

MORDEREN

Når du gør en af de ting, der står i denne boks, ruller du 2d6 + det tal, der står. Hvis du slår over 7 er det en succes, 10+ er en fuldstændig succes, mens 7-9 er en blandet succes. Hvis du slår 6 eller derunder er det en fiasko, og spillederen får lov til at sige hvad der sker.

Når du handler selvsikkert og emmende af arrogance og prøver at slippe afsted med ting slet og ret ved frækhed og held, rul +2. På en succes opnår du dit mål elegant og med flair. På et 7-9 udsættes du for yderligere fare, på et 10 gør du ikke.
Buyoff: Dit held slipper op, din dødelighed indhenter dig.

Når du henvender dig til en af dine talrige kontakter, allierede og folk, der skylder dig en tjeneste, rul +1. På en succes finder du nogen, der kan hjælpe dig. På 10+ kan du fortælle, hvem de er, og hvor langt de vil gå for din skyld. På 7-9 kan du bestemme én af delene. På 2-6 finder du en kontakt, men de er måske ikke netop glade for at se dig.

Når du finder dig selv i en farlig situation, som du naturligvis var forberedt på, så rul +0. På en succes siger du, hvad du har taget af forholdsregler, og de er i kraft. På 10 og over tager du +1 til at håndtere situationen. På 6 og under er der et hul i din plan, og du er lige gået i det.

Når du i koldt blod beslutter at slå nogen ihjel, så forklar, hvordan du agter at gøre det, og rul +2. 10+: Vælg 2, 7-9: Vælg 1

- De er døde, ikke kun hårdt sårede
- Du skader ikke nogen, du ikke ønskede at skade
- Du udsætter ikke dig selv for umiddelbar fare, skade eller hævn

På 6 og under går din plan galt på den værst tænkelige måde
Buyoff: Læg livet som morder bag dig - hvad end det kommer til at koste.

Når han går hjemmefra, hvisker gadedrengene til hinanden, at ham dér, i den sorte jakke med jernknapperne, han er en af Vooleys mænd, han er med, når banderne slås i Hviskernes Kvarter. Når han går ind i den Blinde Retfærdigheds Kirke, nikker embedsmændene til ham og noterer sig, at den herre med duelpistolen i bæltet er en af de højt ærværdige individer, der, når en borger er indklaget for for Kirkens Domstol, forsøger at opspore og dræbe vedkommende. Når han sætter sig i en snavset kro på havnen, får han et kort nik fra fagforeningsfolkene og de anarkistiske agitatorer, som ved, at det lange rær dér med de kolde øjne er en af de revolutionære.

Han spiller på mange heste, han har en fod i alle lejre, han ved, hvornår man skal holde ved sine allierede og hvornår man skal sælge dem for den bedst mulige pris. Han har forbindelser og ry for at være en mand, man ikke skal komme på tværs. Han lever i en verden af rygter og ry, tjenester og gentjenester, vold og bravado. Og han befinder sig som en fisk i vandet.

Han har lange, rolige hænder, han har pokerfjæs, han har et selvsikkert smil og øjne som en dræber. Han ved, han ikke er nær så god som sit rygte, men han ved også, hvor utroligt meget, man kan slippe afsted med, hvis man formår at se ud som om, man ved hvad man gør, hvis man er selvsikker og heldig. Han stoler på sit held. Og han er ved at tabe det hele på gulvet.

Han har for mange bolde i luften. Det er et spørgsmål om tid, før nogen opdager, at han også arbejder loyalt for deres fjender. Og han skylder penge og tjenester til folk med kort tålmodighed og en stor kapacitet for grusomhed. Naturligvis, han er kommet ud af værre situationer før. Et elegant dobbeltforræderi, en kort ferie på den anden side af havet, en kniv det rigtige sted. Problemet er, at han er begyndt at føle det som om hans held er ved at slippe op. Han har ikke råd til at tænke sådan.

Og som om det ikke var nok, har Ingeniøren bedt ham - tigget ham - om hjælp. Det troskyldige tosehovede er faldet for en fyr, der er gået under jorden hos de revolutionære, og nu mener han, Morderen kan hjælpe ham. Morderen, der har så mange kontakter og ved hvad han gør. Heh.

EVENTYRERSKEN

Når du gør en af de ting, der står i denne boks, ruller du 2d6 + det tal, der står. Hvis du slår over 7 er det en succes, 10+ er en fuldstændig succes, mens 7-9 er en blandet succes. Hvis du slår 6 eller derunder er det en fiasko, og spillederen får lov til at sige hvad

Din tid som duellant i Tlön, SS Meridians forlis, oprøret mod tetrarkerne i Zobeide. Du tænkte ikke på det som eventyr, men historierne om det, du har gjort og oplevet, har nået din hjemby. Rul +1 når du møder en ny person af interesse. På 7+ har de hørt om dig, og du kan sige hvad de har hørt - spillederen vil lade dem reagere derefter. På 10+ tager du +1 til dit næste slag mod dem. På 2-6 har de hørt om dig, men spillederen bestemmer hvad.

Når du befinder dig i en farlig situation, kan du udpege én anden person (spilperson eller NPC) og erklære, at du beskytter dem. Rul +2. På en succes vil spillederen gøre sit bedste for at få dem uskadt ud af situationen. På 10+ udsætter dette dig ikke for yderligere fare eller skade.

Buyoff: Pas på dig selv først og fremmest. Det gør alle andre.

Når du handler impulsivt, iltert og instinktivt, og når du kaster dig ind i farlige situationer uden en plan, så rul +2

10+: Det går som du ønsker
7-9: Der dukker komplikationer op - spillederen kan tilbyde dig et dårligere udfald eller et hårdt valg.

Du kaldte det et oprør, da du stak af hjemmefra og opgav dit liv som en forkælet overklasseunge for at vinde din frihed. Men reelt var det en flugt, og du lod dine søskende i stikken. Når du handler for at råde bod på dit svigt, eller når du prøver at undgå, at din fader får greb om dit liv igen, så rul +0. På en succes har du held med det, du forsøger at gøre, på 10+ udsættes du ikke selv for yderligere fare, risiko eller tab.
Buyoff: Opgiv definitivt at beskytte og hjælpe dine søskende/bøj dig og slut fred med din fader på hans betingelser.

Hun var seksten, da hun løb hjemmefra. Hun ved stadig ikke, hvorfor kaptajnen tog den bortløbne datter af en af Melolonthinaes - en af hele indlandshavets - mest magtfulde mænd ombord som skibsdreng. Måske havde han ikke gennemskuet hendes elendige forklædning? I hvert fald reddede det hendes liv, og hun ville takke ham, hvis ikke han havde ført skibet ind i en elektrisk storm ved de Tabte Øer og fået det meste af besætningen slået ihjel. Hun kom levende ud af det, hun reddede fire mand op af de fosforescerende bølger og forsvarede dem mod den indfødte fauna - ting med klikkende kindbakker og vemodige øjne - og da de kom tilbage til civilisationen var hun en helt. Hun har været en helt lige siden.

Opdagelsesrejsende, vovehals, eventyrer. Hun har set det meste af kontinentet, hun har oplevet utrolige ting, og hun er klar over, at hendes bedrifter har givet materiale til adskillige skillingsviser. Hun var der, da den sunkne by Ker-Ys steg op til overfladen med alle sine rædsler, hun overlevede to vinbeduggede somre som feteret ceremoniel duellant i Tlön, hun kæmpede på barrikaderne under oprøret i Zobeide. Hun havde aldrig troet, hun skulle vende tilbage til Melolonthinae.

Hun var seksten, da hun løb hjemmefra. Hendes søster var fjorten, hendes bror var ti. Og hendes far var en af byens mægtigste mænd, og hun kunne ikke beskytte dem mod at blive brikker i hans spil og redskaber for hans vilje. Det bedste hun kunne gøre for at beskytte sig selv var at stikke af. Og hvis hun vender tilbage, skal hun se dem i øjnene og finde ud af hvad der skete med dem, da hun lod dem i stikken. Men Corentin er hendes ven, han reddede hendes liv dengang tilbage i Zobeide, og han skrev og bad hende om hjælp. Forbenet anarkist som han er, har han agiteret for revolutionen i Melolonthinae, men han er begyndt at nære mistillid til sine allierede og han har brug for at have en ven i ryggen.

De har vinden med sig, da pakkebåden stævner ind i havnen. De sindige købmænd på båden har betragtet hende med skepsis hele vejen - en kvinde i bukser og læderstøvler, med flammende hår og en godt brugt sabel i bæltet, med en slidt vadsæk og vemodige øjne. Hun ranker sig, da hun går ned ad landingsbroen, og der kommer noget fanden-i-voldsk i hendes gang. Det er et eventyr, er det ikke? Hun står overfor fare og trusler, hun har venner at hjælpe og en overmægtigt fjende at bekæmpe. Lad dem skrive et par skillingsviser om hendes eventyr i Melolonthinae.

SORTEKUNSTNERSKEN

Når du gør en af de ting, der står i denne boks, ruller du 2d6 + det tal, der står. Hvis du slår over 7 er det en succes, 10+ er en fuldstændig succes, mens 7-9 er en blandet succes. Hvis du slår 6 eller derunder er det en fiasko, og spillederen får lov til at sige hvad der sker.

Når du handler velovervejet og kontrolleret, med fuldt overlæg og med koldt hjerte, så rul +1.

10+: Du opnår, hvad du vil.

7-9: Du tøver, viger tilbage, taber grebet om situationen - spillederen kan tilbyde dig et hårdt valg eller et dårligere udfald.

Du kan et trick – din adoptivmoder har lært dig det, og du ved, du bør være hende taknemmelig. Ved en berøring – hud mod hud – og en viljesanstrengelse kan du sætte dine kløer i andres sind. Når du gør det, så rul +2. På 10+ holder du 3 point, på 7-9 holder du 1. Du kan bruge et point på at tvinge denne person til at adlyde en telepatisk ordre.

Spilpersoner kan vælge mellem at adlyde og få -2 på deres næste slag.

Buyoff: Gør dig fri af din adoptivmoder, bryd forbindelsen, gør oprør

Når du blotter din sjæl over for et andet menneske og viser sårbarhed, så rul -1.

På en succes kan du vælge én:

- De hjælper dig

- De sætter sig selv i en position, hvor du kan skade dem.

Hvis du slår mod en anden spilperson, får de lov at vælge.

På 10+ får du +1 på dit næste rul hvor de hjælper dig, eller hvor du handler til deres fordel eller imod dem.

Du tænker på Lenore som en søster og elsker hende højere end dig selv. Rul +3 når du handler direkte for at beskytte Lenore, rul +2 når du sætter hendes interesser over dine egne. På en succes opnår du, hvad du prøver, men på 7-9 udsættes du selv for fare eller komplikationer.

Buyoff: Sæt dit eget vel over Lenores

Der er noget mærkeligt ved hende. Gammelt blod, måske, fra den anden side af havet, eller fra under havet. De bøger, hendes adoptivmoder lader hende læse i hemmelighed, antyder at det er muligt, og hun tror, det er tilfældet. Noget må kunne forklare, at hun er som hun er.

Hun ved, det ikke er umiddelbart synligt. Søstrene anede det, den gang på børnehjemmet – at hun var et stille barn, fordi hun lyttede til ting, de ikke kunne høre. De kan ikke have vidst det med sikkerhed. Hun var endt i en sæk i havnen i så fald. Men hendes adoptivmoder så det med det samme, den vintermorgen for otte år siden, da de gennede alle børnene ud i gården fordi en rig enke ville adoptere en pige til at holde sin lille datter med selskab. Det var derfor hun valgte hende.

Hendes adoptivmoder gav hende et hjem, og en uddannelse, og mere end det, en opdragelse som en ung pige af den højeste stand, og hun burde være hende taknemmelig bare for det. Men hun gav hende mere, hun behandlede hende som en ligemand, hun lærte hende ting, hun ikke lærte sin egen datter – sorte kunster, praktiseret af de gamle lærde, der beboede det østlige kontinent før kataklysmen. Hvordan man påkalder væsener, der ikke hører til på dette plan, syngende, klikkende, mangleddede ting, og får dem til at give råd og hjælp – og forsvinde igen. Hvordan man rækker ind i folks sind og får dem til at gøre som man vil. Hun viste hende, at de var af samme slags, de to, og for det er hun sin adoptivmoder mere end taknemmelig.

Og hendes adoptivmoder gav hende Lenore at passe på, hendes lillesøster Lenore med det lyse hår, som plejede at kravle op i hendes seng, når hun havde mareridt. Lenore som udveksler hjemmelavede masker med hende til Vintermessen, og sidder maskeklædt i vinduet med hende om aftenen og ser lysene sejle ned ad kanalerne og hører midnatsklokkerne og skrigene fra banderne, der slås i Hviskernes kvarter. Og som elsker sin storesøster, ser op til hende og aldrig har set hende som en fremmed eller som mindre end en søster eller mindre end et menneske.

Hvis hun skulle elske sin adoptivmoder, skulle det være fordi hun gav hende Lenore.

INGENIØREN

Når du gør en af de ting, der står i denne boks, ruller du 2d6 + det tal, der står. Hvis du slår over 7 er det en succes, 10+ er en fuldstændig succes, mens 7-9 er en blandet succes. Hvis du slår 6 eller derunder er det en fiasko, og spillederen får lov til at sige hvad der sker.

Du elskede ham, og det knuste dig, da han forsvandt. Og mest af alt forstår du det ikke, og derfor kan du ikke slippe det. Når du handler for at trænge dybere ind i mysteriet om din elskers forsvinden, rul +1.

10+: Vælg begge, 7-9: Vælg én:

- Du finder ud af noget nyt og vigtigt
- Du kommer ikke i fare

Buyoff: Giv op, indse at han ikke var det værd, glem ham

Du forstår maskiner – bedre end de fleste mennesker gør, og bedre end du forstår de fleste mennesker. Når du taler til en maskine, så rul +2

10+: vælg tre, 7-9: Vælg 2

- Du forstår, hvordan den virker
- Du kan få den til at gøre, som du
- Den går ikke i stykker
- Den taler til dig

Når du taler fornuft til folk: Rul +1.

NPCer: På en succes gør de som du siger, på 10+ får du +1 til dit næste rul, hvor de hjælper dig.

PCer: På en succes kan du enten love dem, at de får +1 hvis de gør som du siger, eller true dem med -2 til deres næste rul, hvis de ikke gør som du siger. På 10+ kan du gøre begge dele.

Buyoff: Giv slip på fornuften, giv efter for galskaben

Når du handler velovervejet, beslutsomt og pligttopfyldende eller trækker på din autoritet og erfaring som medlem af Ingeniørernes broderskab, så rul +1.

10+: Det går som du ønsker

7-9: Der dukker komplikationer op - spillederen kan tilbyde dig et dårligere udfald eller et hårdt valg.

Han er et forstandigt menneske, han er initieret i Ingeniørbrødrenes hemmeligheder (et højtrangerende medlem af Broderskabet, må Gud beskytte hans sjæl), han er pligttopfyldende og ansvarlig. Det, han gør nu, er ikke ham. Det er en besættelse.

Og selv om han ved det, bliver han ved med at bruge sine nætter på at opsøge tilholdssteder for kriminelle og anarkister, buler og tilholdssteder ved havnen, nær de Uskyldige Dødes Port og på kanten til Hviskernes Kvarter. Han bruger flere penge end han har, han færdes på usikre steder, han bringer sin karriere i fare. Men han bliver ved med at tro, at denne gang vil han finde ham.

Han mødte sin elsker under sjælenes fest for tre år siden. Han mistede ham efter seksten måneder - sporløst forsvundet fra dag til dag. Og han elskede ham, højere end han helt kan begribe, og han var sønderknust. Han begravede sig i sit arbejde, naturligvis, og han steg i graderne. Han blev indført i Broderskabets hemmelige viden om de arkane maskiner fra en svunden tidsalder, der holder byen flydende, og om de kræfter, der driver dem.

Og så fangede han et glimt af ham i menneskemængden ved kajerne, hans forsvundne elsker, som han havde troet var død og troede, han var kommet sig over. Han tog fejl på begge punkter, og han har ledt efter ham lige siden. Og han har ikke været sig selv.

Han er sig selv, når han har et intrikat stykke teknologi i hånden og kan mærke, snarere end forstå, hvordan bygmestrene fra den gyldne tidsalder konstruerede det, og kan høre det tale til ham i et sprog, der er orden og harmoni og skønhed. Dette hylende kaos af følelser er ikke ham. Og han fortæller sig selv, at han burde give slip på det, og han ved, det ikke kommer til at ske. Han er nødt til at finde ham.