

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 progę zdania (jest on równy 0). Po prostu kto osiągnie wyższy wynik, ten wygrywa.

Wynik powyżej progę 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 progę, 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 rzucie.

Atrybuty

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

Krzepa to fizyczna budowa i wytrzymałość na Obrażenia. **Umysł** to wiedza ogólna oraz obrona psychiczna. **Wdźwięk** 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).

Elanor



bakatarcka magia z Górskich Klanów



Magia

Magia na Stworzeniu jest groźną i potężną siłą. Wyzwalają ją zwykle silne emocje, ale panowanie nad nią wymaga skupienia i samokontroli. Nawet dobre jej opanowanie nie gwarantuje, że wyzwolone moce zadziałają zgodnie z intencjami czarownika, a mistyczne energie nie skrzywdzą tego, kto je przyzywa.

Wywołanie mistycznego efektu wymaga wykonania **Testu Magii**. Wykorzystuje się w nim Potęgę + Praktykę Magiczną (lub Magię Ludową dla niewykształconych czarowników). Progiem jak zwykle jest 10. Rezultat można wydać na odpowiednie efekty, zgodnie z opisem wykorzystywanej mocy. Można się w nim Forsować.

Jeżeli postać ma czas, a brakuje jej Resultatu, może odprawić **Rytuał**. Zajmuje on trzy pełne Rundy i daje bonus +6 do Testu.

Komplikacje w Teście Magii sprawiają, że postać otrzymuje Ranę.

Spektakularna Porażka w Teście Magii oznacza, że postać otrzymuje stałą Bliźnę.

Elanor jest **czarodziejką**, czyli korzysta z dziedziny **Wysokiej Mocy**. Może poświęcić przy tworzeniu czaru dowolną liczbę pozostałych poziomów Zmęczenia (dają bonus +3) lub Ran (dają bonus +5).

Część jej magii pochodzi ze **Starej Mocy**. Kiedy korzysta z odpowiednio oznaczonych kluczy rzuca dodatkową kostką (sumuje ją z wynikiem), ale jeśli wypadnie dublet, to MG tworzy taki efekt, na jaki tylko starczy Resultatu.

Moce Elanor

Elanor posługuje się złożoną i elastyczną **magią czarów**. Poznała ją podczas wieloletnich studiów. Bakalarka określa, co chce uzyskać wybierając klucze czarów, a potem wydaje Resultat, by zbudować konkretny efekt.

Zapalenie świecy czy lekki powiew to efekty za 1 Resultatu. Uderzenie kogoś za 5 Obrażeń albo uleczenie 1 Rany to efekty za 5. Latanie, podpalenie pokoju czy otworzenie zamka na odległość to efekty za 8. Objęcie działaniem do 3 osób czy zadziałanie na więcej niż kilka metrów czy wymaga podwojenia kosztu (**mnożnik**).

Klucze czarów Elanor:

Moc (Wysoka): oddziaływanie na energię magiczną.

Ogień (Wysoka): przywoływanie i gaszenie płomieni.

Powietrze (Stara): wywoływanie wiatru i burzy.

Telekineza (Wysoka): poruszanie rzeczy na odległość.

Życie (Stara): leczenie lub uszkodzenie organizmom.

Tworzenie amuletów

Elanor potrafi zakląć w przedmiocie efekt czaru. Splota go normalnym Testem Magii, ale nie może wspomóc się Wysoką Mocą. Magia ma skutek, gdy spełni się określony przy rzucaniu warunek (np. wypowiedz hasło). Amulet ma trzy ładunki. Można go też stworzyć między przygodami.

Elanor

Pozycja 3 (mieszczanin)

Reputacja
Czarownicy 4/5 Szlachta 2/5 Infamia 2/5

RANY

| | | | |
|----|----|----|--------|
| -2 | -2 | -2 | Bliźna |
|----|----|----|--------|

ZMĘCZENIE

| | | | |
|----|----|----|----|
| -1 | -1 | -1 | -1 |
|----|----|----|----|

SZALEŃSTWO

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Nieprzytomny



| Cechy | | | | | | |
|---------------|---------------------|---|---------------------|---|------------------|---|
| Potęga | Sila | 2 | Inteligencja | 3 | Charyzma | 2 |
| 3 | Wytrzymałość | 2 | Intuicja | 2 | Zręczność | 2 |
| | KRZEPA | 4 | UMYSŁ | 5 | WDZIEK | 4 |

| Umiejętności | | |
|---|--------|--|
| Nazwa | Poziom | Działanie |
| Praktyka magiczna (Egzorcysta) | 4 | Biegłość w wykorzystywaniu magicznych mocy. Elanor jest znana z umiejętności przepędzania duchów. |
| Wiedza magiczna (Historyk Magii) | 4 | Znajomość nadprzyrodzonych sekretów oraz magicznych bestii. Elanor utrzymuje się z pisania książek o dziejach magii i potrafi tworzyć amulety (patrz margines) |
| Wiedza o Imperium (Krainy) | 4 | Znajomość historii oraz geografii ziem ludzi. Dzięki temu w każdym miejscu Imperium potrafisz ujść za miejscową. |
| Opanowanie | 1 | Samokontrola i zimna krew. |
| Sztuka | 2 | Wszelkie formy ekspresji artystycznej. |
| Teoria magiczna | 2 | Znajomość zawłości magicznej sztuki i kluczy czarów. |
| Walka | 1 | Władanie mieczem, szablą czy nożem. |
| Wróżbiarstwo | 2 | Biegłe czytanie w gwiazdach i przepowiadanie przyszłości. |
| Zielarstwo | 2 | Rozpoznawanie ziół, tworzenie prostych trucizn i antidotów. |

| Dziedzictwa | |
|--|---|
| Nazwa | Opis |
| <input type="checkbox"/> Dziecię Sidhe | Możesz wykonać Test Magii, żeby skopiować cudzą magię, ale w razie Komplikacji przyjmiesz straszny wygląd jednego z zabitych bogów. Spektakularna Porażka da Bliźnę. |
| <input checked="" type="checkbox"/> Stara Moc | Część magii Elanor pochodzi z dzikiej niepokornej mocy tego świata (patrz margines). |
| <input checked="" type="checkbox"/> Żywiol pokrewny (ogień) | Uczysz się magii ognia (patrz margines) i zyskujesz bonus +1 do Testów Magii, gdy jej używasz. Na początku sesji rzuc kostką. Jeśli wypadnie „1”, przeważa w Tobie ognista natura (musisz to odgrywać). |
| <input checked="" type="checkbox"/> Krew Smoka | Potrafisz widzieć moc, ale masz wtedy gadzie oczy. Smok odzywa się do Ciebie w snach. |

| Wady | Działanie | Zalety | Działanie |
|----------------------|---|---------------------------------|--|
| Bękart | Na początku sesji rzuc kostką. Jeśli wypadnie „1”, dostajesz misję od rodziny, a jeśli „10” zbliżasz się do stania się uznanym dzieckiem. | Regalickie wykształcenie | Elanor odbyła studia magiczne. Posługuje się czarami oraz dziedzina Wysokiej Mocy. |
| Dług honorowy | Na początku sesji rzuc kostką. Jeśli wypadnie „1”, dostajesz misję od Regalii. | Moc Krwi Smoka | W ciele Elanor żyje i budzi się smocza dusza. Postać posiada Krew Smoka |
| Wróg | W razie Komplikacji MG doda 1 Zaufania, by wprowadzić osobę urażoną jej książkami. | | |

Elanor, bakalarka magii

Wiek: 22 lata
Wzrost: 168 cm
Oczy: zielone
Włosy: rude

Języki: szlachecki, klanowy, regalicki

Ród: Górskie Klany

Szkolenie: Bakalarz magii

Aspekt Potęgi: Moc

Ambicja: Wiedza

Cnota: Odwaga



Opis: Elanor urodziła się wśród Górskich Klanów, ale dużo bardziej czuje się Regalitiką. Jej ojciec był najemnikiem, a jej matka wędrowną bardką. Każde z nich miało na życie inne plany, niż wychowywanie młodej dziewczynki, która bardzo wcześnie wykazała się magicznymi zdolnościami. Kiedy tylko te się w niej objawiły, Elanor została oddana do nowo otwartej szkoły magii przy Akademii Morskiej w Urbine. Wie tyle, że jej ojciec zdobył sławę i bogactwo, a jej matka ożeniła się z dobrze urodzonym wdowcem. Jej prawdziwą rodziną byli jednak nauczyciele oraz inni studenci magii. Elanor wykazała się wielkim talentem do magii i mówi się, że pewnie niedługo zostanie prawdziwą mistrzynią. Zacztytuje się w księgach o dziejach czarowników oraz przeszłości Imperium. Sama też pisuje prace na ten temat, jednak ujawniając grzechy przeszłości naraziła się już w ten sposób kilku wpływowym osobom. Od kiedy uzyskała tytuł bakalarkę podróżuje po całej Północy odwiedzając miejsca historyczne i przepełnione magią. Napotyka tam czasem nadprzyrodzone zagrożenia, więc przy okazji wyrobiła sobie opinię sprawnej egzorcystki.

Wyposażenie: długa biała suknia (i druga na zmianę), zielony płaszcz obszyty złotymi pasami, wygodne trzewiki, drobna biżuteria na amulety, torba z ziołami, racjami podróżnymi i nożem (broń lekka), sakiewka z 20 srebrnikami, koń, liczne bliźny po upuszczaniu krwi w trakcie rytuałów.