

### 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 progu 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 progu, 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. **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).

## Ghalia



## kalindyjska mistyczka



## 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.

## 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 + Magię Ludową (lub Praktykę Magiczną dla wykształconych 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 Rezultatu, może odprawić **Rytuał**. Zajmuje on trzy pełne Rundy i daje bonus +6 do Testu.

**Komplikacje** w Teście Magii sprawiają, że postać otrzymuje Kłątę (1), Ranę albo zwraca uwagę potwora (wybór Gracza).

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

### Moce Ghalii

Ghalia posługuje się prostszą **magią zaklęć**. Poznanie jej nie wymaga wieloletnich studiów, choć bez ciężkiej pracy i talentu nie da się z niej korzystać. Mistryczka wydaje Rezultat Testu Magii na konkretne efekty wpisane w poszczególne moce. Zwykle działają przez 3 Rundy

**Magiczna tarcza** pozwala chronić jedną osobę lub przedmiot. **Rezultat:** 2: przedmiot nie rozbija się spadając ze stołu; 4: -3 do obrażeń od upadku; 6: lekka zbroja; 8: zamortyzuje upadek z wysoka.

**Podmuch** wywołuje powiew powietrza i pozwala kierować wiatrem. **Rezultat:** 2: odgoni przykry zapach; 4: wiatr napełni żagle; 6: porwane wiatrem przedmioty zadadzą 5 Obrażeń; 8: pozwoli przelecieć do 70 metrów.

**Rozmowa z duchami** pozwoli na komunikację ze zjawami. **Rezultat:** 1: pozwoli wyczuć obecność ducha; 3: zdradza trzy emocje związane z przedmiotem; 5: zadaj duchowi 3 pytania; 7: rozpoczyna egzorcyzm.

**Uzdrowianie** – czyli szybkie leczenie magią. **Rezultat:** 1: stabilizuje rannego; 3: stawia prostą diagnozę; 5: leczy 1 Ranę; 7: dokładnie określa stan zdrowia celu.

### Zdejmovanie kłąt

Specjalność Ghalii pozwala jej też zdejmować kłątę – w jej przypadku Wady za 1 albo 2 punkty. Wymaga to odprawienia rytuału i zdania Specjalnego Testu **Intuicji + Magii Ludowej**. Jeżeli pojawia się w nim Komplikacja, kłątwa powróci po jakimś czasie. W przypadku Porażki przekleństwo utrzymuje się w mocy. Spektakularna Porażka oznacza, że kłątwa „zaraża” samą mistryczkę, spadając również na nią (dopisz sobie taką Wadę).

## Ghalia



Pozycja 3 (mieszczanie)

Reputacja

Duchowni 4/5 Mistycy 4/5

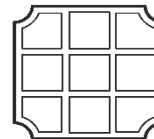
RANY

-2 -2 -2 Bliźna

ZMĘCZENIE

-1 -1 -1 -1 Nieprzytomny

SZALEŃSTWO



Cechy						
Potęga	Siła	3	Inteligencja	2	Charyzma	2
3	Wytrzymałość	2	Intuicja	3	Zręczność	2
	KRZEPA	5	UMYSŁ	5	WDZIĘK	4

Umiejętności		
Nazwa	Poz.	Działanie
Leczenie (Aptekarz)	4	Opatrywanie ran i opieka nad chorymi. Między rozdziałami potrafiisz tworzyć ułatwiające leczenie opatrunki oraz leki.
Magia ludowa (Zdejmovanie kłąt)	4	Znajomość tradycyjnych i nie do końca legalnych praktyk magicznych. Specjalność pozwala usuwać Kłątę (patrz margines).
Kupiectwo	2	Ubijanie dobrych interesów.
Polowanie	1	Tropienie zwierząt i ludzi oraz znajdowanie żywności w głuszy.
Religie	2	Znajomość różnych wyznań i kultur.
Wiedza magiczna	1	Ogólna orientacja w sprawach magicznych i nadprzyrodzonych.
Wysportowanie	2	Dobra kondycja i biegłości atletyczne.
Zakazania Wiedza	2	Znajomość kłąt, złych bóstw i emanacji mrocznej magii.

Dziedzictwa (wybierz jedno)	
Nazwa	Opis
<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"/> Furia	Na początku walki możesz wykonać Trudny Test Umysłu. Jeśli to robisz, otrzymujesz bonus +2 do Siły, Wytrzymałości i Zręczności. W razie sukcesu Ty masz kontrolę nad postacią, w razie Porażki, steruje nią MG.
<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 Niebo i Ziemia zesłała Ci kolejny.

Wady	Działanie	Zalety	Działanie
Banicja	Pod karą śmierci nie możesz odwiedzić Lillenland.	Mistyczny talent	Znasz zaklęcie <i>Uzdrowianie</i> .
Koligacje	Na początku sesji rzuć kostką. Jeśli wypadnie „1”, pojawia się członek Barakoa w tarapatach		
Wieszcz trans	W razie Komplikacji MG może dorzucić 1 Zaufania, żebyś zaczęła wygłaszać tajemniczą przepowiednię lub miała sen o Kani.		

Ghalia, kalindyjska mistryczka

Wiek: 22 lat

Wzrost: 170 cm

Oczy: brązowe

Włosy: czarne

Języki:

szlachecki,  
kalindyjski

Ród: Kalinda

Szkolenie:

Mistyki

Aspekt Potęgi:

Los

Ambicja:

Zemsta

Cnota:

Lojalność



**Opis:** Mówi się, że siostry Hatima przybyły w noc Burzy Otwartych Bram do świątyni Kalindy w Amu. Czteroletnia Zuri niosła w swoich rękach malutką Ghalie. Nie potrafiły powiedzieć, jak się tam znalazły. Przez sen mówiły coś o topiących statak Kani. Obydwie obdarzone zostały ciałem pantery. Ghalie ciągle męczą te koszmary. Widzi w nich podwodny pałac, z którego ktoś ją wzywa. Podobnie jak starsza siostra, całą młodość spędziła w bezpiecznych murach świątyni, ale czuła inne powołanie. Gdy Zuri potrafiła dobrze radzić sobie z ludźmi. Ghalia była zamknięta w sobie i cicha. Z trudem panuje bowiem nad targającymi nią emocjami. Jest w niej dzikość pantery i niepokromiony gniew. Kiedy więc tylko mogła, opuściła świątynię, by zostać wędrowną uzdrowicielką. Nie udało jej się jednak w ten sposób uciec przed przeznaczeniem. Ledwie pół roku później natrafiła w Lillenland na publiczny proces grupy kalindyjskich mistyków Barakoa, zwanych tak ze względu na noszone przez nich rytualne maski. Biora chcieli stracić ich za nielegalne uprawianie magii. Ghalia wpadła we wściekłość. Nie zdając sobie z tego sprawy, przywołała straszliwą burzę i sama w szale zabiła kilku strażników, by umożliwić ucieczkę mistrykom. Ci w zamian zaopiekowali się nią, gdy jeden z biorskich żołnierzy ją postrzelił. Czarownicy pomogli jej nie tylko dojść do zdrowia, ale też zrozumieć lepiej jej magiczny dar oraz odkryć talent do leczenia dusz. Dziś Ghalia jest jedną z nich, wędrowną mistryczką służącą mocom Nieba i Ziemi.

**Wyposażenie:** Długa złota szata kuhanijua oraz chusta z tego samego materiału, talizmany i pierścienie z symbolami Kalindy, sandały, długi zakrzywiony nóż kisu (broń średnia dobrej jakości), ozdobna rytualna maska Barakoa (dobrej jakości, pomaga w magii).