

Oto 100 zasad definiujących świat Kolonii Karnej, gdzie każda z nich stanowi jednocześnie propozycję schematu wątku fabularnego:

I. Intrigi Frakcyjne i Szpiegostwo (SO vs NO vs Bractwo)

1. **Reguła:** Magnaci (np. Sam) nie chcą osobiście zarządzać ekonomią Starego Obozu. **Wątek:** Gracz musi zapewnić Gomezowi potężny strumień rudy, a następnie przekonać Magnata Sama, by zrzucił na niego odpowiedzialność za gospodarkę.
2. **Reguła:** Trwa Zimna Wojna pomiędzy Magnatem Magnusem a Cieniami, dążącymi do podważenia jego autorytetu. **Wątek:** Gracz musi stworzyć magiczny pierścień z siedmioma naładowanymi emocjami, aby użyć go przeciwko Magnusowi i skompromitować go w oczach Gomeza.
3. **Reguła:** Magowie Ognia (Calor) oraz Magnaci (Alvarez) rywalizują o Kamienne Tablice Magów Wody, zawierające starożytne receptury. **Wątek:** Gracz (Gafel/Cień) musi wykraść tabliczki z Nowego Obozu na zlecenie Calora, wyceniąc odpowiednio ryzykowną usługę.
4. **Reguła:** Służąca Magnusa, Beza, jest szpiegiem Nowego Obozu, ale obawia się dekonspiracji. **Wątek:** Gracz musi pomóc Bezie w delikatnym wycofaniu się z roli szpiega NO, jednocześnie nie paląc za nią mostów.
5. **Reguła:** Handel Bagiennym Zieleniem między SO a Bractwem wymaga ciągłego wywiadu i taktu. **Wątek:** Kruk zleca Graczowi (Cieniowi) misję szpiegowską na Bagnach, aby zebrać informacje o zapasach i planach Bractwa.
6. **Reguła:** Magowie Wody (Lotka) szukają wśród Kopaczy kandydatów do Wodnego Kręgu. **Wątek:** Lotka musi znaleźć silnego i rozsądniego Kopacza, który zasługuje na propozycję współpracy z Magami Wody, testując jego lojalność wobec Starego Obozu.
7. **Reguła:** Trwają Posiedzenia Polityczne mające uregulować zasady współżycia pod Barierą (np. handel esencjami, pakt o nieagresji z Bractwem). **Wątek:** Gracz (Mag Wody) musi prowadzić negocjacje z Magnatami i Guru w Zamku SO, dając do wyznaczenia Strefy Wolnego Handlu w Slumsach.
8. **Reguła:** Modares (Potentat handlowy z Khorinis) prowadzi za barierą siatkę przemytniczą z udziałem Strażników (Cain) i Najemników. **Wątek:** Gracz musi dołączyć do siatki Modaresa, aby zyskać duże profity i zbrojną ochronę, lecz pod groźbą surowej kary za zdradę.
9. **Reguła:** Młody Mag Ognia Zefir chce dostać się na Sympozjum Naukowe Magów Ognia jako Adept. **Wątek:** Zefir musi zaoferować swoje usługi kurierskie Magom, by zdobyć ich zaufanie i zaproszenie na elitarne spotkanie.
10. **Reguła:** Magowie Wody (Eridan) badają fragment listu o zaginionej Magini Wiktorii i ucieczce spod bariery. **Wątek:** Gracz musi odzyskać zaginiony list i nieodszyfrowany zwój związany z Wiktorią, by dowiedzieć się o metodzie ucieczki.
11. **Reguła:** Nowicjusze Bractwa werbują Kopaczy i Krety, oferując im "wspólnotę". **Wątek:** Nowicjusz Milo musi zwerbować Kopaczy, widzących hierarchię SO jako wyzysk, by wzmacnić wpływ Bractwa.
12. **Reguła:** Tony (Cieś Klasztorny) chce zdyskredytować Radwala (Cienia-dowódcę bandy) w oczach Magów Ognia lub Magnatów. **Wątek:** Gracz musi znaleźć dowody na to, że Radwald jest niegodny zaufania, by osłabić jego pozycję.

13. **Reguła:** Kilgara (Służąca) planuje dołączyć do wpływowej siatki przemytniczej Strażników/Najemników jako swój "Plan B". **Wątek:** Gracz musi zdobyć zaufanie Lengara lub Kaina, by wkręcić się w ich logistykę przemytniczą, dając sobie nadzieję na wyjście z Kolonii.
14. **Reguła:** W Nowym Obozie istnieją Kurierzy Magów Wody (Wąski), którzy są objęci pewnym immunitem. **Wątek:** Wąski, bojąc się degradacji do Kopalni, musi udowodnić swoją lojalność Magom Wody, by zyskać ochronę i przywileje nietykalnego Kuriera.
15. **Reguła:** Szkodnik (Ziemniak) ceni sobie wpływy informacyjne i chce wykorzystywać je dla Nowego Obozu. **Wątek:** Ziemniak musi wyruszyć na Bagna, by zebrać przydatne Magom Wody plotki, unikając fizycznej pracy.

II. Korupcja i Wewnętrzne Walki o Władzę

16. **Reguła:** Strażnicy (Ulęgałke) muszą wybrać nowego Sierżanta, by uzupełnić oddział. **Wątek:** Gracz musi wykazać się lojalnością, siłą i "dziedzictwem Twardych Pał Ulęgały", aby pokonać innych kandydatów (np. Szczerbę lub Denisa) i awansować na Sierżanta.
17. **Reguła:** Magnaci mają obowiązek karać służących, którzy testują granice. **Wątek:** Gracz (Magnat) musi ukarać krnąbrnego Służącego, degradując go karnie do **Szóstej Brygady Kopaczy**.
18. **Reguła:** Alvarez cierpi na postępującą chorobę i potrzebuje dyskretnego zastępcy (Lengada). **Wątek:** Alvarez zleca Graczowi (Strażnikowi) misję weryfikacji lojalności Lengada, którego nie może zwolnić, ale musi mu ufać.
19. **Reguła:** Służący mogą sprzedawać plotki Zevanowi (ulubieńcowi Gomeza), który prowadzi tajne rejestyry. **Wątek:** Gracz musi zdobyć cenne plotki, aby sprzedać je Zevanowi, zyskując dodatkowe bryłki i chroniąc się przed problemami.
20. **Reguła:** Strażnicy (Lengar) handlują nielegalnym alkoholem z trzciny cukrowej z Bractwem. **Wątek:** Gracz musi pomóc Strażnikom w udoskonaleniu uprawy trzciny (poprzez magię lub wiedzę o uprawie), aby zwiększyć zyski ze szmuglu rumu.
21. **Reguła:** Kopacze Sarniak i Ligon wyzyskują Kopaczy-rzemieślników, wymuszając haracz za ochronę w Slumsach. **Wątek:** Gracz (Kopacz) musi zebrać haracz od rzemieślników (Zek, Marta, Agrest), by utrzymać swoją pozycję "wilka" w "stadzie owiec".
22. **Reguła:** Strażnicy mogą stracić żołd za błędy w pracy i musztrze. **Wątek:** Gracz (Strażnik) musi unikać błędów w czasie musztry i transportu, aby otrzymać pełen żołd, który może zostać potrącony.
23. **Reguła:** Oddział Jima Wiązki chce zostać Gwardią Osobistą Gomeza. **Wątek:** Oddział musi zdobyć ciężkie pancerze, uzbrojenie i udowodnić perfekcyjną karność, aby Gomez (który ich zlustrował) ich zaakceptował.
24. **Reguła:** Istnieje silna rywalizacja w Straży, a słabość sierżanta (Isy) może zostać wykorzystana. **Wątek:** Gracz (Strażnik) może próbować zająć miejsce Sierżanta Isy, wykorzystując fakt, że jej kłopoty ze zdrowiem psychicznym osłabiają jej pozycję.
25. **Reguła:** Nowo powstałe bogactwo Strażników (Sverh) rodzi zazdrość Magnatów. **Wątek:** MG wykorzystuje "widoczne bogactwo" Sverha jako pretekst dla Magnatów do rozpoczęcia intrygi mającej na celu podważenie jego pozycji.

III. Mistyczny, Magia i Wierzenia

26. **Reguła:** Magowie Wody badają Anomalie Bariery (po śmierci Magini Lux). **Wątek:** Gracz musi pomóc Selene (Mag Wody) w śledztwie dotyczącym feralnego Rytuału Oczyszczenia, który doprowadził do śmierci Magini Lux.
27. **Reguła:** Cor Kalom potrzebuje Wydzielinę Pełzaczy (z ich kruczołów jadowych) do wywarów na kontakt ze Śniącym. **Wątek:** Gracz musi dostać się do Kuźni Skiby Bractwa i podstępem (np. podrzucając złom, by zmylić Strażnika) zdobyć wnętrznosci Królowej Pełzaczy.
28. **Reguła:** Iberion (Guru) poszukuje zaginionego Kamienia Ogniskującego, aby skontaktować się ze Śniącym. **Wątek:** Gracz musi wykorzystać starą mapę Iberiona, by udać się na niebezpieczne wybrzeże (tereny Orków) i odzyskać artefakt.
29. **Reguła:** Istnieje lista zaklęć, które Magowie Ognia powinni przetestować na Strażnikach, aby zwiększyć efektywność armii Gomeza. **Wątek:** Sybilla lub inni Magowie Ognia muszą podawać Strażnikom (np. Gordonowi) wyciągi z esencji i obserwować efekty zaklęć.
30. **Reguła:** Medus nosi żółty pierścień z szafirami, który budzi zainteresowanie handlarzy i złodziei. **Wątek:** Kurier Magów Wody (Tajemnica Żółtego Pierścienia) musi dowiedzieć się, kto chce zapłacić wysoką cenę za artefakt.
31. **Reguła:** Ludzie, którzy nadużywają Bagiennego Ziela, mogą doświadczać proroczych wizji (np. Cholewa). **Wątek:** Strażnik Cholewa, po wizji "Ostrze ku chwale Innosa", prosi Sybillę (Mag Ognia) o pomoc w interpretacji głosu.
32. **Reguła:** Skazańcy (Digis) eksperymentują z truciznami i miksturami, używając innych więźniów jako "królików doświadczalnych". **Wątek:** Gracz musi testować mikstury Digis, która nie zna początkowego rezultatu swoich eksperymentów (mikstura jest albo trucizną, albo eliksirem).
33. **Reguła:** Lore (Szkodnik) staje się skrytym wyznawcą Beliara i chce propagować jego kult. **Wątek:** Lore musi przygotować bluźnierczy akt przeciwko Innosowi (np. kradzież posążka i splugawienie go) w Zamku SO.
34. **Reguła:** Magowie Ognia (Hrodgir) donoszą Karrypto (Vengard) o eskalacji napięć między Magami. **Wątek:** Gracz musi przekazać list poza barierę, informując Vengard o niestabilnej sytuacji i sporach religijnych w Kolonii.
35. **Reguła:** Magowie (Milten) mogą nauczyć Gracza o naturze bogów (Innos, Adanos, Beliar) i Kręgach Magii. **Wątek:** Gracz musi znaleźć Miltena w Zamku i zadać mu trudne pytania, aby uzyskać niezbędną wiedzę do awansu.

IV. Przestępcość, Długi i Intrygi Cieni

36. **Reguła:** Gildia Złodziei testuje kandydatów poprzez Turniej Złodziei, wymagający kradzieży konkretnych przedmiotów. **Wątek:** Gracz musi wziąć udział w Turnieju, kradnąc najbardziej wartościowe fenty, aby zyskać zaproszenie na spotkanie Gildii.
37. **Reguła:** Złodziej Żbik został rozpoznany w Zamku przez Karalucha (Sługę Magnusa). **Wątek:** Karaluch musi zdecydować, czy zaryzykować i użyć informacji o złodziejskim usposobieniu Żbika, aby zyskać łaski Magnusa.
38. **Reguła:** Lotka (Kopacz) podejrzewa szpicla w swojej brygadzie, który donosi Straży. **Wątek:** Lotka musi podrzuścić fałszywe informacje (lub wciągnąć zaufanego Kopacza), aby zdemaskować zdrajcę.
39. **Reguła:** Cienie (Rączka) potrzebują dostępu do wiedzy łowieckiej i terenowej Sieberta. **Wątek:** Siebert (Łowca) musi dostarczać Rączce użyteczne informacje i mapy, aby spłacić dług wdzięczności.

40. **Reguła:** Handel towarem zza bariery jest marzeniem wielu Kopaczy i Cieni. **Wątek:** Landebert (Cień) szuka sojusznika (Magnata Sama), by mógł handlować towarem z Wysp Południowych, unikając ryzyka przemytu.
41. **Reguła:** Cyra (Cień) zyskała awans na Cienia dzięki swojej zaradności i talentowi do wywiadu ("trzecie oko"). **Wątek:** Cyra wykorzystuje swoje "zbiory informacji", by zyskać przewagę w intrygach Starego Obozu i unikać pracy fizycznej.
42. **Reguła:** Kopacze mają własne systemy wyzysku (lichwa, haracze). **Wątek:** Morian (Skazaniec-Arystokrata) musi dołączyć do Służby na Zamku, by uzyskać dostęp do Magnatów, wykorzystując plotki i układy Służących.
43. **Reguła:** Sprzedawanie esencji i komponentów (Sypki) Magom/Alchemikom (Klara) jest lukratywne. **Wątek:** Szkodnik Sypki musi nawiązać dyskretny kontakt handlowy z Klarą w Aptece Cieni, aby sprzedawać jej rzadkie składniki łowieckie.
44. **Reguła:** Cyna i jego Załoga Straży parają się lichwą, egzekwując długi przemocą i szukając haków. **Wątek:** Gracz musi uniknąć Cyne i jego ludzi lub spłacić dług, zanim Strażnicy znajdą na niego wystarczająco dużo haków do pobicia.
45. **Reguła:** Kilka osób (Cenie, Szkodnicy) chce odzyskać skradzioną "Skrzyneczkę Alepha" (z kościołtrupią ręką i relikwiami Magnata Saala). **Wątek:** Gracz musi śledzić Cieni (Farana, Landebertha) i Szkodników (Cynamona, Flapa), by odzyskać relikwie, zanim zostaną sprzedane bogatemu klientowi.
46. **Reguła:** Nie każdy Kopacz chce do końca życia pracować w kopalni, niektórzy chcą zostać Łowcami. **Wątek:** Kopacz musi udowodnić Łowcom, że ma spryt, aby dołączyć do ich elitarnej grupy i zdobyć licencję.
47. **Reguła:** Niektórzy Strażnicy (Mad) są impulsywni i narażają się na degradację do Kopalni za bójki. **Wątek:** Gracz musi pomóc Strażnikowi Mad w zebraniu 100 brylek grzywny, zanim upłynie termin, ratując go przed kopalnią.
48. **Reguła:** Zdzieracz (Skazaniec) chce przekupić kogoś, aby uniknąć pracy w kopalni. **Wątek:** Gracz musi pomóc Zdzieraczowi znaleźć sposób na uniknięcie katorżniczej pracy w szybach.
49. **Reguła:** Żołd Strażników SO może być podniesiony poprzez transport i konwoje towarów. **Wątek:** Dowódca Straży musi zarządzać transportem towarów i rudy, minimalizując straty, aby jego oddział otrzymał dodatkowe wynagrodzenie.
50. **Reguła:** Tanki (Służąca) sprzedaje Magom Wody plotki z Zamku w zamian za ziele. **Wątek:** Gracz musi znaleźć Tanki na Zamku i wynegocjować od niej cenne plotki, uważając, by nie została przez niego zadenuncjowana Alvarezowi.

V. Zemsta i Osobiste Wątki

51. **Reguła:** Iskra (Skazaniec) pragnie zemsty na byłym kochanku Willu za zdradę i zesłanie. **Wątek:** Iskra musi znaleźć Śługę Tanki lub Alchemika Digis, by stworzyć truciznę i przemycić ją poza barierę do Willa.
52. **Reguła:** Erart (Kopacz) jest dręczony koszmarami po śmierci swojego przyjaciela Ustregala (Piąta Brygada). **Wątek:** Erart musi przeprowadzić mroczny rytuał (nauczy go Golem), by na chwilę przywołać ducha Ustregala i poznać prawdę o masakrze.
53. **Reguła:** Barnaba (Strażnik) szuka pomsty za bestialską śmierć Hucka. **Wątek:** Barnaba śledzi plotki o szkodniczce, która chwaliła się zamordowaniem Kopacza SO, i obmyśla plan zemsty na Nowym Obozie.

54. **Reguła:** Vrak (Najemnik) chce osłabić Stary Obóz, wykorzystując trucizny i alchemię. **Wątek:** Vrak musi znaleźć mistrza alchemii, aby stworzyć trucizny i użyć ich do sabotowania SO.
55. **Reguła:** Szufla (Kopacz) szuka zemsty na Kolenie i Wolradzie, którzy wrobili ją w oszustwo cmentarne. **Wątek:** Gracz musi wymyślić, jak "odgryźć się" na osobach odpowiedzialnych za jego zesławienie.
56. **Reguła:** Atre (Inżynier Górnictwa/Kret) został wrobiony w śmiertelny wypadek w kopalni. **Wątek:** Atre musi zdobyć dowody na to, że urzędnik celowo zaoszczędził na materiałach windy, aby oczyścić swoje imię z winy i odzyskać godność.
57. **Reguła:** Kopacz Chudy szuka zaginionej receptury alchemicznej, by wrobić Pasco. **Wątek:** Chudy musi odnaleźć skrawek papieru z recepturą (która wyszarpała mu wiatr) i użyć futra Ivira do stworzenia potężnego wywaru.
58. **Reguła:** Raynar (Cień) chce wykorzystać długi wdzięczności (Leo, Belfort, Gringo) dla osobistego zysku lub zemsty. **Wątek:** Gracz musi spieniężyć swoje przysługi, sprzedając wpływy Magnatom lub używając ich do skompromitowania wrogów.
59. **Reguła:** Cyra chce potajemnie zemścić się na Sknerze, Gringo i Belforcie, którzy wrobili ją w przeszłość. **Wątek:** Cyra musi użyć swoich wpływów w Gildii Złodziei i nowej pozycji Cienia, by subtelnie zaszkodzić byłym sojusznikom.
60. **Reguła:** Rumpel (Skazaniec) przechowuje dziennik z opisem działania trucizny, którą sam podał ofierze. **Wątek:** Rumpel musi chronić swój dziennik przed Strażnikami i Magami, którzy mogliby chcieć poznać mroczne tajemnice alchemii.

VI. Złoża, Zagrożenia i Kopalnia

61. **Reguła:** Stara Kopalnia skrywa złoże niezwykle bogatej, **niebieskiej rudy** w niestabilnych szybach. **Wątek:** Szczerba organizuje drugą (tajną) nocną misję wydobycia niebieskiej rudy, rekrutując strażników i Kopaczy (tych, którzy cenią bryłki bardziej niż kodeks).
62. **Reguła:** Kopalnia jest zagrożona zawałem w bocznych odnogach. **Wątek:** Brygada Trzecia Kopaczy musi zebrać się i naprawić pękniętą drewnianą podporę, ponieważ Strażnicy odmówili pomocy, uznając to za "problem Kopaczy".
63. **Reguła:** Królowa Pełzaczki tworzy organiczne gniazdo w kopalni. **Wątek:** Gracz musi wejść do serca gniazda (tunel ciasny i duszny, jak gardziel potwora), by stoczyć walkę z Królową.
64. **Reguła:** Topielec podgryza fundamenty Tamy w Nowym Obozie, zagrażając całej konstrukcji. **Wątek:** Gracz musi przyjąć zadanie zabicia Topielca, by uratować Tamę i zyskać szacunek Najemników.
65. **Reguła:** Oddziały Straży (Garhax) są odpowiedzialne za utrzymanie porządku w kopalni i liczenie urobku. **Wątek:** Gracz (Kopacz) musi uniknąć kontroli Strażników i sprytnie schować rudę (lub esencje) ponad normę, aby ukraść ją dla siebie.
66. **Reguła:** Kopalnia ma głębsze, **najbardziej niebezpieczne partie**, strzeżone przez Azgana. **Wątek:** Gracz musi przekazać Azganowi rozkaz (po naprawie młocarni), by otworzył bramę do najniższych szybów, gdzie czai się Królowa Pełzaczki.
67. **Reguła:** Cieniostwory i Pełzaczki atakują, by zabijać, a nie polować. **Wątek:** Gracz musi zorganizować grupę uderzeniową, aby oczyścić określony teren, pamiętając, że bestie są niezwykle niebezpieczne.

68. **Reguła:** Stara Kopalnia jest pełna życia i chaosu, dźwięki młotów i syku rozgrzewanego metalu są stałym elementem życia. **Wątek:** MG wykorzystuje hałas i ciągłą krzątaninę w Kuźni Bractwa jako przeszkodę w cichej operacji kradzieży.
69. **Reguła:** Kopacze muszą dostarczać określona ilość rudy pod groźbą kary. **Wątek:** Gracz (Kopacz) musi unikać opóźnień w szycie i brutalnej kary ze strony Strażników, którzy pilnują, by normy były wyrobione.
70. **Reguła:** W nowo drążonych szybach łatwo dochodzi do zawaleń. **Wątek:** Magnat Sam lub Magnus muszą potajemnie zorganizować małą, wyszkoloną grupę do wydobycia niebieskiej rudy, ryzykując, że niestabilny szyb się zawali.

VII. Rozwój Postaci i Zadania Unikalne

71. **Reguła:** Kopacz Skośny stworzył maszynę poprawiającą pracę Kopaczy i wydobycie rudy. **Wątek:** Skośny musi znaleźć sposób (np. przez byłego sztygara Oduma) na pokazanie swojego wynalazku na Zamku, aby awansować na inżyniera.
72. **Reguła:** Gildia Złodziei (Kira) chce zorganizować wyścigi chrząszczy i oszukać na zakładach. **Wątek:** Gracz musi pomóc w organizacji wyścigów, jednocześnie tworząc system do oszukiwania w zakładach, by zdobyć rudę.
73. **Reguła:** Najemnik Loczas zlecił dwóm Kopaczom (Fenek, Agrest) wykonanie portretu erotycznego. **Wątek:** Loczas musi sprawdzić postępy Kopaczy-portrecistów, którzy rywalizują w sztuce.
74. **Reguła:** Strażnicy (Oddział Sverha) chcą zorganizować epicką imprezę, by zostać Magnatami od Rozrywki Gomeza. **Wątek:** Gracz musi pomóc Sverhowi w zorganizowaniu imprezy, która "wysadzi barierę" (z muzyką, rzadkimi alkoholami i magicznymi miksturami).
75. **Reguła:** Kopacze organizują Chór Kopaczy Cykuty. **Wątek:** Cykuta musi dogadać się z Anikiem (Cieniem), aby zorganizować występ Chóru Kopaczy z nową piosenką dla Magnatów.
76. **Reguła:** Łowcy (Demwar) organizują konkurs na najrzadszy komponent. **Wątek:** Gracz musi wziąć udział w zawodach łowieckich, aby zdobyć najrzadszy składnik (trofeum) i wygrać nagrodę Demwara.
77. **Reguła:** Morian (Skazaniec) chce wykorzystać swoje umiejętności zapaśnicze. **Wątek:** Gracz musi wziąć udział w zawodach zapaśniczych lub w "Podziemnym Kręgu" Kopaczy, by udowodnić swoją siłę.
78. **Reguła:** Strażnik Paydan chce zostać królem areny. **Wątek:** Gracz musi rywalizować na arenie z Paydanem, który gardzi niższymi klasami i chce udowodnić swoją dominację.
79. **Reguła:** Strażnik Lengar szuka Tary/kogoś z Varancie, która jest mu winna rudy. **Wątek:** Gracz musi odnaleźć Szkodniczkę Tarę, którą Lengar kojarzy z portu Varancie, aby odzyskać dług.
80. **Reguła:** Szufla (Kopacz/Złodziej) szuka nowej szajki, aby odzyskać pozycję. **Wątek:** Gracz musi zebrać nową szajkę i wypracować pozycję w Slumsach, zyskując rudenę z kradzieży.
81. **Reguła:** Kopacze mają problemy ze snami i przekleństwami (Erart, Skaza). **Wątek:** Gracz musi szukać pomocy u Bractwa lub u Maga Ognia Sebastiana, aby pozbyć się przekleństw i dziwnych snów.

82. **Reguła:** Skazaniec Morian (Arystokrata) musi zrzucić brud i kilof, by wrócić do władzy. **Wątek:** Morian musi wykorzystać swoje umiejętności dyplomacji i wiedzę z dokumentów, by dostać się do Służby Magnatów i odzyskać dawną pozycję.
83. **Reguła:** Kopacz Baryła chce wykupywać groby na cmentarzu w nadziei na znalezienie grobu martwego Magnata. **Wątek:** Baryła potrzebuje rudy na wykupienie kolejnych grobów, by odkopać relikwie zmarłego Magnata.
84. **Reguła:** Szkodnik (Affa) chce wykorzystać swoje znajomości z Karczmy. **Wątek:** Gracz musi pomóc Affie w nawiązaniu kontaktów w karczmie, by móc pośredniczyć w obrocie kosztownościami.
85. **Reguła:** Kopacz (Chudy) jest znany z tego, że chciał przeskoczyć barierę. **Wątek:** Chudy (Łowca) musi kontynuować badania nad barierą, zbierając plotki i mapy.

VIII. Zasady Świata i Mechanika

86. **Reguła:** Bohater (Bezimienny) musi zdobyć zaufanie Cieni (Diego, Rączka, Zły) do przejścia Testu Zaufania i dostępu do Zamku. **Wątek:** Gracz musi wykonać zadania dla co najmniej trzech wpływowych Cieni (np. zdobycie miecza dla Złego), aby uzyskać poparcie.
87. **Reguła:** Nowi więźniorolnie są zrzucani na skraj urwiska i trafiają do Kotlinki Wymian. **Wątek:** Nowy Gracz musi szybko zorientować się w sytuacji i uniknąć brutalności Strażników zaraz po upadku.
88. **Reguła:** Zdrada frakcji jest karana zemstą i grozi otrzymaniem Medalionu Beliara. **Wątek:** Gracz, który zdradzi SO na rzecz NO, musi aktywnie unikać zemsty i zastraszenia, aby pozbyć się Medalionu Beliara.
89. **Reguła:** Kradzież jest zakazana podczas "przerwy fabularnej" (1:00-10:00), aby uniknąć wykorzystywania nieobecności MG. **Wątek:** MG musi poinformować gracza o zasadach przerwy, ale jednocześnie wykorzystać nocne plotki i intragi, które toczą się w tym czasie.
90. **Reguła:** Magowie Ognia (Karaluch) są surowi i wierzą w **ład** jako najwyższą wartość. **Wątek:** Gracz musi znaleźć Maga Ognia, aby dostarczyć mu list od Arcymistrza, co jest jedyną szansą na wybór nagrody.
91. **Reguła:** Sprzęt Łowcy (nóż do patroszenia, licencja) jest niezbędny do pozyskania rzadkich komponentów z bestii. **Wątek:** Gracz musi znaleźć Demwara, który jest jedynym uprawnionym do nauki Łowieckwa i przekazywania kart Łowcy.
92. **Reguła:** Strój i wygląd muszą odpowiadać randze (DKWDDK). **Wątek:** Gracz, który awansuje na Strażnika/Cienia, musi mieć przygotowany odpowiedni pancerz/strój, aby jego awans był fabularnie i mechanicznie ważny.
93. **Reguła:** Magia jest opisana za pomocą Schematów (Punktów i Wektorów) oraz Esencji. **Wątek:** Gracz musi znaleźć Maga (np. Taida), który nauczy go odczytywania Schematów Magii i obliczania kosztu zaklęcia, by móc tworzyć własne Zwoje.
94. **Reguła:** W Górnicy Dolinie obowiązuje zasada WYSIWYG (What You See Is What You Get). **Wątek:** MG musi egzekwować, że jeśli Kopacz udaje, że kopie, to inni mają go ignorować; jeśli Kopacz naprawdę łupie skały, to zdobywa rudę.
95. **Reguła:** Szufla (Kopacz) jest bardzo pamiętna i rozrzutna. **Wątek:** MG może wykorzystać pamiętność Szufla (wobec Kolenia/Wolrada) do uruchomienia długotrwałego wątku zemsty, a jej rozrzutność do pozbycia się nadmiaru bryłek.
96. **Reguła:** Życie społeczne w SO toczy się w Slumsach (wokół Bajora) i na Arenie. **Wątek:** Gracz musi znaleźć Grava (Siwego), by zyskać wpływowe kontakty,

spotykając go przy Bajorze (Bajoro symbolizuje namiastek normalności w brutalnym świecie).

97. **Reguła:** Skazaniec Morian chce wykorzystać swoje umiejętności zapaśnicze.
Wątek: Morian musi wziąć udział w zapasach, aby zyskać szacunek (szczególnie, że jest arystokratą i nikt na niego nie postawi).
98. **Reguła:** Iskra (Służąca) jest córką karczmarza i ma tendencję do impulsywnych decyzji, zwłaszcza po alkoholu. **Wątek:** MG może aktywować wątek Iskry (np. w Karczmie), gdy Gracz musi pomóc jej uniknąć niebezpieczeństwa wynikającego z jej impulsywności.
99. **Reguła:** Magowie Wody (Lotka) muszą raportować o nastrojach Kopaczy w Slumsach. **Wątek:** Lotka musi zbierać informacje, obserwować i słuchać plotek Kopaczy i przemytników w Slumsach, aby raportować Magom Wody.
100. **Reguła:** Strażnik Gordon ma problemy z agresją i jest dłużnikiem Sybilli. **Wątek:** Gracz musi albo pomóc Gordonowi zdobyć bryłki na spłatę długu, albo znaleźć Sybillę, która uwarzy miksturę uspokajającą, ratując Gordona przed degradacją do Kopacza.