

Materiały źródłowe stanowią zbiór **wątek fabularnych** i **opisów postaci** dla gry terenowej w konwencji *Gothic*, skupiając się na życiu w kolonii karnej. Dokumenty szczegółowo opisują **działania frakcji** – Cieni, Kopaczy, Magów Ognia, Najemników, Skazańców, Szkodników i Strażników – w tym ich intrygi, konflikty oraz cele osobiste. Wśród kluczowych motywów znajdują się: **poszukiwanie zdrajców**, rywalizacja o **rudę i wpływy** (w tym o niebieską rudę), **handel nielegalnymi towarami** (jak bagno ziele i fałszywe mikstury), oraz liczne **osobiste zemsty i ambicje** bohaterów, w tym dążenie do awansu i **odkupienia win**. Jeden z dokumentów zawiera również **techniczne aspekty magii**, opisując schematy tworzenia magicznych zwojów i przedmiotów.

Klimat Górniczej Doliny

świata otoczonego Magiczną Barierą, charakteryzuje się przede wszystkim **brutalnością**, **wszechobecną surowością** oraz **nieustanną walką o przetrwanie**.

Poniżej znajduje się definicja klimatu świata Kolonii Karnej, oparta na dostarczonych źródłach:

1. Surowość i uwięzienie

Świat ten jest fizycznie i psychicznie **więzieniem**. Górnicza Dolina to **surowy, górzysty krajobraz** pełen **gęstych lasów i mokradeł**.

- Nad doliną dominuje **nieprzenikniona magiczna bariera**, połyskująca w świetle słonecznym, która jest **cichym świadkiem** i przypomnieniem o **beznadziei**.
- **Góry** otaczające dolinę stanowią **naturalną granicę**, a ich **zimny kamienny majestat** dodaje miejscu **surowego uroku**.
- Krajobraz bywa **monotonny i powtarzalny w swojej szarości**, z martwymi, bezlistnymi drzewami, co przypomina, że życie pod barierą jest **fizycznym i psychicznym więzieniem**.
- Wędrówka przez te tereny jest **ryzykowna**; kolonia karna **nie zna litości i nie wybacz błędów**. W krzakach **zawsze czai się niebezpieczeństwo**.

2. Hierarchia, brutalność i oportunizm

Życie w Kolonii Karnej jest dyktowane przez **żelazne zasady** i **brutalną hierarchię**.

- **Ruda** stanowi **życie i walutę** Kolonii.
- **Stary Obóz** charakteryzuje się atmosferą **bezwzględnych rządów** Gomeza i Straży, wymuszających **porządek i posłuszeństwo**. Panuje tam **chaos zorganizowany**.
- W **Nowym Obozie** panuje **większa swoboda**, lecz atmosfera jest **chaotyczna**, **surowa** i pełna **intryg oraz walki o przetrwanie**.

- **Wszyscy są przypisani do swojej roli, a silniejszy dyktuje reguły**, zaś słabsi, jak Kopacze, są **wyczerpani, pełni rezygnacji** i na **samym dnie łańcucha pokarmowego**.
- **Lojalność** nie jest ideą, lecz **walutą** spłacaną czynem lub krwią.
- Popularne są **drobne oszustwa**, a hazard to **religia**.

3. Tajemnica i mistycyzm (Bractwo)

Obok brutalnej walki o przetrwanie, istnieje **mroczny, mistyczny** wymiar życia pod barierą.

- **Obóz na Bagnie** jest **najbardziej tajemniczy** z obozów, zbudowany wśród **mrocznych mokradeł**, gdzie wilgoć i **mgła** tworzą **nieustannie ponurą aurę**.
- Powietrze jest tam **gęste i lepkie od ziół, popiołów i oparów alchemii**, a atmosfera przypomina **dziwny, niepokojący, ale wciągający sen**.
- Członkowie Bractwa wierzą w **Śniącego** – starożytną istotę, która ma przynieść im wybawienie – i używają **Bagiennego Ziela** do rytuałów i wizji, co nadaje miejscu **unikalny, ponury klimat**.
- **Nieprzewidywalność i tajemnice** (jak kradzież receptury czy poszukiwanie Kamienia Ogniskującego) są siłą napędową fabuły.

4. Wszechobecne niebezpieczeństwo

Klimat jest stale naznaczony strachem i walką.

- W tunelach **Starej Kopalni** panuje **nieporządek, chaos i smród**, powietrze jest **ciężkie, przesiąknięte pyłem rudy**, a na Kopaczy czyhają **Pelzacze**.
- Istnieją potwory, takie jak **Cieniostrwoy**, które **nie polują dla jedzenia, ale zabijają, bo mogą**, i z którymi **nie masz szans** bez solidnego sprzętu i wyszkolenia.
- Konflikty zbrojne, jak **bitwy z Orkami** i ryzykowne wyprawy, są elementem codzienności.

JSON

Na podstawie dostarczonych źródeł, poniżej znajduje się ustrukturyzowana analiza informacji w formacie JSON:

```
{
  "frakcje": [
    {
      "nazwa": "Stary Obóz (SO)",
      "rola": "Władza, porządek i wydobywanie rudy dla króla Myrtany. Utrzymuje mieszkańców w 'żelaznym uścisku'.",
      "przywódcy": [
        "Gomez (Bezwzględny przywódca)",
```

"Torus (Dowódca Straży, Prawa ręka Gomeza)",
 "Diego (Cień/Doradca, odpowiedzialny za nowych więźniów)",
 "Kruk (Prawa ręka Gomeza)"

],

"stosunki_z_innymi": "Wrogie wobec Nowego Obozu (NO). Prowadzi intensywną wymianę handlową (ruda za bagienne ziele) z Bractwem Śniącego."

},

{

"nazwa": "Bractwo Śniącego (OnB)",

"rola": "Kult Śniącego, duchowe uniesienie, badania alchemiczne. Członkowie palą Bagienne Ziele.",

"przywódcy": [
 "Iberion (Wielki Mistrz/Guru, duchowy przywódca)",
 "Cor Kalom (Guru, największy alchemik Bractwa)",
 "Baal Orun (Guru)"

],

"stosunki_z_innymi": "Prowadzi wymianę handlową ze Starym Obozem. Nowy Obóz i Kąsacz próbują wykorzystywać ich wpływy dla własnych korzyści lub destabilizacji."

},

{

"nazwa": "Nowy Obóz (NO)",

"rola": "Powstał jako odpowiedź na tyranię Gomeza, dąży do wolności i niezależności. Panuje tu większa swoboda.",

"przywódcy": [
 "Lares (Lider Szkodników/Obóz)",
 "Lee (Generał, militarny lider, nadzoruje najemników)",
 "Medus (Arcymistrz Magów Wody, Marszałek Posiedzeń Politycznych)"

],

"stosunki_z_innymi": "Wrogie wobec Starego Obozu. Magowie Wody współpracują z Najemnikami."

},

{

"nazwa": "Magowie Ognia",

"rola": "Służą Innosowi (porządek, światło, ład). Organ doradczy podczas Posiedzeń Politycznych.",

"przywódcy": [
 "Ksardas (Dawny Arcymistrz, obecnie Nekromanta)",
 "Milten (Młody Mag Ognia)"

],

"stosunki_z_innymi": "Wrogo nastawieni do Magów Wody (uważanych za zdrajców)."

},

{

"nazwa": "Magowie Wody",

"rola": "Służą Adanosowi (równowaga, życie). Prowadzą misję dyplomatyczną w Starym Obozie. Agent Wodnego Kręgu działa na rzecz zachowania równowagi pod barierą.",

"przywódcy": [
 "Medus (Arcymistrz)",
 "Azyl (Mag I kręgu)"

```

    ],
    "stosunki_z_innymi": "Pragną ustalić statut współżycia pod barierą i pakt o nieagresji z
    Bractwem. Współpracują z Najemnikami (Ivir)."
  }
],
"postacie": [
  {
    "imie": "Bezimienny",
    "frakcja": "Brak/Więzień/Nowicjusz/Cień",
    "rola": "Protagonista, dąży do zdobycia uznania i pozycji.",
    "charakterystyka": "Szybko się asymiluje, jest sprytny i odważny. Trafił do Kolonii z listem
    do Ksardasa.",
    "relacje": [
      "Diego (Odpowiedzialny za nowych więźniów, mentor w SO)",
      "Cor Kalom (Guru, zleceniodawca eksperymentów)",
      "Torus (Dowódca Straży, musi zdobyć jego szacunek)",
      "Mordrak (Towarzysz w podróży do NO)"
    ]
  },
  {
    "imie": "Gomez",
    "frakcja": "Stary Obóz",
    "rola": "Przywódca",
    "charakterystyka": "Bezwzględny. Masywny, z pogardliwym wyrazem twarzy.",
    "relacje": [
      "Torus, Kruk (Prawe ręce)",
      "Sam, Magnus, Alvarez (Magnaci podlegli jemu)"
    ]
  },
  {
    "imie": "Cor Kalom",
    "frakcja": "Bractwo Śniącego",
    "rola": "Guru, Alchemik",
    "charakterystyka": "Zimny, oschły, całkowicie pochłonięty badaniami. Poszukuje
    wydzieliny pełzaczy do kontaktu ze Śniącym.",
    "relacje": [
      "Kan (Nowicjusz/asystent)",
      "Bezimienny (Wykonuje zadania)"
    ]
  },
  {
    "imie": "Jurgen",
    "frakcja": "Kopacz",
    "rola": "Kopacz, informator/oportunista",
    "charakterystyka": "Gra na dwa fronty (Sam i Alvarez). Zbudował sobie kontakty z
    Cieniami i Magami. Cierpi na gorączkę kryształów i kompulsywnie gromadzi rudę.",
    "relacje": [
      "Sam, Alvarez (Magnaci, dla których pracuje)",

```

```

    "Cyra (Cień, ma u niego dług)",
    "Bełt (Strażnik, ma układ na żetony ochrony)"
  ]
},
{
  "imie": "Rączka",
  "frakcja": "Cień / Złodziej",
  "rola": "Szef Apteki, Złodziej, poszukuje awansu",
  "charakterystyka": "Chce przywrócić funkcjonowanie bandy wywiadowczej (dawna Banda Mari). Wymaga od Bezimiennego nauki złodziejskiego fachu.",
  "relacje": [
    "Blef (Wątek współpracy w założeniu bandy wywiadowczej)",
    "Szkubany (Ma u niego dług wdzięczności)",
    "Ziemniak (Dostarcza mu informacji)"
  ]
},
{
  "imie": "Mordrak",
  "frakcja": "Nowy Obóz",
  "rola": "Mężczyzna pomagający Bezimiennemu",
  "charakterystyka": "Były Kopacz ze Starego Obozu. Ostrzega Bezimiennego przed niebezpieczeństwami, zwłaszcza Cienioścworami.",
  "relacje": [
    "Bezimienny (Prowadził go do NO)",
    "Korn (Myśliwy, dobrze zna się na przetrwaniu)",
    "Lares (Lares chce się z nim widzieć po jego powrocie)"
  ]
},
{
  "imie": "Ian (Jan)",
  "frakcja": "Stary Obóz",
  "rola": "Nadzorca Kopalni/Zarządca",
  "charakterystyka": "Stary wyga, spięty i niechętny do rozmów, dopóki młocarnia jest zepsuta.",
  "relacje": [
    "Azgan (Strażnik, przekazuje mu rozkazy)",
    "Bezimienny (Wykonuje dla niego zadanie)"
  ]
}
],
"lokacje": [
  {
    "nazwa": "Górnicza Dolina",
    "opis": "Surowy, górzysty krajobraz, gęste lasy, mokradła, otoczona Magiczną Barierą.",
    "funkcja": "Miejsce zesłania więźniów, główne źródło wydobywania rudy."
  },
  {
    "nazwa": "Stary Obóz (SO) / Zamek",

```

```

    "opis": "Kamienna forteca zbudowana z czarnego kamienia o czerwonych dachach.
    Otoczony palisadą.",
    "funkcja": "Symbol władzy, siedziba Gomeza, Torusa i Magów Ognia."
  },
  {
    "nazwa": "Obóz na Bagnie",
    "opis": "Kompleks drewnianych zabudowań na palach, wśród mokradeł i gęstej
    roślinności. Powietrze jest gęste od Bagiennego Ziela i kadzideł.",
    "funkcja": "Centrum kultu Śniącego, miejsce eksperymentów Cor Kaloma."
  },
  {
    "nazwa": "Nowy Obóz (NO)",
    "opis": "Zbudowany w skalnej dolinie z jeziorem pośrodku. Jaskinia służy jako serce
    obozu, z tarasami i Kopcem Rudy.",
    "funkcja": "Ośrodek wolności i baza Magów Wody, Najemników i Szkodników."
  },
  {
    "nazwa": "Stara Kopalnia",
    "opis": "Labirynt szybów i korytarzy, pełna Pelzaczy. Wejście zamknięte kratą,
    nadzorowane przez Azgana.",
    "funkcja": "Główne źródło wydobycia rudy."
  },
  {
    "nazwa": "Kotlinka Wymian",
    "opis": "Mały plac na brzegu stawu, miejsce upadku Bezimiennego.",
    "funkcja": "Jedyna formalna komunikacja ze światem zewnętrznym (wymiana towarów za
    rudę)."
  }
],
"artefakty": [
  {
    "nazwa": "Bagienne Ziele",
    "opis": "Roślina o lekko błękitnawych liściach.",
    "znaczenie": "Główny towar Bractwa Śniącego, używany w rytuałach. Waluta w handlu z
    SO. Huugo i Cyna są od niego uzależnieni."
  },
  {
    "nazwa": "Receptura (z Lab. Kaloma)",
    "opis": "Stary zwój, lekko poplamiony, zapisany alchemicznym żargonem i magicznymi
    symbolami. Znajduje się w okutej skrzyni.",
    "znaczenie": "Poszukiwana przez ludzi ze Starego Obozu. Przekazanie jej SO ma
    otworzyć drogę do awansu Bezimiennego."
  },
  {
    "nazwa": "Wnętrznosci/Wydzielina Pelzaczy",
    "opis": "Śluzowate, ciemne i cuchnące fragmenty organów. Wydzielina gromadzi się w
    kruczolach jadowych.",

```

"znaczenie": "Niezbędne dla Cor Kaloma do eksperymentów mających umożliwić kontakt ze Śniącym."

},

{

"nazwa": "Kamień Ogniskujący",

"opis": "Nieokreślony artefakt.",

"znaczenie": "Iberion wierzy, że umożliwi Bractwu nawiązanie kontaktu ze Śniącym."

},

{

"nazwa": "Żółty Pierścień Medusa",

"opis": "Wyróżniający się pierścień Arcymistrza Magów Wody, wysadzany żółtymi szafirami.",

"znaczenie": "Cel dla Gildii Złodziei i innych grup, którzy chcą go ukraść lub za niego zapłacić."

}

],

"konflikty": [

{

"strony": [

"Stary Obóz (Gomez)",

"Nowy Obóz (Lares, Lee)"

],

"opis": "Podział ideologiczny i terytorialny. NO powstał w buncie przeciwko tyranii Gomeza.",

"eskalacja": "Permanentna rywalizacja o zasoby i wpływy. SO i NO muszą ustalić 'statut współżycia pod barierą' podczas Posiedzeń Politycznych."

},

{

"strony": [

"Bezimienny (w interesie SO)",

"Bractwo Śniącego (Cor Kalom, Kan)"

],

"opis": "Kradzież cennego zwoju z recepturą alchemiczną ze skrzyni w Laboratorium Cor Kaloma, dokonana za pomocą wytrycha.",

"eskalacja": "Zakończony sukcesem Bezimiennego. Cor Kalom i strażnik nie odkryli kradzieży."

},

{

"strony": [

"Budowniczy Tamy (NO)",

"Topielec (bestia)"

],

"opis": "Topielec niszczy fundamenty drewnianej Tamy w Nowym Obozie, co grozi jej zawaleniem.",

"eskalacja": "Trwa. Bezimienny otrzymał zadanie wyeliminowania Topielca."

},

{

"strony": [

```

    "Magowie Ognia",
    "Magowie Wody"
  ],
  "opis": "Konflikt ideologiczny: Magowie Ognia (Innos, Porządek) uważają Magów Wody
za zdrajców (Adanos, Równowaga).",
  "eskalacja": "Trwa, pomimo dyplomatycznych spotkań, które mają ustalić zasady
współżycia."
},
{
  "strony": [
    "Magowie Ognia (Calor)",
    "Nowicjusze OnB (Marlik)"
  ],
  "opis": "Rywalizacja o zdobycie Kamiennych Tabliczek znalezionych przez Magów Wody,
które są cenne dla Alchemików.",
  "eskalacja": "Zlecono zadania zdobycia tabliczek Najemnikom (Taner) i Cieniom (Gafel)."
}
],
"zadania": [
{
  "opis": "Zdobycie porcji Bagiennego Ziela dla Cor Kaloma, aby udowodnić, że
Bezimienny jest pożyteczny.",
  "frakcje": [
    "Bractwo Śniącego"
  ],
  ],
  "nagroda": "Został zauważony przez Guru, otrzymuje dalsze zadanie i zostaje
wyznaczony do 'szczególnego zadania'."
},
{
  "opis": "Dostarczenie wnętrzości pełzaczy (śluzowatych, ciemnych i cuchnących) dla
Cor Kaloma, potrzebnych do jego eksperymentów.",
  "frakcje": [
    "Bractwo Śniącego"
  ],
  ],
  "nagroda": "Jeden z najlepszych wywarów Kaloma."
},
{
  "opis": "Zdobycie Receptury (tajny zwój) ze skrzyni w laboratorium Cor Kaloma, aby
przekazać ją Staremu Obozowi.",
  "frakcje": [
    "Stary Obóz"
  ],
  ],
  "nagroda": "Wdzięczność ludzi w Starym Obozie, szansa na awans."
},
{
  "opis": "Test Zaufania: Zyskanie poparcia wpływowych osób (np. Rączka, Świstak, Zły) i
odebranie listy zapasów dla Magów Ognia od Jana w Starej Kopalni, chroniąc ją przed
Nowym Obozem.",

```



```

    "frakcje": [
        "Stary Obóz (Diego)"
    ],
    "nagroda": "Możliwość spotkania Gomeza i awans na Cienia."
},
{
    "opis": "Usunięcie Topielca, który podgryza fundamenty Tamy w Nowym Obozie.",
    "frakcje": [
        "Nowy Obóz"
    ],
    "nagroda": "Szacunek wpływowej osoby (Budowniczy Tamy) i nadzieja na rozwiązanie problemów z Lewusem."
},
{
    "opis": "Dostarczenie koła zębatego do zepsutej młocarni, co wstrzymuje przetwarzanie rudy w Starej Kopalni.",
    "frakcje": [
        "Stary Obóz (Ian)"
    ],
    "nagroda": "Dostęp do najniższych i najbardziej niebezpiecznych partii kopalni (przez Azgana). Skrzynka piwa od Jana."
},
{
    "opis": "Poszukiwanie Kamienia Ogniskującego na zlecenie Iberiona.",
    "frakcje": [
        "Bractwo Śniącego"
    ],
    "nagroda": "Kontakt ze Śniącym."
},
{
    "opis": "Nauczenie się złodziejskiego fachu (kradzieże, otwieranie zamków, skradanie się).",
    "frakcje": [
        "Stary Obóz (Rączka)"
    ],
    "nagroda": "Wstawiennictwo u Diego i potencjalny awans."
},
{
    "opis": "Przyniesienie mięsa z chrząszczy dla Snafa do przygotowania 'potrawy z chrząszcza'.",
    "frakcje": [
        "Stary Obóz (Snaf)"
    ],
    "nagroda": "Porcja posiłku."
}
]
}

```

Jestem gotów przedstawić dokumentację świata Kolonii Karnej, opartą wyłącznie na dostarczonych źródłach, zgodnie z Twoimi wytycznymi.

1. Frakcje

Opis narracyjny

Świat pod magiczną barierą w Górniczej Dolinie zdominowany jest przez **trzy główne obozy** (Stary Obóz, Nowy Obóz, Bractwo Śniącego), które albo współpracują, albo tolerują swoją obecność, dążąc do przetrwania. Podstawową walutą i symbolem siły w Kolonii jest magiczna ruda.

Stary Obóz (SO) jest najstarszy i najpotężniejszy, rządzony przez **Gomeza** i jego Straż. Ideologia SO opiera się na wydobyciu rudy dla Króla Rhobara II i utrzymaniu żelaznej dyscypliny oraz hierarchii. Władza jest scentralizowana wokół Gomeza i **Magnatów** (m.in. Alvarez, Sam, Magnus), z pomocą **Magów Ognia**, którzy kontrolują barierę. Wewnętrznie obóz dzieli się na **Strażników** (elita militarna) oraz **Kopaczy** (najniższa kasta, siła robocza). Pomiedzy nimi funkcjonują **Cienie** – osoby sprytne i zaufane, często zajmujące się intrygami, złodziejstwem i administracją (np. banda Andersa).

Nowy Obóz (NO) powstał jako odpowiedź na tyranię Gomeza. Jest kierowany przez **Magów Wody**, których celem jest zniszczenie bariery i odzyskanie wolności. Wojskową siłę NO stanowi **Lee** (były generał) i jego **Najemnicy**. W obozie panuje większa swoboda handlu i niezależność. Obóz zrzesza też **Szkodników** (handlarze, niezależni) i **Zbieraczy Ryżu** (siła robocza).

Bractwo Śniącego (BŚ) to najbardziej tajemnicza frakcja, zlokalizowana na Bagnie. Ich duchowym przywódcą jest **Wielki Mistrz Iberion** i **Guru** (np. Cor Kalom). Ideologia koncentruje się na duchowym oświeceniu, medytacji i nawiązaniu kontaktu ze Śniącym – starożytną istotą, która ma przynieść im wybawienie. Bractwo ma własną hierarchię (Guru, Balowie, **Nowicjusze**, **Strażnicy Świątynni**), a ich głównym towarem handlowym jest Bagienne Ziele.

Tabela skrótowa

Frakcja	Przywódca/Kierownictwo	Ideologia / Cel	Struktura / Kluczowe Podgrupy
Stary Obóz (SO)	Gomez, Straż, Magowie Ognia	Utrzymanie władzy, wydobywanie rudy, współpraca z Królem	Magnaci, Strażnicy (Oddziały, np. Ulęgałke, Jim Wiązka, Sverh), Cienie (np. Gildia Złodziei, Administracja), Kopacze

Nowy Obóz (NO)	Magowie Wody (duchowe), Lee (militarne)	Zniszczenie bariery, wolność od Gomeza, większa swoboda	Najemnicy (siła militarna), Magowie Wody (Arcymistrz Medus), Szkodnicy (handlarze, Lares), Krety (część Kopaczy)
Bractwo Śniącego (BŚ)	Iberion (Wielki Mistrz), Guru (Cor Kalom)	Duchowe oświecenie, kontakt ze Śniącym, wybawienie	Guru, Balowie, Strażnicy Świątynni, Nowicjusze
Królestwo Myrtany	Król Robar II	Wojna z Orkami, kontrola Kolonii Karnej i rudy	Działa spoza bariery, dostarcza zaopatrzenie w zamian za rudę
Gildia Złodziei	(Nieujawnione)	Kradzież, przepływ informacji, zysk, ostrożność	Testują członków (Turniej Złodziei), unikają okradania Apteki/Administracji

2. Postacie niezależne

Opis narracyjny

Kolonia jest zarządzana przez wpływowe osoby, których działania i intrygi napędzają fabułę. **Bezimienny** jest protagonistą, który trafia pod barierę z listem do Arcymistrza Magów Ognia (Ksardasa) i musi szybko się asymilować, zdobywając zaufanie frakcji.

W Starym Obozie dominuje **Gomez**, bezwzględny przywódca, trzymający wszystkich w żelaznym uścisku, z pogardliwym wyrazem twarzy. Jego prawą ręką jest **Thorus**, Kapitan Straży. Magnaci, tacy jak **Magnus Żelazne Serce**, prowadzą wewnętrzne rozgrywki i dbają o własne interesy, często kosztem Cieni. **Diego** jest wpływowym Cieniem i doradcą, który wprowadza nowych więźniów i jest kluczowy do rozpoczęcia kariery w SO. W administracji Cieni działa **Anders**, znany jako jedyny pod barierą, który trafił tu za niewinność z powodu błędu biurokracji.

W Nowym Obozie kluczową postacią duchową jest **Arcymistrz Medus**, Marszałek zbliżających się negocjacji politycznych. **Lares** dowodzi Szkodnikami i jest pragmatycznym liderem. W Bractwie centralną postacią jest **Cor Kalom**, największy alchemik, zimny i oschły, obsesyjnie poszukujący wydzieliny pełzaczy do swoich eksperymentów ze Śniącym.

Tabela skrótowa

Postać	Rola / Frakcja	Charakterystyka / Kluczowe Działania	Relacje / Wątki
Bezimienny	Protagonista	Szybko się asymiluje, sprytny, dąży do zdobycia uznania. Przekazuje list do Ksardasa.	Musi zdobyć poparcie wpływowych Cieni (np. Diego, Świstak, Zły).
Gomez	Przywódca SO, Magnat	Bezwzględny, masywny, kontroluje Kolonię Karą śmierci.	Trzyma w ryzach Magnatów i Straż.
Thorus	Kapitan Straży SO	Prawa ręka Gomeza, autorytatywny. Kontroluje Straż, pilnuje Zamku.	Kluczowy kontakt dla Strażników, pilnuje porządku.
Cor Kalom	Guru, Alchemik Bractwa	Całkowicie poświęcony badaniom, zimny. Poszukuje wydzieliny pełzaczy do kontaktu ze Śniącym.	Wysyła Kana po składniki.
Diego	Cień SO, Doradca	Spokojny, stanowczy, oceniający. Odpowiedzialny za nowych więźniów i rekrutację.	Wpływowy Cień, współpracuje z innymi Cieniami (Rączka, Dexter).
Magnus	Magnat SO	Kontrowersyjny, oskarżony o złe traktowanie Cieni. Szuka pierścienia władzy.	Wróg Cieni (Zimna Wojna). Ma układ ze szpiegiem Karaluchem.
Medus	Arcymistrz Magów Wody	Marszałek negocjacji politycznych. Posiada charakterystyczny "żółty pierścień".	Bagatelizuje zagrożenie kradzieży jego pierścienia.
Lares	Lider Szkodników NO	Władczy, pragmatyczny. Testuje nowych członków.	Prowadzi handel i intrygi, chce kontrolować Bagienne Ziele.
Anders	Cień, Szef Administracji	Trafił za barierę za niewinność. Ma tendencję do hermetyzowania pracy i optymalizacji rozliczeń.	Praworządny, ale podatny na manipulacje.

3. Lokacje

Opis narracyjny

Górnicza Dolina to surowy, górzysty krajobraz pełen gęstych lasów i mokradeł. Poszczególne frakcje zajęły strategiczne, naturalnie ufortyfikowane obszary.

Stary Obóz jest zbudowany wokół kamiennej **Twierdzy (Zamku)**, symbolu władzy Gomeza. Otoczony jest solidną, drewnianą palisadą. Wewnątrz murów panuje chaos prowizorycznych drewnianych chat, w których mieszkają Kopacze i Cienie. Kluczową lokalizacją dla SO jest **Stara Kopalnia**, główne źródło rudy. To labirynt szybów i korytarzy, pełen Pełzaczy i niebezpieczeństw. Zarządzaniem kopalnią zajmuje się Jan.

Nowy Obóz leży w malowniczej dolinie z jeziorem, na ruinach dawnych budowli. Sercem obozu jest duża **Jaskinia** (lub Wewnętrzny Krąg), w której wykuto tarasy mieszkalne z kamienia. W centrum Jaskini znajduje się **Kopiec Rudy** – symbol bogactwa i siły NO. Na zewnątrz znajdują się **Tarasy Ryżowe**, wykorzystywane do uprawy ryżu. Ważna jest też **Tama**, której uszkodzenie przez Topielca grozi katastrofą.

Obóz na Bagnie (Faktoria) jest położony wśród mrocznych mokradeł, pełnych wilgoci i mgły. Zabudowania to drewniane chaty i platformy wrosnięte w gęstą roślinność, wsparte na palach. Centralnym miejscem kultu jest **Świątynia Bractwa** (kamienne ruiny), gdzie Wielki Mistrz Iberion rezyduje i prowadzi ceremonie. Ważne jest też **Laboratorium Cor Kaloma**, miejsce alchemicznych eksperymentów, pełne ziół i oparów.

Tabela skrótowa

Lokacja	Frakcja Główna	Funkcja Fabularna / Charakterystyka	Kluczowe Elementy
Stary Obóz (SO)	SO	Centrum władzy, handel z królem, dyscyplina.	Kamienna Twierdza/Zamek (Gomez, Magnaci), Drewniana Palisada, Kuźnia Skiby (magazyn).
Stara Kopalnia	SO/Kopacz e	Wydobycie rudy, ciężka praca, siedlisko Pełzaczy.	Kołowrót do kraty, labirynt szybów, Kuźnia.
Nowy Obóz (NO)	NO	Ośrodek buntu, dążenie do zniszczenia Bariery.	Jaskinia/Wewnętrzny Krąg (tarasy mieszkalne), Kopiec Rudy (symbol bogactwa), Tarasy Ryżowe.
Obóz na Bagnie (Faktoria)	BŚ	Ośrodek kultu Śniącego, hodowla Bagiennego Ziela.	Świątynia (kamienne ruiny, centrum kultu), Laboratorium Kaloma (alchemia), Prowizoryczne kładki i chaty na palach.
Kotlinka Wymian	Neutralna	Miejsce upadku więźniów i formalnej wymiany z zewnątrz.	Punkt wejścia do SO.

4. Artefakty i ich znaczenie dla fabuły

Opis narracyjny

Artefakty i kluczowe surowce w Kolonii Karnej to siła napędowa intryg i handlu. **Ruda** jest podstawą gospodarki i symbolem statusu; jej przepływ jest kontrolowany przez Gomeza, ale też spekulowany przez inne frakcje (np. Szkodnicy).

Bagienne Ziele to kluczowy towar Bractwa, używany w rytuałach do wywoływania wizji Śniącego i wymieniany na rudę w Starym Obozie.

Dwa krytyczne przedmioty związane są z mistycznymi celami frakcji: **Kamień Ogniskujący**, jeden z pięciu użytych do stworzenia Bariery, jest poszukiwany przez Iberiona w celu wzmocnienia duchowego skupienia. Z kolei **Wydzielina Pełzaczy**, rzadki składnik z wnętrzości dorosłych potworów, jest niezbędna Cor Kalomowi do alchemicznych eksperymentów mających na celu kontakt ze Śniącym.

Istnieją też artefakty o dużej wartości materialnej i intryganckiej: **Receptura** na miksturę uzdrawiającą, ukryta w skrzyni Kaloma, jest poszukiwana przez Stary Obóz. **Żółty Pierścień Medusa** jest unikatowym, magicznym przedmiotem, który stał się celem dla Gildii Złodziei i Szkodników.

Tabela skrótowa

Artefakt / Surowiec	Opis / Pochodzenie	Znaczenie Fabularne
Ruda	Waluta Kolonii, wydobywana w Starej Kopalni.	Źródło siły ekonomicznej SO, nagrody, status.
Bagienne Ziele	Uprawiane na bagnach przez Bractwo.	Handel z SO, środek do medytacji i wizji (Zielony Nowicjusz, Mrok Północy, Zew Nocy).
Wydzielina Pełzaczy	Rzadka substancja z wnętrzości dorosłych Pełzaczy.	Kluczowy składnik wywarów Cor Kaloma do kontaktu ze Śniącym.
Receptura (Zwój)	Ukryta w skrzyni Cor Kaloma.	Przepis na miksturę uzdrawiającą, cel kradzieży dla SO (Dexter).
Kamień Ogniskujący	Jeden z kamieni użytych do stworzenia bariery.	Potężna magia, poszukiwany przez Iberiona w celach kultu.
Żółty Pierścień Medusa	Charakterystyczny pierścień Maga Wody.	Cel intryg i kradzieży (Gildia Złodziei, Szkodnicy).
Kamienne Tabliczki	Znalezione przez Magów Wody podczas wykopalisk.	Cenne dla Alchemików i Magów, zawierają wiedzę.

**Zwój/List
Bezimiennego**

Przekazany Bezimiennemu
przez Maga Ognia na
kontynencie.

Niesie ważną wiadomość do
Arcymistrza Magów Ognia
(Ksardasa).

5. Konflikty i napięcia

Opis narracyjny

Życie pod barierą jest zdominowane przez konflikty. Oprócz ciągłej wojny z Orkami, główne napięcia występują między obozami, a także wewnątrz każdej frakcji.

Konflikt SO vs. NO jest wrogi, napędzany tyranią Gomeza. Nowy Obóz aktywnie dąży do zniszczenia bariery, co jest bezpośrednim zagrożeniem dla pozycji Magów Ognia i Magnatów. Mimo to, Magowie Wody i Magnaci prowadzą zbliżające się **Posiedzenia Polityczne** na Zamku, aby ustalić zasady "współżycia pod barierą".

W Starym Obozie trwa **Zimna Wojna** między Magnatem Magnusem a Strażnikami/Cieniami. Magnus wypowiedział słowa pogardy wobec Cieni ("Zdychajcie czerwone szmaty za obóz") i jest aktywnie sabotowany przez Cienie (wątek pierścienia, który ma podważyć jego autorytet). Władzę osłabiają też **wewnętrzne intrygi Magnatów** (np. Sam szukający zastępcy, rywalizacja o fotel magnacki między Strażnikiem Ulęgałke a Służącą Bezą). Dodatkowo dochodzi do sporów między oddziałami Straży (np. Garhax traci opanowanie, konflikt Ulęgałke). **Gildia Złodziei** stanowi wewnętrzne zagrożenie, unikając otwartej konfrontacji, ale siejąc dezinformację i dokonując skrytych kradzieży.

Relacje SO a Bractwo opierają się na lukratywnym handlu Bagiennym Zielem. Jednak Magowie Ognia (reprezentujący Innosa) postrzegają Guru i ich kult Śniącego jako heretycki i problematyczny.

Napięcia personalne są wszechobecne: Kopacze są wyzyskiwani i poniżani przez Strażników i Cieni. Pojawiają się wątki zemsty (Kira chce zemścić się na osobach, które ją wrobiły; Maćko szuka zemsty na Strażnikach z Khorinis; Eiron szuka zemsty za zabójstwo brata).

Tabela skrótowa

Strony Konflikту	Rodzaj Konflikту	Kontekst Fabularny
Stary Obóz vs. Nowy Obóz	Wrogość polityczna i ideologiczna	NO dąży do zniszczenia bariery, SO do utrzymania status quo. Trwają negocjacje polityczne.
Magnus vs. Cienie/Straż	Wewnętrzny spór o władzę i autorytet	"Zimna Wojna"; Cienie sabotują Magnusa w zemście za słowa pogardy i traktowanie jako "mięso armatnie".

SO vs. Bractwo Śniącego	Napięcia religijne i handlowe	Magowie Ognia postrzegają kult Śniącego jako herezję. Utrzymują jednak handel rudą za ziele.
Kopacze vs. Strażnicy/Cienie	Wyzysk i system kastowy	Kopacze są siłą roboczą, Strażnicy i Cienie ich tyranizują i okradają z rudy (np. Algir Ulęgałke).
Wewnętrzne NO (Lares/Najemnicy)	Rywalizacja o władzę i wpływy	Najemnicy podzieleni na grupy z systemem rankingowym; Lee kwestionuje ich umiejętności. Werez dąży do awansu.
Gildia Złodziei vs. SO	Kryminalna intryga	Gildia dąży do podważenia autorytetu Magnusa i unika wykrycia (dezinformacja).

6. Rytuały, magia i wierzenia

Opis narracyjny

W Górniczej Dolinie dominuje wiara w **trzech braci bogów** (Innos, Adanos, Beliar). **Innos** symbolizuje światło, porządek i sprawiedliwość, a jego kapłani (Magowie Ognia) są strażnikami Bariery i władzy. **Adanos** symbolizuje równowagę i wodę, a Magowie Wody (m.in. Medus, Azyl) dążą do przywrócenia porządku i zniszczenia Bariery. **Beliar** (zło, chaos) jest obecny w plotkach i mrocznej wiedzy.

Kult **Śniącego**, starożytnej istoty, jest podstawą Bractwa. Członkowie wierzą, że Śniący jest ich wybawcą i nawiązują z nim kontakt poprzez medytację i palenie **Bagiennego Ziela**, które może wywoływać wizje.

Magia jest potężnym żywiołem. Postacie magiczne posługują się **Runami** (przedmiotami z zaklętą formułą, wielokrotnego użytku) oraz **Zwojami** (jednorazowe karty z magicznym schematem, wymagające esencji). Magowie i Guru awansują na kolejne **Kręgi Magii** (do trzeciego kręgu), co zwiększa ich moc i status. Stopień zaawansowania jest symbolizowany przez noszenie okazałych **pierścieni**.

Rytuały magiczne to skomplikowane ceremonie prowadzone przez arcymagów lub magów wyższych kręgów, wymagające czterech elementów: magicznego (zwoje), werbalnego (inwokacje), materialnego (przedmioty) i somatycznego (ruch). Przykładem jest feralny **Rytuał Oczyszczenia** Kamienia Ogniskującego, który doprowadził do śmierci Magini Lux.

Tabela skrótowa

Koncepcja / Element	Frakcja / Powiązanie	Opis / Działanie
---------------------	----------------------	------------------

Innos	Magowie Ognia, Stary Obóz	Bóg Ognia, Światła, Ładu. Magowie Ognia chronią jego porządek.
Adanos	Magowie Wody, Nowy Obóz	Bóg Równowagi, Wody. Magowie Wody dążą do zniszczenia Bariery.
Śniący	Bractwo Śniącego	Starożytna istota, wybawca. Kontakt poprzez wizje i Bagienne Ziele.
Kręgi Magii	Magowie Ognia, Magowie Wody	Hierarchia (do trzeciego kręgu); określa dostęp do run i umiejętności. Oznaczone pierścieniami.
Zwoje	Dostępne dla każdego (proste); Magowie (zaawansowane)	Jednorazowe użycie zaklęcia. Wymagają esencji (Ziemia, Ogień, Wiatr, Woda) i schematu magicznego.
Rytuał	Magowie, Guru	Złożona magia, wymagająca Arcymaga/Guru i czterech skoordynowanych elementów.
Medytacja/Modlitwa	Wszyscy wierzący, Bractwo	Ścieżka do uzyskania wizji (inicjowanych przez MG lub przez akt religijny).

7. Zadania typowe i przykłady questów

Opis narracyjny

Droga Bezimiennego, a także innych mieszkańców Kolonii, polega na nieustannej pracy, zyskiwaniu reputacji i wykonywaniu ryzykownych zadań.

Typowe zadania dla Kopaczy to ciężka praca wydobywcza i dostarczanie określonej ilości rudy pod groźbą kary. **Strażnicy** pełnią warty (np. przy Zamku, Kopalni, Slumsach) oraz wykonują zbrojne wypadki przeciw potworom i buntownikom. **Cienie** zajmują się intrygami, kradzieżą (np. Turniej Złodziei) oraz dostarczaniem cennych informacji.

Przykładowe questy fabularne często dotyczą pozyskiwania wpływów lub manipulacji między obozami. Aby dołączyć do Starego Obozu, Bezimienny musi przejść **Test Zaufania**, zdobywając poparcie wpływowych Cieni, takich jak Diego, Rączka i Zły. Dla Bractwa, kluczowe są zadania związane z kultem, jak **Werbunek** nowych członków lub zdobycie specjalnych składników dla Cor Kaloma (np. **Wydzieliny Pełzaczy**).

Magowie Wody zlecają zadania mające na celu ochronę NO, takie jak **Zabicie Topielca** zagrażającego Tamie oraz dyplomatyczne, np. przygotowanie do **Negocjacji Politycznych**. Długotrwałe wątki obejmują śledztwa (np. **Echa Lux**, badanie przyczyn nieudanego rytuału)

oraz poszukiwania zaginionych artefaktów (np. Kamień Ogniskujący, zaginione notatki Maga Statiosa).

Tabela skrótowa

Zadanie / Wątek	Frakcja(e) Zaangażowana(e)	Cel / Krótki Opis
Test Zaufania	SO (Diego, Cienie)	Zdobycie poparcia wpływowych Cieni SO, aby uzyskać dostęp do Zamku.
Kradzież Receptury	SO/Cienie vs. Bractwo	Wykradnięcie zwoju z alchemiczną recepturą ze skrzyni Cor Kaloma.
Zdobycie Wydzieliny Pełzaczy	Bractwo (Kalom)	Pozyskanie rzadkiego składnika z wnętrzości dorosłych Pełzaczy do rytuałów Śniącego.
Zabicie Topielca przy Tamie	NO (Homer)	Eliminacja potwora, który uszkadza fundamenty Tamy i zagraża Nowemu Obozowi.
Zimna Wojna z Magnusem	Cienie vs. Magnus	Sabotowanie działań Magnusa i podważanie jego autorytetu, bez otwartego konfliktu.
Echa Lux	Magowie Ognia, Magowie Wody	Śledztwo mające na celu ustalenie, co spowodowało eksplozję i śmierć Magini Lux podczas rytuału.
Turniej Złodziei	Gildia Złodziei	Rywalizacja w kradzieży przedmiotów; rekrutacja nowych, sprawnych członków do Gildii.
Poszukiwanie Notatek Statiosa	Magowie Wody, Skazańcy	Odnajdywanie rozrzuconych fragmentów dziennika Maga Wody Statiosa.
Łowca i Trofea	Szkodnicy, Łowcy	Polowanie na potwory (Pełzacze, Ścierwojady) w celu pozyskania esencji i rzadkich komponentów dla alchemików/magów.

5 propozycji questów w stylu *Gothic*

czерpiąc z motywów frakcyjnych, konfliktów i problemów widocznych w dostarczonych źródłach, takich jak rywalizacja o rudę, handel, intrygi polityczne i mistyczne poszukiwania.

```
[
{
  "id": "Q1",
  "tytuł": "Zagadka Żółtego Szafiru",
```

"cel": "Zdobycie lub zabezpieczenie magicznego pierścienia Arcymistrza Medusa, ozdobionego żółtymi szafirami, który jest poszukiwany przez złodziei i handlarzy.",

"frakcje": [

"Magowie Wody (Medus, Vespera von Dargan)",

"Gildia Złodziei ([Wstaw tutaj frakcję])",

"Szkodnicy (Kurierzy Magów Wody)",

"Cienie (Esmira, Klin)"

],

"konflikt": "Pierścień Arcymistrza Magów Wody, choć nietypowy (żółte szafiry zamiast niebieskich), przyciąga uwagę ze względu na swoją magiczną aurę i wartość. Medus bagatelizuje zagrożenie, co ułatwia kradzież. Vespera von Dargan rozważa jego kradzież dla własnej kolekcji lub na zlecenie.",

"zakonczenia": [

"Bohater ostrzega Magów Wody (np. Medusa) i pomaga im zabezpieczyć pierścień przed kradieżą, zyskując zaufanie Wodnego Kręgu.",

"Bohater dokonuje kradzieży pierścienia (być może we współpracy z Vesperą lub innymi złodziejami) i sprzedaje go z zyskiem kupcom (Esmira/Klin).",

"Bohater wykorzystuje okazję do zdobycia pierścienia na własny użytek, wierząc w jego magiczną moc."

],

"nagrody": [

"Wdzięczność Magów Wody (fabularna)",

"Ruda/Wysoka zapłata w bryłkach (materialna, za sprzedaż pierścienia)",

"Magic/Cenny przedmiot (pierścień, jeśli go zatrzyma)"

]

},

{

"id": "Q2",

"tytuł": "Księgi Apteki",

"cel": "Ustalenie, kto systematycznie kradnie rudę i esencje ze skarbca Apteki Starego Obozu i położenie kresu defraudacjom.",

"frakcje": [

"Cienie (Noel, Huugo, Esma)",

"Nowicjusze Bractwa (dostawcy Bagiennego Ziela)"

],

"konflikt": "Huugo, księgowy Apteki, jest skrajnie uzależniony od Bagiennego Ziela i regularnie podbiera rudę/esencje, by móc handlować z Nowicjuszami Bractwa. Inni Cienie, jak Noel, zaczynają podejrzewać, że coś jest nie tak z księgami rachunkowymi.",

"zakonczenia": [

"Bohater demaskuje Huugo i przekazuje dowody Esmie lub Noel, co prowadzi do wygnania Huugo z Apteki/Band.",

"Bohater konfrontuje Huugo i pomaga mu walczyć z uzależnieniem (np. znajduje dla niego zamiennik), zyskując jego wdzięczność i sieć kontaktów w Nowym Obozie.",

"Bohater szantażuje Huugo i przejmuje jego rolę w procederze, wykorzystując go jako źródło rudy i esencji dla własnych korzyści."

],

"nagrody": [

"Awans w hierarchii Cieni (fabularna)",

```

    "Wpływy w Aptece (fabularna)",
    "Ruda i Esencje (materialna, w zależności od zakończenia)"
  ],
},
{
  "id": "Q3",
  "tytuł": "Odwet na Tyranie",
  "cel": "Dyskretne ośmieszenie Magnata Magnusa i podważenie jego autorytetu w Starym Obozie, bez wywoływania otwartego konfliktu.",
  "frakcje": [
    "Cienie (zwłaszcza ci, których dotknęła jego arogancja, np. Faran)",
    "Magnaci (Magnus, Sam, Alvarez)",
    "Strażnicy"
  ],
  "konflikt": "Magnus obraził Cieni, nazywając ich 'czerwonymi szmatami'. Cienie szukają zemsty politycznej, aby zniszczyć jego reputację. Jednym z pomysłów jest sabotowanie jego decyzji lub rozpuszczanie szkodliwych plotek (dezinformacja).",
  "zakończenia": [
    "Bohater skutecznie sabotuje Magnusa (np. poprzez sprytną dezinformację lub kompromitujący incydent), co prowadzi do utraty jego pozycji lub poważnego uszczerbku na reputacji.",
    "Bohater zdradza plany Magnatowi Samowi lub Alvarezowi, którzy chcą wygryźć Magnusa, w zamian za ich wdzięczność i wsparcie.",
    "Odwet kończy się niepowodzeniem, a Magnus odkrywa winnych, co prowadzi do represji (Medalion Beliara, kara fizyczna lub degradacja).",
  ],
  "nagrody": [
    "Wzrost szacunku i wpływu wśród Cieni (fabularna)",
    "Zapłata w rudzie/wsparcie polityczne (od Sama/Alvareza, jeśli nastąpi zdrada)",
    "Dostęp do tajemnej wiedzy/kontaktów (fabularna)"
  ]
},
{
  "id": "Q4",
  "tytuł": "Kamienne Tablice Starożytnych",
  "cel": "Pozyskanie kamiennych tablic zawierających starożytne alchemiczne receptury, które Magowie Wody wydobyli z wykopalisk.",
  "frakcje": [
    "Magowie Wody ([Wstaw tutaj frakcję]), Magowie Ognia (Calor)",
    "Magnaci (Alvarez)",
    "Bractwo Śniącego (Traszka - Alchemik)",
    "Cienie (Selgar)"
  ],
  "konflikt": "Cenne tablice z alchemiczną wiedzą znajdują się w Nowym Obozie u Magów Wody. Mag Ognia Calor i Magnat Alvarez chcą je zdobyć. Traszka z Bractwa poszukuje kogoś, kto potajemnie wykradnie te przedmioty.",
  "zakończenia": [
    "Bohater zdobywa tablice i przekazuje je Calorowi (Magom Ognia) na zlecenie.",
  ]
}

```

```

    "Bohater sprzedaje tablice Magnatowi Alvarezowi, zyskując jego przychylność i
    pieniądze.",
    "Bohater przekazuje tablice Traszce z Bractwa w zamian za dostęp do unikalnych
    mikstur i alchemicznej wiedzy."
  ],
  "nagrody": [
    "Ciężki mieszek pełen bryłek (od Calora/Alvareza)",
    "Wdzięczność/Nauka Alchemii (fabularna, od Traszki lub Calora)",
    "Informacje o zapomnianych recepturach (fabularna)"
  ]
},
{
  "id": "Q5",
  "tytuł": "Kto zabił Vragiego?",
  "cel": "Odnalezienie i zdemaskowanie osoby odpowiedzialnej za postrzelenie Kuriera
  Magów Wody Vragiego.",
  "frakcje": [
    "Szkodnicy (Leo, Vena)",
    "Magowie Wody (Kurierzy Magów, Joplin)",
    "[Wstaw tutaj frakcję] (Zabójca)"
  ],
  "konflikt": "Vragi, kurier Magów Wody, został postrzelony strzałą w plecy podczas napadu
  na transport, a jego śmierć nie była przypadkowa — ktoś chciał go usunąć. Siostra Vragiego,
  Vena, uciekła, pozostawiając złamaną strzałę jako jedyny dowód.",
  "zakończenia": [
    "Bohater odnajduje sprawcę, identyfikuje go i przekazuje dowód Magom Wody, zyskując
    ich zaufanie i poparcie.",
    "Bohater wykorzystuje poszlakę, by zorganizować prywatną zemstę we współpracy ze
    Szkodnikami (np. Leo), demonstrując brutalność Kolonii.",
    "Bohater dowiadyuje się o tożsamości zabójcy i szantażuje go (lub osoby powiązane), w
    zamian za milczenie i pieniądze/wpływy."
  ],
  "nagrody": [
    "Wpływy/Wdzięczność Magów Wody (fabularna)",
    "Nowe umiejętności lub broń (materialna, np. dla Łowcy)",
    "Ruda i reputacja (materialna/fabularna, za zemstę lub szantaż)"
  ]
}
]

```

Oto analiza i tagowanie wybranych fragmentów tekstu zgodnie z podanymi kryteriami:

```
[
{
  "fragment": "hej witaj na kanale Nocne Bajanie Materiał który za chwilę usłyszysz jest fanowską interpretacją historii która wydarzyła się w jednym z twoich ulubionych uniwersów Wydarzenia te miały tam miejsce ale uległy pewnym modyfikacjom na potrzeby opowieści Jeżeli podobają ci się nasze filmy to zostaw łapkę w górę zasubskrybuj kanał i jeżeli masz ochotę wesprzeć naszą pracę to dołącz do grona wspierających A teraz ułóż się wygodnie i posłuchaj Bezimienny był już w obozie od dobrych kilku dni jak na kogoś kto trafił tu jedynie w poszukiwaniu odpowiedzi zasymilował się zaskakująco szybko Nauczył się poruszać między chatkami z drewna słuchać obserwować i co najważniejsze nie zadawać zbędnych pytań Bractwo śniącego miało swoje zasady niewypowiedziane reguły którymi rządziło się to miejsce Niekiedy trzeba było przeżyć kilka tygodni pod bagiennym niebem by w ogóle je pojąć Tego popołudnia słońce zdawało się ledwo przyciskać przez ciężką warstwę pary unoszącej się nad podmokłymi ścieżkami obozu Drewn",
  "typ": "frakcja, postać, lokacja",
  "nastrój": "codzienny",
  "związek": "tajemnica (niewypowiedziane reguły bractwa)"
},
{
  "fragment": "gle ziemia pod jego stopami zadrżała Subtelnie ledwo wyczuwalnie jakby coś w mroku głęboko pod powierzchnią poruszyło się nieznacznie Bezimienny natychmiast się zatrzymał Drżenie powtórzyło się tym razem silniejsze Do tego dołączyło coś jeszcze Głęboki rezonujący pomruk który wydobywał się nie wiadomo skąd jakby sam teren próbował go ostrzec Bezimienny sięgnął po broń Instynkt już nie raz ratował mu życie Nie miał zamiaru go ignorować I wtedy ziemia wybuchła Spod błota chlapiąc czarną mazią na wszystkie strony wynurzyła się bestia której widok mógłby odebrać rozum Cielsko miała grube jak pień drzewa obślizgłe pokryte czymś pomiędzy łóką a mazią Gdy uniosła się na kilka metrów w górę można było pomylić ją z węzem aż do momentu gdy otworzyła paszcze Szczęki rozchyłały się na trzy strony niczym groteskowy kwiat śmierci a w środku błyszczały rzędy zakrzywionych kłów ostrych czarnych jak onyks Potwór zawył a echo tego wrzasku zadrżało w trzewiach bagna Bezimienny czekał Uskoczył w bok ledwie",
  "typ": "postać",
  "nastrój": "mroczny, groteskowy",
  "związek": "konflikt (walka z bestią)"
},
{
  "fragment": "a ścianie ziola W głowie zaczęły mu krążyć myśli Nie mógł po prostu otworzyć skrzyni i wyjąć co chciał To by zniszczyło wszystko Jego relacje z bractwem zaufanie szanse na awans a może nawet życie Z drugiej strony jeśli znalazłby sposób by zdobyć zawartość skrzyni w sposób który nie wzbudzi podejrzeń mógłby przekazać ją ludziom w starym obozie i zyskać ich wdzięczność Jak tu upiec dwie pieczenie na jednym ogniu pomyślał Musiał być ostrożny Potrzebował planu Może odwrócenie uwagi Może ktoś z nowicjuszy wiedziałby jak można otworzyć skrzynię bez klucza A może może Korkalom czasem wysyła Kana po składniki i wtedy zostaje sam Wówczas może miałby szansę ale nie Bezimienny nie działał pochopnie Zasiał już ziarno Teraz musiał czekać aż wykiełkuje Opuściwszy laboratorium rzucił ostatnie spojrzenie na skrzynię i zamknął za sobą ciężką skrzypiącą zasłonę z grubej skóry Bagna znów przywitały go swoją wilgocią i śpiewem insektów ale jego myśli zostały w środku przy tajemniczym przedmiocie który mó",
```

```

"typ": "quest, postać, lokacja",
"nastrój": "mroczny, codzienny",
"związek": "tajemnica, konflikt (pomiędzy frakcjami)"
},
{
  "fragment": "ach ziela i kadzideł zasunął za sobą zasłonę i podszedł do skrzyni stojącej
nieco z tyłu tuż pod półką z ziołami wyciągnął wytrych który dostał kiedyś od Dexera z
nowego obozu Dłonie miał lekko spocone ale ruchy były pewne Wsunął narzędzie w zamek
zaczął manewrować Klik jeden z trzpieni ustąpił Kolejny i kolejny Aż zamek szczękniętą Wieko
skrzyni otworzyło się bezgłośnie W środku znalazł kilka fiolek z gęstą czerwoną cieczą
Zapewne były to jakieś mikstury oraz zwój Stary lekko poplamiony ale nienaruszony
Ostrożnie go rozwinął Była to receptura pisana starym pismem Mieszanina alchemicznego
żargonu i magicznych symboli To musiało być to Schował zwój za pazuchę starannie
zamknął skrzynię i już miał wychodzić gdy usłyszał głośnie kroki na zewnątrz Strażnik wrócił
szybciej niż się spodziewał Już ja mu pokażę Na żarty się gnojowi zebrało Pomrukiwał
wściekle najwyraźniej nieświadomy że bezimienny nadal jest w środku Ten przylgnął do
ściany gdy strażnik otworzył zasłonę i wszedł z niezadowoleniem",
  "typ": "quest, artefakt",
  "nastrój": "mroczny, mistyczny (receptura)",
  "związek": "tajemnica (receptura), zdrada (kradzież)"
},
{
  "fragment": "nętrznoci pełzaczy śluzowate ciemne i cuchnące jak tygodniowe truchło
Wiedział że nie ma czasu do stracenia Ostrożnie odwinął szmatę którą miał ze sobą i
delikatnie przeniósł najcenniejsze fragmenty wnętrznoci do niej Jednocześnie włożył do
skrzyni rzeczy które przyniósł Starą deskę połamane żelastwo by zmylić ewentualnego
obserwatora Skrzynia znów wyglądała na zamkniętą Zwiniątkiem przyciśniętym do ciała
powoli i ostrożnie ruszył ku wyjściu Wydawało mu się że lada chwila ktoś złapie go za ramię
i wszystko się wyda ale nic takiego się nie stało Przeszedł przez próg kuźni potem kawałek
dalej nie odwracając się nawet na moment Tylko wtedy nie wzbudza się podejrzeń kiedy
wygląda się jakby wszystko było w porządku Dopiero gdy oddalił się na tyle że kuźnia
zniknęła z pola widzenia pozwolił sobie na głębszy oddech Wiedział że znowu mu się udało
Wnętrznoci pełzaczy były jego Teraz wystarczyło tylko odpowiednio je wykorzystać Kiedy
tak szedł przez mglisty nasiąknięty wilgocią teren obozu ro",
  "typ": "quest, artefakt",
  "nastrój": "mroczny, codzienny",
  "związek": "tajemnica, zdrada (oszustwo)"
},
{
  "fragment": "witaj na kanale nocne bajki dzi Mamy dla was fabz opoe o przygoda
bezimena z gry gotic 1 na potrzeby tej opoe niek dialogi zosta zmf zachow jednak swój
pierot Sens I znaczenie dodatkowe komentarze mog Mie wyw na dals decy bohatera w tych
opowiadania BD to taka nasza interaktywna przygoda Jei lubisz nasze TRE I chcesz wes
prze Kana to daj nam suba I zostaw lajka pod tym filmem a teraz Ju óz wyg I pos bezimienni
spoj na straa który Nadal Mier GO wzrok jakby prób wyg EJ ty odz straik mówisz do mnie
ostrzolek na to nie pozal gzo zale na spokoju w obo a do nas straznik naley dban ozd oczy
jest to bardzo wyzer I koszt owne zaje bez imienia po raz kolejny kto chce wym od niego rud
w zamian za rzek ochr zdy Ju do tkn wida straik nie byo panie porku a wcis Rudy Z czk

```

obożu na Ka kroku Mimo grób I naciś postano odm czy jego decyzja nie pozan bez kekwa Ale nie zier uleka kaem kto prób Go zastras straić widz jego Up wzr ramami Ale Raz rzu ostrc lepiej premii to swoje podee ót doobie kolonia to nie je",

"typ": "postać, frakcja",

"nastrój": "codzienny, mroczny",

"związek": "konflikt (między Strażnikiem a Bezimiennym)"

},

{

"fragment": "Zimna Wojna Klasa Nie Cienie 10 Nikt kto nosi kratę na spodniach nie może zapomnieć informacji jaką podzielili się ostatnio z Cieniami Strażnicy. Podczas nocnej potyczki z nekromantą, Magnus wypowiedział słowa 'Zdychajcie czerwone szmaty za obóz.' Po bitwie, przyciśnięty do ściany, przyznał Strażnikom... że mówił o Cieniach. Nie ma mowy o otwartym konflikcie, więc należałoby zemścić się w jakiś sprytny sposób. Ale jaki...?",

"typ": "frakcja, postać, quest",

"nastrój": "mroczny",

"związek": "konflikt (pomiędzy Cieniami i Strażnikami), tajemnica (plan zemsty)"

},

{

"fragment": "Wpis wprowadzający wątek główny, który edzie stale moderowany na grze - cienie mają zamiar ośmieszyć i podważyć autorytet magnata Magnusa, tak aby jego los znacząco się pogorszył, nie doprowadzając do otwartego konfliktu. W tym celu Cienie mają sabotować działania Magnusa i w białych rękawiczkach sabotować jego decyzję. Pomocny tutaj będzie wątek Jęzora w kopalni - Cienie będą miały za zadanie wydostać go z niej, przy pomocy stworzenia magicznego pierścienia który sprawia że Magnus staje się spineglivny (tło: Magnus poszukuje pierścienia władzy, podobnego do Gomeza z trailera). Do tego stworzona jest cała receptura stworzenia tego pierścienia - Cienie będą musiały 'naładować' go 7 emocjami. Fakt, że Magnus odwoła swój rozkaz kilka dni po tym jak zarzekał się o swojej stanowczości ma być klinem w jego autorytet. Dokładny opis questa znajduje się w dokumencie tekstowym.",

"typ": "quest, postać, artefakt, rytuał",

"nastrój": "mroczny",

"związek": "konflikt, rytuał"

},

{

"fragment": "Ale to śmierdzi Postać Nie Błef 34 Jak można palić to świństwo? Niedocień że bagienne ziele śmierdzi, to jeszcze wpędza ludzi w uzależnienie, przez co tracą cenne bryłki... które mogliby wydać na hazard. Nawet Huugo- księgowy Apteki- niby porządny typ, a ostatnio jakoś coraz częściej pali, i nie wygląda za dobrze. Nie będziesz stał obojętnie patrząc na czyjeś nieszczęście - głośno i jasno wyrażasz swoją opinię na temat ziela. Mało tego - zamierzasz podjąć kroki, które pomogą wyjść ludziom z nałogu. Najlepiej odcinając ich od źródła - 'przekonaj' tych co handlują tym gównem, aby handlowali tym z dala od Twoich oczu.",

"typ": "postać, artefakt, quest",

"nastrój": "codzienny",

"związek": "konflikt (z handlarzami ziela)"

},

{

"fragment": "Kiedy antywkruf przestaje działać... Grupa Nie Banda apteczna 21 Około trzy miesiące temu Esmę porwali Orkowie. Obawialiście się najgorszego, ale nie poddaliśmy się. Nawet Strażnicy szukali Szefowej wyruszając na wyprawy w stronę terenu Orków. Po jednym dniu udało się ją odnaleźć, a samotnego Zielonoskórego, który ją więził- dobiła osobiście. Powiedzieć, że wyszła z tej sytuacji lekko zirytowana to jak powiedzieć, że Magnat Magnus jest odrobinę krnąbrny. Problemy zaczęły się po wieściach o nieudanej wyprawie i zaginięciu Huugo i Mavericka. Z początku była niespokojna, jak wszyscy. Potem pojawiły się koszmary i krzyki w nocy. Potrafiła wybiec w ciemność jakby przed czymś uciekając. Potem pojawiły się wybuchy złości przechodzące w agresję, dziwne zachowania w ciągu dnia- zatrzymywała się bez powodu, wodziła niewidzącymi oczyma dookoła, każdy głos wywoływał wstrząsy, lub panikę. Kilka dni temu przyszedł najgorszy napad. Nadchodził zmrok, w Obozie było pustawo, słychać było śmiechy, rozmowy i okazjonalny przyjacielski wpierdol z Karczmy. Banda kręciła się w okół Apteki. Nagle Esma jakby zauważyła coś przez okno, wybiegła z Apteki, zatrzymała się nagle, wróciła do środka nie słuchając nikogo, złapała miecz Farana i wybiegła z powrotem, z krzykiem \"Nie dostaniecie mnie Zielone pokraki! Zabiję was wszystkie!\" O mało co nie skosiła jakiegoś przypadkowego Skazańca, zatrzymała się obok pracowni Magów Ognia, nasłuchując jakby. Próbowaliście do niej mówić- nic nie docierało. Chciała wspiąć się na ogrodzenie, krzycząc cały czas. Gdy Mateo i Landebert próbowali ją powstrzymać z szaleństwem w oczach zwróciła broń przeciwko nim. Zbiegliście się wszyscy, przerażeni. Na każdy Wasz ruch wymachiwała mieczem, patrząc z nienawiścią. Nie wiedziała kim jesteście. Po szamotaninie Faranowi, Maverickowi i Huugo udało się ją obezwładnić, ale wyrwała się i ryczała nienaturalnie. Nagle nadeszło uspokojenie. Upadła na ziemię i chwytając się za głowę płakała jęcząc. Klara podeszła do niej, mówiąc uspokajającym tonem, ale gdy spróbowała chwycić ją pod ramię Esma wyciągnęła z pasa nóż i skierowała w jej stronę patrząc ze strachem. Poderwała się i chciała uciec. Wtedy pojawiła się Sybilla i w ostatniej chwili rzuciła na Esmę czar uśpienia. Staliście jak wryci. Po kilku minutach ciszy, Noel podeszło do Esmy ostrożnie. \"Śpi. Zabierzmy ją do Apteki.\" Tego wieczora nikt z Was nie chciał oddalić się do swojej kwatery. Czuwaliście wspólnie, w ciszy paląc Fajkę Wodną przed Apteką. Nie jesteście pewni, czy Esma cokolwiek pamięta, nazajutrz, było lepiej. Ale co dalej?",

"typ": "postać, frakcja",

"nastrój": "mroczny, groteskowy",

"związek": "konflikt (z Orkami), tajemnica (choroba Esmy), rytuał (użycie magii)"

},

{

"fragment": "Chłopaki nie płaczą Postać Nie Huugo 30 Trzy miesiące temu Ty i Maverick wybraliście się na jedną z wypraw Straży na Ziemię Orków. Oddział wpadł jednak w zasadzkę, nadzwyczaj duża chałastra zielonoskórych rozbiła Was na kilka grup, które starały się bronić i wrócić do swoich. Ty i Maverick próbowaliście walczyć, zasiekliliście dwóch Orków, walka była jednak daleka od wygranej. Orkowie odcinali Wam drogę prowadzącą w stronę Starego Obozu, w ogólnym chaosie zaczęliście uciekać, przebijając się przez krzaki. Straciliście z oczu swoich kompanów. Biegliście tak długo, aż otaczała Was tylko cisza i zapadający zmrok. Udało się Wam uciec z życiem, znaleźliście się jednak daleko od \"domu\", na nieznanym terenie. Tułaliście się przez kilka dni, próbując odszukać odpowiedni kierunek marszu. Jednego dnia Maverick zauważył na krzakach nieopodal fragmenty czerwonej tkaniny. Postanowiliście ostrożnie to zbadać. Definitywnie był to strzępek spodni Cienia. Spojrzeliście na siebie i obydwaj wyszeptaliście \"Młody?\". Podążając za tropem natrafiliście na porzucony pogięty miecz, poszarpany kołnierz... i urwaną rękę. Staliście w

ciszy, wpatrzeni w ziemię, zmrozeni przerażeniem. Wiedzieliście już obydwaj, co to oznacza, ale ruszyliście dalej. Za drzewem leżało ciało Młodego. Oprócz brakującej ręki miał nienaturalnie wykręcone nogi i rozcharataną klatkę. Twarz była już zsiniała i napuchnięta, ale przy resztkach kamizelki wisiała srebrna przypinka z maską. Chciałeś go pochować, ale Maverick zaoponował, twierdząc, że to niebezpieczne. Odpiąłeś więc Bandową przypinkę Młodego i zostawiliście go. Kolejne kilka dni błędziście, kilka razy ukrywaliście się przed bandami Orków. W końcu natrafiliście na właściwą drogę i ciesząc się jak dzieci podążyliście do Starego Obozu. Nie było Was prawie dwa tygodnie, wydawało się jakby miesiące. Minęło już kilka tygodni odkąd wróciliście do Starego Obozu i po początkowej radości z powrotu, coś w Tobie zgasło. Nie możesz się pozbierać po znalezieniu Młodego. Trzymasz jego przypinkę w sakiewce i nie wyciągnąłeś jej ani razu. Banda dopytywała, co działo się na wyprawie, ale ani Ty, ani Maverick nie chcieliście o tym mówić. Nie powiedzieliście jeszcze nikomu, co się z stało Młodym. Kiedyś jednak będzie trzeba, ta wiedza zaczyna Cię dusić od środka. Może dziś wieczorem, na spotkaniu całej Bandy?",

"typ": "postać, frakcja, quest",

"nastrój": "mroczny, groteskowy, heroiczny",

"związek": "tajemnica (śmierć Młodego), konflikt (z Orkami)"

},

{

"fragment": "Tylko że problem jest taki - to może być każdy. Kucharz. Kopacz. Starzec pod ścianą. I nie masz pewności, czy jak źle trafisz, nie wylądujesz z nożem w żebrach albo u Magnatów na dywaniku. Ale może warto zaryzykować? W końcu wy jesteście Pierwsza Brygada. Pierwsi do roboty. Pierwsi do zwycięstwa. I – być może – pierwsi, którzy odkryją, że Baron to nie tylko jeden człowiek. To idea za którą warto umrzeć. Ryba Przekłęci Grupa Tak Brygada Druga 28 Chcieliście tylko kopać. Jak zwykle – bez zbędnych pytań, bez marzeń o wolności. Z pieśnią na ustach i braterstwem w sercach. Przecież jesteście drugą brygadą, która przeżyła już największe z piekieł. Ale od tygodnia coś się zmieniło. Strażnicy jakby złagodnieli. Krzyczą mniej. Biją tylko, kiedy naprawdę muszą. Ktoś mruknął, że „może chcą was kupić”, ktoś inny: „a może po prostu się boją.” Ale na tym nie był koniec kopalnianego, tygodniowego Eldorado. Wszystko zaczęło się od tej skrzynki. Wykuliście ją ze skały — stara, metalowa, pokryta dziwnymi symbolami, których nikt nie potrafił odczytać. W środku: ruda. Mnóstwo rudy. Więcej niż widzieliście razem przez miesiące. Nie zadawaliście pytań. Wynieśliście to wszystko, korzystając z danego wam przez łaskę innosa luzu. Podzieliliście się. Piliście. Śmieliście się. Żyliście.",

"typ": "frakcja, artefakt, lokacja",

"nastrój": "codzienny, mistyczny (Baron), heroiczny",

"związek": "tajemnica"

},

{

"fragment": "Kwestia Honoru Grupa Tak Kwestia Honoru 26 Wiecie, co naprawdę stało się z piątą brygadą. Magnat Magnus — człowiek bez litości — wymordował ich wszystkich. Słyszeliście też, że w straży zdania na jego temat są podzielone. Niektórzy go szanują, inni się go boją, a jeszcze inni... czekają na okazję, by go uderzyć. Jeżeli utworzą się stronnictwa, to może będziecie w stanie do któregoś dołączyć. Pomóc? Znaleźć chwilę na zemstę. Z drugiej strony, niektórzy z was nie doznali od Magnusa jedynie krzywd. Może właśnie ta chwila nadchodzi? Chwila wyboru. Czy dla was to zemsta, czy kwestia honoru? Z jednej strony nie można pozwolić, by ta krzywda przeszła bez echa, ale z drugiej - czy brutalność kolonii nie napędza się w ten sposób sama? Czy nie dołączycie do jej trybików?

Czy odważycie się sięgnąć po zemstę? Czy warto po nią sięgać? Bo czasem nawet najcichszy szept może roznieść się na cały Stary Obóz.",

"typ": "postać, quest",

"nastrój": "mroczny",

"związek": "konflikt, tajemnica (wybór ścieżki)"

},

{

"fragment": "Intrygujący raport z Kopalni Postać Nie Sam 38 Nieco ponad tydzień temu, późną nocą kiedy większość już smacznie spała, trafił na twój stół niezwykle interesujący raport. Wspominał on, o zawaleniu się jednego z nowych, eksperymentalnie drążonych szybów w kopalni. Jednak to co przykuło twoją uwagę to opis tego co ujrano tuż przed zawaleniem. Ogień pochodni odbijał się tak, że wydawało się, że ściany mienia się wręcz na niebiesko - a to może oznaczać, że to niezwykle bogate złoża. Niestety były też spore wady - bardzo niestabilny szyb oraz odnotowana spora liczba pęłaczy. Wydobycie na pełną skalę będzie praktycznie niemożliwe. Ale... mała grupka wyszkolonych Kopaczy i paru Strażników? To by się mogło udać. Niestety masz zdecydowanie informacji, a w dodatku wiedza o tym jest praktycznie niepowszechna. To się dobrze składa, bo ostatnimi czasy Gomez coraz częściej wylicza wam budżet bryłek, więc prywatne źródło dochodów byłoby ci bardzo na rękę. Oczywiście Gomez nie mógłby się o niczym dowiedzieć i musiałbyś działać tak, by nie dało się w razie problemów powiązać cię z tym całym przedsięwzięciem.",

"typ": "postać, lokacja, quest, artefakt",

"nastrój": "mroczny",

"związek": "tajemnica, zdrada (wobec Gomeza)"

},

{

"fragment": "Oto ciąg postaci kroczy wąską, zdradliwą ścieżką zawieszoną gdzieś w przestrzeni. Ponad gęstą, lepiącą się czernią otchłanią rozciąga się fantastyczny krajobraz: silny wiatr, nieomal namacalny wiatr goni po nieboskłonie twarde, gradowe chmury oraz buchające płomieniami sfery, niby małe gwiazdy. Regularnie któraś z nierozpoznawalnych postaci rozkojarza się, potyka lub ulega wiatrowi, po czym znika w jednym z niewiarygodnych zjawisk albo rozplywa się wraz z podmuchem wichru. Choć czasem wyglądają dość błogo, to większość jednak krzyczy, kuli się, miota, jakby właśnie popełniła jakiś straszliwy błąd. Choć większości nie rozpoznajesz, to w kilku wypadkach znajomy, choć nieokreślony głos w twojej głowie nazywa kolejno figury - wychudzoną, brudną: Cykuta, wojownicze, szorstkie: Nolan, Sznitka, kroczącą tężnie: Karintus.",

"typ": "postać, rytuał (wizja/sen)",

"nastrój": "mistyczny, mroczny",

"związek": "tajemnica"

},

{

"fragment": "Wniebowstąpienie Postać Nie Helios 31 Pewnej nocy miałeś wyraźną wizję, zesłaną od Adanosa. W wizji tej, widziałeś symbol Adanosa na niebie, który prowadził Cię na niebezpieczne tereny. Rozpoznałeś, że to ziemie orków. Na tej ziemi niewyraźne wizje przebijały się do obrazu, widziałeś duże cierpienie, poczucie wykluczenia, ale nie do końca Twojego. Czułeś, że noga Ci doskwiera, ale wiedziałeś, że masz przed sobą misję. Pośród gęstego, ciemnego lasu rozpoznajesz orkowe symbole. Będąc tam czujesz na sobie wzrok bestii, ale nie bestii jakiej znasz. Czegoś większego. W tym momencie, pośród szybkich, krótkich ujęć budzisz się. Rozumiesz, że jest to coś ważnego mimo, że do końca nie wiesz

co Adanos chciał Ci przekazać. Z kolejnymi godzinami rozumiałeś, że mogły być to fragmenty rzeczywistości, która może się wydarzyć, w zależności od wyborów. A jakie te wybory podjąć? Cóż... tego najwidoczniej dowiesz się na ziemiach orków. Ażyl dobrze przeczytał Twoje emocje i wydusił z Ciebie podzielenie się tą wizją. Umówiliście się, że wyruszacie w piątek o 13:00",

"typ": "postać, rytuał, frakcja, lokacja",

"nastrój": "mistyczny, mroczny",

"związek": "quest, rytuał"

},

{

"fragment": "List od Arcymistrza Saturasa: Tym razem, powodem waszej obecności w Starym Obozie oraz dlaczego proszę was o zbudowanie tak dużego przyczółka dla nowo-obozowej braci to...posługa dyplomatyczna. Wysłałam was z misją ustalenia statutu \"współżycia pod barierą\" Większość dotychczas ustalonych zasad, to ustne umowy. Niektóre z nich wymagają renowacji, inne renegotjacji, jeszcze inne całkowitego zniesienia. Magnaci zgodzili się przyjąć nas na serię spotkań na zamku, gdzie w towarzystwie Magów Ognia (jako organu doradczego) i Guru z Bractwa dojdzie do pierwszych Posiedzeń Politycznych pod barierą. Z uwagi na duże zasługi dla ludności Starego Obozu, przystał on (Gomez) na mianowanie Arcymistrza Kręgu Magów Wody Medusa na to stanowisko, wierząc w jego bezstronność. Z tego względu, ciężar negocjacji spoczywa na was, drodzy magowie. Wybierzcie dwójkę spośród was, którzy będą nas reprezentować. Plan jest następujący. Spotkanie pierwsze w czwartek o godzinie 18:30. Na nim przedstawcie i przedyskutujcie tematy. Następnego dnia, o godzinie 17:30 będzie drugie spotkanie i podjęcie decyzji, które spisane zostaną na papier. Od tego momentu będą obowiązywać. Tematy, jakie z mistrzem Medusem ustaliliśmy i chcielibyśmy, abyście poruszyli to: 1. Uzyskanie skrzyń towarowych 2. Regulacja handlu esencjami 3. Strefa wolnego handlu w slumsach pod kopalnią 4. Pakt o nieagresji z obozem na Bagnie 5. Podział towarów ze świata zewnętrznego dla Starego Obozu 6. Przeniesienie aparatury alchemicznej ze Starego Obozu do Przyczółka Nowego Obozu 7. Status Kurierów, dyplomatów i innych przedstawicieli. Domniemanie niewinności, brak konfiskaty broni na bramie 8. Kanonizacja Rayileya Męcznika, uznanie w oczach SO i OnB.",

"typ": "frakcja, quest, lokacja",

"nastrój": "codzienny",

"związek": "sojusz, konflikt (negocjacje)"

},

{

"fragment": "Szpieg w Sercu Zamku Postać Nie Leon 38 Od wielu miesięcy, na zlecenie magów wody, zgłębiasz tajemnice skrywane za murami zamku Gomeza. Czujesz na sobie nieustanne, podejrzliwe spojrzenia członków Starego Obozu — każdy Twój ruch może wzbudzić ich czujność. Wodny Krąg musi działać w ukryciu, a Ty balansujesz na cienkiej granicy odkrycia, próbując poznać sekrety magnatów. Może nadszedł czas, by znaleźć sprzymierzeńca? Faust, jeden ze służących, sprawia wrażenie człowieka, który rozumie czym jest równowaga i stara się do niej dążyć. Być może nadaje się na agenta Wodnego Kręgu. Jak najszybciej sprawdź jego intencje — poddaj go próbie zaufania, a następnie przekaż swoją ocenę Ivirowi. Pamiętaj, nikt nie może się domyślić, że Faust ma z Tobą jakieś powiązania.",

"typ": "postać, frakcja, lokacja, quest",

"nastrój": "mroczny",

"zwiazek": "tajemnica (szpiegostwo), sojusz (potencjalny)"

},

{

"fragment": "Postać Nie Rdzawy 31 Mimo, że codzień narażasz życie w ryzykownych zleceniach, masz wrażenie, że twoje życie stało się nieco... monotonne. Iść z magami. Ochroniać konwój. Ubić polne bestie z poletka ryżowego. Idziesz spać i znowu jest to samo. Powinieneś coś zmienić... Jakieś duże wyzwanie, które przypomni ci, że żyjesz i masz siłę kowala, który jednym uderzeniem młota wygnie nawet najgrubszą stal. Wiesz, że w Kolonii są wiele silniejsze stworzenia, które byłyby dla ciebie prawdziwą próbą wytrzymałości i odwagi. Z pewnością wspólny wypad na trolla i pozyskanie trofeum byłoby czymś, co na stałe przypomniałoby ci, kim jesteś i do czego jesteś zdolny.",

"typ": "postać, quest",

"nastrój": "codzienny, heroiczny",

"zwiazek": "quest (poszukiwanie wyzwania)"

},

{

"fragment": "W bagiennym ziele zaklęta jest potęga Postać Nie Borek 33 Jeszcze na wolności zdarzało mi się handlować ziele. Nigdy mnie wybitnie do niego nie ciągnęła, pewnie kwestia jakości towaru. Podobno jednak pod Barierą istnieją najlepszej jakości egzemplarze, takie które pozwalają wręcz poczuć jak to jest opuścić swoje ciało i doświadczyć z boku ważnych wydarzeń z przeszłości... Opuścić swoje ciało... Może w ten sposób upewnię się, że to właśnie ja zabiłem Manfreda!",

"typ": "postać, artefakt",

"nastrój": "mistyczny, mroczny",

"zwiazek": "tajemnica, quest (odnalezienie prawdy o zabójstwie)"

},

{

"fragment": "Przesyłka specjalna Postać Nie Iskra 31 Nie wiem, czy to bardziej głupota, czy jeszcze resztki uczuć. Ale po wszystkim, co zrobił, nie potrafię tak po prostu udawać, że nie istniał. Will... kiedyś był całym moim światem, a potem jednym ruchem zniszczył wszystko. Gdyby nie on, może by mnie tu nie było. Może dalej roznosiłabym piwo w "Pijanej Harpii", marząc o czymś więcej, a nie siedziałabym w tej pieprzonej celi. Od jakiegoś czasu noszę w sobie jeden pomysł, który daje mi siłę, by wstawać każdego dnia. Chcę znaleźć sposób jak przemyścić poza barierę truciznę. Taką, która wygląda jak lecznicza, a która rozpieprzy mu wnętrzności od środka. Nie musi zginać od razu. Niech poczuje ból. Niech poczuje, co to znaczy zostać zdradzonym. Muszę tylko znaleźć kogoś kto zna się na alchemii, ale to akurat będzie łatwiejsza część planu. Zdaje się nawet, że niejaka Digis, którą wpakowali kilka celi dalej została skazana za otrucie połowy swojej wioski, brzmi obiecująco. Trudniejsza będzie ta druga część, czyli jak przemyścić mój prezent za barierę. Będę musiała odnaleźć paserów, wypytać, i z czegoś im zapłacić. Przede mną sporo pracy, ale nic tak nie motywuje jak zemsta...",

"typ": "postać, quest, artefakt",

"nastrój": "mroczny",

"zwiazek": "zdrada, konflikt (zemsta)"

},

{

"fragment": "Żurnalia Grupa Nie Oddział Sverha 29 Oddział Sverha. Żurowy Skład. Wasza reputacja jest legendarna. Nikt nie dorównuje Wam mocą (w piciu) i pomysłom (na imprezy).

Ale znajdują się czasem śmiałkowie, którzy próbują Wam skraść ten splendor. O dziwo niektórzy uważają, że są gdzieś lepsze imprezy niż u Was. Ehh Ci małowymagający... ale podsunęło Wam to pewien pomysł. Magnaci organizują swoje urodziny, ucztę itd. mają budżet oraz rozmach ale jest sztywno. A gdyby tak zorganizować taką imprezę, że nawet kopiec rudy magów wody nie będzie miał takiego pierdolnięcia? Jak coś ma wysadzić tą barierę to Wy! Pomysł został zasiany i wykiełkował gwałtownie w nurt pomysłów. Muzyka, najradsze alkohole pod barierą, smakowe skręty, może magiczne mikstury wpływające na stan, pokazy, sztuczki itp. Trzeba się solidnie przygotować no i zorganizować fundusze. Może zbiórka? Albo pożyczka? Bilety wstępu? Hmm... jest to trudny temat ale możliwość zorganizowania takiego przedsięwzięcia przyćmiewa potencjalne problemy. Pozostaje tylko pytanie dla kogo ją zorganizujecie? Musi być z przytupem więc wiadomo, że trochę ludzi musi się pojawić ale to kogo? Być ponad podziałami obozowymi? Macie paru znajomych spoza SO. A może...jak dobrze pójdzie..Gomez będzie chciał aby ktoś tak utalentowany w organizowaniu imprez urządził je też dla niego? Może nawet widziałby kogoś takiego u swego boku jako Magnata od Rozrywki! Dalekosiężne plany ale kto wie...kto wie...?",

"typ": "frakcja, quest, artefakt",

"nastrój": "groteskowy, codzienny",

"związek": "sojusz (polityczny), tajemnica (dalekosiężne plany)"

},

{

"fragment": "Byłeś marynarzem na „Gniewie Adanosa”, statku, który siał postrach na morzach. Wśród nowych twarzy, które dołączyły do załogi, był facet imieniem Fregata. Wydawał się w porządku, a Ty byłeś prostym człowiekiem – jeśli ktoś był w porządku, to mu ufałeś. Twoje zaufanie niedługo przekuło się w dożgonną wdzięczność. Podczas krótkiego, ale intensywnego sztormu lina owinęła się wokół Twojej nogi i wypadłeś za burtę. Woda szarpała Cię, głowa wisiała w dół, a Ty czułeś, że to koniec. Utoniesz związany liną do staktu. Wtedy Fregata, jako jedyny, rzucił się na pomoc. Zarzucił linę na kabestan, zakręcił i wyciągnął Cię z oceanu. Uratował Ci życie. Przysięgłeś mu dożgonną wdzięczność, a jego imię zapisałeś w sercu. Dlatego, gdy Jaszczur coraz częściej szeptał Ci o spiskach, ignorowałeś go, a nawet zaczynał Cię denerwować. Nie wierzyłeś, że Fregata, Twój wybawca, mógłby mieć złe zamiary. Po co by Cię ratował? Nadszedł ten przeklęty dzień. Królewskie okręty otoczyły Was. Zostaliście całkowicie zaskoczeni. Zacięta bitwa wybuchła na pokładzie, a Ty oraz Jaszczur, walczyliście ramię w ramię o swoje życie. W tym chaosie nigdzie nie było Fregaty. Po przegranej bitwie, gdy liny pętały Wasze ręce, w głowie Jaszczura pojawiła się jedna myśl: „On nas zdradził!”. Ty natomiast nie mogłeś uwierzyć w to, że Twój wybawca mógł Cię tak wystawić. Zdrada, w którą nie chciałeś wierzyć, uderzyła Cię w twarz z całą siłą. A, Jaszczur, skwitował to krótkim, przepełnionym goryczą głosem \"A nie mówiłem?\",

"typ": "postać, frakcja (piraci)",

"nastrój": "heroiczny, mroczny",

"związek": "zdrada, konflikt (bitwa)"

},

{

"fragment": "hej witaj na kanale Nocne Bajanie materiał który za chwilę usłyszysz jest fanowską interpretacją historii która wydarzyła się w jednym z twoich ulubionych uniwersów wydarzenia te miały tam miejsce ale uległy pewnym modyfikacjom na potrzeby opowieści jeżeli podobają ci się nasze filmy to zostaw łapkę w górę zasubskrybuj kanał i jeżeli masz ochotę wesprzeć naszą pracę to dołącz do grona wspierających a jeżeli chcecie dodatkowo

wesprzeć naszą pracę i nosić genialne koszulki z najczęstszymi motywami z kanału to zapraszam do naszego sklepu link w opisie a teraz ułóż się wygodnie i posłuchaj bezimienny udał się do starej kopalni by odnaleźć gniazdo pełzaczy z polecenia Korkaloma który potrzebował specjalnej wydzieliny do stworzenia wywaru mającego umożliwić kontakt ze śniącym gdy tylko przekroczył znajome wejście wykute w skalnej ścianie uderzyły go znane mu zapachy stęchlizna wilgotnych przejść i przytłaczający zapach potu kopalnia była wypełniona życiem ale panował tu nieporządek chaos i r",

"typ": "postać, lokacja, quest, artefakt, rytuał",

"nastrój": "mroczny, mistyczny",

"związek": "quest, rytuał"

},

{

"fragment": "może coś jeszcze innego strukturą przypominało to układ krwionośny oplatający skały i wżerający się w nie niczym pasożyt przekształcający gospodarza na swoje potrzeby bezimienny poczuł że zbliża się do serca gniazda w tym miejscu sama ziemia zdawała się być przesiąknięta zgnilizną i chaosem ruszyli naprzód każde zetknięcie z lepkością ścian wzbudzało w nim odruch wymiotny zapach również nie ułatwiał sprawy gnijące mięso pleśń i coś metalicznego krew może żółć wszystko to mieszało się w powietrzu i wciskało do nozdrzy wąski korytarz ustępował nagle i bez ostrzeżenia bezimienny stanął w progu większej naturalnej komory której wnętrze oświetlała wciąż unosząca się nad nim kula światła jej blask odsłonił widok który zmroził mu krew w żyłach na końcu jaskini wbił się kolosalny robał obsłizgły pokryty hitynowym pancerzem który połyskiwał w świetle niczym czarne szkło jego ciało było grube zsegmentowane a każdy ruch powodował że z jego boków wyciekała jakaś lepka substancja jego rozmiary był",

"typ": "postać, lokacja",

"nastrój": "groteskowy, mroczny",

"związek": "tajemnica (serce gniazda)"

},

{

"fragment": "iężała ale niepokojącą pewnością jej masywne ciało przeciągało się przez ziemię z sykiem zostawiając za sobą śluzowaty ślad a każdy jej ruch przypominał falowanie mięśni jakiegoś obrzydliwego organizmu wyciągniętego z koszmaru bezimienny ruszył pierwszy miecz przeciął powietrze i uderzył w hitynowy pancerz królowa zawyla dźwięk był głęboki metaliczny nienaturalny w jednej chwili poderwała się i rzuciła całym swoim cielskiem w jego stronę bezimienny ledwo zdążył odskoczyć czuł na twarzy uderzenie powietrza i odró otwartego pyska bestii to nie była walka to był pojedynek go przetrwanie używając ostatnich sił starał się cały czas utrzymywać z boku lub za królową krążąc jak drapieżnik wokół ofiary z tą różnicą że to on był tu zwierzyną unikał jej uderzeń czasem ocierał się o jej segmentowane cielsko z trudem powstrzymując odruch wymiotny każdy jego cios zostawiał ślad raz przecięta skóra raz roztrzaskany fragment pancerza raz bulgocząca rana z której wypływała cuchnąca ciecz walka trwała dł",

"typ": "postać",

"nastrój": "heroiczny, groteskowy, mroczny",

"związek": "konflikt"

},

{

"fragment": "witaj na kanale nocne bajie dzi Mamy dla was fabz opoe o przygoda bezimena z gry gothic 1 na potrzeby tej opoe niek dialogi zosta zmf zachow jednak swój

pierot Sens I znaczenie dodatkowe komentarze mog Mie wyw na dals decy bohatera w tych opowiadania BD to taka nasza interaktywna przygoda Jei lubisz nasze TRE I chcesz wes prze Kana to daj nam suba I zostaw lajka pod tym filmem a teraz Ju óz wyg I pos bezimena I Preston w porani do gsto zabe strefy któ wci Premier wyg to na miejsce gdzie ludzie Mogli spotyka w wiks grup cho wci domowa tu atmosfera zedan i impri jego uw przy proz podest stcy przy murze wari bya to Stara drewniana konstrukcja lekko preka I pok warst brudu bezm zasta przez chwil do czego moga S ogz tu pewnie jakie wa wydarzenia pyla prób sobie wyra Jak w tym miejsc spz koloni mo tocp kiedy wsta kto zimwi rodzaj rozrywki tu obok podest znaj bajo woda bya mtna i wgl niepo Jak mieszanka deszcz bota i wszystkiego co Mogo tu przez lata zera co zask bez imienia Jak kilku mieszka",

"typ": "postać, lokacja",

"nastrój": "codzienny, mroczny",

"związek": "tajemnica (przeznaczenie podestu)"

},

{

"fragment": "dzie wokół roilo się od podejrzanych typów fanatyków i ludzi których lojalność bywała uzależniona od stanu ich ziołowego uniesienia ale może właśnie to była różnica między strażnikiem świątyni a strażnikiem zamku jeden pilnował ciała drugi duszy wewnątrz świątyni powitało go lekkim chłodem kamienne ściany zdawały się oddychać ciszą panował tu półmrok przerywany jedynie przez światło pojedynczych świec rozmieszczonych w niszach ściennych świątynia była cicha jakby czas płynął w niej wolniej przed nim rozpościerała się duża głęboka wnęka coś na kształt ceremonialnej sali podtrzymywanej przez masywne kamienne kolumny konstrukcja była symetryczna aż nienaturalnie perfekcyjna po obu stronach sali znajdowały się dwie płytkie niecki ściany i kolumny pokryte były gęstym systemem napisów run i symboli wyrytych z precyzją bezimienny nie potrafił ich odczytać ale wyczuwał w nich coś więcej niż tylko dekoracje tu nie było niczego przypadkowego z każdym krokiem narastało w nim poczucie że przekracza",

"typ": "lokacja, frakcja",

"nastrój": "mistyczny, mroczny",

"związek": "rytuał, tajemnica (runy/symbole)"

},

{

"fragment": "ch braci bezimienny skinął głową udając że wszystko rozumie w rzeczywistości brzmiało to jak kolejna szalona idea fanatyka ale nie zamierzał tego komentować na głos to musiała być niezwykle ciekawa wizja zesłał mi ją sam śniący powiedział Iberion z przekonaniem a na jego ustach pojawił się cień uśmiechu widziałem ogień który nie parzył światło które nie oślepiało i głos głos który nie miał źródła dzięki kamieniowi ogniskującemu nawiązemy z nim kontakt zbliżymy się do prawdy na chwilę zapadła cisza przerywana tylko cichym wachlowaniem liścia w dłoni słuszki gdzie powinienem zacząć poszukiwania zapytał bezimienny iberion wyciągnął rękę spod szaty i podał mu starą pożółkłą mapę rysunki były niewyraźne jakby nanoszone w pośpiechu ale oznaczenia były jasne po wyjściu z obozu skręć w prawo i wejdź na strome zbocze wskazał palcem na trasę na mapie podążaj przez las gdy dotrzesz nad brzeg morza powinieneś odnaleźć miejsce w którym leży kamień nyraz miał wrócić stamtąd ale nigdy się nie pojawił",

"typ": "postać, artefakt, rytuał, quest",

"nastrój": "mistyczny",

"związek": "rytuał (kontakt ze Śniącym), tajemnica (Kamień Ogniskujący)"

},

{

"fragment": "uroku po drugiej stronie tamy bezimienny dostrzegł oddali wyrwę w jednej z pionowych ścian to musiało być wejście do wspomnianej wcześniej jaskini miejsca w którym miał znaleźć laresa droga do niej prowadziła w dół wijąc się pośród skał i roślinności Przekraczając tamę czuł się jak ktoś kto stawia pierwsze kroki na nowym nieznanym terenie surowa architektura obozu i otaczający go monumentalny krajobraz przypominały jak nie i ludzi którzy przetrwali zauważył na moście mężczyznę a ten zauważył również jego jeszcze przed chwilą wyglądał jakby szukał czegoś z wyraźnym trudem teraz zwrócił się do bezimiennego Hej ty uważaj na co szukasz czegoś odpowiesz w pewnym sensie tak pęknięć w tamie chyba jakiś topielec podgryza jej fundamenty paskuda uszkadza zębami i pazurami kamienie i drewniane pale pod wodą jeśli nie przestanie całą tamę trafi szlak wyjaśnił mężczyzna może mogę ci jakoś pomóc No jasne spraw żeby ta bestia przestała Rozejrzyj się po drugiej stronie jeziora nikt tam nigdy nie zaglądał",

"typ": "postać, lokacja, quest",

"nastrój": "codzienny, mroczny",

"związek": "konflikt (z Topielcem), quest"

},

{

"fragment": "przemierzali dziedziniec w pełnym rynsztunku nie zwracając większej uwagi na ulewę jakby deszcz był tylko kolejnym elementem surowej codzienności bezimienny mając ochoty przemoczyć się do suchej nitki ruszył szybkim krokiem w stronę budynku naprzeciwko prostego ale solidnego którego ściany jeszcze bardziej pociemniały od wilgoci już prawie przestąpił próg kiedy przed wejściem zastąpił mu drogę strażnik w ciężkiej czerwonej zbroi mokre włosy przyklejały się bezimiennemu do twarzy a krople deszczu wsiąkały w tunikę przylegającą teraz do ciała niczym druga skóra stój czego tu szukasz warknął strażnik nie kryjąc niechęci chcę wejść do środka odpowiedział bezimienny próbując zachować spokój kpisz sobie ze mnie czy co ryknął tamten barszcząc brwi i zbliżając twarz do przybysza jakby samym spojrzeniem chciał wymusić posłuszeństwo może zapytasz Torusa on mnie tu wpuścił a teraz daj mi wejść do środka strażnik zawahał się imię Torus działało jak rozkaz był nie tylko dowódcą straży ale też jedn",

"typ": "postać, frakcja, lokacja",

"nastrój": "codzienny",

"związek": "konflikt (o wejście), sojusz (wykorzystanie autorytetu Thorusa)"

},

{

"fragment": "a! mi to pismo zanim zrzuciono mnie na dół niewiarygodne pokaż najpierw chcę dostać moją nagrodę młody Mak uniósł brew ale nie zareagował gniewem raczej z czymś na kształt uznania dla pewności siebie rozmówcy coristo każe Torrezowi wydać ci nagrodę jak tylko obejrzy ten list jestem sługą Innosa nigdy nie kłamie a teraz daj mi ten list bezimienny przez krótką chwilę jeszcze się wahając podał mu pismo mag ujął je w smukłe palce i zaczął czytać w miarę jak przesuwiał wzrokiem po linikach jego mina stopniowo zmieniała się z obojętnej w coraz bardziej zaskoczona ależ ten list jest zaadresowany do Ksardasa a co w tym dziwnego zapytał bezimienny ksardas już od dawna nie jest sługą Inosa opuścił nas lata temu zwrócił się ku innej ścieżce głos młodzieńca przybrał ostrożniejszy ton zamieszkał w wieży na terytorium z dala od ludzi całkowicie poświęcił się badaniom magicznym podobno próbuje na własną rękę zrozumieć co poszło nie tak przy tworzeniu bariery bezimienny nie odpowiedział nie wiedział co",

"typ": "postać, artefakt, frakcja",

"nastrój": "mistyczny, codzienny",

"związek": "tajemnica (list do Ksardasa), quest (dostarczenie listu)"

},

{

"fragment": "s nie był sam z jego istnienia zrodzili się też jego bracia pierwszy Beliar cień tego czym jest Inos beliar to zniszczenie chaos śmierdzi przemiana nie tworzy ale burzy kusi niszczy i przekształca jest panem końca ojcem demonów mistrzem tych którzy nie chcą służyć porządkowi ale nawet Beliar nie jest tylko zły bez końca nie ma początku bez zniszczenia nie ma miejsca na nowe bezmienny uniósł brew więc jest potrzebny milten skinął głową tak i właśnie dlatego istnieje też trzeci Adanos bóg wody równowagi i życia adanos nie opowiada się ani za światłem ani za cieniem jest pośrodku to on stworzył morza rzeki i deszcz to jego siła trzyma świat w stanie kruchego balansu dzięki niemu dzień przechodzi w noc wojna w pokój a życie w śmierć nie zapadając w całkowity chaos młody Mak westchnął i spojrzał na i spojrzał bezmiennemu prosto w oczy ale równowaga to nie to samo co bezczynność magowie ognia tacy jak ja służą Inosowi wierzymy że porządek jest wartością nadrzędną tylko przez ład prawo i świ",

"typ": "postać, frakcja, rytuał (religia)",

"nastrój": "mistyczny",

"związek": "tajemnica (natura bogów)"

},

{

"fragment": "ględnym przywódcą trzymającym wszystkich w żelaznym uścisku a jego ludzie uzbrojeni w ciężkie zbroje i najlepszą broń skutecznie elimin każdy przejaw buntu mimo to stary obóz był stosunkowo bezpiecznym miejscem dla tych którzy przestrzegali reguł mieszkańcy byli podzieleni na strażników oraz kopaczy ci drzy najniżsi w hierarchii spędzali swoje dni na ciężkiej pracy w kopalniach dostarczając Rudę dla gomeza i jego ludzi stary obóz był miejscem gdzie zasady były proste podążaj za rozkazami nie kwestionuj władzy a przeżyjesz jednak cena za ochronę była dość wysoka a ci którzy chcieli wybić się ponad przeciętność musi znać od i wiedzieć komu służyć nowy obóz był odpowiedzią na tyranie gomeza i elit starego obozu zbudowany na ruinach dawnych budowli w malowniczej Dolinie z jeziorem pośrodku nowy obóz różnił się diametralnie od starego tu pośród wodospadów i wzgórz zamieszkali ci którzy zbuntowali się przeciwko gomezowi i pragnęli Wolności od jego rządów w nowym obozie panowała nieco większa",

"typ": "frakcja, postać, lokacja",

"nastrój": "mroczny (SO), heroiczny (NO)",

"związek": "konflikt (SO vs NO), sojusz (w NO)"

},

{

"fragment": "a ja byłem jednym z nich niespodziewanie coś zakłóciło delikatną strukturę zaklęcia i zostaliśmy uwięzieni przez nasze własne dzieło więźniowie błyskawicznie wykorzystali moment konsternacji korinis wraz ze wszystkimi swoimi kopalniami znajdowała się w rękach więźniów król nie miał wyboru musiał negocjować potrzebował rudy miesiąc po miesiącu król dostarczał więźniom wszystkiego czego potrzebowali miesiąc po miesiącu otrzymywał od nich ładunek cennej rudy aż do dziś na skraj urwiska sprowadzono kolejnego więźnia nie wiedział co go czeka a to właśnie on miał wszystko odmienić trzymany przez dwóch strażników bezmienny czuł ostrą krawędź glifu pod stopami przed nim rozciągał się widok na górniczą dolinę zielone gęste lasy i ponure kamienne szczyty otaczały dolinę nad którą górowała nieprzeniggniona połyskująca w świetle słonecznym magiczna bariera na

pierwszy rzut oka dolina wyglądała dość normalnie ale mężczyzna wiedział że była to jedynie złudna fasada głębiej tam gdzie nie sięgał jeg",

"typ": "artefakt, lokacja, postać",

"nastrój": "mroczny, mistyczny (bariera)",

"związek": "tajemnica (magia), konflikt (więźniowie vs król)"

},

{

"fragment": "niego nie miał tyle szczęścia stwory musiały go dopaść zanim zdążył się obronić bezimienny spojrzał raz jeszcze na ciało czując mieszankę smutku i satysfakcji z tego że jemu udało się przetrwać fletcher musi się o tym dowiedzieć stwierdził czując że ta informacja może być jego pierwszym krokiem do zdobycia przychylności strażników zdecydowany bezimienny opuścił jaskinię czując ulgę gdy znów zobaczył światło dzienne obejrzał się za siebie raz jeszcze upewniając się że nic go nie śledzi kiedy upewnił się że ter jest bezpieczny ruszył w stronę obozu wiedział że musi dobrze przekazać swoje wieści Fleczarowi może dzięki temu zyska nie tylko jego szacunek ale i coś więcej bezimienny zatrzymał się jednak na chwilę w połowie drogi do obozu nagle ogarnął go niepokój a co jeśli Flecar mi nie uwierzy pomyślał myśl ta zagnieżdżyła się w jego głowie a z każdym krokiem stawała się coraz bardziej natarczywa zaczął nerwowo obracać w palcach zdobyty amulet który zabrał z ciała w jaskini jego dłonie wy",

"typ": "postać, artefakt, quest",

"nastrój": "mroczny",

"związek": "tajemnica (los Neka), quest (zdobycie przychylności)"

},

{

"fragment": "g bezimienny zmarszczył brwi czyli mam rozumieć że nie dostanę nic za to że znalazłem Neka tak fletcher spojrzał się na niego i odpowiedział: \"Daj mi spokój nic dla ciebie nie mam zabieraj mi się stąd zanim stracę cierpliwość\" bezimienny przez chwilę stał nieruchomo zaskoczony odpowiedzią czuł narastającą frustrację ryzykował życie aby dowiedzieć się co stało się z Nekiem a jedynym co otrzymał była pogarda świetnie mruknął pod nosem odwracając się na pięcie i ruszając w stronę obozu jego frustracja mieszała się jednak z determinacją nawet jeśli Fletcher nie docenił jego wysiłków bezimienny wiedział że zdobyte przedmioty i dowód w postaci amuletu mogły się jeszcze przydać bezimienny eksplorując drugą stronę obozu zauważył że ta część była znacznie bardziej otwarta i przestronna w porównaniu do gęsto zabudowanej strefy którą wcześniej przemierzał wyglądało to na miejsce gdzie ludzie mogli spotykać się w większych grupach choć wciąż dominowała tu atmosfera zaniedbania i improwizacji jego u",

"typ": "postać, quest, artefakt",

"nastrój": "codzienny, mroczny",

"związek": "konflikt (Bezimienny vs Fletcher)"

},

{

"fragment": "a tego sytuacja widzę że lekko przerastają cię te kwoty może lepiej wrócisz jak już będziesz miał tyle przy sobie bezimienny skrzywił się to były sumy o jakich w tej chwili mógł tylko pomarzyć wiedział jednak że te informacje były dla niego cenne teraz wiedział kogo szukać by zdobywać wpływ w obozie no cóż to dzięki za informacje może wrócę jak będę miał pełniejsze kieszenie rzucił na pożegnanie z lekką ironią siwy wzruszył ramionami i ponownie zanurzył się w mętnej wodzie Bajora lepiej uważaj żółty dziobie nie wszyscy są tutaj tak mili bezimienny odwrócił się i ruszył dalej miał już w głowie plan rączkę

już znał więc teraz musiał znaleźć świstaka i zlego mijając Bajoro kontynuował swoją wędrówkę po obozie po prawej zauważył podwyższenie na którym znajdowała się grupka kopaczy oraz kilku strażników jeden z nich szczególnie przykuł jego uwagę jego twarz była surowa i pełna gniewu a spojrzenie zdawało się przeszywać na wskroś każdego kto na niego spojrzał bezimienny instynktownie poczuł ż",

"typ": "postać, quest",

"nastrój": "codzienny, mroczny",

"związek": "quest (zdobycie wpływów/sojuszu)"

},

{

"fragment": "spodziewał krajobraz który otaczał ich ze wszystkich stron doskonale odzwierciedlał to co opisał Mordrak smutek beznadziej i niemoc wysokie bezlistne drzewa których gałęzie wyglądały jak ręce próbujące sięgnąć czegoś czego nigdy nie sięgnął były idealnym symbolem życia pod barierą dlatego tak wielu się poddaje kontynuował Mordrak jakby czytając myśli bezimiennego zaczynają wierzyć że lepiej po prostu przeżyć dzień i nie robić nic więcej to nie życie chłopcze to wegetacja bezimienny milczał próbując przetrwać te słowa szli dalej a jego myśli krążyły wokół tego co właśnie usłyszał w głębi duszy czuł że nie chce być jednym z tych którzy poddają się rutynie ale czy w takim miejscu można żyć inaczej schodząc w dół niewielkiego zbocza bezimienny zauważył coś co wyróżniało się na tle monotonii dzikiej przyrody zabudowania po raz pierwszy od dłuższego czasu zobaczył coś co wyglądało na zamieszkane miejsce była to prymitywna drewniana chata która zdawała się niemal wtapiać w otaczający ją kraj",

"typ": "postać, lokacja, artefakt (bariera)",

"nastrój": "mroczny, codzienny",

"związek": "tajemnica (życie pod barierą)"

},

{

"fragment": "krajobrazie czaiła się też groza niewidzialna milcząca nagle ziemia pod jego stopami zadrżała subtelnie ledwo wyczuwalnie jakby coś w mroku głęboko pod powierzchnią poruszyło się nieznacznie bezimienny natychmiast się zatrzymał drżenie powtórzyło się tym razem silniejsze do tego dołączyło coś jeszcze głęboki rezonujący pomruk który wydobywał się nie wiadomo skąd jakby sam teren próbował go ostrzec bezimienny sięgnął po broń instynkt już nie raz ratował mu życie nie miał zamiaru go ignorować i wtedy ziemia wybuchła spod błota chlapiąc czarną mazią na wszystkie strony wynurzyła się bestia której widok mógłby odebrać rozum cielsko miała grube jak pień drzewa obślizgłe pokryte czymś pomiędzy łóką a mazią gdy uniosła się na kilka metrów w górę można było pomylić ją z wężem aż do momentu gdy otworzyła paszcze szczęki rozchylały się na trzy strony niczym groteskowy kwiat śmierci a w środku błyszczały rzędy zakrzywionych kłów ostrych czarnych jak onyks potwór zawył a echo tego wrzasku zadrżało",

"typ": "postać",

"nastrój": "mroczny, groteskowy",

"związek": "konflikt"

},

{

"fragment": "i z cieczkami o dziwnych barwach w powietrzu wciąż unosił się zapach ziela i kadzideł zasunął za sobą zasłonę i podszedł do skrzyni stojącej nieco z tyłu tuż pod półką z ziołami wyciągnął wytrych który dostał kiedyś od Dexera z nowego obozu dłonie miał lekko spocone ale ruchy były pewne wsunął narzędzie w zamek zaczął manewrować klik jeden z

trzępieni ustąpił kolejny i kolejny aż zamek szczękniętą wieko skrzyni otworzyło się bezgłośnie w środku znalazł kilka fiolek z gęstą czerwoną cieczą zapewne były to jakieś mikstury oraz zwój stary lekko poplamiony ale nienaruszony ostrożnie go rozwinął była to receptura pisana starym pismem mieszanina alchemicznego żargonu i magicznych symboli to musiało być to schował zwój za pazuchę starannie zamknął skrzynię i już miał wychodzić gdy usłyszał głośnie kroki na zewnątrz strażnik wrócił szybciej niż się spodziewał już ja mu pokażę na żarty się gnojowi zebrało pomrukiwał wściekle najwyraźniej nieświadomy że bezimienny nadal jest w środku ten przylgnął do",

"typ": "artefakt, quest, lokacja",

"nastrój": "mroczny, mistyczny",

"zwiazek": "tajemnica (receptura), zdrada (kradzież)"

},

{

"fragment": "się inna jakby dłuższa mniej przyjazna w miarę wędrówki powoli zostawiał za sobą skąpane we mgle wilgotne tereny bagien które wydawały się istnieć w kompletnie odrębnym świecie z każdym krokiem gęsta duszna mgła ustępowała miejsca rześkim podmuchom chłodnego wiatru który przeciągle zawodził między skalistymi ścianami dolinę niebawem surowy krajobraz zastąpił miękkim gruntem bagien a jego kroki na powrót wybrzmiewały twardym głuchym echem mając w torbie ukradzioną recepturę bezimienny czuł jak nerwowo ściska ją niemal bojąc się że wiatr mógłby mu ją porwać to co posiadał było jego przepustką kluczem do zaufania ludzi ze starego obozu a przede wszystkim drogą do spotkania z magami ognia tyle już przebył wykonał tyle zadań dla wielu ludzi że w końcu zaczęło mu się wydawać iż zbliża się moment dokonania wyboru wszakże od tego zależała cała jego przyszłość pod barierą kiedy tak szedł w głowie kołatały mu się różne myśli na temat obozów które zdążył poznać stary obóz z początku wydawał się najb",

"typ": "postać, artefakt, lokacja",

"nastrój": "mroczny, codzienny",

"zwiazek": "zdrada (kradzież), quest (wybór frakcji)"

},

{

"fragment": "ażników ominął główny plac i ruszył prosto do chaty Diego słysząc było jak kilku kopaczy pokrzykuje coś przy ognisku a z oddali dobiegał jazgot kłótni stanął w progu mam listę od Jana diego jak zwykle oparty o framugę wziął zwój z jego rąk otworzył go i przy świetle pochodni zaczął uważnie czytać co chwilę kiwał głową mruczając coś pod nosem w końcu uniósł wzrok dobra robota uśmiechnął się lekko co w jego przypadku oznaczało więcej niż entuzjazm całej bandy nowicjuszy zaczynasz mi się naprawdę podobać chłopcze udało ci się zjednać wystarczająco wielu ludzi i przeszedłeś też test zaufania bezimienny uniósł brew ale nie odpowiedział wiedział że to nie czas na zgryźliwe komentarze idź do Torusa dodał Diego on już o wszystkim wie pozwoli ci się spotkać z Gomezem i wejść na zamek ale uważaj tam już nie będzie miejsca na błędy bezimienny ruszył w stronę bramy zamkowej żelazna krata górowała nad wejściem niczym zęby starego potwora przed nimi stał Torus szeroki w barach z ponurą miną i oczami kt",

"typ": "postać, lokacja, quest, artefakt",

"nastrój": "codzienny, mroczny",

"zwiazek": "sojusz, tajemnica (lista Jana), quest (test zaufania)"

},

{

"fragment": "awet cień króla wisiał nad wszystkim niczym przypomnienie kto naprawdę dzierży władzę przynajmniej poza barierą pod monumentalnym obrazem króla na tronie znacznie mniej okazałym ale wciąż imponującym siedział mężczyzna który w tej dolinie był niemal równy monarche gomez jego postać zdawała się stapiać z cieniem sali masywna nieruchoma jakby całą swoją wagą uciskała tron twarz skryta w półcieniu była posępna zamyślona a zarazem pełna napięcia kruk trzymał bezimiennego w połowie sali i rzucił półgłosem nie odwracając głowy gomez jest tam jeśli nie okażesz mu należytego szacunku osobiście nauczę cię dobrych manier zrozumiano jak wcześniej nie czekał na odpowiedź jednym ruchem głowy wskazał tron dając jasno do zrozumienia że dalsza droga należy do niego bezimienno przełknął ślinę i ruszył naprzód każdy krok zdawał się głośniejszy od poprzedniego dźwięk stóp na kamiennej posadzce odbijał się echem od ścian jakby nawet sama sala obserwowała jego zbliżenie z każdą chwilą dostrzegał coraz więcej",

"typ": "postać, lokacja",

"nastrój": "mroczny, groteskowy (Gomez jako monarcha)",

"związek": "konflikt (napięcie), sojusz (z Kruk/Gomez)"

},

{

"fragment": "żalnie jakby tylko potwierdził coś co i tak wiedział od początku świetnie tak się składa że możesz od razu udowodnić na co cię stać odparł chłodno jest dla ciebie robota jeśli naprawdę masz te kontakty o których wspominałeś to nie powinno być dla ciebie trudne co mam zrobić zapytał bezimienno prowadzimy intensywną wymianę handlową z bractwem ruda za bagienne ziele układ prosty jak cep ale nie myśl sobie że im ufamy idź na bagna kiedy dotrzesz do ich obozu miej uszy i oczy szeroko otwarte każdy strzęp informacji może się przydać z kim rozmawiają co planują ile ziela zbierają jak się zachowują rozumiesz wszystko zbliżył się nieco i dodał ciszej ta misja wymaga odrobiny taktu jeśli wiesz co mam na myśli bractwo bywa drażliwe bez obaw postaram się ich nie rozzłościć odparł bezimienno starając się brzmieć pewnie wiedziałem że się zrozumiemy tym razem bezimienno nie zamierzał odejść z pustymi rękami był już cieniem a to znaczyło że należało mu się wyposażenie godne tej pozycji w tym świecie",

"typ": "postać, frakcja, lokacja, quest",

"nastrój": "mroczny (szpiegostwo)",

"związek": "konflikt (SO vs Bractwo), tajemnica (wywiad)"

}

]

Oto skrót dla Mistrza Gry (MG), zawierający najważniejsze wątki fabularne, potencjalne zahaczki na questy, konsekwencje wyborów graczy oraz sugestie dotyczące wykorzystania treści w grze.

Skrót dla MG

- **Potencjalne zahaczki na questy (dla graczy):**

- **Zadania dla Kor Kaloma:** Zdobyć wydzieliny z wnętrzości Pełzaczy lub kradzież receptury alchemicznej z laboratorium.

- **Misje Szpiegowskie/Wywiadowcze:** Karaluch (SO) szpieguje dla Magnusa. Leon (NO) ma za zadanie zweryfikować lojalność służącego Fausta i zwerbować go jako agenta Wodnego Kręgu. Farana (Cień) można wykorzystać do reaktywacji Bandy Wywiadowczej.
- **Poszukiwanie Artefaktów/Wiedzy:** Odnalezienie kamiennych tablic Magów Wody (zawierających receptury) lub poszukiwanie kawałków dziennika Maga Statiosa.
- **Wątek Kryminalny (Gildia Złodziei):** Uczestnictwo w Turnieju Złodziei (kradzież przedmiotów dla punktacji). Pomoc w rozpowszechnianiu dezinformacji przeciwko Magnusowi i Straży.
- **Hazard i Intrygi:** Organizacja turnieju hazardowego (Blef/Cynamon) oraz śledztwo w sprawie oszustw (np. Żbik, Marcus Igła).
- **Zemsta/Sprawiedliwość:** Poszukiwanie prawdy o śmierci Kopacza Ustregala/Piątej Brygady oraz próba zrobienia Strażnika Garhaxa w celu usunięcia go.
- **Problemy Medyczne SO:** Pomoc w badaniu i leczeniu Strażnika, którego nękają koszmary po ataku nekromanty (związane z Sybillą) lub znalezienie lekarstwa dla Magnata Alvareza.
- **Kurierskie zadania o wysokim prioryecie:** Kurierzy Magów Wody dostarczają listy informujące o naradzie na Zamku, co jest zadaniem priorytetowym.
- **Konsekwencje wyborów graczy:**
 - **Zdrada frakcji:** Gracz, który zdradza swój obóz (np. Cień dołącza do Najemników), otrzymuje Medalion Belara i jest zagrożony śmiercią z rąk byłych towarzyszy.
 - **Awans w hierarchii:** Awansowanie (np. na Strażnika/Sierżanta) wymaga służby i lojalności. Wiąże się to z nowymi obowiązkami, przywilejami, ale i znacznie większym ryzykiem. Brak lojalności grozi degradacją lub śmiercią.
 - **Nieautoryzowane działania/Kradzież:** Próba otwarcia skrzyni (np. Cor Kaloma) w nieautoryzowany sposób grozi utratą zaufania frakcji, szans na awans, a nawet śmiercią. Nieuczciwe działania (np. oszustwa hazardowe, fałszywe długi) prowadzą do zemsty i konfrontacji.
 - **Niebezpieczne zadania:** Podejmowanie się ryzykownych wypraw (np. eksploatacja niebieskiej rudy) może zakończyć się rzezią lub konfrontacją z Magnatami.
 - **Utrata pozycji Służącego:** Służący, którzy zawiodą Magnatów lub Szefa Służby Zevana, mogą zostać zdegradowani z powrotem na Kopacza.
- **Sugestie w jaki sposób MG może wykorzystać tę treść w grze:**
 - **Wykorzystanie mechaniki frakcyjnej:** MG powinien aktywnie wykorzystywać strukturę hierarchii SO oraz mechanizmy awansów, by motywować graczy do działania. Podkreślanie znaczenia żołdu i wpływów (np. Pierścienie Władzy Gomeza) ułatwi wkręcenie się w intrygi Magnatów.
 - **Tworzenie presji politycznej i moralnej:** Użyj spotkań dyplomatycznych i Sympozjum, aby postacie polityczne (Magowie, Magnaci, Guru) mogły bezpośrednio się konfrontować i negocjować. MG powinien narzucać trudne decyzje (Serce czy Rozum? Lojalność czy Przetrawanie?) szczególnie dla

postaci rozdartych między frakcjami (np. Kopacze/Kati, Strażnicy wspierający Kaina przeciw Magnusowi).

- **Sandbox i "Go with the flow"**: Zachęcaj graczy do tworzenia własnych wątków i reagowania na zastane sytuacje (Go with the Flow). Wątki takie jak handel, hazard, bimbrownictwo (Załoga Straży), czy alchemia (Faust/Tanka) są gotowe do przejęcia inicjatywy przez graczy.
- **Implementacja rekwizytów (WYSIWYG)**: Wprowadź fizyczne rekwizyty – zwoje, pierścienie, tajemnicze skrzynie, kawałki ziela (z oznaczeniem efektów). Upewnij się, że gracze rozumieją mechanikę magii, w tym konieczność posiadania esencji i akceptacji zwojów przez Magów wyższych kręgów.
- **Wątki łączone i rekrutacyjne**: Wykorzystaj konflikty (np. kradzież rudy, długi, polowanie na Magów Wody) do łączenia postaci z różnych frakcji (np. Szkodnicy-Cienie, Najemnicy-Służący) lub do rekrutacji (np. Turniej Złodziei, werbunek przez Załogę, lub poszukiwania agentów dla Sam'a).

1. Stary Obóz (SO): Wpływ na hierarchię Magnatów, Straży i Cieni

Stary Obóz, rządzony przez **Gomeza** w "żelaznym uścisku", ma najbardziej scentralizowaną i zhierarchizowaną strukturę. Mimo to, jego stabilność jest stale podważana przez wewnętrzne intrygi i rywalizację o władzę i zasoby.

A. Konflikty na szczycie (Magnaci i Straż)

- **Rywalizacja Magnatów**: Trwa **wyścig o stanowisko nowego Magnata** po uwięzieniu Valerii, z kandydatami takimi jak **Służąca Beza** i **Strażnik Algir (Ulęgałke)**. Beza aktywnie szpieguje dla Magów Wody i ma nadzieję na ich sabotaż polityczny, aby zdobyć rangę magnacką. Rywalizacja ta wciąga innych Magnatów, gdyż Beza i Ulęgałke są wspierani odpowiednio przez Sama i Magnusa.
- **Wątek Magnusa (Zimna Wojna)**: **Magnus Żelazne Serce** jest w centrum poważnego konfliktu. Po tym, jak wypowiedział pogardliwe słowa wobec Cieni ("Zdychajcie czerwone szmaty za obóz"), Cienie i część Strażników z oddziałów Kaina/Thorusa dążą do **podważenia jego autorytetu i ośmieszenia go**. Cienie sabotują Magnusa, dążąc do **pogorszenia jego losu**.
- **Wewnętrzne intrygi o Rudę**: Magnaci **Sam** i **Magnus** dążą do prywatnego wzbogacenia się i dywersyfikacji przychodów, eksplorując **nowe, niestabilne złoża rudy** poza wiedzą Gomeza. Ten rodzaj zdrady w ramach najwyższej władzy podważa kontrolę samego Gomeza nad najważniejszym zasobem Kolonii.
- **Walka o stopnie w Straży**: Hierarchia Straży, choć zorganizowana w sześć oddziałów dowodzonych przez oficerów (jak Algir, Udar, Sverh), jest miejscem ciągłej rywalizacji. Ambitni Strażnicy, tacy jak **Valentin**, uważają, że "długa i ciężka praca to kiepski sposób na awans" i widzą szansę na awans na Magnata, jeśli jeden z nich "wypadłby z łask". Na przykład **Algir (Ulęgałke)** poszukuje nowego sierżanta dla swojego oddziału, a to, kogo wybierze, może wpłynąć na dalszą dynamikę Straży.

B. Ambicje Cieni i destabilizacja od dołu

Cienie to oportunistyczna klasa znajdująca się pomiędzy elitą a Kopaczami, a ich ambicje często napędzają wewnętrzny konflikt w SO:

- **Awans przez Szpiegostwo i Kradzież:** Postacie takie jak **Zara** dążą do odzyskania swoich wpływów i "zasiadania na należnym im miejscu", szukając poparcia u Magnatów (Sama lub nawet Magnusa). Inni Cienie, jak **Marko**, wykorzystują kradzież i drobne, ale ważne usługi dla Magnatów, aby awansować.
- **Tworzenie niezależnych struktur: Rączka i Blef** dążą do reaktywacji **Bandy Wywiadowczej**, która szpiegowałaby i skupowała informacje, tworząc nieformalną strukturę władzy równoległą do oficjalnej Straży.
- **Wewnętrzne zagrożenia (Administracja):** Mimo że Banda Administracyjna Andersa ma rzekomo "robotę", w rzeczywistości mają jej mało, a ich stołki stają się "gorące". Muszą sami wykazać się inicjatywą lub zmienić profil, aby utrzymać swoją wysoką pozycję.

2. Nowy Obóz (NO): Kwestionowanie dowództwa i walka o pozycję

Nowy Obóz, choć zjednoczony celem zniszczenia Bariery, ma bardziej płynną hierarchię, która jest poddawana ciągłej próbie przez ambicje Najemników i Szkodników.

- **Kwestionowanie sprawności militarnej:** Generał **Lee** kwestionuje umiejętności Najemników, twierdząc, że "zmiękli albo się obijają". W odpowiedzi Najemnicy zostali podzieleni na grupy i objęci **systemem rankingowym**. Najlepsza grupa ma przywileje, a **najlepszy z Najemników ma szansę zostać nowym Warchiefem**, co jest formą motywacji, ale też generuje wewnętrzną rywalizację.
- **Personalna ambicja i testowanie:** Postacie takie jak **Werez** dążą do awansu w hierarchii Najemników i chcą przestać być "tylko mięśniem do wynajęcia". Inni, jak **Karintus**, kwestionują to, że najemnicy, którzy są bliżej Szkodników, mają nowe, ciężkie pancerze, na które ich zdaniem nie zasłużyli. Karintus wzywa do **testowania sprawności** takich osób (np. Eirona lub Kąsacza) w boju, aby "uzmysłowić im ich rolę".

1. Nielegalny handel i dystrybucja dóbr (Przemyt)

Większość nielegalnego handlu funkcjonuje dzięki korupcji i współpracy między frakcjami.

- **Ruda i Prywatne Kopalnie:** Mimo że Stary Obóz (SO) kontroluje oficjalne wydobywanie, Strażnicy i Kopacze biorą udział w **nielegalnym fedrowaniu** poza wiedzą Gomeza. Istnieje spiszek Strażników (Szczurba, Dukat, Cyna, Maćko), którzy próbują przejąć bogate, niestabilne złoża „**niebieskiej rudy**”. Magnaci (Alvarez, Magnus) również wiedzą o nowej kopalni i rozważają jej przejęcie, by czerpać prywatne zyski lub zneutralizować konkurencję.
- **Towary spoza Bariery (Kontrabanda):** Niektórzy Magnaci (Alvarez) prowadzą własne operacje **kontrabandy** w celu transportu towarów spoza bariery. Strażnicy, tacy jak Sverh i Kita (Yona), mają **prywatne kontakty ze światem zewnętrznym** do organizacji przemycanych dostaw. Magowie Ognia (Hrodgir) również mają wiedzę o

nadchodzącej, specjalnie oznaczonej, **skrzyni towarowej** spoza Bariery, którą planują przechwycić.

- **Ziele Bagienne i Esencje (Bractwo ↔ Stary Obóz):** Chociaż handel rudą za Bagienne Ziele jest częścią oficjalnej wymiany, występuje **nielegalny obrót esencjami i Zielem**. Cienie (np. Esma) i Strażnicy (Lengar, Graba) potajemnie współpracują z Nowicjuszami Bractwa (BŚ), dostarczając esencje (np. skradzione z Apteki) w zamian za ziele, kierując się zasadą, że „**czego Gomez nie widzi, tego sercu nie żal**”. Huugo, księgowy Apteki, kradnie esencje, by sfinansować swoje uzależnienie.
- **Nielegalny Alkohol:** Strażnicy (Załoga Jima Wiązki, Lengar, Cyna, Blint) zajmują się **produkcją i sprzedażą rumu/gorzały** (z trzciny). Szkodnik Jagoda pędzi **bimber i nalewki**. Istnieje plan Gafela na ustawienie **stałej drogi handlowej alkoholu** między SO i Nowym Obozem (NO), gdzie alkohol trafiałby do NO, a **ryżówka** do SO. Ryżówka jest produkowana przez Kopaczy i jest to bardziej dochodowe niż rolnictwo.

2. Działalność Przestępcza Wewnątrzobozowa i Międzyobozowa

Nieformalne prawa Kolonii pozwalają na szeroką działalność przestępczą, jeśli nie zagraża ona bezpośrednio Gomezowi.

- **Kradzieże, Haracze i Napady:** Złodziejstwo, oszustwo i przemoc są na porządku dziennym. Strażnicy pobierają **haracze i dodatkowe opłaty za ochronę** od Kopaczy. Ognar (Strażnik) organizuje **napady na Szkodników** (NO) pod pretekstem „**Tępienia Szkodników**”. Inne Strażnicy (Głodgar, Mad) napadają Cieni (Landeber i Faran) zmierzających do NO, aby sprzedać skradzione łupy Szkodnikom.
- **Lichwa i Hazard: Hazard to religia** w Kolonii. Organizowane są **turnieje hazardowe** o wysokie stawki (np. o żetony wstępu), a postaci takie jak Blef żyją z prowadzenia zakładów. Strażnicy (Cyna) oraz Najemnicy (Werez, Rdzawy) są zaangażowani w **lichwę i egzekwowanie długów**, często używając siły.
- **Szpiegostwo i Informacja:** Informacja jest cennym towarem. Frakcje aktywnie **infiltrują** się nawzajem. Joplin (NO) organizuje **siatkę szpiegów i informatorów** w SO i Bractwie, kupując informacje od Sług (Gomeza) i Cieni (Rączka). Lengar (Strażnik) chce umieścić **szpiegów** w innych obozach, by wykraść informacje o zleceniach Magnatów i sabotować rywali.

3. Oszustwa i Infiltracja Roli Frakcyjnych

Istnieją powiązania, w których członkowie jednego obozu podszywają się pod drugi lub wchodzą w tajne sojusze.

- **Fałszywi Kurierzy:** Szkodnicy przechodzą przez bramę SO **podszywając się pod kurierów Magów Wody** (NO), aby kraść, co jest skandalem dla Strażników.
- **Wielofrakcyjne Sojusze:** Istnieją nieformalne sojusze między Cieniami, Najemnikami i Szkodnikami (np. Talla ma kontakty w NO), co ułatwia przepływ towarów i informacji.
- **Podszywanie się:** Szczery (Skazaniec) rozważa podszywanie się pod Maga Ognia.