

# RUCHY PODSTAWOWE



## TO JA GO TNE

Gdy **atakujesz przeciwnika w walce wręcz**, rzuć+SIE. ▶ Na 10+ zadajesz przeciwnikowi obrażenia i unikasz jego ataku. Jeśli chcesz, możesz zadać dodatkowe +1k6 obrażeń, ale wystawisz się na atak przeciwnika. ▶ Na 7-9 zadajesz obrażenia, a przeciwnik wykonuje atak przeciw tobie.

## OSTRZAŁ

Gdy **celujesz i strzelasz do przeciwnika z dystansu**, rzuć+ZRC. ▶ Na 10+ masz czysty strzał, zadaj obrażenia. ▶ Na 7-9 wybierz jedno z poniższych (zadajesz obrażenia niezależnie od wyboru):

- Musisz zmienić pozycję, by strzelić, narażając się na niebezpieczeństwo ustalone przez MG
- Bierzesz co dają: -1k6 obrażeń
- Musisz wystrzelić kilka razy, zmniejszając amunicję o 1

## IGRANIE Z NIEBEZPIECZEŃSTWEM

Gdy **działasz pomimo grożącego niebezpieczeństwa, lub dotyka cię nieszczęście**, powiedz, jak sobie z nim radzisz i rzuć. Jeśli robisz to...

- ...siłą mięśni, +SIE
- ...szybko i zwinnie, +ZRC
- ...biorąc to na klatę, +KON
- ...szybko myśląc, +INT
- ...potęgą umysłu, +MDR
- ...wdziękiem i urokiem, +CHA

▶ Na 10+ robisz to, a zagrożenie cię nie dotyka. ▶ Na 7-9 potykasz się, wahasz bądź wzdrygasz: MG zaoferuje ci gorszy rezultat, spory koszt lub paskudny wybór.

## OBRONA

Gdy **stajesz w obronie osoby, przedmiotu lub miejsca**, rzuć+KON. ▶ Na 10+, zatrzymaj 3. ▶ Na 7-9, zatrzymaj 1. Dopóki stoisz w obronie i ty, lub to, czego bronisz jest atakowane, możesz wydawać zatrzymania 1 za 1, by wybrać:

- Przekierowanie ataku na siebie
- Zredukowanie o połowę efektu ataku lub obrażeń
- Wystawienie przeciwnika sojusznikowi, dając temu sojusznikowi +1 do następnego rzutu przeciwko atakującemu
- Zadanie atakującemu obrażeń równych twojemu poziomowi

## TRYSKANIE WIEDZA

Gdy **korzystasz ze zgromadzonej przez siebie wiedzy na dany temat**, rzuć+INT. ▶ Na 10+, MG powie ci w tym temacie coś interesującego i użytecznego w obecnej sytuacji. ▶ Na 7-9 MG powie ci tylko coś interesującego – od ciebie zależy użyteczność tej informacji. MG może zapytać *Skąd to wiesz?* Powiedz prawdę, teraz.

## WNIKLIWE BADANIE

Gdy **skrupulatnie badasz sytuację, miejsce lub osobę**, rzuć+MDR. ▶ Na 10+ zadaj MG 3 pytania z poniższej listy. ▶ Na 7-9 zadaj 1 pytanie. Masz +1 do następnego rzutu, jeśli bazujesz na odpowiedziach.

- Co się tu ostatnio wydarzyło?
- Co ma się zaraz wydarzyć?
- Na co muszę uważać?
- Co tutaj jest dla mnie wartościowe lub użyteczne?
- Kto tu tak naprawdę sprawuje kontrolę?
- Co tu nie jest tym, czym się wydaje?

## PERTRAKTAJE

Gdy **masz argument i próbujesz manipulować postacią MG**, rzuć+CHA. Argument to coś czego postać chce lub potrzebuje. ▶ Na 10+ zrobi to, o co prosisz, jeśli najpierw obiecasz to, o co poprosi w zamian. ▶ Na 7-9 zrobi to, o co prosisz, ale najpierw będzie potrzebna solidna gwarancja twojej obietnicy, tu i teraz.

## POMOC LUB PRZESZKODA

Gdy **komuś pomagasz lub przeszkadzasz**, rzuć+więzi z tą osobą. ▶ Na 10+, dajesz +1 lub -2 do rzutu tej osoby, twój wybór. ▶ Na 7-9 wciąż dajesz tej osobie modyfikator, ale narażasz się na niebezpieczeństwo, odwet lub koszt.

# RUCHY SPECJALNE

## OSTATNIE TECHNIENIE

Gdy **umierasz**, przelotnie dostrzegasz, co leży za Czarnymi Bramami Królestwa Śmierci (MG opisz). Następnie rzuć (tak po prostu, +nic – Śmierć nie dba o to, jak mocny albo fajny jesteś). ▶ Na 10+ udaje ci się oszukać Śmierć – jesteś w ciężkiej sytuacji, ale żyjesz. ▶ Na 7-9 sama Śmierć zaferuje ci umowę. Przyjmij ją i żyj, albo odrzuć i przekrocz Czarne Bramy, by spotkać swój los. ▶ Na 6- twój los jest przypieczętowany. Śmierć cię nazaczyła i wkrótce przekroczysz granicę. MG powie ci kiedy.

## PRZECIĄŻENIE

Gdy **wykonujesz ruch dźwigając ciężar**, możesz być przeciążony. Jeśli noszony ciężar jest:

- Mniejszy lub równy twojemu Udźwigowi, nie ponosisz żadnych kar.
- Mniejszy lub równy twojemu Udźwigowi+2, masz -1 dopóki nie zrzucisz nieco ciężaru.
- Większy niż twój Udźwig +2, masz wybór: zrzucić przynajmniej 1 wagi i rzucać z -1, lub ponieść automatyczną porażkę.

## ROZBICIE OBOZU

Gdy **zatrzymujecie się, aby odpocząć**, spożyjcie prowiant. Jeśli znajdujecie się w niebezpiecznej okolicy, ustalcie kolejność trzymania Wart. Jeśli masz wystarczającą liczbę PD, możesz Awansować. Gdy **budzisz się po co najmniej kilku godzinach nieprzerwanego snu**, wylec obrażenia równe połowie twoich maksymalnych PW.

## WARTA

Gdy **stoisz na warcie i coś zbliża się do obozu**, rzuć+MDR. ▶ Na 10+ udaje ci się zbudzić obóz i przygotować, wszyscy w obozie mają +1 do następnego rzutu. ▶ Na 7-9 reagujesz moment za późno, twoi kompani w obozie obudzili się, choć nie mieli czasu na przygotowanie. Mają broń i broje, ale nic poza tym. ▶ W przypadku porażki, cokolwiek czyha wokół obozu ma przewagę i może was zaskoczyć.

## RYZYKOWNA WYPRAWA

Gdy **podróżujecie przez niebezpieczne tereny**, wybierzcie spośród siebie przewodnika, zwiadowcę i kwatermistrza. Każda postać z przypisaną rolą rzuca+MDR. ▶ Na 10+:

- Kwatermistrz zmniejsza liczbę wymaganego prowiantu o 1
- Przewodnik zmniejsza czas potrzebny na pokonanie dystansu (MG zadecyduje o ile)
- Zwiadowca dostrzeże zagrożenie na tyle szybko, byście to wy mogli je zaskoczyć

▶ Na 7-9 każda z osób wypełnia swoją rolę jak należy: spożywana jest normalna liczba prowiantu; podróż zajmuje tyle, ile przewidziano; nic nie zaskakuje was, ani wy nie jesteście w stanie niczego zaskoczyć.

## KONIEC SESJI

Gdy **następuje koniec sesji**, wybierz jedną ze swoich więzi, która wydaje ci się rozwiązana (wyczerpała się, nic już nie znaczy lub podobnie). Zapytaj gracza, z którego postacią dzielił się więź, czy się zgadza. Jeśli tak, zaznacz PD i nawiąż nową więź z kimkolwiek chcesz.

Gdy już sprawdzisz więzi, sprawdź charakter. Jeśli podczas tej sesji choć raz spełniłeś jego założenia, zaznacz PD. Następnie jako grupa odpowiedzcie na trzy poniższe pytania:

- Czy dowiedzieliśmy się czegoś nowego i ważnego na temat świata?
- Czy pokonaliśmy istotnego wroga lub potwora?
- Czy zdobyliśmy wartościowy skarb?

Za każde „tak” każdy zaznacza PD.

## AWANS

Gdy **masz wolną chwilę (godziny lub dni) oraz twoje PD wynoszą (lub przewyższają) twój obecny poziom+7**, możesz przemyśleć swoje doświadczenia i doszlifować umiejętności.

- Odejmij swój obecny poziom+7 od posiadanych PD.
- Zwiększ swój poziom o 1.
- Wybierz nowy ruch zaawansowany swojej klasy.
- Jeśli jesteś czarodziejem, dodaj nowy czar do Księgi zaklęć.
- Wybierz jeden ze swoich atrybutów i zwiększ go o 1 (może to zmienić modyfikator). Zmiana Kondycji zwiększa twoje maksymalne i obecne PW. Atrybuty nie mogą wynosić więcej niż 18.

## HULANKA

Gdy **wracasz triumfalnie i urządzasz wielkie przyjęcie**, wydaj 100 monet i rzuć +1 za każde dodatkowe 100 monet jakie przy tym wydajesz. ▶ Na 10+, wybierz 3. ▶ Na 7-9, wybierz 1. ▶ W przypadku porażki nadal wybierasz 1, ale sprawy wymykają się spod kontroli (MG powie jak).

- Zaprzyjaźniasz się z przydatnym BN-em.
- Słyszysz pogłoski o niezłej okazji.
- Zdobywasz użyteczne informacje.
- Nie zostałeś w nic wplątany, oczarowany lub oszukany.

## ZAPATRZENIE

Gdy **idziesz kupić coś mając złoto w mieszkaniu i jest to coś dostępnego w tej osadzie**, możesz kupić to po cenie targowej. Gdy **jest to coś nietypowego lub niedostępnego normalnie w tej osadzie**, rzuć+CHA. ▶ Na 10+, znajdujesz to czego szukasz, w uczciwej cenie. ▶ Na 7-9 musisz zapłacić więcej lub kupić nie do końca to, czego szukasz, tylko coś podobnego. MG powie ci, jaki masz wybór.

## ZDROWIENIE

Gdy **nie robisz nic poza komfortowym i bezpiecznym odpoczynkiem**, po dniu odzyskujesz wszystkie PW. Po trzech dniach Zdrowienia leczysz jedną wybraną ułomność. Jeśli jesteś pod opieką uzdrowiciela (magiczną bądź inną), leczysz jedną ułomność za każde dwa dni odpoczynku.

## REKRUTACJA

Gdy **rozpuszczasz wici, by zatrudnić pomoc**, rzuć:

- +1 jeśli ogłaszasz, że hojnie płacisz
- +1 jeśli ogłaszasz, co zamierzasz zrobić
- +1 jeśli ogłaszasz, że będą udziały w tym, co znajdziecie
- +1 jeśli pomaga ci twoja reputacja w tych okolicach

▶ Na 10+, znajduje się kilkoro uzdolnionych kandydatów. Możesz wybrać kogo zatrudnisz, bez kar za niezabranie innych ze sobą.

▶ Na 7-9 zatrudniasz kogoś nie do końca odpowiedniego, lub odrzucasz wszystkie kandydatury. ▶ W przypadku porażki, ktoś wpływowy i kompletnie nieprzygotowany ogłasza, że chciałby się przyłączyć (łatwowierny młodzian, lekkomyślny postrzeleniec, skryty wróg lub podobny). Weź tę osobę ze sobą i ponieś tego konsekwencje, albo odrzuć tę kandydaturę. Jeśli to zrobisz, masz -1 do następnej Rekrutacji.

## NIEDOKOŃCZONE SPRAWY

Gdy **powracasz do cywilizowanego miejsca, w którym wcześniej narobiłeś kłopotów**, rzuć+CHA. ▶ Na 10+ wieść o twoich uczynkach się rozniosła i wszyscy cię rozpoznają. ▶ Na 7-9 tak samo, ale dodatkowo MG wybiera komplikację:

- Lokalna straż ma nakaz twojego aresztowania
- Ktoś wyznaczył cenę za twoją głowę
- Ktoś ważny dla ciebie znalazł się w trudnej sytuacji z powodu twoich działań

## PRZYGOTOWANIE

Gdy **poświęcasz wolny czas na naukę, medytację lub ćwiczenia**, zdobywasz przygotowanie. Jeśli przygotowujesz się przez tydzień lub więcej, weź 1 przygotowanie. Jeśli przygotowujesz się przez miesiąc lub dłużej, weź 3 przygotowania. Gdy twoje **przygotowanie się przydaje**, wydaj 1 przygotowanie na +1 do dowolnego rzutu. Możesz wydać tylko jedno przygotowanie na rzut.

# BARBARZYŃKA / BARBARZYŃCA

POZIOM

PD

IMIE 

Gorm, Si-Yi, Priscilla, Sen, Xia, Anneira, Haepha, Lur, Shar, Korrin, Nkosi, Fafnir, Qua, Sacer, Vercin'geto, Barbozar, Clovis, Frael, Thraraxes, Sillius, Sha Sheena, Khamisi

**TYTUŁY:** Chwalebny, Wygłodniały, Porywczy, Niepokonany, Zarłoczny, Miażdźywrog, Łamignat, Wesołek, Melancholijny, Wszepochotężny, Olbrzym, Zwycięski

WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

**Oczy:** cierpiące, dzikie, mętne

**Sylwetka:** potężne muskuły, srogie łydki, chuda, gibka

**Dekoracje:** nietypowa biżuteria, dziwne tatuaże, brak ozdób

**Strój:** padlinożercy, niedповідni do pogody, skrawki, jedwabie

ATRYBUTY

PRZYPISZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:  
16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

**SILA**

SIL

OSŁABNIENIE -1

**ZREĆZNOŚĆ**

ZRE

DRGAŃKI -1

**KONDYCJA**

KON

CHOROBA -1

**INTELIGENCJA**

INT

OGŁUSZENIE -1

**MADROŚĆ**

MDR

DEZORIENTACJA -1

**CHARYZMA**

CHA

OSZPECENIE -1

**PLI**

8+  
KONDYCJA AKTUALNE

**PANCERZ**

**OBRAŻENIA**

KIO

CHARAKTER

 **CHAOTYCZNY**

Uniknij poddania się obyczajom cywilizowanego świata.

 **NEUTRALNY**

Naucz kogoś tradycji swego ludu.

RASA

NIE JESTEŚ STĄD, DOPRECYZUJ

**NIETUTEJSZY**

Możesz być równie dobrze elfem, krasnoludem, niziołkiem jak i człowiekiem, ale ty i twój lud nie jesteście stąd. Na początku każdej sesji MG zapyta cię o twą ojczyznę, czemu ją opuściłeś, albo co zostawiłeś za sobą. Jeśli odpowiesz, zaznaczasz PD.

WIEZI

WPISZ IMIĘ JEDNEGO ZE SWOICH KOMPANÓW  
W PRZYNAJMIJ JEDNO Z PÓL:

- \_\_\_\_\_ jest słaby i głupi, ale zabawny.
- Metody \_\_\_\_\_ są dziwne i niezrozumiałe.
- \_\_\_\_\_ zawsze wpada w tarapaty, muszę go chronić przed nim samym.
- \_\_\_\_\_ dzieli mój głód chwały. Ziemia zadrży pod naszymi stopami!

EKWIPUNEK

UDŹWIG MONETY 

Twój Udźwig to 8+SIL. Masz prowiant (5 użyć, 1 wagi), sztylet (krótki, 1 wagi) oraz pamiątkę z twojej podróży lub z twojej ojczyzny, opisz ją.

WYBIERZ BRÓŃ:

- Topór (bliski, 1 wagi)
- Dwuręczny miecz (bliski, +1 obrażeń, 2 wagi)

WYBIERZ JEDNO:

- Sprzęt awanturńczy (5 użyć, 1 wagi) i prowiant (5 użyć, 1 wagi)
- Kolczuga (1 pancerza, noszona, 1 wagi)

RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU  
POSIADASZ TE RUCHY:**HERAKLEJSKIE APETYTY**

Innych może zadowolić łyk wina czy dominacja nad sługą lub dwoma. Ty chcesz więcej. Wybierz dwa apetyty. Gdy **gonisz** za **zaspokojeniem jednego ze swoich apetytów i miałbyś rzucać na ruch**, zamiast rzucać 2k6 rzuć 1k6+1k8. Jeśli wynik na k6 jest wyższy od wyniku na k8, MG wprowadzi też zagrożenie lub komplikację z powodu twoich nieostrożnych poczynań.

Apetyty:

- Czyste zniszczenie
- Władza nad innymi
- Doczesne przyjemności
- Podboje
- Bogactwo i posiadanie
- Sława i chwała

**ZDOBYCZNA PRZEWAGA**

Gdy **wydajesz Ostatnie tchnienie**, masz +1, a na 7-9 to ty oferujesz Śmierci umowę w zamian za swoje życie. Jeśli Śmierć ją przyjmie, przeżyjesz. Jeśli nie, umrzesz.

**MUSKULATURA**Gdy **dzierżysz broń**, ma ona etykiety *potężna* i *brutalna*.**NA CO CZEKASZ?**

Gdy **rzucasz wyzwanie przeciwnikom**, rzuć+KON. ▶ Na 10+ potraktują cię jak oczywiste zagrożenie, którym muszą się zająć i zignorują twoich kompanów. ▶ Na 7-9 tylko niektórzy (najsłabsi bądź najgłupszy z nich) padną ofiarą twoich drwin.

WYBIERZ TEŻ JEDEN Z TYCH:

 **PEŁNA PŁYTA I STAL W GARŚCI**Ignorujesz etykietę *niewygodny* noszonego pancerza. **WOLNOŚĆ I SWOBODA**

Dopóki nie jesteś Przeciążony oraz nie nosisz pancerza ani tarczy, masz +1 pancerza

# BARBARZYŃKA / BARBARZYŃCA

## RUCHY ZAŁWANSOWANE

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 2-5, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW:

- MAŁY GŁÓD**  
Wybierz dodatkowy apetyt.
- APETYT NA DESTRUKCJĘ**  
Weź ruch barda, łotra lub wojownika. Nie możesz wybrać ruchów wieloklasowych.
- MA MIŁOŚĆ NICZYMI CIĘŻARÓWKĄ**  
Gdy **odstawiasz popis siły**, wymień komu z obecnych imponujesz. Masz +1 do Pertraktowania z nimi.
- NAJWAŻNIEJSZE W ŻYCIU JEST...**  
Jeśli podczas sesji zmiażdżyłeś swych wrogów, ujrzałeś ich krew wsiąkająca w ziemię lub usłyszałeś lament ich pobratymców, na jej koniec zaznacz PD.
- WŁÓCZYKIJ**  
Zwiedziłeś świat wzdłuż i wszerz. Gdy **docierasz w jakieś miejsce**, zapytaj MG o istotne tradycje, rytuały i tym podobne, a powie ci, co musisz wiedzieć.
- UZURPATOR**  
Gdy **udowodnisz swoją wyższość osobie u władzy**, masz +1 do następnego rzutu przeciw jego sługom, poddanym, lizusom i innym.
- KHAN KHANÓW**  
Najemnicy zawsze zaakceptują spełnienie jednego z twoich apetytów jako zapłatę.
- SAMSON**  
Możesz wziąć dowolną ułomność, by natychmiast wyrwać się z fizycznych lub mentalnych okowów.
- MIAŻDŻYĆ!**  
Gdy **Ty go tniesz**, na 12+ zadaj swoje obrażenia i wybierz coś fizycznego, co twój przeciwnik traci: broń, pozycję, kończynę lub podobne.
- NIEZASPOKOJONY GŁÓD**  
Gdy **otrzymujesz obrażenia**, możesz je zignorować i zamiast tego wziąć -1 do wszystkich rzutów dopóki nie zaspokoisz jednego z apetytów. Jeśli masz już tę karę, nie możesz ponownie wykonać tego ruchu.

### **OKO DO SŁABEJSZY**

Gdy **Wnikliwie badasz**, dodaj *Co tu jest słabe lub wrażliwe?* do listy pytań.

### **W RUCHU**

Gdy **Igrasz z niebezpieczeństwem wywołanym przez poruszenie się (jak upadek z wąskiego mostu czy szarża obok uzbrojonego strażnika)**, masz +1.

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 6-10, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW LUB Z RUCHÓW POZIOMÓW 2-5:

### **DOBRY DZIEŃ BY UMRZEĆ**

Dopóki twoje aktualne PW wynoszą mniej niż KON (lub wynoszą 1, cokolwiek jest wyższe), masz +1 do wszystkich ruchów.

### **ZABIĆ WSZYSTKICH**

Wymaga: *Apetyt na destrukcję*

Weź kolejny ruch barda, łotra lub wojownika. Nie możesz wybrać ruchów wieloklasowych.

### **WOJENNY OKRZYK**

Gdy **wkraczasz do walki z popisem siły (jak okrzyk, motywujące zawołanie, bitewny taniec)** rzuć+CHA. ▶ Na 10+, obie opcje. ▶ Na 7-9 jedna z opcji.

■ Sojusznicy czują się zagrożeni do walki i mają +1 do następnego ruchu

■ Przeciwnicy czują strach i działają zgodnie z nim (unikają cię, ukrywają się, atakują desperacko)

### **ZNAMIE POTĘGI**

Gdy **weźmiesz ten ruch i poświęcisz nieco nieprzerwanego czasu na wspomnienie swoich chwalebnych czynów z przeszłości**, możesz oznaczyć się symbolem swojej potęgi (jak długi warkocz z wplecionymi dzwonekami, rytualne blizny, tatuaże lub podobne). Każda inteligentna, śmiertelna istota widząc symbol instynktownie pojmie, że trzeba się z tobą liczyć i potraktuje cię odpowiednio.

### **WIĘCEJ! JESZCZE WIĘCEJ!**

Gdy **zaspokajasz apetyt do granic możliwości (niszcząc coś unikalnego i ważnego, zyskując wielką sławę, bogactwo, potęgę lub podobne)**, możesz go wygasić. Skreśl apetyt z listy i zaznacz PD. Możesz wciąż próbować go zapokoić, ale nie czujesz już gorącego pożądania jak kiedyś. W jego miejsce wybierz nowy apetyt.

### **TEN, KTÓRY PUKA**

Gdy **Igrasz z niebezpieczeństwem**, na 12+ zwracasz niebezpieczeństwo przeciw niemu samemu, MG opisze jak.

### **ZDROWA NIEUFNOŚĆ**

Gdy **nieczysta magia dzierzona przez śmiertelnych zmusza cię do Igrania z niebezpieczeństwem**, traktuj wyniki 6- jak 7-9.

### **KREW DLA BOGA KRWI**

Jesteś wtajemniczony w dawne tradycje, rytuały ofiarowania. Wybierz coś, co cenią twoi bogowie (albo przodkowie, duchy, totem lub podobne): złoto, krew, coś podobnego. Gdy **ofiarujesz te rzeczy według dawnych tradycji i rytuałów**, rzuć+MDR.  
▶ Na 10+MG ofiaruje ci wgląd w twój obecny problem, albo pomocną łaskę. ▶ Na 7-9 ofiara nie wystarczy i bogowie kosztują też z twego ciała, wciąż jednak dają mądrość lub łaskę.  
▶ W przypadku porażki zasługujesz na gniew duchów

# BARDKA / BARD

POZIOM

PD

## IMIĘ

CZŁOWIEK: Baldric, Leena, Dunwick, Willem, Edwyn, Florian, Seraphine, Quorra, Charlotte, Lily, Ramonde, Cassandra

ELF: Astrafel, Daelwyn, Feliana, Damarra, Sistranalle, Pendrell, Melliandre, Dagoliir

## CHARAKTER

- DOBRY**  
Użyj swojej sztuki aby komuś pomóc.
- NEUTRALNY**  
Uniknij konfliktu albo rozładuj napiętą sytuację.
- CHAOTYCZNY**  
Podjucz innych do stanowczych, ważnych i nieplanowanych działań.

## RASA

WYBIERZ RASĘ, ABY OTRZYMAĆ ODPOWIAJĄCY JEJ RUCH:

- CZŁOWIEK**  
Gdy **po raz pierwszy odwiedzasz cywilizowaną osadę**, ktoś szanujący obyczaj gościnności wobec minstreli przyjmie cię jako swojego gościa.
- ELF**  
Gdy **odwiedzasz ważne miejsce (twój wybór)**, możesz zapytać MG o jeden fakt z historii tego miejsca.

## WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

Oczy: wszechwiedzące, ogniste, radosne  
 Fryzura: frymuśna, dzika, stylowa czapka  
 Strój: kosztowny, podróżny, ubogi  
 Sylwetka: wysportowana, dobrze odżywiona, szczupła

## WIEZI

WPISZ IMIĘ JEDNEGO ZE SWOICH KOMPANÓW W PRZYNAJMNIEJ JEDNO Z PÓL:

- To nie pierwsza moja przygoda z \_\_\_\_\_.
- Śpiewałem pieśni o \_\_\_\_\_ na długo przed naszym spotkaniem.
- \_\_\_\_\_ jest często celem moich żartów.
- Piszę balladę o przygodach \_\_\_\_\_.
- \_\_\_\_\_ powierzył mi swój sekret.
- \_\_\_\_\_ nie ufa mi i ma ku temu dobry powód.

## RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU POSIADASZ TE RUCHY:

### SZTUKA TAJEMNA

Gdy **wyplatasz występem proste zaklęcie**, wybierz sojusznika oraz efekt:

- Uleczenie 1k8 obrażeń
- +1k4 obrażeń do następnego ataku
- Oczyszczenie umysłu przerywające jeden urok
- Następnym razem gdy ktoś z powodzeniem pomoże celowi, dostanie on +2 zamiast +1

## ATRYBUTY

PRZYPISZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

**SILA**

SIL

OSŁABIENIE -1

**ZREČZNOŚĆ**

ZRE

DRGAŃKI -1

**KONDYCJA**

KON

CHOROBA -1

**INTELIGENCJA**

INT

OGŁUSZENIE -1

**MADROŚĆ**

MDR

DEZORIENTACJA -1

**CHARYZMA**

CHA

OSZPECENIE -1

**PIŁ**

6+ KONDYCJA AKTUALNE

**PANCERZ**

**OBRAŻENIA**

K6

## EKWIPUNEK

UDŹWIG

MONETY

Twój Udźwig to 9+SIL. Posiadasz prowiant (5 użyć, 1 wagi).

WYBIERZ JEDEN INSTRUMENT, DLA CIEBIE WSZYSTKIE WAŻĄ O:

- Mandolina twojego ojca, naprawiona
- Lutnia, wyśmienity podarunek od szlachcica
- Kobza, którą uwiodłeś swą pierwszą miłość
- Skradziony róg
- Skrzypce, nigdy wcześniej nieużywane
- Śpiewnik napisany w zapomnianym języku

WYBIERZ UBIÓR:

- Skórznia (1 pancerza, noszona, 1 wagi)
- Krzykliwy strój (0 wagi)

WYBIERZ ORĘŻ:

- Rapier pojedynkowy (bliski, precyzyjny, 2 wagi)
- Sfatygowany łuk (niedaleki, 2 wagi), pęk strzał (3 amunicji, 1 wagi) i krótki miecz (bliski, 1 wagi)

WYBIERZ JEDNO:

- Sprzęt awanturniczy (5 użyć, 1 wagi)
- Bandaże (3 użycia, 0 wagi)
- Niziołcze ziele fajkowe (6 użyć, 0 wagi)
- 3 monety

Następnie rzuć+CHA. ▶ Na 10+ sojusznik zyskuje wybrany efekt. Dla ▶ Na 7-9 czar działa, ale ściągasz na siebie niechcianą uwagę lub twoja magia rozbrzmiewa wpływając na inne cele (wybór MG).

### WIEDZA BARDA

Wybierz dziedzinę wiedzy:

- Czary i magye
- Umarli i nieumarli
- Wielkie historie znanego świata
- Bestiariusz stworzeń niezwykłych
- Plany i sfery
- Legendy bohaterów wieków minionych
- Bogowie i ich sługi

Gdy **po raz pierwszy napotykasz ważną istotę, miejsce lub przedmiot (twój wybór) objęte twoją dziedziną wiedzy**, możesz zadać MG jedno pytanie na ich temat. MG odpowie zgodnie z prawdą. Następnie MG może cię zapytać w jakiej opowieści, pieśni lub legendzie zasłyszałeś tę informację.

### SZCZERY DO BÓLU

Gdy **rozmawiasz z kimś szczerze**, osobie prowadzącej twojego rozmówcę możesz zadać pytanie z listy poniżej. Odpowiedź musi być szczerą. Następnie dana osoba może zadać pytanie z listy tobie (odpowiedź musi być szczerą).

- Komu służysz?
- Co tak naprawdę teraz czujesz?
- Co chciałbyś bym zrobił?
- Czego najbardziej pragniesz?
- Jak mogę sprawić byś \_\_\_\_\_?

### PRZYSTAŃ POŚRÓD BURZ

Gdy **powracasz do odwiedzonej już kiedyś cywilizowanej osady**, powiedz MG kiedy ostatnim razem tutaj byłeś. MG powie jak się zmieniła od tamtej pory.



# BARDKA / BARD

## RUCHY ZAAWANSOWANE

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 2-5, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW:

### **UZDRAWIAJĄCA PIEŚŃ**

Gdy leczysz **Sztuką tajemną**, leczysz dodatkowo +1k8 obrażeń.

### **ZAJADŁA KAKOFONIA**

Gdy **zwiększasz obrażenia Sztuką tajemną**, zwiększasz je o dodatkowe +1k4 obrażeń.

### **WYRABANE POZA SKALE**

Gdy **odwalasz szalony występ (mocarne solo na lutni albo srogie łomotnięcie w bęben)**, wybierz cel który może cię usłyszeć i rzuć+CHA. ▶ Na 10+ cel atakuje najbliższego sojusznika w zasięgu. ▶ Na 7-9 cel atakuje najbliższego sojusznika w zasięgu, ale przyciągasz jego uwagę i gniew.

### **HEAVY METAL**

Gdy **wydajesz potężny krzyk lub grasz porażającą nutę**, wybierz cel i rzuć+KON. ▶ Na 10+ cel otrzymuje 1k10 obrażeń i głuchnie na kilka minut. ▶ Na 7-9 nadal ranisz swój cel, ale tracisz kontrolę: MG wybiera dodatkowy cel w pobliżu.

### **Z DROBNĄ POMOCĄ...**

Gdy **z powodzeniem komuś Pomogasz**, też dostajesz +1.

### **NIEZIEMSKIE TONY**

Twoja Sztuka tajemna jest silna, dzięki czemu możesz wybierać dwa efekty zamiast jednego.

### **PARADA FECHMISTRZA**

Gdy **Ty go tniesz**, masz +1 pancerza do następnego ataku w ciebie.

### **BAJERA**

Gdy **z kimś Pertraktujesz**, na 7+ dostajesz też +1 do następnego rzutu przeciw tej osobie.

### **WIELOKLASOWY NOWICJUSZ**

Weź ruch z innej klasy. Na potrzeby tego wyboru swój poziom traktuj jak o 1 niższy.

### **WIELOKLASOWY AKOLITA**

Weź ruch z innej klasy. Na potrzeby tego wyboru swój poziom traktuj jak o 1 niższy.

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 6-10, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW LUB Z RUCHÓW POZIOMÓW 2-5:

### **UZDRAWIAJĄCY REFREN**

*Zastępuje: Uzdrawiająca pieśń*

Gdy leczysz **Sztuką tajemną**, leczysz dodatkowo +2k8 obrażeń.

### **ZAJADŁY GRZMOT**

*Zastępuje: Zajadła kakofonia*

Gdy **zwiększasz obrażenia Sztuką tajemną**, zwiększasz je o dodatkowe +2k4 obrażeń.

### **NIEZAPOMNIANA TWARZ**

Gdy **spotykasz znaną ci wcześniej osobę (twój wybór) i przez dłuższy czas się nie widzieliście**, dostajesz +1 do następnego rzutu przeciw tej osobie.

### **REPUTACJA**

Gdy **po raz pierwszy spotykasz osobę, która słyszała pieśni na twój temat**, rzuć+CHA. ▶ Na 10 powiedz MG dwie rzeczy, które o tobie słyszała. ▶ Na 7-9 powiedz MG jedną rzecz którą o tobie słyszała, MG dopowie drugą.

### **NIEZIEMSKIE AKORDY**

*Zastępuje: Nieziemskie tony.*

Twoja Sztuka tajemna jest silna, dzięki czemu możesz wybierać dwa efekty zamiast jednego. Dodatkowo wybierasz, który z nich podwoić.

### **UCHO DO MAGII**

Gdy **usłyszysz jak przeciwnik rzuca zaklęcie**, MG poda ci nazwę czaru i jego efekty. Masz +1 do następnego rzutu bazującego na tych odpowiedziach.

### **PRZEBIEGŁY**

Gdy **jestes Szczery do bólu**, możesz też zapytać *W jaki sposób jesteś dla mnie uciążliwy?* Cel nie może zadać tego pytania tobie.

### **ZASŁONA FECHMISTRZA**

*Zastępuje: Parada fęchmistrza*

Gdy **Ty go tniesz**, masz +2 pancerza do następnego ataku w ciebie.

### **PRZEKRĘT**

*Zastępuje: Bajera.*

Gdy **z kimś Pertraktujesz**, na 7+ dostajesz też +1 do następnego rzutu przeciw tej osobie oraz możesz zadać jedno pytanie kierujące nią osobie. Odpowiedź musi być szczerą.

### **WIELOKLASOWY MISTRZ**

Weź ruch z innej klasy. Na potrzeby tego wyboru swój poziom traktuj jak o 1 niższy.

# CZARODZIEJKA / CZARODZIEJ

POZIOM

PD

## IMIE

CZŁOWIEK: Avon, Morgan, Rath, Ysolde, Ovid, Vitus, Aldara, Xenon, Uri

ELF: Galadiir, Fenfaril, Lilliastrae, Phirosalle, Enkirash, Halwyr

## CHARAKTER

- DOBRY**  
Wykorzystaj magię aby bezpośrednio komuś pomóc.
- NEUTRALNY**  
Odkryj coś na temat magicznej tajemnicy.
- ZŁY**  
Wykorzystaj magię aby siać strach i grozę.

## RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU POSIADASZ TE RUCHY:

### KSIEGA ZAKŁĘĆ

Opanowałeś kilka zaklęć i masz je zapisane w księdze zaklęć. Grę rozpoczynasz z trzema zaklęciami pierwszego poziomu w swojej księdze, posiadasz też wszystkie sztuczki. Po każdym awansie na kolejny poziom, dodaj do księgi jedno nowe zaklęcie poziomu równego lub niższego od twojego. Twoja księga zaklęć waży 1.

### PRZYGOTOWANIE ZAKŁĘĆ

Gdy spędzasz niezakłócony niczym czas (około godziny) na cichej kontemplacji swojej księgi zaklęć:

- Tracisz wszystkie już przygotowane zaklęcia
- Przygotowujesz wybrane nowe zaklęcia ze swojej księgi czarów. Ich łączny poziom nie może wynosić więcej niż twój własny poziom +1.
- Przygotowujesz wszystkie sztuczki, nie wliczają się one do powyższego limitu.

### RZUCANIE ZAKŁĘĆ

Gdy uwalniasz przygotowane zaklęcie, rzuć+INT. ▶ Na 10+ zaklęcie zostaje rzucone, nie zapominasz go i możesz rzucić je później. ▶ Na 7-9 zaklęcie zostanie rzucone, ale wybierasz jedno:

- Ściągasz na siebie niechcianą uwagę lub stawiasz się w trudnej sytuacji. MG powie ci w jaki sposób.
- Zaklęcie zakłóca strukturę rzeczywistości – masz -1 do Rzucania zaklęć dopóki ich ponownie nie Przygotujesz.
- Po rzuceniu zaklęcie zostaje zapomniane. Nie możesz go rzucać dopóki ponownie nie Przygotujesz zaklęć.

Pamiętaj, że podtrzymywanie zaklęć o ciągłych efektach może niekiedy nałożyć karę do Rzucania zaklęć.

### CZAROBRONA

Możesz natychmiast zakończyć dowolne podtrzymywane zaklęcie i wykorzystać energię jego rozproszenia do odbicia nadchodzącego ataku. Zaklęcie kończy się i możesz odjąć jego poziom od zadanych ci obrażeń.

### RYTUAŁ

Gdy czerpiesz z miejsca mocy, by wywołać magiczny efekt, powiedz MG co próbujesz osiągnąć. Efekty rytuału zawsze są osiągalne, ale MG poda ci od jednego do czterech z poniższych warunków:

- Zajmie ci to dni / tygodnie / miesiące
- Najpierw musisz \_\_\_\_\_
- Potrzebujesz pomocy \_\_\_\_\_
- Potrzeba sporej ilości pieniędzy
- Najlepsze co jesteś w stanie osiągnąć to słabsza wersja, niepewna i ograniczona
- Ty i twój sojusznicy ryzykujecie niebezpieczeństwem ze strony \_\_\_\_\_
- Będziesz musiał odczarować \_\_\_\_\_ by tego dokonać

## WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

Oczy: nawiedzone, bystre, obłąkane  
Fryzura: stylowa, rozwichrzona, szpiczasty kapelus  
Szyty: znoszone, stylowe, dziwne  
Sylwetka: pulchna, niepokojąca, szczupła

## RASA

WYBIERZ RASĘ, ABY OTRZYMAĆ ODPOWIEDAJĄCY JEJ RUCH:

- CZŁOWIEK**  
Wybierz jedno z zaklęć kleryka. Możesz je Rzucać tak, jakby było zaklęciem czarodzieja.
- ELF**  
Magia jest dla ciebie naturalna niczym oddychanie. Wykrycie magii jest dla ciebie sztuką.

## ATRYBUTY

PRZYPISZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:  
16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

**SILA**

SIL

OSŁABIENIE -1

**ZREČZNOŚĆ**

ZRE

DRGAŃKI -1

**KONDYCJA**

KON

CHOROBA -1

**INTELIGENCJA**

INT

OGŁUSZENIE -1

**MADROŚĆ**

MDR

DEZORIENTACJA -1

**CHARYZMA**

CHA

OSZPECENIE -1

**PŁ**

4+  
KONDYCJA AKTUALNE

**PANCERZ**

**OBRAŻENIA**

K4

## WIEZI

WPISZ IMIĘ JEDNEGO ZE SWOICH KOMPANÓW W PRZYNAJMNIEJ JEDNO Z PÓL:

- \_\_\_\_\_ odegra ważną rolę w nadchodzących wydarzeniach. Przewidziałem to!
- \_\_\_\_\_ skrywa przede mną ważną tajemnicę.
- \_\_\_\_\_ myli się co do świata, nauczę go wszystkiego co mogę.

## EKWIPUNEK

UDŹWIG

MONETY

Twój Udźwig to 7+SIL. Posiadasz księgę zaklęć (1 wagi) oraz prowiant (5 użyć, 1 wagi).

WYBIERZ JEDNO:

- Skórznia (1 pancerza, noszona, 1 wagi)
- Torba książek (5 użyć, 2 wagi) oraz 3 eliksiry lecznicze (0 wagi)

WYBIERZ BRÓŃ:

- Sztylet (krótki, 1 wagi)
- Kostur (bliski, dwuręczny, 1 wagi)

WYBIERZ JEDNO:

- Elikwir leczniczy (0 wagi)
- 3 antytoksyny (0 wagi)

# CZARODZIEJKA / CZARODZIEJ

## RUCHY ZAAWANSOWANE

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 2-5, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW:

### **UZDOLNIENIE**

Wybierz zaklęcie. Przygotowujesz je tak, jakby było o jeden poziom niższe.

### **WZMOCNIONA MAGIA**

Gdy **Rzucasz zaklęcie**, na 10+, możesz wybrać jedną opcję z listy na 7-9. Jeśli to zrobisz, możesz wybrać jeden z poniższych efektów:

- Efekt zaklęcia jest maksymalny
- Liczba celów zaklęcia jest podwojona

### **SKARBNIKA WIEDZY**

Gdy **Tryskasz wiedzą na temat**, o którym nikt inny nie ma błędnego pojęcia, masz +1.

### **MADRALA**

Gdy **postać innego gracza przyjdzie do ciebie po poradę**, a ty **powiesz jej szczerze**, jaki twoim zdaniem jest najlepszy kierunek działania, postać ta ma +1 jeśli pokieruje się twoją radą. Jeśli to robi, zaznaczasz PD.

### **ROZSZERZONA KSIĘGA ZAKLĘĆ**

Dodaj do swojej księgi zaklęć zaklęcie z listy zaklęć dowolnej klasy.

### **ZAKLINACZ**

Gdy **poświęcisz trochę czasu w bezpiecznych warunkach na zbadanie magicznego przedmiotu**, możesz zapytać MG o jego działanie. MG odpowie zgodnie z prawdą.

### **TO LOGICZNE**

Gdy **używasz surowej dedukcji w celu analizy otoczenia**, możesz Wnikliwie badać z INT zamiast MDR.

### **TAJEMNA ZASŁONA**

Dopóki masz choć jedno przygotowane zaklęcie poziomu pierwszego lub wyżej, masz +2 pancerza.

### **PRZECIWZAKLĘCIE**

Gdy **próbujesz odeprzeć tajemne zaklęcie, które miałyby na ciebie wpłynąć**, wystaw do obrony jedno ze swoich przygotowanych zaklęć i rzuć+INT. ▶ Na 10+ zaklęcie zostaje odparte i nie wpływa na ciebie. ▶ Na 7-9 zaklęcie również zostaje odparte, ale zapominasz wystawione do obrony zaklęcie.

Twoje Przeciwzaklęcie chroni tylko ciebie. Jeśli odpierane zaklęcie miało także inne cele, wpływa na nie bez przeszkód.

### **SZYBKA ANALIZA**

Gdy **widzisz efekty tajemnego zaklęcia**, zapytaj MG o nazwę zaklęcia i jego efekty. Masz +1 do następnego rzutu, gdy działasz bazując na odpowiedziach.

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 6-10, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW LUB Z RUCHÓW POZIOMÓW 2-5:

### **MISTRZOSTWO**

*Wymaga: Uzdolnienie*

Wybierz kolejne zaklęcie, obok tego wybranego przy Uzdolnieniu. Przygotowujesz je tak, jakby było o jeden poziom niższe.

### **WIĘKSZA WZMOCNIONA MAGIA**

*Zastępuje: Wzmocniona magia*

Gdy **Rzucasz zaklęcie**, na 10-11, możesz wybrać jedną opcję z listy na 7-9. Jeśli to zrobisz, możesz wybrać jeden z poniższych efektów. Dla 12+ wybierasz jeden z poniższych efektów za darmo: Efekt zaklęcia jest podwojony  
Liczba celów zaklęcia jest podwojona

### **DUSZA ZAKLINACZA**

*Wymaga: Zaklinacz*

Gdy **poświęcisz trochę czasu w bezpiecznych warunkach magicznemu przedmiotowi oraz znajdujesz się w miejscu mocy**, możesz zwiększyć moc tego przedmiotu. Przy następnym użyciu jego efekty są wzmocnione (MG powie w jaki sposób).

### **WYSOCE LOGICZNE**

*Zastępuje: To logiczne*

Gdy **używasz surowej dedukcji w celu analizy otoczenia**, możesz Wnikliwie badać z INT zamiast MDR. Na 12+ możesz zadać MG dowolne trzy pytania, także spoza listy.

### **TAJEMNA BARIERA**

*Zastępuje: Tajemna zasłona*

Dopóki masz choć jedno przygotowane zaklęcie poziomu pierwszego lub wyżej, masz +4 pancerza.

### **ZAKLĘCIA OCHRONNE**

*Wymaga: Przeciwzaklęcie*

Gdy **sojusznik w zasięgu twojego wzroku miałby znaleźć się pod wpływem zaklęcia**, możesz odpierać je tak, jakby miało wpłynąć na ciebie. Jeśli celem zaklęcia jest więcej sojuszników, musisz odpierać osobno dla każdego z osobna.

### **ETERYCZNA WIĘŹ**

Gdy **spędzasz czas z bezradną lub chętną osobą**, możesz stworzyć z nią eteryczną więź. Postrzegasz to co ona, oraz możesz Wnikliwie badać ją lub jej otoczenie niezależnie od dzielącego was dystansu. Ktoś, kto zgodził się na eteryczną więź, może skorzystać z niej do komunikacji z tobą tak, jakbyście znajdowali się w tym samym pokoju.

### **MISTYCZNE SZNURKI**

Gdy **korzystasz z magii do kontrolowania czyichś działań**, osoba ta nie będzie pamiętać do czego została zmuszona, nie będzie też miała ci tego za złe.

### **ULEPSZENIE ZAKLĘCIA**

Gdy **zadajesz istocie obrażenia**, możesz porazić ją energią zaklęcia – przerwij jedno z podtrzymywanych zaklęć i dodaj jego poziom do zadanych obrażeń.

### **WŁASNY KĄT**

Gdy **masz czas, tajemne materiały oraz bezpieczne miejsce**, możesz stworzyć własne miejsce mocy. Opisz MG jaka to moc i jak wiążesz się z tym miejscem. MG powie ci jeden rodzaj istoty, zainteresowany twoimi działaniami.



# ZAKŁĘCIA CZARODZIEJKI / CZARODZIEJA

## SZTUCZKI

Przygotowujesz wszystkie sztuczki gdy Przygotowujesz zaklęcia. Nie musisz ich wybierać i nie liczą się do limitu zapamiętanych zaklęć.

### ŚWIATŁO

Dotknięty przedmiot lśni magicznym światłem, jasnym mniej więcej jak pochodnia. Nie wydziela ciepła i nie wymaga paliwa, poza tym zachowuje się jak zwyczajna pochodnia. Masz pełną kontrolę nad kolorem płomienia. Zaklęcie trwa dopóki przedmiot jest w pobliżu ciebie.

### NIEWIDOCZNY SŁUGA

*Podtrzymywane*

Przyzywasz prosty, niewidzialny konstrukt, potrafiący jedynie nosić przedmioty. Jego Udźwig to 3 i przeniesie cokolwiek mu dasz. Nie jest w stanie samemu podnosić przedmiotów, potrafi nosić tylko te, które mu dasz. Przedmioty noszone przez niewidocznego sługę wydają się lewitować kilka kroków za tobą. Niewidoczny sługa, który otrzyma obrażenia lub znajdzie się z dala od ciebie, automatycznie znika upuszczając wszystkie przedmioty na ziemię. W innym wypadku zaklęcie działa dopóki go nie przerwiesz.

### KUGLARSTWO

Wykonujesz drobne sztuczki prawdziwej magii. Gdy Rzucasz zaklęcie dotkniesz przedmiotu, możesz dokonać w nim kosmetycznych zmian: wyczyścić, ubrudzić, rozgrzać, poprawić lub zmienić kolor. Rzucając zaklęcie bez dotykania przedmiotu, możesz stworzyć pomniejszą iluzję nie większą od ciebie. Kuglarskie iluzje są prymitywne i od razu można je rozpoznać – nikogo nie oszukają, ale mogą rozbawić.

## ZAKŁĘCIA POZIOMU I

### KONTAKT Z DUCHAMI

*Przywołanie*

Wywołaj po imieniu ducha z którym chcesz się skontaktować (lub zostaw wybór MG). Przyciągasz go poprzez sfery, na tyle blisko, by z nim rozmawiać. Zobowiązany jest odpowiedzieć najlepiej jak potrafi na jedno dowolne pytanie, które zadasz.

### WYKRYCIE MAGII

*Wieszczenie*

Na krótko jeden z twoich zmysłów staje się wyczulony na magię. MG powie ci co w pobliżu jest magiczne.

### TELEPATIA

*Wieszczenie, Podtrzymywane*

Tworzysz telepatyczną więź z jedną dotkniętą osobą, co umożliwia wam rozmowę w myślach. Możesz podtrzymywać tylko jedną telepatyczną więź na raz.

### ZAUROCZENIE OSOBY

*Urok, Podtrzymywane*

Osoba (nie bestia lub potwór) dotknięta podczas Rzucania tego zaklęcia traktuje cię jak przyjaciela dopóki nie otrzyma obrażeń lub nie udowodnisz, że nim nie jesteś.

### NIEWIDZIALNOŚĆ

*Iluzja, Podtrzymywane*

Dotknij sojusznika: nikt go nie widzi. Jest niewidzialny! Zaklęcie trwa dopóki sojusznik nie wykona ataku lub ty nie przerwiesz zaklęcia. Podtrzymując to zaklęcie nie możesz Rzucić innych zaklęć.

### MAGICZNY POCISK

*Wywołanie*

Pociski czystej magii wystrzelują z twoich palców. Zadaj 2k4 obrażeń jednemu celowi.

### ALARM

Rzucając to zaklęcie wyznacz krokami duży krąg. Do czasu ponownego Przygotowania zaklęć twoja magia ostrzeże cię, jeśli jakaś istota przekroczy linię kręgu. Nawet jeśli śpisz, zaklęcie wyrwie cię ze snu.

## ZAKŁĘCIA POZIOMU III

### ROZPROSZENIE MAGII

Wybierz czar lub efekt magiczny działający w pobliżu: to zaklęcie rozdiera go na kawałki. Pomniejsze zaklęcia kończą działanie, potężniejsze są zredukowane lub stłumione dopóki jesteś niedaleko.

### WIZJE POPRZEZ CZAS

*Wieszczenie*

Rzuc to zaklęcie i wpatrz się w lustrzaną powierzchnię, by dostrzec głębię czasu. MG ujawni ci szczegóły ponurej przyszłości – złowieszcze wydarzenie, które nadejdzie, jeśli nie zainterweniujesz. Zdradzi ci też użyteczne informacje na temat tego, jak można próbować zapobiec tym wydarzeniom. Rzadko kiedy ponura przyszłość oznacza „I będą żyli długo i szczęśliwie”. Wybaczcie.

### KULA OGNI

*Wywołanie*

Tworzysz potężną kulę płomieni, która pochłania cel i wszystko w pobliżu zadając 2k6 obrażeń ignorujących pancerz.

### IMITACJA

*Podtrzymywane*

Przyjmujesz formę istoty dotkniętej podczas Rzucania tego zaklęcia. Zmieniają się twoje cechy fizyczne, nie zachowanie. Zmiana trwa dopóki nie otrzymasz obrażeń lub nie zechcesz wrócić do swojej normalnej formy. Podtrzymując to zaklęcie tracisz dostęp do posiadanych ruchów czarodzieja.

### LUSTRZANE ODBICIE

*Iluzja*

Tworzysz iluzoryczny obraz samego siebie. Gdy jesteś atakowany, rzuć k6. Na 4,5 i 6 atak trafia odbicie, które rozplywa się, a zaklęcie kończy działanie.

### SEN

*Urok*

1k4 przeciwników w zasięgu wzroku, wybranych przez MG, zapada w sen. Zaklęcie wpływa tylko na istoty, które są w stanie spać. Budzą je normalne rzeczy: hałas, kopniaki, ból.

## ZAKŁĘCIA POZIOMU V

### KLATKA

*Wywołanie*

Cel zostaje uwięziony w klatce utkanej z magicznej mocy. Nic nie może dostać się do, i wydostać się z klatki. Klatka będzie istnieć dopóki jej nie rozproszysz lub nie Rzucisz kolejnego zaklęcia. Podczas trwania zaklęcia uwięziona istota jest w stanie usłyszeć twoje myśli, a ty nie możesz opuścić pobliza klatki.

### KONTAKT Z INNYM PLANEM

*Wieszczenie*

Wysyłasz prośbę do innego planu. Sprecyzuj kogo lub czego chcesz sięgnąć, podaj miejsce, typ istoty, imię lub tytuł. Otwierasz dwustronny kanał komunikacji z daną istotą. Komunikacja może zostać przerwana w każdej chwili przez dowolną ze stron.

# ZAKŁĘCIA CZARODZIEJKI / CZARODZIEJA

## **POLIMORFIA**

*Urok*

Całkowicie zmieniasz kształt dotkniętego stworzenia, które pozostanie w nadanej formie dopóki nie Rzucisz kolejnego zaklęcia. Opisz stworzony przez siebie kształt, wliczając w to zmiany w atrybutach, ważne przystosowania i główne słabości. Następnie MG powie jedno lub więcej z poniższych:

- Kształt jest niestabilny i tymczasowy
- Umysł stworzenia także zostanie zmieniony
- Kształt posiada niezamierzoną korzyść lub słabość.

## **PRZYWOŁANIE POTWORA**

*Przywołanie Podtrzymywane*

Przywołujesz potwora, który pomoże ci najlepiej jak umie. Traktuj go jak swojego bohatera, ale z dostępem tylko do Ruchów podstawowych. Jego atrybuty mają modyfikator +1, ma 1 PW, korzysta z twojej kości obrażeń. Potwór ma też 1k6 wybranych przez ciebie cech z poniższej listy:

- Jeden z atrybutów ma +2 zamiast +1
- Nie jest lekkomyślny
- Zadaje 1k8 obrażeń
- Jego więź z twoim planem jest silna, +2 PW za każdy twój poziom
- Posiada przydatne przystosowanie

Bazując na wybranych cechach MG powie ci jaki typ potwora został przywołany. Stworzenie pozostaje na twoim planie egzystencji dopóki nie zginie lub go nie odeślesz. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

## **ZAKŁĘCIA POZIOMU VII**

### **DOMINACJA**

*Zauroczenie Podtrzymywane*

Twój umysł wnika w jaźń dotkniętej istoty. Zatrzymaj 1k4. Wydaj 1 zatrzymanie, by zdominowana istota:

- Wypowiedziała kilka wybranych słów
- Podała ci coś co trzyma
- Wykonała skoordynowany atak na wybrany cel
- Odpowiedziała zgodnie z prawdą na jedno zadane przez ciebie pytanie.

Gdy wyczerpiesz zatrzymania, zaklęcie dobiega końca. Gdy cel otrzyma obrażenia tracisz 1 zatrzymanie. Podtrzymując to zaklęcie nie możesz Rzucić innych zaklęć.

## **PRAWDZIWE WIDZENIE**

*Wieszczenie Podtrzymywane*

Postrzegasz wszystkie rzeczy takimi jakie są naprawdę. Zaklęcie działa dopóki nie skłamiesz lub go nie przerwiesz. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

## **DRZWI Z CIENIA**

*Iluzja*

Cienie wskazane jako cel tego zaklęcia stają się portalem dla ciebie i twoich sojuszników. Podaj miejsce, opisując je ilością słów nie przekraczającą twojego poziomu. Przejście przez portal przenosi do opisanego miejsca ciebie oraz dowolnych sojuszników obecnych przy rzucaniu zaklęcia. Portal może zostać użyty tylko raz przez każdego sojusznika.

## **WYZWALACZ**

*Wywołanie*

Wybierz zaklęcie poziomu 5 lub niższego, które znasz. Opisz warunek wyzwalający używając ilości słów równej twojemu poziomowi. Wybrane zaklęcie przechowywane jest do momentu aż je wyzwolisz lub do wystąpienia warunku wyzwalającego, zależnie co nastąpi pierwsze. Nie musisz Rzucić przechowywanego zaklęcia – po prostu działa. Możesz przechowywać w wyzwalaczu tylko jedno zaklęcie. Kolejne rzucenie Wyzwalacza zastępuje poprzednie zaklęcie.

## **ZABÓJCZA CHMURA**

*Przywołanie Podtrzymywane*

Chmura mgły spoza Czarnych Bram Śmierci przesącza się do naszego świata, pokrywając wszystko w pobliżu. Za każdym razem gdy istota otrzyma obrażenia w chmurze, otrzymuje też dodatkowe 1k6 obrażeń ignorujących pancerz. Zaklęcie działa tak długo, jak widzisz dotknięty nim obszar lub dopóki go nie przerwiesz.

## **ZAKŁĘCIA POZIOMU IX**

### **ANTYPATIA**

*Urok Podtrzymywane*

Wybierz cel i opisz typ istoty lub charakter. Istoty wybranego typu lub charakteru nie mogą zbliżyć się do celu zaklęcia. Istota wybranego typu automatycznie zacznie uciekać, jeśli znajdzie się w zasięgu wzroku celu. Efekt trwa dopóki pozostajesz w obecności celu albo nie rozproszysz zaklęcia. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

## **OSTRZEŻENIE**

*Wieszczenie*

Opisz zdarzenie. MG powie ci, gdy się wydarzy, niezależnie od tego gdzie przebywasz ani jak daleko znajdujesz się od niego. Jeśli zechcesz, możesz obejrzeć miejsce zdarzenia tak, jakbyś się tam znajdował. Możesz mieć tylko jedno aktywne Ostrzeżenie.

## **KLEJNOT DUSZY**

Więzisz w klejnocie duszę umierającej istoty. Schwytana istota jest świadoma uwięzienia, ale nadal może być manipulowana za pomocą czarów, Pertraktacji lub innych efektów. Wszystkie ruchy przeciw uwięzionej istocie mają +1 do rzutu. Możesz uwolnić schwytaną duszę w dowolnym momencie, jednak nigdy więcej nie będziesz w stanie jej ponownie uwięzić.

## **SCHRONIENIE**

*Wywołanie Podtrzymywane*

Tworzysz budowlę z czystej magicznej mocy. Może być wielka jak zamek bądź mała jak chatka, tak czy inaczej jest niewrażliwa na wszelkie nie-magiczne uszkodzenia. Budowla istnieje dopóki jej nie opuścisz lub nie przerwiesz zaklęcia.

## **DOSKONAŁE PRZYWOŁANIE**

*Przywołanie*

Teleportujesz do siebie istotę. Wymień ją z imienia lub opisz typ. Jeśli podałeś imię, ta istota pojawia się przed tobą. Jeśli opisałeś typ, istota danego typu pojawia się przed tobą.

# DRUIDKA / DRUID

POZIOM

PD

## IMIE

**CZŁOWIEK:** Elana, Obelis, Herran, Syla, Andanna, Siobhan, Aziz, Pelin, Sibel, Nils, Wei

**ELF:** Hycorax, Ethanwe, Sinathel, Demanor, Menoliir, Mithralan, Taeros, Aegor

**NIZIOŁEK:** Tanner, Dunstan, Rose, Ivy, Robard, Mab, Thistle, Puck, Anne, Serah

## CHARAKTER

- CHAOTYCZNY**  
Zniszcz symbol cywilizacji.
- DOBRY**  
Pomóż wzrosnąć komuś lub czemuś.
- NEUTRALNY**  
Zlikwiduj nienaturalne zagrożenie.

## RUCHY POZYTAKOWE

NA POZYTAKU POSIADASZ TE RUCHY:

### DZIECIE KRAIN

Magię przyswoiłeś w miejscu zamieszkanym przez duchy potężne i pradawne, a te nazaczyły cię jako jednego z nich. Gdziekolwiek się udasz, duchy są z tobą i pozwalają ci przybierać ich kształty.

Wybierz jedno z poniższych. To kraina, do której jesteś dostrojony. Zmieniając kształt, możesz przybrać formę dowolnego zwierzęcia zamieszkującego twoją Krainę.

- Wielkie puszcze
- Szepczące równiny
- Rozległe pustynie
- Cuchnące grzędzawiska
- Rzeczne rozlewiska
- Trzewia ziemi
- Szafirowe wyspy
- Otwarte morze
- Niebosiężne szczyty
- Zamarznięta północ
- Przekłęte pustkowia

Wybierz znamię – fizyczny atrybut będący znakiem twojego pochodzenia, manifestacją ducha wybranej krainy. Mogą być to cechy zwierzęce, jak poroże jelenia czy gepardzie cętki, bądź coś bardziej ogólnego: włosy niczym liście lub oczy jak kryształ. Znamię pozostaje widoczne niezależnie od przyjętego kształtu.

### DARY NATURY

Nie musisz jeść i pić. Jeśli ruch każe ci odznaczyć prowiant, zignoruj go.

### MOWA DUCHÓW

Chrząkanie, szczekanie, ćwierkanie, wszystkie inne odgłosy wydawane przez dzikie zwierzęta są i twoim językiem. Jesteś w stanie zrozumieć każde zwierzę z twojej krainy lub którego esencję studiowałeś.

### ZMIENNOKSZTAŁTNOŚĆ

Gdy **wywasz duchy, by zmienić swój kształt**, rzuć+MDR.  
▶ Na 10+ zatrzymaj 3. ▶ Na 7-9 zatrzymaj 2. ▶ W przypadku porażki zatrzymaj 1, oprócz tego co powie MG.

Możesz przybrać fizyczny kształt dowolnego gatunku żyjącego w twojej krainie, lub którego esencję studiowałeś. Twój bohater wraz z przedmiotami formuje doskonałą kopię danego gatunku. Posiadasz wszystkie wrodzone zdolności i słabości wybranego kształtu: pazury, skrzydła, skrzela, oddychanie wodą zamiast powietrzem. Nadal korzystasz ze swoich atrybutów, niemniej niektóre ruchy mogą być trudniejsze w wykorzystaniu – domowy kot może nie dać rady walczyć z ogrem. Dodatkowo MG poda ci jeden lub więcej ruchów związanych z twoim nowym kształtem. Wydaj 1 zatrzymanie, aby wykonać taki ruch. Gdy skończą ci się zatrzymania, wracasz do swojego naturalnego kształtu. W dowolnej chwili możesz wydać wszystkie zatrzymania, aby wrócić do naturalnego kształtu.

### STUDIOWANIE ESENCJI

Gdy **spędzasz czas na kontemplacji zwierzęcego ducha**, możesz dodać jego gatunek do tych, których kształt możesz przybrać.

## WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

**Oczy:** mądre, dzikie, przenikliwe  
**Fryzura:** futrzany kaptur, rozczochrana, warkocze  
**Strój:** ceremonialna szata, wyprawione skóry, wytarty kożuch

## RASA

WYBIERZ RASĘ, ABY OTRZYMAĆ ODPOWIEDAJĄCY JEJ RUCH:

- CZŁOWIEK**  
Tak jak twój lud związał zwierzęta z polem i farmą, tak i ty jesteś z nimi związany. Zawsze możesz przyjąć kształt udomowionego zwierzęcia, w dodatku do innych form.
- ELF**  
Płyną w tobie soki starożytnych drzew. Wielkie puszcze zawsze są twoją krainą, w dodatku do innych dostrojeń.
- NIZIOŁEK**  
Śpiewasz kojące pieśni o zdrojach i potokach. Gdy **Rozbijacie obóz**, ty i twoi sojusznicy leczenie +1k6.

## ATRYBUTY

PRZYPIŚZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:  
16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

**SIŁA**

SIŁ

OSŁABIENIE -1

**ZREĆZNOŚĆ**

ZRE

DRGAŃKI -1

**KONDYCJA**

KON

CHOROBA -1

**INTELIGENCJA**

INT

OGŁUSZENIE -1

**MADROŚĆ**

MDR

DEZORIENTACJA -1

**CHARYZMA**

CHA

OSZPECENIE -1

**PŁ**

6+  
KONDYCJA AKTUALNE

**PANCERZ**

**OBRAŻENIA**

K6

## WIĘZI

WPIŚZ IMIĘ JEDNEGO ZE SWOICH KOMPANÓW W PRZYNAJMNIEJ JEDNO Z PÓL:

- \_\_\_\_\_ pachnie jak zwierzyna, nie jak myśliwy.
- Duchy powiedziały mi o wielkim niebezpieczeństwie kroczącym za \_\_\_\_\_.
- Pokazałem \_\_\_\_\_ sekretny rytuał Krainy.
- Skosztowałem krwi \_\_\_\_\_, a on mojej. To nas związało.

## EKWIPUNEK

UDŹWIG

MONETY

Twój Udźwig to 6+SIŁ. Masz przy sobie symbol swojej krainy – opisz go.

### WYBIERZ OCHRONĘ:

- Zbroja z surowej skóry (1 pancerza, noszona, 1 wagi)
- Drewniana tarcza (+1 pancerza, 1 wagi)

### WYBIERZ BRONŃ:

- Shillelagh (bliski, 2 wagi)
- Kostur (bliski, dwuręczny, 1 wagi)
- Włócznia (bliski, miotana, przedłużony, 1 wagi)

### WYBIERZ JEDNO:

- Sprzęt awanturniczy (5 użyć, 1 wagi)
- Zioła i okłady (2 użycia, 1 wagi)
- Niziołcze ziele fajkowe (6 użyć, 0 wagi)

# DRUIDKA / DRUID

## RUCHY ZAAWANSOWANE

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 2-5, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW:

### BRATERSTWO ŁOWCÓW

Weź jeden z ruchów Łowcy.

### CZERWIEN KŁÓW I PAZURÓW

Gdy **przybierzesz odpowiedni zwierzęcy kształt (coś niebezpiecznego)**, zwiększ swoje obrażenia do k8.

### WSPÓLNOTA SZEPTÓW

Gdy **spędzasz czas w miejscu, mając baczenie na zamieszkujące je duchy i wzywając duchy krainy**, rzuć+MDR. Doznasz wizji mającej znaczenie dla ciebie, twoich sojuszników i duchów dookoła was. ▶ Na 10+ wizja będzie jasna i pomocna. ▶ Na 7-9 wizja będzie niejasna, a jej znaczenie mgłne. ▶ W przypadku porażki wizja będzie denerwująca, przerażająca lub szokująca. MG ją opisze. Masz -1 do następnego rzutu.

### KOROWA SKÓRA

Dopóki dotykasz ziemi stopami, masz +1 do pancerza.

### TYGRYSIE OCZY

Gdy **oznaczysz zwierzę (błotem, brudem lub krwią)**, możesz patrzeć jego oczyma, niezależnie od dzielącego was dystansu. Tylko jedno zwierzę na raz może być tak oznaczone.

### LINIENIE

Gdy **otrzymasz obrażenia będąc w zmienionym kształcie**, możesz wrócić do swojej naturalnej postaci, by zanegować obrażenia.

### MOWA RZECZY

Dostrzegasz duchy w piasku, morzu i kamieniu. Od teraz możesz korzystać z Mowy duchów, Zmiennokształtności i Studiowania esencji także w stosunku do obiektów nieożywionych (roślin i kamieni) lub stworzeń z nich powstałych. Kształty przybrane w ten sposób mogą być dokładnymi kopiami, bądź ruchomymi istotami o humanoidalnej formie.

### FORMOTWÓRSTWO

Gdy **Zmieniasz kształt**, wybierz atrybut: masz +1 do rzutów na ten atrybut dopóki nie wrócisz do swojej naturalnej postaci. MG także wybiera atrybut: masz -1 do rzutów na ten atrybut dopóki nie wrócisz do swojej naturalnej postaci.

### MISTRZOSTWO ŻYWIŁÓW

Gdy **wzywasz pierwotne duchy ognia, wody, ziemi lub powietrza, by zrobiły coś dla ciebie**, rzuć+MDR. ▶ Na 10+ wybierz dwa. ▶ Na 7-9 wybierz jedno. ▶ W przypadku porażki, jakaś katastrofa jest rezultatem twojego wezwania.

- Spełnia się żądany efekt
- Unikasz kosztu, jakiego zażądałaby natura
- Utrzymujesz kontrolę

### BALANS

Gdy **zadajesz obrażenia**, zatrzymaj 1 balans. Gdy dotkniesz kogoś wzywając duchy życia, możesz wydać balans. Za każdy wydany balans, leczysz 1k4 PW.

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 6-10, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW LUB Z RUCHÓW POZIOMÓW 2-5:

### BEZKształTNOŚĆ

Gdy **Zmieniasz kształt**, rzuć 1k4 i dodaj wynik do swoich zatrzymań.

### SOBÓWTÓRZY TANIEC

Możesz Studiować esencję konkretnych osób (ludzi, elfów, niziołków i innych) w celu przybrania ich dokładnych kształtów. Ukrycie znamienia jest możliwe, ale -1 do rzutów dopóki nie wrócisz do swojego naturalnej postaci.

### KREW I GRZMOT

*Zastępuje: Czerwień kłów i pazurów*

Gdy **przybierzesz odpowiedni zwierzęcy kształt (coś niebezpiecznego)**, zwiększ swoje obrażenia do k10.

### DRUIDZKI SEN

Gdy **weźmiesz ten ruch, przy następnej okazji gdy masz czas i bezpieczeństwo w odpowiednim miejscu**, możesz dostroić się do nowej krainy. Ten ruch działa tylko raz, MG powie ci jak długo zajmie dostrojenie i jaki koszt cię czeka. Od tego momentu jesteś Dziecięciem obu krain.

### MOWA ŚWIATA

*Wymaga: Mowa rzeczy*

Dostrzegasz wzory tworzące strukturę świata. Od teraz możesz korzystać z Mowy duchów, Zmiennokształtności i Studiowania esencji także w stosunku do pierwotnych żywiołów - ognia, wody,

powietrza i ziemi.

### SIOSTRZEŃSTWO TROPICIELEK

Weź jeden z ruchów Łowczyni.

### MISTRZOWSKA FORMA

*Wymaga: Formotwórstwo*

Możesz zwiększyć swój pancerz o 1 lub zadawać dodatkowe +1k4 obrażeń będąc w zwierzęcej postaci. Wybierz przed Zmianą kształtu.

### CHIMERA

Gdy **Zmieniasz kształt**, możesz stworzyć formę łączącą do trzech różnych kształtów. Na przykład możesz zostać niedźwiedziem o skrzydłach orła i głowie barana. Każda cecha da ci inny ruch do wykonania. Poza tymi wyjątkami Chimera działa jak zwykła Zmiennokształtność.

### TRAKTYWO POGODY

Gdy **znajdujesz się pod otwartym niebem podczas wschodu słońca**, MG zapyta cię jaka będzie pogoda tego dnia. Powiedz co zechcesz, a tak się stanie.



# KLERYCZKA / KLERYK

POZIOM

PD

## IMIE

**CZŁOWIEK:** Wesley, Brinton, Jon, Sara, Hawthorn, Elise, Clarke, Lenore, Piotr, Dahlia, Carmine

**KRASNOLUD:** Durga, Aelfar, Gerda, Rurgosh, Bjorn, Drummond, Helga, Siggrun, Freya

## WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

**OCZY:** życzliwe, bystre, smutne

**FRYZURA:** tonsura, dziwaczna, łysy

**SZATY:** zwyczajne, powłóczyste, habit

**SYLWETKA:** szczupła, żylasta, sflaczała

## ATRYBUTY

PRZYPISZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:  
16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

### SILA

SIL

OSŁABIENIE -1

### ZREĆZNOŚĆ

ZRE

DRGAŃKI -1

### KONDYCJA

KON

CHOROBA -1

### INTELEGENCJA

INT

OGŁUSZENIE -1

### MADROŚĆ

MDR

DEZORIENTACJA -1

### CHARYZMA

CHA

OSZPECENIE -1

### PIW

6+  
KONDYCJA AKTUALNE

### PANCERZ

### OBRAŻENIA

KG

## CHARAKTER

### DOBRY

Naraż się na niebezpieczeństwo, aby kogoś uleczyć.

### PRAWORZADNY

Naraż się na niebezpieczeństwo postępując zgodnie z przykazaniami swojego kościoła lub boga.

### ZŁY

Skrzywdź kogoś, aby udowodnić wyższość swojego kościoła lub boga.

## RASA

WYBIERZ RASĘ, ABY OTRZYMAĆ  
ODPOWIADAJĄCY JEJ RUCH:

### CZŁOWIEK

Twoja wiara jest różnorodna. Wybierz jedno z zaklęć czarodzieja. Możesz je otrzymywać Obcując z bóstwem i Rzucąc tak, jakby było zaklęciem kleryka.

### KRASNOLUD

Jesteś jednością z kamieniem. Obcując otrzymujesz specjalną wersję Słów niemych, traktowaną jak rutyna i działającą tylko na kamień.

## WIEZI

WPISZ IMIE JEDNEGO ZE SWOICH KOMPANÓW  
W PRZYNAJMNIEJ JEDNO Z PÓL:

- \_\_\_\_\_ obraził moje bóstwo, nie ufam mu.
- \_\_\_\_\_ to osoba dobra i uczciwa, ufam jej bezwarunkowo.
- \_\_\_\_\_ znajduje się w ciągłym niebezpieczeństwie, ochronię go.
- Pracuję nad nawróceniem \_\_\_\_\_ na moją wiarę.

## EKWIPUNEK

UDŹWIG

MONETY

Twój Udźwig to 10+SIL. Posiadasz prowiant (5 użyć, 1 wagi) oraz święty symbol, opisz go (0 wagi).

WYBIERZ SWOJĄ OCHRONĘ:

- Kolczuga (1 pancerza, noszona, 1 wagi)
- Tarcza (+1 pancerza, 2 wagi)

WYBIERZ SWÓJ OREŻ:

- Młot bojowy (bliski, 1 wagi)
- Buława (bliski, 1 wagi)
- Kij (bliski, dwuręczny, 1 wagi) oraz bandaże (3 użycia, 0 wagi)

WYBIERZ JEDNO:

- Sprzęt awanturniczy (1 wagi) oraz prowiant (5 użyć, 1 wagi)
- Eliksir leczniczy (0 wagi)

## RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU  
POSIADASZ TE RUCHY:

### BÓSTWO

Czczysz i służysz jakiemuś bóstwu lub potędze, która udziela ci zaklęć. Nazwij to bóstwo (może Helferth, Succellus, Zorica czy Krugon Blady) i wybierz jego domenę:

- Leczenie i przywracanie
- Wiedza i rzeczy ukryte
- Krwawy podbój
- Uciśnieni i zapomniani
- Cywilizacja
- To Co Leży Poniżej

Wybierz jedno przykazanie swojej religii:

- Twoja religia głosi świętość cierpienia, Przykazanie: Umartwianie.
- Twoja religia to odizolowany i elitarystyczny kult, Przykazanie: Zdobywanie sekretów.
- Twoja religia ma istotne rytuały ofiarne, Przykazanie: Ofiarowanie.
- Twoja religia wierzy w próbę bojem, Przykazanie: Osobiste zwycięstwo.

### BOSKIE PRZEWODNICTWO

Gdy **zwracasz się do bóstwa zgodnie z Przykazaniem swojej religii**, otrzymujesz w zamian jakąś przydatną wiedzę lub dar związany z domeną bóstwa. MG powie ci co to.

### ODPĘDZANIE NIEMARŁYCH

Gdy **wznosisz swój święty symbol do góry i prosisz bóstwo o ochronę**, rzuć+MDR. ▶ Na 7+ tak długo jak modlisz się i prezentujesz święty symbol, żaden niemarły nie może się do ciebie zbliżyć. ▶ Na 10+ dodatkowo ogłuszasz na chwilę inteligentnych niemarłych oraz zmuszasz do ucieczki tych bezmyślnych. Agresja przerywa te efekty i niemarłi mogą działać normalnie. Inteligentni niemarłi wciąż mogą znaleźć sposoby, by dręczyć cię z daleka. Są na tyle sprytni.

### OBECOWANIE

Gdy **spędzasz niezakłócony niczym czas (około godziny) na cichej komunii ze swoim bóstwem:**

- Tracisz wszystkie już otrzymane zaklęcia
- Otrzymujesz wybrane nowe zaklęcia. Ich łączny poziom nie może wynosić więcej niż twój własny poziom +1, a żadne z nich nie może mieć poziomu wyższego niż twój.
- Przygotowujesz wszystkie rutyny, nie wliczają się one do powyższego limitu.

### RZUCANIE ZAKLĘĆ

Gdy **wyzwalasz zaklęcie otrzymane od bóstwa**, rzuć+MDR. ▶ Na 10+ zaklęcie zostaje rzucone, bóstwo nie odbiera ci go i możesz rzucić je później. ▶ Na 7-9 zaklęcie zostaje rzucone, ale wybierasz jedno:

- Ściągasz na siebie niechcianą uwagę lub stawiasz się w trudnej sytuacji. MG powie ci w jaki sposób.
- Rzucenie zaklęcia oddala cię od twojego bóstwa – masz -1 do Rzucania zaklęć do czasu kolejnego Obecowania.
- Po rzuceniu zaklęcie zostaje ci odebrane przez twoje bóstwo. Nie możesz rzucić go dopóki nie otrzymasz go ponownie podczas Obecowania.

Pamiętaj, że podtrzymywanie zaklęć o ciągłych efektach może niekiedy nałożyć karę do Rzucania zaklęć.



# KLERYCZKA / KLERYK

## RUCHY ZAAWANSOWANE

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 2-5, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW:

### WYBRANIEC

Wybierz zaklęcie. Otrzymujesz je tak, jakby było o jeden poziom niższe.

### ORZEŻWIENIE

Gdy **kogoś leczysz**, ta postać ma +2 do następnego rzutu na obrażenia.

### SZALE ŻYCIA I ŚMIERCI

Gdy **ktos** wydaje Ostatnie tchnienie w twojej obecności, ma +1 do rzutu.

### POGODA DUCHA

Gdy **Rzucasz zaklęcie**, ignorujesz pierwsze -1 kary za podtrzymywane zaklęcia.

### PIERWSZA POMOC

Leczenie lekkich ran traktujesz jak rutynę, przez co nie wlicza się do limitu otrzymanych zaklęć.

### BOSKA INTERWENCJA

Gdy **Obcujesz**, zatrzymujesz 1 i tracisz wszystkie posiadane wcześniej zatrzymania.

Gdy **ty lub któryś z sojuszników otrzyma obrażenia**, wydaj zatrzymanie, by wezwać swoje bóstwo, które zainterweniuje odpowiednią manifestacją (nagły powiew wiatru, szczęśliwe potknięcie, rozbłysk światła) niwelując obrażenia.

### POKUTNIK

Gdy **otrzymujesz obrażenia i przyjmiesz to cierpienie**, możesz otrzymać +1k4 obrażenia (ignorując pancierz). Jeśli je otrzymasz, masz +1 do następnego Rzucania zaklęć.

### BOSKIE WZMOCNIENIE

Gdy **Rzucasz zaklęcie**, na 10+, możesz wybrać jedną opcję z listy na 7-9. Jeśli to zrobisz, możesz wybrać jeden z poniższych efektów:

- Efekt zaklęcia jest maksymalny
- Liczba celów zaklęcia jest podwojona

### WÓŁANIE O PRZEWODNICZYSTWO

Gdy **ofiarujesz swemu bóstwu coś wartościowego i modlisz się o przewodnictwo**, bóstwo powie ci czegoś żąda w zamian. Jeśli to zrobisz czegoś żąda, zaznaczasz PD.

### UŚWIĘCONA PROTEKCJA

Gdy nie nosisz pancerza i tarczy, masz 2 pancerza.

### ODDANY UZDROWICIEL

Gdy leczysz inną postać, dodaj swój poziom do liczby uleczonych obrażeń.

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 6-10, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW LUB Z RUCHÓW POZIOMÓW 2-5:

### POMAZANIEC

Wymaga: Wybraniec

Wybierz kolejne zaklęcie, obok tego z Wybrańca. Przygotowujesz je tak, jakby było o jeden poziom niższe.

### APOTEOZA

Gdy **weźmiesz ten ruch, następnym razem gdy poświęcisz czas na należytą modlitwę do twojego bóstwa**, wybierz jakąś cechę z nim związaną (rozdzierające pazury, skrzydła o szafirowych piórach, wszystkowiedzące trzecie oko lub podobne). Po zakończonej modlitwie na stałe otrzymujesz tę fizyczną cechę.

### ŻNIWIARZ

Gdy **po zakończonym konflikcie poświęcisz czas na zadedykowanie tego zwycięstwa swojemu bóstwu oraz zajęcie się zmarłymi**, masz +1 do następnego rzutu.

### OPATRZNOŚĆ

Zastępuje: Pogoda ducha

Ignorujesz karę -1 za dwa podtrzymywane zaklęcia.

### WIĘKSZA PIERWSZA POMOC

Wymaga: Pierwsza pomoc

Leczenie średnich ran traktujesz jak rutynę, przez co nie wlicza się do limitu otrzymanych zaklęć.

### DEUS EX MACHINA

Zastępuje: Boska interwencja

Gdy **Obcujesz**, zatrzymujesz 2 i tracisz wszystkie posiadane wcześniej zatrzymania.

Gdy **ty lub któryś z sojuszników otrzyma obrażenia**, wydaj zatrzymanie, by wezwać swoje bóstwo, które zainterweniuje odpowiednią manifestacją (nagły powiew wiatru, szczęśliwe potknięcie, rozbłysk światła) niwelując obrażenia.

### MĘCZENNIK

Zastępuje: Pokutnik

Gdy **otrzymujesz obrażenia i przyjmiesz to cierpienie**, możesz otrzymać +1k4 obrażenia (ignorując pancierz). Jeśli je otrzymasz, masz +1 do następnego Rzucania zaklęć oraz dodajesz swój poziom do obrażeń zadanych lub wyleczonych tym zaklęciem.

### UŚWIĘCONY IMMUNITET

Zastępuje: Uświęcona protekcja

Gdy **nie nosisz pancerza i tarczy**, masz 3 pancerza.

### WIĘKSZE BOSKIE WZMOCNIENIE

Zastępuje: Boskie wzmocnienie

Gdy **Rzucasz zaklęcie**, na 10-11, możesz wybrać jedną opcję z listy na 7-9. Jeśli to zrobisz, możesz wybrać jeden z poniższych efektów. Dla 12+ wybierasz jeden z poniższych efektów za darmo:

- Efekt zaklęcia jest podwojony
- Liczba celów zaklęcia jest podwojona

### WIELOKLASOWY NOWICJUSZ

Weź ruch z innej klasy. Na potrzeby tego wyboru swój poziom traktuj jak o 1 niższy.

# ZAKŁĘCIA KLERYCZKI / KLERYKA

## RUTYNY

Otrzymujesz wszystkie rutyny gdy Obcujesz z bóstwem. Nie musisz ich wybierać i nie liczą się do limitu otrzymanych zaklęć.

### ŚWIATŁO

Dotknięty przedmiot lśni magicznym światłem, jasnym mniej więcej jak pochodnia. Nie wydziela ciepła i nie wymaga paliwa, poza tym zachowuje się jak zwyczajna pochodnia. Masz pełną kontrolę nad kolorem płomienia. Zaklęcie trwa dopóki przedmiot jest w pobliżu ciebie.

### UŚWIĘCENIE

Jedzenie lub woda trzymane w dłoniach podczas Rzucania tego zaklęcia zostają konsekrowane przez twoje bóstwo. Poza byciem poświęconym (albo przeklętym), dotknięta substancja zostaje oczyszczona z każdego zwyczajnego zepsucia.

### PRZEWODNICTWO

Symbol twojego bóstwa pojawia się przed tobą i wskazuje kierunek lub działanie jakiego bóstwa od ciebie chce. Następnie symbol znika. Wiadomość ma formę wyłącznie gestu, komunikacja za pomocą tego zaklęcia jest bardzo ograniczona.

## ZAKŁĘCIA POZIOMU I

### BŁOGOSŁAWIEŃSTWO

*Podtrzymywane*

Twoje bóstwo spogląda przychylnie na wybranego przez ciebie bojownika. Ta postać ma +1 tak długo, jak długo staje do boju. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

### LECZENIE LEKKICH RAN

Pod twoim dotykiem rany zasklepiają się, a kości przestają boleć. Ulecz dotkniętemu sojusznikowi 1k8 obrażeń.

### WYKRYCIE CHARAKTERU

Gdy Rzucasz to zaklęcie, wybierz charakter: dobry, zły, praworządny lub chaotyczny. Na krótko jeden z twoich zmysłów staje się wyczulony na ten charakter. MG powie ci co w pobliżu ma ten charakter.

### WZBUDZENIE STRACHU

*Podtrzymywane*

Wybierz cel w zasięgu wzroku oraz pobliski obiekt. Cel boi się wybranego obiektu tak długo jak będziesz podtrzymywać zaklęcie. Reakcja celu zależy od niego: ucieczka, panika, błaganie, walka. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć. Celami nie mogą być istoty o intelekcie poniżej zwierzęcego (magiczne konstrukty, nieumarli, automaty lub podobne).

Wersja 1.2 | 4 listopada 2020

### MAGICZNA BRONĀ

*Podtrzymywane*

Oreź trzymany w rękach podczas Rzucania tego zaklęcia zadaje +1k4 obrażeń dopóki go nie przerwiesz. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

### SANKTUARIUM

Gdy Rzucasz to zaklęcie, obejdz pieszo obszar, konsekrując go dla swojego bóstwa. Pozostając w tym obszarze zostaniesz zaalarmowany gdy ktoś zadziała w sanktuarium mając złe zamiary (wliczając w to wkroczenie ze złym zamiarem). Każdy kto otrzyma leczenie wewnątrz sanktuarium leczy +1k4 PW.

### ROZMOWA ZE ZMARŁYMĀ

Zwłoki konwersują z tobą przez krótką chwilę. Odpowiedzą na trzy zadane pytania zgodnie ze swoją wiedzą posiadaną za życia, jak i uzyskaną po śmierci.

## ZAKŁĘCIA POZIOMU III

### ANIMACJA MARTWEGO

*Podtrzymywane*

Zmuszasz wygłodniałego ducha, aby posiadał niedawno zmarłe ciało i służył ci. Tworzysz w ten sposób zombie, podążające za twoimi rozkazami na tyle, na ile pozwalają mu jego ograniczone możliwości. Traktuj zombie jak swojego bohatera, ale z dostępem tylko do Ruchów podstawowych. Jego atrybuty mają modyfikator +1, ma 1 PW, korzysta z twojej kości obrażeń. Zombie ma też 1k4 wybranych przez ciebie cech z poniższej listy:

- Jest utalentowane. Jeden z atrybutów ma modyfikator +2.
- Jest wytrzymałe. +2 PW za każdy twój poziom.
- Ma funkcjonujący mózg i potrafi wykonywać bardziej skomplikowane zadania.
- Na pierwszy rzut oka nie wygląda jak trup, przynajmniej przez dzień lub dwa.

Zombie będzie istnieć dopóki nie zostanie zniszczone przyjmując obrażenia przekraczające jego PW albo dopóki nie przerwiesz zaklęcia. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

### LECZENIE ŚREDNICH RAN

Z pomocą magii tamujesz krwawienia i nastawiasz kości. Ulecz dotkniętemu sojusznikowi 2k8 obrażeń.

### CIEMNOŚĆ

*Podtrzymywane*

Wybierz obszar w zasięgu wzroku: wypełnia się nadnaturalnym mrokiem i cieniem. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

### WSKRZESZENIE

Powiedz MG, że chciałbyś wskrzesić umarłego, którego dusza jeszcze nie do końca opuściła ten świat. Wskrzeszenie zawsze jest osiągalne, ale MG poda przynajmniej jeden z poniższych warunków (możliwe, że wszystkie):

- Zajmie ci to dni / tygodnie / miesiące
- Potrzebujesz pomocy \_\_\_\_\_
- Potrzeba sporej ilości pieniędzy
- Aby tego dokonać, musisz poświęcić \_\_\_\_\_

W zależności od okoliczności MG może wymagać spełnienia tych warunków nim umarły zostanie wskrzeszony, może też pozwolić na wskrzeszenie natychmiast, zakładając że warunki będą musiały zostać spełnione, aby stan był permanentny.

### UMIĘRUCHOMIENIE OSOBY

Wybierz osobę w zasięgu wzroku. Dopóki nie Rzucisz czaru lub nie przestaniesz być w jej pobliżu, osoba ta nie jest w stanie zrobić nic oprócz mówienia. Zaklęcie zostaje przerwane natychmiast gdy cel otrzyma obrażenia z dowolnego źródła.

## ZAKŁĘCIA POZIOMU V

### OBJAWIENIE

Bóstwo odpowiada na modły i obdarowuje cię chwilą doskonałego zrozumienia. MG rzuci światło na obecną sytuację. Masz +1 do następnego rzutu jeśli bazujesz na tych informacjach.

### LECZENIE KRYTYCZNYCH RAN

Ulecz dotkniętemu sojusznikowi 3k8 obrażeń.

### POZNAŃ

Nazwij osobę, miejsce lub rzecz, o której chcesz się czegoś dowiedzieć. Otrzymasz od bóstwa wizje celu wyraźne tak, jakbyś tam był.

### ZARAZA

*Podtrzymywane*

Wybierz istotę w zasięgu wzroku. Cel cierpi na wybraną chorobę dopóki podtrzymujesz to zaklęcie. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

# ZAKŁĘCIA KLERYCZKI / KLERYKA

## SŁOWA NIEME

Dzięki dotknięciu rozmawiasz z duchami zamieszkującymi rzeczy. Dotknięty nieożywiony obiekt odpowie na trzy zadane pytania najlepiej jak potrafi.

## PRAWDZIWE WIDZENIE

*Podtrzymywane*

Twój wzrok otwiera się na prawdziwą naturę wszystkiego na czym spoczna twoje oczy. Spojrzeniem przebijasz iluzję i widzisz rzeczy ukryte. MG opisz obszar przed tobą ignorując wszelkie iluzje i fałsz, magiczne lub inne. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

## DUCHOWA PUŁAPKA

Więzisz w klejnocie duszę umierającej istoty. Schwytana istota jest świadoma uwięzienia, ale nadal może być manipulowana za pomocą czarów, Pertraktacji lub innych efektów. Wszystkie ruchy przeciw uwięzionej istocie mają +1 do rzutu. Możesz uwolnić schwytaną duszę w dowolnym momencie, jednak nigdy więcej nie będziesz w stanie jej ponownie uwięzić.

## ZAKŁĘCIA POZIOMU VII

### SŁOWO POWROTU

Wybierz słowo. Gdy po raz pierwszy po Rzuceniu tego zaklęcia wypowiedz wybrane słowo, ty i dotykający cię sojusznicy zostajecie natychmiast przeniesieni w dokładne miejsce Rzucenia zaklęcia. Tylko jedno miejsce może być w ten sposób zapamiętane, ponowne rzucenie Słowa powrotu przed wypowiedzeniem słowa zastępuje poprzednie.

### UZDROWIENIE

Ulecz dotkniętemu sojusznikowi obrażenia w liczbie do maksymalnej wartości twoich PW.

### KRZYWDA

Dotknij i uderz przeciwnika świętym gniewem. Zadaj mu 2k8 obrażeń oraz 1k6 obrażeń sobie. Obrażenia ignorują pancerz.

### ROZDARCIE

*Podtrzymywane*

Wybierz część ciała celu, na przykład ramię, mackę czy skrzydło. Część ta zostaje magicznie odcięta od ciała, sprawiając olbrzymi ból, ale nie zadając obrażeń. Brak kończyny może powstrzymać skrzydlate stworzenie od latania albo byka od nadziania cię na rogi. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

## ZNAMIE ŚMIERCI

Wybierz istotę, której prawdziwe imię jest ci znane. Zaklęcie to tworzy trwałe runy na wybranej powierzchni, które zabijają wybraną istotę, jeśli je przeczyta.

## KONTROLA POGODY

Pomódl się o deszcz, słońce, wiatr lub śnieg. Twoje bóstwo odpowie w ciągu około doby. Pogoda zmieni się zgodnie z twoją wolą i utrzyma się przez kilka dni.

## ZAKŁĘCIA POZIOMU IX

### BURZA ZEMSTY

Twoje bóstwo sprowadza nienaturalną pogodę wedle twojego wyboru. Deszcz krwi lub kwasu, chmury dusz, wiatr obalający budynki lub jakakolwiek inna pogoda, jaka przyjdzie ci do głowy: prosz, a będzie ci dane.

### NAPRAWA

Wybierz jedno zdarzenie z przeszłości celu. Wszystkie efekty tego wydarzenia, wliczając obrażenia, truciznę, chorobę i magiczne zaklęcia, zostają zakończone i naprawione. PW i choroby są uleczone, trucizny zneutralizowane, magiczne efekty przerwane.

### BOSKA OBECNOŚĆ

*Podtrzymywane*

Każda istota musi najpierw prosić o zgodę, by móc się do ciebie zbliżyć. Zgoda musi zostać udzielona na głos. Każda istota bez niej otrzymuje dodatkowe 1k10 obrażeń za każdym razem, gdy otrzymuje obrażenia w twojej obecności. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

### POŻARCIE NIEŻYCIA

Dotknięta przez ciebie bezmyślna, nieumarła istota zostaje zniszczona. Kradniesz energię jej śmierci aby uleczyć siebie bądź następnego sojusznika, którego dotkniesz. Liczba uleczonych obrażeń równa jest pozostałym przed zniszczeniem PW nieumarłego.

### PLAGA

*Podtrzymywane*

Wymień nazwę miasta, wsi, obozu albo innego miejsca zamieszkanego przez ludzi. Na czas trwania tego zaklęcia miejsce to ogarnia plaga związana z domeną twojego bóstwa (szarańcza, śmierć pierwotnych lub podobna). Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

# ŁOTRZYCA / ŁOTR

POZIOM

PD

IMIE

CHARAKTER

RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU POSIADASZ TE RUCHY:

**CZŁOWIEK:** Sparrow, Shank, Jack, Marlow, Dodge, Rat, Pox, Humble, Farley

**NIZIOŁEK:** Felix, Rook, Mouse, Sketch, Trixie, Robin, Omar, Brynn, Bug

**CHAOTYCZNY**

Rzuć się w niebezpieczeństwo bez planu.

**NEUTRALNY**

Uniknij wykrycia lub zinfiltrowaj miejsce.

**ZŁY**

Zrzuć niebezpieczeństwo lub winę z siebie na kogoś innego.

**EKSPERT OD PUŁAPEK**

Gdy poświęcasz chwilę na zbadanie niebezpiecznego obszaru, rzuć+ZRC. ▶ Na 10+ zatrzymaj 3. ▶ Na 7-9 zatrzymaj 1. Wydawaj zatrzymania przemieszczając się przez ten obszar, by zadawać pytania:

- Czy jest tutaj pułapka i jeśli tak, co ją uruchamia?
- Co robi pułapka po uruchomieniu?
- Co jeszcze jest tu ukryte?

WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

RASA

WYBIERZ RASĘ, ABY OTRZYMAĆ ODPOWIEDAJĄCY JEJ RUCH:

**Oczy:** przebiegłe, spojrzenie kryminalisty  
**Fryzura:** zakapturzony, rozczochrana, przycięta  
**Strój:** ciemny, fantastyczny, zwyczajny  
**Sylwetka:** giętka, żyłasta, wiotka

**CZŁOWIEK**

Jesteś zawodowcem. Gdy **Tryskasz wiedzą lub Wnikliwie badasz przestępczą aktywność**, masz +1.

**NIZIOŁEK**

Atakując bronią dystansową zadajesz +2 obrażenia.

**FACH W REKIU**

Gdy **otwierasz zamki, rzezasz mieszki lub rozbijas pułapki**, rzuć+ZRC. ▶ Na 10+ robisz to, żaden problem. ▶ Na 7-9 wciąż ci się udaje, ale MG da ci wybór między dwoma z opcji: podejrzenia, niebezpieczeństwo, koszt.

**CIOS W PLECY**

Gdy **atakujesz zaskoczonego lub bezbronnego przeciwnika bronią do walki wręcz**, możesz albo zadać mu obrażenia, albo rzucić+ZRC. ▶ Na 10+ wybierasz dwa. ▶ Na 7-9 wybierasz jedno.

ATRYBUTY

PRZYPISZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:  
16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

WIEZI

WPISZ IMIĘ JEDNEGO ZE SWOICH KOMPANÓW W PRZYNAJMIJ JEDNO Z PÓL:

- Ukradłem coś \_\_\_\_\_.
- \_\_\_\_\_ może na mnie liczyć, gdy wszystko pójdzie źle.
- \_\_\_\_\_ ma obciążające mnie informacje.
- \_\_\_\_\_ i ja prowadzimy wspólny przekręt.

EKWIPUNEK

UDŹWIG

MONETY

Twój Udźwig to 9+SIŁ. Posiadasz prowiant (5 użyc, 1 wagi), skórnię (1 pancerza, noszona, 1 wagi), 3 użycia wybranej trucizny i 10 monet.

WYBIERZ BROŃ:

- Sztylet (krótki, 1 wagi) i krótki miecz (bliski, 1 wagi)
- Rapier (bliski, precyzyjny, 1 wagi)

WYBIERZ BROŃ DYSTANSOWĄ:

- 3 noże do rzucania (miotane, niedaleki, 0 wagi)
- Sfatygowany łuk (niedaleki, 2 wagi), pęk strzał (3 amunicji, 1 wagi)

WYBIERZ JEDNO:

- Sprzęt awanturiczny (5 użyc, 1 wagi)
- Elikwir leczniczy (0 wagi)

Gdy **ktos próbuje wykryć twój charakter**, możesz mu podać dowolny.

**TRUCICIEL**

Opanowałeś sztukę bezpiecznego korzystania z trucizn. Wybierz truciznę z poniższej listy, nie jest już dla ciebie niebezpieczna. Dodatkowo zaczynasz z 3 użyciami wybranej trucizny. Gdy masz czas na pozyskanie materiałów oraz miejsce do warzenia możesz stworzyć za darmo 3 użycia wybranej trucizny. Pamiętaj, że niektóre trucizny są aplikowane – oznacza to, że musisz ostrożnie podać ją celowi lub dodać do czegoś, co będzie jadł lub pił. Trucizny nakładane muszą jedynie dotknąć celu – mogą być wykorzystane na ostrzu broni.

- **Olej z Tagitu (aplikowany):** cel zapada w lekki sen
- **Krwawnik (nakładany):** cel zadaje -1k4 obrażeń dopóki nie zostanie wyleczony
- **Złoty korzeń (aplikowany):** cel traktuje następną istotę którą zobaczy jak zaufanego sprzymierzeńca, dopóki ta nie pokaże, że jest inaczej.
- **Łzy węża (nakładane):** każdy kto zadaje celowi obrażenia rzuca dwukrotnie i wybiera lepszy wynik

**SIŁA**

SIŁ

OSŁABIENIE -1

**ZREĆZNOŚĆ**

ZRC

DRGAŃKI -1

**KONDYCJA**

KON

CHOROBA -1

**INTELIGENCJA**

INT

OGŁUSZENIE -1

**MADROŚĆ**

MDR

DEZORIENTACJA -1

**CHARYZMA**

CHA

OSZPECENIE -1

**PIŁ**

6+ KONDYCJA

AKTUALNE

**PANCERZ**

**OBRAŻENIA**

K8

# ŁOTRZYCA / ŁOTR

## RUCHY ZAAWANSOWANE

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 2-5, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW:

### TANI CHWYT

Gdy **używasz krótkiej bądź precyzyjnej broni**, Cios w plecy zadaje dodatkowo +1k6 obrażeń.

### OSTROŻNOŚĆ

Gdy **używasz Eksperta pułapek**, zawsze zatrzymujesz +1, nawet na 6-.

### BOGACTWO I SMAK

Gdy **robisz z siebie przedstawienie obnosząc się ze swoją najcenniejszą zdobyczą**, wybierz jedną z obecnych osób. Wybrana osoba zrobi wszystko co w jej mocy, aby zdobyć ten przedmiot lub coś do niego podobnego.

### STRZELAŁ PIERWSZY

Nie dajesz się zaskoczyć. Jeśli przeciwnik miałby cię zaskoczyć, zamiast tego działasz jako pierwszy.

### MISTRZOSTWO TRUCIZN

Gdy **raz użyjesz trucizny**, przestaje ona być dla ciebie niebezpieczna.

### ZATRUCIE

Zwykłym ukłuciem możesz aplikować nawet złożone trucizny. Gdy **pokrywasz broń bezpieczną dla siebie trucizną**, traktuj ją jak *nakładaną* zamiast *aplikowaną*.

### WARZELNIK

Gdy **masz czas na pozyskanie materiałów oraz miejsce do warzenia** możesz stworzyć trzy dawki dowolnej trucizny, z której kiedyś skorzystałeś.

### STRACONA POZYCJA

Gdy **ktoś ma nad tobą przewagę liczebną**, masz +1 pancerza.

### KONEKSJE

Gdy **dajesz znać w przestępczym półświatku**, że czegoś chcesz lub potrzebujesz, rzuć+CHA. ▶ Na 10+ ktoś to ma, tylko dla ciebie. ▶ Na 7-9 będziesz musiał zdecydować się na coś podobnego, bądź dostaniesz to, ale jest w tym jakiś haczyk.

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 6-10, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW LUB Z RUCHÓW POZIOMÓW 2-5:

### NIECZyste Zagranie

*Zastępuje: Tani chwyt*

Gdy **używasz krótkiej bądź precyzyjnej broni**, Cios w plecy zadaje dodatkowo +1k8 obrażeń, a wszystkie pozostałe ataki zadają +1k4 obrażeń.

### PARANOICZNA OSTROŻNOŚĆ

*Zastępuje: Ostrożność*

Gdy **używasz Eksperta od pułapek**, zawsze zatrzymujesz +1, nawet na 6-. ▶ Na 12+ zatrzymaj 3. oraz następnym razem, gdy zbliżysz się do pułapki, MG natychmiast powie ci co ona robi, co ją uruchamia, kto ją zastawił, i jak możesz ją wykorzystać.

### ALCHEMIK

*Zastępuje: Warzelnik*

Gdy **masz czas na pozyskanie materiałów oraz miejsce do warzenia** możesz stworzyć trzy dawki dowolnej trucizny, z której kiedyś skorzystałeś.

Alternatywnie, możesz opisać efekty trucizny, którą chcesz uwarzyć. MG powie ci, że możesz ją stworzyć, z jednym lub więcej zastrzeżeniami:

- Działa tylko w określonych warunkach
- Najlepsze, co możesz osiągnąć, to słabsza wersja
- Osiągnie efekt dopiero po jakimś czasie
- Będzie miała oczywiste efekty uboczne

### PRZEGRANA SPRAWA

*Zastępuje: Stracona pozycja*

Masz +1 pancerza. Gdy **ktoś ma nad tobą przewagę liczebną**, masz +2 pancerza zamiast tego.

### UNIK

Gdy **Igrasz z niebezpieczeństwem**, na 12+, wykraczasz poza nie. Nie tylko udaje ci się, ale MG zaferuje ci lepszy rezultat, prawdziwe piękno lub chwilę gracji.

### SILNE RAMIE, PRAWDZIWIY CEL

Możesz miotać dowolną bronią do walki wręcz, używając jej do Ostrzału. Miotnięta broń przepada - na 7-9 nie możesz wybrać zmniejszenia amunicji.

### DROGA UCIECZKI

Gdy **wpadasz zbyt głęboko w tarapaty i potrzebujesz uciec**, opisz swoją drogę ucieczki i rzuć+ZRC. ▶ Na 10+ uciekasz. ▶ Na 7-9 możesz zostać bądź uciec, ale jeśli zdecydujesz się zwać, musisz zostawić coś za sobą lub wziąć coś ze sobą, MG powie ci co.

### PRZEBRANIE

Gdy **dysponujesz czasem i materiałami** możesz stworzyć przebranie, mylące wszystkich - wezmą cię za inne stworzenie o podobnym kształcie i rozmiarze. Twoje czyny mogą cię zdradzić, wygląd nie.

### VABANK

Gdy **poświęcasz czas na uknuć planu kradzieży**, powiedz co chcesz ukraść i zadaj MG poniższe pytania. Ty i twoi sojusznicy macie +1 do następnego rzutu działając na bazie odpowiedzi.

- Kto zauważy tego brak?
- Jaka jest tego najlepsze zabezpieczenie?
- Kto będzie tego szukał?
- Kto jeszcze tego chce?



# ŁOWCZYNI / ŁOWCA

POZIOM

PD

IMIE

CHARAKTER

RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU POSIADASZ TE RUCHY:

CZŁOWIEK: Jonah, Halek, Brandon, Emory, Shrike, Nora, Diana

ELF: Throndir, Elrosine, Aranwe, Celion, Dambrath, Lanethe

### CHAOTYCZNY

Uwolnij kogoś z rzeczywistych lub symbolicznych więzów.

### DOBRY

Naraż się na niebezpieczeństwo, by walczyć z nienaturalnym zagrożeniem.

### NEUTRALNY

Pomóż zwierzęciu lub duchowi dziczy.

### TROPIENIE

Gdy **podążasz śladem przemieszczającej się istoty**, rzuć+MDR.

▶ Na 7+ podążasz tropem dopóki nie nastąpi znacząca zmiana w kierunku lub sposobie podróży. ▶ Na 10+ dodatkowo wybierz jedno:

- Zdobądź nieco przydatnych informacji na temat swojej zdobyczy, MG powie ci co.
- Ustal co sprawiło, że trop się urwał.

## WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

Oczy: dzikie, przenikliwe, zwierzęce

Fryzura: kaptur, dzika, łysina

Strój: opanczone, kamuflaż, podróżny

Sylwetka: giętka, dzika, atletyczna

## RASA

WYBIERZ RASĘ, ABY OTRZYMAĆ ODPOWIEDAJĄCY JEJ RUCH:

### CZŁOWIEK

Gdy **Rozbijasz obóz w podziemiach lub mieście**, nie musisz spożyć prowiantu.

### ELF

Gdy **wyruszasz na Ryzykowną wyprawę w dzicz**, niezależnie od podjętej roli, zawsze udaje ci się jak na 10+.

## ATRYBUTY

PRZYPISZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:  
16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

## WIĘZI

WPISZ IMIĘ JEDNEGO ZE SWOICH KOMPANÓW W PRZYNAJMNIEJ JEDNO Z PÓL:

- Już kiedyś służyłem \_\_\_\_\_ za przewodnika i wisi mi za to przysługę.
- \_\_\_\_\_ jest przyjacielem natury, więc może liczyć na moją przyjaźń.
- \_\_\_\_\_ nie szanuje natury, więc nie ma mojego szacunku.
- \_\_\_\_\_ nie rozumie życia w dziczy, ale go nauczę.

## EKWIPUNEK

UDŹWIG

MONETY

Twój Udźwig to 11+SIŁ. Posiadasz prowiant (5 użyć, 1 wagi), skórnę (1 pancerza, noszona, 1 wagi) i pęk strzał (3 amunicji, 1 wagi).

WYBIERZ BROŃ:

- Łuk myśliwski (niedaleki, daleki, 1 wagi) i krótki miecz (bliski, 1 wagi)
- Łuk myśliwski (niedaleki, daleki, 1 wagi) i włócznia (przedłużony, 1 wagi)

WYBIERZ JEDNO:

- Sprzęt awanturniczy (5 użyć, 1 wagi) i prowiant (5 użyć, 1 wagi)
- Sprzęt awanturniczy (5 użyć, 1 wagi) i pęk strzał (3 amunicji, 1 wagi)

## STRZAŁ MIERZONY

Gdy **atakujesz z dystansu bezbronnego lub zaskoczonego przeciwnika**, możesz albo zadać mu obrażenia, albo podać dokładny cel i rzucić+ZRC.

- **Głowa:** ▶ 7-9: Cel nie robi nic poza staniem w miejscu i ślinieniem się przez kilka chwil. ▶ 10+ Jak na 7-9 oraz zadajesz obrażenia.
- **Ręce:** ▶ 7-9: Cel upuszcza to co trzymał w rękach. ▶ 10+ Jak na 7-9 oraz zadajesz obrażenia.
- **Nogi:** ▶ 7-9: Cel zostaje spowolniony i ma trudności w poruszaniu się. ▶ 10+ Jak na 7-9 oraz zadajesz obrażenia.

## ZWIERZĘCY TOWARZYSZ

Masz nadprzyrodzoną więź ze swym wiernym zwierzęciem. Nie możesz z nim rozmawiać w ścisłym sensie, ale zawsze będzie działać zgodnie z twoją wolą. Nadaj imię zwierzęcemu towarzyszowi i wybierz gatunek: *wilk, kuguar, niedźwiedź, orzeł, pies, jastrząb, kot, sowa, wróbel, szczur, muł*  
Wybierz podstawę:

- Dzikość +2, Spryt +1, Instykt +1, 1 pancerza
- Dzikość +2, Spryt +2, Instykt +1, 0 pancerza
- Dzikość +1, Spryt +2, Instykt +1, 1 pancerza
- Dzikość +3, Spryt +1, Instykt +2, 1 pancerza

Wybierz sprawności w liczbie równej dzikości towarzysza:

*szybkość, tężyzna, duży rozmiar, spokój, przystosowanie, szybki refleks, wytrwałość, kamuflaż, zjadłość, zastraszenie, czule zmysły, niewykrywalność*

Twój zwierzęcy towarzysz jest wyszkolony do walki z humanoidami.

Wybierz dodatkowe wyszkolenia w liczbie równej sprytowi towarzysza:

*polowanie, szukanie, zwiad, straż, walka z potworami, występy, praca, podróże*

Wybierz słabości w liczbie równej instyktowi towarzysza:

*kaprysy, dzikość, powolność, stare rany, wzbudzanie strachu, zapominalstwo, upór, ułomność*

## KOMENDA

Gdy **razem ze swoim towarzyszem robisz coś, w czym jest wyszkolony**, to...

- ...atakując ten sam cel, dodaj jego dzikość do swoich obrażeń
- ...Tropiąc, dodaj jego spryt do swojego rzutu
- ...przyjmując obrażenia, dodaj jego pancerz do swojego pancerza
- ...Wnikliwie badając, dodaj jego spryt do swojego rzutu
- ...Pertraktując, dodaj jego spryt do swojego rzutu
- ...gdy ktoś ci Przeszkadza, dodaj jego instykt do rzutu tej istoty

**SIŁA**

SIŁ

OSŁABIENIE -1

**ZREĆZNOŚĆ**

ZRC

DRGAŃKI -1

**KONDYCJA**

KON

CHOROBA -1

**INTELIGENCJA**

INT

OGŁUSZENIE -1

**MADROŚĆ**

MDR

DEZORIENTACJA -1

**CHARYZMA**

CHA

OSZPECENIE -1

**PIŁ**

8+ KONDYCJA

AKTUALNE

**PANCERZ**

**OBRAŻENIA**

K8

# ŁOWCZYNI / ŁOWCA

## RUCHY ZAAWANSOWANE

MOŻESZ WYBRAĆ TEN RUCH TYLKO JEŚLI JEST TO TWÓJ PIERWSZY AWANS.

### PÓŁELF

Gdzieś w twoim rodowodzie masz zmieszaną krew ras i zaczyna się to ujawniać. Uzyskujesz początkowy ruch elfa jeśli wybrałeś człowieka podczas tworzenia postaci i vice versa.

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 2-5, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW:

### DZIKA EMPATIA

Rozumiesz i potrafisz rozmawiać ze wszystkimi zwierzętami.

### ZNAJOMA ZDOBYCZ

Gdy **Tryskasz wiedzą o potworze**, rzuć z MDR zamiast INT.

### ŻMIJOWY CIOS

Gdy **atakujesz wroga dwiema broniąmi jednocześnie**, dodaj 1k4 obrażeń za cios wykonany słabszą ręką.

### KAMUFLAŻ

Gdy **siedzisz cicho w naturalnym otoczeniu**, przeciwnicy nigdy cię nie zauważą, chyba że się poruszysz.

### NAJLEPSZY PRZYJACIEL CZŁOWIEKA

Gdy **pozwolisz Zwierzęcemu towarzyszowi przyjąć cios wymierzony w ciebie**, obrażenia zostają zanegowane, a dzikość towarzysza spada do 0. Jeśli jego dzikość wynosi już 0, nie możesz wykonać tego ruchu. Gdy poświęcisz kilka godzin na odpoczynek ze swoim Zwierzęcym towarzyszem, jego dzikość wraca do normy.

### PRZESŁONIĆ SŁOŃCE

Gdy **prowadzisz Ostrzał**, możesz wydać dodatkową amunicję podczas rzutu. Za każdy wydany punkt amunicji możesz wybrać dodatkowy cel. Rzuć raz i zastosuj obrażenia do każdego z celów.

### DOBRA SZKOŁA

Wybierz kolejne wyszkolenie dla Zwierzęcego towarzysza.

### GŁOS WOLAJĄCEGO NA PUSTYNI

Oddaj się bóstwu (stwórz nowe bądź wybierz z już ustalonych). Zyskujesz ruchy kleryka Obcowanie i Rzucanie zaklęć. Po wybraniu tego ruchu traktuj siebie jak kleryka na poziomie 1 na potrzeby Rzucania zaklęć. Za każdym razem gdy awansujesz, podnieś swój efektywny poziom kleryka o 1.

### ŁAZIK

Gdy **wyruszasz na Ryzykowną wyprawę** możesz wziąć na siebie dwie role. Rzucasz osobno za każdą z nich.

### BEZPIECZNE SCHRONIENIE

Gdy ustalasz warty na noc, każdy ma +1 do Wartowania.

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 6-10, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW LUB Z RUCHÓW POZIOMÓW 2-5:

### DZIKA MOWA

*Zastępuje: Dzika empatia*

Rozumiesz i potrafisz rozmawiać z wszystkimi istotami, które nie są przybyszami i nie są magiczne.

### ULUBIONY WRÓG

*Zastępuje: Znajoma zdobycz*

Gdy **Tryskasz wiedzą o potworze**, rzuć z MDR zamiast INT. Na 12+, poza normalnymi efektami, możesz zadać MG jedno dowolne pytanie związane z tematem.

### ŻMIJOWE KŁY

*Zastępuje: Żmijowy cios*

Gdy **atakujesz wroga dwiema broniąmi jednocześnie**, dodaj 1k8 obrażeń za cios wykonany słabszą ręką.

### PODBRZUSZE SMAUGA

Gdy **znasz najsłabszy punkt celu** twoje strzały mają 2 przebicia.

### OBIEŻYŚWIAT

*Zastępuje: Łazik*

Gdy **wyruszasz na Ryzykowną wyprawę** możesz wziąć na siebie dwie role. Rzuć dwa razy i wybierz lepszy wynik dla obu ról.

### BEZPIECZNIEJSZE SCHRONIENIE

*Zastępuje: Bezpieczne schronienie*

Gdy **ustalasz warty na noc**, każdy ma +1 do Wartowania. Po nocy w obozie, którego wartę ustalałeś, wszyscy mają +1 do następnego rzutu.

### SPOSTRZEGAWCZY

Gdy **Tropisz**, w przypadku sukcesu możesz za darmo zadać jedno pytanie z listy Wnikliwego badania, dotyczące śledzonej istoty.

### SPECJALNA SZTUCZKA

Weź ruch z innej klasy. Masz dostęp do tego ruchu dopóki działał razem ze Zwierzęcym towarzyszem.

### NIENATURALNY SOJUSZNIK

Twój Zwierzęcy towarzysz jest potworem, nie zwierzęciem. Opisz go. Dodaj mu +2 dzikości i +1 instynktu oraz nowe wyszkolenie.

# OFIAROWANA / OFIAROWANY

POZIOM

PD

## IMIĘ

## CHARAKTER

## RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU POSIADASZ TE RUCHY:

**CZŁOWIEK:** Solomon, Timothy, Kalil, Omen, Yohn, Hiko, Agasha, Elizabeth, Harald, Fatia, Khalwa, Adur, Ignis, Yajna, Umlilo

**SALAMANDRA:** Siarczyserce, Płomiennostopy, Żarobicz, Pyłoszpon, Spalozart, Gorzkopadła, Kopcoświatła, Śpiewołoska, Świecoknot, Węglokielnia

### **CHAOTYCZNY**

Szerz nowe, niebezpieczne idee.

### **NEUTRALNY**

Wymień ofiarę, dobrowolną, za wykonaną usługę.

### **ZŁY**

Ofiaruj płomieniom niechętną temu ofiarę.

### **PŁONĄCE ZNAMIE**

Gdy **tworzysz broń z czystego płomienia**, rzuć+KON. ▶ Na 10+ wybierz dwie z opcji. ▶ Na 7-9 jedną. Możesz traktować swoją INT jak SIĘ lub ZRC na potrzeby ataków tą bronią. Broń zawsze zaczyna z etykietami *gorąca*, *krótka*, *niebezpieczna* i 3 użyciami. Każdy atak kosztuje jedno użycie.

- *bliski*
- *miotana, niedaleki*
- +1 obrażeń
- usuń etykietę *niebezpieczna*

### **OGIEŃ ZWALCZAJ OGNIEM**

Gdy **otrzymujesz obrażenia**, i ich wartość jest nieparzysta (po odjęciu pancerza), płomień w tobie przychodzi z pomocą. Rzuć 1k4 i albo dodaj tyle użyc do Płonącego znamienia (jeśli jest aktywne), albo weź wynik jako bonus do następnego rzutu na Płonące znamię, albo zredukuj otrzymane obrażenia o tę wartość.

### **STYLEM ZUKO**

Gdy **naginasz płomień do swej woli**, rzuć+MDR. ▶ Na 10+ nagina się jak rozkażesz, kształtując i poruszając się zgodnie z twoją wolą dopóki ma na czym płonąć. ▶ Na 7-9 efekt jest krótkotrwały, działa tylko chwilę.

### **OGNIE POŻĄDANIA**

Gdy **patrzysz głęboko w czyjeś oczy**, możesz zapytać gracza prowadzącego daną postać *Czym karmi się ogień twojego pożądania?*. Odpowiedz zgodnie z prawdą, nawet jeśli postać nie wie lub trzymałaby to w sekrecie.

### **REKODZIEŁO**

Możesz użyć własnych rąk w miejsce narzędzi i ognia, by wytwarzać metalowe przedmioty. Typowe bronie, pancerze czy metalowa biżuteria mogą być wytworzone z surowego materiału. Możesz też stopić te rzeczy, ale w pośpiechu i bez zabezpieczeń być może trzeba będzie najpierw Igrać z niebezpieczeństwem.

## WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

## RASA

WYBIERZ RASĘ, ABY OTRZYMAĆ ODPOWIADAJĄCY JEJ RUCH:

### **CZŁOWIEK**

Gdy **Rozbijasz obóz obok dużego, otwartego płomienia**, odzyskaj wszystkie PW

### **SALAMANDRA**

Niemagiczne ciepło i ogień nie mogą cię zranić.

**Oczy:** gorejące, ciepłe, palące

**SKÓRA:** doskonała, dziwne znamiona, rytualne blizny

**POSTAWA:** władcza, maniakalna, ledwo skrywany gniew

**GŁOS:** skwierczący, szepczący, ryczący

## ATRYBUTY

PRZYSPIS ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:  
16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

**SIŁA**

SIŁ

OSŁABIENIE -1

**ZREĆZNOŚĆ**

ZRC

DRGAŃKI -1

**KONDYCJA**

KON

CHOROBA -1

**INTELIGENCJA**

INT

OGŁUSZENIE -1

**MADROŚĆ**

MDR

DEZORIENTACJA -1

**CHARYZMA**

CHA

OSZPECENIE -1

**PW**

4+  
KONDYCJA AKTUALNE

**PANCERZ**

**OBRAŻENIA**

K8

## WIĘZI

WPISZ IMIĘ JEDNEGO ZE SWOICH KOMPANÓW W PRZYNAJMIENIEJ JEDNO Z PÓL:

- \_\_\_\_\_ odczuł piekielny dotyk płomienia, teraz zna mą potęgę.
- Nauczę \_\_\_\_\_ prawdziwego znaczenia ofiary.
- Wrzuciłem coś w płomień dla \_\_\_\_\_ i wciąż nie zdradziłem, co w nich ujrzałem.

## EKWIPUNEK

UDŹWIG

MONETY

Twój Udźwig to 9+SIŁ. Nie nosisz żadnej broni i nie potrzebujesz pancerza innego niż płomień gorejące w tobie. Zaczynasz z symbolem przeszłych poświęceń, opisz go. Masz też sprzęt awanturniczy (5 użyc, 1 wagi) i eliksir leczniczy (0 wagi).

WYBIERZ DWA:

- Prowiant (5 użyc, 1 wagi)
- Elikvir leczniczy (0 wagi)
- 10 monet

# OFIAROWANA / OFIAROWANY

## RUCHY ZAAWANSOWANE

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 2-5, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW:

### ❑ PAMIĘĆ PŁOMIENIA

Gdy **zapatrzysz się w ogień szukając odpowiedzi**, rzuć+MDR. ▶ W przypadku sukcesu, MG powie ci coś nowego i interesującego na temat obecnej sytuacji. ▶ Na 7-9 będzie to tylko wrażenie. ▶ Na 10+ nieźle szczegóły. Jeśli wiesz już wszystko co trzeba, MG ci to powie.

### ❑ PŁONAĆ DWAKROĆ JAŚNIEJ...

Gdy **wzywasz płomień przeznaczenia**, możesz potraktować dowolną porażkę w rzucie jak wynik 7-9, lub wynik 7-9 jak 10+. To może być rzut twój lub innej postaci. Powiedz MG co tracisz: emocję, wspomnienie lub inną cząstkę twojego jestestwa. Nie możesz wykonać tego ruchu ponownie, dopóki nie wykonasz ruchu Płonąć dwakroć krócej...

### ❑ PŁONAĆ DWAKROĆ KRÓCEJ...

*Dostajesz ten ruch razem z Płonąć dwakroć jaśniej.*

Gdy **ofiarujesz zwycięstwo płomieniom przeznaczenia**, potraktuj dowolny rzut na 10+ jak porażkę.

### ❑ OGIEŃ, KTÓRY ZABIJA

Dodaj te etykiety jako opcje Płonącego znamienia: *brutalna, potężna, przedłużony, niedaleki, daleki*

### ❑ PODŻEGACZ

Gdy **przedstawiasz nową ideę BN-owi**, rzuć+CHA. ▶ Na 10+ uwierzy, że pomysł był jego i odda się mu z pasją. ▶ Na 7-9 Słomiany zapal zgaśnie po dniu lub dwóch. ▶ W przypadku porażki zareaguje negatywnie i opowie się przeciw idei.

### ❑ OGDRI JAHAD

Weź ruch czarodzieja Rytuał. MG zawsze powie ci, co musisz poświęcić, by osiągnąć zamierzony efekt.

### ❑ JAK ĆMA W PŁOMIENI

Gdy **kusisz słaby umysł swym wewnętrznym ogniem**, rzuć+MDR. ▶ Na 10+ jego wola jest zduszona, podąży za tobą i zrobi co zechcesz, dopóki coś go nie przestraszy lub zaskoczy. ▶ Na 7-9 wystarczy ci siła tylko by go rozkojarzyć i skonfundować. ▶ W przypadku porażki, staje się niespokojny i zdenerwowany, twój wewnętrzny ogień rozpalili jego skryte namiętności.

### ❑ SPALIĆ MOSTY

Gdy **wydajesz Ostatnie tchnienie**, weź głęboki oddech i zamiast rzucać, możesz wymazać jedną ze swoich więzi. Jest to permanentne i obniża liczbę dostępnych więzi na zawsze. Żyjesz i masz 1k6 PW. Jeśli nie masz więcej więzi, wydaj Ostatnie tchnienie normalnie.

### ❑ KRASOMÓWCA

Gdy **dodajesz innym odwagi** rzuć+CHA. ▶ Na 10+ odrzucając strach i wątpliwości, w mgnieniu oka stając się dzielnymi. ▶ Na 7-9 efekt jest krótkotrwały, zdają sobie sprawę z jego powierzchowności i uciekną się do tchórzostwa po chwili lub dwóch. ▶ W przypadku porażki twoja obecność ich onieśmiela i przeraża.

### ❑ SROGA POTWIARZ

Gdy **obrażasz BN-a**, rzuć+CHA. ▶ Na 10+ nie zostawiasz miejsca na reakcję, BN musi znieść twoją obelgę i pogardę wszystkich, którzy ją słyszeli. ▶ Na 7-9 przekraczasz granicę, BN zemści się, kiedyś. ▶ W przypadku porażki BN wybucha gniewem tu i teraz.

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 6-10, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW LUB Z RUCHÓW POZIOMÓW 2-5:

### ❑ Z TRZEWI PIEKIEŁ

Gdy **wzywasz płomień dowolnym ze swoich ruchów**, możesz wymienić go na czarny ogień z samego piekła. Ten ogień nie płonie ciepłem, ignoruje pancerz i karmi się samą duszą. Nie można nim zranić istot pozbawionych dusz.

### ❑ PŁONĄCY PIERSIEŃ OGNIA

Gdy **scalasz swoją duszę z duszą chętnej osoby**, rzuć+CHA. ▶ W przypadku sukcesu jesteście ze sobą związani, możecie się wyczuć niezależnie od dystansu, dzielicie też stany emocjonalne. ▶ Na 7-9 połączenie jest dodatkowo niestabilne i niebezpieczne, gdy złączona osoba zaznacza ułomność, ty też ją zaznaczasz (i na odwrót). ▶ W przypadku porażki fuzja jest odrzucona i oboje musicie wymazać więzi jakie mieliście ze sobą. Na Koniec sesji możecie rozpiścić nowe więzi tak jak zwykle. Połączonych dusz nie są w stanie rozdzielić żadne znane śmiertelnym metody.

### ❑ OLIWY DO OGNIA

*Wymaga: Podżegacz*

Możesz Podżegać kilka osób (tuzin lub coś koło tego) naraz.

### ❑ TYLKO PATRZCIE, JAK ŚWIAT PŁONIE

Gdy **otwierasz przejście do płonących planów i wzywasz burzę ognia**, powiedz MG co ofiarujesz i rzuć+MDR. Niebo rozwiera się i płomień leją się z niego strumieniami na obszar mniej więcej małej wioski. Wszyscy i wszystko na tym obszarze otrzymuje odpowiednie obrażenia. ▶ Na 10+ możesz odwołać burzę bez wielkiego wysiłku. ▶ Na 7-9 ogień szaleje poza twoją kontrolą, szerząc się gdzie go wiatr poniesie. ▶ W przypadku porażki, coś okrutnego, inteligentnego i wygłodniałego pojawia się razem z burzą.

# PALADYNNA / PALADYN

POZIOM

PD

## IMIĘ

CZŁOWIEK: Thaddeus, Augustine, Lux, Cassius, Hadrian, Lucia, Octavia, Regulus, Valeria, Sanguinus, Titanius

## CHARAKTER

### DOBRY

Naraż się na niebezpieczeństwo, aby bronić kogoś słabszego od siebie.

### PRAWORZĄDNY

Odmów litości przestępcy lub niewiernemu.

## RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU  
POSIADASZ TE RUCHY:

### NAKLADANIE RĄK

Gdy **kogoś dotykasz, skóra do skóry, i modlisz się o zdrowie tej postaci**, rzuć+CHA. ▶ Na 10+ leczysz 1k8 obrażeń lub usuwasz jedną chorobę. ▶ Na 7-9 jak na 10+, ale obrażenia lub choroba zostają przeniesione na ciebie.

### PANCERNY

Ignorujesz etykietę niewygodny noszonego pancerza.

### JAM JEST PRAWEM

Gdy **wydajesz BN-owi rozkaz opierając się na swym świętym autorytecie**, rzuć+CHA. ▶ Na 7+ wybiera jedno:

- Zrobić co mówisz
- Ostrożnie wycofać się i uciec
- Zaatakować cię

▶ Na 10+ masz dodatkowo +1 do następnego rzutu przeciwko tej osobie. ▶ W przypadku porażki zrobi co zechce, a ty masz -1 do następnego rzutu przeciw niej.

### MISJA

Gdy **poświęcasz się misji poprzez modły i rytualne oczyszczenie**, określ co zamierzasz osiągnąć:

- Zabić \_\_\_\_\_, plagę tej krainy.
- Obronić \_\_\_\_\_ przed nieprawością.
- Odkryć prawdę na temat \_\_\_\_\_.

Następnie wybierz do dwóch łask:

- Niezachwiane wycucie kierunku w stronę \_\_\_\_\_.
- Niepodatność na \_\_\_\_\_ (bronie tnące, ogień, uroki lub podobne).
- Znamię świętego autorytetu.
- Zmysły przenikające kłamstwa.
- Głos władający językami.
- Wolność od głodu, pragnienia, snu.

MG powie ci jakich ślubów musisz dochować, aby podtrzymać łaski:

- Honor (zakazane: tchórzliwe sztuczki i metody)
- Powściągliwość (zakazane: obżarstwo, pijaństwo, przyjemności ciała)
- Pobożność (wymagane: przestrzeganie codziennych świętych obowiązków)
- Męstwo (zakazane: zezwolenie złej istocie na życie)
- Prawda (zakazane: kłamstwa)
- Gościnność (wymagane: pomaganie potrzebującym bez względu na to, kim są)

## WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

Oczy: życzliwe, ogniste, lśniące  
Fryzura: hełm, stylowa, zgolona  
Święty symbol: podniszczony, ozdobny  
Sylwetka: wysportowana, korpulentna, szczupła

## RASA

JESTEŚ CZŁOWIEKIEM, OTRZYMUJESZ WIĘC  
TEN RUCH:

### CZŁOWIEK

Gdy **modlisz się o przewodnictwo, nawet przez chwilę, i pytasz Co tu jest złe?**, MG odpowie ci szczerze.

## ATRYBUTY

PRZYPIŚZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:  
16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

## WIĘZI

WPISZ IMIĘ JEDNEGO ZE SWOICH KOMPANÓW  
W PRZYNAJMNIEJ JEDNO Z PÓL:

- Przez błędne postępowanie \_\_\_\_\_ zagraża własnej duszy!
- \_\_\_\_\_ stanął razem ze mną do bitwy i wart jest pełnego zaufania.
- Respektuję wierzenia \_\_\_\_\_, mam jednak nadzieję, że ujrzy kiedyś prawdziwą ścieżkę.
- \_\_\_\_\_ to dzielny duch, może mnie wiele nauczyć.

## EKWIPUNEK

UDŹWIG

MONETY

Twój Udźwig to 12+SIŁ. Posiadasz prowiant (5 użyć, 1 wagi), zbroję łuskową (2 pancerza, noszona, niewygodna, 3 wagi) i symbol wiary, opisz go (0 wagi).

### WYBIERZ BRON:

- Halabarda (przedłużony, +1 obrażeń, dwuręczna, 2 wagi)
- Długi miecz (bliski, +1 obrażeń, 1 wagi) i tarcza (+1 pancerza, 2 wagi)

### WYBIERZ JEDNO:

- Sprzęt awanturniczny (5 użyć, 1 wagi)
- Prowiant (5 użyć, 1 wagi) i eliksir leczniczy (0 wagi)

**SIŁA**

SIŁ

OSŁABIENIE -1

**ZREĆZNOŚĆ**

ZRE

DRGAŁKI -1

**KONDYCJA**

KON

CHOROBA -1

**INTELIGENCJA**

INT

OGŁUSZENIE -1

**MADROŚĆ**

MDR

DEZORIENTACJA -1

**CHARYZMA**

CHA

OSZPECENIE -1

**PLI**

10 +  
KONDYCJA

AKTUALNE

**PANCERZ**

**OBRAŻENIA**

KIO



# PALADINA / PALADYN

## RUCHY ZAAWANSOWANE

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 2-5, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW:

### BOSKA ŁASKA

Oddaj się bóstwu (stwórz nowe bądź wybierz z już ustalonych). Zyskujesz ruchy kleryka Obcowanie i Rzucanie zaklęć.

Po wybraniu tego ruchu traktuj siebie jak kleryka na poziomie 1 na potrzeby Rzucania zaklęć. Za każdym razem gdy awansujesz, podnieś swój efektywny poziom kleryka o 1.

### KRWAWA EGIDA

Gdy **otrzymujesz obrażenia** możesz zacisnąć zęby i przyjąć cios. Jeśli tak zrobisz, zignoruj obrażenia, ale zaznacz wybraną ułomność. Nie możesz wykonać tego ruchu jeśli masz już wszystkie sześć ułomności.

### UGODZENIE

Gdy **jesteś na Misji** zadajesz +1k4 obrażeń.

### EXTERMINATUS

Gdy **głośno przysięgasz pokonać wroga**, zadajesz +2k4 obrażeń temu wrogowi oraz -4 obrażenia przeciwko wszystkim innym. Efekt utrzyma się dopóki wróg nie zostanie pokonany. Jeśli nie uda ci się pokonać tego wroga lub poddasz się, możesz przyznać się do porażki, ale efekt utrzyma się dopóki nie znajdziesz sposobu na odkupienie.

### SZARŻA!

Gdy **prowadzisz szarżę do boju**, ci, którym przewodzisz mają +1 do następnego rzutu.

### ZAGORZAŁY OBRONCA

Gdy **stajesz w Obronie** zawsze zatrzymujesz +1, nawet na 6-.

### ATAK WYPRZEDZAJĄCY

Gdy **Ty go tniesz**, wybierz sojusznika. Jego następny atak przeciw twojemu celowi zada +1k4 obrażeń.

### ŚWIĘTA ZBROJA

Gdy **jesteś na Misji** +1 pancerza.

### GŁOS WŁADZY

Masz +1 do rozkazywania najemnikom.

### SZPITALNIK

Gdy **leczysz sojusznika**, leczysz +1k8 obrażeń.

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 6-10, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW LUB Z RUCHÓW POZIOMÓW 2-5:

### ZNAK WIARY

*Wymaga: Boska łaska*

Gdy **widzisz działanie świętej magii**, możesz zapytać MG jakie bóstwo podarowało to zaklęcie i jakie są jego efekty. Masz +1 do następnego rzutu, gdy działasz bazując na odpowiedziach.

### ŚWIĘTE UGODZENIE

*Zastępuje: Ugodzenie*

Gdy **jesteś na Misji** zadajesz +1k8 obrażeń.

### ZAWSZE NAPRZÓD

*Zastępuje: Szarża!*

Gdy **prowadzisz szarżę do boju**, ci, którym przewodzisz mają +1 do następnego rzutu oraz +2 pancerza.

### NIEZACHWIAANY OBRONCA

*Zastępuje: Zagorzały obrońca*

Gdy **stajesz w Obronie** zawsze zatrzymujesz +1, nawet na 6-. Na 12+ zamiast dostać zatrzymania, najbliższa atakująca istota ma trudności i daje ci wyraźną przewagę. MG powie jaką.

### UDERZENIE W TANDEMIE

*Zastępuje: Atak wyprzedzający*

Gdy **Ty go tniesz**, wybierz sojusznika. Jego następny atak przeciw twojemu celowi zada +1k4 obrażeń oraz ma +1 do następnego rzutu przeciwko niemu.

### NIEBIAŃSKA ZBROJA

*Zastępuje: Święta broja*

Gdy **jesteś na Misji** +2 pancerza.

### GŁOS POTĘGI

*Zastępuje: Głos władzy*

Masz +1 do rozkazywania najemnikom. Na 12+ najemnik nie poddaje się chwili strachu i zwątpienia wykonując twój rozkaz z wyjątkową szybkością i skutecznością.

### WYBITNY SZPITALNIK

*Zastępuje: Szpitalnik*

Gdy **leczysz sojusznika**, leczysz +2k8 obrażeń.

### NIEUSTRASZONY

Gdy **otrzymujesz ułomność (nawet przez Krwawą egidę)** masz +1 do następnego rzutu przeciwko temu, co ją spowodowało.

### RYCEERZ DOSKONAŁY

Gdy **udajesz się na Misję** wybierz trzy łaski zamiast dwóch.

# WOJOWNICZKA / WOJOWNIK

POZIOM

PD

## IMIE

**CZŁOWIEK:** Hawke, Rudiger, Gregor, Brianne, Walton, Castor, Shanna, Ajax, Hob

**ELF:** Elohiir, Sharaseth, Hasrith, Shevaral, Cadeus, Eldar, Kithracet, Thelian

**KRASNOLUD:** Ozruk, Surtur, Brunhilda, Annika, Janos, Greta, Dim, Rundrig, Jarl, Xotoq

**NIZIOŁEK:** Finnegan, Olive, Randolph, Bartleby, Aubrey, Baldwin, Becca

## WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

**Oczy:** harde, obojętne, zapalczywe

**Fryzura:** rozwichrzona, potargana, obity hełm

**Skóra:** zrogowaciała, opalona, pokryta bliznami

**Sylwetka:** muskularna, gibka, zniszczona

## ATRYBUTY

PRZYPIŚZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:  
16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

**SIŁA**

SIŁ

OSŁABIENIE -1

**ZREĆZNOŚĆ**

ZRE

DRGAŃKI -1

**KONDYCJA**

KON

CHOROBA -1

**INTELIGENCJA**

INT

OGŁUSZENIE -1

**MADROŚĆ**

MDR

DEZORIENTACJA -1

**CHARYZMA**

CHA

OSZPECENIE -1

**PLI**

10 +  
KONDYCJA

AKTUALNE

**PANCERZ**

**OBRAŻENIA**

KIO

## CHARAKTER

### DOBRY

Uchroń słabszych od siebie.

### NEUTRALNY

Pokonaj godnego przeciwnika.

### ZŁY

Zabij bezbronnego lub już poddającego się przeciwnika.

## RASA

WYBIERZ RASĘ, ABY OTRZYMAĆ  
ODPOWIADAJĄCY JEJ RUCH:

### CZŁOWIEK

Raz na walkę możesz przerzucić jeden rzut na obrażenia (twój lub kogoś innego).

### ELF

Wybierz broń – uzbrojenie tego typu możesz traktować jakby posiadało etykiety precyzyjny.

### KRASNOLUD

Gdy **dzielisz się z kimś napitkiem**, możesz z nim Pertraktować z KON zamiast CHA.

### NIZIOŁEK

Gdy **Igrasz z niebezpieczeństwem wykorzystując swój mały wzrost** masz +1.

## EKWIPUNEK

UDŹWIG

MONETY

Twój Udźwig to 12+SIŁ. Masz Osobistą broń oraz prowiant (5 użyć, 1 wagi).

WYBIERZ JEDNO:

- Kolczuga (1 pancerza, noszona, 1 wagi) i sprzęt awanturczy (1 wagi)
- Zbroja łuskowa (2 pancerza, noszona, niewygodna, 3 wagi)

WYBIERZ DWA:

- 2 eliksiry lecznicze (0 wagi)
- Tarcza (+1 pancerza, 2 wagi)
- Antytoksyna (0 wagi), prowiant (5 użyć, 1 wagi), zioła i okłady (2 użycia, 1 wagi)
- 22 monety

## RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU  
POSIADASZ TE RUCHY:

### GNIJ KRATY, PODNOŚ BRAMY

Gdy **używasz surowej siły, by zniszczyć nieożywioną przeszkodę**, rzuć+SIŁ. ▶ Na 10+ wybierz 3. ▶ Na 7-9 wybierz 2.

- Nie zajmuje to wiele czasu
- Nic cennego nie zostaje zniszczone
- Nie robi to przesadnego hałasu.
- Możesz to naprawić bez większego wysiłku.

### PANCERNY

Ignorujesz etykietę niewygodny noszonego pancerza.

### OSOBISTA BROŃ

Oto twoja broń. Takich jak ona jest wiele, ale właśnie ta należy do ciebie. Jest twoim najlepszym przyjacielem. Twoim życiem. Panujesz nad nią tak, jak panujesz nad swym życiem. Twoja broń, bez ciebie, jest bezużyteczna. Ty, bez swojej broni, jesteś bezużyteczny. Dzierż ją pewnie.

Wybierz podstawę, każda waży 2:

- Miecz
- Topór
- Młot
- Włócznia
- Korbacz
- Pięści

Wybierz pasujący zasięg broni:

- Krótki
- Bliski
- Drzewcowy

Wybierz dwa ulepszenia:

- Haki i kolce. +1 obrażeń, ale i +1 wagi.
- Ostra. +2 przebiecia.
- Doskonale wyważona. Dodaj etykietę precyzyjna.
- Ząbkowana. +1 obrażeń.
- Świeci w obecności wybranego typu potwora.
- Olbrzymia. Dodaj etykiety brutalna i potężna.
- Wszechstronna. Wybierz dodatkowy zasięg.
- Dobrze wykonana. -1 wagi.

Wybierz wygląd:

- Starożytna
- Zdobiona
- Złowroga
- Nieskalana
- Zakrwawiona

## WIĘZI

WPISZ IMIĘ JEDNEGO ZE SWOICH KOMPANÓW  
W PRZYNAJMNIEJ JEDNO Z PÓL:

- \_\_\_\_\_ zawdzięcza mi życie, niezależnie od tego czy chce to przyznać, czy nie.
- Przysięgałem chronić \_\_\_\_\_.
- Martwię się o zdolność \_\_\_\_\_ do przeżycia w podziemiach.
- \_\_\_\_\_ jest miękki, sprawię że będzie twardy jak ja.

# WOJOWNICZKA / WOJOWNIK

## RUCHY ZAAWANSOWANE

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 2-5, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW:

- BEZLITOSNY**  
Gdy **zadajesz obrażenia**, zadaj +1k4 obrażenia.
- DZIEDZICTWO**  
Gdy **konsultujesz się z duchami zamieszkującymi twoją Osobistą broń**, dzielą się wglądem w obecną sytuację, i w zamian mogą zadać jakies pytania, rzuć+CHA. ▶ Na 10+, MG poda ci niezłe szczegóły. ▶ Na 7-9 da ci wrażenie.
- PANCERNE MISTRZOSTWO**  
Gdy **pozwalasz zbroi przyjąć zadane ci obrażenia**, ignorujesz te obrażenia i obniżasz wartość pancerza swojej zbroi lub tarczy (twój wybór) o 1. Obniżasz tę wartość za każdym razem, gdy dokonujesz tego wyboru. Jeśli przedmiot osiągnie 0 pancerza, zostaje zniszczony.
- ULEPSZONA BRONĀ**  
Wybierz jedno dodatkowe ulepszenie swojej Osobistej broni.
- WIDZĄC W CZERWIENI**  
Gdy **Wnikliwie badasz podczas walki** masz +1.
- OPRAWIEA**  
Gdy **grozisz nieuchronną przemocą**, możesz Pertraktować z SIĘ zamiast CHA.
- WOŃ KRWI**  
Gdy **Tniesz przeciwnika**, twój następny atak przeciw temu samemu przeciwnikowi zadaje +1k4 obrażeń.
- WIELOKLASOWY NOWICJUSZ**  
Weź ruch z innej klasy. Na potrzeby tego wyboru swój poziom traktuj jak o 1 niższy.
- ŻELAZNA SKÓRA**  
Masz +1 pancerza.
- KOWAL**  
Mając dostęp do kuźni, możesz przenieść magiczne moce wybranej broni na twoją Osobistą broń. Proces ten niszczy magiczną broń. Twoja Osobista broń otrzymuje magiczne moce zniszczonej broni.

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 6-10, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW LUB Z RUCHÓW POZIOMÓW 2-5:

- KRWIOŻERCZY**  
*Zastępuje: Bezlitosny*  
Gdy **zadajesz obrażenia**, zadaj +1k8 obrażeń.
- PANCERNA PERFEKCIJA**  
*Zastępuje: Pancerne mistrzostwo*  
Gdy **pozwalasz zbroi przyjąć zadane ci obrażenia**, ignorujesz te obrażenia, masz +1 do następnego rzutu przeciwko atakującemu cię, i obniżasz wartość pancerza swojej zbroi lub tarczy (twój wybór) o 1. Obniżasz tę wartość za każdym razem, gdy dokonujesz tego wyboru. Jeśli przedmiot osiągnie 0 pancerza, zostaje zniszczony.
- ZŁE OKO**  
*Wymaga: Widząc w czerwieni*  
Gdy **wkraczasz do walki**, rzuć+CHA. ▶ Na 10+, zatrzymaj 2. ▶ Na 7-9 zatrzymaj 1. Wydadaj 1 zatrzymanie, aby nawiązać kontakt wzrokowy z obecnym w scenie BN-em, który zastygnie w bezruchu albo wzdrygnie się i nie będzie w stanie działać dopóki nie odwrócisz wzroku. ▶ Na 6- przeciwnicy uznają cię za ich największe zagrożenie.
- POSMAK KRWI**  
*Zastępuje: Woń krwi*  
Gdy **Tniesz przeciwnika**, twój następny atak przeciwko temu samemu przeciwnikowi zadaje +1k8 obrażeń.
- WIELOKLASOWY MISTRZ**  
*Wymaga: Wieloklasowy nowicjusz*  
Weź ruch z innej klasy. Na potrzeby tego wyboru swój poziom traktuj jak o 1 niższy.
- STALOWA SKÓRA**  
*Zastępuje: Żelazna skóra*  
Masz +2 pancerza.

### **OCEZYMA ŚMIERCI**

Gdy **wkraczasz do walki**, rzuć+INT. ▶ Na 10+ powiedz kto przeżyje oraz kto umrze. ▶ Na 7-9, powiedz kto przeżyje lub kto umrze. Wymień BN-ów, nie bohaterów graczy. MG sprawi, że twoja wizja się spełni, jeśli jest choć trochę możliwa. ▶ Na 6- widzisz własną śmierć. Masz -1 do końca walki.

### **ZBROJMISTRZOWSKA SMIYKAŁKA**

Gdy **ocenisz fachowym okiem uzbrojenie przeciwnika**, zapytaj MG ile zadaje obrażeń.

### **WOJOWNIK DOSKONAŁY**

Gdy **Ty go tniesz**, na 12+ zadajesz swoje obrażenia, unikasz ataku oraz imponujesz, wprawiasz w osłupienie lub przerażasz przeciwnika.

# MISTRZYNI / MISTRZ GRY

## ŚCIAGA ZASAD MG

### CELE

- Przedstaw fantastyczny świat
- Wypełnij życie postaci przygodą
- Graj, żeby dowiedzieć się, co się wydarzy

### PROWADZĄC DUNGEON WORLD BĘDZIESZ...

- ...opisywać sytuację
- ...stosować się do zasad
- ...wykonywać ruchy
- ...wykorzystywać swoje przygotowanie

### PRZYKAZANIA

- Rysuj mapy, zostaw białe plamy
- Zwracaj się bezpośrednio do postaci, nie do graczy
- Zaakceptuj fantastyczne
- Wykonuj ruchy wynikające z fikcji...
- ...ale nigdy ich nie nazywaj
- Daj życie wszystkim potworom
- Nazwij każdą osobę
- Zadawaj pytania i wykorzystaj odpowiedzi
- Bądź fanem postaci graczy
- Myśl niebezpiecznie
- Rozpoczynaj i kończ fikcję
- Myśl też o tym, co jest poza sceną

### RUCHY

- Wykonaj ruch potwora, zagrożenia lub miejsca
- Ujawnij niepożądaną prawdę
- Pokaż oznaki nadciągającego zagrożenia
- Zadaj obrażenia
- Zużyj ich zasoby
- Obróć ich ruch przeciwko nim
- Rozdziel postaci
- Stwórz okazję do wykorzystania klasowych umiejętności
- Pokaż minusy klasy, rasy czy wyposażenia
- Zaoferuj okazję, kosztowną bądź nie
- Postaw kogoś w trudnej sytuacji
- Powiedz im jakie są konsekwencje lub wymagania i pytaj

### RUCHY LOCHU

- Zmień otoczenie
- Wskaż na czyhające zagrożenie
- Wprowadź nową frakcję lub typ istoty
- Wykorzystaj zagrożenie istniejącej frakcji lub istoty
- Spraw, by musieli się wracać
- Przedstaw bogactwa okupione kosztem
- Przedstaw wyzwanie dla jednej z postaci

## TWORZENIE POTWORÓW

### Z CZEGO JEST NAJBARDZIEJ ZNANY?

Zapisz ruch potwora opisujący to, co robi.

### CZEGO PRAGNIENIE, PRZEZ CO SPRAWIA INNYM PROBLEMY?

To jego instynkt. Zapisz go jako zamiar.

### W JAKI SPOSÓB PRZEWAŻNIE POLIJE LUB WALCZY?

- W dużych grupach: *horda*, k6 obrażeń, 3 PW
- W małych grupach, około 2-5 na każdą: *grupa*, k8 obrażeń, 6 PW.
- Za towarzysza mając tylko własną samotność: *samotnik*, k10 obrażeń, 12 PW.

### JAK JEST DUŻY?

- Mniejszy od domowego kota: *malutki, krótki*, -2 obrażeń.
- Niziołko-podobny: *mały, bliski*
- Mniej więcej rozmiaru człowieka: *bliski*
- Wielkości wozu: *duży, bliski, przedłużony*, +4 PW, +1 obrażeń
- O wiele większy niż wóz: *wielki, przedłużony*, +8 PW, +3 obrażeń.

### JAKI MA NAJWAŻNIEJSZY SPOSÓB OCHRONY?

- Odzienie lub ciało: 0 pancerza
- Skórzniak lub gruba skóra: 1 pancerza
- Kolczuga lub łuski: 2 pancerza
- Płyta lub kość: 3 pancerza
- Stała magiczna osłona: 4 pancerza, *magiczny*.

### Z CZEGO JEST ZNANY?

#### WYBIERZ WSZYSTKO CO PASUJE

- Bezlitosna siła: +2 obrażenia, *potężny*
- Biegłość w ofensywie: rzuć na obrażenia dwa razy, wybierz lepszy wynik
- Biegłość w defensywie: +1 pancerza
- Zwinne ciosy: +1 *przebiecia*
- Niezwykła odporność: +4 PW
- Oszustwa i sztuczki: *skradacz*, zapisz ruch dotyczący brudnych sztuczek
- Przydatna adaptacja, jak ziemnowodność czy skrzydła: dodaj zdolność specjalną związaną z tym przystosowaniem
- Boska łaska: *świętość*, +2 obrażenia, lub +2 PW, lub obydwie (twój wybór)
- Magia i zaklęcia: *magiczny*, zapisz ruch dotyczący zaklęć

### JAKA JEST JEGO TYPOWA FORMA ATAKU?

Zapisz ją obok obrażeń istoty. Najczęstsze odpowiedzi zawierają: typ broni, pazury, konkretne zaklęcie. Potem odpowiedz na poniższe pytania dotyczące formy ataku:

- Uzbrojenie jest oczywiste i straszliwe: +2 obrażenia
- Pozwala potworowi trzymać innych na dystans: przedłużony
- Uzbrojenie jest marne i słabe: zmniejsz rozmiar kości obrażeń o jeden
- Uzbrojenie tnie bądź przebija metal: *brutalne*, +1 *przebiecia* lub +3 *przebiecia* jeśli potrafi tak po prostu rozerwać metal.
- Pancerz przed nią nie chroni (np. z powodu magii, rozmiaru): *ignoruje pancerz*
- Przeważnie atakuje z dystansu (za pomocą strzał, zaklęć lub innych pocisków): *niedaleki* lub *daleki*, lub obydwie (twój wybór)

### KTÓRE Z PONIŻSZYCH GO OPISUJĄ?

#### WYBIERZ WSZYSTKO CO PASUJE

- Jest niebezpieczny nie ze względu na zadawane rany, lecz z innych powodów: *przebiegły*, obniż o stopień jego kość obrażeń, zapisz ruch o tym, jak jest niebezpieczny
- Organizuje się w większe grupy, których wsparcie może wezwać: *zorganizowany*, zapisz ruch określający wezwanie innych na pomoc.
- Bystrością dorównuje ludziom: *inteligentny*
- Aktywnie chroni się tarczą lub czymś podobnym: *ostrożny*, +1 pancerza
- Zbiera drobiazgi, które ludzie mogą uznać za wartościowe (złoto, klejnoty, tajemnice): *zbieracz*
- Jest spoza tego świata: *przybysz*, zapisz ruch o wykorzystywaniu jego niezemskiej wiedzy i mocy
- Przy życiu utrzymuje go coś więcej niż zwykła biologia: +4 PW
- Został przez kogoś stworzony: *konstrukt*, zapisz 1-2 zdolności specjalne dotyczące jego budowy lub przeznaczenia
- Jego wygląd wzbudza niepokój: strach bądź odrazę: zapisz zdolność specjalną odnoszącą się do tego, jaki jest okropny.
- Nie posiada organów lub klarownej anatomii: *bezkształtny*, +1 pancerza, +3 PW
- Potwór (lub jego gatunek) jest starożytny – starszy niż ludzie, elfy czy krasnoludy: podnieś jego kość obrażeń o jeden
- Brzydzi się przemocą: rzuć obrażenia dwa razy, wybierz gorszy wynik.

# FRONTY

OPIS:

NAZWA

PRZYGODA

KAMPANIA

OBSADA

ZAGROŻENIE

ZAGROŻENIE

TYP:

TYP:

NADCIĄGAJĄCA ZAGŁADA:

NADCIĄGAJĄCA ZAGŁADA:

STAWKI

PONIŻE OZNAKI:

PONIŻE OZNAKI: