

Zgodnie z Pana życzeniem, na podstawie dostarczonych źródeł i koncepcji fabularnych, w szczególności tych związanych ze strukturą *wordbase*, poniżej przedstawiam 120 schematów questów (po 20 na każdą z 6 sekcji). W schematach zastąpiono nazwy własne ogólnymi zmiennymi i wstawkami.

Wzory Wątków Fabularnych (120 Schematów Questów)

I. Historia (Geneza, Przeszłość, Powód Skazania)

1. Zmienna postać musi **odzyskać list skazujący**, który zawiera dowody jej niewinności/prawdy o przestępstwie, zanim dotrze do niego zmienna frakcja.
2. Zmienna postać szuka dawnego znajomego (wstaw imię), który wrobił ją w **oszustwo z rzadkim minerałem**, aby odzyskać utracone środki.
3. Zmienna postać, dręczona koszmarami po śmierci przyjaciela (wstaw imię) w **wypadku górniczym**, musi wykonać mroczny rytuał, by poznać prawdę.
4. Zmienna postać, skazana za fałszowanie środków płatniczych, musi odszukać **dawnego wspólnika** (zmienna profesja), by wznowić nielegalną działalność.
5. Zmienna postać, zesłana za błąd urzędniczy, musi znaleźć oryginalny **dokument potwierdzający jej niewinność**, ukryty w administracji Osady Władzy.
6. Zmienna postać musi odnaleźć zaginionego członka rodziny/siostrę, która rzekomo udała się na **terytoria potworów**.
7. Zmienna postać musi znaleźć sposób, by **zemścić się** na byłym kochanku (wstaw imię), który wydał ją władzy, co doprowadziło do zesłania.
8. Zmienna postać, ukarana przez zmienną frakcję za niewłaściwe wykorzystanie alchemii, musi odnaleźć **dawne notatki** mistrza, by udowodnić, że jej mikstury były słuszne.
9. Zmienna postać, która trafiła do kolonii za **piractwo i zdradę**, musi odnaleźć dawnego towarzysza ze statku (wstaw imię), by dowiedzieć się, czy pamięta o długu wdzięczności.
10. Zmienna postać musi odnaleźć dawnego **rekrutę z wojska** (wstaw imię), który może pomóc jej w awansie lub zapewnić ochronę w Osadzie Władzy.
11. Zmienna postać musi unikać kontaktu z przedstawicielami zmienną frakcją (np. Kapłan Ognia), ponieważ mogą oni rozpoznać jej **prawdziwe pochodzenie** lub ukrywaną profesję.
12. Zmienna postać, skazana za wypadek w kopalni, musi zdobyć **dowody** na to, że urzędnik celowo oszczędził na materiałach windy, by oczyścić swoje imię.
13. Zmienna postać (alchemik) musi odnaleźć rzadką recepturę alchemiczną, którą **wyszarpał jej wiatr** i wykorzystać składniki z bestii, by ją odtworzyć.
14. Zmienna postać, zmuszona do dołączenia do zmienną frakcją, musi wykonać zadanie, aby **uwolnić się od dawnego długu wdzięczności** wobec zmienną osobę.
15. Zmienna postać poszukuje **listu od zaginionej przedstawicielki magii**, który może zawierać klucz do ucieczki spod bariery.
16. Zmienna postać szuka zemsty na strażniku (wstaw imię), który **postrzelił ją w pośladek** podczas ujęcia, aby odpłacić mu pięknym za nadobne.
17. Zmienna postać (aresztowany) musi znaleźć sposób, by **nawiązać kontakt listowny z rodziną** poza barierą, aby upewnić się o ich bezpieczeństwie.

18. Zmienna postać musi odnaleźć kogoś z **miejsca pochodzenia** (np. Archolos/Silden), aby uzyskać informacje o dawnej spisku lub tajemnicy.
19. Zmienna postać musi chronić swój **dziennik** z opisem działania niebezpiecznej trucizny przed frakcją, która mogłaby chcieć poznać mroczne sekrety alchemii.
20. Zmienna postać, która uniknęła egzekucji dzięki układowi ze strażnikiem, musi **zrealizować obietnicę** złożoną osobie, która uratowała jej życie, wbrew swoim obecnym interesom.

II. Relacje (Długi, Wpływy, Sprzymierzeńcy)

1. Zmienna postać musi **splacić dług** wobec zmienna frakcja, wykonując ryzykowną misję, która może skompromitować jej obecną przynależność.
2. Zmienna postać musi przekonać wpływową zmienną profesję do **zrezygnowania z patroli** w pobliżu obozu zmienna frakcja, wykorzystując posiadane kontakty.
3. Zmienna postać musi **zlokalizować i zwerbować sługę** w siedzibie władzy, aby służył jako tajny informator zmienna frakcja.
4. Zmienna postać musi nawiązać **dyskretny kontakt handlowy** z zmienną profesją w Aptece, aby sprzedawać rzadkie komponenty zwierzęce za rzadki minerał.
5. Zmienna postać musi **pogodzić skłóconych** ze sobą członków swojej grupy, aby wykazać się zdolnościami przywódczymi i zyskać awans.
6. Zmienna postać musi wykorzystać znajomość z zmienną imię (przedstawiciel magów) do **uzyskania rzadkich artefaktów** lub wiedzy magicznej.
7. Zmienna postać (magnat) musi znaleźć **zaufaną zmienną osobę**, aby zrzucić na nią obowiązki ekonomiczne bez wzbudzania podejrzeń przełożonego.
8. Zmienna postać, zaniepokojona dziwnym zachowaniem współnika (wstaw imię), musi potajemnie zbadać, czy ten **nie podkrada zasobów** ze wspólnej kasy.
9. Zmienna postać musi **spieniężyć przysługę**, jaką jest jej winien strażnik (wstaw imię), żądając ochrony lub informacji o planach frakcji.
10. Zmienna postać musi stworzyć **sieć informatorów** poza Osadą Władzy, aby dostarczać cenne plotki dowódcy/magnatowi, w zamian za ochronę.
11. Zmienna postać (złodziej) musi ostrożnie wynegocjować od służącej (wstaw imię) **plotki na temat władzy**, płacąc rzadkim zieleń.
12. Zmienna postać musi **stworzyć sprzymierzeńca** z innej frakcji (np. Strażnik), aby zyskać wpływy i bezpieczeństwo na wypadek konfliktu.
13. Zmienna postać musi **odnaleźć dawnego rywala** (wstaw imię) ze świata zewnętrznego, który trafił do kolonii, aby wyrównać z nim rachunki.
14. Zmienna postać musi podjąć się misji odzyskania **skradzionego artefaktu/skrzynki** (zmienna rekwizyt) dla wpływowej osoby, aby zyskać jej poparcie.
15. Zmienna postać (dowódca) musi wyłonić kandydata na **sierżanta** w swoim oddziale, szukając wśród podwładnych kogoś o odpowiednich predyspozycjach.
16. Zmienna postać musi **odwrócić uwagę** strażnika (wstaw imię), aby inna zmienna postać mogła wejść do strzeżonej lokalizacji bez wzbudzania podejrzeń.
17. Zmienna postać musi znaleźć sposób na **utarcia nosa wrogowi** (wstaw imię), szukając haków na niego lub preparując dowody, by zająć jego stanowisko.
18. Zmienna postać musi **przekonać przedstawiciela frakcji** (np. nowicjusza), by ten porzucił dotychczasowe przekonania i dołączył do jej własnej frakcji/kultu.
19. Zmienna postać musi **zainwestować w przyjaźń** z Karatem/Ragu (dawny znajomy), by pomógł jej w realizacji jej celów.

20. Zmienna postać (dowódca straży) musi **zarządzać transportem** towarów i rudy, minimalizując straty, aby jego oddział otrzymał dodatkowe wynagrodzenie.

III. Aspiracje (Cele, Marzenia, Ambicje Awansu)

1. Zmienna postać musi wykazać się w misjach dla kapłanów ognia/wody, aby zostać dostrzeżona i móc przystąpić do **Próby Ognia/wyższego kręgu magii**.
2. Zmienna postać (kopacz) musi skonstruować i zaprezentować na Zamku **wynalazek** poprawiający wydobywanie minerału, by awansować na inżyniera.
3. Zmienna postać musi wziąć udział w nielegalnym **turnieju** (np. Turniej Złodziei/Zapasy), aby udowodnić swoją wartość i dołączyć do wpływowej grupy.
4. Zmienna postać dąży do zostania **szeffem grupy**, w tym celu musi nadzorować przepływ informacji, by zyskać poparcie Rady (zmienna grupa).
5. Zmienna postać (strażnik) musi zorganizować epickie przyjęcie dla wpływowego magnata, które uczyni ją **Magnatem od Rozrywki**.
6. Zmienna postać musi **zdobyć licencję łowcy** od zmiennego mistrza i rozwinąć umiejętności (np. strzelanie z łuku), by zyskać szacunek w grupie.
7. Zmienna postać musi **zgłębić wiedzę o magicznych artefaktach** i znaleźć sposób na ich spieniężenie, wykorzystując znajomości z magami.
8. Zmienna postać musi stworzyć sieć przemytniczą i handlową, która zapewni jej **stały i intratny dochód**, wykorzystując kontakty między obozami.
9. Zmienna postać (kurier) musi wykazać się lojalnością i sprytem, by **awansować w hierarchii kurierów** i zyskać immunitet na szlaku.
10. Zmienna postać dąży do zostania **Mistrzem Areny**, pokonując wysoko postawionych zmienną profesję.
11. Zmienna postać musi zdobyć **poparcie wpływowych Cieni** (np. Diego, Rączka), aby przejść Test Zaufania i awansować.
12. Zmienna postać musi znaleźć źródło **wykwintnych materiałów**, aby szyć ubrania dla magnatów i ugruntować swoją pozycję w Zamku.
13. Zmienna postać (alchemik) musi opracować **nową, silniejszą odmianę eliksiru Śniącego**, który uczyni ją niezastąpioną w Obwodzie na Bagnach.
14. Zmienna postać (magnat) dąży do **dywersyfikacji przychodów frakcji** poza główny minerał, inwestując w zmienną zasób.
15. Zmienna postać musi przetłumaczyć **język potworów** (orków) i starożytne relikty, by zyskać atut w negocjacjach z frakcją władzy.
16. Zmienna postać (kapłan) musi **znaleźć uczonego nowicjusza**, który będzie dla niej zapisywał wizje i sny wiernych w zamian za przyjęcie pod jej skrzydła.
17. Zmienna postać (myśliwy) musi wziąć udział w konkursie na **najrzadszy komponent** od Demwara, by wygrać nagrodę i zyskać uznanie.
18. Zmienna postać (strażnik) musi **znaleźć sobie dodatkowe, dochodowe zajęcie** (np. kurier, kowal, goniec), które nie będzie kolidować z jego obowiązkami.
19. Zmienna postać (medyk) musi **zawiesić na tablicy ogłoszeń ofertę** dla chętnych do terminowania u niej, ponieważ ma zbyt dużo obowiązków związanych z leczeniem.
20. Zmienna postać (kopacz) musi wykorzystać swoją wiedzę do **przewodzenia badań nad barierą** (zmienna bariera), w tym zbierając plotki i mapy.

IV. Słabości (Lęki, Nałogi, Podatności)

1. Zmienna postać jest **uzależniona** od zmienna używka (np. bagienne ziele/alkohol), co pogłębiło się po kontakcie z magią/traumatycznym zdarzeniu. Musi zdobyć kolejną dawkę, a brak dawki prowadzi do agresji.
2. Zmienna postać ma **śmiertelną chorobę** (zmienna dolegliwość), której leczenie wymaga rzadkich składników/receptur od zmienna frakcja.
3. Zmienna postać **boi się potworów** (np. ścierwojadów) po traumatycznym wydarzeniu i musi znaleźć pomoc (np. eliksir lub pomoc kapłana).
4. Zmienna postać cierpi na **klaustrofobię** (lub lęk przed wodą) i musi znaleźć sposoby, by unikać tych miejsc (np. tunele, głębokie zbiorniki wodne).
5. Zmienna postać jest **impulsywna** i daje się łatwo podpuścić, przez co nieustannie pakuje się w kłopoty. Musi przyjąć wyzwanie, by nie stracić twarzy.
6. Zmienna postać ma tendencje **kanibalistyczne** (głód, furia) i musi znaleźć sposób na kontrolę swoich instynktów, ryzykując odkryciem.
7. Zmienna postać jest **łatwowierna/dobrodusznna** i została oszukana przez zmienna profesja na dużą ilość rzadkiego minerału, musi odzyskać straty.
8. Zmienna postać jest tak **pewna siebie**, że przecenia swoje możliwości, musi podjąć się misji zbyt ryzykownej, by udowodnić swoją wartość.
9. Zmienna postać (strażnik) jest **dłużnikiem** kapłanki magii (wstaw imię), która może wykorzystać jego słabość i zażądać spłaty długu w informacji/usługach.
10. Zmienna postać (sługa) jest bacznie **obserwowana** przez zmienna profesja, która widzi jej drobne kradzieże i może zażądać informacji w zamian za milczenie.
11. Zmienna postać jest **chorobliwie zazdrosna** o partnera (wstaw imię) i musi podjąć działania, by zapewnić sobie jego wierność i bezpieczeństwo.
12. Zmienna postać (kapłan) ma **problemy z gniewem** i staje się sadystyczna, gdy emocje wezmą górę. Musi znaleźć sposób na kontrolowanie tej przemiany.
13. Zmienna postać **nie potrafi czytać ani pisać**, co zagraża jej pozycji (np. w administracji) i musi potajemnie znaleźć korepetytora.
14. Zmienna postać jest **uzależniona od magii** (artefaktów/magicznych efektów) i musi poszukiwać ich obecności, ryzykując bezpieczeństwo.
15. Zmienna postać (alchemik) ma tendencję do **testowania niebezpiecznych mikstur na sobie**, co wywołuje u niej stany paranoi.
16. Zmienna postać (kopacz) jest **osłabiona fizycznie** (zły wzrok) i musi polegać na sprycie, unikając otwartej konfrontacji z potworami.
17. Zmienna postać (kopacz) ma długi u lichwiarza (zmienna imię), który wynajął zmienna profesja do **brutalnego wyegzekwowania spłaty**.
18. Zmienna postać ma **problemy ze snem** z powodu powtarzającej się wizji i musi znaleźć kogoś, kto potrafi zinterpretować jej sny (np. Guru).
19. Zmienna postać, będąc Kopaczem, jest **wykorzystywana** przez Strażnika do przynoszenia jego zachcianek, a odmowa kończy się pobiciem.
20. Zmienna postać (strażnik) musi **zebrać dużą kwotę** (np. 100 rzadkich minerałów) grzywny w ciągu trzech dni, aby uniknąć degradacji do kopalni.

V. Umiejętności (Nauka, Rzemiosło, Unikalna Wiedza)

1. Zmienna postać musi znaleźć „Majestro” (wstaw imię) lub inną biegłą zmienna profesja (np. szermierz), by **nauczyć się walczyć** bronią.
2. Zmienna postać musi znaleźć alchemika (wstaw imię), by zdobyć rzadką **recepturę alchemiczną**, która wymaga specjalnych składników zwierzęcych.

3. Zmienna postać musi znaleźć **mistrza kowalstwa**, by nauczyć się fachu i dorobić się na zleceniach.
4. Zmienna postać musi wykazać się w **kaligrafii/rysowaniu map**, szukając współpracy z inną biegłą osobą (wstaw imię), aby stworzyć dokładną mapę okolicy dla magnata.
5. Zmienna postać (alchemik) musi znaleźć mentora (zmienna profesja), aby nauczyć się **podstaw alchemii** i tworzyć skuteczne mikstury lecznicze.
6. Zmienna postać musi nauczyć się **tworzenia trucizny/środka odurzającego** o wystarczającej mocy, aby obezwładnić zmienną klasę.
7. Zmienna postać musi zdobyć zwoje/traktaty naukowe (np. Dziennik Statiosa), by zaspokoić swój głód wiedzy, wykorzystując kontakty z przemysłowcami.
8. Zmienna postać (mag/uczeń) musi przetłumaczyć lub odczytać **starożytne tabliczki** (zmienna rekwizyt), które zawierają zaginioną wiedzę.
9. Zmienna postać (medyk) musi zorganizować **lekcję anatomii potwora** (np. ścierwojada), by podzielić się wiedzą i zyskać autorytet.
10. Zmienna postać (kapłan) musi **spisać procedury leczenia** starych urazów (np. stawy zmęczone sztormami) do swojego notesu medycznego.
11. Zmienna postać musi znaleźć przepis na specjalny **trunek** (np. marynarski rum/bimber) i zorganizować sprzęt do jego produkcji.
12. Zmienna postać (mag) musi **udowodnić swoje umiejętności nauczania**, prowadząc lekcje dla młodszych członków swojej frakcji.
13. Zmienna postać musi znaleźć eksperta (wstaw imię) od mechaniki (np. młocarni), aby **naprawić kluczowe urządzenie** dla kopalni.
14. Zmienna postać musi **opanować sztukę walki wręcz/zapasów**, aby być gotową do obrony w miejscach, gdzie słowa i intrygi nie wystarczają.
15. Zmienna postać (Kapłan) musi **zorganizować występ Chóru** (zmienna grupa) i dogadać się z muzykiem z Osady Władzy (wstaw imię).
16. Zmienna postać musi **poznać tajemnicę schematów magii** (punkty i wektory) i ich koszt w esencjach, aby móc tworzyć własne zwoje.
17. Zmienna postać (Kapłan) musi **przeprowadzić metodyczne badania**, które zaklęcia są najbardziej efektywne w walce z potworami (np. orkami) i w jakich okolicznościach.
18. Zmienna postać musi **poszukiwać zaginionych notatek** dawnego mistrza łowiectwa, które zawierają sekrety polowań.
19. Zmienna postać (artysta) musi **stworzyć rysunki** dla zmienną osobę, która zleciła portret w nietypowym stylu (np. jako kamienny golem).
20. Zmienna postać, posiadająca wiedzę matematyczną, musi wykorzystać ją do stworzenia **systemu oszukiwania w grach** hazardowych, by zyskać rzadki minerał.

VI. Geolor (Lokalizacje i Kontekst Świata)

1. Zmienna postać musi znaleźć sposób na **kradzież rzadkiego minerału**, ukrytego w miejscu, które teraz jest pilnowane przez zmienną frakcję (np. namiot straży postawiony nad skarbem).
2. Zmienna postać musi zorganizować brygadę do **naprawy niestabilnej podpory** w szybie górniczym (zmienna kopalnia), aby uniknąć zawalenia.
3. Zmienna postać musi zbadać plotki o nowo zawalonym szybie, w którym odkryto **bogate złożo** rzadkiego minerału, i potajemnie zorganizować wydobywanie.

4. Zmienna postać musi odzyskać rzadki przedmiot (zmienna rekwizyt) skradziony przez zmienna frakcja (np. nowicjuszy z bagien) z laboratorium alchemicznego.
5. Zmienna postać musi zebrać informacje na temat motywacji i słabości członków **Obwodu na Bagnach**, aby pomóc w utrzymaniu równowagi politycznej.
6. Zmienna postać musi **zinfiltrować terytorium potworów** (Ziemie Orków) w celu weryfikacji wizji/przepowiedni.
7. Zmienna postać musi **zdobyć plany konwojów towarowych** lub dokumenty w gabinetach władzy, aby usprawnić kradzieże/szpiegostwo.
8. Zmienna postać musi udowodnić, że **ruda o innym kolorze/właściwościach** jest wartościowa i zorganizować jej obieg w gospodarce kolonii.
9. Zmienna postać musi zbadać dziwne zjawiska w konkretnej lokalizacji (np. **jęki dochodzące z ogrodu**), zanim zaczną one przeszkadzać w życiu obozu.
10. Zmienna postać musi **zorganizować dywersyfikację handlu** (np. rzadkie ziele za rzadki minerał) z inną frakcją, aby nie polegać wyłącznie na dostawach z zewnątrz.
11. Zmienna postać musi **zdemaskować osobę**, która kradnie kluczowe zasoby (np. łopaty) potrzebne do budowy nowego szybu.
12. Zmienna postać musi brać udział w Polowaniach na potwory (np. żbiki), aby odwrócić uwagę zmienna grupa od innej, bardziej wrażliwej grupy.
13. Zmienna postać musi zbadać, dlaczego listy z **dziennika zaginionego kapłana** (wstaw imię) mnożą się w niewyjaśniony sposób w całej kolonii.
14. Zmienna postać, chcąc awansować, musi znaleźć sposób, by dostać się do **Służby** w Osadzie Władzy (Zamek), aby mieć dostęp do cennych plotek.
15. Zmienna postać musi ustalić, dlaczego **dostawy towarów z zewnątrz** są mniejsze niż powinny i zdemaskować siatkę przemysłową.
16. Zmienna postać musi znaleźć sojuszników (np. Kopaczy) i przemocą **wymusić haracz** od niezależnych rzemieślników (np. krawcowa, sprzedawca napitków) w Slumsach.
17. Zmienna postać musi ustalić, co jest tak cennego w **kamiennych tabliczkach** znalezionych przez Magów Wody, że są one pożądane przez Alchemików.
18. Zmienna postać musi brać udział w **dyplomatycznych posiedzeniach** na Zamku, by negocjować warunki (np. strefa wolnego handlu, regulacja handlu esencjami).
19. Zmienna postać, pochodząca z Archolos/Mory Sul (zmienna lokacja), musi **zbadać listę Czterech Królów**, aby odnaleźć ukryty skarb.
20. Zmienna postać (magnat) musi **kupić sobie prywatne źródło informacji** (zmienna osoba) w obozie rywali (np. Obwód na Bagnach), aby wiedzieć, co knują przeciwnicy.