RUCHY PODSTAWOWE

TO JA GO TNĘ

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

OSTRZAŁ

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

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

IGRANIE Z NIEBEZPIECZEŃSTWEM

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

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

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

OBRONA

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

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

TRYSKANIE WIEDZĄ

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

WNIKLIWE BADANIE

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

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

PERTRAKTACJE

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

POMOC LUB PRZESZKODA

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

RUCHY SPECJALNE

OSTATNIE TCHNIENIE

Gdy **umierasz**, przelotnie dostrzegasz, co leży za Czarnymi Bramami 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 zaoferuje ci umowę. Przyjmij ją i żyj, albo odrzuć i przekrocz Czarne Bramy, 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**, wylecz obrażenia równe połowie twoich maksymalnych PW.

WARTA

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

RYZYKOWNA WYPRAWA

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

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

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

KONIEC SESJI

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

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

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

Za każde „tak" każdy zaznacza PD.

AWANS

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

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

HULANKA

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

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

ZAOPATRZENIE

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

ZDROWIENIE

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

REKRUTACJA

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

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

▸ Na 10+, znajduje się kilkoro uzdolnionych kandydatów. Możesz wybrać kogo zatrudnisz, bez kar za niezabranie innych ze sobą. ▸ Na 7-9 zatrudniasz kogoś nie do końca odpowiedniego, lub odrzucasz wszystkie kandydatury. ▸ W przypadku porażki, ktoś wpływowy i kompletnie nieprzygotowany ogłasza, że chciałby się przyłączyć (łatwowierny młodzian, lekkomyślny postrzeleniec, skryty wróg lub podobny). Weź tę osobę ze sobą i ponieś tego konsekwencje, albo odrzuć tę kandydaturę. Jeśli to zrobisz, masz -1 do następnej Rekrutacji.

NIEDOKOŃCZONE SPRAWY

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

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

PRZYGOTOWANIE

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

Wersja 1.0 | 26 września 2020
made editable by
kosmitpaczy.pl

BARBARZYŃKA / BARBARZYŃCA

POZIOM | PD

IMIĘ

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

Tytuły: Chwalebny, Wygłodniały, Porywczy, Niepokonany, Żarłoczny, Miażdżywróg, Łamignat, Wesołek, Melancholijny, Wszechpotężny, 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, niedpowiedni do pogody, skrawki, jedwabie

ATRYBUTY

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

SIŁA — SIŁ — OSŁABIENIE -1
ZRĘCZNOŚĆ — ZRC — DRGAWKI -1
KONDYCJA — KON — CHOROBA -1
INTELIGENCJA — INT — OGŁUSZENIE -1
MĄDROŚĆ — MDR — DEZORIENTACJA -1
CHARYZMA — CHA — OSZPECENIE -1

PW — 8 + KONDYCJA — AKTUALNE
PANCERZ
OBRAŻENIA — KIO

CHARAKTER

- ❑ **CHAOTYCZNY**
  Uniknij poddania się obyczajom cywilizowanego świata.
- ❑ **NEUTRALNY**
  Naucz kogoś tradycji swego ludu.

RASA

NIE JESTEŚ STĄD, DOPRECYZUJ

NIETUTEJSZY

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

WIĘZI

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

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

EKWIPUNEK

UDŹWIG ___ / ___ MONETY ___

Twój Udźwig to 8+SIŁ. 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) i prowiant (5 użyć, 1 wagi)
- ❑ Kolczuga (1 pancerza, noszona, 1 wagi)

RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU POSIADASZ TE RUCHY:

HERAKLEJSKIE APETYTY

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

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

ZDOBYCZNA PRZEWAGA

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

MUSKULATURA

Gdy **dzierżysz broń**, ma ona etykiety *potężna* i *brutalna*.

NA CO CZEKASZ?

Gdy **rzucasz wyzwanie przeciwnikom**, rzuć+KON. ▸ Na 10+ potraktują cię jak oczywiste zagrożenie, którym muszą się zająć i zignorują twoich kompanów. ▸ Na 7-9 tylko niektórzy (najsłabsi bądź najgłupsi 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

Wersja 1.0 | 26 września 2020
made editable by kosmitpaczy.pl

BARBARZYŃKA / BARBARZYŃCA

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 NICZYM CIĘŻARÓWKA**
  Gdy **odstawiasz popis siły**, wymień komu z obecnych imponujesz. Masz +1 do Pertraktowania z nimi.
- ❑ **NAJWAŻNIEJSZE W ŻYCIU JEST...**
  Jeśli podczas sesji zmiażdżyłeś swych wrogów, ujrzałeś ich krew wsiąkająca w ziemię lub usłyszałeś lament ich pobratymców, na jej koniec zaznacz PD.
- ❑ **WŁÓCZYKIJ**
  Zwiedziłeś świat wzdłuż i wszerz. Gdy **docierasz w jakieś miejsce**, zapytaj MG o istotne tradycje, rytuały i tym podobne, a powie ci, co musisz wiedzieć.
- ❑ **UZURPATOR**
  Gdy **udowodnisz swoją wyższość osobie u władzy**, masz +1 do następnego rzutu przeciw jego sługom, poddanym, lizusom i innym.
- ❑ **KHAN KHANÓW**
  Najemnicy zawsze zaakceptują spełnienie jednego z twoich apetytów jako zapłatę.
- ❑ **SAMSON**
  Możesz wziąć dowolną ułomność, by natychmiast wyrwać się z fizycznych lub mentalnych okowów.
- ❑ **MIAŻDŻYĆ!**
  Gdy **Ty go tniesz**, na 12+ zadaj swoje obrażenia i wybierz coś fizycznego, co twój przeciwnik traci: broń, pozycję, kończynę lub podobne.
- ❑ **NIEZASPOKOJONY GŁÓD**
  Gdy **otrzymujesz obrażenia**, możesz je zignorować i zamiast tego wziąć -1 do wszystkich rzutów dopóki nie zaspokoisz jednego z apetytów. Jeśli masz już tę karę, nie możesz ponownie wykonać tego ruchu.
- ❑ **OKO DO SŁABEUSZY**
  Gdy **Wnikliwie badasz**, dodaj *Co tu jest słabe lub wrażliwe?* do listy pytań.
- ❑ **W RUCHU**
  Gdy **Igrasz z niebezpieczeństwem wywołanym przez poruszanie 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 zagrzani do walki i mają +1 do następnego ruchu
  - ■ Przeciwnicy czują strach i działają zgodnie z nim (unikają cię, ukrywają się, atakują desperacko)
- ❑ **ZNAMIĘ 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 dzwonkami, 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 gorejącego 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 dzierżona przez śmiertelnych zmusza cię do Igrania z niebezpieczeństwem**, traktuj wyniki 6- jak 7-9.
- ❑ **KREW DLA BOGA KRWI**
  Jesteś wtajemniczony w dawne tradycje, rytuały ofiarowania, Wybierz coś, co cenią twoi bogowie (albo przodkowie, duchy, totem lub podobne): złoto, krew, coś podobnego. Gdy **ofiarujesz te rzeczy według dawnych tradycji i rytuałów**, rzuć+MDR.
  ▸ Na 10+MG ofiaruje ci wgląd w twój obecny problem, albo pomocną łaskę. ▸ Na 7-9 ofiara nie wystarczy i bogowie kosztują też z twego ciała, wciąż jednak dają mądrość lub łaskę.
  ▸ W przypadku porażki zasługujesz na gniew duchów

BARDKA / BARD

POZIOM | PD

IMIĘ

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

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

CHARAKTER

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

RASA

WYBIERZ RASĘ, ABY OTRZYMAĆ ODPOWIADAJĄCY 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 PRZYNAJMNIEJ JEDNO Z PÓL:

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

RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU POSIADASZ TE RUCHY:

SZTUKA TAJEMNA

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

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

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 magyje
- ❑ Umarli i nieumarli
- ❑ Wielkie historie znanego świata
- ❑ Bestiariusz stworzeń niezwyczajnych
- ❑ 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 szczera. Następnie dana osoba może zadać pytanie z listy tobie (odpowiedź musi być szczera).

- Komu służysz?
- Co chciałbyś bym zrobił?
- 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.

ATRYBUTY

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

SIŁA — SIŁ — OSŁABIENIE -1
ZRĘCZNOŚĆ — ZRC — ORGAWKI -1
KONDYCJA — KON — CHOROBA -1
INTELIGENCJA — INT — OGŁUSZENIE -1
MĄDROŚĆ — MDR — DEZORIENTACJA -1
CHARYZMA — CHA — OSZPECENIE -1

PW
6 + KONDYCJA | AKTUALNE

PANCERZ

OBRAŻENIA
K6

EKWIPUNEK

UDŹWIG ___/___ MONETY

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, noszona, 1 wagi)
- ❑ Krzykliwy strój (0 wagi)

Wybierz oręż:

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

Wybierz jedno:

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

Wersja 1.0 | 26 września 2020
made editable by kosmitpaczy.pl

BARDKA / BARD

RUCHY ZAAWANSOWANE

Gdy awansujesz na poziomy 2-5, wybierz jeden z poniższych ruchów:

- ❑ **UZDRAWIAJĄCA PIEŚŃ**
  Gdy **leczysz Sztuką tajemną**, leczysz dodatkowo +1k8 obrażeń.
- ❑ **ZAJADŁA KAKOFONIA**
  Gdy **zwiększasz obrażenia Sztuką tajemną**, zwiększasz je o dodatkowe +1k4 obrażeń.
- ❑ **WYRĄBANE 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 Pomagasz**, też dostajesz +1.
- ❑ **NIEZIEMSKIE TONY**
  Twoja Sztuka tajemna jest silna, dzięki czemu możesz wybierać dwa efekty zamiast jednego.
- ❑ **PARADA FECHMISTRZA**
  Gdy **Ty go tniesz**, masz +1 pancerza do następnego ataku w ciebie.
- ❑ **BAJERA**
  Gdy **z kimś Pertraktujesz**, na 7+ dostajesz też +1 do następnego rzutu przeciw tej osobie.
- ❑ **WIELOKLASOWY NOWICJUSZ**
  Weź ruch z innej klasy. Na potrzeby tego wyboru swój poziom traktuj jak o 1 niższy.
- ❑ **WIELOKLASOWY AKOLITA**
  Weź ruch z innej klasy. Na potrzeby tego wyboru swój poziom traktuj jak o 1 niższy.

Gdy awansujesz na poziomy 6-10, wybierz jeden z poniższych ruchów lub z ruchów poziomów 2-5:

- ❑ **UZDRAWIAJĄCY REFREN**
  Zastępuje: Uzdrawiająca pieśń
  Gdy **leczysz Sztuką tajemną**, leczysz dodatkowo +2k8 obrażeń.
- ❑ **ZAJADŁY GRZMOT**
  Zastępuje: Zajadła kakofonia
  Gdy **zwiększasz obrażenia Sztuką tajemną**, zwiększasz je o dodatkowe +2k4 obrażeń.
- ❑ **NIEZAPOMNIANA TWARZ**
  Gdy **spotykasz znaną ci wcześniej osobę (twój wybór) i przez dłuższy czas się nie widzieliście**, dostajesz +1 do następnego rzutu przeciw tej osobie.
- ❑ **REPUTACJA**
  Gdy **po raz pierwszy spotykasz osobę, która słyszała pieśni na twój temat**, rzuć+CHA. ▸ Na 10 powiedz MG dwie rzeczy, które o tobie słyszała. ▸ Na 7-9 powiedz MG jedną rzecz którą o tobie słyszała, MG dopowie drugą.
- ❑ **NIEZIEMSKIE AKORDY**
  Zastępuje: Nieziemskie tony.
  Twoja Sztuka tajemna jest silna, dzięki czemu możesz wybierać dwa efekty zamiast jednego. Dodatkowo wybierasz, który z nich podwoić.
- ❑ **UCHO DO MAGII**
  Gdy **usłyszysz jak przeciwnik rzuca zaklęcie**, MG poda ci nazwę czaru i jego efekty. Masz +1 do następnej akcji bazującej na tych odpowiedziach.
- ❑ **PRZEBIEGŁY**
  Gdy **jesteś Szczery 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**, masz +2 pancerza do następnego ataku w ciebie.
- ❑ **PRZEKRĘT**
  Zastępuje: Bajera.
  Gdy **z kimś Pertraktujesz**, na 7+ dostajesz też +1 do następnego rzutu przeciw tej osobie oraz możesz zadać jedno pytanie kierującej nią osobie. Odpowiedź musi być szczera.
- ❑ **WIELOKLASOWY MISTRZ**
  Weź ruch z innej klasy. Na potrzeby tego wyboru swój poziom traktuj jak o 1 niższy.

CZARODZIEJKA / CZARODZIEJ

POZIOM | PD

IMIĘ

Człowiek: Avon, Morgan, Rath, Ysolde, Ovid, Vitus, Aldara, Xeno, Uri

Elf: Galadiir, Fenfaril, Lilliastre, Phirosalle, Enkirash, Halwyr

WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

Oczy: nawiedzone, bystre, obłąkane
Fryzura: stylowa, rozwichrzone, szpiczasty kapelusz
Szaty: znoszone, stylowe, dziwne
Sylwetka: pulchna, niepokojąca, szczupła

ATRYBUTY

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

SIŁA
SIŁ
OSŁABIENIE -1

ZRĘCZNOŚĆ
ZRC
DRGAWKI -1

KONDYCJA
KON
CHOROBA -1

INTELIGENCJA
INT
OGŁUSZENIE -1

MĄDROŚĆ
MDR
DEZORIENTACJA -1

CHARYZMA
CHA
OSZPECENIE -1

PW
4 + KONDYCJA
AKTUALNE

PANCERZ

OBRAŻENIA
K4

CHARAKTER

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

RASA

WYBIERZ RASĘ, ABY OTRZYMAĆ ODPOWIADAJĄCY 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 sztuczką.

WIĘZI

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

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

EKWIPUNEK

UDŹWIG / MONETY

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

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

Wybierz broń:
- ❑ Sztylet (krótki, 1 wagi)
- ❑ Kostur (bliski, dwuręczny, 1 wagi)

Wybierz jedno:
- ❑ Eliksir leczniczy (0 wagi)
- ❑ 3 antytoksyny (0 wagi)

RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU POSIADASZ TE RUCHY:

KSIĘGA ZAKLĘĆ

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 ZAKLĘĆ

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

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

RZUCANIE ZAKLĘĆ

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

Wersja 1.0 | 26 września 2020
made editable by kosmitpaczy.pl

CZARODZIEJKA / CZARODZIEJ

RUCHY ZAAWANSOWANE

Gdy awansujesz na poziomy 2-5, wybierz jeden z poniższych ruchów:

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

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

- Efekt zaklęcia jest maksymalny
- Liczba celów zaklęcia jest podwojona

❑ SKARBNICA WIEDZY
Gdy **Tryskasz wiedzą na temat, o którym nikt inny nie ma bladego pojęcia**, masz +1.

❑ MĄDRALA
Gdy **postać innego gracz 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 zrobi, zaznaczasz PD.

❑ ROZSZERZONA KSIĘGA ZAKLĘĆ
Dodaj do swojej księgi zaklęć zaklęcie z listy zaklęć dowolnej klasy.

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

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

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

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

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

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

Gdy awansujesz na poziomy 6-10, wybierz jeden z poniższych ruchów lub z ruchów poziomów 2-5:

❑ MISTRZOSTWO
Wymaga: Uzdolnienie

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

❑ WIĘKSZA WZMOCNIONA MAGIA
Zastępuje: Wzmocniona magia

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

Efekt zaklęcia jest podwojony

Liczba celów zaklęcia jest podwojona

❑ DUSZA ZAKLINACZA
Wymaga: Zaklinacz

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

❑ WYSOCE LOGICZNE
Zastępuje: To logiczne

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

❑ TAJEMNA BARIERA
Zastępuje: Tajemna zasłona

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

❑ ZAKLĘCIA OCHRONNE
Wymaga: Przeciwzaklęcie

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

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

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

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

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

Wersja 1.0 | 26 września 2020
made editable by
kosmitpaczy.pl

ZAKLĘCIA CZARODZIEJKI / CZARODZIEJA

SZTUCZKI

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

ŚWIATŁO

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

NIEWIDOCZNY SŁUGA

Podtrzymywane

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

KUGLARSTWO

Wykonujesz drobne sztuczki prawdziwej magii. Gdy Rzucając 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.

ZAKLĘCIA POZIOMU I

KONTAKT Z DUCHAMI

Przywołanie

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

WYKRYCIE MAGII

Wieszczenie

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

TELEPATIA

Wieszczenie, Podtrzymywane

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

ZAUROCZENIE OSOBY

Urok, Podtrzymywane

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

NIEWIDZIALNOŚĆ

Iluzja, Podtrzymywane

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

MAGICZNY POCISK

Wywołanie

Pociski czystej magii wystrzeliwują 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.

ZAKLĘCIA POZIOMU III

ROZPROSZENIE MAGII

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

WIZJE POPRZEZ CZAS

Wieszczenie

Rzuć 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 OGNIA

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 rozpływa 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.

ZAKLĘCIA POZIOMU V

KLATKA

Wywołanie

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

KONTAKT Z INNYM PLANEM

Wieszczenie

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

ZAKLĘCIA CZARODZIEJKI / CZARODZIEJA

POLIMORFIA

Urok

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

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

PRZYWOŁANIE POTWORA

Przywołanie Podtrzymywane

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

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

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

ZAKLĘCIA 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 Rzucać innych zaklęć.

PRAWDZIWE WIDZENIE

Wieszczenie Podtrzymywane

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

DRZWI Z CIENIA

Iluzja

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

WYZWALACZ

Wywołanie

Wybierz zaklęcie poziomu 5 lub niższego, które znasz. Opisz warunek wyzwalający używając ilości słów równej twojemu poziomowi. Wybrane zaklęcie przechowywane jest do momentu aż je wyzwolisz lub do wystąpienia warunku wyzwalającego, zależnie co nastąpi pierwsze. Nie musisz Rzucać 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.

ZAKLĘCIA POZIOMU IX

ANTYPATIA

Urok Podtrzymywane

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

OSTRZEŻENIE

Wieszczenie

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

KLEJNOT DUSZY

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

SCHRONIENIE

Wywołanie Podtrzymywane

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

DOSKONAŁE 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.

DRUIDKA / DRUID

POZIOM | PD

IMIĘ

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

WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

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

ATRYBUTY

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

SIŁA — SIŁ — OSŁABIENIE -1
ZRĘCZNOŚĆ — ZRC — DRGAWKI -1
KONDYCJA — KON — CHOROBA -1
INTELIGENCJA — INT — OGŁUSZENIE -1
MĄDROŚĆ — MDR — DEZORIENTACJA -1
CHARYZMA — CHA — OSZPECENIE -1

PW — 6 + KONDYCJA — AKTUALNE
PANCERZ
OBRAŻENIA — K6

CHARAKTER

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

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 IMIĘ JEDNEGO ZE SWOICH KOMPANÓW W PRZYNAJMNIEJ JEDNO Z PÓL:

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

EKWIPUNEK

UDŹWIG ___/___ MONETY ___

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

Wybierz ochronę:
- ❑ Zbroja z surowej skóry (1 pancerza, noszona, 1 wagi)
- ❑ Drewniana tarcza (+1 pancerza, 1 wagi)

Wybierz broń:
- ❑ Shillelagh (bliski, 2 wagi)
- ❑ Kostur (bliski, dwuręczny, 1 wagi)
- ❑ Włócznia (bliski, miotana, przedłużony, 1 wagi)

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

RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU POSIADASZ TE RUCHY:

DZIECIĘ KRAIN

Magię przyswoiłeś w miejscu zamieszkanym przez duchy potężne i pradawne, a te naznaczyły 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 grzęzawiska
- ❑ Rzeczne rozlewiska
- ❑ Trzewia ziemi
- ❑ Szafirowe wyspy
- ❑ Otwarte morze
- ❑ Niebosiężne szczyty
- ❑ Zamarznięta północ
- ❑ Przeklęte pustkowia

Wybierz znamię – fizyczny atrybut będący znakiem twojego pochodzenia, manifestację 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, szczekanie, ćwierkanie, wszystkie inne odgłosy wydawane przez dzikie zwierzęta są i twoim językiem. Jesteś w stanie zrozumieć każde zwierzę z twojej krainy lub którego esencję studiowałeś.

ZMIENNOKSZTAŁTNOŚĆ

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

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

STUDIOWANIE ESENCJI

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

Wersja 1.0 | 26 września 2020
made editable by
kosmitpaczy.pl

DRUIDKA / DRUID

RUCHY ZAAWANSOWANE

Gdy awansujesz na poziomy 2-5, wybierz jeden z poniższych ruchów:

❑ BRATERSTWO ŁOWCÓW
Weź jeden z ruchów Łowcy.

❑ CZERWIEŃ 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 mętne. ▸ 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 ŻYWIOŁÓW
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 Dziecięciem obu krain.

❑ MOWA ŚWIATA
Wymaga: Mowa rzeczy

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

❑ SIOSTRZEŃSTWO TROPICIELEK
Weź jeden z ruchów Łowczyni.

❑ MISTRZOWSKA FORMA
Wymaga: Formotwórstwo

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

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

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

KLERYCZKA/ KLERYK

POZIOM | PD

IMIĘ

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

Krasnolud: Durga, Aelfar, Gerda, Rurgosh, Bjorn, Drummond, Helga, Siggrun, Freya

WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

Oczy: życzliwe, bystre, smutne
Fryzura: tonsura, dziwaczna, łysy
Szaty: zwyczajne, powłóczyste, habit
Sylwetka: szczupła, żylasta, sflaczała

ATRYBUTY

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

SIŁA — SIŁ — OSŁABIENIE -1
ZRĘCZNOŚĆ — ZRC — DRGAWKI -1
KONDYCJA — KON — CHOROBA -1
INTELIGENCJA — INT — OGŁUSZENIE -1
MĄDROŚĆ — MDR — DEZORIENTACJA -1
CHARYZMA — CHA — OSZPECENIE -1

PW: 6 + KONDYCJA | AKTUALNE
PANCERZ
OBRAŻENIA: K6

CHARAKTER

- ❑ **DOBRY**
  Naraź się na niebezpieczeństwo, aby kogoś uleczyć.
- ❑ **PRAWORZADNY**
  Naraź się na niebezpieczeństwo postępując zgodnie z przykazaniami swojego kościoła lub boga.
- ❑ **ZŁY**
  Skrzywdź kogoś, aby udowodnić wyższość swojego kościoła lub boga.

RASA

WYBIERZ RASĘ, ABY OTRZYMAĆ ODPOWIADAJĄCY JEJ RUCH:

- ❑ **CZŁOWIEK**
  Twoja wiara jest różnorodna. Wybierz jedno z zaklęć czarodzieja. Możesz je otrzymywać Obcując z bóstwem i Rzucać 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

UDŹWIG ___/___ | MONETY

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

Wybierz swoją ochronę:
- ❑ Kolczuga (1 pancerza, noszona, 1 wagi)
- ❑ Tarcza (+1 pancerza, 2 wagi)

Wybierz swój 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)
- ❑ Eliksir leczniczy (0 wagi)

RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU POSIADASZ TE RUCHY:

BÓSTWO

Czcisz 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
- ❑ Krwawy podbój
- ❑ Cywilizacja
- ❑ Wiedza i rzeczy ukryte
- ❑ Uciśnieni i zapomniani
- ❑ To Co Leży Poniżej

Wybierz jedno przykazanie swojej religii:

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

BOSKIE PRZEWODNICTWO

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

ODPĘDZANIE NIEUMARŁYCH

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 nieumarły nie może się do ciebie zbliżyć. ▸ Na 10+ dodatkowo ogłuszasz na chwilę inteligentnych nieumarłych oraz zmuszasz do ucieczki tych bezmyślnych. Agresja przerywa te efekty i nieumarli mogą działać normalnie. Inteligentni nieumarli wciąż mogą znaleźć sposoby, by dręczyć cię z daleka. Są na tyle sprytni.

OBCOWANIE

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

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

RZUCANIE ZAKLĘĆ

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

- Ściągasz na siebie niechcianą uwagę lub stawiasz się w trudnej sytuacji. MG powie ci w jaki sposób.
- Rzucenie zaklęcia oddala cię od twojego bóstwa – masz -1 do Rzucania zaklęć do czasu kolejnego 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.

Wersja 1.0 | 26 września 2020
made editable by
kosmitpaczy.pl

KLERYCZKA / KLERYK

RUCHY ZAAWANSOWANE

Gdy awansujesz na poziomy 2-5, wybierz jeden z poniższych ruchów:

- ❑ **WYBRANIEC**
  Wybierz zaklęcie. Otrzymujesz je tak, jakby było o jeden poziom niższe.
- ❑ **ORZEŹWIENIE**
  Gdy **kogoś leczysz**, ta postać ma +2 do następnego rzutu na obrażenia.
- ❑ **SZALE ŻYCIA I ŚMIERCI**
  Gdy **ktoś 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 (ignorujące pancerz). 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 PRZEWODNICTWO**
  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 szafirowych piórach, wszystkowidzące trzecie oko lub podobne). Po zakończonej modlitwie na stałe otrzymujesz tę fizyczną cechę.
- ❑ **ŻNIWIARZ**
  Gdy **po zakończonym konflikcie poświęcasz czas na zadedykowanie tego zwycięstwa swojemu bóstwu oraz zajęcie się zmarłymi**, masz +1 do następnego rzutu.
- ❑ **OPATRZNOŚĆ**
  Zastępuje: Pogoda ducha

  Ignorujesz karę -1 za dwa podtrzymywane zaklęcia.
- ❑ **WIĘKSZA PIERWSZA POMOC**
  Wymaga: Pierwsza pomoc

  Leczenie średnich ran traktujesz jak rutynę, przez co nie wlicza się do limitu otrzymanych zaklęć.
- ❑ **DEUS EX MACHINA**
  Zastępuje: Boska interwencja

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

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

  Gdy **otrzymujesz obrażenia i przyjmiesz to cierpienie**, możesz otrzymać +1k4 obrażenia (ignorujące pancerz). Jeśli je otrzymasz, masz +1 do następnego Rzucania zaklęć oraz dodajesz swój poziom do obrażeń zadanych lub wyleczonych tym zaklęciem.
- ❑ **UŚWIĘCONY IMMUNITET**
  Zastępuje: Uświęcona protekcja

  Gdy **nie nosisz pancerza i tarczy**, masz 3 pancerza.
- ❑ **WIĘKSZE BOSKIE WZMOCNIENIE**
  Zastępuje: Boskie wzmocnienie

  Gdy **Rzucasz zaklęcie**, na 10-11, możesz wybrać jedną opcję z listy na 7-9. Jeśli to zrobisz, możesz wybrać jeden z poniższych efektów. Dla 12+ wybierasz jeden z poniższych efektów za darmo:
  - Efekt zaklęcia jest podwojony
  - Liczba celów zaklęcia jest podwojona
- ❑ **WIELOKLASOWY NOWICJUSZ**
  Weź ruch z innej klasy. Na potrzeby tego wyboru swój poziom traktuj jak o 1 niższy.

Wersja 1.0 | 26 września 2020
made editable by
kosmitpaczy.pl

ZAKLĘCIA KLERYCZKI / KLERYKA

RUTYNY

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

ŚWIATŁO

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

UŚWIĘCENIE

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

PRZEWODNICTWO

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

ZAKLĘCIA 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).

MAGICZNA BROŃ

Podtrzymywane

Oręż 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, obejdź 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 ZMARŁYMI

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

ZAKLĘCIA POZIOMU III

ANIMACJA MARTWEGO

Podtrzymywane

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

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

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

LECZENIE ŚREDNICH RAN

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

CIEMNOŚĆ

Podtrzymywane

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

WSKRZESZENIE

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

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

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

UNIERUCHOMIENIE 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.

ZAKLĘCIA 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.

POZNANIE

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

ZARAZA

Podtrzymywane

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

Wersja 1.0 | 26 września 2020
made editable by
kosmitpaczy.pl

ZAKLĘCIA KLERYCZKI / KLERYKA

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

PRAWDZIWE WIDZENIE
Podtrzymywane

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

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

ZAKLĘCIA POZIOMU VII

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

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

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

ROZDARCIE
Podtrzymywane

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

ZNAMIĘ ŚMIERCI
Wybierz istotę, której prawdziwe imię jest ci znane. Zaklęcie to tworzy trwałe runy na wybranej powierzchni, które zabiją 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.

ZAKLĘCIA 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: proś, 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 pierworodnych lub podobna). Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

ŁOTRZYCA / ŁOTR

POZIOM | PD

IMIĘ

Człowiek: Sparrow, Shank, Jack, Marlow, Dodge, Rat, Pox, Humble, Farley

Niziołek: Felix, Rook, Mouse, Sketch, Trixie, Robin, Omar, Brynn, Bug

WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

Oczy: przebiegłe, spojrzenie kryminalisty
Fryzura: zakapturzony, rozczochrana, przycięta
Strój: ciemny, fantazyjny, zwyczajny
Sylwetka: giętka, żylasta, wiotka

ATRYBUTY

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

SIŁA
SIŁ
OSŁABIENIE -1

ZRĘCZNOŚĆ
ZRC
DRGAWKI -1

KONDYCJA
KON
CHOROBA -1

INTELIGENCJA
INT
OGŁUSZENIE -1

MĄDROŚĆ
MDR
DEZORIENTACJA -1

CHARYZMA
CHA
OSZPECENIE -1

PW
6 + KONDYCJA
AKTUALNE

PANCERZ

OBRAŻENIA
K8

CHARAKTER

- ❑ **CHAOTYCZNY**
  Rzuć się w niebezpieczeństwo bez planu.
- ❑ **NEUTRALNY**
  Uniknij wykrycia lub zinfiltruj miejsce.
- ❑ **ZŁY**
  Zrzuć niebezpieczeństwo lub winę z siebie na kogoś innego.

RASA

WYBIERZ RASĘ, ABY OTRZYMAĆ ODPOWIADAJĄCY JEJ RUCH:

- ❑ **CZŁOWIEK**
  Jesteś zawodowcem. Gdy **Tryskasz wiedzą lub Wnikliwie badasz przestępczą aktywność**, masz +1.
- ❑ **NIZIOŁEK**
  Atakując bronią dystansową zadajesz +2 obrażenia.

WIĘZI

WPISZ 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

UDŹWIG ___/___ MONETY

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

Wybierz broń:
- ❑ Sztylet (krótki, 1 wagi) i krótki miecz (bliski, 1 wagi)
- ❑ Rapier (bliski, precyzyjny, 1 wagi)

Wybierz broń dystansową:
- ❑ 3 noże do rzucania (miotane, niedaleki, 0 wagi)
- ❑ Sfatygowany łuk (niedaleki, 2 wagi), pęk strzał (3 amunicji, 1 wagi)

Wybierz jedno:
- ❑ Sprzęt awanturniczy (5 użyć, 1 wagi)
- ❑ Eliksir leczniczy (0 wagi)

RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU POSIADASZ TE RUCHY:

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?

FACH W RĘKU

Gdy **otwierasz zamki, rzezasz mieszki lub rozbrajasz 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.

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

GIĘTKI KRĘGOSŁUP

Gdy **ktoś 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

Wersja 1.0 | 26 września 2020
made editable by
kosmitpaczy.pl

ŁOTRZYCA / ŁOTR

RUCHY ZAAWANSOWANE

Gdy awansujesz na poziomy 2-5, wybierz jeden z poniższych ruchów:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Gdy awansujesz na poziomy 6-10, wybierz jeden z poniższych ruchów lub z ruchów poziomów 2-5:

❑ NIECZYSTE ZAGRANIE
Zastępuje: Tani chwyt

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

❑ PARANOICZNA OSTROŻNOŚĆ
Zastępuje: Ostrożność

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

❑ ALCHEMIK
Zastępuje: Warzelnik

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

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

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

❑ PRZEGRANA SPRAWA
Zastępuje: Stracona pozycja

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

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

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

❑ DROGA UCIECZKI
Gdy **wpadasz zbyt głęboko w tarapaty i potrzebujesz uciec**, opisz swoją drogę ucieczki i rzuć+ZRC. ▸ Na 10+ uciekasz. ▸ Na 7-9 możesz zostać bądź uciec, ale jeśli zdecydujesz się zwiać, 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 uknucie planu kradzieży**, powiedz co chcesz ukraść i zadaj MG poniższe pytania. Ty i twoi sojusznicy macie +1 do nastepnego rzutu działając na bazie odpowiedzi.

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

Wersja 1.0 | 26 września 2020
made editable by
kosmitpaczy.pl

ŁOWCZYNI / ŁOWCA

POZIOM | PD

IMIĘ

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

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

WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

Oczy: dzikie, przenikliwe, zwierzęce
Fryzura: kaptur, dzika, łysina
Strój: opończa, kamuflaż, podróżny
Sylwetka: giętka, dzika, atletyczna

ATRYBUTY

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

SIŁA
SIŁ
OSŁABIENIE -1

ZRĘCZNOŚĆ
ZRC
DRGAWKI -1

KONDYCJA
KON
CHOROBA -1

INTELIGENCJA
INT
OGŁUSZENIE -1

MĄDROŚĆ
MDR
DEZORIENTACJA -1

CHARYZMA
CHA
OSZPECENIE -1

PW
8 + KONDYCJA
AKTUALNE

PANCERZ

OBRAŻENIA
K8

CHARAKTER

- ❑ **CHAOTYCZNY**
  Uwolnij kogoś z rzeczywistych lub symbolicznych więzów.
- ❑ **DOBRY**
  Naraź się na niebezpieczeństwo, by walczyć z nienaturalnym zagrożeniem.
- ❑ **NEUTRALNY**
  Pomóż zwierzęciu lub duchowi dziczy.

RASA

WYBIERZ RASĘ, ABY OTRZYMAĆ ODPOWIADAJĄCY 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+.

WIĘZI

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

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

EKWIPUNEK

UDŹWIG / MONETY

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

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

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

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.

STRZAŁ MIERZONY

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

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

ZWIERZĘCY TOWARZYSZ

Masz nadprzyrodzoną więź ze swym wiernym zwierzęciem. Nie możesz z nim rozmawiać w ścisłym sensie, ale zawsze będzie działać zgodnie z twoją wolą. Nadaj imię zwierzęcemu towarzyszowi i wybierz gatunek:

wilk, kuguar, niedźwiedź, orzeł, pies, jastrząb, kot, sowa, wróbel, szczur, muł

Wybierz podstawę:

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

Wybierz sprawności w liczbie równej dzikości towarzysza:

szybkość, tężyzna, duży rozmiar, spokój, przystosowanie, szybki refleks, wytrwałość, kamuflaż, zajadłość, zastraszanie, 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, występy, praca, podróż

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

Wersja 1.0 | 26 września 2020
made editable by
kosmitpaczy.pl

ŁOWCZYNI / ŁOWCA

RUCHY ZAAWANSOWANE

Możesz wybrać ten ruch tylko jeśli jest to twój pierwszy awans.

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

Gdy awansujesz na poziomy 2-5, wybierz jeden z poniższych ruchów:

- ❑ **DZIKA EMPATIA**
  Rozumiesz i potrafisz rozmawiać ze wszystkimi zwierzętami.
- ❑ **ZNAJOMA ZDOBYCZ**
  Gdy **Tryskasz wiedzą o potworze**, rzuć z MDR zamiast INT.
- ❑ **ŻMIJOWY CIOS**
  Gdy **atakujesz wroga dwiema broniami jednocześnie**, dodaj 1k4 obrażeń za cios wykonany słabszą ręką.
- ❑ **KAMUFLAŻ**
  Gdy **siedzisz cicho w naturalnym otoczeniu**, przeciwnicy nigdy cię nie zauważą, chyba że się poruszysz.
- ❑ **NAJLEPSZY PRZYJACIEL CZŁOWIEKA**
  Gdy **pozwolisz Zwierzęcemu towarzyszowi przyjąć cios wymierzony w ciebie**, obrażenia zostają zanegowane, a dzikość towarzysza spada do 0. Jeśli jego dzikość wynosi już 0, nie możesz wykonać tego ruchu. Gdy poświęcisz kilka godzin na odpoczynek ze swoim Zwierzęcym towarzyszem, jego dzikość wraca do normy.
- ❑ **PRZESŁONIĆ SŁOŃCE**
  Gdy **prowadzisz Ostrzał**, możesz wydać dodatkową amunicję podczas rzutu. Za każdy wydany punkt amunicji możesz wybrać dodatkowy cel. Rzuć raz i zastosuj obrażenia do każdego z celów.
- ❑ **DOBRA SZKOŁA**
  Wybierz kolejne wyszkolenie dla Zwierzęcego towarzysza.
- ❑ **GŁOS WOŁAJĄCEGO NA PUSTYNI**
  Oddaj się bóstwu (stwórz nowe bądź wybierz z już ustalonych). Zyskujesz ruchy kleryka Obcowanie i Rzucanie zaklęć. Po wybraniu tego ruchu traktuj siebie jak kleryka na poziomie 1 na potrzeby Rzucania zaklęć. Za każdym razem gdy awansujesz, podnieś swój efektywny poziom kleryka o 1.
- ❑ **ŁAZIK**
  Gdy **wyruszasz na Ryzykowną wyprawę** możesz wziąć na siebie dwie role. Rzucasz osobno za każdą z nich.
- ❑ **BEZPIECZNE SCHRONIENIE**
  Gdy ustalasz warty na noc, każdy ma +1 do Wartowania.

Gdy awansujesz na poziomy 6-10, wybierz jeden z poniższych ruchów lub z ruchów poziomów 2-5:

- ❑ **DZIKA MOWA**
  Zastępuje: Dzika empatia
  Rozumiesz i potrafisz rozmawiać z wszystkimi istotami, które nie są przybyszami i nie są magiczne.
- ❑ **ULUBIONY WRÓG**
  Zastępuje: Znajoma zdobycz
  Gdy **Tryskasz wiedzą o potworze**, rzuć z MDR zamiast INT. Na 12+, poza normalnymi efektami, możesz zadać MG jedno dowolne pytanie związane z tematem.
- ❑ **ŻMIJOWE KŁY**
  Zastępuje: Żmijowy cios
  Gdy **atakujesz wroga dwiema broniami 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.

OFIAROWANA / OFIAROWANY

POZIOM | PD

IMIĘ

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

Salamandra: Siarczyserce, Płomiennostopy, Żarobicz, Pyłoszpon, Spaloczart, Gorzkopadła, Kopcoświatła, Śpiewołuska, Świecoknot, Węglokielna

WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

Oczy: gorejące, ciepłe, palące
Skóra: doskonała, dziwne znamiona, rytualne blizny
Postawa: władcza, maniakalna, ledwo skrywany gniew
Głos: skwierczący, szepczący, ryczący

ATRYBUTY

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

SIŁA
SIŁ
OSŁABIENIE -1

ZRĘCZNOŚĆ
ZRC
DRGAWKI -1

KONDYCJA
KON
CHOROBA -1

INTELIGENCJA
INT
OGŁUSZENIE -1

MĄDROŚĆ
MDR
DEZORIENTACJA -1

CHARYZMA
CHA
OSZPECENIE -1

PW
4 + KONDYCJA
AKTUALNE

PANCERZ

OBRAŻENIA
K8

CHARAKTER

- ❑ **CHAOTYCZNY**
  Szerz nowe, niebezpieczne idee.
- ❑ **NEUTRALNY**
  Wymień ofiarę, dobrowolną, za wykonaną usługę.
- ❑ **ZŁY**
  Ofiaruj płomieniom niechętną temu ofiarę.

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.

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 płomienie dla _____ i wciąż nie zdradziłem, co w nich ujrzałem.

EKWIPUNEK

UDŹWIG / MONETY

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

Wybierz dwa:
- ❑ Prowiant (5 użyć, 1 wagi)
- ❑ Eliksir leczniczy (0 wagi)
- ❑ 10 monet

RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU POSIADASZ TE RUCHY:

PŁONĄCE ZNAMIĘ

Gdy **tworzysz broń z czystego płomienia**, rzuć+KON. ▸ Na 10+ wybierz dwie z opcji. ▸ Na 7-9 jedną. Możesz traktować swoją INT jak SIŁ lub ZRC na potrzeby ataków tą bronią. Broń zawsze zaczyna z etykietami *gorejąca*, *krótki*, *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 użyć 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 twego pożądania?*. Odpowie zgodnie z prawdą, nawet jeśli postać nie wie lub trzymałaby to w sekrecie.

RĘKODZIEŁO

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.

Wersja 1.0 | 26 września 2020
made editable by kosmitpaczy.pl

OFIAROWANA / OFIAROWANY

RUCHY ZAAWANSOWANE

Gdy awansujesz na poziomy 2-5, wybierz jeden z poniższych ruchów:

❑ PAMIĘĆ PŁOMIENIA

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

❑ PŁONĄĆ DWAKROĆ JAŚNIEJ...

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

❑ PŁONĄĆ DWAKROĆ KRÓCEJ...

Dostajesz ten ruch razem z Płonąć dwakroć jaśniej.

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

❑ OGIEŃ, KTÓRY ZABIJA

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

❑ PODŻEGACZ

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

❑ OGDRU JAHAD

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

❑ JAK ĆMA W PŁOMIEŃ

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 rozpalił 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 POTWARZ

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

Gdy awansujesz na poziomy 6-10, wybierz jeden z poniższych ruchów lub z ruchów poziomów 2-5:

❑ Z TRZEWI PIEKIEŁ

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

❑ PŁONĄCY PIERŚCIEŃ OGNIA

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

❑ OLIWY DO OGNIA

Wymaga: Podżegacz

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

❑ TYLKO PATRZCIE, JAK ŚWIAT PŁONIE

Gdy **otwierasz przejście do płonących planów i wzywasz burzę ognia**, powiedz MG co ofiarujesz i rzuć+MDR. Niebo rozwiera się i płomienie 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.

PALADONNA / PALADYN

POZIOM | PD

IMIĘ

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

WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

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

ATRYBUTY

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

SIŁA — SIŁ — OSŁABIENIE -1
ZRĘCZNOŚĆ — ZRC — ORGAWKI -1
KONDYCJA — KON — CHOROBA -1
INTELIGENCJA — INT — OGŁUSZENIE -1
MĄDROŚĆ — MDR — DEZORIENTACJA -1
CHARYZMA — CHA — OSZPECENIE -1

PW — 10 + KONDYCJA — AKTUALNE
PANCERZ
OBRAŻENIA — KIO

CHARAKTER

- ❑ **DOBRY**
  Naraź się na niebezpieczeństwo, aby bronić kogoś słabszego od ciebie.
- ❑ **PRAWORZADNY**
  Odmów litości przestępcy lub niewiernemu.

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.

WIĘZI

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

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

EKWIPUNEK

UDŹWIG ___ / ___ MONETY ___

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

Wybierz broń:
- ❑ Halabarda (przedłużony, +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)

RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU POSIADASZ TE RUCHY:

NAKŁADANIE RĄK

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

PANCERNY

Ignorujesz etykietę niewygodny noszonego pancerza.

JAM JEST PRAWEM

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

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

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

MISJA

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

- ❑ Zabić _____, plagę tej krainy.
- ❑ Obronić _____ przed nieprawością.
- ❑ Odkryć prawdę na temat _____.

Następnie wybierz do dwóch łask:

- ❑ Niezachwiane wyczucie 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)

Wersja 1.0 | 26 września 2020
made editable by kosmitpaczy.pl

PALADONNA / PALADYN

RUCHY ZAAWANSOWANE

Gdy awansujesz na poziomy 2-5, wybierz jeden z poniższych ruchów:

- ❑ **BOSKA ŁASKA**
  Oddaj się bóstwu (stwórz nowe bądź wybierz z już ustalonych). Zyskujesz ruchy kleryka Obcowanie i Rzucanie zaklęć. Po wybraniu tego ruchu traktuj siebie jak kleryka na poziomie 1 na potrzeby Rzucania zaklęć. Za każdym razem gdy awansujesz, podnieś swój efektywny poziom kleryka o 1.
- ❑ **KRWAWA EGIDA**
  Gdy **otrzymujesz obrażenia** możesz zacisnąć zęby i przyjąć cios. Jeśli tak zrobisz, zignoruj obrażenia, ale zaznacz wybraną ułomność. Nie możesz wykonać tego ruchu jeśli masz już wszystkie sześć ułomności.
- ❑ **UGODZENIE**
  Gdy **jesteś na Misji** zadajesz +1k4 obrażeń.
- ❑ **EXTERMINATUS**
  Gdy **głośno przysięgasz pokonać wroga**, zadajesz +2k4 obrażeń temu wrogowi oraz -4 obrażenia przeciwko wszystkim innym. Efekt utrzyma się dopóki wróg nie zostanie pokonany. Jeśli nie uda ci się pokonać tego wroga lub poddasz się, możesz przyznać się do porażki, ale efekt utrzyma się dopóki nie znajdziesz sposobu na odkupienie.
- ❑ **SZARŻA!**
  Gdy **prowadzisz szarżę do boju**, ci, którym przewodzisz mają +1 do następnego rzutu.
- ❑ **ZAGORZAŁY OBROŃCA**
  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.
- ❑ **NIEZACHWIANY OBROŃCA**
  Zastępuje: Zagorzały obrońca
  Gdy **stajesz w Obronie** zawsze zatrzymujesz +1, nawet na 6-. Na 12+ zamiast dostać zatrzymania, najbliższa atakująca istota ma trudności i daje ci wyraźną przewagę. MG powie jaką.
- ❑ **UDERZENIE W TANDEMIE**
  Zastępuje: Atak wyprzedzający
  Gdy **Ty go tniesz**, wybierz sojusznika. Jego następny atak przeciw twojemu celowi zada +1k4 obrażeń oraz ma +1 do następnego rzutu przeciwko niemu.
- ❑ **NIEBIAŃSKA ZBROJA**
  Zastępuje: Święta zbroja
  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 o**trzymujesz ułomność (nawet przez Krwawą egidę)** masz +1 do następnego rzutu przeciwko temu, co ją spowodowało.
- ❑ **RYCERZ DOSKONAŁY**
  Gdy **udajesz się na Misję** wybierz trzy łaski zamiast dwóch.

WOJOWNICZKA / WOJOWNIK

POZIOM | PD

IMIĘ

Człowiek: Hawke, Rudiger, Gregor, Brianne, Walton, Castor, Shanna, Ajax, Hob

Elf: Elohiir, Sharaseth, Hasrith, Shevaral, Cadeus, Eldar, Kithracet, Thelian

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

Niziołek: Finnegan, Olive, Randolph, Bartleby, Aubrey, Baldwin, Becca

WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

Oczy: harde, obojętne, zapalczywe
Fryzura: rozwichrzona, potargana, obity hełm
Skóra: zrogowaciała, opalona, pokryta bliznami
Sylwetka: muskularna, gibka, zniszczona

ATRYBUTY

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

SIŁA — SIŁ — OSŁABIENIE -1
ZRĘCZNOŚĆ — ZRC — DRGAWKI -1
KONDYCJA — KON — CHOROBA -1
INTELIGENCJA — INT — OGŁUSZENIE -1
MĄDROŚĆ — MDR — DEZORIENTACJA -1
CHARYZMA — CHA — OSZPECENIE -1

PW
10 + KONDYCJA | AKTUALNE

PANCERZ

OBRAŻENIA
KIO

CHARAKTER

- ❑ **DOBRY**
  Uchroń słabszych od siebie.
- ❑ **NEUTRALNY**
  Pokonaj godnego przeciwnika.
- ❑ **ZŁY**
  Zabij bezbronnego lub już poddającego się przeciwnika.

RASA

WYBIERZ RASĘ, ABY OTRZYMAĆ ODPOWIADAJĄCY JEJ RUCH:

- ❑ **CZŁOWIEK**
  Raz na walkę możesz przerzucić jeden rzut na obrażenia (twój lub kogoś innego).
- ❑ **ELF**
  Wybierz broń – uzbrojenie tego typu możesz traktować jakby posiadało etykietę precyzyjny.
- ❑ **KRASNOLUD**
  Gdy **dzielisz się z kimś napitkiem**, możesz z nim Pertraktować z KON zamiast CHA.
- ❑ **NIZIOŁEK**
  Gdy **Igrasz z niebezpieczeństwem wykorzystując swój mały wzrost** masz +1.

EKWIPUNEK

UDŹWIG ___ / ___ MONETY ___

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

Wybierz jedno:
- ❑ Kolczuga (1 pancerza, noszona, 1 wagi) i sprzęt awanturniczy (1 wagi)
- ❑ Zbroja łuskowa (2 pancerza, noszona, niewygodna, 3 wagi)

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

RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU POSIADASZ TE RUCHY:

GNIJ KRATY, PODNOŚ BRAMY

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

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

PANCERNY

Ignorujesz etykietę niewygodny noszonego pancerza.

OSOBISTA BROŃ

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

Wybierz podstawę, każda waży 2:

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

Wybierz pasujący zasięg broni:

- ❑ Krótki
- ❑ Bliski
- ❑ Drzewcowy

Wybierz dwa ulepszenia:

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

Wybierz wygląd:

- ❑ Starożytna
- ❑ Nieskalana
- ❑ Zdobiona
- ❑ Zakrwawiona
- ❑ Złowroga

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.

Wersja 1.0 | 26 września 2020
made editable by kosmitpaczy.pl

WOJOWNICZKA / WOJOWNIK

RUCHY ZAAWANSOWANE

Gdy awansujesz na poziomy 2-5, wybierz jeden z poniższych ruchów:

- ❑ **BEZLITOSNY**
  Gdy **zadajesz obrażenia**, zadaj +1k4 obrażenia.
- ❑ **DZIEDZICTWO**
  Gdy **konsultujesz się z duchami zamieszkującymi twoją Osobistą broń**, dzielą się wglądem w obecną sytuację, i w zamian mogą zadać jakieś 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 BROŃ**
  Wybierz jedno dodatkowe ulepszenie swojej Osobistej broni.
- ❑ **WIDZĄC W CZERWIENI**
  Gdy **Wnikliwie badasz podczas walki** masz +1.
- ❑ **OPRAWCA**
  Gdy **grozisz nieuchronną przemocą**, możesz Pertraktować z SIŁ 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 PERFEKCJA**
  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 SMYKAŁKA**
  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.