Wybierz rasę

RASY	Zręczność	Siła fizyczna	Żywotność	Percepcja	Siła Woli	Charyzma	Szybkość	Modyfikator Karmy	Zdolności rasowe
Krasnolud	9	10	12	11	11	10	10	4	Termowizja, mocne plecy
Elf	12	10	8	11	11	11	14	4	Widzenie w ciemnościach
Człowiek	10	10	10	10	10	10	12	5	Wszechstronność
Obsydianin	8	18	13	9	10	9	10	3	Podwyższony próg ran, naturalny pancerz
Ork	10	13	11	10	8	9	12	5	Gahad, widzenie w ciemnościach
Troll	10	14	12	9	11	10	14	3	Termowizja
T'Skrang	11	10	11	10	10	11	12	4	Walka ogonem
Wietrzniak	11	4	8	11	10	12	6/16	6	Latanie, astralny wzrok, wyższa obrona fizyczna

Wybierz przydział atrybutów

Maksymalny	**+7**	**+6**	**+5**	**0**	**-1**	**-2**
Wyjątkowy	**+6**	**+6**	**+3**	**3**	**+1**	**0**
Skupiony	**+6**	**+5**	**+3**	**+2**	**+2**	**+2**
Wszechstronny	**+5**	**+4**	**+4**	**+4**	**+2**	**+1**

Zapisz współczynniki

Wartość	Stopień	Obrona	Udźwig	Przytomność	Próg życia	Próg ran	T. Zdrowienia	P. Duchowy
1	2	2	10	2	4	2	1	0
2	2	2	15	4	6	2	1	0
3	2	3	20	6	8	3	1	0
4	3	3	25	8	11	3	1	0
5	3	4	30	10	13	4	1	1
6	3	4	40	12	15	4	1	1
7	4	5	50	14	18	5	2	1
8	4	5	60	16	20	5	2	1
9	4	6	70	18	22	6	2	1
10	5	6	80	20	25	6	2	2
11	5	7	95	22	27	7	2	2
12	5	7	110	24	29	7	2	2
13	6	8	125	26	32	8	3	2
14	6	8	140	28	34	8	3	2
15	6	9	155	30	36	9	3	3
16	7	9	175	32	39	9	3	3
17	7	10	195	34	41	10	3	3
18	7	10	215	36	43	10	3	3
19	8	11	235	38	46	11	4	3
20	8	11	255	40	48	11	4	4
21	8	12	280	42	50	12	4	4
22	9	12	305	44	53	12	4	4
23	9	13	330	46	55	13	4	4
24	9	13	355	48	57	13	4	4
25	10	14	380	50	60	14	5	5

1) Stopnie
2) Obrony:
- fizyczna (zręczność)
- magiczna (percepcja)
- społeczna (charyzma)
3) Udźwig (siła fizyczna)
4) Zdrowie (żywotność)
- próg przytomności
- próg życia
- próg ran
- testy zdrowienia
5) Dodaj wytrzymałość do progów przytomności i życia,
6) Do progu życia dodaj krąg swojej postaci
7) Pancerz duchowy (Siła woli)

Wybierz talent opcjonalny i przydziel:
1) poziomy talentów
2) poziomy umiejętności:
- 2 na umiejętności wiedzy,
- 1 na umiejętność artystyczną,
- 2 języki mówione,
- 1 język piśmienny,
- 8 na umiejętności ogólne
3) punkty na zaklęcia w liczbie równej stopniowi percepcji.
Zaklęcie kosztuje tyle pkt. ile wynosi jego krąg.

Wybierz umiejętności

Przy tworzeniu postaci nie możesz wziąć umiejętności (J)

General Skill	Akc.	Wycz.	Atr.	General Skill	Akc.	Wycz.	Atr.
Acrobatic Defense	Pr	1	ZR	**Impressive Display (J)**	Pr	1	N/D
Acting	Pdt	0	CHA	**Juggling**	Pdt	0	CHA
Air Sailing	Pdt	0	SW	**Knowledge - Other**	Std	0	PER
Alchemy	Pdt	0	PER	**Leadership (J)**	Pdt	0	CHA
Ancient Weapons	Std	0	PER	**Legends and Heroes**	Std	0	PER
Animal Bond	Std	0	CHA	**Lock Picking**	Std	0	ZR
Animal Handling	Std	0	SW	**Maneuver**	Pr	1	ZR
Animal Training	Pdt	0	CHA	**Mapmaking**	Pdt	0	PER
Anticipate Blow	Pr	1	PER	**Melee Weapons**	Std	0	ZR
Arcane Mutterings	Std	0	CHA	**Military Organizations**	Std	0	PER
Artisan - Other	Pdt	0	CHA	**Mimic Voice**	Pr	0	CHA
Artist	Pdt	0	CHA	**Missile Weapons**	Std	0	ZR
Avoid Blow	D	1	ZR	**Mount Attack (J)**	Pr	1	N/D
Awareness	Pr	0	PER	**Musician**	Pdt	0	CHA
Baking	Pdt	0	CHA	**Navigation**	Pdt	0	PER
Barsaive History	Std	0	PER	**Picking Pockets**	Std	0	ZR
Basket Weaving	Pdt	0	CHA	**Physician**	Pdt	0	PER
Battle Bellow (J)	Pr	1	CHA	**Pilot Boat**	Pdt	0	PER
Battle Shout	Pr	1	CHA	**Poetry**	Pdt	0	CHA
Blade Juggle (J)	Std	1	ZR	**Province History**	Std	0	PER
Body Painting	Pdt	0	CHA	**Racial Lore**	Std	0	PER
Botany	Std	0	PER	**Read & Write Language**	Std	0	PER
Bribery	Std	0	CHA	**Research**	Pdt	0	PER
Carving	Pdt	0	CHA	**Resist Taunt (J)**	D	1	SW
Charge	D	0	SF	**Riposte (J)**	D	2	ZR
Climbing	Std	0	ZR	**Rune Carving**	Pdt	0	CHA
Conversation	Pdt	0	CHA	**Sailing**	Pdt	0	ZR
Cooking	Pdt	0	CHA	**Scourge History**	Std	0	PER
Court Dancing	Std	0	PER	**Sculpting**	Pdt	0	CHA
Craft Armor	Pdt	0	PER	**Second Attack (J)**	Pr	2	ZR
Craft Weapon	Pdt	0	PER	**Second Shot (J)**	Pr	2	ZR
Craftsman	Pdt	0	PER	**Second Weapon (J)**	Pr	1	ZR
Creature Lore	Std	0	PER	**Seduction**	Pdt	0	CHA
Dancing	Pdt	0	CHA	**Singing**	Pdt	0	CHA
Danger Sense	D	1	ZR	**Shield Bash**	Pr	1	SF
Diplomacy	Pdt	0	CHA	**Slough Blame (J)**	Std	1	CHA
Disarm (J)	Std	1	ZR	**Speak Language**	Std	0	PER
Disarm Trap (J)	Std	1	ZR	**Storytelling**	Pdt	0	CHA
Disguise	Pdt	0	PER	**Streetwise**	Pdt	0	CHA
Discipline Lore	Std	0	PER	**Sure Mount**	D	0	SF
Distract	Pr	1	CHA	**Surprise Strike**	D	1	SF
Down Strike (J)	D	1	SF	**Swift Kick**	Pr	1	ZR
Embroidery	Pdt	0	CHA	**Swimming**	Std	0	SF
Emotion Song	Pdt	0	CHA	**Tactics (J)**	Std	0	PER
Entertainer	Pdt	0	CHA	**Tattooing**	Pdt	0	CHA
Etiquette	Pdt	0	CHA	**Taunt**	Pr	1	CHA
Evidence Analysis (J)	Pdt	1	PER	**Throwing Weapons**	Std	0	ZR
Farming	Std	0	PER	**Tiger Spring**	D	0	N/D
Fast Hand (J)	Std	1	ZR	**Tracking**	Std	0	PER
First Impression	Std	0	CHA	**Trade Routes**	Std	0	PER
Flirting	Pdt	0	CHA	**Trick Riding**	Pr	1	ZR
Forgery	Pdt	0	ZR	**Unarmed Combat**	Std	0	ZR
Graceful Exit	Std	0	CHA	**Wardrobe and Style**	Pdt	0	CHA
Great Leap	D	1	ZR	**Wheeling Attack (J)**	Std	1	ZR
Haggle	Pdt	0	CHA	**Wheeling Defense (J)**	Pr	1	ZR
Heartening Laugh	Pr	1	CHA	**Wild Animals**	Std	0	PER
Horror Lore	Std	0	PER	**Wilderness Survival**	Pdt	0	PER
Hypnotize (J)	Pdt	1	CHA	**Wound Balance**	D	0	SF

Wybierz języki

Wybierz 2 języki mówione i jeden, w którym jesteś piśmienny

	Akc.	Wycz.	Atr.
Dwarven, Human, Obsidiman, Or'Zet, Sperethiel, Theran, Troll, T'Skrang, Windling	Std	0	PER

Rozwój postaci

Talenty

Medytacja 8h Wydanie PL Brak obrażeń i Ran Maksymalny 15 poziom Magia Krwi nie wpływa	**Poziom**	Novice (Krąg 1-4)	Journeyman (Krąg 5-8)	Warden (Krąg 9-12)	Master (Krąg 13-15)
	1	100	200	300	500
	2	200	300	500	800
	3	300	500	800	1300
	4	500	800	1300	2100
	5	800	1300	2100	3400
	6	1300	2100	3400	5500
	7	2100	3400	5500	8900
	8	3400	5500	8900	14400

Umiejętności

Trening tydzień*poziom Wydanie PL Poziom*10 srebra Brak obrażeń i Ran Praktyka między treningami	**Poziom**	Trening (Tygodnie)	Praktyka (Tygodnie)	Novice	Journeyman
	1	1	2	200	300
	2	2	3	300	500
	3	3	5	500	800
	4	4	8	800	1300
	5	5	13	1300	2100
	6	6	21	2100	3400
	7	7	34	3400	5500
	8	8	55	5500	8900

Zaklęcia

Udany test Patterncraft Ewentualna zapłata, przysługi	Krąg zaklęcia	Koszt PL
	1	100
	2	200
	3	300
	4	500
	5	800
	6	1300
	7	2100
	8	3400

Atrybuty

Max +3 Dni treningu równe obecnemu stopniowi Obecny stopień*10ss Praktyka w tygodniach równa obecnemu stopniowi	Zwiększenie	Koszt PL
	1	800
	2	1300
	3	2100

Opcjonalnie:
Darmowe +1 przy awansie na krąg
Płatne +1 limitowane do jednego atrybutu na Krąg

Dyscyplina

Znalezienie mistrza na wyższym kręgu (przynajmniej docelowym) Podniesienie wszystkich talentów dyscyplinarnych do poziomu równego nowemu kręgowi Trening przez 40 godzin na przestrzeni 3 tygodni Zapłata w srebrze Po osiągnięciu nowego kręgu trzeba wydać PL na pierwszy poziom talentu dyscyplinarnego z tego kręgu	Krąg mistrza	Średni koszt
	2	300
	3	500
	4	800
	5	1300
	6	2100
	7	3400
	8	5500

Zwierzęcy towarzysze

Imię | Szybkość

Zr | Per | PŻ
SF | SW | PP
Żyw | Cha | PR

Równowaga | OF | OM | OS

Rany O O O O O

Testy zdr. | P. Fiz. | P. Duch. | Inicjatywa

Atak
Obrażenia | Akcje | Trening
Manewry | Moce

Imię | Szybkość

Zr | Per | PŻ
SF | SW | PP
Żyw | Cha | PR

Równowaga | OF | OM | OS

Rany O O O O O

Testy zdr. | P. Fiz. | P. Duch. | Inicjatywa

Atak
Obrażenia | Akcje | Trening
Manewry | Moce

Wierzchowiec

Imię | Szybkość

Zr | Per | PŻ
SF | SW | PP
Żyw | Cha | PR

Równowaga | OF | OM | OS

Rany O O O O O

Testy zdr. | P. Fiz. | P. Duch. | Inicjatywa

Atak
Obrażenia | Akcje | Trening
Manewry | Moce

Ekwipunek

Notatki

Talenty wyższych kręgów

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

	Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
O									
O									
O									
V									
V									
V									
V									
V									
V									
V									
V									

Umiejętności

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki

Księga Czarów

Rzucanie czarów | Tkanie wątków | Siła/Moc Woli

Nazwa	Krąg	Wątki	Tkanie/ Przestrojenie	Trudność rzucenia	Zasięg	Czas trwania	Efekt

KOSMITPACZY.PL 2018

Czarodziej

Imię	Rasa	Dyscyplina	Krąg

Punkty legend	Aktualne	Wszystkie	Poziom Sławy	Rozpoznawalność

Postura	Wiek	Oczy	Włosy	Twarz

Pasja	Pochodzenie	Cechy charakterystyczne

Atrybuty

Zręczność — Kostki — wartość | stopień — 000

Percepcja — Kostki — wartość | stopień — 000

Siła fizyczna — wartość | stopień — 000

Siła Woli — wartość | stopień — 000

Żywotność — wartość | stopień — 000

Charyzma — wartość | stopień — 000

Inicjatywa, szybkość, udźwig

Stopień zręczności - Kara z pancerza = Stopień inicjatywy

Kostki inicjatywy

Szybkość

Udźwig

Obrona i pancerz

Obrona fizyczna

Pancerz fizyczny

Tarcza

Obrona magiczna

Pancerz duchowy

Tarcza

Naturalny

Obrona społeczna

Zdrowie

Próg ran

Zachowanie równowagi

Rany: -1 -2 -3 -4 -5

Testy zdrowienia

Kości zdrowienia

Wytrzymałość: 3

Próg przytomności:

Próg życia:

Obrażenia, wyczerpanie i magia krwi

10	60	105
20	70	110
30	80	115
40	90	120
50	100	125

Próg przytomności — wyczerpanie/obrażenia — magia krwi

Talenty

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

	Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
D	***Standard Matrix***	N/D	0	N/D	N/D				
	Matryca działa jak astralny filtr umożliwiając bezpieczne rzucanie umieszczonych w niej zaklęć. (poziom=maks. krąg czaru)								
D	***Standard Matrix***	N/D	0	N/D	N/D				
	Matryca działa jak astralny filtr umożliwiając bezpieczne rzucanie umieszczonych w niej zaklęć. (poziom=maks. krąg czaru)								
R	*Rasowy*								
	Dispel Magic	Std	1	SW					
	Rozpraszasz trwające efekty magiczne, zaklęcia i talenty. (vs ST rozproszenia, r=poziom*2m, nie działa: moce horrorów/stworzeń)								
	Patterncraft	Std	0	PER					
	Wyznajesz się na sztuce magicznych wzorców. Potrafisz czytać magiczne runy i pisma, a także uczyć się z nich zaklęć. (vs ST tekstu, nauka vs ST, identyfikacja vs ST rozproszenia)								
	Research	Pdt	0	PER					
	Magia prowadzi cię przy poszukiwaniu informacji w postaci plotek i tekstów. (vs ST poszukiwań, #sukcesów określa zdobyte informacje)								
	Spellcasting	Std	0	PER					
	Możesz rzucić czar w oparciu o jedną z trzech metod: z matrycy, księgi lub surową magią. (vs OM)								
	Wizardry	Std	0	PER					
	Potrafisz korzystać z magii wątków. Możesz nimi manipulować i splatać wątki do zaklęć. (vs ST tkania)								
O	*Novice Optional*								
	Astral Sight	Pr	1	PER					
	Spoglądasz w przestrzeń astralną. Dostrzegasz odbicia, magiczne aury i wzorce. (vs 6+mod, poziom rund, r=poziom*10 metrów))								
O	*Novice Optional*								
	Tenacious Weave	D	1	SW					
	Dokładasz starań, żeby utkane przez ciebie wątki były trudniejsze do rozproszenia(vs ST rozproszenia, +2 do ST rozproszenia/sukces, tylko w chwili rzucania)								
O	*Novice Optional*								
	Steel Thought	D	1	SW					
	Siłą swojego umysłu odpierasz wycelowane w ciebie ataki magiczne. (vs #atak magiczny, poziom razy/rundę, raz/atak)								
O	*Novice Optional*								
	Astral Interference	Std	1	SW					
	Zwiększasz astralny szum, utrudniając rzucanie zaklęć wszystkim w obszarze. (vs nOM(obszar: R=4m), (-2 rzucanie czarów/astralna percepcja)/sukces, poziom rund)								
O	*Journeyman Optional*								

Karma

k6

Kość karmy

Modyfikator rasowy:

Maksymalna:

Wydana:

10 20 30

Języki

Umiejętności

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Read & Write Language	Std	0	PER					
Pozwala nauczyć się języka pisanego. (wymaga: 1min. czytania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: poziom języków)								
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Artisian Skill	Pdt	0	CHA					
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								

Uzbrojenie

Broń	stopień broni	zasięg	stopień obrażeń	obrażenia
bez broni	0			
sztylet	2			

Pancerz	Pancerz fizyczny	Pancerz duchowy	Kara do inicjatywy

Tarcza	Obrona fizyczna	Obrona magiczna	Kara do inicjatywy

Ewipunek

Miedź	
Srebro	
Złoto	

Stopnie

4	k6
5	k8
6	k10
7	k12
8	2k6
9	k8+k6
10	2k8
11	k10+k8
12	2k10
13	k12+k10
14	2k12
15	k12+2k6
16	k12+k8+k6
17	k12+2k8
18	k12+k10+k8
19	k20+2k6
20	k20+k8+k6
21	k20+k10+k6
22	k20+k10+k8
23	k20+2k10
24	k20+k12+k10
25	k20+k10+k8+k4

Magia wątków

Cel	Koszt	Efekt

Magia krwi

Rodzaj	Obrażenia	Efekt

Opcje walki

Opcja walki	Wycz.	Opis
Atak agresywny	1/atak	+3 do ataku i obrażeń; -3 do obron
Atak powalający	0	Powalenie przeciwnika
Atak ogłaszający	0	Obrażenia ogłuszające, cel jest Osaczony
Atak mierzony	1	-3 do ataku w konkretne miejsce
Postawa obronna	0	+3 do obron, -3 do akcji (poza zach. równowagi)
Poderwanie	2	Szybkie wstanie z ziemi
Przyjęcie szarży	0	Umożliwia przerwanie szarży
Zniszczenie tarczy	1	Niszczy tarczę przeciwnika
Dzielenie ruchu	1	Ruch/atak/ruch. Powoduje Osaczenie.
Atak ogonem [t'skrang]	0	Dodatkowy atak / -2 do wszystkich akcji

Notatki

Czarodzieje wyróżniają się wśród adeptów najlepszą znajomością teoretycznych aspektów sztuki magicznej. Inni posługujący się magią bohaterowie nazywają ich czasami "książkowymi magami", choć niewielu miałoby odwagę powiedzieć im to prosto w oczy.

Ważne atrybuty

Charyzma, Percepcja, Siła woli

Rytuał Karmiczny

Rytuał zaczyna się od narysowania na ziemi koła (przynajmniej dwumetrowej średnicy). Następnie Czarodziej wpisuje w koło trójkąt równoboczny, dokonuje ewentualnych poprawek i w trójkącie wrysowuje koło, potem kolejny trójką, następnie znów koło i tak dalej. Niebawem powstające figury stają się zbyt małe, by dawca imion mógł je narysować, toteż Czarodziej musi posiłkować się magią, zwłaszcza gdy efektów pracy nie można już śledzić gołym okiem. Ostatnią figurą jest trójkąt; w chwili gdy zostanie ukończone, rytuał dobiega końca.

Umiejętności Artystyczne

Iluminacje manuskryptów, wyszywanie szat

Niska Magia

Czarodzieje mogą używać Niskiej Magii do rozpoznawania różnych rodzajów magii, identyfikacji konkretnych zastosowań Czarodziejstwa i wiedzy o magicznych rytuałach.

Zdolności dyscyplinarne

1 Krąg: darmowy talent: 2x Matrix, Wytrzymałość 3
2 Krąg: +1 do obrony magicznej
3 Krąg: Karma na testy przypomnienia informacji (wliczając testy wiedzy)
4 Krąg: +1 do obrony społecznej
5 Krąg: Enhanced Matrix, Book Mage, Punkt Karmy za zmianę zasięgu z własnego na dotyk
6 Krąg: +2 do obrony magicznej
7 Krąg: +1 do pancerza duchowego
8 Krąg: +3 do obrony magicznej

KOSMITPACZY.PL 2018

Fechtmistrz

Imię	Rasa	Dyscyplina	Krąg

Punkty legend	Aktualne	Wszystkie	Poziom Sławy	Rozpoznawalność

Postura	Wiek	Oczy	Włosy	Twarz

Pasja	Pochodzenie	Cechy charakterystyczne

Atrybuty

	Kostki	wartość	stopień
Zręczność			000
Percepcja			000
Siła fizyczna			000
Siła Woli			000
Żywotność			000
Charyzma			000

Inicjatywa, szybkość, udźwig

Stopień zręczności	-	Kara z pancerza	=	Stopień inicjatywy

Kostki inicjatywy

Szybkość

Udźwig

Obrona i pancerz

Obrona fizyczna

Pancerz fizyczny

Tarcza

Obrona magiczna

Pancerz duchowy

Tarcza

Naturalny

Obrona społeczna

Zdrowie

Próg ran

Zachowanie równowagi

Rany

-1 -2 -3 -4 -5

Testy zdrowienia

Kości zdrowienia

Wytrzymałość: 7

Próg przytomności:

Próg życia:

Obrażenia, wyczerpanie i magia krwi

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 10	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 60	0 0 0 0 0 105
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 20	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 70	0 0 0 0 0 110
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 30	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 80	0 0 0 0 0 115
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 40	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 90	0 0 0 0 0 120
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 50	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 100	0 0 0 0 0 125

Próg przytomności — wyczerpanie/obrażenia — magia krwi

Talenty

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

	Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
D	*N/D*	N/D	N/D	N/D	N/D				
D	*N/D*	N/D	N/D	N/D	N/D				
R	*Rasowy*								
	Avoid Blow	D	1	ZR					
	Unikasz lub parujesz skierowane w ciebie ataki. (vs #Atak, poziom razy/rundę)								
	Maneuver	Pr	1	ZR					
	Zajmujesz dogodną pozycję względem przeciwnika ułatwiając sobie obronę i atak. (vs OF, (+2 OF, +2(pierwszy) atak)/sukces								
	Melee Weapons	Std	0	ZR					
	Atakujesz przeciwnika dowolną bronią białą. (vs OF)								
	Taunt	Pr	1	CHA					
	Prowokujesz i wyszydzasz przeciwnika, który rozprasza się ze złości(vs OS, (-1 do testów i -1 do OS)/sukces, poziom rund)								
	Thread Weaving	Std	0	PER					
	Potrafisz manipulować wątkami i wplatać je do wzorców. (vs ST tkania)								
O	*Novice Optional*								
	First Impression	Std	0	CHA					
	Twoja charyzma poprawia nastawienie postaci przy pierwszym spotkaniu. (vs OS, sukces: +nastawienie, 3+ sukcesów: +2nastawienie, -nastawienie/dzień)								
O	*Novice Optional*								
	Riposte	D	2	ZR					
	Parujesz atak w zwarciu i masz szansę go zripostować. (vs #atak w zwarciu, sukces: sparowanie, 2+ sukcesy: #test jako atak vs OF, limit: -sukces na potrzeby bonusowych obrażeń, tylko spodziewane ataki, wyklucza Avoid Blow)								
O	*Novice Optional*								
	Heartening Laugh	Pr	1	CHA					
	Wyśmiewasz przeciwników co wzmacnia morale twoich sojuszników. (vs nOS(grupa, wszyscy w zasięgu słuchu), Friendly: (+2 OS i +2 SW)/sukces vs strach, poziom rund)								
O	*Novice Optional*								
	Second Weapon	Pr	1	ZR					
	Możesz wykonać drugi atak w rundzie o ile użyjesz broni w drugiej ręce. (vs OF, limit: broń w drugiej ręce)								
O	*Journeyman Optional*								

Karma

k6

Kość karmy

Modyfikator rasowy:

Maksymalna:

Wydana:

10 20 30

Języki

Umiejętności

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Read & Write Language	Std	0	PER					
Pozwala nauczyć się języka pisanego. (wymaga: 1min. czytania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: poziom języków)								
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Artisian Skill	Pdt	0	CHA					
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								

Uzbrojenie

Broń	stopień broni	zasięg	stopień obrażeń	obrażenia
bez broni	0			
sztylet	2			

Pancerz	Pancerz fizyczny	Pancerz duchowy	Kara do inicjatywy

Tarcza	Obrona fizyczna	Obrona magiczna	Kara do inicjatywy

Ewipunek

Miedź	
Srebro	
Złoto	

Stopnie

4	k6
5	k8
6	k10
7	k12
8	2k6
9	k8+k6
10	2k8
11	k10+k8
12	2k10
13	k12+k10
14	2k12
15	k12+2k6
16	k12+k8+k6
17	k12+2k8
18	k12+k10+k8
19	k20+2k6
20	k20+k8+k6
21	k20+k10+k6
22	k20+k10+k8
23	k20+2k10
24	k20+k12+k10
25	k20+k10+k8+k4

Magia wątków

Cel	Koszt	Efekt

Magia krwi

Rodzaj	Obrażenia	Efekt

Opcje walki

Opcja walki	Wycz.	Opis
Atak agresywny	1/atak	+3 do ataku i obrażeń; -3 do obron
Atak powalający	0	Powalenie przeciwnika
Atak ogłaszający	0	Obrażenia ogłuszające, cel jest Osaczony
Atak mierzony	1	-3 do ataku w konkretne miejsce
Postawa obronna	0	+3 do obron, -3 do akcji (poza zach. równowagi)
Poderwanie	2	Szybkie wstanie z ziemi
Przyjęcie szarży	0	Umożliwia przerwanie szarży
Zniszczenie tarczy	1	Niszczy tarczę przeciwnika
Dzielenie ruchu	1	Ruch/atak/ruch. Powoduje Osaczenie.
Atak ogonem [t'skrang]	0	Dodatkowy atak / -2 do wszystkich akcji

Notatki

Fechtmistrzowie doprowadzają do perfekcji sztukę władania mieczem, szczególny nacisk kładąc na szybkie, a przede wszystkim efektowne cięcia i riposty. Mimo, że miecze są najczęstszą bronią używaną przez tę dyscyplinę, to zdarzają się szkoły, które trenują z inną bronią.

Ważne atrybuty

Charyzma, Zręczność

Rytuał Karmiczny

Podczas rytuału karmicznego Fechtmistrz walczy z wyimaginowanymi wrogami. Z początku są to proste potyczki, toczone w absolutnej ciszy, ale pod koniec nie brakuje już efektów dźwiękowych, akrobacji, a nawet charakternych, zawadiackich dialogów. Rytuał kończy się, gdy zostanie poknany ostatni przeciwnik.

Umiejętności Artystyczne

Aktorstwo, taniec

Niska Magia

Fechtmistrzowie używają Niskiej Magii do dbania o broń, wiedzy o legendarnym orężu i rozpoznawania różnych rodzajów broni białej. Mogą dzięki niej rozpoznawać techniki walki używane przez innych Fechtmistrzów, wliczając tych, którzy mogli opracować własny styl.

Zdolności dyscyplinarne

1 Krąg: Wytrzymałość 7
2 Krąg: +1 do obrony społecznej
3 Krąg: Karma na testy interakcji
4 Krąg: +1 do obrony fizycznej
5 Krąg: Size up, Karma na testy obrażeń bronią w zwarciu
6 Krąg: +2 do obrony społecznej
7 Krąg: +1 do pancerza
8 Krąg: +2 do obrony fizycznej

KOSMITPACZY.PL 2018

Iluzjonista

Imię	Rasa	Dyscyplina	Krąg

Punkty legend	Aktualne	Wszystkie	Poziom Sławy	Rozpoznawalność

Postura	Wiek	Oczy	Włosy	Twarz

Pasja	Pochodzenie	Cechy charakterystyczne

Atrybuty

Zręczność — Kostki — wartość | stopień — 000

Percepcja — Kostki — wartość | stopień — 000

Siła fizyczna — wartość | stopień — 000

Siła Woli — wartość | stopień — 000

Żywotność — wartość | stopień — 000

Charyzma — wartość | stopień — 000

Inicjatywa, szybkość, udźwig

Stopień zręczności	-	Kara z pancerza	=	Stopień inicjatywy

Kostki inicjatywy

Szybkość

Udźwig

Obrona i pancerz

Obrona fizyczna

Pancerz fizyczny

Obrona magiczna

Pancerz duchowy

Obrona społeczna

Tarcza

Tarcza

Naturalny

Zdrowie

Próg ran

Zachowanie równowagi

Rany: -1 -2 -3 -4 -5

Testy zdrowienia

Kości zdrowienia

Wytrzymałość: 3

Próg przytomności:

Próg życia:

Obrażenia, wyczerpanie i magia krwi

O O O O O O O O O O 10	O O O O O O O O O O 60	O O O O O 105
O O O O O O O O O O 20	O O O O O O O O O O 70	O O O O O 110
O O O O O O O O O O 30	O O O O O O O O O O 80	O O O O O 115
O O O O O O O O O O 40	O O O O O O O O O O 90	O O O O O 120
O O O O O O O O O O 50	O O O O O O O O O O 100	O O O O O 125

Próg przytomności — wyczerpanie/obrażenia — magia krwi

Talenty

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

	Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
D	***Standard Matrix***	N/D	0	N/D	N/D				
	Matryca działa jak astralny filtr umożliwiając bezpieczne rzucanie umieszczonych w niej zaklęć. (poziom=maks. krąg czaru)								
D	***Standard Matrix***	N/D	0	N/D	N/D				
	Matryca działa jak astralny filtr umożliwiając bezpieczne rzucanie umieszczonych w niej zaklęć. (poziom=maks. krąg czaru)								
R	*Rasowy*								
	False Sight	D	1	SW					
	Wzmacniasz efekt iluzji przez co innym trudniej poznać jej prawdziwą naturę. (vs ST rozproszenia efektu, +2 ST przejrzenia/nieuwierzenia w iluzję/sukces, czas trwania iluzji)								
	First Impression	Std	0	CHA					
	Twoja charyzma poprawia nastawienie postaci przy pierwszym spotkaniu. (vs OS, sukces: +nastawienie, 3+ sukcesów: +2nastawienie, -nastawienie/dzień)								
	Patterncraft	Std	0	PER					
	Wyznajesz się na sztuce magicznych wzorców. Potrafisz czytać magiczne runy i pisma, a także uczyć się z nich zaklęć. (vs ST tekstu, nauka vs ST, identyfikacja vs ST rozproszenia)								
	Spellcasting	Std	0	PER					
	Możesz rzucić czar w oparciu o jedną z trzech metod: z matrycy, księgi lub surową magią. (vs OM)								
	Illusionism	Std	0	PER					
	Potrafisz korzystać z magii wątków. Możesz nimi manipulować i splatać wątki do zaklęć. (vs ST tkania)								
O	*Novice Optional*								
	True Sight	N/D	0	N/D					
	Twój wewnętrzny zmysł pozwala ci lepiej rozpoznawać iluzje. (+poziom do wszystkich testów na potrzeby obliczenia przejrzenia/nieuwierzenia w iluzję. Nie wpływa na oryginalny #test do normalnego działania)								
O	*Novice Optional*								
	Conversation	Pdt	0	CHA					
	Wywierasz wrażenie poprzez ton i dobór słów odpowiedni do sytuacji. (vs nOS+1/cel (grupa, maks.=poziom), sukces: +nastawienie, poziom dni)								
O	*Novice Optional*								
	Disguise Self	Std	0	PER					
	Iluzja. Zmieniasz swój wygląd, żeby przypominał innego Dawcę imion. (#test = ST przejrzenia przebrania, poziom godzin, tylko wygląd)								
O	*Novice Optional*								
	Power Mask	Std	1	SW					
	Możesz ukryć swoją prawdziwą naturę magii przed astralnym badaniem i innymi formami sprawdzenia. (#test = ST poznania aury, poziom godzin)								
O	*Journeyman Optional*								

Karma

k6

Kość karmy

Modyfikator rasowy:

Maksymalna:

Wydana:

10 20 30

Języki

Umiejętności

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Read & Write Language	Std	0	PER					
Pozwala nauczyć się języka pisanego. (wymaga: 1min. czytania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: poziom języków)								
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Artisian Skill	Pdt	0	CHA					
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								

Uzbrojenie

Broń	stopień broni	zasięg	stopień obrażeń	obrażenia
bez broni	0			
sztylet	2			

Pancerz	Pancerz fizyczny	Pancerz duchowy	Kara do inicjatywy

Tarcza	Obrona fizyczna	Obrona magiczna	Kara do inicjatywy

Ewipunek

Miedź	
Srebro	
Złoto	

Stopnie

4	k6
5	k8
6	k10
7	k12
8	2k6
9	k8+k6
10	2k8
11	k10+k8
12	2k10
13	k12+k10
14	2k12
15	k12+2k6
16	k12+k8+k6
17	k12+2k8
18	k12+k10+k8
19	k20+2k6
20	k20+k8+k6
21	k20+k10+k6
22	k20+k10+k8
23	k20+2k10
24	k20+k12+k10
25	k20+k10+k8+k4

Magia wątków

Cel	Koszt	Efekt

Magia krwi

Rodzaj	Obrażenia	Efekt

Opcje walki

Opcja walki	Wycz.	Opis
Atak agresywny	1/atak	+3 do ataku i obrażeń; -3 do obron
Atak powalający	0	Powalenie przeciwnika
Atak ogłaszający	0	Obrażenia ogłuszające, cel jest Osaczony
Atak mierzony	1	-3 do ataku w konkretne miejsce
Postawa obronna	0	+3 do obron, -3 do akcji (poza zach. równowagi)
Poderwanie	2	Szybkie wstanie z ziemi
Przyjęcie szarży	0	Umożliwia przerwanie szarży
Zniszczenie tarczy	1	Niszczy tarczę przeciwnika
Dzielenie ruchu	1	Ruch/atak/ruch. Powoduje Osaczenie.
Atak ogonem [t'skrang]	0	Dodatkowy atak / -2 do wszystkich akcji

Notatki

Iluzjoniści to magowie specjalizujący się w sztuce oszustwa. Nie znaczy to jednak, że wszystkie zaklęcia, jakimi się posługują, opierają się na złudzeniach. Już dawno temu przekonali się bowiem, że śmiertelnicy nie będą w nieskończoność nabierać się na ich sztuczki; dziś zatem rzemiosło Iluzjonisty to mieszanina iluzji, prawdziwej magii i kuglarskich trików.

Ważne atrybuty

Charyzma, Percepcja, Siła woli

Rytuał Karmiczny

Iluzjoniści nie mają jednego, raz na zawsze ustalonego wzorca rytuału karmicznego. Ważne jest tylko, by zawierał kilka charakterystycznych elementów: sporo atrakcyjnych, głośnych efektów zaklęć, kilka sztuczek, dużo gadaniny; dodatkowo Iluzjonista potrzebuje asystenta, którego będze starał się przekonać, że rytuał jest śmiertelnie poważną sprawą i musi się odbyć według dokładnie określonego wzoru; całość dobiega końa po upływie pół godziny.

Umiejętności Artystyczne

Aktorstwo, wyszywanie szat

Niska Magia

Iluzjoniści mogą używać Niskiej Magii do rozpoznawania różnych rodzajów magii, jak również konkretnego zastosowania magii iluzji. Niska Magia służy im również przy próbach poznania "prawdy" o danej sytuacji.

Zdolności dyscyplinarne

1 Krąg: darmowy talent: 2x Matrix, Wytrzymałość 3
2 Krąg: +1 do obrony magicznej
3 Krąg: Karma na testy interakcji
4 Krąg: +1 do obrony społecznej
5 Krąg: Enhanced Matrix, Glamour, Punkt Karmy za +2 do testu efektu
6 Krąg: +2 do obrony magicznej
7 Krąg: +1 do stopnia inicjatywy
8 Krąg: +3 do obrony magicznej

KOSMITPACZY.PL 2018

Kawalerzysta

Imię	Rasa	Dyscyplina	Krąg

Punkty legend	Aktualne	Wszystkie	Poziom Sławy	Rozpoznawalność

Postura	Wiek	Oczy	Włosy	Twarz

Pasja	Pochodzenie	Cechy charakterystyczne

Atrybuty

Zręczność — Kostki: ____ — wartość | stopień — OOO

Percepcja — Kostki: ____ — wartość | stopień — OOO

Siła fizyczna — wartość | stopień — OOO

Siła Woli — wartość | stopień — OOO

Żywotność — wartość | stopień — OOO

Charyzma — wartość | stopień — OOO

Inicjatywa, szybkość, udźwig

Stopień zręczności - Kara z pancerza = Stopień inicjatywy

Kostki inicjatywy

Szybkość

Udźwig

Obrona i pancerz

Obrona fizyczna

Pancerz fizyczny

Tarcza

Obrona magiczna

Pancerz duchowy

Tarcza

Naturalny

Obrona społeczna

Zdrowie

Próg ran

Zachowanie równowagi

Rany: -1 -2 -3 -4 -5

Testy zdrowienia

Kości zdrowienia

Wytrzymałość: 7

Próg przytomności: ____

Próg życia: ____

Obrażenia, wyczerpanie i magia krwi

OOOOOOOOOO 10	OOOOOOOOOO 60	OOOOO 105
OOOOOOOOOO 20	OOOOOOOOOO 70	OOOOO 110
OOOOOOOOOO 30	OOOOOOOOOO 80	OOOOO 115
OOOOOOOOOO 40	OOOOOOOOOO 90	OOOOO 120
OOOOOOOOOO 50	OOOOOOOOOO 100	OOOOO 125

Próg przytomności — wyczerpanie/obrażenia — magia krwi

Talenty

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

	Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
D	*N/D*	N/D	N/D	N/D	N/D				
D	*N/D*	N/D	N/D	N/D	N/D				
R	*Rasowy*								
	Animal Bond	Std	0	CHA					
	Nawiązujesz więź ze zwierzęciem i poprawiasz jego nastawienie. (vs OM, sukces: +nastawienie)								
	Charge	D	0	SF					
	Zwiększasz efektywność swojej szarży na wierzchowcu. (zastępuje SF w teście obrażeń)								
	Melee Weapons	Std	0	ZR					
	Atakujesz przeciwnika dowolną bronią białą. (vs OF)								
	Thread Weaving	Std	0	PER					
	Potrafisz manipulować wątkami i wplatać je do wzorców. (vs ST tkania)								
	Trick Riding	Pr	1	ZR					
	Jesteś obeznany z siodłem i woltyżerka nie sprawia ci problemu.(vs #atak, gdy na wierzchowcu, manewrowanie wierzchowcem: vs ST manewru)								
O	*Novice Optional*								
	Animal Training	Pdt	0	CHA					
	Trening pozwala ci nauczyć zwierzę sztuczki i zwiększyć jego zdolności. (wymaga: 1 dzień treningu, vs OS, poziom miesięcy)								
O	*Novice Optional*								
	Enhance Animal Companion	Pdt	0	SW					
	Magicznie zwiększasz możliwości swoich zwierzęcych towarzyszy. (wymaga: 1 dzień medytacja, vs OM, +1 (obrona, pancerz, obrażenia)/sukces, maks. poziom (Animal Bond), -1/tydzień)								
O	*Novice Optional*								
	Call Animal Companion	Std	1	SW					
	Magicznie wzywasz do siebie swojego zwierzęcego towarzysza. (vs OM, r=poziom*100m)								
O	*Novice Optional*								
	Armor Mount	Pr	1	SW					
	Zwiększasz naturalny pancerz swojego wierzchowca. (vs OM, sukces: +poziom do PF, poziom minut, dotyk)								
O	*Journeyman Optional*								

Karma

k6

Kość karmy

Modyfikator rasowy: ____

Maksymalna: ____

Wydana: ____

10 20 30

Języki

Umiejętności

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Read & Write Language	Std	0	PER					
Pozwala nauczyć się języka pisanego. (wymaga: 1min. czytania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: poziom języków)								
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Artisian Skill	Pdt	0	CHA					
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								

Uzbrojenie

Broń	stopień broni	zasięg	stopień obrażeń	obrażenia
bez broni	0			
sztylet	2			

Pancerz	Pancerz fizyczny	Pancerz duchowy	Kara do inicjatywy

Tarcza	Obrona fizyczna	Obrona magiczna	Kara do inicjatywy

Ewipunek

Miedź	
Srebro	
Złoto	

Stopnie

4	k6
5	k8
6	k10
7	k12
8	2k6
9	k8+k6
10	2k8
11	k10+k8
12	2k10
13	k12+k10
14	2k12
15	k12+2k6
16	k12+k8+k6
17	k12+2k8
18	k12+k10+k8
19	k20+2k6
20	k20+k8+k6
21	k20+k10+k6
22	k20+k10+k8
23	k20+2k10
24	k20+k12+k10
25	k20+k10+k8+k4

Magia wątków

Cel	Koszt	Efekt

Magia krwi

Rodzaj	Obrażenia	Efekt

Opcje walki

Opcja walki	Wycz.	Opis
Atak agresywny	1/atak	+3 do ataku i obrażeń; -3 do obron
Atak powalający	0	Powalenie przeciwnika
Atak ogłaszający	0	Obrażenia ogłuszające, cel jest Osaczony
Atak mierzony	1	-3 do ataku w konkretne miejsce
Postawa obronna	0	+3 do obron, -3 do akcji (poza zach. równowagi)
Poderwanie	2	Szybkie wstanie z ziemi
Przyjęcie szarży	0	Umożliwia przerwanie szarży
Zniszczenie tarczy	1	Niszczy tarczę przeciwnika
Dzielenie ruchu	1	Ruch/atak/ruch. Powoduje Osaczenie.
Atak ogonem [t'skrang]	0	Dodatkowy atak / -2 do wszystkich akcji

Notatki

Kawalerzyści to dzicy, zapalczywi wojownicy, którzy prawie nie rozstają się z wierzchowcami. Wieloletnie ćwiczenia pozwalają wytworzyć im empatyczną więź ze zwierzęciem; nic więc dziwnego, że Kawalerzyści bardziej szanują i cenią swoich podopiecznych niż Dawców Imion (oczywiście z wyjątkiem innych Kawalerzystów). W tej dyscyplinie największe znaczenie ma dynami, ciągły ruch i związek między jeźdźcem i wierzchowcem.

Ważne atrybuty

Charyzma, Zręczność, Percepcja

Rytuał Karmiczny

Kawalerzysta wbija w ziemię przedmiot, który za chwilę stanie się celem jego ataku. Następnie odjeżdża o kilka minut konnej jazdy od tego miejsca, zawiązuje sobie oczy i nakazuje wierzchowcowi powrócić. W momencie gdy zbliżą się około 100 metrów do celu, jeździec rozpoczyna szarżę, kierując zwierzęciem tylko dzięki bezpośredniej więzi psychicznej i posiadanym talentom, wzmiacnających tego rodzaju oddziaływania. Rytuał kończy się, gdy Kawalerzysta (nadal z opaską na oczach) trafia w cel.

Umiejętności Artystyczne

Malowanie ciała, zaplatanie warkoczy

Niska Magia

Kawalerzyści mogą używać Niskiej Magii do rozpoznawania różnych rodzajów wierzchowców używanych przez rasy Dawców Imion, utrzymania w dobrym stanie ekwipunku do jazdy, wychowywania zwierząt i pierwszej pomocy. Oprócz tego wyznają się w sławnych oddziałach kawaleryjskich Barsawii. Kawalerzyści zaczynają grę z wierzchowcem zaakceptowanym przez MG (patrz str. 431 po różne opcje). Wierzchowiec jest wytrenowany tylko do jazdy, Kawalerzysta musi go wytrenować do walki (str. 395). Ludzie, orkowie i elfy preferują konie, ale wielu plemiennych orkowych Kawalerzystów korzysta z grzmotorożców. Niektóre krasnoludy preferują kuce ze względu na ich wielkość, a inni ujeżdżają tygryśce lub huttawy. Ze względu na rozmiar i wagę, zdarzają się trolle wybierające ogromne konie bojowe, ale większość preferuje niezwykle silną i wytrzymałą odmianę koni zwaną granlajnami. Zbyt małe do jazdy na zwykłych koniach, wietrzniackich Kawalerzystów spotyka się na małych jaszczuropodobnych kuach lub dużych ptakach zwanych zoakami.

Zdolności dyscyplinarne

1 Krąg: Wytrzymałość 7
2 Krąg: +1 do obrony fizycznej
3 Krąg: Karma na testy testy ataku podczas szarży
4 Krąg: +1 do obrony społecznej
5 Krąg: One Soul, Two Bodies, Karma na testy obrażeń w walce wręcz, karma na testy obrażeń w siodle
6 Krąg: +2 do obrony fizycznej
7 Krąg: dodatkowy test zdrowienia
8 Krąg: +3 do obrony fizycznej

KOSMITRACZY.PL 2018

Ksenomanta

Imię	Rasa	Dyscyplina	Krąg

Punkty legend	Aktualne	Wszystkie	Poziom Sławy	Rozpoznawalność

Postura	Wiek	Oczy	Włosy	Twarz

Pasja	Pochodzenie	Cechy charakterystyczne

Atrybuty

Zręczność — Kostki — wartość | stopień — OOO

Siła fizyczna — Kostki — wartość | stopień — OOO

Żywotność — Kostki — wartość | stopień — OOO

Percepcja — Kostki — wartość | stopień — OOO

Siła Woli — Kostki — wartość | stopień — OOO

Charyzma — Kostki — wartość | stopień — OOO

Inicjatywa, szybkość, udźwig

Stopień zręczności - Kara z pancerza = Stopień inicjatywy

Kostki inicjatywy

Szybkość

Udźwig

Obrona i pancerz

Obrona fizyczna

Pancerz fizyczny

Tarcza

Obrona magiczna

Pancerz duchowy

Tarcza

Naturalny

Obrona społeczna

Zdrowie

Próg ran

Zachowanie równowagi

Rany: -1 -2 -3 -4 -5

Testy zdrowienia

Kości zdrowienia

Wytrzymałość: 3

Próg przytomności:

Próg życia:

Obrażenia, wyczerpanie i magia krwi

O O O O O O O O O O 10	O O O O O O O O O O 60	O O O O O 105
O O O O O O O O O O 20	O O O O O O O O O O 70	O O O O O 110
O O O O O O O O O O 30	O O O O O O O O O O 80	O O O O O 115
O O O O O O O O O O 40	O O O O O O O O O O 90	O O O O O 120
O O O O O O O O O O 50	O O O O O O O O O O 100	O O O O O 125

Próg przytomności — wyczerpanie/obrażenia — magia krwi

Talenty

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

	Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
D	***Standard Matrix***	N/D	0	N/D	N/D				
	Matryca działa jak astralny filtr umożliwiając bezpieczne rzucanie umieszczonych w niej zaklęć. (poziom=maks. krąg czaru)								
D	***Standard Matrix***	N/D	0	N/D	N/D				
	Matryca działa jak astralny filtr umożliwiając bezpieczne rzucanie umieszczonych w niej zaklęć. (poziom=maks. krąg czaru)								
R	*Rasowy*								
	Astral Sight	Pr	1	PER					
	Spoglądasz w przestrzeń astralną. Dostrzegasz odbicia, magiczne aury i wzorce. (vs 6+mod, poziom rund, r=poziom*10 metrów))								
	Frighten	Std	0	SW					
	Twój wzrok wywołuje strach u przeciwnika. (vs OM, -2 do testów/sukces, poziom rund, obrona: SR vs stopień, nie działa: odporne na strach)								
	Patterncraft	Std	0	PER					
	Wyznajesz się na sztuce magicznych wzorców. Potrafisz czytać magiczne runy i pisma, a także uczyć się z nich zaklęć. (vs ST tekstu, nauka vs ST, identyfikacja vs ST rozproszenia)								
	Spellcasting	Std	0	PER					
	Możesz rzucić czar w oparciu o jedną z trzech metod: z matrycy, księgi lub surową magią. (vs OM)								
	Nethermancy	Std	0	PER					
	Potrafisz korzystać z magii wątków. Możesz nimi manipulować i splatać wątki do zaklęć. (vs ST tkania)								
O	*Novice Optional*								
	Steel Thought	D	1	SW					
	Siłą swojego umysłu odpierasz wycelowane w ciebie ataki magiczne. (vs #atak magiczny, poziom razy/rundę, raz/atak)								
O	*Novice Optional*								
	Spirit Talk	Std	1	PER					
	Możesz porozmawiać z duchem. (vs OM, sukces: umożliwia rozmowę z duchem, poziom minut)								
O	*Novice Optional*								
	Spirit Hold	Std	1	SW					
	Unieruchamiasz ducha. W trakcie działania talentu możesz się z nim komunikować. (vs OM, r=20m, sukces: unieruchomienie i żadnych akcji, tylko komunikacja, poziom rund, obrona: SW vs stopień)								
O	*Novice Optional*								
	Summon	Pdt	0	PER					
	Odprawiasz rytuał, który przyzywa ducha z przestrzeni astralnej. (wymaga: 30min. rytuał, vs OM)								
O	*Journeyman Optional*								

Karma

k6 — Kość karmy

Modyfikator rasowy:

Maksymalna:

Wydana:

10 20 30

Języki

Umiejętności

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Read & Write Language	Std	0	PER					
Pozwala nauczyć się języka pisanego. (wymaga: 1min. czytania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: poziom języków)								
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Artisian Skill	Pdt	0	CHA					
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								

Uzbrojenie

Broń	stopień broni	zasięg	stopień obrażeń	obrażenia
bez broni	0			
sztylet	2			

Pancerz	Pancerz fizyczny	Pancerz duchowy	Kara do inicjatywy

Tarcza	Obrona fizyczna	Obrona magiczna	Kara do inicjatywy

Ewipunek

Miedź

Srebro

Złoto

Stopnie

4	k6
5	k8
6	k10
7	k12
8	2k6
9	k8+k6
10	2k8
11	k10+k8
12	2k10
13	k12+k10
14	2k12
15	k12+2k6
16	k12+k8+k6
17	k12+2k8
18	k12+k10+k8
19	k20+2k6
20	k20+k8+k6
21	k20+k10+k6
22	k20+k10+k8
23	k20+2k10
24	k20+k12+k10
25	k20+k10+k8+k4

Magia wątków

Cel	Koszt	Efekt

Magia krwi

Rodzaj	Obrażenia	Efekt

Opcje walki

Opcja walki	Wycz.	Opis
Atak agresywny	1/atak	+3 do ataku i obrażeń; -3 do obron
Atak powalający	0	Powalenie przeciwnika
Atak ogłaszający	0	Obrażenia ogłuszające, cel jest Osaczony
Atak mierzony	1	-3 do ataku w konkretne miejsce
Postawa obronna	0	+3 do obron, -3 do akcji (poza zach. równowagi)
Poderwanie	2	Szybkie wstanie z ziemi
Przyjęcie szarży	0	Umożliwia przerwanie szarży
Zniszczenie tarczy	1	Niszczy tarczę przeciwnika
Dzielenie ruchu	1	Ruch/atak/ruch. Powoduje Osaczenie.
Atak ogonem [t'skrang]	0	Dodatkowy atak / -2 do wszystkich akcji

Notatki

Ksenomanci w sposób szczególnych interesują się istnieniem i naturą innych światów. Magia, którą władają, pozwala im porozumiewać się z duchami i innymi istotami, zamieszkującymi zaświaty czy, na przykład, przestrzeń astralną. Większość Dawców Imion uważa Ksenomantów za nieco "dziwacznych", toteż nic dziwnego, że przedstawiciele tej dyscypliny nie cieszą się specjalną popularnością.

Ważne atrybuty

Charyzma, Percepcja, Siła woli

Rytuał Karmiczny

Ksenomanta pije herbatę z duchowym sługą lub inną istotą z ksenoświatów jednocześnie prowadząc pogawędkę na temat życia poza naszym światem. Rytuał kończy się po pół godziny, gdy Ksenomanta dopiję herbatę z ostatniej filiżanki.

Umiejętności Artystyczne

Rzeźbienie kości, wyszywanie szat

Niska Magia

Ksenomanci używają Niskiej Magii do rozpoznawania magii ksenomanckiej, różych typów nieumarłych lub duchów i magicznych rytuałów - w szczególności magii krwi. Niska Magia przydaje się im do rozpoznawania efektów różnych amuletów krwi, gdyż są one związane z Ksenomancją. Ksenomanci mogą wyczuwać duchy w promieniu 30 metrów od niego. ST wykrycia jest równy obronie magicznej ducha (określanej przez Mistrza Gry). Jeżeli test się powiedzie, Ksenomanta wyczuwa ducha i może używać zaklęć i talentów takich jak Spirit Hold lub Spirit Talk, aby się z nimi porozumieć. Test Niskiej Magii może być wykonywany przez Mistrza Gry w dowolnej chwili, gdyż zmysł jest zawsze aktywny.

Zdolności dyscyplinarne

1 Krąg: darmowy talent: 2x Matrix, Wytrzymałość 3
2 Krąg: +1 do obrony magicznej
3 Krąg: Karma na testy przeciw horrorom, konstruktom i nieumarłym
4 Krąg: +1 do obrony społecznej
5 Krąg: Enhanced Matrix, Blood Summon, Punkt Karmy za zwiększenie kary z zaklęcia o 2.
6 Krąg: +2 do obrony magicznej
7 Krąg: +1 do pancerza duchowego
8 Krąg: +3 do obrony magicznej

KOSMITPACZY.PL 2018

Łucznik

Imię	Rasa	Dyscyplina	Krąg

Punkty legend	Aktualne	Wszystkie	Poziom Sławy	Rozpoznawalność

Postura	Wiek	Oczy	Włosy	Twarz

Pasja	Pochodzenie	Cechy charakterystyczne

Atrybuty

Zręczność — Kostki: ____ — wartość | stopień — 000

Percepcja — Kostki: ____ — wartość | stopień — 000

Siła fizyczna — ____ — wartość | stopień — 000

Siła Woli — ____ — wartość | stopień — 000

Żywotność — ____ — wartość | stopień — 000

Charyzma — ____ — wartość | stopień — 000

Inicjatywa, szybkość, udźwig

Stopień zręczności	-	Kara z pancerza	=	Stopień inicjatywy

Kostki inicjatywy

Szybkość

Udźwig

Obrona i pancerz

Obrona fizyczna

Pancerz fizyczny

Tarcza

Obrona magiczna

Pancerz duchowy

Tarcza

Naturalny

Obrona społeczna

Zdrowie

Próg ran

Zachowanie równowagi

Rany: -1 -2 -3 -4 -5

Testy zdrowienia

Kości zdrowienia

Wytrzymałość: 5

Próg przytomności: ____

Próg życia: ____

Obrażenia, wyczerpanie i magia krwi

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 10	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 60	0 0 0 0 0 105
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 20	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 70	0 0 0 0 0 110
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 30	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 80	0 0 0 0 0 115
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 40	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 90	0 0 0 0 0 120
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 50	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 100	0 0 0 0 0 125

Próg przytomności — wyczerpanie/obrażenia — magia krwi

Talenty

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

	Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
D	***Call Missile***	Pr	1	PER	5				
	Przywołujesz swoje pociski i broń miotaną, które natychmiast są gotowe do użytku. (#test = liczba odzyskanych sztuk, r=poziom*20m)								
D	***N/D***	N/D	N/D	N/D	N/D				
R	*Rasowy*								
	Avoid Blow	D	1	ZR					
	Unikasz lub parujesz skierowane w ciebie ataki. (vs #Atak, poziom razy/rundę)								
	Missile Weapons	Std	0	ZR					
	Atakujesz przeciwnika dowolną bronią strzelecką. (vs OF)								
	Mystic Aim	Pr	1	PER					
	Wyczarowujesz na ciele przeciwnika swój osobisty, magiczny symbol, który ułatwia ci jego trafienie. (vs OM, +2 atak dystansowy/sukces, runda)								
	Thread Weaving	Std	0	PER					
	Potrafisz manipulować wątkami i wplatać je do wzorców. (vs ST tkania)								
	True Shot	D	2	N/D					
	Sięgasz wgłąb siebie po pokłady karmy, którą możesz wydać, żeby uzyskać atak, który zawsze trafia. (wymaga: deklaracja #Karmy do ataku dystansowego, maks. poziom, porażka: dodanie kolejnych punktów, jeżeli nie przekroczono limitu)								
O	*Novice Optional*								
	Mystic Pursuit	Std	2	PER					
	Jeżeli posiadasz coś należącego do postaci, jesteś w stanie ją namierzyć. (wymaga: coś osobistego, vs OM, sukces: wykrycie kierunku, r=poziom mil)								
O	*Novice Optional*								
	Anticipate Blow	Pr	1	PER					
	Jeśli jesteś szybszy od celu, przewidujesz skierowane w ciebie ataki. (wymaga: wyższa Ini, vs OM, (+2OF, +2 (pierwszy) atak)/sukces, poziom razy)								
O	*Novice Optional*								
	Long Shot	Pr	1	N/D					
	Nasycasz magią swoją broń dystansową, zwiększając jej zasięg. (+5m zasięgu broni strzeleckiej/poziom, +2m zasięgu broni miotanej/poziom)								
O	*Novice Optional*								
	Spot Armor Flaw	Pr	1	PER					
	Jesteś w stanie znaleźć luki w pancerzu przeciwnika i zadawać dzięki temu większe obrażenia. (vs nOM (zbroja/cel), +2 do obrażeń/sukces, poziom rund)								
O	*Journeyman Optional*								

Karma

k6

Kość karmy

Modyfikator rasowy: ____

Maksymalna: ____

Wydana: ____

10

20

30

Języki

Umiejętności

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Read & Write Language	Std	0	PER					
Pozwala nauczyć się języka pisanego. (wymaga: 1min. czytania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: poziom języków)								
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Artisian Skill	Pdt	0	CHA					
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								

Uzbrojenie

Broń	stopień broni	zasięg	stopień obrażeń	obrażenia
bez broni	0			
sztylet	2			

Pancerz	Pancerz fizyczny	Pancerz duchowy	Kara do inicjatywy

Tarcza	Obrona fizyczna	Obrona magiczna	Kara do inicjatywy

Ewipunek

	Miedź
	Srebro
	Złoto

Stopnie

4	k6
5	k8
6	k10
7	k12
8	2k6
9	k8+k6
10	2k8
11	k10+k8
12	2k10
13	k12+k10
14	2k12
15	k12+2k6
16	k12+k8+k6
17	k12+2k8
18	k12+k10+k8
19	k20+2k6
20	k20+k8+k6
21	k20+k10+k6
22	k20+k10+k8
23	k20+2k10
24	k20+k12+k10
25	k20+k10+k8+k4

Magia wątków

Cel	Koszt	Efekt

Magia krwi

Rodzaj	Obrażenia	Efekt

Opcje walki

Opcja walki	Wycz.	Opis
Atak agresywny	1/atak	+3 do ataku i obrażeń; -3 do obron
Atak powalający	0	Powalenie przeciwnika
Atak ogłaszający	0	Obrażenia ogłuszające, cel jest Osaczony
Atak mierzony	1	-3 do ataku w konkretne miejsce
Postawa obronna	0	+3 do obron, -3 do akcji (poza zach. równowagi)
Poderwanie	2	Szybkie wstanie z ziemi
Przyjęcie szarży	0	Umożliwia przerwanie szarży
Zniszczenie tarczy	1	Niszczy tarczę przeciwnika
Dzielenie ruchu	1	Ruch/atak/ruch. Powoduje Osaczenie.
Atak ogonem [t'skrang]	0	Dodatkowy atak / -2 do wszystkich akcji

Notatki

Łucznik uczy się sztuki łuku i kuszy, a poprzez rozszerzenie, wszystkich typów ataków dystansowych. Dyscyplina kładzie nacisk na celność i prędkość, a większość łuczników wykazuje się niezwykłą spostrzegawczością, pozwalającą dostrzegać rzeczy, których nie widzą inni.]

Ważne atrybuty

Zręczność, Percepcja

Rytuał Karmiczny

Łucznik przez kilka minut oliwi, czyści i nakłada cięciwę na łuk, a następnie zaczyna medytację z łukiem leżącym przed nim, a strzałami obok niego. Kiedy medytuje, stara się przywołać uczucie bezruchu, które towrzyszy momentowi przed wypuszczeniem strzały. Następnie wystrzeliwuje trzy strzały w cel, formując na nim trójkąt nie większy niż 30 centymetrów. Ostanią, czwartą strzałą, trafia w środek trójkąta kończąc rytuał.

Umiejętności Artystyczne

wyrób strzał, rzeźbienie w drewnie

Niska Magia

Łucznicy korzystają z Niskiej Magii przy dbaniu o broń dystansową i rozpoznawaniu różnych jej typów, a także amunicji i znanych jej wytwórców.

Zdolności dyscyplinarne

1 Krąg: darmowy talent: Call Missile, Karma na testy wzroku oparte na percepcji, Wytrzymałość 5
2 Krąg: +1 do obrony fizycznej
3 Krąg: Karma na testy inicjatywy
4 Krąg: +1 do obrony magicznej
5 Krąg: Create Projectile, Karma na test obrażeń broni dystansowej.
6 Krąg: +2 do obrony fizycznej
7 Krąg: +1 do stopnia inicjatywy
8 Krąg: +3 do obrony fizycznej

KOSMITPACZY.PL 2018

Mistrz żywiołów

Imię	Rasa	Dyscyplina	Krąg

Punkty legend	Aktualne	Wszystkie	Poziom Sławy	Rozpoznawalność

Postura	Wiek	Oczy	Włosy	Twarz

Pasja	Pochodzenie	Cechy charakterystyczne

Atrybuty

Zręczność — Kostki — wartość | stopień — 000

Percepcja — Kostki — wartość | stopień — 000

Siła fizyczna — wartość | stopień — 000

Siła Woli — wartość | stopień — 000

Żywotność — wartość | stopień — 000

Charyzma — wartość | stopień — 000

Inicjatywa, szybkość, udźwig

Stopień zręczności - Kara z pancerza = Stopień inicjatywy

Kostki inicjatywy

Szybkość

Udźwig

Obrona i pancerz

Obrona fizyczna

Pancerz fizyczny

Tarcza

Obrona magiczna

Pancerz duchowy

Tarcza

Naturalny

Obrona społeczna

Zdrowie

Próg ran

Zachowanie równowagi

Rany: -1 -2 -3 -4 -5

Testy zdrowienia

Kości zdrowienia

Wytrzymałość: 3

Próg przytomności:

Próg życia:

Obrażenia, wyczerpanie i magia krwi

10	60	105
20	70	110
30	80	115
40	90	120
50	100	125

Próg przytomności — wyczerpanie/obrażenia — magia krwi

Talenty

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

	Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
D	***Standard Matrix***	N/D	0	N/D	N/D				
	Matryca działa jak astralny filtr umożliwiając bezpieczne rzucanie umieszczonych w niej zaklęć. (poziom=maks. krąg czaru)								
D	***Standard Matrix***	N/D	0	N/D	N/D				
	Matryca działa jak astralny filtr umożliwiając bezpieczne rzucanie umieszczonych w niej zaklęć. (poziom=maks. krąg czaru)								
R	*Rasowy*								
	Awareness	Pr	0	PER					
	Jesteś bardziej świadomy swojego otoczenia. (Zastępuje test percepcji, sukces: bliski zasięg widoczności, 3 sukcesy: średni zasięg widoczności)								
	Patterncraft	Std	0	PER					
	Wyznajesz się na sztuce magicznych wzorców. Potrafisz czytać magiczne runy i pisma, a także uczyć się z nich zaklęć. (vs ST tekstu, nauka vs ST, identyfikacja vs ST rozproszenia)								
	Spellcasting	Std	0	PER					
	Możesz rzucić czar w oparciu o jedną z trzech metod: z matrycy, księgi lub surową magią. (vs OM)								
	Elementalism	Std	0	PER					
	Potrafisz korzystać z magii wątków. Możesz nimi manipulować i splatać wątki do zaklęć. (vs ST tkania)								
	Wood Skin	Std	0	ŻYW					
	Twoja skóra zaczyna przypominać drewno i jest bardziej odporna na ciosy.(wymaga: TZ, #test = bonus do progów życia/przytomności/ran, poziom godzin)								
O	*Novice Optional*								
	Fire Heal	Pdt	0	SW					
	Rytualnie wystawiasz swoje ciało na działanie ognia zwiększając swoje możliwości zdrowienia. (wymaga: 30min. rytuał, vs #(testMG=5*liczba pożądanych TZ), sukces: pożądana liczba TZ, porażka: #(różnica testów) obrażeń								
O	*Novice Optional*								
	Elemental Tongues	Std	1	PER					
	Uczysz się jednego z pięciu języków żywiołów i możesz komunikować się z duchami żywiołów. (nauka: 10min.,vs 10, rozmowa: vs OM, 1-2 sukcesy: podstawy, 3+ sukcesy: złożona rozmowa, poziom minut)								
O	*Novice Optional*								
	Elemental Hold	Std	1	SW					
	Unieruchamiasz żywiołaka. W trakcie działania talentu możesz się z nim komunikować. (vs OM, poziom rund, wymaga koncentracji (możliwa tylko komunikacja), obrona: SW vs stopień)								
O	*Novice Optional*								
	Summon	Pdt	0	PER					
	Odprawiasz rytuał, który przyzywa ducha z przestrzeni astralnej. (wymaga: 30min. rytuał, vs OM)								
O	*Journeyman Optional*								

Karma

k6 — Kość karmy

Modyfikator rasowy:

Maksymalna:

Wydana:

10 20 30

Języki

Umiejętności

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Read & Write Language	Std	0	PER					
Pozwala nauczyć się języka pisanego. (wymaga: 1min. czytania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: poziom języków)								
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Artisian Skill	Pdt	0	CHA					
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								

Uzbrojenie

Broń	stopień broni	zasięg	stopień obrażeń	obrażenia
bez broni	0			
sztylet	2			

Pancerz	Pancerz fizyczny	Pancerz duchowy	Kara do inicjatywy

Tarcza	Obrona fizyczna	Obrona magiczna	Kara do inicjatywy

Ewipunek

Miedź	
Srebro	
Złoto	

Stopnie

4	k6
5	k8
6	k10
7	k12
8	2k6
9	k8+k6
10	2k8
11	k10+k8
12	2k10
13	k12+k10
14	2k12
15	k12+2k6
16	k12+k8+k6
17	k12+2k8
18	k12+k10+k8
19	k20+2k6
20	k20+k8+k6
21	k20+k10+k6
22	k20+k10+k8
23	k20+2k10
24	k20+k12+k10
25	k20+k10+k8+k4

Magia wątków

Cel	Koszt	Efekt

Magia krwi

Rodzaj	Obrażenia	Efekt

Opcje walki

Opcja walki	Wycz.	Opis
Atak agresywny	1/atak	+3 do ataku i obrażeń; -3 do obron
Atak powalający	0	Powalenie przeciwnika
Atak ogłaszający	0	Obrażenia ogłuszające, cel jest Osaczony
Atak mierzony	1	-3 do ataku w konkretne miejsce
Postawa obronna	0	+3 do obron, -3 do akcji (poza zach. równowagi)
Poderwanie	2	Szybkie wstanie z ziemi
Przyjęcie szarży	0	Umożliwia przerwanie szarży
Zniszczenie tarczy	1	Niszczy tarczę przeciwnika
Dzielenie ruchu	1	Ruch/atak/ruch. Powoduje Osaczenie.
Atak ogonem [t'skrang]	0	Dodatkowy atak / -2 do wszystkich akcji

Notatki

Mistrz Żywiołów jest magiem, który specjalizuje się na poznawaniu natury i władzy nad pięcioma magicznymi żywiołami: powietrzem, ziemią, ogniem, wodą i drewnem.

Ważne atrybuty

Percepcja, Siła woli

Rytuał Karmiczny

Mistrz żywiołów rysuje na ziemi duży trjkąt, po czym siada w nim i rozpaliwszy niewielkie ognisko gotuje wodę w garnku, śpiewając pieśń do ognia, która wzmaga żar. Następnie mag gasi ognisko i dodaje ziemię do wody tworząc gorące błoto. Po wystudzeniu, maluje nim twarz niczym barwami wojennymi i wyśpiewuje do wiatru. Przywołuje tym wiatr, który osusza malunek, powodując jego odpadanie. Zdmuchnięty pył tworzy delikatny wirujący wzór. Rytuał kończy się kiedy cała maska odpadnie.

Umiejętności Artystyczne

Wyszywanie szat, rzeźbiarstwo

Niska Magia

Mistrzom Żywiołów Niska Magia zapewnia wiedzę o naturze, żywiołach, użyciu magii żywiołów i innych magicznych rytuałów. Mistrzowie Żywiołów mogą wyczuwać żywiołaki w promieniu 30 metrów od niego. ST wykrycia jest równy obronie magicznej żywiołaka (określanej przez Mistrza Gry). Jeżeli test się powiedzie, Mistrz Żywiołów wyczuwa ducha i może używać zaklęć i talentów takich jak Elemental Hold lub Elemental Talk, aby się z nimi porozumieć. Test Niskiej Magii może być wykonywany przez Mistrza Gry w dowolnej chwili, gdyż zmysł jest zawsze aktywny.

Zdolności dyscyplinarne

1 Krąg: darmowy talent: 2x Matrix, Wytrzymałość 3
2 Krąg: +1 do obrony magicznej
3 Krąg: Karma na testy testy zdrowienia
4 Krąg: +1 do obrony fizycznej
5 Krąg: Enhanced Matrix, Fire and Ice, Punkt Karmy za dodatkowy cel zaklęcia ulepszającego
6 Krąg: +2 do obrony magicznej
7 Krąg: dodatkowy test zdrowienia
8 Krąg: +3 do obrony magicznej

KOSMITPACZY.PL 2018

Powietrzny łupieżca

Imię	Rasa	Dyscyplina	Krąg

Punkty legend	Aktualne	Wszystkie	Poziom Sławy	Rozpoznawalność

Postura	Wiek	Oczy	Włosy	Twarz

Pasja	Pochodzenie	Cechy charakterystyczne

Atrybuty

Zręczność — Kostki: ☐ — wartość | stopień — 000

Percepcja — Kostki: ☐ — wartość | stopień — 000

Siła fizyczna — ☐ — wartość | stopień — 000

Siła Woli — ☐ — wartość | stopień — 000

Żywotność — ☐ — wartość | stopień — 000

Charyzma — ☐ — wartość | stopień — 000

Inicjatywa, szybkość, udźwig

Stopień zręczności − Kara z pancerza = Stopień inicjatywy

Kostki inicjatywy

Szybkość

Udźwig

Obrona i pancerz

Obrona fizyczna

Pancerz fizyczny

Obrona magiczna

Pancerz duchowy

Obrona społeczna

Tarcza

Tarcza

Naturalny

Zdrowie

Próg ran

Zachowanie równowagi

Rany: -1 -2 -3 -4 -5

Testy zdrowienia

Kości zdrowienia

Wytrzymałość: 7

Próg przytomności:

Próg życia:

Obrażenia, wyczerpanie i magia krwi

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 10	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 60	0 0 0 0 0 105
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 20	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 70	0 0 0 0 0 110
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 30	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 80	0 0 0 0 0 115
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 40	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 90	0 0 0 0 0 120
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 50	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 100	0 0 0 0 0 125

Próg przytomności — wyczerpanie/obrażenia — magia krwi

Talenty

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

	Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
D	***N/D***	N/D	N/D	N/D	N/D				
D	***N/D***	N/D	N/D	N/D	N/D				
R	*Rasowy*								
	Battle Shout	Pr	1	CHA					
	Donośny okrzyk osłabia jednego przeciwnika. (vs OS(cel), r=poziom*5m, -2 do testów/sukces, kolejne użycie/cel: +5 ST)								
	Climbing	Std	0	ZR					
	Magia ułatwia ci wspinaczkę wpływając na twoje ciało i powierzchnię wspinaczki. (vs ST, sukces: 2m/rundę + 1m/sukces)								
	Fireblood	Std	0	ŻYW					
	Żar bitwy sprawia, że krew w twoich żyłach wrze, zasklepiając zranienia i lecząc obrażenia. (wymaga: walka, test zdrowienia, #test = uleczone obrażenia)								
	Melee Weapons	Std	0	ZR					
	Atakujesz przeciwnika dowolną bronią białą. (vs OF)								
	Thread Weaving	Std	0	PER					
	Potrafisz manipulować wątkami i wplatać je do wzorców. (vs ST tkania)								
O	*Novice Optional*								
	Great Leap	D	1	ZR					
	Możesz wykonywać skoki na ogromne odległości i wysokości. (#test = maksymalna liczba metrów jaką można skoczyć, rozdzielona między pion/poziom, limit: szybkość)								
O	*Novice Optional*								
	Wound Balance	D	0	SF					
	Siła twoich nóg sprawia, że trudniej cię przewrócić. (zastępuje test zachowania równowagi)								
O	*Novice Optional*								
	Fire Heal	Pdt	0	SW					
	Rytualnie wystawiasz swoje ciało na działanie ognia zwiększając swoje możliwości zdrowienia. (wymaga: 30min. rytuał, vs #(testMG=5*liczba pożądanych TZ), sukces: pożądana liczba TZ, porażka: #(różnica testów) obrażeń								
O	*Novice Optional*								
	Battle Bellow	Pr	1	CHA					
	Potężny wrzask osłabia morale przeciwników, zagrzewając twoich sojuszników do walki. (vs nOS+1/cel(grupa, r=poziom*10 metrów), wrogowie: -1 do testów/sukces, sojusz: +#sukcesów do ataku w zwarciu)								
O	*Journeyman Optional*								

Karma

k6 — Kość karmy

Modyfikator rasowy:

Maksymalna:

Wydana:

10 20 30

Języki

Umiejętności

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Read & Write Language	Std	0	PER					
Pozwala nauczyć się języka pisanego. (wymaga: 1min. czytania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: poziom języków)								
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Artisian Skill	Pdt	0	CHA					
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								

Uzbrojenie

Broń	stopień broni	zasięg	stopień obrażeń	obrażenia
bez broni	0			
sztylet	2			

Pancerz	Pancerz fizyczny	Pancerz duchowy	Kara do inicjatywy

Tarcza	Obrona fizyczna	Obrona magiczna	Kara do inicjatywy

Ewipunek

	Miedź
	Srebro
	Złoto

Stopnie

4	k6
5	k8
6	k10
7	k12
8	2k6
9	k8+k6
10	2k8
11	k10+k8
12	2k10
13	k12+k10
14	2k12
15	k12+2k6
16	k12+k8+k6
17	k12+2k8
18	k12+k10+k8
19	k20+2k6
20	k20+k8+k6
21	k20+k10+k6
22	k20+k10+k8
23	k20+2k10
24	k20+k12+k10
25	k20+k10+k8+k4

Magia wątków

Cel	Koszt	Efekt

Magia krwi

Rodzaj	Obrażenia	Efekt

Opcje walki

Opcja walki	Wycz.	Opis
Atak agresywny	1/atak	+3 do ataku i obrażeń; -3 do obron
Atak powalający	0	Powalenie przeciwnika
Atak ogłaszający	0	Obrażenia ogłuszające, cel jest Osaczony
Atak mierzony	1	-3 do ataku w konkretne miejsce
Postawa obronna	0	+3 do obron, -3 do akcji (poza zach. równowagi)
Poderwanie	2	Szybkie wstanie z ziemi
Przyjęcie szarży	0	Umożliwia przerwanie szarży
Zniszczenie tarczy	1	Niszczy tarczę przeciwnika
Dzielenie ruchu	1	Ruch/atak/ruch. Powoduje Osaczenie.
Atak ogonem [t'skrang]	0	Dodatkowy atak / -2 do wszystkich akcji

Notatki

Powietrzni Łupieżcy są bezwzględnymi piratami, z siłą których trzeba się liczyć w Barsawii. Ich statki powietrzne najeżdżają całą prowincję. Ich celem są karawany kupców i mniejsze miasta oraz wioski. Są dumni i niezwykle lojalni wobec innych przedstawicieli tej dyscypliny - chyba, że należą do wrogiego klanu lub przymierza.

Ważne atrybuty

Charyzma, Zręczność, Siła fizyczna

Rytuał Karmiczny

Powietrzny łupieżca spędza kilka minut w cichej medytacji pod otwartym niebem. Następnie powoli zaczyna uderzać bronią o tarczę. Uderzenia przyspieszają do frenetycznego tempa. Powietrzny Łupieżca kończy uderzać i pogrąża się w dalszej medytacji do momentu, gdy rezonująca tarcza wyda ostatni dźwięk echa uderzeń.

Umiejętności Artystyczne

Painting, Wood Carving

Niska Magia

Powietrzni Łupieżcy używają Niskiej Magii do prac związanych z utrzymaniem, naprawą statków powietrznych, a także budową mniejszych z nich (na przykład drakkarów). Niska Magia zapewnia wiedzę o rodzajach statków powietrznych, rozkładzie załóg i popularnych szlakach powietrznych.

Zdolności dyscyplinarne

1 Krąg: Wytrzymałość 7
2 Krąg: +1 do obrony fizycznej
3 Krąg: Karma na testy zdrowienia
4 Krąg: +1 do obrony społecznej
5 Krąg: Overwhelming Force, Karma na testy obrażeń bronią o rozmiarze większym niż jednoręczna
6 Krąg: +2 do obrony fizycznej
7 Krąg: dodatkowy test zdrowienia
8 Krąg: +3 do obrony fizycznej

KOSMITPACZY.PL 2018

Powietrzny żeglarz

Imię	Rasa	Dyscyplina	Krąg

Punkty legend	Aktualne	Wszystkie	Poziom Sławy	Rozpoznawalność

Postura	Wiek	Oczy	Włosy	Twarz

Pasja	Pochodzenie	Cechy charakterystyczne

Atrybuty

Zręczność — Kostki: ____ — wartość | stopień — 000

Percepcja — Kostki: ____ — wartość | stopień — 000

Siła fizyczna — ____ — wartość | stopień — 000

Siła Woli — ____ — wartość | stopień — 000

Żywotność — ____ — wartość | stopień — 000

Charyzma — ____ — wartość | stopień — 000

Inicjatywa, szybkość, udźwig

Stopień zręczności	-	Kara z pancerza	=	Stopień inicjatywy

Kostki inicjatywy

Szybkość

Udźwig

Obrona i pancerz

Obrona fizyczna

Pancerz fizyczny

Tarcza

Obrona magiczna

Pancerz duchowy

Tarcza

Naturalny

Obrona społeczna

Zdrowie

Próg ran

Zachowanie równowagi

Rany: -1 -2 -3 -4 -5

Testy zdrowienia

Kości zdrowienia

Wytrzymałość: 5

Próg przytomności: ____

Próg życia: ____

Obrażenia, wyczerpanie i magia krwi

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 10	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 60	0 0 0 0 0 105
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 20	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 70	0 0 0 0 0 110
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 30	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 80	0 0 0 0 0 115
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 40	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 90	0 0 0 0 0 120
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 50	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 100	0 0 0 0 0 125

Próg przytomności — wyczerpanie/obrażenia — magia krwi

Talenty

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

	Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
D	***Air Sailing***	Pdt	0	SW	5				
	Umożliwia Ci sterowanie powietrznym okrętem jako członek załogi. (vs 5, 1 członek załogi/sukces, 1 godzina)								
D	***N/D***	N/D	N/D	N/D	N/D				
R	*Rasowy*								
	Avoid Blow	D	1	ZR					
	Unikasz lub parujesz skierowane w ciebie ataki. (vs #Atak, poziom razy/rundę)								
	Climbing	Std	0	ZR					
	Magia ułatwia ci wspinaczkę wpływając na twoje ciało i powierzchnię wspinaczki. (vs ST, sukces: 2m/rundę + 1m/sukces)								
	Melee Weapons	Std	0	ZR					
	Atakujesz przeciwnika dowolną bronią białą. (vs OF)								
	Thread Weaving	Std	0	PER					
	Potrafisz manipulować wątkami i wplatać je do wzorców. (vs ST tkania)								
	Wind Catcher	Std	1	SW					
	Kiedy spadasz z wysokości, możesz złapać wiatr i bezpiecznie wylądować szybując.(vs 6, 1-2 sukcesy: bezpieczne lądowanie, 3+ sukcesów: dokładne lądowanie (maks. r=wysokość skoku), limit: poziom*100m)								
O	*Novice Optional*								
	Awareness	Pr	0	PER					
	Jesteś bardziej świadomy swojego otoczenia. (Zastępuje test percepcji, sukces: bliski zasięg widoczności, 3 sukcesy: średni zasięg widoczności)								
O	*Novice Optional*								
	Empathic Sense	Std	1	CHA					
	Potrafisz odczytywać emocje innych. (vs OS, r=10m, sukces: ogólny stan emocji, 2 sukcesy: powierzchowne uczucia, 3+ sukcesy: dokładne uczucie, +2 do testów interakcji/sukces, poziom minut, wydłużenie: 1 obr.krwi, poziom mil, rok i dzień, wyczucie kierunku)								
O	*Novice Optional*								
	Wound Balance	D	0	SF					
	Siła twoich nóg sprawia, że trudniej cię przewrócić. (zastępuje test zachowania równowagi)								
O	*Novice Optional*								
	Heartening Laugh	Pr	1	CHA					
	Wyśmiewasz przeciwników co wzmacnia morale twoich sojuszników. (vs nOS(grupa, wszyscy w zasięgu słuchu), Friendly: (+2 OS i +2 SW)/sukces vs strach, poziom rund)								
O	*Journeyman Optional*								

Karma

k6

Kość karmy

Modyfikator rasowy: ____

Maksymalna: ____

Wydana: ____

10 20 30

Języki

Umiejętności

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Read & Write Language	Std	0	PER					
Pozwala nauczyć się języka pisanego. (wymaga: 1min. czytania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: poziom języków)								
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Artisian Skill	Pdt	0	CHA					
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								

Uzbrojenie

Broń	stopień broni	zasięg	stopień obrażeń	obrażenia
bez broni	0			
sztylet	2			

Pancerz	Pancerz fizyczny	Pancerz duchowy	Kara do inicjatywy

Tarcza	Obrona fizyczna	Obrona magiczna	Kara do inicjatywy

Ewipunek

	Miedź
	Srebro
	Złoto

Stopnie

4	k6
5	k8
6	k10
7	k12
8	2k6
9	k8+k6
10	2k8
11	k10+k8
12	2k10
13	k12+k10
14	2k12
15	k12+2k6
16	k12+k8+k6
17	k12+2k8
18	k12+k10+k8
19	k20+2k6
20	k20+k8+k6
21	k20+k10+k6
22	k20+k10+k8
23	k20+2k10
24	k20+k12+k10
25	k20+k10+k8+k4

Magia wątków

Cel	Koszt	Efekt

Magia krwi

Rodzaj	Obrażenia	Efekt

Opcje walki

Opcja walki	Wycz.	Opis
Atak agresywny	1/atak	+3 do ataku i obrażeń; -3 do obron
Atak powalający	0	Powalenie przeciwnika
Atak ogłaszający	0	Obrażenia ogłuszające, cel jest Osaczony
Atak mierzony	1	-3 do ataku w konkretne miejsce
Postawa obronna	0	+3 do obron, -3 do akcji (poza zach. równowagi)
Poderwanie	2	Szybkie wstanie z ziemi
Przyjęcie szarży	0	Umożliwia przerwanie szarży
Zniszczenie tarczy	1	Niszczy tarczę przeciwnika
Dzielenie ruchu	1	Ruch/atak/ruch. Powoduje Osaczenie.
Atak ogonem [t'skrang]	0	Dodatkowy atak / -2 do wszystkich akcji

Notatki

Powietrzni Żeglarze są awanturniczym, podniebnym bractwem. Nigdy nie zostawiają towarzyszy w potrzebie i wyznają ideę jedności, pracując nad obroną i szerzeniem cywilizacji, zamiast na niej żerować.

Ważne atrybuty

Charyzma, Zręczność, Siła woli

Rytuał Karmiczny

Powietrzny Żeglarz przez kilka minut pogrąża się w cichej i samotnej medytacji pod otwartym niebem. Okiem wyobraźni obserwuje powietrzny okręt, żeglujący przez chmury i rozpoczynającu długą podróż. W wizji pojawia się wyprawa, którą chciałby kiedyś odbyć. Uwzględnia ona wszelkie zagrożenia oraz sposoby na ich pokonanie przy pomocy wiedzy i umiejętności wyniesionych z treningu. Rytuał kończy się w momencie, w którym statek bezpiecznie kończy podróż.

Umiejętności Artystyczne

Rycie run, wyszywanie żagli

Niska Magia

Powietrzni Żeglarze używają Niskiej Magii do prac związanych z utrzymaniem, naprawą statków powietrznych, a także ich budową. Niska Magia zapewnia wiedzę o rodzajach statków powietrznych, rozkładzie załóg i popularnych szlakach powietrznych.

Zdolności dyscyplinarne

1 Krąg: darmowy talent: Air Sailing, Karma na dowolną akcję na pokładzie statku powietrznego, Wytrzymałość 5
2 Krąg: +1 do obrony fizycznej
3 Krąg: Karma na testy inicjatywy
4 Krąg: +1 do obrony społecznej
5 Krąg: Kolaboracja, Karma na testy interakcji
6 Krąg: +2 do obrony fizycznej
7 Krąg: dodatkowy test zdrowienia
8 Krąg: +3 do obrony fizycznej

KOSMITPACZY.PL 2018

Trubadur

Imię	Rasa	Dyscyplina	Krąg

Punkty legend	Aktualne	Wszystkie	Poziom Sławy	Rozpoznawalność

Postura	Wiek	Oczy	Włosy	Twarz

Pasja	Pochodzenie	Cechy charakterystyczne

Atrybuty

Zręczność — Kostki
wartość | stopień
000

Percepcja — Kostki
wartość | stopień
000

Siła fizyczna
wartość | stopień
000

Siła Woli
wartość | stopień
000

Żywotność
wartość | stopień
000

Charyzma
wartość | stopień
000

Inicjatywa, szybkość, udźwig

Stopień zręczności - Kara z pancerza = Stopień inicjatywy

Kostki inicjatywy

Szybkość

Udźwig

Obrona i pancerz

Obrona fizyczna

Pancerz fizyczny

Obrona magiczna

Pancerz duchowy

Obrona społeczna

Tarcza

Tarcza

Naturalny

Zdrowie

Próg ran

Zachowanie równowagi

Rany
-1 -2 -3 -4 -5

Testy zdrowienia

Kości zdrowienia

Wytrzymałość: 5

Próg przytomności:

Próg życia:

Obrażenia, wyczerpanie i magia krwi

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 10	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 60	0 0 0 0 0 105
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 20	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 70	0 0 0 0 0 110
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 30	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 80	0 0 0 0 0 115
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 40	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 90	0 0 0 0 0 120
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 50	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 100	0 0 0 0 0 125

Próg przytomności — wyczerpanie/obrażenia — magia krwi

Talenty

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

	Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
D	***Entertainer***	Pdt	0	CHA	5				
	Magia wzmacnia twoje publiczne występy. (vs nOS(grupa), 25% publiki/sukces)								
D	***N/D***	N/D	N/D	N/D	N/D				
R	*Rasowy*								
	Emotion Song	Pdt	0	CHA					
	Swoim występem wywołujesz pożądane emocje u publiczności. (występ: min 10min., vs nOM (grupa, maks. poziom*10 osób), 20% publiki/sukces, +2/-2 do interakcji dot. emocji, krytyczna porażka: odwrotna emocja)								
	First Impression	Std	0	CHA					
	Twoja charyzma poprawia nastawienie postaci przy pierwszym spotkaniu. (vs OS, sukces: +nastawienie, 3+ sukcesów: +2nastawienie, -nastawienie/dzień)								
	Heartening Laugh	Pr	1	CHA					
	Wyśmiewasz przeciwników co wzmacnia morale twoich sojuszników. (vs nOS(grupa, wszyscy w zasięgu słuchu), Friendly: (+2 OS i +2 SW)/sukces vs strach, poziom rund)								
	Item History	Pdt	0	PER					
	Poświęcasz czas na magiczne badanie przedmiotu, żeby poznać jego historię. (wymaga: tydzień badań, vs OM, Key Knowledge/sukces, maks. poziom Key Knowledges)								
	Thread Weaving	Std	0	PER					
	Potrafisz manipulować wątkami i wplatać je do wzorców. (vs ST tkania)								
O	*Novice Optional*								
	Etiquette	Pdt	0	CHA					
	Intuicja wspierana magią pomaga ci wyczuć zachowanie adekwatne do sytuacji społecznej. (wymaga: 1 min. obserwacji, vs ST etykiety (5), sukces: podstawy wychowania, 2 sukcesy: aprobata, 3+ sukcesy: +nastawienie (maks. Friendly), poziom dni/koniec sytuacji)								
O	*Novice Optional*								
	Empathic Sense	Std	1	CHA					
	Potrafisz odczytywać emocje innych. (vs OS, r=10m, sukces: ogólny stan emocji, 2 sukcesy: powierzchowne uczucia, 3+ sukcesy: dokładne uczucie, +2 do testów interakcji/sukces, poziom minut, wydłużenie: 1 obr.krwi, poziom mil, rok i dzień, wyczucie kierunku)								
O	*Novice Optional*								
	Research	Pdt	0	PER					
	Magia prowadzi cię przy poszukiwaniu informacji w postaci plotek i tekstów. (vs ST poszukiwań, #sukcesów określa zdobyte informacje)								
O	*Novice Optional*								
	Inspire Others	Std	0	CHA					
	Inspirujesz sojuszników zwiększając ich odporność na wpływy i ułatwiając działanie. (vs nOS(grupa) +1/sojusznika, (+1 OS i +2 do testów)/sukces, poziom rund)								
O	*Journeyman Optional*								

Karma

k6

Kość karmy

Modyfikator rasowy:

Maksymalna:

Wydana:

10 20 30

Języki

Umiejętności

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Read & Write Language	Std	0	PER					
Pozwala nauczyć się języka pisanego. (wymaga: 1min. czytania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: poziom języków)								
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Artisian Skill	Pdt	0	CHA					
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								

Uzbrojenie

Broń	stopień broni	zasięg	stopień obrażeń	obrażenia
bez broni	0			
sztylet	2			

Pancerz	Pancerz fizyczny	Pancerz duchowy	Kara do inicjatywy

Tarcza	Obrona fizyczna	Obrona magiczna	Kara do inicjatywy

Ewipunek

Miedź

Srebro

Złoto

Stopnie

4	k6
5	k8
6	k10
7	k12
8	2k6
9	k8+k6
10	2k8
11	k10+k8
12	2k10
13	k12+k10
14	2k12
15	k12+2k6
16	k12+k8+k6
17	k12+2k8
18	k12+k10+k8
19	k20+2k6
20	k20+k8+k6
21	k20+k10+k6
22	k20+k10+k8
23	k20+2k10
24	k20+k12+k10
25	k20+k10+k8+k4

Magia wątków

Cel	Koszt	Efekt

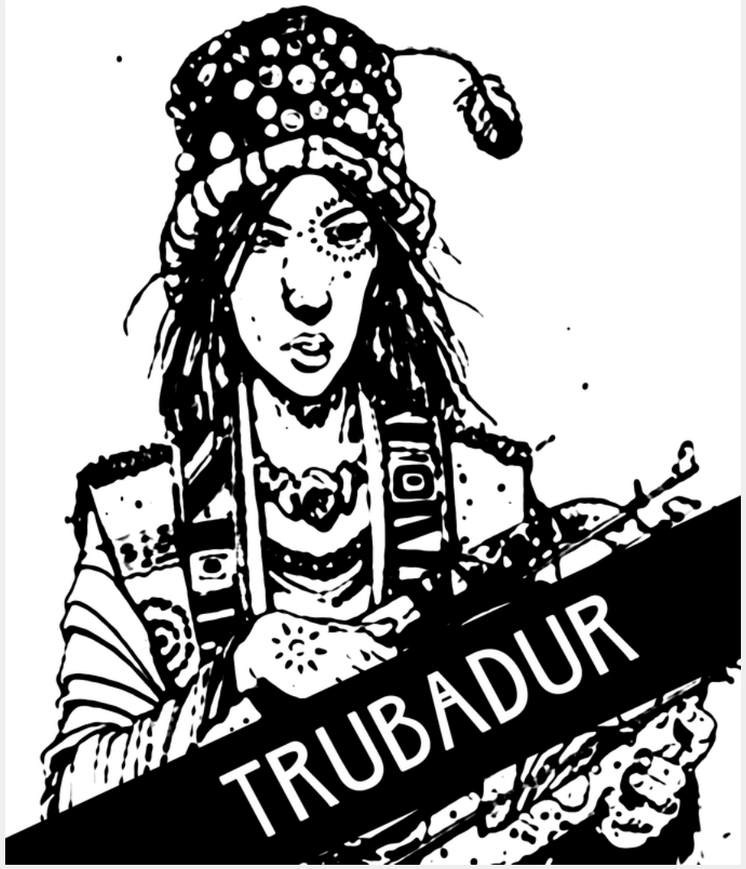
Magia krwi

Rodzaj	Obrażenia	Efekt

Opcje walki

Opcja walki	Wycz.	Opis
Atak agresywny	1/atak	+3 do ataku i obrażeń; -3 do obron
Atak powalający	0	Powalenie przeciwnika
Atak ogłaszający	0	Obrażenia ogłuszające, cel jest Osaczony
Atak mierzony	1	-3 do ataku w konkretne miejsce
Postawa obronna	0	+3 do obron, -3 do akcji (poza zach. równowagi)
Poderwanie	2	Szybkie wstanie z ziemi
Przyjęcie szarży	0	Umożliwia przerwanie szarży
Zniszczenie tarczy	1	Niszczy tarczę przeciwnika
Dzielenie ruchu	1	Ruch/atak/ruch. Powoduje Osaczenie.
Atak ogonem [t'skrang]	0	Dodatkowy atak / -2 do wszystkich akcji

Notatki



Trubadurzy w Barsawii pełnią rolę gawędziarzy, aktorów i pieśniarzy. Reprezentują postać najbliższą historykom lub uczonym jaką spotkają przeciętni Barsawianie.

Ważne atrybuty

Charyzma, Percepcja

Rytuał Karmiczny

Trubadur wykonuje balladę lub scenkę przed przynajmniej dwuosobową publicznością. Może żonglować, żartować, snuć wielkie opowieści lub śpiewać poważne pieśni. Po pół godziny kończy występ słowami: "Tak oto kończy się ta opowieść, od początku do końca prawdziwa".

Umiejętności Artystyczne

Malowanie ciała, wyszywanie, rzemieślnictwo

Niska Magia

Trubadurzy mogą czerpać z Niskiej Magii wiedzę dotyczącą legend, mitów i folkloru ich rodzimych stron i ludu. Przy jej pomocy identyfikują instrumenty i sztukę różnych dziedzin.

Zdolności dyscyplinarne

1 Krąg: darmowy talent: Entertainer, Karma na testy interakcji, Wytrzymałość 5
2 Krąg: +1 do obrony społecznej
3 Krąg: Karma na zdobycie lub przypomnienie sobie informacji
4 Krąg: +1 do obrony magicznej
5 Krąg: One Last Word, może dodać punkt karmy do testu sojusznika
6 Krąg: +2 do obrony społecznej
7 Krąg: +1 do stopnia inicjatywy
8 Krąg: +3 do obrony społecznej

KOSMITPACZY.PL 2018

Władca zwierząt

Imię	Rasa	Dyscyplina	Krąg

Punkty legend	Aktualne	Wszystkie	Poziom Sławy	Rozpoznawalność

Postura	Wiek	Oczy	Włosy	Twarz

Pasja	Pochodzenie	Cechy charakterystyczne

Atrybuty

Zręczność — Kostki: ____ — wartość | stopień — 000

Percepcja — Kostki: ____ — wartość | stopień — 000

Siła fizyczna — ____ — wartość | stopień — 000

Siła Woli — ____ — wartość | stopień — 000

Żywotność — ____ — wartość | stopień — 000

Charyzma — ____ — wartość | stopień — 000

Inicjatywa, szybkość, udźwig

Stopień zręczności	-	Kara z pancerza	=	Stopień inicjatywy

Kostki inicjatywy

Szybkość

Udźwig

Obrona i pancerz

Obrona fizyczna

Pancerz fizyczny

Tarcza

Obrona magiczna

Pancerz duchowy

Tarcza

Naturalny

Obrona społeczna

Zdrowie

Próg ran

Zachowanie równowagi

Rany: -1 -2 -3 -4 -5

Testy zdrowienia

Kości zdrowienia

Wytrzymałość: 7

Próg przytomności: ____

Próg życia: ____

Obrażenia, wyczerpanie i magia krwi

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 10	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 60	0 0 0 0 0 105
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 20	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 70	0 0 0 0 0 110
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 30	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 80	0 0 0 0 0 115
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 40	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 90	0 0 0 0 0 120
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 50	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 100	0 0 0 0 0 125

Próg przytomności — wyczerpanie/obrażenia — magia krwi

Talenty

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

	Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
D	***N/D***	N/D	N/D	N/D	N/D				
D	***N/D***	N/D	N/D	N/D	N/D				
R	*Rasowy*								
	Avoid Blow	D	1	ZR					
	Unikasz lub parujesz skierowane w ciebie ataki. (vs #Atak, poziom razy/rundę)								
	Claw Shape	Pr	0	SF					
	Twoje dłonie zamieniają się w szpony, które dotkliwiej ranią wrogów. (zastępuje test obrażeń wręcz, stopień=SF+3)								
	Thread Weaving	Std	0	PER					
	Potrafisz manipulować wątkami i wplatać je do wzorców. (vs ST tkania)								
	Unarmed Combat	Std	0	ZR					
	Wykonujesz atak w walce wręcz. (vs OF)								
	Wilderness Survival	Pdt	0	PER					
	Umiesz znaleźć wodę, schronienie i jedzenie w dziczy. (wymaga: 2 godziny, vs ST terenu, woda, schronienie lub jedzenie/osobę/sukces, limit 4 testy/dzień)								
O	*Novice Optional*								
	Awareness	Pr	0	PER					
	Jesteś bardziej świadomy swojego otoczenia. (Zastępuje test percepcji, sukces: bliski zasięg widoczności, 3 sukcesy: średni zasięg widoczności)								
O	*Novice Optional*								
	Dominate Beast	Std	1	SW					
	Naginasz zwierzę do swojej woli. (vs OM, sukces: dominacja, poziom minut, nie działa: horrory/konstrukty/istoty rozumne)								
O	*Novice Optional*								
	Great Leap	D	1	ZR					
	Możesz wykonywać skoki na ogromne odległości i wysokości. (#test = maksymalna liczba metrów jaką można skoczyć, rozdzielona między pion/poziom, limit: szybkość)								
O	*Novice Optional*								
	Blood Share	Std	0	ŻYW					
	Możesz przekazywać obrażenia pomiędzy sobą, a lojalnymi istotami lub postaciami. (wymaga: Loyal, #test = maksymalna liczba przekazanych obrażeń, nie powoduje ran)								
O	*Journeyman Optional*								

Karma

k6

Kość karmy

Modyfikator rasowy: ____

Maksymalna: ____

Wydana: ____

10

20

30

Języki

Umiejętności

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Read & Write Language	Std	0	PER					
Pozwala nauczyć się języka pisanego. (wymaga: 1min. czytania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: poziom języków)								
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Artisian Skill	Pdt	0	CHA					
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								

Uzbrojenie

Broń	stopień broni	zasięg	stopień obrażeń	obrażenia
bez broni	0			
sztylet	2			

Pancerz	Pancerz fizyczny	Pancerz duchowy	Kara do inicjatywy

Tarcza	Obrona fizyczna	Obrona magiczna	Kara do inicjatywy

Ewipunek

Miedź

Srebro

Złoto

Stopnie

4	k6
5	k8
6	k10
7	k12
8	2k6
9	k8+k6
10	2k8
11	k10+k8
12	2k10
13	k12+k10
14	2k12
15	k12+2k6
16	k12+k8+k6
17	k12+2k8
18	k12+k10+k8
19	k20+2k6
20	k20+k8+k6
21	k20+k10+k6
22	k20+k10+k8
23	k20+2k10
24	k20+k12+k10
25	k20+k10+k8+k4

Magia wątków

Cel	Koszt	Efekt

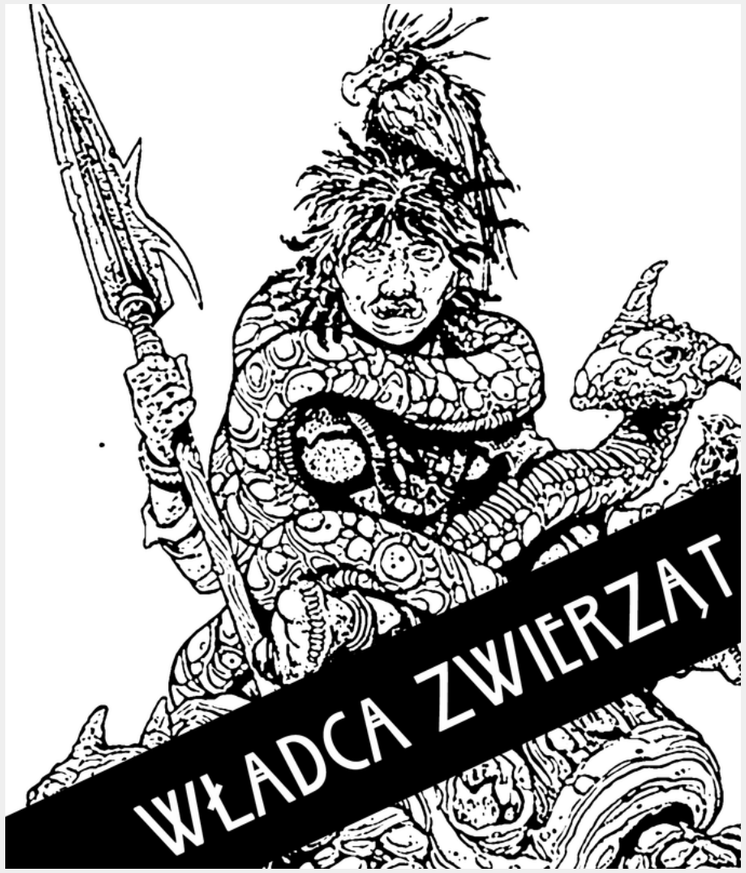
Magia krwi

Rodzaj	Obrażenia	Efekt

Opcje walki

Opcja walki	Wycz.	Opis
Atak agresywny	1/atak	+3 do ataku i obrażeń; -3 do obron
Atak powalający	0	Powalenie przeciwnika
Atak ogłaszający	0	Obrażenia ogłuszające, cel jest Osaczony
Atak mierzony	1	-3 do ataku w konkretne miejsce
Postawa obronna	0	+3 do obron, -3 do akcji (poza zach. równowagi)
Poderwanie	2	Szybkie wstanie z ziemi
Przyjęcie szarży	0	Umożliwia przerwanie szarży
Zniszczenie tarczy	1	Niszczy tarczę przeciwnika
Dzielenie ruchu	1	Ruch/atak/ruch. Powoduje Osaczenie.
Atak ogonem [t'skrang]	0	Dodatkowy atak / -2 do wszystkich akcji

Notatki



Władcy Zwierząt to adepci używający magii, żeby naśladować i obcować ze zwierzętami oraz innymi stworzeniami. Niektórzy rozwijają te zdolności, żeby zostać mistrzami tropienia i przetrwania, a inni nawiązują magiczną więź ze zwierzęcymi towarzyszami. Inni tresują i dbają o domowe zwierzęta, które wspierają Barsawian w codziennym życiu.

Ważne atrybuty

Charyzma, Zręczność, Siła woli

Rytuał Karmiczny

Władca Zwierząt obchodzi wielkim kręgiem obszar wokół miejsca, w którym ostatnio spał. Następnie siada w centrum kręgu i cichą medytacją wzywa zwierzęta z obszaru. Na koniec półgodzinnego rytuału pojawia się zwierze typowe dla lokalnej dziczy, ale nie przekracza linii kręgu. Adept gestem zachęca zwierzę do wejścia, które kończy rytuał przekraczając linię.

Umiejętności Artystyczne

Malowanie ciała, rzeźbienie w drewnie

Niska Magia

Władcy Zwierząt korzystają z Niskiej Magii przy kontaktach i dbaniu o zwierzęta w obszarach innych niż te opisane przez talenty, wliczając rozmnażanie i pierwszą pomoc. Władcy Zwierząt mogą używać Niskiej Magii do rozpoznawania różnych zwierząt, ich tropów i nietypowego zachowania pośród zwierząt i stworzeń.

Wiele z talentów i zdolności Władcy Zwierząt odnoszą się do zwierzęcych towarzyszy. Zwierzę może być traktowane jako towarzysz, jeżeli jest Lojalnie nastawione wobec Władcy Zwierząt. Zobacz talent Animal Bond na str. 125 po więcej szczegółów.

Zdolności dyscyplinarne

1 Krąg: Wytrzymałość 7
2 Krąg: +1 do obrony fizycznej
3 Krąg: Karma na testy zdrowienia
4 Krąg: +1 do obrony społecznej
5 Krąg: Cat's grace, Karma na testy obrażeń w walce wręcz
6 Krąg: +2 do obrony fizycznej
7 Krąg: dodatkowy test zdrowienia
8 Krąg: +3 do obrony fizycznej

KOSMITPACZY.PL 2018

Wojownik

Imię	Rasa	Dyscyplina	Krąg

Punkty legend	Aktualne	Wszystkie	Poziom Sławy	Rozpoznawalność

Postura	Wiek	Oczy	Włosy	Twarz

Pasja	Pochodzenie	Cechy charakterystyczne

Atrybuty

Zręczność — Kostki: ____ — wartość | stopień — OOO

Percepcja — Kostki: ____ — wartość | stopień — OOO

Siła fizyczna — ____ — wartość | stopień — OOO

Siła Woli — ____ — wartość | stopień — OOO

Żywotność — ____ — wartość | stopień — OOO

Charyzma — ____ — wartość | stopień — OOO

Inicjatywa, szybkość, udźwig

\- =

Stopień zręczności | Kara z pancerza | Stopień inicjatywy

Kostki inicjatywy

Szybkość

Udźwig

Obrona i pancerz

Obrona fizyczna

Pancerz fizyczny

Tarcza

Obrona magiczna

Pancerz duchowy

Tarcza

Naturalny

Obrona społeczna

Zdrowie

Próg ran

Zachowanie równowagi

Rany: -1 -2 -3 -4 -5

Testy zdrowienia

Kości zdrowienia

Wytrzymałość: 7

Próg przytomności: ____

Próg życia: ____

Obrażenia, wyczerpanie i magia krwi

OOOOOOOOOO 10	OOOOOOOOOO 60	OOOOO 105
OOOOOOOOOO 20	OOOOOOOOOO 70	OOOOO 110
OOOOOOOOOO 30	OOOOOOOOOO 80	OOOOO 115
OOOOOOOOOO 40	OOOOOOOOOO 90	OOOOO 120
OOOOOOOOOO 50	OOOOOOOOOO 100	OOOOO 125

Próg przytomności — wyczerpanie/obrażenia — magia krwi

Talenty

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

	Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
D	***N/D***	N/D	N/D	N/D	N/D				
D	***N/D***	N/D	N/D	N/D	N/D				
R	*Rasowy*								
	Avoid Blow	D	1	ZR					
	Unikasz lub parujesz skierowane w ciebie ataki. (vs #Atak, poziom razy/rundę)								
	Melee Weapons	Std	0	ZR					
	Atakujesz przeciwnika dowolną bronią białą. (vs OF)								
	Thread Weaving	Std	0	PER					
	Potrafisz manipulować wątkami i wplatać je do wzorców. (vs ST tkania)								
	Tiger Spring	D	0	N/D					
	Atakujesz szybko niczym przyczajony tygrys. (+poziom do Ini)								
	Wood Skin	Std	0	ŻYW					
	Twoja skóra zaczyna przypominać drewno i jest bardziej odporna na ciosy.(wymaga: TZ, #test = bonus do progów życia/przytomności/ran, poziom godzin)								
O	*Novice Optional*								
	Wound Balance	D	0	SF					
	Siła twoich nóg sprawia, że trudniej cię przewrócić. (zastępuje test zachowania równowagi)								
O	*Novice Optional*								
	Air Dance	D	2	ZR					
	Poruszasz się jakby tańcząc na poduszce powietrznej. (Zastępuje: Zr w Ini, 3 sukcesy vs Ini wroga=dodatkowy atak)								
O	*Novice Optional*								
	Waterfall Slam	D	1	N/D					
	Uderzasz przeciwnika z siłą grzmiącego wodospadu, która powala przeciwnika. (wymaga: zadanie rany, wymusza Test równowagi, +poziom do ST zachowania równowagi, działa z Attacking to Knockdown)								
O	*Novice Optional*								
	Earth Skin	Std	0	ŻYW					
	Twoja skóra zmienia się w glinę i stajesz się bardziej odporny magię. (wymaga: test zdrowienia, vs OM(własna), +2 OM/sukces, poziom godzin, zawsze min. 1 sukces)								
O	*Journeyman Optional*								

Karma

k6

Kość karmy

Modyfikator rasowy: ____

Maksymalna: ____

Wydana: ____

10 20 30

Języki

Umiejętności

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Read & Write Language	Std	0	PER					
Pozwala nauczyć się języka pisanego. (wymaga: 1min. czytania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: poziom języków)								
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Artisian Skill	Pdt	0	CHA					
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								

Uzbrojenie

Broń	stopień broni	zasięg	stopień obrażeń	obrażenia
bez broni	0			
sztylet	2			

Pancerz	Pancerz fizyczny	Pancerz duchowy	Kara do inicjatywy

Tarcza	Obrona fizyczna	Obrona magiczna	Kara do inicjatywy

Ewipunek

	Miedź
	Srebro
	Złoto

Stopnie

4	k6
5	k8
6	k10
7	k12
8	2k6
9	k8+k6
10	2k8
11	k10+k8
12	2k10
13	k12+k10
14	2k12
15	k12+2k6
16	k12+k8+k6
17	k12+2k8
18	k12+k10+k8
19	k20+2k6
20	k20+k8+k6
21	k20+k10+k6
22	k20+k10+k8
23	k20+2k10
24	k20+k12+k10
25	k20+k10+k8+k4

Magia wątków

Cel	Koszt	Efekt

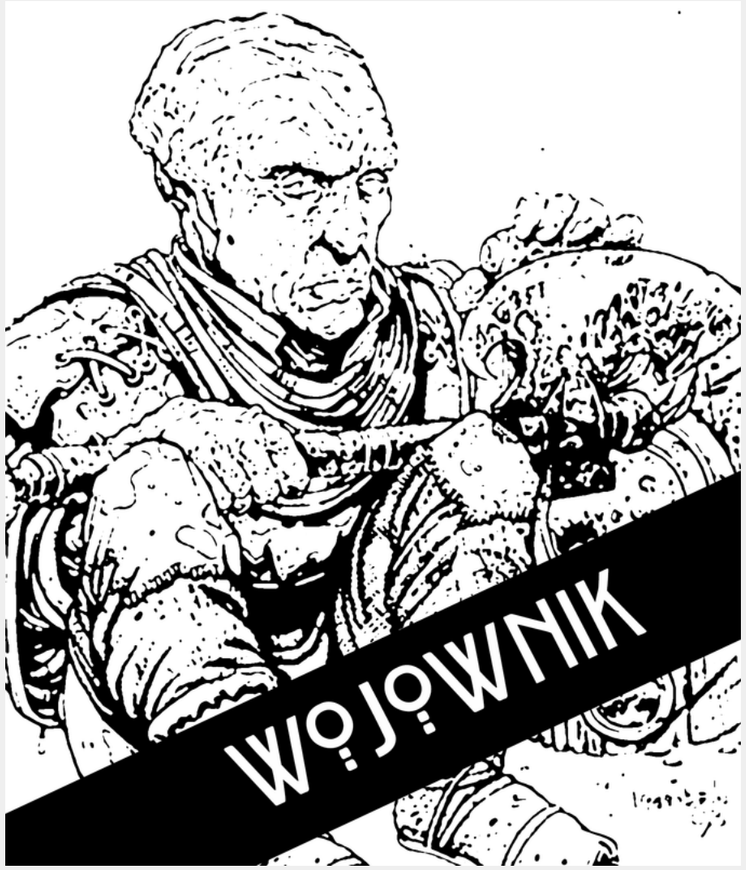
Magia krwi

Rodzaj	Obrażenia	Efekt

Opcje walki

Opcja walki	Wycz.	Opis
Atak agresywny	1/atak	+3 do ataku i obrażeń; -3 do obron
Atak powalający	0	Powalenie przeciwnika
Atak ogłaszający	0	Obrażenia ogłuszające, cel jest Osaczony
Atak mierzony	1	-3 do ataku w konkretne miejsce
Postawa obronna	0	+3 do obron, -3 do akcji (poza zach. równowagi)
Poderwanie	2	Szybkie wstanie z ziemi
Przyjęcie szarży	0	Umożliwia przerwanie szarży
Zniszczenie tarczy	1	Niszczy tarczę przeciwnika
Dzielenie ruchu	1	Ruch/atak/ruch. Powoduje Osaczenie.
Atak ogonem [t'skrang]	0	Dodatkowy atak / -2 do wszystkich akcji

Notatki



Wojownicy to adepci i żołnierze wytrenowani w używaniu magii, żeby zwiększyć swoje zdolności bojowe. Często łączą się w grupy z innymi Wojownikami, żyjąc w odosobnionych osadach przypominających zakony.

Ważne atrybuty

Zręczność, Siła fizyczna, Żywotność

Rytuał Karmiczny

Wojownik siada ze skrzyżowanymi nogami, trzymając na kolanach broń. Po kilku minutach zaczyna unosić się nad ziemią, jakby niesiony przez talent powietrznego tańca; rytualne użycie talentu nie powoduje wyczerpania. Następnie adept wykonuje serię czterech ćwiczeń: obrona ziemi, obrona wody, atak ognia i atak potwietrza. Rytuał kończy się z ostatnim ruchem w ataku powietrza.

Umiejętności Artystyczne

Rzeźbienie, rycie run

Niska Magia

Wojownicy przy pomocy Niskiej Magii dbają o swoją broń i pancerz, zapewnia im wiedzę o taktyce i strategii wojskowej (na przykład pozwalając określić najbezpieczniejsze dojście do celu, w trakcie przygotowań do bitwy) i pozwala przypomnieć wydarzenia z militarnej historii Barsawii. Przedstawiciele tej dyscypliny rozpoznają również zakony, znanych starożytnych Wojowników, a także broń i pancerze.

Zdolności dyscyplinarne

1 Krąg: Wytrzymałość 7
2 Krąg: +1 do obrony fizycznej
3 Krąg: Karma na testy zdrowienia
4 Krąg: +1 do obrony magicznej
5 Krąg: Battle Rites, Karma na testy obrażeń w zwarciu
6 Krąg: +2 do obrony fizycznej
7 Krąg: dodatkowy test zdrowienia
8 Krąg: +3 do obrony fizycznej

KOSMITPACZY.PL 2018

Zbrojmistrz

Imię	Rasa	Dyscyplina	Krąg

Punkty legend	Aktualne	Wszystkie	Poziom Sławy	Rozpoznawalność

Postura	Wiek	Oczy	Włosy	Twarz

Pasja	Pochodzenie	Cechy charakterystyczne

Atrybuty

	Kostki	wartość	stopień
Zręczność			OOO
Percepcja			OOO
Siła fizyczna			OOO
Siła Woli			OOO
Żywotność			OOO
Charyzma			OOO

Inicjatywa, szybkość, udźwig

Stopień zręczności	-	Kara z pancerza	=	Stopień inicjatywy

Kostki inicjatywy

Szybkość

Udźwig

Obrona i pancerz

Obrona fizyczna

Pancerz fizyczny

Obrona magiczna

Pancerz duchowy

Obrona społeczna

Tarcza

Tarcza

Naturalny

Zdrowie

Próg ran

Zachowanie równowagi

Testy zdrowienia

Kości zdrowienia

Rany

-1 -2 -3 -4 -5

Wytrzymałość: 5

Próg przytomności:

Próg życia:

Obrażenia, wyczerpanie i magia krwi

O O O O O O O O O O 10	O O O O O O O O O O 60	O O O O O 105
O O O O O O O O O O 20	O O O O O O O O O O 70	O O O O O 110
O O O O O O O O O O 30	O O O O O O O O O O 80	O O O O O 115
O O O O O O O O O O 40	O O O O O O O O O O 90	O O O O O 120
O O O O O O O O O O 50	O O O O O O O O O O 100	O O O O O 125

Próg przytomności — wyczerpanie/obrażenia — magia krwi

Talenty

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

	Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
D	***Craftsman***	Pdt	0	PER	5				
	Magia pomaga Ci w tworzeniu i naprawie przedmiotów. (vs ST, krytyczna porażka: zniszczenie)								
D	***N/D***	N/D	N/D	N/D	N/D				
R	*Rasowy*								
	Forge Weapon	Pdt	0	PER					
	Nasycasz magią swoją broń, zwiększając zadawane przez nią obrażenia. (wymaga: kuźnia, 7 dni pracy, vs 6+przekucia, +1 do obrażeń/sukces, limit: poziom, rok i dzień)								
	Item History	Pdt	0	PER					
	Poświęcasz czas na magiczne badanie przedmiotu, żeby poznać jego historię. (wymaga: tydzień badań, vs OM, Key Knowledge/sukces, maks. poziom Key Knowledges)								
	Melee Weapons	Std	0	ZR					
	Atakujesz przeciwnika dowolną bronią białą. (vs OF)								
	Steel Thought	D	1	SW					
	Siłą swojego umysłu odpierasz wycelowane w ciebie ataki magiczne. (vs #atak magiczny, poziom razy/rundę, raz/atak)								
	Thread Weaving	Std	0	PER					
	Potrafisz manipulować wątkami i wplatać je do wzorców. (vs ST tkania)								
O	*Novice Optional*								
	Conversation	Pdt	0	CHA					
	Wywierasz wrażenie poprzez ton i dobór słów odpowiedni do sytuacji. (vs nOS+1/cel (grupa, maks.=poziom), sukces: +nastawienie, poziom dni)								
O	*Novice Optional*								
	Suppress Curse	Std	1	SW					
	Tymczasowo neutralizuje efekt negatywnej magii, która nałożona jest na cel. Może to być dawca imion, ale i przedmiot. (vs (najw. stopień klątwy lub ST rozproszenia negatywnych efektów)+1/każdy efekt, sukces: neutralizuje na poziom rund, r=poziom metrów)								
O	*Novice Optional*								
	Wound Balance	D	0	SF					
	Siła twoich nóg sprawia, że trudniej cię przewrócić. (zastępuje test zachowania równowagi)								
O	*Novice Optional*								
	Forge Armor	Pdt	0	PER					
	Nasycasz pancerz magią, zwiększając jego zdolności do pochłaniania obrażeń. (wymaga: kuźnia, 7 dni pracy, vs 6+przekucia, +1PF lub +1PD/sukces, limit: poziom, rok i dzień)								
O	*Journeyman Optional*								

Karma

k6

Kość karmy

Modyfikator rasowy:

Maksymalna:

Wydana:

10

20

30

Języki

Umiejętności

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Read & Write Language	Std	0	PER					
Pozwala nauczyć się języka pisanego. (wymaga: 1min. czytania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: poziom języków)								
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Artisian Skill	Pdt	0	CHA					
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								

Uzbrojenie

Broń	stopień broni	zasięg	stopień obrażeń	obrażenia
bez broni	0			
sztylet	2			

Pancerz	Pancerz fizyczny	Pancerz duchowy	Kara do inicjatywy

Tarcza	Obrona fizyczna	Obrona magiczna	Kara do inicjatywy

Ewipunek

Miedź	
Srebro	
Złoto	

Stopnie

4	k6
5	k8
6	k10
7	k12
8	2k6
9	k8+k6
10	2k8
11	k10+k8
12	2k10
13	k12+k10
14	2k12
15	k12+2k6
16	k12+k8+k6
17	k12+2k8
18	k12+k10+k8
19	k20+2k6
20	k20+k8+k6
21	k20+k10+k6
22	k20+k10+k8
23	k20+2k10
24	k20+k12+k10
25	k20+k10+k8+k4

Magia wątków

Cel	Koszt	Efekt

Magia krwi

Rodzaj	Obrażenia	Efekt

Opcje walki

Opcja walki	Wycz.	Opis
Atak agresywny	1/atak	+3 do ataku i obrażeń; -3 do obron
Atak powalający	0	Powalenie przeciwnika
Atak ogłaszający	0	Obrażenia ogłuszające, cel jest Osaczony
Atak mierzony	1	-3 do ataku w konkretne miejsce
Postawa obronna	0	+3 do obron, -3 do akcji (poza zach. równowagi)
Poderwanie	2	Szybkie wstanie z ziemi
Przyjęcie szarży	0	Umożliwia przerwanie szarży
Zniszczenie tarczy	1	Niszczy tarczę przeciwnika
Dzielenie ruchu	1	Ruch/atak/ruch. Powoduje Osaczenie.
Atak ogonem [t'skrang]	0	Dodatkowy atak / -2 do wszystkich akcji

Notatki

Zbrojmistrz trenuje, żeby umocnić wolę i wysoce krytyczne oko. Oprócz roli rzemieślnika wyrabiającego codzienne przedmioty, broń i pancerz, Zbrojmistrz zajmuje się identyfikacją i tworzeniem legendarnych broni. Prawie każda społeczność wysoko ceni i poważa swoich Zbrojmistrzów.

Ważne atrybuty

Charyzma, Percepcja, Siła woli

Rytuał Karmiczny

Zbrojmistrz rozgrzewa cienki pasek metalu w ognisku lub kuźni. W przeciągu pół godziny wykuwa z niego ostrze, grot strzały lub włóczni, ale zamiast tworzyć użyteczny przedmiot, celowo hartuje go zbyt szybko. Rytuał kończy się kiedy Zbrojmistrz roztrzaska swoje kurche, nieudane "dzieło".

Umiejętności Artystyczne

Rycie run, rzeźbienie w drewnie

Niska Magia

Zbrojmistrzowie przy użyciu Niskiej Magii dbają o broń i pancerz, a także rozpoznają różne ich rodzaje używane przez Dawców Imion, a także ich twórców.

Zdolności dyscyplinarne

1 Krąg: darmowy talent: Craftsman, Karma na testy tworzenia lub naprawy przedmiotów, Wytrzymałość 5
2 Krąg: +1 do obrony magicznej
3 Krąg: Karma na testy zdrowienia
4 Krąg: +1 do obrony fizycznej
5 Krąg: Traveling Smithy, Karma na testy obrażeń stworzoną przez siebie bronią
6 Krąg: +2 do obrony magicznej
7 Krąg: +1 do pancerza duchowego
8 Krąg: +3 do obrony magicznej

KOSMITPACZY.PL 2018

Złodziej

Imię	Rasa	Dyscyplina	Krąg

Punkty legend	Aktualne	Wszystkie	Poziom Sławy	Rozpoznawalność

Postura	Wiek	Oczy	Włosy	Twarz

Pasja	Pochodzenie	Cechy charakterystyczne

Atrybuty

	Kostki	wartość	stopień
Zręczność			OOO
Percepcja			OOO
Siła fizyczna			OOO
Siła Woli			OOO
Żywotność			OOO
Charyzma			OOO

Inicjatywa, szybkość, udźwig

Stopień zręczności	-	Kara z pancerza	=	Stopień inicjatywy

Kostki inicjatywy

Szybkość

Udźwig

Obrona i pancerz

Obrona fizyczna

Pancerz fizyczny

Obrona magiczna

Pancerz duchowy

Obrona społeczna

Tarcza

Tarcza

Naturalny

Zdrowie

Próg ran

Zachowanie równowagi

Testy zdrowienia

Kości zdrowienia

Rany

-1 -2 -3 -4 -5

Wytrzymałość: 5

Próg przytomności:

Próg życia:

Obrażenia, wyczerpanie i magia krwi

OOOOOOOOOO 10	OOOOOOOOOO 60	OOOOO 105
OOOOOOOOOO 20	OOOOOOOOOO 70	OOOOO 110
OOOOOOOOOO 30	OOOOOOOOOO 80	OOOOO 115
OOOOOOOOOO 40	OOOOOOOOOO 90	OOOOO 120
OOOOOOOOOO 50	OOOOOOOOOO 100	OOOOO 125

Próg przytomności — wyczerpanie/obrażenia — magia krwi

Talenty

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

	Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
D	***Danger Sense***	D	1	ZR	5				
	Nadnaturalny zmysł pozwala ci szybciej reagować na zagrożenia. (vs Inl zagrożenia, sukces: uniknięcie zaskoczenia, r=poziom*10m)								
D	***N/D***	N/D	N/D	N/D	N/D				
R	*Rasowy*								
	Awareness	Pr	0	PER					
	Jesteś bardziej świadomy swojego otoczenia. (Zastępuje test percepcji, sukces: bliski zasięg widoczności, 3 sukcesy: średni zasięg widoczności)								
	Lock Picking	Std	0	ZR					
	Wyczarowujesz błękitny wytrych, którym otworzysz każdy zamek. (vs ST otwarcia lub OM zamka, limit: poziom prób, krytyczna porażka: zatrzaśnięcie)								
	Picking Pockets	Std	0	ZR					
	Drobna magia lewitacji ułatwia ci opróżnianie kieszeni i mieszków. (#test = ST zauważenia akcji, obserwujący otrzymują test Per)								
	Stealthy Stride	Pr	0	ZR					
	Cienie wokół ciebie wydłużają się, a wydawane przez ciebie dźwięki, magicznie cichną sprawiając, że trudniej zauważyć, że się skradasz. (#test = ST wykrycia, połowa szybkości)								
	Thread Weaving	Std	0	PER					
	Potrafisz manipulować wątkami i wplatać je do wzorców. (vs ST tkania)								
O	*Novice Optional*								
	Disarm Trap	Std	1	ZR					
	Przy pomocy dedukcji, magii wróżbiarskiej i sprawnych rąk, rozbrajasz pułapki. (vs ST rozbrojenia, krytyczna porażka = aktywacja, poziom prób rozbrojenia)								
O	*Novice Optional*								
	Haggle	Pdt	0	CHA					
	Targujesz się, a magia podpowiada słowa, których należy użyć, żeby transakcja skończyła się na twoją korzyść. (vs OS, sukces: -/+5% ceny, limit: poziom razy na transakcję do porażki, poziom razy na dzień względem jednego celu)								
O	*Novice Optional*								
	Conceal Object	Std	1	ZR					
	Iluzja. Magicznie ukrywasz małe przedmioty na swoim ciele. (#test = ST wykrycia, zapewnia Surprise)								
O	*Novice Optional*								
	Engaging Banter	Std	0	CHA					
	Zagadujesz inną postać, rozpraszając jej uwagę na rzeczy dziejące się wokół. (vs OS, sukces: +harried, -2 PER/sukces, poziom minut, koncentracja, atak przerywa)								
O	*Journeyman Optional*								

Karma

k6

Kość karmy

Modyfikator rasowy:

Maksymalna:

Wydana:

10 20 30

Języki

Umiejętności

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Read & Write Language	Std	0	PER					
Pozwala nauczyć się języka pisanego. (wymaga: 1min. czytania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: poziom języków)								
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Artisian Skill	Pdt	0	CHA					
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								

Uzbrojenie

Broń	stopień broni	zasięg	stopień obrażeń	obrażenia
bez broni	0			
sztylet	2			

Pancerz	Pancerz fizyczny	Pancerz duchowy	Kara do inicjatywy

Tarcza	Obrona fizyczna	Obrona magiczna	Kara do inicjatywy

Ewipunek

Miedź	
Srebro	
Złoto	

Stopnie

4	k6
5	k8
6	k10
7	k12
8	2k6
9	k8+k6
10	2k8
11	k10+k8
12	2k10
13	k12+k10
14	2k12
15	k12+2k6
16	k12+k8+k6
17	k12+2k8
18	k12+k10+k8
19	k20+2k6
20	k20+k8+k6
21	k20+k10+k6
22	k20+k10+k8
23	k20+2k10
24	k20+k12+k10
25	k20+k10+k8+k4

Magia wątków

Cel	Koszt	Efekt

Magia krwi

Rodzaj	Obrażenia	Efekt

Opcje walki

Opcja walki	Wycz.	Opis
Atak agresywny	1/atak	+3 do ataku i obrażeń; -3 do obron
Atak powalający	0	Powalenie przeciwnika
Atak ogłaszający	0	Obrażenia ogłuszające, cel jest Osaczony
Atak mierzony	1	-3 do ataku w konkretne miejsce
Postawa obronna	0	+3 do obron, -3 do akcji (poza zach. równowagi)
Poderwanie	2	Szybkie wstanie z ziemi
Przyjęcie szarży	0	Umożliwia przerwanie szarży
Zniszczenie tarczy	1	Niszczy tarczę przeciwnika
Dzielenie ruchu	1	Ruch/atak/ruch. Powoduje Osaczenie.
Atak ogonem [t'skrang]	0	Dodatkowy atak / -2 do wszystkich akcji

Notatki

Złodzieje uczą się być samowystarczalni i poznają tajniki kradzieży. Swoją moc czerpią z wysokiej pewności siebie i wiedzy, że mogą polegać tylko na sobie. Powszechność plotek o złodziejskich gildiach może znaczyć, że takie grupy mogą istnieć, ale nie ma dowodów temu potwierdzających lub zaprzeczających, więc rzeczywistość nadal pozostaje tajemnicą.

Ważne atrybuty

Charyzma, Zręczność, Percepcja

Rytuał Karmiczny

Złodziej siedzi samotnie w zaciemnionym miejscu i przez pół godziny koncentruje się na świadomości, że jest sam na świecie i może polegać tylko i wyłącznie na sobie. Z tym ugruntowanym przekonaniem w sercu i umyśle, wyprawia się wykorzystać jeden ze swoich talentów dyscyplinarnych. Rytuał kończy się w momencie skutecznego użycia talentu.

Umiejętności Artystyczne

Aktorstwo, poezja

Niska Magia

Złodzieje Niską Magią budują lub omijają środki bezpieczeństwa mające na celu zapobieżenie kradzieży oraz rozpoznawać różne rodzaje zamków mechanicznych.

Zdolności dyscyplinarne

1 Krąg: darmowy talent: Danger Sense, Karma na dowolny test charyzmy przy oszukiwaniu, Wytrzymałość 5
2 Krąg: +1 do obrony fizycznej
3 Krąg: Karma na testy inicjatywy
4 Krąg: +1 do obrony społecznej
5 Krąg: Shadowcloak, Karma na testy ataku względem przeciwników będących Surprised lub Blindsided
6 Krąg: +2 do obrony fizycznej
7 Krąg: +1 do stopnia inicjatywy
8 Krąg: +3 do obrony fizycznej

KOSMITPACZY.PL 2018

Zwiadowca

Imię	Rasa	Dyscyplina	Krąg

Punkty legend	Aktualne	Wszystkie	Poziom Sławy	Rozpoznawalność

Postura	Wiek	Oczy	Włosy	Twarz

Pasja	Pochodzenie	Cechy charakterystyczne

Atrybuty

Zręczność — Kostki: ____ — wartość | stopień — 000

Percepcja — Kostki: ____ — wartość | stopień — 000

Siła fizyczna — ____ — wartość | stopień — 000

Siła Woli — ____ — wartość | stopień — 000

Żywotność — ____ — wartość | stopień — 000

Charyzma — ____ — wartość | stopień — 000

Inicjatywa, szybkość, udźwig

Stopień zręczności	- Kara z pancerza	= Stopień inicjatywy

Kostki inicjatywy

Szybkość

Udźwig

Obrona i pancerz

Obrona fizyczna

Pancerz fizyczny

Obrona magiczna

Pancerz duchowy

Obrona społeczna

Tarcza ____

Tarcza ____

Naturalny ____

Zdrowie

Próg ran

Zachowanie równowagi

Rany: -1 -2 -3 -4 -5

Testy zdrowienia

Kości zdrowienia

Wytrzymałość: 5

Próg przytomności: ____

Próg życia: ____

Obrażenia, wyczerpanie i magia krwi

O O O O O O O O O O 10	O O O O O O O O O O 60	O O O O O 105
O O O O O O O O O O 20	O O O O O O O O O O 70	O O O O O 110
O O O O O O O O O O 30	O O O O O O O O O O 80	O O O O O 115
O O O O O O O O O O 40	O O O O O O O O O O 90	O O O O O 120
O O O O O O O O O O 50	O O O O O O O O O O 100	O O O O O 125

Próg przytomności — wyczerpanie/obrażenia — magia krwi

Talenty

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

	Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
D	***Navigation***	Pdt	0	PER	5				
	Nawigujesz przy pomocy gwiazd, magii i map. (wymaga: 10 min. określania pozycji, vs ST nawigacji, sukces: dokładność 10mil, 2 sukcesy: 5 mil, 3 sukcesy: 2mile, 4+ sukcesów: 1mila od celu, porażka: 20-25mil pomyłki, krytyczna porażka: dalej niż 25 mil,+2 ST następnej próby)								
D	***N/D***	N/D	N/D	N/D	N/D				
R	*Rasowy*								
	Awareness	Pr	0	PER					
	Jesteś bardziej świadomy swojego otoczenia. (Zastępuje test percepcji, sukces: bliski zasięg widoczności, 3 sukcesy: średni zasięg widoczności)								
	Climbing	Std	0	ZR					
	Magia ułatwia ci wspinaczkę wpływając na twoje ciało i powierzchnię wspinaczki. (vs ST, sukces: 2m/rundę + 1m/sukces)								
	Thread Weaving	Std	0	PER					
	Potrafisz manipulować wątkami i wplatać je do wzorców. (vs ST tkania)								
	Tracking	Std	0	PER					
	Kiedy znajdziesz czyjeś ślady, magia pozwala śledzić je bez konieczności poszukiwania. (vs ST tropienia, świeżość tropu: 1 dzień=+2 do ST, 1 tydzień=+3/tydzień, poziom godzin, ukrywanie śladów: #test=ST wykrycia, 1 test/dzień)								
	Wilderness Survival	Pdt	0	PER					
	Umiesz znaleźć wodę, schronienie i jedzenie w dziczy. (wymaga: 2 godziny, vs ST terenu, woda, schronienie lub jedzenie/osobę/sukces, limit 4 testy/dzień)								
O	*Novice Optional*								
	Stealthy Stride	Pr	0	ZR					
	Cienie wokół ciebie wydłużają się, a wydawane przez ciebie dźwięki, magicznie cichną sprawiając, że trudniej zauważyć, że się skradasz. (#test = ST wykrycia, połowa szybkości)								
O	*Novice Optional*								
	Mystic Pursuit	Std	2	PER					
	Jeżeli posiadasz coś należącego do postaci, jesteś w stanie ją namierzyć. (wymaga: coś osobistego, vs OM, sukces: wykrycie kierunku, r=poziom mil)								
O	*Novice Optional*								
	Danger Sense	D	1	ZR					
	Nadnaturalny zmysł pozwala ci szybciej reagować na zagrożenia. (vs Inl zagrożenia, sukces: uniknięcie zaskoczenia, r=poziom*10m)								
O	*Novice Optional*								
	Evidence Analysis	Pdt	1	PER					
	Możesz analizować dowody i wyciągać wnioski wspierane magią wróżbiarską. (vs OM (właściciel śladu), 1 fakt (co? jak?)/sukces, +1 ST/dzień od pozostawienia śladu)								
O	*Journeyman Optional*								

Karma

k6 — Kość karmy

Modyfikator rasowy: ____

Maksymalna: ____

Wydana: ____

10

20

30

Języki

Umiejętności

Akcje: Std = standardowa, Pr = prosta, D = darmowa, Pdt = podtrzymywana

Nazwa	Akcja	Wycz.	Atr.	St.Atr.	Poz.	Mod.	Stopień	Kostki
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Speak Language	Std	0	PER					
Możesz nauczyć się mówionego języka. (wymaga: 1min. słuchania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: maks. poziom znanych języków)								
Read & Write Language	Std	0	PER					
Pozwala nauczyć się języka pisanego. (wymaga: 1min. czytania, vs ST nauki języka, poziom godzin, limit: poziom języków)								
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Knowledge Skill	Std	0	PER					
Artisian Skill	Pdt	0	CHA					
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								
General Skill								

Uzbrojenie

Broń	stopień broni	zasięg	stopień obrażeń	obrażenia
bez broni	0			
sztylet	2			

Pancerz	Pancerz fizyczny	Pancerz duchowy	Kara do inicjatywy

Tarcza	Obrona fizyczna	Obrona magiczna	Kara do inicjatywy

Ewipunek

Miedź	
Srebro	
Złoto	

Stopnie

4	k6
5	k8
6	k10
7	k12
8	2k6
9	k8+k6
10	2k8
11	k10+k8
12	2k10
13	k12+k10
14	2k12
15	k12+2k6
16	k12+k8+k6
17	k12+2k8
18	k12+k10+k8
19	k20+2k6
20	k20+k8+k6
21	k20+k10+k6
22	k20+k10+k8
23	k20+2k10
24	k20+k12+k10
25	k20+k10+k8+k4

Magia wątków

Cel	Koszt	Efekt

Magia krwi

Rodzaj	Obrażenia	Efekt

Opcje walki

Opcja walki	Wycz.	Opis
Atak agresywny	1/atak	+3 do ataku i obrażeń; -3 do obron
Atak powalający	0	Powalenie przeciwnika
Atak ogłaszający	0	Obrażenia ogłuszające, cel jest Osaczony
Atak mierzony	1	-3 do ataku w konkretne miejsce
Postawa obronna	0	+3 do obron, -3 do akcji (poza zach. równowagi)
Poderwanie	2	Szybkie wstanie z ziemi
Przyjęcie szarży	0	Umożliwia przerwanie szarży
Zniszczenie tarczy	1	Niszczy tarczę przeciwnika
Dzielenie ruchu	1	Ruch/atak/ruch. Powoduje Osaczenie.
Atak ogonem [t'skrang]	0	Dodatkowy atak / -2 do wszystkich akcji

Notatki

Zwiadowcy są przednią strażą, tropicielami i odważnymi obieżyświatami, którzy idą tam, gdzie inni nie mogą. Są mistrzami stawania się jednością z otoczeniem - niezależnie czy to dziewiczy las, czy serce miejskiej dżungli.

Ważne atrybuty

Zręczność, Percepcja

Rytuał Karmiczny

Zwiadowca pozwala się swoim towarzyszom wyprowadzić z zawiązanymi oczami na dziesięciominutowy spacer. Następnie przez kolejne dziesiąc minut medytuje, wyobrażając sobie drogę do punktu wyjścia. Rytuał kończy się w momencie zdjęcia opaski po powrocie z zawiązanymi oczami do początku wędrówki.

Umiejętności Artystyczne

Rycie run, rzeźbienie w drewnie

Niska Magia

Zwiadowcy dzięki Niskiej Magii rozpoznają tropy i ślady zostawione przez różne zwierzęta i Dawców Imion. Zapewnia im wiedzę o roślinach i stworzeniach rodzimych dla danego obszaru, ale również ogólną wiedzę o różnych kulturach Barsawii.

Zdolności dyscyplinarne

1 Krąg: darmowy talent: Navigation, Karma na testy służące znalezieniu czegoś, Wytrzymałość 5
2 Krąg: +1 do obrony fizycznej
3 Krąg: Karma na testy inicjatywy
4 Krąg: +1 do obrony magicznej
5 Krąg: Enhanced Senses, Karma na testy zdrowienia
6 Krąg: +2 do obrony fizycznej
7 Krąg: +1 do stopnia inicjatywy
8 Krąg: +3 do obrony fizycznej

KOSMITPACZY.PL 2018