

# *Nival Stwórca*

to jeden z ostatnich Mistrzów Pieśni, który obrał sobie za siedzibę **Podniebną Isolę**. Wśród wielu cudownych artefaktów jakie stworzył, największą sławą okryły się **Sfery Harmonii** - potężne przedmioty, o których mówi się, że są zdolne naginać rzeczywistość wedle pragnienia tego, kto zdoła je osiąść.

Jednakże, Mistrz Nival opuścił swoją rezydencję na Isoli, aby udać się na spotkanie Chóru Ośmiu Mistrzów, a do miasta wyruszyła "**Iskra**" - statek przemytniczy wiozący czterech śmiałków ukrytych pod pokładem. Każdy z nich pragnie zdobyć jedną ze Sfer i każdy z nich zna fragment tajemnicy, który pozwoli obejść zabezpieczenia w rezydencji Nivala.

Właśnie w tej chwili, statek zostaje zatrzymany, a na jego pokład wkraczają żołnierze **Gwardii Isoli**, aby dokonać kontroli wpływających ludzi i towarów. Wtedy wychodzi na jaw zdrada, bo oto **Bosman "Iskry"** okazuje się być agentem Gwardii, który wydaje załogę i przemyconych bohaterów w zamian za nagrodę. Atmosfera gęstnieje, gdy Kapitan i załoga gorączkowo rozważają swoje szanse, a żołnierze zbliżają się do kryjówki bohaterów.

Czy naszym śmiałkom uda się dostać do Miasta?

Czy połączą siły aby zdobyć Sfery, zanim Nival powróci?

Czy zdradzą się w chwili próby?

Czy uda się im odmienić swój los?

Zagrajmy aby się przekonać.

---

autor: Bartłomiej Zwoliński

kontakt: [bwzol@proton.me](mailto:bwzol@proton.me)

wersja: 30.04.2026

Mechanika inspirowana grami fabularnymi:

- Magister Lor, autor: John Harper
- Detektyw Sullivan, autor: Marcin Lazmar Łazarewicz

Inspiracje:

- powieści Orsona Scotta Carda
- gry komputerowe Thief z 2014, Darkest Dungeon

## Zasady i pojęcia

**Klucze** – odzwierciedlają motywacje i tożsamość postaci. Jeżeli w danej scenie, gracz spełni opis Klucza, **należy go przekręcić, czyli dobrać 1 kość do Puli**. Klucz można porzucić dokonując wyraźnej zmiany w bohaterze, opisanej jako **Oferta**. Jeżeli skorzystasz z Oferty możesz za darmo wymienić Klucz na inny i dobrać 3 kości do Puli. Możesz kupić dodatkowy Klucz wydając 2 kości z Puli.

**Sekrety** – to niezwykle zdolności bohaterów, odróżniające ich od przeciętnych ludzi. Każdego Sekretu **można użyć tylko 1 raz na Odświeżenie**. Możesz zakupić dodatkowy Sekret, jeśli spełniasz jego wymagania lub ulepszyć już posiadany Sekret wydając 4 kości z Puli.

**Aspekty** – określają w czym postać jest ponadprzeciętna. Jeżeli podczas testu takie mistrzostwo zwiększa jej szansę powodzenia, należy rzucić dodatkową kością. Można dostać tylko jedną dodatkową kość do rzutu za Aspekty. Postać zaczyna z 3 wybranymi Aspektami, pozostałe można wykupić za 2 kości z Puli.

**Pula** – to zasób dodatkowych kości gracza, które można wykorzystywać w testach lub do rozwoju postaci. Jeżeli test zakończy się porażką, wszystkie użyte kości z Puli wracają do gracza i dobiera on 1 dodatkową kość, w innym wypadku użyte kości należy odrzucić. Pula może zawierać maksymalnie 6 kości.

Koszty rozwoju:

- nowy Aspekt z karty – 2 kości
- nowy Klucz – 2 kości
- nowy Sekret lub ulepszenie starego – 4 kości

**Ruina** – określa stan fizyczny i psychiczny postaci. Ruinę należy zwiększyć gdy test kończy się Porażką lub jest to konsekwencja podana przez MG. Ruinę można usuwać poprzez **Odświeżenie**. Jeśli gracz zaznaczy ostatnie pole Ruiny, czas jego bohatera dobiega końca. Gracz opisuje jak postać umiera lub ztraca się. Może podjąć ostatnią akcję i jeśli jest to wymagane, wykonać test, ale nie może odmienić swojego losu.

**Odświeżenie** – pomiędzy rzutami kośćmi, postacie mogą odegrać ze sobą scenę Odświeżenia. Dla graczy jest to dobry moment, aby pogłębić relacje, pokazać inną stronę bohaterów i podzielić się ich trudną przeszłością. Scena Odświeżenia może dziać się w teraźniejszości lub w retrospekcji. Podczas Odświeżenia można odpowiedzieć na pytania na karcie postaci. Na każde pytanie można odpowiedzieć **tylko 1 raz podczas gry**, uzyskując:

- 1 kość do Puli
- zmniejszając Ruinę o 1
- oraz ponowną możliwość użycia Sekretów

**Czarci Targ** – to cena, którą akceptujesz przed rzutem niezależnie od wyniku testu. Podczas twojego testu, zarówno MG jak i pozostali gracze mogą zaproponować ci Czarciego Targ, ale to ty decydujesz czy go weźmiesz. **Czarci Targ nie może zanegować sukcesu ani porażki.**

Dobre Targi dodają coś nowego do fikcji lub stawiają przed trudnym wyborem.

Przykład: bohater próbuje przeskoczyć między statkami powietrznymi:

- Zawisniesz na skraju trapu – NIE, Czarciego Targu neguje porażkę (upadek w dół)
- Będziesz musiał wyrzucić broń, żeby próbować przeskoczyć – OK
- Statek odsunie się i oddzieli cię od reszty grupy – OK, ciekawy wybór
- Demon doda ci skrzydeł, ale w zamian za przyszłą przysługę – ŚWIETNE, trudny wybór
- Na drugim statku, pojawi się człowiek, którego kiedyś zdradziłeś - ŚWIETNE, dodatkowo dodaje coś do fikcji

**Test** – kiedy działania postaci są ryzykowne lub potencjalne konsekwencje ciekawe dla grających, należy wykonać test. Gracz rzuca kośćmi k6 w liczbie:

- 1 kość za podjęcie działania
- +1 kość jeśli Aspekt postaci odpowiada jej działaniu
- +1 kość za zaakceptowanie Czarciego Targu
- +2 kości jeśli dochodzi do Konfrontacji między postaciami
- + dowolna liczba kości ze swojej Puli

**Każda wyrzucona 5 lub 6 to jeden sukces.**

### **Wynik testu zależy od liczby sukcesów:**

**0 sukcesów** – Porażka, MG eskaluje sytuację na niekorzyść gracza i który **zaznacza 1 pole Ruiny**. Jeżeli gracz użył kości z Puli, **dobiera je z powrotem i dodaje 1 kość**.

**1 sukces** - Sukces z konsekwencją. Sukces jest niepełny lub ma dodatkowe komplikacje, opisane przez MG. Może to być zwiększenie Ruiny lub upływ czasu.

**2 sukcesy** – Sukces, bohater osiągnął to co zamierzał. Gracz opisuje sukces razem z MG.

**3 sukcesy** - Sukces z bonusem, bohater osiąga więcej niż zamierzał. Gracz wymyśla wraz z MG dodatkową korzyść.

**Pomoc** – jeżeli bohater jest w stanie pomóc innej postaci podczas testu, gracz może przekazać 1 kość ze swojej Puli do rzutu. Opisz jak wystawiasz się na niebezpieczeństwo, aby pomóc towarzyszowi. Wynik rzutu dotyka obu postaci.

**Konfrontacja** – sytuacje w których dwie lub więcej postaci graczy działa przeciwko sobie, rozwiązuje się następująco:

1. Każdy uczestnik kolejno deklaruje co zamierza osiągnąć
2. Każdy kompletuje kości do rzutu, nie wykorzystuje się Czarcich Targów. Gracze mogą wykorzystywać swoje Pule, aż wszyscy spasują
3. Wszyscy rzucają jednocześnie
4. Konfrontację wygrywa gracz który wyrzucił najlepszy wynik. Efekt zależy od jego liczby sukcesów tak jak w zwykłym rzucie.
5. Gracze opisują działania swoich postaci od gracza z najniższą liczbą sukcesów do tego z najwyższą

Dodatkowo:

- Jeżeli dwie (lub więcej) postaci **chce osiągnąć ten sam efekt**, obie rzucają oddzielnie i brany jest lepszy wynik, ale potencjalne konsekwencje spadają na obie.
- Jeżeli postaci z **najwyższym wynikiem remisują**, to muszą one zwiększyć stawkę i powtórzyć rzut, tylko między sobą
- Jeżeli **postacie walczą ze sobą** to wygrany zadaje swoim przeciwnikom łącznie tyle punktów Ruiny ile sukcesów wyrzucił, lub mniej jeśli tak zdecyduje.

## Świat gry

**Podniebna Isola**, kiedyś stolica Imperium, a dziś neutralne miasto-państwo unoszące się wśród chmur dzięki starożytnym zaklęciom **magii Pieśni**. Władzę w mieście sprawuje **Gwardia**, niegdyś straż przyboczna Cesarza, obecnie urzędnicy i kustosze jego dziedzictwa.

Obecnie na wyspie trwa technologiczny renesans, za sprawą rafinowanego w mieście paliwa - **Esencji**. Isola jest miejscem rezydowania **Nivala Stwórcy** - jednego z ośmiu Mistrzów Pieśni.

Isola od wieków stanowi centrum handlu i kultury, gdzie mieszą się wszystkie języki i tradycje, a przepych ściera się z biedą i występkiem. Wśród wielu zakamarków wyróżniają się następujące dzielnice:

### Rupieciarnia

Wzniesiona na ruinach cesarskich pałaców, dzielnica rozrywki i przyjemności.

W zawaliskach wciąż można odnaleźć cenne i osobliwe znaleziska.

- **Arena Wolności** - gladiatorzy, zmienna grawitacja, handlarze staroci
- **Wschodnie Skrzydło** - wielka łaźnia publiczna, zamtuzy, legalne i nielegalne interesy
- **Spalone Archiwa** - dobre jedzenie, plotki, lokale nazwane od działów bibliotecznych

### Lazurowy Port

Centrum handlu do którego przybijają niezliczone podniebne statki - od niewielkich jednomasztowych kog po nowoczesne napędzane Esencją okręty.

- **Studnia Chmur** - setki statków, czujni poborcy podatków, składy egzotycznych towarów
- **Stocznia** - doki naprawcze, specjaliści wszelkiej maści, nieustanne odgłosy pracy
- **Wielki Bazar** - morze kolorowych straganów, gwar wszystkich języków, piękne zapachy

## Wysokie Miasto

Dzielnica bogactwa i władzy. Pałace, rezydencje magnatów oraz centrum administracyjne Gwardii.

- **Plac Wiecznej Pieśni** – pałace, rezydencja Nivala Stwórcy, ogromna starożytna statua
- **Ogrody Cesarskie** - żywe rośliny, publiczny dostęp, melancholijny spokój
- **Latarnia** - Senat Gwardii, punkt obserwacyjny miasta, elitarny garnizon

## Rafineria Chmur

Olbrzymie zakłady przetwarzania Esencji są źródłem dumy dla zwolenników postępu i miejscem katorgi dla zniewolonych: skazanych za przestępstwa oraz tych, którzy popadli w biedę i długi.

- **Korpus Inżynierów** - Akademia Nauk, nowatorskie wynalazki, archiwum starego i nowego
- **Silosi Chmur** - nieustanny znój skazańców, wypadki przy pracy, tajny ruch buntowników
- **Bursztynowa Kompania** - biura handlowe, gwar interesów, atmosfera zabiegania

## Sieć

Ci, dla których zabrakło miejsca na powierzchni, zostali zepchnięci pod ziemię. W labiryncie kanałów i zawieszonym pod Isolą gąszczu dobudówek, mostów i lin można załatwić i znaleźć wszystko – również guza.

- **Kanały miejskie** - wodospad stworzony Pieśnią, brutalne gangi Kanalarzy, tajemnice
- **Siedziba Żelaznej Szajki** - baza Żelaznego Balthazara, okręt latający, głęboki skarbiec
- **Wiszące slumsy** - płatanina mostów i domków, czarny rynek, nadzieja lepszego jutra

## Zakon Szafirowej Ciszy

Surowi mnisi-wojownicy prowadzą nieustanną krucjatę przeciw wszelkim przejawom **demonicznej magii Szeptów**. Ich klasztor pozostaje poza jurysdykcją Gwardii. Choć ich rola w nowoczesnym świecie słabnie, wciąż budzą respekt wśród mieszkańców.

- **Ptaszarnia** - latające wierzchowce, atmosfera minionych epok, ogromna ażurowa kopuła
- **Głęboka Krypta** - czujna straż, demoniczne artefakty, nieustające szepty
- **Ściana Łez** - cele pozbawione ściany, zbrodniarze przykuci nad przepaścią, postępujące szaleństwo od bezmiaru błękitu

# Jak zacząć?

## 1. Poinformuj graczy o rodzaju gry w jaką gracie np.

„Ta przygoda dzieje się w świecie magii i maszyn, w której wcielicie się w bohaterów, którzy próbują odmienić swój mroczny los, dokonując kradzieży cudownych artefaktów. Gra dzieje się w jednym mieście i może nam zająć od 1 do 3 sesji. Ta gra może być nieco inna od klasycznych gier fabularnych. Główne założenia to:

- Nie ma jednego gotowego scenariusza i dopiero podczas gry okaże się, gdzie zaprowadzi nas fabuła i nasze decyzje.
- W toku gry będziemy wspólnie tworzyć świat, nie jest to tylko rola MG
- Postacie dążą do tego samego celu, choć z różnych pobudek, dlatego konflikty będą naturalną częścią opowieści.
- Ryzykujemy aby osiągnąć cele naszych postaci, ale akceptujemy porażkę i wykorzystujemy ją do pogłębienia opowieści.
- Nie obawiamy się o życie naszych bohaterów, bo tylko zdecydowane działanie może uratować ich przed znacznie gorszym losem.
- Naszym najważniejszym celem jest dobra zabawa wszystkich przy stole, podczas wspólnego tworzenia ciekawej historii.”

## 2. Omówcie zasady BHS, w tej przygodzie mogą pojawić się: konflikty, przestępstwa, przemoc, morderstwa, mroczne siły i rytuały, niewolnictwo

## 3. Przeczytajcie rozdział z Zasadami i Pojęciami i zapoznajcie się z Isolą w której toczy się gra

## 4. Na początku przygody przeczytaj wprowadzenie do gry, aby ustawić sytuację startową.

## 5. Następnie niech każdy z graczy wybierze i uzupełni jedną z czterech kart postaci.

## 6. Skorzystaj z pytań startowych, aby zarysować sytuację i relacje między postaciami

## 7. Wejdźcie do gry, sytuacja początkowa wymaga natychmiastowego działania od graczy i powinna nadać tempo sesji.

## Jak prowadzić?

- **Nie kieruj i nie planuj - słuchaj, zadawaj pytania i nawiązuj** – twoim zadaniem jako MG, nie jest samodzielnie sterować rozgrywką, tylko zachęcać innych do wspólnego tworzenia. Najłatwiej robić to przez zadawanie pytań, które nakierowują to co ciekawe np.
  - **Pytaj o świat:**
    - „Jaki zapach na Wielkim Bazarze najbardziej przykuwa twoją uwagę?”
    - „Po czym poznajesz, że chwala minionych wieków wciąż trwa w tym miejscu?”
  - **Pytaj o ludzi:**
    - „Jaka jest cecha tego człowieka, której najbardziej nienawidzisz?”
    - „Skoro znaliście się wcześniej, co was poróżniło?”
  - **Pytaj o postać:**
    - „Kiedy używasz Szeptu, jak to wygląda?”
    - „Czy dałbyś radę rozerwać go na strzępy swoją nadludzką siłą?”
  - **Pytaj o reakcje:**
    - „Jak reagujesz, gdy widzisz, że łamie on twoje zasady?”
    - „Zostaliście sami, rozmawiacie o tym co się stało, czy trwacie w ciszy?”
- **Daj im okazje do użycia kluczy** – pozwolisz graczom zabłysnąć i potencjalnie wciągniesz ich w kłopoty.
- **Twórz spójny świat i bohaterów niezależnych** – wydarzenia mogą być nieprzewidywalne i zaskakujące, ale wciąż wiarygodne i logiczne w ramach opowieści
- **Zgadź się na pomysły i buduj na nich** – „tak i...”, „tak, ale...”, akceptuj pomysły graczy i rozwijaj je
- **Nadawaj testom znaczenie i stawki** – każdy test powinien wносить coś do opowieści lub nieść ryzyko ciekawej zmiany.
- **Stawiaj przed nimi trudne wybory i ciekawe wyzwania** – każdy bohater ma cel. Pytanie, ile jest w stanie poświęcić, aby go osiągnąć.
- **Zachowuj balans między akcją i przestojem** – czyn akcję dynamiczną i wymagającą natychmiastowej reakcji, ale daj też czas na Odświeżenie i rozbudowę relacji
- **Bądź elastyczny i improwizuj** – jeżeli natraficie na sytuację, której nie da rozwiązać się mechaniką, lub traci ona sens, łamcie zasady i wymyślajcie nowe
- **Nie zakładaj że drużyna będzie zawsze poruszać się razem** – bohaterowie mogą się rozdzielić. Przeskakuj między nimi, np. po wykonaniu testu, aby utrzymać tempo.

- **Nagradzaj ich pomysłowość** - nie zakładaj, że rozbiorą wszystkie pułapki. Gracze mogą zdecydować się obejść zabezpieczenia inaczej lub stawić im czoła.
- **Odmierzaj czas aby podnieść stawkę** – Możesz użyć zegara podzielonego na 12 segmentów. Gdy w fikcji mija czas, lub bohaterowie tracą go w wyniku konsekwencji, zaznacz kolejny segment. Gdy zaznaczasz każdą pełną ćwiartkę, wprowadź nowe Zagrożenie. Gdy zapełni się cały zegar, Nival Stwórca powraca do swojej rezydencji.

## Modyfikacje rozgrywki

- **Mniej graczy** – gra została przewidziana dla 4 osób, ale nic nie stoi na przeszkodzie, żeby zagrać z mniejszą liczbą graczy. Żadna z postaci nie jest wyróżniona i ich wybór jest dowolny.
- **Wewnętrzny wróg** – jeżeli chcecie dodać dodatkową warstwę napięcia, możecie wykorzystać Sekret Zdrajcy. MG informuje graczy, że jeden z nich będzie zdrajcą, a następnie losuje w sekrecie bohatera. Gracz, który wybierze tę postać, będzie musiał w pewnym momencie wziąć ten Sekret, ale może to zrobić w dogodnym dla siebie momencie, bez ponoszenia standardowego kosztu. Czy uda mu się wyprowadzić innych w pole?

## Pytania Startowe

### Pytania startowe do postaci

- **Potwór:** Kim jest i jak poznałeś swoją ukochaną?
- **Złodziej:** Jaka jest główna zasada kodeksu złodziei, który trzyma półświatek w ryzach?
- **Okultysta:** Dlaczego na świecie jest tak mało ludzi z talentem Pieśni?
- **Mnich:** Dlaczego podejrzewasz Nivala Stwórcę o paranie się zakazaną magią?

### Pytania startowe do wszystkich

- Wylosuj zabezpieczenie i kto umie je rozbroić. Co słyszałeś na temat tego zabezpieczenia i sposobu jego obejścia?
- Które miejsce w Isoli chciałbyś odwiedzić najbardziej? Dlaczego?
- Kto spowodował, że znalazłeś się w trudnej sytuacji w przeszłości? Wskaż innego bohatera, niech odpowie: jak pomógł ci wyjść z opresji?

# Tabele losowe

## Zabezpieczenie chroniące Sfery Harmonii

1. Inteligentny Golem Strażniczy napędzany Esencją
2. Żelazna Szajka patrolująca rezydencję
3. Magiczna Brama tworząca kopie intruzów
4. Gabinet żywych posągów
5. Niekończąca się klatka schodowa
6. Sala pełna fałszywych Sfer Harmonii

## Kto ma sposób na rozbrojenie zabezpieczenia?

1. Wilkan, demonolog zamknięty przez Zakon w Ścianie Łez
2. Atlas, genialny wynalazca, zniewolony w Rafinerii Chmur
3. Balthazar Żelazny, szef Żelaznej Szajki
4. Kapitan Deadrock, skazany na śmierć ku uciechu tłumów na Arenie Wolności.
5. "Sopran", była uczennica Nivala, obecnie szefowa szajki Kanalarzy
6. Senat Gwardii rezydujący w Latarni w Wysokim Mieście

## Komplikacja związana z rozbrojeniem

1. Rozbrojenie zabezpieczenia alarmuje Nivala Stwórcę
2. Rozbrojenie wymaga krwawej ofiary
3. Rozbrojenie wymaga szczerego otwarcia się przed innymi
4. Rozbrojenie wymaga poświęcenia tego co najcenniejsze
5. Znający sekret musi rozbroić zabezpieczenie własnoręcznie
6. Rozbrojenie jest częściowe lub tymczasowe

## Dzielnice Isoli

1. Rupieciarnia
2. Lazurowy Port
3. Wysokie Miasto
4. Rafineria Chmur
5. Sieć
6. Zakon Szafirowej Ciszy

# Przykładowe Przeszkody i Zagrożenia

## Strażnicy Porządku

- Gwardia przepatruje targowisko
- Mnich z Zakonu lata nad dzielnicą wyczuwając magię
- Gwardzista w eksperymentalnym kombinezonie latającym
- **Eskalacja**
  - Latający wierzchowiec chwyta cię w pazury i wzlata w powietrze
  - Oblężenie przez karabinierów w zaułku
  - Wystawienie listu gończego

## Szajki Podniebnej Isoli

- Znalezienie kryjówki przestępców
- Zawarcie uczciwej umowy
- Przestrzeganie kodeksu Złodziei
- **Eskalacja**
  - Wydanie strażnikom prawa
  - Umowa zawiera kruczek
  - Próba walki

## Dzika karta

- Łowca skarbów, który również szuka Sfer Harmonii
- Dziki Żmij atakuje Isolę
- Zamach Kanalarzy wywołuje pożar
- Bunt w Rafinerii przeradza się w rewolucję
- Flota Słonecznych Piratów dokonuje inwazji na Isolę
- Sfer Harmonii nie starczy dla wszystkich bohaterów
- **Eskalacja**
  - Macie ogon
  - Jesteście rozdzieleni
  - Trafiacie do innej dzielnicy
  - Traciecie czas

## Postacie Niezależne

**Balthazar Żelazny, Szef Żelaznej Szajki** - okaleczony, szyderczy uśmiech, okrutny, chce aby zasady i równowaga zostały zachowane, pociąga za sznurki w całym mieście  
*"Musimy być niewolnikami prawa, aby pozostać ludźmi żywymi, nieprawdaż?"*

**Magina, Mistrzyni Zakonu Szafirowej Ciszy** - ciemna karnacja, nietypowy habit, honorowa, chce ochronić ludzi przed magią Szeptów, jej pierścień pozwala zmieść się w dym  
*"Stań w prawdzie i udowodnij, że jesteś godny, aby ze mną rozmawiać"*

**Kapitan Deadrock, Uziemiony Pirat** - długie włosy, egzotyczne ozdoby, łajdak, zrobi wszystko aby zdobyć statek, zna każdego w Isoli  
*"Oczywiście, znamy się... nie jesteśmy przyjaciółmi, ale się znamy!"*

**Malik, Oficer Straży Gwardii** - wąsaty, lśniący plecak odrzutowy, choleryk, chce złapać groźnego przestępcę i udowodnić swoją wartość, doskonały szermierz  
*"W imieniu Jego Cesarskiej Mości i Senatu Isoli, jesteście aresztowani!"*

**"Sopran", Szefowa Gangu Kanalarzy** - zaostrome zęby, bezwzględna, chce aby ci na górze cierpieli, była uczennica Nivala Stwórcy, włada Pieśnią Ostrzy  
*"Co jesteś w stanie mi zaoferować? I dlaczego tak mało?"*

**Atlas, Zniewolony Wynalazca** - wychudzony, mechaniczne palce, pragnie wolności dla siebie i innych, genialny konstruktor, organizuje bunt w Rafinerii Chmur  
*"Możecie połamać moje ręce, ale nie złamiecie mojego ducha!"*

**Wilkan, Szalony Demonolog** - długa broda, wytatuowany, brak pamięci krótkotrwałej, demon w tatuażach kusi go aby siał zniszczenie, włada Szeptem Ognia  
*"Słuchaj, no... mówileś, że jak się nazywasz?"*

**Nival Stwórca, Mistrz Pieśni** - wieczna młodość, nagi tors, spokojna mowa, zrobi wszystko aby utrzymać harmonię, jego moc dorównuje legendarnym mistrzom  
*"Zbłądziliście, więc daję wam szansę - odstepcie, albo będę musiał was powstrzymać."*

# Potwór

*Pół-człowiek, pół-potwór, który musi złamać klątwę w imię miłości.*

---

**Imię:** Loba, Goro, Valentin, Aulus, Eva

## Wygląd (wybierz 3)

Rozczochrana broda, długie i nierówne włosy, opaska zasłaniająca zwierzęce oko, luźna koszula, podarte ubranie, nabrzmiące żyły, podkrążone oczy, zapadnięta sylwetka, za duży cień, dziwny zapach, łańcuchy i kłódki

## Wygląd Bestii (wybierz 3)

Długi dziób, oczy bez powiek, haczykowate szpony, podwójny rząd zębów, grube futro, pióra, kolczasty ogon, wycie, ludzkie oczy, zwierzęce ślepia, kapiąca ślina, smolista krew, pulsujące żyły, sześć kończyn;

## Charakter (wybierz 2)

cierpiący, zgorzkniały, czuły, romantyczny, niepokromiony

## Ekwipunek

pierścień rodowy, butelka gorzałki, medalion z ukochaną, rapier

**Aspekty** (wybierz 3, jedna dodatkowa kość do rzutu, wykup dodatkowe za 2 kości)

Współczucie, Brutalność, Wyższe Sfery, Edukacja, Węch

**Ruina** (gdy zaznaczysz ostatnie pole, opisz jak twój bohater umiera. Możesz podjąć ostatnią akcję i jeśli jest to wymagane, wykonać test, ale nie możesz odmienić swojego losu.)

--	--	--	--

**Pula** (użyj dodatkowych kości podczas testu, lub wydaj aby:

- Ulepszyć posiadany Sekret lub kupić nowy, jeśli spełniasz wymagania - 4 kości
- Wykupić nowy Klucz - 2 kości
- Wykupić dodatkowy Aspekt – 2 kości

--	--	--	--	--	--

## KLUCZE

(Gdy przekreścasz dodaj 1 kość do puli. Spełnij Ofertę, aby dodać 3 kości i wymienić Klucz)

- **Klucz Misji** - Musisz odnaleźć Sferę Harmonii i złączyć ją ze swoim sercem, aby zdjąć klątwę i móc poślubić swoją ukochaną. Przekręć ten klucz gdy podejmujesz działanie zbliżające cię do celu misji. Oferta: Pogódź się ze swoim losem i porzuć misję.
- **Klucz Człowieczeństwa** - Twój racjonalny umysł chroni twoje kruche człowieczeństwo. Przekręć ten klucz gdy kierujesz się sumieniem, okazujesz litość lub decydujesz poświęcić się dla innych. Oferta: pozwól sobie czerpać przyjemność z niepotrzebnego cierpienia
- **Klucz Bestii** - W głębi serca znasz prawdę... jesteś potworem. Przekręć ten klucz gdy karmisz wewnętrzną bestię, ruszasz pierwszy do walki i zwracasz się ku przemocy. Oferta: przyjmij swoją prawdziwą formę, aż do chwili zdjęcia klątwy

## SEKRETY

(Każdego sekretu możesz użyć 1 raz na Odświeżenie)

- **Bestia** - Przyjmij swoją prawdziwą formę w której możesz: biec z szybkością konia, uderzać z siłą młota i bez problemu wspinać się po ścianach. Możesz wrócić do ludzkiej formy po dłuższej chwili skupienia. Ulepszenie: zyskujesz możliwość latania
- **Romantyk** - Zaznacz 1 Ranę aby powtórzyć nieudany test (w imię wyższych racji!), drugi wynik jest ostateczny.

## ODŚWIEŻENIE

(Pomiędzy rzutami wykonaj scenę Odświeżenia z inną postacią, w terażniejszości lub w retrospekcji. Jeżeli odpowiesz na poniższe pytanie, skreśl je a następnie: zmniejsz Ruinę o 1, dodaj 1 kość do Puli i odzyskaj możliwość użycia Sekretów)

- Jaki pochopny czyn sprowadził na ciebie klątwę?
- Dlaczego masz coraz mniej czasu?
- Co zdradza twoją prawdziwą naturę?
- Jak przebiegło ostatnie, przerwane spotkanie z twoją ukochaną?
- Wyznaj innemu bohaterowi co naprawdę myślisz o waszej relacji lub podziel się podejrzeniem w stosunku do kogoś innego

# Mnich

*Zhańbiony i wyrzucony z zakonu zwalczającego demony, walczy o odzyskanie utraconej pozycji.*

---

**Imię:** Fatima, Lan, Arikawe, Decima, Raul

## Wygląd (wybierz 3)

Runiczne tatuaże, podwójne ostrze z księżycowej stali, zmiennokształtny miecz, barwny irokez, łysa głowa, skaryfikacja, jaskrawe szaty, prosty habit, blizny po chłóście, medalion z szafirowym lotosem, żelazna maska, rękawice z grawerowanymi ćwiekami, intensywnie błękitne oczy

## Charakter (wybierz 2)

nieufny, stoicki, żarliwy, waleczny, pogardliwy

## Ekwipunek

broń zakonna, szaty, kilka dawek szafirowego lotosu, święte teksty

**Aspekty** (wybierz 3, jedna dodatkowa kość do rzutu, wykup dodatkowe za 2 kości)

Walka na Śmierć i Życie, Siła Woli, Poświęcenie, Prawo, Magia

**Ruina** (gdy zaznaczysz ostatnie pole, opisz jak twój bohater umiera. Możesz podjąć ostatnią akcję i jeśli jest to wymagane, wykonać test, ale nie możesz odmienić swojego losu.)

--	--	--	--

**Pula** (użyj dodatkowych kości podczas testu, lub wydaj aby:

- Ulepszyć posiadany Sekret lub kupić nowy, jeśli spełniasz wymagania - 4 kości
- Wykupić nowy Klucz - 2 kości
- Wykupić dodatkowy Aspekt – 2 kości

--	--	--	--	--	--

## KLUCZE

(Gdy przekreścisz dodaj 1 kość do puli. Spełnij Ofertę, aby dodać 3 kości i wymienić Klucz)

- **Klucz Misji** - Musisz odnaleźć Sferę Harmonii, aby udowodnić Zakonowi, że Nival Stwórca para się zakazaną magią i zmyć z siebie hańbę. Przekreść ten klucz gdy podejmujesz działanie zbliżające cię do celu misji. Oferta: Pogódź się ze swoim losem i porzuć misję.
- **Klucz Służby** - Jesteś zbrojnym ramieniem Zakonu Szafirowej Ciszy. Przekreść ten klucz gdy niszczysz występki, odmawiasz litości w imię wyższej sprawy lub stawiasz obowiązek nad wszystko inne; Oferta: zdradź ideały Zakonu
- **Klucz Cnoty** - Jesteś wzorem do naśladowania. Przekreść ten klucz gdy dajesz przykład innym, mówisz prawdę choć mogłeś kłamać lub przywracasz harmonię tam gdzie zapanował chaos. Oferta: Przyłóż rękę do trwałego zepsucia Isoli.

## SEKRETY

(Każdego sekretu możesz użyć 1 raz na Odświeżenie)

- **Władca umysłów** - Gdy zażyjesz szafirowy lotos i dotkniesz kogoś przez dłuższą chwilę możesz wejść do jego umysłu. Ulepszenie: Potrafisz dodatkowo pozyskać umiejętność, którą włada twój cel, nawet jeśli nie robiłeś tego nigdy wcześniej.
- **Święte ostrze** - Potrafisz aktywować runy na twoim ostrzu, sprawiając, że jest ono zdolne przeciąć niemal wszystko.

## ODŚWIEŻENIE

(Pomiędzy rzutami wykonaj scenę Odświeżenia z inną postacią, w terażniejszości lub w retrospekcji. Jeżeli odpowiesz na poniższe pytanie, skreśl je a następnie: zmniejsz Ruinę o 1, dodaj 1 kość do Puli i odzyskaj możliwość użycia Sekretów)

- Skąd Zakon czerpie rzadki narkotyk Szafirowy Lotos?
- Kiedy Zakon uratował cię i odmienił twoje życie?
- W jaki sposób okryłeś się hańbą i zostałeś wyrzucony z Zakonu?
- Czy magia przynosi twoim zdaniem więcej zła czy dobra dla świata?
- Wyznaj innemu bohaterowi co naprawdę myślisz o waszej relacji lub podziel się podejrzeniem w stosunku do kogoś innego

# Złodziej

*Mistrz zbrodni, który musi spłacić dług najgroźniejszemu człowiekowi w Isoli i uratować życie bliskiej mu osoby.*

---

**Imię:** Mengyu, Saleh, Ashok, Rei, Gaius

## Wygląd (wybierz 3)

płaszcz z kieszeniami, mnóstwo pasków z umocowanym sprzętem, gogle z soczewkami, maska z filtrem, obcisły czarny strój, peleryna z kapturem, poplamione smarem ręce, ukryty w rękawie mechanizm, szyderczy uśmiech, połatane ubranie, nadpalone brwi, prototypowa mechaniczna ręka

## Charakter (wybierz 2)

brawurowy, profesjonalny, niezależny, niezgrabny, nieugięty

## Ekwipunek

lina z kotwiczką, pistolet, zestaw narzędzi, worek fałszywych dukatów

**Aspekty** (wybierz 3, jedna dodatkowa kość do rzutu, wykup dodatkowe za 2 kości)

Mechanizmy, Półświatek, Zwinność, Zaskoczenie, Pilotowanie

**Ruina** (gdy zaznaczysz ostatnie pole, opisz jak twój bohater umiera. Możesz podjąć ostatnią akcję i jeśli jest to wymagane, wykonać test, ale nie możesz odmienić swojego losu.)

--	--	--	--

**Pula** (użyj dodatkowych kości podczas testu, lub wydaj aby:

- Ulepszyć posiadany Sekret lub kupić nowy, jeśli spełniasz wymagania - 4 kości
- Wykupić nowy Klucz - 2 kości
- Wykupić dodatkowy Aspekt – 2 kości

--	--	--	--	--	--

## KLUCZE

(Gdy przekręcasz dodaj 1 kość do puli. Spełnij Ofertę, aby dodać 3 kości i wymienić Klucz)

- **Klucz Misji** - Musisz odnaleźć Sferę Harmonii i przekazać ją Baltazarowi Żelaznemu, aby spłacić długi odzyskać bliską ci osobę. Przekręć ten klucz gdy podejmujesz działanie zbliżające cię do celu misji. Oferta: Pogódź się ze swoim losem i porzuć misję.
- **Klucz Ryzykanta** - żyjesz dla dreszczu emocji i swojej sławy Najśmielszego Złodzieja Isoli. Przekręć ten klucz gdy robisz coś brawurowego lub ryzykownego, choć mogłeś wybrać ostrożniejszą ścieżkę. Oferta: Zrezygnuj z pielęgnowania swojej reputacji
- **Klucz Kodeksu Złodziei** - Życiem półświatka w Mieście rządzi niepisany kodeks honorowy. Przekręć ten klucz gdy kierujesz się jego zasadami i przedkładasz szacunek wobec przestępców nad własny zysk. Oferta: Złam kodeks i naraż się całemu półświatkowi

## SEKRETY

(Każdego sekretu możesz użyć 1 raz na Odświeżenie)

- **Znajomości** - Znasz ludzi na każdą okazję. Wszędzie znajdziesz kogoś kto ma to czego potrzebujesz lub wie gdzie to znaleźć. Ulepszenie: Wskaż osobę - jest ci winna pomniejszą przysługę. Jeżeli żądasz czegoś znacznego lub ryzykownego, może żądać czegoś w zamian.
- **Konstruktor** - Masz smykałkę do mechanizmów. Jesteś w stanie zmodyfikować dowolne mechaniczne urządzenie aby zadziałało w nieco inny sposób, zwiększyło swoją moc na krótki czas lub uruchomić coś nawet fatalnie zepsutego po raz ostatni.

## ODŚWIEŻENIE

(Pomiędzy rzutami wykonaj scenę Odświeżenia z inną postacią, w terażniejszości lub w retrospekcji. Jeżeli odpowiesz na poniższe pytanie, skreśl je a następnie: zmniejsz Ruinę o 1, dodaj 1 kość do Puli i odzyskaj możliwość użycia Sekretów)

- Kogo ci bliskiego przetrzymuje Balthazar Żelazny?
- Jaki dług musisz spłacić u Balthazara?
- Patrząc na co najbardziej żałujesz wstąpienia na przestępczą ścieżkę?
- Jaki skok ugruntował twój tytuł Najśmielszego Złodzieja Isoli?
- Wyznaj innemu bohaterowi co naprawdę myślisz o waszej relacji lub podziel się podejrzeniem w stosunku do kogoś innego

# Okultysta

*Znawca arkanów władający demoniczną mocą Szeptów, który musi rozwiązać śmiertelny pakt.*

---

**Imię:** Ismail, Faustus, Kang, Prima, Ilya

## Wygląd (wybierz 3)

czarne oczy, popękana skóra, nieskazitelnie biała cera, turban, dzwoniące amulety, wypalone na ciele runy, ręce zapisane drobnym druczkiem, pulsujący medalion, szepty, żywe cienie, długa zdobna szata, strój arystokraty, bandaż i szwy, pęknięty monokl, ludzka czaszka, pasmo siwizny

## Charakter (wybierz 2)

obsesyjny, zafascynowany, przytłoczony, mądry, oświecony

## Ekwipunek

medalion z demonem, amulety ochronne, grimoar, bogaty strój, świece i przedmioty do rytuału

**Aspekty** (wybierz 3, jedna dodatkowa kość do rzutu, wykup dodatkowe za 2 kości)

Kuszenie, Sekrety, Rytuały, Historia, Oszustwo

**Ruina** (gdy zaznaczysz ostatnie pole, opisz jak twój bohater umiera. Możesz podjąć ostatnią akcję i jeśli jest to wymagane, wykonać test, ale nie możesz odmienić swojego losu.)

--	--	--	--

**Pula** (użyj dodatkowych kości podczas testu, lub wydaj aby:

- Ulepszyć posiadany Sekret lub kupić nowy, jeśli spełniasz wymagania - 4 kości
- Wykupić nowy Klucz - 2 kości
- Wykupić dodatkowy Aspekt – 2 kości

--	--	--	--	--	--

## KLUCZE

(Gdy przekręcasz dodaj 1 kość do puli. Spełnij Ofertę, aby dodać 3 kości i wymienić Klucz)

- **Klucz Misji** - Musisz odnaleźć Sferę Harmonii i odprawić rytuał, aby odesłać demona w niebyt, zanim pakt dobiegnie końca i demon pożre twoją duszę. Przekręć ten klucz gdy podejmujesz działanie zbliżające cię do celu misji. Oferta: Pogódź się ze swoim losem i porzuć misję.
- **Klucz Mistyka** - Wiedza to potęga. Przekręć ten klucz gdy pokazujesz potęgę magii i intelektu, wspominasz czasy Wielkiego Cesarza i Wielkiej Magii lub zwiększasz swoją moc magiczną. Oferta: Zniszcz to co uważasz za wspaniałe, piękne lub wielkie
- **Klucz Podszeptów** - Demon ma na ciebie wpływ. Przekręć ten klucz gdy zaspokajasz podszepty demona, okłamujesz lub wprowadzasz chaos tam, gdzie panowała harmonia. Oferta: Uwolnij demona i pozwól mu pustoszyć Isolę, dopóki pakt nie wygaśnie

## SEKRETY

(Każdego sekretu możesz użyć 1 raz na Odświeżenie)

- **Moc demona** - dopóki posiadasz medalion z demonem, władasz Szeptem Pustki: Niewidzialność, Próżnia, Nieważkość, Niematerialność, Usun Wspomnienie. Możesz użyć mocy na jednym celu, rozmiarów człowieka. Ulepszenie: Twoim celem może być grupa ludzi, lub obiekt wielkości domu.
- **Portal** - potrafisz stworzyć portal wielkości dłoni pomiędzy dwoma punktami, które widzisz. Portal jest bardzo krótkotrwały. Ulepszenie: portal jest na tyle duży by mógł przejść przez niego człowiek

## ODŚWIEŻENIE

(Pomiędzy rzutami wykonaj scenę Odświeżenia z inną postacią, w terażniejszości lub w retrospekcji. Jeżeli odpowiesz na poniższe pytanie, skreśl je a następnie: zmniejsz Ruinę o 1, dodaj 1 kość do Puli i odzyskaj możliwość użycia Sekretów)

- W jak marnym położeniu się znalazłeś, że zdecydowałeś się na pakt z demonem?
- Co osobistego poświęcić podczas dobijania paktu?
- Jak demon przypomina ci o swojej obecności i wpływającym czasie?
- Czy magia przynosi twoim zdaniem więcej zła czy dobra dla świata?
- Wyznaj innemu bohaterowi co naprawdę myślisz o waszej relacji lub podziel się podejrzeniem w stosunku do kogoś innego

## Dodatkowe Sekrety i Klucze

- **Sekret Zwinnych Palców** - jesteś w stanie przemyścić przy sobie niewielki przedmiot w sposób niemożliwy do odkrycia. Możesz wyciągnąć dowolny przedmiot, który mogłeś nabyć, w granicach rozsądku. *Wymaganie do zakupu*: spędź czas na Wielkim Bazarze
- **Sekret Szczęściarza** - możesz użyć całej swojej Puli kości do rzutu i nie tracisz ich kiedy odniesiesz sukces. *Wymaganie do zakupu*: odnieś porażkę na rzucie przynajmniej 4 kośćmi
- **Sekret Przeczucia** - Cofnij tok gry o kilka minut do tyłu - wszystko co wydarzyło się do tej pory było tylko wizją w twojej głowie, którą właśnie streściłeś pozostałym. Jeżeli w międzyczasie doszło do rzutów, możesz cofnąć czas jedynie do ostatniego rzutu, który można powtórzyć, lub zmienić deklarację. *Wymaganie do zakupu*: pomedytuj nad tym co przeminęło w Ogrodach Cesarskich
- **Sekret Poświęcenia** - Otrzymujesz jedno dodatkowe pole na Ranę. Gdy twój towarzysz ma przyjąć Ranę (nawet śmiertelną), możesz go osłonić - przyjmij ją na siebie i zaznacz na swoim pasku Ran. *Wymaganie do zakupu*: zobacz śmierć na własne oczy
- **Sekret Zdrajcy** - Tak naprawdę pracujesz dla Gwardii lub Nivala Stwórcy. Zmień swój Klucz Misji - twoją prawdziwą misją jest doprowadzić byłych towarzyszy przed oblicze sprawiedliwości. W momencie wzięcia tego Sekretu, ujawnij swoją agendę i wprowadź do fikcji silny oddział Gwardii, któremu rozkazujesz lub przyspiesz przybycie swojego Mistrza. Od tej pory wszystkie rzuty konfrontacji wykonujesz z dodatkową 1 kością.
- **Klucz Zguby** – Doznałeś wizji swojego mrocznego przeznaczenia. Przekręć ten klucz, gdy wydarzenia zbliżyły cię bliżej do fatalnego końca. Oferta: Zmierz się ze swoim przeznaczeniem
- **Klucz Teatru** - Życie to scena. Przekręć ten klucz gdy zwracasz uwagę innych, swoim zachowaniem. Dodatkowe punkty stylu, jeśli robisz to w sytuacji w której nie powinienes tego robić! Oferta: Zejdź ze sceny ośmieszony
- **Klucz Przysięgi** - Złożyłeś przysięgę dotyczącą twojego postępowania. Przekręć ten klucz, kiedy przysięga znacząco wpływa na twoje akcje i decyzje. Oferta: Złam przysięgę.
- **Klucz Handlarza** - Lubisz zawierać umowy. Przekręć ten klucz, gdy dobijasz targu, zyskujesz ważny kontakt lub zawierasz umowę. Oferta: Wystaw swojego partnera.
- **Klucz Sprawiedliwości** - Sprawiedliwość musi zatriumfować. Przekręć ten klucz gdy zadajesz cios oprawcom, wzywasz publicznie do obalenia niesprawiedliwości lub wyzwalas innych z niewoli i opresji. Oferta: Aktywnie przyczyn się do niesprawiedliwości tego świata.