Monsterhearts 2:
NASTOLETNI POTWÓR

Zbiórka na Wspieram.to
1-31 października

Monsterhearts: Nastoletni Potwór

Starter

Autorka: Avery Alder

Tłumaczenie *Monsterhearts*: Marek Golonka

Fragmenty podręcznika w zmodyfikowanym tłumaczeniu Katarzyny i Marcina Kuczyńskich z korektą Iwony Winiarskiej-Ruszkowskiej.

Konsultacje: Aleksandra Menio, Beata Lipińska

Przygotowanie Startera: Marek Golonka i Piotr Koryś

Redakcja: Marta Błaszkowska

Ilustracje: Janka Sobota, Avery Alder

Skład: Krzysztof Bernacki

Książka ani żadna jej cześć nie może być przedrukowywana ani w jakikolwiek inny sposób reprodukowana czy powielana mechanicznie, fotooptycznie, zapisywana elektronicznie lub magnetycznie, ani odczytywana w środkach publicznego przekazu bez pisemnej zgody wydawcy. Wspierajcie nas, bo dzięki temu, że nie udostępniacie, możemy funkcjonować.

©2020 GRAmel Books Piotr Koryś: Tłumaczenie Monsterhearts, all unique characters, creatures, and locations, artwork, logos, and the GRAmel Books logo are © 2020 GRAmel Books Piotr Koryś, Legnica

Oddajemy w Wasze ręce materiały, dzięki którym możecie rozegrać kilka próbnych sesji w systemie Monsterhearts. To gra o nastoletnich potworach i ich emocjonalnych przejściach, którą na jesieni GRAmel Books wyda w ramach zbiórki publicznej.

Ten Starter składa się z kilku elementów:

- **Fragmenty podręcznika**. To PDF, który właśnie czytasz. Składa się on z dwóch części. Pierwsza to fragmenty rozdziału **Jak ta gra działa** potrzebne, by zrozumieć główne założenia *Monsterhearts* oraz to, co różni ten system od innych erpegów. Druga to pełen rozdział **Dbanie o serce**, który tłumaczy, w jaki sposób grać w *Monsterhearts*, dbając o swoje emocje i granice. System, który oddajemy w Wasze ręce, pozwala na przeżywanie bardzo osobistych i poruszających historii, ale właśnie dlatego bezpieczne granie w niego wymaga szczególnej troski.
- Ściągi dla graczy i prowadzącego (Mistrzyni/Mistrza Ceremonii). Streszczają one najważniejsze elementy mechaniki i porady co do tego, jak grać w *Monsterhearts*. Ich poszczególne części będą wyjaśnione bardziej szczegółowo w podręczniku głównym.
- **5 Natur**. To odpowiednik klas i zarazem kart postaci w *Monsterhearts*, dwustronne broszurki opisujące zdolności różnych typów postaci i tematy często pojawiające się przy ich odgrywaniu, a także dające miejsce na notowanie informacji o relacjach i rozwoju postaci. W Starterze uwzględniliśmy pięć natur: Bóstwo, Ducha, Potępioną/Potępionego, Śmiertelniczkę/Śmiertelnika i Wampirzycę/Wampira.
- **Miasteczko Sindale**. W *Monsterhearts* możecie tworzyć miejsce, w którym toczy się opowieść zupełnie od podstaw, ale możecie też osadzić sesję w jednym z gotowych Miasteczek. Sindale to jedno z takich miejsc, stworzone przez autorkę systemu i zaprojektowane z myślą o pięciu wyżej wymienionych Naturach.

Życzymy Wam dobrej zabawy i wielu przeżyć przy stole!

Rozdział 1:

Jak ta gra działa?

Widownia

Monsterhearts: Nastoletni Potwór to gra dla 3-4 graczy, jedna sesja której zajmuje 2-4 godziny. Jedno z graczy przyjmuje rolę Mistrzyni bądź Mistrza Ceremonii (MC) i działa według innego zestawu reguł. Możecie zagrać w tę grę jako jednostrzał lub jako złożoną z kilku sesji krótką kampanię.

Ta gra jest queerowa, co oznacza, że przeciwstawia się heteroseksistowskim założeniom stojącym za wieloma popularnymi w naszej kulturze opowieściami. Grając w nią, mierzycie się z chaosem możliwości i niepewności, który tworzy pożądanie.

Licealne Horror Show

Monsterhearts: Nastoletni Potwór to gra o bałaganie, jakim jest życie nastolatków w sekrecie będących potworami. Zajmuje się ona grozą i zamętem wynikającymi z tego, że twoje ciało zmienia się bez twojej zgody. Potworność tych postaci jest dosłowna: są wampirzycami, wilkołakami, wiedźmami i innymi tego rodzaju istotami. Jest też jednak metaforyczna: oddaje doświadczenia wyobcowania, wstydu, queerowości i samozniszczenia.

Poza MC, każdy gracz ma za zadanie stworzyć i odgrywać jedną główną postać. Każda z nich ma Naturę określającą, jakim rodzajem potwora jest. Natury są naraz dosłowne i metaforyczne. „Wampirzyca" to faktycznie wampirzyca, nieśmiertelna istota pijąca krew. Zarazem jednak jest ona skłonną do manipulacji osobą, która traktuje zgodę jak zabawę. Przesunięcia akcentów między tymi dwoma aspektami pomogą stworzyć opowieść o postaci.

W tej książce znajdziesz liczne przykłady demonstrujące działanie gry. Pierwszy jest poniżej.

> *Josh zbiera troje znajomych, by poprowadzić Monsterhearts. Przyjmuje na siebie rolę Mistrza Ceremonii.*
>
> *Cody tworzy wilkołaczycę imieniem **Cassidy**, atletkę żyjącą na obrzeżach miasteczka przy lesie. Gabriela tworzy Wiedźmiarza imieniem **Gerard**, zawsze w makijażu i glanach, który nauczył się swojego pierwszego zaklęcia z ręcznych dopisków na opakowaniu najnowszej płyty Szakali Chaosu. Lorraine tworzy Śmiertelniczkę imieniem **Laeli**, marzącą o karierze pisarki i regularnie mającą koszmary o byciu pożartą żywcem. Laeli chodzi z Gerardem, a Cassidy nienawidzi go za słuchanie emowatego metalu.*

Rozmowa

Monsterhearts powstało na bazie innej gry: Świata Apokalipsy D. Vincenta Bakera oraz Meguey Baker. To gra o seksownych twardzielach w postapokaliptycznej społeczności i warto się z nią zapoznać. Bakerowie piszą w niej o rozmowie:

> *Zapewne już to wiesz: rozgrywka w grach fabularnych jest rozmową. Ty i pozostali gracze przerzucacie się kolejnymi wypowiedziami na temat fikcyjnych postaci żyjących w fikcyjnym świecie. Tak jak w przypadku każdej innej rozmowy mówicie na zmianę, ale nie do końca na zmianę, prawda? Czasami wchodzicie sobie w słowo, przerywacie, budujecie na cudzych pomysłach lub przejmujecie rozmowę. No i w porządku.*
>
> *Wszystkie zasady w tej książce służą jednemu: ustalają zasady rozmowy. Określone wypowiedzi uruchamiają działanie zasad, które nakładają ograniczenia na to, co można w danej sytuacji odpowiedzieć. Rozsądne, prawda?*

(Tekst pochodzi ze Świata Apokalipsy, polskiego wydania Apocalypse World w tłumaczeniu Dawida Dorynka i Łukasza Tora-Garczewskiego na podstawie tekstu Macieja Sabata.)

Gra w Monsterhearts też jest rozmową. Czasami gdzieś zbacza, ale dokądś zmierza. Budujecie na tym, co mówią inni. Każdy z graczy jest odpowiedzialny za jedną z głównych postaci: to, co ona myśli, mówi i robi. Kreując to, jak te główne postaci żyją swoim życiem, gracze wchodzą w interakcję z regułami, które pomagają ukształtować opowieść i zamieszać w niej w kluczowych chwilach. Wyjątkiem od tego jest MC, gracz pełniący w rozmowie inną rolę. On jest odpowiedzialny za postaci poboczne, a także ustawianie scen i dbanie o świat gry. Ma inną rolę, ale gra nie jest jego starciem z graczami. To rozmowa, w której wszyscy bierzecie udział.

Cele

Wszyscy przy stole mają te same cztery Cele:

- życie żadnej głównej postaci nie może być nudne;
- opowieść musi pozostać nieujarzmiona;
- mówcie to, czego wymagają reguły;
- mówcie to, czego wymaga uczciwość.

To nie lista, którą macie zapamiętać lub odznaczać elementy z niej. To cztery koncepcje, które wspierają się nawzajem i pozwalają przekazać ducha tej gry.

Życie żadnej głównej postaci nie może być nudne

Jako gracz masz za zadanie reprezentowanie swojej postaci. Nie oznacza to jednak, że masz dbać, by była bezpieczna. Wręcz przeciwnie. Masz starać się, by jej życie nie było nudne. Masz ustalać, kim ona jest, czego chce i co zrobi, by to dostać – nawet narażając się na niebezpieczeństwo. Bohater nie ma jak okazać się zwycięzcą, jeśli nie przeprowadzisz go przez kłopoty.

W przeciwieństwie do niektórych gier fabularnych Monsterhearts nie ma jasno określonego celu rozgrywki. Do ciebie zależy ustalenie, czego chce twoja postać, i staranie się o to na wszelkie sposoby, które wydają ci się rozsądne. Domyślnym miejscem akcji jest liceum, więc kilka celów będzie miał praktycznie każdy: zachowanie twarzy, zdobycie przyjaciół i bezpiecznej pozycji społecznej, ustalanie, kto jest wrogiem, zdobywanie przewagi w hierarchii społecznej, zalewanie innych swoim cierpieniem. Jeśli nie masz pewności, kim jest twoja postać, zacznij od odgrywania tych spraw. Wnet znajdziesz się w sytuacjach wymagających działania, z których wyniknie, czego chce bohater.

Opowieść musi pozostać nieujarzmiona

Interakcje graczy ze sobą oraz z mechaniką tworzą opowieść, która nie mogłaby powstać w głowie tylko jednej osoby. Ktoś może mieć silną pokusę, żeby udomowić tę opowieść, fenomenalny pomysł na to, co ma się wydarzyć i dokąd historia powinna zmierzać. W głowie brzmi to naprawdę spektakularnie. Aby osiągnąć cel, wystarczy tylko powiedzieć pozostałym graczom, co dokładnie mają robić, zignorować jeden czy dwa rzuty kostką i zmusić pomysł, by się spełnił. W skrócie: przejąć kontrolę nad grą.

Gra traci całą swoją magię, kiedy jeden z graczy próbuje przejąć kontrolę nad fabułą. Staje się ona na tyle ograniczona, że może zmieścić się w głowie jednego człowieka. Pozostali gracze nie są już uczestnikami, a widownią. Nikt nie zyskuje na tym, że ktoś zmienia rozmowę we własną opowieść.

Dlatego unikajcie tej pokusy. Pozwólcie, aby nieuporządkowany, chaotyczny pęd historii pchał ją do przodu. W każdym momencie skupiajcie się przede wszystkim na reagowaniu na działania innych graczy. Pozwólcie innym udaremniać wasze plany lub ulepszać je. Uwierzcie, że z tego bałaganu wyłoni się dobra opowieść. Grajcie, by zobaczyć, co będzie dalej. Dajcie się zaskoczyć.

Mówcie to, czego wymagają reguły

Kości są ważną częścią tej gry. Nie mają budować atmosfery lub stanowić tymczasowej przeszkody na drodze do właściwej opowieści. Reguły Ruchów istnieją, bo ograniczenia pobudzają kreatywność, a losowość tworzy niespodziewane zwroty akcji. Czasami ma ci nie wyjść. Czasami coś ma cię zaskoczyć.

Reguły będą się wtrącać i bardzo dobrze, że tak będzie. Zawsze, gdy bierzesz do ręki kości, zapraszasz do waszej opowieści trochę Nieznanego. Wystawiasz na niebezpieczeństwo wszelkie plany, które kształtowały się w twojej głowie, wszelkie oczekiwania wobec tej chwili. Kości są ważną częścią gry. Dbają, byście nie ujarzmili opowieści.

Gdy powiesz coś, co uruchamia Ruch, postępuj zgodnie z nim. Gdy bierzesz do ręki kości, umożliwiasz im zmienienie wszystkiego. Posłuchaj ich i mów to, czego wymagają reguły.

Mówcie to, czego wymaga uczciwość

Bycie tajemniczym może być zabawne, ale warto komunikować swoje pomysły reszcie graczy nawet wtedy, gdy postać robi, co może, by utrzymać coś w tajemnicy. Gdy inni nie wiedzą, czego chce twoja postać, co ukrywa i kim tak naprawdę jest, trudno się porządnie zaangażować w jej historię. Pamiętaj, że gra to rozmowa. Mówienie na głos tego, o czym myślisz, jest ważne, gdy chcesz, by inni byli w stanie na to odpowiedzieć. Czasami warto więc powiedzieć: „Moja postać jest wściekła, choć robi, co może, by to opanować", a czasami: „Sądzę, że moja postać umarła rok temu przy torowisku, ale na razie nikt nie wie, że jest ghulem. Wszystkim się wydaje, że to po prostu Becky". Ufaj innym graczom i mów im to, co muszą wiedzieć, by stworzyć wraz z tobą dobrą opowieść.

Mów też o tym, co ty czujesz i czego potrzebujesz! Jeśli rozgrywa się scena, przez którą czujesz się niekomfortowo, masz pełne prawo coś powiedzieć. To ważne, by mówić to, czego wymagają reguły, ale równie istotne jest, by wszyscy podczas gry czuli się bezpieczni i na swoim miejscu.

MC, dla ciebie uczciwość znaczy coś trochę innego. Gdy dajesz graczom informacje, bądź hojny i pomocny. Gdy czyjś los jest w twoich rękach, wyciągnij odpowiednie konsekwencje. Unikaj małostkowości. Szanuj silne strony i możliwości każdej z postaci i nie próbuj ich na siłę wpędzić w kłopoty. Gdy jednak przyjdzie na to czas, wprowadź realne konsekwencje. Bądź przy tym uczciwy – jeśli sytuacja tego wymaga, konsekwencje mogą być brutalne.

Ustawianie scen

Gra podzielona jest na sceny – tak samo jak film lub serial. I tak samo jak w filmie czy serialu nie każdy moment musi się wydarzyć „na ekranie". MC i gracze decydują o tym, co jest wystarczająco ważne, żeby to pokazać, kiedy dana scena powinna się skończyć oraz do czego najlepiej po niej przeskoczyć. Podczas gry MC będzie zadawać mnóstwo pytań, a część odpowiedzi na te pytania posłuży za punkt wyjściowy do różnych scen.

Proces rozpoczynania nowej sceny nazywa się ustawianiem. Zazwyczaj jest to bardzo proste. Kiedy jedna scena się kończy, MC może zwrócić się do gracza w tym stylu: „A więc Amylen, podczas kiedy tych dwoje walczy w przebieralni, gdzie ty jesteś?". Graczka prowadząca Amylen może wtedy odpowiedzieć opisem akcji, która dzieje się w nowej scenie: „Zerwałam się z następnej lekcji i chodzę po centrum handlowym. Myślę, że planuję coś ukraść – może torebkę". MC może w odpowiedzi dookreślić scenę, opisując tłum ludzi oraz samo centrum handlowe. Może również zapytać o te sprawy graczkę, która doda różne szczegóły. Inny gracz może zaproponować, że też tam jest, i dołączyć się ze swoją postacią.

Ustawianie scen należy do kompetencji MC. Oznacza to, że to MC ostatecznie decyduje, gdzie następna scena się zaczyna i co się dzieje. Oczywiście prowadzący może jak najbardziej dzielić się kompetencjami i odpowiedzialnością, jeśli tylko ma to w danej chwili sens. Jeżeli MC ma pomysł, jak chce zbudować następną chwilę akcji lub posępnego mroku, może rozpocząć od razu taką scenę. Jeśli nie, może zadawać pytania, aby dać innym sposobność na wprowadzenie ciekawych sytuacji.

Ruchy i rzucanie

Rozgrywając sceny, masz swój wkład w rozmowę. Wyjaśniaj, co czuje twoja postać, i mów to, co ona mówi. Opisuj to, co robi, i to, jak porusza się po swoim otoczeniu. W porządku jest zarówno mówienie w pierwszej osobie („Przeciskam się między dwoma biurkami, mamrocząc pod nosem"), jak i w trzeciej („Jane przeciska się między dwoma biurkami, mamrocząc pod nosem"). Większość ludzi przechodzi między tymi formami naturalnie, czasami nawet tego nie zauważając. W porządku jest też wykorzystywanie metod narracji z innych mediów, na przykład opisywanie, jak kamera przejeżdża po twoim pokoju jak w filmie, lub przedstawianie wewnętrznego monologu postaci niczym w książce.

Czasem to, co powiecie, aktywuje jeden z Ruchów. Ruchy to zasady związane z wykonywaniem określonych czynności, a ich użycie będzie często wymagało rzutu kostkami. Istnieją Ruchy Podstawowe, które mają wszyscy, na przykład **Podnieć** i **Wybuchnij agresją**. Inne Ruchy są przypisane do konkretnej Natury, jak **Pożywianie się** Wampirzycy czy **Wyczulone zmysły** Wilkołaka. Jeśli opisujecie, że postać robi coś, co podchodzi pod jeden z Ruchów, postępujcie zgodnie z zasadami tego Ruchu. Podobnie jeśli chcecie skorzystać z możliwości jakiegoś Ruchu, musicie najpierw opisać, że postać wykonuje właściwą akcję. W obu przypadkach i zasady, i opowieść są ze sobą nierozerwalnie związane.

Czasami żaden Ruch nie jest właściwy – nie możecie dostać tego, czego chcecie, przynajmniej nie bezpośrednio. Nie próbujcie naginać każdej sytuacji tak, by wtłoczyć ją w jeden z Ruchów. Czasami rozmowa jest po prostu rozmową. Wiele może się wydarzyć na sesji bez aktywacji żadnego Ruchu. Jeśli wczytujesz się w listę Ruchów Podstawowych, próbując ustalić, który pasuje do obecnej sytuacji, i okazuje się, że żaden, to nic złego.

Jeśli Ruch wymaga rzutu kością, jego opis poda, którego z czterech Współczynników użyć: Atrakcyjności, Opanowania, Adrenaliny czy Mroku. Oznacza to, że rzucacie dwiema kostkami i dodajecie do wyniku ten Współczynnik. Jeśli macie Atrakcyjność 2 i należy rzucić na Atrakcyjność, rzucacie dwiema kostkami i dodajecie do wyniku 2. Jeśli wypadło 3 i 4, końcowy wynik będzie wynosił 9.

Wynik 10 i wyżej skutkuje czymś dobrym. 7-9 często oznacza jakąś komplikację. Możecie być zmuszeni do dokonania trudnego wyboru lub zapłacenia jakiejś ceny, ale zapewne dostaniecie to, na czym Wam zależało. 6 lub mniej to porażka, a MC prawdopodobnie wprowadzi jakieś przykre konsekwencje.

Ruchy wynikają z rozmowy i ich wyniki stają się jej częścią. Gdy coś się wydarza ze względu na Ruch, przyjrzyjcie się różnym elementom sceny, by sprawdzić, jak się przez to zmieniły. Co inni sądzą o tym, co się właśnie wydarzyło? Jak na to reagują? Kogo to zaskoczyło, a kto skorzystał z nowej okazji? Jeśli ktoś właśnie **Wybuchnął agresją** względem twojej postaci, kusi sięgnięcie od razu po kostki, by także **Wybuchnąć agresją**. Ale rozmowa jeszcze nie doszła do chwili, w której czas to zrobić. Najpierw musimy zobaczyć, co się stało w wyniku tego pierwszego Ruchu, co w odpowiedzi na niego myślą i robią inne postaci – nawet jeśli w opowieści minęła tylko chwilka.

Ruchy a MC

MC nie gra według tych samych reguł, co reszta. Kierowani przez nią bohaterowie poboczni nie aktywują Ruchów i nie rzucają kośćmi. Częścią roli MC jest za to tworzenie sytuacji, które prowokują innych graczy do wykonywania Ruchów i rzucania kośćmi. Rola MC będzie wyjaśniona w rozdziale 4.

Rozdział 3:

Dbanie o serce

Zagrożenia

Monsterhearts nie podchodzi łagodnie do swojej tematyki. To gra o byciu zarazem ludzkim i nieludzkim, o dysfunkcjach, wykorzystywaniu, wstydzie, osamotnieniu, queerowości, przemocy i czasami transcendencji. Granie w tę grę może czasami wydawać się przerażające i wyciągać ze strefy komfortu – jak wtedy, gdy wampir zmienia się w niebezpiecznego seksualnego drapieżnika lub gdy niewinna osoba ma właśnie umrzeć. Gry fabularne wiążą się z improwizowaniem, więc nie zawsze możemy z góry przewidzieć, na co mamy się szykować. Ten rozdział ma wam pomóc w tych trudnych emocjonalnie chwilach, byście czuli się pewnie nawet wtedy, gdy historia zawędruje w niebezpieczne strony.

Ten rozdział mówi o ludziach, wobec których jesteście odpowiedzialni przy tworzeniu opowieści, oraz o tym, na czym ta odpowiedzialność polega. Proponuje różne podejścia do wyznaczania granic i modyfikowania ich w miarę gry. Gra w Monsterhearts może być bardzo satysfakcjonująca – zwłaszcza gdy opowiada o naszych wrażliwych stronach i pozwala nam przejrzeć się w lustrze – ale może też być przytłaczająca lub skręcić w złą stronę. To ważne, byście wiedzieli, jak radzić sobie w takich sytuacjach: sprawdzać, czy wszystko w porządku, robić przerwy, prosząc innych o wsparcie, i dbać o siebie nawzajem.

Odpowiedzialność

Słowa mają wielką moc. W grze takiej jak Monsterhearts wasze słowa mogą kogoś i zachwycić, i skrzywdzić. Odpowiedzialność za słowa podczas grania można rozrysować w postaci trzech kręgów. Wewnętrzny to odpowiedzialność za siebie. To ważne, by każde z was czuło się bezpieczne, wyznaczało granice i regularnie sprawdzało, czy czuje się w porządku. Środkowy krąg to odpowiedzialność względem innych ludzi przy stole (i w pokoju). Musicie słuchać nawzajem o swoich granicach, uważać na swoje reakcje i współpracować, by stworzyć wspólnie coś cudownego. Zewnętrzny krąg to odpowiedzialność względem osób, które przedstawiacie – fikcyjnych postaci i ludzi, którzy zainspirowali ich powstanie. Pamiętajcie, że wszyscy ludzie mają sprawczość oraz siłę i są skomplikowani – nawet, jeśli nie widać tego jasno z perspektywy, z jakiej na nich patrzymy. Odpowiadamy za to, by znaleźć sprawczość, siłę i skomplikowanie naszych postaci oraz przedstawić je wszystkim innym przy stole gry.

To nasza odpowiedzialność: za siebie, względem innych przy stole i względem osób, które przedstawiamy. Układa się ona w ciąg zagnieżdżonych w sobie kręgów z odpowiedzialnością wobec siebie w środku.

Po drodze będziemy robić błędy. Bycie odpowiedzialnym nie wymaga bycia idealnym. Wymaga jednak szczerego przyznania się do błędów i próby naprawienia ich. Może to być nawet jeden z powodów, dla których gramy w Monsterhearts – chęć wybadania nieznanego gruntu, odkrywania ludzkich pragnień i lęków, robienia błędów i uczenia się na nich. By bezpiecznie odkrywać takie obszary, musimy być odpowiedzialni, a nie gruboskórni.

Ustalanie granic

Nasze granice to skomplikowana sprawa, bo ciągle się uczymy, gdzie one właściwie przebiegają. Zmieniają się i rozwijają w odpowiedzi na to, czego potrzebujemy, by czuć się bezpiecznie, i czego chcemy doświadczyć w danej chwili.

Czasami warto z góry określić swoje granice jeszcze przed pierwszą sceną gry. Gdy myślisz o tym, jaką opowieść stworzycie dzięki Monsterhearts, i widzisz element tej opowieści, który wydaje ci się szczególnie przykry lub budzący złe wspomnienia, możesz poprosić, by w ogóle się nie pojawiał w grze. Niektóre motywy i elementy są zbyt mocno włączone w mechanikę, by dało się ich uniknąć, ale inne da się łatwo odciąć. Gry gram, zazwyczaj proszę, by nie pojawiały się żadne seksualne relacje nauczycieli z uczniami.

Pomyślcie także o Naturach, nad którymi zastanawia się każdy z graczy. Większość z tych opcji skupia się na konkretnych kryzysach lub dysfunkcyjnych wzorcach. Wampirzyca jest skoncentrowana na manipulacji cudzym przyzwoleniem i braku emocjonalnego zaspokojenia, a Ghul na uzależnieniach i przypadkowej przemocy. Każda Natura wnosi do gry inną listę problematycznych treści. Jeśli to, na czym skupia się jedna z nich, jest dla ciebie niekomfortowe, możesz poprosić, by nie pojawiła się w grze. Inną opcją jest porozmawianie z graczem, który rozważa wybranie tej Natury, i wyjaśnienie mu, gdzie leżą twoje granice w danych kwestiach. Potem to gracz podejmie decyzję, czy jest gotów grać tą Naturą, jednocześnie przestrzegając ustalonych ograniczeń. I wreszcie trzecie wyjście to samemu zagrać Naturą, która cię niepokoi, i dzięki temu zapewnić, że będzie prowadzona w sposób szczery i zarazem akceptowalny dla ciebie.

Granice informują innych graczy, jakich wątków nie chcesz poruszać, ale pomaga w tym też ustalenie czegoś odwrot-

nego – jakie problematyczne sprawy szczególnie chcesz eksplorować w grze.

Ustalanie granic przed początkiem gry nie zastąpi przyglądania się im w trakcie. To ważne, by grając, sprawdzać swoje reakcje. Uważajcie na to, jakie odczucia wzbudza w was treść kolejnych scen. Czy wydarzenia w grze wywołują u kogoś z was panikę, poczucie uwięzienia lub zranienia albo nieufność? To może być czas, by wyznaczyć jakieś nowe granice lub zażądać innego podejścia.

Przez całe swoje życie zbieraliście narzędzia i strategie pozwalające wyrażać swoje granice i dbać o swoje bezpieczeństwo. Nie ograniczajcie się do nowych narzędzi i reguł wprowadzonych przed grą. One istnieją, by ułatwić komunikowanie waszych granic, a nie po to, by zastąpić techniki dbania o siebie, które już znacie i których używacie. Największą siłą tych narzędzi – takich jak Karta X – jest danie grupie wspólnego języka do radzenia sobie z problemami graczy.

Monsterhearts to gra karmiąca się problematycznymi relacjami i perspektywami, więc czasami trudno ustalić, gdzie postawić granicę. W takich sytuacjach zdarza się dobry dyskomfort i zły dyskomfort. Częścią uroku grania w Monsterhearts jest wpadanie w ten dobry dyskomfort – podobnie jak w dobrze nakręconym horrorze. By to jednak osiągnąć, musicie ustalić, które typy dyskomfortu pragniecie eksplorować, a które sprawiają, że czujecie się niepewnie. Do każdego z was należy ustalenie, jak niekomfortowo chce się czuć i gdzie leżą jego granice.

Możecie odkryć, że wasze granice przemieszczają się w trakcie gry. To, co do niedawna było ekscytujące i miło prowokujące, może stać się niepokojące i niechciane. Dobry dyskomfort może stać się złym dyskomfortem. Działa to też w drugą stronę – rzeczy, które początkowo wydają się bolesne lub niechciane, mogą stać się ciekawe i zdatne do bezpiecznej eksploracji.

Karta X

Karta X to narzędzie zaprojektowane przez Johna Stavropolousa i dalej rozwijane przez wielu innych. Daje ona opcję pomagania graczom w radzeniu sobie z problematycznymi i niechcianymi treściami w grze.

By wprowadzić Kartę X do gry, narysuj duże „X" na kartce. Wyjaśnij działanie tego narzędzia – możesz powiedzieć na przyklad: „Chciał(a)bym razem z wami dbać, by gra była przyjemna dla wszystkich. Jeśli pojawi się coś, co będzie dla jednego z was przykre lub niekomfortowe, ten ktoś może podnieść tę kartę – lub po prostu ją dotknąć. Może chodzić o duże albo drobne sprawy. Wytniemy wszystko, wobec czego ktoś użyje Karty X. Nie musicie wyjaśniać, czemu nie chcecie tego czegoś w grze. To nieważne – chętnie zastąpimy to czymś innym. Każde z nas może użyć Karty X w dowolnej chwili".

W trakcie gry co jakiś czas poświęćcie chwilę na przyjrzenie się mowie ciała innych graczy przy stole. Gdy wydarza się mocny zwrot akcji, czy nagle się wiercą lub wydają zaniepokojeni? Ludzie czasami zapominają użyć narzędzi, które mają przy sobie, gdy te są potrzebne. Nie zaszkodzi spytać: „Hej, czy wszyscy są z tym w porządku, czy powinniśmy użyć Karty X?". Starajcie się nie pchać innych w centrum uwagi, ale uważajcie na nastrój panujący przy stole.

By dowiedzieć się więcej o Karcie X, odwiedźcie http://tinyurl.com/x-card-rpg (strona w języku angielskim) lub https://hell.pl/leslie/Karta_X_PL_landscape.pdf (wcześniejsza wersja Karty w polskim przekładzie Leszka Karlika).

Wyciemnianie

Kolejne narzędzie, którym możecie się posłużyć, pochodzi z filmów: to wyciemnianie. Czasami zdarzają się zwroty akcji, z którymi czujecie się w porządku, ale nie chcecie opisywać ich „na ekranie". W takiej sytuacji zawsze możecie powiedzieć: „Hej, słuchajcie, chciał(a)bym zrobić w tej chwili wyciemnienie". Zazwyczaj wystarczy powiedzieć tyle, bo dla wszystkich będzie jasne, że postaci zaraz będą uprawiać seks, użyją przemocy czy zrobią to, ku czemu zmierzała opowieść. Jeśli wyciemnicie, gdy dwie postaci zaczynają uprawiać seks, ich Ruchy Erotyki wciąż działają (jeśli zadziałałyby, gdybyście dalej opisywali wszystkie szczegóły).

Laeli podchodzi do Cassidy w przebieralni po ćwiczeniach na boisku. „Hej, słyszałam, jak wygarnęłaś Vic, no wtedy, jak zaatakowała Gerarda. To było bardzo okej z twojej strony. Wciąż nie do końca wiem, czemu się za nim wstawiłaś, ale chciałam ci podziękować".

Cassidy robi drobny krok w stronę Laeli, kładąc jej dłoń na ramieniu. „W sumie, na swój sposób, zrobiłam to dla ciebie. Przecież Gerard jest twój. I nawet, jeśli nieszczególnie go lubię chcę, żebyś miała wszystko, czego chcesz". Laeli czuje, jak jej oddech staje się płytszy, gdy pada na nią skupione spojrzenie Cassidy. Chwilę potem dziewczyny obściskują się w przebieralni.

Lorraine opisuje, jak Laeli ściąga swoją koszulkę, a potem nerwowo zbliża się do Cassidy, by pomóc jej zdjąć swoją. Gabriela decyduje, że tyle opowieści jej wystarczy, i proponuje, żeby teraz zrobić wyciemnienie. „Dobrze", zgadzają się Lorraine i Cody. „Nasze postaci pewnie uprawiają seks, prawda? Jaki jest twój Ruch Erotyki?"

Oddech

Grając w Monsterhearts, róbcie przerwy. Po intensywnej scenie dajcie sobie chwilkę na pożartowanie sobie z niej i ochłonięcie z emocji. W trakcie sesji co najmniej raz albo dwa zarządźcie przerwę, w trakcie której wstaniecie od stołu. Gdy skończycie Rok Szkolny, posłuchajcie rady z pierwszego rozdziału i zagrajcie w coś innego dla odświeżenia perspektywy, nim zdecydujecie, czy wracacie do Monsterhearts.

Przerwy dadzą wam przestrzeń na oddech, na przemyślenie tego, jak się czuliście z treścią każdej sceny, i tego, jakie granice zakomunikowaliście. Jeśli nie satysfakcjonuje was kierunek, w jakim rozwija się opowieść, przerwy dają czas na zdecydowanie, jak do tego podejść – porozmawiać z innymi graczami, grać swoją postać inaczej, a może grzecznie zrezygnować z dalszego udziału w sesji? Może odkryjecie, że musicie powiedzieć: „Słuchajcie, ta scena była dla mnie naprawdę straszna i pełna emocji, ale cieszę się, że potoczyła się tak, jak się potoczyła".

Przywrócenie bezpieczeństwa

Granie w Monsterhearts może budzić w ludziach poczucia zranienia. Co zrobić, gdy ci się to przytrafi? Każde z was zna siebie lepiej niż ktokolwiek inny, więc w takich chwilach to wy wiecie, jakie są wasze potrzeby. Ten poradnik może przedstawić strategie i propozycje, ale żadna z nich nie jest ważniejsza od twojej intuicji.

Jak wspomniano wcześniej, odpowiedzialność jest ułożona w trzy kręgi: za siebie, względem innych ludzi w grze i względem osób, których przedstawiacie. Twoim priorytetem jest pierwszy z tych kręgów. Twoje bezpieczeństwo jest na pierwszym miejscu. W jakiejś chwili możesz nie mieć sił na więcej niż zadbanie o siebie. To w porządku. Przejdź do kolejnych kręgów, gdy jesteś w stanie.

Pamiętajcie, że możecie prosić innych o przerwy. Jeśli tego nie zrobicie, reszta grających może iść dalej, gdy ktoś utknie w przeszłości, wciąż próbując zrozumieć swoje emocje. Czasami nie będzie jasne, czego potrzebujesz w danej sytuacji. Twoje potrzeby są ważne – nawet jeśli jeszcze nie wiesz, jakie one dokładnie są – a proszenie o zatrzymanie się na chwilkę może pomóc ci je sobie wyklarować. Jeśli widzicie, że inni wyglądają na zmartwionych, możecie spytać, czy wszystko w porządku, lub w ich imieniu poprosić o usunięcie czegoś z opowieści.

Jeśli gracie na konwencie, ludzie niekoniecznie będą chcieli przegadać z tobą to, z czym czują się niekomfortowo. Ponieważ odpowiedzialność za siebie jest twoim najwyższym priorytetem, to do ciebie należy decyzja, czy chcesz dalej grać, ogłosić przerwę, poprosić o wsparcie czy podziękować za udział w dalszej sesji. Jeśli zauważysz, że ktoś inny potrzebuje wsparcia i jeszcze wprost tego nie powiedział, nie komunikuj tego w sposób, który wywrze na tym kimś presję i wzmocni jego niepokój. Jeśli gracie z narzędziem w rodzaju Karty X, możesz spytać na przykład: „Hej, czy wszyscy są z tym w porządku, czy powinniśmy użyć Karty X?". Możesz poprosić o przerwanie obecnej sceny i zasugerować, że przyda się pięciominutowa przerwa, a w trakcie tej przerwy sprawdzić, czy u tego gracza wszystko w porządku.

Istnieje wiele strategii wracania do opowieści, gdy przekroczyła ona czyjeś granice, każda z nich dopasowana do innych potrzeb. Możecie zrobić przerwę i wrócić do gry po chwilce na przetrawienie rozwoju wydarzeń. Możecie zatrzymać problematyczny element w opowieści, ale go wyciemnić i przejść do innej sceny zamiast się nad nim dłużej rozwodzić. Możecie usunąć jakiś element opowieści i poprosić jego pomysłodawcę o zastąpienie go czymś innym. Możecie przerwać grę i dłużej pogadać o jej celach i ograniczeniach. Możecie zrobić burzę mózgów w sprawie dodatkowych rozwiązań. Czasami to, jaka strategia jest potrzebna, będzie od razu jasne, a innym razem będziecie musieli o tym trochę dłużej podyskutować.

Po co grać?

Po tej długiej wypowiedzi o ryzyku i dbaniu o siebie, warto sobie przypomnieć, po co w ogóle podejmujemy to ryzyko. Po co grać w Monsterhearts?

Gracie, bo te postaci są pociągające i pełne wad, a wy chcecie zobaczyć, jak radzą sobie ze wstydem, niepewnością i potęgą. Łatwo je kochać, równie łatwo ich nienawidzić. Ich złożoność jest materiałem na wspaniałe opowieści.

Gracie, bo wyrzutkowie są ważni. Gracie, bo queerowa młodzież jest regularnie pomijana na tym świecie, a potworność to dobra metafora, która pozwala oddać dotykające ją problemy. Chcecie wiedzieć, czy te postaci będą dalej starać się dopasować, czy w końcu obnażą przed światem kły. Chcecie wiedzieć, jak pogodzą swoją moc z własnymi potrzebami i słabościami.

Gracie, bo dorastanie to skomplikowany czas w życiu i wciąż próbujecie zrozumieć swoje. Opowieści, które stworzycie w tej grze, prawdopodobnie będą mało podobne do waszych własnych doświadczeń, ale będą dotyczyć podobnych tematów. Postaci w Monsterhearts mają kły, sprzedały dusze lub gotują eliksiry w kociołkach, ale nie są po prostu potworami. Są młodymi dorosłymi próbującymi nauczyć się, jak spełniać swoje potrzeby. Są tym, kim my kiedyś byliśmy i kim wciąż bywamy. Gracie, by się zatracić i by wspominać.

Ściąga dla graczy

Życie żadnej głównej postaci nie może być nudne
Opowieść musi pozostać nieujarzmiona
Mówcie to, czego wymagają reguły
Mówcie to, czego wymaga uczciwość.

Podnieć

Kiedy kogoś podniecasz, rzuć na Atrakcyjność. Przy 10 i wyżej masz na tę osobę Haczyk, a ona wybiera reakcję z poniższych opcji. Na 7-9 albo daje ci Haczyk na siebie, albo wybiera jedną z reakcji:

- oddaje ci się;
- obiecuje ci coś, czego według mnie chcesz;
- czuje się zmieszany/zmieszana i zachowuję się niezręcznie.

Zgaś

Kiedy kogoś gasisz, rzuć na Opanowanie. Przy 10 i wyżej wybierz jedną z poniższych opcji. Przy 7-9 wybierz jedną, ale kiepsko wypadasz, gasząc kogoś, i ten ktoś w odpowiedzi przydziela ci Łatkę.

- gaszony traci Haczyk na ciebie;
- jeśli nie miał żadnych Haczyków na ciebie, ty dostajesz jeden na niego;
- gaszona dostaje Łatkę;
- dostajesz +1 na później.

Wyluzuj

Kiedy wyluzujesz i działasz mimo strachu, powiedz, czego się boisz, i rzuć na Opanowanie. Przy 10 i więcej zachowujesz spokój i uzyskujesz wgląd w sytuację: zadaj MC pytanie o nią, dostajesz +1 na później do działań wynikających z wiedzy, którą otrzymałeś w odpowiedzi. Przy 7-9 MC wyjaśni, w jaki sposób twoje działania wystawią cię na coś, a ty zdecydujesz, czy się wycofujesz, czy działasz.

Wybuchnij agresją

Kiedy wybuchasz agresją, rzuć na Adrenalinę. Przy 10 i więcej zadajesz Obrażenia, a ofiara jest przez chwilkę zbyt zszokowana, by zareagować. Przy 7-9 zadajesz obrażenia, ale wybierz jedną konsekwencję:

- ofiara dowiaduje się czegoś o twojej prawdziwej naturze i ma na ciebie Haczyk;
- MC decyduje, jak poważne okażą się Obrażenia;
- stajesz się swoim Mrocznym Ja.

Uciekaj

Kiedy uciekasz, rzuć na Adrenalinę. Przy 10 i więcej udaje ci się uciec i znajdujesz się w bezpiecznym miejscu. Na 7-9 uciekasz, ale wybierz jedną konsekwencję:

- pakujesz się w jeszcze większe kłopoty;
- robisz duże zamieszanie;
- coś za sobą zostawiasz.

Spójrz w Otchłań

Kiedy spoglądasz w Otchłań, powiedz, czego szukasz, i rzuć na Mrok. Przy 10 i więcej Otchłań pokazuje ci wyraźne wizje, a ty dostajesz +1 na później do zajmowania się tym, co ci ukazała. Przy 7-9 Otchłań pokazuje ci niejasne i niepokojące wizje, ale dostajesz swoje odpowiedzi.

Doświadczenie

Ilekroć nie uda ci się rzut (sumaryczny wynik wyniesie 6 lub mniej), zaznacz doświadczenie.

Pociąganie za haczyk

Gdy wydajesz Haczyk, który na kogoś masz, wybierz jedną konsekwencję:

- kusisz tego kogoś, by zrobił to, co chcesz;
- dajesz temu komuś Łatkę;
- dodajesz 1 do swojego rzutu przeciwko niemu;
- dodajesz 1 do Obrażeń, które mu zadajesz.

Leczenie

Raz na sesję, **kiedy masz czas odpocząć i opatrzyć rany**, możesz wyleczyć 1 Obrażenie. Jeśli ktoś inny opatruje cię w delikatny i intymny sposób, być może z podtekstem erotycznym, możesz wyleczyć dodatkowe Obrażenie.

Otarcie się o śmierć

Gdy otrzymujesz czwarte Obrażenie, giniesz.

By uniknąć śmierci, wymaż wszystkie Obrażenia i wybierz jedno:

- stajesz się swoim Mrocznym Ja;
- tracisz wszystkie Haczyki, jakie masz na kogokolwiek.

Łatki

Jeśli wykorzystujesz czyjąś Łatkę, gdy wykonujesz Ruch przeciwko temu komuś, dodaj +1 do rzutu. By mechanicznie wykorzystać Łatkę, musisz jednak wyjaśnić, co w związku z nią dzieje się w opowieści.

Paczki

Pomoc Paczki dodaje +1 do twoich rzutów na Ruchy oraz Obrażeń, które zadajesz, gdy Paczka może pomóc w danej sytuacji.

Ściąga dla Mistrzyni / Mistrza Ceremonii

Życie żadnej głównej postaci nie może być nudne
Opowieść musi pozostać nieujarzmiona
Mówcie to, czego wymagają reguły
Mówcie to, czego wymaga uczciwość.

Przygotowania do gry

Mistrzyni/Mistrz ceremonii często uczy innych o Monsterhearts. Poniżej znajdziesz konspekt tego, w jakiej kolejności przedstawiać tę grę. Śmiało zmieniaj ten schemat i wyjaśniaj rozgrywkę w sposób, który najbardziej ci pasuje. W pełnej wersji podręcznika każdy z tych punktów będzie osobną sekcją rozdziału Przygotowania do gry.

- Zbierz przybory
- Wyjaśnij założenia i role
- Wprowadź narzędzia bezpieczeństwa
- Opcjonalnie: wybierzcie Miasteczko
- Wybierzcie Natury
- Wybierzcie Tożsamości
- Nakreślcie świat gry
- Porozmawiajcie o grach fabularnych
- Omówcie Ruchy i Haczyki
- Wybierzcie Współczynniki i Ruchy
- Wyjaśniaj, gdy to potrzebne
- Ustalcie przeszłość
- Stwórzcie układ klasy
- Zacznijcie grać!

Pierwsza scena

Zacznij pierwszą scenę w klasie i użyj swoich Przykazań, by odkryć tarcia i napięcia. Jeśli chcesz szybko wystartować z opowieścią, masz trzy dobrze działające opcje:

- wprowadź zaginięcie;
- zaplanuj imprezę;
- zażądaj walki.

Przykazania

- Śmiało sięgaj po melodramatyzm.
- Zwracaj się do postaci, a nie do graczy.
- Pokaż ludzką stronę potworów i potworną stronę ludzi.
- Pokaż, że opinie i stereotypy oddziałują na ludzi.
- Daj każdemu skomplikowane życie.
- Znajdź haczyk.
- Zadawaj prowokujące pytania i buduj na odpowiedziach.
- Bądź fanem Bohaterów Graczy.
- Traktuj twoje postaci poboczne jak kradzione auta.
- Dawaj postaciom pobocznym proste motywacje, które podzielą BG.
- Czasem rezygnuj z podejmowania decyzji.

Reakcje

- doprowadź do spotkania;
- rozdziel ich;
- powiedz im o możliwych konsekwencjach i spytaj, co robią;
- zadaj obrażenia (zgodnie z sytuacją);
- sięgnij po drastyczne środki;
- odwróć ich Ruch przeciwko nim;
- wyciągnij najgorsze możliwe wnioski;
- ujawnij niebezpieczny sekret niewłaściwej osobie;
- weź Haczyk na kogoś;
- wprowadź Otchłań;
- wyzwól czyjeś Mroczne Ja;
- przy każdej okazji: „Co robicie?”.

Haczyki postaci pobocznych

Możesz wydać Haczyk, który ma postać poboczna na jedną z głównych postaci, by wywołać jeden z poniższych skutków:

- zaproponować punkt doświadczenia za zrobienie czegoś;
- nadać jej Łatkę;
- dodać 1 do Obrażeń, które jej zadajesz;

- zaskoczyć ją Reakcją, ustawiając ją i wprowadzając konsekwencję w jednej chwili.

Złoczyńcy

Jeśli złoczyńca stanie się istotną częścią opowieści, możesz zrobić dwie rzeczy, by dać sobie dodatkową inspirację i stworzyć wyraźniejszą strukturę grania nim:

- napisać nowe Przykazanie grania nim;
- napisać dla niego nową Reakcję.

Przykładowe Natury

Bóstwo

Jesteś jedną z tych wyjątkowych. Królującą pięknością. Zasługujesz na więcej niż reszta tego beznadziejnego świata. Zasługujesz na uległość i uwielbienie wszystkich wokół ciebie.

I to nie tylko dlatego, że jesteś od nich lepsza. To dlatego, że czynisz ich lepszymi. Silnymi, pięknymi, pełnymi. Bez ciebie byliby nikim.

Granie Bóstwem

Popularność, groźba, wredność i rozkazywanie. Bóstwo ma potężną Świtę, która działa jako jej Paczka. Lojalność i kontrola nad nimi są potrzebne Bóstwu, by zachowało swoją potęgę, ale wszyscy w Świcie mają swoje potrzeby i pragnienia, którymi trzeba się zająć.

Dwie opcje Statystyk dla Bóstwa pozwalają stworzyć albo kogoś pożądanego i władczego (Atrakcyjność 2 i Opanowanie 1), albo knującego i pilnującego sekretów (Opanowanie 2 i Mrok 1). W obu wypadkach nie radzisz sobie, gdy trzeba pobrudzić sobie ręce – niska Adrenalina oznacza, że inni muszą walczyć za ciebie i o twoje bezpieczeństwo.

W zależności od tego, jakie Pochodzenie i Ruchy wybierzesz, Bóstwo może być śmiertelną nastolatką lub dziwacznym intruzem z kosmosu. Ta Natura jak żadna inna daje ci kontrolę nad tym, na ile nadnaturalną postać tworzysz. To rządząca się kapitanka cheerleaderek czy królowa roju obcych chcących skolonizować Ziemię?

Tożsamość

Imiona: Burton, Brittany, Cordelia, Drake, Jacqueline, Kimball, Raymond, Reyes, Varun, Veronica

Wrażenie: oszałamiający, władcza, chłodny, nerwowa, gadatliwy

Spojrzenie: wyrachowane spojrzenie, zniewalające spojrzenie, zamyślone spojrzenie, nieobecne spojrzenie, pociągające spojrzenie

Pochodzenie: najbardziej popularny, najbardziej niebezpieczna, przywódca kultu, źródło infekcji, pierworodna umysłu roju

Przeszłość

Wybierz trzy postaci poboczne, które są częścią twojej Świty. Masz na każdą z nich Haczyk.

Czujesz, że ktoś ci zagraża. Daj tej osobie Haczyk i weź Haczyk na nią.

Współczynniki

- Atrakcyjność 2, Opanowanie 1, Adrenalina -1, Mrok -1
- Atrakcyjność -1, Opanowanie 2, Adrenalina -1, Mrok 1

Mroczne Ja

Zawiedli Cię. Znowu. To wszystko ich wina i nie widzisz powodu, dla którego miałabyś narażać się na konsekwencje ich głupoty. Musisz ukarać każdego z nich dla przykładu, okrutnie i bez wahania. Wyrywasz się z Mrocznego Ja, kiedy zrzekniesz się części swojej władzy na rzecz kogoś bardziej godnego lub kiedy zniszczysz niewinną osobę, aby udowodnić swoją siłę.

Rozwinięcia

- Dodaj 1 do dowolnego Współczynnika.
- Weź kolejny Ruch Bóstwa.
- Weź kolejny Ruch Bóstwa.
- Weź Ruch dowolnej Natury.
- Weź Ruch dowolnej Natury.
- Weź jeszcze raz Świtę i opisz kolejną Paczkę.

Ruch Erotyki

Kiedy uprawiasz z kimś seks, ta osoba dostaje Łatkę **Jedna z nich**. Tak długo, jak ma na sobie tę Łatkę, liczy się jak część twojej Paczki.

Ruchy Bóstwa

*Dostajesz Ruch **Świta** i jeszcze jeden z poniższej listy.*

● *Świta*

Przewodzisz najbardziej przebojowej, czaderskiej i potężnej grupie w szkole. Liczy się ona jak twoja Paczka. Wybierz jedną z poniższych mocnych stron dla członków Świty:

- ✦ mają dostęp do broni (w tym broni palnej i naprawdę niebezpiecznego sprzętu);
- ✦ mają duże wpływy (w tym pieniądze i dopalacze);
- ✦ są utalentowani (stanowią zespół lub drużynę sportową);
- ✦ są kultystami (złożyli mroczne przysięgi, są gotowi poświęcić życie).

❍ *Tarcza*

Kiedy jesteś otoczona swoją Świtą, odejmij 1 od wszystkich rzutów przeciwko sobie.

❍ *Kupiona lojalność*

Możesz dać postaci pobocznej Haczyk na siebie, aby skusić ją do spełnienia twojego polecenia. MC powie ci, jakie łapówki, groźby lub pochlebstwa są potrzebne, by ta postać zrobiła to, czego teraz chcesz.

❍ *A swoich wrogów jeszcze bliżej*

Kiedy ktoś cię zdradzi, dostajesz na niego Haczyk.

❍ *Wiele ciał*

Kiedy obiecujesz komuś osobę ze swojej Świty, dodaj 2 do rzutu na **Podniecenie** go. Kiedy osoba z twojej Świty uprawia z kimś seks, aktywuje twój Ruch Erotyki.

❍ *Kontakt*

Masz telepatyczną łączność z członkami twojej Świty. Możesz zawsze wyczuć ich emocje i obawy. Kiedy starasz się usłyszeć konkretne myśli, **Popatrz w Otchłań** i dodaj 1 do wyniku rzutu.

Duch

Miałeś kiedyś przyszłość. Dorastanie było czasami bolesnym bałaganem, ale przynajmniej dorastałeś. Teraz masz tylko przeszłość – niedokończone sprawy, którymi musisz się zająć, zanim opuścisz ten świat.

Życie jest cenne. Rozumiesz to teraz, gdy straciłeś swoje. Chcesz po prostu pomóc. Chcesz być widziany. Ale czasami nawet najprostsze pragnienia wydają się tak trudne do uchwycenia.

Jesteś duchem, martwym, nie żyjesz.

Granie Duchem

Samotność, zranienie, troska i budzenie niepokoju. Duch doświadczył wielkiej traumy, a teraz szuka uznania i bliskości. Może dawać innym troskę i uzdrowienie, ale często przekracza fizyczne i osobiste granice.

Dwie opcje Współczynników pozwalają ci stworzyć ducha albo zimnego i odległego (Opanowanie 2 i Mrok 1), albo strasznego i zmiennego (Mrok 2 i Adrenalina 1). Duchom zdarza się krzyczeć o pomoc, odpychać ludzi, o których się troszczą, lub wypalać się, starając się zadbać o innych.

Na początku gry niska Atrakcyjność Ducha oznacza, że jest kiepski w **Podniecaniu** innych. To wiąże się z jego głównym problemem – jak zdobyć uwagę i wsparcie emocjonalne, którego potrzebuje, bez talentu do wpływania na ludzi? Może nieustannie daje, mając nadzieję na odwdzięczenie się. Taki kierunek wskazują Ruchy Życzliwa dusza i **Przyjęcie na siebie**. Może jest wredny i pełen pogardy, od początku zakłada, że nie jest warty sympatii. **Niezaleczona trauma** i **Projekcja winy** sugerują sytuację, w której zgorzkniały duch wyżywa się na ludziach przypominających mu, co stracił. **Podglądacz** i **Przekroczenie** ułatwiają pełnienie roli wszędobylskiego obserwatora, zachęcając Ducha do ignorowania granic innych. Różne połączenia tych Ruchów prowadzą do wielu innych wariantów tej Natury.

Tożsamość

Imiona: Alastor, Avira, Catherine, Daniel, Kara, Lenora, Orville, Rufus, Spencer, Tien

Wrażenie: opuszczony, potulny, nadąsany, nie na miejscu, niepokojący

Spojrzenie: puste spojrzenie, spojrzenie pełne bólu, otępiałe spojrzenie, niepokojące spojrzenie, przenikliwe spojrzenie

Pochodzenie: zostawiony na śmierć, zamordowana z zimną krwią, zamordowany w afekcie, tragiczny wypadek, przypadkowa śmierć

Przeszłość

Ktoś wie, że nie żyjesz i w jaki sposób umarłeś. Ma na ciebie 2 Haczyki.

Byłaś w czyjejś sypialni, podczas gdy ten ktoś spał. Weź na niego Haczyk.

Współczynniki

Wybierz jedną linijkę:

- Atrakcyjność -1, Opanowanie 2, Adrenalina -1, Mrok 1
- Atrakcyjność -1, Opanowanie -1, Adrenalina 1, Mrok 2

Mroczne Ja

Stajesz się niewidzialny, niezauważalny. Nikt nie może cię zobaczyć, dotknąć ani usłyszeć twojego głosu. Możesz nadal wpływać na przedmioty, ale to twój jedyny sposób komunikacji. Możesz wyrwać się z Mrocznego Ja, kiedy ktoś zwróci uwagę na twoją obecność i pokaże, że bardzo chce, byś tu był.

Rozwinięcia

- Dodaj 1 do dowolnego Współczynnika.
- Weź kolejny Ruch Ducha.
- Weź kolejny Ruch Ducha.
- Weź Ruch dowolnej Natury.
- Weź Ruch dowolnej Natury.
- Mieszkasz w **Nawiedzonym domu**.

Ruch Erotyki

Kiedy uprawiasz z kimś seks, możecie zadać sobie nawzajem pytania na temat postaci. Może to być dialog między bohaterami lub między graczami. Odpowiedzi muszą być szczere i bezpośrednie.

Ruchy Ducha

*Dostajesz Ruch **Niezaleczona trauma** i jeszcze dwa z poniższej listy.*

● *Niezaleczona trauma*

Gdy coś przypomina ci o twojej śmierci, emocje cię na chwilę paraliżują i dostajesz Łatkę **Straumatyzowany** (chyba że już ją miałeś). Gdy ktoś pomaga ci usunąć tę Łatkę, oboje dostajecie Doświadczenie.

❍ *Życzliwa dusza*

Gdy pomagasz komuś pozbyć się Łatki, dostajesz na tę osobę Haczyk.

❍ *Przyjęcie na siebie*

Gdy poświęcasz czas, by naprawdę wsłuchać się w czyjąś opowieść o problemach, ta osoba leczy 1 Obrażenie, a potem jej pozostałe Obrażenia przechodzą na ciebie.

❍ *Projekcja winy*

Gdy masz Łatkę **Straumatyzowany,** możesz działać tak, jakby wszyscy inni mieli Łatkę **Winny mojej śmierci**.

❍ *Podglądacz*

Kiedy potajemnie przyglądasz się komuś podczas jego najbardziej prywatnych chwil, na przykład podczas snu albo nakładania makijażu, weź Haczyk na tego kogoś.

❍ *Przekroczenie*

Możesz przechodzić przez ściany.

Potępiona/Potępiony

Na początku wyglądało to zupełnie niewinnie. Dawało ci różne rzeczy, sprawiało, że dobrze się ze sobą czułaś. Przychodziłaś ze swoimi problemami, a ono je rozwiązywało. Kiedy zapytałaś, jak mogłabyś się odwdzięczyć, powiedziało, żebyś była cierpliwa – spłacisz wszystkie długi we właściwym czasie. Wtedy pierwszy raz wspomniało o długach.

Masz Szatana po swojej stronie albo demon mieszka w twoim umyśle. A może gwiazdy świecą wyłącznie dla ciebie. Tak czy siak jesteś dłużniczką czegoś znacznie potężniejszego i bardziej przerażającego od ciebie.

Granie Potępioną

Potęga, desperacja, uzależnienie. Potępiona ma demonicznego sponsora – kogoś, kto daje jej wszystko, czego zapragnie, nie wymieniając ceny od razu. Postać Potępionej wiąże się z motywami pokusy, uzależnienia i niesamodzielności.

Potępiona jest niesamowicie potężna, kiedy zaciąga dług u Mrocznej Mocy, ale to pcha ją ku nieuchronnemu załamaniu. To załamanie nie jest karą, której należy unikać, lecz dramatyczną kulminacją wątku postaci. Grając Potępioną, nie ma sensu dla bezpieczeństwa powstrzymywać się przed używaniem Paktów, kiedy mroczna siła ma na ciebie cztery Haczyki. Twoja postać jest najbardziej interesująca, gdy miota się między potęgą a bezsilnością.

Przy Ruchu **Rząd dusz** od waszej interpretacji i kontekstu zależy co dokładnie oznacza, że „sprowadzasz dla Mrocznej Mocy niewinną duszę". Może to być poświęcenie jej w ofierze, ale też przedstawienie ich sobie w kawiarni.

Zobowiązanie igra z typowym w historiach o wiedźmach i dżinach ostrzeżeniem „uważaj, czego sobie życzysz". Wybranie tego Paktu to znak dla MC, że co jakiś czas chcesz mocno oberwać tragiczną ironią.

Tożsamość

Imiona: Baron, Cain, Chloe, Damien, Logan, Mark, Mika, Omar, Ophelia, Poe, Yoanna

Wrażenie: cichy, gorączkowa, jadowity, rozpieszczona, niespokojny

Spojrzenie: puste spojrzenie, wyrachowane spojrzenie, płonące spojrzenie, rozbiegane spojrzenie, przenikliwe spojrzenie

Pochodzenie: zaprzedanie duszy, wysłanniczka, ostatnia szansa, legion, sługa, wybranka

Przeszłość

Zaciągnęłaś wiele długów. Rozdziel według uznania 3 Haczyki pomiędzy Mroczną Moc i inne postacie.

Ktoś uważa, że jest w stanie cię uratować. Masz na tego kogoś Haczyk.

Współczynniki

Wybierz jedną linijkę:

- Atrakcyjność -1, Opanowanie -1, Adrenalina 2, Mrok 1
- Atrakcyjność 1, Opanowanie -1, Adrenalina -1, Mrok 2

Mroczne Ja

Jesteś zupełnie sama, drżąca w obliczu własnych uzależnień. Mroczna Moc będzie stawiać wielkie, trudne do całkowitego wypełnienia żądania. Każdy rozkaz, który wypełnisz, przybliża cię odrobinę do odzyskania wewnętrznej równowagi i usuwa Haczyk, który Mroczna Moc na ciebie ma. Wyrywasz się z Mrocznego ja, kiedy nie ma ona już na ciebie żadnych Haczyków lub kiedy zgodzisz się zawrzeć umowę z jeszcze bardziej niebezpieczną siłą.

Rozwinięcia

- Dodaj 1 do dowolnego Współczynnika.
- Weź kolejny Ruch Potępionej
- Weź wszystkie Pakty, których jeszcze nie masz.
- Weź Ruch dowolnej Natury.
- Weź Ruch dowolnej Natury.
- Zaopatrzasz w coś **Wygłodniałe Czarty**.

Ruch Erotyki

Kiedy uprawiasz z kimś seks, Mroczna Moc traci Haczyk na ciebie, a zyskuje na osobę, z którą go uprawiałaś.

Ruchy Potępionej

*Dostajesz Ruch **Cyrograf** i jeszcze jeden z poniższej listy.*

● *Cyrograf*
Masz dług u Mrocznej Mocy. Nazwij ją i wybierz dwa Pakty, które z nią zawarłaś. Mroczna Moc może zdobywać Haczyki. Gdy kiedyś uzbiera na ciebie 5, aktywuje się twoje Mroczne Ja.

❍ *Rząd dusz*
Kiedy sprowadzasz dla Mrocznej Mocy niewinną duszę, zaznacz doświadczenie.

❍ *Pod przymusem*
Gdy ktoś ma na ciebie 3 lub więcej Haczyków, dodajesz +1 do rzutów na wypełnianie poleceń tego kogoś.

❍ *Kto mnie uratuje*
Kiedy ktoś uratuje cię przed siłami zbyt potężnymi, żebyś sama mogła się z nimi zmierzyć, zaznacza doświadczenie, a ty dostajesz na niego Haczyk.

Pakty

Wybierz dwa pakty, które zawarła z tobą Mroczna Moc:

❍ *Przepełniona mocą*
Możesz dać Mrocznej Mocy Haczyk, żeby dodać 2 do swojego następnego rzutu.

❍ *Bez czucia*
Możesz dać Mrocznej Mocy Haczyk, żeby usunąć dowolną Łatkę lub wyleczyć do dwóch Obrażeń.

❍ *Cudza moc*
Możesz dać Mrocznej Mocy Haczyk, żeby użyć Ruchu, którego nie posiadasz, tylko ten jeden raz. Ruch może pochodzić z karty dowolnej Natury.

❍ *Tajemnicze głosy*
Możesz dać Mrocznej Mocy Haczyk, żeby poznać sekret osoby, z którą rozmawiasz. Właściciel tej postaci musi ujawnić jakąś jej ukrytą obawę, pragnienie lub mocną stronę (on wybiera).

❍ *Zobowiązanie*
Możesz poprosić Mroczną Moc o coś, czego naprawdę bardzo chcesz. MC poda ci cenę, którą musisz za to zapłacić, i wspomni o niepożądanym efekcie ubocznym związanym z tym, czego chcesz. Jeśli zapłacisz cenę, dostaniesz to, czego pragniesz.

Śmiertelniczka/Śmiertelnik

Nie zrozumieliby, żadne z nich. Tu, w tym mrocznym i sekretnym miejscu, jest coś pięknego dla ciebie. Ostrzegaliby cię, że ten rodzaj piękna jest niebezpieczny jak rozszalały pożar. Cóż, bywają rzeczy, dla których warto się poparzyć.

Miłość zaćmiła wszelką nadzieję, ale ta ciemność sprawiła, że poczułeś się piękny.

Granie Śmiertelnikiem

Bezbronność, magnetyzm, piękno. Dla wszystkich innych danie komuś Haczyka oznacza utratę kontroli. Dla ciebie to raczej symbioza – zyskujesz siłę, oddając ją. Śmiertelnik jest związany ze współzależnością, nierówną władzą i ochoczą gotowością.

Obie opcje Współczynników dla Śmiertelnika mają Atrakcyjność 2, bo to ktoś pożądany i niezwykły. Różnią się w zależności od tego, czy dana postać jest impulsywna i łatwo panikuje (Adrenalina 1), czy posępna i samotna (Mrok 1).

Prawdziwa miłość mówi, kto jest teraz centrum twojego wszechświata. Nie musisz koniecznie być w związku z osobą, którą wybierzesz jako swoją **Prawdziwą miłość**.

Twój Ruch Erotyki wydaje się poważnym problemem, ale pamiętaj: Śmiertelniczka zyskuje wpływ dzięki byciu ofiarą. Kochankowie, którzy po chwili intymności stają się dziwni, straszni czy wrodzy, dają ci świetną okazję do skorzystania z takich Ruchów jak **Współczucie jest moją bronią**, **Wymówki są moją zbroją** czy **Przez króliczą norę**.

Tożsamość

Imiona: Anne, Carla, Deidre, James, Jonathan, Leena, Patrick, Robin, Shen, Timothy, Wendy

Wrażenie: cicha, zdesperowany, niezdarna, piękny, nie na miejscu

Spojrzenie: gołębie spojrzenie, smutne spojrzenie, przeszywające spojrzenie, nerwowe spojrzenie, ludzkie spojrzenie

Pochodzenie: nowy dzieciak w mieście, dzieciak z domu naprzeciwko, twoja kelnerka, czyjaś dziewczyna, czyjś chłopak, nikt ważny

Przeszłość

Opisz swoją przeszłość na końcu.

Wybierz jedną osobę, która jest Twoim **Ukochanym**. Daj jej trzy Haczyki na siebie. Weź na nią jeden Haczyk.

Współczynniki

Wybierz jedną linijkę:

- Atrakcyjność 2, Opanowanie -1, Adrenalina -1, Mrok 1
- Atrakcyjność 2, Opanowanie -1, Adrenalina 1, Mrok -1

Mroczne Ja

Nikt cię nie rozumie ani nawet nie chce zrozumieć. Tyle robisz dla osób, które kochasz, a one tobą pomiatają. Dość tego! Zdradź ich. Pokaż im, jak to jest, gdy nikt o ciebie nie dba. Ujawnij ich potworność i swoją też. Tylko widok cierpienia, które zadajesz swojemu ukochanemu, pozwoli ci się wyrwać z Mrocznego Ja.

Rozwinięcia

- Dodaj 1 do dowolnego Współczynnika.
- Weź kolejny Ruch Śmiertelnika.
- Weź kolejny Ruch Śmiertelnika.
- Weź Ruch dowolnej Natury.
- Weź Ruch dowolnej Natury.
- Weź Ruch dowolnej Natury.

Ruch Erotyki

Kiedy uprawiasz z kimś seks, to budzi w twoim partnerze coś złego. Gdy tylko przestaniesz na niego patrzeć, aktywuje się jego Mroczne Ja.

Ruchy Śmiertelnika

*Dostajesz Ruch **Prawdziwa miłość** i jeszcze dwa z poniższej listy.*

● *Prawdziwa miłość*
Zawsze masz dokładnie jednego **Ukochanego** lub **Ukochaną**. Pierwszego wybierasz podczas tworzenia historii postaci, ale jeśli kiedykolwiek zakochasz się w kimś innym, to daj temu komuś Haczyk na siebie i zostaje on Twoim nowym **Ukochanym**. Zawsze masz +1 na później do zdobywania serca i uwagi **Ukochanego**.

❍ *Zadzierając ze mną, zadzierasz z nim*
Kiedy używasz imienia **Ukochanego** jako groźby, dodaj 2 do rzutu na **Zgaszenie** lub **Wyluzowanie**. Twój **Ukochany** dostaje na Ciebie Haczyk.

❍ *Zagmatwani*
Jeśli Ty i inna postać macie na siebie w sumie 5 lub więcej Haczyków, dodaj 1 do wszystkich rzutów przeciwko niej.

❍ *Współczucie jest moją bronią*
Zawsze wtedy, gdy wybaczasz komuś, że cię skrzywdził, i usprawiedliwiasz jego niskie popędy, dostajesz na niego Haczyk.

❍ *Wymówki są moją zbroją*
Kiedy zignorujesz jakiś rażący problem ze swoim **Ukochanym** lub z tym, jak cię traktuje, zaznacz doświadczenie.

❍ *Błędne koło*
Kiedy **Patrzysz w Otchłań**, możesz zadać sobie 1 Obrażenie, żeby dodać 2 do wyniku rzutu.

❍ *Przez króliczą norę*
Kiedy wtykasz nos w sprawy, które nie są przeznaczone dla zwykłych śmiertelników, ktoś związany z tą sytuacją dostaje na ciebie Haczyk, a ty zaznaczasz doświadczenie.

Wampirzyca/Wampir

Jesteś wiecznym pięknem. Jesteś ciemnością, której każdy chciałby spróbować, lecz nikt nie śmie zrozumieć. Zza twoich oczu, zza starannie dobranych słów, zza każdego gestu przebija jedno: nie masz już duszy.

Niektóre wampiry lubują się w tym fakcie, ich nieżycie jest ciągiem hedonizmu i pożywiania się. Inne nienawidzą zła, które w nich drzemie i w pełni poświęcają się czystej, samotnej egzystencji. W obu przypadkach ktoś cierpi. Wybór należy do ciebie.

Granie Wampirem

Oziębłość, manipulacja, uroda, zniewolenie. Wampir to osoba, która odcina swoje emocje i dominuje emocjonalnie innych. Wampir wie, jak osłabić cudzą wolę, i zazwyczaj podchodzi do dobrowolności w niepokojący sposób.

Obie opcje Współczynników pokazują, że wampir jest zarazem gorący i lodowaty, namiętnie romantyczny w jednej chwili i zwyczajnie wredny w kolejnej. Od twojego wyboru zależy, jaki będzie bardziej – seksowny czy pogardliwy.

Niektóre Ruchy Wampira są zwyczajnie straszne – nie dlatego, że są nadnaturalne, ale dlatego, że wiążą się z wyrachowaną i dotykającą intymności przemocą. Granie Wampirem to mierzenie się z byciem kimś, kto dobrowolnie krzywdzi innych. Czy szukasz odkupienia? Czy oddajesz się pokusie? Pamiętaj, że jesteś jednym z głównych bohaterów tej opowieści, więc powinieneś mieć wątek złożony z czegoś więcej niż krzywdzenie innych. A jeśli nie, bądź gotów na to, że z protagonisty staniesz się złoczyńcą, a inni zaczną ostrzyć kołki.

Tożsamość

Imiona: Amanda, Cassius, Clayton, Helene, Isaiah, Jessamine, Jong, Lucian, Marcell, Morana, Serina

Wrażenie: skupiający uwagę, pełna rezerwy, drapieżny, pociągająca, staromodny

Spojrzenie: martwe spojrzenie, głodne spojrzenie, spragnione spojrzenie, lubieżne spojrzenie, spojrzenie pełne bólu

Pochodzenie: świeżo odrodzony, przemieniona w tym stuleciu, żyjący od kilku wieków, władczyni, przeklęta krew

Przeszłość

Jesteś piękna/piękny. Dostajesz na wszystkich po Haczyku.

Ktoś kiedyś uratował Twoje nieżycie. Dostaje na Ciebie 2 Haczyki.

Współczynniki

Wybierz jedną linijkę:

- Atrakcyjność 2, Opanowanie 1, Adrenalina -1, Mrok -1
- Atrakcyjność 1, Opanowanie 2, Adrenalina -1, Mrok -1

Mroczne Ja

Wszyscy wokół są Twoimi pionkami i zabawkami. Krzywdzisz ich i czynisz bezbronnymi dla rozrywki, tak jak kot, który bawi się myszą. Może nawet wyssiesz ich na śmierć, ale na pewno nie będziesz się przy tym spieszyć. Wyrywasz się z Mrocznego Ja, kiedy ktoś potężniejszy pokaże ci, gdzie twoje miejsce.

Rozwinięcia

- Dodaj 1 do dowolnego Współczynnika.
- Weź kolejny Ruch Wampira.
- Weź kolejny Ruch Wampira.
- Weź Ruch dowolnej Natury.
- Weź Ruch dowolnej Natury.
- Należysz do Wampirzej Koterii.

Ruch Erotyki

Kiedy odmawiasz komuś seksu, weź na niego Haczyk. Kiedy uprawiasz z kimś seks, tracisz na tę osobę wszystkie Haczyki.

Ruchy Wampira

Wybierz dwa z poniższej listy.

❍ *Zaproszony*
Nie możesz wejść do czyjegoś domu bez zaproszenia. Zawsze wtedy, gdy ktoś cię zaprasza, weź na tę osobę Haczyk.

❍ *Hipnoza*
Możesz hipnotyzować ludzi, którzy nie mają na ciebie Haczyków. Rzuć na Atrakcyjność. Na 10 i więcej robią oni dokładnie to, czego sobie zażyczysz i nie mają pojęcia, że coś jest nie tak. Na 7-9 hipnoza działa, ale wybierz jedno:

- Orientują się, co im zrobiłaś,
- mieszają coś w poleceniach,
- ich psychika zostaje naruszona.

❍ *Zimny jak lód*
Kiedy uda Ci się kogoś **Zgasić** (czyli na 7 i więcej), możesz wybrać dodatkową opcję z listy.

❍ *Pożywianie się*
Pożywiasz się gorącą krwią prosto ze źródła. Jeśli jesteś pierwszym, który pożywia się na danej osobie, oboje zaznaczacie doświadczenie. Kiedy się pożywiasz, wybierz dwie z poniższych opcji:

- leczysz 1 swoje Obrażenie;
- dostajesz +1 na później;
- ta osoba na pewno nie umrze.

❍ *Naznaczona zwierzyna*
Kiedy się na kimś pożywiasz, nawiązujesz z nim nadnaturalną więź. Kiedy **Patrzysz w Otchłań**, aby dowiedzieć się, gdzie jest i czy wszystko z nim w porządku, rzucasz tak, jakby twój Mrok wynosił 3.

❍ *Nieunikniony*
Możesz wydać Haczyk na kogoś i zażądać, żeby trzymał się blisko ciebie. Jeśli jednak się oddali, weź na niego 2 Haczyki.

Sindale

Avery Adler

Górnicze miasteczko, w którym zmarli nie chcą spać spokojnie.

Ludność 10 000 / Sindale, Nevada / terytorium Zachodnich Szoszonów

Tło

Sindale w Nevadzie przez wiele pokoleń było ruchliwym miasteczkiem górniczym. Położone pod Górami Ruby, trochę na zachód od Secret Peak, jest oddzielone kilkoma godzinami samochodem od większych miast.

Gdy była praca, wszystko działało. Wiele ludzi pojawiało się w mieście samotnie i bez grosza, ale z siłą i chęcią. Wiele z nich zbudowało tu domy w trakcie powojennego boomu ekonomicznego.

Dzisiaj żadne z trzech wykopalisk nie działa. Starsi opowiadają dziwne historie o południowo-wschodnim tunelu, ale trudno im wierzyć. Pewne jest tylko to, że pod koniec lat sześćdziesiątych na Sindale spadło wielkie nieszczęście. Nie jest pewne, ilu ludzi zginęło, gdy tunel się zawalił, bo większość żyjących wtedy nie chce o tym mówić. Na pewno więcej, niż kilku, pewnie ponad tuzin.

Do dzisiaj już dwa pokolenia żyły w czasach powszechnego bezrobocia i przygnębienia. Wielu starych górników stało się zgorzkniałych i trudnych. Ludzie przestali wierzyć w sprawiedliwość.

Opowieści krążyły od zawsze, ale teraz wydaje się, że można usłyszeć ich więcej. Złowrogie odgłosy dochodzące z głębi tuneli. Bulgotanie ze stawów odpadowych. Martwi górnicy kroczący przez nocną mgłę, mówiący bez słów, wskazujący w pustkę. Widziadła. Krany, z których cieknie krew – a może to była po prostu rdza? To prawdopodobnie była po prostu rdza. A jednak…

W Sindale jest coś zgniłego. Czy jesteście gotowi kopać głębiej?

Miejsca na sceny

- Cmentarz Miejski w Sindale
- Dawne miejsce pochówku przy Stawie Odpadowym B
- Supermarket Rutwena, zaraz po szkole
- U Diego, porzucona restauracja tuż przy Carson Street
- Przepaść, miejsce na podejrzane imprezy wśród urwisk

Pasujące Natury

Ta lista skupia się na wewnętrznej i społecznej grozie, kładąc mniejszy nacisk na fizyczną przemoc i granie pod swoje interesy.

Bóstwo z rodziny właścicieli kopalni, odpowiedzialnych za wielką tragedię sprzed lat. Masz majątek i wychowano cię na kogoś potężnego. Jakie zostawisz po sobie dziedzictwo?

Duch, którego śmierci w wielkiej tragedii nikt nie zauważył. Czemu w ogóle byłeś tam wtedy?

Potępiona, która znalazła coś starszego i obcego w głębinach porzuconego południowo-wschodniego tunelu kopalni. Co to potrafi i czemu górnicy nigdy tego nie wydobyli?

Wampir, który uciekł przed wściekłym tłumem ze swojego poprzedniego miasteczka i z jeszcze poprzedniego też. To miejsce jest okropnie monotonnym, ale bezpiecznym domem. Jak długo umiesz się ukrywać i nie wystawiać kłów?

Śmiertelniczka, pełna naiwnych nadziei uczennica po przeprowadzce niemająca pojęcia, przez co to miasto przeszło. Kto z tutejszych jest uroczy?