebla z ambicjami.

**Mordis**, kupiec z Nocnego Targu. Paser. Skrywa swój  
prawdziwy wygląd pod płaszczami i kapturami.

**Taffer**, kupiec z Nocnego Targu. Kultysta.

**Jira**, kupczyni z Nocnego Targu. Przemysłniczka.

**Elstera Avrathi**, dyplomatką z Iruwii.

**Bryinna Skyrkallan**, dyplomatką ze Skowlanu.

**Tyrstin Nol**, dyplomata z Seweros.

**Andris**, szpieg i informator o zmiennej lojalności.

**Krop**, posterunkowy Płaszczy. Nie bierze łapówek.

**Lewit, Jol, Cinda, Reyf**, Błękitne Płaszcz.

**Alon Helker**, sędzia. Próbuje zlikwidować korupcję.

**Casslyn Mora**, sędzia z rodzinnymi powiązaniami kry-  
minalnymi.

**Belindra**, strażniczka więzienna z Żelaznego Haka.

**Ereth Skane**, adwokat o gorszących słabościach.

**Denkirk Sol**, adwokat o zaskakujących skrupałach.

**Polix**, attaché gubernatora Doskvol. Potajemnie spiry-  
tualista i mag runiczny.

**Nyryx** i **Hoxan**, niespokojne duchy opetujące ulicznice;  
poszukują Szeptucha, któremu będą służyć.

**Levyra**, medium.

**Kember**, wytwórca esencji i mikstur, właściciel Czar-  
ciego Żeba.

**Raffello**, malarz o obsesji nadnaturalnego.

**Lannic**, mistrzowski fałszerz dzieł sztuki.

### RZUT NA WEJŚCIE

♦ **Zaczynasz z 1k** za czysty fart.

♦ Czy skok jest wyjątkowo śmiały lub brawurowy? Otrzymujecie +1k. Czy  
operacja jest wyjątkowo skomplikowana lub zależna od wielu czynni-  
ków? Otrzymujecie –1k.

♦ Czy **szczegół planu** obnaża słabość celu lub uderza we wrażliwe miej-  
sce? 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? Krąg, lo-  
kalizacja itd.

### DZIELNICE (malejąca skala zamożności)

Biała Korona  
Jasnomurze  
Sześć Wież  
Pierwomurze  
Nocny Targ  
Jedwabny Brzeg

Węglowa Grań  
Doki  
Wronia Stopa  
Burobagnie  
Bigowy Wądoł  
Charłakowa Jama

### MIEJSCA

Pod Krzyżem  
Ogrody Echa  
Nocny Targ  
Kanały  
Most na ulicy Kredowej  
Most na ulicy Świec  
Dworzec Gaddoc  
Plac Żalu  
Kuźnie  
Czarny Krąg  
Krematorium Szarodzwonu  
Więzienie Żelazny Hak  
Krwawe Jamy  
Porzucona Dzielnica  
Ostre Wzgórze

### LOKALE

Skryta Lisica  
Hak i Lina  
Dziurawe Wiadereczko  
Czarci Ząb  
Czarne Drzewo  
Kotka i Świeca  
Zlamana Kotwica  
Czerwony Lampion  
Gwóźdź i Flaszka  
Sześć Rączek  
Stara Raszpła  
Córa Księżycza  
U Sextona  
Leszczyna  
U Quinn

### KOSZT RETROSPEKCJI

**o STRESU** za zwyczajną, łatwą do  
wykonania akcję.

**1 STRESU** za skomplikowaną akcję  
lub mało sprzyjające okoliczności.

**2+ STRESU** za rozbudowaną ak-  
cję, która wymaga wyjątkowych  
okoliczności lub nieprzewidzianej  
spособności.

### WNIKLIWOŚĆ SPRAWNOŚĆ ŚMIAŁOŚĆ

|                |               |               |
|----------------|---------------|---------------|
| Analizowanie   | Demolowanie   | Bratanie      |
| Majsterkowanie | Przemyskanie  | Dostrojenie   |
| Obserwowanie   | Wojowanie     | Przekonywanie |
| Polowanie      | Wyrafinowanie | Przewodzenie  |

### KONSEKWENCJE

**Komplikacja** (Zaznacz 1–3 segmentów zegara / pojawia się nowa **przeszkoda** lub **zagrożenie**).

Masz **obniżony efekt**.

Odnosisz **krzywdę** (1–3).

Tracisz **okazję**.

Kończysz w **gorszym położeniu**.

### EFEKT

*Jak objawia się efekt akcji?*

Jeśli twoja przeszkoda ma przypisany zegar  
postępu, zaznacz na nim liczbę segmentów  
równą poziomowi efektu.

- OGRANICZONY:** *Co osłabiło twoje działania?  
Jaką znaczącą przeszkodę należy pokonać?*
- NORMALNY:** *Jak osiągnąłeś to, co zamierza-  
łeś? Czy zostało coś jeszcze do zrobienia?*
- DUŻY:** *Jakie dodatkowe korzyści odnosisz?  
Jak się one objawiają?*

### CZYNNIKI SKŁADOWE

|   |                      |   |
|---|----------------------|---|
| – | <b>JAKOŚĆ / KRĄG</b> | + |
| – | <b>SKALA</b>         | + |
| – | <b>SILA</b>          | + |

# OSTRZA W MROKU

## KARTA KAMPANII

**NUMER KARTY** \_\_\_\_[illegible][illegible][illegible]



# OSTRZA W MROKU

SZAJKA

IMIĘ

KSYWA

WYGLĄD

DZIEDZICTWO: AKOROS—IRUWIA—SEWEROS  
SKOWLAN—TYCHEROS—WYSPI SZTYLETOWE

PRZESZŁOŚĆ: FACHOWIEC—PRZESTĘPCA  
ROBOTNIK—STRÓŻ PRAWA—SZLACHCIC  
UCZONY—WOJSKOWY

MOJE OBOWIĄZKI TO: CHRONIĆ—NISZCZYĆ—ODKRYĆ—POZYSKAĆ—PRACOWAĆ NAD ...wedle rozkazu pana.

Twoje iskroksięskie ciało jest zasilane **elektroplazmą**. Ładujesz kondensatory, podłączając się do przemysłowego generatora (zajmuje to jedną aktywność przestoju). Kiedy to robisz, usuń 5 drenażu.

| STRES | TRAUMA | DYMIĄCY—NIESTABILNY—SZCZĘKAJĄCY—<br>PRZECIEKAJĄCY—ISKRZĄCY—SFIKSOWANY |
|-------|--------|-----------------------------------------------------------------------|
| 3     |        | WYMAGA POMOCY                                                         |
| 2     |        | −1K                                                                   |
| 1     |        | REDUKCJA EFEKTU                                                       |

| KRZYWDY | LECZENIE        |
|---------|-----------------|
|         | zegar postępu   |
|         | UŻYCIA PANCERZA |
|         | PANCERZ         |
|         | CIĘŻKI          |
|         | SPECJALNY       |

SPECJALNE ZDOLNOŚCI DOT. DUCHÓW (Z PIERWOTNEJ KSIĘGI)

FUNKCJE GOLEMA

- ◻ LEWITACJA
- ◻ REFLEKS

- ◻ NIBY-PAJĄK
- ◻ ŻYWY WYGLĄD

- ◻ PANCERZ
- ◻ WEWNĘTRZNA KABINA

- ◻ CZUJNIKI
- ◻ FONOGRAF
- ◻ TŁOKI SKOKOWE
- ◻ WYTWORNICZ DYMU

Możesz zmienić swoje funkcje, wydając na to aktywność przestoju.

## GOLEM

Duch ożywiający  
iskroksięską  
konstrukcję

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

- ◻ **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 (tabelka po lewej). Gdy zostaniesz poważnie uszkodzony lub zniszczony, można cię odbudować. Jeśli twoja urna duchowa zostanie roztraskana, będziesz wolny 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. Działanie wpływa na efekt.
- ◻ **SCHOWKI:** Możesz nieść o +2 obciążenia więcej.
- ◻ **SPRZĘG:** Możesz **Dostroić się** do elektroplazmowego pola energetycznego, aby przejąć kontrolę nad nim lub czymś, co jest do niego podłączone (też inne golemy).
- ◻ **ULEPSZENIE KONSTRUKCJI:** Wybierz dodad. funkcję dla jednego z 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 drenażu** za każdy poziom rozmiaru efektu.
- ◻◻◻ **WETERAN:** Wybierz zdolność specjalną z innej księgi łotra.

**PRZEDMIOTY** Wybierz rodzaj konstrukcji. Wybierz początkową funkcję.

**OBCIĄŻENIE**

◊ 3 *lekkie* ◊ 5 *normalne* ◊ 6 *ciężkie*

- ◻ **MAŁA** (wielkości kota, **−1 do skali**): *Lewitacja—Refleks.*
  - ◻ **ŚREDNIA** (wielkości człowieka): *Niby-pająk—Żywy wygląd.*
  - ◻ **DUŻA** (wielkości wozu, **+1 do skali**): *Pancerz—Wewnętrzna kabina.*
- Każdy rozmiar golema: *Czujniki—Fonograf—Tłoki skokowe—Wytwor-nice dymu.*

### PD

- ♦ *Po każdym desperackim rzucie na akcję zaznacz 1 pd dla nadrzędnej cechy.* Pod koniec każdej sesji zaznacz 1 pd (w księdze ducha lub przy dowolnej cesze) za każdy poniższy wyzwalacz, który pojawił się podczas gry, lub 2 pd, jeśli wystąpił on wielokrotnie.
- ♦ *Wypełniłeś swoje obowiązki pomimo trudności lub niebezpieczeństw.*
- ♦ *Stłumiłeś bądź zignorowałeś swoje dawne ludzkie cechy.*
- ♦ *Zmagaleś się z problemami wynikającymi z twojego zużycia.*

### PRACA ZESPOŁOWA

Pomóż towarzyszowi

Przewódź akcji grupowej

Chroń towarzysza

Przygotuj akcję

### PLANOWANIE I OBCIĄŻENIE

Wybierz plan, dodaj *szczegół*. Wybierz swoje *obciążenie* na potrzeby skoku.

Napad: Punkt ataku

Okultyzm: Metoda tajemna

Ostrożność: Punkt włamu

Podstęp: Metoda podstępu

Spotkanie: Więź społeczna

Transport: Szlak i sposób

SKRYTKA  
DUKATY

KSIEGA GOLEMA

SPRAWNOŚĆ

- ◻ DEMOLOWANIE
- ◻ PRZEMYKANIE
- ◻ WOJOWANIE
- ◻ WYRAFINOWANIE

SMIAŁOŚĆ

- ◻ BRATANIE
- ◻ DOSTROJENIE
- ◻ PRZEKONYWANIE
- ◻ PRZEWODZENIE

WNIKLIWOŚĆ

- ◻ ANALIZOWANIE
- ◻ MAJSTERKOWANIE
- ◻ OBSERWOWANIE
- ◻ POLOWANIE

### DODATKOWA KOŚĆ

**+** **FORSUJ SIĘ** (otrzymaj 2 stresu) -LUB- **dobij CZARCIEGO TARGU.**

- ◻ Dokumenty
- ◻ Duża broń
- ◻ Latarnia
- ◻ Narzędzia majsterkowicza
- ◻ Narzędzia oszusta
- ◻ Narzędzia sabotażysty
- ◻ Narzędzia tajemne
- ◻ Narzędzia włamywacza
- ◻ Nietypowa broń
- ◻ Noże do rzucania
- ◻ Ostrze lub dwa
- ◻ Pancerz ◻◻◻ +Ciężki
- ◻ Pistolet ◻ Drugi pistolet
- ◻ Sprzęt do wspinaczki

### ZBIERANIE INFORMACJI

- ♦ *Co oni zamierzają zrobić?*
- ♦ *Jak mogę doprowadzić ich do [X]?*
- ♦ *Czy oni mówią prawdę?*
- ♦ *Z czym mogę tu majsterkować?*
- ♦ *Co się zdarzy, jeśli zrobię [X]?*
- ♦ *Jak mogę odnaleźć [X]?*
- ♦ *Co się tutaj tak naprawdę dzieje?*

# OSTRZA W MROKU

SZAJKA

IMIĘ

KSYWA

WYGLĄD

**DZIEDZICTWO:** AKOROS—IRUWIA—SEWEROS  
SKOWLAN—TYCHEROS—WYSPI SZTYLETOWE

**PRZESZŁOŚĆ:** FACHOWIEC—PRZESTĘPCA  
ROBOTNIK—STRÓŻ PRAWA—SZLACHCIC  
UCZONY—WOJSKOWY

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 4 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?*

**STRES**  **TRAUMA**  LEKKOMYŚLNY—MANIAK—NAWIEDZONY—NIECZUŁY  
NIESTABILNY—OKRUTNY—PARANOIK—WRAŻLIWY

| KRZYWDY |  | LECZENIE                                                                                                                                       |
|---------|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3       |  | WYMAGA POMOCY                                                 |
| 2       |  | -1K <b>UŻYCIA PANCERZA</b>                                                                                                                     |
| 1       |  | REDUKCJA EFEKTU <b>PANCERZ</b> <input type="checkbox"/><br><b>CIĘŻKI</b> <input type="checkbox"/><br><b>SPECJALNY</b> <input type="checkbox"/> |

**SPECJALNE ZDOLNOŚCI DOT. DUCHÓW** (Z PIERWOTNEJ KSIĘGI)

**OGRANICZENIA**

Na każdym razem, gdy zyskujesz cechę wampirów (poza Weteranem), dodaj 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 przewyciężyć awersję w zamian za otrzymanie 2 stresu).

○ **ZAKAZ:** Niezaproszony przez gospodarza nie możesz wejść do domostwa.

○ **ZWIĄZANY:** Twoja dusza musi pozostać w tym ciele, inaczej zostanie zniszczona.

# WAMPIR

Duch ożywiający  
nieumarłe ciało

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE**

○ **NIEUMARŁY:** Jesteś duchem ożywiającym nieumarłe ciało. Zaznacz maksymalną wartość **TRAUMY**. Wybierz cztery stany traumatyczne. 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: „Obezwałdniony” – cierpisz, dopóki nie pożywisz się na tyle, by się zregenerować. Jeśli w tym stanie odniesiesz krzywdę pochodzącą z tajemnego źródła, zostajesz zniszczony. Twoje tory pd są dłuższe (rozwijasz się wolniej). Masz również 12 pól stresu zamiast 9.

○ **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.

○ **MROCZNY TALENT:** Wybierz **SPRAWNOŚĆ**, **ŚMIAŁOŚĆ** lub **WNIKLIWOŚĆ**. Maksymalna wartość akcji przypisanych do tej cechy wynosi 5. Otrzymujesz także +1k do rzutów na odpięcie związanych z tą cechą.

○ **PRZERAŻAJĄCA POTĘGA:** W zamian za 1 stresu możesz dokonać nadludzkiego wyczynu związanego z siłą lub szybkością. Działanie wpływa na efekt.

○ **TAJEMNE WEJRZENIE:** W zamian za 1 stresu możesz przez kilka minut postrzegać w niedostępny dla ludzi sposób.

○ **ZŁOWIESZCZA PRZEBIEGŁOŚĆ:** W trakcie przestoju wybierz jedno: otrzymaj dodatkową aktywność przestoju lub +1k do wszystkich rzutów na aktywności przestoju.

○○○ **WETERAN:** Wybierz zdolność specjalną z innej książki lotra.

**MROCZNI SŁUDZY** (Zaczynasz z dwoma)

**PRZEDMIOTY** **OBCIĄŻENIE**

○ Rutherford, lokaj.

☐ Amulet na demony

○ Lylandra, małżonka.

☐ Amulet na duchy

○ Kira, ochroniarz.

☐ Wyśmienita broń osobista

○ Otto, stangret.

☐ Wyśmienita cienista peleryna

○ Edrik, umyślny.

☐ Wyśmienity ubiór i dodatki

**PD**

◆ Po każdym desperackim rzucie na akcję zaznacz 1 pd dla nadrzędnej cechy.

Pod koniec każdej sesji zaznacz 1 pd (w księdze ducha lub przy dowolnej cesze) za każdy poniższy wyzwalec, który pojawił się podczas gry, lub 2 pd, jeśli wystąpił on wielokrotnie.

◆ Ukazałeś swoją wyższość lub mordowałeś bez litości.

◆ Uzewnętrziłeś swoje przekonania, motywacje, dziedzictwo lub przeszłość.

◆ Zmagaleś się ze swoimi słabościami, traumami lub ograniczeniami.

**PRACA ZESPOŁOWA**

**PLANOWANIE I OBCIĄŻENIE**

Pomóż towarzyszowi

Wybierz plan, dodaj *szczegóły*. Wybierz swoje *obciążenie* na potrzeby skoku.

Przewódź akcji grupowej

Napad: Punkt ataku

Podstęp: Metoda podstępu

Chroń towarzysza

Okultyzm: Metoda tajemna

Spotkanie: Więź społeczna

Przygotuj akcję

Ostrożność: Punkt włamu

Transport: Szlak i sposób

SKRYTKA   
DUKATY   


**K. WAMP.** 

**SPRAWNOŚĆ** 

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

**ŚMIAŁOŚĆ** 

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

**WNIKLIWOŚĆ** 

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

**DODATKOWA KOŚĆ**

**+** **FORSUJ SIĘ** (otrzymaj 2 stresu) -LUB- **dobij CZARCIEGO TARGU.**

◆ 3 *lekkie* ◆ 5 *normalne* ◆ 6 *ciężkie*

☐ Dokumenty  
☐ Duża broń  
☐ Latarnia  
☐ Narzędzia majsterkowicza  
☐ Narzędzia oszusta  
☐ Narzędzia sabotażysty  
☐ Narzędzia tajemne  
☐ Narzędzia włamywacza  
☐ Nietypowa broń  
☐ Noże do rzuwania  
☐ Ostrze lub dwa  
☐ Pancerz ☐ Ciężki  
☐ Pistolet ☐ Drugi pistolet  
☐ Sprzęt do wspinaczki

**ZBIERANIE INFORMACJI**

◆ Co oni zamierzają zrobić?  
◆ Jak mogą doprowadzić ich do [X]?  
◆ Czy oni mówią prawdę?  
◆ Z czym mogą tu majsterkować?  
◆ Co się zdarzy, jeśli zrobię [X]?  
◆ Jak mogą odnaleźć [X]?  
◆ Co się tutaj tak naprawdę dzieje?

OSTRZA W MROKU

IMIE

WYGLĄD

DZIEDZICTWO: AKOROS—IRUWIA—SEWEROS  
SKOWLAN—TYCHEROS—WYSPY SZTYLETOWE

PRZESZŁOŚĆ: FACHOWIEC—PRZESTĘPCA  
ROBOTNIK—STRÓŻ PRAWA—SZLACHCIC  
UCZONY—WOJSKOWY

SLABOŚĆ: EKSCENTRYZM—HAZARD—LUKSUS—ODURZENIE—PRZYJEMNOŚĆ—WIARA—ZOBOWIĄZANIE

STRES

TRAUMA

LEKKOMYŚLNY—MANIAK—NAWIEDZONY—NIECZUŁY  
NIESTABILNY—OKRUTNY—PARANOIK—WRAŻLIWY

KRZYWDY

3

2

1

WYMAGA POMOCY

—1K

REDUKCJA EFEKTU

LECZENIE

UŻYCIA PANCERZA

PANCERZ

CIĘŻKI

SPECJALNY

zegar postępu

NOTATKI

FEMME FATALE

NIEPOZORNA  
I ZABÓJCZO  
NIEBEZPIECZNA

SKRYTKA

DUKATY

KSIEGA ŁOTRA

SPRAWNOŚĆ

SMIAŁOŚĆ

WNIKLIWOŚĆ

DODATKOWA KOŚĆ

FORSUJ SIĘ (otrzymaj 2 stresu) -LUB- dobij CZARCIEGO TARGU.

PRZYJACIELE I RYWALE

PRZEDMIOTY

OBCIĄŻENIE

PD

PRACA ZESPOŁOWA

PLANOWANIE I OBCIĄŻENIE

ZBIERANIE INFORMACJI

Urok osobisty: Kiedy manipulujesz, uwodzisz lub oszukujesz, nie bierzesz pod uwagę Kręgu ofiary.

Duchowe więzi: Możesz dostroić się do pola duchowego, aby dostrzec utrzymywane w tajemnicy powiązania pomiędzy ludźmi, 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.

Godna zaufania: Otrzymujesz +1 do efektu przeciwko osobom, z którymi dzieliłaś łóże.

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.

Pani losu: Możesz forsować się, aby dostroić się do pola duchowego i uirzeć najbliższą przyszłość wybranej osoby. Do następnego świtu otrzymujesz +1 do efektu wszystkich działań, które podejmujesz przeciwko niej.

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

Weteran: Wybierz zdolność specjalną z innej książki łotra.

3

5

6

lekkie

normalne

ciężkie

Rea, dama do towarzystwa

Osip, sędzia

Xix, demon

Rovac, szpieg

Danira, krawcowa

Kryształowa kula

Uwodzicielskie perfumy

Wyśmienite małe ostrze

Wyśmienity szykowny strój

Wytrychy

Dokumenty

Duża broń

Latarnia

Narzędzia majsterkowicza

Narzędzia oszusta

Narzędzia sabotażysty

Narzędzia tajemne

Narzędzia włamywacza

Nietypowa broń

Noże do rzucania

Ostrze lub dwa

Pancerz

Ciężki

Pistolet

Drugi pistolet

Sprzęt do wspinaczki

Pomóż towarzyszowi

Przewódź akcji grupowej

Chroń towarzysza

Przygotuj akcję

Wybierz plan, dodaj szczegóły. Wybierz swoje obciążenie na potrzeby skoku.

Napad: Punkt ataku

Podstęp: Metoda podstępu

Okultyzm: Metoda tajemna

Spotkanie: Więź społeczna

Ostrożność: Punkt włamu

Transport: Szlak i sposób

Co oni zamierzają zrobić?

Jak mogą doprowadzić ich do[X]?

Na co powinienem uważać?

Jak mogę dostać się do środka?

Gdzie mogę się tutaj ukryć?

Jak mogę odnaleźć [X]?

Co się tutaj tak naprawdę dzieje?





# OSTRZA W MROKU KARTA SZAJKI

NAZWA \_\_\_\_\_ REPUTACJA \_\_\_\_\_

KRYJÓWKA \_\_\_\_\_

REP  TEREN KONT. SŁABA MOCNA KRĄG 

|                                                                                                |                                                                                   |                                                                                            |                                                                                             |                                                                                               |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> <b>STANOWISKO W RADZIE</b><br>Wpływ na politykę miasta                | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                             | <input type="checkbox"/> <b>SZWALNIA</b><br>+1k do rzutów na wejście, gdy podstęp          | <input type="checkbox"/> <b>SEANSE SPIRYTYSTYCZNE</b><br>Dukaty w przestoju                 | <input type="checkbox"/> <b>SALA BALOWA</b><br>+1k do zbierania informacji o wyższych sferach |
| <input type="checkbox"/> <b>RENOMA U ARYSTOKRACJI</b><br>+2 dukaty dla celów arystokratycznych | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                             | <input type="checkbox"/> <b>KRYJÓWKA</b>                                                   | <input type="checkbox"/> <b>DZIECIAKI Z SIEROCINCA</b><br>+1k do Obser. i Pol. na wasz ter. | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                                         |
| <input type="checkbox"/> <b>ZNAJOMOŚCI</b><br>+1k do rzutów na nabycie aktywów                 | <input type="checkbox"/> <b>OPLACANE BŁĘKITNE PŁASZCZE</b><br>-1 przypału za skok | <input type="checkbox"/> <b>KRONIKA TOWARZYSKA</b><br>+1k do zmniejsz. przypału po zabiciu | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                                       | <input type="checkbox"/> <b>SALON DUSZ</b><br>+1k do Dostrojenia w tym miejscu                |

PRZYP.  POZ. OBLAWY  DUKATY SKARBIEC 

Przy rozwinięciu szajki każdy BG otrzymuje do skrytki Krąg+2 dukaty.

## DAMULKI

INTRYGANTKI  
I OBROŹCZYNNIE  
Kobiet

### ZDOLNOŚCI SPECJALNE

- ☐ **NIEPOZORNE:** Wyglądacie niegroźnie i wśród Błękitnych Płaszcz 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.
- ☐ **KUSICIELKI:** Znacze wszystkie ludzkie słabości. Otrzymujecie **+1k do rzutów na wejście** dotyczących planów opartych na **interakcjach społecznych** lub **podstępie**.
- ☐ **PŁOTKI I POMÓWIENIA:** +1k do zbierania informacji dotyczących skoku.
- ☐ **SEKRETY ZMARŁYCH:** Dzięki dziwnemu wydarzeniu lub rytuałowi tajemnemu wszystkie członkinie szajki uzyskały możliwość postrzegania i wchodzenia w interakcję z duszami blakającymi się w polu duchowym. Możecie z nimi rozmawiać i zdobywać informacje o miejscach i osobach, z którymi były związane.
- ☐ **TAJEMNICE ALKOWY:** Znacze 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**.
- ☐ ☐ ☐ **WETERANI:** Wybierz zdolność specjalną z innej karty szajki.

### PD SZAJKI

Pod koniec każdej sesji zaznacz 1 pd (lub 2 pd, jeśli wystąpił wielokrotnie) za każdy poniższy wyzwalacz.

- ♦ *Ochrona kobiet, szantaż, zdobycie wpływów i przeprowadzenie intrygi wśród elit.*
- ♦ *Zmaganie się z potężniejszymi przeciwnościami.*
- ♦ *Zwiększenie reputacji szajki lub wyrobienie sobie nowej.*
- ♦ *Uzewnętrznienie celów, motywacji, wewnętrznych konfliktów, natury szajki.*

### KONTAKTY

- ▷ Irmina, Błękitny Płaszcz
- ▷ Safona, akuszerka
- ▷ Martha, przełożona służby
- ▷ Dionis, pracownik Ministerstwa Ochrony
- ▷ Pani Salida, modystka
- ▷ Rita, zabójczyni

### ULEPSZENIA SZAJKI

- ☐ Elitarni Kanciarze
- ☐ Elitarni Skradacze
- ☐ Kontakty wśród arystokracji
- ☐ Torebka
- ☐ ☐ ☐ Opanowane (+1 kratka stresu)

TERENY ŁOWIECKIE: INTRYGA — KRADZIEŻ Z WŁ. — SZANTAŻ — ZDOBYCIE WPL.

KOHORTA  ZM. OSLAB. ZLAM. PANC.

KOHORTA  ZM. OSLAB. ZLAM. PANC.

KOHORTA  ZM. OSLAB. ZLAM. PANC.

KOHORTA  ZM. OSLAB. ZLAM. PANC.

**KRYJÓWKA** ☐ Bezpieczna ☐ Dokumenty  
☐ Kwatery ☐ Narzędzia  
☐ Łódź ☐ Narz. oszusta  
☐ Powóz ☐ Narz. tajemne  
☐ Skarbiec ☐ Sprzęt  
☐ Tajna ☐ Uzbrojenie  
☐ Warsztat

**TRENING** ☐ Sprawność ☐ Śmiałość ☐ Wnikliwość ☐ tor pd księgi łotra ☐ Mistrzostwo  
**KOHORTY** KOSZT ULEPSZENIA  
Nowa Kohorta: 2  
Dodanie typu: 2

# OSTRZA W MROKU KARTA SZAJKI

NAZWA \_\_\_\_\_ REPUTACJA \_\_\_\_\_

KRYJÓWKA \_\_\_\_\_

REP.  TEREN  KONT. SŁABA  MOCNA  KRAĞ 

|                                                                                      |                                                                                        |                                                                                    |                                                                                                    |                                                                                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                                | <input type="checkbox"/> <b>KONTRAKT Z ISKROWNIKAMI</b><br>Dukaty w przestoju          | <input type="checkbox"/> <b>PRZYSŁUGI</b><br>+2 dukaty dla celów, które są gangami | <input type="checkbox"/> <b>KONTRAKT Z WOJSKIEM</b><br>Dukaty w przestoju                          | <input type="checkbox"/> <b>OCHRONA</b><br>+2 dukaty dla ochrony oraz przejęcia roszczeń |
| <input type="checkbox"/> <b>ZWIĄZKOWCY</b><br>+1 do skali dla kohort Zbirów          | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                                  | <input type="checkbox"/> <b>KRYJÓWKA</b>                                           | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                                              | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                                    |
| <input type="checkbox"/> <b>FERMA SŁUŻIC</b><br>+1k do zmniejsz. przypału po zabiciu | <input type="checkbox"/> <b>INFORMATORZY</b><br>+1k do zbierania informacji dla skoków | <input type="checkbox"/> <b>PRZEKUPIONE BŁ. PŁASZCZE</b><br>-2 przypału za skok    | <input type="checkbox"/> <b>BIURO ZARZĄDU</b><br>+1k do Przekonywania i Przewodzenia w tym miejscu | <input type="checkbox"/> <b>MAGAZYN PORTOWE</b><br>+1k do rzutów na nabycie aktywów      |

PRZYP.  POZ. OBLAWY  DUKATY SKARBIEC 

Przy rozwinięciu szajki każdy BG otrzymuje do skrytki Krag+2 dukaty.

## SYNDYKAT

BIAŁE KOŁNIERZYKI

### ZDOŁNOŚCI SPECJALNE

- ☐ **ŻYCZLIWI:** Kiedy podejmujecie się ochrony swoich lub cudzych roszczeń, otrzymujecie +1k do rzutu na wejście.
- ☐ **BIAŁE KOŁNIERZYKI:** Każdy BG może dodać +1 kropkę do wartości Przekonywania, Przewodzenia lub Wyrafinowania.
- ☐ **CONSIGLIERE:** Potraficie przechwytywać dusze zabitych przeciwników. Kiedy wasza szajka znajduje się w stanie wojny i zabijecie wrogię przywódcę lub kogoś ważnego, możecie wydać łącznie 6 stresu, aby uwięzić jego duszę. Otrzymujecie +1k do zbierania informacji dotyczących skoków przeciwko danej frakcji.
- ☐ **ŁAPÓWKARZE:** Kiedy rzucacie na uwikłanie, rzućcie dwa razy i wybierzcie rezultat, który wam odpowiada. Otrzymujecie +1k, gdy zmniejszacie przypał szajki.
- ☐ **PŁATNA PROTEKCJA:** Możecie traktować do trzech statusów frakcji na poziomie +3 tak, jakby były waszym terenem.
- ☐ **WENDETA:** Kiedy wasza szajka znajduje się w stanie wojny, BG nadal mają po dwie akcje przestoju. Kiedy walczyacie razem ze swoimi kohortami, otrzymują one +1k do rzutów na pracę zespołową.
- ☐ **ZMOWA MILCZENIA:** Wszystkie wasze kohorty otrzymują za darmo zaletę *Lojalna* (nie musicie wybierać za nią wady).
- ☐ ☐ ☐ **WETERANI:** Wybierz zdolność specjalną z innej karty szajki.

### PD SZAJKI

Pod koniec każdej sesji zaznacz 1 pd (lub 2 pd, jeśli wystąpił wielokrotnie) za każdy poniższy wyzwalacz.

- ◆ Rozwijanie roszczeń, przeprowadzenie udanego szantażu lub oszustwa.
- ◆ Zmaganie się z potężniejszymi przeciwnościami.
- ◆ Zwiększenie reputacji szajki lub wyrobienie sobie nowej.
- ◆ Uzewntrznienie celów, motywacji, wewnętrznych konfliktów, natury szajki.

### KONTAKTY

- ▷ Katarina, dokerka
- ▷ Allan Poe, pisarz
- ▷ Sevia, Majcher Kolejowy
- ▷ Desma, przywódczyni związku zawodowego
- ▷ Vlad Stoker, wampir
- ▷ Meada, demonica

### ULEPSZENIA SZAJKI

- ☐ Dokumenty i pozwolenia
- ☐ Elitarni Włóczędzy
- ☐ Elitarne Zbiry
- ☐ Kontakty w Żelaznym Haku
- ☐ ☐ ☐ Zimni (+1 kratka Traumy)

SFERY INTERESÓW: KOLEJ—PRODUKCJA—ROZRYWKA—ŻEGLUGA MORSKA

KOHORTA  GANG  EKSPERT  ZM.  OSŁAB.  ZŁAM.  PANC. 

KOHORTA  GANG  EKSPERT  ZM.  OSŁAB.  ZŁAM.  PANC. 

KOHORTA  GANG  EKSPERT  ZM.  OSŁAB.  ZŁAM.  PANC. 

KOHORTA  GANG  EKSPERT  ZM.  OSŁAB.  ZŁAM.  PANC. 

- |                                              |                                        |
|----------------------------------------------|----------------------------------------|
| <b>KRYJÓWKA</b>                              | <b>JAKOŚĆ</b>                          |
| <input type="checkbox"/> Bezpieczna          | <input type="checkbox"/> Dokumenty     |
| <input type="checkbox"/> Kwatery             | <input type="checkbox"/> Narzędzia     |
| <input type="checkbox"/> Łódź                | <input type="checkbox"/> Narz. oszusta |
| <input type="checkbox"/> Powóz               | <input type="checkbox"/> Narz. tajemne |
| <input checked="" type="checkbox"/> Skarbiec | <input type="checkbox"/> Sprzęt        |
| <input type="checkbox"/> Tajna               | <input type="checkbox"/> Uzbrojenie    |
| <input type="checkbox"/> Warsztat            |                                        |

- |                                                                                        |                  |
|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| <b>TRENING</b>                                                                         | <b>KOHORTY</b>   |
| <input type="checkbox"/> Sprawność                                                     | KOSZT ULEPSZENIA |
| <input checked="" type="checkbox"/> Śmiałość                                           | Nowa Kohorta: 2  |
| <input type="checkbox"/> Wnikliwość                                                    | Dodanie typu: 2  |
| <input type="checkbox"/> tor pd księgi łotra                                           |                  |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mistrzostwo |                  |

# OSTRZA W MROKU KARTA SZAJKI

NAZWA \_\_\_\_\_ REPUTACJA \_\_\_\_\_

KRYJÓWKA \_\_\_\_\_

REP  TEREN  KONT. SŁABA  MOCNA  KRĄG 

|                                                                                        |                                                                                                     |                                                                                          |                                                                                                                       |                                                                                        |
|----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> <b>SALA TANECZNA</b><br>+1k do zbierania informacji o skokach | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                                               | <input type="checkbox"/> <b>GŁĘBOKI KANAŁ</b><br>+1k do zmniejszenia przypału po zabiciu | <input type="checkbox"/> <b>JADŁODAJNIA DLA UBOGICH</b><br>Po każdym skoku -2 dukaty za +1 rep                        | <input type="checkbox"/> <b>GAZETA MIEJSKA</b><br>Po określ. skoku -2 dukaty za +1 rep |
| <input type="checkbox"/> <b>TAJNY WIEC</b><br>+1 do skali dla kohort Zbirów            | <input type="checkbox"/> <b>SIEĆ INFORMATORÓW</b><br>+1k do Analizow. i Obserwow. na waszym terenie | <input type="checkbox"/> <b>KRYJÓWKA</b>                                                 | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                                                                 | <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                                  |
| <input type="checkbox"/> <b>TEREN</b>                                                  | <input type="checkbox"/> <b>ZASTRASZENI KUPCY</b><br>+1k do rzutów na nabycie aktywów               | <input type="checkbox"/> <b>SZPITAL DLA OBLĄKANYCH</b><br>Dukaty za zdrowienie           | <input type="checkbox"/> <b>DONOSICIELE</b><br>+1k do zbierania informacji o niższych sferach oraz biedocie miejskiej | <input type="checkbox"/> <b>TRUPA CYRKOWA</b><br>Dukaty w przestoju                    |

PRZYP.  POZ. OBLAWY  DUKATY SKARBIEC 

Przy rozwinięciu szajki każdy BG otrzymuje do skrytki Krąg+2 dukaty.

## WYKLUCZENI

AMBASADORZY PRZEMOCY

### ZDOLNOŚCI SPECJALNE

- ☐ **SPRAWA:** Otrzymujecie dodatkowy wyzwalacz pd: *Przybliżyliście się do urzeczywistnienia idei, o którą walczyście.* Musicie ją określić i ustalić, kto jest jej wrogi.
- ☐ **AMBASADORZY PRZEMOCY:** Każdy BG może dodać +1 kropkę do wartości Demolowania, Przewodzenia lub Wojowania.
- ☐ **OKO CYKLONU:** Kiedy wasza szajka znajduje się w stanie wojny, BG nadal mają po dwie akcje przestoju zamiast jednej i nie tracicie poziomu kontroli.
- ☐ **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.
- ☐ **REWOLUCYJNY ZAPAL:** 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 odpięcie. Zawsze znajdzie się ktoś, kto przeszkodzi waszym wrogom.
- ☐ **SPONSOR:** Kiedy zwiększacie Krąg szajki, płacicie tylko połowę kosztu w dukatach.
- ☐ ☐ ☐ **WETERANI:** Wybierz zdolność specjalną z innej karty szajki.

### PD SZAJKI

Pod koniec każdej sesji zaznacz 1 pd (lub 2 pd, jeśli wystąpił wielokrotnie) za każdy poniższy wyzwalacz.

- ♦ *Dokonanie sabotażu, przekonanie kogoś do waszych ideałów, pokaz brutalnej siły*
- ♦ *Zmaganie się z potężniejszymi przeciwnościami.*
- ♦ *Zwiększenie reputacji szajki lub wyrobienie sobie nowej.*
- ♦ *Uzewnętrznienie celów, motywacji, wewnętrznych konfliktów, natury szajki.*

### KONTAKTY

- ▷ Rodos, cyrkowiec
- ▷ Lania, właścicielka drukarni
- ▷ Brax, monstrem
- ▷ Nemiros, arystokrata
- ▷ Dieter, właściciel gospody
- ▷ Mona, śmieciarka

### ULEPSZENIA SZAJKI

- ☐ Elitarni Włóczędzy
- ☐ Elitarne Zbiry
- ☐ Sieć komunikacyjna
- ☐ Sprzęt Wykluczonych
- ☐ ☐ ☐ Wytrwali (+1 kratka stresu)

TERENY ŁOWIECKIE: AGITACJA—DEM. SIŁY—KOMPROMITACJA—SABOTAŻ

KOHORTA ☐ GANG ☐ EKSPERT ☐

ZM. ☐ OSŁAB. ☐ ZŁAM. ☐ PANC. ☐

KOHORTA ☐ GANG ☐ EKSPERT ☐

ZM. ☐ OSŁAB. ☐ ZŁAM. ☐ PANC. ☐

KOHORTA ☐ GANG ☐ EKSPERT ☐

ZM. ☐ OSŁAB. ☐ ZŁAM. ☐ PANC. ☐

KOHORTA ☐ GANG ☐ EKSPERT ☐

ZM. ☐ OSŁAB. ☐ ZŁAM. ☐ PANC. ☐

### KRYJÓWKA JAKOŚĆ

- ☐ Bezpieczna ☐ Dokumenty
- ☐ Kwatery ☐ Narzędzia
- ☐ Łódź ☐ Narz. oszusta
- ☐ Powóz ☐ Narz. tajemne
- ☐ Skarbiec ☐ Sprzęt
- ☐ Tajna ☐ Uzbrojenie
- ☐ Warsztat

### TRENING KOHORTY

- ☐ Sprawność ☐ Koszt Ulepszenia
- ☐ Śmiałość ☐ Nowa Kohorta: 2
- ☐ Wnikliwość ☐ Dodanie typu: 2
- ☐ tor pd książki łotra
- ☐ ☐ ☐ ☐ Mistrzostwo