

SPIS TREŚCI

KSIĘGA PIERWSZA: ZAKLI- NIANIE RZECZYWISTOŚCI 13

ROZDZIAŁ I: WPROWADZENIE DO KLANARCHII 14

| | |
|-------------------------------------|----|
| Narracyjna zabawa fabularna | 14 |
| O czym opowiada <i>Klanarchia</i> ? | 14 |
| Narrator | 16 |
| Gracze i bohaterowie | 16 |
| Postacie drugoplanowe | 17 |
| Sesja i miejsce spotkania | 17 |
| Motoryka | 17 |
| Scenariusz i historia | 18 |
| Trzy płaszczyzny komunikacji | 19 |
| Co zrobić, by rozpocząć zabawę? | 19 |
| Fragment przykładowej opowieści | 20 |

ROZDZIAŁ II: DZIEJE RUBIEŻY 23

| | |
|----------------------|----|
| Przed Wielką Wojną | 23 |
| Wielka Wojna | 23 |
| Początek Nowego Ładu | 23 |
| Pomrok i interioery | 24 |
| Dysydenci | 24 |
| Wolne Rodziny | 25 |
| Splugawienie | 26 |
| Nekroklany | 26 |
| Unia Omamu | 27 |
| Zmierzch | 28 |
| Rubież | 29 |

ROZDZIAŁ III: WOLNE RODZINY 31

| | |
|-------------------------------|----|
| Federacja Kompanii Soldackich | 31 |
| Hanza | 37 |
| Technoklany | 43 |
| Zakon Rytualistów | 49 |

ROZDZIAŁ IV ZASADY: KANON 54

| | |
|--|----|
| Reguły dobrej zabawy | 54 |
| Konwencja mrocznej baśni dla dorosłych | 57 |
| Charakterystyka bohatera | 60 |
| Cechy | 60 |
| Umiejętności | 61 |
| Zdrowie | 62 |
| Nieugiętość | 64 |
| Moc | 64 |
| Splugawienie | 65 |
| Zamożoność | 65 |

| | |
|--|----|
| Test! | 65 |
| Inkarnacja duchów | 71 |
| Opis wspomaga motorykę | 73 |
| Kompozycja opowieści | 73 |
| Czas akcji | 74 |
| Zaskoczenie | 75 |
| Potęga strachu | 75 |
| Konflikt | 76 |
| Schemat Pentagramu | 77 |
| Polecznicy | 79 |
| Starcie grupowe | 80 |
| Socjotechniki i manewry bojowe poza konfrontacją | 81 |

KSIĘGA DRUGA: RYTUAŁ NARODZIN 85

ROZDZIAŁ V: WPROWADZENIE 86

| | |
|------------------------|----|
| Określanie preferencji | 86 |
| Założenia cyklu | 87 |

ROZDZIAŁ VI: BOHATER 93

| | |
|---|-----|
| Koncepcja | 93 |
| Rozwój umiejętności | 93 |
| Przekonania | 93 |
| Model odgrywania | 94 |
| Zdolności | 94 |
| Dziewięć kroków kreacji bohatera | 94 |
| Krok pierwszy: Cecha wybitna i ułomna | 94 |
| Krok drugi: Schematy witalności | 96 |
| Krok trzeci: Wybór Wolnej Rodziny | 97 |
| Krok czwarty: Opiekunowie | 102 |
| Krok piąty: Wiek i zdarzenia z przeszłości | 103 |
| Krok szósty: Wybór archetypu | 107 |
| Krok siódmy: Manewry bojowe i socjotechniki | 134 |
| Krok ósmy: Rozdysponowanie Punktów Kreacji | 135 |
| Krok dziewiąty: Wykończenia | 136 |
| Tworzenie postaci w dziewięciu krokach | 137 |

ROZDZIAŁ VII: UMIEJĘTNOŚCI 140

| | |
|--------------|-----|
| Żywa legenda | 140 |
| Umiejętności | 140 |

ROZDZIAŁ VIII: ZAGRYWKI 151

| | |
|----------------------|-----|
| Zagrywki w opowieści | 151 |
| Zdobycie Zagrywki | 151 |
| Zagrywki | 152 |

ROZDZIAŁ IX: KULT PRZODKÓW 157

| | |
|---------------------|-----|
| Egzarchowie | 157 |
| Duchowy mentor | 157 |
| Wyzwania | 159 |
| Zmiana mentora | 160 |
| Mroczni egzarchowie | 160 |
| Rytuły | 163 |

KSIĘGA TRZECIA: ARKANA DRAMATYZMU 165

ROZDZIAŁ X: KREW I STAL 166

| | |
|---------------------------|-----|
| Walka bezpośrednia | 166 |
| Rozstrzygnięcie walki | 166 |
| Runda w walce | 167 |
| Broń ręczna | 168 |
| Broń naturalna | 168 |
| Wycofanie | 168 |
| Obrażenia | 168 |
| Ochrona pancerza | 169 |
| Manewry bojowe | 170 |
| Poetyka krwi | 174 |
| Walka z dystansu | 177 |
| Broń strzelecka i rzucona | 177 |
| Strzelam! Rzucam! | 179 |

ROZDZIAŁ XI: KONFLIKT SPOŁECZNY 182

| | |
|--|-----|
| Kiedy odwołać się do motoryki konfliktu społecznego? | 182 |
| Konflikt społeczny a spory w grupie | 182 |
| Umiejętności interpersonalne | 184 |
| Szybkie rozwiązywanie konfliktów interpersonalnych | 184 |
| Konfrontacja społeczna | 184 |
| Zdefiniowanie celu | 185 |
| Opór przeciwnika | 185 |
| Narracja podczas konfrontacji społecznej | 186 |
| Szkody na Nieugiętości | 187 |
| Konsekwencje konfliktu | 188 |
| Wycofanie się | 188 |

| | | | | | |
|----------------------------------|------------|---------------------------------|------------|--------------------------------------|------------|
| Spójność świata | 189 | ROZDZIAŁ XVII: HANDEL | 288 | Kult Cesarza | 355 |
| Socjotechniki | 189 | Targi | 288 | Ebionici | 356 |
| ROZDZIAŁ XII: OKULTYZM | 195 | Waluta | 288 | Cywilizacja Nowego Ładu | 357 |
| Dyscypliny okultyzmu | 195 | Estetyka <i>fetish fantasy</i> | | Biomancja | 358 |
| Umiejętności okultyzmu | 196 | a ekwipunek | 290 | Skargerowie | 359 |
| Egzorcyzmy | 197 | Odzienie | 290 | Rezydenci | 359 |
| Śnienie | 200 | Ekwipunek podróżnika | 292 | Agent śpioch | 361 |
| Technomancja | 210 | Oręż | 293 | Cienie | 362 |
| Wiedźmiarstwo | 224 | Pancerz ochronny | 298 | ROZDZIAŁ XXI: SPLUGAWIENI | 364 |
| ROZDZIAŁ XIII: ROZWÓJ | | Alchemia | 301 | Schizma | 364 |
| BOHATERA | 233 | Zioła | 303 | Kim są splugawieni? | 364 |
| Doświadczenie | 233 | Technosprzęt | 304 | Naznaczeni | 366 |
| Na co przeznaczyć Doświadczenie? | 234 | | | Wilkołacze watahy | 366 |
| KSIĘGA CZWARTA: WIZJA | | KSIĘGA PIĄTA: OBJAWIENIE | | Wampirze Bractwo Krwi | 371 |
| ŚWIATA | 237 | CIEMNOŚCI | 307 | Nekrozyci | 374 |
| ROZDZIAŁ XIV: UNIA OMAMU | 238 | ROZDZIAŁ XVIII: BEZMIAR | 308 | Kulty – wielkie kłamstwo | 377 |
| Powstanie Unii | 238 | Pomrok | 308 | Druidyzm | 379 |
| Tradycja | 238 | Duchy i Wrota Wymarłych Świątów | 312 | Jedyny | 380 |
| Zakaz kultu upiorów | 239 | Mosty do Bezmiaru | 313 | Wielki K | 382 |
| Prawo a praktyka | 240 | Interiory | 314 | Sekta Staldorga | 384 |
| Justycjariusze | 241 | Bękarty Ciemności | 315 | Smoczy kult Wija | 384 |
| Kirasjerzy | 242 | Natura upiorów | 315 | | |
| Mentalność | 243 | Złodzieje ciał | 316 | KSIĘGA SZÓSTA: PRAWA | |
| Miasto Omam | 243 | Symbionty | 317 | OPOWIEŚCI | 387 |
| Organizacja i struktura władzy | | Morfenitory | 318 | ROZDZIAŁ XXII: INTERLUDIUM | 388 |
| Unii | 247 | Kto łamie Tradycję, przywołuje | | Wyrażenie oczekiwań | 388 |
| Unia obecnie | 247 | razydy | 319 | Wybór motywów | 388 |
| ROZDZIAŁ XV: RUBIEŻ | 249 | Kontakt z zaświatem | 319 | Sprawy organizacyjne | 391 |
| Krainy i miasta upadłego świata | 250 | Nomen omen | 320 | ROZDZIAŁ XXIII: PRZYGOTOWANIE | |
| Miejsce akcji | 263 | Właściwości upiorów | 322 | SCENARIUSZA | 393 |
| Dzikie ostępy | 263 | Znaki | 326 | Czym jest scenariusz? | 393 |
| Architektura i zabudowa | 263 | Konfrontacja z upiorem | 327 | Jak stworzyć scenariusz? | 393 |
| Cmentarzyska maszyn | 264 | Upiory Rubieży | 329 | ROZDZIAŁ XXIV: SNUCIE | |
| Małe klany | 264 | Znani z Imienia | 334 | OPOWIEŚCI | 397 |
| Średnie klany | 266 | ROZDZIAŁ XIX: IGRANIE | | Czym charakteryzuje się dobra | |
| Wielkie klany | 267 | Z CIEMNOŚCIĄ | 337 | opowieść? | 397 |
| ROZDZIAŁ XVI: ZWYKŁY, | | Słodycz pokusy | 337 | Nastrój mrocznej baśni | 397 |
| PONURY DZIEŃ | 269 | Zdominować Ciemność | 338 | Grywalność | 400 |
| Wartość człowieka | 269 | Pula Ciemności | 339 | Kończenie opowieści | 402 |
| Pozycja kobiet na Rubieży | 269 | Mrok nadchodzi | 340 | Odgrywanie bohatera | 403 |
| Zagrożenia | 271 | Splugawienie | 343 | Śmierć bohatera | 405 |
| Podróżowanie | 276 | Dary i Przekleństwa Ciemności | 344 | Ogarnięcie <i>Klanarchii</i> przez | |
| Poczta | 278 | Znamię Splugawienia | 350 | nowych graczy | 407 |
| Kalendarz | 278 | ROZDZIAŁ XX: DOMINAT | | Techniki snucia wątków | 409 |
| Języki | 279 | EBIONITÓW | 353 | Pierwsza scena | 415 |
| Rozrywki | 280 | Cesarz | 353 | INDEKS | 417 |
| Poziom techniczny na Rubieży | 282 | Imperium | 353 | KARTA BOHATERA | 423 |
| | | Nowy Ład | 354 | | |