



## Instrukcja do gry

### wersja robocza

Poniższa instrukcja dotyczy prototypu  
PENNY DREADFUN: Duchy, Demony, Dickensy  
i jako taka nie przeszła jeszcze  
przez ostateczną korektę oraz skład;  
nie posiada też ostatecznych ilustracji etc.

Przeznaczona jest tylko do wglądu,  
by zapoznać się z zasadami oraz mechanikami gry i może  
zostać zmieniona pod różnymi względami przed premierą

## WPROWADZENIE

Rok 1888. Londyn. Ktoś ukradł klejnoty koronne brytyjskiego imperium. Królowa Wiktorja, nie czekając na rozwiązanie zagadki przez Scotland Yard, postanowiła wziąć sprawy w swoje ręce i uzbrojona w miecz, topór i dwa pistolety, udała się w noc. Od paru dni jednak nie wróciła do pałacu...

W związku ze zniknięciem królowej, Londyn szaleje. Grupki Brytyjczyków wyruszają na poszukiwania ukochanej monarchini, a wyboista droga poprowadzi ich przez Londyn, do podziemnej sieci korytarzy, a w końcu i do Piekła.

### 1. ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 9 kart postaci
- 36 kart umiejętności dodatkowych
- 18 kart towarzyszy
- 35 kart przedmiotów
- 20 kart ekwipunku
- 108 kart zdarzeń Londynu
- 68 kart zdarzeń Podziemi
- 18 kart zdarzeń Piekła
- karta królowej Wiktorji
- 2 kostki K6
- 288 znaczników statystyk
- dziewięć żetonów postaci
- plansza gry
- instrukcja



## 2. CEL GRY

PENNY DREADFUN: Duchy, Demony, Dickensy to narracyjna gra przeznaczona dla 2-6 graczy o imionach innych niż „Paweł”. Osoby o imieniu „Paweł” muszą na czas rozgrywki zmienić imię na „Marcin”. Jest to bardzo ważne.

Celem gry jest dotarcie do Piekła, uratowanie królowej Wiktorji i powrót do Pałacu, czyli na pole startowe. By odnaleźć monarchinię, bohaterowie będą musieli przeszukać uliczki Londynu z czasów rewolucji industrialnej, sekretne podziemia i kanały metropolii, a w końcu i dziewięć kręgów piekielnych. W czasie podróży przyjdzie im się zmierzyć z wieloma przeciwnikami, zebrać liczne artefakty i towarzyszy oraz stoczyć potyczki między sobą.

### 3. PRZYGOTOWANIE

Rozłóżcie mapę pomiędzy graczami, w zasięgu wszystkich graczy. W trakcie rozgrywki gracze muszą mieć możliwość poruszać się po niej swoimi pionkami, jak również czytać treść pól, na których się znajdują.

Potasujcie talie zdarzeń odpowiadających każdemu z regionów, tworząc osobne stosiki ze zdarzeniami z Londynu, z Podziemi i z Piekła. Talie zdarzeń powinny leżeć rewersami do góry.

Kart posiadania – przedmiotów, ekwipunku i towarzyszy – tasować nie trzeba. Mogą one pozostać w pudełku, znajdować się na ogólnie dostępnym do wglądu stosiku albo być podzielone na trzy stosiki według rodzaju karty (PATRZ 7. Karty posiadania w dalszej części) – ważne, żeby wyszukiwanie wśród nich konkretnych artefaktów i postaci było wygodne.

Porozłożeniu mapy i kart, każdy z graczy wybiera postać, którą planuje grać i zapoznaje się z jej cechami i umiejętnościami dodatkowymi (ich dokładne działanie opisane jest w 9.3. Umiejętności dodatkowe). Każdy gracz powinien położyć przypisane mu karty umiejętności dodatkowych

przy karcie swojej postaci, rewersami do góry. Po tej fazie przygotowawczej każdy z graczy kładzie na polu startowym – Pałac Buckingham – żeton swojej postaci.

## 4. ROZPOCZĘCIE ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna właściciel gry, chyba że zdecyduje inaczej i wybierze inną osobę. Następnie kolejność wykonywania ruchów idzie zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Chociaż nie ma właściwie znaczenia, kto grę zaczyna, gry nie może zacząć osoba o imieniu „Paweł”, nawet jeśli została przemianowana uprzednio na „Marcina”. Jest to bardzo ważne.

Jeśli właściciel gry ma na imię „Paweł”, należy rzucić kostką, a następnie, odwróciwszy w ten sposób uwagę Pawła, rozpocząć rozgrywkę.

## 5. PRZEBIEG GRY

### 5.1 RUCH

Na początku tury gracz rzuca kostką i porusza się w wybranym kierunku zgodnie z ilością wyrzuconych oczek. Kierunku ruchu nie można zmieniać, chyba że natrafi się na ślepy zaułek lub rozstaje dróg.

Niektóre przedmioty i umiejętności umożliwiają przeniesienie się na konkretne pole zamiast wykonania ruchu. Należy wówczas nie rzucać kostką, a resztę tury rozegrać normalnie po przeniesieniu.

Jeśli gracz posiada kartę wymagającą trafienia na konkretne pole (może to być quest, przemiana towarzysza, itp.) albo atakuje innego gracza, ruch można skrócić i zatrzymać się na wcześniejszym, wymaganym polu. Nie można się zatrzymać na wcześniejszym polu, gdy gracz chce wejść z nim po prostu w interakcję.



### 5.2 ATAK

Jeśli gracz mija innego gracza, może go zaatakować (PATRZ 8.2. Walka z graczami). atakowanie innego gracza zostaje rozegrane w pierwszej kolejności, przed jakąkolwiek inną interakcją z danym polem.

Jeśli gracz posiada przeklęty przedmiot lub przypadłość, przekazanie klątwy następuje jeszcze przed atakiem (PATRZ 11.3. Przekleństwa).

### 5.3 WYKONYWANIE ZADAŃ

Jeśli wybrana karta wymaga trafienia na dane pole, by nastąpił jakiś efekt, efekt następuje od razu po trafieniu na dane pole, chyba że gracz walczy z innym graczem – wówczas następuje po walce.

Jeśli gracz w trakcie walki z innym graczem przeniesie się na inne pole, zadanie nie zostanie wykonane.

### 5.4 INTERAKCJA Z POLEM

Po ruchu, ataku i wykonaniu zadań, gracz następnie postępuje zgodnie z opisem pola, na które trafił, czyli, przykładowo, bierze kartę zdarzenia (PATRZ 6. Karty zdarzeń). Następnie wchodzi z nią w interakcję zgodnie z jej treścią.

Jeśli gracz ma wylosować na danym polu dwie karty zdarzeń, najpierw bierze jedną z nich, wchodzi z nią w interakcję, a dopiero wówczas następną. Jeśli pierwsza karta przeniosła go na inne pole – nie bierze następnej.

### 5.5 POZOSTAŁE AKCJE

W prawie każdym momencie rozgrywki gracz może użyć posiadanych przedmiotów i umiejętności, o ile ich wymogi są spełnione.

## 6. KARTY ZDARZEŃ

Karty zdarzeń podzielone są na trzy regiony: Londyn, Podziemia i Piekło. Po wylosowaniu danej karty i wejściu z nią w interakcję, należy kartę albo odrzucić, albo zachować, jeśli treść na to pozwala (przykładowo: jest to używka, jedzenie albo quest lub przeciwnik, które go gracz pokonał i zachowuje trofeum do wykonania questu). Jeśli gracz chce sobie zachować kartę zdarzenia jako przypomnienie, co ma zrobić lub co się wydarzyło, może ją zachować.

Jeśli w trakcie rozgrywki karty zdarzeń się skończą, należy zakończyć grę i wyjść z domu na spacer.

Karty zdarzeń można podzielić na cztery główne kategorie:

### 6.1. PRZECIWNICY

Każdy przeciwnik posiada swoją kategorię oraz dwie statystyki. Gracz decyduje, w ramach której statystyki rozegra się walka (chyba że karta wymaga walki w obu). Cechy niektórych postaci oraz przedmiotów wpływają na walki z konkretnymi kategoriami przeciwników.

W przypadku przegranej lub wygranej należy postąpić zgodnie z treścią karty. W przypadku remisów lub ucieczki (PATRZ 8.1. Walka z przeciwnikami), nie dzieje się nic, a karta zostaje odrzucona. W rzadkich sytuacjach, gdy dany przeciwnik wymaga ponownej walki w określonych okolicznościach, jego kartę należy sobie zachować dla przypomnienia.

Niektórzy przeciwnicy powiązani są z questami – należy wówczas zachować ich kartę jako trofeum. Jeśli gracz chce, może w swojej turze pozbyć się trofeum, wyrzucając je z gry, tym samym uniemożliwiając wykonanie questu.

## 6.2. JEDZENIE I UŻYWKI

Jedzenie i używki to karty zdarzeń, które gracz bierze do ręki i czeka na dogodny moment, by ich użyć. Są to karty jednorazowego użytku, po którym wylatują z gry.

Należy zaznaczyć, że jedzenie i używki to kategoria, a jedzenie, napoje i używki mogą być też rozpatrywane osobno. Przykładowo, jeśli np. Alicja musi zjadać każde jedzenie od razu, nie zażyje opium a ni nie wypije butelki whiskey – nacisk tu jest na fakt zjedania; z kolei jeśli Maria Skłodowska-Curie psuje wszelkie jedzenie i używki, bo jest tak radioaktywna, psuje także i napoje, bo są one częścią tej kategorii.

Jeśli gracz chce, jedzenia bądź używki może się zawsze pozbyć, wyrzucając je z gry.

### 6.3. QUEST

Quest jest kartą, która daje danemu graczowi konkretne zadanie. Gracz, które mu się quest przytrafił, bierze jego kartę do siebie i umieszcza w widocznym miejscu. Po wykonaniu zadania, gracz otrzymuje rzeczową nagrodę (kartę posiadania) i wzrost statystyk wynikający z faktu wykonania questu.

Jeśli inna postać wykona questa, może się ona udać na pole powiązane z questem i otrzymać rzeczową połowę nagrody (nie wzrost statystyk). Questami można się także wymieniać. Tylko gracz posiadający kartę questu i spełniający jego wymogi, otrzymuje pełną nagrodę.

Warunki questu mogą zostać wykonane przed trafieniem na quest. Jeśli questa nie można wykonać z wyprzedzeniem, jest to zaznaczone.

Gracz zawsze może sprawdzić w talii posiadania kartę będącą nagrodą, by ocenić, czy opłaca mu się wykonywać dany quest.

## 6.4. ZDARZENIE

Zdarzenie to kategoria ogólna, obejmująca rozmowy, spotkania, przeszkody, oferty pomocy, itp. – a nawet i irytujące melodyjki usłyszane w sklepie. Efekt danej karty jest zrozumiały i natychmiastowy. Po pociągnięciu karty i przeczytaniu treści, należy ją wyrzucić z gry, chyba że jest to karta przeklęta, którą trzeba sobie wziąć lub karta rozmowy, mówiąca, gdzie się kryje skarb – wtedy gracz może sobie ją zachować jako przypomnienie.



## 7. KARTY POSIADANIA

### 7.1. ZDOBYWANIE

Gracze zdobywają karty posiadania albo w wyniku interakcji z kartami zdarzeń (wyszukują ich wówczas spośród kart posiadania), albo przejmując je od innych graczy (PATRZ 8.2. Walka z graczami oraz 11. Pozostałe interakcje między graczami). Karty posiadania dzielą się na trzy kategorie: przedmioty, ekwipunek oraz towarzyszy.

### 7.2. KARTY PRZEDMIOTÓW

Przedmioty to różnego rodzaju artefakty dające bonusy do statystyk albo oferujące dodatkowe umiejętności i możliwości.

### 7.3. KARTY EKWIPUNKU

Karty ekwipunku dzielą się na trzy podkategorie: akcesoria, ubiór oraz broń. Jako że te artefakty są znacznie potężniejsze, można posiadać naraz tylko jeden z danej podkategorii (czyli jedno akcesorium, jeden ubiór i jedną broń).

## 7.4. KARTY TOWARZYSZY

Towarzysze to dwustronne karty, które oferują graczom bonusy do statystyk (statystyki towarzysza sumują się ze statystykami gracza) oraz okazjonalnie nowe możliwości wewnątrz rozgrywki. Każdy towarzysz posiada też konkretny wymóg, po spełnieniu którego go należy przekreślić jego kartę na drugą stronę. Druga strona towarzysza oznacza zazwyczaj zmianę w statystykach.

### 7.5. INNE INTERAKCJE

Gracz może pozbyć się w trakcie swojej tury niechcianych kart, o ile nie są one przeklęte.

Gracz musi się pozbyć elementu ekwipunku, jeśli posiada dwa z tej samej kategorii.

Wyrzucone przedmioty i elementy ekwipunku pozostają na jedną rundę na danym polu, gdzie mogą je podnieść inni gracze. Po jednej rundzie niechciana karta znika z gry, bo wiktoriański Londyn, Podziemia i Piekło są miejscami z nie najlepszą renomą. Towarzysze nie pozostają na polu, a od razu znikają smutni za horyzontem.

Niektóre karty wymagają poświęcenia ich, by zadziałały – należy wówczas wyrzucić je z gry. Karty, które po użyciu należy „naładować” na konkretnym polu, należy przekreślać rewersem do góry po zużyciu i z powrotem po naładowaniu.

### 7.6. POSIADANIE KART NIE POSIADANIA

Należy tu podkreślić, że jedzenie i używki, questy oraz trofea nie są przedmiotami. Karty umożliwiające np. odebranie komuś przedmiotu lub elementu ekwipunku albo karty wymagające poświęcenia czegoś precyzują zawsze, czy chodzi o przedmiot, element ekwipunku czy jedzenie lub używkę albo trofeum.

## 8. WALKA

### 8.1. WALKA Z PRZECIWNIKAMI

W przypadku trafienia na kartę przeciwnika, gracz decyduje, w ramach której statystyki planuje się z nim zmierzyć, po czym porównuje wartość swojej i przeciwnika. Okazjonalnie trzeba walczyć na obie statystyki. W przypadku przegranej lub wygranej należy postąpić zgodnie z treścią karty. W przypadku remisu lub udanej ucieczki – nie dzieje się nic, a karta zostaje odrzucona.

Uciec można na dwa sposoby – albo przy użyciu karty to umożliwiającej, albo wybierając jedną statystykę przeciwnika i rzucając kostką. Jeśli suma rzutu i statystyki gracza przeważają daną statystykę u przeciwnika, nastąpiła ucieczka. Jeśli nie – następuje przegrana.

W każdym momencie walki z przeciwnikiem gracz może użyć swoich kart i umiejętności.

Niezależnie od wyniku walki, o ile nie nastąpiła ucieczka, gracz otrzymuje +1 do statystyki, w ramach której rozegrała się potyczka. W przypadku walki na dwie statystyki, otrzymuje +1 do obu. Niektóre karty oferują też bonusowe powiększenie danej statystyki – wówczas, jeśli treść karty nie stwierdza inaczej, gracz otrzymuje i podstawowe +1 po walce, i przedstawiony bonus (po więcej informacji na temat statystyk PATRZ 9. Rozwój postaci poniżej).

### 8.2. WALKA Z GRACZAMI

Gracz może zaatakować innego gracza, jeśli zatrzyma się na tym samym polu. atakujący wybiera statystykę, w ramach której walka się rozegra. Następnie obaj gracze deklarują, czy używają jakiegoś przedmiotu, jedzenia, używki bądź umiejętności.

Po tej fazie przygotowawczej, gracze rzucają jednocześnie kostką, a wyniki dodają do swojej statystyki. Gracz z większym wynikiem wygrywa. Po rzucie kostką nie można użyć cech i przedmiotów zwiększających statystyki ani zmieniających



warunki walki. Można natomiast użyć przedmiotów i cech umożliwiających ucieczkę.

Zwycięstwo oznacza, że gracz zwycięski może:

- albo odebrać przegranemu wybrany przedmiot, element ekwipunku, jedzenie, używkę lub kartę pokonanego przeciwnika-trofeum;
- albo zmusić przegranego do przyjęcia przedmiotu przekłętą lub niechcianego;
- albo odebrać 2 punkty wybranej statystyki i przypisać je sobie.

W przypadku remisu, gracz atakowany może od razu wyzwąć przeciwnika na rewanż w wybranej, innej statystyce.

Niezależnie od wyniku walki, jeśli nikt nie uciekł, obaj gracze otrzymują +1 do statystyki, w ramach której rozegrała się potyczka.

W jednej turze gracz może zaatakować tylko jednego gracza, chyba że wykonuje z jakichś przyczyn ponowny ruch. Jeśli gracz trafi na pole, na którym znajduje się już dwóch lub więcej graczy, decyduje, kogo atakuje, jeśli atakuje. Jeśli pole nie wymaga ataku, pacyfizm też zazwyczaj jest opcją.

Atakować można tylko w trakcie swojej tury. Nie można atakować po przeniesieniu się z powodu zdarzenia lub użycia przedmiotu czy umiejętności, chyba że nastąpiło to w zastępstwie ruchu w danej turze (albo np. karta, z której przeniesienie wynika, mówi inaczej).

Gracz, który podróżuje w towarzystwie królowej Wiktorii (PATRZ 13. Królowa Wiktorii), musi atakować każdego mijanego przeciwnika, o ile jest to możliwe.

## 9. ROZWÓJ POSTACI

W trakcie rozgrywki gracze rozwijają cztery statystyki: Okultyzm, Uprzejmość, Moralność oraz Bogactwo.

Rozwój statystyk można podzielić na dwie kategorie: rozwój statystyki podstawowej oraz bonusy wynikające z posiadanych przedmiotów i umiejętności.

### 9.1. ROZWÓJ STATYSTYKI PODSTAWOWEJ

Na zmiany w podstawowej statystyce wpływają różne zdarzenia (dodające lub odejmujące punkty) oraz walki z przeciwnikami i graczami (dające +1 do statystyki, w ramach której rozegrała się walka oraz okazjonalne bonusy). Zaistniałe zmiany należy oznaczać znacznikami.

### 9.2. BONUSY DO STATYSTYK

Bonusy do statystyk można podzielić na trzy podkategorie: stałe, sytuacyjne i jednorazowe. Stałe bonusy wynikają z towarzyszy, przedmiotów oraz kart ekwipunku. Oferują one stały bonus, który jednak znika, gdy stracimy daną kartę.

Bonusy sytuacyjne działają tylko w konkretnych sytuacjach i wynikają z kart posiadania i cech postaci; są to bonusy do statystyk, które pojawiają się np. tylko, gdy gracz znajduje się na polu z kategorii szlachty.

Bonusy jednorazowe to bonusy, które funkcjonują przez ograniczony czas, np. jedną turę.

### 9.3. UMIEJĘTNOŚCI DODATKOWE

Każdy gracz rozpoczyna grę z czterema kartami umiejętności dodatkowych, odwróconymi rewersami w górę. Na każdym rewersie znajduje się symbol konkretnej statystyki oraz liczba, która symbolizuje poziom, na jakim statystyka musi się znaleźć, by umiejętność została odblokowana.

Umiejętności dodatkowych nie można odblokować dzięki bonusom sytuacyjnym a ni jednora-

zowym – odblokowanie musi wynikać z rozwoju postaci i stałych bonusów.

Raz odblokowana umiejętność nie zostaje ponownie zakryta, gdy gracz straci punkty danej statystyki. Trochę jak z jazdą na rowerze.

## 10. PRZEJŚCIA MIĘDZY REJONAMI

Gra jest podzielona na trzy rejony: Londyn, Podziemia oraz Piekło. Żeby otworzyć przejście między dwoma rejonami, należy spełnić jeden z trzech warunków:

1. posiadać kartę umożliwiającą otwarcie przejścia;
2. znajdować się już wewnątrz danego rejonu (z powodu np. jakiegoś zdarzenia) i wychodzić na zewnątrz;
3. mieć odblokowaną wymaganą ilość umiejętności dodatkowych; w przypadku Podziemi, trzeba mieć odblokowane dwie umiejętności, a w przypadku przejścia do Piekła – trzy.

W przypadku otwierania przejścia, nie ma znaczenia, które konkretnie umiejętności zostały odblokowane.

Raz otwarte przejście pozostaje otwarte dla innych graczy – chyba że wykorzystana karta stwierdza inaczej.





## 11. POZOSTAŁE INTERAKCJE MIĘDZY GRACZAMI

### 11.1. AKCJE

W grze znajduje się wiele kart i umiejętności, których gracze mogą użyć na innych graczach. Jeśli nie ma żadnych przeciwwskazań, można ich używać w każdym momencie.

### 11.2. GENTLEMAŃSKA UMOWA

Jeśli dwóch graczy znajduje się na tym samym polu lub mijają się, mogą zawrzeć gentlemańską umowę. Podchodzi pod nią niemalże każda możliwa interakcja: wymiana kart, prośba o nie atakowanie, itp.

### 11.3. PRZEKLEŃSTWA

Gracz przekazuje przeklęty przedmiot lub przypadłość w momencie, gdy mijają lub trafia na drugiego gracza (chyba że opis przedmiotu lub przypadłości mówi inaczej), jeszcze przed jakąkolwiek inną interakcją.

Jeśli gracz trafia na pole, gdzie jest dwóch graczy – wybiera, kto dostaje dany przedmiot bądź przypadłość.

Jeśli gracz bez klątwy mijają gracza przeklętego albo trafi na pole z przeklętym graczem, dostaje daną przeklętą przypadłość w momencie stanięcia na danym polu.

## 12. POLA SPECJALNE

Burdel i Magiczny sklep to dwa specjalne pola, których pełne opisy znajdują się poniżej:

### 12.1. MAGICZNY SKLEP

Magiczny sklep jest bardzo magiczny. Gracz może wymienić wybrany przedmiot na 2 punkty wybranej statystyki, element ekwipunku na 4, a towarzysza na 6. Nie można jednak wymieniać kart przeklętych. Wymienione karty pozostają na tym polu – lub na ładnie ułożonym stosiku obok mapy – gdzie mogą zostać odkupione za analogiczną ilość punktów wybranych statystyk przez dowolnego gracza. W sumie jest to bardziej „magiczny lombard”, ale „magiczny sklep” brzmi ładniej.

### 12.2. BURDEL

Burdel wymaga rzutu kostką. Wynik 1 oznacza, że gracz zostaje prostytutką. 2 – karta zdarzenia. 3-5 – +2 do wybranej statystyki. 6 – -3 do wybranej statystyki. Bo syfilis.

Gracz zostający prostytutką traci 2 tury. W tym czasie inna osoba może skorzystać z jego „usług”. Daje mu to +2 do statystyk w przyszłym starciu z graczem-prostytutką. Następnie i ten gracz rzuca kostką według powyższych zasad. W przypadku wyrzucenia 6, obaj gracze dostają syfilis, bo najwyraźniej gracz-prostytutka był nosicielem. Cóż – życie.



## 13. KRÓLOWA WIKTORIA

Gracz otrzymuje kartę królowej Wiktorii po dotarciu do centrum Piekła. Gracz, który dotrze do Pałacu Buckingham – START gry – w towarzystwie królowej, wygrywa rozgrywkę. Królową Wiktorię można odebrać innemu graczowi tylko poprzez walkę z nim (zazwyczaj poprzez zwycięstwo, czasem poprzez remis, jeśli tak brzmi treść karty postaci). Gracz podróżujący z królową Wiktorią musi walczyć z każdą mijaną postacią, jeśli jest to możliwe.

## 14. W RAZIE WĄTPLIWOŚCI

### 14.1. KOLEJNOŚĆ ZASAD

Jeśli dwie zasady się wykluczają, kolejność jest następująca: najważniejsze są cechy i umiejętności postaci, potem karty posiadania, potem karty zdarzeń, potem zasady z instrukcji, a na końcu treść pola na mapie.

### 14.2. RZUTY KOSTKĄ

Niektóre karty i umiejętności zmieniają wynik rzutu kostką. Należy zatem pamiętać, że:

- minimalny wynik rzutu kostką przy ruchu to 1; nie ma maksymalnego wyniku rzutu kostką przy ruchu;
- minimalny wynik rzutu kostką przy walce bądź ucieczce to 0; maksymalnego wyniku rzutu kostką nie ma;
- minimalny wynik przy losowaniach z przedziału 1-6 to 1; wynik maksymalny w takich sytuacjach to 6.

### 14.3. INNE SYTUACJE

Jeśli jakaś sytuacja byłaby wciąż niejasna, to się pokłóćcie wszyscy i rzućcie monetą. albo ustalcie własne zasady. Wolność, równość, braterstwo. Co chcecie!

## 15. JAWNOŚĆ I NARRACYJNOŚĆ GRY

### 15.1. JAWNOŚĆ

Gracz w każdej chwili może zapoznać się z treścią swoich umiejętności dodatkowych (nawet jeśli są zakryte), przedmiotami i cechami innych graczy, przedmiotami oferowanymi przez karty zdarzeń, itd. Dzięki temu może zawsze podjąć taktycznie najrozsądniejszą dla siebie decyzję (przykładowo – przegranie walki z przeciwnikiem może się czasem okazać całkiem opłacalne).

### 15.2. NARRACYJNOŚĆ

Jednym z istotnych elementów rozgrywki jest jej narracyjność, a co za tym idzie – opisy kart. Każdy z graczy powinien czytać na głos wylosowaną kartę albo gracze mogą wybrać jednego lektora. Jedną z ciekawszych opcji jest ustalenie, że kartę odczytuje osoba na prawo lub lewo od osoby kartę wyciągającej – wówczas osoba rozgrywająca turę ma większą niespodziankę, a każdy ma szansę się wykazać.



## 16. POSTACIE

**Abdul Karim** jest wiernym powiernikiem królowej Wiktorii, który wyrusza jej na ratunek.

**Jack the Ripper** to Kuba Rozpruwacz, niezrozumiany przez publikę łowca demonów, który zabił kilka prostytutek-sukkubów i z jakichś przyczyn podniósł się hałas.

**Arthur Conan Doyle**, zafascynowany okultyzmem autor przygód o Sherlocku Holmesie, także nie pogardzi okazją, by wyruszyć na przygodę podobną do tych, które opisuje w swoich książkach.

**Oscar Wilde**, dziki i piękny poeta, napisał Portret Doriana Graya na podstawie własnego życia, a gdzieś w okolicy ukrył swój magiczny portret, który czyni go niezniszczalnym.

**Duch Emily Dickinson**, dwa lata po swojej śmierci, w końcu zdołał przejść dnem Atlantyku i dostać się do Anglii.

**Maria Skłodowska-Curie**, słynna na całym świecie naukowiec, posiada sekret: należy do siostrzanego stowarzyszenia asasynów, w którym trenowała także i zaginiona królowa Wiktorii. Gdy Curie dowiedziała się, że Wiki – jak to ją nazywała w czasach ich wspólnych treningów – zaginęła, natychmiast przyodziała swój ekwipunek i ruszyła do Londynu odnaleźć przyjaciółkę.

**Florence Nightingale** to wybitna brytyjska pielęgniarka, reformatorka i generalnie badass, której na potrzeby tej gry dałem psa o imieniu Machine, bo mnie to bawi. Pozwijcie mnie. (Nie pozywajcie mnie).

**Alicja z Alicji w Krainie Czarów**, już dorosła, dojrzała kobieta, także postanowiła uratować królową, choć miała dotychczas nie najlepsze doświadczenia z monarchiniami.

**Lucky Long Tall Sally** jest niewidomą kobietą, której nie dotyczą żadne zasady. Bo taka już jest. Granie tą postacią opiera się tylko i wyłącznie na szczęściu przy rzutach kością; nie dotyczą jej żadne zasady, nie można jej atakować, itd.

## PODSUMOWANIE

Podsumowując, gracze wybierają swoją postać i wyruszają uratować królową Wiktorię z piekielnych otchłani – zakładając, że królowa w ogóle wymaga ratunku... Po drodze wydarzą się zdarzenia, zdarzą wydarzenia, rozmowy zostaną rozegrane, a gry przegadane. Będzie super.

Na zakończenie dodam, że istotnym jest, żeby gracze wchodzili ze sobą w interakcję, przeszkadzali sobie i pomagali – i żeby Paweł nie wygrał. Jest to bardzo ważne. Może nawet najważniejsze.

