BranCaloniA

A Spaghetti Fantasy role-playing game

Budowa

Oczy

Włosy

Skóra

3
Poziom

Imię gracza

chaotyczny neutralny
Charakter

Punkty doświadczenia

matador (łowca)
Klasa

Rasa
człowiek

Pochodzenie
twardziel

Drudo z Vilupery
Imię

Klasa pancerza
16

Inicjatywa
Szybkość
+3/9 metrów

Maksymalne PW
31

Tymczasowe PW

Aktualne PW

3k10
Kości wytrzymałości

Wyczerpanie

Łupnie

Premia z biegłości
+2

Siła
+0
10

Zręczność
+3
16

Kondycja
+3
16

Inteligencja
-1
8

Mądrość
+2
14

Charyzma
+0
10

Rzuty obronne

- +2 Siła
- +5 Zręczność
- +3 Kondycja
- -1 Inteligencja
- +2 Mądrość
- +0 Charyzma

Umiejętności

- +3 Akrobatyka (Zrc)
- +4 Atletyka (Sił)
- -1 Historia (Int)
- +2 Intuicja (Mdr)
- +2 Medycyna (Mdr)
- +6 Opieka nad zwierzętami (Mdr)
- +0 Oszustwo (Cha)
- +4 Percepcja (Mdr)
- +0 Perswazja (Cha)
- -1 Przyroda (Int)
- -1 Religia (Int)
- +5 Skradanie się (Zrc)
- +4 Sztuka przetrwania (Mdr)
- -1 Śledztwo (Int)
- -1 Wiedza tajemna (Int)
- +2 Występy (Cha)
- +0 Zastraszanie (Cha)
- +3 Zwinne dłonie (Zrc)

Inspiracja

Cechy osobowości

Mogę patrzyć w oczy gorgonie i nawet nie mrugnąć

Ideały

Władza. Wszyscy jesteśmy potworami i bestiami, a potwory i bestie dominują – siłą. (Zły)

Więzi

Walka u mego boku to jedyny sposób, by zyskać moje zaufanie

Słabości

Nie szanuję nikogo, kto nie umie się bić

Historia postaci

Drudo to nie jest zwykły twardziel. To gość, którego posyła się, kiedy trzeba wyeliminować innych twardzieli – takich, których nie da się już wziąć w karby. Podczas swojej wieloletniej kariery matadora zdążył schwytać albo zmasakrować bestie i potwory wszystkich znanych gatunków Królestwa. Należy się go bać zarówno na arenach, jak i w lasach Penumbrii. Jeżeli go spotkałeś i jeszcze żyjesz, to pewnie dlatego że jest zmęczony. Albo pijany.

„Najpierw ty polujesz na Viluperę, potem Vilupera poluje na ciebie"

Żywy lub martwy

Nagroda
31 SZ

Bronie i ataki

rapier	+5	1k8+3
Język Matadora	+5	1k4+3
sztylet	+5	1k4+3

Premia do ataku
+4

ST rzutu przeciw czarom
12

Pasywna Percepcja
14

Rzuty przeciw śmierci

Sukcesy

Porażki

SM	SŻ	SS	SZ
5	20	12	

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

łowca

Klasa użytkownika magii

Mdr	12	+4
Cecha bazowa	ST rzutu przeciw czarom	Premia do ataku czarem

Krąg czaru: I

Komórki czarów: 3

Wykorzystane komórki

Nazwa czaru

- Przyjaciel zwierząt
- Dobre jagody
- Znak łowcy

2

3

Sztuczki

Zagrywki

Komórki zagrywek: 4

Wykorzystane komórki

Nazwa zagrywki

Zew dziczy. W ramach akcji możesz rzucić przynętą w cel, który następnie zostanie unieruchomiony przez losową bestię występującą na tym obszarze i pozostanie w tym stanie, dopóki nie da zwierzęciu Łupnia.

Sznur na pranie. W ramach akcji możesz zaatakować (Kondycja). Jeśli trafisz, dajesz przeciwnikowi 1 Łupnia i status Powalony.

Łeb w łeb. W ramach akcji możesz zaatakować (Siła), dając Łupnia dwóm różnym celom.

Korzyści i zdolności

Ulubiony wróg

Naturalny odkrywca

Styl walki (walka dwiema broniami)

Rzucanie czarów, Archetyp Łowcy (Matador)

Pierwotne zmysły

Oko matadora

W ramach akcji dodatkowej wybierz jedno stworzenie w zasięgu 10 metrów, a otrzymasz następujące korzyści:

- masz premię do rzutów na obrażenia przeciwko wybranemu celowi równą twojej premii z biegłości,
- każdy test ataku, jaki wykonujesz przeciwko wybranemu celowi skutkuje trafieniem krytycznym, jeśli na k20 wyrzucisz 19 lub 20,
- twój cel wykonuje każdy test ataku przeciw tobie z utrudnieniem.

Odzyskujesz możliwość użycia po krótkim odpoczynku.

Korzyść - Krew Vilupery

- podnieś o 1 swoją Kondycję (maksymalnie do 20),
- niepodatność na truciznę. Jesteś niepodatny na obrażenia od trucizny oraz stan zatruty.

Występki

Naruszenie porządku publicznego, kłusownictwo, nielegalny handel zwierzętami.

Sakwa

Zestaw odkrywcy

Napierśnik

Rapier

Sztylet

Sieć

Język Matadora. Tego długiego i giętkiego bata używają matadorzy poskramiający dzikie bestie i wykonujący niesamowite sztuczki.
1k4 obrażeń ciętych, finezyjna, zasięg 1,5 metra.
Możesz użyć Języka Matadora, by uzyskać ułatwienie w testach na Akrobatykę i Atletykę.
Kiedy dzierżysz Język Matadora, możesz używać przeciwko wszystkim zwierzętom Opieki nad zwierzętami zamiast Zastraszania.

Sojusznicy i organizacje

Notatki

BranCalonia

A Spaghetti Fantasy role-playing game

Budowa

Oczy

Włosy

Skóra

3
Poziom

cudotwórczyni (kleryczka)
Klasa

Imię gracza

neutralny dobry
Charakter

Punkty doświadczenia

Rasa
sylwanka

Pochodzenie
włóczykij

Siostra Fantaghira
Imię

Klasa pancerza
17

Inicjatywa
Szybkość
+3/9 metrów

Maksymalne PW
24

Tymczasowe PW

Aktualne PW

3k8
Kości wytrzymałości

Wyczerpanie

Łupnie

Premia z biegłości
+2

Siła
+2
14

Zręczność
+2
14

Kondycja
+2
14

Inteligencja
-1
8

Mądrość
+3
16

Charyzma
+0
10

Rzuty obronne

- ◇ +2 Siła
- ○ +2 Zręczność
- ○ +2 Kondycja
- ○ -1 Inteligencja
- ◐ +5 Mądrość
- ● +2 Charyzma

Umiejętności

- ○ +2 Akrobatyka (Zrc)
- ○ +2 Atletyka (Sił)
- ○ -1 Historia (Int)
- ◐ +5 Intuicja (Mdr)
- ○ -1 Medycyna (Mdr)
- ◐ +5 Opieka nad zwierzętami (Mdr)
- ○ +0 Oszustwo (Cha)
- ◐ +5 Percepcja (Mdr)
- ○ +0 Perswazja (Cha)
- ● +1 Przyroda (Int)
- ● +1 Religia (Int)
- ○ +2 Skradanie się (Zrc)
- ● +5 Sztuka przetrwania (Mdr)
- ○ -1 Śledztwo (Int)
- ○ -1 Wiedza tajemna (Int)
- ○ +0 Występy (Cha)
- ○ +0 Zastraszanie (Cha)
- ○ +2 Zwinne dłonie (Zrc)
- ○ —
- ○ —
- ○ —

Inspiracja

Pozostaję niewzruszona. Niesie mnie fortuna.

Cechy osobowości

Żyj i pozwól umrzeć. Nie mieszam się w cudze sprawy. (Neutralna)

Ideały

Opuściłam dom głównie dlatego, że nie otrzymałam w nim miłości.

Więzi

Uwielbiam filozofię i religię, ale czasem się w nich gubię.

Słabości

Historia postaci

Niektórzy Cudotwórcy całe swoje życie spędzają w katedrach, na rynkach wielkich miast i szlacheckich dworach. W przeciwieństwie do większości przedstawicieli swojej rasy, Fantaghira jest gorliwą wyznawczynią Kalendarza i oddanie mu służy. A jednak pozostała wiejską uzdrowicielką, która kocha rozmawiać ze zwierzętami, opiekować się cierpiącym bydłem i spać wśród leczniczych ziół i roślin – pieczołowicie spisuje ich właściwości w swojej księdze receptur. Na ogół trzyma się z dala od wiosek, ograniczając kontakt z cywilizacją do absolutnego minimum, a jej najlepsi przyjaciele to Romualda, wierna mulica, oraz mała rodzina popielic żyjąca w fałdach jej ubrań i podróżnych sakwach.

„Lepiej spać pod niebem gołym, niż obsiadać pańskie stoły"

Żywy lub martwy

Nagroda
23 SZ

Bronie i ataki

drąg +4 1k6+2

Premia do ataku
+5

ST rzutu przeciw czarom
13

Pasywna Percepcja
15

Rzuty przeciw śmierci

Sukcesy

Porażki

SM	SŻ	SS	SZ
5	10	4	

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

kleryczka

Klasa użytkownika magii

Mdr	13	+5
Cecha bazowa	ST rzutu przeciw czarom	Premia do ataku czarem

Sztuczki

- Światło
- Święty płomień
- Powstrzymanie śmierci

Krąg czaru	Komórki czarów	Wykorzystane komórki
I	4	

Nazwa czaru

- Błogosławieństwo
- Rozkaz
- Leczenie ran
- Pocisk wiodący

2

- Głuchota/Ślepota
- Cisza

3

Zagrywki

Komórki zagrywek	Wykorzystane komórki
4	

Nazwa zagrywki

Sakrum. W ramach akcji zaatakuj (Siła), by dać 1 łupnia i stan powalony. Sukces umożliwia także odepchnięcie celu.

Wykidajło. W ramach reakcji, kiedy trafi cię atak, możesz wykonać test ataku (Siła). Jeśli trafisz, cel przyjmuje stan ogłuszony.

Skok na główkę. W ramach akcji wykonaj test atau (Kondycja) by dać celowi 1 łupnia i stan sparaliżowany. Ty przyjmujesz 1 łupnia i stan powalony.

Korzyści i zdolności

Rzucanie czarów,
Boska domena (Święci Kalendarza)
Akt wiary (1/odpoczynek)
Korzyść Boskiej domeny

Święci na każdą okazję.
Począwszy od 1. poziomu możesz poprosić o pomoc Świętego lub Świętą. Kiedy nie zdasz testu albo trafi cię atak, możesz dodać swój modyfikator Mądrości do rezultatu testu albo w ramach reakcji do swojej KP. Możesz używać tej właściwości tyle razy, ile wynosi twój modyfikator Mądrości. Odzyskujesz wszystkie użycia po Długim Odpoczynku.

Cechy rasy:
Sylwański zadymiarz. Podczas Bójki ignorujesz wszystkie negatywne efekty pierwszych dwóch poziomów łupnia.

Sylwański kamuflaż. Możesz próbować się schować, nawet jeśli jesteś tylko częściowo ukryty za liśćmi, ulewnym deszczem, padającym śniegiem, mgłą czy innymi naturalnymi zasłonami.

Występki

Obraza barw rodowych, naruszenie porządku publicznego, nielegalne głoszenie kazań.

Sakwa

Święty symbol kalendarza
Koszulka kolcza
Zestaw odkrywcy
Tarcza

Sojusznicy i organizacje

Notatki

BranCalonia

A Spaghetti Fantasy role-playing game

Budowa

Oczy

Włosy

Skóra

3
Poziom

przesądnica
Klasa

Imię gracza

chaotyczny neutralny
Charakter

Punkty doświadczenia

Rasa
obdarzona

Pochodzenie
wędrowniczka

Fenezja
Imię

Klasa pancerza
12/15

Inicjatywa
Szybkość
+2/9 metrów

Maksymalne PW
20

Tymczasowe PW

Aktualne PW

3k6
Kości wytrzymałości

Wyczerpanie

Łupnie

Premia z biegłości
+2

Siła
-1
8

Zręczność
+2
14

Kondycja
+2
14

Inteligencja
+1
12

Mądrość
+0
10

Charyzma
+3
16

Rzuty obronne

- -1 Siła
- +2 Zręczność
- +4 Kondycja
- +1 Inteligencja
- +0 Mądrość
- +5 Charyzma

Umiejętności

- +2 Akrobatyka (Zrc)
- -1 Atletyka (Sił)
- +1 Historia (Int)
- +0 Intuicja (Mdr)
- +1 Medycyna (Mdr)
- +0 Opieka nad zwierzętami (Mdr)
- +5 Oszustwo (Cha)
- +0 Percepcja (Mdr)
- +5 Perswazja (Cha)
- +1 Przyroda (Int)
- +1 Religia (Int)
- +2 Skradanie się (Zrc)
- +0 Sztuka przetrwania (Mdr)
- +1 Śledztwo (Int)
- +3 Wiedza tajemna (Int)
- +5 Występy (Cha)
- +3 Zastraszanie (Cha)
- +2 Zwinne dłonie (Zrc)
-
-
-

Inspiracja

Cechy osobowości

Może powiesz, że jestem przesądna? No tak, noszę rozmaite błyskotki, żeby się chronić przed nieszczęściem, złymi duchami i koszmarami... ale to świadczy tylko, że jestem mądrzejsza od tych, co ich nie noszą.

Ideały

Nic nie jest dla mnie ważniejsze niż członkowie mojej bandy i mojej rodziny.

Więzi

Jako wędrowniczka nigdy nie odmawiam pomocy bratnim wędrownikom i innym wyrzutkom w potrzebie

Słabości

Znaki i łaski ukryte są na każdym kroku, nawet w najbardziej nieoczekiwanych splotach wydarzeń. Trzeba czuwać.

Historia postaci

Piękna i czarująca Fenezja należy do ludu Zygan, który wieki temu przypłynął do zachodnich wybrzeży Królestwa. Zyganie to tajemniczy włóczędzy, często obdarzeni mistycznymi mocami, a Fenezja to być może jedna z najprzebieglejszych i najpotężniejszych zygańskich zaklinaczek. Jak dotąd ta elegancka wędrowniczka używała własnych talentów i wiedzy swojego ludu jedynie po to, by zarobić co nieco na różnych wiejskich targach i odpustach. Niech was to jednak nie zmyli – pod jej szarlatanerią skrywa się prawdziwa przesądnicza moc, której Fenezja nie zawaha się użyć w razie potrzeby.

„Do mnie, ludzie, do mnie! Fenezja wam pomoże! Droga pani, którego z moich cudownych darów mogę dziś pani użyczyć?"

Żywy lub martwy

Nagroda
56 SZ

Bronie i ataki

ognisty pocisk	+5 1k10
sztylet	+5 1k6+2

Premia do ataku
+5

ST rzutu przeciw czarom
13

Pasywna Percepcja
12

Rzuty przeciw śmierci

Sukcesy

Porażki

SM	SŻ	SS	SZ
5	20	12	

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

zaklinaczka

Klasa użytkownika magii

Cha	13	+5
Cecha bazowa	ST rzutu przeciw czarom	Premia do ataku czarem

0 Sztuczki

- Osłona przed orężem
- Ognisty pocisk
- Wskazówki
- Światło
- Magiczna dłoń

Krąg czaru	Komórki czarów	Wykorzystane komórki
I	4	

Nazwa czaru

- Zbroja maga
- Tarcza
- Sen

2 2

- Unieruchomienie osoby
- Przejście bez śladu

3

Zagrywki

Komórki zagrywek	Wykorzystane komórki
3	

Nazwa zagrywki

Osłona od Kopania i Bicia. W ramach akcji dodatkowej wybierz chętną postać w zasięgu wzroku (możesz wybrać siebie); wszystkie testy na Walnięcia i Zagrywki przeciwko tej postaci są wykonywane z utrudnieniem do twojej następnej tury.

Rozsiewanie Smrodu. W ramach akcji możesz wykonać atak (Charyzma), dając przeciwnikowi 1 Łupnia i stan zatruty.

Polewkę podano. W ramach akcji dodatkowej możesz zaatakować (Zręczność). Jeśli trafisz, przeciwnik otrzymuje stan oślepiony.

Korzyści i zdolności

Rzucanie czarów, zaklinaczka (przesądnica)

Magia obronna: Kiedy masz możliwość nabycia nowej sztuczki zaklinacza albo czaru zaklinacza dowolnego kręgu, możesz wybrać albo dowolny czar szkoły Odpychanie albo wybrać dowolny czar z listy zaklinacza.

Strażnik przeznaczenia: Za każdym razem, kiedy wykonujesz test ataku, test umiejętności albo rzut obronny, możesz użyć tej umiejętności, żeby rzucić dodatkową k20. Może to nastąpić po pierwszym rzucie, ale przed ujawnieniem wyniku. Ty wybierasz, która z kości będzie rozpatrywana przy teście ataku, teście umiejętności lub rzucie obronnym. Możesz także użyć tej umiejętności, kiedy test ataku jest wykonywany przeciw tobie. Rzuć k20 i wybierz, czy atakujący rozpatruje swoją kość, czy twoją. Odzyskujesz użycie właściwości po zakończeniu długiego odpoczynku.

Źródło magii

Metamagia (Dyskretne zaklęcie, Bliźniacze zaklęcia)

Cechy rasy

Przepływ magii:

Wskazówki (Sztuczka bez ograniczeń)

Wykrycie magii (odnawia się po długim odpoczynku)

Wróżba (odnawia się po długim odpoczynku)

Magiczny Rezonans: Kiedy ukończysz krótki odpoczynek, możesz odzyskać jedną komórkę czaru 1. kręgu. Zamiast tego możesz także odzyskać użycie wszystkich czarów z cechy rasowej Przepływ magii

Występki

Przerwanie publicznej egzekucji, naruszenie porządku publicznego, wielokrotne stawianie oporu z bronią w ręku służbom porządkowym, ukrywanie się przed organami ścigania.

Sakwa

Plecak artysty

Torba na komponenty

Talia kart (Kiep)

Sojusznicy i organizacje

Notatki

BranCalonia

A Spaghetti Fantasy role-playing game

Budowa

Oczy

Włosy

Skóra

3
Poziom

Imię gracza

neutralny dobry
Charakter

braciszek (mnich)
Klasa

Punkty doświadczenia

Rasa
morgant

Pochodzenie
zadymiarz

Fracas z Trivelle
Imię

Klasa pancerza
15

Inicjatywa
Szybkość
+0/10 metrów

Maksymalne PW
30

Tymczasowe PW

Aktualne PW

3k8
Kości wytrzymałości

Wyczerpanie

Łupnie

Siła
+3
16

Zręczność
+0
10

Kondycja
+3
16

Inteligencja
-1
9

Mądrość
+2
14

Charyzma
-1
8

+2
Premia z biegłości

Rzuty obronne

- +5 Siła
- +2 Zręczność
- +3 Kondycja
- -1 Inteligencja
- +2 Mądrość
- -1 Charyzma

Umiejętności

- +0 Akrobatyka (Zrc)
- +5 Atletyka (Sił)
- -1 Historia (Int)
- +4 Intuicja (Mdr)
- -1 Medycyna (Mdr)
- +2 Opieka nad zwierzętami (Mdr)
- -1 Oszustwo (Cha)
- +2 Percepcja (Mdr)
- -1 Perswazja (Cha)
- -1 Przyroda (Int)
- -1 Religia (Int)
- +2 Skradanie się (Zrc)
- +2 Sztuka przetrwania (Mdr)
- -1 Śledztwo (Int)
- -1 Wiedza tajemna (Int)
- -1 Występy (Cha)
- +1 Zastraszanie (Cha)
- +0 Zwinne dłonie (Zrc)
- _
- _
- _

Inspiracja

Mam gdzieś ryzyko i te, no, komplikacje. Nie gadaj mi tu o jakichś szansach albo innych bzdurach.

Cechy osobowości

Nie można bić słabszych! Spróbuj z kimś swojego rozmiaru, kolego!

Ideały

No wiesz, wiszę tamtejszemu karczmarzowi górę złota...

Więzi

"Rozmawiasz do mnie i mojej Bandy, kolego? To była groźba, zniewaga, czy po prostu pierdzisz gębą?" Podobno łatwo się denerwuję.

Słabości

Historia postaci

Fracas przez długie lata był włóczęgą, awanturnikiem i zwykłym draniem, nawykłym do wymuszania od wieśniaków, oberżystów i mieszczan przy pomocy swoich wielkich jak łopaty łap wszystkiego, czego zapragnął. Jednego szczególnie parszywego dnia na podwórzu małego gospodarstwa spotkał członkinię Zakonu Krzepkich Sióstr Świętej Pacjencji, która dała mu ważną lekcję skłaniającą do przyjęcia zdecydowanie bardziej pokojowego trybu życia.
Od tamtej pory Fracas nadal przemierza zakurzone drogi Królestwa, ale tym razem ma bardziej odpowiedzialną misję: pomagać potrzebującym i chronić ich przed nędznymi złodziejami i bandytami.

„Nadstawże drugi policzek, kolego, bom chciał rękę zmienić!"

Żywy lub martwy

Nagroda
48 SZ

Bronie i ataki

drąg +4 1k6+2
plaskacz (Atak bez broni) +5 1k4+3

Premia do ataku
+5

ST rzutu przeciw czarom
13

Pasywna Percepcja
12

Rzuty przeciw śmierci

Sukcesy

Porażki

SM	SŻ	SS	SZ
5	10	4	

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

Klasa użytkownika magii

Cecha bazowa | ST rzutu przeciw czarom | Premia do ataku czarem

Krąg czaru | Komórki czarów | Wykorzystane komórki

Sztuczki

0

Nazwa czaru

1

2

3

Zagrywki

Komórki zagrywek | Wykorzystane komórki

4

Nazwa zagrywki

Lawina plaskaczy. W ramach akcji dodatkowej, wykonaj 2 walnięcia.

Łeb w łeb. W ramach akcji możesz zaatakować (Siła), dając łupnia dwóm różnym celom.

Wykidajło. W ramach reakcji, kiedy trafi cię atak, możesz wykonać test ataku (Siła). Jeśli trafisz, cel przyjmuje stan ogłuszony.

Korzyści i zdolności

Obrona bez pancerza

Sztuki walki

Ki

Szybkość mnicha

Mnisia tradycja: Droga Spracowanej Dłoni

Technika Spracowanej Dłoni.
Od momentu wyboru tej tradycji na 3. poziomie, wykonując testy na Obronę bez pancerza i Odbijanie pocisków, możesz wykorzystać Siłę zamiast Zręczności. Ponadto, gdy zostaniesz trafiony atakiem wręcz, możesz wydać 1 Punkt Ki, by w ramach reakcji zadać cios bez broni.

Odbijanie pocisków

Cechy rasy:

Mocna budowa: Podczas określania udźwigu oraz wagi przedmiotów, jakie może przesuwać, ciągnąć lub podnosić, postać jest traktowana jak o jeden rozmiar większa.

Morgant: podczas Bójki morgant może podnieść i używać Epickiego Rekwizytu, wykorzystując akcję dodatkową zamiast zwykłej akcji.

Występki

Nieobyczajne zachowanie, zakłócanie ciszy nocnej, kradzież jedzenia na odpuście Świętej Pacjencji

Sakwa

Plecak kapłana

Kolekcja trofeów z bójek

Sojusznicy i organizacje

Notatki

BranCalonia

A Spaghetti Fantasy role-playing game

Budowa

Oczy

Włosy

Skóra

3
Poziom

arlekin (bard)
Klasa

Imię gracza

chaotyczny dobry
Charakter

Punkty doświadczenia

Rasa
malebranche

Pochodzenie
potępiony

Giuditta Łagodny, aka Diablekin
Imię

Klasa pancerza
14

Inicjatywa Szybkość
+3/9 metrów

Maksymalne PW
24

Tymczasowe PW

Aktualne PW

3k8
Kości wytrzymałości

Wyczerpanie

Łupnie

Premia z biegłości
+2

Siła
+0
10

Zręczność
+2
14

Kondycja
+2
14

Inteligencja
+1
12

Mądrość
+0
10

Charyzma
+3
16

Rzuty obronne

- -1 Siła
- +4 Zręczność
- +2 Kondycja
- +1 Inteligencja
- +0 Mądrość
- +5 Charyzma

Umiejętności

- +4 Akrobatyka (Zrc)
- +1 Atletyka (Sił)
- +2 Historia (Int)
- +1 Intuicja (Mdr)
- +1 Medycyna (Mdr)
- +1 Opieka nad zwierzętami (Mdr)
- +5 Oszustwo (Cha)
- +1 Percepcja (Mdr)
- +7 Perswazja (Cha)
- +2 Przyroda (Int)
- +2 Religia (Int)
- +4 Skradanie się (Zrc)
- +1 Sztuka przetrwania (Mdr)
- +2 Śledztwo (Int)
- +2 Wiedza tajemna (Int)
- +7 Występy (Cha)
- +4 Zastraszanie (Cha)
- +3 Zwinne dłonie (Zrc)
- +4 Narzędzia złodziejskie
- +5 Zestaw do charakteryzacji

Inspiracja

Sporo kłamię, ale to dlatego, że prawda jest zwykle okropnie nudna.

Cechy osobowości

Zawsze staram się wymyślić coś nowego, kiedy kogoś oszukuję! (Chaotyczny)

Ideały

Dużo zawdzięczam swojemu nauczycielowi, temu cholernemu czartowi, który teraz pewnie gnije w którymś z kręgów piekielnych.

Więzi

Bujać to my, ale nie nas.

Słabości

Historia postaci

Giuditta zawsze był dobrym czartem, więc nie odnajdywał się w pracy w piekle - męczenie grzeszników nie sprawiało mu po prostu wystarczająco radości! Więc przy pierwszej nadarzającej się okazji opuścił piekło w poszukiwaniu prawdziwej rozrywki. Urządziwszy swoimi szachrajstwami w Alacji i Torrigianie setki iście dantejskich scen, Giuditta dołączył do Bandy włóczęgów i stał się jedym z najsłynniejszych aktorów Commedii dell'Arte w calutkim Królestwie, grając postacie Diablęcia i Arlekina. Dowcipnego, ironicznego i afektowanego Giudittę do głębi fascynują wszelkie ciekawostki, jakie świat ma do zaoferowania, w związku z czym pędzi przezeń razem z wiatrem i cieszy się każdym dniem.

„Byłbym niepoprawnym optymistą, gdybym uważał, że mogę uczynić ludzi jeszcze gorszymi"

Żywy lub martwy

Nagroda
56 SZ

Bronie i ataki

miecz krótki	+4	1k6+2
sztylet	+5	1k4+2

Premia do ataku
+5

ST rzutu przeciw czarom
13

Pasywna Percepcja
11

Rzuty przeciw śmierci

Sukcesy

Porażki

SM	SŻ	SS	SZ
5	20	12	

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

bard

Klasa użytkownika magii

Cecha bazowa	ST rzutu przeciw czarom	Premia do ataku czarem
Cha	13	+5

Sztuczki

- Zjadliwe szyderstwo
- Kuglarstwo

Krąg czaru	Komórki czarów	Wykorzystane komórki
I	4	

Nazwa czaru

- Zauroczenie osoby
- Fałszywe podszepty
- Kojące słowo
- Ohydny śmiech

2 2

- Trzask
- Sugestia

3

Zagrywki

Komórki zagrywek	Wykorzystane komórki
3	

Nazwa zagrywki

Kungfuzja. Jeżeli postać wybierze cię jako cel ataku, możesz w ramach reakcji wykonać atak przeciwko niej (Charyzma). Jeśli trafisz, postać musi wybrać inny cel ataku. Musisz użyć tej zagrywki, zanim przeciwnik wykona test ataku.

Zwód. W ramach akcji możesz sprawić, że przeciwnicy uznają twoją postać za nieprzytomną. Dopóki nie zaatakujesz, nie możesz zostać wybrany na cel ataku.

Polewkę podano. W ramach akcji dodatkowej możesz zaatakować (Zręczność). Jeśli trafisz, przeciwnik otrzymuje stan oślepiony.

Korzyści i zdolności

- Rzucanie czarów
- Bardowska inspiracja
- Wszechstronność
- Pieśń wytchnienia
- Kolegium bardowskie (Kolegium Karnawału)
- Znawstwo (Występy, Perswazja)

Mistrzostwo gibkości.
Możesz używać ruchów ciała jako fokusów magii wtajemniczeń dla swoich zaklęć barda.
Kiedy inna postać wykonuje test na atak, możesz użyć kości z Bardowskiej inspiracji, żeby ją rozproszyć. Ta postać będzie potrzebować udanego rzutu obronnego (Mądrość, ST równy 8 + twoja premia z biegłości + twój modyfikator Charyzmy), albo zostanie przez ciebie zauroczona do swojej następnej tury.

Cechy rasy:

Ogień piekielny. W ramach akcji możesz wyrzucić z siebie piórapusz ognia. Kiedy wykorzystasz tę umiejętność, każda postać znajdująca się przed tobą w stożku o długości 4,5 metra musi wykonać rzut obronny na Zręczność o stopniu trudności równym 8 + twój modyfikator Kondycji + twoja premia z biegłości. W przypadku porażki postać otrzyma 2k6 obrażeń, w przypadku sukcesu - połowę tej liczby. Na 6. poziomie obrażenia wzrastają do 3k6. Od ognia zajmą się wszystkie palne przedmioty na tym obszarze, które nie są noszone lub używane. Odzyskasz użycie tej umiejętności po krótkim bądź długim odpoczynku.

Maleali: Masz małe skrzydła, które nie pozwalają ci na lot, ale wystarczają do szybowania. Jeśli uda ci się użyć skrzydeł podczas spadania, to jego prędkość maleje do 20 metrów na rundę, a ty możesz wylądować na nogach i nie otrzymujesz obrażeń od upadku.

Występki

Przerwanie publicznej egzekucji, naruszenie porządku publicznego, wielokrotne stawianie oporu z bronią w ręku służbom porządkowym, ukrywanie się przed organami ścigania

Sakwa

- Zbroja z ćwiekowanej skóry
- Miecz krótki
- Sztylety (4)
- Plecak artysty
- Narzędzia złodziejskie
- Zestaw do charakteryzacji

Sojusznicy i organizacje

Notatki

BranCalonia

A Spaghetti Fantasy role-playing game

Budowa

Oczy

Włosy

Skóra

3
Poziom

Błędny Rycerz (Paladyn)
Klasa

Imię gracza

neutralny dobry
Charakter

Punkty doświadczenia

Rasa
człowiek

Pochodzenie
śmiałek

Pan Guerrin z Aurocastro
Imię

Klasa pancerza
19

Inicjatywa Szybkość
+0/10 metrów

Maksymalne PW
31

Tymczasowe PW

Aktualne PW

3k10
Kości wytrzymałości

Wyczerpanie

Łupnie

Premia z biegłości
+2

Siła
+3
16

Zręczność
+0
10

Kondycja
+3
16

Inteligencja
-1
9

Mądrość
+1
12

Charyzma
+2
14

Rzuty obronne

- +3 Siła
- +0 Zręczność
- +3 Kondycja
- -1 Inteligencja
- +3 Mądrość
- +4 Charyzma

Umiejętności

- +0 Akrobatyka (Zrc)
- +5 Atletyka (Sił)
- -1 Historia (Int)
- +1 Intuicja (Mdr)
- -1 Medycyna (Mdr)
- +3 Opieka nad zwierzętami (Mdr)
- +2 Oszustwo (Cha)
- +1 Percepcja (Mdr)
- +2 Perswazja (Cha)
- -1 Przyroda (Int)
- -1 Religia (Int)
- +0 Skradanie się (Zrc)
- +3 Sztuka przetrwania (Mdr)
- -1 Śledztwo (Int)
- -1 Wiedza tajemna (Int)
- +2 Występy (Cha)
- +4 Zastraszanie (Cha)
- +0 Zwinne dłonie (Zrc)
- _
- _
- _

Inspiracja

Cechy osobowości

Jestem odważny, pewien swoich możliwości i wiem, jak zaszczepić tę pewność siebie w innych – jak na dowódcę przystało!

Ideały

Kiedyś będę miał okazję dowieść swego honoru i wartości – wtedy otrzymam w końcu, co mi się należy.

Więzi

Wydaje mi się, że mogę gdzieś mieć rodzinę albo kogoś... Wierzę, że pewnego dnia uda mi się ich odnaleźć.

Słabości

Cóż, może trudno mi się oprzeć pokusom miejskiego życia, zwłaszcza jeśli te pokusy wiążą się z alkoholem, no ale...

Historia postaci

Dobry i mężny Guerrin z Aurocastro to postać najbliższa ideałowi rycerza w lśniącej zbroi, na jaką można trafić w Królestwie (choć jego zbroja wcale nie lśni). I choć jego szaty, są upiornie poplamione i dziurawe, on sam pozostaje (na ogół) niezłomnym człowiekiem honoru. Bez pieniędzy i bez ziemi przemierza świat w towarzystwie wiernego kompana – wiecznie kulejącego i cierpiącego z powodu okrutnych gazów konika Pędziwiatrem (Torttalesto). Guerrin wciąż czeka na odpowiednią okazję, by udowodnić swoją wartość i otrzymać to, czego pragnie od życia.

„Dalej, wszyscy! Jazda za Pędziwiatrem! On wie, gdzie lecieć..."

Żywy lub martwy

Nagroda
20 SZ

Bronie i ataki

miecz długi	+5	1k8+3

Premia do ataku
+5

ST rzutu przeciw czarom
12

Pasywna Percepcja
11

Rzuty przeciw śmierci

Sukcesy

Porażki

SM	SŻ	SS	SZ
5	20	12	

Spaghetti Fantasy

BranCaloniA

paladyn

Klasa użytkownika magii

Cha	12	+4
Cecha bazowa	ST rzutu przeciw czarom	Premia do ataku czarem

Krąg czaru	Komórki czarów	Wykorzystane komórki
I	3	

Nazwa czaru

- Błogosławieństwo
- Prowokacja
- Leczenie ran
- Ochrona przed dobrem i złem
- Tarcza wiary

2

3

Sztuczki

Zagrywki

Komórki zagrywek	Wykorzystane komórki
4	

Nazwa zagrywki

Wino uderza do głów. W ramach dodatkowej akcji możesz wykonać test na atak (Siła) by dać przeciwnikowi 1 Łupnia i stan oślepiony.

Do walki! W ramach akcji wszystkie przyjazne postacie w Bójce otrzymują ułatwienie w następnym teście ataku.

Skok na główkę. W ramach akcji wykonaj test ataku (Kondycja) by dać celowi 1 Łupnia i stan sparaliżowany. Twoja postać przyjmuje 1 Łupnia i stan powalony.

Korzyści i zdolności

Cudowny zmysł, Nakładanie rąk, Styl walki (Ochrona), Rzucanie czarów, Boskie ugodzenie, Cudowne zdrowie, Święta Przysięga (Błędny Rycerz), Zaklęcia przysięgi: Błogosławieństwo, Prowokacja

Chronić potrzebujących: Paladyn może użyć Właściwości Boskiej Domeny, by poświęcić się ochronie potrzebującego. W ramach akcji dodatkowej możesz ochronić postać w zasięgu wzroku. Przez 1 minutę wszystkie ataki przeciwko tej postaci będą wykonywane z utrudnieniem, dopóki znajduje się ona w promieniu 3 metrów od Paladyna.

Inspiracja dla towarzyszy: Używając broni, Paladyn może użyć Właściwości Boskiej Domeny, by zagrzać do boju kompanów. Kiedy tak zrobi, wybiera do sześciu przyjaznych postaci (może wybrać siebie) w promieniu 10 metrów, które mogą go zobaczyć i zrozumieć. Każda z tych postaci otrzymuje tymczasowe punkty trafień w liczbie równej modyfikatorowi Charyzmy paladyna i przez 1 minutę staje się niepodatna na stan przerażony oraz ma ułatwienie we wszystkich rzutach obronnych na Mądrość.

Przykazania Błędnego Rycerza: Będziesz błądził. Zły chwilą, odkrywaj i podróżuj. Życie rycerza to długa wędrówka, ~~nigdy się nie zatrzymuj. Będziesz chronił. Walcz z każdym przejawem zagrożenia i wyzycku: bądź dla ludzi oparciem w starciach~~ z tyranami, potworami, wróżkami czy gigantami. Będziesz ważył. ~~Każdej krzywdzie, którą wyrządzisz, musisz zadośćuczynić. Każde zło, które zobaczycz, musicz powstrzymać. Będziesz stawiał czoła.~~ Nie możesz lękać się wyzwań i obowiązków, bowiem rycerza poznaje się po jego czynach.

Brankaloński Atut: Jak wygodne, to załataj!
Jesteś przyzwyczajony, że w każdej sytuacji trzeba jakoś sobie radzić, korzystając z nader ograniczonych środków.
~~- podnieś swoją Kondycję lub Mądrość o 1, maksymalnie do 20,~~
~~- możesz zignorować negatywne efekty będące rezultatem jakości~~ przedmiotu, broni, pancerza, zwierzęcia lub usługi przez 1 godzinę. Możesz wykorzystać ten atut 3 razy na każdy długi odpoczynek.

Właściwość: Brankalońska gościnność
Jako że prości ludzie rozpoznają i uwielbiają Świątków, łatwo ci się ~~wśród nich odnaleźć. Możesz bez trudu znaleźć kryjówkę, nocleg lub~~ miejsce rekonwalescencji w domach wieśniaków, jeśli nie stanowisz dla nich niebezpieczeństwa. Ochronią cię przed wymiarem sprawiedliwości ~~i wszystkimi, którzy cię poszukują, ale nie będą dla ciebie ryzykować~~ życiem, choćbyś wykazał się nie wiadomo jaką świątością.

Występki

Kłusownictwo, Kradzież Świętej Świni Świętej Suetii, zakłócenie spokoju, cudzołóstwo, dezercja

Sakwa

Tarcza
Uszkodzona zbroja płytowa (KP 16)
Narzędzia kowala
Plecak odkrywcy
Święty znak Błogosławionej Ignoracji z Trawelli

Sojusznicy i organizacje

Notatki

BranCalonia

A Spaghetti Fantasy role-playing game

Budowa

Oczy

Włosy

Skóra

3
Poziom

fechmistrzyni (wojowniczka)
Klasa

Imię gracza

praworządny neutralny
Charakter

Punkty doświadczenia

Rasa
człowiek

Pochodzenie
błękitna krew

Jolanda z Rodu Savorych
Imię

Klasa pancerza
16

Inicjatywa Szybkość
+3/10 metrów

Maksymalne PW
28

Tymczasowe PW

Aktualne PW

3k10
Kości wytrzymałości

Wyczerpanie

Łupnie

Premia z biegłości
+2

Siła
+1
12

Zręczność
+3
16

Kondycja
+2
14

Inteligencja
+0
10

Mądrość
-1
8

Charyzma
+2
14

Rzuty obronne

- +3 Siła
- +3 Zręczność
- +4 Kondycja
- +0 Inteligencja
- -1 Mądrość
- +2 Charyzma

Umiejętności

- +5 Akrobatyka (Zrc)
- +3 Atletyka (Sił)
- +2 Historia (Int)
- -1 Intuicja (Mdr)
- +0 Medycyna (Mdr)
- -1 Opieka nad zwierzętami (Mdr)
- +2 Oszustwo (Cha)
- -1 Percepcja (Mdr)
- +4 Perswazja (Cha)
- +0 Przyroda (Int)
- +0 Religia (Int)
- +5 Skradanie się (Zrc)
- -1 Sztuka przetrwania (Mdr)
- +0 Śledztwo (Int)
- +0 Wiedza tajemna (Int)
- -1 Występy (Cha)
- +2 Zastraszanie (Cha)
- +3 Zwinne dłonie (Zrc)
- _
- _
- _

Inspiracja

Cechy osobowości

Może i już nie jestem szlachcianką, ale szlachetności nikt mi nie odbierze.

Ideały

Chciałabym zostać bohaterką w oczach prostego ludu... Może „wyjęta spod prawa heroina"?

Więzi

Zostałam wydziedziczona, ale pewnego dnia odzyskam swoje ziemie i tytuł, a oni będą musieli ugiąć kolano przed Królową Mieczy.

Słabości

Z natury jestem dość zrzędliwa i być może za szybko oceniam innych. No ale cóż, przezorna zawsze ubezpieczona.

Historia postaci

Jolanda, członkini szlachetnego rodu Savorych z Falcamonte, zawsze marzyła o zawiązaniu własnej Bandy i wyruszeniu po przygodę. Przez lata zgłębiała szermierkę i rozmaite strategie bojowe, ale pewnego dnia jej rodzina - zmęczona bezbrzeżną pogardą, jaką Jolanda miała dla wszelkich etykiet – po prostu wykopała ją z domu. Jak dotąd Jolanda radzi sobie nie najgorzej; wstąpiła do kolorowej acz przyzwoitej Bandy, z którą buja się od dłuższego czasu. To jednak nie jest ostateczna ambicja „Królowej Mieczy", jak ją nazywają kompani. Rangi Kapitana czy nawet Kondotiera wydają się zupełnie w zasięgu ręki dla kogoś takiego, jak ona...

„Dalej, franci! Korona albo śmierć!"

Żywy lub martwy

Nagroda
29 SZ

Bronie i ataki

rapier	+5 1k8+3
miecz krótki	+5 1k6+3
sztylet	+5 1k4+3

Premia do ataku
+5

ST rzutu przeciw czarom
13

Pasywna Percepcja
9

Rzuty przeciw śmierci

Sukcesy

Porażki

SM	SŻ	SS	SZ
5	40	20	

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

Klasa użytkownika magii

Cecha bazowa | ST rzutu przeciw czarom | Premia do ataku czarem

Sztuczki

0

Krąg czaru | Komórki czarów | Wykorzystane komórki

1

Nazwa czaru

2

3

Zagrywki

Komórki zagrywek | Wykorzystane komórki

4

Nazwa zagrywki

Dwutakt. W ramach akcji dodatkowej możesz wykonać znaną ci Zagrywkę bez straty kolejnej komórki.

Sznur na pranie. W ramach akcji możesz zaatakować (Kondycja). Jeśli trafisz, dajesz przeciwnikowi 1 Łupnia i status Powalony.

Gacie w dół! W ramach akcji dodatkowej możesz zaatakować (Zręczność); jeśli trafisz, przeciwnik jest unieruchomiony.

Korzyści i zdolności

Styl walki (walka dwiema broniami)
Drugi oddech
Przypływ sił
Archetyp bojowy (Szermierczyni)

Szkoła szermierki: Od momentu wyboru tego archetypu na 3. poziomie uczysz się technik, które zwiększają twoją efektywność w walce.

Wystudiowany cios: Po wykonaniu akcji Unik masz ułatwienie do następnego testu ataku bronią, jeśli wykonasz go przed końcem swojej następnej tury.

Płaszcz i szpada: Możesz walczyć dwiema broniami, nawet jeśli jedna z nich nie jest lekka.

Pojedynek. Kiedy walczysz z postacią w pojedynku, możesz dodać swoją premię z biegłości do rzutu na obrażenia, jeśli ta postać jest jedyną w promieniu 2,5 metra od ciebie.

Atut: mistrz zasłony. Kiedy używasz finezjnej broni, w której posiadasz biegłość, a przeciwnik trafi cię atakiem wręcz, możesz wykorzystać reakcję, by dodać premię z biegłości do twojej KP podczas tego ataku, potencjalnie uniemożliwiając trafienie.

Występki

Pogarda dla barw rodowych, porzucenie łoża małżeńskiego, cudzołóstwo, zniszczenie mienia publicznego, wykroczenia przeciwko urzędowi.

Sakwa

Napierśnik
Pierścień z herbem Savorych
Plecak odkrywcy

Sojusznicy i organizacje

Notatki

BranCalonia

A Spaghetti Fantasy role-playing game

Budowa

Oczy

Włosy

Skóra

3
Poziom

Imię gracza

chaotyczny neutralny
Charakter

bandyta (łotr)
Klasa

Punkty doświadczenia

Rasa
marionetka

Pochodzenie
łazik

Medlar
Imię

Klasa pancerza
15

Inicjatywa
Szybkość
+3/10 metrów

Maksymalne PW
27

Tymczasowe PW

Aktualne PW

3k8

Kości wytrzymałości

Wyczerpanie

Łupnie

Premia z biegłości
+2

Siła
-1
8

Zręczność
+3
16

Kondycja
+3
16

Inteligencja
+1
12

Mądrość
+0
10

Charyzma
+1
12

Rzuty obronne

- ◇ -1 Siła
- ● +5 Zręczność
- ○ +3 Kondycja
- ● +3 Inteligencja
- ○ +0 Mądrość
- ○ +1 Charyzma

Umiejętności

- ● +5 Akrobatyka (Zrc)
- ○ -1 Atletyka (Sił)
- ○ +1 Historia (Int)
- ○ +0 Intuicja (Mdr)
- ○ +1 Medycyna (Mdr)
- ○ +0 Opieka nad zwierzętami (Mdr)
- ● +3 Oszustwo (Cha)
- ● +2 Percepcja (Mdr)
- ● +3 Perswazja (Cha)
- ● +3 Przyroda (Int)
- ○ +1 Religia (Int)
- ● +7 Skradanie się (Zrc)
- ● +2 Sztuka przetrwania (Mdr)
- ● +5 Śledztwo (Int)
- ○ +1 Wiedza tajemna (Int)
- ○ +2 Występy (Cha)
- ● +1 Zastraszanie (Cha)
- ● +5 Zwinne dłonie (Zrc)
- ● +5 Narzędzia złodziejskie
- ● +3 Zestaw do charakteryzacji
- ○ —

Inspiracja

Nie mam zwyczaju sypiać, ale gdybym musiał, to spałbym plecami do najwyższej ściany i otoczony wszelkiego rodzaju pułapkami.

Cechy osobowości

Nie mam zwyczaju sypiać, ale gdybym musiał, to spałbym plecami do najwyższej ściany i otoczony wszelkiego rodzaju pułapkami.

Ideały

Nigdy nie zdołam spłacić długu komuś, kto ocalił moje życie.

Więzi

Zabrać komuś coś, czego ten ktoś nie potrzebuje, to przecież nie znaczy: „ukraść", prawda?

Słabości

Historia postaci

Medlar jest efektem pracy młodego stolarczyka z Fioraccii - jego pierwszej próby z wykorzystaniem Drzewa Turkuskowego. Choć żyli ze sobą przez jakiś czas, Medlar i jego twórca mocno się kiedyś poróżnili. Niedługo po tym opuścił wioskę w poszukiwaniu przygód, nie oglądając się za siebie. Jego prostota i nieustępliwość szybko zjednały mu miejsce w Bandzie Wilka z Frattocchie, z którym współpracował przez parę lat, zanim znów zdecydował się odejść i spróbować szczęścia w innej Bandzie.

„Droga pani, obawiam się, że to nie mój nos..."

Żywy lub martwy

Nagroda
45 SZ

Bronie i ataki

miecz krótki	+5 1k6+3
sztylet	+5 1k6+3

Premia do ataku
+5

ST rzutu przeciw czarom
13

Pasywna Percepcja
12

Rzuty przeciw śmierci

Sukcesy

Porażki

SM	SŻ	SS	SZ
5	20	12	

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

Klasa użytkownika magii

Cecha bazowa | ST rzutu przeciw czarom | Premia do ataku czarem

Krąg czaru | Komórki czarów | Wykorzystane komórki

Sztuczki

0

I

Nazwa czaru

2

3

Zagrywki

Komórki zagrywek | Wykorzystane komórki

3

Nazwa zagrywki

Podstępna zagrywka. W ramach wykorzystania akcji dodatkowej możesz otrzymać ułatwienie w swoim następnym teście ataku oraz dać 1 dodatkowego Łupnia.

Spod lady. W ramach akcji możesz się ukryć, otrzymując +5 do KP oraz rzutów obronnych (Zręczność).

Potknięcie. W ramach akcji dodatkowej wykonaj 1 atak (Inteligencja). Jeśli trafisz, cel jest powalony.

Korzyści i zdolności

Znawstwo
Ukradkowy atak (2k6)
Grypsera
Chytre zagranie
Archetyp Łotra (Bandyta)

Leśnik: Od kiedy wybierzesz ten archetyp na 3. poziomie, zyskujesz biegłości w umiejętnościach Przyroda i Sztuka przetrwania, o ile jeszcze ich nie posiadasz.

Napastnik: Od 3. poziomu doskonale radzisz sobie z przygotowywaniem zasadzek i atakowaniem jako pierwszy. Masz ułatwienie w rzutach na inicjatywę i podczas pierwszej akcji każdej walki.

Cechy rasy:
Nie musisz jeść, pić ani oddychać.
Jesteś niepodatny na trucizny i choroby.
Nie musisz spać ani nie można cię uśpić za pomocą magii.
Jesteś podatny na obrażenia od ognia.

Samonaprawa: Masz 2 dodatkowe Kości Wytrzymałości do wydania podczas każdego długiego odpoczynku.

Marionetka: Podczas Bójki marionetka może wykorzystać jedną ze swoich kończyn jako Rekwizyt, który nie ulega zniszczeniu po użyciu.

Występki

Kradzież kurcząt i innego drobiu, drobne kradzieże, pojedynek szermierczy na gościńcu, kradzież jałmużny.

Sakwa

Ćwiekowana skóra
Narzędzia złodziejskie
Zestaw do charakteryzacji
Plecak włamywacza
Pamiątkowy wisiorek

Sojusznicy i organizacje

Notatki

BranCalonia

A Spaghetti Fantasy role-playing game

Budowa

Oczy

Włosy

Skóra

3
Poziom

Imię gracza

neutralny
Charakter

poganka (barbarzynka)
Klasa

Punkty doświadczenia

Rasa
sylwanka

Pochodzenie
dzikuska

Uria
Imię

Klasa pancerza
16

Inicjatywa Szybkość
+3/10 metrów

Maksymalne PW
35

Tymczasowe PW

Aktualne PW

3k12
Kości wytrzymałości

Wyczerpanie

Łupnie

Premia z biegłości
+2

Siła
+3
16

Zręczność
+3
16

Kondycja
+3
16

Inteligencja
-1
8

Mądrość
+0
10

Charyzma
-1
8

Rzuty obronne

- +5 Siła
- +3 Zręczność
- +5 Kondycja
- -1 Inteligencja
- +0 Mądrość
- -1 Charyzma

Umiejętności

- +3 Akrobatyka (Zrc)
- +5 Atletyka (Sił)
- -1 Historia (Int)
- +2 Intuicja (Mdr)
- -1 Medycyna (Mdr)
- +2 Opieka nad zwierzętami (Mdr)
- +3 Oszustwo (Cha)
- +2 Percepcja (Mdr)
- -1 Perswazja (Cha)
- +2 Przyroda (Int)
- -1 Religia (Int)
- +3 Skradanie się (Zrc)
- +2 Sztuka przetrwania (Mdr)
- -1 Śledztwo (Int)
- -1 Wiedza tajemna (Int)
- -1 Występy (Cha)
- +1 Zastraszanie (Cha)
- +3 Zwinne dłonie (Zrc)

Inspiracja

Bilon i maniery nikogo nie uratują przed szarżującym niedźwiedziem. Za to topór bojowy – jak najbardziej.

Cechy osobowości

Hańbiąc siebie, hańbisz cały swój klan.

Ideały

Mogę być ostatnia ze swojego klanu. Muszę być pewna, że nasze dziedzictwo nie zginie.

Więzi

Nie będę ratować tych, którzy nie umieją ratować się sami. To prawo natury – silni żyją, a słabi giną – i tak musi być.

Słabości

Historia postaci

Uria przyszła na świat w jednym z małych, rozproszonych po całym Tytanim Grzbiecie plemion. Od najmłodszych lat umiała pokazać nieuprzejmym członkom rodziny i uciążliwym zalotnikom, jak okazywać jej należny szacunek. Cóż, musiała w tym celu złamać nos czy dwa, ale ostatecznie przekaz dotarł do wszystkich zainteresowanych. Kiedy tylko osiągnęła dorosłość, zapragnęła poznać świat leżący poza terytorium ludów gór - zeszła aż do Pogańskiej Równiny, by dołączyć do wałęsających się tam maruderów. Dziś ta nieposkromiona wojowniczka jest dobrze znana we wszystkich krainach na północ od Fosy dzięki swoim umiejętnościom bojowym, furii, jaką płonie przeciw wrogom, oraz sprytnej strategii walki, której nie doceniło już wielu głupców (także martwych głupców).

„RRRRAAAAAA!"

Żywy lub martwy

Nagroda
45 SZ

Bronie i ataki

topór bojowy	+5 1k12+3
toporek	+5 1k6+3

Premia do ataku
+5

ST rzutu przeciw czarom
13

Pasywna Percepcja
10

Rzuty przeciw śmierci

Sukcesy

Porażki

SM	SŻ	SS	SZ
5	10	4	

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

Klasa użytkownika magii

Cecha bazowa | ST rzutu przeciw czarom | Premia do ataku czarem

Krąg czaru | Komórki czarów | Wykorzystane komórki

Sztuczki

0

I

Nazwa czaru

2

3

Zagrywki

Komórki zagrywek | Wykorzystane komórki

3

Nazwa zagrywki

Wściekłość. W tej turze wszystkie twoje ataki dają 1 dodatkowego łupnia.

Skok na główkę. W ramach akcji wykonaj test ataku (Kondycja) by dać celowi 1 łupnia i stan sparaliżowany. Twoja postać przyjmuje 1 łupnia i stan powalony.

Wykidajło. W ramach reakcji, kiedy trafi cię atak, możesz wykonać test ataku (Siła). Jeśli trafisz, cel przyjmuje stan ogłuszony.

Korzyści i zdolności

Szał (3 użycia, +2 do obrażeń)
Obrona bez pancerza
Szaleńczy atak
Wyczucie zagrożenia
Ścieżka dziczy (Poganka)

Gniew drapieżcy: Od momentu wyboru tej ścieżki na 3. poziomie uczysz się poruszać jak drapieżna bestia. Kiedy jesteś w szale i nie masz na sobie ciężkiego pancerza, inne postacie mają utrudnienie w testach ataku dystansowego przeciw tobie, a ty możesz użyć akcji Sprint w ramach akcji dodatkowej.

Właściwość: Włóczęga
Masz doskonałą pamięć do wszystkich ścieżek i szlaków, zawsze umiesz przypomnieć sobie ogólne ukształtowanie terenu oraz położenie wiosek lub innych charakterystycznych punktów wokół ciebie. Ponadto zawsze umiesz znaleźć wystarczająco jedzenia i wody zdatnej do picia dla siebie i grupy do pięciu osób, jeśli tylko uwarunkowania terenu na to pozwalają.

Cechy rasy:
Podczas Bójki ignorujesz wszystkie negatywne efekty pierwszych dwóch poziomów łupnia.

Występki

Kradzież bydła, wymuszenie, rabunek, drobne kradzieże, plądrowanie.

Sakwa

Plecak odkrywcy
Myśliwskie wnyki

Sojusznicy i organizacje

Notatki

BranCalonia

A Spaghetti Fantasy role-playing game

Budowa

Oczy

Włosy

Skóra

Poziom

Imię gracza

Charakter

Punkty doświadczenia

Klasa

Rasa

Pochodzenie

Imię

Klasa pancerza

Inicjatywa Szybkość

Maksymalne PW

Tymczasowe PW

Aktualne PW

Kości wytrzymałości

Wyczerpanie

Łupnie

Siła

Zręczność

Kondycja

Inteligencja

Mądrość

Charyzma

Premia z biegłości

Rzuty obronne

- ◇ Siła
- ○ Zręczność
- ○ Kondycja
- ○ Inteligencja
- ○ Mądrość
- ○ Charyzma

Umiejętności

- ○ Akrobatyka (Zrc)
- ○ Atletyka (Sił)
- ○ Historia (Int)
- ○ Intuicja (Mdr)
- ○ Medycyna (Mdr)
- ○ Opieka nad zwierzętami (Mdr)
- ○ Oszustwo (Cha)
- ○ Percepcja (Mdr)
- ○ Perswazja (Cha)
- ○ Przyroda (Int)
- ○ Religia (Int)
- ○ Skradanie się (Zrc)
- ○ Sztuka przetrwania (Mdr)
- ○ Śledztwo (Int)
- ○ Wiedza tajemna (Int)
- ○ Występy (Cha)
- ○ Zastraszanie (Cha)
- ○ Zwinne dłonie (Zrc)
- ○
- ○
- ○

Inspiracja

Cechy osobowości

Ideały

Więzi

Słabości

Historia postaci

Żywy lub martwy

Nagroda

Bronie i ataki

Premia do ataku

ST rzutu przeciw czarom

Pasywna Percepcja

Rzuty przeciw śmierci

Sukcesy

Porażki

SM SŻ SS SZ

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

Klasa użytkownika magii

Cecha bazowa | ST rzutu przeciw czarom | Premia do ataku czarem

Krąg czaru | Komórki czarów | Wykorzystane komórki

Sztuczki

0

1

Nazwa czaru

2

3

Zagrywki

Komórki zagrywek | Wykorzystane komórki

Nazwa zagrywki

Korzyści i zdolności

Występki

Sakwa

Sojusznicy i organizacje

Notatki