

OSTRZA W MROKU

SKRÓT ZASAD

RZUT NA AKCJĘ

Wykonujesz **rzut na akcję**, gdy twój bohater robi coś trudnego, aby dowiedzieć 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 korzystasz, 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 **kontrolowane** 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 konsekwencji. **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 zrezygnować z podejmowania decyzji. Nie ma on określonego położenia i poziomu efektu — to po prostu rzut pułką 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 pułkę 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 odpięta 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 konsekwencja 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 nieprzewidzianej 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 lotra. 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 lotra. 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 wmieścić się w tłum mieszkańców.
- ♦ **OBCIĄŻENIE 4/5: Normalne.** Wyglądasz jak lotr przygotowany na kłopoty.
- ♦ **OBCIĄŻENIE 6: Ciężkie.** Jesteś wolniejszy. Wyglądasz jak agent podczas misji.
- ♦ **OBCIĄŻENIE 7–9: Przeciążony.** Jesteś nadmiernie obladowany. 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:** Ostentacyjnie 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, Brance, 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.

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

- ♦ **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

Ankhatay, 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, Morríston, Penderyn, Pritchard, Rowan, Sevoy, Skelkallan, Skora, Slane, Strangford, Strathmill, Templeton, Tyrconnell.

KSYWY

Bicz, Brzoza, Cegła, Chwytaacz, Cierní, 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, Wykreślacz, Złońnica, Żaba.

OSTRZA W MROKU

SZAJKA

IMIĘ

KSYWA

WYGLĄD

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

KRZYWDY

	WYMAGA POMOCY	LECZENIE zegar postępu
3		
2	-1K	UŻYCIA PANCERZA
1	REDUKCJA EFEKTU	PANCERZ <input type="checkbox"/> CIĘŻKI <input type="checkbox"/> SPECJALNY <input type="checkbox"/>

NOTATKI

CZY HACZ

NIEUCHWYTNA
ZŁODZIEJKA
I WŁAMYWACZKA

SKRYTKA
DUKATY

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

KSIĘGA ŁOTRA

- WŁAMYWACZ:** Gdy obchodzisz środki bezpieczeństwa, nie bierzesz pod uwagę ich jakości lub Kręgu.
- BŁYSKAWICZNA REAKCJA:** W razie wątpliwości, kto działa pierwszy, jesteś to ty.
- CIEŃ:** Możesz skorzystać ze swojego **specjalnego pancerza**, by odeprzeć konsekwencję związaną z wykryciem lub środkami bezpieczeństwa bądź **forsować się**, aby przekradnąć się lub dokonać wyczynu atletycznego.
- CZATOWNIK:** Kiedy atakujesz z ukrycia lub wprowadzasz kogoś w błąd, otrzymujesz +1k do rzutu.
- DIABLI TANIEC:** Możesz **forsować się**, aby zrobić jedną z następujących czynności: *dokonaj atletycznego wyczynu, który graniczy z nadludzkimi możliwościami lub wykonaj manewr, który zdezorientuje przeciwników i sprawi, że zaatakują siebie nawzajem.*
- DUCHOWY WOAL:** Możesz częściowo przejść do pola duchowego i na kilka chwil przyjąć cieniastą i niematerialną postać. Zaznacz 2 punkty stresu, gdy dokonujesz przejścia i dodaj 1 za każdą dodatkową cechę: *efekt trwa kilka minut, a nie chwil; jesteś niewidoczny zamiast cienisty; możesz unosić się w powietrzu niczym duch.*
- EKSPERTYZA:** Wybierz jedną ze swoich akcji. Kiedy **przewodzisz** podczas akcji grupowej z użyciem wybranej uprzednio akcji, możesz otrzymać tylko 1 punkt stresu niezależnie od liczby nieudanych rzutów.
- RYZYKANT:** Przy **desperackiej akcji**, otrzymujesz +1k do rzutu, jeśli zgodzisz się na -1k do wszelkich rzutów na odpiernanie związanych z konsekwencjami twojej akcji.
- WETERAN:** Wybierz zdolność specjalną z innej książki lotra.

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.

PRZYJACIELE I RYWALE

PRZEDMIOTY

OBCIĄŻENIE

3 lekkie 5 normalne 6 ciężkie

- Telda, żebraczka
- Darmont, Błękitny Płaszcz
- Frake, ślusarz
- Roslin Kellis, arystokratka
- Petra, miejska urzędniczka

- Amulet na duchy
- Fiolka eliksiru ciszy
- Gogle mrocznowizyjne
- Lekki sprzęt do wspinaczki
- Wyśmienita cieniasta peleryna
- Wyśmienite wytrychy

PD

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

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

PRACA ZESPOŁOWA

PLANOWANIE I OBCIĄŻENIE

ZBIERANIE INFORMACJI

Pomóż towarzyszowi

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

- ◆ 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?

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

OSTRZA W MROKU

SAJKA

IMIĘ

KSYWA

WYGLĄD

DZIEDZICTWO: AKOROS—IRUWIA—SEWEROS
SKOWLAN—TYCHEROS—WYSPI 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	LECZENIE
3	WYMAGA POMOCY zegar postępu
2	-1K UŻYCIA PANCERZA
1	REDUKCJA EFEKTU CIĘŻKI SPECJALNY

NOTATKI

OGAR

ŚMIERCIONOŚNY
STRZELEC WYBOROWY
I TROPICIEL

SKRYTKA
DUKATY

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

KSIĘGA ŁOTRA

- STRZELEC WYBOROWY:** Forsuj się, aby zrobić jedną z następujących czynności: wykonaj atak dystansowy na ekstremalną odległość przekraczającą normalny zasięg broni lub postaw ogień zaporowy, by przygnieść wrogów do ziemi.
- ŁOWCA DUCHÓW:** Twój zwierzęcy towarzysz polowań jest nasycony duchową energią. Zyskuje siłę, kiedy tropi lub walczy z istotami nadnaturalnymi, a także ma jedną zdolność tajemną: *duchowa postać, połączenie umysłów* lub *szybki jak błyskawica*. Wykup tę zdolność specjalną ponownie, aby wybrać dla swojego towarzysza kolejną zdolność tajemną.
- MŚCIWY:** Otrzymujesz dodatkowy **wyzwalacz pd**: *Odplaciłeś się komuś, kto skrzywdził cię lub kogoś, na kim ci zależy*. Jeśli twoja sajka pomogła ci się zemścić, zaznacz również pd sajki.
- ODPORNY:** Otrzymujesz +1 kratkę stresu.
- SKUPIONY:** Możesz skorzystać ze swojego **specjalnego pancerza**, aby odeprzeć konsekwencję związaną z zaskoczeniem lub psychiczną krzywdą (strach, zmieszanie, zgubienie tropu) bądź **forsować się** w walce dystansowej lub podczas tropienia.
- TROPICIEL:** Kiedy zbierasz informacje, aby odkryć miejsce, w którym znajduje się cel, otrzymujesz +1 do efektu. Kiedy kryjesz się na przygotowanej pozycji lub używasz kamuflażu, otrzymujesz +1k do rzutów przeciwko wykryciu twojej obecności.
- TWARDY:** Kary wynikające z krzywd są o jeden poziom mniej poważne (choć krzywdy 4 poziomu nadal są śmiertelne).
- WETERAN:** Wybierz zdolność specjalną z innej księgi 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.

PRZYJACIELE I RYWALE

PRZEDMIOTY

OBciążENIE

- Steiner, zabójca
- Celene, wartownicza
- Melvir, konsyliarz
- Veleris, szpieg
- Casta, łowczyni nagród

- Amulet na duchy
- Amunicja elektroplazmowa
- Luneta
- Tresowany towarzysz polowań
- Wyśmienity karabin
- Wyśmienita para pistoletów

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 tropienia lub przemocy.
- ◆ Uzewnętrzniłeś swoje przekonania, motywacje, dziedzictwo lub przeszłość.
- ◆ Zmierzyłeś się z problemami wynikającymi z twojej słabości lub traum.

PRACA ZESPOŁOWA

PLANOWANIE I OBciążENIE

Pomóż towarzyszywi

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

ZBIERANIE INFORMACJI

- ◆ 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

SAJKA

IMIĘ

KSYWA

WYGLĄD

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

	LECZENIE
3	WYMAGA POMOCY zegar postępu
2	-1K UŻYCIA PANCERZA
1	REDUKCJA EFEKTU CIĘŻKI
	SPECJALNY

NOTATKI

PAJĄK

PRZEBIEGŁA
MATKA ZBRODNI

SKRYTKA
DUKATY

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

KSIĘGA ŁOTRA

- 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 znanie przysięgi. Jeśli którekolwiek z was zerwie umowę, otrzyma krzywdę 3 poziomu „Przekleły”.
- 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 uwieszenie otrzymujesz również +1 do statusu u frakcji, której pomagasz, gdy jesteś w kiccu.
- WETERAN:** Wybierz zdolność specjalną z innej księgi 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.

PRZYJACIELE I RYWALE

PRZEDMIOTY

OBCIĄŻENIE

3 lekkie 5 normalne 6 ciężkie

- Salia, brokerka informacji
- Augus, naczelny architekt
- Jennah, służąca
- Riven, chemik
- Jeren, archiwista Błękitnych

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

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

PLANOWANIE I OBCIĄŻENIE

ZBIERANIE INFORMACJI

Pomóż towarzyszowi

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

- Czego oni najbardziej pragną?
- Na co powinniśmy uważać?
- Jaki mogą wyrzucić nacisk?
- Jak mogą odkryć [X]?
- Co oni zamierzają zrobić?
- Jak mogą doprowadzić ich do [X]?
- Co się tutaj tak naprawdę dzieje?

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

OSTRZA W MROKU

SZAJKA

IMIĘ

KSYWA

WYGLĄD

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

	WYMAGA POMOCY	LECZENIE
3		zegar postępu
2	-1K	UŻYCIA PANCERZA
1	REDUKCJA EFEKTU	PANCERZ <input type="checkbox"/> CIĘŻKI <input type="checkbox"/> SPECJALNY <input type="checkbox"/>

NOTATKI

SUBSTANCJE

ALCHEMICZNE

Bandolier --

Bandolier --

Kiedy korzystasz z komórki bandoliera, wybierz substancję alchemiczną:

- ◆ Alkahest
- ◆ Bomba dymna
- ◆ Granat
- ◆ Iskra (narkotyki)
- ◆ Olej wiązący
- ◆ Olej wznoszący
- ◆ Olej zapalający
- ◆ Płonące myśli
- ◆ Proszek topielczy
- ◆ Proszek transowy
- ◆ Rtęć
- ◆ Trucizna oczu
- ◆ Trucizna stuporu

PIJAWKA

SABOTAŻYSTA
I TECHNIK

SKRYTKA
DUKATY

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

- **ALCHEMIK:** Kiedy wynajdujesz lub tworzysz coś z cechą *alchemiczny*, otrzymujesz +1 do poziomu rezultatu rzutu. Znasz jedną specjalną formułę alchemiczną.
- **ANALITYK:** Podczas przestoju otrzymujesz dwa zaznaczenia zegara, które możesz przydzielić do zegarów projektów dotyczących śledztwa, uczenia się nowych formuł lub opracowania planów urzędzeń.
- **DUCHOWY KRĄG:** Kiedy Demolujesz obszar przy pomocy substancji tajemnych, czyniąc go całkowicie nieprzydatnym do innych celów, staje się on dla duchów miejscem przeklętym lub nęcącym (twój wybór).
- **JADOWITY:** Wybierz narkotyki lub truciznę (ze swojego bandoliera), na którą jesteś odporny. Forsuj się, aby wydzielać ją przez skórę, ślinę lub wydechąć w postaci oparu.
- **KONSYLJARZ:** Majsterkujesz, aby opatrywać rany i stabilizować konających. Analizujesz choroby i zwłoki. Każdy członek szajki (ty również) otrzymuje +1k do rzutów na leczenie.
- **SABOTAŻYSTA:** Kiedy coś Demolujesz, pracujesz o wiele ciszej, niż można byłoby się tego spodziewać, a zniszczenia są dobrze ukryte przed pobieżnymi oględzinami.
- **WYNAŁAZCA:** Kiedy wynajdujesz lub tworzysz coś z cechą *iskroksięski*, otrzymujesz +1 do poziomu rezultatu rzutu. Znasz jedną specjalną formułę iskroksięską.
- **ZAHARTOWANY:** Możesz skorzystać ze swojego specjalnego pancerza, aby odeprzeć konsekwencję związaną ze zmęczeniem, słabością bądź efektami chemicznymi lub forsować się, kiedy pracujesz przy wykorzystaniu umiejętności technicznych bądź manipulujesz wywarami alchemicznymi.
- ○ ○ **WETERAN:** Wybierz zdolność specjalną z innej książki łotra.

KSIĘGA ŁOTRA

SPRAWNOŚĆ

- ○ ○ ○ DEMOLOWANIE
- ○ ○ ○ PRZEMYKANIE
- ○ ○ ○ WOJOWANIE
- ○ ○ ○ WYRAFINOWANIE

SMIAŁOŚĆ

- ○ ○ ○ BRATANIE
- ○ ○ ○ DOSTROJENIE
- ○ ○ ○ PRZEKONYWANIE
- ○ ○ ○ PRZEWODZENIE

WNIKLIVOŚĆ

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

DODATKOWA KOŚĆ

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

PRZYJACIELE I RYWALE

- △▽ Stazia, aptekarka
- △▽ Veldren, psychonauta
- △▽ Eckerd, porywacz zwłok
- △▽ Jul, handlarz krwią
- △▽ Malista, kapłanka

PRZEDMIOTY

- Bandolier (3 użycia)
- Bandolier (3 użycia)
- Dmuchawka i strzałki, strzykawki
- Gadżety
- Wyśmienite narzędzia majsterkowicza
- Wyśmienite narzędzia sabotażysty

OBCIĄŻENIE

◇ 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
- Pancierz -- + Ciężki
- Pistolet Drugi pistolet
- Sprzęt do wspinaczki

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 umiejętności technicznych lub zniszczeń.
- ◆ Uzewnętrziłeś swoje przekonania, motywacje, dziedzictwo lub przeszłość.
- ◆ Zmierzyłeś się z problemami wynikającymi z twojej słabości lub traum.

PRACA ZESPOŁOWA

Pomóż towarzyszowi

Przewódź akcję 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

- ◆ 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

SAJKA

IMIĘ

KSYWA

WYGLĄD

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

	LECZENIE	
3	wymaga pomocy	zegar postępu
2	-1k	UŻYCIA PANCERZA
1	redukcja efektu	PANCERZ <input type="checkbox"/>
		CIĘŻKI <input type="checkbox"/>
		SPECJALNY <input type="checkbox"/>

NOTATKI

SIEPACZ

NIEBEZPIECZNA
I PRZERAŻAJĄCA
WOJOWNICZKA

SKRYTKA
DUKATY

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

KSIEGA ŁOTRA

- ZRODZONY W BOJU:** Skorzystaj ze specjalnego pancerza, aby zredukować krzywdę pochodzącą z ataku w walce lub forsować się podczas starcia.
- BRUTAL:** Kiedy używasz przemocy fizycznej, jesteś przerażający. Kiedy Przewodzisz przerażonemu celowi, otrzymujesz +1k.
- NIE MA LIPY:** Możesz forsować się, aby zrobić jedną z następujących rzeczy: *dokonaj aktu siły fizycznej, który graniczy z nadludzkiem wyczynem lub zwiąż w wyrównanej walce mały gang.*
- OCHRONIARZ:** Kiedy chronisz kogoś należącego do sajski, otrzymujesz +1k do rzutu na odpiernanie. Kiedy zbierasz informacje, aby przewidzieć potencjalne zagrożenia dla danej sytuacji, otrzymujesz +1 do efektu.
- POGROMCA DUCHÓW:** Możesz nasycić duchową energią swoje dłonie, bronię do walki wręcz lub narzędzia. Podczas walki zyskujesz siłę przeciwko istotom nadnaturalnym. Możesz mocować się z duchami, aby je unieruchomić lub pochwytać.
- PRZYWÓDCA:** Kiedy Przewodzisz kohorcie, kontynuuj ona walkę nawet wtedy, gdy zostałyby rozbita (nie zostaje wyłączona z walki, gdy otrzyma krzywdę 3 poziomu). Kohorta otrzymuje +1 do efektu i 1 punkt pancerza.
- TRAGARZ:** Twoje obciążenie jest wyższe niż standardowe. Lekkie: 5, Normalne: 7, Ciężkie: 8.
- ŻYWOTNY:** Zdrowiejesz szybciej niż inni. Zaznacz na stałe jeden segment swojego zegara leczenia. Otrzymujesz +1k do rzutów na leczenie.
- WETERAN:** Wybierz zdolność specjalną z innej księgi łotra.

SPRAWNOŚĆ

DEMOLOWANIE
PRZEMYKANIE
WOJOWANIE
WYRAFINOWANIE

SMIAŁOŚĆ

BRATANIE
DOSTROJENIE
PRZEKONYWANIE
PRZEWODZENIE

WNIKLIVOŚĆ

ANALIZOWANIE
MAJSTERKOWANIE
OBSERWOWANIE
POLOWANIE

DODATKOWA KOŚĆ

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

PRZYJACIELE I RYWALE

PRZEDMIOTY

OBCIĄŻENIE

3 lekkie 5 normalne 6 ciężkie

- △▽ Marlane, pięściarka
- △▽ Chael, bezwzględny zbir
- △▽ Litość, zimna morderczyni
- △▽ Gracja, szantażystka
- △▽ Zębulec, konsyliarz

- Amulet na duchy
- Łancuchy i kajdany
- Przerażająca broń / narzędzie
- Wyśmienita broń ciężka
- Wyśmienita broń ręczna
- Fiolka z esencją szalu

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 zastraszania lub przemocy.
- ◆ Uzewnętrzniłeś swoje przekonania, motywacje, dziedzictwo lub przeszłość.
- ◆ Zmierzyłeś się z problemami wynikającymi z twojej słabości lub traum.

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

PRACA ZESPOŁOWA

PLANOWANIE I OBCIĄŻENIE

ZBIERANIE INFORMACJI

Pomóż towarzyszowi

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

- ◆ 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?

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

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

	LECZENIE
3	WYMAGA POMOCY zegar postępu
2	-1K UŻYCIA PANCERZA
1	REDUKCJA EFEKTU CIĘŻKI
	SPECJALNY

NOTATKI

SZEPTUCH

ADEPTKA WIEDZY
TAJEMNEJ ORAZ
MEDIUM

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, mrozący 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 groźbę niektórych istot nadnaturalnych. Kiedy wykonujesz **rzut na odpiernanie** przy użyciu **Śmiałości**, otrzymujesz +1k.
- WETERAN:** Wybierz zdolność specjalną z innej księgi 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.
- ◆ Przeciwstawiłeś się przeciwnościom za pomocą wiedzy lub mocy tajemnej.
- ◆ 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

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
- Pancierz 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?

OSTRZA W MROKU

SZAJKA

IMIĘ

KSYWA

WYGLĄD

DZIEDZICTWO: AKOROS—IRUWIA—SEWEROS
SKOWLAN—TYCHEROS—WYSPI 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	LECZENIE
3	WYMAGA POMOCY zegar postępu
2	-1K UŻYCIA PANCERZA PANCERZ <input type="checkbox"/>
1	REDUKCJA EFEKTU CIĘŻKI <input type="checkbox"/> SPECJALNY <input type="checkbox"/>

NOTATKI

ŚCIEMNIACZ

SUBTELNA
MANIPULATORKA
I SZPIEGINI

SKRYTKA
DUKATY

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

- ZAGRYWKA KANCIARZA:** Zaznacz 2 punkty stresu, aby podczas wykonywania dowolnego działania rzucić na swoją najlepszą akcję. Opowiedz, w jaki sposób adaptujesz tę umiejętność na potrzeby testu.
- FUCHA NA BOKU:** Pod koniec każdego przestoju otrzymujesz +2 dukaty do skrytki.
- GRA POZORÓW:** Kiedy używasz przebrania lub innej formy zawołanego wprowadzania w błąd, otrzymujesz +1k do rzutów, aby zmylić trop lub odsunąć od siebie podejrzania. Kiedy zrzucisz przebranie, zaskoczenie daje ci inicjatywę w danej sytuacji.
- JAKBYŚ W LUSTRO PATRYŁ:** Zawsze wiesz, gdy ktoś cię okłamuje.
- JĘZYK DUCHÓW:** Znasz tajemne metody porozumiewania się z duchami i demonami, tak jakby były one zwykłymi ludźmi – obojętne jak dziko i szalenie by nie wyglądały. Zyskujesz siłę, gdy komunikujesz się z istotami nadnaturalnymi.
- MESMERYZM:** Kiedy Przekonujesz kogoś, możesz sprawić, że zapomni o tym fakcie aż do czasu następnego spotkania z tobą.
- PODSTĘPNOŚĆ:** Możesz skorzystać ze swojego specjalnego pancerza, aby odeprzeć konsekwencje związaną z podejrzeniami lub perswazją bądź forsować się, działając podstępnie.
- ZAUFAJ MI:** Otrzymujesz +1k przeciwko celowi, z którym łączy cię zażyła relacja.
- WETERAN:** Wybierz zdolność specjalną z innej książki łotra.

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.

PRZYJACIELE I RYWALE

- Bryl, handlarz narkotykami
- Bazso Baz, przywódca gangu
- Klyra, właścicielka knajpy
- Cynthia, prostytutka
- Harker, kryminalista

PRZEDMIOTY

- Amulet na duchy
- Transowy proszek
- Szpada ukryta w lasce
- Wyśmienite trefne kości, znaczone karty
- Wyśmienity ubiór i biżuteria
- Wyśmienite narzędzia oszusta

OBCIĄŻENIE

3 lekkie 5 normalne 6 ciężkie

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

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.
- Przeciwstawiliście się przeciwnościom za pomocą oszustwa lub poprzez wywieranie wpływu.
- Uzewnętrznieliście swoje przekonania, motywacje, dziedzictwo lub przeszłość.
- Zmierzyliście 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.

Napaład: Punkt ataku

Podstęp: Metoda podstępu

Okultyzm: Metoda tajemna

Spotkanie: Więź społeczna

Ostrożność: Punkt włamu

Transport: Szlak i sposób

ZBIERANIE INFORMACJI

- Co oni zamierzają zrobić?
- Jak mogą doprowadzić ich do [X]?
- Czy oni mówią prawdę?
- Co oni tak naprawdę czują?
- Na czym im tak naprawdę zależy?
- Jak mogą wnieść się w tłum?
- 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

	WYMAGA POMOCY	LECZENIE
3		zegar postępu
2	-1K	UŻYCIA PANCERZA
1	REDUKCJA EFEKTU	PANCERZ <input type="checkbox"/> CIĘŻKI <input type="checkbox"/> SPECJALNY <input type="checkbox"/>

NOTATKI

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

SKRYTKA
DUKATY

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.

PRZYJACIELE I RYWALE

PRZEDMIOTY

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 _____
- ◆ 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

Okultyzm: Metoda tajemna

Ostrożność: Punkt włamu

Podstęp: Metoda podstępu

Spotkanie: Więź społeczna

Transport: Szlak i sposób

ZBIERANIE INFORMACJI

- ◆ 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 mogą 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: rejstrom rodów szlacheckich, dowódcom Straży Miejskiej i innym ważnym mieszczanom. 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, obcegi, 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 odtylcowo 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**]

DOSKVOŁ: 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 bokserskie, Doki.
- ♦ **Helena**, kasyno Srebrny Jeleń, Jedwabny Brzeg.
- ♦ **Mistrz Vreen**, wyścigi psów, Nocny Targ.
- ♦ **Lady Zmierzch**, klub Pałac Zmierzchu, Biała Korona.
- ♦ **Sierżant Velk**, podziemne kręgi, Burobagnie.

LUKSUS, PRZYJEMNOŚĆ

- ♦ **Śpiewak**, łaźnia, Wronia Stopa.
- ♦ **Harvale Brogan**, klub Wieki Minione, Jasnomurze.
- ♦ **Trafika Travena**, Węglowa Grań.
- ♦ **Dundridge i Synowie**, wyśmienite materiały i usługi krawieckie, Nocny Targ.
- ♦ **Szefowa kuchni Roselle**, restauracja Złota Śliwka, Sześć Wież.

- ♦ **Mistrz Hellenen**, Teatr Ogrodowej Iglicy, Biała Korona.

ODURZENIE, PRZYJEMNOŚĆ

- ♦ **Mardin Gull**, gospoda Dziurawe 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 proskami, 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 Pełzaczy, Doki.

WIARA

- ♦ **Matka Narya**, Objęcia Płaczącej Pani, Sześć Wież.
- ♦ **Ilacille**, ruiny świątyni zapomnianych bóstw, Węglowa Grań.
- ♦ **Nelisanne**, Kościół Cieleśnej Ekstazy, Jasnomurze.
- ♦ **Lord Penderyn**, Archiwum Szeptów, Pierwomurze.

ZOBOWIĄZANIE

- ♦ **Członkowie rodziny** (dziedzictwo) lub dawni współpracownicy (przeszłość).
- ♦ **Hutton**, skowlańscy uchodźcy/rewolucjoniści, Charłakowa Jama.
- ♦ **Krąg Ognia**, tajne stowarzyszenie.

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 próbuje 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 pancierz i większą ładowność.

◆ **JAKOŚĆ:** Każde kolejne ulepszenie podnosi poziom jakości przedmiotów danego rodzaju u wszystkich BG ponad ten wynikający z Kręgu i wyśmienitych przedmiotów. Możecie poprawić jakość **Dokumentów, Sprzętu** (dotyczy narzędzi włamywacza i sprzętu do wspinaczki), **Narzędzi tajemnych, Narzędzi oszusta, Narzędzi do demolowania** i do majsterkowania) oraz **Broni**.

A zatem, jeśli jesteście na zerowym Kręgu i macie wyśmienite wytrychy (+1) oraz ulepszenie Jakości dla Sprzętu (+1), możecie zmagać się bez utrudnień z zamkami II Kręgu.

◆ **KOHORTA:** Gang lub pojedynczy ekspert, który pracuje dla szajki. Aby zapoznać się ze szczegółami, spójrz na 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 pancierz 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 skarbcza do **16 DUKATÓW**. Wydzielona część skarbcza może służyć za celę więzienną.

◆ **TAJNA SIEDZIBA:** Wasza kryjówka mieści się w tajnym miejscu i jest ukryta przed ciekawskimi oczami. Jeśli zostanie odkryta, użyjcie dwóch aktywności przestoju i zapłaćcie liczbę **DUKATÓW** równą waszemu Kręgowi, aby przenieść ją w nowe miejsce i ponownie zamaskować.

◆ **TRENING:** Jeśli macie to ulepszenie, zyskujecie 2 pd (zamiast 1), kiedy trenujecie odpowiedni tor atrybutu w czasie przestoju (**SPRAWNOŚĆ, ŚMIAŁOŚĆ, WNIKLIWOŚĆ** lub tor pd księgi łotra). Ulepszenie umożliwia szybszy rozwój (zajrzyj na stronę 48).

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

PRZYP. POZ. OBLAWY DUKATY SKARBIEC

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

CIENIE

ZŁODZIEJE I SZPIEDZY

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

- ZŁODZIEJSKA BRAC:** Każdy BG może dodać +1 kropkę do wartości **Majsterkowania**, **Przemkania** 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 WĘZE:** 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.

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

- EŁOKWENTNI:** 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, przemysłownik
- ▷ 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 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"/> Ubrojenie |
| <input type="checkbox"/> Warsztat | |

TRENING KOHORTY

- Sprawność KOSZT ULEPSZENIA
- Śmiałość Nowa Kohorta: 2
- Wnikliwość Dodanie typu: 2
- tor pd księgi lotra
- Mistrzostwo

OSTRZA W MROKU KARTA SZAJKI

NAZWA

REPUTACJA

KRYJÓWKA

REP TEREN KONT. SŁABA MOCNA KRĄG

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

PRZYP. POZ. OBLAWY DUKATY SKARBIEC

Przy rozwinięciu szajki każdy BG otrzymuje do skrytki Krąg+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 WCIEŁONA:** Wasze bóstwo czasami objawia się w fizycznym świecie. Może być to wielką łaską, choć priorytety i wartości boga nie są tożsame pobudkom śmiertelników. Zostaliście ostrzeżeni.
- FANATYZM:** Wasze **kohorty** zatraciły zdrowy rozsądek na rzecz wiernej służby kultowi religijnemu. Podejmą się zadań bez względu na to, jak bardzo będą one niebezpieczne lub dziwne. Dzięki temu otrzymują +1k do rzutów wykonywanych przeciwko wrogom wiary.
- NAMASZCZENI:** Otrzymujecie +1k do **rzutów na odpieranie** przeciwko nadnaturalnym zagrożeniom. Otrzymujecie +1k do rzutów na leczenie, kiedy doznaliście nadnaturalnej krzywdy.
- PRZYPIECZĘTOWANE KRWIĄ:** Każda ofiara złożona z człowieka obniża o -3 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.
- ◆ Uzewnętrzenie celów, motywacji, wewnętrznych konfliktów, natury szajki.

KONTAKTY

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

ULEPSZENIA SZAJKI

- Elitarni Adepti
- 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.

Adepti

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 Uzbrojenie

TRENING KOHORTY

- Sprawność Koszt ulepszenia
- Śmiałość Nowa Kohorta: 2
- Wnikliwość Dodanie typu: 2
- tor pd książki lotra
- Mistrzostwo

OSTRZA W MROKU KARTA SZAJKI

NAZWA

REPUTACJA

KRYJÓWKA

REP TEREN **KONT. SŁABA** **MOCNA** **KRĄG**

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

PRZYP. **POZ. OBLAWY** **DUKATY** **SKARBIEC**

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

OPRYCHY

NAJEMNICZY I ZAKAPIORY

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

- NIEBEZPIECZNI:** Każdy BG może dodać +1 kropkę do wartości **Demolowania**, **Polowania** 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 oblawy** 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 odpięcie**.
- 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

- **Sprawność** KOSZT ULEPSZENIA
- Śmiałość** Nowa Kohorta: 2
- Wnikliwość** Dodanie typu: 2
- tor pd księgi lotra
- Mistrzostwo

OSTRZA W MROKU KARTA SZAJKI

NAZWA

REPUTACJA

KRYJÓWKA

REP  TEREN **KONT. SŁABA** **MOCNA** KRĄG 

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

PRZYP.  POZ. OBLAWY **DUKATY SKARBIEC** 

Przy rozwinięciu szajki każdy BG otrzymuje do skrytki Krąg+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 Kręgowi 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.
- RENEGACI:** Każdy BG może dodać +1 kropkę do wartości **Przemycania, Wojowania** 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 POKEAD:** 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.*
- Uzewnętrznienie 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 Przemytників (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

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 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 księgi lotra
- Mistrzostwo

OSTRZA W MROKU KARTA SZAJKI

NAZWA

REPUTACJA

KRYJÓWKA

REP. TEREN KONT. SŁABA MOCNA KRĄG

<input type="checkbox"/> SALE TRENINGOWE +1 do skali dla kohort Skradaczy	<input type="checkbox"/> GNIAZDO ROZPUSTY Dukaty w przestoju	<input type="checkbox"/> MACHER +2 dukaty dla celów z niższych sfer	<input type="checkbox"/> INFORMATORZY +1k do zbierania informacji dla skoków	<input type="checkbox"/> FERMA ŚLŹCIC +1k do zmniejszenia przypału po zabiciu
<input type="checkbox"/> TROFEA OFIAR +1 rep za skok	<input type="checkbox"/> TEREN	<input checked="" type="checkbox"/> KRYJÓWKA	<input type="checkbox"/> TEREN	<input type="checkbox"/> TAJNA OPERACJA -2 przypału za skok
<input type="checkbox"/> WYMUSZENIA HARACZU Dukaty w przestoju	<input type="checkbox"/> SZPITAL +1k do rzutów na leczenie	<input type="checkbox"/> POSŁANIEC +2 dukaty dla celów z wyższych sfer	<input type="checkbox"/> FALSZYWE TOŻSAMOŚCI +1k do rzutów na wejście, gdy podst. lub int. społ.	<input type="checkbox"/> REJESTRY MIEJSKIE +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.
- DRAPIEŹCY:** Kiedy jesteście ostrożni lub używacie podstępny, 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 znacząco zmniejszacie 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/wyhudzenie okupu.
- ◆ Zmaganie się z potężniejszymi przeciwnościami.
- ◆ Zwiększenie reputacji szajki lub wyrobienie sobie nowej.
- ◆ Uzewnętrzenie celów, motywacji, wewnętrznych konfliktów, natury szajki.

KONTAKTY

- ▷ Trev, szef gangu
- ▷ Lydra, pośredniczka
- ▷ Irimina, bezwzględna arystokratka
- ▷ Karlos, łowca nagród
- ▷ Exeter, Strażnik Dusz
- ▷ 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.

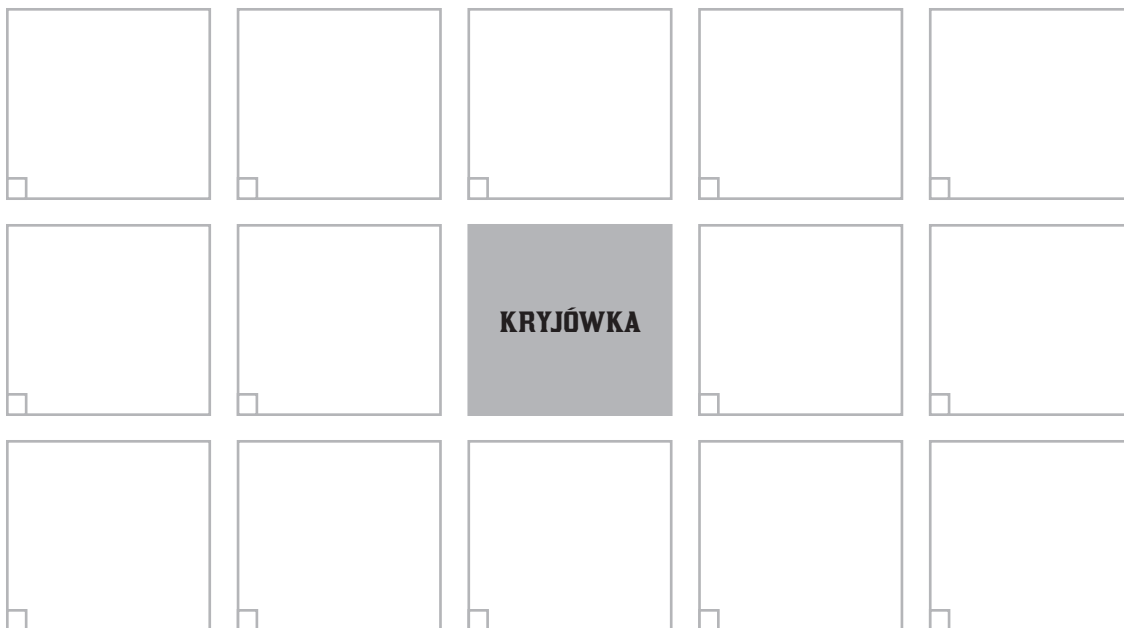
KOHORTA GANG EKSPERT

ZM. OSŁAB. ZŁAM. PANC.

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 checked="" type="checkbox"/> Wnikliwość	Dodanie typu: 2
<input type="checkbox"/> tor pd książki lotra	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mistrzostwo	

OSTRZA W MROKU



SZAJKA:

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

ROSZCZENIA WIĘZIENNE



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

OPŁACENI STRAŻNICZY
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 twardejeli podbudowuje wizerunek szajki na terenie Zmierzchomurza. Gdy szajka awansuje, kosztuje was to 2 **DUKATY** mniej niż zazwyczaj.

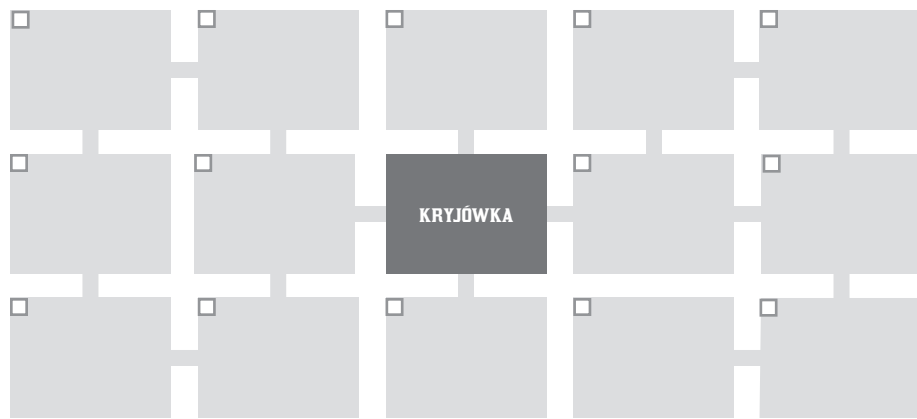
ZWOLNIENIA WARUNKOWE
Różnorakie naciski polityczne mogą wpłynąć na sędziów i strażników nadzorujących wykonanie wyroków za popełnione przestępstwa. Dzięki temu roszczeniu możecie załatwić krótsze odsiadki tak, jakby wasz **POZIOM OBŁAWY** był o 1 niższy. A zatem, jeśli **POZIOM OBŁAWY** wynosił 3, gdy cię zgarnęli, to spędzisz za kratkami tylko kilka miesięcy (jak w przypadku poziomu 2) zamiast całego roku.

OSTRZA W MROKU KARTA SZAJKI

NAZWA _____ REPUTACJA _____

KRYJÓWKA

REP  TEREN KONT. SŁABA MOCNA KRĄG



PRZYP.  POZ. OBLAWY DUKATY SKARBIEC

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

SPECJALNE ZDOŁNOŚCI

-
-
-
-
-
-
-
-
- WETERANI:** Wybierz specjalną zdolność z innej karty szajki.

PD SZAJKI

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

- ◆ Dokonanie udanej _____ operacji.
- ◆ Zmaganie się z potężniejszymi przeciwnościami.
- ◆ Zwiększenie reputacji szajki lub wyrobienie sobie nowej.
- ◆ Uzewntrznienie celów, motywacji, wewnętrznych konfliktów, natury szajki.

KONTAKTY

- ▷
- ▷
- ▷
- ▷
- ▷
- ▷
- ▷

ULEPSZENIA SZAJKI

-
-
-
-
-
-

TERENY ŁOWIECKIE:

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 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 type="checkbox"/> Śmiałość	Nowa Kohorta: 2
<input type="checkbox"/> Wnikliwość	Dodanie typu: 2
<input type="checkbox"/> tor pd księgi lotra	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mistrzostwo	

FRAKCJE ZMIERZCHOMURZA

PÓŁŚWIATEK	KRĄG	KON.	STATUS
Rój	IV	M	
Niewidoczni	IV	M	
Krąg Ognia	III	M	
Lord Scurlcock	III	M	
Srebrne Ćwieki	III	M	
Czerwone Szarfy	II	S	
Siekacze	II	S	
Siostry Ściemne	II	M	
Szare Płaszczce	II	M	
Szlifierze	II	S	
Upiory	II	S	
Wrony	II	S	
Zciemniacze	II	S	
Ogary Mgieł	I	S	
Pancerny Ulf	I	M	
Zagubieni	I	S	

INSTYTUCJE	KRĄG	KON.	STATUS
Sily 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 Płaszczce	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
Fundamentalści	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	

ODSZCZEPIENICY	KRĄG	KON.
Kościół Cieleśnej Ekstazy	IV	M
Horda	III	M
Pojednani	III	M
Ścieżka Szeptów	III	M
Skowłańscy 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	
Burobaganie	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 przestojki 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 węgorki, grzybowych jaskiń oraz upraw wzrastających dzięki niesamowitym radiacyjnym lampom energetycznym.

6 STARY PORT PÓLNOCNY. Do czasu powodzi, która miała miejsce w drugim wieku, delta rzeki Dosc była zaledwie płytkim mokradłem otaczającym osadę górniczą. Przed wyruszeniem do Skowlanu okręty dokowały i uzupełniały zapasy w Starym Porcie Północnym. Po wybudowaniu drugiej bariery piorunów stał się zbędny i został porzucony na pastwę martwych ziem.

7 MARTWE ZIEMIE. Po drugiej stronie barier piorunów świat jest pustkowiem usianym skamieniałymi drzewami, pełnym popiołów i duszących miazmatów. Niespokojne duchy nieprzerwanie poszukują najdrobniejszych iskerek esencji życiowej, na których mogłyby żerować.

DZIELNICE

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

SZCZĘĆ WIEŻ. Niegdyś bogata dzielnica, obecnie podupadła i zrujnowana.

WĘGLOWA GRAŃ. Pozostałości pierwotnej osady górniczej położonej na szczycie wzgórza, obecnie siedziba robotników i zakładów przemysłowych.

WRONIA STOPA. Rządzona przez gangi zatłoczona dzielnica, pełna wielopoziomowych ulic.



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 nieprzejrysty, czarny atrament, lecz pod ich powierzchnią można dojrzeć konstelacje połyskujących gwiazd. Słońce jest ciemnym, rozżarzone 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 pomniejszą konsekwencją: zachodzi drobna **komplikacja**, **redukujesz efekt**, doznajesz **małej krzywdy**, kończysz w **ryzykownym położeniu**.

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

POŁOŻENIE DESPERACKIE

Nadwyręzasz 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**.

POŁOŻENIE DESPERACKIE

Nadwyręzasz 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 desperackim 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 odpięcie**.*

RZUT NA ODPIĘCIE

- 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.
PRZEWODZENIE 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 odpięcie.
PRZYGOTOWANIE AKCJI	Jeśli twoja akcja powiedzie się, każdy członek drużyny, działający z wykorzystaniem osiągniętych przez siebie 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.
- ♦ **DOSTRAJAJ 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 podstępny; 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.
- ♦ **PRZEWÓDZ** innym siłą swojej osobowości; zastraszaaj i gróź; kieruj akcjami **GANGÓW** szajki.
- ♦ **WOJUJ** z przeciwnikami w zwarciu 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

Rzuc 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	Rywale 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, tracicie 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: Mała robotą.

◆ 6 DUKATÓW: Typowa 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 szajkę. W jaki sposób cię dopadli? Zapłać im 3 DUKATY, inaczej wezmą cię na buty (krzywdą 2 poziom) i wypisiewasz wszystko, co chcą wiedzieć (3 PRZYPAŁU).

RYWALE. 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 poziom) 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 toczyliście 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).

NABYCIE AKTYWÓW

Rzuc 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, KRYTYK: Krąg +2. Możesz wydać DUKATY, aby zwiększyć wynik rzutu powyżej KRYTYKA. Kosztuje to wynosi 2 DUKATY za każdy dodatkowy poziom Kręgu.

POWRÓT DO ZDROWIA

Uzyskaj opiekę medyczną, aby zaznaczyć segmenty zegara zdrowienia. Kiedy zapełnisz wszystkie segmenty, poziom każdej krzywdy zostaje zredukowany o 1.

PROJEKT DŁUGOFALOWY

Pracuj nad projektem, jeśli masz środki. Rzuc na stosowną akcję i zaznacz 1 segment zegara projektu za poziom sukcesu (1-3: 1, 4/5: 2, 6: 3, KRYT: 4).

TRENING

Zaznacz 1 pd na torze pd dowolnej cechy lub torze księgi lotra (+1 pd, jeśli wasza szajka ma ulepszenie Treningu). Tylko raz na przestój.

ZMNIEJSZENIE PRZYPAŁU

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, KRYT: o 5).

ODDAWANIE SIĘ SŁABOŚCI

Odwiądź 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 TRAUM.

PRZEDAWKOWANIE Podjąłeś 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.

◆ **0 PRZYP:** Po cichu; drobna wyspa.

◆ **2 PRZYP:** Pełna kontrola; zwykła wyspa.

◆ **4 PRZYP:** Zbyt głośno; duża wyspa.

◆ **6 PRZYP:** Oblęd; druzgocząca wyspa.

Dodajcie także przypał z komplikacji i Czarcich Targów.

RODZAJ SKOKU

RODZAJ SKOKU

RODZAJ SKOKU

CEL

CEL

CEL

LOKACJA

LOKACJA

LOKACJA

EUP: DUKATY / REP

PRZYPAŁ

EUP: DUKATY / REP

PRZYPAŁ

EUP: DUKATY / REP

PRZYPAŁ

UWIKŁANIA, ZMIANY STATUSU FRAKCJI

UWIKŁANIA, ZMIANY STATUSU FRAKCJI

UWIKŁANIA, ZMIANY STATUSU FRAKCJI

NOTATKI, WYDARZENIA I ZEGARY POSTĘPÓW

NOTATKI, WYDARZENIA I ZEGARY POSTĘPÓW

NOTATKI, WYDARZENIA I ZEGARY POSTĘPÓW

OSTRZA W MROKU

SZAJKA

IMIĘ

KSYWA

WYGLĄD

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

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

Nie masz już słabości. Zamiast tego masz ogromne **PRAGNIENIE: esencja życia**. Aby je zaspokoić, opętaj żywą ofiarę i pochłoń jej energię duchową (może to być aktywność przestoju). Kiedy to zrobisz, usuń połowę swojego **DRENAŻU** (zaokrąglając w dół).

STRES **TRAUMA** **CHAOTYCZNY—DZIKI—NISZCZYCIELSKI—**
OBSESYJNY—TERYTORIALNY—WŚCIEKŁY

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

NOTATKI

DUCH

Bezcielesna dusza
opętana żądzą
zemsty

SKRYTKA
DUKATY

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

KSIEGA GOLEMA

● **DUCHOWA POSTAĆ:** Jesteś skoncentrowanym oparem elektroplazmy. Możesz wchodzić w słabe interakcje ze światem materialnym. Jesteś wrażliwy na moce tajemne i oddziaływania elektroplazmowe. Unosisz się nad ziemią i możesz szybko latać, nie męcząc się przy tym. Jako opar możesz przesączać się powoli przez szczeliny. Wychładzasz otoczenie wokół siebie, a twój widok wzbudza przerażenie wśród żywych istot. Jesteś podatny na działanie amuletów odpędzających duchy oraz na **Rozkaz Szeptucha** (możesz wykonać rzut na odpiernanie, aby przeciwstawić się ich efektom). *Za każdym razem, gdy powinienes otrzymać stres, dostajesz drenaż. Kiedy miałbyś otrzymać traumę, otrzymujesz zamiast niej smutek.*

SPRAWNOŚĆ

DEMOLOWANIE
 PRZEMYKANIE
 WOJOWANIE
 WYRAFINOWANIE

○ **MATERIALIZACJA:** W zamian za przyjęcie 1 drenażu możesz w jednej chwili przepłynąć elektroplazmowymi ścieżkami pola duchowego do dowolnego miejsca, które było ci bliskie za życia bądź odpowiedzieć na wezwanie **Rozkazu**.

SMIAŁOŚĆ

BRATANIE
 DOSTROJENIE
 PRZEKONYWANIE
 PRZEWODZENIE

○ **OPĘTANIE:** Możesz **Dostroić się** do pola duchowego, aby przejąć kontrolę nad żywym ciałem. Kiedy ktoś lub coś spróbuje podważyć twoją kontrolę, musisz dostroić się ponownie (ryzykując odniesienie elektroplazmowej krzywdy) lub opuścić ciało. Kontrola zostaje podważona, gdy: *pochłaniasz duchową energię swojego żywiciela, działają przeciwko tobie moce tajemne, żywiciel popada w rozpacz.* Możesz bardzo łatwo opętać **golema** lub **opustoszałego**, jeśli został on rytualnie przygotowany na przyjęcie twojej esencji (zamień wtedy księgę ducha odpowiednio na księgę golema lub wampira).

WNIKLIWOŚĆ

ANALIZOWANIE
 MAJSTERKOWANIE
 OBSERWOWANIE
 POLOWANIE

○ **POLTERGEIST:** W zamian za przyjęcie 1 drenażu możesz na kilka chwil wejść w silną interakcję ze światem materialnym (jakbyś nadal miał ciało). Poszerz zakres i rozmiar interakcji o wyładowania telekinetyczne i elektroplazmowe, przyjmując większą liczbę punktów drenażu (2–6).

DODATKOWA KOŚĆ

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

○ **ROZPROSZENIE:** Możesz na chwilę rozproszyć elektroplazmowy opar swojej duchowej postaci, aby przeniknąć przez ciała stałe. Kiedy to robisz, otrzymujesz 1 drenażu oraz 1 dodatkowy punkt za każdą dodaną cechę: *efekt trwa dłużej (minutę, godzinę, dzień); stajesz się niewidzialny; wszystko, przez co przenikniesz, zostaje niebezpiecznie naelektryzowane bądź zamarza.*

PRZEDMIOTY (w duchowej postaci)

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

PD

WROGOWIE I RYWALE

◆ *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.

◆ *Wywarłeś zemstę na tych, którzy według ciebie na to zasługują.*

◆ *Wyraziłeś oburzenie bądź gniew lub wyrównałeś rachunki związane z twoim dziedzictwem lub przeszłością.*

◆ *Zmagales się z problemami wynikającymi z twoich pragnień lub smutku.*

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

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

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—
PRZECIEKAJĄCY—ISKRZĄCY—SFIKSOWANY

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

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

SKRYTKA

DUKATY

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

KSIĘGA GOLEMA

- AUTOMATON:** Jesteś duchem ożywiającym iskroksięskie ciało. W podstawowej wersji golema dysponujesz siłą i zmysłami podobnymi do ludzkich oraz jesteś wyposażony w **naturalny pancerz** (który nie liczy się do obciążenia). Twoje dawne ludzkie uczucia, zainteresowania i powiązania są zaledwie wyblakłymi wspomnieniami. Teraz istniejesz, aby wypełniać nakazane obowiązki. Wybierz trzy (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 wysiłku 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 lotra.

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.

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—Wytwornicze 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 **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

- ◆ *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 zegar postępu
2	-1K PANCERZ <input type="checkbox"/>
1	REDUKCJA EFEKTU CIĘŻKI <input type="checkbox"/> SPECJALNY <input type="checkbox"/>

SPECJALNE ZDOLNOŚCI DOT. DUCHÓW (Z PIERWOTNEJ KSIĘGI)

OGRANICZENIA

Za każdym razem, gdy zyskujesz cechę wampira (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: „Obezwładniony” – cierpisz, dopóki nie pożywisz się na tyle, by się zregenerować. Jeśli w tym stanie odniesiesz krzywdę pochodzącą z tajemnego źródła, zostajesz zniszczony. Twoje tory 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.

○ **MROCNY 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.

MROCNY SŁUDZY (Zaczynasz z dwoma)

PRZEDMIOTY

OBciążENIE

◇ 3 lekkie ◇ 5 normalne ◇ 6 ciężkie

○ 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 wyzwalacz, który pojawił się podczas gry, lub 2 pd, jeśli wystąpił on wielokrotnie.

◆ *Ukazałeś swoją wyższość lub mordowałeś bez litości.*

◆ *Uzewnętrzniłeś swoje przekonania, motywacje, dziedzictwo lub przeszłość.*

◆ *Zmagałeś się ze swoimi słabościami, traumami lub ograniczeniami.*

PRACA ZESPOŁOWA

PLANOWANIE I OBciążENIE

Pomóż towarzyszywi

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.

Dokumenty
 Duża broń
 Latarnia
 Narzędzia majsterkowicza
 Narzędzia oszusta
 Narzędzia sabotażysty
 Narzędzia tajemne
 Narzędzia włamywacza
 Nietypowa broń
 Noże do rzuwania
 Ostrze lub dwa
 Pancerny 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—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

	WYMAGA POMOCY	LECZENIE
3		zegar postępu
2	-1K	UŻYCIA PANCERZA
1	REDUKCJA EFEKTU	PANCERZ <input type="checkbox"/> CIĘŻKI <input type="checkbox"/> SPECJALNY <input type="checkbox"/>

NOTATKI

FEMME FATALE

NIEPOZORNA
I ZABÓJCZO
NIEBEZPIECZNA

SKRYTKA
DUKATY

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

- 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 łóżę.
- 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 ujrzeć najbliższą przyszłość wybranej osoby. Do następnego świtu otrzymujesz +1 do efektu wszystkich działań, które podejmujesz przeciwko niej.
- PRZYGETOWANA:** Zawsze masz przy sobie ukrytą broń, której nie można znaleźć, dopóki nie postanowisz z niej skorzystać.
- WETERAN:** Wybierz zdolność specjalną z innej księgi łotra.

KSIĘGA 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.

PRZYJACIELE I RYWALE

- Rea, dama do towarzystwa
- Osip, sędzia
- Xix, demon
- Rovac, szpieg
- Danira, krawcowa

PRZEDMIOTY

- Kryształowa kula
- Uwodzicielskie perfumy
- Wyśmienite małe ostrze
- Wyśmienity szykowny strój
- Wytrychy

OBCIĄŻENIE

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
- Pancierz Ciężki
- Pistolet Drugi pistolet
- Sprzęt do wspinaczki

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.
- ◆ Przeciwstawiłaś się przeciwnościom wpływając na kogoś, matacząc lub oszukując.
- ◆ Uzewnętrziłaś swoje przekonania, motywacje, dziedzictwo lub przeszłość.
- ◆ Zmierzyłaś się z problemami wynikającymi z twojej słabości lub traum.

PRACA ZESPOŁOWA

Pomóż towarzyszywi

Przewódź akcji grupowej

Chroń towarzysza

Przygotuj akcję

PLANOWANIE I OBCIĄŻENIE

Wybierz plan, dodaj **szczegóły**. 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

ZBIERANIE INFORMACJI

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

OSTRZA W MROKU

SAJKA

IMIĘ

KSYWA

WYGLĄD

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

KRZYWDY

	LECZENIE	WYMAGA POMOCY	zegar postępu
3			
2		-1K	
1		REDUKCJA EFEKTU	

NOTATKI

KIEROWNIK

NIEUSTRASZONY
I BRUTALNY
PRZYWÓDCA



SKRYTKA



DUKATY



KSIĘGA 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.

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

- PRZYWÓDCA:** Kiedy **PRZEWODZISZ** kohorcie, kontynuuj ona walkę nawet wtedy, gdy miałaby zostać rozbita. Kohorta otrzymuje +1 do efektu i 1 punkt pancerza.
- ALTRUISTA:** Otrzymujesz dodatkowy **wyzwalacz pd**: *Zrezygnowales bez wahania ze swoich potrzeb lub poświęciłeś swoje zdrowie i zasoby, żeby pomóc sojusznikowi.*
- DUCHOWY NADZÓR:** Uścisk twojej dłoni jest nasączony energią duchową. Kiedy podasz komuś rękę, możesz do następnego świtu jednorazowo skorzystać ze zmysłów tej osoby jako obserwator. Zaznacz 1 stresu i wybierz jeden ze zmysłów. Możesz przez kilka chwil doświadczać za pomocą wybranego zmysłu tego samego, co dana osoba. Dodaj 1 stresu za każdą dodatkową cechę: *efekt objemuje kolejny zmysł; efekt trwa kilka minut, a nie chwil; ustal, gdzie dokładnie znajduje się dana osoba.*
- FURIA DOWÓDCY:** Kiedy twoja kohorta lub inny BG, z którym walczysz ramię w ramię, odniesie krzywdę, otrzymujesz +1 do efektu aż do końca starcia.
- PRZODOWNIK:** Możesz skorzystać ze swojego **specjalnego pancerza**, aby zredukować krzywdę pochodzącą z ataku w walce lub **forsować się** podczas starcia.
- SPECJALISTA:** Wybierz jedną ze swoich akcji. Kiedy **PRZEWODZISZ** podczas akcji grupowej z użyciem wybranej poprzednio akcji, możesz otrzymać tylko 1 stresu.
- WIGOR:** Zdrowiejesz szybciej niż inni. Zaznacz na stałe jeden segment swojego zegara leczenia. Otrzymujesz +1k do rzutów na leczeniej.
- WRZASK:** Możesz **forsować się**, aby: krzyknąć tak, aby wywołać u wrogów przerażenie i dezorientację lub wrzasnąć z siłą, która powali na ziemię kilka osób.
- WETERAN:** Wybierz zdolność specjalną z innej księgi łotra.

PRZYJACIELE I RYWALE

- △▽ Damas Stallas, Majcher Kol.
- △▽ Morga Dina, szefowa gangu
- △▽ Bernard Lam, urzędnik
- △▽ Łamipaluch, łamistrajk
- △▽ Ocha, kierowniczka fabryki

PRZEDMIOTY

- Amulet na duchy
- Fiolka z esencją odwagi
- Krwawa szpila (2)
- Przerazająca broń lub narzędzie
- Wyśmienita broń ciężka

OBCIĄŻENIE

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
- Panczer Ciężki
- Pistolet Drugi pistolet
- Sprzęt do wspinaczki

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 zcydydowaniem, odwagą lub przywództwem.
- ◆ Uzewnętrziłeś swoje przekonania, motywacje, dziedzictwo lub przeszłość.
- ◆ Zmierzyłeś się z problemami wynikającymi z twojej słabości lub traum.

PRACA ZESPOŁOWA

Pomóż towarzyszywi

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

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

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

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

KRZYWDY	LECZENIE
3	WYMAGA POMOCY zegar postępu
2	-1K UŻYCIA PANCERZA
1	REDUKCJA EFEKTU CIĘŻKI SPECJALNY

NOTATKI

PODPALACZ

AGITATOR
O OGNISTYM
TEMPERAMENCIE

SKRYTKA
DUKATY

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

- POLYKACZ OGNI:** Możesz forsować się, aby zrobić jedną z następujących czynności: wnieść pożar i potraktuj go jako broń lub spraw, aby łatwopalny przedmiot znajdujący się w zasięgu twojego wzroku zamienił się w słup ognia.
- ALCHEMIK:** Kiedy wynajdujesz lub tworzysz coś, co ma cechę alchemiczny, otrzymujesz +1 do poziomu rezultatu rzutu (1–3 staje się 4/5 itd.).
- FANATYK:** Możesz skorzystać ze swojego specjalnego pancerza, by odeprzeć konsekwencję związaną ze zmęczeniem, chemikaliami bądź zatruciem lub forsować się, aby rozmowa, którą z kimś prowadzisz, została usłyszana przez większą liczbę osób.
- KROCZĄCY W CIENIU POŻOGI:** Otrzymujesz +1k do PRZEMYSKANIA, kiedy ukrywasz się w pobliżu ognia.
- NIEPOWSTRZYMANY:** Gdy obchodzisz środki bezpieczeństwa związane z ochroną budynków, nie bierzesz pod uwagę ich jakości lub Kręgu.
- PŁOMIENNA AGITACJA:** Kiedy PRZEKONUJESZ kogoś do swoich racji, możesz sprawić, że bezkrytycznie będzie się z tobą zgadzał, nie bacząc przy tym na swoje bezpieczeństwo. Postara się nawet przekonać inne osoby do twoich poglądów.
- REWOLUCJONISTA:** Otrzymujesz dodatkowy wyzwalacz pd: Zaatakowałeś przedstawiciela elity lub władz. Jeśli twoja szajka pomogła ci, zaznacz również pd szajki.
- ZAKLINACZ PŁOMIENI:** Potrafisz zakląć duchy w dowolnym płomieniu. Możesz forsować się, aby dodać wybuchom lub pożarom: hipnotyzują wszystkich, którzy na nie patrzą; niosą ze sobą głosy, które wykrzykują określoną frazę; układają się w określone kształty, napisy lub obrazy i przyciągają uwagę gapiów. Efekt trwa, dopóki ogień płonie.
- WETERAN:** Wybierz zdolność specjalną z innej księgi łotra.

KSIEGA ŁOTRA

SPRAWNOŚĆ

- DEMOLOWANIE
- PRZEMYSKANIE
- WOJOWANIE
- WYRAFINOWANIE

SMIAŁOŚĆ

- BRATANIE
- DOSTROJENIE
- PRZEKONYWANIE
- PRZEWODZENIE

WNIKLIWOŚĆ

- ANALIZOWANIE
- MAJSTERKOWANIE
- OBSERWOWANIE
- POLOWANIE

DODATKOWA KOŚĆ

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

PRZYJACIELE I RYWALE

- Dita, uliczna nauczycielka
- Mariotti Ragon, sekretarz
- Trupp, kultysta
- Dzika Omja, anarchistka
- Beljaman, artysta i myśliciel

PRZEDMIOTY

- Olej zapalający (3)
- Plany
- Płonące myśli (1)
- Wyśmienita fałszywa tożsamość
- Wyśmienite narz. sabotażysty

OBciążENIE

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
- Pancerny Ciężki
- Pistolet Drugi pistolet
- Sprzęt do wspinaczki

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, demoluując lub przekonując kogoś do swoich racji.
- ◆ 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 **szczegół**. 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

- ◆ Co oni zamierzają zrobić?
- ◆ Jak mogą doprowadzić ich do[X]?
- ◆ Na co powinienem uważać?
- ◆ Jak mogę dostać się do środka?
- ◆ Gdzie mogą 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** **KRAĞ**

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

PRZYP. **POZ. OBLAWY** **DUKATY** **SKARBIEC**

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

DAMULKI

INTRYGANTKI I OBROŃCZYNI KOBIEC

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

- NIEPOZORNE:** Wyglądacie niegroźnie i wśród Błękitnych Płaszczy nie wzbudzacie większych podejrzeń. Otrzymujecie **-1 przypału** na skok.
- DEZINFORMACJA:** Jeśli rezygnujecie z otrzymania **rep** za skok, wasz status u frakcji, która była jego celem, nie ulega zmianie. Choć udaje się wam uniknąć bezpośredniego powiązania ze skokiem, nadal otrzymujecie **przypału**, ponieważ jest o was głośno.
- KUSICIELKI:** Znacicie 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:** Znacicie 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**, **Dostrojania** 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 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 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 type="checkbox"/> Bezpieczna | <input type="checkbox"/> Dokumenty |
| <input type="checkbox"/> Kwatery | <input type="checkbox"/> Narzędzia |
| <input type="checkbox"/> Łódź | <input checked="" 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

- Sprawność KOSZT ULEPSZENIA
- Śmiałość Nowa Kohorta: 2
- Wnikliwość Dodanie typu: 2
- tor pd książki lotra
- Mistrzostwo

OSTRZA W MROKU KARTA SZAJKI

NAZWA

REPUTACJA

KRYJÓWKA

REP. TEREN **KONT. SŁABA** **MOCNA** KRĄG

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

PRZYP. POZ. OBLAWY **DUKATY** **SKARBIEC** | |

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

SYNDYKAT

BIAŁE KOŁNIERZYKI

ZDOLNOŚCI 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 wrogiego 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.
- ◆ Uzewnętrznienie 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.

KRYJÓWKA JAKOŚĆ

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

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"/> SALA TANECZNA +1k do zbierania informacji o skokach	<input type="checkbox"/> TEREN	<input type="checkbox"/> GŁĘBOKI KANAŁ +1k do zmniejszenia przapału po zabiciu	<input type="checkbox"/> JADŁODAJNIA DLA UBOGICH Po każdym skoku -2 dukaty za +1 rep	<input type="checkbox"/> GAZETA MIEJSKA Po określ. skoku -2 dukaty za +1 rep
<input type="checkbox"/> TAJNY WIEC +1 do skali dla kohort Zbirów	<input type="checkbox"/> SIEĆ INFORMATORÓW +1k do Analizow. i Obserwow. na waszym terenie	<input type="checkbox"/> KRYJÓWKA	<input type="checkbox"/> TEREN	<input type="checkbox"/> TEREN
<input type="checkbox"/> TEREN	<input type="checkbox"/> ZASTRASZENI KUPCY +1k do rzutów na nabycie aktywów	<input type="checkbox"/> SZPITAL DLA OBLĄKANYCH Dukaty za zdrowienie	<input type="checkbox"/> DONOSICIELE +1k do zbierania informacji o niższych sferach oraz biedocie miejskiej	<input type="checkbox"/> TRUPA CYRKOWA 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 rzeczywistości, o którą walczyliście.* 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 przapału 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	ULEPSZENIA SZAJKI
<input type="checkbox"/> Rodos, cyrkowiec	<input type="checkbox"/> Elitarni Włóczędzy
<input type="checkbox"/> Lania, właścicielka drukarni	<input type="checkbox"/> Elitarne Zbiry
<input type="checkbox"/> Brax, monstrum	<input type="checkbox"/> Sieć komunikacyjna
<input type="checkbox"/> Nemiros, arystokrata	<input type="checkbox"/> Sprzęt Wykluczonych
<input type="checkbox"/> Dieter, właściciel gospody	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Wytrwali (+1 kratka stresu)
<input type="checkbox"/> Mona, śmieciarka	

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
<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

- **Sprawność** KOSZT ULEPSZENIA
- Śmiałość** Nowa Kohorta: 2
- Wnikliwość** Dodanie typu: 2
- tor pd księgi lotra
- Mistrzostwo