OSTRZA W MROKU

SKRÓT ZASAD

RZUT NA AKCJĘ

Wykonujesz **rzut na akcję**, kiedy twój bohater robi coś trudnego, aby dowiedzieć się czy mu się to udało. Akcja jest trudna, jeśli wiąże się z jakąś przeszkodą, która 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 znajdująca 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 bezpieczna. Położenie **ryzykowne** jest dość niebezpieczne. Położenie **desperackie** jest bardzo niebezpieczne. Poziom efektu określa natomiast, jak duży wpływ test będzie miał na zaistniałą sytuację. **Ogromny** efekt oznacza duży wpływ, który wystarczy, aby pokonać trudną przeszkodę. Efekt **standardowy** to wpływ znaczący, który wystarczy, aby poradzić sobie ze zwykłą przeszkodą. **Ograniczony** efekt oznacza zaś słaby wpływ i potrzebę wykonania kilku testów, aby poradzić sobie z wyzwaniem.

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

Rezultat testu to **najwyższy wynik** wyrzucony na kościach. **Jeśli najwyższy wynik to 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 ze sobą jakieś konsekwencje. **Przy wyniku 1-3 mamy do czynienia z porażką:** akcja nie ma żadnego efektu, ale ma swoje negatywne konsekwencje.

Kiedy ktoś wykonuje rzut na akcję, pragnie zobaczyć na kościach 6. Jeśli żadna 6 się nie pojawi, nastąpią konsekwencje, które będą zależały od zajmowanego przez jego bohatera położenia. **Jeśli gracz wyrzuci więcej niż jedną 6, uzyska krytyczny sukces** — oznacza to dodatkowe korzyści.

RZUT NA SZCZĘŚCIE

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

RZUT NA ODPIERANIE

Gracz może wykonać rzut na odpieranie, 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 odpierać". **Kiedy BG odpiera konsekwencję, zawsze mu się to udaje** — dotkliwość konsekwencji zostanie zredukowana lub uda jej się całkowicie uniknąć (w zależności od sytuacji).

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

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 od towarzysza (otrzymuje 1 punkt stresu)
- +1k, jeśli forsujesz się lub dobijasz czarciego targu

RZUT NA SZCZĘŚCIE

1. MG określa pulę kości (zazwyczaj od 1 do 4) opierając się na fikcyjnej cesze, 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 odpierać konsekwencję.
2. MG określa, w zależności od sytuacji, czy konsekwencja zostanie zredukowana, czy odparta w całości.
3. MG określa, która cecha odnosi się do danej konsekwencji (Sprawność, Śmiałość lub Wnikliwość).
4. Gracz rzuca liczbą kości równą wartości cechy.
5. BG otrzymuje liczbę punktów stresu równą 6 minus najwyższy wynik z kości, a konsekwencja zostaje zredukowana lub udaje jej się uniknąć.

RETROSPEKCJE

1. Gracz oznajmia, że chce wprowadzić retrospekcję dla akcji, którą wykonał w przeszłości i która wpływa na obecną sytuację.
2. MG skrótowo opisuje scenę dla danej retrospekcji. Gracz opisuje, co robi jego postać.
3. MG określa **koszt wyrażony w punktach stresu**:
   - **0 Punktów stresu:** Zwyczajna akcja o łatwej sposobności.
   - **1 Punktów stresu:** Złożona akcja o mało prawdopodobnej sposobności.
   - **2 (lub więcej) Punktów stresu:** Rozbudowana akcja, która wymaga specjalnej szansy lub okoliczności.
4. BG otrzymuje punkty stresu i podejmuje się akcji przedstawionej w retrospekcji.

fields added by Kosmit from Topory

TWORZENIE BOHATERA

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

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

3 Wybierz przeszłość. Doprecyzuj wybór, notując jakąś informację o swoich losach. Na przykład: *Robotnik – poławiacz 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 księgi łotra. Dla każdego skoku wybierasz swoje **obciążenie**. W trakcie operacji możesz stwierdzić, że twój bohater ma pod ręką przedmiot, którego chcesz użyć, i zaznaczyć znajdującą się przy nim kratkę. Możesz to robić aż do czasu, gdy osiągniesz maksymalny poziom obciążenia. Obciążenie określa również tempo poruszania się postaci oraz to, jak bardzo rzucasz się w oczy:

- **OBCIĄŻENIE 1-3: Lekkie.** *Jesteś szybszy, mniej rzucasz się w oczy, możesz wmieszać się w tłum mieszkańców.*
- **OBCIĄŻENIE 4/5: Normalne**. *Wyglądasz jak łotr przygotowany na kłopoty.*
- **OBCIĄŻENIE 6: Ciężkie.** *Jesteś wolniejszy. Wyglądasz jak agent podczas misji.*
- **OBCIĄŻENIE 7-9: Przeciążony.** *Jesteś nadmiernie obładowany. 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:** Kosztowne i ostentacyjne okazywanie bogactwa.
- **ODURZENIE:** Poszukujesz zapomnienia w nadużywaniu narkotyków lub alkoholu, w zbieraniu ostrego łomotu podczas walk w podziemnym kręgu itd.
- **PRZYJEMNOŚĆ:** Osiągasz zaspokojenie za sprawą kochanków, jedzenia, alkoholu, narkotyków, sztuki, teatru itd.
- **WIARA:** Jesteś oddanym wyznawcą jakiejś niewidzialnej siły, zapomnianego boga, przodków itd.
- **ZOBOWIĄZANIE:** Jesteś oddany swojej rodzinie, sprawie, organizacji, działalności charytatywnej itp.

IMIONA

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

NAZWISKA RODOWE

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

KSYWY

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

WYGLĄD

Mężczyzna, Kobieta, Niejednoznaczny, Zamaskowany.

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

Body z węgorza	*Dopasowane getry*	*Koszula i kołnierzyk*	*Maska i suknia*	*Skóry i futra*	*Trójkątny kapelusz*
Buciory robocze	*Dopasowana suknia*	*Krótka peleryna*	*Miękkie buty*	*Spodnie robocze*	*Wełniana czapka*
Ciężka kurtka	*Garnitur i krawat*	*Krótki płaszcz*	*Modne spodnie*	*Spódniczka i bluzka*	*Wełniany sweter*
Ciężki płaszcz	*Grube palto*	*Lekka kurtka*	*Peleryna z kapturem*	*Szelki*	*Woskowany płaszcz*
Długi płaszcz	*Kamizelka*	*Luźne jedwabie*	*Płaszcz z kapturem*	*Szeroki pas*	*Wysokie buty*
Długi szal	*Kaptur z woalem*	*Łachmany*	*Skóry*	*Szorstka tunika*	*Zdobyczny mundur*

fields added by Kosmit from Topory

OSTRZA W MROKU

SZAJKA

IMIĘ

KSYWA

WYGLĄD

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

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

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

STRES

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

KRZYWDY

3		WYMAGA POMOCY
2		-1K
1		REDUKCJA EFEKTU

LECZENIE *zegar postępu*

UŻYCIA PANCERZA

PANCERZ ☐

CIĘŻKI ☐

SPECJALNY ☐

NOTATKI

CZYCHACZ

NIEUCHWYTNY ZŁODZIEJ I WŁAMYWACZ

SKRYTKA

DUKATY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

○ **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 przekradać 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 wykonać jedną z następujących czynności: *atletyczny wyczyn, który graniczy z nadludzkimi możliwościami lub manewr, który zdezorientuje przeciwników i sprawi, że zaatakują siebie nawzajem.*

○ **Duchowy woal:** Możesz częściowo przejść do pola duchowego i na kilka chwil przyjąć cienistą 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 tej właśnie 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 odpieranie związanych z konsekwencjami twojej akcji.

○○○ **Weteran:** Wybierz specjalną zdolność z innej księgi łotra.

KSIĘGA ŁOTRA

SPRAWNOŚĆ

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

ŚMIAŁOŚĆ

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

WNIKLIWOŚĆ

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

DODATKOWA KOŚĆ

\+ **FORSUJ SIĘ** (otrzymaj 2 stresu) -LUB- zaakceptuj **CZARCI TARG**.

PRZYJACIELE I RYWALE

△▽ Telda, żebraczka

△▽ Darmont, Błękitny Płaszcz

△▽ Frake, ślusarz

△▽ Roslin Kellis, arystokratka

△▽ Petra, miejska urzędniczka

PRZEDMIOTY

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

☐ *Amulet na duchy*

☐ *Fiolka eliksiru ciszy*

☐ Gogle mrocznowizyjne

☐ Lekki sprzęt do wspinaczki

☐ Wyśmienita cienista peleryna

☐ *Wyśmienite wytrychy*

☐ Dokumenty

☐-☐ Duża Broń

☐ Latarnia

☐ Narzędzia majsterkowicza

☐ Narzędzia oszusta

☐-☐ Narzędzia sabotażysty

☐ Narzędzia tajemne

☐ Narzędzia włamywacza

☐ Nietypowa broń

☐ Noże do rzucania

☐ Ostrze lub dwa

☐-☐ Pancerz ☐-☐-☐ +Ciężki

☐ Pistolet ☐ Drugi pistolet

☐-☐ Sprzęt do wspinaczki

PD

◆ *Po każdym desperackim rzucie na akcję, zaznacz 1 pd dla cechy umiejętności.*

Pod koniec każdej sesji, dla każdego wyzwalacza, zaznacz 1 pd (w księdze łotra lub dowolnej cesze) lub 2 pd, jeśli wyzwalacz wystąpił wielokrotnie.

◆ *Pokonałeś przeciwności za pomocą wybiegów lub ostrożności.*

◆ *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, podaj ***szczegół***. Wybierz dla tej operacji swoje ***obciążenie***.

Napad: *Punkt ataku*	**Podstęp:** *Sposób podstępu*
Okultyzm: *Metoda tajemna*	**Spotkanie:** *Więź społeczna*
Ostrożność: *Punkt włamu*	**Transport:** *Szlak i sposób*

ZBIERANIE INFORMACJI

◆ *Co oni planują zrobić?*

◆ *Jak mogę 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?*

fields added by Kosmit from Topory

OSTRZA W MROKU

SZAJKA

IMIĘ

KSYWA

WYGLĄD

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

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

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

STRES

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

KRZYWDY

3		WYMAGA POMOCY
2		-1K
1		REDUKCJA EFEKTU

LECZENIE *zegar postępu*

UŻYCIA PANCERZA

PANCERZ ☐

CIĘŻKI ☐

SPECJALNY ☐

NOTATKI

OGAR

ŚMIERCIONOŚNY STRZELEC WYBOROWY I TROPICIEL

SKRYTKA

DUKATY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

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

○ **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 specjalną zdolność z innej księgi łotra.

KSIĘGA ŁOTRA

SPRAWNOŚĆ

- DEMOLOWANIE
- PRZEMYKANIE
- WOJOWANIE
- WYRAFINOWANIE

ŚMIAŁOŚĆ

- BRATANIE
- DOSTROJENIE
- PRZEKONYWANIE
- PRZEWODZENIE

WNIKLIWOŚĆ

- ANALIZOWANIE
- MAJSTERKOWANIE
- ● OBSERWOWANIE
- ● ● POLOWANIE

DODATKOWA KOŚĆ

\+ **FORSUJ SIĘ** (otrzymaj 2 stresu) -LUB- zaakceptuj **CZARCI TARG**.

PRZYJACIELE I RYWALE

- △▽ Steiner, zabójca
- △▽ Celene, wartowniczka
- △▽ Melvir, konsyliarz
- △▽ Veleris, szpieg
- △▽ Casta, łowczyni nagród

PRZEDMIOTY

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

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

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

PD

◆ *Po każdym desperackim rzucie na akcję, zaznacz 1 pd dla cechy umiejętności.*

Pod koniec każdej sesji, dla każdego wyzwalacza, zaznacz 1 pd (w księdze łotra lub dowolnej cesze) lub 2 pd, jeśli wyzwalacz wystąpił wielokrotnie.

◆ *Pokonałeś przeciwności za pomocą tropienia lub przemocy.*

◆ *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, podaj ***szczegół***. Wybierz dla tej operacji swoje ***obciążenie***.

Napad: *Punkt ataku*	**Podstęp:** *Sposób podstępu*
Okultyzm: *Metoda tajemna*	**Spotkanie:** *Więź społeczna*
Ostrożność: *Punkt włamu*	**Transport:** *Szlak i sposób*

ZBIERANIE INFORMACJI

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

fields added by Kosmit from Topory

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 1 2 3 4 5 6 7 8 9

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

KRZYWDY

3		WYMAGA POMOCY
2		-1K
1		REDUKCJA EFEKTU

NOTATKI

LECZENIE *zegar postępu*

UŻYCIA PANCERZA

PANCERZ ☐

CIĘŻKI ☐

SPECJALNY ☐

PAJĄK

PRZEBIEGŁY MISTRZ ZBRODNI

SKRYTKA

DUKATY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

- ○ **Przezorny:** Dwa razy na skok możesz **pomagać** towarzyszom bez płacenia za to stresem. Opisz, w jaki sposób się do tego przygotowałeś.
- ○ **Dokładny:** Dzięki starannemu planowaniu możesz podczas przestoju przyznać sobie lub innemu członkowi szajki **+1 aktywność przestoju.**
- ○ **Duchowy kontrakt:** Kiedy podajesz dłoń lub składasz podpis na znak zawarcia umowy, ty oraz twój partner – człowiek lub inna istota – otrzymujecie znamię przysięgi. Jeśli którekolwiek z was zerwie umowę, otrzyma **krzywdę 3 poziomu** „Przeklęty".
- ○ **Mistrz zbrodni:** Możesz skorzystać ze swojego **specjalnego pancerza**, aby **chronić** sojusznika bądź **forsować się**, gdy zbierasz informacje lub pracujesz nad projektami długofalowymi.
- ○ **Pajęczyna:** Otrzymujesz **+1k** do **Bratania**, kiedy zbierasz informacje na temat celu skoku. Otrzymujesz dla tej operacji **+1k** do **rzutu na wejście**.
- ○ **Pod kontrolą**: Kiedy oddajesz się swojej słabości, możesz zmodyfikować wynik rzutu na kościach o 1 lub 2 (w górę lub w dół). Sojusznicy, którzy ci w tym towarzyszą, mogą zrobić to samo.
- ○ **Powiązany:** Podczas przestoju otrzymujesz **+1 poziom rezultatu** rzutu, kiedy **nabywasz aktywa** lub **redukujesz przypał**.
- ○ **Recydywista:** Kiedy trafiasz do więzienia, traktuj **poziom obławy** jako o 1 niższy, a Krąg o 1 poziom wyższy. Obok wyniku **rzutu na uwięzienie** otrzymujesz również **+1 do statusu u frakcji**, której pomagasz, gdy jesteś w kiciu.
- ○○○ **Weteran**: Wybierz specjalną zdolność z innej księgi łotra.

KSIĘGA ŁOTRA

SPRAWNOŚĆ

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

ŚMIAŁOŚĆ

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

WNIKLIWOŚĆ

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

DODATKOWA KOŚĆ

\+ **FORSUJ SIĘ** (otrzymaj 2 stresu) -LUB- zaakceptuj **CZARCI TARG**.

PRZYJACIELE I RYWALE

- △▽ Salia, brokerka informacji
- △▽ Augus, naczelny architekt
- △▽ Jennah, służąca
- △▽ Riven, chemik
- △▽ Jeren, archiwista Płaszczy

PRZEDMIOTY

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

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

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

PD

- *Po każdym desperackim rzucie na akcję, zaznacz 1 pd dla cechy umiejętności.*

Pod koniec każdej sesji, dla każdego wyzwalacza, zaznacz 1 pd (w księdze łotra lub dowolnej cesze) lub 2 pd, jeśli wyzwalacz wystąpił wielokrotnie.

- *Pokonałeś przeciwności za pomocą kalkulacji lub spisków.*
- *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, podaj ***szczegół***. Wybierz dla tej operacji swoje ***obciążenie***.

Napad: *Punkt ataku*	**Podstęp:** *Sposób podstępu*
Okultyzm: *Metoda tajemna*	**Spotkanie:** *Więź społeczna*
Ostrożność: *Punkt włamu*	**Transport:** *Szlak i sposób*

ZBIERANIE INFORMACJI

- *Czego oni chcą najbardziej?*
- *Na co powinienem uważać?*
- *Jaką dźwignię mogę zastosować?*
- *Jak mogę odkryć [X]?*
- *Co oni zamierzają zrobić?*
- *Jak mogę doprowadzić ich do[X]?*
- *Co się tutaj tak naprawdę dzieje?*

fields added by Kosmit from Topory

OSTRZA W MROKU

SZAJKA

IMIĘ

KSYWA

WYGLĄD

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

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

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

STRES

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

KRZYWDY

3		WYMAGA POMOCY
2		-1K
1		REDUKCJA EFEKTU

LECZENIE *zegar postępu*

UŻYCIA PANCERZA

PANCERZ ☐

CIĘŻKI ☐

SPECJALNY ☐

NOTATKI

SUBSTANCJE ALCHEMICZNE

Bandolier ☐-☐-☐

Bandolier ☐-☐-☐

Kiedy korzystasz z komórki bandoliera, wybierz substancję alchemiczną:

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

PIJAWKA

SABOTAŻYSTA I TECHNIK

SKRYTKA

DUKATY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

○ **ALCHEMIK:** Kiedy **wynajdujesz** lub **tworzysz** coś z cechą *alchemiczny*, otrzymujesz **+1 do poziomu rezultatu** swojego rzutu. Znasz jedną specjalną formułę alchemiczną.

○ **ANALITYK:** Podczas przestoju otrzymujesz **dwa zaznaczenia** zegara, które możesz przydzielić do zegarów projektów dotyczących śledztwa, nauki nowych formuł lub opracowania planów urządzeń.

○ **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 narkotyk lub truciznę (ze swojego bandolieru), na którą jesteś odporny . **Forsuj się**, aby wydzielać ją przez skórę, ślinę lub wydychać w postaci oparu.

○ **KONSYLIARZ:** **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.

○ **WYNALAZCA:** Kiedy **wynajdujesz** lub **tworzysz** coś z cechą *iskroksięski*, otrzymujesz **+1 do poziomu rezultatu** swojego 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 specjalną zdolność z innej księgi łotra.

KSIĘGA ŁOTRA

SPRAWNOŚĆ

- ● DEMOLOWANIE
- PRZEMYKANIE
- WOJOWANIE
- WYRAFINOWANIE

ŚMIAŁOŚĆ

- BRATANIE
- DOSTROJENIE
- PRZEKONYWANIE
- PRZEWODZENIE

WNIKLIWOŚĆ

- ANALIZOWANIE
- ● MAJSTERKOWANIE
- OBSERWOWANIE
- POLOWANIE

DODATKOWA KOŚĆ

\+ **FORSUJ SIĘ** (otrzymaj 2 stresu) -LUB- zaakceptuj **CZARCI TARG**.

PRZYJACIELE I RYWALE

△▽ Stazia, aptekarka

△▽ Veldren, psychonauta

△▽ Eckerd, porywacz zwłok

△▽ Jul, handlarka 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 rzucania

☐ Ostrze lub dwa

☐-☐ Pancerz ☐-☐-☐ +Ciężki

☐ Pistolet ☐ Drugi pistolet

☐-☐ Sprzęt do wspinaczki

PD

- *Po każdym desperackim rzucie na akcję, zaznacz 1 pd dla cechy umiejętności.*

Pod koniec każdej sesji, dla każdego wyzwalacza, zaznacz 1 pd (w księdze łotra lub dowolnej cesze) lub 2 pd, jeśli wyzwalacz wystąpił wielokrotnie.

- *Pokonałeś przeciwności za pomocą umiejętności technicznych lub zniszczeń.*
- *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, podaj ***szczegół***. Wybierz dla tej operacji swoje ***obciążenie***.

Napad: *Punkt ataku*	**Podstęp:** *Sposób podstępu*
Okultyzm: *Metoda tajemna*	**Spotkanie:** *Więź społeczna*
Ostrożność: *Punkt włamu*	**Transport:** *Szlak i sposób*

ZBIERANIE INFORMACJI

- *Co oni chcą 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?*

fields added by Kosmit from Topory

OSTRZA W MROKU

SZAJKA

IMIĘ

KSYWA

WYGLĄD

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

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

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

STRES ☐☐☐☐☐☐☐☐☐ **TRAUMA** ☐☐☐☐

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

KRZYWDY

3			WYMAGA POMOCY
2			-1K
1			REDUKCJA EFEKTU

NOTATKI

LECZENIE *zegar postępu*

UŻYCIA PANCERZA

PANCERZ ☐
CIĘŻKI ☐
SPECJALNY ☐

SIEPACZ

NIEBEZPIECZNY I PRZERAŻAJĄCY WOJOWNIK

SKRYTKA ■■■■■■■■■■□
DUKATY ■■■■■■■■■■□
□□ ■■■■■■■■■■□
□□ ■■■■■■■■■■□

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

○ **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 nadludzkim wyczynem lub zwiąż w wyrównanej walce mały gang.*

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

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

○ **Przywódca**: Kiedy **Przewodzisz kohorcie**, kontynuuje ona walkę nawet wtedy, gdy zostałaby **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 specjalną zdolność z innej księgi łotra.

KSIĘGA ŁOTRA ☐☐☐☐☐☐

SPRAWNOŚĆ ☐☐☐☐☐

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

ŚMIAŁOŚĆ ☐☐☐☐☐

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

WNIKLIWOŚĆ ☐☐☐☐☐

○	○	○	ANALIZOWANIE
○	○	○	MAJSTERKOWANIE
○	○	○	OBSERWOWANIE
○	○	○	POLOWANIE

DODATKOWA KOŚĆ

+ **FORSUJ SIĘ** (otrzymaj 2 stresu) -LUB- zaakceptuj **CZARCI TARG**.

PRZYJACIELE I RYWALE

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

PRZEDMIOTY

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

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

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

PD

◆ *Po każdym desperackim rzucie na akcję, zaznacz 1 pd dla cechy umiejętności.*

Pod koniec każdej sesji, dla każdego wyzwalacza, zaznacz 1 pd (w księdze łotra lub dowolnej cesze) lub 2 pd, jeśli wyzwalacz wystąpił wielokrotnie.

◆ *Pokonałeś przeciwności za pomocą przemocy lub zastraszania.*
◆ *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, podaj ***szczegół***. Wybierz dla tej operacji swoje ***obciążenie***.

Napad: *Punkt ataku*	**Podstęp:** *Sposób podstępu*
Okultyzm: *Metoda tajemna*	**Spotkanie:** *Więź społeczna*
Ostrożność: *Punkt włamu*	**Transport:** *Szlak i sposób*

ZBIERANIE INFORMACJI

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

fields added by Kosmit from Topory

OSTRZA W MROKU

SZAJKA

IMIĘ

KSYWA

WYGLĄD

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

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

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

STRES ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

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

KRZYWDY

3		WYMAGA POMOCY
2		-1K
1		REDUKCJA EFEKTU

NOTATKI

LECZENIE *zegar postępu*

UŻYCIA PANCERZA

PANCERZ ☐

CIĘŻKI ☐

SPECJALNY ☐

SZEPTUCH

ADEPT WIEDZY TAJEMNEJ I MEDIUM

SKRYTKA ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

DUKATY ☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

○ **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 zmysł:** Jesteś zawsze świadomy obecności istot nadnaturalnych znajdujących się w pobliżu. Otrzymujesz **+1k**, gdy **zbierasz informacje** dotyczące spraw nadnaturalnych.

○ **Nawałnica:** F**orsujesz się**, aby wykonać jedną z następujących czynności: *spowodować uderzenie pioruna i użyć go jako broni lub wywołać w najbliższym otoczeniu burzę (ulewny deszcz, porywisty wiatr, gęstą mgłę, mrożący krew w żyłach mróz itp.).*

○ **Nietypowe metody:** Kiedy **wynajdujesz** lub **tworzysz** coś, co ma cechę tajemny, otrzymujesz **+1 do poziomu rezultatu** swojego 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.

○ **Rytuał:** Możesz **Analizować** rytuał okultystyczny (lub stworzyć nowy), aby przywołać nadnaturalny efekt lub istotę. Znasz jeden rytuał.

○ **Żelazna wola:** Jesteś odporny na grozę niektórych istot nadnaturalnych. Kiedy wykonujesz **rzut na odpieranie** przy użyciu **Śmiałości**, otrzymujesz **+1k**.

○○○ **Weteran**: Wybierz specjalną zdolność z innej księgi łotra.

KSIĘGA ŁOTRA ☐☐☐☐☐☐

SPRAWNOŚĆ ☐☐☐☐☐

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

ŚMIAŁOŚĆ ☐☐☐☐☐

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

WNIKLIWOŚĆ ☐☐☐☐☐

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

DODATKOWA KOŚĆ

\+ **FORSUJ SIĘ** (otrzymaj 2 stresu) -LUB- zaakceptuj **CZARCI TARG**.

PRZYJACIELE I RYWALE

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

PRZEDMIOTY

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

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

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

PD

◆ *Po każdym desperackim rzucie na akcję, zaznacz 1 pd dla cechy umiejętności.*

Pod koniec każdej sesji, dla każdego wyzwalacza, zaznacz 1 pd (w księdze łotra lub dowolnej cesze) lub 2 pd, jeśli wyzwalacz wystąpił wielokrotnie.

◆ *Pokonałeś przeciwności 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, podaj ***szczegół***. Wybierz dla tej operacji swoje ***obciążenie***.

Napad: *Punkt ataku*	**Podstęp:** *Sposób podstępu*
Okultyzm: *Metoda tajemna*	**Spotkanie:** *Więź społeczna*
Ostrożność: *Punkt włamu*	**Transport:** *Szlak i sposób*

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 mogę ujawnić [X]?*
- *Co się tutaj tak naprawdę dzieje?*

fields added by Kosmit from Topory

OSTRZA W MROKU

SZAJKA

IMIĘ

KSYWA

WYGLĄD

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

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

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

STRES

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

KRZYWDY

3		WYMAGA POMOCY
2		-1K
1		REDUKCJA EFEKTU

NOTATKI

LECZENIE *zegar postępu*

UŻYCIA PANCERZA

PANCERZ ☐

CIĘŻKI ☐

SPECJALNY ☐

ŚCIEMNIACZ

SUBTELNY MANIPULATOR I SZPIEG

SKRYTKA

DUKATY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

- **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 zawoalowanego wprowadzania w błąd, otrzymujesz **+1k** do rzutów, aby zmylić trop lub odsunąć od siebie podejrzenia. Kiedy zrzucisz przebranie, zaskoczenie daje ci inicjatywę w danej sytuacji.
- **Jakbyś w lustro patrzył:** 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 konsekwencję związaną z podejrzeniami lub perswazją bądź **forsować się**, działając podstępnie.
- **Zaufaj mi:** Otrzymujesz **+1k** przeciwko celowi, z którym łączy cię zażyła relacja.
- ○○○ **Weteran**: Wybierz specjalną zdolność z innej księgi łotra.

KSIĘGA ŁOTRA

SPRAWNOŚĆ

- DEMOLOWANIE
- PRZEMYKANIE
- WOJOWANIE
- WYRAFINOWANIE

ŚMIAŁOŚĆ

- BRATANIE
- DOSTROJENIE
- PRZEKONYWANIE
- PRZEWODZENIE

WNIKLIWOŚĆ

- ANALIZOWANIE
- MAJSTERKOWANIE
- OBSERWOWANIE
- POLOWANIE

DODATKOWA KOŚĆ

\+ **FORSUJ SIĘ** (otrzymaj 2 stresu) -LUB- zaakceptuj **CZARCI TARG**.

PRZYJACIELE I RYWALE

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

PRZEDMIOTY

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

- ☐ *Amulet na duchy*
- ☐ *Proszek transowy*
- ☐ Szpada ukryta w lasce
- ☐ *Wyśmienite trefne kości, znaczone karty*
- ☐ *Wyśmienity ubiór i biżuteria*
- ☐ Wyśmienite narzędzia oszusta

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

PD

- *Po każdym desperackim rzucie na akcję, zaznacz 1 pd dla cechy umiejętności.*

Pod koniec każdej sesji, dla każdego wyzwalacza, zaznacz 1 pd (w księdze łotra lub dowolnej cesze) lub 2 pd, jeśli wyzwalacz wystąpił wielokrotnie.

- *Pokonałeś przeciwności za pomocą oszustwa lub poprzez wywieranie wpływu.*
- *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, podaj ***szczegół***. Wybierz dla tej operacji swoje ***obciążenie***.

Napad: *Punkt ataku*	**Podstęp:** *Sposób 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?*
- *Co oni tak naprawdę czują?*
- *Na czym im tak naprawdę zależy?*
- *Jak mogę wmieszać się w tłum?*
- *Co się tutaj tak naprawdę dzieje?*

fields added by Kosmit from Topory

OSTRZA W MROKU

SZAJKA

IMIĘ

KSYWA

WYGLĄD

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

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

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

STRES

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

KRZYWDY

3			WYMAGA POMOCY
2			-1K
1			REDUKCJA EFEKTU

LECZENIE *zegar postępu*

UŻYCIA PANCERZA

PANCERZ ☐

CIĘŻKI ☐

SPECJALNY ☐

NOTATKI

SKRYTKA

DUKATY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

KSIĘGA ŁOTRA

SPRAWNOŚĆ

- DEMOLOWANIE
- PRZEMYKANIE
- WOJOWANIE
- WYRAFINOWANIE

ŚMIAŁOŚĆ

- BRATANIE
- DOSTROJENIE
- PRZEKONYWANIE
- PRZEWODZENIE

WNIKLIWOŚĆ

- ANALIZOWANIE
- MAJSTERKOWANIE
- OBSERWOWANIE
- POLOWANIE

DODATKOWA KOŚĆ

\+ **FORSUJ SIĘ** (otrzymaj 2 stresu) -LUB- zaakceptuj **CZARCI TARG**.

PRZYJACIELE I RYWALE

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

PD

- *Po każdym desperackim rzucie na akcję, zaznacz 1 pd dla cechy umiejętności.*

Pod koniec każdej sesji, dla każdego wyzwalacza, zaznacz 1 pd (w księdze łotra lub dowolnej cesze) lub 2 pd, jeśli wyzwalacz wystąpił wielokrotnie.

- *Pokonałeś przeciwności 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, podaj ***szczegół***. Wybierz dla tej operacji swoje ***obciążenie***.

Napad: *Punkt ataku*	**Podstęp:** *Sposób 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]?*
- *Co oni tak naprawdę czują?*
- *Czego powinienem szukać?*
- *Jaka jest tutaj słabość?*
- *Jak mogę odnaleźć [X]?*
- *Co się tutaj tak naprawdę dzieje?*

fields added by Kosmit from Topory

TYPOWE PRZEDMIOTY

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

Dokumenty: Kolekcja cienkich książek poświęconych różnym tematom: rejestrom rodów szlacheckich, dowódcom Straży Miejskiej i innym ważnym 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 elektroplazmowa lub inne źródło światła. [1 OBCIĄŻENIA]

Narzędzia majsterkowicza: Zestaw narzędzi do precyzyjnej pracy: lupa jubilerska, pęsety, mały młotek, obcęgi, 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 elektroplazmy wykonana taki sposób, aby roztrzaskać się przy uderzeniu. [1 OBCIĄŻENIA]

Narzędzia włamywacza: Zestaw wytrychów. Mały łom. Fiolki z olejem służącym do wyciszenia 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 stalą 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 włóczni, 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 ostrza 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 przeładowuje. [1 OBCIĄŻENIA]

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

DOSKVOL: DOSTAWCY SŁABOŚCI

EKSCENTRYZM

- **Zamaskowany właściciel** gospody znajdującej się w na wpół zatopionej grocie, która znajduje się niedaleko doków. Dziwne przejścia wiodą do jeszcze dziwniejszych komór poniżej.
- **Ojciec Yoren**, Uścisk Płaczącej Damy, Sześć Wież.
- **„Salia ”,** dusza z Pojednanych, która przeskakuje z ciała do ciała, gdy ma taki kaprys.
- **Siostra Cierń,** gang padlinożerców martwych ziem, Dworzec Kolejowy Gaddoc.
- **Ojak**, tycherosjańska sprzedawczyni ze straganem na dachu, Jedwabny Brzeg.
- **Aranna Błogosławiona**, kultystka zapomnianego bóstwa, barka zacumowana na terenie Nocnego Targu.

HAZARD

- Dom gry **Spogga**, Wronia Stopa.
- **Grist**, walki bokserskie, Doki.
- **Helene**, kasyno Srebrny Jeleń, Jedwabny Brzeg.
- **Mistrz Vreen**, wyścigi psów, Nocny Targ.
- **Pani Zmierzch**, klub Posiadłość Zmierzchu, Biała Korona.
- **Sierżant Velk**, podziemny krąg, Burobagnie.

LUKSUS, PRZYJEMNOŚĆ

- **Śpiewak**, łaźnia, Wronia Stopa.
- **Harvale Brogan**, klub Wieki Minione, Jasnomurze.
- Sklep tytoniowy **Travena**, Węglowa Grań.
- **Dunridge i Synowie**, tkaniny oraz krawiectwo, Nocny Targ.
- **Kuchmistrzyni Roselle**, restauracja Złota Śliwka, Sześć Wież.
- **Mistrz Helleren**, teatr Ogrodowej Iglicy, Biała Korona.

ODURZENIE, PRZYJEMNOŚĆ

- **Mardin Gull**, gospoda Dziurawe Wiadereczko, Wronia Stopa.
- **Pux Bolin**, gospoda Małpia Harfiarka, Nocny Targ.
- **Helene**, kasyno Srebrny Jeleń, Jedwabny Brzeg.
- **Lady Freyla**, bar Beczułka Imperatora, Biała Korona.
- **Avrick**, handlarz prochami, Bigowy Wądół.
- **Rolan Volaris**, klub towarzyski Woal, Nocny Targ.
- **Pani Tesslyn**, burdel Czerwona Lampa, Jedwabny Brzeg.
- **Sklep tytoniowy Travena**, Węglowa Grań.
- **Eldrin Prichard**, barka rozkoszy Srebrny Łabędź, kanały Jasnomurza.
- **Klejnocik**, **Jaskółeczka**, i **Promyczek**, aleja Pełzaczy, Doki.

WIARA

- **Matka Narya**, Uścisk Płaczącej Damy, Sześć Wież.
- **Ilacille**, ruiny świątyni zapomnianych bogów, Węglowa Grań.
- **Nelisanne**, Kościół Cielesnej 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.

fields added by Kosmit from Topory

TWORZENIE SZAJKI

1 Wybierzcie rodzaj szajki. Rodzaj szajki określa jej cel, specjalne zdolności oraz sposób rozwoju.

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

2 Wybierzcie początkowy wizerunek i swoją 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 swoje tereny łowieckie. Spójrzcie uważnie 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 Wybierze 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 DUKAT 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 CWybierzcie ulubiony kontakt. Zaznaczcie na liście kontaktów ten, który jest waszym bliskim przyjacielem, długoletnim sojusznikiem lub partnerem w zbrodni. Zanotujcie zmiany statusu u dwóch frakcji:

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

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

ULEPSZENIA SZAJKI

- **BEZPIECZNA SIEDZIBA:** Wasza kryjówka wyposażona jest w zamki, alarmy i pułapki, aby pokrzyżować szyki intruzom. Drugie ulepszenie dodaje zabezpieczenia tajemne, które działają przeciwko duchom. *Możecie rzucić waszą wartością Kręgu, jeżeli ktoś spróbuje przełamać zabezpieczenia, aby zobaczyć, jak bardzo są skuteczne.*
- **HANGAR NA ŁÓDŹ:** Posiadacie łódź, dok nad jednym z kanałów oraz małą szopę na przybory żeglarskie. Drugie ulepszenie zapewnia łodzi pancerz i większą ładowność.
- **JAKOŚĆ:** Każde kolejne ulepszenie podnosi poziom jakości przedmiotów danego rodzaju u wszystkich BG ponad ten wynikający z Kręgu i wyśmienitych przedmiotów. Możecie poprawić jakość **Dokumentów**, **Sprzętu** (dotyczy Narzędzi włamywacza i Sprzętu do wspinaczki), **Narzędzi tajemnych**, **Narzędzi oszusta**, **Narzędzi** (dotyczy narzędzi do demolowania i do majsterkowania) oraz **Broni**.

  A zatem, jeśli znajdujecie się 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 odblokujcie tego ulepszenia, maksymalny poziom wartości akcji wynosi 3). Odblokowanie tej zdolności kosztuje cztery kratki ulepszeń.
- **POWOZOWNIA:** Posiadacie powóz, dwa kozły pociągowe i stajnię. Drugie ulepszenie zapewnia powozowi pancerz i silniejsze, szybsze kozły. *Konie są w Doskvol niezwykle rzadkie – do większości powozów zaprzęga się zatem duże kozły akorosjańskie.*
- **SKARBIEC:** Wasza kryjówka wyposażona jest w zabezpieczony skarbiec, który zwiększa możliwość przechowywania DUKATÓW do 8. Drugie ulepszenie zwiększa pojemność skarbca do 16 DUKATÓW. Wydzielona część skarbca może służyć za celę więzienną.
- **TAJNA SIEDZIBA:** Wasza kryjówka mieści się w tajnym miejscu i jest ukryta przed ciekawskimi oczami. Jeśli zostanie odkryta, 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 X).

  *Jeśli macie **Trening Wnikliwości**, to podczas trenowania toru* **WNIKLIWOŚCI** *w czasie przestoju zaznaczcie na nim 2 pd (zamiast 1). Jeśli wzięliście **Trening księgi łotra**, zaznaczcie podczas treningu 2 pd na* **torze pd księgi łotra**.
- **WARSZTAT:** Wasza kryjówka ma warsztat wyposażony w narzędzia do majsterkowania i alchemii, a także małą bibliotekę książek, dokumentów i map. Możecie wykorzystywać ów atut, aby pracować nad projektami długofalowymi bez opuszczania kryjówki.

fields added by Kosmit from Topory

OSTRZA W MROKU KARTA SZAJKI

NAZWA

REPUTACJA

KRYJÓWKA

REP TEREN

KONT. SŁABA MOCNA KRĄG

POKÓJ PRZESŁUCHAŃ +1k do Przek. i Przew. w tym miejscu	**TEREN**	**LOJALNY PASER** +2 dukaty dla kradzieży z wł. i rabunku	**NIELEGALNY DOM GIER** Dukaty w przestoju	**GOSPODA** +1k doBratania i Przekonywania w tym miejscu
NAKROTYKOWA MELINA Dukaty w przestoju	**INFORMATORZY** +1k do zbierania informacji dla skoków	**KRYJÓWKA**	**TEREN**	**CZUJKI** +1k do Obser. i Polowania na waszym terenie
FERMA ŚLUZIC +1k do zmniej. przypału po zabiciu	**SZPITAL** +1k do rzutów na leczenie	**SKRZYNKA KONTAKTOWA** +2 dukaty dla sabotażu lub szpiegostwa	**TEREN**	**TAJEMNE PRZEJŚCIA** +1k dla rzutów na wejście, gdy ostroż.

PRZYP. POZ. OBŁAWY

DUKATY SKARBIEC

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

CIENIE

ZŁODZIEJE I SZPIEDZY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

- **Złodziejska brać:** Każdy BG może dodać +1 kropkę do wartości **Majsterkowania**, **Przemykania** 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, kosztuje to tylko połowę kosztu w dukatach. *Kto jest sponsorem? Dlaczego wam pomaga?*
- **Śliskie węże:** Kiedy rzucacie na **uwikłanie**, rzućcie dwa razy i wybierzcie rezultat, który wam odpowiada. Otrzymujecie **+1k**, gdy **zmniejszacie przypał** szajki.
- **Zgrana paczka:** Kiedy podejmujecie się **akcji grupowej**, możecie liczyć 6 pochodzące z różnych rzutów jako **krytyczny sukces**.
- **Weterani:** Wybierz specjalną zdolność z innej karty szajki.

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.

PD SZAJKI

Pod koniec każdej sesji, dla każdego wyzwalacza, zaznacz 1 pd (lub 2 pd, jeśli wyzwalacz wystąpił wielokrotnie).

- *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)

KRYJÓWKA

- Bezpieczna
- Kwatery
- Łódź
- Powóz
- Skarbiec
- Tajna
- Warsztat

JAKOŚĆ

- Bronie
- Dokumenty
- Narzędzia
- Narz. oszusta
- Narz. tajemne
- Sprzęt

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

TRENING

- Sprawność
- Śmiałość
- Wnikliwość
- tor pd księgi łotra
- Mistrzostwo

KOHORTY

KOSZT ULEPSZENIA

Nowa Kohorta: 2

Dodanie typu: 2

fields added by Kosmit from Topory

OSTRZA W MROKU KARTA SZAJKI

NAZWA

REPUTACJA

KRYJÓWKA

REP — TEREN

KONT. SŁABA — MOCNA — KRĄG

TEREN	PRYWATNY SUKIENNIK **+1k** dla rzutów na wejście, gdy społ.	MIEJSCOWY ŁAPÓWKARZ **+2 dukaty** dla pok. siły i spot. tow.	CZUJKI **+1k** do Obser. i Polowania na waszym terenie	INFORMATORZY **+1k** do zbierania informacji dla skoków
TEREN	TEREN	KRYJÓWKA	TEREN	LUKSUSOWY LOKAL **+1k** do Brat. i Przekon. w tym miejscu
RYNEK ZEWNĘTRZNY Dukaty w przestoju	GNIAZDO ROZPUSTY Dukaty w przestoju	SKŁAD Z NADWYŻKĄ **+2 dukaty** dla sprzedaży lub pozyskania towaru	TAJNA OPERACJA **-2** przypału za skok	FAŁSZYWE TOŻSAMOŚCI **+1k** dla rzutów na wejście, gdy podst. lub int. społ.

PRZYP. — POZ. OBŁAWY

DUKATY — SKARBIEC

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

DILERZY

HANDLARZE SŁABOŚCIAMI

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

- **Elokwentni:** Każdy BG może dodać +1 kropkę do wartości **Bratania**, **Przekonywania** lub **Przewodzenia** (maksymalna wartość akcji wynosi 3 punkty).
- **Dobry towar:** Wasz towar jest znakomity. Jego jakość jest równa waszemu **Kręgowi +2**. Kiedy macie do czynienia z jakąś szajką lub frakcją, MG powie wam, kto spośród nich jest uzależniony od waszego towaru (jedna osoba, kilka osób, wiele osób, wszyscy).
- **Nałogowcy**: Wasze gangi są uzależnione od towaru, którym handlujecie. Dodajcie wszystkim waszym 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, kosztuje to 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 specjalną zdolność z innej karty szajki.

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.

PD SZAJKI

Pod koniec każdej sesji, dla każdego wyzwalacza, zaznacz 1 pd (lub 2 pd, jeśli wyzwalacz wystąpił wielokrotnie).

- *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, przemytnik
- Anya, dyletantka
- 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

KRYJÓWKA	JAKOŚĆ
Bezpieczna	Bronie
Kwatery	Dokumenty
Łódź	Narzędzia
Powóz	Narz. oszusta
Skarbiec	Narz. tajemne
Tajna	Sprzęt
Warsztat	

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

fields added by Kosmit from Topory

OSTRZA W MROKU KARTA SZAJKI

NAZWA

REPUTACJA

KRYJÓWKA

REP — TEREN

KONT. SŁABA — MOCNA — KRĄG

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

PRZYP. — POZ. OBŁAWY

DUKATY — SKARBIEC

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

KULTYŚCI

AKOLICI ZAPOMNIANEGO BOGA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

- **Wybrańcy:** Każdy BG może dodać +1 kropkę do wartości **Analizowania**, **Dostrojenia** lub **Przekonywania** (maksymalna wartość akcji wynosi 3 punkty).
- **Chwała wcielona:** Wasze bóstwo czasami objawia się w fizycznym świecie. Może być to wielką łaską, choć priorytety i wartości boga nie są tożsame pobudkom śmiertelników. Zostaliście ostrzeżeni.
- **Fanatyzm**: Wasze **kohorty** zatraciły zdrowy rozsądek na rzecz wiernej służby kultowi religijnemu. Podejmą się zadań bez względu na to, jak bardzo będą one niebezpieczne lub dziwne. Dzięki temu otrzymują **+1k** do rzutów wykonywanych przeciwko wrogom wiary.
- **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 każdego 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 twoje 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 specjalną zdolność z innej karty szajki.

PD SZAJKI

Pod koniec każdej sesji, dla każdego wyzwalacza, zaznacz 1 pd (lub 2 pd, jeśli wyzwalacz wystąpił wielokrotnie).

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

KONTAKTY

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

ULEPSZENIA SZAJKI

- Elitarni Adepci
- 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.

Adepci

KOHORTA — GANG — EKSPERT

ZM. — OSŁAB. — ZŁAM. — PANC.

KOHORTA — GANG — EKSPERT

ZM. — OSŁAB. — ZŁAM. — PANC.

KOHORTA — GANG — EKSPERT

ZM. — OSŁAB. — ZŁAM. — PANC.

KRYJÓWKA	JAKOŚĆ
Bezpieczna	Bronie
Kwatery	Dokumenty
Łódź	Narzędzia
Powóz	Narz. oszusta
Skarbiec	Narz. tajemne
Tajna	Sprzęt
Warsztat	

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

fields added by Kosmit from Topory

OSTRZA W MROKU KARTA SZAJKI

NAZWA

REPUTACJA

KRYJÓWKA

REP — TEREN

KONT. SŁABA — MOCNA — KRĄG

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

PRZYP. — POZ. OBŁAWY

DUKATY — SKARBIEC

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

OPRYCHY

NAJEMNICY I ZAKAPIORY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

- **Niebezpieczni:** Każdy BG może dodać +1 kropkę do wartości **Demolowania**, **Polowania** lub **Wojowania** (maksymalna wartość akcji wynosi 3 punkty).
- **Bracia krwi:** Kiedy walczycie razem z kohortami, otrzymują one **+1k** do rzutów na **pracę zespołową** (przygotowanie i akcje grupowe). Wszystkie wasze 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 obławy** 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, kosztuje to tylko połowę kosztu w dukatach. *Kto jest sponsorem? Dlaczego wam pomaga?*
- **wykuci w ogniu**: Każdy z BG został zahartowany przez jakieś okrutne doświadczenie. Otrzymujecie **+1k** do **rzutów na odpieranie**.
- **Weterani**: Wybierz specjalną zdolność z innej karty szajki.

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.

PD SZAJKI

Pod koniec każdej sesji, dla każdego wyzwalacza, zaznacz 1 pd (lub 2 pd, jeśli wyzwalacz wystąpił wielokrotnie).

- *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, wojowniczka 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)

KRYJÓWKA	JAKOŚĆ
Bezpieczna	Bronie
Kwatery	Dokumenty
Łódź	Narzędzia
Powóz	Narz. oszusta
Skarbiec	Narz. tajemne
Tajna	Sprzęt
Warsztat	

TERENY ŁOWIECKIE: SABOTAŻ—STARCIE—NAPAD—WYMUSZENIE

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

fields added by Kosmit from Topory

OSTRZA W MROKU KARTA SZAJKI

NAZWA

REPUTACJA

KRYJÓWKA

REP — TEREN

KONT. SŁABA — MOCNA — KRĄG

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

PRZYP. — POZ. OBŁAWY

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 on kaprysy, które ozumie tylko jedna osoba. Kiedy nie jest obecna podczas jazdy, otrzymuje on –1 do jakości.

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

PRZEMYTNICY

PRZEWOŹNICY KONTRABANDY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

- **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 **Przemykania**, **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 do przypału**. Kiedy wasz przypał wynosi 4 lub mniej, otrzymujecie **+1k** do oszukiwania ludzi, gdy udajecie zwykłych obywateli miasta.
- **Wszystkie ręce na pokład**: Podczas przestoju jedna z **kohort** może wykonać dla szajki aktywność przestoju: *nabycie aktywu, zredukowanie przypału* lub *pracę nad projektem długofalowym*.
- **Weterani**: Wybierz specjalną zdolność z innej karty szajki.

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.

PD SZAJKI

Pod koniec każdej sesji, dla każdego wyzwalacza, zaznacz 1 pd (lub 2 pd, jeśli wyzwalacz wystąpił wielokrotnie).

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

KONTAKTY

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

CREW UPGRADES

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

RODZAJE ŁADUNKÓW: KONTRABANDA—PASAŻEROWIE—TAJEMNY—UZBROJENIE

KRYJÓWKA	JAKOŚĆ
Bezpieczna	Bronie
Kwatery	Dokumenty
Pojazd	Narzędzia
Pojazd	Narz. oszusta
Skarbiec	Narz. tajemne
Tajna	Sprzęt
Warsztat	

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

fields added by Kosmit from Topory

OSTRZA W MROKU KARTA SZAJKI

NAZWA

REPUTACJA

KRYJÓWKA

REP — TEREN

KONT. SŁABA — MOCNA — KRĄG

SALE TRENINGOWE +1 do skali dla kohort Skradaczy	**GNIAZDO ROZPUSTY** Dukaty w przestoju	**MACHER** +2 dukaty dla celów z niższych sfer	**INFORMATORZY** +1k do zbierania informacji dla skoków	**FERMA ŚLUZIC** +1k do zmniej. przypału po zabiciu
TROFEA OFIAR +1 rep za skok	**TEREN**	**KRYJÓWKA**	**TEREN**	**TAJNA OPERACJA** -2 przypału za skok
WYMUSZENIA HARACZU Dukaty w przestoju	**SZPITAL** +1k do rzutów na leczenie	**POSŁANIEC** +2 dukaty do celów z wyższych sfer	**FAŁSZYWE TOŻSAMOŚCI** +1k dla rzutów na wejście, gdy podst. lub int. społ.	**REJESTRY MIEJSKIE** +1k dla rzutów na wejście, gdy ostroż.

PRZYP. — POZ. OBŁAWY

DUKATY — SKARBIEC

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

ZABÓJCY

MORDERCY DO WYNAJĘCIA

KOHORTA — GANG — EKSPERT — ZM. — OSŁAB. — ZŁAM. — PANC.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

- **Śmiertelnie groźni:** Każdy BG może dodać +1 do wartości **Polowania**, **Przemykania** lub **Wojowania** (maksymalna wartość akcji wynosi 3 punkty).
- **Bez śladów:** Kiedy staracie się, aby operacja przebiegła cicho lub by coś wyglądało na wypadek, otrzymujecie połowę wartości rep celu (zaokrągloną w górę) zamiast zera. Kiedy kończycie fazę **przestoju** z przypałem równym zero, otrzymujecie **+1 do rep**.
- **Drapieżcy**: Kiedy jesteście ostrożni lub używacie podstępu, 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, kosztuje to tylko połowę kosztu w dukatach. *Kto jest sponsorem? Dlaczego wam pomaga?*
- **Wypalenie duszy:** Dzięki ciężko zdobytemu doświadczeniu lub rytuałowi okultystycznemu znacie metody tajemne pozwalające w momencie zadawania śmierci zniszczyć duszę ofiary. Przyjmij **3 punkty stresu**, aby skupić elektroplazmową energię pola duchowego i zdezintegrować ducha oraz ciało ofiary w deszczu rozżarzonych węgielków.
- **Żmije**: Kiedy kupujecie lub wytwarzacie truciznę, otrzymujecie +1 poziom do rezultatu rzutu. Gdy stosujecie truciznę, jesteście dobrze przygotowani, aby się przed nią ochronić.
- **Weterani**: Wybierz specjalną zdolność z innej karty szajki.

PD SZAJKI

Pod koniec każdej sesji, dla każdego wyzwalacza, zaznacz 1 pd (lub 2 pd, jeśli wyzwalacz wystąpił wielokrotnie).

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

KONTAKTY

- Trev, szef gangu
- Lydra, pośredniczka
- Irimina, bewzględna 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)

KRYJÓWKA
- Bezpieczna
- Kwatery
- Łódź
- Powóz
- Skarbiec
- Tajna
- Warsztat

JAKOŚĆ
- Bronie
- Dokumenty
- Narzędzia
- Narz. oszusta
- Narz. tajemne
- Sprzęt

TERENY ŁOWIECKIE: MORDERSTWO—OKUP—WYPADEK—ZNIKNIĘCIE

TRENING
- Sprawność
- Śmiałość
- Wnikliwość
- tor pd księgi łotra
- Mistrzostwo

KOHORTY

KOSZT ULEPSZENIA

Nowa Kohorta: 2

Dodanie typu: 2

fields added by Kosmit from Topory

OSTRZA W MROKU

SZAJKA:

		KRYJÓWKA		

ROSZCZENIA: WIĘZIENNE

ZWOLNIENIA WARUNKOWE Wasza odsiadka jest krótsza	**PRZEMYT** **+2 obciążenia** podczas odsiadki	**ROSZCZENIE SOJUSZNICZE** Inne niż teren roszczenie z karty szajki innego typu	**KONTROLA NAD BLOKIEM WIĘZIENNYM** Nie otrzymujecie traumy za odsiadkę
OPŁACENI STRAŻNICY **+1k** do rzutu na odsiadkę	**WIĘZIENIE**	**OPŁACENI STRAŻNICY** **+1k** do rzutu na odsiadkę	**ROSZCZENIE SOJUSZNICZE** Inne niż teren roszczenie z karty szajki innego typu
TWARDZIELE Awans szajki tańszy o 2 dukaty	**PRZEMYT** **+2 obciążenia** podczas odsiadki	**ROSZCZENIE SOJUSZNICZE** Inne niż teren roszczenie z karty szajki innego typu	**ROSZCZENIE SOJUSZNICZE** Inne niż teren roszczenie z karty szajki innego typu

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

KONTROLA NAD BLOKIEM

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

OPŁACENI STRAŻNICY

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

PRZEMYT

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

ROSZCZENIE SOJUSZNICZE

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

TWARDZIELE

Wasza reputacja więziennych twardzieli podbudowuje wizerunek szajki na terenie Zmierzchomurza. Gdy szajka awansuje, kosztuje was to 2 **DUKATY** mniej niż zazwyczaj.

ZWOLNIENIA WARUNKOWE

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

fields added by Kosmit from Topory

OSTRZA W MROKU KARTA SZAJKI

NAZWA

REPUTACJA

KRYJÓWKA

REP TEREN

KONT. SŁABA MOCNA KRĄG

KRYJÓWKA

PRZYP. POZ. OBŁAWY

DUKATY SKARBIEC

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

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

Weterani: Wybierz specjalną zdolność z innej karty szajki.

PD SZAJKI

Pod koniec każdej sesji, dla każdego wyzwalacza, zaznacz 1 pd (lub 2 pd, jeśli wyzwalacz wystąpił wielokrotnie).

- *Dokonanie udanej _____ operacji.*
- *Zmaganie się z potężniejszymi przeciwnościami.*
- *Zwiększenie reputacji szajki lub wyrobienie sobie nowej.*
- *Uzewnętrznienie 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
Bezpieczna	Bronie
Kwatery	Dokumenty
Łódź	Narzędzia
Powóz	Narz. oszusta
Skarbiec	Narz. tajemne
Tajna	Sprzęt
Warsztat	

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

fields added by Kosmit from Topory

FRAKCJE ZMIERZCHOMURZA

PÓŁŚWIATEK	KRĄG	KON.	STATUS
Rój	IV	M	
Niewidoczni	IV	M	
Krąg Ognia	III	M	
Lord Scurlock	III	M	
Srebrne Gwoździe	III	M	
Czerwone Szarfy	II	S	
Siekacze	II	S	
Siostry Ściemne	II	M	
Szare Płaszcze	II	M	
Szlifierze	II	S	
Upiory	II	S	
Wrony	II	S	
Zaciemniacze	II	S	
Ogary Mgieł	I	S	
Pancerny Ulf	I	M	
Zagubieni	I	S	

INSTYTUCJE	KRĄG	KON.	STATUS
Siły Zbrojne Imperium	VI	M	
Łowcy 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 Płaszcze	III	M	
Konsulat Iruwii	III	M	
Konsulat Skowlanu	III	S	
Brygada	II	M	
Konsulat Sewerosu	I	M	
Konsulat Wysp Sztyletowych	I	M	

PRACA I HANDEL	KRĄG	KON.	STATUS
Fundacja	IV	M	
Dokerzy	III	M	
Gondolierzy	III	M	
Marynarze	III	S	
Robotnicy	III	S	
Dorożkarze	II	M	
Kałamarzyści	II	S	
Koderzy	II	M	
Kolejowe Majchry	II	S	
Służacy	II	S	

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

PERYFERIE	KRĄG	KON.
Kościół Cielesnej Ekstazy	IV	M
Horda	III	M
Pojednani	III	M
Ścieżka Szeptów	III	M
Uchodźcy ze Skowlanu	III	S
Zapomniani Bogowie	III	S
Łupieżcy Martwych Ziem	II	S
Płacząca Dama	II	S

Wojna

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

- Tracicie 1 poziom kontroli (aż do zakończenia wojny). Może to obniżyć wasz Krąg.
- BG mają tylko jedną darmową akcję przestoju zamiast dwóch.
- Otrzymujecie +1 punkt przypału z każdego skoku.
- Wasze roszczenia, które generują dochód (gniazda rozpusty, paserzy, podziemne kręgi itd.) zapewniają go tylko połowę (zaokrąglając w dół).

fields added by Kosmit from Topory

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: Słabniesz. Możesz kontynuować tę akcję, jeśli skorzystasz z ryzykownej okazji lub wycofaj się i zrób to inaczej.

POŁOŻENIE RYZYKOWNE

Stajesz do walki. Działasz pod presją. Podejmujesz ryzyko.

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

6: Udaje ci się.

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

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

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

POŁOŻENIE DESPERACKIE

Nadwyrężasz 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**.

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

RZUT NA ODPIERANIE

1k za każdą kropkę **Cechy**.

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

PRACA ZESPOŁOWA

POMOC	Zaznacz 1 stresu, aby dodać innemu graczowi **1k** do rzutu. Możesz również wziąć na siebie konsekwencje będące wynikiem rzutu.
PRZEWODZENIE AKCJI GRUPOWEJ	Każdy zaangażowany BG wykonuje **rzut na akcję**. Pod uwagę **bierze się jeden, najlepszy wynik jako ogólny rezultat wysiłków grupy**. Otrzymuje **1 stresu** za każdego BG, który wyrzucił **1–3**.
OCHRONA	Ponosisz konsekwencję zamiast innego członka szajki. Jak zawsze możesz wykonać rzut na odpieranie konsekwencji.
PRZYGOTOWANIE AKCJI	Jeśli twoja akcja powiedzie się, każdy członek drużyny, działający z wykorzystaniem osiągniętych przez ciebie rezultatów, otrzyma dla swojego rzutu +1 poziom efektu lub ulepszone położenie

AKCJE

- **Analizuj** osobę, dokument lub przedmiot, aby zebrać o nim informacje i zastosować zdobytą wiedzę; zdobądz lepsze rozeznanie; przeprowadź badania.
- **Brataj się** z osobami z 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; analizuj zagadnienia spektrologiczne.
- **Majsterkuj** z mechaniznami, aby je tworzyć, modyfikować, dezaktywować lub naprawiać Używaj zaawansowanych i elektroplazmowych urządzeń, które są rozrzucone po całym mieście.
- **Obserwuj** miejsca lub sytuacje, aby zrozumieć, co się tak naprawdę dzieje; lokalizuj problemy; zbieraj informacje o szansach i zagrożeniach dla twoich planów;
- **Poluj** na swój cel; zbieraj informacje o jego posunięciach; zastrzel go z bezpiecznej odległości.
- **Przekonuj** innych za pomocą wdzięku, argumentów lub podstępu; zmieniaj nastawienie i zachowania innych osób.
- **Przemykaj** niezauważony i pokonuj przeszkody; wspinaj się, pływaj, biegaj i przetaczaj się po ziemi. Wbijaj noże w plecy, podżynaj garła i ogłuszaj.
- **Przewódź** inym siłą swojej osobowości; zastraszaj i gróź; kieruj akcjami **gangów** szajki.
- **Wojuj** z przeciwnikami w zwarciu lub utrzymaj pozycję; bij się bez broni.
- W **Wyrafinowany** sposób wyciągnij coś z cudzej kieszeni; subtelnie zwódź innych; kieruj wozem lub jeździj konno.

fields added by Kosmit from Topory

SKRÓT ZASAD 2

Po zakończeniu skoku rozpatrz Łup, Przypał, Uwikłania i Przestój — w tej kolejności

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.

Otrzymuje liczbę DUKATÓW określoną przez naturę przeprowadzonej operacji.

- **2 DUKATY:** Drobna robótka.
- **4 DUKATY:** Mała robota.
- **6 DUKATÓW:** Typowa robota.
- **8 DUKATÓW:** Duży skok.
- **10+ DUKATÓW:** Wielki skokt.

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 macie wojnę z inną frakcją. Dodajcie+2 PRZYP, jeśli podczas skoku miało miejsce morderstwo.

- **0 PRZYP:** Po cichu; drobna wsypa.
- **2 PRZYP:** Pełna kontrola; zwykła wsypa.
- **4 PRZYP:** Zbyt głośno; duża wsypa.
- **6 PRZYP:** Obłęd; druzgocząca wsypa.

Dodatkowo *cały przypał z komplikacji i czarcich targów.*

3. UWIKŁANIA

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

PRZYPAŁ 0-3	
1-3	Problem z gangiem lub typowi podejrzani
4/5	Rywale lub niespokojni zmarli
6	Współpraca

PRZYPAŁ 4/5	
1-3	Problem z gangiem lub przepytywanie
4/5	Odwet lub niespokojni zmarli
6	Pokaz siły

PRZYPAŁ 6+	
1-3	Zmiana stron lub przesłuchanie
4/5	Demoniczne zainteresowanie lub pokaz siły
6	Aresztowanie

ARESZTOWANIE. Płaszcze wysyłają oddział, aby was aresztować. Zapłaćcie im tyle DUKATÓW, ile wynosi wasz POZIOM OBŁAWY +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 straćcie 3 REP) lub poradźcie 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 utraćcie 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 (straćcie punkty REP w liczbie równej waszemu Kręgowi +1), zdyscyplinować ich, karząc jednego członka gangu lub zmierzyć się z represjami ze strony urażonych.

PRZEPYTYWANIE. Błękitne Płaszcze 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 Płaszcze łapią BG, aby przesłuchać go w związku z przestępstwami popełnionymi przez jszajkę. W jaki sposób cię dopadli? Zapłać im 3 DUKATY lub wezmą cię na buty (**krzywda 2 poziomu**) i wyśpiewasz wszystko, co chcą wiedzieć (3 PRZYPAŁU).

RYWALE. Neutralna frakcja zaczyna zgrywać ważniaków. Straćcie 1 REP i 1 DUKATA za każdy ich Krąg lub postawcie się i utraćcie u nich 1 statusu.

TYPOWI PODEJRZANI. Błękitne Płaszcze 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 przepytywania (**1–3: +2 PRZYPAŁU**, **4/5: krzywda 2 poziomu**) lub opłaćcie Płaszcze 1 DUKATEM.

WSPÓŁPRACA. Frakcja, u której macie +3 statusu, prosi was o przysługę. Zgódźcie się, straćcie 1 REP za każdy Krąg owej frakcji lub utraćcie 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

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	Rzuć liczbą kostek równą Kręgowi szajki. Wynik oznacza jakość aktywów – jej podstawową wartością jest wasz Krąg. **1–3**: Krąg –1, **4/5**: Krąg, **6:** Krąg +1, KRYTYK: Krąg +2. Możesz wydać DUKATY, aby zwiększyć wynik rzutu powyżej KRYTYKA – koszt 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. Rzuć 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 łotra (+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	Odwiedź dostawcę słabości i rzuć liczbą kości równą twojej najniższej cesze. Usuń liczbę punktów stresu równą najwyższemu wynikowi rzutu. Jeśli musisz usunąć więcej niż masz, przedawkowałeś. Jeśli nie chcesz lub nie możesz oddać się swojej słabości, otrzymujesz punkty stresu równe liczbie twoich TRAUM.

PRZEDAWKOWANIE
Podjłaęś złą decyzję — w trakcie oddawania się słabości lub będąc pod jej wpływem. Co zrobiłeś?

- **KŁOPOTY:** Wybierz lub wylosuj dodatkowe **uwikłanie.**
- **ODCIĘTY:** Musisz znaleźć nowego dostawcę słabości.
- **PRZECHWAŁKI:** +2 punkty PRZYPAŁU.
- **ZAGUBIONY.** 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.

fields added by Kosmit from Topory