

Cypher System Reference Document

2024-07-02
Edycja polska

Oryginalne zasady: Monte Cook Games
Polskie tłumaczenie: Szymon “Kaworu” Brycki

Licencja: **Cypher System Open License**

Stworzono w technologii L^AT_EX

26 sierpnia 2024

Spis treści

1	Jak grać w Cypher System	5
1.1	Kiedy rzucać kośćmi?	5
1.2	Walka	6
1.3	Specjalne wyniki rzutów	6
1.4	Słowniczek	7
1.5	Zasięg i szybkość	8
1.6	Punkty doświadczenia	8
1.7	Cyphery	9
1.8	Inne kości	9
2	Tworzenie własnej postaci	11
2.1	Statystyki postaci	11
2.1.1	Moc	11
2.1.2	Szybkość	11
2.1.3	Intelekt	11
2.2	Pule, Skupienie i Wysiłek	11
2.2.1	Pula	12
2.2.2	Skupienie	12
2.2.3	Wysiłek	12
2.2.4	Wysiłek i obrażenia	13
2.2.5	Wiele użyć Wysiłku i Skupienia	13
2.3	Przykładowe Statystyki	13
2.4	Poziomy postaci	14
2.5	Deskryptory, Typy i Specjalizacje postaci	15
2.6	Specjalne Zdolności	15
2.7	Umiejętności	16
2.8	Typ	17
2.8.1	Wojownik	19
2.8.2	Adept	23
2.8.3	Odkrywca	27
2.8.4	Mówca	31
2.9	Deskryptor	41
2.9.1	Lista Deskryptorów	42

Rozdział 1

Jak grać w Cypher System

Zasady Cypher System są całkiem proste i cała rozgrywka bazuje na ledwie kilku podstawowych conceptach.

Ten rozdział zapewnia krótkie wyjaśnienie jak grać w tę grę, i jest przydatny dla dopiero uczących się rozgrywki. Kiedy zrozumiesz już podstawowe concepty, będziesz pewnie chcieć przeczytać **Zasady Gry** po więcej szczegółów. Cypher System korzysta z kości dwudziestościennej (k20) by określić wynik większości akcji. Za każdym razem, gdy wymagany jest rzut, a nie podano kości, rzuć k20.

Mistrz Gry określa stopień trudności danego zadania. Istnieje 10 stopni trudności. Tak więc, trudność można określić na skali od 1 do 10.

Każda trudność ma minimalny wynik powiązany z sobą. Minimalny wynik (inaczej zwany stopniem trudności) to zawsze 3x poziom trudności, więc stopień trudności 1 ma minimalny wynik 3, a stopień trudności 4 ma minimalny wynik 12. By odnieść sukces, należy wyrzucić minimalny wynik lub więcej danego ST. Patrz Tabela Stopnie Trudności po więcej danych.

Umiejętności postaci, przydatne okoliczności lub doskonały ekwipunek mogą zmniejszyć trudność zadania. Dla przykładu, postać wytrenowana we wspinaczce może zamienić trudność 6 testu wspinaczki na trudność 5. Nazywa się to **Ułatwianiem** albo **Obniżaniem trudności o jeden stopień** (albo po prostu *Obniżaniem trudności*, gdzie przyjmuje się domyślnie, że dotyczy ona jednego stopnia). Jeśli postać jest wyspecjalizowana we wspinaczce, zamienia ona trudność 6 na trudność 4. Nazywa się to *Obniżaniem trudności o dwa stopnie*. Obniżanie poziomu trudności może także być nazywane *ułatwieniem zadania*. Niektóre sytuacje zwiększają, lub **Utrudniają**, trudność zadania. Je-

śli zadanie jest utrudnione, należy zwiększyć jego trudność o jeden poziom.

Umiejętność to kategoria wiedzy, zdolności lub aktywności powiązania z zadaniem, np.: wspinaczka, geografia lub perswazja. Postać, która posiada umiejętność, jest lepsza w powiązanych z nią zadaniach niż postać, która nie posiada danej umiejętności. Postać posiada albo wytrenowaną (do pewnego stopnia) umiejętność, albo wyspecjalizowaną (bardzo dużą).

Jeśli jesteś **wytrenowany** w umiejętności powiązanej z danym zadaniem, ułatwiasz rzut o stopień. Jeśli jesteś **wyspecjalizowany**, obniżasz poziom trudności o dwa stopnie. Umiejętność nigdy nie może obniżyć trudności testu o więcej niż dwa stopnie.

Wszystko inne co obniża trudność danego zadania nazywa się **Wysiłkiem**. (Wysiłek opisano szczegółowo w rozdziale Zasady Gry).

Podsumowując, trzy rzeczy mogą obniżyć trudność zadania: umiejętności, atuty i Wysiłek.

Jeśli ułatwisz rzut tak mocno, że jego trudność wynosi 0, wtedy automatycznie uzyskujesz sukces i nie musisz rzucać kośćmi.

1.1 Kiedy rzucać kośćmi?

Za każdym razem, gdy Twoja postać chce wykonać jakieś zadanie, MG daje mu Poziom Trudności i rzucaś k20 przeciwko Stopniowi Trudności powiązanemu z danym Poziomem Trudności.

Kiedy wyskakujesz z płonącego pojazdu, zamachujesz się toporem na zmutowaną bestię, płyniesz przez rwącą rzekę, identyfikujesz dziwne urządzenie, przekonujesz handlarza, by dał Ci niższą cenę, tworzysz obiekt, korzystasz z mocy, by kontrolować umysł przeciwnika lub korzystasz z laserowego

działka, by zrobić dziurę w ścianie, wykonujesz rzut k20. Jednakże, jeśli twój Poziom Trudności ma wartość 0, rzut nie jest konieczny – automatycznie uzyskujesz sukces. Wiele akcji ma trudność 0. Przykłady to przejście przez pokój i otworenie drzwi, skorzystanie ze specjalnej zdolności lotu, korzystanie z mocy, by ochronić swojego przyjaciela przed promieniowaniem, lub aktywowanie urządzenia (które się rozumie) by stworzyć pole siłowe. To wszystko to są rutynowe akcje i nie wymagają one rzutów.

Korzystając z umiejętności, atutów i Wysiłku, można teoretycznie obniżyć trudność dowolnej akcji do 0 i zlikwidować konieczność rzucania kostką. Przejście po wąskim drewnie jest trudne dla większości ludzi, ale nie dla doświadczonego gimnastyka. Możesz nawet obniżyć trudność ataku na swojego wroga do 0 i odnieść sukces bez rzucania.

Jeśli nie ma rzutu, nie ma szansy, by odnieść porażkę. Jednakże, nie ma także szansy na wyjątkowy sukces (w Cypher System zazwyczaj oznacza to wyrzucenie 19 lub 20, co jest znane jako **specjalne rzuty**; rozdział Zasady Gry omawia je w szczegółach).

1.2 Walka

Wykonywanie ataków w walce działa tak samo jak inne rzuty – MG określa trudność zadania, a następnie należy rzucić k20 przeciwko Stopniowi Trudności.

Trudność Twojego testu ataku zależy od tego, jak bardzo potężny jest przeciwnik. Istoty mają poziomy od 0 do 10, tak jak i zadania, które może wykonać postać. Zazwyczaj trudność rzutu to ST powiązanie z poziomem istoty. Dla przykładu, atak na bandytę 2 poziomu to zadanie o Poziomie Trudności 2, więc Stopień Trudności wynosi 6.

Trzeba zaznaczyć, że gracze wykonują wszystkie rzuty w Cypher System. Jeśli gracz atakuje istotę, ten gracz wykonuje rzut na atak. Jeśli istota atakuje gracza, to on wykonuje rzut obronny.

Obrażenia zadawane przez atak nie są definiowane przez rzut kością – jest to stała wartość bazująca na broni lub ataku. Dla przykładu, włócznia zawsze zadaje 4 punkty obrażeń.

Twój **Pancerz** redukuje obrażenia które otrzymujesz. Otrzymujesz Pancerz za noszenie fizycznej zbroi (takiej jak skórzana kurtka e współczesnym świecie lub pancerz w świecie fantasy) lub ze spe-

cialnych zdolności. Tak jak wartość obrażeń, Pancerz to stała wartość, nie wynik rzutu. Jeśli jesteś zaatakowany, odejmij swój Pancerz od otrzymanych obrażeń. Dla przykładu, skórzana kurtka daje Ci +1 do Pancerza, co oznacza, że otrzymujesz o 1 mniejsze obrażenia z ataków. Jeśli ktoś trafi Cię atakiem nożem za 2 punkty obrażeń, kiedy ją nosisz, otrzymasz tylko 1 punkt obrażeń. Jeśli Pancerz redukuje obrażenia do 0, wtedy nie otrzymujesz w ogóle żadnych obrażeń.

Kiedy widzisz w zasadach gry słowo „Pancerz” pisane wielką literą, odnosi się do to statystyki Pancerz – do liczby, o którą obniżasz obrażenia. Kiedy widzisz „pancerz” pisany małą literą, dotyczy to dowolnego fizycznego pancerza, który postać może nosić.

Fizyczne bronie posiadają 3 kategorie: lekkie, średnie i ciężkie.

Lekkie bronie zadają tylko 2 punkty obrażeń, ale ułatwiają rzuty na atak, ponieważ są szybkie i łatwe w użyciu. Lekkie bronie to ciosy pięścią, kopnięcia, maczugi, noży, toporki ręczne, rapiery, małe pistolety itp. Bronie, które są małe, są bronią lekkimi. Średnie bronie zadają 4 punkty obrażeń. Średnie bronie to między innymi miecze, topory bojowe, większe maczugi, kusze, włócznie, pistolety, blasterzy itp. Większość broni to bronie średnie. Wszystko, co może być użyte w jednej dłoni (nawet, jeśli często korzysta się z dwóch, jak w przypadku kostura i włóczni) jest średnią bronią.

Ciężkie bronie zadają 6 punktów obrażeń, i trzeba korzystać z obydwu dłoni, by z nich korzystać. Ciężkie bronie to wielkie miecze, młoty bojowe, potężne topory, halabardy, ciężkie kusze, karabinki laserowe itp. Wszystko, z czego trzeba korzystać z obydwu dłoni, to ciężkie bronie.

1.3 Specjalne wyniki rzutów

Kiedy wyrzucasz naturalne 19 (k20 pokazuje „19”) i test jest sukcesem, uzyskujesz mniejszy efekt. W walce, mniejszy efekt zadaje dodatkowe 3 do obrażeń, lub, jeśli wolisz efekt specjalny, możesz odrzucić wroga do tyłu, rozproszyć jego uwagę lub coś podobnego. Kiedy nie walczysz, mniejszy efekt może oznaczać, że wykonałeś akcję ze stylem. Przykładowo, gdy przeskakujesz przez płot, lądujesz z gracją na własnych stopach, lub gdy przekonujesz kogoś, wierzy on, że jesteś mądrzejszy, niż jesteś napraw-

Poziom trudności	Opis	Stopień trudności	Szczegóły
0	Rutyna	0	Każdy może to zrobić zawsze
1	Proste	3	Większość ludzi może to zrobić przez większość czasu
2	Standardowe	6	Typowe zadanie wymagające skupienia, ale większość ludzi może to wykonać
3	Wymagające	9	Wymaga pełnej uwagi; większość ludzi ma szansę 50/50 na wykonanie tej czynności
4	Trudne	12	Wytrenowani ludzie mają szansę 50/50 na osiągnięcie sukcesu
5	Wyzwanie	15	Nawet wytrenowani ludzie często ponoszą klęskę
6	Bardzo trudne	18	Zwykli ludzie prawie zawsze ponoszą klęskę
7	Przerażająco trudne	21	Niemożliwe bez umiejętności lub wielkiego skupienia
8	Heroiczne	24	Zadanie godne opisywania w historiach przez lata
9	Legendarne	27	Zadanie godne legend opowiadanych przez pokolenia
10	Niemożliwe	30	Zadanie, którego zwykli ludzie nie mogą wykonać (ale które nie łamie praw fizyki)

Tabela 1.1: Trudność zadań

dę. W innych słowach, nie tylko osiągasz zwykły sukces, ale także uzyskujesz pomniejszy bonus.

Kiedy wyrzucasz naturalne 20 (k20 pokazuje „20”) i rzut się powiódł, uzyskujesz dodatkowo większy efekt. Jest to podobne do mniejszego efektu, ale na większą skalę. W walce, zadajesz dodatkowe 4 punkty obrażeń, ale znowu, można zamiast tego wybrać jakiś efekt dodatkowy, taki jak przewrócenie wroga, ogłuszenie go, lub wzięcie akcji dodatkowej. Poza walką, większy efekt oznacza, że dzieje się coś korzystnego, w zależności od okoliczności. Dla przykładu, kiedy wspinasz się na ścianę, robisz to dwa razy szybciej. Kiedy rzut daje Ci większy efekt, możesz zamiast tego skorzystać z mniejszego efektu, jeśli taka jest Twoja wola.

W walce (i tylko wtedy) jeśli rzucisz naturalne 17 lub 18 na rzucie na atak, zadajesz – odpowiednio - dodatkowe 1 lub 2 punkty obrażeń. Te rzuty nie dają żadnych innych specjalnych efektów – tylko zwiększają obrażenia.

(Po więcej informacji o specjalnych wynikach rzutów i tym, jak wpływają na walkę i inne akcje, patrz Zasady Gry).

Wyrzucenie naturalnej 1 jest zawsze złe. To ozna-

cza, że MG wprowadza nowe utrudnienie do sceny.

1.4 Słowniczek

Mistrz Gry (MG): Gracz, który nie ma własnej postaci, a który zamiast tego kieruje całą fabułą i wszystkimi BN-ami.

Bohater Niezależny (BN): Postać kierowana przez MG. Myśl o niej jak o pomniejszej postaci w historii, lub jak o złoczyńcy lub oponentcie. Wlicza się w to każde każda istota lub potwór.

Drużyna: Grupa BG (i może jacyś BN-i sojusznicy).

Bohater Gracza (BG): Postać odgrywana przez gracza zamiast przez MG. Myśl o BG jak o głównych bohaterach historii.

Gracz: Gracz, który kieruje BG.

Sesja: Pojedyncza doświadczenie roleplayowe. Zazwyczaj trwa kilka godzin. Czasami jedną przygodę można ukończyć w czasie jednej sesji. Częściej, jedna przygoda zajmuje kilka sesji.

Przygoda: Pojedyncza część kampanii z początkiem i końcem. Zazwyczaj zdefiniowana na począt-

ku przez wspólny cel BG i na końcu przez to, czy go osiągnęli, czy też nie.

Kampania: Seria sesji połączona wspólną historią (lub połączonymi historiami) z tymi samymi BG. Często, lecz nie zawsze, kampania to zbiór przygód.

Postać: Cokolwiek, co podejmuje akcje w grze. Choć wliczają się w to BG i ludzcy BN-i, technicznie wliczają się w to potwory, kosmici, mutanci, automaton, ruchome rośliny itp. Synonimem jest „istota” bądź „potwór”.

1.5 Zasięg i szybkość

Zasięg dzieli się na 4 ogólnikowe kategorie: bliski, średni, daleki i bardzo daleki.

Bliski zasięg to odległość ręki lub paru kroków. Jeśli postać stoi w małym pokoju, wszystko wokół jest w jej bliskim zasięgu. Górna granica bliskiego zasięgu to 3 metry.

Średni zasięg to wszystko, co jest większe od bliskiego, ale mniejsze niż 15 metrów.

Długi dystans to wszystko większe od średniego zasięgu, ale mniejsze niż 30 metrów.

Bardzo długi zasięg to wszystko większe od długiego dystansu, ale nie większe niż 150 metrów. Poza tym zasięgiem, odległości zawsze się ściśle określone – 300 metrów, 1,5 kilometra itp.

Ogólną ideą tego systemu jest to, że nie trzeba dokładnie mierzyć i określać odległości. Bliski zasięg to tutaj, obok postaci. Średni zasięg to blisko postaci. Długi dystans jest dalej, a bardzo długi – znacznie dalej.

Wszystkie bronie i specjalne zdolności korzystają z tych terminów. Dla przykładu, wszystkie bronie do walki wręcz mają bliski zasięg – służą przecież do walki wręcz i można je użyć tylko na osobach, które stoją obok nas. Nóż do rzucania (i większość innych broni rzucanych) mają średni zasięg. Łuk ma długi zasięg. **Pocisk Adepta** także ma średni zasięg.

Postać może się przemieścić o bliski zasięg jako część innej akcji. Innymi słowy, może ona podejść do panelu kontrolnego i z niego skorzystać. Może przejść przez mały pokój i zaatakować wroga. Mogę otworzyć drzwi i przejść przez nie.

Postać może się przemieścić o średni zasięg jeśli poświęci na to całą akcję w turze. Może także spróbować się przemieścić o długi zasięg w jednej

akcji, ale trzeba wykonać rzut, by stwierdzić, czy postać się nie poślizgnęła lub przewróciła w efekcie tak szybkiego ruchu.

Dla przykładu, jeśli BG walczą z grupą kultystów, każda postać może zaatakować, ogólnie rzecz ujmując, dowolnego kultystę wręcz – wszyscy są w zasięgu. Dokładne pozycje nie są tak ważne. Istoty w walce zawsze się zresztą poruszają. Jednakże, jeden z kultystów został z tyłu by wystrzelić z pistoletu i BG może musieć poświęcić całą akcję, by się do niego dostać. Nie ma większego znaczenia, czy ten kultysta jest 6 metrów od postaci graczy, czy może 12 – po prostu jest w średnim zasięgu. Ma znaczenie, czy kultysta stoi o więcej niż 15 metrów od BG, ponieważ wtedy zasięg by się zwiększył do dalekiego.

(Wiele zasad w tej grze unika konieczności nadmiernej precyzji. Czy naprawdę się liczy to, czy duch jest o 13, czy o 18 stóp od Ciebie? Najpewniej nie. Taki rodzaj niepotrzebnej ścisłości tylko spowalnia rozgrywkę i odciąga uwagę od akcji i fabuły, zamiast być miłym dodatkiem do opowiadanej historii.)

1.6 Punkty doświadczenia

Punkty doświadczenia (PD-ki) są nagrodą daną graczom, gdy GM wtrąca się narrację (nazywamy to **Wtrąceniem MG**) z nowym i niespodziewanym wyzwaniem. Dla przykładu, w środku walki, MG może poinformować graczy, że upuszczają oni swoje bronie. Jednakże, aby się wtrącić w taki sposób, MG musi dać graczowi 2 PD-ki. Nagrodzony gracz, z kolei, musi natychmiast dać jednego z owych PD-ków innemu graczowi, uzasadniając to (może ten gracz miał dobry pomysł, powiedział zabawny żart, wykonał akcję, która ocaliła życie jakiegoś BN/BG itp.).

Alternatywnie, gracz może odrzucić Wtrącenie MG. Jeśli on tak uczyni, nie otrzymuje on 2 PD-ków od GM, i musi wydać i PD z posiadanych przez siebie. Jeśli gracz nie ma PD-ków, nie może odrzucić Wtrącenia MG.

MG może także dać graczom PD-ki pomiędzy sesjami, jako nagrody za dokonywanie odkryć podczas gry. Odkrycia to ciekawe fakty, cudowne sekrety, potężne artefakty, odpowiedzi na pytania lub rozwiązania problemów (np.: gdzie porywacze przetrzymują swoje ofiary lub jak gracze naprawiają sta-

tek kosmiczny). Nie otrzymujesz PD-ków za zabijanie potworów lub przewyciężanie zwykłych trudności podczas gry. Odkrycia są duszą Cypher System.

Punkty Doświadczenia głównie służą awansowaniu postaci na poziomy (po detale, patrz: rozdział **Tworzenie Własnej Postaci**), ale gracz może także wydać 1 PD-ek, by przerzucić kość i wybrać lepszy z dwóch wyników.

1.7 Cyphery

Cyphery to zdolności, z których można skorzystać tylko raz. W wielu kampaniach, cyphery nie są fizycznymi obiektami – mogą być zaklęciem rzucanym na postać, błogosławieństwem od boga, lub po prostu zrzędzeniem losu, które daje chwilową przewagę. W pewnych kampaniach, cyphery to obiekty fizyczne które postaci mogą z sobą nosić. Niezależnie od tego, czy cyphery to przedmioty, czy też nie, są częścią postaci (tak jak ekwipunek lub specjalna zdolność). I są czymś, z czego postać może skorzystać podczas gry. Forma, którą przyjmują fizyczne cyphery, zależy od settingu. W świecie fantasy mogą być różdżkami lub eliksirami, ale w grze science fiction mogą być obcymi kryształami lub prototypowymi technologiami.

Postaci często będą znajdowały nowe cyphery, więc gracze powinni równie często z nich korzystać. Ponieważ cyphery zawsze będą odmienne od innych cypherów, postać zawsze będzie miała nowe specjalne zdolności do wypróbowania.

1.8 Inne kości

W dodatku do k20, potrzebujesz jeszcze k6 (sześciennej kostki). Czasami będziesz potrzebował k100 (do losowania numerów od 1 do 100), co można osiągnąć, rzucając k20 dwa razy – ostatnia liczba pierwszego rzutu to “dziesiątki” a ostatnia liczba drugiego rzutu to “jedności”. Dla przykładu, rzut 17 i 9 daje nam 79, a 3 i 18 daje nam 38, a rzucenie 20 i 10 daje nam 00 (także znane jako 100). Jeśli masz k10 (dziesięciocenną kostkę) możesz skorzystać z niej zamiast z k20 by losować liczby od 1 do 100.

(k6 jest najczęściej wykorzystywana do rzutów na odzyskiwanie zdrowia i do określania poziomu cypherów).

Rozdział 2

Tworzenie własnej postaci

Ta sekcja wyjaśnia jak stworzyć postać, którą się będzie odgrywało w Cypher System. Należy podjąć parę decyzji, które wpłyną na postać, tak więc im lepiej rozumiesz postać, którą pragniesz zagrać, tym łatwiejsze będzie tworzenie postaci. W ten proces wlicza się rozumienie wartości trzech statystyk w grze i wybieranie trzech aspektów, które określają zdolności postaci.

2.1 Statystyki postaci

Każda postać gracza posiada trzy statystyki. Te statystyki to Moc, Szybkość i Intelpekt. Są to ogólne kategorie które dotyczą wielu różnych, lecz powiązanych aspektów postaci.

2.1.1 Moc

Moc określa jak silna i wytrzymała jest postać. Koncepty siły, wytrzymałości, kondycji, twardości i zdolności fizycznych – wszystko to zawiera się w tej statystyce. Moc nie jest zależna od rozmiaru, zamiast tego, jest to wartość bezwzględna. Słoń ma więcej Mocy niż najsilniejszy tygrys, który ma więcej mocy niż najmocniejszy szczur, który ma więcej mocy od najmocniejszego pająka.

Rzuca się na Moc, kiedy chce się wyważyć drzwi, wytrzymać wiele dni bez jedzenia lub wyzdrowieć z choroby. To także główny sposób na określenie, jak wiele obrażeń Twoja postać może wytrzymać w niebezpiecznej sytuacji. Fizyczne postaci, twarde postaci, i postaci skupione na walce powinny zainwestować w Moc.

(O Mocy można myśleć jak o Mocy/Zdrowiu, gdyż określa ona jak potężna jest postać i jak wiele obrażeń może wytrzymać).

2.1.2 Szybkość

Szybkość opisuje jak szybka i dobrze fizycznie skoordynowana jest postać. Ta statystyka to szybkość, zdolność ruchu, zręczność i refleks. Rzuca się na szybkość, gdy chce się uniknąć ataku, zakraść gdzieś, lub rzucić trafnie piłką. Pomaga ona określić, czy możesz się poruszyć szybciej w swojej turze. Zręczne, szybkie lub cicho poruszające się postaci będą chciały mieć wysoką Szybkość, jak i te, które głównie atakują bronią dystansowymi.

(O Szybkości można myśleć jak o Szybkości/Zręczności, gdyż dotyczy ogólnej szybkości i refleksu).

2.1.3 Intelpekt

Ta statystyka określa jak bardzo bystra, dobrze wykształcona i lubiana jest postać. Wlicza się w to inteligencja, mądrość, charyzma, edukacja, myślenie krytyczne, bystrość, siła woli i urok osobisty. Rzuca się na Intelpekt, gdy chce się rozwiązać łamigłówkę, zapamiętać fakty, opowiedzieć przekonujące kłamstwo i użyć mocy psionicznych. Postaci zainteresowane efektywną komunikacją, byciem uczonymi lub posiadającymi moce nadnaturalne powinny zainwestować w Intelpekt.

(O Intelpekcie można także myśleć jak o Intelpekcie/Osobowości, ponieważ odnosi się zarówno do inteligencji, jak i do charyzmy).

2.2 Pule, Skupienie i Wysilek

Każda z trzech statystyk ma dwie części składowe: Pulę i Skupienie. Pula reprezentuje czystą, wrodzoną zdolność, a Skupienie reprezentuje wiedzę o tym,

jak z niej skorzystać. Trzeci element jest powiązany z tymi conceptami: Wysilek. Kiedy postać naprawdę chce zakończyć rzut sukcesem, stosuje ona Wysilek.

(Twoje pula statystyk, jak i Wysilek i Skupienie, są zależne od typu postaci, deskryptora i specjalizacji, które sam wybierasz. Masz jednak w tym zakresie bardzo wielką dowolność.)

2.2.1 Pula

Twoja Pula to najbardziej podstawowy komponent statystyki. Porównanie Pul obydwu istot da ci ogólną informację, która z nich jest lepsza w danej statystyce. Dla przykładu, postać z Pulą Mocy 16 jest silniejsza (ogólnie mówiąc) niż postać z Pulą Mocy 12. Większość postaci zaczyna grę z Pulą od 9 do 12 w większości statystyk – jest to wartość zwykłego, szarego człowieka.

Kiedy Twoja postać jest zraniona, chora lub atakowana, tymczasowo tracisz punkty z jednej ze swoich Pul. Natura ataku określa, z której Puli odejmowane są punkty. Dla przykładu, fizyczny atak mieczem redukuje Pulę Mocy, trucizna, która odbiera zręczność redukuje Szybkość, a pioniczny atak redukuje Intelkt. Możesz także wydać punkty z jednej z Pul, by obniżyć trudność zadania (patrz: Wysilek, poniżej). Możesz odpocząć, aby **odzyskać utracone punkty Pul**, i pewne specjalne zdolności lub cyphery mogą zezwolić na odzyskanie utraconych punktów szybciej.

2.2.2 Skupienie

Choć Pule są podstawowym miernikiem statystyk, Twoja Skupienie jest także ważne. Kiedy coś wymaga, abyś zapłacił punktami z Puli, Twoje Skupienie redukuje ten koszt. Redukuje ono także koszt stosowania Wysilku z danej Puli.

Dla przykładu, powiedzmy, że masz umiejętność psionicznego ataku, której aktywacja kosztuje 1 punkt z Puli Intelktu. Odejmij swoje Skupienie w Intelcie od kosztu aktywacji, a wynik określa ile płacisz punktów z Puli, by wykorzystać psioniczny atak. Jeśli Twoje Skupienie zredukuje koszt do 0, możesz korzystać z tej zdolności za darmo.

Twoje Skupienie może być inne dla każdej statystyki. Dla przykładu, możesz mieć Skupienie w Mocy na 1, Skupienie w Szybkości na 1 i i Skupienie w Intelcie na 0. Zawsze będziesz miał Skupienie

przynajmniej w jednej statystyce. Twoje Skupienie w niej redukuje punkty wydawane z Puli tej statystyki, ale nie z innych Pul. Twoje Skupienie w Mocy redukuje koszty związane z Pulą Mocy, ale nie wpływa na Pule Szybkości bądź Intelktu. Kiedy Skupienie w statystyce sięga 3, możesz zawsze stosować jeden poziom Wysilku za darmo.

Postać, która ma niską Pulę Mocy, ale wysokie Skupienie w Mocy, ma potencjał, by wykonywać akcje Mocy lepiej niż postać, która ma Skupienie w Mocy na 0. Wysokie Skupienie pozwoli jej zredukować koszt punktów z Puli, co znaczy, że mają więcej punktów na stosowanie Wysilku.

2.2.3 Wysilek

Kiedy Twoja postać naprawdę pragnie ukończyć zadanie sukcesem, może zastosować Wysilek. Dla początkującej postaci, stosowanie Wysilku wymaga wydania 3 punktów z Puli statystyki stosownej do akcji. Tak więc, jeśli Twoja postać pragnie uniknąć ataku (Pula Szybkości) i chcesz zwiększyć szanse na sukces, możesz zastosować Wysilek, płacąc 3 punktami z Puli Szybkości. Wysilek ułatwia zadanie o jeden stopień. Inaczej, nazywa się to zastosowaniem jednego poziomu Wysilku.

Nie musisz stosować Wysilku, jeśli tego nie chcesz. Jeśli wybierzesz zastosowanie Wysilku do zadania, musisz to zrobić zanim zdecydujesz się na rzut – nie możesz najpierw rzucić, a potem zadecydować o Wysilku, jeśli uzyskałeś słaby rzut.

Stosowanie większego Wysilku może obniżyć trudność zadania jeszcze dalej – każdy dodatkowy poziom Wysilku ułatwia zadanie o jeden stopień. Zastosowanie jednego poziomu Wysilku obniża trudność o jeden stopień, dwóch poziomów Wysilku – o 2 stopnie itp. Jednakże, każdy dodatkowy poziom Wysilku po pierwszym kosztuje 2 punkty z Puli statystyki zamiast 3. Tak więc zastosowanie dwóch poziomów Wysilku kosztuje 5 punktów (3 za 1-szy poziom plus 2 za 2-gi), zastosowanie trzech poziomów Wysilku kosztuje 7 punktów z Puli (3 plus 2 plus 2) itp.

Każda postać posiada statystykę zwaną Wysilek, która określa maksymalny poziom Wysilku, który dana postać może zastosować. Początkująca (1-szo poziomowa) postać ma Wysilek 1, co oznacza, że może zastosować 1 poziom Wysilku w rzucie. Bardziej doświadczone postaci mają wyższy Wysilek i mogą stosować więcej poziomów Wysilku. Dla przy-

kładu, postać, której Wysilek wynosi 3 może zastosować 3 poziomy Wysilek, by zredukować trudność rzutu.

Kiedy stosujesz Wysilek, odejmij swoje Skupienie w odpowiedniej statystyce od całkowitego kosztu Wysilku w punktach z Puli. Dla przykładu, wykonujesz rzut na Szybkość. By zwiększyć szansę na sukces, decydujesz się zastosować 1 poziom Wysilku, co ułatwi zadanie. Normalnie, kosztowałoby to 3 punkty z Puli Szybkości. Jednakże, masz Skupienie w Szybkości na 2, więc odejmujesz tę liczbę od kosztu. W efekcie, Wysilek kosztuje Cię tylko 1 punkt z Twojej Puli Szybkości.

Co, gdybyś zastosował dwa poziomy Wysilku do rzutu, zamiast tylko jednego? To by ułatwiło zadanie o dwa stopnie. Normalnie, kosztowałoby to 5 punktów z Puli, ale po odjęciu Skupienia w Szybkości o wartości 2, finalny koszt to tylko 3 punkty.

Kiedy Skupienia w statystyce osiąga 3, możesz stosować jeden poziom wysilku za darmo. Dla przykładu, jeśli masz Skupienia w Szybkości na 3 i stosujesz 1 poziom Wysilku na rzucie na Szybkość, będzie Cię to kosztowało 0 punktów z Twojej Puli Szybkości. (Normalnie, jeden poziom Wysilku kosztuje 3 punkty, ale po odjęciu Skupienia w Szybkości od tego numeru, redukujemy je do 0.).

Umiejętności i inne przewagi także ułatwiają zadania, i można z nich skorzystać razem z Wysilkiem. Dodatkowo, Twoja postać może mieć specjalne zdolności lub ekwipunek, które mogą pozwolić Ci wykorzystywać Wysilek do specjalnych zadań, takich jak przewrócenie przeciwnika przy pomocy ataku lub wpłynięcie na wiele celów przy pomocy mocy, która zazwyczaj dotyczy tylko jednej osoby.

(Kiedy stosujesz Wysilek w walce wręcz, masz opcję wydania punktów albo z Puli Szybkości, albo z Puli Mocy. Kiedy wykonujesz atak dystansowy, możesz wydać punkty tylko z Puli Szybkości. Ta zasada odzwierciedla fakt, że w walce wręcz czasem korzysta się z brutalnej siły, a czasami z finezji, ale w atakach dystansowych zawsze chodzi o dobre wycelowanie.)

2.2.4 Wysilek i obrażenia

Zamiast stosować Wysilek, by ułatwić atak, można go zastosować, by zwiększyć obrażenia zadawane w tym ataku. Na każdy poziom Wysilku, który się stosuje w ten sposób, zadaje się dodatkowe 3 punkty obrażeń. To działa dla każdego rodzaju

ataku, który zadaje obrażenia, niezależnie od tego, czy to miecz, kusza, psioniczny atak czy coś jeszcze innego.

Kiedy korzystasz z Wysilku, by zwiększyć obrażenia ataku obszarowego, takiego jak eksplozji wywołanej przez zdolność Adepta **Wybuch**, zadajesz dodatkowe 2 punkty obrażeń zamiast 3. Jednakże, dodatkowe punkty są zadawane wszystkim celom w obszarze działania zdolności. Dodatkowo, nawet jeśli jeden lub więcej celów nie ponosi obrażeń w wyniku tego konkretnego ataku (ze względu na nieudany rzut na atak), dalej otrzymują oni 1 punkt obrażeń.

2.2.5 Wiele użyć Wysilku i Skupienia

Jeśli Twój Wysilek wynosi 2 lub więcej, możesz zastosować Wysilek na wiele sposobów w jednej akcji. Dla przykładu, jeśli wykonujesz atak, możesz zastosować Wysilek, by ułatwić atak i by zadać więcej obrażeń.

Totalny Wysilek, z którego korzystasz, nie może być większy od Twojej wartości Wysilku. Dla przykładu, jeśli Twój wysilek to 2, możesz zastosować dwa poziomy Wysilku. Możesz wykorzystać jeden z nich, by ułatwić atak, a drugi, by zwiększyć jego obrażenia, by ułatwić atak o dwa stopnie, ale nie zwiększać obrażeń, lub by nie ułatwiać ataku, ale zwiększyć obrażenia dwukrotnie.

Możesz wykorzystać Skupienie danej statystyki tylko jeden raz na akcję. Dla przykładu, jeśli stosujesz Wysilek na ataku Mocy i zwiększasz obrażenia oraz ułatwiasz cios, możesz skorzystać z Skupienia w Mocy, by obniżyć koszt jednego z tych zastosowań Wysilku, ale nie dwóch. Jeśli wydasz 1 punkt Intelaktu na aktywowanie ataku psionicznego i jeden poziom Wysilku na ułatwienie ataku, możesz skorzystać z Skupienia w Intelakcie do jednej z tych rzeczy, ale nie obydwu.

2.3 Przykładowe Statystyki

Początkująca postać walczy z wielkim szczurem. BG rzuca się ze swoją włócznią na tego szczura, który jest istotą 2 poziomu i w związku z tym jego Stopień Trudności wynosi 6. Postać stoi wyżej od szczura i atakuje go z góry i MG uznaje, że to dobra taktyka i przyznaje atut który ułatwia atak

o jeden stopień (trudność wynosi teraz 1). To obniża Stopień Trudności do 3. Atak włącznie bazuje na Mocy – postać ma Pulę Mocy 11 i Skupienie w Mocy 0. Przed wykonaniem rzutu, decyduje się ona zastosować poziom Wysiłku, by ułatwić atak. To kosztuje 3 punkty z Puli Mocy, redukując jej obecną wartość do 8. Ale te punkty są dobrze wydane. Obniża to trudność z 1 do 0, więc nie ma potrzeby, by wykonać rzut – atak automatycznie trafia.

Inna postać chce przekonać strażnika, by pozwolił jej wejść do prywatnego biura w celu rozmowy z ważnym szlachcicem. MG oznajmia, że jest to akcja Intelaktu. Postać jest na 3 poziomie i ma Wysiłek 3, Pulę Intelaktu 13 i Skupienie w Intelakcie 1. Przed wykonaniem rzutu, gracz musi zdecydować, czy stosuje Wysiłek. Może on zastosować 1, 2 lub 3 poziomy Wysiłku, lub też nie zastosować żadnego. Ta akcja jest dla niego ważna, więc decyduje on się na zastosowanie 2 poziomów Wysiłku, ułatwiając zadanie o 2 stopnie. Dzięki Skupieniu w Intelakcie, płaci on tylko 4 punkty z Puli Intelaktu (3 punkty za pierwszy poziom Wysiłku, plus 2 punkty za drugi poziom, minus 1 z Skupienia). Wydanie tych punktów redukuje jego Pulę Intelaktu do 9. MG uznaje, że przekonanie strażnika jest zadaniem poziomu 3 (wymagającym) z Stopniem Trudności 9; dwa poziomy Wysiłku obniżają trudność zadania do poziomu trudności 1 (łatwe) a Stopień Trudności do 3. Gracz rzuca k20 i otrzymuje 8. Ponieważ ten wynik to co najmniej Stopień Trudności zadania, postać odnosi sukces. Jednakże, gdyby nie zastosowała ona żadnego Wysiłku, odniosłaby porażkę, ponieważ jej rzut (8) byłby mniejszy niż Stopień Trudności (9).

2.4 Poziomy postaci

Każda postać zaczyna grę na 1-szym poziomie. Poziom mierzy moc, wytrzymałość i zdolności postaci. Postaci awansują do 6 poziomu. Gdy postać osiąga wyższy poziom, uzyskuje ona więcej zdolności, zwiększa swój Wysiłek, i może zwiększyć Skupienie lub liczbę punktów w Pulach. Ogólnie mówiąc, nawet postaci na 1-szym poziomie są całkiem niezłe uzdolnione. Można spokojnie założyć, że mają już jakieś doświadczenie. To nie jest sytuacja “od zera do bohatera”, ale raczej przykład kompetentnych ludzi polepszających swoje zdolności i wiedzę. Awansowanie na wyższy poziom nie jest tak naprawdę

celem postaci w Cypher System, lecz raczej reprezentuje to, jak postać zmienia się w czasie przygód.

Aby awansować na następny poziom, postaci muszą zyskać Punkty Doświadczenia przez wypełnianie celów postaci, uczestniczenie w przygodach i odkrywanie nowych rzeczy – ten system traktuje o zarówno odkryciach, jak i eksploracji, a także o osiągnięciu osobistych celów. Punkty doświadczenia mają wiele zastosowań, a jedno z nich to zakupywanie korzyści dla postaci. Po zakupie czterech korzyści, postać awansuje na następny poziom. Każda korzyść kosztuje 4 PD-ki i można je kupować w dowolnej kolejności, ale trzeba zakupić każdy z nich (a następnie awansować na następny poziom) zanim można zakupić tę samą korzyść ponownie. Cztery korzyści postaci to:

- **Zwiększenie Zdolności:** Dodaj 4 do swoich Pul. Możesz wybrać dowolną ilość z tych punktów na dowolne Pule.
- **Zbliżanie się do Doskonałości:** Zwiększ o 1 Skupienie w Mocy, Szybkości bądź Intelakcie (ty decydujesz).
- **Dodatkowy Wysiłek:** Zwiększ swoją wartość Wysiłku o 1.
- **Umiejętności:** Uzyskujesz trening w jednej umiejętności swojego wyboru, innej niż atak lub obrona.

Jak zapisano w Zasadach Gry, postać wytrenowana w danej umiejętności ułatwia powiązane z nią zadania o jeden stopień. Możesz wybrać dowolną umiejętność, której sobie zażyczysz, taką jak wspinaczka, skakanie, perswazja lub skradanie się. Możesz także wybrać jakąś dziedzinę wiedzy, taką jak historia lub geologia. Możesz nawet wybrać umiejętność bazującą na specjalnych zdolnościach swojej postaci. Dla przykładu, jeśli Twoja postać może uderzyć w przeciwnika mocą mentalną, możesz być wytrenowany w korzystaniu z tej zdolności, ułatwiając zadanie korzystania z niej. Jeśli wybierzesz umiejętność, w której już jesteś wytrenowany, zyskujesz w niej specjalizację, ułatwiając związane z nią rzuty o dwa stopnie zamiast jednego.

(Umiejętności to szeroka kategoria rzeczy, których postać może się nauczyć i wykonać. Patrz poniżej po przykładową listę umiejętności).

- Inne Opcje: Gracze mogą także wydać 4 PD-ki na zakupienie innych opcji, zamiast zyskać nową umiejętność. Zakupienie dowolnej opcji z poniższej listy liczy się jak Umiejętność celem awansowania na następny poziom. Opcje specjalne to:
- Obniżenie kosztu noszenia zbroi. Ta opcja obniża koszt noszenia zbroi o 1.
- Dodaj 2 do swoich rzutów na odzyskiwanie zdrowia.
- Wybierz nową zdolność zapewnianą przez swój typ, z obecnego poziomu lub niższego.

2.5 Deskryptory, Typy i Specjalizacje postaci

By stworzyć postać, tworzysz proste zdanie, które ją opisuje. To zdanie przyjmuje następującą formę: “Jestem [umieść tutaj przymiotnik] [umieść tutaj rzeczownik] który [umieść tutaj czasownik].”

Tak więc powstaje zdanie “Jestem przymiotnik opisujący rzeczownik który czasownikuje”. Dla przykładu, możesz powiedzieć “Jestem Dzikim Wojownikiem który Kontroluje Bestie” lub “Jestem Czarującym Poszukiwaczem, który Stawia Umysł Ponad Materią”.

W tym zdaniu, przymiotnik nazywany jest **deskryptorem**.

Rzeczownik to **typ** twojej postaci.

Czasownik jest nazywany **specjalizacją**.

Pomimo tego, że typ postaci znajduje się w środku zdania, to od niego zaczniemy. (Tak jak w zdaniu, rzeczownik jest podstawą). Twój typ postaci to jądro twojej postaci. W niektórych grach fabularnych, można nim nazwać klasę postaci. Twój typ pozwala Ci określić miejsce Twojej postaci w świecie i jej relacje z innymi ludźmi w settingu. To jest rzeczownik w zdaniu “Jestem przymiotnik opisujący rzeczownik który czasownikuje”.

Możesz wybrać z czterech typów postaci – **Wojownika, Adepta, Poszukiwacza** lub **Mówcy**.

Twój deskryptor definiuje postać – wpływa na wszystko, co robisz. Twój deskryptor umieszcza Twoją postać w pewnej sytuacji (pierwszej przygodzie na początku kampanii) i pomaga zapewnić jej motywację. To przymiotnik w zdaniu “Jestem przymiotnik opisujący rzeczownik który czasownikuje”.

Jeśli Twój MG nie powie inaczej, możesz wybrać dowolny z deskryptorów postaci.

Specjalizacja to to, co Twoja postać robi najlepiej. Specjalizacja nadaje Twojej postaci specyficzność i zapewnia interesujące nowe zdolności, które mogą się przydać. Twoja Specjalizacja także pomaga Ci zrozumieć Twoje miejsce w grupie BG. Jest to czasownik w zdaniu “Jestem przymiotnik opisujący rzeczownik który czasownikuje”.

Istnieje wiele specjalizacji postaci. Twój wybór zależeć będzie zapewne od settingu i opowiadanej historii.

(Możesz wykorzystać Smaczki z odpowiedniego rozdziału, żeby zmodyfikować typy postaci tak, by pasowały do odmiennych sesji.)

2.6 Specjalne Zdolności

Typ postaci i specjalizacja zapewniają BG specjalne zdolności na każdym nowym poziomie. Korzystanie z tych zdolności zazwyczaj kosztuje punkty z Puli statystyk; koszt podano w nawiasie po nazwie zdolności. Twoje Skupienie w odpowiedniej statystyce może obniżyć jej koszt, ale pamiętaj, że możesz stosować Skupienie tylko raz na akcję. Dla przykładu, powiedzmy, że Adept z Skupieniem w Intelcie 2 chce skorzystać z zdolności Blast, aby stworzyć ładunek energii, co kosztuje 1 punkt Intelktu. Chce on także zwiększyć obrażenia z ataku korzystając z Wysiłku, co kosztuje 3 punkty Intelktu. Całościowy koszt tej akcji wynosi 2 punkty z Puli Intelktu (1 punkt za pocisk, plus 3 punkty za skorzystanie z Wysiłku, minus 2 punkty z Skupienia).

Czasami koszt umiejętności ma znak plusa (+) po liczbie. Dla przykładu, koszt może zostać podany jako “2+ punktów Intelktu”. To oznacza, że można wydać więcej punktów lub więcej poziomów Wysiłku, by ulepszyć zdolność, co wyjaśniono w jej opisie.

Wiele specjalnych zdolności daje postaci opcję zrobienia czegoś, czego normalnie nie mogłaby wykonać, jak np.: wytwarzanie promieni zimna lub atakowanie wielu celów naraz. Używanie takich zdolności jest akcją samą w sobie, a koniec opisu zdolności zawiera słowo “Akcja” aby o tym przypomnieć. Może on także zapewnić więcej informacji o tym kiedy lub jak wykonać ową akcję.

Pewne specjalne zdolności pozwalają Ci wykonać

znaną już akcję – akcję, którą można wykonać i bez tego – w odmienny sposób. Dla przykładu, zdolność może Ci pozwolić nosić ciężką zbroję, obniżyć trudność rzutów obronnych na Szybkość, lub dodać 2 punkty ognistych obrażeń do Twoich obrażeń od broni. Te zdolności nazywa się umożliwaczami. Korzystanie z nich nie jest uważane za akcję. Umożliwacze albo działają ciągle (np.: możliwość noszenia ciężkiej zbroi, co nie jest akcją) lub dzieją się jako część innej akcji (np.: dodawanie obrażeń od ognia do Twoich ataków, co jest częścią akcji ataku). Jeśli specjalna zdolność jest umożliwaczem, na końcu jej opisu znajduje się słowo “Umożliwacz” aby o tym przypomnieć.

Pewne zdolności określają swoją długość, ale zawsze możesz zakończyć wcześniej dowolną ze swoich zdolności, jeśli tylko sobie tego życzysz. (Ponieważ Cypher System to uniwersalny system i dotyczy wielu gatunków, nie zawsze wszystkie dekskryptory, typy i specjalizacje mogą być dostępne graczom. MG decyduje co jest dostępne w tej konkretnej grze i czy coś jest zmodyfikowane – poinformuje on o tym swoich graczy.)

2.7 Umiejętności

Czasami Twoja postać zyskuje trening w specyficznej umiejętności lub zadaniu. Przykładowo, Twoja specjalizacja może oznaczać, że jesteś wytrenowany w skradaniu się, wspinaczce i skakaniu, lub społecznych interakcjach. Innym razem, Twoja postać może wybrać umiejętność, w której jest wytrenowana, i wybierasz taką umiejętność, o której myślisz, że może się przydać w przyszłości.

Cypher System nie ma definitywnej, danej raz na zawsze listy umiejętności. Jednakże, poniżej jest trochę sugestii:

- Kłamstwo
- Przebrania
- Ucieczka
- Geografia
- Geologia
- Leczenie
- Historia
- Identyfikacja
- Inicjatywa
- Zastraszanie
- Skakanie
- Obrabianie skóry
- Otwieranie zamków
- Maszyny
- Kowalstwo
- Percepcja
- Perswazja
- Filozofia
- Fizyka
- Kradzież kieszonkowa
- Pilotowanie
- Naprawy
- Jeździectwo
- Niszczenie
- Skradanie się
- Pływanie
- Prowadzenie pojazdów
- Obróbka drewna
- Astronomia
- Utrzymywanie równowagi
- Biologia
- Botanika
- Noszenie ciężarów
- Wspinaczka
- Komputery

Możesz wybrać umiejętność, która obejmuje parę z tych aktywności (interakcje społeczne mogą pokrywać oszustwo, zastraszanie i perswazję) lub bardziej wąskie (ukrywanie się jako skradanie się, gdy się nie rusza). Możesz też wymyślić umiejętności-profesje, takie jak piekarz, marynarz lub drwal. Jeśli chcesz wybrać umiejętność, której nie ma na liście, najpewniej najlepiej zapytać najpierw swojego MG, ale ogólnie, najważniejsze to taki wybór umiejętności, który pasuje do konceptu postaci.

Pamiętaj, że jeśli zyskujesz umiejętność, w której już jesteś wytrenowany, zostajesz w niej wyspecjalizowany. Ponieważ opisu umiejętności może być nieco mylny, stwierdzenie „czy jesteś wytrenowany czy wyspecjalizowany” może zająć nieco czasu. Dla przykładu, możesz być wytrenowany w kłamaniu, a później dostać umiejętność do wszystkich społecznych interakcji, co oznacza, że Twoje kłamstwa są wyspecjalizowane, a inne aktywności społeczne są tylko wytrenowane. Bycie wytrenowanym 3 razy w umiejętności nie jest lepsze niż bycie wytrenowanym tylko 2 razy (innymi słowy, wyspecjalizowany to najlepszy możliwy poziom).

Tylko umiejętności pozyskane przez typ lub inne rzadkie przypadki pozwalają Ci być wyuczonym w ataku lub obronie.

Jeśli pozyskasz specjalną zdolność przez swój typ, specjalizację lub inny aspekt Twojej postaci, możesz wybrać ką w miejsce umiejętności i być wytrenowanym lub wyspecjalizowanym w danej specjalnej zdolności. Dla przykładu, jeśli masz atak mentalny, a nadchodzi czas na wybór umiejętności, możesz wybrać umiejętność w ataku mentalnym. Ułatwiłoby to ten atak za każdym razem, gdy jest używany. Każda zdolność, którą posiadasz, może mieć swoją własną umiejętność w tym właśnie celu. Nie możesz wybrać „wszystkich mocy mentalnych” lub „wszystkich zaklęć” jako jednej umiejętności i być w niej wytrenowany lub wyspecjalizowany, gdyż ta kategoria jest stanowczo zbyt szeroka.

W większości kampanii, biegłość w języku jest uważana za umiejętność. Więc jeśli chcesz mówić po francusku, jest to traktowane tak samo jak bycie wytrenowanym w biologii lub pływaniu.

2.8 Typ

Typ postaci to najważniejsza cecha Twojej postaci. Twój typ pozwala określić miejsce postaci w świecie

i jej relację z innymi ludźmi. Jest to rzeczownik w zdaniu „Jestem przymiotnik rzeczownik który czasownikuje”.

(W pewnych grach RPG, typ postaci może zostać nazwany klasą postaci.)

Możesz wybrać z 4 typów postaci: Wojownika, Adepta, Odkrywcę i Mówcę. Jednakże, możesz nie chcieć korzystać z tych ogólnikowych nazw na nie. Ten rozdział oferuje parę bardziej specyficznych nazw na każdy typ, które mogą być stosowne, w zależności od świata przedstawionego. Odkryjesz, że nazwy takie jak „Wojownik” czy też „Odkrywca” nie zawsze pasują do gier dziejących się w świecie współczesnym. Jak zawsze, możesz zrobić, co uznasz za stosowne. (Twój typ określa kim jest postać. Powinieneś korzystać z dowolnej nazwy na typ, tak długo, jak pasuje zarówno do postaci, jak i do settingu.)

Ponieważ typ to podstawa, na której się buduje postać, warto się zastanowić, jaka relacja łączy go z settingiem. Aby z tym pomóc, typy to w zasadzie ogólne archetypy. Wojownik, dla przykładu, może być wszystkim, od rycerza w lśniącej zbroi, przez gliniarza na ulicy po cybernetycznego weterana tyśiąca futurystycznych wojen. Aby lepiej dostosować cztery typy do różnych settingów, istnieją różne metody zwane posmakami, zaprezentowane w stosownym rozdziale, by pomóc w dostosowaniu typów do konwencji fantasy, science fiction, lub innych (lub by dostosować typy do pomysłu na postać).

Dalej, bardziej fundamentalne opcje dla **dalszej personalizacji** są dostępne na końcu tego rozdziału.

Wtrącenie Gracza

Wtrącenie gracza oznacza, że gracz wybiera zmianę czegoś w kampanii, czyniąc rzeczy łatwiejszymi dla jego postaci. Konceptualnie, jest to przeciwieństwo wtrącenia MG: zamiast MG dawać PD graczowi i wprowadzać niespodziewaną komplikację dla jego postaci, gracz wydaje 1 PD i wprowadza rozwiązanie problemu lub komplikacji. To, co może zrobić wtrącenie gracza, to zmienić świat gry lub obecne okoliczności zamiast bezpośrednio zmieniać postać. Dla przykładu, wtrącenie mówiące, że cypher, z którego właśnie się skorzystało, ma dodatkowe użycie byłoby właściwe, ale wtrącenie uzdrawiające postać nie byłoby. Jeśli gracz nie ma PD-ków do wydania, nie może wprowadzić wtrącenia gracza.

Parę wtrąceń gracza jest zasugerowanych pod każdym typem. Warto jednak zaznaczyć, że nie każde wtrącenie gracza jest stosowne w każdej sytuacji. MG może zezwolić graczom na inne sugestie wtrąceń, ale ostatecznie to on decyduje, czy dane wtrącenie jest stosowne do typu postaci i danej sytuacji. Jeśli MG odmawia wtrącenia, gracz nie wydaje 1 PD-ka i wtrącenie nie następuje.

Korzystanie z intruzji nie wymaga od postaci akcji, by je zastosować. Po prostu ono następuje.

(Wtrącenie gracza powinno być ograniczone do nie więcej niż jednego wtrącenia na gracza na jedną sesję.)

Akcje obronne

Akcje obronne występują wtedy, gdy gracz rzuca, by uchronić się od czegoś nieporządanego, co mogłoby się wydarzyć jego BG. Rodzaj akcji obronnej ma znaczenie, gdy rozważamy Wysilek.

Obrona Mocy: Używa się jej do odporności na trucizny, choroby i wszystko inne, co można przezwyciężyć siłą i zdrowiem.

Obrona Szybkości: Używa się jej do unikania ciosów i uciekania od niebezpieczeństw. To najczęściej wykorzystywany rodzaj akcji obronnej.

Obrona Intelaktu: Używa się jej do odpieranie ataków mentalnych i wszystkiego, co może wpłynąć na czyiś umysł.

2.8.1 Wojownik

Fantasy/Baśń: Wojownik, rycerz, barbarzyńca, żołnierz, walkiria.

Współczesność/Horror/Romans: policjant, żołnierz, strażnik, detektyw, ochroniarz, atleta.

Science fiction: oficer bezpieczeństwa, wojownik, żołnierz, najemnik.

Superbohaterowie/Post-apokalipsa: bohater.

Jesteś dobrym sprzymierzeńcem w potyczce. Wiesz, jak korzystać z broni i chronić siebie. W zależności od konwencji i settingu, może to znaczyć, że nosisz miecz i tarczę na arenie gladiatorów, posiadasz karabin maszynowy i zestaw granatów przydatne w wymianie ognia, lub posiadasz blastera i zasilany pancerz, z których korzystasz na obcej planecie.

Rola w grze: Wojownicy są fizyczni i zorientowani na akcję. Cześniej rozwiązują problemy, korzystając z siły, niż na inne sposoby, i często wybierają najprostszą drogę do osiągnięcia swoich celów.

Rola w drużynie: Wojownicy najczęściej zadają i biorą na klatę najwięcej obrażeń w bitwie. To od nich zależy obrona reszty członków drużyny przed atakami. To czasami oznacza, że wojownicy bywają liderami, przynajmniej w walce i w obliczu innych niebezpieczeństw.

Rola społeczna: Wojownicy nie zawsze są żołnierzami lub najemnikami. Każdy, kto jest gotów do odrobiny przemocy w swoim życiu, lub choćby jej potencjał, może być Wojownikiem, mówiąc ogólnie. Wliczają się w to strażnicy, policjanci, marynarze lub ludzie innych profesji, którzy wiedzą, jak się bronić.

Zaawansowani Wojownicy: W miarę, jak wojownicy awansują na poziomy, ich umiejętności bitewne – zarówno obrony, jak i ataku – zwiększają się do niemożliwych poziomów. Na wyższych poziomach, mogą oni często przeciwstawić się grupom wrogów lub stanąć 1-na-1 przeciwko dowolnemu przeciwnikowi.

Historia Wojownika

Twój typ pomaga Ci określić połączenie Twojej postaci z settingiem. Rzuć k20 lub wybierz z poniższej listy, by określić pewien fakt odnośnie Twojej historii, który łączy Twoją postać ze światem. Możesz także stworzyć swój własny fakt historyczny.

Wojownik - Wtrącenia Gracza

Możesz wydać 1 PD by skorzystać z poniższych wtrąceń gracza, jeśli jest to stosowne do sytuacji, a MG się zgodzi.

Perfekcyjna pozycja: Walczysz przynajmniej z trzema wrogami i każdy z nich stoi w odpowiednim miejscu, możesz więc wykorzystać ruch, który ćwoczyłeś dawno temu, co pozwala Ci zaatakować wszystkich trzech w jednej akcji. Wykonaj odrębne rzuty na atak dla każdego z wrogów. Jesteś ograniczony Wysiłkiem, który możesz wykorzystać w jednej akcji.

Stary Przyjaciel: Towarzysz borni z przeszłości pojawia się nagle i pomaga w tym, co teraz robisz. Jest on na własnej misji i nie może zostać dłużej niż czas potrzebny na udzielenie pomocy, porozmawianie przez chwilę i być może na wspólne zjedzenie szybkiego posiłku.

Słabość Broni: Broń Twojego przeciwnika ma słaby punkt. Podczas walki, szybko się ona psuje i spada o dwa stopnie w dół na **liczniku obrażeń przedmiotu**.

Otrzymujesz dodatkowe 6 punktów do podziału pomiędzy Pule, jakkolwiek sobie życzysz.

Wojownik pierwszego poziomu

Pierwszo-poziomowi wojownicy mają następujące zdolności:

Wysiłek: Twój Wysiłek to 1.

Fizyczna Natura: Masz Skupienie w Mocy 1 i Skupienie w Szybkości 0 lub Skupienie w Mocy 0 i Skupienie w Szybkości 1. Niezależnie od tego, Twoje Skupienie w Intellekcie to 0.

Korzystanie z Cypherów: Możesz nosić dwa Cyphery w danym czasie.

Bronie: Jesteś wytrenowany w lekkich, średnich i ciężkich broniach i nie stosuje się do Ciebie kara za używanie jakiegokolwiek rodzaju broni. Umożliwienie.

Początkowy Ekwipunek: Odpowiednie ubranie i dwie bronie Twojego wyboru, plus jeden drogi przedmiot, dwa przedmioty średniej ceny i cztery niedrogie.

Specjalne Zdolności: Wybierz cztery zdolności z poniższej listy. Nie możesz wybrać tej samej zdolności więcej niż raz, chyba, że jej opis mówi inaczej. Pełny opis wszystkich zdolności znajduje się w rozdziale **Zdolności**, który także zawiera opis

k20	Historia Wojownika
1	Byłeś w armii i dalej masz przyjaciół, którzy tam są. Twój były dowódca dobrze Cię pamięta.
2	Byłeś ochroniarzem bogatej kobiety, która oskarżyła Cię o kradzież. Opuściłeś jej służbę w cieniu podejrzeń.
3	Byłeś ochroniarzem lokalnego baru, i właściciele pamiętają Cię.
4	Trenowałeś z szanowanym mentorem. Trzyma on Cię w estymie, ale ma wielu wrogów.
5	Trenowałeś w odosobnionym zakonie. Mnisi myślą o Tobie jak o bracie, ale dla wszystkich innych jesteś obcym.
6	Nie masz formalnego wykształcenia. Twoje zdolności po prostu są (naturalnie bądź nie).
7	Spędziłeś czas na ulicach i byłeś przez pewien czas w więzieniu.
8	Zapisano Cię do służby wojskowej, ale uciekłeś po niedługim czasie.
9	Służyłeś jako ochroniarz dla potężnego kryminalisty, który teraz jest Ci winny życie.
10	Pracowałeś jako oficer policji lub detektyw. Każdy Cię zna, ale opinie o Tobie są różne.
11	Twoje starsze rodzeństwo to niesłynna postać, która żyje w hańbie.
12	Służyłeś jako strażnik komuś, kto dużo podróżował. Znasz ludzi w wielu miejscach.
13	Twój najlepszy przyjaciel to nauczyciel lub badacz. Jest on świetnym źródłem wiedzy.
14	Ty i Twój przyjaciel palicie ten sam rodzaj rzadkiego, drogiego tytoniu. Spotykacie się co tydzień, by porozmawiać i zapalić.
15	Twój wuj prowadzi teatr w mieście. Znasz wszystkich aktorów i masz wolny wstęp na występy.
16	Twój przyjaciel-rzemieślnik czasami prosi Cię o pomoc. Jednakże, płaci on dobrze.
17	Twój mentor napisał książkę o sztukach walki. Czasami ludzie pragną Cię odszukać i zapytać o jej dziwne zapisy.
18	Ktoś, z kim walczyłeś ramię w ramię w armii, teraz jest burmistrzem lokalnego miasteczka.
19	Ocaliłeś życie rodziny, gdy jej dom płonął. Mają oni u Ciebie dług, a ich sąsiedzi traktują Ciebie jak bohatera.
20	Twój stary trener dalej spodziewa się, że wrócisz i sprzątniesz po jego zajęciach; gdy to robisz, dzieli się on z Tobą okazjonalnie ciekawymi plotkami.

Tabela 2.1: Historia Wojownika

Posmaków i zdolności Specjalizacji w pojedynczym, sporym katalogu.

- Broń Niepotrzebna
- Kontrola Bitewna
- Na Straży
- Ogłuszenie
- Szybki Rzut
- Ulepszone Skupienie
- Umiejętności Fizyczne
- Wyszkolony Bez Zbroi

- Wyszkolony w Zbroi
- Zamach
- Zdolności Bojowe

Wojownik Drugiego Poziomu

Wybierz dwie zdolności z poniższej listy (lub z niższego poziomu) i dodaj je do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną z niższego poziomu.

- Krwawienie
- Miażdżący Cios
- Następny Atak

Statystyka	Początkowa Wartość Puli
Moc	10
Szybkość	10
Intelekt	8

Tabela 2.2: Pule Statystyk Wojownika

- Przeładowanie
- Umiejętny Atak
- Umiejętna Obrona

Wojownik Trzeciego Poziomu

Wybierz trzy zdolności z poniższej listy (lub z niższego poziomu) i dodaj je do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną z niższego poziomu.

- Chwytaj Moment
- Cięcie
- Cios z Wyciągnięciem
- Czujność
- Ekspercki Użytkownik Cypherów
- Furia
- Odporność na Energię
- Ostrzał Ciągły
- Podwójny Strzał
- Przywykły do Noszenia Zbroi
- Reakcja
- Śmiertelna Salwa

Wojownik Czwartego Poziomu

Wybierz dwie z poniższych zdolności (lub z niższego poziomu) i dodaj je do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną z zdolności niższego poziomu na inną z niższego poziomu.

- Dodatkowy Wyśięk
- Doświadczony Obrońca
- Finta

- Pęd
- Przełamanie Obrony
- Wycelowanie
- Wyjątkowo Wytrzymały
- Zręczny Wojownik
- Zwiększony Efekt

Wojownik Piątego Poziomu

Wybierz trzy zdolności z poniższej listy (lub z niższego poziomu) i dodaj je do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną zdolność niższego poziomu.

- Atak z Wysokoku
- Blok
- Mistrzostwo Ataków
- Mistrzostwo Obrony
- Mistrzowska Biegłość w Pancerzach
- Ulepszony Sukces
- Potrójny Wystrzał
- Zaawansowany Użytkownik Cypherów

(Pamiętaj, że na wyższych poziomach, można wybrać zdolności z niższych poziomów. Czasami jest to najlepszy sposób, by uzyskać dokładnie taką postać, jakiej pragniesz. Jest to zwłaszcza prawdziwe odnośnie zdolności, które zapewniają umiejętności, które zazwyczaj można wybrać więcej niż jeden raz.)

Wojownik Szóstego Poziomu

Wybierz dwie ze zdolności z poniższej listy (lub z niższego poziomu) i dodaj je do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną z niższego poziomu.

- Broń i Cios
- Chwila Wspaniałości
- Morderca
- Ostateczny Cios
- Wielokrotny Atak
- Znowu i Znowu

Przykładowy Wojownik

Ray chce stworzyć Wojownika do współczesnej kampanii. Decyduje się on na byłego członka armii, który jest silny i szybki. 3 z wolnych punktów idą do Puli Mocy, a pozostałe 3 do Puli Szybkości. Jego Statystyki to teraz Moc 13, Szybkość 13 i Intelpekt 8. Jako, że postać jest na 1-szym poziomie, jej Wysilek to 1, jej Skupienie w Mocy to 1, a Skupienie w Szybkości i Intelpekcie to 0. Jego postać nie jest szczególnie mądra lub charyzmatyczna.

Chce on korzystać z dużego noża bojowego (średnia broń, która zadaje 4 punkty obrażeń) i .357 Magnum (ciężki pistolet, który zadaje 6 punktów obrażeń, ale wymaga dwóch rąk do korzystania). Ray decyduje się na nie noszenie żadnej zbroi, gdyż nie pasuje to do settingu, tak więc, jako swoją pierwszą zdolność wybiera **Wyszkolony Bez Zbroi**, co ułatwia jego Obronę Szybkości. Jako drugą zdolność wybiera **Zdolności Bojowe**, by zadawać większe obrażenia swoim wielkim nożem.

Ray chce być zarówno szybki, jak i wytrzymały, wybiera więc **Ulepszone Skupienie**. Daje mu to Skupienie w Szybkości na 1. Jako ostatnią zdolność, wybiera **Umiejętności Fizyczne** i wybiera pływanie i bieganie.

Wojownik może mieć przy sobie maksymalnie 2 cyphery. GM decyduje, że pierwszy cypher Raya to pigułka, która regeneruje 6 punktów Mocy po połknięciu, a jego drugi cypher to mały, łatwy do ukrycia granat, który eksploduje jak ognista bomba, gdy go się rzuci, zadając 3 punkty obrażeń wszystkim w bliskim zasięgu.

Ray dalej musi wybrać deskryptor i specjalizację. Przeglądając deskryptory, Ray wybiera **Silnego**, co zwiększa jego Pulę Mocy do 17. Jest także wytrenowany w skakaniu i niszczeniu przedmiotów. (Jeśli Ray wybrałby skakanie jako jedną ze swoich umiejętności fizycznych, teraz dzięki deskryptorowi byłby wyspecjalizowany w skakaniu, zamiast być wytrenowanym). Bycie Islnym daje też Ray'owi dodatkową średnią bądź ciężką broń. Wybiera kij baseballowy, który przechowuje w bagażniku swojego auta.

Jako swoją specjalizację, Ray wybiera **Mistrzowsko Posługuje się Bronią**. Daje mu to kolejną broń wysokiej jakości. Wybiera dodatkowy nóż bojowy i pyta MG, czy może z niego korzystać w lewej ręce – nie do wykonywania ataków, lecz jako tarczę. To ułatwi jego rzuty na Obronę Szybkości, jeśli ma obydwie bronie w rękach ("tarcza" liczy się jako atut). MG się zgadza. Podczas gry, ciężko będzie trafić Wojownika Ray'a – kjest wytrenowany w rzutach na Obronę Szybkości, a jego dodatkowy nóż obniża rzuty o kolejny stopień.

Dzięki jego specjalizacji, zadaje także dodatkowo 1 punkt obrażeń w walce swoją wybraną bronią. Teraz zadaje 6 punktów obrażeń swoim ostrzem. Postać Raya to śmiertelny wojownik, zapewne rozpoczynający grę z reputacją jako walczący nożami.

Jako swój motyw fabularny, Ray wybiera **Pokonać Wroga**. Ten wróg, Ray decyduje, to nikt inny jak jego stary przyjaciel z armii, który wszedł na ścieżkę zła.

2.8.2 Adept

Fantasy/baśń: mag, czarodziej, czarnoksiężnik, kleryk, druid, jasnowidz, diabolista, dotknięty przez Fae.

Współczesność/Horror/Romans: psionik, okultysta, wiedźma, praktykujący magię, medium, szalony naukowiec.

Science fiction: psionik, telepata, jasnowidz, skanujący, ESP-er, abominacja.

Superbohaterowie/Post-apokalipsa: mag, czarownik, dzierzący moc, psionik, telepata.

Władasz mocami i zdolnościami poza ludzkim doświadczeniem, zrozumieniem i czasami wiarą. Może to być magia, psionika, zdolności mutantów, lub po prostu skomplikowane urządzenia, w zależności od settingu. ("Magia" to termin, który stosujemy tutaj bardzo luźno. To termin na wszystkie wspaniałe, możliwie nadnaturalne rzeczy, które może zrobić Twoja postać, a inne nie mogą. Może to być skutek posługiwania się odpowiednim sprzętem, kontaktu z duchami, mutacji, psioniki, nanotechnologii lub innych źródeł.)

Rola w grze: Adeptci to zazwyczaj inteligentni, myślący ludzie. Bardzo często myślą ostrożnie, zanim podejmą akcję i polegają na swoich nadnaturalnych zdolnościach.

Rola w drużynie: Adeptci nie są potężni w bezpośredniej walce, choć często posiadają zdolności, które są wspaniałym uzupełnieniem zdolności bojowych ich towarzyszy, zarówno defensywnie, jak i ofensywnie. Czasami posiadają zdolności, które pomagają im przezwyciężać trudności i wyzwania. Dla przykładu, jeśli grupa musi się przedostać przez zamknięte drzwi, Adept może być w stanie je zniszczyć lub przeteleportować wszystkich na ich drugą stronę.

Rola społeczna: W settingach w których moce nadnaturalne są rzadkie, tajemnicze lub wywołują strach, Adeptci są zazwyczaj także rzadcy i wywołujący strach. Pozostają wtedy w ukryciu. Kiedy jest inaczej, Adeptci są częstszy i bardziej bezpośredni. Mogą nawet zostać liderami swoich społeczności.

Zaawansowani Adeptci: Nawet na niższych poziomach, moce Adeptów zapierają dech w piersiach. Na wyższych poziomach, Adeptci mogą dokonać prawdziwie wielkich czynów, które mogą przekształcić materię i środowisko wokół nich. (Adeptci prawie zawsze są paranormalni lub nadludźcy w jakimś sensie – czarodzieje, psionicy itp. Jeśli gra,

w którą gracie, nie posiada takich postaci, Adept mógłby być szarlatanem, który udaje magiczne zdolności przy pomocy trików i ukrytych urządzeń, lub gadźeciarzem z "przydatnym paskiem" pełnym dziwnych narzędzi. Lub w Twoim świecie może nie być Adeptów. To także jest ok.)

Adept - Wtrącenia Gracza

Kiedy grasz Adeptem, możesz wydać 1 PD na jedno z poniższych wtrąceń gracza, jeśli sytuacja jest stosowna i MG się zgodzi.

Przydatna Awaria: Urządzenie, z którego korzysta się przeciwko Tobie, ulega awarii. Może ono zranić użytkownika lub jednego z jego sprzymierzeńców w ciągu jednej tury, lub aktywować dramatyczny i rozpraszający efekt uboczny, trwający parę tur.

Nagłe Olśnienie: Doświadczasz nagłego olśnienia, które zapewnia jasną odpowiedź lub sugeruje następne kroki w temacie ważnego pytania, problemu lub przeszkody na Twojej drodze.

Cudowna Aktywacja: Nieaktywne, zrujnowane lub najwyraźniej-zniszczone urządzenia chwilowo się aktywuje i wykonuje przydatną akcję w kontekście obecnej sytuacji. Może to kupić Ci trochę czasu na znalezienie lepszego rozwiązania, przezwyciężyć komplikację która wpływa na Twoje moce, lub po prostu umożliwić skorzystanie z zużytego cyphera lub artefaktu jeszcze raz.

Otrzymujesz 6 dodatkowych punktów do podziału pomiędzy Pule statystyk, zgodnie z własną wolą.

Historia Adepta

Twój typ pomaga Ci określić Twoje miejsce w settingu. Rzuć k20 lub wybierz z poniższej listy, by określić konkretny fakt odnośnie Twojej historii, która łączy Cię z resztą świata. Możesz także stworzyć swój własny fakt.

Adept Pierwszego Poziomu

Pierwszo-poziomowi Adeptci posiadają następujące zdolności:

Wysiłek: Twój Wysiłek to 1.

Geniusz: Masz Skupienie w Intelেকcie 1 oraz Skupienie w Mocy i Szybkości 0.

Eksperskie Korzystanie z Cypherów: Możesz nosić 3 cyphery w danym czasie.

Statystyka	Początkowa Wartość Puli
Moc	7
Szybkość	9
Intelekt	12

Tabela 2.3: Pule Statystyk Adepta

k20	Historia Adepta
1	Służyłeś jako uczeń u Adepta, którego respektowało i bało się wielu ludzi. Teraz nosisz jego brzemię.
2	Studiowałeś w szkole słynącej z jej mrocznych nauczycieli i absolwentów.
3	Nauczyłeś się swoich zdolności w świątyni mało znanego boga. Jego kapłani i wierni, choć niezbyt liczni, respektują i adorują Twoje talenty i potencjał.
4	Kiedy podróżowałeś samotnie, ocaliłeś życie potężnej osoby. Ma ona względem Ciebie dług wieczności.
5	Twoja matka była potężnym Adeptem za życia, pomagała też ludziom w okolicy. Patrzą oni na Ciebie ciepło, ale także spodziewają się wiele po Tobie.
6	Wisisz pieniądze wielu ludziom i nie masz pieniędzy, by spłacić swój dług.
7	Zaliczyłeś gigantyczną klęskę w swoich początkowych studiach z nauczycielem i teraz uczysz się na własną rękę.
8	Nauczyłeś się swoich zdolności szybciej, niż Twój nauczyciel widzieli u któregośkolwiek ze swoich uczniów. Potężni tego świata zwrócili na Ciebie swoją uwagę i obserwują Cię intensywnie.
9	Zabiłeś dobrze znanego kryminalistę w samoobronie, zyskując respekt wielu i nieprzyjaźń paru niebezpiecznych ludzi.
10	Uczyłeś się na Wojownika, ale Twoje uzdolnienia w kierunku Adepta ostatecznie skierowały Cię na odmienną ścieżkę. Twój dawny kompan nie rozumie Cię, ale mimo to Cię szanują.
11	Kiedy studiowałeś na Adepta, pracowałeś jako asystant w banku, zaprzyjaźniając się z właścicielem i klientami.
12	Twoja rodzina posiada wielką winnicę niedaleko, znaną ze swojego dobrego wina i uczciwości biznesowej.
13	Trenowałeś przez pewien czas z grupą wpływowych Adeptów, którzy dalej darzą Cię przyjaźnią.
14	Pracowałeś w ogrodach pałacowych wpływowego szlachcica lub bogatej osoby. Nie pamięta ona Cię, ale zaprzyjaźniłeś się z jej młodą córką.
15	Eksperyment, który przeprowadziłeś w przeszłości, kompletnie nie wypalił. Ludzie z tamtej okolicy zapamiętali Cię jako niebezpiecznego i bezmyślnego typka.
16	Pochodzisz z dalekiego miejsca, gdzie byłeś dobrze znany i traktowany, ale ludzie tutaj traktują Cię z dużą podejrzliwością.
17	Ludzie, których spotykasz, wydają się trzymać na dystans ze względu na dziwne piętna na Twojej twarzy.
18	Twój najlepszy przyjaciel to także Adept. Ty i Twój przyjaciel dzielicie się odkryciami i sekretami.
19	Znasz lokalnego kupca bardzo dobrze. Ponieważ zapewniłeś mu dużo przychodu, oferuje Ci on zniżki i specjalne traktowanie.
20	Należysz to sekretnego klubu, który spotyka się co miesiąc, by wypić i porozmawiać.

Tabela 2.4: Historia Adepta

Początkowy Ekwipunek: Stosowne ubranie, plus 2 drogie przedmioty, dwa przedmioty średniej ceny i do 4 niedrogich przedmiotów Twojego wyboru.

Bronie: Możesz korzystać z lekkich broni bez żadnej kary. Posiadasz nieumiejętność w średnich i ciężkich broniach – Twoje ataki z średnimi i ciężkimi bronią są utrudnione.

Specjalne zdolności: Wybierz 4 zdolności z poniższej listy. Nie możesz wybrać danej zdolności więcej niż 1 raz, chyba, że jej opis stanowi inaczej. Pełny opis każdej z dostępnych zdolności znajduje się w rozdziale **Zdolności**, który zawiera także zdolności Posmaków i specjalizacje w jednym, rozbudowanym katalogu. (Zdolności Adepta wymagają przynajmniej jednej wolnej ręki, chyba, że MG mówi inaczej.)

- Zamglenie
- Usunięcie Wspomnień
- Daleki Krok
- Sztuczki Magiczne
- Trening Magiczny
- Pocisk
- Pchnięcie
- Pole Renozansowe
- Skan
- Strzaskanie
- Magia Obronna

Adept Drugiego Poziomu

Wybierz jedną ze zdolności z poniższej listy (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności z niższego poziomu na inną zdolność z niższego poziomu.

- Adaptacja
- Czytanie Myśli
- Odzyskanie Wspomnień
- Ujawnienie
- Unoszenie Sie
- Tnące Światło
- Zastój

Adept Trzeciego Poziomu

Wybierz dwie zdolności z poniższej listy (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz wybrać jedną ze zdolności niższego poziomu i zamienić na inną z niższego poziomu.

- Bariera Pola Siłowego
- Ochrona Przed Energią
- Ogień i lód
- Sokole Oko
- Sensor
- Środki Zaradcze
- Zaawansowany Użytkownik Cypherów

Adept Czwartego Poziomu

Wybierz jedną ze zdolności z poniższej listy (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną niższego poziomu.

- Chmura Drobiazgów
- Dotyk Śmierci
- Kontrola Umysłu
- Niewidzialność
- Projekcja
- Przebudowa
- Regeneracja
- Szybka Reakcja
- Tunel Czasoprzestrzenny
- Wygnanie

Adept Piątego Poziomu

Wybierz dwie ze zdolności z poniższej listy (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną zdolność niższego poziomu.

- Absorpcja Energii
- Mistrzowskie Korzystanie z Cypherów
- Prawdziwe Zmysły
- Przywołanie
- Pył w Pył
- Stworzenie
- Teleportacja
- Wiedza o Nieznanym
- Wybuch

Adept Szóstego Poziomu

Wybierz jedną ze zdolności z poniższej listy (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną zdolność niższego poziomu.

- Absorpcja Cyphery
- Kontrola Pogody
- Podróż Między Światami
- Poruszenie Góry
- Trzęsienie Ziemi

Przykładowy Adept

Jen chce stworzyć Adepta – czarownika w kampanii fantasy. Decyduje się być dobra we wszystkim po trochu, więc przydziela 2 do każdej z Pul Statystyk, co daje jej Moc 9, Szybkość 11 i Intellect 14. Jej Adept jest szybki i bystry. Posiada ona Skupienie w Intellectcie 1, w Moc i Szybkości zaś – 0. Jako postać pierwszego poziomu, jej Wysiłek to 1. Jako początkowe zdolności, wybiera ona **Pocisk** i **Magię Obronną**, co daje jej dobre moce defensywne i ofensywne. Wybiera także **Trening Magiczny** i dopełnia postać za pomocą **Skanu**, co ma jej zapewnić dodatkowe źródła informacji. Oznacza to,

że Pocisk, Magi Obronna i Skan to zaklęcia, których się nauczyła w ciągu wielu lat nauki. Jen może mieć trzy cyphery. MG daje jej miksturę, która działa jak teleporter krótkiego zasięgu, mały medalion, który regeneruje punktów Puli Intellectu i flakonik wypełniony płynem, który eksploduje niczym ognista bomba. Czarownik Jen jest wyszkolony w lekkich broniach, więc wybiera ona sztylet.

Na swój deskryptor Jen wybiera **Pełen Gracji**, co dodaje 2 punkty do jej Puli Szybkości, zwiększając ją do 2. Ten deskryptor oznacza także, że Jen jest wytrenowana w balansowaniu i ostrożnych ruchach, fizycznych występach i rzutach na Obronę Szybkości. Może jest ona tancerzem. Po prawdzie, zaczyna ona tworzyć historię, w której jej postać rzuca swoje zaklęcia przy pomocy lekkich, zwiniętych ruchów. Na swoją specjalizację, wybiera ona **Przewodzi**. To daje jej wytrenowanie w społecznych interakcjach, co znowu daje uniwersalną postać – jest dobra we wszystkich sytuacjach. Co więcej, uzyskuje ona zdolność Dobra Porada, co pozwala jej na bycie w centrum jej drużyny. Jje zaklęcia i zdolności specjalizacyjne kosztują punkty Intellectu, by je aktywować, jest więc szczęśliwa, że ma wiele punktów w Intellectcie. Dodatkowo, jej Skupienie w Intellectcie obniży ten koszt. Jeśli użyje ona swojego Pocisku bez stosowania Wysiłku, kosztować ją będzie to 0 punktów Intellectu i zada 4 punkty obrażeń. Jej Skupienie w Intellectcie pozwoli jej zaoszczędzić punkty, które będzie mogła wydać w innym celu, być może aby zwiększyć dokładność jej Pocisku.

Na swój motyw fabularny Jen wybiera **Wsparcie Przyjaciela**. Decyduje ona, że kiedy jej czarowniczka była młoda, miała magicznego mentora. Później ów mentor został wzięty w niewolę przez demona, więc jej postać zawsze szuka wskazówek odnośnie tego demona, aby wyzwolić jej przyjaciela z niewoli.

(MG ma możliwość pre-selekcji specjalnych zdolności danego typu na danym poziomie, by kształtować setting. Przykładowo, w powyższym przykładzie MG może określić, że wszyscy czarownicy (Adepci) zaczynają grę z Treningiem Magicznym jako jedną z ich zdolności pierwszego poziomu. Nie czyni to postaci mniej potężną lub specjalną, ale mówi coś o jej roli w świecie i tym, czego można się spodziewać w trakcie gry.)

2.8.3 Odkrywca

Fantasy/Baśń: Odkrywca, poszukiwacz przygód, badacz tajemnic.

Współczesność/Horror/Romans: atleta, odkrywca, poszukiwacz przygód, detektyw, badacz, pionier, reporter śledczy.

Science fiction: odkrywca, poszukiwacz przygód, podróżnik, planetolog, ksenobiolog.

Superbohaterowie/Post-apokalipsa: poszukiwacz przygód, stróż prawa.

Jesteś osobą akcji i fizycznych zdolności, bez lęku patrzącą ku nieodkrytemu. Podróżujesz do dziwnych, egzotycznych i niebezpiecznych miejsc, i odkrywasz nowe rzeczy. Oznacza to, że masz duże zdolności fizyczne, ale zapewne także jesteś dobrze wykształcony.

Rola w grze: Choć Odkrywcy mogą być uczonymi i dobrze wykształconymi, są przede wszystkim zainteresowani akcją. Mierzą się ze śmiertelnymi niebezpieczeństwami i okropnymi przeszkodami praktycznie codziennie.

Rola w drużynie: Odkrywcy czasami pracują sami, ale częściej są częścią zespołu z innymi postaciami. Odkrywca często przoduje i przeciera szlak. Jednakże, często zatrzymują się i badają to, co ich zaintrygowało po drodze.

Rola społeczna: Nie wszyscy Odkrywcy przedzierają się przez dzicz lub badają stare ruiny. Czasami, Odkrywca to nauczyciel, naukowiec, detektyw lub reporter śledczy. W każdym wypadku, Odkrywca z odwagą zmagą się z nowymi wyzwaniami i zbiera wiedzę, którą może się dzielić z innymi.

Zaawansowani Odkrywcy: Wysokopoziomowi Odkrywcy zyskują więcej umiejętności, trochę zdolności bojowych i dużo zdolności, które pomagają im poradzić sobie z niebezpieczeństwem. W skrócie, stają się uniwersalni, zdolni dać sobie radę z każdym wyzwaniem.

Odkrywca - Wtrącenia Gracza

Kiedy grasz Odkrywcą, możesz wydać 1 PD by skorzystać z poniższych **wtrąceń gracza**, jeśli sytuacja jest odpowiednia i MG się zgadza.

Szczęśliwa Awaria: Pułapka lub niebezpieczne urządzenie doświadcza awarii, zanim może Ciebie zranić.

Nieoczekiwana Wskazówka: W momencie, gdy myślisz, że kompletnie zgubiłeś drogę, element kra-

jobrazu, drogowskaz, lub po prostu ułożenie terenu sprawia, że odkrywasz najlepszą drogę naprzód, przynajmniej w tym momencie.

Słaba Trucizna: Trucizna lub choroba okazuje się nie być tak poważna, jak na początku wyglądała, i zadaje tylko połowę obrażeń, które zadałaby normalnie.

Otrzymujesz dodatkowe 6 punktów, które możesz rozdzielić pomiędzy swoje Pule zgodnie ze swoim życzeniem.

Historia Odkrywcy

Twój typ pomaga Ci określić połączenie Twojej postaci z settingiem. Rzuć k20 lub wybierz z poniższej listy, by określić konkretny fakt o Twojej historii, który łączy Cię zresztą świata. Możesz także stworzyć swój własny fakt.

Odkrywca Pierwszego Poziomu

Odkrywca pierwszego poziomu ma poniższe zdolności:

Wysiłek: Twój Wysiłek to 1.

Fizyczna Natura: Masz Skupienie w Mocy 1, w Szybkości i Intelekcie zaś – 0.

Korzystanie z Cypherów: Możesz mieć przy sobie 2 cyphery naraz.

Początkujący Ekwipunek: Odpowiednie ubranie i broń Twojego wyboru, plus 2 drogie przedmioty, 2 przedmioty średniej ceny i do 4 niedrogich przedmiotów.

Bronie: Możesz korzystać z lekkich i średnich broni bez kary. Posiadasz nieumiejętność z ciężkimi bronią – Twoje ataki nimi są utrudnione.

Specjalne Zdolności: Wybierz cztery z poniższych zdolności. Nie możesz wybrać tej samej zdolności więcej niż raz, chyba, że jej opis stanowi inaczej. Pełen opis wszystkich zdolności znajduje się w rozdziale **Zdolności**, który także zawiera zdolności Posmaków i specjalizacji w pojedynczym, rozległym katalogu.

- Blok
- Broń Niepotrzebna
- Deszyfracja
- Mięśnie z Żelaza
- Przypływ Pewności Siebie

Statystyka	Początkowa Wartość Puli
Moc	10
Szybkość	9
Intelekt	9

Tabela 2.5: Pula Statystyk Odkrywcy

- Szybkostopy
- Ulepszone Skupienie
- Umiejętności Fizyczne
- Umiejętności Wiedzy
- Wyszkolony Bez Zbroi
- Wyszkolony we Wszystkich Broniach
- Wyszkolony w Zbroi
- Wytrzymałość
- Zmysł Niebezpieczeństwa
- Znajdowanie Drogi

Odkrywca Drugiego Poziomu

Wybierz cztery z poniższych zdolności (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną z niższego poziomu.

- Ciekawy
- Instynkt Niebezpieczeństwa
- Koordynacja Ręka-Oko
- Na Straży
- Negacja Zagrożenia
- Oko do Szczegółów
- Pomoc Bez Akcji
- Szybkie Odzyskanie Zdrowia
- Ucieczka
- Umiejętna Obrona
- Umiejętności Podróżnicze
- Umiejętności Śledcze
- Zwiększenie Zasięgu
- Zniszczenie

Odkrywca Trzeciego Poziomu

Wybierz trzy zdolności z poniższej listy (lub niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną zdolność z niższego poziomu.

- Bieg i Walka
- Bieg Przez Przeszkody
- Chwytaj Moment
- Ekspercki Użytkownik Cypherów
- Kontrolowany Upadek
- Łamiący Kamienie
- Odporność
- Przemyślenie Problemów
- Przywykły do Noszenia Zbroi
- Ucieczka od Złego Losu
- Umiejętny Atak
- Zignorowanie Bólu
- Znajdywacz Pułapek

Odkrywca Czwartego Poziomu

Wybierz dwie z poniższych zdolności (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną niższego poziomu.

- Biegacz
- Ciche Kroki
- Czytajac Znaki
- Umiejętność Eksperta
- Wyjątkowo Wytrzymały
- Zręczny Wojownik
- Zwiększony Efekt

k20	Historia Odkrywcy
1	Byłeś gwiazdą sportu w swoim liceum. Dalej jesteś w dobrej kondycji, ale człowieku, co to było wtedy!
2	Twój brat jest głównym śpiewakiem w naprawdę popularnym zespole.
3	Dokonałeś szeregu odkryć podczas swoich podróży, ale nie wszystkie okoliczności, by na nich zarobić, jeszcze pojawiły się przed Tobą.
4	Byłeś policjantem, ale zrezygnowałeś z pracy po doświadczeniu korupcji w siłach porządkowych.
5	Twoi rodzice byli misjonarzami, więc spędziłeś dużą część swojego młodego życia, podróżując do egzotycznych miejsc.
6	Służyłeś w armii z honorem.
7	Otrzymałeś pomoc od sekretnej organizacji, która opłacała Twoją edukację. Teraz ona pragnie znacznie więcej od Ciebie.
8	Uczęszczałeś na prestiżowy uniwersytet dzięki stypendium dla sportowców, ale lśniłeś zarówno na boisku, jak i podczas zajęć.
9	Twój najlepszy przyjaciel z dzieciństwa jest teraz wpływowym członkiem rządu.
10	Byłeś nauczycielem. Twoi studenci wspominają Cię miło.
11	Przez krótki czas byłeś kryminalistą, który został złapany i poszedł do więzienia – potem próbowałeś wyjść na prostą.
12	Twoje największe jak dotąd odkrycie zostało ukradzione przez Twojego rywala.
13	Należysz do ekskluzywnej organizacji Odkrywców, której istnienie nie jest szeroko znane.
14	Zostałeś porwany jako dziecko w tajemniczych okolicznościach, ale wróciłeś do domu bezpieczny. Media dalej czasami wspominają ową sytuację.
15	Kiedy byłeś młody, byłeś uzależniony od narkotyków, a teraz powoli wstajesz na nogi.
16	Kiedy badałeś odległą lokację, dostrzegłeś coś, czego nigdy nie byłeś w stanie wyjaśnić.
17	Posiadasz mały bar lub restaurację.
18	Opublikowałeś książkę o swoich odkryciach i poczynaniach, która zyskała pewne uznanie.
19	Twoja siostra posiada sklep i daje Tobie pokazną zniżkę.
20	Twój ojciec to wysoki rangą oficer w armii i posiada wiele koneksji.

Tabela 2.6: Historia Odkrywcy

Odkrywca Piątego Poziomu

Wybierz trzy z poniższych zdolności (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną zdolność niższego poziomu.

- Atak z Wysokoku
- Blokowanie
- Czujny
- Mistrzostwo Obrony
- Mistrz Ruchu
- Obdarzenie Fizyczne
- Paczka Przyjaciół

- Trudny do Zamordowania
- Wydanie Rozkazu
- Zaawansowany Użytkownik Cypherów

Odkrywca Szóstego Poziomu

Wybierz trzy z poniższych zdolności (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną z zdolności niższego poziomu na inną z niższego poziomu.

- Dzielona Obrona
- Dzikie Zdrowie
- Mistrzostwo Ataków

- Mistrzowska Biegłość w Pancierzach
- Wielokrotny Atak
- Większa Negacja Zagrożenia
- Zainspirowanie Skoordynowanych Akcji
- Znowu i Znowu

Przykładowy Odkrywca

Sam decyduje się na stworzenie Odkrywcy do kampanii science fiction. Ta postać będzie wytrzymałym odkrywcą badającym obce światy. Wydaje on 3 wolne punkty na Pulę Mocy, 2 na Pulę Szybkości i 1 na Pulę Intelaktu. Teraz jemu Pule to: Moc 13, Szybkość 11 i Intelakt 10. Jako postać pierwszego poziomu, ma on Wysilek na 1, Skupienie w Mocy 1, a w Szybkości i Intelakcie 0. Póki co postać jest dosyć uniwersalna.

Sam zaczyna wybierać zdolności. Wybiera on **Zmysł Niebezpieczeństwa** i **Przypływ Pewności Siebie**, uważając, że będą przydatne w wielu sytuacjach. Wybiera on także **Wyszkolony w Zbroi**, uważając, że postać będzie nosić high-techową średnią zbroję w czasie eksploracji. Jako ostatnią zdolność, on wybiera **Umiejętności Wiedzy**, wybierając biologię i geologię, by pomóc podczas misji planetarnych.

Odkrywca Sama może mieć przy sobie dwa cyphery, które w tym settingu mają naturę nanotechnologiczną. MG decyduje, że jeden z nich to zastrzyk nanitów, dający +1 do Skupienia w Mocy po użyciu, a drugi to urządzenie pozwalające na stworzenie jednego dowolnego prostego przedmiotu trzymanego w dłoni, zgodnie z życzeniem użytkownika.

Odkrywca Sama nie jest naprawdę zorientowany na walkę, ale czasami Wszechświat to niebezpieczne miejsce, więc nosi on przy sobie średni blaster.

Sam dalej potrzebuje deskryptora i specjalizacji. Patrząc na rozdział o Deskryptorach, wybiera on **Wytrzymały**, co zwiększa jej Pulę Mocy do 17. Postać ta będzie się też szybciej leczyć i lepiej działać, gdy jest zraniona. Jest ona wyszkolona w Obrobie Mocy, ale ma **nieumiejętność** w inicjatywie – jednakże, anuluje to się ze Zmysłem Niebezpieczeństwa. Sam mogłoby się cofnąć i wybrać coś innego zamiast Zmysłu Niebezpieczeństwa, ale lubi on to i tak to zostawia. Ogólnie rzecz ujmując, deskryptor uczynił postać bardzo wytrzymałą, nawet jeśli

nieco powolną. Na swoją specjalizację, Sam wybiera **Bada Ciemnie Miejsca** (w tym przypadku ruiny obcych cywilizacji). Daje to postaci nieco dodatkowych umiejętności: szukanie, słuchanie, wspinaczkę, balansowanie i skakanie. Ten Badacz jest całkiem-całkiem.

Na swój motyw fabularny, Sam wybiera **Biznes**. Badanie obcych ruin czasem powoduje odkrycie dziwnych reliktyw, i Sam uznał, że może je przetransportować do osób trzecich, zamiast pozwolić im wpaść w ręce piratów lub bogatych kolekcjonerów. Za małą opłatą, oczywiście.

2.8.4 Mówca

Fantasy/Baśń: bard, mówca, skald, emisariusz, kapłan, rzecznik.

Współczesność/Horror/Romans: dyplomata, lider, manipulator, minister, mediator, prawnik.

Science fiction: dyplomata, empata, konsul, lewiatan.

Superbohaterowie/Post-Apokalipsa: władca marionetek, mesmerysta.

Jesteś dobry, jeśli chodzi o słowa i ludzi. Wyplątujesz się z niebezpieczeństw przy pomocy języka, i sprawiasz, że ludzie robią to, czego pragniesz.

Rola w grze: Mówcy są bystrzy i charyzmatyczni. Lubią ludzi i, co ważniejsze, rozumieją ich. To pomaga Mówcą sprawić, by inni zrobili to, co musi być zrobione.

Rola w drużynie: Mówca to bardzo często “twarz” drużyny – jest osobą, którą mówi za wszystkich i negocjuje z innymi. Walka i akcja nie są silną stroną Mówcy, więc inne postaci muszą czasami chronić Mówcę w chwili kryzysu. Rola społeczna: Mówcy to często liderzy polityczni lub religijni. Równie często, jednakże, są oszustami lub kryminalistami. Zaawansowani Mówcy: Wysokopoziomowi Mówcy korzystają ze swoich zdolności, by kontrolować i manipulować ludźmi, a także wspierać swoich przyjaciół. Mogą oni dzięki rozmowie uniknąć niebezpieczeństwa, a nawet użyć słów jak broni.

Mówca - Wtrącenia Gracza

Kiedy grasz Mówcą, możesz wydać 1 PD, by skorzystać z poniższych **wtrąceń gracza**, jeśli sytuacja jest odpowiednia i MG się zgadza.

Przyjazny BN: BN którego nie znasz, ktoś, kogo znasz słabo, lub ktoś, kogo znasz, a kto nie był szczególnie przyjazny w przeszłości postanawia Ci pomóc, lecz nie musi on wyjaśnić czemu. Może poprosi Cię potem o zwrot przysługi, w zależności od tego, w jak wielki kłopoty się wpakuje.

Perfekcyjna Sugestia: Kompan lub inny przyjazny BN sugeruje, co zrobić w kontekście ważkiego pytania, problemu lub przeszkody na Twojej drodze.

Niespodziewany Prezent: BN wręcza Ci fizyczny dar, którego się nie spodziewałeś, który ułatwia Twoje problemy, lub zapewnia nowy взгляд i oświeca w kontekście sytuacji, której nie pojmujesz jak należy.

Otrzymujesz dodatkowe 6 punktów do rozdzielania pomiędzy Twoje Pule statystyk, zgodnie z własnym życzeniem.

Historia Mówcy

Twój typ pomaga określić Twoje połączenie z settingiem. Rzuć k20 lub wybierz z poniższej listy konkretny fakt o swojej historii, który zapewnia połączenie zresztą świata. Możesz także stworzyć swój własny fakt.

Mówca Pierwszego Poziomu

Pierwszopoziomowy Mówca ma poniższe zdolności:

Wysiłek: Twój Wysiłek to 1.

Genius: Masz Skupienie w Intellekcji 1, a w Mocy i Szybkości – 0.

Korzystanie z Cypherów: Możesz mieć przy sobie dwa cyphery w danym momencie.

Bronie: Możesz korzystać z lekkich broni bez kary. Masz nieumiejętność w średnich i ciężkich broniach; Twoje ataki średnimi i ciężkimi broniąmi są utrudnione.

Początkowy Ekwipunek: Odpowiednie ubranie i lekka broń Twojego wyboru, plus dwa drogie przedmioty, dwa przedmioty średniej ceny i do 4 niedroгих przedmiotów.

Specjalne Zdolności: Wybierz cztery zdolności z poniższej listy. Nie możesz wybrać tej samej zdolności więcej niż jeden raz, chyba, że jej opis stanowi inaczej. Pełen opis wszystkich zdolności znajduje się w rozdziale **Zdolności**, razem z opisem Posmaków i specjalizacji w jednym dużym katalogu. (Pewne zdolności Mówcy, jak Czytanie Myśli lub Prawdziwe Zmysły, sugerują element nadnaturalny. Jeśli nie jest to stosowne w Twoim settingu, można je zamienić na coś z Posmaku skradanie się, lub MG może je zmodyfikować, by bazowały na super-talencie i wglądzie w ludzką psychikę zamiast na mocach nadprzyrodzonych.).

- Anegdota
- Babel
- Fałszywa Tożsamość
- Przerażająca Obecność
- Rozkazująca Postura

Statystyka	Początkowa Wartość Puli
Moc	8
Szybkość	9
Intelekt	11

Tabela 2.7: Pula Statystyk Mówcy

k20	Historia Mówcy
1	Jeden z Twoich rodziców był słynnym performerem za młodu i miał nadzieję, że Ty osiągniesz to samo.
2	Kiedy byłeś nastolatkiem, jedno z Twojego rodzeństwa zaginęło i uznaje się je za zmarłe. Szok wstrząsnął Twoją rodziną, i nigdy w pełni nie dałeś sobie z tym rady.
3	Zostałeś wprowadzony do sekretnego stowarzyszenia, które ponoć posiada i chroni ezoteryczną wiedzę, przeciwstawiając się siłom zła.
4	Jedno z Twoich rodziców przegrało walkę z alkoholizmem. Może ciągle jest on żywy, ale bardzo ciężko Ci mu przebaczyć.
5	Nie posiadasz żadnej pamięci o tym, co się zdarzyło przed Twoimi 18 urodzinami.
6	Twoi dziadkowie wychowali Cię na farmie z dala od tłoku miast. Lubisz myśleć, że ich nauki przygotowały Cię na wszystko.
7	Jako sierota, miałeś trudne dzieciństwo, a Twoje wejście w dorosłość było wyzwaniem.
8	Wychowałeś się w ekstremalnej biedzie, pośród kryminalistów. Dalej masz kontakty z tym środowiskiem.
9	W przeszłości służyłeś jako wysłannik dla potężnej i wpływowej osoby – dalej myśli ona o Tobie ciepło.
10	Masz wkurzającego rywala, który zawsze Ci przeszkadza i psuje Twoje plany.
11	Zapracowałeś na pozycję rzecznika prasowego organizacji lub firmy o pewnym znaczeniu.
12	Twoich sąsiadów zamordowano, a ich tajemnicze morderstwo dalej nie zostało wyjaśnione.
13	Bardzo dużo podróżowałeś i w tym czasie nagromadziłeś kolekcję dziwnych pamiątek.
14	Twoja pierwsza miłość z dzieciństwa skończyła związana z Twoim najlepszym przyjacielem (teraz już byłem).
15	Jesteś członkiem dyskryminowanej mniejszości, ale pracujesz nad zwróceniem publicznej uwagi na niesprawiedliwość, z którą się mierzysz.
16	Jesteś częściowo właścicielem lokalnego baru, gdzie Twoją specjalnością są koktajle.
17	Kiedyś byłeś oszustem, który pozbawił ważnych ludzi pieniędzy, a teraz pragną oni zemsty.
18	Zwykłeś występować w podróznym teatrze, i jego członkowie miło Cię wspominają (jak i ludzie w miejscach, które odwiedziłeś).
19	Jesteś w bliskiej relacji romantycznej z kimś, kto działa w lokalnej polityce.
20	Ktoś próbuje się podawać za Ciebie, używając Twojej tożsamości do złych celów. Nigdy nie spotkałeś tej osoby, ale z chęcią byś to zrobił.

Tabela 2.8: Historia Mówcy

- Umiejętności Międzyludzkie
- Usunięcie Wspomnień
- Wmawianie
- Wyszkolony w Średnich Broniach
- Zachęta
- Zainspirowanie Agresji
- Zauroczenie
- Zrozumienie

Mówca Drugiego Poziomu

Wybierz dwie z poniższych zdolności (lub niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną z zdolności niższego poziomu na inną zdolność niższego poziomu.

- Agent Wywiadu
- Niespodziewana Zdrada
- Podstawowy Kompan
- Szybkie Zdrowienie
- Umiejętna Obrona
- Umiejętności Międzyludzkie
- Uspokojenie Nieznajomego
- Wyszkolony w Zbroi
- Zainspirowanie Ułatwienia
- Zniechęcenie
- Zasianie Idei

Mówca Trzeciego Poziomu

Wybierz trzy z poniższych zdolności (lub niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną zdolność niższego poziomu.

- Akceleracja
- Czytanie Myśli
- Ekspercki Użytkownicy Cypherów
- Kompan-Ekspert
- Lider Spostrzegawczości
- Oracja
- Perfekcyjny Nieznajomy
- Rozmowny
- Silny Umysł
- Szybki Umysł
- Wielkie Oszustwo
- Złanie się z Tłem

Mówca Czwartego Poziomu

Wybierz dwie z poniższych zdolności (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną zdolność niższego poziomu.

- Czytając Znaki
- Finta
- Konfundujące Nonsensy
- Psychoza
- Strategia
- Sugestia
- Ulepszone Umiejętności
- Uprowadzenie Ataku
- Wspólny Wysiłek

Mówca Piątego Poziomu

Wybierz trzy z poniższych zdolności (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną z niższego poziomu.

- Przywykły do Noszenia Zbroi
- Regeneracja
- Stymulacja
- Ucieczka
- Umiejętny Atak
- Wiedza o Nieznanym
- Wspieranie Uważności
- Zaawansowany Użytkownik Cypherów
- Złowróżna Aura

Mówca Szóstego Poziomu

Wybierz dwie zdolności z poniższej listy (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną z umiejętności niższego poziomu na inną zdolność niższego poziomu.

- Kontrola Tłumu
- Prawdziwe Zmysły
- Rekrutowanie Delegata
- Przejęcie Kontroli
- Słowo Rozkazu
- Strzaskanie Umysłu
- Zainspirowanie Sukcesu
- Zarządzanie Bitwą

Przykładowy Mówca

Mary chce stworzyć Mówcę do kampanii Lovecraftowskiego horroru. Przeznacza 3 punkty wolne na Intelpekt i 3 na Szybkość. Jej Pule wyglądają teraz następująco: Moc 8, Szybkość 12 i Intelpekt 14. Jako postać pierwszego poziomu, jej Wysilek wynosi 1, jej Skupienie w Mocy i Szybkości 0, a jej Skupienie w Intelpecie 1. Jest ona charyzmatyczna i mądra, ale niekoniecznie silna.

Mary wybiera **Wmawianie** i **Fałszywą Tożsamość** aby mogła się łatwiej dostać w różne miejsca i zdobyć wiedzę, której pragnie. Jest nieco oszustką. Jest jednak dobra dla swoich przyjaciół, więc wybiera **Zachętę**. Mary kończy, wybierając **Umiejętności Międzyludzkie** (oszustwo i perswazję).

Mówca normalnie zaczyna grę z dwoma cyphera-
mi, ale MG podejmuje decyzję, że w tej kampanii postaci zaczynają tylko z jednym – czymś mrocznym i dziwnym, co ma związek z ich historią. Cypher Mary to dziwny zegarek kieszonkowy, który otrzymała od swojego ojca. Nie wie jak ani czemu, ale kiedy się go aktywuje, ten zegarek pozwala jej na podwójną liczbę akcji w ciągu trzech rund. Postać Mary nosi przy sobie mały nóż ukryty w jej torebce w przypadku kłopotów. Jako lekka broń, zadaje on 2 punkty obrażeń, ale ataki nim są ułatwione.

Mary jako swój deskryptor wybiera **Odporny** i decyduje, że jej postać może najpewniej poznać prawdę o dziwnych rzeczach, o których słyszała i nie otrzymać z tego tytułu zbyt wiele traumy. Odporny zwiększa jej Pulę Mocy do 10, a jej Intelpekt do 16. Jest ona wyszkolona w Obronie Mocy i Intelpektu i otrzymuje dodatkowy rzut na odzyskanie zdrowia każdego dnia. Na początku, Mary jest smutna, że jej deskryptor daje jej **nieumiejętność** w wiedzy i łamigłówkach, ale potem zdała sobie sprawę z tego, że dobrze to pasuje – jej postać woli uzyskiwać informacje i wiedzę od innych ludzi, niż samej ją zdobywać.

Na swoją specjalizację, Mary wybiera **Porusza się jak Kot**. Decyduje, że miała obsesję z dziwnym tomem, który był w jej rodzinie przez pokolenia, a jej postać jest ciekawa dziwnych języków i rytuałów.

Opcje Tworzenia Postaci - Fantasy

W pewnych przypadkach, poniższe pomysły wymagają pewnych zmian zgodnie z Posmakiem, co opisano w opcjach postaci; powinieneś pracować ze swoim MG w celu aplikacji owych zmian, zgodnie z duchem kampanii. Większość specjalizacji w tej sekcji występuje w Cypher System – specjalizacje z gwiazdką (*) można znaleźć dalej w tym dokumencie. Niektóre z tych opcji sugerują zmianę zdolności z typu na zdolność z Posmaku takiego jak walka, magia lub skradanie się.

Alchemik: W rozumieniu tego, że alchemik to ktoś, kto robi magiczne przedmioty i tym podobne, Adept i Odkrywca to odpowiednie typy dla alchemika-naukowca. Aby stworzyć ogólnego alchemika, który robi mikstury z magicznymi właściwościami, wybierz specjalizację Władza Zaklęciami (zamiast zaklęć, masz eliksiry). Aby stworzyć alchemika, który zamienia się w potężną i niebezpieczną istotę, wybierz Wyje do Księżyca. Dla alchemika, który kocha rzucać bombami, wybierz Nosi Halo Ognia. Aby stworzyć uzdrowiciela, wybierz Uzdrawia.

Barbarzyńca: Barbarzyńca to najpewniej Wojownik lub (jeśli wolisz się skupić nie tylko na walce) Odkrywca. Dobre specjalizacje, które można wybrać, to: Żyje w Dzikim, Mistrzowsko Posługuje się Bronią, Nie Potrzebuje Broni, Nigdy się Nie Podaje, Jest Bardzo Silny i Wpada w Furię.

Bard: Bardowie w fikcji fantasy i grach są trubadurami, minstrelami i opowiadaczami historii, być może z magicznymi zdolnościami. Bardowie to zazwyczaj Odkrywczy lub Mówcy. Odpowiednie specjalizacje to: Zabawia, Pomaga Swoim Przyjaciółom, Infiltruje i Władza Zaklęciami.

Kleryk lub Kapłan: Kapłani z dobrym wykształceniem to zazwyczaj Adepci lub Mówcy, ale wojowniczy są zazwyczaj Wojownikami (możliwe, że z Posmakiem magii). Aby stworzyć typowego kleryka z szerokim wachlarzem zdolności, wybierz specjalizację Otrzymuje Boskie Błogosławieństwo.

- Kleryk (burza): Ujeżdża Błyskawicę, Grzmi
- Kleryk (oszustwo): Przyjmuje Zwierzęcy Kształt (patrz także opcje dla łotrzyków)
- Kleryk (śmierć): Zadaje się z Martwymi, Mówi z Duchami

- Kleryk (światło): Jaśnieje Światłem, Otrzymuje Boskie Błogosławieństwo
- Kleryk (wiedza): Szybko się Uczy, Jest Jasnowidzem, Wolałby Czytać
- Kleryk (wojna): Mistrzowsko Posługuje się Bronią (patrz także opcje dla wojowników)
- Kleryk (życie): Chroni Słabszych, Wspiera Społeczność, Uzdrawia

Zabójca/Szpieg: Odkrywca i Wojownik są dobrymi typami dla takiej postaci. Stosowne specjalizacje to Mistrzowsko Posługuje się Bronią, Porusza się jak Kot, Morduje i Pracuje w Ciemnych Uliczkach.

Druid: Jako bardzo specyficzny rodzaj kapłana natury, druid to zazwyczaj Adept lub Odkrywca (obydwie opcje być może z Posmakiem magii). Typowy druid to ma najpewniej specjalność Otrzymuje Boskie Błogosławieństwo lub Żyje w Dzikim, a;e po bardziej specyficzne opcje, patrz niżej:

- Druid (transformacja): Jest Stworzony z Kamienia, Przyjmuje Zwierzęcy Kształt*, Spacekuje w Dzikich Lasach*
- Druid (więź z naturą): Mówi Głosem Ziemi
- Druid (zwierzęcy towarzysz): Kontroluje Bestie, Władza Rojem
- Druid (żywiol): Jest Stworzony z Kamienia, Nosi Halo Ognia, Porusza się jak Wiatr, Ujeżdża Błyskawicę, Rides the Lightning, Przywdziewa Połyskliwy Lód

Wojownik: Jak sama nazwa wskazuje, wojownik prawie zawsze będzie Wojownikiem, ale niektórzy to Badacze. Typowy wojownik najpewniej posiada bezpośrednią specjalność, taką jak Mistrzowski Posługuje się Bronią lub Dzierży Magiczną Broń*. Po dodatkowe opcje w zależności od specjalizacji, patrz poniżej:

- Wojownik (strażnik): Nosi Egzotyczną Tarczę, Chroni Wrót, Masters Defense, Nigdy się Nie Poddaje, Jest Jednoosobowym Bastionem.
- Wojownik (walka na dystans): Ma Licencję na Broń, Rzuca ze Śmiertelną Dokładnością

- **Wojownik (wręcz):** Walczy Nieczysto, Walcząc, Porywa Tłum, Szuka Kłopotów, Nie Potrzebuje Broni, Dzierży Dwie Bronie Naraz

Rewolwerowiec: Rewolwerowiec to najpewniej Wojownik lub Eksplorator, ale niektórzy są Mówcami z Posmakiem walki. Stosowne specjalności to Ma Licencję na Broń, Mistrzowsko Posługuje się Bronią, Pływał z Piratami i Dzierży Magiczną Broń*.

Inkwizytor: Inkwizytorzy to zazwyczaj Odkrywcy, Mówcy lub Wojownicy, w zależności od tego, czy gracz chce mieć wiele umiejętności, być dobrym w interakcji społecznej, lub w walce. Stosowne specjalności to Infiltruje, Zaprowadza Sprawiedliwość lub Działa pod Przykrywką.

Kupiec: Odkrywca ze specjalizacją skupioną na interakcjach społecznych, taką jak Zabawia lub Przewodzi, mógłby być dobrym kupcem, ale bardziej oczywistym wyborem byłby Mówca.

Mnich lub Mistrz Sztuk Walki: Jako mistrzowie walki bez broni, są to zazwyczaj Wojownicy lub Odkrywcy (możliwe, że z Posmakiem walki). Odpowiednie specjalizacje to Walcząc, Porywa Tłum, Nie Potrzebuje Broni i Rzuca ze Śmiertelną Dokładnością.

Paladyn/Święty Rycerz: Jako święci wojownicy, którzy mają do dyspozycji magię i moce walki, paladyni to zazwyczaj Wojownicy lub Odkrywcy (w obydwu przypadkach zmodyfikowani Posmakiem magii). Dobre specjalności dla takiej postaci to Chroni Wrót, Chroni Słabszych, Zaprowadza Sprawiedliwość, Zabija Potwory i Dzierży Magiczną Broń.

Łowca: Łowcy mają mieszaną moc walki i magicznych, i z tego względu są zazwyczaj Odkrywcami (możliwe, że z Posmakiem walki) lub Wojownikami (możliwe, że z Posmakiem umiejętność i wiedza). Odpowiednie specjalności dla łowcy to: Kontroluje Bestie, Poluje, Żyje w Dzicy, Zabija Potwory, Rzuca ze Śmiertelną Dokładnością i Dzierży Dwie Bronie Naraz.

Łotrzyk lub Złodziej: Większość łotrzyków to Odkrywcy, ale postać skupiona na interakcjach społecznych mogłaby być Mówcą (możliwe, że z Posmakiem skradanie się). Specjalności dobre dla łotrzyka to Bada Ciemne Miejsca, Walczy Nieczysto, Poluje, Infiltruje, Jest Poszukiwany Przez Prawo, Porusza się jak Kot, Pływał z Piratami i Pracuje w Ciemnych Uliczkach.

Zaklinacz: Zaklinacza, to dla naszych potrzeb,

magowie, którzy posiadają wrodzoną moc magiczną (w przeciwieństwie do czarodziejów, którzy muszą się tego nauczyć). Większość Zaklinaczy to Adepci, ale niektórzy są Odkrywcami lub Mówcami. Specjalność Władza Zaklęciami daje typowemu zaklinaczowi różne zdolności, a większość specjalności zapewnia zaklęcia tematyczne. Po zaklinaczach z poszczególnych linii krwi, patrz poniżej:

- **Zaklinacz (anioł):** Jaśniej Światłem, Otrzymuje Boskie Błogosławieństwo, Posiada Magicznego Sprzymierzeńca
- **Zaklinacz (przeznaczenie):** Ma Szlachetną Krew, Został Przepowiedziany
- **Zaklinacz (smok):** Nosi Halo Ognia, Ujeżdża Błyskawicę, Przywdziewa Połyskliwy Łód
- **Zaklinacz (żywiol):** Jest Stworzony z Kamienia, Nosi Halo Ognia, Władza Magnetyzmem, Porusza się jak Wiatr, Ujeżdża Błyskawicę, Przywdziewa Połyskliwy Łód
- **Zaklinacz (fae):** Przyjmuje Zwierzęcy Kształt
- **Zaklinacz (demon):** Nosi Halo Ognia, Posiada Magicznego Sprzymierzeńca
- **Zaklinacz (nieumarły):** Zadaje się z Martwymi, Mówi do Duchów

Trikster lub Oszust: Te bystrzaki to zazwyczaj Mówcy, ale niekiedy są Adeptami, jeśli są bardzo magiczni (lub Odkrywcami, jeśli nie są magiczni w ogóle). Wybór specjalności to między innymi Walczy Nieczysto, Pracuje w Ciemnych Uliczkach lub Zabawia.

Czarodziej wojenny: Te nietypowe postaci mieszają korzystanie z broni z magią – wybierz Wojownika z Posmakiem magii lub Odkrywcę z Posmakami magii lub walki. Specjalności, które mogą Cię zainteresować, to Walcząc, Porywa Tłum, Mistrzowsko Władza Broniami, lub Dzierży Magiczną Broń.

Czarownik lub Wiedźma: Dla celów tej listy, czarownik i wiedźma to magowie, którzy uzyskali moc magiczną z paktu, który zawarli z bytami spoza rzeczywistości. Większość czarowników to Adepci, ale Odkrywcy lub Mówcy (możliwe, że z Posmakiem magią) mogą być ciekawymi opcjami. Odpowiednie specjalności to Tańczy z Czarną Materią, Posiada

Magicznego Sprzymierzeńca, Włada Rojem, Izoluje Umysł od Ciała i Został Przepowiedziany. W zależności od patrona i paktu, większość specjalności zaklinacza i czarodzieja będzie ok.

Dziki mag: Ci, którzy korzystają z chaotycznej magii, to zazwyczaj Adepci, ale może to być także Odkrywcą lub Mówcą z Posmakiem magii. Najlepszą specjalizacją byłoby Włada Dziką Magią.

Czarodziej: Dla celów tej listy, czarodzieje uczą się magicznej wiedzy przez wiele lat, aby zdobyć zdolność rzucania zaklęć (w przeciwieństwie do zaklinaczy, czarnoksiężników itp.). Czarodzieje to zazwyczaj Adepci, ale czarodziej zorientowany na ludzi może być Mówcą (być może z Posmakiem magii). Aby stworzyć ogólnego czarodzieja, wybierz specjalizację Włada Zaklęciami. Po bardziej wyspecjalizowanych czarodziejów, patrz niżej

- Czarodziej (znawca odrzuceń): Absorbuję Energię, Stawia Umysł Ponad Materią, Przywdziewa Połyskliwy Lód
- Czarodziej (znawca przywołań): Kontroluje Bestie, Posiada Magicznego Sprzymierzeńca
- Czarodziej (znawca poznań): Szybko się Uczy, Jest Jasnowidzem, Izoluje Umysł od Ciała, Rozwiązuje Zagadki
- Czarodziej (znawca zauroczeń): Włada Mocami Mentalnymi, Przewodzi
- Czarodziej (znawca wywołań): Nosi Halo Ognia, Jaśnieje Światłem, Ujeżdża Błyskawicę, Grzmi, Przewdziewa Połyskliwy Lód
- Czarodziej (iluzjonista): Przebudza Sny, Tworzy Iluzje
- Czarodziej (nekromanta): Zadaje się Umarłymi, Mówi do Duchów
- Czarodziej (znawca transmutacji): Kontroluje Grawitację, Stawia Umysł Ponad Materią, Przyjmuje Zwierzęcy Kształt

Zaklęcia Przygotowane i Spontaniczne Magiczne postaci otrzymują swoje zdolności (które mogą być zaklęciami, rytuałami lub czymś innym) ze swojego typu i specjalności, i mogą korzystać z owych zdolności jak uznają za stosowne tak długo, jak wydadzą punkty z Puli. To technicznie czyni

ich bardziej jak spontaniczny czarujący. Jeśli wolisz zagrać czymś bardziej jak czarodziej przygotowujący zaklęcia, z większą ilością czarów, z których wybierasz małą ilość każdego dnia, rozważ specjalność skupioną na zaklęciach, taką jak Otrzymuje Boskie Błogosławieństwo, Włada Zaklęciami lub Mówi Głosem Ziemi i rozważ dalszą customizację opcjonalną zasadą rzucania zaklęć.

Dalsza Customizacja

Zasady w tej sekcji są bardziej zaawansowane i zawsze zależą od MG. Mogą być użyte, by MG dostosował typ do konwencji lub settingu, lub przez gracza i MG, by dostosować koncept postaci.

Modyfikacja Aspektów Typu Poniższe aspekty czterech typów postaci mogą zostać zmodyfikowane podczas tworzenia postaci. Inne zdolności nie powinny być zmieniane.

Pule Statystyk: Każda Pula postaci ma wartość startową. Gracz może zamieniać punkty w Pulach kosztem 1-na-1. Dla przykładu, może on przesunąć 2 punkty z Mocy na 2 punkty w Szybkości. Jednakże, żadna początkowa Statystyka nie może być wyższa niż 20.

Skupienie: Gracz może zacząć grę ze Skupieniem w dowolnej Statystyce na 1.

Korzystanie z Cypherów: Jeśli gracz odda zdolność noszenie jednego cyphera, uzyskuje on dodatkową umiejętność swojego wyboru.

Bronie: Pewne typy mają statyczne zdolności pierwszego poziomu które pozwalają im korzystać z lekkich, średnich i/lub ciężkich broni bez kary. Wojownicy mogą korzystać z wszystkich broni, Odkrywczy z lekkich i średnich, a Adepci i Mówcy mogą korzystać tylko z lekkich broni. Każda z tych zdolności może zostać poświęcona, by zyskać trening w odmiennej umiejętności, którą wybierze gracz.

Wady i Kary W dodatku do innych opcji customizacji, gracz może wybrać wzięcie kar lub wad, by zyskać dalsze bonusy.

Słabość: Słabość to, esencjalnie, przeciwieństwo Skupienia. Jeśli masz Słabość 1 w Szybkości, wszystkie akcje Szybkości wymagają od Ciebie dodatkowego 1 punktu z Twojej Puli. W każdym momencie, gracz może dać swojej postaci słabość w jednej statystycei otrzymać +1 do Skupienia w jednej z pozostałych dwóch. Tak więc gracz może

wziąć słabość 1 w Szybkości i otrzymać +1 do swojego Skupienia w Mocy.

Normalnie, możesz mieć słabość tylko w statystyce, w której Twoje Skupienie wynosi 0. Co więcej, nie możesz mieć więcej niż jednej słabości, i nie możesz mieć słabości większej niż 1, chyba, że dodatkowa słabość pochodzi z innego źródła (takiego jak zaraza lub niepełnosprawność wynikająca z akcji lub kondycji w grze).

Nieumiejętność: Nieumiejętności są jak negatywne umiejętności. Czynią jeden rodzaj akcji trudniejszym. Jeśli postać wybiera nieumiejętność, zyskuje ona umiejętność swojego wyboru. Normalnie, postać może mieć tylko jedną nieumiejętność, chyba, że pozostałe pochodzą z innego źródła (takiego jak deskryptor, choroba lub niepełnosprawność wynikająca z akcji lub kondycji w grze).

Posmaki Posmaki to grupa specjalnych zdolności które MG i gracze mogą wykorzystać, aby zmienić typ postaci – np.: w zgodzie z settingiem lub konwencją. Dla przykładu, jeśli gracz chce stworzyć czarodzieja, który jest też złodziejem, może zagrać Adeptem z Posmakiem w skradaniu się. W settingu science fiction, Wojownik może mieć także wiedzę o maszynach, więc postać może mieć posmak w technologii.

Na danym poziomie, zdolności z standardowego typu są wymieniane na zdolności z posmaku. Tak więc, aby dodać Zmysł Niebezpieczeństwa z posmaku skradanie się do Wojownika, trzeba poświęcić coś innego – być może Ogluszenie. Teraz postać może wybrać Zmysł Niebezpieczeństwa, tak jak każdą inną zdolność pierwszego poziomu, ale nigdy nie może wziąć Ogluszenia.

MG zawsze powinien brać udział w modyfikacji typu za pośrednictwem posmaku. Dla przykładu, może on określić, że w grze science fiction chce stworzyć type zwany “Glam”, czyli Mówcę z pewnymi zdolnościami technologicznymi – konkretniej tymi, które czynią z niego ekstrawaganckiego pilota statków kosmicznych. Tak więc, zamienia on pierwszopoziomowe zdolności Fałszywa Tożsamość i Zainspirowanie Agresji na Implant Wizualnej Identyfikacji i Umiejętności Technologiczne, tak, że postać może połączyć się bezpośrednio ze statkiem i mieć umiejętności komputerowe i pilotażu.

Ostatecznie, posmak to głównie narzędzia dla MG do łatwego tworzenia typów zrobionych pod

kampanie, poprzez parę lekkich zmian tu i ówdzie. Choć gracze mogą chcieć skorzystać z posmaków, by stworzyć postać, jakiej pragną, pamiętaj, że mogą oni także dookreślić swojego BG przy pomocy deskryptorów i specjalizacji.

Dostępne posmaki to: skradanie się, technologia, magia, walka oraz umiejętności i wiedza. Pełen opis wszystkich zdolności można znaleźć w rozdziale Zdolności, który zawiera także opisy zdolności typów i specjalności w jednym pokaznym katalogu.

Posmak - Skradanie się Postaci z posmakiem skradanie się są dobre w skradaniu, infiltracji różnych miejsc, gdzie nie powinny być i oszukiwaniu innych. Korzystają z tych zdolności na różne sposoby, wliczając walkę. Odkrywca z posmakiem skradanie się może być złodziejem, a Wojownik zabójcą. Odkrywca z posmakiem skradanie się w settingu superbohaterskim może być pogromcą przestępców, który chodzi po ulicach nocami.

Poziom pierwszy

- Zmysł Niebezpieczeństwa
- Prowokacja
- Zwinne Dłonie
- Oportunistą
- Umiejętności Złodzieja

Poziom drugi

- Człowiek-Guma
- Wyczulenie na Okazję
- Ucieknij
- Niemożliwy do Zaskoczenia
- Atak z Zaskoczenia

Poziom trzeci

- Zniknięcie
- Z Cieni
- Ryzykant
- Wewnętrzna Obrona
- Przekierowanie Ataku

- Bieg i Walka
- Chwytaj Moment

Poziom czwarty

- Czatownik
- Bolesne Uderzenie
- Przechytrzenie
- Wyczułone Zmysły
- Błyskotliwe Ruchy

Poziom piąty

- Cios Strytobójcy
- Maski
- Kontratak
- Niezwykłe Szczęście

Poziom szósty

- Wykorzystanie Przewagi
- Odsunięcie się
- Szczęście Złodzieja
- Zmiana Przeznaczenia

Posmak - Technologia Postaci z posmakiem technologii zazwyczaj występują w settingach sci-fi lub przynajmniej współczesnych (choć wszystko jest możliwe). Dobrze im idzie używanie, radzenie sobie z i tworzenia maszyn. Odkrywca z posmakiem technologii może być pilotem statku kosmicznego, a Mówca nano-kapłanem.

Pewnie z mniej zorientowanych na komputery zdolności tego posmaku mogą pasować do steampunka, a postać żyjąca współcześnie może wykorzystać te zdolności, które nie są powiązane ze statkami kosmicznymi i ultra-technologią.

Poziom pierwszy

- Implant Wizualnej Identyfikacji
- Haker
- Interfejs Maszyn
- Popsucie Maszyny

- Umiejętności Technologiczne
- Majsterkowanie

Poziom drugi

- Interfejs Zasięgowy
- Wydajność Maszyny
- Przeciążenie Maszyny
- Serv-0
- Serv-0 Obrońca
- Naprawa Serv-0
- Mistrzostwo Narzędzi

Poziom trzeci

- Mechaniczna Telepatia
- Skany Serv-0
- Obeznanie ze Statkiem Kosmicznym
- Mowa Statku Kosmicznego
- Ostrzał Ciągły

Poziom czwarty

- Więź z Maszyną
- Walczący z Robotami
- Celowanie Serv-0
- Serv-0 Wojownik
- Serv-0 Szpieg

Poziom piąty

- Kontrola Maszyny
- Naprawa na Oko
- Kompan-Maszyna

Poziom szósty

- Zbieranie Informacji
- Mistrz Maszyn

Posmak - Magia Znasz się trochę na magii. Możesz nie być czarodziejem, ale znasz podstawy – jak to działa, i jak zrobić parę wspaniałych rzeczy. Oczywiście, w Twoim settingu, “magia” może oznaczać moce psioniczne, moce mutantów, dziwną technologię obcych lub cokolwiek innego. Odkrywca z posmakiem magii może być czarodziejem-łowcą, a Mówca z posmakiem magii może być zaklinaczem-bardem. Choć Adept z posmakiem magii jest dalej Adeptem, możesz odkryć, że zamiana paru jego zdolności na poniższe dopieszcza Twoją postać tak, jak sobie tego wymarzyłeś.

Poziom pierwszy

- Błogosławieństwo Bóstw
- Umysł-Twierdza
- Macki Mocy
- Sztuczki Magiczne
- Trening Magiczny
- Link Mentalny

Poziom drugi

- Promień Odrzucający
- Przywołanie
- Pole Siłowe
- Kłódka
- Naprawa Ciała

Poziom trzeci

- Dalekie Spojrzenie
- Kwiat Ognia
- Rzut
- Moc na Odległość
- Przywołanie Wielkiego Pajaka

Poziom czwarty

- Obrona Przed Żywiolami
- Zapłon
- Przełamanie Obrony

Poziom piąty

- Stworzenie
- Boska Interwencja
- Szczęki Smoka
- Szybka Podróż
- Prawdziwe Zmysły

Poziom szósty

- Relokacja
- Przywołanie Demona
- Podróż Między Światami
- Słowo Śmierci

Posmak - Walka Posmak walka czyni postać bardziej śmiertelnością. Mówca z tym posmakiem w settingu fantasy może być wojennym bardem. Badacz z posmakiem walka w historycznym świecie może być piratem. Adept z tym posmakiem może w świecie science fiction być weteranem tysięcy psionicznych wojen.

Poziom pierwszy

- Zmysł Niebezpieczeństwa
- Przywykły do Noszenia Zbroi
- Wyszkolony w Średnich Broniach

Poziom drugi

- Zew Krwi
- Zdolności Bojowe
- Wyszkolony Bez Zbroi

Poziom trzeci

- Wyszkolony we Wszystkich Broniach
- Umiejętny Atak
- Umiejętna Obrona
- Następny Atak

Poziom czwarty

- Zręczny Wojownik

- Śmiertelna Salwa
- Furia
- Przekierowanie Ataku
- Ostrzał Ciągły

Poziom piąty

- Doświadczony Obrońca
- Trudny Cel
- Blokowanie

Poziom szósty

- Większa Umiejętność Ataku
- Mistrzowska Biegłość w Pancierzach
- Mistrzostwo Obrony

Posmak - Umiejętności i Wiedza Ten posmak jest dla postaci, które posiadają wiedzę i bardziej realistyczne aplikacje swoich talentów. Jest mniej kinematyczny i dramatyczny niż nadnaturalne zdolności lub moc zaatakowania naraz kilku wrogów, ale czasami doświadczenie lub know-how jest dobrym rozwiązaniem problemów. Wojownik z posmakiem umiejętności i wiedza może być wojuskowym inżynierem. Badacz może być polowym naukowcem. Mówca z tym posmakiem może być nauczycielem.

Poziom pierwszy

- Umiejętności Międzyludzkie
- Umiejętności Śledcze
- Umiejętności Wiedzy
- Umiejętności Fizyczne
- Umiejętności Podróżnicze

Poziom drugi

- Dodatkowa Umiejętność
- Mistrzostwo Narzędzi
- Zrozumienie

Poziom trzeci

- Skupienie na Umiejętności

- Improwizacja

Poziom czwarty

- Wiele Umiejętności
- Szybki Umysł
- Specjalizacja w Zadaniu

Poziom piąty

- Wyszkolony w Średnich Broniach
- Czytając Znaki

Poziom szósty

- Umiejętny Atak
- Umiejętna Obrona

2.9 Deskryptor

Twój deskryptor definiuje Twoją postać – koloruje wszystko, co robisz. Różnice między Urokliwym Odkrywcą a Złośliwym Odkrywcą są dosyć spore. Deskryptory zmieniają praktycznie wszystkie akcje owych postaci. Twój deskryptor stawia postać w sytuacji (pierwszej przygodzie, która zaczyna kampanię) i pomaga dać jej motywację. Jest to przymiotnik w zdaniu "Jestem przymiotnik rzeczownik który czasownikuje".

Deskryptory oferują jednorazową paczkę dodatkowych umiejętności, zdolności i modyfikatorów do Twoich Statystyk. Nie wszystkie oferowane przez deskryptor modyfikacje są pozytywne. Dla przykładu, niektóre deskryptory posiadają nieumiejętności – zadania, w których postać sobie nie radzi. Możesz myśleć o nieumiejętnościach jak o negatywnych umiejętnościach – zamiast ułatwiać zadanie o krok, czynią one je o krok trudniejszym. Jeśli zdobywasz trening w sferze, w której masz nieumiejętność, nawzajem się one znoszą. Pamiętaj, że postaci są zdefiniowane równie mocno przez to, z czym sobie nie radzą, jak i przez to, w czym są dobre.

Deskryptory oferują także krótkie sugestie odnośnie tego, jak postać zapoznała się z resztą grupy na swojej pierwszej przygodzie. Możesz z nich skorzystać, jeśli tylko sobie tego życzysz (lub nie, Twoja wola).

Ta sekcja zawiera 50 deskryptorów. Wybierz jeden z nich dla swojej postaci. Możesz wybrać dowolny deskryptor, niezależnie od swojego typu. Na

końcu rozdziału jest parę opcji customizacyjnych, wliczając w to tworzenie rasy jako deskryptora. (Deskryptor ma największe znaczenie dla początkującej postaci. Benefits (i utrudnienia) związane z deskryptorem będą ostatecznie przyciemnione przez rosnące znaczenie typu i specjalności. Jednakże, deskryptor dalej będzie odgrywał pewne znaczenie w ciągu życia postaci).

2.9.1 Lista Deskryptorów

Bystrooki

Jesteś percepcyjny i dobrze świadom swojego otoczenia. Dostrzegasz małe detale i zapamiętujesz je. Jesteś trudny do zaskoczenia.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w inicjatywie.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w percepcji.
- Znaleźć Wadę: Jeśli Twój przeciwnik ma jakąś oczywistą wadę (otrzymuje więcej obrażeń od ognia, nie widzi na lewe oko itp.) MG powie Ci o tym.

Początki Przygód: Z poniższej listy opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Słyszałeś, co się święciło, dostrzegłeś wadę w planach BG i dołączyłeś do nich, by im pomóc.
2. Zauważyłeś, że BG mieli wroga (lub przynajmniej ktoś ich śledził) i nie byli tego świadomi.
3. Dostrzegłeś, że inni BG robili coś ciekawego i się do nich przyłączyłeś.
4. Od pewnego czasu działy się dziwne rzeczy, i to wszystko wydaje się być powiązane.

Bystry

Myślisz szybko i bystro. Rozumiesz ludzi i możesz ich oszukiwać, ale sam rzadko kiedy dajesz się oszukać. Ponieważ łatwo widzisz rzeczy takimi, jakie są, wchodzisz szybko, oceniasz zagrożenia i sprzymierzeńców, a potem robisz swoją robotę. Może jesteś fizycznie atrakcyjny, lub może korzystasz ze swojego mózgu, by przewyciężyć fizyczne i psychiczne niedoskonałości.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Bystry: +2 do Puli Intelaktu.

- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich interakcjach typu kłamstwa lub sztuczki.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w rzutach na przeciwstawianie się efektom mentalnym.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach identyfikowania lub oceniania niebezpieczeństwa, kłamstw, jakości, ważności, funkcji lub mocy.
- Nieumiejętność: Nigdy nie byłeś dobry w nauce lub przywoływaniu z pamięci trywialnej wiedzy. Każde zadanie związane z wiedzą lub zrozumieniem jest utrudnione.
- Dodatkowy ekwipunek: Łatwo dostrzegasz plany innych i czasami przekonujesz ich, by Tobie wierzyli – nawet kiedy nie powinni. Dzięki swojemu bystremu zachowaniu, masz dodatkowy drogi przedmiot.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Przekonałeś jednego z reszty BG, by powieciał Ci co robią.
2. Z daleka dostrzegłeś, że coś ciekawego ma miejsce.
3. Wpłatałeś się w tę sytuację, bo myślałeś, że możesz w ten sposób zarobić trochę pieniędzy.
4. Spodziewałeś się, że bez Ciebie BG nie odniosą sukcesu.

Chaotyczny

Niebezpieczeństwo nie ma dla Ciebie dużego znaczenia, głównie dlatego, że nie myślisz o konsekwencjach. Po prawdzie, rozkoszujesz się zaskakiwaniem, żeby tylko zobaczyć, co się stanie. Im bardziej niespodziewany rezultat, tym jesteś szczęśliwszy. Czasami jesteś szczególnie maniakałny i dla swoich towarzyszy powstrzymujesz się przed podejmowaniem akcji, które mogą prowadzić do zagłady.

Otrzymujesz następujące cechy:

- Wzburzony: +4 do Puli Szybkości.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w Obronie Intelaktu.
- Chaotyczny: Raz po każdym 10-godzinnym rzucie na odzyskanie zdrowia, jeśli nie lubisz

swojego wyniku, możesz przerzucić kostkę. Jeśli to zrobisz, niezależnie od wyniku, MG stosuje względem Ciebie wtrącenie MG.

- Nieumiejętność: Twoje ciało jest nieco zmęczone całą tą chaotycznością. Obrona Mocy jest dla Ciebie utrudniona.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Inny BG zrekrutował Cię, kiedy dobrze się zachowywałeś, nie zdawszy sobie sprawy z tego, jak bardzo jesteś chaotyczny.
2. Masz powody by wierzyć, że inni BG pomogą Ci kontrolować swoje chaotyczne zachowanie.
3. Inny BG wyzwolił Cię z niewoli, i aby mu podziękować, zaoferował swoją pomoc.
4. Nie masz bladego pojęcia, czemu dołączyłeś do BG. Po prostu to robisz, a odpowiedzi poznasz z czasem.

Ciekawy

Świat jest wielki i tajemniczy, z cudami i sekretami, które starczą na kilka żywotów. Czujesz wołanie w swoim sercu, zew, by badać pozostałości dawnych cywilizacji, by odkryć nowe ludy, nowe miejsca, i jakiegokolwiek dziwne cuda znajdziesz po drodze. Jednakże, choć czujesz potężną chęć, by podróżować po świecie, wiesz, że jest pełen niebezpieczeństw, i musisz się zabezpieczyć na każdą możliwość. Badania, przygotowania i gotowość pomogą Ci żyć dostatecznie długo, by zobaczyć wszystko co chcesz zobaczyć i zrobić wszystko, co chcesz zrobić.

Najpewniej masz tuzin książek i map przy sobie w dowolnym czasie. Kiedy nie podróżujesz i nie chłonisz widoków, spędzasz czas z nosem w książce, ucząc się o miejscu, do którego podróżujesz, żebyś wiedział, czego się spodziewać w tym miejscu.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Bystry: +4 do Puli Intelaktu.
- Umiejętność: Jesteś chętny do nauki. Jesteś wyszkolony w każdym zadaniu, które jest nauką czegoś nowego, niezależnie, czy to lokalna informacja, czy przeszukiwanie starych ksiąg wiedzy.
- Umiejętność: Uczyleś się o świecie. Jesteś wyszkolony w każdym zadaniu powiązanych z geografą lub historią.

- Nieumiejętność: Skupiasz się na detalach, co sprawia, że jesteś nieco zagubiony. Wszelkie zadania w celu usłyszenia lub dostrzeżenia czegoś są dla Ciebie utrudnione.
- Nieumiejętność: Kiedy widzisz coś interesującego, wahasz się, aby dostrzec wszystkie detale. Rzuty na inicjatywę (określające kto rusza pierwszy w walce) są dla Ciebie utrudnione.
- Dodatkowy Ekwipunek: Masz trzy książki o dowolnych tematach, które wybierzesz.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Jeden z BG podszedł do Ciebie, aby zdobyć informację powiązaną z misją, słysząc, że jesteś ekspertem.
2. Zawsze chciałeś zobaczyć miejsce, do którego podróżuje reszta BG.
3. Zainteresowało Cię to, co chcieli zrobić inni BG i zdecydowałeś, że będziesz im towarzyszyć.
4. Jeden z BG Cię fascynuje, może ze względu na specjalną lub dziwną zdolność, którą on dysponuje.

Dziki

Kochasz dziką przyrodę i jesteś przyzwyczajony do życia w trudnych warunkach, wśród dziczy. Najpewniej jesteś uzdolnionych łowcą lub naturalistą. Lata życia w dziczy zostawiły swoje znaki na Twoim ciele – masz znoszone ubrania, burzę dzikich włosów lub blizny. Twoje ubrania są najpewniej znacznie mniej modne niż ubrania ludzi mieszkających w miastach.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w wszystkich zadaniach typu wspinaczka, skakanie, bieganie i pływanie.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach typu trenowanie, ujeżdżanie i uspokajanie naturalnych zwierząt.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach polegających na identyfikacji lub używaniu naturalnych roślin.
- Nieumiejętność: Nie jesteś bardzo społeczny i wolisz towarzystwo zwierząt niż ludzi. Wszelkie zadania polegające na oczarowaniu innych

ludzi, perswazji, etykietek lub oszustwie są dla Ciebie utrudnione.

- **Dodatkowy Ekwipunek:** Posiadasz pakiet odkrywcy, z liną, dwoma dniami racji żywnościowych, matą do spania i innymi narzędziami niezbędnymi do przetrwania na zewnątrz.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Pomimo Twojego lepszemu osądowi, dołączyłeś do BG, ponieważ widziałeś, że są w niebezpieczeństwie.
2. Jeden z BG przekonał Cię, że dołączenie do grupy jest w Twoim najlepszym interesie.
3. Boisz się, co może się wydarzyć, jeśli BG odniosą klęskę.
4. Jest mowa o nagrodzie, a Ty potrzebujesz pieniędzy.

Dziwny

Nie jesteś taki jak inni, i to w porządku (według Ciebie). Ludzie nie są w stanie Cię zrozumieć – niektórzy nawet się Ciebie boją – ale kogo to obchodzi? Rozumiesz świat lepiej niż oni, ponieważ jesteś dziwny, zupełnie jak świat, w którym żyjesz. Koncept “dziwności” jest Tobie dobrze znany. Dziwne urządzenia, antyczne miejsca, dziwne istoty, burze, które mogą Cię zmutować, żyjące pola energii, konspiracje, obcy i rzeczy, których większość ludzi nie mogłaby nazwać istniejącą w tym świecie, a Ty masz się z tym świetnie. Masz specjalną więź z tym wszystkim, a im więcej odkrywasz dziwności w świecie, tym lepiej rozumiesz samego siebie. Dziwne postaci mogą być mutantami lub ludźmi z wrodzonymi dziwnymi cechami, ale czasami zaczęli jako “normalni” i dziwaczeli dopiero w trakcie życia.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- **Wewnętrzne Światło:** +2 do Puli Intelaktu.
- **Fizyczne Znamię Dziwności:** Masz unikalną cechę fizyczną, która jest, no cóż, dziwna. W zależności od settingu, mogą to być różne rzeczy. Może masz fioletowe włosy lub metalowe kolce w swojej głowie. Może Twoje ręce nie łączą się z Twoimi ramionami, choć poruszają się tak, jakby były połączone. Może masz trzecie oko na czole, a może bezużyteczne wici wyrastają z

Twoich pleców. Cokolwiek to jest, Twoje znamię może być mutacją, cechą nadprzyrodzoną (błogosławieństwem lub klątwą), nie mieć żadnego wyjaśnienia lub być po prostu naprawdę dzikim tatuażem, który przyciąga mnóstwo uwagi.

- **Zmysł Dziwności:** Czasami – za uznaniem MG – dziwne rzeczy związane z zjawiskami nadprzyrodzonymi lub ich wpływem na świat coś w Tobie budzą. Możesz je wyczuć z daleka, a jeśli znajdziesz się w dalekim zasięgu od takiej rzeczy, możesz wyczuć czy jest niebezpieczna czy nie.
- **Umiejętność:** Jesteś wyszkolony w nadprzyrodzonej wiedzy.
- **Nieumiejętność:** Ludzie uważają Cię za dziwnego. Wszystkie zadania związane z przyjemną interakcją społeczną są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Wyglądało to na dziwne, czemu więc nie?
2. Niezależnie od tego, czy inni BG zdają sobie z tego sprawę, czy też nie, ich misja jest powiązana z czymś dziwnym, o czym wiesz, więc wzięłeś w niej udział.
3. Jako ekspert od dziwności, zostałeś zrekrutowany przez innych BG.
4. Poczuleś dążenie, by dołączyć do innych BG, ale nie wiesz czemu.

Empatyczny

Inni ludzie to dla Ciebie otwarte księgi. Możesz mieć talent do odczytania ludzkich uczuć, tych subtelnych ruchów, które zawierają w sobie nastroj i emocje. Lub możesz otrzymywać informacje w bardziej bezpośredni sposób, czując emocje danej osoby jakby były materialne, wrażenia, które odbiera Twój umysł. Twój dar empatii pomaga Ci nawigować w sytuacjach społecznych i kontrolować je, by uniknąć nieporozumień i uniemożliwić erupcje bezsensownych konfliktów. Ciągłe bombardowanie emocjami ludzi wokół Ciebie jest jednak męczące. Możesz się dać porwać dominującemu nastrojowi, mieć wahania nastrojów od radości do smutku bez żadnego ostrzeżenia. Lub możesz się zamknąć w sobie i pozostać zagadką dla innych, ze względu na

chęć chronienia siebie i podświadomy lęk, że ktoś może się dowiedzieć, jak się naprawdę czujesz.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Otwarty Umysł: +4 do Puli Intelaktu
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w zadaniach związanych z odczuwaniem emocji innych i przeczuć odnośnie ludzi wokół Ciebie.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich akcjach związanych ze społecznymi interakcjami, przyjemnymi bądź nie.
- Nieumiejętność: Bycie tak bardzo otwartym na myśli i nastroje innych czyni Cię narażonym na ataki mentalne. Twoja Obrona Intelaktu jest utrudniona.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Wyczułeś oddanie do zadania innych BG i postanowiłeś im pomóc.
2. Utworzyłeś bliską więź z innym BG i nie chcesz się z nim rozstawać.
3. Wyczułeś coś dziwnego w jednym z BG i zdecydowałeś się dołączyć do ich grupy by sprawdzić, czy wyczujesz to raz jeszcze i odkryjesz prawdę.
4. Dołączyłeś do BG by uciec od nieprzyjemnej relacji lub negatywnego środowiska.

Honorowy

Jesteś godny zaufania, uczciwy i szczery. Próbujesz zrobić to, co powinno być zrobione, pomagać innym i traktować ich dobrze. Kłamanie i oszukiwanie nie są sposobem, by triumfować w życiu – to wybory słabych, leniwych i godnych potępienia. Najpewniej spędzasz dużo czasu myśląc o Twoim osobistym honorze, jak najlepiej go utrzymać i jak bronić go jeśli jest zagrożony. W walce jesteś bezpośredni i oferujesz litość każdemu z wrogów.

Najpewniej poczucie honoru zaszczerpił w Tobie rodzic bądź mentor. Czasami rozróżnienie między tym co jest, a co nie jest honorowe jest zależne od szkoły myślowej, ale ogólnie rzecz ujmując, honorowi ludzie mogą się zgodzić co do większości aspektów znaczenia honoru.

Otrzymujesz następujące cechy:

- Dzielny: +2 do Puli Mocy.

- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w przyjemnych interakcjach społecznych.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w odczytywaniu prawdziwych intencji innych osób i dostrzeganiu kłamstw.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Cele BG wydają się być honorowe.
2. Widzisz, że to, co chcą zrobić BG, jest niebezpieczne, i chciałbyś im pomóc.
3. Jeden z BG zaprosił Cię, słysząc, że jesteś godny zaufania.
4. Zapytałeś grzecznie, czy mógłbyś dołączyć do BG.

Idiotyczny

Nie każdy może być bystry jak rzeka. Oh nie, nie myślisz o sobie jak o głupim, co to to nie. Po prostu inni zdają się mieć więcej... mądrości. Wejrzenia w rzeczy. Preferujesz ruszać prosto do celu poprzez życie i pozwalasz innym martwić się rzeczami. Zmartwianie się nigdy Ci nie pomogło, więc po co to robić? Bierzesz rzeczy na klatę i nie martwisz się dniem jutrzejszym.

Ludzie swą Cię "idiotą" bądź "głupcem", ale nie wpływa to jakoś bardzo mocno na Ciebie.

(Może być bardzo fajnym doświadczeniem odgrywaniem idiotycznej postaci. W pewien sposób zrzuca to presję, by zawsze robić dobre, mądre rzeczy. Z drugiej strony, jeśli grasz taką postacią jako jawnym głupcem w każdej sytuacji, może to być denerwujące dla innych przy stole. Jak ze wszystkim, należy znaleźć złoty środek i rozmawiać z innymi graczami o naszych potrzebach i uwagach krytycznych.)

Zyskujesz poniższe cechy:

- Niemądry: -4 do puli Intelaktu
- Wolny: Polegasz na szczęściu bardziej niż na czymkolwiek innym. Za każdym razem, gdy rzucasz kością na jakieś zadanie, rzuć dwa razy i weź wyższy wynik.
- Słabość Intelaktu: Za każdym razem, gdy wydajesz punkty z Puli Intelaktu, kosztuje Cię to o 1 punkt więcej niż normalnie.
- Nieumiejętność: Twoja Obrona Intelaktu jest utrudniona.

- **Nieumiejętność:** Każde zadanie, które wymaga dostrzeżenia kłamstwa, iluzji lub pułapki jest utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Kto wie? Wyglądało to jak dobry pomysł.
2. Ktoś poprosił Cię o dołączenie do BG. Ta osoba chciała, byś nie zadawał zbyt wiele pytań, więc tak postąpiłeś.
3. Twój ojciec (lub rodzic/mentor) chciał, żebyś miał zajęcie i może "zdobył trochę rozsądku".
4. Inni BG potrzebowali siłacza, który nie zastanawiałby się zbyt długo nas swoimi zadaniami.

Impulsywny

Masz problem z ograniczaniem swojego entuzjazmu. Po co czekać, kiedy można to po prostu zrobić (cokolwiek to jest) i mieć problem z głowy? Radzisz sobie z problemami w momencie, gdy powstają, zamiast planować w przyszłość. Gaszenia małych ognisk sprawia, że potem nie będzie wielkich pożarów. Jesteś pierwszym, który ryzykuje i udziela pomocy, który wstępuje w ciemne korytarze i który znajduje niebezpieczeństwo.

Twoja impulsywność z pewnością sprawia, że niekiedy masz kłopoty. Kiedy inni mogą poświęcić czas na studiowanie przedmiotów, które pozyskali, TY korzystasz z nich bez chwili wahania. Przecież najlepszym sposobem nauki jest akt sprawczy. Kiedy ostrożny odkrywca może rozejrzeć się i poszukać niebezpieczeństw, Ty musisz powstrzymać się siłą przed ruszeniem naprzód. Po co czekać, skoro wokół jest tyle ekscytujących rzeczy?

(Impulsywne postaci ściągają na siebie kłopoty. To ich cecha stała i to jest ok. Ale jeśli ciągle ściągasz innych BG w środek kłopotów (lub, co gorsza, sprawiasz, że są zranieni lub martwi), to będzie to bardzo wkurzające, oględnie mówiąc. Dobrą regułą jest stwierdzenie, że impulsywność nie zawsze oznacza robienie złych rzeczy. Czasami, jest to żądza, by zrobić coś właściwego.)

Otrzymujesz następujące cechy:

- W Gorącej Wodzie Kąpany: +2 do puli Szybkości.
- **Umiejętność:** Jesteś wyszkolony w rzutach na inicjatywę (by określić, kto działa pierwszy w walce)

- **Umiejętność:** Jesteś wyszkolony w Obronie Szybkości.

- **Nieumiejętność:** Możesz spróbować wszystkiego jeden raz, ale następne próby Cię nużą. Każde zadanie, które wymaga cierpliwości, siły woli lub dyscypliny jest dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Usłyszałeś co planowali inni BG i nagle zdecydowałeś, że do nich dołączysz.
2. Zebrałeś wszystkich razem po usłyszeniu plotki o czymś interesującym, co chcesz zobaczyć lub zrobić.
3. Wydałeś wszystkie swoje pieniądze i teraz potrzebujesz źródła dochodu.
4. Jesteś w kłopotach po podążaniu za głosem swojego serca. Dołączyłeś do BG, bo oferują sposób na wyjście ze swoich problemów.

Inteligentny

Jesteś dosyć bystry. Twoja pamięć jest ostra jak brzytwa, i z łatwością pojmujesz koncepty, których inni nie rozumieją. Nie oznacza to koniecznie, że masz za sobą lata formalnej edukacji, ale sporo się nauczyłeś w życiu, głównie przy okazji.

Zyskujesz poniższe cechy:

- Bystry: +2 do Puli Intelaktu.
- **Umiejętność:** Jesteś wyszkolony w jednej domenie wiedzy swojego wyboru.
- **Umiejętność:** Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach polegającym a zapamiętywaniu tego, czego bezpośrednio doświadczyłeś. Dla przykładu, zamiast przypominać sobie o szczegółach geograficznych, o których czytałeś w książce, możesz pamiętać ścieżkę przez tunele, którymi wcześniej podążałeś.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Inny z BG zapytał Cię o Twoją opinię o tej misji, wiedząc, że jeśli powiesz, że to dobry pomysł, to zapewne tak będzie.
2. Dostrzegłeś wartość w tym, co robią inni BG.
3. Wierzysz, że to zadanie może prowadzić do ważnych i ciekawych odkryć.

4. Kolega poprosił cię o wzięcie udziału w tej misji jako przysługę, którą mu byłeś winny.

Intuitywny

Często masz przeczucie co ktoś inny powie, jak zareaguje bądź jak wydarzenia się potoczą. Może masz jakiś zmysł mutanta, może możesz na parę chwil spojrzeć w bliską przyszłość, a może po prostu jesteś w stanie odczytać mimikę i mowę ciała ludzi. Niezależnie od powodu, wielu z tych, którzy patrzą w Twe oczy, natychmiast odwraca wzrok, jakby byli przerażeni tym, co w nich odczytasz.

Zyskujesz poniższe cechy:

- Intuicja: +2 do Puli Intelaktu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w percepcji.
- Wiesz, co Zrobić: Możesz zareagować natychmiast, nawet jeśli to jeszcze nie Twoja tura. Potem, w Twojej następnej normalnej turze, każda akcja, którą wykonujesz, jest utrudniona. Możesz to zrobić jeden raz, ale ta opcja odnawia się po każdym rzucie na odzyskanie zdrowia.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Po prostu wiedziałeś, że musisz z nimi wyruszyć.
2. Przekonałeś jednego z BG, że Twoja intuicja jest bezcenna.
3. Wyczuliś, że stanie się coś złego, jeśli z nimi nie wyruszysz.
4. Jesteś pewien, że powód, dla którego z nimi wyruszyłeś wkrótce stanie się jasny.

Kreatywny

Możesz mieć notatnik, w którym notujesz pomysły, które później rozwiniesz. Może wysyłasz samemu sobie maile w momencie, gdy nachodzi Cię inspiracja, by potem je zanotować w elektronicznym dokumencie. A może po prostu siadasz, patrzysz w ekran i niemożliwą siłą woli, tworzysz coś z niczego.

Niezależnie od tego, jak Twój dar działa, jesteś kreatywny – kodujesz, piszesz, komponujesz, rzeźbisz, projektujesz, reżyserujesz lub w inny sposób tworzysz narracje, które zachwycają innych ludzi.

Otrzymujesz następujące cechy:

- Kreatywny: +2 do Puli Intelaktu.
- Oryginalny: Zawsze robisz coś nowego. Jesteś wyszkolony w każdym zadaniu, związanym z tworzeniem narracji (takiej jak historia, przedstawienie teatralne lub scenariusz). Wlicza się w to oszustwo, jeśli oszustwo jest częścią narracji, którą tworzysz.
- Umiejętność: Jesteś naturalnym twórcą. Jesteś wyszkolony w jednej konkretnej umiejętności kreatywnej Twojego wyboru – pisaniu, tworzeniu oprogramowania, komponowaniu muzyki, malowaniu, rysowaniu itp.
- Umiejętność: Kochasz rozwiązywać zagadki itp. Jesteś wyszkolony w rozwiązywaniu zagadek.
- Umiejętność: Bycie kreatywnym wymaga ciągłego zdobywania wiedzy. Jesteś wyszkolony w każdym zadaniu związanym ze zdobywaniem nowych informacji, tak jak wtedy, gdy przekopujesz się przez bibliotekę, dane bankowe, archiwum newsów lub małą kolekcję źródeł wiedzy.
- Nieumiejętność: Jesteś kreatywny, ale nie urokliwy. Wszystkie zadania związane z przyjemną interakcją społeczną są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Robiłeś badania związane z projektem i przekonałeś BG, by Cię z sobą zabrali.
2. Szukałeś nowych rynków zbytu na swój kreatywny output.
3. Wpadłeś w niewłaściwe towarzystwo, ale zaczęli Cię lubić.
4. Kreatywne życie zazwyczaj oznacza problemy finansowe. Dołączyłeś do BG, bo miałeś nadzieję na zarobienie pieniędzy.

Mechaniczny

Masz specjalny talent do maszyn wszelkiego rodzaju i jesteś dobry jeśli chodzi o zrozumienie i, jeśli zajdzie potrzeba, naprawę owych maszyn. Może jesteś nieco wynalazcą, tworzącym nowe maszyny od czasu do czasu. Jesteś nazywany różnymi nickami,

w tym “złotą rączką”. Mechanicy zazwyczaj noszą praktyczne stroje i noszą ze sobą dużo narzędzi.

Zyskujesz poniższe cechy:

- Bystry: +2 do Puli Intelaktu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich akcjach związanych z identyfikacją i zrozumieniem maszyn.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach związanych z używaniem, naprawą lub tworzeniem maszyn.
- Dodatkowy Ekwipunek: Zaczynasz grę z różnymi narzędziami do naprawy maszyn.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Kiedy naprawiałeś pobliską maszynę, podsłuchiłeś rozmawiających BG.
2. Potrzebujesz pieniędzy na części i narzędzia.
3. Było oczywiste, że misja nie uda się bez Twoich umiejętności i wiedzy.
4. Inny BG poprosił Cię, byś do nich dołączył.

Milkiwy

Nigdy nie byłeś zbyt rozmowny. Kiedy jesteś zmuszony, by wejść w interakcję społeczną, nie masz pomysłu, jakich słów użyć – zawodzą one Ciebie lub wychodzą nie takie, jak trzeba. Zazwyczaj mówisz dokładnie złą rzecz i przez przypadek kogoś znieważasz. Przez większość czasu, po prostu jesteś cichy. Czyni to z Ciebie słuchacza – uważnego obserwatora. To oznacza także, że jesteś lepszy w robieniu rzeczy, niż w mówieniu. Jesteś szybki, by zacząć działać.

Zyskujesz poniższe cechy:

- Akcja, nie Słowa: +2 do puli Mocy i +2 do Puli Szybkości.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w percepcji.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w inicjatywie (chyba, że starcie jest społeczne).
- Nieumiejętność: Wszystkie zadania związane ze społeczną interakcją są dla Ciebie utrudnione.

- Nieumiejętność: Wszystkie zadania powiązane z komunikacją werbalną lub przekazywaniem informacji są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Po prostu się dołączyłeś i nikt nie powiedział Ci, żebyś sobie poszedł.
2. Widziałeś coś ważnego, czego inni BG nie dostrzegli i (z pewnym wysiłkiem) powiedziałeś im o tym.
3. Zainterweniowałeś, by ocalić jednego z innych BG kiedy byli w niebezpieczeństwie.
4. Jeden z innych BG zrekrutował Cię ze względu na Twoje talenty.

Mistyczny

Myślisz o sobie jako o mistycznym, dostrojonym do tego co paranormalne i tajemnicze. Twoje prawdziwe talenty leżą w nadnaturalnym. Najpewniej masz doświadczenie w wiedzy tajemnej, i możesz wyczuć i dzierżyć nadnaturalne – możliwe, że jako “magię”, “psionikę” lub coś odmiennego, zależy to od Ciebie i tych wokół Ciebie. Mistyczne postaci często noszą biżuterię, taką jak pierścienie i amulety, lub mają tatuaże i inne oznaczenia swoich zainteresowań.

Zyskujesz poniższe cechy:

- Bystry: +2 do Puli Intelaktu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w akcjach powiązanych z identyfikowaniem i rozumieniem nadnaturalnego.
- Wycucie Magii: Możesz wyczuć, czy zjawiska nadprzyrodzone są aktywne w sytuacjach, gdzie ich obecność nie jest oczywista. Musisz badać obiekt lub lokację czujnie przez minutę, by odczuć, czy jest tu magia.
- Zaklęcie: Możesz dokonywać Sztuczki Magicznej jako zaklęcie gdy masz wolną dłoń i możesz zapłacić koszt w Intelkcie.
- Nieumiejętność: Posiadasz pewną aurę, która nieco zbija z tropu innych. Każde zadanie wymagające uroku, perswazji lub oszustwa jest dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Miałeś proroczy sen.
2. Potrzebujesz pieniędzy, by sfinansować swoje studia.
3. Wierzyłeś, że ta misja byłaby świetnym sposobem, by dowiedzieć się więcej o zjawiskach nadprzyrodzonych.
4. Różne znaki i omeny przywiodły tu Ciebie.

Miły

To zawsze było dla Ciebie proste, by dostrzec rzeczy z perspektywy innych ludzi. Ta zdolność uczyniła z Ciebie sympatyczną osobę, która rozumie czego inni pragną lub chcą. Z Twojej perspektywy, po prostu stosujesz stare przysłowie “łatwiej jest złapać muchy na miód niż na ocet” ale inni patrzą na Twoje zachowanie jak na bycie miłym. Oczywiście, bycie miłym wymaga czasu, a Twój jest ograniczony. Nauczyłeś się, że pewna część ludzi nie zasługuje na Twoje miłosierdzie – prawdziwi sadyści, narcyzy i tym podobni tylko marnują Twoją energię. Tak więc załatwiasz ich szybko, oszczędzając swoje bycie miłym na tych, którzy tego zasługują i na tym skorzystają.

Zyskujesz poniższe cechy:

- Emocjonalnie Intuitywny: +2 do Puli Intelaktu.
- Umiejętność: Wiesz, co to znaczy przejść miłą w czyichś butach. Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach związanych z przyjemną interakcją społeczną i wyczuwaniem emocji innych ludzi.
- Karma: Czasami, obcy po orstu Ci pomagają. By zyskać pomoc obcego człowieka, musisz zużyć jeden rzut na odzyskiwanie zdrowia – taki, który zajmuje akcję, 10 minut lub 10 godzin (bez regeneracji zdrowia) i MG określa naturę pomocy, którą otrzymujesz. Zazwyczaj, akt dobroci nie jest dostateczny, by kompletnie przezwyciężyć trudną sytuację, ale może w niej pomóc i prowadzić do nowych okazji. Dla przykładu, jeśli jesteś pojmany, strażnik może nieco poluzować Twoje więzy, przynieść Ci wodę lub przekazać wiadomość.

- Nieumiejętność: Bycie miłym nosi z sobą pewne ryzyko. Wszystkie zadania związane z odczytywaniem kłamstw są utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. BG potrzebował Twojej pomocy i zgodziłeś się mu towarzyszyć.
2. Dałeś złej osobie dostęp do swoich pieniędzy i teraz musisz je odzyskać.
3. Jesteś gotów zanieść swe miłosierdzie wzdłuż i w dal i pomóc większej ilości ludzi, w którym to celu dołączyłeś do BG.
4. Twoja praca, która wyglądała początkowo na świetną, nie jest taka. Dołączyłeś do BG, by od niej uciec.

Naiwny

Wychowywałeś się pod kloszem. Twoje dzieciństwo było bezpieczne i nie miałeś szansy, by nauczyć się czegoś o świecie – a nawet mniejszą szansę, by go doświadczyć. Mogłeś być szkolony w w jakimś kierunku, trzymać nos w książkach, lub po prostu byłeś w odosobnionym miejscu, tak więc nie zrobiłeś zbyt wiele, nie spotkałeś wielu ludzi i nie widziałeś zbyt wielu interesujących rzeczy. Pewnie to się szybko zmieni, ale jak wchodzisz w większy, obcy świat, robisz to bez pewnego zrozumienia, które posiadają inni ludzie wokół.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Świeży: Dodajesz +1 do swoich rzutów na odzyskanie zdrowia.
- Szlachetny Umysł: Jesteś wyszkolony w Obronie Intelaktu i we wszystkich zadaniach powiązanych z odpieraniem się kuszeniu.
- Umiejętność: Wszystko dla Ciebie jest nowe i ciekawe. Jesteś wyszkolony w percepcji.
- Nieumiejętność: Każde zadanie polegające na rozpoznaniu fałszu lub odkryciu czyichś sekretnych motywów jest dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Ktoś powiedział Ci, że powinieneś się w to wmieszać.

2. Potrzebujesz pieniędzy, i to wyglądało na dobry sposób ich zarobku.

3. Wierzysz, że możesz się dużo nauczyć od jednego z BG.

4. To brzmi jak dobra zabawa.

Niehonorowy

Złodzieje nie mają honoru – i zdrajcy, wbijający noże w plecy, kłamcy i oszuści. Jesteś nimi wszystkimi i albo nie prześladowe Cię to po nocach, albo okłamujesz samego siebie i innych. Niezależnie, jesteś zdolny zrobić wszystko, by było tak, jak tego pragniesz. Honor, etyka i zasady to ledwie słowa. Według Ciebie, nie mają one miejsca w prawdziwym świecie.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Ukradkowy: +4 do Puli Szybkości.
- Po Obiedzie: Kiedy MG daje innemu graczowi punkt doświadczenia jako nagrodą za Wtrącenie MG, ten gracz nie może dać Tobie drugiego punktu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w oszustwie.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w skradaniu się.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w zastraszaniu.
- Nieumiejętność: Ludzie nie lubią Cię i Ci nie ufają. Przyjemna interakcje społeczne są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Jesteś zainteresowany tym, co robią BG, więc im nakłamałeś, aby Cię przyjęli do grupy.

2. Przypadkiem podsłuchałeś BG omawiających swoje plany i zdałeś sobie sprawę, że chcesz do nich dołączyć.

3. Jeden z innych BG zaprosił Cię, nie mając pojęcia jaki naprawdę jesteś.

4. Wprosiłeś się przy pomocy zastraszania i pogroźek.

Niezręczny

Bez gracji ruchów i niezręczny, wszyscy Ci mówili, że “kiedyś to minie”, ale nigdy tak się nie stało. Często upuszczasz rzeczy, potykasz się własne stopy, lub przewracasz rzeczy (i ludzi). Niektórych ludzi to irytuje, lecz dla większości jest to zabawne, a może nawet urocze.

(Pewnie gracze mogą nie chcieć być definiowani przez “negatywny” deskryptor jak Niezręczny, ale po prawdzie, nawet ten rodzaj deskryptora ma tyle zalet, że czyni postać zdolną i utalentowaną. Negatywne deskryptory czynią postać bardziej interesującą i wieloaspektową i często świetnie się nimi gra.)

Zyskujesz poniższe cechy:

- Maślane palce: -2 do Puli Szybkości.
- Umieśniony: +2 do Puli Mocy.
- Uroczy: Masz pewien wrodzony urok. Jesteś wyszkolony we wszystkich przyjemnych interakcjach społecznych kiedy wykazujesz lekkie podejście na swojej niezręczności.
- Głupie Szczęście: MG może CI ofiarować Wtrącenie MG, bazujące na Twojej niezręczności, bez dawania Ci PD-ka (jakbyś wylosował 1 na k20). Jednakże, jeśli to się wydarzy, istnieje szansa 50%, że Twoja niezręczność zadziała na Twoją korzyść. Zamiast zranić Ciebie (mocno), pomaga to Tobie lub rani Twoich wrogów. Poślizgujesz się, ale w odpowiednim momencie, by uniknąć ataku. Upadasz, ale przewracasz też swoich wrogów, podcinając im nogi. Odwracasz się zbyt szybko, ale w końcu wytrącasz wrogowi broń z rąk. Powinieneś pracować razem z MG by określić szczegóły. Jeśli MG sobie tego życzy, może on zastosować Wtrącenia MG związane z Twoją niezręcznością korzystając z normalnych zasad (przyznając PD-ki).
- Umiejętność: Masz pewne cechy byka. Jesteś wyszkolony w zadaniach powiązanych z łamaniem i niszczeniem rzeczy.
- Nieumiejętność: Wszelkie zadania związane z równowagą, gracją i koordynacją ręka-oko są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Byłeś we właściwym miejscu o właściwej porze.
2. Miałeś informację, której inni BG potrzebowali, by ruszyć do przodu.
3. Rodzeństwo zarekomendowało Cię innym BG.
4. Natknąłeś się na BG, gdy Ci dyskutowali o swojej misji, i polubili Cię.

Odporny

Możesz wytrzymać wiele, zarówno fizycznie, jak i psychicznie, i dalej stać na nogach. Trzeba wiele, by Cię powstrzymać. Ani fizyczne, ani mentalne trudy i obrażenia nie mają na Ciebie długotrwałego wpływu. Jesteś wytrzymały. Niezłomny. Niepowstrzymany.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Odporny: +2 do Puli Mocy, +2 do Puli Intelaktu.
- Odzyskiwanie zdrowia: Możesz wykonać dodatkowy rzut na odzyskanie zdrowia każdego dnia. Ten rzut to tylko jedna akcja. Tak więc możesz wykonać dwa rzuty, które trwają 1 akcję, 1 1-minutowy, i czwarty, który zajmuje 1 godzinę, w końcu zaś piąty, który zajmuje 10 godzin odpoczynku.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w Obronie Mocy.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w Obronie Intelaktu.
- Nieumiejętność: Jesteś wytrzymały, ale niekoniecznie silny. Wszelkie akcje związane z przemieszczeniem, naginaniem lub niszczeniem rzeczy są dla Ciebie utrudnione.
- Nieumiejętność: Masz mnóstwo siły woli, ale niekoniecznie jesteś mądry. Wszelkie akcje powiązane z wiedzą i rozwiązywaniem problemów są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Dostrzegłeś, że BG z pewnością potrzebują kogoś takiego jak Ty.

2. Ktoś poprosił Cię, byś miał na oku jednego z BG w szczególności, i przychyliłeś się do tej prośby.

3. Jesteś znużony i w desperackiej potrzebie jakiegoś wyzwania.

4. Przegrałeś zakład – nie fair, wierzysz – i musiałeś zająć czyjeś miejsce w tej misji.

Odporny Psychicznie

Jesteś osobą o silnej woli i bardzo niezależną. Nikt nie może Ci niczego wmówić lub zmienić Twojego zdania kiedy nie chcesz sam go zmienić. Ta cecha niekoniecznie czyni Cię mądrym, ale na pewno jesteś bastionem siły woli. Możliwe, że sięgubierasz i działasz z unikalnym stylem i mocą, nie dbając o to, co myślą inni.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Wytrzymały psychicznie: +4 do Puli Intelaktu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w opieraniu się efektom mentalnym.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w zadaniach wymagających wielkiego skupienia i koncentracji.
- Nieumiejętność: Silna wola nie oznacza bycia bystrym. Wszelkie zadania powiązane z zagadkami lub problemami, zapamiętywaniem rzeczy lub korzystania z wiedzy są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Pomimo Twojego osądu, dołączyłeś do BG ponieważ byli w niebezpieczeństwie.

2. Jeden z BG przekonał Cię, że dołączenie do grupy byłoby w Twoim najlepszym interesie.

3. Boisz się, co się stanie, jeśli reszta BG zawiedzie.

4. W tle jest nagroda, a Ty potrzebujesz pieniędzy.

Okrutny

Nieszczęścia i cierpienie Cię nie obchodzą. Kiedy ktoś inny przechodzi w swoim życiu trudy, ciężko Ci się przejąć, co więcej, jego cierpienie i trudności mogą Cię ucieszyć, jeśli w przeszłości zaszedł Ci on za skórę. Twoje okrucieństwo może wynikać z

rozżalenie światem i własnymi problemami. Możesz być twardym pragmatystą, robiąc to, co jak czujesz musisz zrobić ,nawet jeśli inni przez to cierpią. Lub możesz być sadystą, rozkoszującym się cierpieniem, które zadajesz.

Bycie okrutnym niekoniecznie czyni z Ciebie zło-
czyńcę. Twoje okrucieństwo może być zarezerwowane
tych, którzy staną na Twojej drodze lub innych
ludzi, gdzie będzie to miało swoje użycie. Mogłeś
stać się okrutny po bardzo smutnym wydarzeniu
życiowym. Przemoc i tortury, na ten przykład, mo-
gą odebrać litość dla innych istot żywych.

Podobnie, nie musisz być okrutny w każdej sytu-
acji. Po prawdzie, możesz być lubiany, przyjazny i
nawet pomocny. Ale kiedy jesteś wściekły lub sfru-
strowany, Twoja podwójna natura daje o sobie znać
i Ci, którzy cię wkurzyli, z pewnością tego pożałują.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Bystry: +2 do Puli Intelaktu.
- Okrucieństwo: Kiedy korzystasz ze swojej si-
ły, możesz wybrać okaleczanie swojego wroga
lub zadawanie mu bolesnych obrażeń, by prze-
dłużyć jego cierpienie. Kiedykolwiek zadajesz
obrażenia, możesz wybrać zadanie 2 punktów
obrażeń mniej, by ułatwić Twój następny atak
przeciwko temu wrogowi.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w zadaniach
powiązanych z oszukiwaniem, zastraszaniem i
perswazją, gdy wchodzisz w interakcję z posta-
ciami cierpiącymi fizycznie lub emocjonalnie.
- Nieumiejętność: Masz problemy w wyciąganiu
ręki do innych ludzi, rozumieniu ich pobudek
lub dzieleniu się swoimi uczuciami. Wszystkie
zadania powiązane z zrozumieniem motywów,
uczuć i stanu umysłu są dla Ciebie utrudnione.
- Dodatkowy Ekwipunek: Masz cenną pamiąt-
kę o ostatniej osobie, którą zniszczyłeś. Ta pa-
miątka jest średnio wielkiej ceny i możesz ją
sprzedać lub wymienić na przedmiot o takiej
samej lub niższej wartości.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wy-
bierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej
przygodzie.

1. Uważasz, że możesz wiele zyskać w dłuższym
czasie, jeśli pomożesz BG i możesz wykorzystać ową
przewagę przeciwko Twoim wrogom.

2. Poprzez dołączanie do BG, widzisz szansę na
zwiększenie swojej własnej potęgi i statusu kosztem
innych.

3. Pragniesz uczynić życie innego BG ciężkim,
poprzez dołączenie do grupy.

4. Dołączenie do BG daje Ci szansę na ucieczkę
od sprawiedliwości za przestępstwo, które popełni-
łeś.

Pewny Siebie

Jesteś pewien własnych zdolności, energetyczny,
i najpewniej nieco prześmiewczy odnośnie pomy-
słów, z którymi się nie zgadzasz. Niektórzy nazy-
wają Cię odważnym, ale Ci, którym pokazałeś ich
miejsce, zwą Cię aroganckim. Oj tam. To nie w Two-
jej naturze przejmować się co inni myślą o Tobie –
chyba, że to rodzina lub przyjaciele. Nawet ktoś
tak pewny siebie jak tywie, że przyjaciele czasami
muszą być na pierwszym miejscu.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Energetyczny: +2 do Puli Szybkości.
- Umiejętności: Jesteś wyszkolony w inicjatywie.
- Odważny: Jesteś wyszkolony we wszystkich ak-
cjach które polegają na przezwyciężaniu strachu
i zastraszania.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wy-
bierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej
przygodzie.

1. Dostrzegłeś, że dzieje się coś dziwnego, i bez
większego namysłu, wkroczyłeś do akcji.

2. Pokazałeś się tam i wtedy, ponieważ ktoś
stwierdził, że tego nie zrobisz – hej, musiałeś po-
kazać, że nie miał racji!

3. Ktoś Cię wyzwiał, ale zamiast zacząć walkę,
zaczęło to Twoją obecną przygodę.

4. Powiedziałeś przyjacielowi, że nic niem oze Cię
przerazić, i że nic, co zobaczysz, nie zmieni Twoje-
go zdania. To zaprowadziło Cię do wydarzeń obec-
nych.

Pełen Wdzięku

Masz perfekcyjny zmysł równowagi, poruszasz się
i mówisz z gracją i pięknem. Jesteś szybki i zwin-
ny. Twoja cięlo nadaje się perfekcyjnie do tańca,
i używasz tej przewagi podczas walki do unikania
ciosów. Możesz nosisz ubrania, które umożliwiają

Twoje zwinne ruchy i stanowią o Twoim wyczuciu stylu.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- **Zwinny:** +2 do Puli Szybkości.
- **Umiejętność:** Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach powiązanych z równowagą i ostrożnymi ruchami.
- **Umiejętność:** Jesteś wyszkolony we wszystkich akcjach powiązanych z fizycznymi sztukami performatywnymi.
- **Umiejętność:** Jesteś wyszkolony w Obronie Szybkości.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Pomimo Twojego lepszego osądu, dołączyłeś do innych BG, bo dostrzegłeś, że są w niebezpieczeństwie.
2. Inny z BG przekonał Cię, że dołączenie do grupy będzie w Twoim najlepszym interesie.
3. Boisz się, co się stanie, jeśli reszta BG poniesie klęskę.
4. Można wygrać nagrodę, a Ty potrzebujesz pieniędzy.

Piękny

Jesteś atrakcyjny dla innych, ale co być może ważniejsze, jesteś lubiany i charyzmatyczny. Masz to "specjalne coś" co przyciąga do Ciebie innych. Wiesz zazwyczaj, co powiedzieć, by kogoś rozbawić, uspokoić lub zmusić do akcji. Ludzie lubią Cię, pragną Ci pomóc i chcą być Twoimi przyjaciółmi.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- **Charyzmatyczny:** +2 do Puli Intelaktu.
- **Umiejętność:** Jesteś wyszkolony w przyjemnych interakcjach społecznych.
- **Odporny na Wdzięki:** Jesteś siadom, jak inni mogą manipulować i czarować ludzi i dostrzegasz, gdy ta taktyka jest używana na Tobie. Z powodu tej świadomości, jesteś wyszkolony w odpieraniu perswazji i uwodzenia.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Spotkałeś kompletnego obcego (jednego z BG) i tak go oczarowałeś, że zaprosił Cię do grupy.

2. BG szukali kogoś innego, ale przekonałeś ich, że jesteś perfekcyjnym kandydatem.

3. Czysty przypadek – ponieważ ruszasz z prądem i wszystko zazwyczaj działa, jak powinno.

4. Twoja charyzma pomogła jednemu BG wyjść z trudnej sytuacji dawno temu i zawsze teraz prosi Cię on o wzięcie udziału w nowych przygodach.

Pomocny

Pomaganie innym to Twoje powołanie. To dlatego tutaj jesteś. Inni doceniają twoją przyjazną i pomocną naturę, a Ty rozkoszujesz się ich szczęściem. Kochasz pomagać ludziom, czy to poprzez wyjaśnianie im, jak mogą najlepiej poradzić sobie z problemem, czy też demonstrując im to.

Zyskujesz poniższe cechy:

- **Życzliwy:** Wszyscy, którzy spędzili z Tobą cały poprzedni dzień, zyskują +1 do swoich rzutów na odzyskanie zdrowia.
- **Altruistyczny:** Jeśli stoisz obok istoty, która otrzymuje obrażenia, możesz przejąć 1 punkt tych obrażeń na samego siebie (redukując obrażenia istoty o 1). Jeśli masz Pancerz, nie korzystasz z niego przy korzystaniu z tej zdolności.
- **Umiejętność:** Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach związanych z przyjemną interakcją społeczną, pomaganiu się innym zrelaksować i pozyskiwaniu zaufania.
- **Pomocny:** Zawsze, gdy pomagasz innej postaci, ta postać zyskuje bonus, jakbyś był wyszkolony, nawet, jeśli ni jesteś wyszkolony lub wyspecjalizowany w danym zadaniu.
- **Nieumiejętność:** Gdy jesteś sam, wszystkie zadania Intelaktu i Szybkości są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Pomimo tego, że nie znałeś większości BG przedtem, wprosiłeś się w ich drużynę.

2. Widziałeś, że BG mają kłopot i ruszyłeś im na pomoc.

3. Jesteś pewien, że BG zaliczą klęskę bez Ciebie.
4. Twój wybór to było jednej strony.

Ryzykujący

Jest częścią Twojej natury kwestionowanie co inni sądzą w temacie tego, co nie powinno być robione. Nie jesteś szalony, oczywiście – nie chciałbyś przeskoczyć przez przepaść o szerokości mili tylko dlatego, że ktoś Cię wyzwał. Istnieją rzeczy niemożliwe i prawie niemożliwe. Lubisz próbować swoich sił w tych drugich, ponieważ daje Ci to satysfakcję i przyjemność, gdy odnosisz sukces. Im większy Twój sukces, tym bardziej szukasz kolejnego ryzykownego wyzwania.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Zwinny: +4 do Puli Szybkości.
- Umiejętność: Jesteś dobry w ocenianiu ryzyka, i wyszkolony w zadaniach, które mają pewien element losowości, jak granie w gry hazardowe lub wybieranie pomiędzy dwoma lub trzema podobnymi opcjami.
- Szczęście: Możesz wybrać automatyczny sukces na jednym teście bez rzucania kością, tak długo, jak zadanie ma trudność nie większą niż 6. Kiedy to jednak robisz, MG dokonuje Wtrącenia, jakbyś wylosował 1. Wtrącenie nie neguje sukcesu, ale może na niego wpłynąć. Możesz to zrobić jeden raz, lecz zdolność odnawia się po każdym 10-godzinny rzucie na odzyskanie zdrowia.
- Nieumiejętność: Jesteś zwinny, ale nie ukradkowy. Zadania powiązane z zakradaniem się i byciem cicho są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Wyglądało na to, że była szansa 50/50 na to, że BG odniosą sukces, co dla Ciebie było odpowiednio dużą.
2. Myślisz, że zadanie będzie miało wyjątkowo i satysfakcjonujące wyzwania.
3. Jedno z Twoich ryzyk się nie udało, i potrzebujesz pieniędzy, by je spłacić.
4. Chwaliłeś się, że nigdy nie widziałeś ryzyka, którego byś nie lubił, co doprowadziło Cię do sytuacji bieżącej.

Sceptyczny

Jesteś bardzo sceptyczny odnośnie twierdzeń, które inni biorą za ożywisza prawdę. Nie jesteś koniecznie “wątpiącym Tomaszem” (sceptykiem, który wątpi we wszystko bez stuprocentowych dowodów), ale często odnosiłeś korzyści, kwestionując twierdzenia, opinie i wiedzę innych ludzi.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Myśliciel: +2 do Puli Intelaktu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w identyfikowaniu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w każdej akcji, która polega na przejrzeniu trików, iluzji bądź sztuczek retorycznych które unikają prawdy lub jawnego kłamstwa. Dla przykładu, jesteś lepszy w stwierdzeniu, który kubek zawiera ukrytą kulkę, wyczuwaniu iluzji, lub zorientowaniu się, że ktoś Cię okłamuje (ale tylko, jeśli się skoncentrujesz i użyjesz tej zdolności).

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Podśluchałeś innych BG rozmawiających o czymś, odnośnie czego byłeś sceptyczny, więc podszedłeś do nich i poprosiłeś o dowód.
2. Śledziłeś jednego BG, którego o coś podejrzewałeś, co wpłatało Cię w wydarzenia.
3. Twoja teoria o nieistnieniu nadnaturalnego może być udowodniona jako fałszywa tylko przez Twoje własne zmysły, więc wyruszyłeś w podróż z BG.
4. Potrzebujesz pieniędzy, by sfinansować własne badania.

Silny

Jesteś wyjątkowo silny i potężny fizycznie i korzystasz właściwie z tych cech, czy to przy pomocy przemocy, czy podnoszenia ciężarów. Najpewniej jesteś silnie zbudowany i masz okazałą muskulaturę.

Otrzymujesz poniższe cechy

- Bardzo Silny: +4 do Puli Mocy.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach niszczenia nieruchomych obiektów.

- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w skakaniu.
- Dodatkowy Ekwipunek: Masz dodatkową średnią lub ciężką broń.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Pomimo Twojego lepszego osądu, dołączyłeś do reszty BG ponieważ byli w niebezpieczeństwie.
2. Inny z BG przekonał Cię, że dołączenie byłoby w Twoim najlepszym interesie.
3. Boisz się, co się wydarzy, jeśli BG poniosą klęskę.
4. Jest oferowana nagroda, a Ty potrzebujesz pieniędzy.

Skryty

Ukrywasz swoją prawdziwą naturę za maską i nie chcesz, by ktokolwiek poznał, kim naprawdę jesteś. Chronienie siebie, fizycznie i emocjonalnie, jest tym, na czym Ci zależy, i trzymasz wszystkich na bezpieczny dystans. Możesz być podejrzliwy względem każdego, kogo spotykasz, spodziewać się najgorszego od ludzi, tak więc nie jesteś zaskoczony, gdy okazuje się, że masz rację. Lub po prostu możesz być nieco zdystansowany, ostrożny odnośnie pozwolenia ludziom na przejrzenie kim naprawdę jesteś.

Nikt nie może być tak zdystansowany jak Ty i mieć wielu przyjaciół. Najpewniej posiadasz szorstką osobowość i masz pesymistyczne spojrzenie na życie. Możliwe, że rozdrapujesz rany i odkryłeś, że jedyny sposób, w jaki możesz iść do przodu, to zamknąć się w sobie.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Podejrzliwy: +2 do Puli Intelaktu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w Obronie Intelaktu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w zadaniach polegających na ustalaniu prawdy, dostrzeganiu przebrań i rozpoznawaniu kłamstw i innych oszustw.
- Nieumiejętność: Twoja podejrzliwa natura czyni Cię nie lubianym. Wszystkie zadania związana z oszustwem lub perswazją są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Jeden z BG zdołał się przebić przez Twoją skrytość i zostać Twoim przyjacielem.
2. Chcesz odkryć, co robią BG, więc im towarzyszysz, chcąc ich złapać w akcie.
3. Masz paru wrogów i dołączyłeś do BG w celach obronnych.
4. BG to jedyni ludzie, którzy mogą z Tobą wytrzymać.

Skazany na Zagładę

Dobrze wiesz jaki los został Ci przepowiedziany – nieuchronny, okropny koniec. To przeznaczenie może być tylko Twoje, lu może też dotyczyć Twoich najbliższych.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Nerwowość: +2 do Puli Szybkości.
- Umiejętność: Zawsze rozglądasz się na niebezpieczeństwem, jesteś więc wyszkolony w percepcji.
- Umiejętność: Koncentrujesz się na obronie, jesteś więc wyszkolony w Obronie Szybkości.
- Umiejętność: Jesteś cyniczny i zawsze spodziewasz się najgorszego. Tak więc, jesteś odporny na szoki mentalne. Jesteś wyszkolony w Obronie Intelaktu, która polega na unikaniu szaleństwa i osiągnięciu spokoju umysłu.
- Zagłada: Co drugi raz, gdy MG używa Wtrącenia MG na Twojej postaci, nie możesz odmówić i nie uzyskujesz z tego tytułu PD (ale dalej dajesz PD innemu graczowi). Dzieje się tak, gdyż jesteś skazany na zagładę. Kosmos to zimne, nieczułe miejsce, a Twoje wysiłki są daremne.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Chciałeś uniknąć tego losu, ale wydarzenia zdawały się spiskować przeciwko Tobie.
2. Czemu nie? To bez znaczenia. I tak jesteś skazany na zagładę, niezależnie od wszystkiego.
3. Jeden z BG ocalił Twoje życie, a teraz spłacaś dług, pomagając mu w różnych zadaniach.

4. Podejrzewasz, że jedyna nadzieja jaką masz, by uniknąć swojemu losowi, znajduje się na obranym przez Ciebie szlaku.

Spokojny

Poświęciłeś całe swój czas na życie w spokoju – książki, filmy, hobby itp. - zamiast poświęcić je na jakieś aktywności. Dobrze znasz się na wielu problemach naukowych lub intelektualnych, ale nie na czymś fizycznej natury. Nie jesteś słaby czy coś, raczej (choć to dobry deskryptor dla postaci, które są starszymi osobami) ale nie masz doświadczenia w fizycznych aktywnościach.

(Spokojny to świetny deskryptor dla postaci, które nigdy nie chciały ruszyć na przygody, lecz życie ich do tego zmusiło – wątek powszechny we współczesnych grach, zwłaszcza w horrorach.)

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Z nosem w książkach: +2 do puli Intelaktu.
- Umiejętności: Jesteś wyszkolony w 4 niefizycznych umiejętnościach Twojego wyboru.
- Trivia: Kiedy sobie tego życzysz, możesz podać z pamięci fakty przydatne w danej sytuacji. Zawsze są to fakty, a nie przesady lub wierzenia, i musi to być coś, o czym mógłbyś przeczytać lub widzieć w przeszłości. Możesz zrobić tak jedno raz, ale zdolność odświeża się po wykonaniu rzutu na odzyskanie zdrowia.
- Nieumiejętność: Nie jesteś wojownikiem. Wszystkie Twoje fizyczne akcje są utrudnione.
- Nieumiejętność: Nie lubisz wychodzić na zewnątrz. Wszystkie zadania związane ze wspinaczką, bieganiem, skakaniem i pływaniem są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Czytałeś o obecnej sytuacji i zdecydowałeś, że chcesz się sprawdzić osobiście.
2. Byłeś w złym (dobrym?) miejscu o złej (dobrej?) porze.
3. Kiedy unikałeś kompletnie odmiennej sytuacji, napotkałeś na obecny problem.
4. Jeden z innych BG wmieszał Cię w tą sytuację.

Szalony

Zagłębiłeś się zbyt głęboko w rzeczy, o których ludzkość nie powinna wiedzieć. Jesteś dobrze wykształcony w ezoterycznych tematach dostępnych niewielu, ale ta wiedza miała przerażającą cenę. Zapewne jesteś w złym stanie fizycznym i czasami masz tiki nerwowe. Czasami mówisz sam do siebie bez zdania sobie z tego sprawy.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Ten, Który Wie: +4 do Puli Intelaktu.
- Przebłysk Olśnienia: Kiedykolwiek posiadanie takiej wiedzy jest stosowne, GM może dać ci ją, choć nie istnieje jasne wyjaśnienie skąd masz ową wiedzę. Leży to w kwestii MG, ale powinno się to zdarzać przynajmniej raz na sesję.
- Dziwne Zachowanie: Masz tendencję do dziwnych, irracjonalnych zachowań. Kiedy jesteś w przededniu wielkiego odkrycia lub poddany wielkiemu stresowi (no: podczas zagrożenia fizycznego) MG może wprowadzić Wtrącenie MG bez nagradzania PD, które pokieruje Twoją następną akcją. Możesz dalej wydać 1 PD, by odmówić. Wpływ MG to manifestacja Twojego szaleństwa i zawsze jest czymś, czego normalnie byś nie zrobił, ale nie jest ono bezpośrednio, oczywiście szkodliwe, chyba, że zajdą specjalne okoliczności (Dla przykładu, jeśli wróg nagle wyskakuje z ciemności, możesz spędzić pierwszą turę mrucząc coś pod nosem albo krzycząc imię swojej pierwszej prawdziwej miłości).
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w jednej dziedzinie wiedzy (najpewniej czymś dziwnym lub ezoterycznym).
- Nieumiejętność: Twój umysł jest bardzo wrażliwy. Zadania związane z odpieraniem ataków mentalnych są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Głosy w Twojej głowie kazały ci to uczynić.
2. Rozpocząłeś całą przygodę i nakłoniłeś innych, by do Ciebie dołączyli.
3. Jeden z innych BG zyskał księgę wiedzy dla Ciebie, a teraz spłacasz dług.

4. Czuleś się kuszony przez niejasną intuicję.

Szczęśliwy

Polegasz na szansach i szczęściu w wielu sytuacjach. Kiedy ludzie mówią, że ktoś był urodzony pod szczęśliwą gwiazdą, mają na myśli Ciebie. Kiedy próbujesz czegoś nowego, niezależnie od tego, jak bardzo nie wiesz, co robisz, częściej niż nie odnosisz sukces. Nawet gdy nadciąga katastrofa, rzadko jest ona tak zła, jak mogłaby być. Bardzo często, drobnotki idą po Twojej myśli, wygrywasz konkursy i znajdujesz się we właściwym miejscu o właściwej porze.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- **Pula Szczęścia:** Masz dodatkową pulę zwaną Szczęściem, która zaczyna się od 3 punktów i ma maksymalną wartość 3 punktów. Kiedy wydajesz punkty z dowolnej innej Puli, możesz wziąć jeden, trochę lub wszystkie punkty ze swojej Puli Szczęścia. Kiedy wykonujesz rzut na odzyskanie zdrowia, Twoja Pula Szczęścia regeneruje się o tyle samo punktów. Kiedy Twoja Pula Szczęścia zawiera 0 punktów, nie wlicza się to do obniżenia licznika obrażeń.
- **Przewaga:** Gdy wydajesz 1 PD, by przerzucić k20 na każdym rzucie, który dotyczy tylko Ciebie, dodajesz +3 do wartości ponownie rzuconej kości.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Wiedząc, że szczęściarze dostrzegają i wykorzystują sposobność, wzięłeś udział w pierwszej przygodzie z wyboru.

2. Dosłownie wpadłeś na kogoś na tej przygodzie poprzez czyste szczęście.

3. Odkryłeś teczkę leżącą na drodze. Była zniszczona, ale w środku znalazłeś dużo dziwnych dokumentów, które tu Cię przywiodły.

4. Twoja szczęście Cię ocaliło, gdy uniknąłeś pędzącego pojazdu poprzez wpadnięcie w dziurę w ziemi. Poniżej poziomu gruntu, odnalazłeś coś, czego nie mogłeś zignorować.

Szlachetny

Robienie tego, co słuszne, to sposób życia. Żyjesz zgodnie z kodeksem, a ten kodeks to „coś, co dyk-

tuje Twoje codzienne życie. Kiedy zbaczasz z drogi, bijesz się w pierś za swoją słabość i zaczynasz od nowa. W Twój kodeks najpewniej wlicza się umiarkowanie, szacunek dla innych, czystość i inne charakterystyki, które większość ludzi uznaje za cnoty. Odrzucasz także ich przeciwieństwa: lenistwo, rzadzę pieniądza, obżarstwo itp.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- **Silny:** Otrzymujesz +2 do Puli Mocy.
- **Umiejętność:** Jesteś wyszkolony w ocenianiu prawdziwych motywów innych ludzi i dostrzeganiu kłamstw.
- **Umiejętność:** Twoje podążanie ścisłym kodeksem moralnym uodporniło Twój umysł na strach, wątpliwości i zewnętrzne wpływy. Jesteś wyszkolony w Obronie Intelaktu.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. BG robią coś szlachetnego, i wspierasz ich całym sercem.

2. BG są na drodze do zatracenia i uważasz, że musisz ich sprowadzić na właściwą drogę.

3. Inny z BG zaprosił Cię do przygody, słysząc o Twojej szlachetnej naturze.

4. Postawiłeś cnotę przed zdrowym rozsądkiem i broniłeś czyjś honoru w obliczu organizacji lub mocy znacznie większej od Ciebie samego. Dołączyłeś do BG, ponieważ zaoferowali Ci pomoc i przyjaźń wtedy, gdy z obawy przed konsekwencjami, nikt inny tego nie zrobił.

Szpetny

Jesteś ohydny zgodnie z prawie każdym ludzkim standardem. Może miałeś tragiczny wypadek, szkodliwą mutację, lub złe szczęście do genów, ale jesteś niemożliwie wprost szpetny.

Nadrabiasz wygląd innymi cechami. Ponieważ musisz ukrywać swój wygląd, jesteś dobry w skradaniu się i przebieraniu. Ale co być może najważniejsze, bycia ofiarą ostracyzmu, gdy inni się socjalizowali, dało Ci czas na dorosnięcie - wyrosłeś na silnego lub szybkiego – a może masz bystry umysł?

Otrzymujesz poniższe cechy:

- **Uniwersalny:** Masz dodatkowe 4 punkty do rozdelenia między swoje Statystyki.

- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w zastraszaniu i innych akcjach bazujących na lęku, jeśli pokażesz swoją prawdziwą twarz.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w skradaniu się i przebieraniu się.
- Nieumiejętność: Wszystkie zadania związane z przyjemną społeczną interakcją są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Jeden z BG podszedł do Ciebie kiedy byłś w przebraniu i Cię zrekrutował, wierząc, że jesteś kimś innym.
2. Kiedy się przekradałeś, usłyszałeś jak BG planowali swoją przygodę i zdałeś sobie sprawę, że chcesz do niej dołączyć.
3. Jeden z BG zaprosił Cię, ale zastanawiasz się, czy nie zrobił tego z litości.
4. Pogrożkami zdobyłeś sobie miejsce w drużynie.

Szybki

Jesteś naprawdę szybki. Z tego powodu, możesz wykonać niektóre zadania szybciej od innych. Nie tylko masz szybkie stopy, ale i dłonie, myślisz także i reagujesz szybko. Nawet mówisz z pośpiechem.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Energetyczny: +2 do Puli Szybkości.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w bieganiu.
- Szybki: Możesz się poruszyć na średni dystans i dalej dokonać akcji w tej samej rundzie, lub możesz poruszyć się na daleki dystans bez konieczności wykonania rzutu.
- Nieumiejętność: Jesteś sprinterem, ale nie biegaczem długodystansowym. Nie masz wielkiej kondycji. Obrona Mocy jest dla Ciebie utrudniona.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Ruszyłeś by ocalić jednego z BG, który był w wielkiej potrzebie.
2. Jeden z innych BG zrekrutował Cię ze względu na Twoje wyjątkowe talenty.

3. Jesteś impulsywny, i w tamtym momencie wyglądało to na dobry pomysł.

4. Ta misja wiąże się z Twoim osobistym celem.

Tajemniczy

Mroczna figura czająca się w kącie? To Ty. Nikt naprawdę nie wie skąd przybyłeś lub jakie są Twoje motywy – chowasz to w sekrecie. Twoja maniera konfunduje innych, ale nie czyni to z Ciebie złego przyjaciela lub sprzymierzeńca. Jesteś po prostu dobry w zachowywaniu pewnych wiadomości dla siebie, poruszaniu się tak, by nikt Cię nie dostrzegł i ukrywaniu swojej obecności i tożsamości.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w skradaniu się.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w opieraniu się przesłuchaniom i sztuczkom, by wydobyć z Ciebie prawdę.
- Konfuzja: Masz talenty i zdolności Bóg wie skąd. Możesz spróbować wykonać jedno zadanie, do którego nie masz przeszkolenia, jakbyś był wyszkolony, zadanie, w którym jesteś wyszkolony, jakbyś był wyspecjalizowany, lub zyskać darmowy poziom Wysiłku dla zadania, w którym jesteś wyspecjalizowany. Ta zdolność restartuje się za każdym razem, gdy wykonasz rzut na odzyskanie zdrowia, ale jej użycia nigdy się nie kumulują.
- Nieumiejętność: Ludzie nigdy nie wiedzą, co Cię nimi łączy. Wszelkie zadania, mające na celu sprawienie, by ludzie Ci uwierzyli lub Ci zaufali, są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Po prostu się stawiałś pewnego dnia.
2. Przekonałeś jednego z BG, że masz cenne umiejętności.
3. Równie tajemnicza osoba powiedziała Ci gdzie być i kiedy (ale nie dlaczego) aby dołączyć do grupy.
4. Coś – przecucie lub być może sen – powiedziało Ci, aby być w danym miejscu i dołączyć do BG.

Tchórzliwy

Odwaga zawodzi Cię za każdym razem. Nie masz siły woli i mocnego postanowienia, by spojrzeć twarzą w twarz niebezpieczeństwu. Strach pożera Twe serce. Słuchanie swoich lęków pomogło Ci w ucieczce od niebezpieczeństwa i unikaniu zbędnego ryzyka. Inni mogli cierpieć w Twoim miejscu, i możesz być pierwszym, by się do tego przyznać, ale w sekrecie czujesz wielką ulgę, uniknąwszy niewyobrażalnego i strasznego losu.

(Deskryptory takie jak Tchórzliwy, Okrutny lub Niehonorowy mogą nie być stosowne dla każdej grupy. Są to cechy złoczyńców i niektórzy ludzie nie chcą, by ich BG nie byli niczym mniej niż w 100% herosami. Ale inni nie mają nic przeciwko odrobinie molarnej szarości. Inni z kolei patrzą na Okrutnego i Tchórzliwego jak na cechy, które trzeba przeżyć w trakcie gry (najpewniej zyskując po drodze odmienne deskryptory).)

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Ukradkowy: +2 do Puli Szybkości.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w skradaniu się.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w bieganiu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w każdej akcji polegającej na uciekaniu od niebezpieczeństwa, groźnej sytuacji lub unikaniu kłopotów.
- Nieumiejętność: Nie wchodzisz z własnej woli w niebezpieczne sytuacje. Wszelkie rzuty na inicjatywę (by określić kto pierwszy działa w walce) są dla Ciebie utrudnione.
- Nieumiejętność: Trzęsiesz się jak galareta gdy masz wykonać potencjalnie niebezpieczne zadanie sam. Wszelkie takie akcje (takie jak atakowanie istoty, gdy jesteś sam) są dla Ciebie utrudnione.
- Dodatkowy Ekwipunek: Masz amulet przynoszący szczęście lub urządzenie, chroniące Cię od niebezpieczeństw.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Wierzysz, że jesteś nawiedzany i zatrudniłeś jednego z BG jako swojego obrońcę.

2. Chcesz uciec od wstydu i zebrałeś zdolne jednostki w nadziei na poprawienie swojej reputacji.

3. Jeden z BG zmusił Cię groźbą, byś im towarzyszył.

4. Grupa odpowiedziała na Twoje krzyki o pomoc, kiedy miałeś kłopoty.

Twardy

Jesteś silny i możesz wytrzymać naprawdę wiele. Możesz być wielki i mieć kanciaste szczęki. Twarde postaci często mają widoczne blizny.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Odporny: +1 do Pancerza
- Zdrowy: Dodaj 1 do punktów które odzyskujesz gdy rzucasz na odzyskanie zdrowia.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w Obronie Mocy.
- Dodatkowy Ekwipunek: Masz dodatkową lekką broń.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Jesteś ochroniarzem jednego z innych BG.

2. Jeden z BG to Twoja rodzeństwo i masz na niego oko.

3. Potrzebujesz pieniędzy, gdyż Twoja rodzina jest zadłużona.

4. Ochroniłeś innego BG, gdy ten był zagrożony. Kiedy rozmawiałeś z nim potem, usłyszałeś o celu grupy.

Uczony

Uczyłeś się dużo, albo samodzielnie, albo z nauczycielem. Wiesz wiele rzeczy i jesteś ekspertem w kilku tematach, takich jak historia, biologia, geografia, mitologia, nature lub inne dziedziny wiedzy. Uczone postaci zazwyczaj mają przy sobie parę książek i spędzają wolny czas na czytaniu.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Bystry: +2 do Puli Inteligencji.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w trzech dziedzinach wiedzy własnego wyboru.

- Nieumiejętność: Masz mało uroku osobistego. Wszelkie zadania powiązane z byciem miłym, perswazją i etykietą są dla Ciebie utrudnione.
- Dodatkowy Ekwipunek: Masz dwie książki traktujące o tematach własnego wyboru.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Jeden z BG poprosił Cię o pomoc ze względu na Twoją wiedzę.
2. Potrzebujesz pieniędzy, by sfinansować swoje badania.
3. Wierzyłeś, że to zadanie doprowadzi do ważnych i interesujących odkryć.
4. Kolega po fachu poprosił Cię o wzięcie udziału w misji.

Ukradkowy

Jesteś zwinny, śliski i szybki. Te talenty pomagają Ci się ukrywać, poruszać cicho i wykonywać sztuczki z dłońmi. Najpewniej jesteś mały. Jednakże, zły z Ciebie sprinter – jesteś bardziej zwinny niż szybko biegnący.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Szybki: +2 do Puli Szybkości.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w skradaniu się.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w interakcjach polegających na kłamaniu lub oszustwie.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich specjalnych zdolnościach powiązanych z iluzjami lub oszustwami.
- Nieumiejętność: Jesteś ukradkowy, ale nie szybki. Wszystkie zadania polegające na przemieszczaniu się są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Chciałeś ukraść coś innemu BG. Złapał on Cię i zmusił, byś udał się z nim.
2. Śledziłeś jednego z BG z sobie znanych powodów, co wpłatało Cię w akcję.
3. Szef (BN) w sekrecie zapłacił Ci, byś wziął udział w przygodzie.

4. Podśłuchiłeś BG mówiących o temacie, który Cię zainteresował, więc podszedłeś do nich.

Urokliwy

Jesteś prawdziwym czarusem. Niezależnie od tego, czy masz najwyraźniej nadprzyrodzone zdolności, czy po prostu jesteś dobry w słowa, możesz przekonywać innych ludzi do swoich racji. Najpewniej jesteś fizycznie atrakcyjny lub przynajmniej charyzmatyczny, a inni lubią słuchać Twojego głosu. Najpewniej dużo uwagi poświęcasz swojemu wyglądowi. Łatwo Ci nawiązywać nowe przyjaźnie. Ten deskryptor skupia się na Intelেকcie jako mierze osobowości postaci – inteligencja nie jest Twoją mocną stroną. Jesteś przyjemny w obyciu, ale niekoniecznie uczony lub o silnej woli.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Lubiany: +2 do Puli Intelęktu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach polegających na pozytywnej lub przyjemnej interakcji społecznej.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w używaniu specjalnych zdolności, które wpływają na umysł innych.
- Informator: Posiadasz znajomego, który pełni ważną funkcję, np.: pomniejszego szlachcica, kapitana straży miejskiej lub głowę dużego gangu złodziei. Ty i MG powinniście popracować wspólnie nad stworzeniem tej postaci.
- Nieumiejętność: Nigdy nie byłeś dobry w szkole. Wszelkie zadania powiązane z wiedzą, nauką i zrozumieniem są dla Ciebie utrudnione.
- Nieumiejętność: Twoja siła woli nie jest najlepsza. Obronne akcje w celu unikania mentalnych ataków są dla Ciebie utrudnione.
- Dodatkowy Ekwipunek: Zdołałeś pozyskać ostatnio pewne porządne zniżki. W efekcie, masz dostatecznie dużo pieniędzy, by zakupić jeden przedmiot średniej ceny.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Przekonałeś jednego z BG, by powiedział Ci, co zamierza zrobić.

2. Zapoczątkowałeś całą tę rzecz i nakłoniłeś innych, by do Ciebie dołączyli.

3. Jeden z innych BG zrobił Ci przysługę i teraz spłacaś zobowiązanie, pomagając mu.

4. Oferowana jest nagroda, a Ty potrzebujesz pieniędzy.

Uważny

Mało rzeczy Ci umyka. Dostrzegasz najmniejsze detale w świecie wokół Ciebie i umiejętnie dedukujesz na bazie informacji, które zdobywasz. Twoje talenty czynią z Ciebie wyśmienitego detektywa, bystrego naukowca, lub utalentowanego zwiadowcę. Jednakże, masz trudności ze zrozumieniem społecznych interakcji. Nie zwracasz uwagi na to, kogo Twoje dedukcje obrażają, lub jak niekomfortowo inni się czują, gdy ich badasz. Masz w zwyczaju traktować innych jak ludzi mniejszego intelektu w porównaniu z Tobą, co wykorzystujesz, gdy tego potrzebujesz.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Bystry: +2 do Puli Intelaktu.
- Umiejętność: Masz oko do szczegółów. Jesteś wyszkolony w każdym zadaniu, które polega na znajdowaniu lub dostrzeganiu małych detali.
- Umiejętność: Wiesz co nieco o wszystkim. Jesteś wyszkolony w każdym zadaniu, które polega na identyfikowaniu obiektów lub przywoływaniu z pamięci detali i szczegółów oraz faktów.
- Umiejętność: Twoja umiejętność wyciągania wniosków jest zatrważająca. Jesteś wyszkolony w zadaniach polegających na zastraszaniu innych istot.
- Nieumiejętność: Twoja pewność siebie jest przez innych uważana za arogancję. Wszelkie zadania związana z pozytywną interakcją społeczną są dla Ciebie utrudnione.
- Dodatkowy Ekwipunek: Masz torbę lekkich narzędzi.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Podśłuchałeś, jak inni BG mówili o swojej misji i zgłosiłeś się na ochotnika.

2. Jeden z BG poprosił Cię ,byś im towarzyszył, wierząc, że Twoje talenty okażą się ważne podczas tej misji.

3. Wierzysz że misja BG jest jakoś powiązana z jednym z Twoich śledstw.

4. Osoba trzecia zrekrutowała Cię, byś podążał za BG i zobaczył, co planują.

Wyganny

Podążasz długą i samotną drogą, zostawiwszy swój dom i życie za sobą. Może popełniłeś okropną zbrodnię, coś tak okropnego, że Twoi ludzie Cię wygnali, pod groźbą śmierci. Mogłeś zostać oskarżony o zbrodnię, której nie popełniłeś, i teraz płacisz cenę błędów innej osoby. Twoje wygnanie może być skutkiem gafy – może zawstydziłeś swoją rodzinę lub przyjaciela, lub samego siebie w obliczu kolegów, autorytetu lub kogoś, kogo szanujesz. Niezależnie od powodu, zostawiłeś stare życie z tyłu i teraz starasz się stworzyć dla siebie nowe.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Samowystarczalny: +2 do Puli Mocy.
- Samotnik: Nie uzyskujesz korzyści, gdy uzyskujesz pomoc od innej postaci, która jest wyszkolona lub wyspecjalizowana w danym zadaniu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w skradaniu się.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w zbieractwie, polowaniu i znajdowaniu bezpiecznych miejsc do odpoczynku lub ukrycia się.
- Nieumiejętność: Życie na własną rękę tak długo sprawia, że trudniej Ci ufać innym i wejść w sytuacje społeczne. Wszelkie zadania polegające na społecznej interakcji są dla Ciebie utrudnione.
- Dodatkowy Ekwipunek: Masz pamiątkę ze swojej przeszłości – stare zdjęcie, medalik z puklem włosów, lub zapalniczkę daną Ci przez kogoś ważnego. Trzymasz ten obiekt blisko siebie i wyciągasz, by wspominać stare, dobre czasy.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Inny BG pozyskał Twoje zaufanie pomagając Ci, gdy tego potrzebowałeś. Towarzyszysz mu, by spłacić dług.

2. Kiedy podróżowałeś samotnie, odkryłeś coś dziwnego. Kiedy trafiłeś do osady, BG byli jedynymi, którzy Ci uwierzyli, podróżując z Tobą, by dać sobie radę z owym problemem.

3. Inny z BG przypomina Ci kogoś z Twojej przeszłości.

4. Masz dosyć swojej izolacji. Dołączenie do BG dale Ci szansę, by na nowo mieć przyjaciół.

Wytrzymały

Twoje ciało jest stworzone, by wytrzymać wiele. Niezależnie od tego, czy upijasz się w barze lub wymieniasz się ciosami z członkiem gangu, idziesz naprzód, a trudy spływają po Tobie jak po kaczce. Ani głód, ani pragnienie, pocięte ciało lub złamane kości – ni c z tego nie może Cię zatrzymać. Po prostu ignorujesz ból i przesch naprzód. Pomimo cieszenia się kondycją i zdrowiem, znaki zużycia malują się na Twoim ciele milionem mniejszych blizn, potrójnie złamanym nosem, poszarpanymi uszami i innymi oznakami fizycznymi, które nosisz z dumą.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Potężny: +4 do Puli Mocy.
- Szybkie Leczenie: Dzielisz na pół czas potrzebny, by wykonać rzut na odzyskanie zdrowia (co najmniej jedna tura).
- Prawie Niepowstrzymany: Kiedy znajdujesz się na stopniu zranionego na liczniku obrażeń, funkcjonujesz jakbyś był w pełni zdrowia. Kiedy jesteś krytycznie ranny, funkcjonujesz jakbyś był zraniony. W innych słowach, konsekwencje była zranionym dotyczą Ciebie tylko gdy stajesz się krytycznie ranny i nigdy nie ponosisz konsekwencji bycia krytycznie rannym. Dalej umierasz, jeśli wszystkie Twoje punkty Pul spadną do 0.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w Obronie Mocy.
- Nieumiejętność: Twoje silne, wielkie ciało reaguje wolno. Rzuty na inicjatywę dla Ciebie utrudnione.

- Niezgrabny: Gdy stosujesz Wysiłek na rzucie Szybkości, musisz wydać 1 dodatkowy punkt ze swojej Puli Szybkości.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. BG zrekrutowali Cię, usłyszawszy o Twojej reputacji.
2. Dołączyłeś do BG, bo potrzebowałeś pieniędzy.
3. BG oferowali wyzwanie równe Twojej mocy.
4. Wierzysz, że BG przetrwają tylko wtedy, jeśli będziesz ich bronił.

Zabawny

Jesteś radosny i przyjazny. Pomagasz się innym zrelaksować za pomocą uśmiechu i dowcipu, możliwe, że z samego siebie, choć także lekko z Twoich towarzyszy. Czasami ludzie mówią, że niczego nie bierzesz na serio. Nie jest to prawdą, oczywiście, ale nauczyłeś się, że rozmyślanie o złych rzeczach zbyt długo nie prowadzi do niczego dobrego. Zawsze masz nowy dowcip i kolekcjonujesz je tak, jak niektórzy kolekcjonują butelki wina.

Zyskujesz poniższe cechy:

- Zabawny: +2 do Puli Intelaktu.
- Umiejętność: Jesteś biesiadny i większość ludzi lubi z Tobą przebywać. Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach związanych z przyjemną interakcją społeczną.
- Umiejętność: masz przewagę w odkrywaniu puent dowcipów, których nigdy wcześniej nie słyszałeś. Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach związanych z rozwiązywaniem zagadek i łamigłówek.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Rozwiązałeś łamigłówkę zanim zdałeś sobie sprawę, że odpowiedź rozpoczęłaby obecną przygodę.
2. Inni BG uznali, że przyniesiesz z sobą bardzo im potrzebny humor na misji.
3. Uznałeś, że sama zabawa i zero pracy nie jest najlepszym sposobem, by przeżyć życie, więc dołączyłeś do innych BG.

4. Miałeś wybór – pójść z BG, lub zmierzyć się czymś, co nie jest zabawne w ogóle.

Zwinny

Poruszasz się szybko, jesteś dobrym sprinterem i pracujesz umiejętnie swoimi dłońmi. Jesteś świetny w bieganiu, ale nie zawsze wychodzi Ci to z gracją. Najpewniej jesteś chudy i masykularny.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Szybki: +4 do puli Szybkości.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w rzutach na inicjatywę (by określić kto pierwszy działa w turze).
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w bieganiu.
- Nieumiejętność: Jesteś szybki, ale niekoniecznie pełen gracji. Wszelkie zadania związane z równowagą są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Pomimo swojego lepszego osądu, dołączyłeś do BG ponieważ byli w niebezpieczeństwie.
2. Jeden z BG przekonał Cię, byś dołączył do grupy, gdyż byłoby to w Twoim najlepszym interesie.
3. Boisz się co się może zdarzyć, jeśli BG odniosą klęskę.
4. W tle jest nagroda, a Ty potrzebujesz pieniędzy.

Złośliwy

Próbujesz ukryć swoje wnętrze, krzyk, by się wyzwolić i sprawić, by zapłacili, cierpieli i krwawili. Czasami udaje Ci się to dla Twoich przyjaciół – uśmiechać tak jak oni, śmiać, gdy oni się śmieją, a czasami nawet odczuwać inne emocje. Ale to zawsze czeka w środku, to poczucie szaleńczej radości zmieszane z nienawiścią, czasami wyskakujące, gdy konfrontujesz się z wrogiem. Twój przyjaciele mogą tolerować przemoc, ale czasami martwisz się, że odkrywają, że jesteś także okrutny.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w śledzeniu istot. Jeśli istota Cię krzywdziła, to zadanie jest ułatwione.

- Żądny krwi: Kiedy zaczynasz walkę, widzisz tylko czerwień. Zadasz 2 dodatkowe punkty obrażeń dowolnym atakiem.

- Berserk: Kiedy już zaczniesz walkę, ciężko Ci przestać. Po prawdzie, jest to zadanie Intelaktu trudności 2, nawet, gdy wróg się podda lub gdy wrogowie Ci się skończą. Jeśli nastąpi ta druga sytuacja, atakujesz najbliższego sprzymierzeńca w zasięgu.

- Dodatkowy Ekwipunek: Posiadasz notatki z listą wszystkich, którzy zrobili Ci krzywdę.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Inny BG widział, jak poradziłeś sobie z pijakiem w karczmie, nie wiedząc, że to Ty zacząłeś bójkę.
2. Chciałeś uciec od złej sytuacji, więc ruszyłeś z BG.
3. Chcesz się zmienić, i masz nadzieję, że przebywanie w obecności reszty BG pomoże Ci zaznać spokoju.
4. Jeden z BG poprosił Cię, byś im towarzyszył, wierząc że Twoja złość może zostać opanowana na potrzeby misji.

Skorowidz

Akcje obronne, 18

Cyphery

Wstęp, 9

Dalsza Customizacja, 37

Deskryptory, 41

Bystrooki, 42

Bystry, 42

Chaotyczny, 42

Ciekawy, 43

Dziki, 43

Dziwny, 44

Empatyczny, 44

Honorowy, 45

Idiotyczny, 45

Impulsywny, 46

Inteligentny, 46

Intuitywny, 47

Kreatywny, 47

Lista, 42

Mechaniczny, 47

Milkliwy, 48

Mistyczny, 48

Miły, 49

Naiwny, 49

Niehonorowy, 50

Niezręczny, 50

Odporny, 51

Odporny Psychiczenie, 51

Okrutny, 51

Pewny Siebie, 52

Pełen Wdzięku, 52

Piękny, 53

Pomocny, 53

Ryzykujący, 54

Sceptyczny, 54

Silny, 54

Skazany na Zagładę, 55

Skryty, 55

Spokojny, 56

Szalony, 56

Szczęśliwy, 57

Szlachetny, 57

Szpetny, 57

Szybki, 58

Tajemniczy, 58

Tchórzliwy, 59

Twardy, 59

Uczony, 59

Ukradkowy, 60

Urokliwy, 60

Uważny, 61

Wynany, 61

Wytzymały, 62

Zabawny, 62

Zwinny, 63

Złośliwy, 63

Opcje Tworzenia Postaci

Fantasy, 35

Posmaki, 38

Magia, 40

Skradanie się, 38

Technologia, 39

Umiejętności i Wiedza, 41

Walka, 40

Poziomy postaci, 14

Pule, Skupienie i Wysilek, 11

Pula, 12

Skupienie, 12

Wiele użyć Wysiłku i Skupienia, 13

Wysilek, 12

Wysilek i obrażenia, 13

Punkty doświadczenia

Wstęp, 8

Specjalne wyniki rzutów

Wstęp, 6

Statystyki postaci, 11

Intelekt, 11

- Moc, 11
- Szybkość, 11
- Słowniczek, 7
- Typ, 17
 - Adept, 23
 - Mówca, 31
 - Odkrywca, 27
 - Wojownik, 19
- Umiejętności, 16
- Walka
 - Wstęp, 6
- Wtrącenie Gracza, 17
- Zaklęcia Przygotowane i Spontaniczne, 37
- Zasięg i szybkość, 8
- Zdolności
 - Wstęp, 15

Spis tabel

1.1	Trudność zadań	7
2.1	Historia Wojownika	20
2.2	Pule Statystyk Wojownika	21
2.3	Pule Statystyk Adepta	24
2.4	Historia Adepta	24
2.5	Pula Statystyk Odkrywcy	28
2.6	Historia Odkrywcy	29
2.7	Pula Statystyk Mówcy	32
2.8	Historia Mówcy	32