Klanarchia

STARTER



Twoja opowieść o walce z ciemnością

Michał Markowski

Spis treści

Wprowadzenie ... 4
- Techno-mistyka ... 5
- Bohaterowie opowieści ... 6
- Klanarcia: drużyna klanytów ... 7
- Narrator ... 7
- Przebieg spotkań ... 8
- Odgrywanie przygód ... 8
- W dół spirali splugawienia ... 9
- Konwencja ... 10

Zarys świata ... 12
- Rubież ... 12
- Ciemność ... 13
- Słudzy Ciemności ... 14
- Wolne Klany ... 16
- Cztery frakcje ... 17
- Czasy niepokojów ... 18
- Żar ... 19

Zaczynamy ... 20
- Czego potrzebujecie do gry? ... 20
- Spotkanie wprowadzające ... 21

Reguły dobrej zabawy ... 22
- Pomóż w organizacji sesji ... 22
- Graj aktywnie ... 22
- Nie bądź dupkiem, graczu ... 23
- Gra przez Internet ... 24
- Nie bądź dupkiem, narratorze ... 25

Rzuty ... 26
- Rzut na cechę ... 26
- Rzut na odpieranie ... 29
- Rzut Szansy ... 29
- Rzut na Splugawienie ... 29

Stany ... 30
- Jak używać Stanów? ... 30
- Zmienianie stanu ... 30

Talenty ... 32
- Zablokowanie i przywracanie talentu ... 33
- Talenty frakcji a Zasoby ... 33

Aspekty ... 34
- Wprowadzanie aspektów ... 34
- Usuwanie aspektów ... 35
- Aspekty przełączniki ... 35
- Dodatkowe akcje narratora ... 36
- Zaskoczenie ... 36

Sekwencja akcji ... 36

Paski postępu ... 37
- Presja ... 37

Groźba, Klęska i śmierć ... 38
- Filmowa Klęska ... 38
- Chwalebna śmierć ... 38

Uleganie Ciemności ... 39

Zagrywki ... 40
- Zagrywki ogólne a zagrywki wyzwań ... 40
- Używanie Zagrywek ... 40

Rozwój bohatera ... 42
- Doświadczenie ... 42
- Ulepszenia ... 42

Wyzwania ... 43

Scena Zmroku ... 45

Przestój fabularny ... 46

Chwała i Hańba klanarchii ... 46

Kraina Lodowej Zmarzliny ... 47
- Sytuacja początkowa ... 48
- Grywalne postacie ... 52
- Klanarchia ... 54
- Scenariusz ... 54
- Wydarzenia z przeszłości ... 55
- Najnowsze wydarzenia ... 55
- Przebieg misji ... 56
- Szczątki karawany ... 57
- Baltazar Wyjec i Wadim Szalony ... 58
- Kluczowe informacje Wadima ... 60
- Ładunek karawany ... 61
- Ślady napastników ... 61
- Po śladach Hurmy ... 62
- Depcząc po piętach ... 62
- Przez kryształowe tunele ... 63
- Groza Wiecznej Przeręblі ... 64
- Drzewo Lodowej Toni i Srebrny Ćwiek ... 64
- Opóźnienie klanytów ... 64
- Oddział Żywicokrwistych ... 66
- Demon Ulepiacz ... 68
- Zakończenia ... 70
- Podsumowanie spotkania ... 70
- Outro: Pajęczyna aktywowana ... 70
- Outro: Brak Pajęczyny ... 70
- Wątki do rozwinięcia na kolejnych sesjach ... 71
- Karty postaci ... 71

08.10.2026 19:34
bieżąca wersja Startera

Aktualizujemy dokument – zaglądaj po nowsze wersje.
Link na ostatniej stronie.

Nota edytorska odnośnie drugiego wydania Klanarchii

Przygotowanie nowej edycji Klanarchii jest spełnieniem obietnicy i zarazem hołdem złożonym Michałowi „Furiathowi" Markowskiemu, autorowi pierwszej, jak i obecnej edycji Klanarchii. Wyrażam nadzieję, że Michał jest zadowolony z efektu końcowego oraz troski, jaką włożyłem w oddanie jego śmiałej wizji.

Jako oddany fan pierwszej edycji, (która wciąż dumnie pręży się na półce z autografem autora) byłem zachwycony, że słynny Furiath zwrócił się akurat do mnie z propozycją wydania podręcznika nowej Klanarchii. Wtedy nie wiedziałem jeszcze, jak tytanicznie trudnym wyzwaniem będzie zakończenie prac bez jego obecności.

Pisząc oraz redagując teksty, opierałem się na udostępnionych wydawnictwu ostatecznych w tamtym momencie materiałach i notatkach, przekazanych mi osobiście wskazówkach i doświadczeniach zebranych podczas sesji z autorem. Moim zadaniem było przede wszystkim oddanie wizji oraz ducha systemu. Najważniejsze były tu odczucia graczy i klimat historii, jaki miał powstawać w otoczeniu będącym wynikiem mistrzowskiego światotworzenia Michała.

Wiem, że sama mechanika była dla niego rzeczą wtórną, mającą służyć konkretnym celom i że się do niej nie przywiązywał. Wielokrotnie zmieniał ją mocno w wyniku feedbacku z testów lub pod wpływem nagłego natchnienia. Moim zadaniem, jako osoby wywodzącej się z game designu, było wyeliminować błędy oraz niespójności w zasadach, uzupełnić zaledwie zarysowane koncepcje i uprościć liczne zawiłości. Dlatego pierwotny materiał musiał przejść szereg zmian deweloperskich, jak ma to miejsce w przypadku każdej gry.

Starter, który trzymasz w ręku (lub czytasz na ekranie), pozwala poznać efekty tej pracy i rozegrać pierwszą Misję. Nie zastępuje pełnego podręcznika, ale wprowadza w świat i zasady nowej Klanarchii. Możesz być zaskoczony obecnym kształtem gry, jeśli miałeś styczność z testowymi wersjami systemu, które Michał upubliczniał. Wielu z Was, w tym miłośników poprzedniej edycji Klanarchii, śledziło prace nad grą, a nawet aktywnie udzielało się w testach, jeszcze zanim wydawnictwo What The Frog przystąpiło do redakcji.

Mogę Cię zapewnić, że każda zmiana względem wersji, którą znasz była czymś uzasadniona i poprzedzona testami oraz konsultacjami z osobami, które miały bardzo głęboki wgląd w proces twórczy autora lub są fanami systemu. Ani moim celem ani celem wydawnictwa nie było przerabianie Klanarchii pod nasze własne zapędy twórcze, lecz przeciwnie – wymagało to dodatkowego wysiłku, aby każdy zapis i pomysł autora traktować jak relikwię egzarchy.

Należy też podkreślić, że pewne istotne zmiany w świecie gry oraz zupełnie nowe podejście do mechaniki są



wyłącznymi decyzjami Michała. Niniejszy podręcznik nie jest „remakiem" pierwszej edycji ani „odświeżoną wersją" systemu. To po prostu coś nowego i, aby się nim w pełni cieszyć, trzeba to zaakceptować. Michał w swoim bezpardonowym stylu dokonał rebootu koncepcji.

Dlatego miej na uwadze, że wiele nowości zostało przez niego wprowadzonych i nie jest ingerencją redaktorską (np. Mechaniści zamiast Technoklanów, usunięcie Bezmiaru i interiorów albo pojawienie się technologii żaru). Nieliczne zmiany zostały dokonane, by dostosować system do docelowych odbiorców, uwzględnić nowszy feedback lub podnieść atrakcyjność rozgrywki.

Wielkie podziękowanie składam na ręce Was wszystkich, którzy zaangażowaliście się wraz ze mną w redakcję, udzielając licznych konsultacji i krytycznych uwag, co niejednokrotnie pomagało w podjęciu trudnych, ale koniecznych decyzji. Klanarchia od początku istnienia cieszyła się oddanym fandomem i liczę na to, że dzięki pojawieniu się tej edycji będzie on dalej rósł i że Ty będziesz jego częścią.

Krzysztof Głośnicki
redaktor naczelny

Rozdział 1

Wprowadzenie

Klanarchia to gra fabularna, w której razem z przyjaciółmi tworzycie widowiskowe opowieści w neogotyckim techno-mistycznym świecie zbudowanym na szalonej maszynerii i okultyzmie.

Jesteście grupą zawodowych tępicieli spaczenia toczącego resztki ocalałej ludzkości. Zuchwale rzucacie wyzwanie mrocznym potęgom, by wyrwać panowanie nad światem ze szponów demonów i splugawionych i oddać je wolnym ludziom. Jako buntownicy, fanatycy lub mściciele stajecie sami naprzeciw powodzi Ciemności, by zasłużyć na nieśmiertelną chwałę.

Czekają was: tropienie kultystów i upiorów, podkładanie ognia pod stosy, zgłębianie zakazanej wiedzy, operowanie żarową maszynerią, rytualne pojedynki, dworskie intrygi i chwalebna śmierć lub wieczna hańba.

Gramy, aby przekonać się, czy wasi bohaterowie zachowają swoje dusze, czy też ulegną Ciemności i ostatecznie staną się tym, z czym przyrzekli walczyć. Jakie wybory podejmą, gdy zło okaże się mieć ludzką twarz albo mroczny pakt okaże się niską ceną za pokój i ocalenie życia?



Techno-mistyka

Rozgrywka toczy się na nieujarzmionej Rubieży zdominowanej przez złe duchy i mroczne kulty.

Wieki temu potężny, **okultystyczny Kataklizm** zdruzgotał świat i strącił go we władanie Ciemności. Ledwie garstka ludzi przetrwała to wydarzenie w cieniu strzaskanych katedr i cmentarzysk maszyn nawiedzanych przez **upiory**. Dziś żyją oni w oddalonych od siebie **klanach**, wśród bezmiaru zdziczałej natury i zrujnowanych krajobrazów.

Po stuleciach samotnej i desperackiej walki, rozproszone ludzkie klany zawarły przymierze, aby wspólnie przeciwstawić się siłom Ciemności. Choć **Unia Wolnych Klanów** jest zjednoczona wobec zewnętrznych wrogów, toczą ją własne słabości i ugina się pod ciężarem **wewnętrznych konfliktów**.

Mistyka głęboko przenika życie klanów. Nieprzerwane **mantry** egzorcystów zapewniają ochronne bariery całym miastom, a **fetysze** sporządzane przez żerców z trucheł bestii odpędzają sługi Ciemności. Łatwo jednak upoić się mocą i w pogoni za wiedzą uczynić krok za daleko.

Niebo przecinają latające, stalowe okręty zasilane **żarem**. W warsztatach mechanistów tworzone są bojowe egzopancerze i nowoczesne uzbrojenie, lecz technologia potrafi czasami zawładnąć ludźmi. Obłąkani wyznawcy techniki tworzą **kult maszyn**.

Na przestrzeni dziejów wielu zwiedzionych zgubnymi darami i fałszywymi obietnicami ludzi i wiele klanów uległo Ciemności. Ci nieszczęśnicy stali się **splugawionymi** – wynaturzonymi istotami zdeformowanymi od jątrzącej się w nich nienawiści.



Nie cichną echa dawnego kataklizmu.
Pod powierzchnią świata nieustannie pulsuje **Zmrok** – żywa tkanka koszmarów i pachnąca krwią czerń, która wypływa ze studni zła, by zatruwać świat, technologię i ludzkie dusze.
To ona była łonem, które spłodziło demony i urzeczywistniło mroczne legendy.
Wiecznie głodny i szukający wyznawców Zmrok wciąż rośnie i chce pożreć świat i pogrążyć go w Ciemności.

I to wy stajecie tej Ciemności na drodze.

Bohaterowie opowieści

Blizny po szponach demonów znaczą wasze oblicza. Nadpalone strzępy sztandarów są waszymi pamiątkami po stoczonych bitwach. Przeszliście ciężką zaprawę i już nieraz spojrzeliście w twarz samej Ciemności. Każdy z was nosi w sercu **skazę** – pamiątkę po tragicznych wydarzeniach, która będzie przeciągać was na stronę mroku.

Wasze doświadczenia zahartowały was i wyszlifowały wasze umiejętności. Odgrywacie **fachowców**, specjalistów w swoich dziedzinach. Jesteście gotowi od razu ruszyć na niebezpieczną wyprawę i stawić czoła śmiertelnym zagrożeniom, jakie czyhają na Rubieży. W *Klanarchii* zaczynacie z przytupem – nie musicie mozolnie rozwijać swoich postaci, czekając aż przeobrażą się ze słabeuszy w kompetentnych bohaterów. Jesteście gotowi do akcji.

Twój bohater reprezentuje jeden z 9 **archetypów** charakterystycznych dla świata *Klanarchii*. Możesz wcielić się w takie postacie jak egzorcysta kruszący wolę upiorów talizmanami, szabrownik plądrujący nawiedzone ruiny czy kronikarz czerpiący moc z potęgi słowa.

Dodatkowo każdy bohater należy do jednej z 4 **frakcji** – potężnej wspólnoty skupionej wokół własnych tradycji i stylu życia. Frakcja nadaje kolorytu i głębi twojemu archetypowi. Jeżeli wybierzesz Hanzytów, Twój bohater będzie bliżej konwencji płaszcza i szpady, jeśli zaś wybierzesz Mechanistów, pójdziesz bardziej w klimaty steampunka – tyle że napędzanego Żarem. Rytualiści wepchną cię w objęcia gotyckiej grozy, a Soldaci osadzą cię w kulcie braterstwa i wojny.

Waszych bohaterów łączą relacje. Dzięki temu już na starcie tworzycie zgrany zespół o wspólnej historii.

Gracz a bohater
Gracz i prowadzony przez niego bohater to nie to samo. Czasami jednak używamy w tym podręczniku skrótów myślowych, zrównując gracza z odgrywanym przez niego bohaterem.



Klanarcia: drużyna klanytów

Kierowani przez was bohaterowie tworzą tytułową **klanarchię** – spojony silnymi więzami zespół o określonej **genezie**. Owa geneza będzie stanowić punkt wyjścia dla waszej wspólnej historii i pomoże wam obrać pierwszy **dalekosiężny cel**, do realizacji którego będziecie dążyć na kolejnych sesjach.

Waszą klanarchię zawsze powołują do istnienia dramatyczne okoliczności lub nakaz najwyższych władz. Funkcjonujecie jako posiadający dużą autonomię oddział specjalny. Dzięki temu macie swobodę w realizowaniu **Misji**, które przybliżają was do celu albo będą odpowiedzią na wynik waszych wcześniejszych działań czy niezależnych zdarzeń.

Podczas Misji, na wzór najsłynniejszych bohaterów Unii gromadzić będziecie **Chwałę** za swe wyczyny. W miarę jej zdobywania, będziecie obrastać w swoją własną legendę i powiększycie **Status** waszej klanarchii. Wokół was zaczną gromadzić się popleczni cy i sojusznicy. Dzięki nadaniu glejtu przez Radę Archontów, klanarchia może się nawet przerodzić w samodzielny, pełnoprawny klan.

Wciąż jesteście członkami Unii Wolnych Klanów i odpowiadacie przed jej urzędnikami. Znajdujecie się pod czujnym okiem Inkwizycji, która śledzi wasze kroki i przewiny. Niegodziwe czyny waszych bohaterów sprowadzą na klanarchię **Hańbę**, która może być podstawą do przeprowadzenia przeciwko wam procesu o sprzyjanie Ciemności.

Narrator

Nie wszyscy będziecie graczami – jedno z was przyjmuje rolę **narratora** opowieści i będzie prowadzić spotkania. Będzie decydować, kiedy zaczynają i kończą się sceny, regulować wpływ bohaterów na świat i rozsądzać we wszystkich kwestiach związanych z zastosowaniem zasad. Narrator nie posiada swojego własnego bohatera, lecz odgrywa wszystkie **postacie drugoplanowe**, które spotykają gracze.

Rozgrywka w *Klanarchię* nie wymaga od narratora planu, według którego będą następowały wydarzenia. Narrator zawsze opisuje graczom sytuację, w jakiej się znaleźli, i rozwija ją na podstawie ich działań i reakcji. Wspólnym celem graczy i narratora jest snucie ciekawej rozmowy, której przebieg wyznaczą w dramatycznych chwilach **rzuty kośćmi**. Narrator nie zakłada, jak potoczy się historia – wszyscy gramy, aby się tego dowiedzieć.

Jako narrator nie musisz więc przygotowywać żadnego scenariusza obejmującego całą serię spotkań. Przed pierwszą grą razem z graczami osadzacie klan w wybranym rejonie Rubieży i zarysowujecie jedynie najważniejsze konflikty i miejsca charakterystyczne. Przygotowujesz się ze spotkania na spotkanie, opracowując sobie jedynie ważne elementy fabularne, tajemnice, postacie drugoplanowe i ich motywacje oraz wyzwania, które mogą pojawić się na drodze graczy i żonglujesz nimi tak, jak będzie to wam pasować do opowiadanej historii.



Przebieg spotkań

Przed rozpoczęciem właściwych przygód rozegracie spotkanie wprowadzające, na którym stworzycie bohaterów, założycie klanarchię i zarysujecie sytuację początkową.

Każde z następnych spotkań, podczas których będziecie grać, nazywamy sesją. Na sesjach, poprzez rozmowę i wspólne odgrywanie będziecie tworzyć sceny, które złożą się na kolejne fragmenty historii.

Sceną może być pogoń za kultystami, którzy splądrowali cmentarzysko maszyn i sprzątnęli wam sprzed nosa cenny eksponat. Sceną może być audiencja u generała na żarowym latającym okręcie, w celu przekonania go do wyprzedzającego ataku na pozycje splugawionych.

Myślcie o scenach na sesji jak o scenach w filmach. Będą one następować bezpośrednio po sobie albo oddzielą je cięcia narratora, który pominie nieistotne fragmenty i przewinie fabułę do kolejnej akcji. Każde wasze spotkanie będzie składało się z wielu takich scen o różnej długości, a sama sesja zajmie wam od dwóch do kilku godzin w zależności od waszych preferencji.

Wszystkie sesje rozegrane w ramach jednej przygody stworzą **sezon**, który potrwa przeważnie od 8 do 12 sesji. Gdy dotrzecie już do momentu kulminacyjnego przygody i zamknięcie istotne dla was wątki, możecie rozpocząć kolejny sezon tymi samymi bohaterami lub stworzyć nowych.

Kolejny **sezon** może bazować na niedomkniętych wątkach pobocznych i zmianach w świecie, których dokonaliście lub narzucić zupełnie inne realia w innym rejonie. Z czasem wydarzenia, które dzięki wam będą miały miejsce na Rubieży, stworzą wasze unikatowe uniwersum i mogą całkowicie zmienić oblicze świata i los Wolnych Klanów.

Co będzie się działo na sesjach?

- Podróże w odległe rejony Rubieży.
- Wizyty w obcych klanach.
- Eksploracje ruin i tajemniczych miejsc.
- Brutalne walki na śmierć i życie.
- Twarde negocjacje i słowne pojedynki.
- Pościgi na żarowych machinach i egzotycznych wierzchowcach.
- Kontakt z nadnaturalnymi istotami i udział w rytuałach.

Odgrywanie przygód

Wasze przygody będą przebiegać według pewnego schematu. Zawsze zaczynacie od przestoju fabularnego w bezpiecznej przystani – przebywacie w siedzibie swojej klanarchii, obozujecie z karawaną albo znajdujecie się w czyjejś gościnie czy w zabezpieczonej kryjówce.

W tym czasie planujecie Misję – wyprawę lub operację, która przybliży was do osiągnięcia dalekosiężnego celu, który wcześniej obraliście. Czasami podejmujecie się zadania, które jest narzucone waszym bohaterom, jeśli taką sytuację początkową ustaliliście z narratorem.

Celem Misji może być kradzież dokumentów, egzekucja splugawionego, wykrycie szlaku przemytu spiżu. Ustalacie to – w miarę możliwości – jasno i dokładnie z narratorem oraz wybieracie miejsce, do którego się udacie. Odgrywacie przygotowania waszych bohaterów, wykonując akcje przestoju, takie jak trening, realizacja projektu, pozyskanie zasobów i inne. Następnie wyruszacie na Misję.

Podczas Misji będą następować po sobie sceny prowadzące do momentu kulminacyjnego. Misja zakończy się sukcesem lub porażką, w zależności od tego, czy osiągniecie zaplanowany cel, czy nie. Otrzymacie za to odpowiednio Chwałę lub Hańbę.

Po zakończeniu Misji znowu czeka was przestój fabularny, podczas którego wybierzecie cel kolejnej Misji i przygotujecie się do niej. Przestoje fabularne, jako momenty oddechu dla waszych bohaterów, mogą przydarzyć się również w trakcie samej Misji. Pamiętajcie jednak, że wasze przygody są zawsze niebezpieczne, toczą się pod presją czasu lub narastających zagrożeń. Dlatego przestój fabularny podczas Misji ma pewne ograniczenia i pociąga za sobą **negatywną konsekwencję**.

W *Klanarchii* zawarliśmy także wskazówki, jak prowadzić podróże podczas Misji, by nie rozwlekały one przygód. Przedstawiliśmy również ramy zarządzania scenami przez narratora, aby Misje nie były zbyt krótkie lub zbyt długie.

W dół spirali splugawienia

W jaki sposób *Klanarchia* snuje opowieść o kuszeniu bohaterów i osuwaniu się w mrok?

Na karcie bohatera znajduje się pasek **Mrocznego Instynktu**. Gdy wydarzenia nie toczą się po waszej myśli, możecie go **wyzwolić**, aby Ciemność was wspomogła. Oczywiście im bardziej ulegacie Ciemności, dla wyższych celów lub by ratować własną skórę, tym dotkliwiej się to na was zemści.

Co pewien czas **zapada Zmrok** – rozegracie wtedy niepokojącą i groźną scenę, w której żywa i namacalna Ciemność przychodzi do was, kusząc swymi darami, domagając się zapłaty za wcześniejszą pomoc lub po prostu, by was upokorzyć i wyszydzić.

Poziomy splugawienia są trwałymi bliznami na waszej duszy, które zaznaczacie na czarnej spirali na karcie postaci. Gdy dotrzecie do jej oka, wasza postać zostaje **pochłonięta** i zamienia się w złoczyńcę pod kontrolą narratora lub zostaje zniszczona, a jej dusza trafia do Zmroku na wieczne potępienie.



Czasami gdy twój bohater ulegnie podszeptom Ciemności i się splugawi, otrzyma potężny dar. Używając go, będzie jeszcze bardziej pogrążał się w mroku…



*W dowolnym momencie możecie zdecydować się, aby wasz bohater poniósł **chwalebną śmierć**, która ocali jego duszę przed ostatecznym splugawieniem i przyczyni się do wielkiego wyczynu.*



Spirala Splugawienia



Konwencja

Siłą *Klanarchii* jest szeroki wachlarz gatunków i motywów, które w sobie zawiera i które możecie dowolnie mieszać, zgodnie ze swoimi preferencjami i potrzebami.

Gotycka groza

Klanarchia zwraca ku graczom oblicze **mrocznego, podszytego grozą romantyzmu**. Nieobce są jej sceny, w których zaciera się granica między snem a jawą, zwłaszcza podczas Sceny Zmroku. Bohaterom często objawiają się mroczne znaki i niepokojące wizje. Wzdychają oni do księżyca nad swoim losem w cieniu gotyckich katedr lub industrialnych cmentarzysk maszyn. Dążą do odczynienia klątw lub odkupienia win.

Niepokojące motywy grozy doskonale podkreślają klimat świata, który uległ zagładzie, oddanego we władanie demonom. Rzucając wyzwanie Ciemności, nie sposób nie zetknąć się ze straszliwymi tajemnicami i tragicznymi historiami. A nad wszystkim unoszą się gęste opary nienazwanego i przerażającego zła.

Istotnym elementem konwencji jest też **wewnętrzna walka bohatera z podszeptami Ciemności**. Czy lepiej utrzymać duszę w czystości, czy przeczytać plugawy grimuar, aby kogoś ocalić? Czy ciekawość lub pragnienie dobra nie okażą się tylko wymówkami i nie przywiodą bohatera pokrętną drogą przed ołtarz demona? Czy uda się oszukać Ciemność czy to ona oszuka nas?

Inspiracje: serial Penny Dreadful (2014 – 2016), utwory takich autorów jak Edgar Allan Poe, H.P. Lovecraft i inne klasyczne powieści grozy jak Frankenstein, Portret Doriana Graya, Dracula, Doktor Jekyll i pan Hyde.

Filary konwencji są jedną z reguł gry – strzeżcie ich. Jeżeli ktoś w swojej grze narusza je (np. wprowadza komiczne nazwy lub wplata elementy współczesności, jak np. elektroniczne artefakty), przypomnijcie mu o granicach przyjętej konwencji.



Pulpowy horror

Bohaterowie przemierzają **mroczny świat pełen makabrycznych potworów i okultystycznych zjawisk**. Nieustannie czują na karku dyszenie upiorów.

Pomimo czyhających wszędzie śmiertelnych niebezpieczeństw, nie pozostają bezbronni ani nie chowają się w cieniach. Stają twarzą w twarz z nienazwanymi stworami, wyzywając je do walki. Wyciągają żarowe piły łańcuchowe, by odciąć oplatające ich macki. Wykrzykują bojowe mantry, by roztrzaskać dusze splugawionych. Na koniec stają wśród parujących trucheł, zbroczeni posoką monstrów, oblani splendorem zdobytej Chwały.

Klanarchia to przerysowane, komiksowe sceny akcji rodem z japońskich kreskówek czy filmów Tarantino. **Realizm ustępuje pola widowiskowości i dobrej zabawie.** Dopuszczone jest rozwalanie pięściami kolumn i wyskakiwanie na dwa metry w powietrze w dzikim piruecie. Ścinanie jednym ciosem dwóch głów i tryskające fontanny krwi. Mrok i brutalność są tutaj oprawą spektaklu i traktujemy je z przymrużeniem oka.

Inspiracje: gry video z serii Dark Souls/Lords of the Fallen, filmy Hansel i Gretel: Łowcy czarownic (2013), Van Helsing (2004), Solomon Kane (2009), Armia Ciemności (1992).

Mroczna techno-mistyka

Klanarchia prezentuje świat, w którym szalone technologie współistnieją z mistycznymi praktykami. Operator egzopancerza przewierca wrota żarowym świdrem, podczas gdy u jego boku wiedźmiarka intonuje święty nokturn, by wezwać duchy przodków na odsiecz. Czasami technologia i mistyka dokonują syntezy, jak w przypadku technoidów Kultystów Maszyn, napędzanych krwią i duszami żyjących.

Pamiętaj, że technologia nie lśni chromem, lecz okrywa się rdzą. Jest brudna, wadliwa, ale i potężna – jak w przypadku żarowych okrętów. Mistyka często wymaga ofiary, bywa nieprzewidywalna i przerażająca. To nie magiczne sztuczki, tylko wyżymanie własnej duszy lub targi z Ciemnością czynione, by złamać prawa tego świata.

Wykorzystuj konwencję mrocznej techno-mistyki do wymyślania istot, przedmiotów i rytuałów, które nie mogłyby zaistnieć nigdzie indziej. Daj przejąć stery wyobraźni, by stworzyć fantazje z pogranicza onirycznego surrealizmu, horrory Gigera zmieszane z obrazami Boscha albo wizje nekromantycznego steampunka. Na co czekasz?

Inspiracje: gry video z serii Dishonored, seriale Shadow and Bone (2021 – 2023) oraz Arcane (2021), filmy Diuna (2021, 2024), filmy i komiksy z uniwersum Hellboy.



Rozdział 2

Zarys świata

Rubież

Świat, w którym przyszło wam żyć, to zdziczałe knieje, skażone pustkowia, terytoria splugawionych oraz monumentalne, czasem przeczące logice formy terenu. Blisko tysiąc lat po okultystycznym Kataklizmie **każdy zakątek świata stał się zdewastowany lub przeklęty**.

Gdy przemierzacie las, nie będzie to zwykły las. Będzie to bór, w którym gnijące świerki broczą czarną żywicą. Albo knieja spowita gęstą jak mleko, zimną mgłą, w której słychać cudowny, kobiecy śpiew...

Każdemu elementowi przyrody, każdemu krajobrazowi nadajcie jakąś **niepokojącą cechę lub mroczną historię**. W ten sposób podkreślicie gotycką konwencję i zbudujecie nastrój fantastycznej grozy.

Rubież obejmuje **pełen przekrój krain**, gdzie możecie osadzić swoje opowieści i przez które możecie podróżować. Od mroźnych Lodowych Pustkowi opanowanych przez wilkołaki, przez gęste, parne i zalepione plechą puszcze, będące siedliskiem wiedźm Hurmy, aż po miejsca skrajnie niebezpieczne, jak rojąca się od upiorów bezdenna Czeluść. Krainy te oddzielają masywne łańcuchy górskie.



Góry pełne są zdradliwych rozpadlin, zasadzek dzikoklanytów i ostrych jak brzytwa turni, wokół których krążą wiecznie głodne wiwerny.

Nad krajobrazem Rubieży majaczą również **zgliszcza pradawnej cywilizacji** – niebotyczne katedry wzniesione ku czci zapomnianych, umarłych bóstw, gruzowiska miast i kamienic z granitowymi gargulcami, szklane świątynie stojące na szkieletach niebosiężnych wież oraz rozległe kompleksy z czarnego metalu, wypełnione teraz posągami demonów. **Monumentalne ruiny i cmentarzyska starożytnych maszyn** stanowią nieodłączny element krain Rubieży i na pewno znajdują się w pobliżu waszego klanu.

Więcej o krainach Rubieży przeczytasz w pełnym podręczniku do *Klanarchii*.

Ciemność

Waszym największym wrogiem jest Ciemność. Ma ona wiele obliczy. To podstępny demon, który niezauważenie zatruwa umysł przywódcy klanu, spychając go ku szaleństwu. To kradzież relikwii, chroniącej okoliczne osady, którą ktoś chce sprzedać z czystej chciwości. A czasami to podsycany nienawiścią konflikt między klanami, który musi zostać zażegnany, zanim doprowadzi do wzajemnego unicestwienia.

W trakcie przygód wasi bohaterowie będą budować swoją legendę, ale będą także zmagać się z podszeptami wszechobecnej Ciemności i powoli staczać się w dół **spirali splugawienia**. Czy zachowają swoje człowieczeństwo w obliczu okropieństw Rubieży? Co będą musieli poświęcić w imię wyższego dobra?

Gdy walczycie z Ciemnością – drapie was pazurami.
Gdy odpoczywacie – skrada się pod waszą siedzibę.
Gdy kroczycie ścieżką honoru – sączy się do waszych serc.
Nigdy nie da wam odetchnąć.



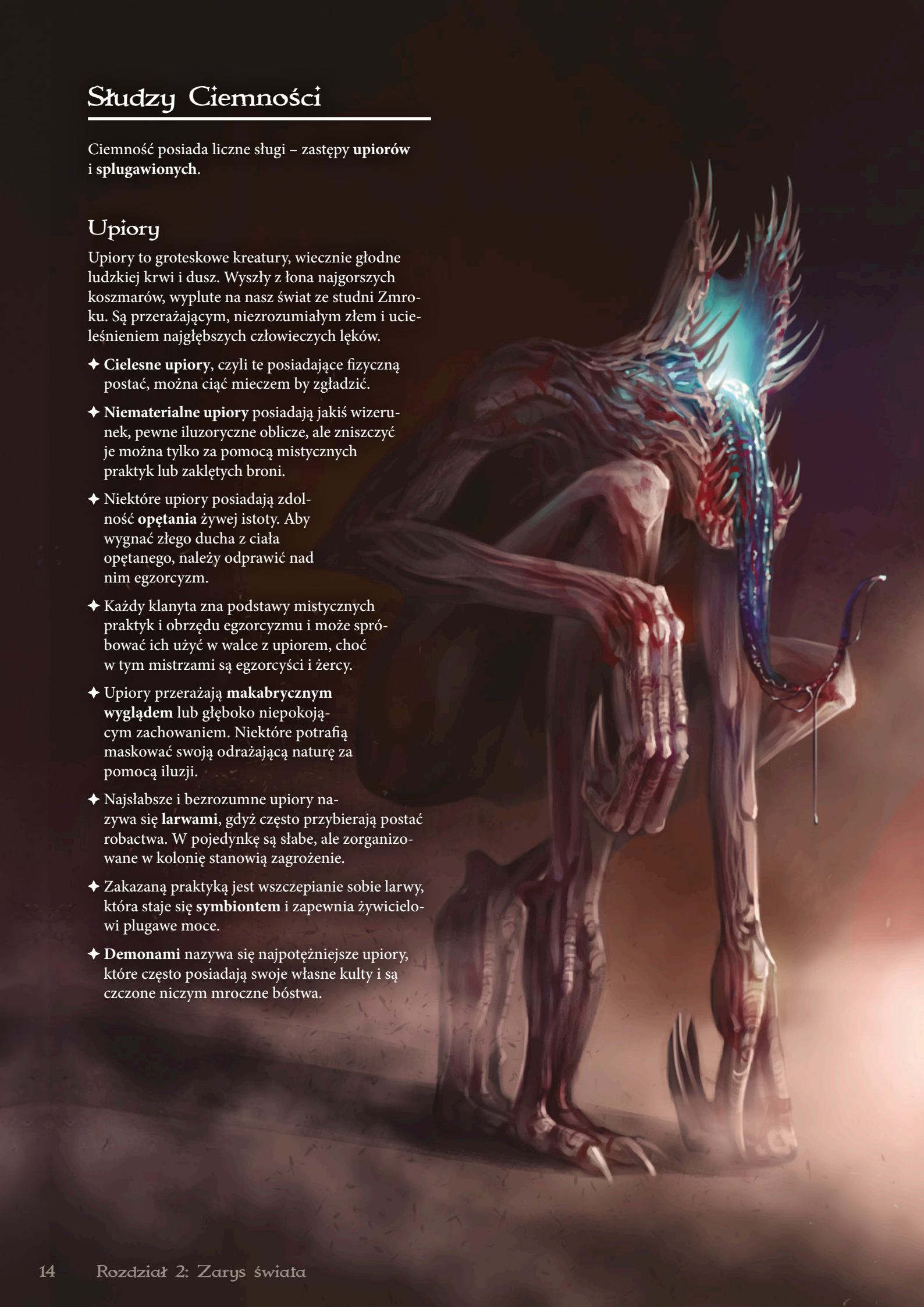
Słudzy Ciemności

Ciemność posiada liczne sługi – zastępy **upiorów** i **splugawionych**.

Upiory

Upiory to groteskowe kreatury, wiecznie głodne ludzkiej krwi i dusz. Wyszły z łona najgorszych koszmarów, wyplute na nasz świat ze studni Zmroku. Są przerażającym, niezrozumiałym złem i ucieleśnieniem najgłębszych człowieczych lęków.

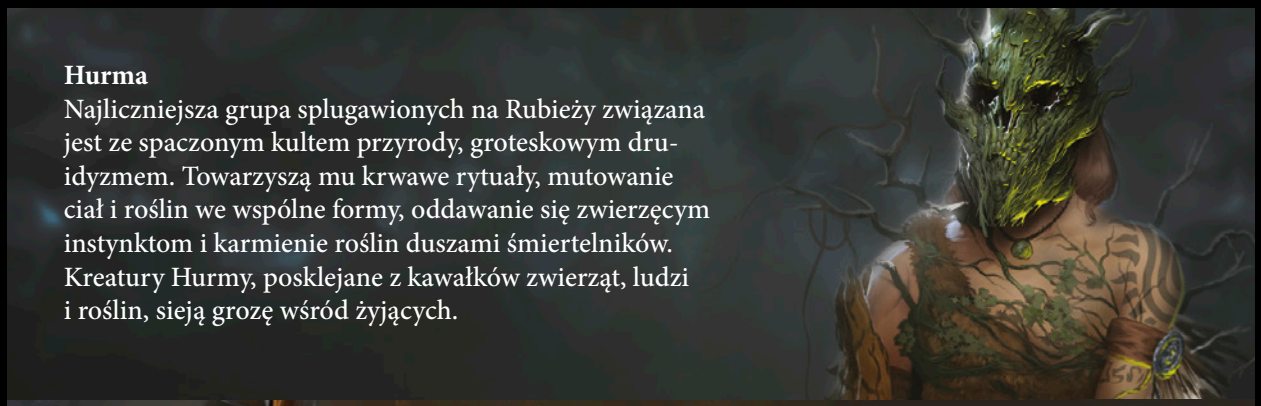
- **Cielesne upiory**, czyli te posiadające fizyczną postać, można ciąć mieczem by zgładzić.
- **Niematerialne upiory** posiadają jakiś wizerunek, pewne iluzoryczne oblicze, ale zniszczyć je można tylko za pomocą mistycznych praktyk lub zaklętych broni.
- Niektóre upiory posiadają zdolność **opętania** żywej istoty. Aby wygnać złego ducha z ciała opętanego, należy odprawić nad nim egzorcyzm.
- Każdy klanyta zna podstawy mistycznych praktyk i obrzędu egzorcyzmu i może spróbować ich użyć w walce z upiorem, choć w tym mistrzami są egzorcyści i żercy.
- Upiory przerażają **makabrycznym wyglądem** lub głęboko niepokojącym zachowaniem. Niektóre potrafią maskować swoją odrażającą naturę za pomocą iluzji.
- Najsłabsze i bezrozumne upiory nazywa się **larwami**, gdyż często przybierają postać robactwa. W pojedynkę są słabe, ale zorganizowane w kolonię stanowią zagrożenie.
- Zakazaną praktyką jest wszczepianie sobie larwy, która staje się **symbiontem** i zapewnia żywicielowi plugawe moce.
- **Demonami** nazywa się najpotężniejsze upiory, które często posiadają swoje własne kulty i są czczone niczym mroczne bóstwa.



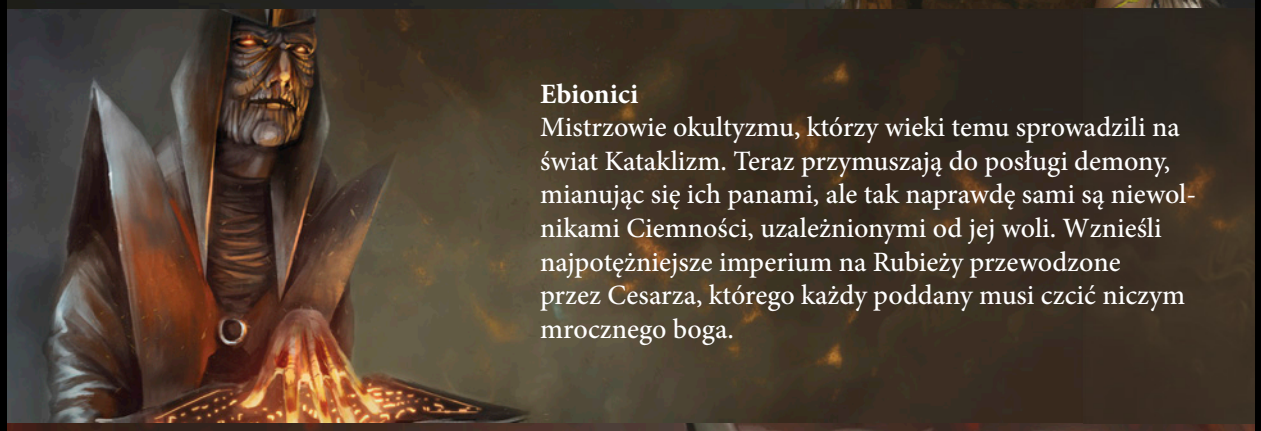
Splugawieni

Ludzie, którzy w pierwszych dniach po Kataklizmie zmieszali swoją krew z przybyszami ze Zmroku lub sprzymierzyli się z nimi, szybko zatracili człowieczeństwo. Zostali napiętnowani darami Ciemności i zapoczątkowali największe splugawione kulty.

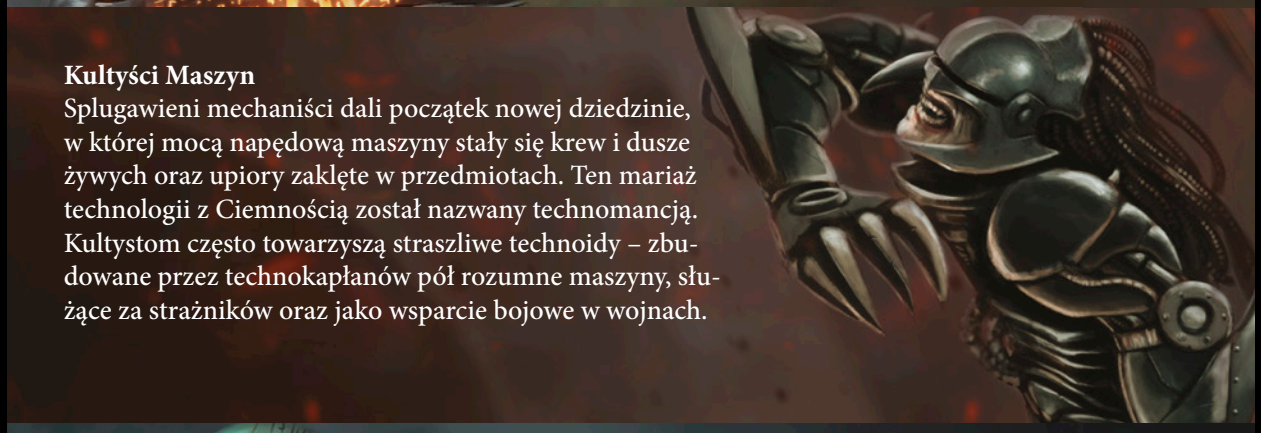
Obecnie Rubież zamieszkuje kilka dominujących społeczności **splugawionych**: każda z nich posiada wyrazistą okultystyczną kulturę i mroczne stygmaty, jest zorganizowana i stanowi wielkie zagrożenie dla Wolnych Klanów.



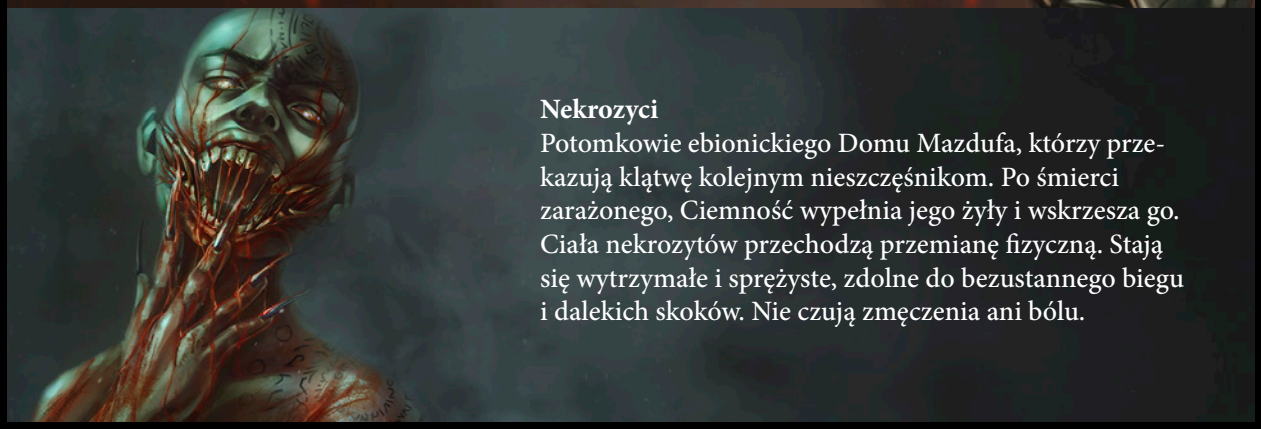
Hurma
Najliczniejsza grupa splugawionych na Rubieży związana jest ze spaczonym kultem przyrody, groteskowym druidyzmem. Towarzyszą mu krwawe rytuały, mutowanie ciał i roślin we wspólne formy, oddawanie się zwierzęcym instynktom i karmienie roślin duszami śmiertelników. Kreatury Hurmy, posklejane z kawałków zwierząt, ludzi i roślin, sieją grozę wśród żyjących.



Ebionici
Mistrzowie okultyzmu, którzy wieki temu sprowadzili na świat Kataklizm. Teraz przymuszają do posługi demony, mianując się ich panami, ale tak naprawdę sami są niewolnikami Ciemności, uzależnionymi od jej woli. Wznieśli najpotężniejsze imperium na Rubieży przewodzone przez Cesarza, którego każdy poddany musi czcić niczym mrocznego boga.



Kultyści Maszyn
Splugawieni mechaniści dali początek nowej dziedzinie, w której mocą napędową maszyny stały się krew i dusze żywych oraz upiory zaklęte w przedmiotach. Ten mariaż technologii z Ciemnością został nazwany technomancją. Kultystom często towarzyszą straszliwe technoidy – zbudowane przez technokapłanów pół rozumne maszyny, służące za strażników oraz jako wsparcie bojowe w wojnach.



Nekrozyci
Potomkowie ebionickiego Domu Mazdufa, którzy przekazują klątwę kolejnym nieszczęśnikom. Po śmierci zarażonego, Ciemność wypełnia jego żyły i wskrzesza go. Ciała nekrozytów przechodzą przemianę fizyczną. Stają się wytrzymałe i sprężyste, zdolne do bezustannego biegu i dalekich skoków. Nie czują zmęczenia ani bólu.

Wolne Klany

Świat zamieszkują nie tylko słudzy Ciemności. Setki klanów, w których żyją ostatni wolni ludzie rozsiane są po Rubieży. To tak zwane Wolne Klany, które nie zamierzają uginać karku przed plugawymi potęgami i odrzucają moce płynące ze Zmroku. Ich siedziby są enklawami cywilizacji pośród białych plam na mapie, a każdy z nich specjalizuje się w czymś wyjątkowym.

Większość klanów to niewielkie osady zbite z kilku chałup albo społeczności ukryte w ruinach twierdz i innych ustronnych miejscach. Sławniejsze i liczniejsze klany stanowią ważne ośrodki wymiany towarów i usług. Same wzniosły lub umocniły swoje siedziby, posiadają dobrze wyszkolone straże i zaawansowane, technomistyczne systemy obronne.

Najpotężniejsze klany znane są na całej Rubieży. To do ich portów zmierzają powietrzne statki handlowe, w ich warsztatach inżynierowie tworzą oręż napędzany żarem, a w salach ich kamienic inkwizytorzy wydają wyroki w imię Unii. Istnieje też kilka miast, w których wspólnie żyją różne klany.

Klanarchia, złożona z bohaterów graczy, jest swego rodzaju mikroklanem, z którego może rozwinąć się potężna społeczność.

Wieki temu powstała **Unia Wolnych Klanów** – przymierze, które zebrało wszystkie rozproszone klany pod jednym sztandarem. Tylko dzięki tej jedności klanom udało się przetrwać. Jej osią jest Stolica Wolnych Klanów, zwana **Obręczą**, monumentalna twierdza wykuta w górskich zboczach, która wiele razy oparła się szturmom sług Ciemności.



Cztery frakcje

Każdy Wolny Klan składa się głównie z przedstawicieli jednej z czterech frakcji lub podlega jej zwierzchnictwu. Frakcje stanowią wspólnoty połączone historią, tradycjami i stylem życia, a każda z nich jest filarem Unii Wolnych Klanów skupiającym się na innych aspektach życia.



Hanzyci – pochodzą od dawnych rycerskich rodów skazanych przez Cesarza Ebionitów na zapomnienie. Słyną z nieugiętości w działaniu, pewności siebie i umiejętności realizacji najbardziej śmiałych planów. Pojedynczy klan skupiony jest zawsze wokół seniora oraz jego wasali.



Soldaci – żyją w kompaniach, zgodnie z zasadami braterstwa i wierności sztandarowi oddziału. Znani są z awanturniczego stylu bycia, niewyparzonej gęby i gorącej krwi.



Mechaniści – korporacyjny związek ekspertów technologii żaru. Swą siłę upatrują w swoim rzemiośle, wszechstronnym wykształceniu i posługiwaniu się zaawansowanymi maszynami.



Rytualiści – mistyczne bractwo, stawiające na piedestale możliwości ludzkiego umysłu. Cechuje ich olbrzymia samodyscyplina i niezłomność. Jedną z charakterystycznych cech tych mistyków są maski, które obowiązkowo noszą poza swoim klanem.

W górach Ostrych Szponów wznosi się niedostępna Wronia Twierdza, siedziba hanzyckiego klanu Wroniarzy. Prowadzi do niej niezwykle stroma, wąska półka skalna. Ściany wzdłuż tej ścieżki ozdobione są hakami, na których wrogowie klanu zostali powieszeni w taki sposób, aby płaty ich skóry przypominały skrzydła.

Czasy niepokojów

Przyszło wam żyć w czasach narastających niepokojów:

- **Plagi nekrozy** wybuchają w każdym zakątku Rubieży. Spowite mgłą oddziały nekrarchów z Toť h pojawiają się niespodziewanie w dalekich miejscach, by wznosić tajemnicze, czarne monolity.
- Zwiadowcy widują samotne oddziały Ebionitów i ich demonicznych sług daleko poza granicami Dominatu. Z trwogą szepcze się o **uśpionych agentach Cesarza** wśród najwyższych władz Unii.
- Wiedźmy Hurmy poszukują **wcielenia Meali**, by na nowo zjednoczyć gniazda i zgnieść jej wrogów. Ich wężowi słudzy porywają młode dziewczyny i zaciągają je do gniazd.
- W szeregach Hanzytów maskują się potężne **wampiry**, chcące przejąć władzę nad frakcją. Zwodzą i przemieniają arystokratów, a nawet inkwizytorów.
- Na linii Stolicy Wolnych Klanów i Drapacza Chmur **smoki** rozpętały powietrzną wojnę z flotyllami żarowych okrętów. Skrzydlate demony chcą przejąć Góry Obręczy i znajdujące się pod nimi krypty żaru.
- Znaleziono warsztaty, w których kultyści maszyn konstruowali **ciałomaszyny** – techno-golemy nieodróżnialne od ludzi. Plugawe konstrukty ulepszają się i budują następne.
- Z ruin wypełzają upiory, jakich dotychczas nie widzieli najstarsi egzorcyści a wśród klanów coraz częściej dochodzi do **konfliktów o władzę i wpływy**. Justycjariusze Unii tracą autorytet na rzecz lokalnych wodzów i nowych kultów.

Wszystkie te zagrożenia mają na celu generować konflikty, wyzwania i wybory, z którymi przyjdzie się mierzyć waszym bohaterom podczas misji.



Rubież to świat, którego nie można już ocalić ani zbawić. Można tylko bronić strzępów człowieczeństwa, które jeszcze w nim pozostały, i odrąbywać łby demonom, gdy wychylają je nad mury twojego klanu.

Żar

Ruiny i leża demonów nasiąkają mocami tak potężnymi, że w niektórych miejscach pradawna stal i kamień przeistaczają się w **okruchy żaru**, amorficznego minerału o bursztynowej barwie, emanujące potężną energią. Wszyscy na Rubieży pożądają tego minerału, a bogactwa często są przeliczane nie na złote monety, lecz na niewielkie **uncje tego surowca**. Kto ma żar – ma moc i władzę.

Technologia żarowa to bowiem filar współczesnej cywilizacji Wolnych Klanów. Pozwoliła na skonstruowanie zaawansowanych urządzeń i niesamowitych maszyn: kolosalnych wierteł górniczych, latających żelaznych okrętów, protez zastępujących chore ciało, bojowych egzopancerzy, a nawet na ożywienie półrozumnych golemów.

Żar jest najcenniejszym **mistycznym paliwem** dla zaklinających talizmany i odprawiających rytuały, ale także dla sług Ciemności:

- ✦ Splugawieni powszechnie jedzą drobiny żaru, by doświadczać wizji i zyskiwać dary Ciemności.
- ✦ Ebionici piją żar zmieszany z krwią demonów i wypełniają jego płynną formą swoje blizny oraz tatuaże, co pomaga im panować nad wezwanymi upiorami.
- ✦ Wiedźmy Hurmy czerpią moce żaru do swych dzikich rytuałów: wędrówek po Pajęczynie Skazy i rzeźbienia ciał.
- ✦ Kultyści Maszyn spaczyli żar, by rozwinąć nowe stymulanty, a ich technoidy stały się bardziej rozumne i niebezpieczne.

Żar, jako cenne i skończone źródło energii, zapobiega przemysłowej produkcji magicznych artefaktów i maszyn, a jednocześnie umożliwia Wam zabawę nawet najbardziej zwariowanymi maszynami, bez wnikania w realizm budowy ich silników.

Rozdział 3

Zaczynamy

Rozgrywka w *Klanarchię* polega na rozmowie i snuciu opowieści w **filmowym stylu** – skupionym na dramatycznych wydarzeniach, pełnym heroicznych czynów i kinowych klisz. Sesje przypominają emocjonujący serial w konwencji mrocznego techno-fantasy. Ale jak właściwie się w to gra?

Klanarchia najsprawniej działa przy 3–5 graczach oraz narratorze. Tak została zaprojektowana i w takiej konfiguracji działa najlepiej.

Czego potrzebujecie do gry?

- **5 kostek dziesięciościennych**
  Kupicie je w dowolnym sklepie z planszówkami. Będą wykorzystywane do rozstrzygania dramatycznych sytuacji. Opcjonalnie możecie wyposażyć się w jeszcze jedną kostkę dziesięciościenną w innym kolorze.
- **Ołówki, gumki i czyste kartki**
  Najlepiej, aby każdy miał swój sprzęt do pisania i gumkę, łącznie z narratorem. Przyda się trochę czystych kartek do szkicowania poglądowych mapek lub zapisywania notatek.
- **Wydrukowane karty frakcji i archetypów**
  W grze dostępne są 4 karty frakcji i 9 kart archetypów – każdy gracz musi posiadać tylko tę kombinację, którą chce grać. Zaczniecie je uzupełniać podczas tworzenia swoich bohaterów.
- **Wydrukowana karta klanarchii**
  Bohaterowie mają wspólną kartę klanu, gdzie zapisują wszystkie istotne rzeczy związane z rozwojem ich klanu i śledzą posiadane klanowe talenty oraz zasoby takie jak Chwała, żar czy Status.
- **Wydrukowana karta pomocy narratora**
  Specjalna karta, na której narratorowi łatwo jest sporządzać notatki na temat graczy, aktualnej sytuacji i śledzić swoje zasoby takie jak Zagrywki.
- **Żetony Przewag i żaru**
  Możecie nie używać żetonów, ale ułatwiają one zarządzanie tymi zasobami. Żetony Przewagi i żar są często zdobywane i równie często tracone, więc łatwiej przekazywać żetony niż pisać i zmazywać ich stan na karcie. Możecie użyć dowolnych żetonów z innej gry, garści drobnych przedmiotów albo zaopatrzyć się w dedykowane żetony dla *Klanarchii* udostępniane przez nasze wydawnictwo.
- **Karty stanów**
  Nie są absolutnie konieczne, ale pomogą Wam w trakcie gry ustalać, który bohater jest w jakim stanie. Idealnie, aby każdy gracz miał swoją talię kart stanów – możecie ją nabyć w naszym sklepie na stronie wydawnictwa, pobrać i wydrukować samodzielnie lub skserować z tego podręcznika.



Spotkanie wprowadzające

Spotkanie wprowadzające składa się z trzech kroków:

1. stworzenie bohaterów
2. założenie klanarchii
3. zarysowanie sytuacji początkowej

Najlepiej, gdy spotkacie się i **stworzycie bohaterów wspólnie** – również z narratorem. Dzięki temu łatwo Wam będzie określić relacje łączące Wasze postacie. Cały proces jest tak zaprojektowany, że **każda twoja decyzja jest ciekawa i ma znaczenie,** a przy tym stworzenie bohatera nie powinno zająć ci więcej niż 30 min. Dzięki temu możecie szybko rzucić się w wir przygód.

Ważne są kluczowe fakty i wydarzenia z przeszłości i to jak odgrywasz swoją postać, a nie jej szczegółowy życiorys. Tym niemniej jeśli to lubisz, możesz napisać historię swojej postaci.

Kiedy będziecie już znali swoje postacie, **ustalicie wspólnie jaką klanarchią jesteście**. Na początku przerzucajcie się pomysłami, pomyślcie jak wspólne przygody waszych bohaterów mogły was związać i nadać wam wspólny cel. Następnie przejdźcie przez wszystkie kroki zakładania klanarchii wypełniając kartę klanarchii. Możecie ustanowić jedno z Was „skrybą" odpowiedzialnym za zarządzanie tą kartą.

Zwieńczeniem tworzenia klanarchii będzie nadanie waszej grupie **dalekosiężnego celu**. Możecie być zakonem, który poprzysiągł zemstę na straszliwym demonie, grupą wyrzutków szukających odkupienia czy grupą specjalną unickiego justycjariusza. Cokolwiek ustalicie, będzie to wskazówką zarówno dla was – graczy jak i dla narratora, jakie Misje odgrywać na sesji, aby dążyć do realizacji tego celu.

Na spotkaniu wprowadzającym wymyślicie **sytuację początkową**: jakie grupy splugawionych działają w okolicy, jakie inne klany tam osiadły i jakie charakterystyczne miejsca i legendy dotyczą tego regionu. Możecie posiłkować się gotowymi mapkami zawartymi w podręczniku. Nie wnikajcie w szczegóły, operujcie na hasłach i samych pomysłach – to w trakcie sesji odkryjecie więcej.

Od tego momentu możecie zacząć grać, wyruszając na waszą pierwszą **Misję!** Narrator może od razu ją improwizować albo możecie odłożyć wyruszenie na pierwszą Misję na następne spotkanie, dając narratorowi czas na spokojne przygotowanie się. W każdym z tych rozwiązań narrator nie planuje toku rozwoju fabuły, gdyż jest reżyserem, a nie scenarzystą. Jedynie buduje scenografię, przygotowuje obsadę, rekwizyty i ciekawe motywy. Fabułę będziecie pisać wspólnie na bieżąco.



Podczas sesji włącz muzykę podkreślającą nastrój. Przygotuj ją samodzielnie albo wykorzystaj album Echo Światów specjalnie dedykowany pod system *Klanarchia*!

Oddanie inicjatywy narratorowi

Jeżeli taki model odpowiada waszej grupie, to narrator może samodzielnie przygotować sytuację początkową wraz z zawiązaniem akcji. To on tworzy wówczas zarys waszego klanu i przygotowuje wasz dalekosiężny cel, jak również określa cel waszej pierwszej Misji. Wy jako gracze skupiacie się tylko na stworzeniu postaci, dostosowanych do przedstawionych wam pomysłów.

Inicjatywa po stronie narratora jest dobrym rozwiązaniem zwłaszcza na konwentach. Domyślny model rozgrywki jest jednak bardziej angażujący dla wszystkich uczestników gry i wzmaga w graczach osobiste zaangażowanie w rozwój fabuły i dbanie o wspólny interes grupy. Daje też masę frajdy.

Rozdział 4

Reguły dobrej zabawy

Pamiętaj, że *Klanarchia* to tylko gra — spotkanie kilku osób, które chcą miło spędzić czas. Wystarczą do tego jedynie przyjazne nastawienie do pozostałych uczestników, otwartość na stosowanie zasad oraz zaangażowanie w zabawę.



Pomóż w organizacji sesji

- Zjawiaj się na nią punktualnie.
- Pomóż przygotować miejsce do gry – rozstawić stół, przestawić szpargały, itp.
- Przynieś przekąski, to miłe.
- Przychodź z własnymi akcesoriami: kośćmi, ołówkiem oraz kartami frakcji i archetypu.
- Pomóż posprzątać po sesji.
- Gdy gracie online, skonfiguruj poprawnie sprzęt przed sesją.

Graj aktywnie

- Angażuj się całym sercem w grę i przenieś swój entuzjazm na innych – wasze przygody będą tak dobre, jak bardzo sami dacie się porwać zabawie.
- Graj filmowo. Podejmuj śmiałe i widowiskowe działania – to czyny twojego klanyty napędzają akcję i rozwijają fabułę. Pakuj go w kłopoty, a będzie się działo!
- Pilnuj i respektuj zasady gry. Korzystaj z mechaniki – pomoże ci rozstrzygać nawet najbardziej karkołomne działania.
- Odgrywaj bohatera – mów jego ustami, opowiadaj czasem co myśli.
- Wchodź w interakcje ze światem – badaj ciekawe miejsca, zdobywaj informacje oraz rozmawiaj z napotkanymi postaciami drugoplanowymi i bohaterami innych graczy.
- Dbaj o dobrą atmosferę przy stole.
- Szanuj wspólny czas i skup się na grze – zapamiętuj szczegóły fabuły, takie jak imiona i nazwy, rób notatki i przedstawiaj własne pomysły.
- Pomagaj mniej doświadczonym graczom opanować zasady.
- Wspieraj działania towarzyszy i plany grupy czynami swojego bohatera.
- Przeglądaj *Klanarchię* i poznawaj jej świat oraz mechanikę.
- Gdy gracie online, cierpliwie czekaj na swoją kolej. Nie przerywaj innym, jednoczesne mówienie online zmienia się w niezrozumiały jazgot.



Nie bądź dupkiem, graczu

- Nie podejmuj świadomie działań, które krzywdzą postaci innych graczy. Możesz to zrobić tylko wtedy, gdy wynika to z zasad i fabuły gry (np. gdy Ciemność owładnie twą postać albo będzie to konsekwencją nieudanego testu).
- Nie usprawiedliwiaj charakterem swojej postaci działań, które psują atmosferę przy stole. Gdy musisz wybierać między przekonującym odgrywaniem dupka a przyjemną wspólną grą, wybierz to drugie.
- Respektuj mechanikę gry.
- Bacz na język i dopasuj go do współgraczy. Lekceważące lub seksistwoskie traktowanie postaci niezależnych, okrutne działania czy wulgarne dialogi mogą naruszać komfort pozostałych.
- Nie odgrywaj psychopaty, rasisty, skończonego chama, infantylnego przygłupa-przemocowca, ani wycofanego samotnika. Takie postacie zazwyczaj psują innym zabawę.
- Powstrzymaj się od marudzenia i złości, gdy coś idzie nie po twojej myśli.





Gra przez Internet

Dużą popularnością cieszą się sesje online prowadzone za pomocą aplikacji do wirtualnych spotkań. Gdy gracie w *Klanarchię* w ten sposób:

- Skupcie się na opowieści, grajcie przy włączonych kamerach i korzystajcie z aplikacji symulujących rzuty kośćmi.
- Skróćcie sesję do maksymalnie 3–4 godzin.
- Klanarchia nie jest grą taktyczną, dlatego ograniczcie korzystanie z takich narzędzi jak wirtualne mapy terenu, wzorniki broni czy siatki odległości, itp.
- Posiłkujcie się znalezionymi w Internecie ilustracjami miejsc, przedmiotów i postaci.

Nie bądź dupkiem, narratorze

- Przed grą ustal z graczami granice komfortu. Czy dopuszczacie brutalne lub erotyczne opisy? Jakich tematów chcecie unikać? Zadbaj by tematy poruszane na sesji i sposób ich opisywania nie naruszały komfortu uczestników.
- Wspieraj graczy we wspólnym kreowaniu fabuły. Reaguj na bieżąco i dopasuj wydarzenia konsekwentnie do działań podejmowanych przez bohaterów. Twój scenariusz to nie historia do opowiedzenia, ani strażnik opowieści – jeśli bohaterowie lub mechanika ingerują mocno w twój scenariusz, zmodyfikuj go, porzuć i improwizuj!
- Sprawiedliwie rozdzielaj uwagę pomiędzy graczy i tych cichych, i tych krzykaczy.
- Pilnuj zasad, respektuj mechanikę gry.
- Nie oszukuj na kościach „dla dobra opowieści" albo by ratować grupę z opresji. W *Klanarchii* bohater nie może przypadkowo zginąć – wszelkie porażki tylko skierują fabułę w inną stronę.
- Bądź fanem bohaterów opowieści i ich działań. Pozwól graczom na odważną grę, śmiałe akcje, filmowe zagrania. Zachęcaj ich do działania i mieszania w fabule, ile wlezie. Niech czują twoje wsparcie dla takiej gry.
- Gdy popełnisz pomyłkę, przyznaj się, przeproś, cofnij akcję lub zapytaj graczy, co proponują. Nie idź w zaparte w złych decyzjach!



Rozdział 5

Rzuty

Gdy dzieje się coś ryzykownego lub niepewnego, co może mieć istotne konsekwencje, rzucamy kośćmi i pozwalamy im kształtować wynik zdarzeń.

- **Rzuty wykonują tylko gracze.**
- **W rzutach wykorzystujemy kości dziesięciościenne: 5 kości lub 1 kość.**

Rzut na cechę

Czasami podejmujesz akcję, która **jest ryzykowna i może mieć poważne konsekwencje**. W takim momencie sięgasz po rzut na cechę.

1. Ustalacie **stawkę**.
   Opisz, co chcesz zrobić. Co wydarzy się po udanym rzucie?
2. Wybieracie **cechę** pasującą do działania i uwzględnijcie **Stan**.
   Na jakiej cesze opiera się działanie bohatera? Czy aktualny Stan wpływa na jej wartość?
3. Gracz wykonuje **rzut kośćmi** i może **zmodyfikować** wynik.
   Gracz sprawdza wynik na kościach i może go zmodyfikować: wydać żeton Przewagi, wyzwolić Mroczny Instynkt, uwzględnić Stan lub talent.
4. Narrator i gracz **interpretują** wynik.
   Opowiadacie, co się wydarzyło, i kontynuujecie historię. W przypadku sukcesu gracz zgarnia ustaloną wcześniej stawkę, a narrator opisuje komplikację, jeśli taka zaszła. W przypadku porażki narrator wprowadza konsekwencję.



1 Ustalenie stawki

- Zmiana sytuacji fabularnej
- Wywarcie 1 Presji (patrz: Wyzwania)
- Pokonanie przeszkody
- Eliminacja zagrożenia
- Zdobycie czegoś
- Działanie na aspektach w scenie
- Zablokowanie talentu przeciwnika
- Zmiana Stanu (swojego lub innego gracza)
- Inne, ustalone z narratorem

2 Wybranie cechy i ew. Stanu

Każda cecha, którą masz na karcie postaci, odpowiada za wykonywanie innych czynności. Wspólnie z narratorem ustalacie, która z nich pasuje do sposobu, w jaki przezwyciężasz trudność zadania.

Czujność
To twoja spostrzegawczość, uważność i wyczucie zagrożenia, a także zdolność unikania zaskoczenia.

Charyzma
To twoja pewność siebie, umiejętności przywódcze i urok osobisty.

Fach
To twoja znajomość rzemiosła, technologii żaru i glifów, a także zdolność majsterkowania i kierowania pojazdami.

Krzepa
To twoja wytrzymałość i brutalna siła, czysta, nieskrępowana fizyczność oraz odporność.

Mądrość
To twoje wykształcenie, obycie oraz zdolność rozumowania i analizy.

Parkour
To twoje wszechstronne wysportowanie i gracja poruszania się, a także wykonywanie uników i akrobacji.

Precyzja
To twoja koordynacja ręka–oko, skuteczność w trafianiu celu w zwarciu i na dystans oraz zręczność podczas wykonywania czynności manualnych.

Zaklinanie
To twoje duchowe skupienie i biegłość w sztukach tajemnych, a także zdolność przeprowadzania egzorcyzmów i odprawiania rytuałów. Ważne: NIE pozwala na wywoływanie mistycznych efektów ot tak, chyba że masz odpowiedni talent.

W tym kroku możesz narzucić na siebie dowolny Stan, jeśli jesteś w Stanie RÓWNOWAGI. **(patrz Stany).**

Ważne: Maksymalna wartość cechy, jaką możesz mieć na karcie postaci, wynosi 7. Niektóre talenty pozwolą Ci podnieść ją wyżej (max. 8) na potrzeby konkretnego rzutu.

❸ Rzut i wpływanie na wynik

Gracz rzuca pięcioma kośćmi dziesięciościennymi. Każda kość, na której wypadnie wynik równy wartości wybranej wcześniej cechy lub od niej niższy, generuje **1 Mocy**.

Pamiętaj, że twój Stan może podwyższyć wartość cechy (maksymalnie do 7).

Moc	Skutek
0-1	Ponosisz **porażkę** – twoje działanie się nie udaje i przyjmujesz **konsekwencję**.
2	Odnosisz **sukces z komplikacją** – osiągasz zamierzony efekt, ale pojawia się **komplikacja**.
3+	Odnosisz **pełen sukces** – bez przeszkód osiągasz zamierzony efekt. Każdy punkt Mocy powyżej 3 staje się Przebiciem Mocy, które możesz zamienić na **dodatkową korzyść**.

Przewagi i Utrudnienia
Przed końcowym obliczeniem Mocy rzutu uwzględnij jeszcze Przewagi i Utrudnienia, jeżeli występują. Kasują się one nawzajem, więc w danym rzucie nigdy nie będziesz mieć jednocześnie Przewag i Utrudnień – zawsze tylko jeden ich rodzaj.

- Za każdą uzyskaną **Przewagę**, możesz przerzucić 1 kość, która nie wygenerowała Mocy (nie możesz przerzucać wyniku 0).
- Za każde obciążające cię **Utrudnienie**, musisz przerzucić 1 kość, która wygenerowała Moc (wyniki 1 są bezpieczne, nie przerzucasz ich).
- **Każdą kość można przerzucić tylko raz.**

Nadmiarowe Przewagi i Utrudnienia przepadają. Przykładowo, jeśli w twoim rzucie tylko 1 kość wygeneruje Moc, a masz 2 Utrudnienia, przerzucasz tylko tę jedną kość. Drugie Utrudnienie nie wywiera żadnego efektu.

Co wprowadza Przewagi i Utrudnienia?
- Trudność zadania
- Aspekty
- Talenty
- Wyzwanie

Żetony Przewag
Po wykonaniu rzutu gracz może odrzucić dowolną liczbę posiadanych **żetonów Przewagi**, aby wygenerować tyle samo Przewag. Działają one tak samo jak Przewagi uzyskane z innych źródeł. Żetony te są asami w rękawie, które możesz zdobywać za filmowe i nieszablonowe akcje.

Mroczny Instynkt
Podczas rzutu możesz także **wyzwolić Mroczny Instynkt, aby otrzymać +2 Mocy**. Sięgasz do Zmroku, aby zaczerpnąć stamtąd zakazanych mocy i uzyskać potężne wsparcie.



4 Interpretacja wyniku

Wspólnie z narratorem przekładacie wynik rzutu na fabułę. W zależności potrzeb opiszcie mniej lub bardziej szczegółowo, co się wydarzyło, dodajcie całej akcji klimatycznych detali. W tym kroku gracz może wykorzystać **Przebicia Mocy**, jeśli je uzyskał. Narrator musi natomiast wprowadzić komplikację, jeśli wskazuje na nią wynik rzutu, lub określić **konsekwencje** porażki.

✓ Sukces i Przebicia Mocy

Jeżeli osiągniesz sukces i wynik powyżej 3 Mocy, nadwyżka staje się Przebiciami Mocy. Możesz je wydać, aby zyskać **dodatkową korzyść** oprócz ustalonej stawki. Tę samą korzyść możesz wybrać kilka razy, jeśli wystarczy ci Przebić Mocy.

- Żeton Przewagi (1)
- Działanie na aspektach (1)
- Zwiększ liczbę (1)
- Wydłuż czas (1)
- Zmień Stan (1)
- Odblokuj talent (1)
- +1 Presja (2)
- Zwrot akcji! (2)
- Darmowe użycie talentu (2)

✓ Sukces z komplikacją

Gdy Moc w rzucie wyniesie 2, twoje działanie kończy się powodzeniem, ale wiąże się z nim komplikacja:

- Omen dla narratora
- Mniejsza ilość
- Krótszy czas
- Tak, ale…
- Zużycie talentu
- Dowolna konsekwencja porażki pasująca do sytuacji

✗ Porażka z konsekwencją

Gdy Moc w rzucie wyniesie 0-1, rzut kończy się **porażką**. Nie udaje ci się osiągnąć zamierzonego celu, więc ponosisz **konsekwencję**. Może ona wynikać z talentu zagrożenia lub przeciwnika albo pozostać do interpretacji narratora.

- Groźba (1-2)
- Presja (1-2)
- Zmiana sytuacji fabularnej
- Działanie na aspekcie
- Utrata zasobów lub sprzymierzeńców
- Zablokowanie talentu
- Utrata okazji do działania



Rzut na odpieranie

Gracz rzuca na odpieranie, gdy jego bohater próbuje zapobiec skutkom akcji narratora i chcemy sprawdzić, czy jego umiejętności mu na to pozwolą.

Odrzucenie strachu po objawieniu się demona, uchylenie się przed nadlatującym pociskiem czy powstrzymania wampira przed ugryzieniem postaci drugoplanowej to przykłady sytuacji, w których będziesz rzucać na odpieranie. Zawsze z góry wiesz, jaka będzie konsekwencja porażki.

Rzut na odpieranie wykonuje się tak samo jak rzut na cechę, jednak występują różnice w doborze stawki i interpretacji wyniku.

- **Sukces:** unikasz lub powstrzymujesz konsekwencję, która miała nastąpić, ale nie osiągasz niczego więcej. Aby uzyskać dodatkową korzyść, potrzebujesz Przebić Mocy, a jej wystąpienie musi mieć uzasadnienie w fabule.
- **Komplikacja:** narrator wprowadza dowolną komplikację, pamiętając, aby jej dotkliwość nie przewyższała korzyści wynikającej z osiągnięcia sukcesu. Domyślnym skutkiem komplikacji w rzucie na odpieranie jest otrzymanie **Omenu** przez narratora albo zanegowanie tylko części Groźby lub Presji, którą odpierał gracz.
- **Porażka:** następuje konsekwencja, której próbowałeś zapobiec. Nie wprowadzamy już żadnej dodatkowej konsekwencji.

Przebicia Mocy uzyskane w rzucie na odpieranie możesz wykorzystać tylko na dodatkowe korzyści związane ze sposobem, w jaki odpierałeś. Muszą one mieć sens w danej sytuacji.

Rzutem na odpieranie możesz powstrzymać konsekwencję dotyczącą twojego bohatera albo taką, która nie jest związana z żadnym bohaterem. W tym drugim przypadku nie możesz mieć jeszcze podjętej akcji w **sekwencji akcji** i tracisz tę możliwość.

Możesz rzucać na odpieranie tylko wtedy, gdy konsekwencja, której chcesz zapobiec, nie jest wynikiem innego rzutu ani zapełnienia paska zagrożenia. Ponadto nie można odpierać akcji niezależnych od poczynań graczy lub niemożliwych do powstrzymania, np. gdy piorun uderza w dach wieży i go podpala. Niektóre talenty również blokują możliwość odpierania.

Rzut Szansy

Rzut szansy wykonujecie, aby sprawdzić, czy wystąpi niezależny lub losowy efekt, albo aby rozstrzygnąć niektóre akcje narratora. Rzut szansy jest zawsze opisany liczbą podaną w nawiasie.

Aby zaszło zdarzenie powiązane z szansą, należy wyrzucić na jednej kości wynik równy lub niższy od liczby w nawiasie.

W opisach talentów lub zasad stosujemy skrócony zapis: **masz szansę (x)** albo **istnieje szansa (x)** na pewne wydarzenie zamiast pisać "Zdaj rzut szansy (x), aby…".

Narrator sięga po rzut szansy, gdy pragnie oddać w ręce losu **rozstrzygnięcie sytuacji niezależnej od działań bohaterów**. Może przykładowo rozstrzygnąć wynik bitwy pomiędzy dwoma odległymi klanami albo sprawdzić, czy bestia zerwie łańcuch, którym oplątali ją klanyci.

Za pomocą rzutu szansy narrator może także określić **wynik przypadkowego zdarzenia**.

Przykład: *Bohater uwalnia bestię zamkniętą przez wiedźmę w klatce, licząc na to, że zwierzę rzuci się na swoją oprawczynię. Nie ma jednak takiej pewności. Narrator zarządza, że rzut szansy (5) zdecyduje o tym, czy ogarnięta szałem, bezrozumna bestia zaatakuje wiedźmę czy bohatera. Na kości wypada 5. Monstrum wypada więc z klatki i, kierowane żądzą zemsty, wbija szpony w wiedźmę.*

Rzut na Splugawienie

Rzut na Splugawienie wykonuje się tak samo jak rzut szansy (chociaż nie jest on rzutem szansy w kontekście działania innych zasad i talentów). Wykonuje się go, gdy klanyta ponosi **Klęskę** lub porażkę w rytuale.

- **Mroczny Instynkt 3**
  Masz ryzyko (9) otrzymania splugawienia.
- **Mroczny Instynkt 2**
  Masz ryzyko (7) otrzymania splugawienia.
- **Mroczny Instynkt 1**
  Masz ryzyko (5) otrzymania splugawienia.
- **Mroczny Instynkt 0**
  Masz ryzyko (3) otrzymania splugawienia.

Jeżeli klanyta otrzyma Splugawienie w wyniku rzutu, zaznacz kolejny poziom na Spirali Splugawienia, zwiększ Hańbę klanarchii o 1, a następnie wyczyść pasek Mrocznego Instynktu. Jeżeli klanyta nie otrzyma Splugawienia, pasek Mrocznego Instynktu pozostaje na dotychczasowym poziomie.

Rozdział 6

Stany

Stany to filmowe narzędzia, które odzwierciedlają silne emocje waszych bohaterów i nadają im znaczenie mechaniczne. Mogą zarówno pomóc wam wybrnąć z trudnych sytuacji, jak i was pogrążyć, ponieważ nakładają **pozytywne** i **negatywne efekty**.

Zadaniem Stanów jest dynamizowanie scen akcji i czynienie ich barwniejszymi, ale też prowokować was do odgrywania wyrazistych zachowań, czasami przełamujących schematy. Jeżeli twój nieustraszony i nieugięty dotąd inkwizytor będzie musiał uchylić się przed ciosem demona, czy przyjmiesz **STRACH**? Pozwoli ci to ukorzyć się przed wrogiem i ujść bez szwanku, ale ucierpi na tym twoja reputacja. I co pomyślą o tobie towarzysze? A może wybierzesz **ZUCHWAŁOŚĆ**, aby zaryzykować bezpardonowy atak?

Obecność stanów w grze prowadzi do interesujących wyborów fabularnych. Ułatwia wam również przełożenie nastawienia bohaterów i targających nimi emocji na zasady gry.

Stany przedstawiono na **kartach Stanów**, aby łatwo można było określać, które aktualnie działają. Na stole, przy którym gracie, połóżcie talie kart Stanów – po jednym zestawie na każdego gracza.

Jak używać Stanów?

- Twoim domyślnym Stanem jest **RÓWNOWAGA**. Gdy nie masz innego Stanu, zawsze przyjmujemy, że jesteś w Stanie **RÓWNOWAGI**. Gdy tracisz inny Stan np. **WZBURZENIE**, wracasz do **RÓWNOWAGI**.
- Gdy zasady *Klanarchii* mówią, że otrzymujesz Stan, połóż jego kartę na wierzchu talii kart Stanów przed sobą, zakrywając kartę poprzedniego Stanu.
- Jeżeli posiadasz Stan, uznaje się, że jesteś pod jego wpływem, to znaczy dotyczą cię wszystkie zasady opisane na jego karcie.
- Możesz posiadać **tylko jeden Stan naraz**, chyba że działanie talentu wyraźnie stanowi inaczej. Gdy ponownie otrzymasz ten sam Stan, zignoruj go.
- Stany są dostępne tylko dla bohaterów graczy – postacie drugoplanowe zamiast nich otrzymują odpowiadające im aspekty np. *przestraszony*, *wściekły* itd. Działa to także w drugą stronę: jeśli bohater miałby otrzymać aspekt odpowiadający jednemu z istniejących w grze Stanów, zamiast niego otrzymuje ten Stan.

Zmienianie stanu

Utrata Równowagi

Gdy jesteś w Stanie **RÓWNOWAGI**, możesz przed rzutem na cechę zmienić swój Stan na dowolny inny.

Nowa scena

Gdy rozpoczyna się nowa scena, możesz zmienić swój Stan na dowolny inny. W razie wątpliwości, czy scena się zmieniła, zapytaj narratora.

Przebicie Mocy

Aby zmienić Stan w trakcie sceny, możesz wydać Przebicie Mocy uzyskane w dowolnym rzucie na cechę. **Efekty nowego Stanu nie mają wpływu na wynik obecnego rzutu.**

Pamiętajcie, że możecie również zmieniać Stany innych bohaterów. Za uzyskane Przebicie Mocy możesz palnąć w łeb towarzysza, aby się opamiętał, i zmienić jego **ZUCHWAŁOŚĆ** na **OSTROŻNOŚĆ** albo zacytować mu wersety świętej Tradycji, aby pozbawić go **NIENAWIŚCI**.

Rzut na *zimną krew*

Możesz wykonać rzut na ***zimną krew***. Jeśli odniesiesz sukces, zmieniasz swój Stan. Aby wykonać taki rzut, bohater musi poświęcić kilka chwil na ochłonięcie albo mieć czas na zmianę nastawienia. W sekwencji akcji musi przeznaczyć na ten rzut swoją akcję. Poza sekwencją akcji gracz może wykonać taki rzut raz na pewien czas, określony przez narratora.

Porażka w takim rzucie nie powoduje żadnej dodatkowej konsekwencji – bohater jedynie pozostaje w tym samym Stanie.

NIENAWIŚĆ

Esencja nienawiści wzmacnia ciało, lecz zatruwa umysł. Wiedziony nienawiścią stajesz się samolubny.

- Gdy chcesz komuś zaszkodzić, masz tyle **Przewag**, ile wynosi twój Mroczny Instynkt.
- Nie możesz udzielać pomocy innym bohaterom ani dobrowolnie pozbyć się nienawiści (nawet podczas zmiany sceny).

OSTROŻNOŚĆ

Czasami trzeba działać rozważnie i w skupieniu. Gdy człowiek koncentruje się na jednym celu, zwiększa swoje szanse na jego osiągnięcie, ale odcina się od innych możliwości.

- **+1 do wartości cechy**, gdy robisz coś powoli albo rozważnie.
- Nie możesz uzyskać żadnych dodatkowych korzyści z **Przebić Mocy** oprócz zmiany stanu.

STRACH

Najgroźniejszym przeciwnikiem jest ten, którego każdy z nas nosi w sercu. Pokonał już potężnych egzorcystów, a doświadczeni żercy wspominają go ze wstydem. Strach popycha do ucieczki i porzucenia towarzyszy.

- **+1 do wartości cechy**, gdy unikasz zagrożenia i uciekasz od niego.
- Bezpośrednia konfrontacja z zagrożeniem lub próba zastraszania obarczają cię Utrudnieniem.

WZBURZENIE

Gniew to potężny sojusznik. Balansowanie na krawędzi pasji bywa niebezpieczne, ale daje siłę do działania. Skupiasz się na ataku, stając się jednocześnie bardziej podatnym na krzywdę.

- **+1 do wartości cechy**, gdy atakujesz lub używasz przemocy.
- Gdy wywierana jest na ciebie **Groźba** lub **Presja**, zwiększ jej liczbę o 1 (przed ewentualnym odpieraniem).

ZUCHWAŁOŚĆ

Przesadna brawura lub lekceważenie zagrożenia zgubiły najlepszych. Gdy działasz z niezłomną pewnością siebie, jesteś skuteczniejszy — aż do chwili, gdy się przeliczysz lub narazisz innych swoją lekkomyślnością.

- **+1 do wartości cechy**, gdy robisz coś brawurowo i lekceważysz zagrożenie.
- Po twoim rzucie istnieje ryzyko (3), że twoje działanie spowoduje 1 Groźby u inngo klanyty albo narrator weźmie 1 Omen (jeśli Groźba nie będzie mieć fabularnego sensu).

RÓWNOWAGA

Krucha równowaga zwykle nie trwa długo w starciu z koszmarami Rubieży. Jest postawą, w której nic nie zyskujesz ani nic nie tracisz.

- To twój domyślny stan, który nie posiada żadnych pozytywnych ani negatywnych efektów.
- Przed rzutem na cechę, możesz zmienić **równowagę** na dowolny inny stan.

Rozdział 7

Talenty

Talenty są zdolnościami istot oraz właściwościami miejsc i przedmiotów. Przekładają ich fabularny opis na zasady gry. Miecz pozbawiony talentu opisującego jego wartość bojową jest tylko dekoracją - według zasad podczas atakowania wroga nie różni się od widelca.

Talenty mają pierwszeństwo przed ogólnymi zasadami – i na tym polega ich siła. Nie wymagają od ciebie żadnych wyjaśnień.

Ważne: Nie możesz używać jednocześnie więcej niż jednego talentu, który wymaga **rzutu na cechę** lub zużywa twoją **akcję**.

To gracz decyduje o kolejności, w jakiej działają jego talenty. W razie wątpliwości **narrator rozstrzyga je na korzyść gracza**. Klanarchia jest skonstruowana tak, aby wspierać dobrą zabawę i ciekawe pomysły.

- posiadasz ten talent;
- zakreśl, jeżeli zdobyłeś lub kupiłeś ten talent;
- koszt wykupienia talentu wyrażony w zasobach;
- Dary Ciemności;
- koszt wykupienia talentu przez narratora wyrażony w zagrywkach. Jedna ikona to jedna wymagana zagrywka.

nieodnawialny -

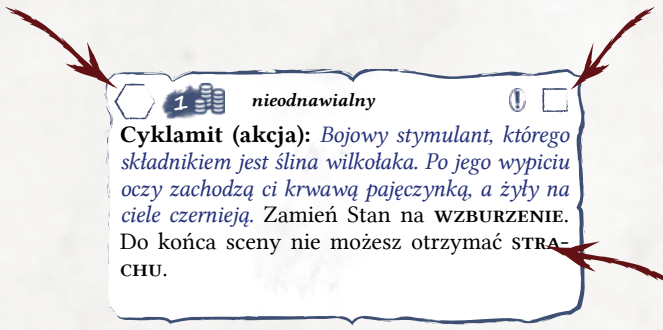
- specjalne zasady użycia - zapoznaj się z podręcznikiem.

Jak często mogę użyć talentu:

- raz na scenę;
- raz na misję;
- trzy razy na misję.

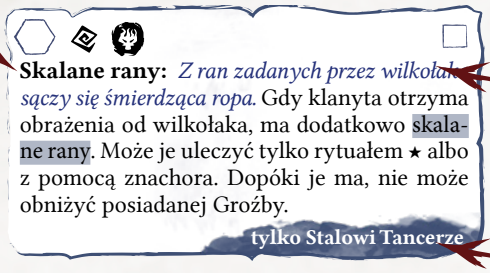
Zakreś po użyciu.

Brak i oznacza talent stały, który działa przez cały czas albo w szczególnej sytuacji wymienionej w jego opisie.



Zasady talentów zawsze mają pierwszeństwo przed innymi zasadami mechaniki. Czytaj opis bardzo uważnie.

Nazwa talentu



Opis fabularny

Ograniczenia użycia do grupy, frakcji, itp.

Zablokowanie i przywracanie talentu

Wiele czynników może sprawić, że talent zostanie zablokowany. Jeśli tak się stanie, nie można z niego korzystać, dopóki nie zostanie **przywrócony**.

Zwróć również uwagę, że narrator może zablokować talent posiadany przez gracza, ale także gracz może zablokować talent pozostający w dyspozycji narratora.

Aby przywrócić talent, należy zlikwidować przyczynę jego zablokowania. Wymaga to wykonania akcji odpowiedniej do sytuacji, np. naprawienia lub odzyskania sprzętu.

Wszystkie zablokowane talenty posiadane przez graczy zostają również przywrócone podczas przestoju fabularnego (str. 44).

Talenty frakcji a Zasoby

Talenty frakcji znajdują się na wybranej przez ciebie karcie frakcji. Nigdy nie zyskujesz ich na stałe, a jedynie na czas Misji. Podczas każdej Misji możesz wybierać inne talenty.

Każdy talent frakcji posiada **koszt w zasobach** . Na początku Misji otrzymujesz tyle zasobów, ile wynosi Status waszej klanarchii. W trakcie Misji, możesz **wykupić** dowolny talent z listy, odpisując sobie wskazaną liczbę Zasobów. Zyskujesz go do końca Misji.



Rozdział 8

Aspekty

Aspekty to frazy lub pojedyncze słowa, które oddają jakiś **kluczowy** dla opowieści szczegół. Na przykład, że klanyta jest *zatruty* albo że okręt żarowy ma *uszkodzony silnik*.

Aspekt może dać Przewagę lub nałożyć Utrudnienie w rzucie na cechę.

O tym, czy dany aspekt ma wpływ na sytuację oraz czy daje klanycie Przewagę, czy nakłada Utrudnienie, ostatecznie decyduje narrator. Zwróć uwagę, jak duże znaczenie dla oceny wpływu aspektu ma **kontekst**:

śnieżna zamieć może pomóc się ukryć (Przewaga), ale utrudni nawigację lub wypatrywanie zagrożeń (Utrudnienie)

dotkliwie urażona inkwizytorka, którą wcześniej obrazili bohaterowie, opiera się próbom przekonywania (Utrudnienie), ale łatwiej ją wytrącić z równowagi (Przewaga)

Aspekt może również zwiększyć lub zmniejszyć szansę/ryzyko w rzucie szansy.

śnieżna zamieć może zmniejszyć o (-1) **szansę**, że wysłany przez graczy gryf dostarczy list do inkwizytora, albo zmniejszyć o (-1) **ryzyko**, że ślady w śniegu zostaną odnalezione przez podążających za klanytami kultystów.

Ważne: jeśli otrzymujesz aspekt, który już masz nic się nie dzieje, chyba że talent wyraźnie mówi inaczej.

Ważne: jeśli miałbyś otrzymać aspekt odpowiadający jednemu ze Stanów, zamiast niego otrzymujesz ten Stan.

Wprowadzanie aspektów

Narrator ma pełną swobodę w przypisywaniu aspektów dowolnym elementom opowieści pojawiającym się w scenie – postaciom, przedmiotom, miejscom. Jeżeli wchodzicie do lasu opanowanego



przez Hurmę, narrator może stwierdzić, że panuje w nim *dusząca atmosfera* wywołana unoszącymi się w powietrzu gęstymi oparami i zarodnikami.

Gracze nie mają takiej swobody jak narrator, ale również mogą wprowadzić aspekt na określone sposoby:

- Gracz wprowadza aspekt, wykorzystując element sceny, który **istniał już wcześniej**.
- Gracz wprowadza aspekt do sceny, dodając nowy element za pomocą **światotworzenia**. Jak zawsze przy światotworzeniu narrator musi się zgodzić na taką ingerencję w fabułę lub uzależnić jej wprowadzenie od **rzutu szansy**.
- Gracz podejmuje **aktywne działanie** swoim klanytą, które zmieniają obraz sceny. W tym przypadku wprowadzenie nowego aspektu wymaga **rzutu na cechę**.

Usuwanie aspektów

Możesz również wykonać **rzut na cechę**, aby usunąć ze sceny wybrany aspekt, o ile zgodzicie się, że ma to sens. Można podjąć próbę wyleczenia kogoś z *zatrucia jadem pustynnej skorpeny* za pomocą rzutu na ***zaklinanie***, ale z pewnością nie można usunąć *zaćmienia słońca*.

Ważne: aspekt, który chcesz usunąć poprzez rzut na cechę nigdy nie nakłada Utrudnienia na ten rzut.

Aspekty przełączniki

Niektóre aspekty mogą działać jak zdolności specjalne albo dawać ci dostęp do czegoś.

Możesz na przykład posiadać *maskę do oddychania* pod wodą zakupioną w klanie Mechanistów. Sprawi ona, że podczas nurkowania nie będzie konieczne rzucanie na ***krzepę***, aby sprawdzić, jak długo wstrzymasz oddech.

Z kolei posiadanie *Piętna Bladego Króla*, może otworzyć przed tobą zapieczętowaną bramę w ruinach w starożytnej wampirzej metropolii – również bez konieczności wykonywania jakiegokolwiek rzutu.

Aspekty mogą też blokować dostęp do pewnych działań. Nie możesz na przykład wykonać rzutu na ***mądrość***, aby odczytać inkantację z grymuaru, jeśli jesteś *oślepiony*. Ten aspekt nie nakłada Utrudnienia – on całkowicie uniemożliwia podjęcie danego działania.



Rozdział 9

Sekwencja akcji

Gdy gracze przystępują do **wyzwania** (s. xxx), w scenie dzieje się wiele rzeczy jednocześnie lub liczą się pojedyncze chwile, narrator rozpoczyna **sekwencję akcji**.

Sekwencja akcji odbywa się w rundach i przebiega według kilku prostych reguł:

1. **Najpierw zawsze działają klanyci** – w ustalonej przez siebie kolejności – a następnie akcje podejmuje narrator. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy klanyci zostaną **zaskoczeni** – wówczas tracą pierwszeństwo i działają jako drudzy.
2. **Gracze wykonują po jednej akcji.** Pamiętaj o zasadzie, że jeden rzut na cechę to jedna akcja.
3. Gdy przypada jego kolej, **narrator wykonuje po jednej akcji za każdy element fabularny**, który wywiera jakiś wpływ na klanytów, np. istotnego oponenta, grupę Pachołków lub zagrożenie środowiskowe.
4. Kiedy wszyscy gracze i narrator wykonają swoje akcje, kończy się **runda sekwencji** i rozpoczyna się kolejna.

Dodatkowe akcje narratora

- **Narrator może wykonać dodatkową akcję za Zagrywkę.** Zużywając 1 Zagrywkę "Wtrącenie akcji", może wykonać 1 dodatkową akcję bezpośrednio przed akcją dowolnego gracza.
- **Narrator może wykonać akcję jako konsekwencję porażki lub komplikacji będącej następstwem akcji gracza**, ale nie odpierania.

Pamiętaj, narratorze, że wykonując swoją akcję, z zasady dajesz graczom możliwość odparcia jej skutków, chyba że jednoznacznie i w oczywisty sposób nie miałoby to sensu.

Zaskoczenie

Jeżeli klanyci zostają zaskoczeni, mogą obronić się przed utratą pierwszeństwa w działaniu. Każdy gracz wykonuje rzut na ***czujność***. Każdy, kto poniesie porażkę, traci możliwość wykonania akcji w pierwszej rundzie. Każdy, kto odniesie sukces, zachowuje możliwość działania w pierwszej rundzie.

Jeśli wszyscy klanyci zostaną zaskoczeni, w pierwszej rundzie tylko narrator wykonuje swoje dostępne akcje. Kolejna runda rozpoczyna się już od działań graczy.



Rozdział 10

Paski postępu

Czasami rozstrzygnięcie sytuacji jednym rzutem zburzyłoby nastrój – trzeba w jakiś sposób oddać większą skalę zagrożenia, wyzwania albo przedsięwzięcia. Właśnie do takich sytuacji stworzono **pasek postępu**.

Gdy chcecie śledzić coś złożonego, np. tropienie wilkołaka, narrator rysuje **pasek** składający się z **5 pól** (☐☐☐☐☐) i nadaje mu krótką nazwę nazwę, np. *Tropienie*. Za każdym razem, gdy wydarzy się coś, co posuwa pasek do przodu (tzw. Presja), narrator zaznacza jedno pole, zmieniając ☐ na ☒. Jeżeli było to ostatnie pole, cel paska został osiągnięty i dzieje się to co było wcześniej ustalone.

Presja

Zaznaczenie pola na pasku postępu nazywamy **Presją**. Każdy punkt Presji pozwala ci zakreślić 1 pole na pasku postępu, który właśnie próbujesz zapełnić, lub na innym, jeśli ma to uzasadnienie.

- 1 Presji może być stawką w rzucie na cechę.
- Dodatkowa Presja może pochodzić z Przebić Mocy, uzyskanych w rzucie na cechę. Każde 2 Przebicia Moc możesz zamienić na 1 Presji.
- Presję mogą generować posiadane przez ciebie talenty.

Nie usuwamy zapełnionych pól z paska, chyba że jakiś talent albo zasada jasno na to wskazuje.

Jeżeli użyjesz talentu, który normalnie nie wywiera Presji, ale w danym kontekście ma to sens, narrator może się zgodzić na wywarcie Presji w ten sposób.

Niektóre talenty pozwalają dodatkowo wywrzeć Presję lub zwiększają jej ilość. Jeśli nie zapełniasz żadnego paska, możesz zamienić tę Presję na inny efekt, który normalnie mógłbyś osiągnąć za pomocą rzutu na cechę.



Rozdział 11

Groźba, Klęska i śmierć

Groźba jest specjalnym **paskiem postępu** na karcie postaci, przedstawiającym wyczerpanie klanyty i wiszące nad nim widmo klęski. Gdy mówimy, że klanyta **otrzymuje Groźbę**, należy zakreślić odpowiednią liczbę pól na tym pasku.

Gdy pasek Groźby się zapełni, klanyta ponosi **Klęskę**. Niektóre talenty pozwalają częściowo lub całkowicie zanegować Groźbę otrzymaną w konkretnych okolicznościach. Na przykład talenty odwzorowujące pancerz pozwalają zmniejszyć Groźbę otrzymaną w wyniku fizycznych obrażeń.

Filmowa Klęska

Możesz śmiało pozwolić sobie na odważne zagrania, ryzykowne akcje i karkołomne pomysły. W *Klanarchii* bohater nie umrze nawet podczas samotnej walki z watahą wilkołaków (chyba że uznacie to za godne zakończenie jego historii). Wciąż może jednak zostać pokonany i ponieść z tego powodu poważne konsekwencje. Gdy pasek Groźby się zapełni, ponosi Klęskę.

Skutki Klęski dla bohatera:

- Bohater zostaje wyeliminowany (znika, pada nieprzytomny itp.) do początku następnej sceny albo do momentu, który uznacie za stosowny na ponowne jego wprowadzenie.
- Najlepszą nauczycielką jest porażka – bohater otrzymuje 1 punkt Doświadczenia.
- Bohater przełyka gorycz porażki, tumiąc emocje lub zostaje bezpośrednio dotknięty Ciemnością. Wykonuje **rzut na Splugawienie**. Otrzymanie splugawienia zawsze skutkuje wyczyszczeniem paska Mrocznego Instynktu.

Następnie, **jeśli bohater uniknął splugawienia**, narrator wspólnie z graczem wybiera jedno z poniższych następstw Klęski:

- **+1 albo +2 Mrocznego Instynktu**, w zależności od tego, jak mroczne były okoliczności Klęski (nie ponad limit).
- **Utrata ważnego przedmiotu** fabularnego lub sprzętu reprezentowanego przez aspekt lub talent ogólny.
- Ujma na honorze skutkująca otrzymaniem **2 Hańby**.
- Ocalenie bohatera jest możliwe dzięki zaciągnięciu **Długu (3-5)** u potężnej postaci drugoplanowej. Im bardziej dramatyczne okoliczności, tym wyższy Dług.
- Bohater zostaje trwale straumatyzowany lub zdeformowany, np. otrzymuje paskudną *szramę przez środek twarzy*. Nabyty uraz staje się **trwałym aspektem**, który daje Utrudnienie w ustalonych sytuacjach.
- Bohater mógł zostać **uprowadzony** lub uwięziony przez wrogów (np. aresztowany za obrazę Wielkiego Inkwizytora albo pojmany i zabrany do gniazda Hurmy). Do czasu jego uwolnienia gracz może grać innym bohaterem.

Chwalebna śmierć

To ostateczny akt heroizmu, którym bohater chce zmazać swe winy, poświęcić się dla klanarchii i w chwale dołączyć do przodków. Gdy ponosisz Klęskę lub jesteś zdeterminowany, by się poświęcić, możesz zdecydować, że odchodzisz z hukiem, wspierany przez opiekuńcze duchy, potęgę Tradycji lub czysty, świetlisty splendor. Zadeklaruj epicką akcję:

- Dokonujesz nadludzkiego wyczynu.
- Klanarchia otrzymuje **+3 Chwały.**
- Wymaż zapełnione pola Hańby będące wynikiem twoich działań.
- Twój klanyta ponosi śmierć.

Rozdział 12

Uleganie Ciemności

Mroczny Instynkt

Mroczny Instynkt to ciemna strona twojej duszy, która czeka w uśpieniu. W chwili najwyższej potrzeby, możesz sięgnąć do tych rezerw zakazanej mocy.

Jako gracz masz możliwość **wyzwolić Mroczny Instynkt:**

- aby dodać **+2 Mocy** po wykonaniu rzutu na cechę;
- aby pozbyć się **2 Groźby** przed zadeklarowaniem dowolnego działania.

Następnie zaznacz kolejne pole na pasku Mrocznego Instynktu na swojej karcie postaci.

Owładnięcie

Jeżeli zapełnisz całkowicie pasek Mrocznego Instynktu, stajesz się **Owładnięty**. Ciemność ma cię teraz w garści.

Owładnięcie ma następujące skutki:

- Owładnięty klanyta wciąż może wyzwalać swój Mroczny Instynkt, ale w inny sposób. Gracz nie zaznacza kolejnego pola na paska, a narrator otrzymuje **1 Zagrywkę** do wykorzystania.
- Gdy przynajmniej jeden klanyta jest Owładnięty, narrator może wywołać **Scenę Zmroku**, aby poddać klanytów próbie **splugawienia**.

Spirala Splugawienia

Gdy twój klanyta otrzymuje Splugawienie, zaznaczasz kolejny krok na Spirali. Może się to wydarzyć, gdy klanyta ponosi **Klęskę** lub gdy przegra w **Scenie Zmroku**.

Jak zaznaczono na Spirali, każdy otrzymany poziom Splugawienia powoduje, że klanarchia otrzymuje 1 punkt Hańby.

Po otrzymaniu Splugawienia **wyczyść pasek Mrocznego Instynktu**. Rozpoczynasz kolejny etap wędrówki ku głębszemu zatraceniu.

Gdy dotrzesz do środka Spirali, przegrywasz walkę z Ciemnością o swoją duszę. Musisz zdecydować: **klanyta umiera**, pochłonięty przez Ciemność, albo oddajesz swoje karty narratorowi, a twój klanyta zostaje sługą Ciemności – **postacią drugoplanową** pozostającą w jego rękach.



Rozdział 12

Zagrywki

Zagrywki to twarde, brudne zagrania pozostające w rękach narratora. Narrator może je wydawać, aby wywoływać efekty opisane dalej w tym rozdziale.

Narrator otrzymuje Zagrywki:

- Na początku każdej sesji – tyle, aby ich liczba zrównała się z liczbą graczy.
- 1 Zagrywkę, gdy w Owładniętym klanycie wyzwoli się Mroczny Instynkt.
- 1 za zebranie 3 Omenów. Źródłem Omenów są komplikacje w rzutach.

Aby zaznaczyć zdobytą zagrywkę zamaluj ikonę lub narysuj symbol na swojej karcie narratora. Gdy zużyjesz Zagrywkę, zetrzyj albo skreśl odpowiednie oznaczenie. Do zaznaczania posiadanych Zagrywek możesz też użyć dowolnych klimatycznych znaczników.

Zagrywki ogólne a zagrywki wyzwań

Zagrywki, które narrator zyskuje na opisane powyżej sposoby, stanowią pulę tak zwanych **Zagrywek ogólnych**. Narrator może mieć **maksymalnie 7** Zagrywek ogólnych, co zaznaczono na jego karcie, i może z nich korzystać w dowolnych sytuacjach.

Narrator otrzymuje również Zagrywki, gdy improwizuje **wyzwanie**. Są one przypisane do danego wyzwania. Można je przeznaczyć na wykupienie talentów tego wyzwania albo wykorzystać tak jak Zagrywki ogólne, ale wyłącznie do wywoływania efektów związanych z tym wyzwaniem.

Niewykorzystane Zagrywki przypisane do wyzwania przepadają, gdy dane wyzwanie się kończy.

Używanie Zagrywek

Gdy jako narrator używasz Zagrywki, skreśl ją ze swojej karty narratora, a następnie wywołaj jeden z opisanych poniżej efektów.

Zagrywek używaj rozsądnie – nie po to, aby perfidny sposób pozbawić graczy możliwości wykonania Misji, lecz po to by podnieść napięcie i poziom trudności, gdy wymaga tego dramaturgia.

Jeśli coś nie udaje się graczom w wyniku użycia Zagrywki, to nie dlatego że są ofiarami losu. Nie przedstawiaj tego w ten sposób. To nieprzyjazne siły są tak potężne, że niezwykle ciężko się im przeciwstawić.

Zdradziecki impuls

(raz na gracza na scenę)

Złość, zazdrość, pożądanie czy zawiść – złe emocje biorą górę i przesłaniają klanycie zdrowy rozsądek. Staje się zdolny do czynów gwałtownych, nikczemnych lub zwyczajnie głupich. Może zamordować ważnego, choć nielubianego jeńca, obrazić przywódcę klanu podczas przyjęcia itp.

- **Działanie:** wskazany przez narratora klanyta popełnia niegodziwy czyn, co sprowadza kłopoty i przynosi 1 Hańby. Klanyta otrzymuje 1 Doświadczenia.
- **Ograniczenia:** użycie tej Zagrywki nie wywiera Presji ani Groźby, lecz poważnie zmienia sytuację fabularną albo powoduje **zwrot akcji**. Narrator nie może użyć tej Zagrywki do zmuszenia gracza, aby zaszkodził postaci innego gracza lub doprowadził własnego klanytę do Splugawienia, np. zgadzając się na zawarcie paktu z demonem.

Gracze są wyrachowani i zazwyczaj robią to, co im się opłaca. Trzymają na wodzy emocje swoich postaci. Tymczasem ta Zagrywka pozwala spuścić szaleństwo ze smyczy. Na pewno wpędzi to klanarchię w kłopoty – ale będzie ciekawie!

Zawodny talent

(raz na gracza na scenę)

Na Rubieży każdy sprzęt bywa zawodny, a nawet najtwardszy egzorcysta może na krótką chwilę poczuć lęk lub pomylić słowo mantry wśród chichotów Ciemności. Moc fetyszu może na moment zgasnąć, przyćmiona żywym mrokiem. Żarowa piła może wyślizgnąć się ze zdrętwiałych od zimna dłoni.

- **Działanie:** narrator wybiera talent posiadany przez klanytę lub postać drugoplanową i wykonuje rzut szansy. Istnieje ryzyko (7), że talent ten przestanie działać do końca rundy. Poza sekwencją akcji talent staje się niedostępny do końca sceny lub do rozpoczęcia sekwencji akcji– zależnie od tego, co nastąpi wcześniej.
- **Ograniczenia:** narrator może użyć Zagrywki, gdy gracz zadeklaruje użycie talentu, ale wówczas gracz może podjąć inne działanie. Ani użycie talentu, ani akcja gracza nie przepadają. Jeśli gracz wydał Zasoby na wykupienie talentu frakcji, który stał się niedostępny w wyniku Zagrywki, odzyskuje wydane Zasoby.

Jeśli wyłączony talent zapewniał niepodatność na pewien efekt (np. odczuwanie STRACHU *przed upiorami), to gdy talent ponownie zaczyna działać, niepodatność wraca, a klanyta uwalnia się spod wpływu efektu, który chwilowo go dotknął.*

Wtrącenie akcji

Narrator wtrąca się w tok narracji gracza: "Ale jeszcze zanim…!". Przez krótką chwilę klanyci zostają pozbawieni inicjatywy i niespodziewanie zbici z tropu. Zafascynowani i przerażeni obserwują majestat grozy lub fatalny obrót wydarzeń…

- **Działanie:** Podczas sekwencji akcji narrator wykonuje dodatkową akcję bezpośrednio przed akcją gracza, którego kolej miała właśnie nastąpić. Jeśli akcja nie wyrządza szkody żadnemu klanycie, narrator pozbawia graczy możliwości zapobiegnięcia jej. W przeciwnym razie można ją odpierać na normalnych zasadach.
- **Ograniczenia:** Narrator nie można użyć więcej niż jednej takiej Zagrywki pod rząd. Nie może również użyć jej przed akcją przestoju.

Złamanie kości

(raz na rzut)

Wydaje się, że bohater ma wszystko pod kontrolą albo że gorzej już być nie może – a jednak! Gdy biegnie po zamarzniętym jeziorze, jego tafla zaczyna pękać. Gdy wznosi tarczę, aby zasłonić się przed ciosem cesarskiego Cienia, ten na chwilę staje się niewidzialny.

- **Działanie:** na potrzeby danego rzutu na cechę gracz rzuca tylko czterema kośćmi.
- **Ograniczenia:** narrator musi użyć tej Zagrywki przed wykonaniem rzutu przez gracza i może ją użyć tylko raz na rzut.

Zwiększenie szkód

Gdy wiedźma wbija klanycie sztylet pod żebro, ten okazuje się zatruty, powodując jeszcze dotkliwszą ranę. Na Rubieży walka zawsze jest nieczysta i pełna podstępnych zagrań, a splugawieni i upiory są wzmacniane przez przypływy sił Ciemności.

- **Działanie:** narrator dodaje 1 Groźby/Presji do konsekwencji, jakie wywarła jego akcja.
- **Ograniczenia:** narrator musi użyć tej Zagrywkę, zanim gracz rozpatrzy efekty zmniejszające otrzymaną Groźbę lub Presję. Narrator nie może użyć tej Zagrywki naraz wielokrotnie, aby kumulować jej efekty.

Osłabienie Presji

Okoliczności, dodatkowe systemy obronne lub niespodziewany manewr defensywny zaskakują klanytę. Cios wytraca swój impet, spadając na wzmocniony fragment pancerza. Cięta riposta nie wybrzmiewa, zagłuszona przez przypadkowy hałas na sali.

- **Działanie:** narrator zmniejsza o 1 Presję wywartą przez gracza.
- **Ograniczenia:** narrator nie może użyć tej Zagrywki naraz wielokrotnie, aby kumulować jej efekty.

Rozdział 13

Rozwój bohatera



Doświadczenie

Choć zaczynasz już zawodowcem, wciąż wiele nauki przed tobą. Bezustannie podnosisz swoje kwalifikacje, uczysz się nowych technik i zdobywasz nowe wyposażenie.

Na twojej karcie archetypu znajduje się **pasek Doświadczenia** o długości 5 pól. Gdy go zapełnisz, zdobywasz dowolnie wybrany **talent archetypu** albo **ulepszenie.** Następnie czyścisz pasek i zaczynasz zapełniać go na nowo.

Za co otrzymujesz Doświadczenie?

- Streszczenie poprzedniej sesji w intrze
- Za zakończenie Misji
- Za wygranie Sceny Zmroku
- Za poniesienie Klęski swoim bohaterem
- Za trening podczas przestoju fabularnego
- Za użycie niektórych talentów
- Gdy zostaną użyte niektóre Zagrywki Narratora

Jeśli pasek się przepełni, nadmiarowe Doświadczenie nie przepada, lecz zapełnia pasek od nowa.



Ulepszenia

Na samym dole karty archetypu znajdują się **ulepszenia**. Możecie je odblokować po zapełnieniu paska Doświadczenia – zamiast kolejnego talentu archetypu. Ulepszenia wymagają posiadania pewnej liczby talentów archetypu. Pozwalają one **rozwinąć cechy** oraz zyskać wybrany **talent ogólny**. Ich efekt rozpatrujesz tylko w momencie odblokowania. Jeżeli wybierzesz talent ogólny o koszcie niższym niż zapewniany przez ulepszenie, dobierz resztę w żarze.

Rozdział 13

Wyzwania

Gdy narrator uzna, że pokonanie przeszkody, zagrożenia lub przeciwnika nie może zostać rozstrzygnięte pojedynczym rzutem, lecz wymaga więcej wysiłku, ogłasza **wyzwanie**. Improwizuje je wraz ze wszystkimi parametrami albo sięga po gotową kartę wyzwania ze startera lub pełnego podręcznika.

Przebieg wyzwania

Sekwencja akcji
Konfrontacja z wyzwaniem odbywa się zawsze w **sekwencji akcji**.

Pasek wyzwania (5-7)
Aby pokonać wyzwanie i osiągnąć swój cel, gracze muszą zapełnić **pasek wyzwania**. Pasek, który wprowadza narrator, powinien mieć 5-7 pól. Jeśli twoim zdaniem wyzwanie powinno być jeszcze trudniejsze, stwórz wyzwanie wieloetapowe albo wyjaśnij graczom, że powinien to być cel osobnej Misji.

Kto zapełnia pasek?
W zależności od charakteru wyzwania gracze wspólnie zapełniają **jeden pasek** albo każdy gracz ma **osobisty pasek** wyzwania. Decyduje o tym narrator, kierując się sytuacją.

Jakie jest zagrożenie?
Z pokonywaniem wyzwania musi zawsze wiązać się niebezpieczeństwo: **otrzymywanie Groźby** (tzw. groźne wyzwanie) albo **Presji** na przeciwstawnym pasku zagrożenia (tzw. przeciwstawne wyzwanie). W przypadku **paska zagrożenia** gracze powinni wiedzieć, jaka konsekwencja ich spotka, gdy narrator go zapełni.

Zakończenie wyzwania
Wyzwanie kończy się, gdy jedna ze stron wygra lub się wycofa albo gdy wszyscy zaangażowani klanyci poniosą Klęskę.

Skala wyzwania (★-★★★)

Ogólna trudność konfrontacji jest określana przez **skalę wyzwania**. Jeśli korzystasz z gotowej karty wyzwania ze startera lub podręcznika, skala będzie podana wraz z pozostałymi parametrami. Jeśli improwizujesz wyzwanie, dalej znajdziesz wytyczne, jak określić jego skalę i jak przekłada się ona na poszczególne parametry.

Skala wyzwania nie jest "sztywna" – ma charakter opisowy i daje graczom ogólne pojęcie o tym, jak trudne jest wyzwanie: przeciętne (★), trudne (★★) czy epickie (★★★). Wyzwania o tej samej skali mogą nieco różnić się rzeczywistą trudnością i zakresem parametrów.

Parametry wyzwania

Długość paska wyzwania (5-7) / zagrożenia (5)
Pasek wyznania ma 5-7 pól. Jeśli wyzwanie ma również pasek zagrożenia, ten zawsze ma 5 pól.

Utrudnienia (0-2)
Wyzwanie może mieć przypisane na stałe jedno lub dwa Utrudnienia, ale mnie musi mieć żadnego. Wpływają one na **każdy** rzut wykonywany przeciwko wyzwaniu lub w interakcji z nim. Oddają one ogólną trudność mierzenia się z wyzwaniem.

Aspekty
Jak każdy element sceny, wyzwanie może mieć przypisany jeden lub kilka aspektów, ale nie musi mieć żadnego. Często łatwo jest w ten sposób oddać jego charakterystyczną cechę, np. *strach przed światłem* nekrozyty.

Zagrywki (3/5/7)
Gdy gracze przystępują do wyzwania, narrator otrzymuje Zagrywki w liczbie zależnej od jego skali. Są one przypisane do danego wyzwania, więc nie wliczają się do limitu 7 Zagrywek w puli ogólnej. Możesz z nich korzystać jedynie do wywoływania efektów związanych z tym wyzwaniem. Po jego zakończeniu wszystkie niewykorzystane Zagrywki przepadają, dlatego zapisuj je osobno.

Talenty wyzwania

Gotowe wyzwania mają często swoje talenty. Gdy improwizujesz wyzwanie albo projektujesz je przed sesją, również może nadać mu talenty w zamian za wydanie określonej liczby Zagrywek.

	★ Przeciętne wyzwanie	★★ Trudne wyzwanie	★★★ Epickie wyzwanie
Pasek wyzwania	□□□□□	□□□□□ □	□□□□□ □□
Utrudnienia	brak	1 Utrudnienie	2 Utrudnienie
Groźba/Presja	1 – poj. cel 1 – wiele celów	2 – poj. cel 1 – wiele celów	2 – poj. cel 2 – wiele celów
Zagrywki (przy improwizacji)	3	5	7

Zwrot akcji podczas wyzwania

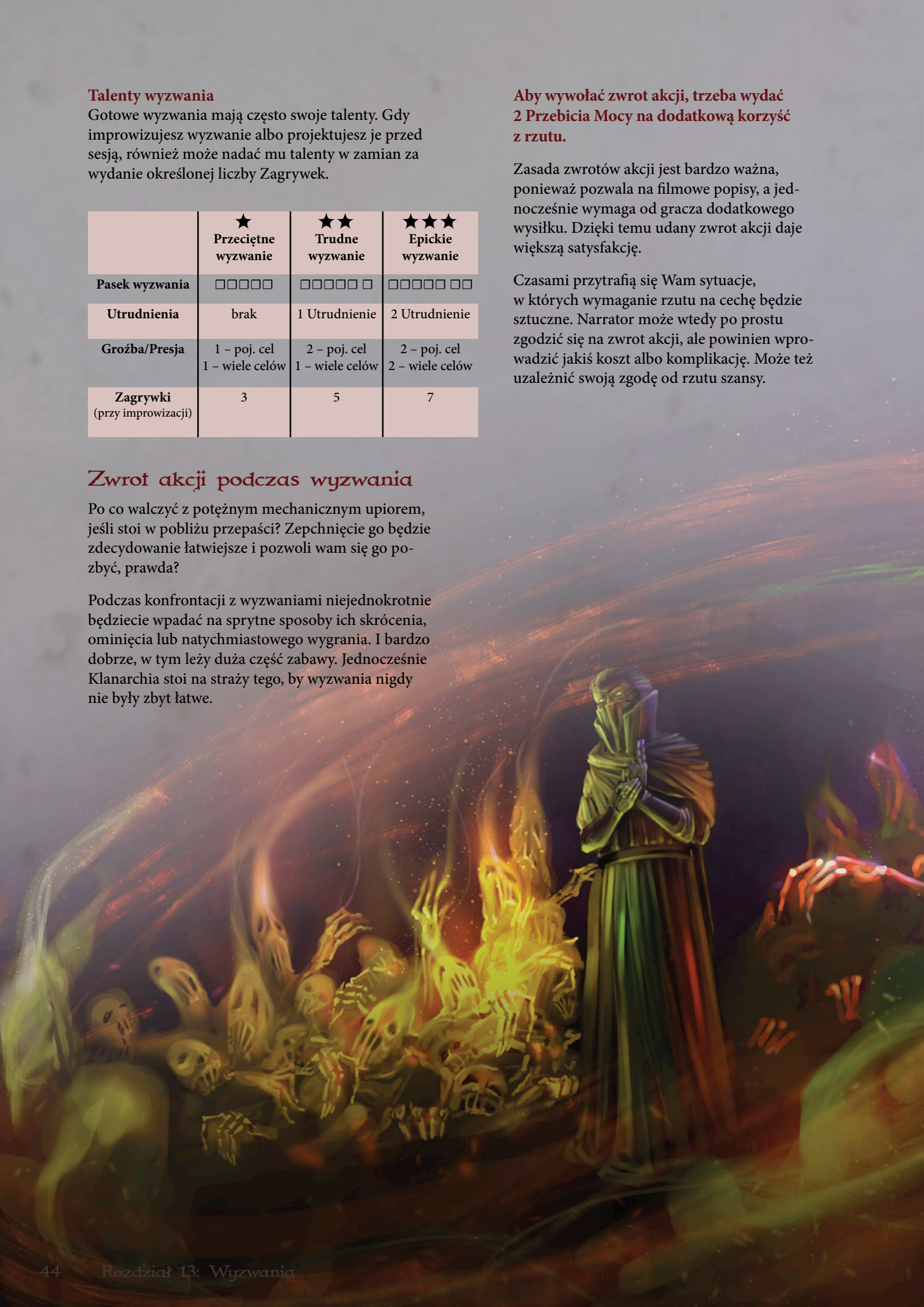
Po co walczyć z potężnym mechanicznym upiorem, jeśli stoi w pobliżu przepaści? Zepchnięcie go będzie zdecydowanie łatwiejsze i pozwoli wam się go pozbyć, prawda?

Podczas konfrontacji z wyzwaniami niejednokrotnie będziecie wpadać na sprytne sposoby ich skrócenia, ominięcia lub natychmiastowego wygrania. I bardzo dobrze, w tym leży duża część zabawy. Jednocześnie Klanarchia stoi na straży tego, by wyzwania nigdy nie były zbyt łatwe.

Aby wywołać zwrot akcji, trzeba wydać 2 Przebicia Mocy na dodatkową korzyść z rzutu.

Zasada zwrotów akcji jest bardzo ważna, ponieważ pozwala na filmowe popisy, a jednocześnie wymaga od gracza dodatkowego wysiłku. Dzięki temu udany zwrot akcji daje większą satysfakcję.

Czasami przytrafią się Wam sytuacje, w których wymaganie rzutu na cechę będzie sztuczne. Narrator może wtedy po prostu zgodzić się na zwrot akcji, ale powinien wprowadzić jakiś koszt albo komplikację. Może też uzależnić swoją zgodę od rzutu szansy.



Rozdział 14

Scena Zmroku

Scena Zmroku jest bardzo ważnym elementem Klanarchii. To specjalna scena, w której Ciemność objawia się pod postacią demona albo bezosobowej manifestacji zła lub pokusy. Ciemność żąda zapłaty za wcześniejszą pomoc, oferuje współpracę albo chce zwyczajnie upodlić klanytów za ich pychę wobec potęgi Zmroku.

Podczas tej sceny klanyci ulegną Splugawieniu i otrzymają mroczny dar albo unikną Splugawienia i zdobędą Chwałę. W obu przypadkach wyzerują swoje paski Mrocznego Instynktu (jest to jedyny sposób, aby ten pasek wyzerować).

Wywołanie sceny

- **Narrator** może wywołać Scenę Zmroku, gdy przynajmniej jeden z klanytów jest Owładnięty, czyli ma zapełniony pasek Mrocznego Instynktu. Alternatywnie narrator może wydać 3 Zagrywki – z tej możliwości może skorzystać tylko raz na sesję.
- **Gracze** mogą sami wywołać Scenę Zmroku, jeśli wszyscy wyzwolą swój Mroczny Instynkt. Postanawiają wówczas stawić czoła Ciemności i własnym wewnętrznym demonom na swoich warunkach.

Podczas Sceny Zmroku klanyci:

- **nie mogą sami wyzwalać Mrocznego Instynktu**;
- nie mogą się wycofać ani poddać Misji;
- są zaskoczeni;
- są osamotnieni (nikt nie może im pomóc).

Przebieg sceny

Wyzwanie

Konfrontację z objawiającą się Ciemnością rozgrywacie jako **wyzwanie** o **epickiej** (★★★) skali. Może one mieć charakter egzorcyzmu, walki, rozmowy, przeprawy, pościgu lub dowolny inny, pasujący do waszej narracji. W pełnej wersji podręcznika wyróżniliśmy i szeroko opisaliśmy tak zwane Oblicza Zmroku, które reprezentują różne sposoby rozegrania tej sceny. W zamieszczonej w Starterze przygodzie scena jest już zdefiniowana.

Przegrana

Każdy klanyta, który poniesie Klęskę albo przegra wyzwanie, ulega Ciemności. **Automatycznie otrzymuje Splugawienie** (rzut nie jest wykonywany) oraz obiecaną mroczną **nagrodę**. Nagroda może przybrać formę czegoś namacalnego w świecie gry, np. bogactwa lub paktu, albo korzyści czysto mechanicznej, np. dużej liczby punktów Doświadczenia. Na koniec każdy klanyta **czyści swój pasek Mrocznego Instynktu**.

Wygrana

Każdy klanyta, który pokona wyzwanie, **czyści swój pasek Mrocznego Instynktu**, zyskuje 1 Doświadczenia oraz przynosi klanarchii 1 Chwały.



Rozdział 15

Przestój fabularny

Przygoda, którą rozegracie w ramach Startera, stanowi pojedynczą Misję. Po jej zakończeniu rozgrywacie przestój fabularny, podczas którego klanyci przegrupowują się, odpoczywają i przygotowują do kolejnej Misji. W Starterze nie omawiamy przestoju fabularnego – szczegółowe zasady z nim związane znajdziecie w pełnym podręczniku.



Rozdział 16

Chwała i Hańba klanarchii

Na karcie klanarchii śledzicie gromadzoną **Chwałę** i **Hańbę** klanarchii.

Pasek **Chwały** zapełniacie głównie przez wygrywanie Scen Zmroku i kończenie Misji powodzeniem. Gdy zostanie całkowicie zapełniony, możecie podnieść Status klanarchii w ramach akcji przestoju, płacąc Żarem. Akcję tę szczegółowo opisano w pełnym podręczniku wraz z ulepszeniami, które możecie dodać do swojej klanarchii dzięki jej wykonaniu.

Pasek **Hańby** zapełnia się głównie wskutek ulegania Splugawieniu, porzucania Misji lub dokonywania czynów uznanych przez narratora za haniebne. Gdy zostanie całkowicie zapełniony, nachodzi was wysokiej rangi inkwizytor, który wytacza wam proces o sprzyjanie Ciemności. Proces może zakończyć się mniej lub bardziej dotkliwą karą, w zależności od tego, jak bardzo splugawione są wasze postacie – nawet spaleniem na stosie… Szczegóły procesu opisano w pełnym podręczniku.

Klanarchia

Przygoda

Krew Lodowej Zmarzliny



Przygoda wprowadzająca do Klanarchii

Liczba graczy: 4

Czas gry: 3-4h

Michał 'Furiath' Markowski, XII 2020

Krzysztof 'Spiker' Głośnicki III 2025

Krew Lodowej Zmarzliny zawiera gotowe postacie, opis klanarchii którą tworzą gracze, zarysowaną sytuację początkową całej kampanii oraz scenariusz pierwszej Misji.

Filmowy sposób prowadzenia przygód w Klanarchii bazuje na emocjonujących i dramatycznych scenach. Scenariusz napisaliśmy z myślą o waszym pierwszym zetknięciu z grą. Dlatego zawarliśmy w nim wiele elementów charakterystycznych dla systemu.

Jak poprowadzić Krew Lodowej Zmarzliny?

Po zapoznaniu się z zasadami *Klanarchii* i treścią przygody:

1. Rozdaj graczom karty gotowych postaci i poproś ich o dokonanie wyboru.
2. Przedstaw graczom ich klanarchię.
3. Przedstaw sytuację początkową.
4. Przedstaw cel pierwszej Misji.
5. Wrzuć graczy od razu do akcji rozpoczynając sceną "Ślizg z lewiatanem".

Sytuacja początkowa

1. Kraina i pora roku

Miejscem akcji jest Kraina Tytanów, położona na pograniczu Lodowych Pustkowi i Ciernistych Borów, która przez pół roku jest skuta lodem. Swoją nazwę zawdzięcza setkom monumentalnych posągów, które Starożytni wznieśli w niewyjaśnionym celu. Panuje tu chłodny klimat, a akcja przygody rozgrywa się podczas srogiej zimy. Podkreślaj klimat opowieści, przypominając o przenikliwym zimnie i opisując zamiecie śnieżne.

2. Znaczące klany

W pierwszym scenariuszu najbardziej istotne dla fabuły są klany **Grawerów Klątw**, **Wilczarzy** i miasto **Okolit** oraz klany, z których pochodzą grywalne postacie: **Kolekcjonerzy Blizn**, **Klucznicy Ośmiu**, **Warsztaty Turoga** oraz **Liszaje Mordu**.



Grawerzy Klątw (Rytualiści). Przyzywają upiory, zabijają je, a z ich trucheł, krwi i ducha sporządzają potężne fetysze. Dzięki temu władają niezwykłymi mocami, ale kroczą też krawędzią Ciemności. Znani z nakładania mistycznych tatuaży na skórę oraz glifów na oręż i zbroje.



Klucznicy Ośmiu (Rytualiści). Klan, którego siedziba jest pieczęcią strzegącą pradawnej wyrwy w rzeczywistości. Z tego klanu pochodził czczony na okolicznych ziemiach egzarcha Uzur Wiedźmiarz, który zasłynął zamknięciem wielu bram do Zmroku. Pochodzi z niego również jedna z postaci grywalnych w tym scenariuszu – **egzorcysta Baruch Małodobry**.



Kolekcjonerzy Blizn (Soldaci). Hardzi wojownicy pokrywający swoje ciała rytualnymi skaryfikacjami świadczącymi o liczbie i rodzaju zabitych przeciwników. Zatrzymują upiory wypełzające z Bunkra, lecz w ostatnich latach liczebność klanu znacząco zmalała. Z tego klanu pochodzi **żerczyni Grzeczna**, jedna z postaci grywalnych w scenariuszu.



Kuźnierze Zimnaza (Mechaniści). Mistrzowie kowalstwa znający tajną recepturę zimnaza – stopu żelaza i przedwiecznej zmarzliny. Wytwarzają z niego niezwykłe szable i wzmocnienia kadłubów żarowych okrętów. Podobno wydobywają bloki zaklętego lodu z Wiecznej Przerębli.



Liszaje Mordu (Hanzyci). Biznesmeni w świecie zbrodni. Ich „towarem" jest pozbywanie się świadków i niewygodnych rywali, a także ukrywanie lub fałszowanie dowodów. Handlują również częściami ciał przeznaczonymi na zakazane implanty, mutagennymi preparatami i spaczonymi fetyszami. Członków tego klanu toczy nieznana choroba powodująca rozkład duszy. Pochodzi z niego także jedna z grywalnych postaci: **rzecznik Troy**.



Okolit (Hanzyci). Miasto żarowych okrętów i wysokich baszt – największa twierdza Krainy Tytanów. Potężna siedziba hanzyckiego klanu Mir, z którego pochodzi obecny zarządca tych ziem, hrabia Edlund Mir. Okolit stanowi rzadki na Rubieży przypadek miasta, w którym żyją przedstawiciele różnych klanów i klanarchii.



Powroźnicy (Klanarchia). Klanarchia najemników założona przez zbuntowaną kapitan Utę z Warsztatów Turoga. Odkąd zarządca okolicznych ziem, hrabia Edlund Mir, uratował ją przed stryczkiem, Uta wiernie mu służy wraz ze swym żarowym okrętem Żelazną Wroną i jego załogą. Lubuje się w wieszaniu wrogów na własnoręcznie splecionych sznurach.



Sigiliści (Rytualiści). Niewielki klan skrybów mający siedzibę na czarnej, skalistej wysepce na jeziorze Skra. Nikt nie wie, czemu tutejsze lewiatany nie niepokoją klanu. Sigliści posiadają ogromne archiwa unickich pism, zaszyfrowanych zwojów, map i przeklętych grimuarów.



Szable Zmarzliny (Hanzyci). Próżna kompania o mocnych głowach i zapale do gry w kundla na lodzie. Są mistrzami jazdy i walki na łyżwach. Szczycą się zabiciem jednego z lewiatanów ze Skry, którego szkielet wisi w ich siedzibie jako totem.



Temporyści (Rytualiści). Hermetyczny zakon żyjący na pograniczu teraźniejszości i przyszłości, wieszczący nadchodzącą Drugą Apokalipsę. Temporyści badają znaki końca czasów i szukają sposobu na przedłużenie istnienia – czy to poprzez technologię, czy okultyzm. Prowadzą placówkę szpitalną – Wichrową Świątynię.



Warsztaty Turoga (Mechaniści). Stocznia żarowych okrętów i hala montażowa golemów. Ich przemysłowa siedziba góruje nad okolicą, a z daleka widać unoszące się z niej czarne dymy. Surowce i rzadkie części pozyskują z położonych w górach na wschodzie ruin Starożytnych. Z tego klanu pochodzi jedna z postaci grywalnych w tym scenariuszu – **kronikarka Iskra**.



Wilczarze (Soldaci). Strażnicy Darniowego Mostu i pierwsza linia obrony przed Hurmą nacierająca z lasów. Około 20 lat temu Wilczarze wymazali z mapy gniazdo Żywicokrwistych i zabili przewodzącą im wiedźmę Nimbato. Mówi się, że wielu członków klanu zatraca się we wszczepianiu sobie implantów pochodzących od wilkołaków.


KRAINA TYTANÓW
Tajga
Wilczarze
Grawerzy Klątw
MUŁAWA
Rozpadlina
ZIMNE TABLICE
DARNIOWY MOST
SCHODY GIGANTÓW
ZGLISZCZĄ TYR
Warsztaty Turoga
Kuźnierze Zimnaza
Palczate Wzgórza
Góry Lodoszreni
WICHROWA ŚWIĄTYNIA
BIAŁY STRUMIEŃ
Powroźnicy
DZWONNICA
WARTKA
WIECZNA PRZERĘBLA
Kryształowy Mur
POBOJOWISKO
RUINY JĘZORA
Kamienny Las
Szable Zmarzliny
Okolit
Sigiliści
Skra
BUNKIER
Kolekcjonerzy Blizn
Klucznicy Ośmiu
FASADA
RWACA
Liszaje Mordu
Temporyści
SZEPCZĄCA
CMENTARZYSKO MASZYN
Łacha
OKO WYRMA
CICHA
CMENTARZYSKO MASZYN
OPUSZCZONA MANUFAKTURA
Cierniste Bory
Krew Lodowej Zmarzliny 419

3. Znane postacie

Hrabia Edlund Mir. Rości sobie prawo do władania Krainą Tytanów, jest zatem odpowiedzialny za bezpieczeństwo szlaków handlowych. Nie potrafi jednak zarządzać tak sprawnie jak niegdyś jego matka, **księżna Sheila Mir**, dlatego nie przejął po niej tytułu justycjariusza ani nie posiada oficjalnego poparcia władz Unii. Jego pozycja wynika z bogactwa – jest w stanie utrzymać prywatną armię najemników i podporządkować sobie ekonomicznie inne klany regionu. Prawnie hrabia podlega pod justycjariusza **Klemensa von Staub**, którego jest lennikiem.

Księżna Sheila Mir. Matka **hrabiego Edlunda Mir**, obecnie już schorowana staruszka. Ze względów zdrowotnych wycofała się z pełnienia funkcji justycjariuszki. Jako kuracjuszka przebywa w szpitalnej placówce Rytualistów – Wichrowej Świątyni. Nie miesza się do polityki ani rządów syna, ale nadal ma potężne wpływy z dawnych lat.

Klemens von Staub. Hanzycki justycjariusz Krainy Tytanów, którego siedzibą jest twierdza Fasada. Pod jego herbem wędrują transporty i karawany w tych rejonach, z których ród **von Staub** czerpie zyski.

Kapitan Uta. Mechanistka i kapitan najemników, która założyła klanarchię Powroźników. Jej siepacze to rozwydrzona zbieranina niebezpiecznych, skorumpowanych i podejrzanych zakapiorów. Posiada okręt żarowy **Żelazną Wronę**, a jej doborową jednostką jest **Eskadra Wron** – drapieżne siepaczki na teleskopowych lotniach. Obecnie **hrabia Edlund Mir** płaci Ucie za utrzymywanie porządku w okolicy miasta Okolit oraz wsparcie dla hanzyckiego garnizonu miejskiego, przymykając oko na mniejsze swawole jej hałastry.


Kapitan Uta

4. Konflikty i relacje

Walka o władzę. Justycjariusz **Klemens von Staub** nie znosi **hrabiego Edlunda** i szuka tylko pretekstu, aby zaszkodzić jego reputacji i osłabić wpływy: odebrać mu udziały w biznesach i przywileje handlowe oraz wymazać **Okolit** ze szlaków kupieckich. Otwarcie nie podejmuje jednak wrogich działań, gdyż powstrzymuje go silne poparcie namiestników ze Stolicy Unii dla starej matki hrabiego – **księżnej Sheili Mir**. Justycjariusz ma w **Okolicie** lojalnych lenników, których zadaniem jest patrzeć hrabiemu na ręce.

Zwaśnione klany. Dwa sąsiadujące ze sobą klany – Kolekcjonerzy Blizn i Szable Zmarzliny – mają między sobą świeży zatarg. Naturę tego zatargu określi gracz wcielający się w **Grzeczną** z Kolekcjonerów Blizn. Notatkę na ten temat znajdziesz w części poświęconej bohaterom.

Prawa do relikwii. Klucznicy Ośmiu chcą odzyskać relikwię swego egzarchy, którą utracili na rzecz klanu Grawerów Klątw. Powód zagarnięcia relikwii przez inny klan określi gracz wcielający się w **Barucha Małodobrego.** Notatkę na ten temat znajdziesz w części poświęconej bohaterom.


Hrabia Edlund

5. Charakterystyczne miejsca i zjawiska

Darniowy Most. Monumentalny most wzniesiony przez Starożytnych, ciągnący się przez parę kilometrów nad **Rozpadliną**. Jego fragment jest siedzibą klanu Wilczarzy, którzy bronią go przed najazdami Hurmy z północnych lasów.

Fasada. Ufortyfikowana siedziba rodu von Staub.

Skra. Zamarznięte przez większą część roku jezioro, po którym klanyci poruszają się wiatroślizgami – specjalnymi pojazdami przystosowanymi do zimowych warunków.

Wichrowa Świątynia. Szpital i miejsce odosobnienia prowadzone przez Rytualistów z klanu Temporystów. Przebywa w nim **księżna Sheila Mir**, była justycjariuszka regionu i matka **hrabiego Edlunda Mir**.

6. Obecność Ciemności

Bunkier. Industrialne ruiny Starożytnych, w których znajduje się brama do Zmroku. Brama jest źródłem regularnych rajdów upiorów na okolicę.

Skra. Pod powierzchnią tego zamarzającego zimą jeziora pływają lewiatany - kolosalne i siejące trwogę bestie zdolne połknąć cały wiatroślizg. Zimą rzadko podpływają do tafli lodu.

Tajga. Nieprzebyte, ośnieżone knieje opanowane przez Hurmę i Wilkołaki.

* **Wieczna przerębla**. Zamarznięte przez cały rok jezioro położone wśród skał, gdzie uwięziony jest demon Ulepiacz. O tym gracze nie wiedzą - nie zdradzaj im tego przed sesją!



Grywalne postacie

Przygoda zawiera wypełnione karty czterech dostępnych postaci. Rozdaj je graczom i poproś, aby każdy wybrał klanytę, w którego się wcieli.



Żerczyni, Grzeczna
z klanu **Kolekcjonerów Blizn, Soldatka**

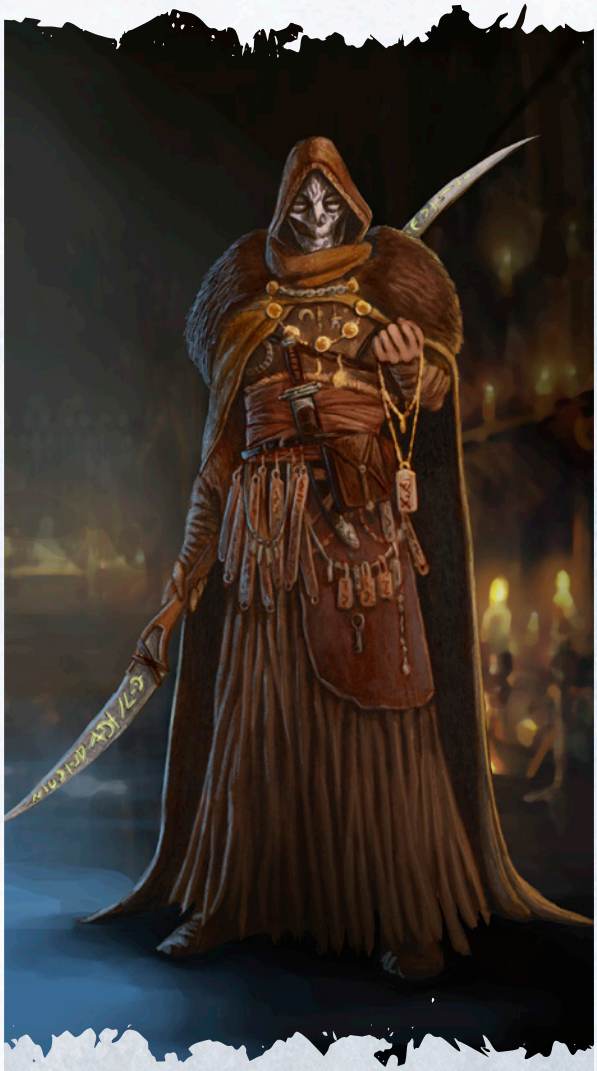
Imprezowiczka o gorącej krwi, która lubi się popisywać i udowadniać swoją nieustraszoną naturę. Wielokrotnie wpadała w kłopoty przez wulgarne słownictwo i niewyparzony język. Potrafi gniewać się na swoich przyjaciół niczym śnieżna zamieć, ale kocha ich i będzie ich bronić choćby za cenę własnego życia.

Mocne strony: szybka i zwinna wojowniczka.

Słabe strony: brak obycia i znajomości etykiety, nieokrzesanie.

Zapytaj gracza, który wybrał tę postać:

- Skąd wziął się przydomek tej postaci?
- Jaki zatarg mają Kolekcjonerzy Blizn z sąsiednim hanzyckim klanem Szabli Zmarzliny?



Egzorcysta, Baruch Małodobry
z klanu **Kluczników Ośmiu, Rytualista**

Pobratymcy Barucha wierzą, że wszechświat jest zbudowany z ośmiu zamkniętych wrót, a każda dusza dąży do otwarcia ich w odpowiedniej kolejności, by osiągnąć ostateczne przebudzenie.

Mocne strony: praktyki mistyczne, nerwy ze stali.

Słabe strony: nieśmiałość i przesadna szczerość.

Zapytaj gracza, który wybrał tę postać:

- Jak doszło do tego, że klan Kluczników Ośmiu utracił relikwię swego egzarchy na rzecz klanu Grawerów Klątw?
- Czym właściwie jest relikwia Uzura Wiedźmiarza?
- Jak wygląda demon, którego Baruch widuje w snach i podczas medytacji?

Każdy klanyta ma przy sobie podstawową broń, rzeczy niezbędne do podróży i swojej profesji oraz 1 żar.



Rzecznik, Lord Troy
z klanu **Liszajów Mordu, Hanzyta**

Mściwy i perfidny manipulant, ale lojalny wobec przyjaciół. Lubi wdawać się w niebezpieczne romanse. Obecnie pozostaje w zażyłej relacji z szabrowniczką Sprężystą z załogi okrętu żarowego Żelaznej Wrony. Choć nie jest przywódcą klanarchii, w której się znalazł, lubi się za takiego uważać.

Mocne strony: charyzmatyczny i wpływowy.

Słabe strony: przesądny i paranoiczny.

Zapytaj gracza, który wybrał tę postać:

- Dlaczego twoja kochanka jest na ciebie zła?
- Jak objawia się dziwna choroba, na którą chorujesz ty oraz cały twój klan? Czy dotyka ona ciała, czy duszy?

Płeć postaci nie ma wpływu na fabułę i może być dowolna.



Kronikarka, Iska
z klanu **Warsztatów Turoga, Mechanistka**

Iskra zajmuje się administracją Okolitu i jest doceniana za swą postępowość i pomysłowość.

Mocne strony: mądra, dociekliwa i odważna.

Słabe strony: wątła budowa ciała, niska odporność na zimno

Zapytaj gracza, który wybrał tę postać:

- Iskra łatwo marznie, dlatego życie w Krainie Tytanów jest dla niej wyjątkowo trudne. Jak radzi sobie z zimnem? Czy wykorzystuje wynalazki lub alchemiczne specyfiki?
- Dlaczego kapitan Uta została skazana na śmierć przez klan Warsztatów Turoga?

Klanarchia

Geneza: Emisariusze

Każdy z klanytów popadł w niełaskę swego rodzinnego klanu i musiał opuścić jego siedzibę. Nie mając innego wyjścia, klanyci zwrócili się do hrabiego Edlunda Mira z prośbą o azyl w należącym do jego klanu mieście Okolit. W zamian hrabia zażądał od nich odbycia wielomiesięcznej służby. Klanyci zostali przydzieleni do różnych zadań w mieście.

Scenariusz rozpoczyna się w momencie, gdy zostają wezwani do wypełnienia niebezpiecznej misji. W jej toku mogą stanąć przed wyborem między interesami hrabiego a interesami swoich rodzinnych klanów. Jest to ciekawa okazja do odgrywania charakteru i przekonań swojej postaci.

Dalekosiężny cel: odpracować służbę u hrabiego.
Wykonanie każdej Misji, której celem jest realizacja zadań hrabiego, pozwala zapełnić 1 pole na pasku dalekosiężnego celu.

Nazwa klanarchii.
Poproś graczy, aby nazwali swoją klanarchię. Możesz wyłożyć na stół kilka propozycji i inspiracji np.

- Ogary Miru
- Pięść Tytanów
- Lodołamacze
- Pokutnicy
- Gwardziści Okolitu

Startowy Status klanarchii wynosi 2.

Scenariusz

Cel misji

Tropiciel Rytualistów Szemel znajduje pobojowisko po napadniętej karawanie Grawerów Klątw i informuje o tym hrabiego. Gracze zostają wyznaczeni do odzyskania zapieczętowanej skrzyni, która stanowiła najcenniejszy ładunek karawany.

Zadaniem grupy jest dowiedzieć się, kto napadł na karawanę, a jeśli to możliwe – ukaranie winnych oraz odzyskanie skrzyni lub jej zawartości. Hrabia twierdzi, że w skrzyni znajdowała się relikwia egzarchy Uzura Wiedźmiarza z klanu Kluczników Ośmiu. Relikwia ta od dawna znajdowała się w posiadaniu Grawerów Klątw.

Karawana należała do justycjariusza Klemensa von Staub, ale to hrabia Edlund Mir odpowiada za bezpieczeństwo szlaków handlowych w swojej domenie. Teraz justycjariusz może oskarżyć hrabiego o nieudolne zarządzanie i nałożyć sankcje na Okolit lub przysłać inkwizytora.

W porcie na klanytów czeka gotowy do drogi wiatrośligz "**Smoczy katamaran**". Wiatrośligz to popularny pojazd w Krainie Tytanów, który potrafi sunąc po lodzie, wodzie lub grubej pokrywie śnieżnej. Sterowanie wiatrośligiem jest proste, dlatego każdy klanyta jest w stanie nim kierować.

Klanyci otrzymują od hrabiego mapę okolicy z zaznaczonym przez Szemela miejscem napadu, zwanym pobojowiskiem. Pokaż graczom dołączoną do przygody mapę Krainy Tytanów.



Smoczy katamaran wypożyczony klanytom przez hrabiego. Należy oddać w stanie nienaruszonym!

Wydarzenia z przeszłości

23 lata temu justycjariuszka Sheila Mir, z pomocą soldackiej kompanii Wilczarzy, wyparła z Krainy Tytanów gniazdo Hurmy zwane Żywicokrwistymi. W krwawej bitwie Wilczarze rozbili w pył siły Hurmy dowodzone przez wielką wiedźmę Nimbato.

Choć Wilczarze byli świadkami zabicia Nimbato i wszyscy są przekonani, że zginęła, wiedźma przetrwała. W gęstych borach w tajemnicy odbudowuje potęgę gniazda Żywicokrwistych. Obecnie potrzebuje sojuszników, by z ich pomocą w najbliższych latach zniszczyć Wolne Klany i przywrócić swoje panowanie w Krainie Tytanów.

W czasie wojny z Żywicokrwistymi, na zamarzniętym stawie, egzorcyści klanu Grawerów Klątw pokonali wielkiego upiora Hurmy Ulepiacza. Jego duch został uwięziony w skorupie olbrzymiego drzewa.

Do drzewa wbito potężny fetysz – Srebrny Ćwiek – pełniący funkcję pieczęci. Nie pozwala on Ulepiaczowi odzyskać sił, a moc zaklęć jest tak potężna, że kruszy i wypala każdy przedmiot, jaki jej dotyka – skórę, ubranie, metal.

Najnowsze wydarzenia

Nimbato dowiedziała się o karawanie Grawerów Klątw przewożącej relikwię egzarchy. Moc tego przedmiotu pozwala na krótki czas wyłączyć dowolny fetysz, choćby był to silnik żarowy okrętu albo najbardziej zaawansowany egzopancerz Mechanistów. Może więc również na krótko uczynić bezużyteczną pieczęć więżącą Ulepiacza. Wiedźma pragnie odzyskać swego potężnego sługę z przeszłości.

W tym celu, w środku zimy, wysyła 6-osobowy oddział Żywicokrwistych. Przemyka on pod nosem niczego nieświadomych Wilczarzy. Żywicokrwiści atakują karawanę i zabierają relikwię egzarchy. Obecnie oddział zmierza do Wiecznej Przerębli, miejsca pochwycenia Ulepiacza. Zamierzają użyć tam skradzionej relikwii, aby wyciągnąć Srebrny Ćwiek z drzewa i uwolnić potężnego upiora. Ciągną ze sobą jeńców z karawany – ich krew wzmocni Ulepiacza.

Głównym celem Nimbato jest odbudowanie w Krainie Tytanów Pajęczej Sieci Hurmy przez uwolnienie Ulepiacza. Jego moc pozwala na plecenie tak zwanej Pajęczyny Skazy – mistycznej, duchowej sieci wiedźm. Gdy Nimbato oplecie Krainę Tytanów, będzie mogła wędrować duchem do drzewa i wspierać swe armie mocami mantr.



Przebieg misji

! Nie zapomnij, narratorze, wziąć sobie tyle zagrywek, ilu graczy uczestniczy w sesji!

! Przypomnij też graczom, że każdy z nich posiada 2 Zasoby, które będzie mógł wydawać w trakcie sesji na talenty frakcji.

Ślizg z Lewiatanem

Rozpocznij przygodę w samym środku akcji (tzw. in medias res). Klanyci pędzą z po zamarzniętym jeziorze na Smoczym Katamaranie, który wypożyczył im hrabia. Pogoda jest kiepska, a ciężkie chmury toczą się po niebie. Wschodni horyzont ciemnieje w srogiej zawierusze. Rybacy w porcie byli pewni – zbliża się zamieć.

- Klanyci zauważają, że jeden z żarowych okrętów z Okolitu wzniósł się w przestworza i zniknął w chmurach. To **Żelazna Wrona** – główny okręt kapitan Uty. Kapitan ruszyła na pobojowisko z zamiarem zwykłego szabru – zabrania pozostałości po karawanie. Wybrała trasę przez Kamienny Las.
- Niech każdy z graczy powie, na jakim stanowisku w katamaranie się znajduje.
- Opisz, jak za katamaranem lód zaczyna nagle pękać, ze szczelin tryska spieniona woda, a następnie wynurza się ciemny kształt. To lewiatan – jedna z demonicznych, kolosalnych bestii żyjących w otchłani jeziora.

Lewiatan jest tak potężny, że mógłby jednym kłapnięciem paszczy pożreć cały katamaran. Jedynym wyjściem jest więc ucieczka przed kolosem. Wprowadź **wyzwanie pościgu** (★★) i wyjaśnij graczom, jak działa ta mechanika. Daj jasno do zrozumienia, że każda postać może udzielać się w tej scenie i generować Presję na wyzwaniu, nie tylko klanyta, który trzyma ster. Sterowanie pojazdem oparte jest o ***fach***. Inni klanyci mogą balansować ciałem (***krzepa***), obsługiwać takielunek (***parkour***), a nawet wyszukiwać najlepszej drogi przez pękający lód (***czujność***).

Lewiatany rzadko podpływają pod taflę lodu. Dlaczego zło budzi się właśnie teraz? Czy jest to omen jeszcze gorszych wydarzeń?

Lewiatan - pościg ★★

Przeciwstawne, wspólne wyzwanie

□□□□□ – □□□□□□

pasek zagrożenia pasek wyzwania

Stawka: jeśli gracze zapełnią pasek wyzwania, uciekną lewiatanowi na dobre.

Zagrożenie: jeśli narrator zapełni przeciwstawny pasek zagrożenia, lewiatan zgruchota katamaran i wciągnie go pod lód. Klanyci ledwo ujdą z życiem i będą musieli kontynuować podróż na piechotę. Otrzymują także +1 Hańby za zniszczenie własności hrabiego.

1 Utrudnienie: Klanyta ma wyjściowo 1 Utrudnienie, gdy wykonuje akcję przeciwko lewiatanowi albo odpiera jego akcję. Dotyczy również talentów lewiatana.

Akcje/komplikacje/konsekwencje:

- Pędzi, krusząc lód, i wywiera **1 Presji** (zaznacz 1 pola na pasku zagrożenia).
- Używa talentu **Groza spod lodu** albo **Uderzenie w burtę**.
- Zmusza katamaran do przejechania po skałach wystających spod lodu (aspekt: *uszkodzone płozy*).
- Klanycie wypada coś za burtę (traci 1 Zasób/Żar).

Ostre odłamki: Na koniec swojej akcji klanyta otrzymuje 1 Groźby od ostrych lodowych odłamków, chyba że zadeklarował, że rezygnuje z wykonania akcji na rzecz uchylania się albo wydał 1 żeton Przewagi.

Uderzenie w burtę (akcja): *Pojazd zderza się ze skałą, cielskiem lewiatana albo blokiem lodu.* Wybierz 1 klanytę, który musi zdać rzut na odpieranie na ***krzepę***. Jeśli go obleje, wypada za burtę. □

Groza spod lodu (akcja): *Lewiatan wynurza się na chwilę i ryczy w stronę na załogę.* Każdy klanyta musi zdać rzut na odpieranie na ***zimną krew*** albo otrzymać **STRACH**. Jeśli co najmniej 2 klanytów ma **STRACH**, lewiatan wywiera 1 Presji. □



Szczątki karawany

Klanyci, zbliżając się do pobojowiska zaznaczonego na mapie Szemela, muszą zwolnić i manewrować między skalnymi czopami. By wejść na obszar pobojowiska, muszą zejść z pokładu i przejść kilkadziesiąt metrów pieszo. Jeśli katamaran został zniszczony przez lewiatana, przybywają na pobojowisko *zziębnięci*.

Już z oddali dostrzegają lewitującą nad skałami **Żelazną Wronę** oraz ładunki z pozostałości karawany, wciągane na pokład za pomocą dźwigu, lin i łańcuchów.

Operacją dowodzi szabrowniczka Sprężysta. Otrzymała od znajdującej się na pokładzie kapitan Uty rozkaz zabezpieczenia ładunku i przewiezienia go do Okolitu. Dysponuje oddziałem 7 krzepkich siepaczy, którzy zeszli na ląd i przygotowują ładunek, oraz 5 lotnych Wron pozostających na pokładzie. Załadunek zakończy się kilka godzin po przybyciu klanytów.

Jeśli klanyci zachowają się prowokacyjnie, Sprężysta ostro i bezceremonialnie ich ostrzeże. Jeśli to nie poskutkuje, da sygnał do ataku i rozpęta się prawdziwa rozpierducha – Sprężysta i jej 7 siepaczy zaatakują wręcz, a Wrony z pokładu będą szyć z technokusz.

Próba zbadania pobojowiska

Z oddali jeden z najemników przywoła grupę, machając pochodnią. Stoi obok kobiety wydającej pozostałym polecenia. Aby do nich podejść, klanyci będą musieli minąć krzątających się najemników.

Te krótkie kilkadziesiąt metrów to doskonały moment, aby pokazać grupie, że weszła w sforę wilków. Najemnicy kapitan Uty to oprychy. Pozwól graczom by poczuli się niekomfortowo, osaczeni jak na imprezie kryminalistów. Pomogą Ci w tym takie ujęcia:

- ***Przemocowi***: rozmawiają w sposób prymitywny, śmiejąc się z żartów o przemocy. *Ciężka jak ten grubas ze środy, co nie chciał płacić.* – powie do swego towarzysza zawinięty w futro chudzielec, dźwigając skrzynię. Tamten szybko odbije: *Ciesz się, że przynajmniej tak nie charczy i nie wyje.*
- ***Niebezpieczni***: mijają Mechanistę o wzroście kolosa, z narkotykami tłoczonymi przez maskę nosową i w potężnym pancerzu. Przewierca ich przekrwionymi oczyma. Nagle kilka metrów dalej rozlega się łoskot upadającej deski, a wielkolud w ułamku sekundy, płynnym ruchem sięga po żarową piłę łańcuchową zintegrowaną z jego pancerzem i uruchamia ją głośnym zgrzytem.
- ***Czujni***: jedna z Wron wychyla się z pokładu okrętu i celuje z żarowej kuszy obrotowej w tego klanytę, który wygląda na najbardziej doświadczonego w walce.
- ***Prowokacyjni***: żylasty Soldat z protezami ostrych wilczych kłów zamiast zębów rzuca agresywną zaczepkę bohaterowi, który przypadkiem wejdzie mu w drogę podczas przeładunku.
- ***Karni***: gdy bohaterowie sprowokują najemników lub spróbują siłowej konfrontacji, oprychy natychmiast sięgną po broń. Sprężysta krzyknie wtedy: „Dosyć! Zajmijcie się robotą!”, a dryblasy bez szemrania wrócą do pracy.

Człowiek z pochodnią przedstawia kobietę jako sierżant Sprężystą, na służbie Okolitu w ramach klanarchii Powroźników, dowodzonej przez kapitan Utę. Mechanistka chłodno wita klanytów i wyjaśnia, że odpowiada za zabezpieczenie ładunku.

Jest niezbyt uprzejma, za to bardzo stanowcza. Tonem nieznoszącym sprzeciwu prosi, aby klanyci poczekali, aż zakończy przeładunek, gdyż chce zdążyć przed zamiecią. Nie wpuści ich między wraki, a jeśli klanarchia graczy spróbuje wejść na ten obszar, Sprężysta i najemnicy zagrożą użyciem siły.

Gracze mogą przyjąć ultimatum Sprężystej albo spróbować przekonać ją do zmiany zdania.

Sprężysta – spór społeczny ★ ★

Powstrzymanie klanytów przed zbadaniem pobojowiska nie jest dla niej naprawdę ważne, ale stanowi okazję do zaznaczenia swojej pozycji i zaimponowania pozostałym towarzyszom z załogi.

Przeciwstawne, wspólne wyzwanie

□□□□□–□□□□□□
pasek zagrożenia pasek wyzwania

Stawka: Jeśli gracze zapełnią pasek wyzwania, Sprężysta pozwoli im natychmiast zbadać pobojowisko, dzięki czemu będą mogli zabrać 1 większy przedmiot lub jedną skrzynię z drobiazgami (patrz dalej: Ładunek karawany).

Zagrożenie: Jeśli narrator zapełni przeciwstawny pasek zagrożenia, klanyci nie będą mogli wejść na pobojowisko ani dostać się między wraki, dopóki załoga Żelaznej Wrony nie zakończy przeładunku.

1 Utrudnienie: Klanyta ma wyjściowo 1 Utrudnienie, gdy wykonuje akcję przeciwko Sprężystej albo odpiera jej akcję.

3 Zagrywki: Po rozpoczęciu wyzwania natychmiast otrzymujesz 3 zagrywki. Są przypisane do tego wyzwania, nie wliczają się do puli ogólnej. Niewykorzystane przepadają po zakończeniu wyzwania.

Akcje/komplikacje/konsekwencje:

- Twardo obstaje przy swoim stanowisku i wywiera **1 Presji** (zaznacza 1 pola na pasku zagrożenia).
- Żartuje z klanytów, a reszta załogi rechocze (aspekt: *ośmieszeni*).
- Rzuca kąśliwe uwagi (*wytrącony z równowagi*)
- Podjudza do słownej przepychanki (zmień Stan klanyty na ZUCHWAŁOŚĆ).
- Odpowiada przemocą na próbę podważenia jej autorytetu (**1 Groźby**).

Uwaga: Jeśli gracz wcielający się w Troya nie załagodzi sytuacji, jego kochanka Sprężysta pozostanie na niego zła, a Troy ma +1 Utrudnienie podczas rozmów z nią.

Talizman Wyjca: +1 Mocy do rzutu na odpieranie ataku lub zdolności demona **Ulepiacza**.

Baltazar Wyjec i Wadim Szalony

Najemnicy szarpią związanego Soldata, który bełkocze o obudzeniu demonów! W pewnym momencie krzyczy prosto do najemnika z zębatą maską i figurą żelaznej wrony przyczepioną do karku:
„Przecież tam byłeś, Baltazarze! Powiedz im, powiedz, że on się budzi!"
Rytualista w odpowiedzi puka się w czoło.

Rytualista, pieśniarz Baltazar Wyjec,
z klanarchii **Powroźników**

Ze względu na swój wiek zajmuje się obecnie sprawami administracyjnymi kapitan Uty (stany magazynowe, umowy i kontrakty). Chętnie opowiada o swojej bohaterskiej przeszłości oraz z dumą i nostalgią wspomina stare czasy:

- 24 lata temu brał udział w walce z upiorem Ulepiaczem na zamarzniętym stawie zwanym Wieczną Przeręblą. Celem ataku było zniszczenie Ulepiacza, upiora Żywicokrwistych, który wzmacniał magię Hurmy na tym obszarze.
- Upiór spełniał wolę Żywicokrwistych. Gdy wódz chciał mu coś rozkazać, dotykał miejsca nawiedzanego w danej chwili przez upiora – widocznego jako smolista, czarna plama na śniegu lub lodzie – i wypowiadał rozkaz w *echomenie*, mowie upiorów.
- Rytualiści z klanu Grawerów Klątw starali się pochwycić upiora. Udało im się uwięzić go w drzewie, które zapieczętowali za pomocą ostrza i zaklęć. Drzewo nazwano Drzewem Lodowej Toni.
- Baltazar Wyjec walczył w tym czasie ze strażnikiem upiora – kamiennym golemem, który zdążył już ukatrupić 12 wojowników. W końcu sięgnął po żarową petardę z ekwipunku martwego szturmowca i cisnął ją golemowi pod nogi. Ogień eksplodował, a nadtopiony wcześniej miotaczami lód pękł i golem runął w lodowatą toń. Potwór zdążył jeszcze schwycić jednego z klanytów Grawerów Klątw i zmiażdżyć go w dłoni.
- Baltazar Wyjec do dzisiaj posiada talizman, który dali mu Grawerzy Klątw jako ochronę przed upiorem. Nie zamierza się go pozbyć ani przehandlować. Jeśli gracz chce go do tego przekonać, musi zdać rzut na ***charyzmę*** z 1 Utrudnieniem (przywiązany do pamiątki).

Wadim Szalony

Oddział Sprężystej pochwycił szalonego, starego Soldata, Wadima, który wynosił z ładowni wraku urządzenia Mechanistów zwane zgrzytarami i przywiązywał do swojego śnieżnego jaka.

Sprężysta postanowi wymierzyć karę złodziejowi w imieniu hrabiego Edlunda Mir. Ma prawo to uczynić – Uta i jej ludzie odpowiadają za bezpieczeństwo handlu i podróżnych w Krainie Tytanów.

Tuż po załadunku, na rozkaz Sprężystej, biedak zostanie przywiązany do poręczy wraku i otrzyma 20 batów od olbrzymiego Mechanisty. Obrażenia będą tak poważne, że Wadim straci przytomność, dostanie gorączki, a kilka godzin później umrze z wycieńczenia i szoku.

Gracze mogą spróbować przekonać Sprężystą, aby odstąpiła od wymierzenia kary i uwolniła Wadima albo oddała go pod ich kuratelę. Wymaga to przedstawienia solidnego argumentu albo zdania rzutu na ***charyzmę***, ***zimną krew*** lub ***mądrość*** z 1 Utrudnieniem (niechęć do złamania rozkazu).

Stary Soldat to niezrównany tropiciel, który podczas wielkiej wojny z Hurmą, 24 lata temu, został schwytany przez Żywicokrwistych i wraz z wieloma innymi jeńcami uwięziony w zagrzybionym dole. Po tygodniach wdychania trującej grzybni i wyżerania ciała przez zarodniki jeńcy przemieniali się w stwory posłuszne wiedźmie.

Wadimowi udało się zbiec, jednak rozpoczęta przemiana oraz późniejsze doświadczenia doprowadziły go do szaleństwa. Jest przekonany, że Wilczarze to opętani przez Hurmę jeńcy z dołów – choć wcale tak nie jest – dlatego boi się ich i unika.

Wadim zdradzi swoje imię, ale nie klan, z którego pochodzi. Gdy ktoś zobaczy go bez koszuli, na przykład podczas wykonywania wyroku, wśród wyblakłych tatuaży, częściowo pokrytych grzybną zgnilizną, rozpozna symbol klanu Wilczarzy, którzy obecnie strzegą granicy z terytoriami Hurmy na Darniowym Moście.

Jego celem nie jest ratowanie Krainy Tytanów, lecz zemsta na Żywicokrwistych i ich wiedźmie za opętanie jego braci i sióstr (w to wierzy).





Kluczowe informacje Wadima

Pobyt w pleśniejącym dole sprawił, że Wadim stał się biernym przekaźnikiem zbiorowej świadomości Hurmy. Dlatego czasami słyszy szepty wiedźm. Wie, że oddział Żywicokrwistych wędruje do Wiecznej Przerębli, by uwolnić demona i aktywować Pajęczynę Skazy, nie rozumie jednak, co to oznacza.

Wadim jest bardzo pobudzony i mówi dużo, ale w taki sposób, że nawet fakty brzmią jak bełkot szaleńca.

– Kim jesteś? Z jakiego klanu?

– Z klanu śmierci, śniącym w Ciemności, z chorągwi skąpanej we krwi wszystkich moich braci i sióstr! Jestem sam, zupełnie sam, ostatnim jaki widział! Tylko ja z żywych widziałem Ogrodnika, tylko ja wyszedłem z nory! Sierżant chrząkał, jak jeden z tych stworów, nie mogłem mu pomóc, nie mogłem…

– Jak tutaj trafiłeś? Po co tutaj przybyłeś? Po co ci były zgrzytary?

– Słyszałem wiatr i popękany lód szeptał mi słodkie słowa. Weźcie kości przodka i uwolnijcie Głos Pajęczyny. Ofiarujcie mu dużo krwi, mówiła czule… Szeptał i jeszcze więcej. Rozsadzały mi głowę te głosy! Czekałem przy Darniowym Moście i ruszyłem za nimi! Oni nienawidzą pieśni żelaza, musiałem je zabrać, da nam to przewagę. Muszę ich zabić, zabić i pomścić braci i siostry z dołów!

– Kim są oni? Gdzie jadą?

– To Wilczarze na grzbietach lodowych golemów, umarli w ciałach demonów! Byli też w norach, ale ja uciekłem… A oni zostali. Teraz obleczeni w Ciemność nikt ich nie widzi, tylko ja… Bo ja słyszałem szept, jak i oni. Jadą do Wiecznej Przerębli, uwolnić Głos Pajęczyny, na pewno tam jada, nie mogę się mylić. Baltazar tam był, sam widział. Zapoluję na nich! Zemsta jest rozkoszą Soldatów! - W tym momencie wtrąci się Baltazar Wyjec: - To wariat, nie słuchajcie go.

Propozycja Wadima: Wygrzebcie mnie z nory, musimy się spieszyć. Spieszyć się, oni obchodzą Kryształowy Mur, my pójdziemy przez tunele, nawet wasza machina się zmieści! Ja wiem, byłem tam! Może zdążymy przed nimi a wtedy zasmakują gniewu Soldata! Weźcie żelazne pieśni, ich golemy się rozpadną! Zrobimy to szybko, będziemy tańczyć w ich krwi! Tak tańczyć we krwi Wilczarzy, przy dźwięku żelaznych pieśni, jak dawniej!

W tej wypowiedzi nie ma za wiele prawdy – napastnicy to zwykły oddział Hurmy, a nie Wilczarze z Darniowego Mostu. Nie jadą na lodowych golemach, tylko na kostrzeniach, wierzchowcach Hurmy. Wadim czasem widzi inne rzeczy, niż są naprawdę. Prawdą natomiast jest, gdzie zmierza Hurma.

Wadim jako świetny tropiciel, zna ten region i zna skrót prowadzący do Wiecznej Przerębli. Wiedzie on przez Kryształowe Tunele – kompleks podziemnych jaskiń zamieszkanych przez liczne bestie. Unici nie schodzą tam bez potrzeby. Przejście przez Kryształowe Tunele bez Wadima będzie bardzo trudne.

Baltazar Wyjec uważa, że nikt nie może uwolnić upiora, gdyż chroni go Srebrny Ćwiek – wielki fetysz Grawerów Klątw, który niszczy każdy przedmiot i ciało, które go dotkną. Poza tym straszliwi Wilczarze nie przepuściliby żadnej Hurmy pod swoim nosem. Uważa, że Wadim po prostu widział za wiele strasznych rzeczy i ogarnia go Ciemność. I trzeba się go pozbyć tak, jak odcina się chorą rękę.

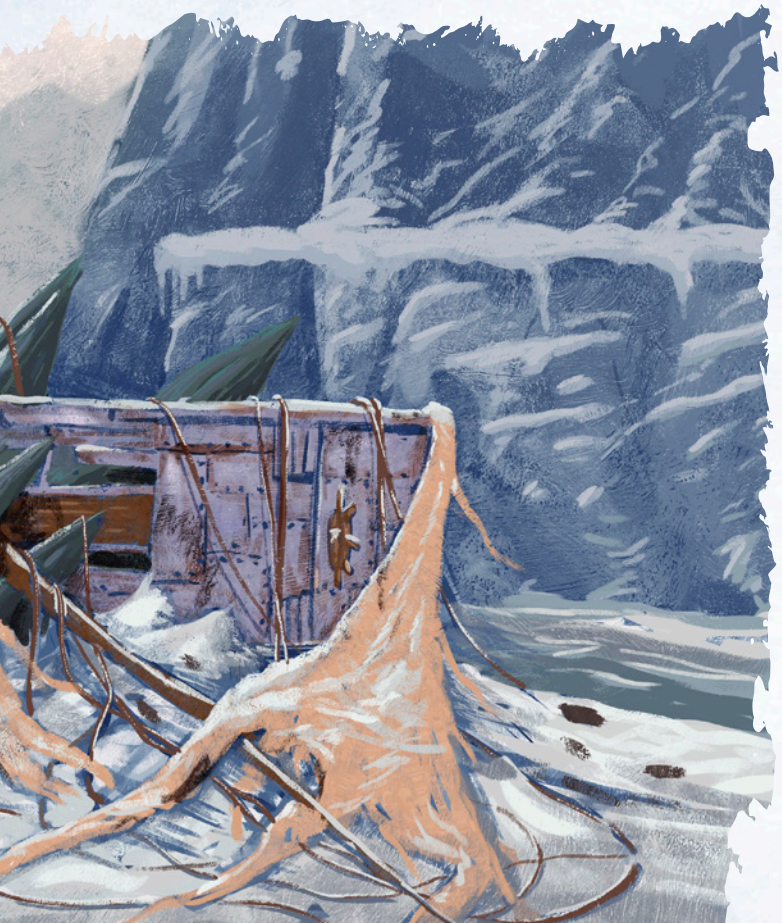


Ładunek karawany

Przejrzenie ładunku karawany wymaga zgody Sprężystej. Jeśli klanyci ją uzyskają, będą mogli zabrać 1 większy przedmiot albo 1 skrzynię z drobiazgami.

Zawartość ładunku, z której gracze mogą coś uszczknąć:

- Szabliste Łyżwy dla zawodników grających w kundla na lodzie;
- 2 zgrzytary Mechanistów – nakręcane sprężyną urządzenia (istnieją też wersje wiatrowe), których metalowe tarcze ocierają się o siebie z głośnym zgrzytem;
- narzędzia i sprzęty: gwoździe, młotki, śruby, obejmy, łańcuch, garnki, itp.;
- maść rozgrzewająca i kapsuła z 1 okruchem żaru;
- stroje do prac wodnych i lodowych: kombinezon, baniak z powietrzem, hełm filtrak;
- ciepłe ubrania: futra, czapy;
- oliwa do latarni i systemów grzewczych;
- dzieła sztuki: obrazy, rzeźby;
- dobrej jakości trunki: wino, miody, wódka, nalewki, piwo;
- listy, kontrakty, dokumenty, papier czysty;
- dokumentacja Rytualistów dotycząca zatargu o prawa do własności relikwii. Klucznicy Ośmiu mogą je wykorzystać w sporze z Grawerami Klątw, aby odzyskać swoją relikwię.



Ślady napastników

Pozwól graczom odczytać następujące ślady bez konieczności wykonywania rzutów:

- Napastnicy przybyli z północnego wschodu. Dosiadali 6 dziwacznych wierzchowców. Cała szóstka ruszyła przesmykiem pomiędzy Warsztatami Turoga z Kryształowym Murem, ciągnąc za sobą kilka osób. Piesi na pewno mocno ich spowalniają.
- Napastnicy musieli zwabić karawanę światłem – świadczy o tym pochodnia znaleziona na pobliskiej półce skalnej. Trzech jeźdźców skoczyło na swoich bestiach z tej półki wprost na pokłady wiatroślizgów karawany.
- Klanyci znajdują odciętą i częściowo spaloną kończynę – sczerniałą od ognia dłoń o palcach z dodatkowym stawem. Dla żerczyni to oczywiste, że to część splugawionego Hurmy.

Dodatkowe poszlaki wymagające zdania rzutów:

- Rzut na ***mądrość***: wierzchowce napastników to kostrzenie – bestie widywane przez starych żerców podczas wojny z Hurmą 24 lata temu.
- Dzioby wiatroślizgów uderzyły w ostre skały wyrastające z podłoża niczym zęby. Wiatroślizgi, drąc poszycie o kamienne zęby i łamiąc płozy, przeleciały jeszcze 10 metrów. **Rzut na *zaklinanie*:** skały te nie odpowiadają strukturze pobliskich formacji i powinny być widoczne dla załogi z dużej odległości. Wygląda, jakby pojawiły się tutaj niespodziewanie. Wróg musiał mieć okultystę albo jakieś artefakty. **Informacja dla narratora:** istotnie, to działanie artefaktu zwanego Zębami Nimbato w rękach Żywicokrwistych.
- Rzut na ***czujność***: na pokładach wiatroślizgów odbyła się zacięta walka. Krwawe ślady sugerują, że przynajmniej 2 osoby zostały ranne. Załogantów było bez wątpienia 8.

Niesprawny katamaran (scena opcjonalna)

Jeśli klanyci stracili Smoczy Katamaran hrabiego w scenie z lewiatanem, muszą naprawić jeden z wiatroślizgów, który pozostał po zniszczonej karawanie, aby kontynuować Misję. Jeśli nie uda im się rzut na ***fach***, wszystkie manewry wykonywane tym pojazdem będą wykonywane z +1 Utrudnieniem (*popsuty*).

Po śladach Hurmy

Klanyci ruszają śladami napastników, aby odzyskać zrabowaną przez nich relikwię.

- Mogą ruszyć w pościg całkowicie samodzielnie. Muszą wówczas podążyć dokładnie tę samą drogę co napastnicy – przesmykiem pomiędzy Warsztatami Turoga a Kryształowym Murem – aby obejść Kryształowy Mur. Sami nie znajdą przez niego skrótu. Przejdź wtedy do sceny **Depcząc po piętach**.
- Mogą uwolnić Wadima, by poprowadził ich skrótem pod Kryształowym Murem wprost do Wiecznej Przerębli. Przejdź wtedy do sceny **Przez Kryształowe Tunele**.
- Mogą namówić kapitan Utę, aby przewiozła ich okrętem żarowym do Wiecznej Przerębli. Powinno to być wyzwanie (★★★). Przejdź wtedy do sceny **Groza Wiecznej Przerębli**.

Gdy gracze wymyślą coś bardziej odjechanego – nie utrudniaj, chwyć się ich pomysłu i dopasuj do tego sceny lub stwórz nowe.



Depcząc po piętach

Podążanie za śladami wiodącymi prosto na północ, wzdłuż Kryształowego Muru, zabiera sporo cennego czasu. Po paru godzinach klanyci wjeżdżają między wzgórza. Blask odbitych promieni słonecznych prowadzi bohaterów do płytkiej lodowej pieczary, wyglądającej na opuszczone obozowisko.

Przed pieczarą znajdują się porzucone żelazne pancerze, napierśniki i nagolenniki, oznaczone symbolami różnych klanów, w tym herbem Klemensa von Stauba. Niewątpliwie należały do pojmanych jeńców. To one rzucały refleksy świetlne. Te graty są warte jednorazowy bonus +1 Zasobów dla jednej osoby.

W jaskini znajdują się 4 ciała: dwóch rosłych mężczyzn, starszej kobiety i bardzo szczupłego młodzieńca. Są przybite lodowymi soplami do ściany, głową w dół. Obok widnieją pozostałości ogniska, ale w jakim celu tak blisko ofiar? Chyba nie po to, by było im cieplej? Ciała nie noszą śladów po oparzeniach. Oględziny ciał wymagają rzutu na ***mądrość***.

- Wszystkim ciałom otworzono żyły, a brak śladów krwi poniżej wskakuje, że zebrano ją do jakiś naczyń lub bukłaków.
- Rośli mężczyźni zginęli wskutek złamania kręgosłupa oraz rany brzucha. Nie żyli co najmniej 10 godzin. Kobiecie i chudzielcowi zwyczajnie poderżnięto gardła, a dodatkowo oboje mają mocno odmrożone i obdarte stopy.
- Ogień rozpalono, aby ogrzać skostniałe z zimna ofiary i rozszerzyć ich żyły, dzięki czemu można było szybciej zebrać krew.

Oddział Hurmy, aby nie marnować czasu, ściągnął krew z dwójki trupów, których zabili podczas ataku na transport. Dodatkowo spośród 6 jeńców, których prowadzili pieszo, dwoje doznało odmrożeń i zbyt mocno spowolniało oddział. Przywódca zdecydował się ich zabić i również ściągnąć z nich krew.

Jeśli gracze zdecydują się odprawić pochówek, nagródź ich zaangażowanie +1 Chwały dla klanarchii.

Przed jaskinią bardzo wyraźnie widać ślady wiodące dalej na północ. Po chwili gwałtownie odbijają jednak na zachód. Prowadzą w tym kierunku przez 30 km, następnie skręcają na południe i przez kolejne 10 km wiodą górskimi przesmykami Kryształowego Muru, aż wychodzą na zamarznięty staw.

Przejdź do sceny: **Groza Wiecznej Przerębli**.

Przez kryształowe tunele

W przypadku skorzystania z usługi Wadima, poprowadzi on klanytów przez tunele pod Kryształowym Murem. Wybierze taki wlot do jaskiń, którym można wjechać katamaranem.

– *Wielkie czerwie lodowe, szur szur, buhaha!*

Na skomplikowany podziemny system składają się wyżłobione tunele, oraz naturalny system lodowych jaskiń i pieczar. Ściany są często wyłożone lśniącymi kryształami, odbijającymi promienie światła.

Wiele z tuneli jest zbyt wąskich na przejazd ślizgiem. Szalony tropiciel bierze to pod uwagę i wybiera właściwe rozwidlenia. Przy jednym z tuneli wiodących bardzo stromo w dół Wadim wydaje się bardzo nerwowy i przestraszony, ale twierdzi, że nie ma innej drogi.

Po opuszczeniu Kryształowych Tuneli, klanyci wylatują przy korycie Podziemnego Strumienia, wiodącego wprost na Wieczną Przeręblę od jej wschodniej strony.

Przejdź do sceny: **Groza Wiecznej Przerębli**.

Kryształowe Tunele – przeprawa ★★

W tej scenie gracze na pewno przedostaną się przez tunele, ale ich klanyci mogą odnieść poważne obrażenia podczas niebezpiecznego rajdu (interpretowane jako Groźba).

Groźne wyzwanie

– ☐☐☐☐☐☐

pasek wyzwania

Stawka: Jeśli gracze zapełnią pasek wyzwania, wydostaną się z Kryształowych Tuneli.

3 Zagrywki: Po rozpoczęciu wyzwania natychmiast otrzymujesz 3 Zagrywki. Są przypisane do tego wyzwania i nie wliczają się do puli ogólnej. Niewykorzystane przepadają po zakończeniu wyzwania.

Pomysły na akcje narratora:

- W tunelach śpią zwinięte dwa wielkie czerwie lodowe. Uderzenia w sople, bądź gwałtowny hałas obudzi je i sprowokuje do ataku (1 Groźby dla wszystkich). Gracz sterujący katamaranem musi zdać rzut na odpieranie na ***fach***, aby precyzyjnie i cicho przemknąć obok czerwi.
- Katamaran zostaje wybity wysoko w powietrze, wprost na zwisające lodowe stalaktyty. Opanowanie katamarana w locie wymaga gwałtownego manewru żaglem, czyli rzutu na odpieranie na ***parkour***, aby go przechylić. Oblanie rzutu powoduje 1 Groźby dla wszystkich)
- Katamaran przez kilka chwil mknie w dół z olbrzymią prędkością, gdy nagle tunel kończy się gwałtownym odbiciem w górę. Jeden z załogantów, który nie trzyma steru musi zdać rzut na odpieranie na ***krzepę***, aby właściwie dociążyć wiatrośliz. Porażka oznacza otrzymanie 1 Groźby przez klanytę trzymającego ster.

Groza Wiecznej Przerębli

Zakładając, że klanyci dobrze odczytali tropy i wskazówki, dotrą w końcu do Wiecznej Przerębli, zamarzniętego stawu otoczonego pierścieniem gór Kryształowego Muru. Powierzchnia stawu jest skuta lodem przez cały rok. Ponad taflę wznoszą się jedynie zmurszały szczyt kamiennego tytana, pojedyncze ostre zęby skał oraz potężne, okaleczone drzewo zwane Drzewem Lodowej Toni.

Ze względu na drobne skałki wystające ponad skorupę lodu jazda katamaranem jest bardzo niebezpieczna dla machiny. Każdy manewr wykonywany jest z 2 Utrudnieniami.

> Gdy klanyci przybywają do Wiecznej Przerębli, widzą, jak Żywicokrwiści próbują właśnie wyciągnąć ogromny Srebrny Ćwiek wbity w Drzewo Lodowej Toni i tym samym uwolnić nawiedzającego je demona Ulepiacza. Klanyci mogą nie zdawać sobie sprawy ze wszystkich faktów.

W zamyśle jest to scena kulminacyjna – tzw. punkt zwrotny Misji. Jeśli choć jeden gracz jest Owładnięty, rozegraj ją jako Scenę Zmroku.

Opóźnienie klanytów

Przed konfrontacją z Żywicokrwistymi i Ulepiaczem sprawdź, czy klanyci zanotowali podczas przygody opóźnienia:

- utrata katamaranu hrabiego, zniszczonego przez lewiatana, i konieczność dotarcia do pobojowiska pieszo;
- nieuzyskanie zgody Sprężystej na natychmiastowe przeszukanie szczątków karawany;
- konieczność dotarcia do Wiecznej Przerębli okrężną drogą – bez przejścia przez Kryształowe Tunele ani skorzystania z Żelaznej Wrony.

Jeśli gracze zbiorą co najmniej 1 opóźnienie, nie mogą już powstrzymać przebudzenia Ulepiacza (patrz dalej). Jeśli dotrą na miejsce bez żadnych opóźnień, pozwól im spróbować zapobiec jego przebudzeniu.

Drzewo Lodowej Toni i Srebrny Ćwiek

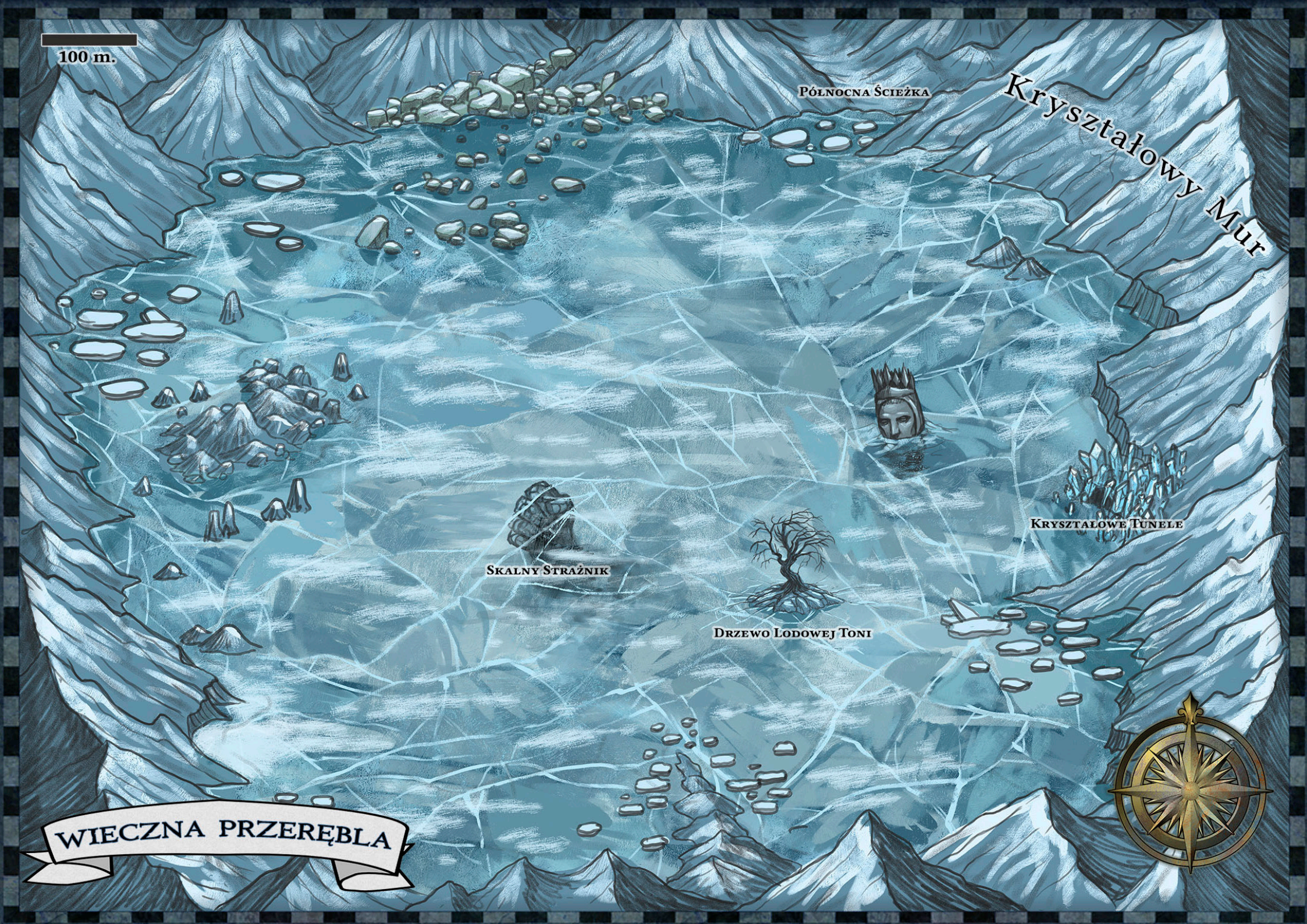
Na środku zamarzniętego stawu spod lodu przebija się potężne, poskręcane Drzewo Lodowej Toni, przyczepione korzeniami do podwodnej skały. Jest nawiedzone przez demona Ulepiacza, który został w nim uwięziony.

Drzewo wygląda na martwe, a jego pień jest mocno okaleczony – to pozostałości po próbach wypalania go i oblewania toksynami. Wolne Klany próbowały w ten sposób pozbyć się uwięzionego w drzewie demona, ale nadaremnie. Drzewo trwa od lat i jest twarde jak skała. Każda próba jego okaleczenia, ukruszenia, odrąbania kawałka czy przypalenia spełznie na niczym. Jest nienaturalnie wytrzymały.

W drzewo wbity jest ogromny Srebrny Ćwiek z mistycznymi inskrypcjami wypełnionymi stopem żaru i zimnaza. To właśnie ten artefakt więzi demona w drzewie – pełni funkcję mistycznej pieczęci. Klanyta, który przyjrzy się artefaktowi i zda rzut na ***zaklinanie***, pozna jego przeznaczenie oraz 1 dodatkową informację za każde Przebicie Mocy uzyskane w rzucie:

- Twórcy fetysza pozostawili na nim swoje znaki klanowe. Wynika z nich, że stworzyli go Rytualistów z klanu Grawerów Klątw.
- Na ćwieku widoczne jest zapisane nekrorytem prawdziwe imię uwięzionej w drzewie istoty: Formujący Kształty Całunu, zwany pospolicie Ulepiaczem. Każda osoba, która odczytała prawdziwe imię lub potrafi je wymówić, ma Przewagę w dowolnej konfrontacji z demonem (egzorcyzmie, rozmowie).




100 m.
Północna Ścieżka
Kryształowy Mur
Kryształowe Tunele
Skalny Strażnik
Drzewo Lodowej Toni
WIECZNA PRZERĘBLA

Oddział Żywicokrwistych

Na zamarzniętym jeziorze znajduje się oddział 6 Żywicokrwistych dosiadając bestii Hurmy zwanych kostrzeniami. Przywódca i Szaman stanowią wyzwanie, pozostałą czwórkę potraktuj jako Pachołków, czyli przeciwników, którzy padają po jednym ciosie.

Przywódca oraz jego jednoręki doradca zeszli z wierzchowców i stoją pod wielkim, wykręconym drzewem. Obaj obserwują Srebrny Ćwiek wbity w krwawiący pień. Za chwilę przywódca użyje skradzionej relikwii, aby pozbawić ćwiek mocy, a następnie go wyciągnąć i uwolnić upiora zaklętego w drzewie.

Dwóch rosłych wojowników stoi obok ostrych skał wystających z lodu. Do wierzchowców przywiązano długimi powrozami 4 jeńców z karawany. Są ledwie żywi, przemarznięci i wycieńczeni pieszą wędrówką. Wojownicy Hurmy czekają na sygnał, aby stracić jeńców i ich krwią wzmocnić upiora.

Szaman, obwieszony kościstymi fetyszami, ogląda lód w miejscu, pod którym spoczywa zamarznięty golem. Ma przy sobie artefakt Zęby Nimbato, którym może skruszyć lód i uwolnić kolosa. Widząc klanytów, zastanawia się, czy użyć artefaktu do zniszczenia katamaranu, tak jak zrobił to z karawaną, czy do uwolnienia strażnika spod lodu.

Ostatni wojownik Hurmy wraz ze swoim wierzchowcem ukrywa się za kamienną głową tytana. Obserwuje okolicę i gdy zauważy grupę, podniesie alarm. Następnie będzie wspierał tę grupę swoich towarzyszy, którą uzna za najbardziej zagrożoną.

Przywódca Żywicokrwistych - walka ★

Groźne wyzwanie – ☐☐☐☐☐
pasek wyzwania

Akcje/komplikacje/konsekwencje:

- Smaga ciernistym biczem po twarzach (**1 Groźby**, do 2 celów w średnim zasięgu).
- Wierzchowiec Żywicokrwistego gryzie klanytę (**2 groźby**, 1 cel na bliski dystans).
- Wbija sczerniałe kolce, wywołując **NIENAWIŚĆ** u klanyty.
- Używa talentu **Napojony krwią.**

Ciernisty bicz: Każde wywarcie Presji na Przywódcy Żywicokrwistych w wyniku ataku w zwarciu lub z dystansu kilku kroków powoduje otrzymanie 1 Groźby przez klanytę (nie można odpierać).

Napojony krwią (akcja): *Hurmita wypija ze skórzanego bukłaka krew jeńców z karawany Grawerów Klątw.* Od następnej rundy ataki Przywódcy Żywicokrwistych oraz jego talent Ciernisty Bicz zadają dodatkowe +1 Groźby.

Szaman Żywicokrwistych - walka ★

Groźne wyzwanie – ☐☐☐☐☐
pasek wyzwania

Akcje/komplikacje/konsekwencje:

- Używa talentu **Zęby Nimbato** (pamiętaj, że klanyci mogą odpierać).
- Rzuca urok na klanytów, wywołując przeraźliwy ból.
- Zamienia krew klanytów w breję przypominającą żywicę (**1 punkt Groźby**, do 2 celów w zasięgu wzroku).
- Za pomocą inkantacji kruszy lód pod stopami klanyty.

Zęby Nimbato (akcja): *Z głośnym hukiem skały rozrywają podłoże, krusząc grubą taflę lodu.* Zniszcz katamaran klanytów albo wypiętrz z dna jeziora **Kamiennego golema**.

Wiedźmia Zamieć: *Śnieżne wiry ograniczają widoczność i potęgują zamieszanie na Lodowej Przerębli.* Żywe istoty (tak klanyci, jak Hurma) nie słyszą się ani nie widzą na odległość większą niż 10 kroków. Strzelanie z większej odległości jest nieskuteczne – istnieje tylko szansa (1) na trafienie, niezależnie od umiejętności.



Kamienny golem spod lodu

Kilkanaście kroków od drzewa, zatopiony jest Kamienny golem, którego stworzył niegdyś Ulepiacz wraz z wiedźmami Hurmy. Tuż pod spękaną taflą widać jedynie jego wyciągniętą, olbrzymią kamienną pięść (na mapie nie zachowano skali).

Zadaniem golema było ochranianie Ulepiacza, lecz około 20 lat temu, podczas wojny z Hurmą, Mechaniści z Warsztatów Turoga oraz żercy klanu Wilczarzy roztopili ładunkami ogniowymi lód pod golemem i strącili potwora w lodową toń.

Przed swoją klęską golem zdołał pochwycić jednego z wrogów i zmiażdżyć go w swej łapie. Był to kronikarz klanowy Grawerów Klątw – Uriel Pamiętliwy, który próbował zasłonić się przed ciosem kroniką klanową. Zginął na miejscu, ale moc jego kroniki nie pozwoliła przeszłości opuścić tego miejsca.

Jeśli bohaterowie odzyskają tę kronikę, cichnie **Wycie z Przeszłości** (talent zostaje zablokowany). Jeśli poświęcą chwilę na przeczytanie jej treści, poznają kilka faktów o Ulepiaczu i otrzymają jednorazowy aspekt: *Wiedza Uriela o Ulepiaczu.*

Szaman Żywicokrwistych może w stosownej chwili poświęcić akcję, aby za pomocą swojego talentu **Zęby Nimbato** uwolnić skalnego olbrzyma. Z głośnym hukiem skały rozrywają podłoże, krusząc grubą taflę lodu. Golem, łamiąc linię brzegową, gramoli się po podwodnych skałach na lód. Następnie prostuje się i ryczy głosem Zmroku, a echo tego wrzasku budzi dreszcze wśród żywych.

Ciało Uriela Pamiętliwego wraz z kroniką zostaje wyrzucone na jedną z krawędzi powstałej przerębli.

Uwolniony golem będzie wykonywał polecenia Ulepiacza (kontaktują się telepatycznie). Samodzielnie będzie wspierał Żywicokrwistych, dopóki demon będzie uważał ich za swoich sprzymierzeńców.

Kamienny golem - walka ★★

Groźne wyzwanie – ☐☐☐☐☐☐
pasek wyzwania

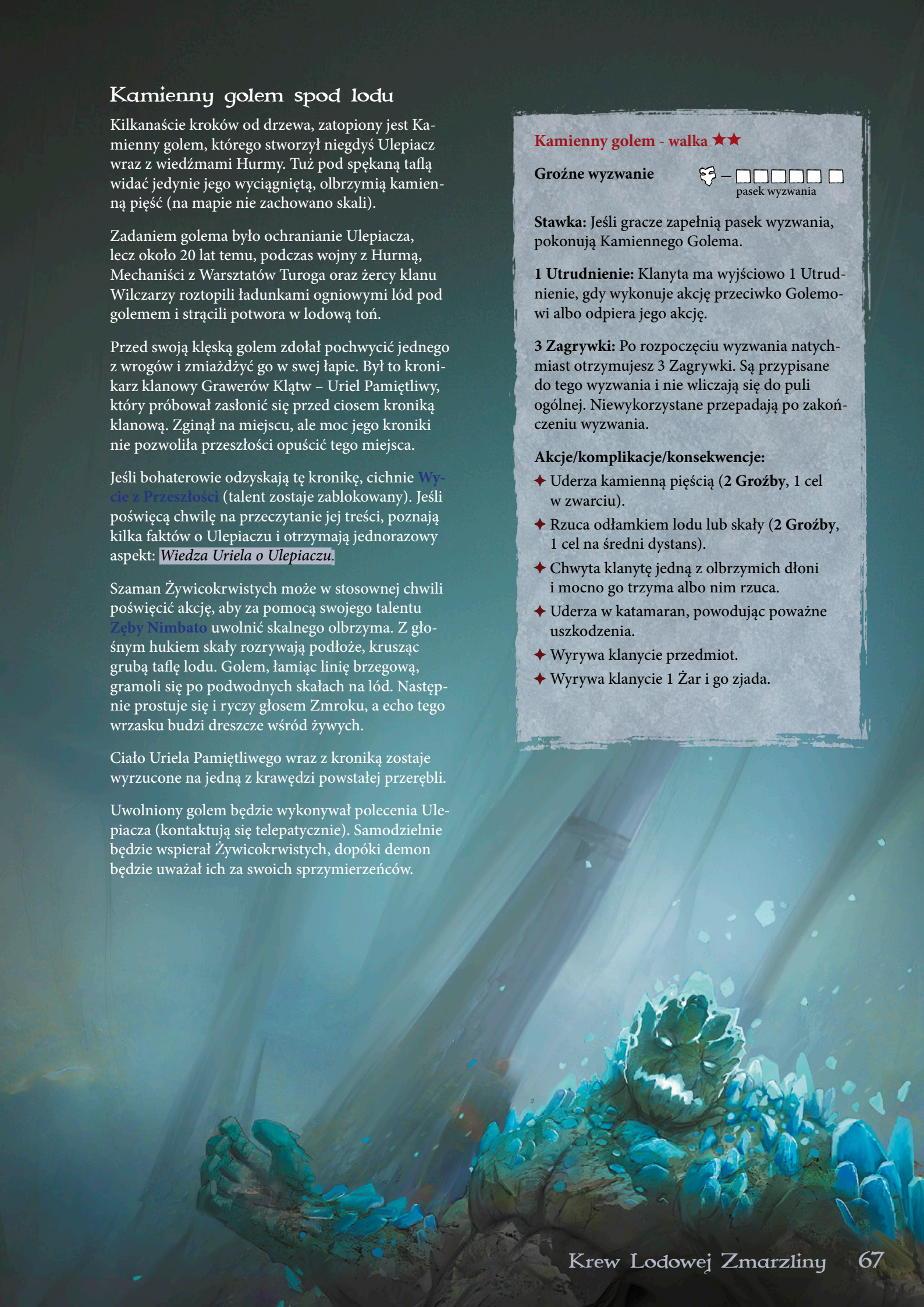
Stawka: Jeśli gracze zapełnią pasek wyzwania, pokonują Kamiennego Golema.

1 Utrudnienie: Klanyta ma wyjściowo 1 Utrudnienie, gdy wykonuje akcję przeciwko Golemowi albo odpiera jego akcję.

3 Zagrywki: Po rozpoczęciu wyzwania natychmiast otrzymujesz 3 Zagrywki. Są przypisane do tego wyzwania i nie wliczają się do puli ogólnej. Niewykorzystane przepadają po zakończeniu wyzwania.

Akcje/komplikacje/konsekwencje:

- Uderza kamienną pięścią (**2 Groźby**, 1 cel w zwarciu).
- Rzuca odłamkiem lodu lub skały (**2 Groźby**, 1 cel na średni dystans).
- Chwyta klanytę jedną z olbrzymich dłoni i mocno go trzyma albo nim rzuca.
- Uderza w katamaran, powodując poważne uszkodzenia.
- Wyrywa klanycie przedmiot.
- Wyrywa klanycie 1 Żar i go zjada.



Demon Ulepiacz

Przebudzenie Ulepiacza

Przywódca Żywicokrwistych używa skradzionej relikwii egzarchy, splamionej krwią jeńców. Srebrny Ćwiek traci tymczasowo swoją moc, a potężna pieczęć staje się zwykłym kawałkiem srebra. Mistyczne bariery przestają już zniewalać Ulepiacza.

Jednoręki Żywicokrwisty bierze dwa skórzane bukłaki przytroczone do swego kostrzenia. Zawierają krew spuszczoną z zabitych jeńców. Wylewa ją prosto na pień drzewa. Strugi spływają do korzeni i rozlewają się po lodowej skorupie.

Przywódca dotyka szkarłatnych plam na lodzie. Szepcze. Jak za dotknięciem zaklętej różdżki wicher staje się jeszcze bardziej mroźny. Wokół drzewa powstają gwałtowne wiry powietrzne, unoszące śnieg i okruchy lodu. Po chwili śnieżna zamieć ogarnia Wieczną Przeręblę. Ulepiacz przebudził się.

Walka z Ulepiaczem

Demon Ulepiacz jest niematerialnym upiorem. Ma widzialną, ohydną postać, jednak nie może być celem fizycznych ataków. Można go pokonać jedynie za pomocą egzorcyzmów.

Pokonany Ulepiacz ponownie zespoli się z drzewem i zacznie szybko odzyskiwać siły. Dlatego grupa powinna odzyskać Srebrny Ćwiek i wbić go z powrotem na swoje miejsce, aby ponownie uwięzić upiora. (zostało to uwzględnione na karcie upiora).

Mistyczna sztuczka

Inną możliwością jest pokonanie Ulepiacza za pomocą egzorcyzmu i zablokowanie jego talentu Odradzający się z drzewa. Potrafi to tylko egzorcysta, który wykupił talent **Sznur modlitewny**. W takim przypadku, upiór zostanie wygnany do najgłębszych czeluści Zmroku, ale kiedyś stamtąd powróci, by się zemścić. Jest mało prawdopodobne, aby gracz wcielający się w Barucha Małodobrego zdobył już tyle Doświadczenia, aby wykupić Sznur modlitewny. Może się tak jednak zdarzyć. Jeśli pozwoliłeś graczom stworzyć własne postacie do scenariusza, jeden z nich mógł wybrać ten Talent jako jeden ze startowych.

Podstęp

Klanyci mogą też dowiedzieć się od Baltazara Wyjca z pobojowiska, że upiór jest skłonny spełniać życzenia Żywicokrwistych. Mogą też zobaczyć wojowników Hurmy komunikujących się w ten sposób z upiorem. Może wystarczy podszyć się pod Żywicokrwistych i rozkazać Ulepiaczowi, by wrócił do drzewa?

Aby to zrobić, należy dotknąć miejsca nawiedzanego przez upiora, które jawi się jako czarna plama, i wydać mu rozkaz w echomenie, mowie upiorów. Uprzedź gracza zamierzającego podjąć takie działanie, że dotknięcie spaczonej plamy spowoduje natychmiastowe wyzwolenie jego Mrocznego Instynktu, którego nie można odpierać. Następnie musi wygrać z Ulepiaczem wyzwanie konfliktu społecznego (★★) – zaimprowizuj je.

Zamiast dotykać plamy własną ręką, klanyta może użyć ręki Żywicokrwistego zabranej z pobojowiska. Uchroni go to przed wyzwoleniem Mrocznego Instynktu i zapewni Przewagę podczas rozmowy z Ulepiaczem.

Wycia z przeszłości

Nad równiną stawu, pośród gwizdów wichru, niosą się jęki i zawodzenia duchów, upiorne szepty oraz ryki demona przypominające pękający lód. Są to odgłosy ofiar, które zginęły tutaj w bitwie 24 lata temu, mantry egzorcystów oraz wrzaski słabnącego Ulepiacza.

Jęki wwiercają się w głowę, a mroczne szepty zaczynają przytłaczać. Ci, którzy znają mroczne języki (*nekroryt* albo *echomenę*) są w stanie odczytać z tych dźwięków pewne fakty. Zrozumieją, że słyszą echa walki egzorcystów z demonem Ulepiaczem, a następnie próby wbicia ćwieka w drzewo. Możesz, narratorze, przekazać im w ten sposób podpowiedź, jeśli uznasz, że grupa potrzebuje takich informacji. Zrób to w formie przerywnika filmowego, na przykład krótkiej wizji przeszłości.

Uplecenie Pajęczyny Skazy

Jeśli Ulepiacz zyska wolność i pozbędzie się zagrożenia ze strony klanytów – na przykład wszyscy się wycofają, poniosą Klęskę albo zawrą z nim pakt – demon uplecie Pajęczynę Skazy na terenie Krainy Tytanów. Otworzy to wiedźmom Hurmy drogę nad Rozpadliną.

Wokół drzewa, niczym nabrzmiałe żyły, rozrosną się czarne wstęgi na lodzie. Wiecznej Przeręblі powstanie gniazdo Hurmy, a następnie przybędą wiedźmy. Jako pierwsza zjawi się sama Nimbato. Później nadejdą inne, zwabione nową drogą prowadzącą na ziemie Unitów. Natychmiast wzmocnią swymi mantrami Ulepiacza, ożywią też pobliskie skały, tworząc nowe golemy.

Może się zdarzyć, że szczególnie uparci lub samowolni gracze podążą zupełnie innym wątkiem i nigdy nie zawitają do Wiecznej Przeręblі albo stracą tyle czasu, że Pajęczyna Skazy zostanie rozpostarta. W takiej sytuacji opisz sytuację i przejdź do zakończenia przygody oraz **Outro: Pajęczyna aktywowana.**

Demon Ulepiacz
prawdziwe imię: Formujący Kształty Całunu

Egzorcyzm ★★★

Aby zapełniać pasek wyzwania podczas egzorcyzmu, musisz odprawiać egzorcyzmy. Możesz rzucać na ***zaklinanie*** albo, jeśli znasz *echomenę*, na ***charyzmę***.

Groźne wyzwanie – □□□□□□□□
pasek wyzwania

Stawka: Jeśli gracze zapełnią pasek wyzwania, demon zostaje wygnany z powrotem do drzewa.

2 Utrudnienia: Klanyta ma wyjściowo 2 Utrudnienia, gdy wykonuje akcję przeciwko Ulepiaczowi albo odpiera jego akcję. Dotyczy to również talentów Ulepiacza.

Akcje/komplikacje/konsekwencje:

- **Tnie pazurami** duszę klanyty (**2 Groźby** , 1 cel na średni dystans).
- Pluje jadem (**2 Groźby**, 1 cel na średni dystans).
- Używa talentu **Wycia z przeszłości** lub **Ofiara świeżej krwi**.
- Klanyta zostaje *zaplątany* w mistyczne nici tkane przez Ulepiacza.
- Potępieńcze wichry *ogłuszają* klanytów.
- Rozpętuje się *śnieżna zamieć*.
- Ulepiacz oplątuje broń klanyty i wyszarpuje mu ją z ręki. Broń ląduje daleko, ślizgając się po lodzie (**zablokuj** talent związany z bronią).
- Spod płaszcza Ulepiacza wypełzają zmutowane pająki (3 Pachołki, czyli przeciwnicy, którzy padają po jednym ciosie).



Wycia z przeszłości: Każdy klanyta w zasięgu głosu Ulepiacza musi zdać odpieranie na zaklinanie albo wpada w **NIENAWIŚĆ**, zostaje oszołomiony i otrzymuje 1 Groźby wskutek psychicznych tortur.

Ofiara świeżej krwi (akcja): Ulepiacz dokonuje rzezi jeńców przyprowadzonych przez Żywicokrwistych i wymazuje 2 zapełnione pola paska wyzwania.

Wędrowiec Pajęczyny: Po każdej akcji gracza istnieje ryzyko (5), że Ulepiacz wykona dodatkową akcję, podczas której może przeskoczyć przez Zmrok na odległość kilkunastu kroków (teleportacja).

Odradzający się z drzewa: Gdy Ulepiacz zostanie wyegzorcyzmowany, wraca do Drzewa Lodowej Toni i po kilku chwilach odradza się w pełni sił, chyba że w tym czasie w drzewo zostanie wbity Srebrny Ćwiek lub już się w nim znajduje.

Zakończenia

Zakończeń może być wiele. W chwalebnej wersji grupa odparła atak Żywicokrwistych, powstrzymała przebudzenie Ulepiacza i odrodzenie Pajęczyny Skazy Hurmy oraz odzyskała ładunek ze skrzyni. W haniebnej wersji w Wiecznej Przerębli wyrosło nowe gniazdo wiedźm Hurmy, a Pajęczyna Skazy oplotła cały region.

Niezależnie od przebiegu scen końcowych wykonaj cięcie i przenieś graczy do Okolitu, gdzie po wszystkim składają raport w obecności hrabiego i jego najbliższych doradców. Raport ten wzbudzi liczne obawy i pytania:

Czy Żywicokrwiści odbudowują swe siły, czy są jedynie powojennymi niedobitkami? Czy z Czarnego Kromlechu przybyła nowa wiedźma, by odrodzić gniazdo? Jak przedostali się na południową stronę Rozpadliny? Dlaczego chcieli obudzić upiora uwięzionego w starym drzewie? Jaką przewagę mogłoby im to zapewnić?
Są to pytania, na które możecie poszukać odpowiedzi podczas kolejnych sesji.

Outro: Pajęczyna aktywowana

Jeśli Nimbato osiągnęła swój cel, opowiedz graczom zamykającą ten wątek scenę fabularną. Odczytaj lub sparafrazuj:

Srebrzyste nici, wyczuwalne przez uświęconych wędrowców, napięły się w kierunku Krainy Tytanów. Magia mantr znów wkroczyła na dawne terytorium Czarnego Kromlechu: sieć zaklęć snutych przez setki gniazd wypełniła powietrze, nasączyła kamienie i ziemię. Pajęczyną wstrząsnął szept uznania innych druidek.

Łamaczka Mantr uśmiechnęła się do swojej uczennicy.

- Doskonale – powiedziała, a wiatr zadrżał. – Idź tam, snuj mantry i gromadź siły. Idzie wiosna.

Za ich plecami cały widnokrąg wypełniała Pleń, wędrujące gniazdo istot pełzaczych. Nowi sojusznicy. Tysiące wojowników zmierzało na południe.

Tych informacji klanyci nie znają. To nie sen, ani wizja, lecz nastrojowa scenka filmowa dla graczy kończących grę.

Outro: Brak Pajęczyny

Jeśli Drzewo Lodowej Toni nie zostało aktywowane, Nimbato nie osiągnęła swojego celu. Opowiedz graczom zamykającą ten wątek scenę fabularną. Odczytaj lub sparafrazuj:

Wielki drzewiec i mały kostrzeń ze skalnego urwiska spoglądali na południe. Ani jedna mantra nie przedostała się przez Rozpadlinę. Ani jeden stwór Hurmy w Krainie Tytanów nie mógł przyjąć ducha wędrowców Pajęczyny.

- Nie udało im się. Nie przebudzili Ulepiacza – powiedziała w myślach do swej mistrzyni druidka o lokach pełnych mchu, przebywająca obecnie w ciele drzewca. – Albo Ulepiacz nie tchnął mocy w drzewo…

Łamaczka Mantr brutalnie sprowadziła je do ich ciał. Pobliskie kamienie pękły na kawałki, a kości rąk młodej uczennicy trzasnęły niczym łamane gałązki.

- Wybacz, o wielka… – łkała przerażona uczennica, zwijając się z bólu.

Lecz Łamaczka Mantr nie zwracała już na nią uwagi. Wyszła przed jaskinię. Cały widnokrąg wypełniała Pleń, wędrujące gniazdo istot pełzaczych. Tysiące wojowników zmierzało na południe. Nowi sojusznicy.

– Wróg był czujny – powiedziała wielka druidka, a wiatr zadrżał jej słowami. – Ale idzie wiosna.

Tych informacji klanyci nie znają. To nie sen, ani wizja, lecz nastrojowa scenka filmowa dla graczy kończących grę.

Podsumowanie spotkania

- Wszyscy klanyci otrzymują 1 Doświadczenia, niezależnie od sposobu zakończenia Misji.
- Jeśli klanyci wypełnili cel Misji, czyli dostarczyli relikwię egzarchy hrabiemu, zapełniają 1 pole paska dalekosiężnego celu swojej klanarchii i zyskują +1 Chwały.
- Przyznaj im dodatkowe +1 Chwały, jeśli uwięzili Ulepiacza w drzewie albo wygnali go do Zmroku.
- Jeśli klanyci nie zrealizowali celu Misji, czyli nie dostarczyli hrabiemu relikwii egzarchy, otrzymują +1 Hańby.

Wątki do rozwinięcia na kolejnych sesjach

Jak to się stało, że wiedźma Nimbato przetrwała śmierć? Kto opowiedział jej o transporcie? Dlaczego Wilczarze nie dostrzegli oddziału Hurmy?

Do czego justycjariuszowi Klemensowi von Staub była potrzebna relikwia egzarchy?

Karty postaci

Karty postaci są dostępne w oddzielnym pliku, który możesz pobrać pod linkiem:

https://whatthefrog.pl/download/Klanarchia/



Co znajdziesz w pełnym wydaniu?

Część I: Fundamenty

Ta część znajduje się w całości w Starterze, który czytasz. Wprowadzi Cię w założenia świata, jego klimat i konwencję. Dowiesz się, w jakich bohaterów będziecie się wcielać i z jakimi niebezpieczeństwami walczyć, a także poznasz podstawowe wyróżniki i ogólny zamysł gry.

Część II: Kim jesteś?

Dzięki tej części krok po kroku stworzycie swoich klanytów, wybierając dla nich frakcje, archetypy, skazy i wydarzenia z przeszłości, które połączą was relacjami. Następnie założycie swoją drużynę, zwaną klanarchią, określając genezę jej powstania, przyświecający jej pierwszy dalekosiężny cel, wasz totem oraz ewentualną siedzibę lub karawanę. Wspólnie z narratorem zarysujecie także „sytuację początkową".



Część III: Zasady gry

Ta część stanowi rdzeń mechanicznej strony gry. Wyjaśni wam wszystkie parametry opisujące waszych klanytów, w tym dziewięć cech, na których bazują działania postaci, a także nauczy was korzystać z uniwersalnego systemu talentów. To tutaj zrozumiecie, jak wykonywać rzuty kośćmi, by rozstrzygać ryzykowne sytuacje, oraz jak na rzuty wpływają Stany waszych postaci, takie jak wzburzenie, strach czy zuchwałość. Poznacie też wyjątkową moc swoich klanytów – Mroczny Instynkt i podłe Zagrywki z repertuaru narratora oraz wszystkie pozostałe mechaniki zaprojektowane z myślą o filmowej rozgrywce.

Część IV: Klanarchia

Ta część wyjaśni wam, jak używać karty klanarchii oraz w jaki sposób wasza klanarchia funkcjonuje i się rozwija.

Część V: Snucie opowieści

Ta część przeznaczona jest przede wszystkim dla narratora i zawiera komplet informacji na temat struktury rozgrywki, przestojów fabularnych, prowadzenia wyzwań oraz projektowania Misji i przygotowywania się do sesji. Omawia także różne rodzaje konfrontacji, z którymi będą mierzyć się postacie graczy: egzorcyzmy, potyczki, konflikty społeczne, pościgi, przeprawy, a nawet rytuały. Na końcu części znajdują się informacje o tym, jak rozgrywać Sceny Zmroku, które są kulminacją zmagań z Ciemnością i decydują o splugawieniu lub ocaleniu postaci.

Część VI: Świat

Ta część zawiera wiele praktycznych i ciekawych informacji o Unii Wolnych Klanów oraz tworzących ją Czterech Frakcjach. To także obszerny przewodnik po wszystkich krainach Rubieży i jej fenomenach: od Puszczy Pramatki, zamieszkałej przez wiedźmy Hurmy, przez okultystyczny reżim Cesarza Ebionitów i miasto Obręcz, będące ostatnim bastionem ludzkości, aż po odległe pustkowia, łańcuchy górskie i morza. Znajdziesz tu także poglądową mapę świata oraz kilka stylizowanych map wybranych regionów.

Część VII: Ciemność

Ostatnia część zawiera opisy i statystyki splugawionych, upiorów oraz demonicznych kultów, przeciwko którym stajecie do walki. Znajdziecie tu także zakazaną wiedzę na temat Zmroku – plugawego wymiaru rzeczywistości, z którego Ciemność przesącza się do świata ludzi.

Dodatki i indeks

W zależności od wyniku zbiórki crowdfundingowej podręcznik będzie zawierał pewną liczbę dodatków.



W 2019 roku wydaliśmy grę karcianą Elekt, osadzoną w świecie Klanarchii. Przesiąknięta mrocznym klimatem, gra doczekała się wielu dodatków.

Sięgnij po Elekta i zanurz się w uniwersum Klnarchii już teraz!

https://gamefound.com/en/projects/whatthefrog/klanarchia

Starter jest wciąż rozwijany.
Sprawdź,czy czytasz najnowszą wersję!

Bieżąca wersja: 08.10.2026 19:34

https://whatthefrog.pl/download/Klanarchia/

Autorzy przygody: Michał „Furiath" Markowski, Krzysztof Głośnicki

Redaktor naczelny: Krzysztof Głośnicki

Skład: Anna Sikora, Marcin Kotowski

Ilustratorzy:

Cold Chris: 4-5, 39

Hercka Roch: 50-63, 71

Kopera Tomasz Alen: 37

Krawczyk Michał: 9, 27, 66-67

Łopatka Szymon: 10, 15

Matuszek Łukasz: 11, 16-17, 36

Preuss Alexander: 28

Przeździecka (Malinowska) Katarzyna: okładka, 7, 12-15, 34-35, 42, 44, 64, 69, 72-73

Rocha Andreas: 45

Radzięda Agnieszka: 20-25

Zakrzewski Sebastian: 15, 19

whatthefrog.pl

https://whatthefrog.pl/klanarchia