

## Miasto Pod Mechanika 2.0

Ten tekst to nowa mechanika resetująca wszystko, co budowaliśmy. Czy oznacza to, że stara mechanika była zła? Nie. Pasuje ona do innej gry (niż ta którą chce prowadzić), wiele mnie nauczyła i wszystko jest przygotowane dzięki doświadczeniom i nauce, jakie z niej wyciągnąłem.

Dlaczego całkowity reset mechaniki? Dwa powody.

1. Stara mechanika budowała się sama na sobie. Miała wiele nakładek i nalepek. Sam zdziwiłem się, jak dużo zmian zaszło przez cały okres grania.
2. Chcę pójść w prostotę i zaznaczyć, że mimo używania starej terminologii jest, to trochę inna gra. Ten sam świat, te same zasady jego działania, ale historia opowiedziana z innej perspektywy.

Miałem pewne założenia na temat tej mechaniki i samego LARPa. To jest kilka z nich:

Wydaje się błędem mówienie ludziom, jakie zachowania mają wywołać pewne elementy mechaniki. Zdecydowałem się jednak mówić o tym z dwóch powodów: Jesteśmy dorośli i jasna komunikacja pomoże w grze mającej sprawić przyjemność nam wszystkim. Może ten tekst pokaże ludziom chcącym sami tworzyć takie rzecz, jak przynajmniej ja podchodzę do projektowania i myślenia o mechanice.

Mechanika na pewnym poziomie ma pokazywać trudność balansu między szaleństwem i trzeźwym umysłem w tym dziwnym pokręconym świecie. W miejscu, w którym to się dzieje spróbuję o tym wspomnieć. (są to konflikty).

Chciałem wspierać grę grupową bez tworzenia nowej mechaniki dla organizacji. Dlatego nie ma mechaniki organizacji. Są jednak mechanizmy i rozwiązania zmuszające graczy do zbierania się w grupy i tworzące liderów w naturalny sposób.

Do tego spróbowałem uprościć mechanikę pozalarpową i połączyć ją mocno z fabułą larpa. Dla osób chcących zrobić akcje międzylarpowe jak najszybciej i mieć je z głowy nie będzie to problemem, bo będzie jasno pokazane, co mogą próbować osiągnąć posiadającymi środkami oraz decyzje będzie można podejmować dość chaotycznie i w chwili emocji. Dla osób nieposiadających życia osobistego będzie to też możliwość do mieszania, testowania i planowania strategii pasujących do waszych postaci.

Na koniec coś najbardziej mnie cieszącego. Specjalne zdolności jak naznaczenia, rytuały, artefakty czy nowe skazy, będą zdecydowanie trudniejsze do zdobycia. Chyba że ktoś zdecyduje się na zagranie szablonem postaci... O tym później.

## Statystyki Podstawowe

### Punkty Szaleństwa.

Punkty Szaleństwa to siła i powiązanie postaci ze światem gry. W tej mechanice jest ona punktami doświadczenia, potencjałem magicznym i punktami życia. Są one widoczne dla innych graczy przez ustalony przez mistrza gry element stroju.

Punkty te dostaje się głównie za granie na larpach. Podstawową liczbą do zdobycia za jedną odsłonę to 3: 1 za raport i obecność, 1 za strój i odgrywanie, 1 za sceny i akcje. Można zdobyć dodatkowe za pomoc poza odsłoną i w zamian za moją hojność i dobroć. Innym sposobem jest wydanie w jakikolwiek sposób Złotego Wspomnienia. Istnieją też sposoby fabularne. Jednak te zostawimy do odkrycia.

Po LARPie wszystkie utracone Punkty Szaleństwa (w wyniku obrażeń, wymienione na Wole, czy wykorzystane przy Magii) są odzyskiwane. Podczas LARPa gracz nie może posiadać więcej Punktów Szaleństwa niż jego podstawowa wartość.

Wola.

Wola to wskaźnik stabilności umysłowej i siły wpływania na świat. Można ją zdobyć za Punkty Szaleństwa podczas LARPa. Wymaga to jednak Tymczasowej Poczytalności, czyli prostego zadania od Mistrza Gry do wykonania podczas LARPa. Po jego wykonaniu gracz wymienia 1PS na 2 Woli. Można też wykupić dodatkowe rozszerzenia swojej Siedziby, które pozwalają wykonać to przed LARPem bez Tymczasowego Szaleństwa lub wykorzystując Akcje Międzyarpowe. Wola wykorzystywana jest podczas konfliktów, przy niektórych skazach, rytuałach, artefaktach oraz manipulacji wolą (więcej w Magia).

Po LARPie cała niewykorzystana wola jest odrzucona. Wydanie Woli oznacza odrzucenie jej z gry.

Złote Wspomnienia

Złote Wspomnienia to wspomnienia postaci ze ŚwiataNad będące rdzeniem jej jestestwa. Może być to wspomnienie swojej rodziny, pierwszego pocałunku, czy ukochana książka. Fabularnie gracz i postać nie wie, czym są jego Złote Wspomnienia. Ukazują się one dopiero po ich utracie jako pytania dręczące postać i doprowadzające do Choroby Psychiczej, czyli pobocznego warunku na LARPie, którego niewykonanie powoduje zmniejszenie ilości możliwych do zdobycia Punktów Szaleństwa o 1.

Wydanie Złotego Wspomnienia (nie licząc przypadku wymiany go na Rytuał) dodaje nam 2 Punkty Szaleństwa. Złote Wspomnienia wykorzystywane są do Rytuałów i Skaz. Mogą być też ostatnią deską ratunku podczas śmierci postaci.

Konflikty.

W grze występują 3 rodzaje konfliktów. Konflikt Podstawowy – wskazujący pozycje i siłę postaci. Konflikt Fabularny – atakowanie postaci graczy zasadą „You can what you can show”. Konflikt Mechaniczny – umożliwiający wpływanie na postacie graczy za pomocą swojego potencjału magicznego.

Konflikty Podstawowe

Celem takich konfliktów jest ukazanie swojej przewagi. Są to proste konfrontacje na przykład udostępnienie miejsca, przepuszczenie kogoś czy wymuszenie szacunku. W takich konfrontacjach osoba z wyższą aktualną ilością Punktów Szaleństwa zawsze wygrywa. W przypadku równej ilości PS postacie traktują się na równi. Konflikt Podstawowy jest tylko wskazówką do odgrywania postaci.

Konflikty Fabularne

Na LARPie dopuszczalna będzie bezpieczna broń i zbroja. Zasada jej działania jest prosta. Jeden cios w ciało zabiera wszystkie posiadane Punkty Szaleństwa. Nie ma ranienia, nie ma leczenia. Cios bronią w ciało uśmierca. Trup. Poderżnięte gardło – śmierć. Zbroja będzie niszczyć. W zależności od jakości zbroi będzie posiadała ona odpowiednią Wytrzymałość określającą ile ciosów może ona przyjąć na siebie, po tej ilości zaczyna być traktowana jak ciało. Wszystko to działa, chyba że zasady Artefaktów, Naznaczeń, Rytuałów czy Skaz zmieniają to.

Jeśli chcecie przynieść na LARPa taką broń/zbroje musicie wykupić ją przez Potęgę. Do tego broń musi wyglądać dobrze i być bezpieczna. Dlatego przyniesienie takiej broni zazwyczaj będzie poprzedzone rozmową ze mną. Prawdopodobnie będzie to wymagało przesłania mi zdjęcia tej

broni.

Takie walki będą kontrolowane, byście nie zniszczyli miejsc, w których gramy. Do tego po zaatakowaniu kogoś bez ostrzeżenia (atak z zaskoczenia, skrytobójstwo) pozostali gracze mogą zadeklarować konflikt mechaniczny. Pozostali, czyli nie ten, który został właśnie zabity. Jeśli dochodzi do otwartego konfliktu fabularnego, każdy z graczy może zadeklarować w jego trakcie Konflikt Mechaniczny, użycie Naznaczenia lub Artefaktu.

Zasugerowano mi, że cios śmiertelny powinien liczyć się tylko przy uderzeniach w głowę lub tors. Tutaj chciałem to uprościć, aby część Konfliktów Fabularnych mogła odbyć się bez udziału Mistrza Gry. Tłumaczę to tak: nie jest to świat pełen antybiotyków i dobrych lekarzy. Cios miecza w konkretne części ciała spowoduje odseparowanie tej części ciała od reszty i wykrwawienie jej na śmierć. Jako że są to Konflikty Fabularne, dochodzi do nich również odgrywanie umierania.

Do tego: Broń Palna nie działa w tym świecie. Chyba że jest to Artefakt, wtedy ma opisany sposób działania.

### Konflikty Mechaniczne

W momencie, gdy postać postanawia wpłynąć na inną osobę za pomocą swojego potencjału magicznego, musi wejść z nią w Konflikt Mechaniczny i wygrać go. Konflikt Mechaniczny zaczynamy od mierzenia Potencjału. Jego podstawą jest aktualna wartość Punktów Szaleństwa. Następnie postać może wydawać swoją Wolę w celu zwiększenia tego Potencjału. Odbywa się to na zasadach licytacji i jest jawne. Osoba z większym końcowym Potencjałem wygrywa konflikt. Jeśli końcowy Potencjał jest równy, nikt nie wygrywa konfliktu.

Po wygraniu w takim konflikcie postać wygrywająca może wydać 1 Wolę, aby: zmniejszyć na czas LARPa ilość PS przeciwnika o 1; odrzucić jedno z jego naznaczeń; wyłączyć go na 1 minute; obezwładnić go – postać przeciwnika jest obezwładniona, dopóki gracz czuwa obok niej; zablokować możliwość używania rytuału, lub artefaktu. Postać może wydawać Wolę wielokrotnie w dowolnej kombinacji.

Uwaga i Podsumowanie. Nazwijmy to wszystko Teatrem Szaleńców. Punkty Szaleństwa wymienia się na Wolę 1 za 2, ale w konfliktach ma ona taką samą wartość. Nawet przy dobrym rozegraniu można kogoś zranić o 1 PS za 1 Wolę. Trzeba jednak pamiętać: wymieniając PS na Wolę, rani się; Wola użyta w konflikcie znika; zamiana PS na Wolę nie jest natychmiastowa na samym LARPie, trzeba się napracować. Praktycznie każdy taki konflikt z osobą na podobnym poziomie będzie kończyć się mocnym wykończeniem i narażeniem się na ataki innych postaci.

### Sytuacje Szczególne

Konflikty Mechaniczne i Fabularne oraz używanie Naznaczeń i Artefaktów w większości przypadków może odbyć się bez Mistrza Gry, ponieważ wszelkie akcje i efekty są spisane. Zdarza się jednak, że ingerencja Mistrza Gry jest wymagana. Postanowiłem spisać te sytuacje i zasady w tej części tekstu. W większości tych sytuacji następuje zatrzymanie czasu, co oznacza, że Mistrz Gry zbiera konkretne deklaracje graczy, podczas gdy inne postacie nie mogą ruszać się ze swoich miejsc.

### Konflikt Mechaniczny „Grupa kontra Grupa”

Przy mechanicznych konfliktach grupowych gracze deklarują, po której stronie konfliktu się znajdują. Po skończeniu tych deklaracji nie można dołączyć się do konfliktu. Podstawowym Potencjałem grupy są aktualne Punkty Szaleństwa postaci z największą jej ilością. Każda postać z grupy może wydać Wolę, aby zwiększyć Potencjał grupy. Postacie z wygranej grupy mogą wydawać swoją Wolę, aby wpłynąć pojedynczo na konkretne postacie z przeciwnej grupy.

Grupa może składać się z jednej postaci.

**Konflikt Mechaniczny Każdy na Każdego.**

W przypadku Mechanicznego Konfliktu, w którym biorą udział więcej niż dwie postacie lub grupy, postępujemy według normalnego konfliktu z dodatkowymi zasadami. Potencjał liczony jest normalnie. Po ustaleniu wartości Potencjału zaczynamy od postaci (grupy) z drugim najmniejszym Potencjałem, która może wydawać Wolę na uczestników z mniejszym Potencjałem. Następnie deklaracje składa postać (grupa) z wyższą wartością Potencjału, która może wydawać Wolę na wszystkich uczestników z mniejszym Potencjałem od niego. I tak dalej, aż nie dojdziemy do osoby (grupy) z największym Potencjałem.

W czasie gry wszystko dzieje się jednocześnie. Oznacza to, że: wszystkie PS i Naznaczenia zdążą być zabrane; postacie będą wyłączone; oraz zablokowane zostaną użycia rytuałów i artefaktów. Jediną różnicą jest obezwładnienie postaci. Jeśli gracz zadeklarował obezwładnienie postaci, po czym osoba z wyższym Potencjałem zadeklarowała obezwładnienie lub wyłączenie go, to postać z niższym potencjałem nie jest w stanie obezwładnić swojego celu.

**Turowy Konflikt Mechaniczny**

W wypadku większych Konfliktów Mechanicznych, w których gracze chcą użyć Naznaczeń lub Artefaktów, odbywa się walka turowa. Określić ma ona kolejność następowania wydarzeń. Podczas niej nie można używać Rytuałów i Manipulacji Wolą (wymagają one więcej przygotowania czasowego w momencie, gdy walka turowa odbywa się szybko). Opisane tutaj zasady będą odnosiły się do przypadku Turowego Grupowego Konfliktu Każdy na Każdego. Zasady można uprościć, aby dostać mniej skomplikowany przypadek. Grupę zamienić na Postacie, Każdy na Każdego jest konfliktem z dwoma grupami/postaciami.

Na początku ustalamy grupy biorące udział w Konflikcie. Jeśli postać zadeklaruje chęć atakowania innej postaci, jej cel zostanie włączony do Konfliktu. Po skończeniu tych deklaracji inne postacie nie mogą dołączyć do Konfliktu.

Następnie ustalamy kolejność tur. Każda grupa wydaje w ukryciu swoją Wolę. Pierwszą Turę zaczynać będzie grupa z największą ilością wydanej Woli. Kolejne Tury będą należały do grup z kolejną największą ilością wydanej Woli. Gdy któreś z grup wydały tyle samo Woli, wykonują swoje akcje równocześnie.

W swojej Turze każda z postaci z grupy może wykonywać swoje akcje. Na początku mogą oni użyć swojego jednego Naznaczenia (działa też wtedy obrona na nie), następnie używane są Artefakty, na koniec grupa może wejść z inną grupą w Konflikt Mechaniczny. Efekty tych działań wchodzi w życie z zakończeniem tury.

W przypadku, gdy grypy wydały tyle samo Woli i wykonują swoje akcje równocześnie, to na początku wszyscy używają swoich Naznaczeń i bronią się przed Naznaczeniami (jediną odmianą jest to, że jeśli dwie postacie użyją Naznaczeń na siebie nawzajem, to nie mogą bronić się przed nimi), następnie używane są Artefakty, na koniec grupy mogą wejść z innymi grupami (lub sobą nawzajem) w konflikt mechaniczny.

**Kolejność**

System Konfliktów i Magii może wyglądać na skomplikowany, ale w przemyślanym użyciu najtrudniejsze wersje konfliktów, czyli turowy, jest sposobem do rozwiązania problemów kolejności i powinien pojawiać się w grze w momentach ich rozstrzygnięcia. Choć prawdą jest, że można obejść się w większości przypadków bez niego, a kiedy już się w niego wchodzi, powinien przebiegać

sprawnie.

Podstawowymi aspektami do oceniania kolejności jest szybkość mechaniczna i przemyślenie fabularne. Moce Naznaczeń są znane przez wszystkich i są wyuczonymi przez postacie do szybkiego używania. Artefakty mają konkretne działanie i zazwyczaj ich użycie kończy się na prostym geście. Konflikt Mechaniczny wymaga chwili liczenia i jest bardziej ogólnym sposobem wpływania na innych. Rytuały i Manipulacja Wolą wymaga więcej przygotowań, dlatego zawsze jest na końcu i tutaj nie bierzemy ich pod uwagę.

Naznaczenie powinno zawsze wygrywać w kolejności, następnie Artefakty, na samym końcu Konflikt. Czasami dla uproszczenia gracze powinni traktować takie rozwiązania jako konflikt Turowy, w którym wszyscy do inicjatywy wydali 0 Woli. Problem pojawia się, kiedy gracz wyzwany na Konflikt Mechaniczny deklaruje chęć użycia Naznaczenia lub Artefaktu oraz kiedy gracz, na którym ma zostać użyty Artefakt, chce użyć w obronie Naznaczenia. Rozsądny gracz powinien pozwolić na wcześniejszą deklarację do zadziałania. Może się jednak nie zgodzić. W takiej sytuacji gracz deklarujący jako pierwszy może zgodzić się na późniejszą deklarację do zadziałania jako pierwsza. Jeśli nie zgodzi się na to, to dochodzi do Konfliktu Turowego, wtedy wydana Wola decyduje o kolejności.

Podsumowując aspekt kolejność. Nie warto być dupkiem, ponieważ uprzykrza to grę innym. Powinno liczyć się deklaracja, ale kolejność Naznaczenia, Artefakty, Konflikt jest przyjemniejsza ze względu na łatwość i szybkość działania. Nie do wszystkich waszych problemów jest potrzebny Mistrz Gry.

Kwestia Wyłączenia i Obezwładnienia.

Za pomocą wygranej w Konflikcie i Magii można wyłączyć lub obezwładnić inne postaci. Chciałbym w tym miejscu ustalić dokładnie parę spraw z nimi związanych.

Po wygranym konflikcie grupowym postać może wyłączyć kilka osób. Postacie wyłączone pozostają w grze. Konflikt Fabularny działa na postać wyłączoną. Postać może obezwładniać tylko jedną osobę jednocześnie. Odejście od postaci obezwładnianej, wejście w Konflikt Mechaniczny, Fabularny, użycie Naznaczenie/Artefaktu/Rytuału/Manipulacji Wolą, bycie celem Naznaczenie/Artefaktu/Rytuału/Manipulacji Wolą liczy się jako przerwanie czuwania. Postać obezwładniająca nie może wykonać Konfliktu Fabularnego na postaci obezwładnianej (Magiczne obezwładnienie wymaga dużego skupienia, po Konflikcie przytrzymuje się postać w sposób uniemożliwiający użycie broni).

Śmierć Postaci?

Kiedy postać gracza traci wszystkie Punkty Szaleństwa, to umiera, ale jeśli posiada Złote Wspomnienia, gracz może zadeklarować odrzucenie jednego z nich na stałe, by zdobyć 2 Punkty Szaleństwa i Chorobę Psychiczną. Oznacza to jednak, że jest to dla niego koniec tej odsłony.

Postacie Spaczonych i Potępionych mają oddzielne zasady dotyczące uśmiercania. Ogólnie, są to twarde skurczybyki i posiadają specjalne sposoby do utylizacji.

Magia

Dziwna Magia ŚwiataPod jest reprezentowana w 5 różnych sposobów: Manipulacja Wolą, Naznaczenia, Artefakty, Rytuały i Skazy.

Manipulacja Wolą

Dzięki Woli można manipulować świat gry. Gracz decydujący się na taką akcję zgłasza się do mistrza gry, który decyduje o cenie.

Cennik podstawowy manipulacji wolą:

- Zmiana emocji + 1
- Wizja + 2
- Wywołanie działania + 3
- Mała zmiana fizyczna +4
- Duża zmiana fizyczna +7
- Działanie do końca LARPa +5
- Działanie na sobie +1
- Działanie na kogoś +4
- Działanie na o obszarowe +5

Nie można bronić się przed Manipulacją Wolą. Jedynym sposobem obrony jest Manipulacja Woli na samego siebie. Manipulacja Wolą może być wykonywana tylko przez jedną osobę.

Naznaczenia

Naznaczenia to moce pozwalające wpływać pojedynczo na inne postacie. Mimo istnienia kilku rodzaju Naznaczeń nie oznacza to, że ich lista jest zamknięta. Każde Naznaczenie ma poza efektami mechanicznymi dodatkowe działanie fabularne. Na LARPie istnieją one jako małe karteczki z opisem ich działania. W celu ich użycia wystarczy wręczyć je celowi, który musi zachować się odpowiednio do tekstu. Po użyciu Naznaczenie zostaje odrzucone i nie można go ponownie użyć. Poziom Naznaczenia określa ilość jego użycie na LARPie.

Rodzaje Naznaczeń

Atak – Cel traci 2 PS.

Wyłączenie – Cel zostaje wyłączony z gry na 1 minute, ale zostaje ona na terenie gry.

Obezwładnienie – Cel zostaje wyłączony z gry, dopóki używający pozostaje przy celu.

Szaleństwo – Cel traci połowę swojej Woli (zaokrąglając do góry) przez wymuszenie na niego konkretnego zachowania.

Zaniechanie – Cel nie może wykonać akcji na używającym.

Rozkaz – Cel musi wykonać prostą czynność, która nie wiąże się z brutalnością.

Wysysanie – Cel przekazuje 1 PS dla postaci używającej.

Leczenie – Cel zyskuje 2 PS. Używający może następnie przekazać dowolną ilość swoich PS celowi.

Wiedza – Cel musi wyjawiać pewną informację używającemu.

W celu zdobycia Naznaczenia postać musi mieć możliwość do jego nauki. Może to osiągnąć przez serię akcji międzylopowych, akcje dywersyjne na specjalne lokacje, lub nauczyć się od trzech postaci posiadających dane naznaczenie. Gracz może zwiększyć poziom Naznaczenia w akcji międzylopowej. Ilość posiadanych naznaczeń jest ograniczona przez ilość posiadanych PS. Każdy poziomu Naznaczenia blokuje (poziom naznaczenia)+1 PS. Czyli Naznaczenie na pierwszym poziomie blokuje 2 PS, Naznaczenie na drugim poziomie blokuje 5 PS (2 za pierwszym poziom i 3 za drugi poziom) itd.

Cel naznaczenia może próbować obronić się przed działaniem naznaczenia w dwa sposoby: Wydać 2 PS lub 1 PS i jedno swoje Naznaczenie. Jeśli używający chce, aby Naznaczenie dalej działało, może wydawać swoją wolę do wzmocnienia Naznaczenia. Cel może konfrontować tę akcję, przez wydanie ilości PSów wydanej przez używającego Naznaczenie do wzmocnienia go. Używający może ponownie wzmocnić Naznaczenie, wydając kolejną Wolę, tak samo, jak Cel może konfrontować je wydając PSy. Jeśli cel obroni się przed Naznaczeniem, to nie działa ono i zostaje odrzucone przez używającego.

## Artefakty

Artefakty to specjalne przedmioty zmienione i nasiąknięte Dziwną Magią. Posiadają one magiczne zdolności, podobne to Naznaczeń, Rytuałów i Skazy, ale nie są one blokowane przez ilość PSów. W zależności od rodzaju artefaktu mogą działać jednorazowo, posiadać kilka użyć, albo być stałymi wzmocnieniami dla postaci. W celu użycia Artefaktu gracz musi zadeklarować to wcześniej Mistrzowi Gry, który opisuje jego działanie.

Na LARPie Artefakty to elementy stroju lub rekwizyty. Gracz powinien przy sobie posiadać przygotowany przez Mistrza Gry krótki opis jego działania.

Artefakty postać może zdobyć dzięki stworzeniu go (ale jest to bardzo trudne i czasochłonne), kupując go, zdobywając od innej postaci lub akcją dywersyjną.

## Rytuały

Rytuały to seria akcji mająca na celu manipulację Dziwną Magią wpływając na świat gry i postaci. Rytuały to skomplikowane działania, która postać musi fabularnie wykonać. Zazwyczaj wymagane jest również poświęcenia PS, Woli czy konkretnych artefaktów. W celu użycia Artefaktu gracz musi wcześniej oznajmić to Mistrzowi Gry, poświęcić potrzebne rzeczy i wykonać akcje Rytuału. Fizycznie gracz powinien posiadać opis Rytuału od Mistrza Gry.

W celu zdobycia Rytuału postać musi zdobyć wspomnienie wykonywania tego Rytuału i zamienić to wspomnienie z jednym ze swoich Złotych Wspomnień. Nie generuje to PSów, ale wytwarza Chorobę Psychiczną przypisaną do Rytuału. Do aktu wymienienia potrzebne jest specjalne miejsce w Siedzibie. Pozwala to również na proces odwrotny, odrzucający Rytuał i Chorobę Psychiczną zamieniający je na Złote Wspomnienie, musi on jednak odbyć się w tym samym miejscu co zdobycie Rytuału.

## Skazy

Skazy to zmiany fizyczne i psychiczne postaci. Posiadają one stały wpływ na postać. Mogą to być zdolności lub wzmocnienia postaci zmieniające część mechaniki. Wszystkie Skazy posiadają pozytywny i negatywny efekt. Na LARPie gracz powinien posiadać spisane Skazy i ich działanie na Karcie Postaci.

W celu zdobycia Skazy postać musi zdobyć do niej dostęp. Przez akcje międzylarpowe, akcje dywersyjne lub losowe wydarzenia. W takim wypadku gracz musi wydać Złote Wspomnienie, dostając Chorobę Psychiczną i 2 PS. W niektórych przypadkach Mistrz Gry może narzucić zdobycie Skazy. Skazy nie można się wyzbyć.

## Potęga

Potęga to mechaniczne uproszczenie posiadanych przez postać środków finansowych, ekwipunku i kontaktów. Dzięki nim postać może wykupić kontakty, artefakty czy rozwinąć swoją Siedzibę. Niewydana Potęga traktowana jest jako luźne środki. Na LARPie luźne środki przedstawione są za pomocą wskazanych przez Mistrza Gry żetonów.

Na Potęgę wpływa wiele rzeczy. Czasami dostaje się ją w postaci już gotowych rzeczy jak ekwipunek, artefakty, wywiad czy kontakty. Luźne środki można zdobyć przez pracę w akcjach międzylarpowych lub przez akcje dywersyjne. Część środków można upłynnić, zamieniając je na luźne, choć zazwyczaj będzie to niosło ze sobą negatywne efekty. Część środków może zostać straconych i uzyskanych przez akcje innych postaci lub świata gry.

## Kontakty

Za pomocą Potęgi postać może wykupić kontakty w danych lokacjach, dystryktach lub

organizacjach. Każdy taki Kontakt przynosi stałe informacje pomiędzy LARPami. Takie informacje są pewne, ale gracz nie może zadawać konkretnych pytań. Można zamienić Potęgę z Kontaktów na luźne środki, ale wiąże się to z niechęcią wcześniejszych kontaktów do postaci. Im więcej Potęgi postać przeznaczy na Kontakty, tym więcej informacji będzie ona uzyskiwała.

1 Kontakt kosztuje 1 Potęgę.

### Wywiad

Wywiad jest bardziej elastyczną formą kontaktów. Dzięki niemu można zdobyć informacje o konkretnych miejscach i ludziach, ale te informacje mogą być niepewne i nieprawdziwe. Im więcej wykupionego Wywiadu, tym więcej akcji wywiadowczych gracz może wykonać. Im więcej akcji wywiadowczych na jeden cel tym większe prawdopodobieństwo powodzenia i prawdziwości informacji. Akcje wywiadowcze mogą być łączone przez kilku graczy. Zamiana Potęgi z Wywiadu na luźne środki może negatywnie wpłynąć na niektóre przyszłe akcje wywiadowcze. Dodatkowo Wywiad wpływa na trudność wyszpiewowania Siedziby postaci oraz jest to wartość trudność wyszpiewowania postaci. Więcej o Akcjach Wywiadowczych w Akcjach Międzyłarpowych.

1 Wywiad daje 1 akcje wywiadowczą i kosztuje 1 Potęgę.

### Artefakty

Za Potęgę można wykupić Artefakty. Można to zrobić na Targowisku, od innych graczy lub zdobyć w akcjach międzyłarpowych. Zamiana Artefaktu na Potęgę, nie niesie ze sobą negatywnych efektów poza utratą Artefaktu. Postać musi jednak znaleźć kupca i zazwyczaj sprzedać go za mniej niż został on kupiony. Więcej o Artefaktach w Magii.

Artefakty mają różną moc i z tym cenę.

### Siedziba

Siedziba to miejsce postaci w świecie gry. Może ona generować postaci dodatkowe możliwości i akcje. Im większa siedziba, tym łatwiejsza jest ona do wyszpiewowania i ograbienia. W celu zbudowania siedziby postać musi znaleźć na nią miejsce i wydać 1 Potęgę. Następnie może ją rozwijać, dodając do niej nowe możliwości. Każda taka nowa możliwość wymaga rozwinięcie Siedziby za 2 Potęgi, a rozwinięcie tej możliwości kosztuje 1 Potęgę (zwiększa to ilość jej wykorzystania o 1). Z możliwości Siedziby może korzystać inne postacie za pozwoleniem właściciela.

Postać może posiadać kilka Siedzib. Siedziba może być dzielona pomiędzy postacie. W takim wypadku ceny wszystkiego zwiększają się o ilość postaci, które miałyby z niej korzystać minus 1. Dla innych postaci Siedziba gracza traktowana jest jak Lokacja.

Wszystkie możliwości Siedziby muszą posiadać konkretny opis fabularny i sposób ich działania.

### Możliwości Siedziby to:

Korupcja – każda taka możliwość zwiększa po każdym LARPie Punkty Korupcji o 1.

Dywersja – każda taka możliwość zwiększa po każdym LARPie Punkty Dywersji o 1.

Akcje Rytuałów – dzięki tej możliwości postać może zamienić Złote Wspomnienie na Rytuał lub odwrotnie.

PS na Wole – dzięki tej możliwości postać może zamienić 1 PS na 2 Woli przed LARPem bez Tymczasowej Poczytalności.

Persona – dodają do Siedziby NPCa, którzy mogą wykonywać konkretne akcje międzyłarpowe za postacie. Tę możliwość można wykupić kilka razy, dodając nowych NPCów. Rozwinięcie zwiększa możliwości NPCów. Persony nie mogą wykonywać akcji zarabiania Potęgi.



Ochrona – zwiększa trudność zaatakowania Siedziby.

Trudność Dywersji, czyli ilość potrzebnych do zaatakowania Siedziby Akcji Dywersyjnych, losowana jest w przypadku każdego ataku. Przedział, z którego losowana jest ta wartość, uzależniony jest od wartości Ochrony. Maksymalna wartość to Ochrona razy 10, minimalna to Ochrona razy 5. Przy Ochronie równej 0 maksymalna wartość to 5, a minimalna 1.

Zabezpieczenie Siedziby, czyli ilość potrzebnych do wyspiegowania Siedziby Akcji Wywiadowczych, jest wartością stałą. Wynosi ona Wywiad postaci razy 3 plus 3 minus ilość wszystkich wydanych Potęg na Siedzibę. Wartość ta nie może być mniejsza od 1. Przy Siedzibie kilku postaci za Wywiad postaci rozumiemy sumę Wywiadów wszystkich właścicieli Siedziby.

### Akcje Międzyzłarpowe

Akcje międzyzłarpowe dzielimy na 5 fazy następujące po sobie: Akcje Postaci, Akcje Wywiadowcze, Akcje Potęgi, Akcje Siedziby i Akcje Dywersji i Korupcji. Następują one po sobie. Kolejność wykonywania akcji międzyzłarpowych zależy od terminu jej przesłania po LARPie. Im szybciej gracze podesłają Raporty i Akcje, tym szybciej następują one w świecie gry.

### Akcje Postaci

Każda Postać posiada 3 Akcje Postaci. Są to konkretne fabularne rzeczy wykonywane przez pomiędzy LARPami. Każda akcja wymaga wypełnienia formuły.

Cel: Co gracz chce osiągnąć.

Jak: W jaki sposób postać wykonuje tę akcję.

Wiedza: Co postać wie o tym, co chce osiągnąć.

Wynik: Opisuje Mistrz Gry.

Celami postaci mogą być:

Zdarzenia Fabularne – jest to bardzo otwarty cel. W formule powinno napisać się Zdarzenie Fabularne: Co postać robi. Może być to wybranie się osobiście do konkretnych lokacji, prowadzenie badań, skontaktowanie się z NPCem itp.

Dywersja – zdobycie 1 Punktu Dywersji

Korupcja – zdobycie 1 Punktu Korupcji

Wywiad – uzyskanie 1 Akcji Wywiadowczej

Zarabianie – zdobycie 1 Luźnej Potęgi

PS na Wolę – wymiana 1 PS na 2 Wole przed LARPem bez Tymczasowej Poczytalności.

Nauka Naznaczenia – Zdobycie Naznaczenia ze znanego źródła.

Rozwój Naznaczenia – Gracz zwiększa poziom Naznaczenia o 1.

Zdobycie Skazy – zdobycie Skazy ze znanego źródła.

### Akcje Potęgi

Akcje Potęgi są ograniczone tylko przez liczbę posiadanych Potęg. Luźne środki można zamienić na Kontakty, Wywiad, Artefakty (choć trzeba znać gdzie i za ile chce się je kupić) lub Siedzibę.

Kontakty, Wywiad i Artefakty (choć trzeba znaleźć kupca) można upłynnić na luźne środki, ale zdobyte tak luźne środki nie mogą być wykorzystane w tej samych Akcjach Potęgi.

### Akcje Siedziby

W Akcjach Siedziby wskazujemy możliwości wykorzystane przez postać oraz możliwości udostępniane dla innych postaci (trzeba wskazać inną postać). Możliwości Korupcji, Dywersji i Ochrony dzieją się automatycznie. Jeśli wykorzystujemy Personę, trzeba napisać formułę z Akcji Postaci.

### Akcje Wywiadowcze

Postać może wydać swoje Akcje Wywiadowcze, aby zdobyć informacje o konkretnych osobach, lokacjach lub dystryktach. Najlepiej sprecyzować czego chcemy się dowiedzieć. Każda osoba i lokacje posiada swoje zabezpieczenie. Wydanie więcej niż zabezpieczenie daje nam informacje, wydanie mniej powoduje wykrycie (szpiegowana osoba lub lokacja dowiaduje się, kto ją szpiegował) i brak informacji, wydanie równej wartości zabezpieczania powoduje wykrycie, ale postać uzyskuje informacje. Po fazie Akcji Wywiadowczych wszystkie niewykorzystane Akcje Wywiadowcze przepadają.

Zabezpieczenie postaci to wartość posiadanego przez niego Wywiadu.

Zabezpieczenie Siedziby innych postaci jest wartością stałą i wynosi ona Wywiad postaci razy 3 plus 3 minus ilość wszystkich wydanych Potęg na Siedzibę. Wartość ta nie może być mniejsza od 1. Przy Siedzibie kilku postaci za Wywiad postaci rozumiemy sumę Wywiadów wszystkich właścicieli Siedziby.

Zabezpieczenie lokacji fabularnej jest ustalone przez Mistrza Gry.

Organizacje/Grupy nie posiadają zabezpieczenia, ale każda wydana akcja wywiadowcza przyniesie więcej informacji.

Celem akcji wywiadowczych może być:

Informacja o Lokacjach w Dystrykcie

Informacja o Lokacji (co się w niej znajduje i co można zdobyć)

Informacje o Lokacji (ochrona)

Informacja o Lokacji (właściciel)

Informacja o Lokacji (korupcja)

Informacja o Postaci

Informacja o Organizacji/Grupie

W przypadku Informacji o Lokacji w Dystrykcie postać dostaje informacje o istnieniu wszystkich znajdujących się tam lokacjach o trudności wyszpiegowania mniejszej bądź równej użytych Akcji Wywiadowczych.

W przypadku Informacji o Lokacji (ochrona) postać dostaje: dla Siedziby innych postaci wartość Ochrony Siedziby; dla lokacji fabularnych opisową Trudność Dywersji.

W przypadku informacji o Lokacji (korupcja) postać może dowiedzieć się, kto aktualnie i w jakiej wartości posiada wpływy w lokacji oraz jaka jest obrona lokacji przed korupcją.

W przypadku Informacji o Postaci i Organizacji/Grupie postać powinna ustalić, jakich dokładnie informacji szuka. Ogólne pytania nie przyniosą dobrych efektów.

Akcje Dywersji i Korupcji

W tej fazie gracze zbierają się, aby wykonać atak/skok na konkretną lokację. W tym momencie gracze wysyłają informacje o tym, jaką lokację atakują, co chcą z niej wydobyć, ile punktów Dywersji wydają i kto ma udzielić się przy skoku. Skok rozpoczyna się, kiedy wszyscy wspomniani przez innych gracze wyślą swoje założenia lub kiedy minie termin wysyłania Akcji Międzyloparpowych. W ostatnim wypadku gracze są informowani o braku wysłania przez brakujących graczy tej akcji i mogą zdecydować o jej zaniechaniu.

Jeśli gracz wie o skoku może on wpłynąć na niego przez swoją Akcję Dywersyjną. Jeśli jest częścią skoku, może on wydać swoją dywersję, negując dywersję innych graczy. Wtedy inni gracze nie

wiedzą o jego sabotażu. Jeśli gracz nie jest częścią skoku, może wykonać Akcję Dywersyjną, wskazując miejsce skoku i ilość Punktów Dywersji negującą skok. Oczywiście ta Akcja również może być sabotowana.

Trudność Dywersji, czyli ilość potrzebnych do zaatakowania Akcji Dywersyjnych, losowana jest w przypadku każdego ataku. W przypadku Siedziby innego gracza przedział, z którego losowana jest ta wartość, uzależniony jest od wartości Ochrony Siedziby. Maksymalna wartość to Ochrona razy 10, minimalna to Ochrona razy 5. Przy Ochronie równej 0 maksymalna wartość to 5, a minimalna 1. W przypadku lokacji fabularnej Trudność Dywersji losowana jest z przydzielonych do lokacji przez Mistrza Gry przedziałach: bardzo mała ochrona (5-10); mała ochrona (11-20); średnia ochrona (21-50), duża ochrona (51-100); bardzo duża ochrona (101-200); ogromna ochrona (201-500).

Łupy z Akcji Dywersyjnych pojawiają się w rękach graczy do podziału na LARPie. Zdobyte możliwości na Naznaczenia, można wykorzystać w następnych akcjach międzylarpowych. Intel przekazywany jest przed LARPem.

Punkty Dywersji są tylko aspektem mechanicznym i wykorzystywane są tylko w akcjach międzylarpowych. W celu stworzenia fabuły na LARPie stworzony jest cennik, co może być reprezentowane na LARPie w kursie jedna rzecz na jeden Punkt Dywersji:

- Dodatkowy Człowiek
- Zestaw Narzędzi
- Plan Lokacji
- Cenna Informacja.

Akcje Korupcji to działania mające na celu zdobywania wpływów w lokacjach w Mieście. Dzięki zdobyciu wpływów w lokacji postać może zyskać informacje, Potęgę, Artefakty po dobrych cenach, Rytuały, możliwości nauki Naznaczeń, czy dodatkowe punkty Korupcji i Dywersji. Wpływy w konkretnej lokacji może posiadać tylko jedna postać.

Gracz w Akcjach Korupcji wskazuje lokacje, którą chce skorumpować i ilość punktów Korupcji, które chce na to przeznaczyć. Jeśli postać posiada już wpływy w danej lokacji, to dodawanie punktów Korupcji będzie je umacniać. Jeśli lokacja jest pod wpływem innej postaci, to wydawanie punktów Korupcji będzie zmniejszać jego wpływy z możliwością przejęcia lokacji. Jeśli lokacja nie jest pod wpływem żadnej postaci, to postać musi wydać odpowiednią ilość punktów Korupcji odpowiadającej obronie lokacji przed Korupcją, aby zdobyć w niej wpływy.

Wpływy wskazywane są przez punkty Korupcji. Wszystkie wpływy spadają o 1 przed Fazą Akcji Dywersji i Korupcji. Wpływy mogą spaść lub urosnąć w tym samym momencie z powodów fabularnych, lub przez Akcje Dywersyjne innych graczy. Wpływy z lokacji będą przekazywały postaci informacje i dodatkowe działania, dzięki którym łatwiej będzie utrzymać w niej wpływy.

Postacie

Tworzenie postaci.

Wszystkie postacie pochodzą ze ŚwiataNad. Jednak pod wpływem silnych emocji zostały one pochłonięte przez ŚwiatPod. Jednak historia postaci nie musi zaczynać się od jej życia w ŚwiecieNad. Można zacząć jej historię z innego miejsca Świata Pod niebędącym Miastem. Chodzi tutaj o światy przedstawione przez otworzenie portalu w Twierdzy Cierni.

Grę zaczyna się z 3 Punktami Szaleństwa, 5 Złotymi Wspomnieniami i 1 Potęgą. Następnie gracz odbywa wszystkie Fazy akcji międzylarpowych.

Można też wybrać szablon postaci. Dzięki temu zaczyna się z 5 Punktami Szaleństwa, 4 Złotymi Wspomnieniami, Skaza, wybranym Naznaczeniem i Chorobą Psychiczną. Dzięki temu ma się dostęp do dodatkowych Naznaczeń do wykupienia i Rytuałów do nauki. Jednak, aby zdobyć dostęp do Naznaczeń, trzeba wydać Złote Wspomnienie.

Niektóre szablony będzie można zdobyć w trakcie gry. Jednak nie jest to takie proste jak przy tworzeniu postaci. Szablony, które można uzyskać tylko przy tworzeniu postaci to Demon i Gigant. Teoretycznie praktycznie, ale w praktyce niemożliwe to: Wysokie Sidhe, Bestie Sidhe, Kroczący w Snach. Trudne do zdobycia i czasochłonne: Mechaniczny Policjant, Magitech, Zaropiały Mnich, Kultysta Żółtej Czaszki, Kier. Jeśli postać chce stać się Cieniem, wystarczy, że poprosi. A jak wiemy, nic nie jest za darmo.

Oczywiście jak zawsze za ciekawe pomysły na postać i jej historie będzie można negocjować lepszy start.

## Szablony Postaci

### Cienie

Cienie to słudzy Mroku pilnujący Metra. Wszyscy połączeni są z Mrokiem za pomocą magicznego związania umysłowego niemożliwego do zerwania.

Skaza: Słowo Mroku – W trakcie LARPa i w Akcjach Międzyzarpowych możesz zapytać się mroku o informacje. Jednocześnie nie możesz być Spaczony ani Potępiony. Zostaniesz wtedy pochłonięty przez Mrok.

Choroba: Oddanie Mroku – Musisz wykorzystać Słowo Mroku i posłuchać jego poleceń. Cienie po stracie Złotego Wspomnienia za moce Cieni pogłębia tę chorobę, co powoduje, że trzeba go wykonać wiele razy. Dzięki temu Mrok jest bardziej konkretny i zrozumiały.

Naznaczenia: Rozmycie (Zaniechanie), Wizja Mroku (Szaleństwo), Zaciemnienie (Wyłączenie), Dotyk Mroku (Leczenie)

Rytuał: Powrót do Mroku – Postać przemieszcza się ze swojego obecnego miejsca do Metra. Ciemność – Cienie posiadające ten Rytuał mogą wspólnie wykonywać Manipulację Wolą.

### Wysokie Sidhe

Wysokie Sidhe to dumne istoty, które wieki temu uciekły z Limbo do Odwróconego Ogrodu za swoją przywódczyni potępionej Morrigan. Są one mistrzami Rytuałów i wpływania na Dziwną Magię ŚwiataPod.

Skaza: Tkanie w Magii – Wysokie Sidhe potrafią tworzyć Rytuały. Aby to uczynić, muszą poświęcić Akcję Międzyzarpową do przygotowania Rytuału (efekt i sposób jego osiągnięcia). Następnie mogą zaszyć ten Rytuał w sobie lub innej postaci w Akcji Międzyzarpowej, lub na LARPie. Tak zaszytego wspomnienia nie można zdjąć i traktowane jest, jak wydanie Złotego Wspomnienia (postać zdobywająca 2 PS). Przy zaszyciu na innych osobach Wysokie Sidhe musi mieć jego zgodę lub postać musi być wyłączona z gry.

Choroba: Zimna Kalkulacja – Wysokie Sidhe musi ukazać się brakiem emocji. Nie mogą pomóc innej osobie, chyba że istnieje dla nich wyraźna korzyść.

Naznaczenie: Majestat (Rozkaz), Pocałunek Morrigan (Wyssanie), Ból Wieków (Szaleństwo), Zauroczenie (Zaniechanie)

Rytuały: Medytacja – Wysokie Sidhe może wejść w stan głębokiej Medytacji pozwalający poznać i zrozumieć Naznaczenie lub Artefakt. Następnie Wysokie Sidhe może stworzyć wspomnienie Rytuału o podobnej mocy.

Pojednanie ze Śmiercią – Dzięki temu Rytuału Wysokie Sidhe może zabezpieczyć jedno swoje Złote Wspomnienie. Takie Złote Wspomnienie nie będzie mogło być w żaden sposób wydane lub

zabrane. Będzie można je wydać tylko w momencie śmierci, aby dodać do swojej puli 2 PS i odzyskać wszystkie podstawowe PS, których wybraną ilość można zamienić na Wolę. Po dokonaniu tego aktu Wysokie Sidhe nie odzyskuje PS i nie traci Woli po LARPach.

### Bestie Sidhe

Bestie Sidhe to istoty zmienione przez Dziwną Magię w brutalne i nieokrzesane. Większość z nich ucieka od normalnego społeczeństwa, by żyć w spokoju. Te, które w nim żyją, są wykorzystywane do pracy fizycznej jako niewolnicy. Część z nich uwalnia się i walczy o swoją wolność.

Skaza: Szał – Podczas walki Bestie Sidhe zadają więcej obrażeń. Naznaczenia Ataku zabierają 3 PS, Naznaczenia Wyssania przekazują im 1 PS, ale zabierają 2 PS celowi. Wydana Wola w Konflikcie Mechanicznym zabiera 2 PS. W Konflikcie Fabularnym ich atak przebija zbroje o 1 wytrzymałość. Ich brutalny szał powoduje, że w otwartym Konflikcie Fabularnym walczą do śmierci swojej lub przeciwnika (chyba że ktoś przerwie walkę magią), a po wygranym Konflikcie Mechanicznym muszą wydać całą swoją Wolę.

Choroba: Brutal – Bestie Sidhe muszą chwalić się swoją siłą fizyczną i brutalnością za pomocą zastraszania, walki lub przechwałek.

Naznaczenia: Strach (Szaleństwo), Wycie (Wyłączenie), Uderzenie (Atak), Ugryzienie (Wyssanie).  
Rytuały: Spokój – dzięki temu rytuałowi Bestia Sidhe może wprowadzić się w stan spokoju, dzięki któremu nie może być zmuszony w żaden sposób do walki.

Taniec Bojowy – dzięki temu rytuałowi przy najbliższej okazji zadawania obrażeń Bestia Zadaje dodatkowe obrażenie.

### Krocący w Snach

Krocący w Snach to istoty żyjące w Bagdadzie i uczące się magii snu od samego Piaskowego Dziada. Dzięki niej zasypiają w wieczny sen i podróżują w ciałach innych osób.

Skaza: Wieczny Sen – kiedy aktualnie opanowane ciało Krocącego w Snach zostaje zabite, Krocący w Snach zmienia ciało. Nie traci wtedy Złotego Wspomnienia, aby przeżyć, ale traci wszystkie Skazy i Potęgę.

Choroba: Wieczna Tułaczka – Krocący w Snach z powodu swoich zdolności nie mogą naprawdę umrzeć, ponieważ ich świadomość zawsze znajdzie inne ciało. Nie potrafią się przez to kontrolować i często ryzykują swoje obecne ciało. Może się to ukazać przez wejście w Konflikty Mechaniczne i Fabularne, stawiając się w zagrożeniu, lub grożąc i stawiając się osobie o podobnej bądź wyższej sile.

Naznaczenia: Sen (Wyłączenie), Koszmar (Szaleństwo), Objęcia Piasku (Obezwładnienie), Spotkanie na Drodze (Wiedza: Największa Obawa).

Rytuały: Wkroczenie – Krocący w Snach może spojrzeć w sen śpiącej osoby. Dzięki temu może dowiedzieć się wielu cennych informacji o tej osobie.

Odebranie Snu – Krocący w Snach może odebrać sen innej postaci, powodując, że podczas wymiany PSów na Wole graczy otrzymuje 1 Wolę za 1 PS.

### Giganci

Giganci to pradawna rasa zebrana przez potężnego zniszczenia w celu stworzenia najgroźniejszej armii ŚwiataPod. Zostali oni uśpieni wieki temu przez Piaskowego Dziada. Teraz jednak przebudzili się i próbują odbudować swoją wcześniejszą potęgę.

Skaza: Mistrzowie Skaz – Giganci zdobywali swoją potęgę przez nakładanie na siebie Skaz. Dzięki temu mogą oni zdobywać ich zdecydowanie więcej niż normalni mieszkańcy ŚwiataPod. Każde ich Złote Wspomnienie jest miejscem na 2 Skazy zamiast 1. Jednak przez ich sen nie znają oni dobrze technologii i nie potrafią oni tworzyć Artefaktów.

Choroba: Nowe Czasy – Giganci niechętnie podchodzą do Artefaktów, dlatego unikają oni ich

używania. Gigant używający Artefaktu traktowany jest jak niespełniający warunku Choroby Psychiczej.

Naznaczenia: Potęga (Atak), Uścisk (Obezwładnienie), Szacunek (Rozkaz), Odebranie Duszy (Wyssanie).

Rytuały: Skóra z Kamienia – po tym rytuale skóra Giganta traktowana jest jak zbroja o wartości 1. Gigant może wykonać ten rytuał wielokrotnie, zwiększając wartość tej zbroi do maksymalnie 3.

Serce z Kamienia – po wielowiekowym śnie Giganci uodpornili się na wiele magicznych efektów. Po tym rytuale najbliższe użyte na nich Naznaczenie Szaleństwa nie działa.

### Mechaniczny Policjant

Mechaniczny Policjanci to grupa oddanych Komendantowi potężnych ludzi maszyn. Pilnują oni porządku w Mieście według kodeksu tworzonego przez samych siebie.

Skaza: Maszyna – Mechaniczny Policjant potrafi połączyć się z Artefaktem, który posiada wielokrotny użytek. Dzięki temu nie może on być mu odebrany ani nie można uniemożliwić mu jego używania. Mechaniczny Policjant musi połączyć się z Artefaktem użytym przez niego przynajmniej trzy razy. Jeśli Mechaniczny Policjant odłączy się z połączonym Artefaktem, to traci na stałe 2 PS.

Choroba: Fascynacja Maszyną – Mechaniczni Policjanci posiadają chora fascynację maszyną i artefaktami. Nie przejdą oni obok Artefaktu bez zainteresowania i próbą jego zdobycia na swój użytek.

Naznaczenia: Przybicie (Obezwładnienie), Mechaniczny Uścisk (Atak), Gadaj! (Wiedza: Pytanie Tak/ Nie), Mandat (Zaniechanie).

Rytuały: Cella – Mechaniczny Policjant może wyłączyć postać, poprzez zamknięcie go w niewidzialnej celi.

Stryczek – Mechaniczny Policjant może zadawać obrażenia innej postaci, wydając swoje PS.

### Demon

Demony to istoty, które przejęły władze w Limbo od Asmodeusza. Teraz zbierają oni się w biurokratycznej machinie, której celem jest zadawanie cierpienia i bólu ludziom.

Skaza: Pakty – Demony to mistrzowie zawierania umów. Podpisana z nimi umowa posiada specjalną magiczną więź zmuszającą ludzi do jej wykonania. Jeśli postać nie wypełni umowy na czas, Demon może zabrać go do więzienia w Limbo na wieczne tortury. Jednak z drugiej strony Demony również muszą wypełnić swoją część paktu, inaczej jego moc nie działa.

Choroba: Ból – Demony posiadają niesamowitą pragnienie zadawania bólu i cierpienia. Może to być cierpienie fizyczne lub psychiczne.

Naznaczenia: Ból (Szaleństwo), Szepty (Wiedza: Największe Pożądanie), Dotyk Asmodeusza (Wyssanie), Szacunek (Zaniechanie).

Rytuały: Pakt – dzięki temu rytuałowi Demon może stworzyć Artefakt Paktu, który może zostać zawarty przez inne osoby niż Demon. Karą za niewypełnienie tego Paktu są tortury w Limbo.

Szaleńczy Ból – dzięki temu rytuałowi Demon może odrzucać Wolę innych postaci poprzez wydawanie swojej.

### Magitech

Magitechowie to mistrzowie specjalnej magii stworzonej w Ys. Ich Naznaczenia to zazwyczaj potężne artefakty zaimplementowane w ich ciała.

Skaza: Magitech – Magitech potrafi, zamiast uczyć się poznanego Naznaczenia, zamienić go w Artefakt i powielać go. Każdy taki Artefakt kosztuje 1 Potęgę. Magitech musi posiadać taki Artefakt, by go powielać. Magitechowie odrzucili jednak magię Rytuałów i nie mogą się ich nauczyć (nie licząc rytuałów przypisanych do szablonu Magitechów).

Choroba: Przechwały – Wszyscy Magitechowie są dumni ze swoich wynalazków, dlatego zawsze i wszędzie będą się chwalić swoimi dokonaniem i planami na przyszłość.

Naznaczenia: Apteczka (Leczenie), Paraliż (Wyłączenie), Wykrycie Kłamstwa (Wiedza: Pytanie Tak/Nie), Zanudzenie (Zaniechanie).

Rytuały: Kopia – Magitech potrafi skopiować Artefakt, jeśli posiada go przez odpowiednio długi czas. Kosztuje to jednak +1 Potęgi od oryginalnego kosztu wytworzenia.

Analiza – Magitech potrafi poznać sposób działania Artefaktu, jeśli poświęci on mu chwilę uwagi.

### Kultysta Żółtej Czaszki

Kultyści Czaszki to żelazne ramię Erebusa. Poprzez katusze i tortury, które przechodzą, aby udowodnić swoją wartość, zmienia się ich postrzeganie otaczającego świata. Nie widzą co to litość ani chęć niesienia pomocy. Świat wypełniony jest bólem i cierpieniem. Oni bardzo dobrze wykorzystują go do swoich celów.

Skaza: Odporność na ból – Gdy Kultysta przegrywa konflikt, pierwsze dwa punkty Woli wydane w celu zranienia go nie odnoszą żadnego efektu. Naznaczenia Ataku zadają 1 PS. Poprzez ich zadurzenie w bólu, nie są w stanie bronić się przed Naznaczeniami Ataku i Wyssania.

Choroba: Sadyzm – Kultyści chcą pokazać swoją wyższość nad innymi. Zazwyczaj w formie zadania cierpienia lub znęcania się. Kultysta nie może przejść obojętnie obok bezbronnej bądź wyłączonej osoby i musi zadać mu jakąś formę cierpienia lub ran.

Naznaczenia: Cierpienie (Atak), Wymuszenie (Rozkaz), Katusze (Szaleństwo), Odebranie Nadziei (Wyssanie).

Rytuały: Iluzja Trzeźwości – Po odpowiednim przygotowaniu, kultysty nie da się wyłączyć z walki. Najbliższe działanie, które wyłączyłoby lub obezwładniło Kultystę, nie odnosi efektu.

Krew bezbronnych – Użycie wyssania na postaci Obezwładnionej bądź Wyłączonej daje kultysty 2PS.

### Zaropiały Mnich

Przez lata szkoleni w podziemiach Zaropiałej Katedry w celu szerzenia wiary w Zarazę i obrony swojego terytorium.

Skaza: Żelazna Doktryna – Wiary Kaznodziei nie da się złamać. Naznaczenia Rozkazu, Szaleństwa i Wiedzy na nich nie działają. Dodatkowo użyte na Mnichu Naznaczenie Wyssania rani używającego. Poprzez żyjącą w nich Zarazę wszelkie efekty leczące działają na nich jak ranienie.

Choroba: Szerzenie Wiary: Zaropiali Mnisi odczuwają chęć rozmowy o swoim bóstwie. Zawsze i podczas każdego tematu rozmowy.

Naznaczenia: Zatrucie Krwi (Atak), Ukazanie Prawdy (Szaleństwo), Gorączka (Obezwładnienie), Spowiedź (Wiedza: Największa Tajemnica)

Rytuały: Modlitwa — Po użyciu tego rytuału, resztę znanych przez Mnicha rytuałów można w szybki sposób uaktywnić za pomocą szybkiej Modlitwy i poświęcenia wymaganych składników. Oznacza to również, że Mnich może użyć jednego Rytuału w Konflikcie Turowym, ale nie może wtedy wykonać innych akcji.

Mentalna Forteca — Po użyciu tego rytuału, na czas następnego konfliktu wartość defensywna zbroi zwiększa się o 1. W przypadku nieposiadania zbroi wartość zmienia się z 0 na 1. Maksymalna suma wszystkich Mentalnych Fortec wynosi 3.

### Kier

Po wyzwoleniu spod jarzma Wiedźm ród Kierów znalazł schronienie na Polach Makowych. Część z nich dalej błąka się po Mieście z marzeniem odnalezienia nowego Króla, który nada ich życiu znaczenia.

Skaza: Magiczne Nasiąknięcie – Kiery nasiąknięte są magią, która zniszczyła Labirynt Kwiatów.

Przed naznaczeniami użytymi przez Kiera trudniej się bronić. Próba obrony przed naznaczeniem Kiera wymaga 3 PS albo 2 PS i jedno Naznaczenie. Przez to nasiąknięcie nie mogą oni zdobyć innej Skazy.

Choroba: Uległość – Kier dąży do akceptacji najsilniejszej osoby w swoim otoczeniu oraz nie może jej się jawnie przeciwstawić.

Naznaczenia: Stare Czasy (Zaniechanie), Wola Królowej (Wyłączenie), Makowiec (Leczenie), Przygodobanie (Wiedza: Pragnienie)

Rytuały: Dobry Przyjaciel — Po użyciu tego rytuału, Kier wie, w jakim miejscu znajduje się dana osoba.

Labirynt — Po użyciu tego rytuału Kier potrafi uciec w taki sposób, aby nie dało się go dogonić ani odnaleźć.

## Przykłady Konfliktów

### Konflikt Mechaniczny 1

Postać A widzi, że postać B szykuje się do zaatakowania jego sprzymierzeńca. A postanawia powstrzymać go. Nie posiada Naznaczenia Ataku, Wyłączenia czy Obezwładnienia, więc postanawia wejść w nim w Konflikt Mechaniczny.

Postać A	Postać B
A (6PS 6W)	B (8PS 2 W)
Potencjał A: 6	Potencjał B: 8
A przebija B, wydając 3 Woli.	
Potencjał A: 9	Potencjał B: 8
	B wyrównuje A, wydając 1 Wolę.
Potencjał A: 9	Potencjał B: 9
A przebija B, wydając 1 Wolę.	
Potencjał A: 10	Potencjał B: 9
	B pasuje.
A wygrywa konflikt.	
A wydaje 1 Wolę, aby zabrać B jego Naznaczenie Ataku. A wydaje 1 Wole, aby obezwładnić B.	
A (6PS 0W)	B (8PS 1W, Obezwładniony, -1 Naznaczenie)

### Konflikt Mechaniczny 2

Postać A chce zaatakować, postać B i zabić go. Przygotowała się do tego, wydając dużo PS na Wolę.

Postać A	Postać B
A (7PS 14W)	B (10 PS 2W)
Potencjał A: 7	Potencjał B: 10
A przebija B, wydając 3 Woli.	
Potencjał A: 11	Potencjał B: 10
	B przebija A, wydając 2 Woli.
Potencjał A: 11	Potencjał B: 12



A przebija B, wydając 2 Woli.	
Potencjał A: 13	Potencjał B: 12
	B pasuje, nie ma więcej Woli.
A wygrywa konflikt.	
A wydaje 9 Wolę, aby zabrać B 9 PS.	
A (7PS 0W)	B (1PS 0)

#### Konflikt Mechaniczny „Grupa kontra Grupa”

Grupa 1 złożona z postaci A, B i C, chce zaatakować postać D, pomaga mu jednak postać E.

Grupa 1	Grupa 2
A (8PS 0W), B (4PS 6W), C (3PS 6W)	D (8PS 2W), E (6PS 2W)
Potencjał 1: 8	Potencjał 2: 8
Postać B wydaje 3W.	
Potencjał 1: 11	Potencjał 2: 8
	Postać D wydaje 2W. Postać E wydaje 2W.
Potencjał 1: 11	Potencjał 2: 12
Postać C wydaje 2W	
Potencjał 1: 13	Potencjał 2: 12
Grupa 1 Wygrywa Konflikt.	
B wydaje 2 Woli, aby zabrać D 2PS. B wydaje 1 Wolę, aby obezwładnić D. C wydaje 3 Woli, aby zabrać D 3 PS. C wydaje 1 Wolę, aby obezwładnić E.	
A (8PS 0W), B (4PS 0W), C (3PS 0W)	D (2PS 0W, Obezwładniony), E (6PS 0W, Obezwładniony)

#### Konflikt Mechaniczny Każdy na Każdego.

Postać A chce zabrać Postaci B możliwość używania Rytuału. Postać C widzi to i chce wykorzystać sytuację, aby zranić obydwie postaci.

Postać A	Postać B	Postać C
A (8PS 4W)	B (6PS 2W)	C (8PS 8W)
Potencjał A: 8	Potencjał C: 6	Potencjał: 8
	B wydaje 2W	
Potencjał A: 8	Potencjał C: 8	Potencjał: 8
Postać A wydaje 1W		
Potencjał A: 9	Potencjał C: 8	Potencjał: 8
		Postać C wydaje 2W
Potencjał A: 9	Potencjał C: 8	Potencjał: 10
Postać A może wpływać na postać C.		
Postać A wydaje 1W, aby zablokować Rytuał postaci B.		

Postać A wydaje 1W, aby obezwładnić postać B.		
Postać C może wpływać na wszystkie postacie.		
		Postać C wydaje 3W, aby zabrać postaci A 3PS. Postać C wydaje 2W, aby zabrać postaci B 2 PS. Postać C wydaje 1W, aby wyłączyć postać A.
A (5PS 1W, Wyłączona)	B (4PS 0W, Zablokowanie Rytuału)	C (8PS 0W)
	Postać B nie jest obezwładniona, bo C z wyższym potencjałem wyłączył postać A.	

### Konflikt Turowy

Postać A chce zranić postać B. B deklaruje chęć użycia Naznaczenie Ataku na postać A. Mistrz Gry deklaruje Konflikt Turowy do rozwiązania sytuacji.

Postać A	Postać B
A (6PS 6W)	B (6PS 2W)
Inicjatywa	
Postać A wydaje 0W na inicjatywę.	Postać B wydaje 2W na inicjatywę.
A (6PS 6W)	B (6PS 0W)
Postać A wykonuje 2 Turę.	Postać B wykonuje 1 Turę.
Tura 1 Postać: B	
	Postać B używa Naznaczenia Ataku na postaci A.
A (4PS 6W)	B (6PS 0W)
Tura 2 Postać: A	
Postać A używa Naznaczenia Wyssania na B.	Postać B broni się przed naznaczeniem. Wydaje 1 swoje Naznaczenie i 1PS.
Postać A nie wzmacnia naznaczenia.	
A (4PS 6W)	B (5PS 0W)
Postać A używa Artefaktu, atakując B o 3 PS.	
A (5PS 6W)	B (2PS 0W)
Postać A wchodzi w Konflikt mechaniczny z postacią B.	
Potencjał A: 5	Potencjał B: 2
A wygrywa Konflikt Mechaniczny.	
A wydaje 2W, aby zranić B 2PS.	
A (5PS 4W)	B (0PS 0W). Postać B umiera.

### Konflikt Grupowy Każdy na Każdego

Dwie Grupy szykują się do walki między sobą. Jedna postać próbuje załagodzić problem.

Grupa 1	Grupa 2	Grupa 3
A (6PS 4W), B(8PS 0W)	C (6PS 2W) D (6PS 4W)	E (10PS 6W)
Potencjał 1: 8	Potencjał 2: 6	Potencjał E: 10
	D wydaje 3W.	
Potencjał 1: 8	Potencjał 2: 9	Potencjał E: 10
A wydaje 2W.		
Potencjał 1: 10	Potencjał 2: 9	Potencjał E: 10
	Grupa 2 Pasuje.	
		E wydaje 1W.
Potencjał 1: 10	Potencjał 2: 9	Potencjał E: 11
Grupa 1 pasuje.		
Potencjał 1: 10	Potencjał 2: 9	Potencjał E: 11
Grupa 1 może wpływać na Grupę 2.		
A wydaje 2W, aby zranić D.		
Grupa 3 może wpływać na wszystkie grupy.		
		E wydaje 1W, aby wyłączyć B. E wydaje 1W, aby wyłączyć C. E wydaje 1W, aby wyłączyć D. E wydaje 1W, aby obezwładnić A
A (6PS 0W, Obezwładniony), B (8PS 0W, Wyłączony)	C (6PS 2W, Wyłączony), D (4PS 1W, Wyłączony).	E (10PS 1W)

### Konflikt Turowy Grupowy Każdy na Każdego.

W trakcie obrad wszczęła się bitwa. Dwa ugrupowania postanowiły atakować się nawzajem z użyciem Naznaczeń. Dodatkowo prowadzący obrady postanowił uciszyć wszystkich.

Grupa 1	Grupa 2	Grupa 3
A (7PS 6W), B (8PS 10W)	C (12PS 5W), D (6PS 4W), E (6PS 4W)	F (16PS 10W)
Inicjatywa		
Grupa 1 wydaje 2W na inicjatywę. (A: 0 B: 2)	Grupa 2 wydaje 2W na inicjatywę. (C: 1 D: 0 E: 1)	Grupa 3 wydaje 1W na inicjatywę.
Tura 1: Grupa 1, Grupa 2		
A używa Naznaczenia Ataku na C. B używa Naznaczenia Ataku na C.	C używa wyłączenia na B. C nie broni się przed Naznaczeniem A.	
A (7PS 6W), B (8PS 8W, Wyłączony)	C (8PS 4W), D (6PS 4W), E (6PS 3W)	F (16PS 10W)

A używa Artefaktu, który zabiera wszystkim osobą w pomieszczeniu 2W.		
A (7PS 6W), B (8PS 6W, Wyłączony)	C (8PS 2W), D (6PS 2W), E (6PS 1W)	F (16PS 8W)
	Grupa 2 wchodzi w Konflikt Mechaniczny z Grupą 1.	
Potencjał 1: 7 (B jest wyłączony).	Potencjał 2: 8	
B wydaje 2W.		
Potencjał 1: 9	Potencjał 2: 8	
	D wydaje 2W.	
Potencjał 1: 9	Potencjał 2: 10	
B wydaje 2W.		
Potencjał 1: 11	Potencjał 2: 10	
	C wydaje 2W.	
Potencjał 1: 11	Potencjał 2: 12	
B wydaje 2W.		
Potencjał 1: 13	Potencjał 2: 12	
	E wydaje 1W	
Potencjał 1: 13	Potencjał 2: 13	
Remis		
A (7PS 0W), B (8PS 6W, Wyłączony)	C (8PS 0W), D (6PS 0W), E (6PS 0W)	F (16PS 8W)
Tura 2: Grupa 3		
		Grupa 3 Wchodzi w Konflikt z Grupą 1 i 2.
Potencjał 1: 7	Potencjał 2: 8	Potencjał 3: 16
Grupa 1 pasuje. Nie ma Woli.	Grupa 2 pasuje. Nie ma Woli.	Grupa 3 wygrywa.
Grupa 1 i 2 nie posiada Woli do wykorzystania. Zaczyna więc Grupa 3 i może działać na wszystkich.		
		F wydaje 1W, aby wyłączyć A. F wydaje 1W, aby wyłączyć C. F wydaje 1W, aby wyłączyć D. F wydaje 1W, aby wyłączyć E.
A (7PS 0W, Wyłączony), B (8PS 6W, Wyłączony)	C (8PS 0W, Wyłączony), D (6PS 0W, Wyłączony), E (6PS 0W, Wyłączony)	F (16PS 4W)