

RUCHY PODSTAWOWE

TO JA GO TNE

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

OSTRZAŁ

Gdy **celujesz i strzelasz do przeciwnika z dystansu**, rzuć+ZRC. ▶ Na 10+ masz czysty strzał, zadaj swoje obrażenia. ▶ Na 7-9 wybierz jedno z poniższych (zadajesz swoje 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 tym radzisz i rzuć. Jeśli robisz to...

- ...siłą mięśni, +SIE
- ...szybko i zwinnie, +ZRC
- ...biorąc to na klatkę, +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, ciężki 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 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?

PERTRAKTACJE

Gdy **masz argument i próbujesz manipulować postacią MG**, rzuć+CHA. Argument to coś czego chce lub potrzebuje. ▶ Na 10+ zrobi to, o co prosisz, jeśli najpierw obiecasz to, o co zostaniesz poproszony. ▶ 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 dostają modyfikator, ale narażasz się na niebezpieczeństwo, odwet lub koszt.

RUCHY SPECJALNE

OSTATNIE TECHNIENIE

Gdy **umierasz**, przelotnie dostrzegasz co leży za Czarną Bramą Królestwa Śmierci (MG opisze). 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, lub odrzuć i przekrocz Czarną Bramę, by spotkać swój los. ▶ Na 6- twój los jest przypieczętowany. Śmierć cię naznaczyła 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 momentem za późno, twoi kompani w obozie obudzili się, ale 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 nic 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 dzieliłś tę więź czy zgadza się. Jeśli tak, zaznacz PD i nawiąż nową więź z kimkolwiek chcesz.

Gdy **uaktualniasz swoje więzi**, sprawdź swój 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 goszczącej cię 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, choć podobne. 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 dajesz do zrozumienia, że hojnie płacisz
- +1 jeśli dajesz do zrozumienia, co zamierzasz zrobić
- +1 jeśli dajesz do zrozumienia, że będą rozdawać udziały w tym, co znajdziecie
- +1 jeśli masz użyteczną reputację 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 ponieść 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 **spędzasz 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.

WORK IN PROGRESS

BARBARZYŃCA / BARBARZYŃKA

POZIOM

PD

IMIĘ

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

TYTUŁY: Chwalebny, Wygłodniały, Porywczy, Niepokonany, Żarłoczny, Miażdżyciel, Kruszykość, Wesołek, Melancholijny, Wszzechpotężny, 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, niepowiedni do pogody, skrawki, jedwabie

ATRYBUTY

PRZYPIŚZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:
17 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 11 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

SILA

SIL

ZRECZNOŚĆ

ZRC

KONDYCJA

KON

INTELEGENCJA

INT

MADROŚĆ

MDR

CHARYZMA

CHA

PIW

8+
KONDYCJA AKTUALNE

PANCERZ

OBRAŻENIA

KIO

CHARAKTER

CHAOTYCZNY

Uniknij tradycji cywilizowanego świata.

NEUTRALNY

Naucz kogoś tradycji swego ludu.

RASA

WYBIERZ RASĘ, ABY OTRZYMAĆ
ODPOWIADAJĄCY JEJ RUCH:

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 samym sobą.
- _____ dzieli mój głód chwały. Ziemia zadrży pod naszymi stopami!

EKWIPUNEK

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 BROŃ:

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

WYBIERZ JEDNO:

- Sprzęt awanturniczy (5 użyć, 1 wagi)
- Kolczuga (1 pancerza, 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 liczba na k6 wyższa w tej parze, MG wprowadzi też zagrożenie lub komplikację z powodu twoich nieostrożnych poczynań.

Apetyty:

- Czyste zniszczenie
- Władza nad innymi
- Doczesne przyjemności
- Podboje
- Bogaństwo 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

BARBARZYŃCA / BARBARZYŃKA

RUCHY ZAAWANSOWANE

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.

WZURPATOR

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 SŁABIEJSZY

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

BARD / BARDKA

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**
Podjudź 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

WIĘZI

WPISZ IMIĘ JEDNEGO ZE SWOICH KOMPANÓW W PRZYNAJMIJNIEJ 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

PRZYSPISZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:
17 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 11 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

SIŁA

SIŁ

ZREĆZNOŚĆ

ZRC

KONDYCJA

KON

INTELIGENCJA

INT

MĄDROŚĆ

MDR

CHARYZMA

CHA

PW

6+
KONDYCJA AKTUALNE

PANCERZ

OBRAŻENIA

K6

EKWIPUNEK

Twój Udźwig to 9+SIŁ. 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, 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 awanturiczny (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 chciałbyś bym zrobić?
- Jak mogę sprawić byś _____?
- Co tak naprawdę teraz czujesz?
- Czego najbardziej pragniesz?

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.

WORK IN PROGRESS

BARD / BARDKA

RUCHY ZAAWANSOWANE

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

UZDRAWIAJĄCA PIEŚŃ

Gdy leczysz Sztuką tajemną, leczysz +1k8 obrażeń.

ZAJADŁA KAKOFONIA

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

WYRABANE POZA SKALĘ

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, dostajesz jednorazowo +1 pancerza.

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 +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 jesteś Szczęry do bólu, możesz też zapytać W jaki sposób jesteś dla mnie wrażliwy? Cel nie może zadać tego pytania tobie.

ZASŁONA FECHMISTRZA

Zastępuje: Parada fechmistrza

Gdy Ty go tniesz, dostajesz jednorazowo +1 pancerza.

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.

CZARODZIEJ / CZARODZIEJKA

POZIOM

PD

IMIE

CHARAKTER

RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU POSIADASZ TE RUCHY:

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

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

DOBRY

Wykorzystaj magię aby bezpośrednio komuś pomóc.

NEUTRALNY

Odkryj coś na temat magicznej tajemnicy.

ZŁY

Wykorzystaj magię aby siać strach i grozę.

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 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 twoi 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

Szaty: 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

PRZYSPISZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:
17 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 11 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

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

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

WYBIERZ JEDNO:

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

WYBIERZ BRONŃ:

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

WYBIERZ JEDNO:

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

SILA

SIL

ZRECZNOŚĆ

ZRC

KONDYCJA

KON

INTELIGENCJA

INT

MADROŚĆ

MDR

CHARYZMA

CHA

PW

4+
KONDYCJA AKTUALNE

PANCERZ

OBRAŻENIA

K6

CZARODZIEJ / CZARODZIEJKA

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

SKARBNICA WIEDZY

Gdy **Tryskasz wiedzą na temat, o którym nikt inny nie ma bladego 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.

PRZECIWKAKLĘCIE

Gdy **próbujesz odeprzeć tajemne zaklęcie, które miałyby na ciebie wpłynąć**, wystaw do obrony jedno ze swoich przygotowanych zaklęć i wykonaj 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

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

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.

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 WIĘZ

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 KAT

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 CZARODZIEJA / CZARODZIEJKI

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, doprawić 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 zdasz.

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 jest 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. 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 kogo 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 CZARODZIEJA / CZARODZIEJKI

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 z 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

Poziom 9

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 PRZYZWANIE

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.

DRUID / DRUIDKA

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 POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU POSIADASZ TE RUCHY:

DZIECIĘ 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
- Przekłête 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 kryształy. 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, szczerkanie, 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, skrzel, 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 ODPOWIADAJĄCY 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 leczycie +1k6.

WIĘZI

WPISZ IMIE 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

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

WYBIERZ OCHRONĘ:

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

WYBIERZ BRONĀ:

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

WYBIERZ JEDNO:

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

ATRYBUTY

PRZYPISZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:
17 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 11 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

SIŁA

SIŁ

ZREĆZNOŚĆ

ZRE

KONDYCJA

KON

INTELIGENCJA

INT

MADROŚĆ

MDR

CHARYZMA

CHA

PW

6+
KONDYCJA AKTUALNE

PANCERZ

OBRAŻENIA

K6

DRUID / DRUIDKA

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.

SOBOWTÓRZY 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 Dziecikiem 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.

KLERYK / KLERYCZKA

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

PRZYSPIS ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:
17 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 11 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

SIŁA

SIŁ

ZREĆZNOŚĆ

ZRC

KONDYCJA

KON

INTELIGENCJA

INT

MĄDROŚĆ

MDR

CHARYZMA

CHA

PW

6+
KONDYCJA AKTUALNE

PANCERZ

OBRAŻENIA

K6

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 Rzucić i otrzymywać Obcując tak, jakby było zaklęciem kleryka.

KRASNOLUD

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

WIĘZI

WPISZ IMIĘ 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

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

WYBIERZ SWOJĄ OCHRONĘ:

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

WYBIERZ SWÓJ ORĘŻ:

- 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)
- Elik sir leczniczy (0 wagi)

RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU
POSIADASZ TE RUCHY:

BÓSTWO

Czisz i służysz jakiemuś bóstwu lub potędze, która udziela ci zaklęć. Nazwij to bóstwo (może Helferth, Sucellus, 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, dodaj Przykazanie: Zdobywanie sekretów.
- Twoja religia ma istotne rytuały ofiarne, dodaj Przykazanie: Ofiarowanie.
- Twoja religia wierzy w próbę bojem, dodaj 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 niemiarły nie może się do ciebie zbliżyć. ▶ Na 10+ dodatkowo ogłuszasz na chwilę inteligentnych niemiarłych oraz zmuszasz do ucieczki tych bezmyślnych. Agresja przerywa te efekty i niemiarli mogą działać normalnie. Inteligentni niemiarli wciąż mogą znaleźć sposoby, by dręczyć cię z daleka. Są na tyle sprytni.

OBcowanie

Gdy **spędzasz niezakłócony 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 Obcowania.
- Po rzuceniu zaklęcie zostaje ci odebrane przez twoje bóstwo. Nie możesz rzucić go dopóki nie otrzymasz go ponownie podczas Obcowania.

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

KLERYK / KLERYCZKA

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

WOŁANIE O PRZEWODNICZYSTWO

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

Zaślepia: Pogoda ducha

Ignorujesz karę -1 za dwa podtrzymywane zaklęcia.

WIĘKSZA PIERWSZA POMOC

Wymaga: Pierwsza pomoc

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

DEUS EX MACHINA

Zaślepia: 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

Zaślepia: 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

Zaślepia: Uświęcona protekcja

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

WIĘKSZE BOSKIE WZMOCNIENIE

Zaślepia: 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 KLERYKA / KLERYCZKI

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).

Ver. 0.5, 10 czerwiec 2020 | Wersja próbna, jeżeli masz jakieś uwagi, zapraszam do bezpośredniego kontaktu na krzysbern@gmail.com

MAGICZNA BROŃ

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 ZMARŁYM

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 musza zostać spełnione, aby stan był permanentny.

UMIERNUCHOMIENIE 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 wizję 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.

WORK IN PROGRESS

ZAKŁĘCIA KLERYKA / KLERYCZKI

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 spoczną twoje oczy. Spojrzeniem przebijasz iluzję i widzisz rzeczy ukryte. MG opíše 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. Schwyta 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 części ciała 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.

ŁOTR / ŁOTRZYCA

POZIOM

PD

IMIĘ

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 zinfiltrowuj 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, żylasta, 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

PRZYPIŚZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:
17 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 11 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

WIEZI

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

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

EKWIPUNEK

Twój Udźwig to 9+SIŁ. Posiadasz prowiant (5 użyć, 1 wagi), skórnię (1 pancerza, 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 awanturniczy (5 użyć, 1 wagi)
- Elikwir leczniczy (0 wagi)

- Nie wchodzisz w zwarcie
- Zadajesz obrażenia +1k6
- Tworzysz przewagę, +1 do następnego rzutu dla siebie lub sojusznika, który ją wykorzysta.
- Obniżasz pancerz przeciwnika o 1, do czasu naprawy.

GIĘTKI KRĘGOSŁUP

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

ZREĆZNOŚĆ

ZRC

KONDYCJA

KON

INTELIGENCJA

INT

MĄDROŚĆ

MDR

CHARYZMA

CHA

PŁ

6+
KONDYCJA AKTUALNE

PANCERZ

OBRAŻENIA

K8

ŁOTR / ŁOTRZYCA

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 +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 +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 RAMIĘ, PRAWDZIWIY CEL

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

DRÓGA UCIECZKI

Gdy wpadasz zbyt głęboko 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?

ŁOWCA / ŁOWCZYNI

POZIOM

PD

IMIĘ

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

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

CHARAKTER

CHAOTYCZNY

Uwolnij kogoś z rzeczywistych lub symbolicznych więzów.

DOBRY

Naraż się na niebezpieczeństwo, by walczyć z nienaturalnym zagrożeniem.

NEUTRALNY

Poproś zwierzęciu lub duchowi dziękuje.

RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU POSIADASZ TE RUCHY:

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, podróży

Sylwetka: giętka, dzika, atletyczna

RASA

WYBIERZ RASĘ, ABY OTRZYMAĆ ODPOWIEDZĄCY 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:
17 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 11 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

SILA

SIŁ

ZREĆZNOŚĆ

ZRC

KONDYCJA

KON

INTELIGENCJA

INT

MADROŚĆ

MDR

CHARYZMA

CHA

PW

8+
KONDYCJA AKTUALNE

PANCERZ

OBRAŻENIA

K8

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

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

WYBIERZ BRONŃ:

- Łuk myśliwski (niedaleki, daleki, 1 wagi) i krótki miecz (bliski, 1 wagi)
- Łuk myśliwski (niedaleki, daleki, 1 wagi) i włócznia (drzewcowa, 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 towarzyszu i wybierz gatunek: *wilk, kuguar, niedźwiedź, orzeł, pies, jastrząb, kot, sowa, wróbel, szczur, muł*
Wybierz podstawę:

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

Wybierz sprawności w liczbie równej dzikości towarzysza:

szybkość, tężyzna, duży rozmiar, spokój, przyśposowanie, szybki refleks, wytrzymałość, kamuflaż, zajadłość, zastraszenie, czułe 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, występny, praca, podróży

Wybierz słabości w liczbie równej instynktowi 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 instynkt do rzutu tej istoty

WORK IN PROGRESS

ŁOWCA / ŁOWCZYNI

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 z 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 nie zauważą cię, 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 klerka 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 działasz 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.

OFIAROWAŁY / OFIAROWAŁA

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, Pyłozpon, Spalozart, Gorkopadła, 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 karmią się ognie 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

PRZYSPISZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:
17 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 11 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

SIŁA

SIŁ

ZREĆZNOŚĆ

ZRC

KONDYCJA

KON

INTELIGENCJA

INT

MĄDROŚĆ

MDR

CHARYZMA

CHA

PW

4+
KONDYCJA AKTUALNE

PANCERZ

OBRAŻENIA

K8

WIĘZI

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

- _____ odczuł piekielny dotyk płomienia, teraz zna mą potęgę.
- Nauczę _____ prawdziwego znaczenia ofiary.
- Wrzuciłem coś w płomień dla _____ i wciąż jestem za to winien.

EKWIPUNEK

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)
- Elikwir leczniczy (0 wagi)
- 10 monet

OFIAROWANY / OFIAROWANA

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 trącis: emocję, wspomnienie lub inną cząstkę twojego jestestwa. Nie możesz wykonać tego ruchu ponownie, dopóki nie wykonasz ruchu Płonąć dwakroć krócej...

❑ PŁONAĆ DWAKROĆ KRÓCEJ...

Dośćajesz 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, drzewcowa, 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 sił tylko by go rozkojarzyć i skonfundować. ▶ W przypadku porażki, staje się niespokojny i zdenerwowany, twój wewnętrzny ogień rozpalil 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+ odrzucają 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 wybuch

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

gniewem tu i teraz.

❑ Z TRZEWI PIEKIEŁ

Gdy **wywasz 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 PIERŚCIEŃ OGNI

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 rozpisać nowe więzi tak jak zwykle. Połączonych dusz nie są w stanie rozdzielić żadne znane śmiertelnym metody.

❑ OLIEWY DO OGNI

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.

PALADYN / PALADYNKA

POZIOM

PD

IMIĘ

CHARAKTER

RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU POSIADASZ TE RUCHY:

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

DOBRY

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

PRAWORZĄDNY

Odmów litości przestępcy lub niewiernemu.

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 zadań:

- 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

PRZYPISZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:
17 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 11 (+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

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

WYBIERZ BRON:

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

WYBIERZ JEDNO:

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

SIŁA

SIŁ

ZREĆZNOŚĆ

ZRC

KONDYCJA

KON

INTELIGENCJA

INT

MĄDROŚĆ

MDR

CHARYZMA

CHA

PW

10 +
KONDYCJA AKTUALNE

PANCERZ

OBRAŻENIA

KIO

PALADYN / PALADYNKA

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 klerka 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 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.

WOJOWNIK / WOJOWNICZKA

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

CHARAKTER

DOBRY

Uchroń słabszych od siebie.

NEUTRALNY

Pokonaj godnego przeciwnika.

ZŁY

Zabij bezbronnego lub już poddającego się przeciwnika.

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.

WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

Oczy: harde, obojętne, zapalczywe

FRYZURA: rozwichrzona, potargana, obity hełm

SKÓRA: zrogowaciała, opalona, pokryta bliznami

SYLWETKA: muskularna, gibka, zniszczona

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.

PANCERNY

Ignorujesz etykietę niewygodny noszonego pancerza.

OSOBISTA BRONĀ

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:

- | | |
|--------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Miecz | <input type="checkbox"/> Włócznia |
| <input type="checkbox"/> Topór | <input type="checkbox"/> Korbacz |
| <input type="checkbox"/> Młot | <input type="checkbox"/> Pięści |

Wybierz pasujący zasięg broni:

- | | | |
|---------------------------------|---------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Krótki | <input type="checkbox"/> Bliski | <input type="checkbox"/> Drzewcowy |
|---------------------------------|---------------------------------|------------------------------------|

Wybierz dwa ulepszenia:

- Haki i kolce. +1 obrażeń, ale i +1 wagi.
- Ostra. +2 przebiecia.
- Doskonale wyważona. Dodaj etykiety 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:

- | | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Starożytna | <input type="checkbox"/> Zdobiona | <input type="checkbox"/> Złowroga |
| <input type="checkbox"/> Nieskalana | <input type="checkbox"/> Zakrwawiona | |

ATRYBUTY

PRZYPIŚZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:
17 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 11 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

SIŁA

SIŁ

ZREĆZNOŚĆ

ZRC

KONDYCJA

KON

INTELIGENCJA

INT

MĄDROŚĆ

MDR

CHARYZMA

CHA

PIW

10 +
KONDYCJA AKTUALNE

PANCERZ

OBRAŻENIA

KIO

EKWIPUNEK

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

WYBIERZ JEDNO:

- Kolczuga (1 pancerza, 1 wagi) i sprzęt awanturniczy (1 wagi)
- Zbroja łuskowa (2 pancerza, 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

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.

WORK IN PROGRESS

WOJOWNIK / WOJOWNICZKA

RUCHY ZAAWANSOWANE

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

- BEZLITOSNY**
Gdy **zadajesz obrażenia**, zadaj +1k4 obrażenia.
- DZIENDZICTWO**
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.
- SŁĘDCZY**
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. Wydaj 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.

OCZYMA 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 **oceniasz 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.