

## SIŁA

Gdy wykorzystujesz siłę, rzuć+SIŁA i wybierz opcję. Na 12+ wybierz trzy. Na 10 lub 11 – dwie. Na 7-9 – jedną.

- ♦ Zadajesz poważne rany.
- ♦ W zamian odnosisz niewielkie rany.
- ♦ Zmuszasz ich do odwrotu, przejmujesz coś lub stwarzasz okazję.

## FINEZJA

Gdy wykorzystujesz finezję, rzuć+FINEZJA i wybierz opcję. Na 12+ wybierz trzy. Na 10 lub 11 – dwie. Na 7-9 – jedną.

- ♦ Robisz to szybko.
- ♦ Unikasz kłopotów, kompromisu lub kosztu.
- ♦ Robisz to imponująco, stylowo lub z lepszym skutkiem.

## INTUICJA

Gdy wykorzystujesz intuicję, rzuć+INTUICJA. Na 12+ zatrzymaj trzy, na 10 lub 11 zatrzymaj dwa, na 7-9 zatrzymaj jedno. Podczas sceny wydaj 1 za 1, by zadać MG pytania wybrane z poniższej listy:

- ♦ Co tu się tak naprawdę dzieje?
- ♦ Na co muszę uważać?
- ♦ Jaki jest najlepszy sposób, by \_\_\_\_\_?
- ♦ Co oni tak naprawdę czują? Czego chcą?
- ♦ Jak mogę sprawić, by oni \_\_\_\_\_?

W przypadku porażki nic nie zatrzymujesz, lecz możesz natychmiast zadać jedno pytanie.

## WSPARCIE

W przypadku powyższych ruchów (SIŁA, FINEZJA, INTUICJA) jeden z twoich wyborów może dotyczyć poniższych opcji:

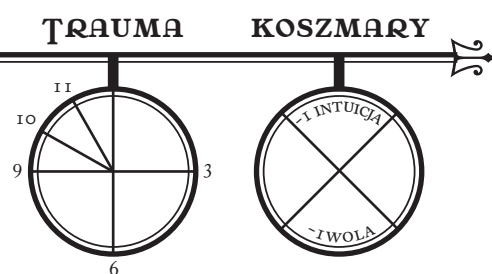
- ♦ Pomagasz komuś, dostają +1 do rzutu.
- ♦ Przeszkadzasz komuś, dostają -2 od rzutu.

# trzecia era NAWIEDZONE KOLEJE

ODZNAKA	IMIĘ	RANGA
FUNKCJA	OJCZYŻNA	
WIEŻA, PAJĄK, SOWA, KOTWICA.	PONIŻEJ WYBIERZ DWA DARY ZE SWOJEJ OJCZYŻNY:	
SIŁA	AKOROS	SEWOROS
	<input type="checkbox"/> Bystry (+I INTUICJA)	<input type="checkbox"/> Mocny (+I SIŁA)
	<input type="checkbox"/> Wpływowy (+6 PRZYSŁUGI)	<input type="checkbox"/> Okrutny (+I RANY)
	<input type="checkbox"/> Sprytny (+I BLACHY/LINIA)	<input type="checkbox"/> Wściekły (+I JEŚLI RANY 9+)
	<input type="checkbox"/> Szlachcic (+I WOLA)	<input type="checkbox"/> Nieczuły (-I TRAUMA)
FINEZJA	SKOVLAN	IRUWIA
	<input type="checkbox"/> Śmiały (+I WOLA)	<input type="checkbox"/> Zwinny (+I FINEZJA)
	<input type="checkbox"/> Twardy (-I RANY)	<input type="checkbox"/> Pomocny (WSPARCIE +2)
	<input type="checkbox"/> Dziki (+I JEŚLI TRAUMA 9+)	<input type="checkbox"/> Przebiegły (DARMOWE
	<input type="checkbox"/> Odporny (BRAK EFEKTU	PYTANIE – INTUICJA)
INTUICJA	BLIZN)	<input type="checkbox"/> Szybki (JESTEŚ SZYBSZY)
WOLA		

SPRZĘT: Grube rękawice, kombinezon ochronny, peleryna, maska tlenowa, zbiornik z tlenem, gogle, elektrohak, lina z zaciskami, buty magnetyczne, flary widmowe, kanistry z elektroolejem (4 użycia). Dodatkowo wybierz jeden zestaw z listy po prawej:	<input type="checkbox"/> WIEŻA: Ciężki elektrohak.
	<input type="checkbox"/> PAJĄK: Wyrzutnia elektrości, bandolier na butle widmowe (4).
	<input type="checkbox"/> SOWA: Gogle widmowizyjne, zapasowy kanister z elektroolejem (4 użycia).
	<input type="checkbox"/> KOTWICA: Ciężki kombinezon ochronny (1-pancerz, elektropole).
ELEKTROOLEJ: ○ ○ ○ ○	

RANGA 1: UCZEŃ	OBSŁUŻONE LINIE	FUNKCJA	UCISZONE WIDMA
<input type="checkbox"/> Odpędź 10 widm	<input type="checkbox"/> Skowlan: Górny (III)	<input type="checkbox"/> Wieża	□□□□□□
<input type="checkbox"/> Pracuj na 3 liniach	<input type="checkbox"/> Skowlan: Dolny (II)	<input type="checkbox"/> Pająk	□□□□□□
<input type="checkbox"/> Pełnij 2 funkcje	<input type="checkbox"/> Akoros: Zmierzch (I)	<input type="checkbox"/> Sowa	□□□□□□
RANGA 2: CZELADNIK	<input type="checkbox"/> Akoros: Wzgórza (II)	<input type="checkbox"/> Kotwica	□□□□□□
<input type="checkbox"/> Odpędź 30 widm	<input type="checkbox"/> Akoros: Zatoka (I)		
<input type="checkbox"/> Ucisź widmo	<input type="checkbox"/> Akoros: Przełęcz (III)	ODPĘDZONE WIDMA	□□□□□□□□□□
<input type="checkbox"/> Pracuj na 6 liniach	<input type="checkbox"/> Iruwia: Wyspy (II)	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□
<input type="checkbox"/> Pełnij każdą funkcję	<input type="checkbox"/> Iruwia: Iglica Chmur (II)	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□
RANGA 3: MISTRZ	<input type="checkbox"/> Iruwia: Leśne Jezioro (I)	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□
<input type="checkbox"/> Odpędź 60 widm	<input type="checkbox"/> Seworos: Góry (III)	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□
<input type="checkbox"/> Ucisź 12 widm	<input type="checkbox"/> Seworos: Równiny (II)	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□
<input type="checkbox"/> Pracuj na każdej linii	<input type="checkbox"/> Seworos: Wybrzeże (III)	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□
<input type="checkbox"/> Wyszkol nowego Byka		□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□



## WOLA

Gdy wystawiasz swoją wolę na próbę przeciw obrażeniom, przymusowi lub siłom nadprzyrodzonym, wybierz z poniższych akcji tę, której **nie chcesz** zrobić, i rzuć+WOLA. Na 10+ nie wykonujesz żadnej z akcji. Na 7-9 robisz jedną z tych, których nie wybrałeś – wybiera MG. W przypadku porażki wykonujesz tę akcję, której nie chciałeś.

- ♦ Zamierasz w bezruchu, odsłaniaasz się.
- ♦ Panikujesz, wycofujesz się, uciekasz.
- ♦ Upadasz, rezygnujesz, poddajesz się.
- ♦ Wpadasz w szal, tracisz kontrolę, nieumyślnie zadajesz rany.
- ♦ Otrzymujesz więcej ran lub traumy.

## BLACHY ZAPASY PRZYSŁUGI



## FAJRANT

Jak spędzasz czas wolny? Wybierz jedno:

- ♦ **Wyskocz do pubu.** Wylecz traumę (jeśli na zegarze jest powyżej 6, wylecz do 6; jeśli poniżej 6 – wylecz wszystko).
- ♦ **Odwiedź lekarza.** Wylecz rany (jeśli na zegarze jest powyżej 9, wylecz do 9; jeśli jest na 9, wylecz do 6; jeśli poniżej 6 – wylecz wszystko).
- ♦ **Znajdź dodatkową pracę.** Wybierz: bramkarz, kurier, rzemieślnik, krematorium, przestępstwo, gorzelnia, doki, kuźnia, polowanie na lewiatany, rzeźnia, stajnie, handel. Zyskaj 2-ZAPASY lub 1-PRZYSŁUGĘ.

Możesz wybrać dodatkowe opcje, wydając BLACHY w stosunku 1 do 1. Możesz wybrać tę samą opcję dwukrotnie.

**UWAGA:** gdy jesteś proszony o rzut, zsumuj wyniki uzyskane na 2k6 i dodaj wskazany modyfikator.



## TWORZENIE POSTACI

Wybierz odznakę i imię (poniżej). Wybierz ojczyznę oraz dwa dary. Przypisz punkty do SIŁY, FINEZJI, INTUICJI i WOLI w taki sposób, by ich suma wynosiła +2 (maks. +3, min. -1). Na przykład możesz wybrać [+1, 0, 0, +1], [+2, 0, 0, 0] lub [0, +3, -1, 0] itd.

## IMIONA

Zgodnie z tradycją na twojej odznace znajduje się imię wybrane z rejestru Oczyszczonych:

*Brogan, Tyrconnell, Dunvil, Comber, Millar, Slane, Strangford, Nevis, Dalmore, Edrad, Lomond, Clelland, Arran, Scapa, Kinclaith, Coleburn, Penalten, Strathmill, Haig, Morriston, Penderyn, Danfield, Hellyers, Wasmund, Templeton, Michter, Bowman, Prichard, McKeel, Wathen, Clermont, Rowan, Booker.*

Masz także własne imię:

*Caul, Adric, Amison, Andrei, Milos, Stev, Laudius, Phin, Wester, Bragon, Vond, Mardus, Brance, Canter, Carro, Morlan, Timoth, Arvus, Clard, Kristov, Wonck, Orlence, Astin, Boury, Hance, Kale, Lanwell, Larn.*

*Lenia, Tesslyn, Veretta, Sethla, Vey, Polonia, Bry, Talitha, Arden, Candra, Cavelle, Brena, Vauri, Emeline, Volette, Lynthia, Cyrene, Arcy, Quess, Roethe, Kamelin, Lauria, Lizete, Corille, Daphnia, Carissa, Odrienne, Casslyn, Arilyn, Naria, Vestine.*

## PRZECIW NADPRZYRODZONEMU

*Gdy będziesz prowadził Byki przeciwko widmu, MG zada ci pytania:*

- ♦ Czy zakończyłeś praktyki uczniowskie? Jeśli tak, dostajesz +1.
- ♦ Czy zakończyłeś okres czeladniczy? Jeśli tak, dostajesz +1.
- ♦ Czy osiągnąłeś rangę mistrza? Jeśli tak, dostajesz +1.
- ♦ Czy wspiera cię inna ekipa? Jeśli tak, dostajesz +1.
- ♦ Czy została wybrana KOTWICA? Jeśli w zespole nie ma KOTWICY, dostajesz -1.
- ♦ Czy zostały obsadzone pozostałe funkcje: WIEŻA, PAJĄK i SOWA? Jeśli nie, dostajesz -1.
- ♦ Czy pozostałe Byki obiecują wypełniać twoje polecenia bez wahania? Jeśli nie, dostajesz -1.
- ♦ Czy pracowałeś już na tej linii lub w tej okolicy? Jeśli nie, dostajesz -1.

Następnie wykonaj rzut i wybierz opcje. Na 12+ wszystkie trzy. Na 10 lub 11 – dwie. Na 7-9 – jedną.

- ♦ Przejmujesz inicjatywę.
- ♦ Utrzymujesz zorganizowany szyk. Byki są rozstawione tam, gdzie chcesz i gotowe do działania.
- ♦ Zdobywasz przewagę lub korzystasz z sytuacji. Byki dostają +1, dopóki wykorzystują tę przewagę.

Dodatkowo przewodzący zespołowi Byk wykonuje pierwszy ruch przeciwko widmom:

- ♦ KOTWICA: Skup na sobie uwagę widma i doprowadź do kontaktu (WOLA).
- ♦ PAJĄK: Użyj elektrosieci (FINEZJA), by uwięzić widmo w butli widmowej.
- ♦ WIEŻA: Za pomocą elektrohaka (SIŁA) oderwij widmo od pociągu i/lub osłab je.
- ♦ SOWA: Analizuj widmo i sytuację za pomocą gogli widmowizyjnych (INTUICJA), by ustalić najlepszy możliwy manewr.

## NARZUCANIE WOLI

*Gdy narzucasz swoją wolę, by dostać to, czego chcesz, rzuć.*

- ♦ Jeśli twoja wola jest większa, dostajesz +1.
- ♦ Jeśli twoja ranga jest wyższa, dostajesz +1.
- ♦ Jeśli jesteś szlachcicem z Akoros, dostajesz +1.
- ♦ Jeśli grozisz użyciem przemocy i twoja SIŁA jest większa, dostajesz +1.

Na 12+ są tak przytłoczeni, że wykonują twoje polecenia bez dyskusji. Na 10 lub 11 wybierają: robią to, co chcesz lub dostają 2-traumy. Na 7-9 dostają 1-traumy. Jeśli zagroziłeś użyciem przemocy, mogą sprowokować cię do spełnienia groźby, otrzymując wtedy pełne rany zamiast traumy.

## RANY I TRAUMA

**DOTKLIWOŚĆ RAN WEDŁUG SEGMENTÓW ZEGARA:**

1. Ciosy pięścią, zapasy, pośrednie porażenie prądem, dusząca mgła martwych ziem.
2. Brutalne pobicie, porażenie elektrohakiem, atak widma.
3. Śmiercionośna broń, wyładowanie elektrohaka, atak potężnego widma.
4. Dotkliwe porażenie prądem, eksplozja, upadek z wysokości, silne zderzenie.
5. Wypadnięcie z jadącego pociągu, podpalenie.

**DOTKLIWOŚĆ TRAUMY WEDŁUG SEGMENTÓW ZEGARA:**

1. Widok ранego towarzysza, napotkanie widma, zaatakowanie kogoś.
2. Widok ранego przyjaciela lub ciężko ранego towarzysza, niewielkie zjawiska nadprzyrodzone, zbliżenie się do widma, śmiercionośny atak na inną osobę.
3. Bezpośredni kontakt z widmem, widok ciężko ранego przyjaciela lub martwego towarzysza, zamordowanie kogoś.
4. Psychiczny atak widma, śmierć przyjaciela.
5. Atak potężnej siły nadprzyrodzonej.

*Gdy twoje rany osiągną godzinę 12, umierasz. Gdy twoja trauma osiągnie godzinę 12, popadasz w obłąd.*

*Możesz uniknąć ran lub traumy, zamieniając je odpowiednio na BLIZNĘ lub KOSZMAR. Blizny i koszmary są trwałe. Segmenty na zegarach zaznaczaj zgodnie z ruchem wskazówek zegara.*

## RANGI

Zaczynasz od rangi 0. Gdy awansujesz, wybierz nowy dar ze swojej ojczyzny lub krainy, w której pracowałeś łącznie na 4 liniach lub pełniłeś 4 funkcje, w dowolnej kombinacji. Gdy osiągniesz rangę mistrza, dostajesz +1 do dowolnej cechy (maks. +3).





## NAWIEDZONE KOLEJE

Jest rok 891 wedle kalendarza Imperium – mocarstwa, które zjednoczyło pod swoim panowaniem rozerwane kataklizmem wyspy. *Chwała Jego Wysokości Nieśmiertelnemu Cesarzowi.*

Pracujesz na nawiedzonych kolejach – sieci kolei elektrycznych łączących miasta położone na martwych ziemiach. Dusze umarłych, krążące po świecie od czasu kataklizmu, który uszkodził bramy śmierci, często wpadają w potężne pole magnetyczne wytwarzane przez pociągi. BYKI KOLEJOWE, takie jak ty, patrolują wagony, by za pomocą elektrohaków, wśród szczęku butów magnetycznych i świstu masek tlenowych, oczyścić je z widm, nim te zdołają wyrządzić zbyt wiele szkód.

Wokół każdego z miast imperium wzniesiono wieże piorunów wytwarzające barierę elektryczną nieprzekraczalną dla duchów. Prawo nakazuje spalanie wszystkich zwłok za pomocą elektrooleju (by zniszczyć znajdującą się w nich duchową esencję). Mimo to za sprawą bogatych obywateli, heretyków z kultów spirytystycznych oraz przestępców duchom często zdarza się uniknąć zagłady w krematoriach. *Tak zwane „zbiegłe dusze” również usuwane są przez takie Byki, jak ty. Oczywiście za opłatą.*

Gdy zwiadowcy Imperium (OGARY) odkryją na martwych ziemiach studnię dusz, czasem do pomocy w jej oczyszczeniu wzywają doświadczoną ekipę Byków. To najniebezpieczniejszy rodzaj pracy – daleki od względnego bezpieczeństwa kolei elektrycznej i możliwości szybkiej ucieczki. Wynagrodzenie jest jednak ogromne. Byk, który oczyści studnię dusz i przeżyje, ma szansę na odłożenie dostatecznie dużych oszczędności, by pewnego dnia odejść na dostatnią emeryturę.

## WYDARZENIA NA TRASIE

- Przymusowy postój.** Potrzebna naprawa, uszkodzony tor, spadek mocy, żądanie ważnego pasażera (filozof przyrody, szlachcic), rozkazy imperialne, odkrycie studni dusz, pogoda.
- Pociąg nie może się zatrzymać.** Niedysponowany maszynista, uszkodzony zawór, żądanie ważnego pasażera, rozkazy imperialne, pogoda.
- Nadprzyrodzone wydarzenie.** Czas zwalnia lub przyspiesza, zmiana krajobrazu, masowe urojenia lub histeria, amnezja, dziwna pogoda (ognisty deszcz, czarny wiatr).
- Widmo.** Czy ktoś je rozpoznaje?
- Widma, kilka.** Czyje imię wzywają?
- Widmo, potężne.** Niekoniecznie ludzki duch. Wartość 5-odpędzeń.

## SPEKTROLOGIA

- DUSZA. Żywe ciało z własnym duchem.
- OPĘTANY. Żywe ciało z 2 lub więcej duchami.
- KUKŁA. Żywe ciało pozbawione ducha.
- NIEUMAREY. Martwe ciało posiadające ducha.
- WIDMO. Duch pozbawiony ciała.
- STUDNIA DUSZ. Wyrwa w rzeczywistości, w której gromadzą się widma i inne istoty nadprzyrodzone, by pozyskiwać energię.
- ELEKTROPLAZMA. Energetyczna pozostałość po „uciszonym” (zniszczonym) duchu. Zalecana najwyższa ostrożność.
- WIEDZMA. Osoba wyczuwająca obecność duchów. Być może potrafi je wzywać oraz komunikować się z nimi, choć większość ludzi nie wierzy w takie zdolności.

## DODATKOWA PRACA

Gdy podejmujesz dodatkową pracę, rzuć 1k6.

**Na 1** występują komplikacje. MG powie ci, w jaki sposób zrobiłeś sobie wroga, znalazłeś się w opałach lub jesteś komuś winny przysługę.

**Na 2, 3 lub 4** podczas pracy docierają do ciebie plotki o widmach (zobacz tabelę na następnej stronie).

**Na 5** wykonujesz swoją pracę oraz dodatkowo wybierz: zyskujesz +2 ZAPASY lub ważną wskazówkę dotyczącą zwalczania widm (zobacz tabelę na następnej stronie).

**Na 6** wykonujesz swoją pracę oraz dodatkowo wybierz: zyskujesz +2 ZAPASY lub +1 PRZYSŁUGĘ bądź otrzymujesz ofertę dobrze płatnej pracy związanej z widmami (MG poda ci szczegóły).

MG: Gdy postacie graczy podejmują dodatkową pracę, przypisz ich pracodawcom imię, ojczyznę oraz charakterystyczną cechę. Śledź działania tych BN i używaj ich, by wypełnić świat wokół BG.

## SPRZĘT I OLEJ

Sprzęt do odpędzania widm działa na olej z lewiatana (tzw. elektroolej). Jedno użycie wystarczy, by zasilic przedmiot. MG może wymagać zużycia dodatkowych porcji oleju zależnie od okoliczności i wyników rzutów.

SPECJALISTYCZNY SPRZĘT:

- SZKARŁATNY ELIKSIR. Mała fiołka czerwonego płynu. Leczy 1-ranę od razu po zażyciu.
- FIOLETOWE REMEDIUM. Mała fiołka fioletowego płynu. Leczy 1-traumę od razu po zażyciu.
- ELEKTROKLATKA. Przenośny zestaw prętów i kabli oraz generator, który może wytworzyć barierę elektryczną nieprzekraczalną dla widm.

## BLACHY, ZAPASY, PRZYSŁUGI

Za pracę na kolei otrzymujesz BLACHY: ostemplowane ołowiane żetony, którymi możesz opłacić jedzenie, dach nad głową i drobiazgi z Imperialnego Urzędu Kolejowego. BLACHY możesz wydawać podczas fajrantu, by wyleczyć rany i traumę, znaleźć dodatkową pracę itd.

- ♦ Klasa linii x ranga = zarobione BLACHY.

Ponadto otrzymujesz **dodatek za niebezpieczną pracę wynoszący 1+ranga** za bycie KOTWICĄ oraz **+1 BLACHĘ za każde odpędzone widmo.**

Twoje ZAPASY to zasoby, które ukryłeś z myślą o swojej emeryturze. Im więcej ich zgromadzisz, tym lepiej. Są czymś w rodzaju twojego wyniku w grze.

- ♦ **Zapasy 0:** Stracona dusza. Umierasz samotnie w rynsztoku.
- ♦ **Zapasy 1-10:** Zdesperowany żebrak. Umierasz na ulicy, zmarznięty i zapomniany.
- ♦ **Zapasy 11-20:** Biedna dusza. Umierasz w śmierdzącej norze, topiąc smutki w gorzale.
- ♦ **Zapasy 21-30:** Ubogo. Umierasz w małej (choć ciepłej) ruderze, którą nazywasz domem.
- ♦ **Zapasy 31-40:** Skromnie. Umierasz w niewielkim domu lub mieszkaniu, wśród drobnych wygod.
- ♦ **Zapasy 41-50:** Dostatnio. Umierasz w dobrze urządzonego domu lub mieszkaniu, otoczony pewnymi luksusami.

PRZYSŁUGI zdobywa się, podejmując drugą pracę. Możesz wydawać przysługi, by otrzymać następujące korzyści:

- ♦ **1 Przysługa:** +2 odpędzone widma, przydział na inną linię, sprowadzenie specjalistycznego sprzętu.
- ♦ **2 Przysługi:** +1 obsłużona linia.
- ♦ **3 Przysługi:** +1 pełniona funkcja, sprowadzenie sprzętu wykonanego na zamówienie.
- ♦ **4 Przysługi:** pozyskanie tajnych informacji, zdobycie potężnego kontaktu, spełnienie dużej prośby.

## PŁOTKI/WSKAZÓWKI

REZULTAT RZUTU NA DODATKOWĄ PRACĘ Z ZAKRESU 2–4. W PRZYPADKU WYRZUCENIA 5 PODAJ GRACZOM NAZWISKO I INNE SZCZEGÓŁY.

	1	2	3	4	5	6
1	Ktoś wytwarza kukły i używa ich jako taniej siły roboczej.	Ktoś sprzedaje „lekarstwo” dla kukieł.	Ktoś kieruje gangiem złożonym z kukieł.	Zmieniono Byka w kukłę za dołknięcie osoby z panującej dynastii.	Ktoś widział kukły gromadzące się w zabytkowym domu przy rynku.	Ktoś wyznaczył nagrodę za sprowadzone żywce kukły.
2	Kościół Cieleśnej Ekstazy zakupi napełnione butle widmowe.	W barze w pobliżu doków ktoś kupuje i sprzedaje napełnione butle widmowe.	Odkrywca twierdzi, że posiada mapę martwych ziem z zaznaczonymi wszystkimi studniami dusz.	„Porzucona” północna linia kolejowa używana jest do transportowania butli widmowych... dokądś.	W mieście znajdują się ukryte drzwi, które mogą dostrzec tylko wiedźmy/widma/nieumarli/opętani.	Wieżę w Mrocznej Dolinie zamieszkuje widmo sprzed kataklizmu.
3	Nocnym rynkiem kierują nieumarli.	Wysoko postawiony imperialny urzędnik jest opętany.	Niektórzy bogaci obywatele urządzają „przyjęcia opętanych”.	Wiedzmy zawdzięczają swoje moce demonicznemu rodowodowi.	Ktoś próbuje założyć związek zawodowy Byków Kolejowych.	Ktoś gotów jest zapłacić Bykom za przemyt towaru koleją
4	W dokach widziano nieludzkie widmo.	Ktoś prowadzi menażerię złożoną z widmowych zwierząt.	Ludzie zamieszkują wyspę pozabawioną bariery elektrycznej.	Wynalazca stworzył „wykrywacz duchów” i poszukuje testerów.	Pewna wiedźma może przywołać duchy twoich przodków.	Pewien bogaty nieumarły oferuje dziwne zlecenia.
5	Ktoś na uniwersytecie zakupi elektropłazmę.	Ktoś wytwarza narkotyk z elektropłazmy.	Tatażysta miesza tusz z elektropłazmą.	<i>Fioletowe remedium</i> produkowane jest z elektropłazmy!	U wybrzeży widziano „statek widmo”.	Cesarz jest odpowiedzialny za uszkodzenie bram śmierci.
6	Gdzieś w mieście znajduje się studnia dusz.	Jeden z Ogarów bierze łapówki za ukrywanie widm.	Kilku wysokich dostojników kościelnych jest kultystami.	Kultyści spotykają się w starożytnej świątyni w miejskich podziemiach.	Mityczne demony istnieją naprawdę i stoją za kultystami.	Kultyści przemycają widma w opętanych ludziach.

## NIEZALEŻNI PRACODAWCY

DODATKOWA PRACA, WYNIK 6.

	1	2	3	4	5	6
1	Kolekcjoner	Bankier	Uchodźca	Ogar	Handlarz narkotyków	Szlachcic
2	Filozof przyrody	Odkrywca	Handlarz	Marynarz	Najemnik	Król podziemia
3	Detektyw	Urzędnik	Uczony	Szpieg	Kurier	Dyplomata
4	Strażnik	Kupiec	Sędzia	Kapitan statku	Sklepiarz	Żołnierz
5	Kancelista	Dziennikarz	Przemysłowiec	Rewolucjonista	Duchowny	Demon
6	Zabójca	Złodziej	Wiedźma	Alfons lub burdelmama	Artysta	Lekarz

## WYDARZENIA W MIEŚCIE

	1	2	3	4	5	6
1	Zaraza	Festiwal	Najazd	Rewolucja	Wypadek	Katastrofa
2	Uchodźcy	Zawirowania polityczne	Prohibicja	Prace budowlane	Nienaturalna pogoda	Fala zbrodni
3	Rozbiórka	Wybory	Skandal	Stan wojenny	Pobór do wojska	Masowa emigracja
4	Niedobór	Nadmiar	Odkrycie	Paranoja	Zabójstwo	Polowanie na czarownice
5	Parada	Uroczystość	Święto	Zamieszki	Kwarantanna	Histeria
6	Impreza dobroczynna	Strajk	Ucieczka z więzienia	Dyplomacja	Oblężenie	Zgromadzenie kultystów

## CECHY WIDMA

DODAJ I DO RZUTU ZA KAŻDĄ DEKADĘ ISTNIENIA WIDMA.

1. Zazdrosne, zdesperowane, gwałtowne, histeryczne, kapryśne, bojaźliwe.
2. Ciekawskie, przebiegłe, zwodnicze, sprytnie, dociekliwe, mądre.
3. Prorocze, wnikliwe, szczere, objawiające, pomocne, poinformowane.
4. Czujne, terytorialne, dominujące, uparte, zuchwałe, wymagające.
5. Rozgniewane, nieprzewidywalne, agresywne, dzikie, brutalne, mściwe.
6. Wściekłe, chaotyczne, mściwe, dziwne, niszczycielskie, szalone.

## CECHY BN

1. Cierpliwy, miły, wyrozumiały, łagodny.
2. Dziki, nieokrzesany, brutalny, szorstki.
3. Podejrzliwy, wyrachowany, chytry.
4. Honorowy, bezpośredni, niezawodny.
5. Dziwny, straszny, skryty.
6. Lojalny, oddany, uparty, bezkompromisowy.

## STÓPKA

WERSJA 1.5 | SIERPIEŃ 2013 | ONESEVENDESIGN.COM

AUTOR: John Harper. ILUSTRACJE: Bob Basset (maski), James Paick (pociąg). TESTERZY: Allison Arth, Suzanne Asprea, Keith Anderson, Jonathan Walton, Mike Standish, Judd Karlman, Jim DelRosso, Charlotte Williams. INSPIRACJE: *Apocalypse World* V. Baker; *Dishonored* by Arkane Studios; *Ghostbusters* D. Aykroyd, H. Ramis, I. Reitman; *Final Fantasy: The Spirits Within* A. Reinert & J. Vintar; *Planarch Codex* J. Walton; *MicroTraveller* C. Bennett.

WERSJA POLSKA: PRZEKŁAD: Dawid Dorynek. REDAKCJA: Marcin Segit. SKŁAD: Adrian Sprysak. POMOC: Adam Urbaniak, Łukasz Pilarski, Krzysztof Bernacki.

LICENCJA: Creative Commons attribution non-commercial share-alike. (CC BY-NC-SA)