



Kalinda

Czarne Mewy

Ród morza, egzotyki, handlu i dalekich podróży. Nie minęły dwie dekady, od kiedy nawiązał kontakt z Lainami i przystąpił do ich Imperium. Na Południu jego członkowie są egzotyczną rzadkością, gdy na Północy ich wyspiarskie krainy stanowią bazę do wypraw na inne Stworzenia.

Zuri



kalindyjska spowiedniczka



Testowanie

Test wykonuje się dodając do siebie **Cechę**, **Umiejętność** i wynik na **1k10**. Jeśli wynik jest równy 10 albo wyższy, test zakończył się sukcesem. W Testach **Łatwym** albo **Trudnym** rzuca się **2k10**. W Teście Łatwym wybiera się wyższy wynik, a w Trudnym niższy. **Testy Przeciwstawne** wykonują wszystkie konkurujące strony. Nie ma w nich prognozy zdania (jest on równy 0). Po prostu kto osiągnie wyższy wynik, ten wygrywa.

Wynik powyżej progu testu to jego **Rezultat**. Wiele mechanik mierzy jakość sukcesu i pozwala wykorzystać ją na różne sposoby. W przypadku Testów Przeciwstawnych Rezultat też jest liczony od ich prognozy, czyli 0.

Umiejętności pozwalają **zaliczać automatycznie Testy Zwykłe**: Łatwe przy poziomie 2, Przeciętne przy poziomie 4, a Trudne przy poziomie 6.

Wynik „1” oznacza Komplikacje (przy Sukcesie) albo Spektakularną Porażkę (przy Porażce). **Wynik „10”** wybucha. To znaczy, że sumujesz wyniki z obu kostek (lub dorzucasz dodatkową i sumujesz przy teście Przeciętnym).

Punkty Potęgi

Punkty Potęgi to pula Bohatera. Pozwalają poprawiać wyniki Testów (+1 za 1 punkt) i wpływać na świat (jak Zaufanie). Ich wydawanie nie zmniejsza wysokości odpowiedniej Cechy – ona jest ich maksymalnym limitem. Jeden punkt Potęgi wrzucasz na początku sesji do puli Zaufania. Odzyskujesz je odgrywając Aspekt Potęgi, Ambicję i Cnotę.

Forsowanie


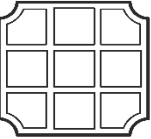
Za jeden poziom Zmęczenia (a więc karę do Testów, póki nie wypoczniesz), zyskujesz bonus +3 do Testu. Możesz forsować się już po rzuceniu.

Atrybuty

To współczynniki pomocnicze, wykorzystywane w testach i do odpierniania obrażeń.

Krzepa to fizyczna budowa i wytrzymałość na Obrażenia. **Umysł** to wiedza ogólna oraz obrona psychiczna. **Wdzięk** to finezja i uroda oraz obrona społeczna.

Jeśli ktoś chce wyrządzić postaci dany rodzaj szkody, musi uzyskać Rezultat równy Atrybutowi (np. tyle, ile Krzepa, by w walce bronią zadać Ranę).

Pozycja <u>4 (specjalistka)</u>		Zuri		RANY		SZALEŃSTWO	
Reputacja				-2 -2 -2 <small>Blizna</small>			
Szlachta 2/5		Duchowni 2/5		ZMĘCZENIE			
				-1 -1 -1 -1			
Cechy							
Potęga	Siła	3	Inteligencja	2	Charyzma	2	
2	Wytrzymałość	2	Intuicja	3	Zręczność	2	
	KRZEPA	5	UMYSŁ	5	WDZIEK	4	
Umiejętności							
Nazwa	Poziom	Działanie					
Religie (Nauczanie)	4	Znajomość różnych wyznań i kultur. Osoby wyznające te same wartości (Cnotę) dają Ci Ułatwienie w społecznych GoWS, a Religie mogą zawsze być Umiejętnością Wspierającą.					
Wpływy (Szara Eminencja)	4	Załatwianie spraw oraz sprzętów przez znajomości lub półświatek. Masz swoich sojuszników na wielu dworach, a każdy wprowadzany Znajomy o Potędze 2 staje się od razu Przyjacielem.					
Etykieta	2	Właściwe i eleganckie zachowanie.					
Heraldyka (Swatka)	3	Rozpoznawanie herbów, flag i bander. Dzięki Specjalności możesz zarabiać na kojarzeniu par.					
Kupiectwo	2	Ubijanie dobrych interesów.					
Manipulacja	1	Oszukiwanie, zwodzenie i uwodzenie.					
Opanowanie	1	Samokontrola i zimna krew.					
Przewodzenie	2	Porywające przemowy chwytające za serce.					
Sztuka	1	Wszelkie formy ekspresji artystycznej.					
Wiedza o Imperium	1	Znajomość historii i geografii ziem ludzi.					
Wysportowanie	2	Dobra kondycja i biegłości atletyczne.					
Dziedzictwa (wybierz jedno)							
Nazwa	Opis						
<input type="checkbox"/> Broń Rodowa	Twój nóż jest świadomą istotą. Porozumiewa się z Tobą telepatycznie, a nawet potrafi wspomóc Cię drobną magiczną sztuczką. W Walce daje Ci bonus +2 do Rezultatu, chyba że go zdenerwujesz.						
<input checked="" type="checkbox"/> Ciało Pantery	Otrzymujesz bonus +1 do Testów Krzepy i Wdzięku, ale -1 do Testów Społecznych. Kiedy dotkniesz przedmiotu odczytujesz silne emocje jego poprzedniego właściciela. Przy Komplikacjach MG zsyła Ci tajemne wizje.						
<input type="checkbox"/> Wybraniec	Zyskujesz 1 Punkt Wybrańca. Możesz go wydać, żeby przerzucić Test albo odzyskać wszystkie Punkty Potęgi. Przy Komplikacji MG wygłasza ustami postaci przepowiednię, co musisz zrobić, by Kalinda zesłała Ci kolejny.						
Zaleta	Święcenia	Działanie	Jesteś wyświęconą kapłanką Kalindy i zyskujesz stypendium w wysokości 1 sztuki złota na rozdział.				

Zuri, kalindyjska spowiedniczka

Wiek: 26 lata

Wzrost: 172 cm

Oczy: brązowe

Włosy: czarne

Języki: szlachecki, kalindyjski

Ród: Kalinda

Szkolenie: Spowiednik

Aspekt Potęgi: Wola

Ambicja: Władza

Cnota: Cierpliwość



Opis: Mówi się, że siostry Hatima przybyły w noc Burzy Otwartych Bram do świątyni Kalindy w Amu. Czteroletnia Zuri niosła w swoich rękach malutką Ghalię. Nie potrafiły powiedzieć, jak się tam znalazły. Przez sen mówiły coś o topiących stąkach Kani i obydwie obdarzone zostały ciałem pantery. Zuri nic z tego już nie pamięta. Całą młodość spędziła w bezpiecznych murach świątyni, ucząc się na kapłankę. Gdy jej siostra była zamknięta w sobie i cicha, ona potrafiła dobrze radzić sobie z ludźmi, była rezolutna i psotna. Jej talenty zostały dostrzeżone, a ona sama zaczęła podróżować wraz z kapłankami po dworach nowych krain rodzącego się Imperium Lainów. Nie nawracały południowców, ale opowiadały im o Kalindzie, słuchały o ich troskach i pomagały, gdy tylko mogły. Zuri odkryła, jak ważne są dla przybyszów związki przypieczone przez małżeństwa, więc zaczęła wieloletnią pracę, która miała połączyć szlachtę Południa z kalindyjskimi elitami. Kojarzyła takie rodziny jak Uduli i de Vere, Karanga i Ekore, Amanu i Olesai. To jej misja: połączyć Rody, by razem poradziły sobie z groźną przyszłością, która czasem widzi w snach.

Wyposażenie: Długa złota szata kuhanijua (dobrej jakości, pomaga w testach Przewodzenia) oraz chusta z tego samego materiału, talizmany i pierścienie z symbolami Kalindy, sandały, długi zakrzywiony nóż kisu (broń średnia), dwie sakiewka z około 20 srebrnikami.