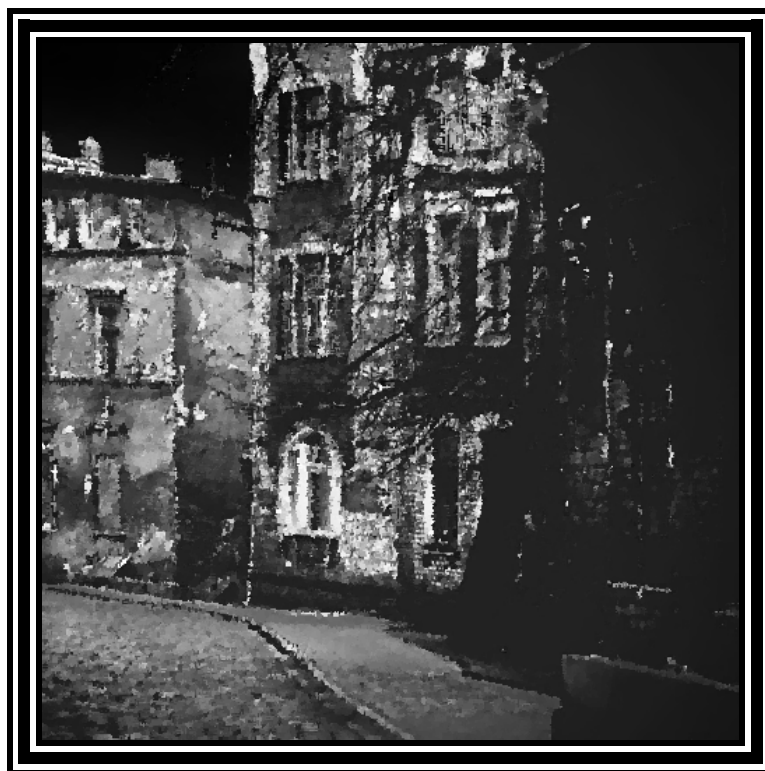


# MIASTO



autor: Przemysław „Thronaar” Wasilewski  
e-mail: polonusx@poczta.onet.pl



## ***Wstęp***

MIASTO jest autorską grą fabularną napisaną na dziewiątą edycję nibykonkursu. Powstała ona na bazie dwóch haseł: Kościół i Tyrania, lecz ma też mały niezamierzony akcent trzeciego hasła: Islandia.

Gra jest przystosowana bardziej do gier PBF i PBEM, niż standardowych wyrzynek z kośćmi. Nie uraczy się tu żadnej formy losowania, a systemowo gracze mają tylko możliwość wpływania, lub tworzenia scen. Konwencja gry w zamierzeniu waha się między horrorem, dreszczowcem, a polityczny i nawracającym dramatem.

Czerwiec 2007

# ***Spis treści:***

## ***Świat gry:***

- Wyspa
- Miasto
- Mieszkańcy
- Tyrania
- Kościół

## ***Mechanika:***

- Role
- Cechy
- Mechanika

## ***Pomoc dla MG:***

- Obowiązki Tyrana
- Powołanie Kościoła
- Miejskie Legendy

## **Wyspa**

Na nieznannej planecie, pośród nie odkrytego oceanu istnieje Wyspa. Jej mieszkańcy to głównie rolnicy i koczownicy, którzy znają każdą jej zagadkę. Istnieje jednak jedno miejsce, które generuje tajemnice, zaburza ono cały spokój. Generuje on fale techniki i obyczajów, które jednak rozbijają się o skały niezrozumienia mieszkańców wyspy. Tym miejscem jest Miasto, które zmienia ludzi go zamieszkujących.

## **Miasto**

Tysiące budynków, miliony ludzi, to wszystko tworzy jeden organizm nazywany Miastem. Nikt z mieszkańców nie zna jego historii, ani żadne archiwa nie przechowują tej wiedzy.

Miasto po prostu jest, było gdy przyszli tu ludzie i będzie gdy odejdzie ostatni z nich. Nie oznacza to, że jest stałe, wręcz przeciwnie, ciągle się zmienia. To ludzie są motorem tych zmian, a Tyran mózgiem ogarniającym wszystko i wszystkich. To on wydaje pozwolenia, jego ludzie sprawdzają jak idą zmiany, oraz pilnują, aby burzyło to pewnego planu. Wyburza się stare budynki, a na ich miejsce buduje się nowe. Drewniane chaty ustępują ceglanym kamienicom, one betonowym budynkom, a na ostatnio buduje się małe wieżowce z betonu i stali. Odnowienia są jednak przemyślane, w nich też zawsze jest pewna prawidłowość.

Każda z dzielnic jest oddzielną społecznością. Różnice mieszkańców odbijają się na wyglądzie dzielnic, i nie chodzi tu tylko o rodzaj budynków. Kolorystyka, zdobienia, firany, wszystko mówi nam, kiedy przechodzi się z jednej dzielnicy do drugiej.

Technika w mieście jest najbardziej zaawansowana na całej wyspie. Tylko tu można dostać urządzenia z metalu takie jak lampy, noże, sztucce tak tanio i tak dokładnie wykonane. Wszystko to jest możliwe dzięki fabrykom, które utrzymują większą część mieszkańców. Jeżeli chodzi o broń, to jedynie strażnicy mają broń, a są uzbrojeni w pistolety skałkowe. Nie jest to doskonała broń, gdyż jest jednostrzałowa i dość długo się ładuje. Dlatego w przypadkach większych zamieszek najważniejsze są pałki.

## **Mieszkańcy**

Mniej niż połowa mieszkańców urodziła się w Mieście, a mimo to większość nie pamięta, że mieszkali gdzie indziej. Ludzie przychodzą zewsząd i już tu zostają, być może ma na to wpływ wyjątkowość tego miejsca, a może ma ono takie działanie na wszystkich, którzy przekroczą bramę miasta. Ludzie żyją, pracują i umierają tak jak wszędzie wokół, jednak miasto wypala na nich swoje piętno. Większość przybyła tu będąc częścią jakiejś społeczności, lecz tu stają się mieszkańcami.

Fabryki położone na peryferiach dają pracę większej części mieszkańców, oraz wytwarzają dobra dla całego miasta i wyspy. Usługi tworzą drugą największą część gospodarki, czyli kupcy, nauczyciele, lekarze, kurierzy itp. Tyran daje zatrudnienie tylko straży i małej armii urzędników, którzy dbają o porządek w całym mieście. Gdy potrzeba wypełnić inne zadania, wtedy urzędnicy płacą za wykonaną pracę, jak np. w przypadku szczurołapów, gdy płaci się od głowy upolowanego szczura.

W mieście Tyran jest źródłem wszystkich praw, lecz mimo tego nie ma on władzy absolutnej. Ludzie wolno wyzbywają się swojej tradycji i obyczajów, dlatego zamiast korzystać z urzędniczej maszyny, to starsi rodzin rozpatrują wszelkie spory. Podobnie ma się sprawa z najgorszymi czynami, które karane są linczami w okrutny sposób.

## ***Tyrania***

Tyrania jest to forma rządu powstała w wyniku zamachu stanu ludu. Nowo wybrany władca jest reprezentantem większości mieszkańców. To wsparcie pozwala Tyranom zasiąść za sterami Miasta, co dzieje się od wieków. Kolejni władcy pojawiają się, zdobywają popleczników, urządzają powstania. Jest to dość kosztowny sposób wyboru nowego władcy, lecz z jakiejś przyczyny nigdy nie obyło się to inaczej. Zmienia się jednak tylko panujący, który zmienia najwyższych urzędników, strażników, a towarzyszy temu często seria niewyjaśnionych zaginięć. Jest to możliwe, gdyż w mieście jedynym źródłem prawa jest Tyran i tylko osoba chcąca zająć jego miejsce, oraz kościół chcą się mu przeciwstawić.

To urzędnicy tyrana prowadzą ewidencje, archiwa, wydają zezwolenia, wynajdują nieprawidłowości i pomagają, aby w Mieście wszyscy znają swoje miejsce. Są armią, od której zależy jak długo Miasto będzie cieszyło się spokojem. Im zależy podobnie jak tyranowi, gdyż zmiana władcy często zmienia większość wyższych urzędników.

## ***Kościół***

Kościół to religijna organizacja zrzeszająca wszystkich wiernych oraz duchowieństwo. Jednoczy ich nie tylko wiara, lecz także przyjęte normy społeczne, wspólne obrzędy, oraz inne tradycyjne elementy życia. W Mieście z kościołem związanych jest większość mieszkańców, nie tylko poprzez obrzędy, lecz także pracując dla niego. Tak duża organizacja ma swoje archiwa, potrzebuje kurierów, prowadzi sklepy, a księży jest dość mało. Wypełniają oni posługę w każdym zakątku miasta, nie tylko odprawiając obrzędy, lecz pomagając ludziom z problemami z tego i tamtego świata.

W mieście jedynie Tyran ustanawia prawo, lecz to Kościół jest sumieniem jego mieszkańców. Daj on nadzieję, wypełnia wszelkie luki, których nie potrafi zapełnić machina Tyrana. Ustala zasady, jakimi powinny kierować się rodziny, sąsiedzi.

W mieście istnieje oprócz Kościoła wiele mniejszych kultów przybyłych spoza murów, lecz stopniowo zdobywa on coraz więcej wiernych. W dużej mierze jest to związane z mieszczańskim charakterem tej wiary, lecz niebagatelny wpływ mają księża, którzy nawracają poprzez natchnione kazania. Również wsparcie, jakie dostaje się będąc częścią większej organizacji zachęca ludzi do przejścia na nową religię.

## **Role**

Postacie Graczy nie są zwykłymi mieszkańcami miasta. Są to przedstawiciele dwóch najbardziej wpływowych organizacji, dzięki czemu mają pewne możliwości (zwane znakami, kompetencjami itp.). Gracz wybiera jedną z ról, według jej wymagań wybiera parę minimum cech, a dzięki temu ma możliwość wykorzystać w pojedynczej sesji trzy z sześciu swoich możliwości (patrz: Mechanika).

### **Ksiądz**

Ksiądz jest to podstawowa organizacji kościoła. To od takich jak on zależy, jak wszyscy wierni będą ze sobą współpracować, to on odprawia wszystkie obrzędy, naucza, prowadzi misję krzewienia wiary. Prawdziwy ksiądz musi pomagać ludziom, nie odwracać się od proszących o pomoc wiernych, a swoją postawą dawać przykład jak należy żyć.

Nakłada to na niego nie tylko wymóg wiary (minimum 3), lecz także bycia kimś uspołecznionym (minimum 3).

#### **Możliwości:**

- **Egzorcyzmy** – dzięki swojej wierze możesz nie tylko wygonić z kogoś nieczystego ducha, lecz także oczyścić inną osobę ze złych uroków.
- **Spowiedź** – wyznanie grzechów, oraz otrzymanie przebaczenia wpływa kojąco na psychikę większości wierzących ludzi. Warunkiem jest szczery żal za grzechy, a efektem spokojny sen grzesznika. Dla księdza to też możliwość dowiedzenia się o rzeczach, o których normalnie nikt nie mówi, lecz nie może on nikomu o tym powiedzieć.
- **Azyl** – można obiać nią jedną osobę ściganą przez władze. Dzięki temu jest ona bezpieczna, lecz może żyć tylko na terenie należącym do kościoła i nie może go puszczać.
- **Kółko parafialne** – przewodzisz małej wspólnoty, która jest mocno zżyta z tobą jako ich pasterzem. Pomogą, jeżeli nie będzie to sprzeczne z wiarą, oraz jeżeli będą mogli.
- **Kazanie** – dzięki wierze słuchających cię osób możesz dodać im otuchy, lub wywołać u nich niechęć do określonej osoby (ekskomunika). Ma to często długoterminowe skutki.
- **Karitas** – dzięki ofiarom wiernych możesz wspomóc innych, kiedy będą mieli ciężką sytuację materialną. Może to dać czas, aż do rozwiązania problemu trapiącego daną rodzinę.

### **Prorok**

Niektórzy z ludzi zostali wybrani, aby krzewić wiarę nie tylko postawą, lecz także mocnym słowem i niezwykłymi czynkami. Prorocy są często nieustępliwi, a ich czyny mówią mocniej niż ich słowa. Niestety trudno być prorokiem w swoim mieście, a tego typu działania często mają związek z krytyką Tyrana, co sprowadza problemy z organami władzy.

Prawdziwy prorok nie tylko musi wierzyć (minimum 3), lecz także być kimś potrafiącym wpływać na ludzi swoją charyzmą (minimum 3).

#### **Znaki:**

- **Zamiana wody** – jako najczystsza, najbardziej rozpowszechniona, oraz będąc podstawą życia, woda jest wdzięcznym obiektem unaoczniając ludziom moc. Zamiana kilku litrów w wino lub krew, poprzez niektórych będzie uważane za sztuczkę, a innych zmusi do przemyślenia swoich czynów. Ma to też często bardzo praktyczny charakter (szczególnie zamiana w wino).
- **Nietykalność** – gdy działa z powołania swego boga, wtedy prorok może liczyć na jego pomoc. Każdy atakujący zostanie sparaliżowany, dopóki prorok nie opuści danego miejsca.
- **Nakaz** – jedno z poleceń proroka zostanie wykonane bez sprzeciwu.
- **Klątwa** – osoba wskazana przez moc (zatwierdzona przez MG), która zgrzeszyła w szczególny sposób, zostanie naznaczona piętnem jak ślepotą lub wieczny sen (śpiączka).

- **Uleczenie** – nałożenie dłoni przez proroka uleczy z obrażeń fizycznych jedną wierzącą osobę.
- **Wiedza absolutna** – w niewytłumaczalny sposób prorok posiada wiedzę o przewinieniach jednej wierzącej osoby.

## **Święty**

Święty jest to osoba, którą swoją postawą wypełnia wszystkie boskie nakazy i potrafi przestrzegać wszystkich przykazań. Dzięki temu cieszy się nadprzyrodzoną łaską, niezwykłą estymą wśród ludności, choć nie koniecznie w organizacji kościoła, do którego zawsze należy.

Moc świętego ma pochodzenie z wiary (minimum 3), a jego czyny dają mu wśród wiernych duże znajomości (minimum 3).

### **Cuda:**

- **Bilokacja** – możliwość przebywania w dwóch miejscach na raz. Można w ten sposób rozmawiać z dwiema osobami na raz, choć dodatkowa postać nie ma pełni materialnej postaci, (co się objawia w przypadku próby ataku lub próby dotknięcia).
- **Dar języków** – przez całą rozmowę z określoną osobą święty będzie rozumiał, oraz potrafił mówić, w języku rozmówcy, mimo całkowitej nieznajomości języka.
- **Teleportacja** – postać świętego potrafi podróżować z niezwykłą prędkością, także dla niego. Jest to działanie natychmiastowe, mogące ocalić mu życie.
- **Nieznany życzliwy** – święty potrafi spotkać przyjazną mu osobę, która wskaże mu interesujące informacje, lub użyczy potrzebnego przedmiotu.
- **Leczenie** – wstawiennictwo świętego potrafi uzdrowić z każdej choroby modlącego się o to wiernego.
- **Działania** – święty może użytkować przedmioty, które nie powinny działać z jakiegoś powodu np. gdy wyczerpie się w nich paliwo w lampie, lub uszkodzą się tryby w maszynie.

## **Strażnik**

Strażnicy są odpowiedzialni za ład i porządek w mieście. Posiadają do tego wszystkie uprawnienia, oraz pomagają im inne organy tyrana. Zależnie od miejsca w organizacji są ulicznymi porządkowymi, śledczymi, sędziami i wykonującymi wyroki.

Strażnik musi być osobą uspołecznioną (minimum 3), a jego sprawność musi mu zapewnić pewne minimum w operowaniu swoim ciałem (minimum 3).

### **Władza:**

- **Przeszukanie** – funkcjonariusz, dzięki prawu ustanowionemu przez Tyrana, może wejść do każdego mieszkania, aby zatrzymać poszukiwane osoby.
- **Zatrzymanie** – w przypadku osób mogących sprawiać kłopoty, strażnik może zatrzymać daną osobę w areszcie. Wszelki opór przy zatrzymaniu jest niezgodny z prawem, dlatego można liczyć na pomoc każdego strażnika w okolicy.
- **Użycie broni** – w sytuacjach zagrożenia strażnik może wykorzystać śmiertelnoścą broń, co daje mu przewagę, bo tylko oni posiadają tego typu przedmioty w mieście.
- **Spacyfikowanie** – w niektórych sytuacjach strażnik może użyć siły, aby przypomnieć mieszczaninowi, kto reprezentuje tu władzę. Najczęściej przewagę wytrenowania, oraz może liczyć na pomoc innych strażników.
- **Wylegitymowanie** – mimo dużych uprawnień w kontaktach z innymi służbami Tyrana należy się wylegitymować, aby oszczędzić sobie czasu i nieprzyjemności. Uwalnia to od obowiązku tłumaczenia zaistniałej sytuacji.
- **Przesłuchanie** – strażnik ma prawo przesłuchać jedną osobę, a ona ma obowiązek odpowiadać na każde pytanie, oraz mówić prawdę pod groźbą surowej kary.

## ***Inspektor***

Inspektor jest urzędnikiem, którego działania nie ograniczają się do przerzucania papierków i obsługi interesantów. Musi on działać na terenie podległych mieszczan kontrolując ich działania i nadzorując wcielanie poleceń tyrań w życie.

Inspektorzy są zawsze osobami podległymi uspołecznieniu (minimum 3), oraz mają równie dużo wrogów, co przydatnych popleczników wdzięczących się jak przyjaciele (minimum 3).

### ***Uprawnienia:***

- **Inspekcja** – inspektor może wejść do każdego mieszkania, aby skontrolować jak żyją mieszkańcy, czy nie zagraża to sąsiadom itp.
- **Komornik** – inspektor w przypadku długów, może wspomóc w ich wyegzekwowaniu. Ma wtedy prawo zająć każdy wartościowy przedmiot, zależnie od wielkości długu.
- **Pomoc** – w swoich działaniach inspektor ma prawo wezwać na pomoc straż.
- **Kontrola** – w przypadku firm komornik ma prawo przejrzeć wszystkie księgi dochodów i rozchodów. Właściciel jest zobowiązany do pomocy.
- **Eksmisja** – w przypadku nielegalnego zajęcia mieszkania, komornik ma prawo wyegzekwować przeprowadzenie mieszkańców do gorszego lokalu.
- **Obserwacja** – inspektor może zalecić kontrolę poczynań jakieś osoby. Będzie ona śledzona przez straż i inspektorów przez 24 h.

## ***Urzędnik***

Sprawne działanie tak skomplikowanego mechanizmu, jakim jest Miasto nie jest możliwe bez odpowiedniej ilości urzędników. Czasem urzędnik może chcieć sprawdzić to, co na codzień widzi w postaci cyfr w tabelach i wykresach.

Duże uspołecznienie (minimum 3), oraz dobre podejście do interesantów podobne do charyzmy (minimum 3) to podstawy dobrego urzędnika.

### ***Kompetencje:***

- **Donos życzliwego** – masz dostęp do donosu osoby związanej z tą sprawą. Początek możesz wymyślić, lecz główne informacje musi podać MG.
- **Zasiłek** – możesz przyznać zasiłek dla potrzebującej tego rodziny, która znalazła się w trudnej sytuacji.
- **Nakaz inspekcji** – zgodnie z prawem możesz zasugerować inspektorom zainteresowanie się daną rodziną, a wyniki inspekcji będą do twojego wglądu.
- **Pozwolenie** – masz prawo podać w wątpliwość zasadność jakiegoś pozwolenia np. na handel lub wykonywanie pracy rzemieślniczej. Osoba posiadająca pozwolenie będzie musiała wykazać się odpowiednimi umiejętnościami m.in. przed tobą.
- **Archiwa** – masz wgląd do danych osobowych danej rodziny, domu lub fabryki. Możesz przejrzeć archiwa w poszukiwaniu określonej informacji.
- **Biurokrata** – jesteś częścią dużej maszyny, której głową jest Tyran. W razie wpadnięcia w jego tryby potrafisz się z tego wydostać.



## Cechy

Wszystkie postacie posiadają cechy w przedziale od 1 do 6, gdzie 2 to normalny poziom dla przeciętnego człowieka. Na początku gry gracz posiada 10 punktów, oraz wszystkie pięć cech na poziomie 1. Za posiadane punkty może on podwyższyć sobie każdą z cech. Na koniec wybiera jedną z ról, a z nią trzy cechy specjalne, które będzie mógł wykorzystać raz na sesję. Do każdej cechy dodane zostały opisy punktów, które jednak nie określają poziomu cech, lecz wykorzystanie danej cyfry w określonej scenie (patrz: Mechanika).

**Charyzma** – zależnie od tej cechy ludzie z otoczenia będą reagować na postać negatywnie, lub też zrobią wszystko, co powie. Składa się na to wygląd, sposób wystawiania się, oraz ten niezwykle dar przekonywania.

1. W tej rozmowie postać wzbudziła negatywne emocje, co zraziło rozmówcę. Nie można się od niego nic dowiedzieć, a nawet może podać fałszywe informacje. W przyszłości może sprawiać problemy, choćby zaniechując pewnych działań.
2. Zwykła niezobowiązująca rozmowa. Rozmówca zdradzi potrzebne informacje tylko, gdy naprawdę chce tego (np. jakaś przekupka na targu).
3. Krótka rozmowa dała pozytywne efekty. Jeżeli potrzebne informacje nie są poufne, to rozmówca może je zdradzić po długich prośbach.
4. Udało się wzbudzić zaufanie. Nie tylko można dowiedzieć się paru użytecznych informacji, lecz także liczyć na pomoc w najprostszych rzeczach (np. zawiadomić gdyby się coś stało).
5. Obdarzony darem przekonywania. Można dowiedzieć się nawet tych rzeczy, które rozmówca uważa za poufne chyba, że dotyczą bezpośrednio jego. Rozmówca może przeznaczyć część swojego czasu na pomoc, jeżeli nie będzie wiązało się to z niebezpieczeństwem.
6. Udało się oczarować rozmówcę. Podzieli się każdym sekretem, a także zrobi coś dla sprawy.

**Ciało** – na podstawie tej cechy ustala się możliwości postaci we wszystkich sytuacjach, gdzie potrzeba siły, wytrzymałości, koordynacji.

1. Słaba forma fizyczna, daleko tak się nie zajdzie. Możliwe lekkie osłabienie, po pół kilometra silne zmęczenie, nie wspominając o walce.
2. Przeciętność, takie sytuacje jak długi spacer, bieg, lub prosta walka.
3. Wydzielenie trochę adrenaliny. Można uciec od pościgu, pokonać kogoś wręcz, lub w lotki.
4. Dobry dzień, będzie można walczyć z silniejszym od siebie i wygrać.
5. Bardzo dobra forma fizyczna, dokonać można rzeczy normalnie niedostępnych. Pokona się dwóch ludzi, lub przeskoczy parę budynków.
6. Adrenalina robi z człowieka supermana. Przez kilka minut można podnosić samochody i łamać kości.

**Znajomości** – czyli kto kogo zna i na kogo może liczyć. Od tej cechy zależy, jakich Bohaterów Niezależnych może wezwać postać do pomocy.

1. Masz więcej wrogów niż przyjaciół, których łatwiej znajdziesz niż pomocną dłoń, lecz to też może na coś się przydać.
2. Paru kolegów i znajomych, na nic więcej cię nie stać. Może ktoś z nich okaże się pomocny, lecz będzie miało to swoją cenę.
3. Może przyjaciel i do tego parę kolegów, co da ci możliwość wykorzystać te znajomości, lecz zaciągasz w ten sposób dług wdzięczności.
4. Oprócz przyjaciela masz paru znajomych w okolicy z długami wdzięczności względem ciebie.
5. Masz sprawdzoną paczkę przyjaciół, każdy z nich pomoże ci bez oporów.
6. Zna cię cała dzielnica, jako dobrego sąsiada. Na pewno znajdzie się ktoś, kto ci pomoże bezinteresownie.

**Wiara** – jest to siła, która pochodzi z przekonań postaci na życie po życiu, oraz wszystko co z tym związane. Przydaje się w kontaktach z niektórymi ludźmi, lub pozwala na kontrolę sytuacji.

1. Jesteś naukowcem ze szkiełkiem i okiem. W kontaktach z podobnymi będzie łatwiej, lecz taka postawa zraża głęboko wierzących.
2. Może w coś wierzysz, nawet pomaga to czasem w potwierdzeniu swojego miejsca w świecie, gdy nachodzi pustka egzystancyjna.
3. Twoja wola jest silniejsza, możesz dzięki temu oprzeć się niektórym wpływom.
4. Siła twojej wiary udziela się innym, jeżeli też są wierzący, dodatkowo mogą ci w czymś pomóc.
5. Wewnętrzna siła pozwala na opór nie tylko zewnętrznym wpływom, lecz także nie zważać na ograniczenia swojego ciała.
6. Powiadają, że wiara czyni cuda, w tym przypadku dotyczącym ciebie, ten zbieg okoliczności inaczej nie można nazwać.

**Uspołecznienie** – poczucie jedności z społeczeństwem, dzięki temu nie tylko rozumie się prawo, lecz także można wymusić je na innych.

1. Początkujący socjopata – ludzie nerwowo reagują na osoby tego typu, gdyż nigdy nie wiedzą, do czego są zdolne.
2. Obywatel – w rozmowach z urzędnikami wykazujesz pewien dystans, dzięki któremu nie dajesz się zwariować.
3. Przykładowy sąsiad – łatwo znajdziesz nić porozumienia z napotkanymi osobami blisko twojego domu.
4. Organizator – w parę minut potrafisz zorganizować i prowadzić małą grupkę osób, których jednoczy wspólny cel, lub znalazły się w sytuacji zagrożenia.
5. Urzędnik – orientujesz się w biurokracji tyrana na tyle dobrze, że potrafisz wszystko załatwić, lub wywinąć się z niejasnej sytuacji.
6. Prawodawca – w sporze z każdym urzędnikiem swoją postawą i wiedzą potrafisz wymusić swój punkt widzenia.

## ***Mechanika***

Prowadzenie MIASTA opiera się o storytelling, bez użycia kostek i innych losujących rekwizytów jak karty do gry, żetony itp. Przyda się natomiast karta postaci, ołówek, oraz małe kartki papieru do przekazywania pewnych informacji tylko dla oczu MG.

Poziom cechy określa, do jak może wpłynąć postać na określoną scenę. Każdy z posiadanych poziomów cech może być wykorzystany raz na sesję w każdym momencie gry, aby wpłynąć na fabułę, wprowadzić przydatną mu postać lub sprowokować przychylną reakcję. O wadze tego typu sceny decyduje poziom użytej cechy (patrz: Postać). Gracz może np. rozpocząć rozmowę z wywołanym przyjacielem, skierowując ją na temat pomocy w skompletowaniu pewnej rzeczy, a zadaniem MG jest poprowadzenie później części dialogu, zgodnie z założeniami scenariusza i możliwościami bohatera niezależnego. W ten sposób gracze mogą szybciej znaleźć potrzebne im informacje, lub zgromadzić potrzebne rekwizyty, lecz nie może to zburzyć scenariusza.

Gdy wykorzystana jest wszystkie poziomy cechy (czego gracze powinni się wystrzegać), wtedy MG określa sukces lub porażkę, na podstawie własnych założeń, poziomu cechy postaci przydatnej w danej scenie, oraz gry gracza i jego przygotowań. Jest to często dość subiektywny osąd, lecz gracz powinien go zaakceptować. To samo dotyczy ewentualnych walk, których wynik określa wykorzystanie tego a nie innego poziomu cechy. Przebieg potyczki może opisać gracz po zaakceptowaniu wyniku przez MG.

Podobnie jak poziomy cech wykorzystuje się zdolności specjalne wybranej Roli. Dają one większe możliwości, niż cechy, do zmian w scenach, oraz do wprowadzenia wydarzeń i postaci o większym znaczeniu.

## ***Obowiązki Tyrana***

Machina Tyrana ma dbać o to, aby ludziom żyło się dobrze. Kontrolują oni część informacji, tępią nieprawidłowości, szukają winnych najgorszych przestępstw. Z drugiej strony korzystają z wiedzy zgromadzonej poprzez informatorów, z donosów, obserwacji, przesłuchań, a to wszystko aby podtrzymać rządzącego aktualnie Tyrana. W przypadku masowych zamieszek nie mają oni tyle siły, aby powstrzymać milionowy tłum, dlatego tylko takie działania dają szansę utrzymania porządku.

### ***Tajemnicze zniknięcie***

W ogrodach Pałacu zniknęła jedyna córka bardzo wpływowego kupca, który odpowiada za dużą część dostaw pożywienia dla miasta. Cała straż została postawiona na nogi, a z nią wszyscy ich pomocnicy. Jedną z hipotez to pojawienie się nowego pretendenta do tronu, który w ten sposób chce spowodować niepokoje w Mieście.

Ze względu na zły stan zdrowia kupca, oraz przeznaczenie przez niego wszystkich środków na poszukiwania, dostawy pożywienia dla miasta zmniejszyły się. Dodatkowo nie można zapomnieć o wpływie psychologicznym, w końcu to w samym centrum władzy Tyrana dokonano przestępstwa, co podważa jego autorytet władzy.

Kto ostatni widział dziecko i jakie są dowody na jego zniknięcie akurat w pałacu? Jakie osoby mają teraz interes w takim wypadku, a może jest wśród nich ojciec dziewczynki? Jak odwlec w czasie skutki powstałych problemów, czyli jak długo można utrzymać wszystko w sekrecie?

## ***Powołanie Kościoła***

Obowiązki kościelne sprowadzają się nie tylko do obrzędów i pomocy wiernym w ich codziennych problemach. Czasem zdarzają się wypadki, które szczególnie podważają wiarę członków kościoła. W takich wypadkach muszą zostać wyjaśnione wszystkie okoliczności, oraz nie może ucierpieć autorytet kościoła.

### ***Śmiertelne objawienie***

W ciągu tygodnia jedna z parafii powiększyła się o paru wiernych, lecz niedługo po ich nawróceniu znaleziono ich w niezwykłym stanie katatonii (uśpienia), a później wszyscy zaginęli. Wszyscy, którzy z nimi rozmawiali w tym czasie twierdzili, że byli oni nad wyraz pobudzeni, lecz nie koniecznie bardzo wierzący.

Opowieści o zaginięciach nowo nawróconych utrudniają misję kościoła. Dodatkowo niektórzy z ludzi podejrzewają, że wszyscy wierni są w niebezpieczeństwie, gdyż ktoś na nich poluje.

Kto widział zaginionych ostatnio? Kim byli przed nawróceniem? Czy rzeczywiście się nawrócili? Może to była tylko jedna osoba? Być może jest w to zamieszana jakaś nowa sekta, lub stara religia? A może to wszystko jedno kłamstwo?

## ***Miejskie Legendy***

W mieście oprócz przygód dla wyspecjalizowanych osób, można także rozwiązywać zagadki mieszanymi drużynami. Najczęściej chodzi o dojście do prawdy w sytuacjach, które zagrażają mieszkańcom, a które rosną do rangi legendy. Plotki, rozpowszechniane niesprawdzone informacje mogą zawierać dużo ślepych tropów, lecz dojście do prawdy jest potrzebne.

### ***Drewniany człowiek***

W najbiedniejszych dzielnicach miasta można usłyszeć opowieści o człowieku z drewna, który uśmierca robotników burzących drewniane domy. Powiadają, że ciała zabitych można znaleźć częściowo zagłębione w belki starszych budynków. Wszystko zaczęło się od opowieści dwójki rodzeństwa, które podobno widziało drewnianego pana z dziwnymi rękami.

Niepokoje spowodowane tą legendą doprowadziły już do dwóch prób podpaleń, oraz jednego wypadku śmiertelnego, gdy spalono osobę o zdeformowanych dłoniach.

Czy doszło do dziwnych zabójstw w i tak niebezpiecznej dzielnicy? Czy da się odnaleźć dzieci, które widziały dziwną osobę? Co jeżeli historia okaże się prawdziwa? A może to dzieci są pod wpływem złego ducha?

### ***Nowa maszyna***

Bardzo rzadko, jednak wymienia się maszyny na nowe. Istnieje plotka, która mówi, że wykorzystuje się do tego stare części. Podobno duch jednej z rozebranej maszyn mści się na robotnikach poprzez urządzenia, które zawierają jego części. Robotnicy skarżą się na dziwne usterki, które zawsze związane są z prostymi zabezpieczeniami i prowadzą do poważnych wypadków. Jeden z nich podobno został wessany, a później zmielony przez jedną z takich maszyn.

Rozprzestrzenianie tej informacji prowadzi do zmniejszenia produkcji, która jest podstawą dobrobytu w mieście. Doszło nawet do paru prób sabotażu nowszych maszyn, które są bardzo drogie w naprawie. Każda taka akcja to także duża strata dla ludzi żyjących dzięki pracy w fabrykach.

Czy rzeczywiście doszło do serii dziwnych wypadków? Czy informacje z gazety o zmielonym robotniku są pewne? A może to nierzetelność rzemieślnika robiącego części do nowych maszyn, wada konstrukcyjna, albo zły duch jakiegoś zmarłego robotnika?