

# ClashingSwords

Sylwester Mazanek

June 2023

## Spis treści

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Walka</b>	<b>3</b>
2.1	Inicjatywa . . . . .	3
2.2	Utrata postury i przełamanie postury . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Testy umiejętności i cech</b>	<b>3</b>
3.1	Przykład . . . . .	3
3.2	Testy przeciwstawne . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Postać</b>	<b>5</b>
4.1	Cechy . . . . .	5
4.2	Życie . . . . .	5
4.3	Umieranie . . . . .	5
4.4	Umiejętności . . . . .	6
4.5	Tworzenie postaci . . . . .	6
4.6	Rozwój postaci . . . . .	7
4.7	Inne rasy(opcjonalne) . . . . .	7
<b>5</b>	<b>Wyposarzenie</b>	<b>7</b>
5.1	Cechy Wyposażenia . . . . .	7
5.1.1	Dalekosiężna . . . . .	7
5.1.2	Zasięgowa . . . . .	7
5.2	Powolna . . . . .	7
5.3	Parująca . . . . .	7
5.4	Broń . . . . .	8
5.4.1	Katana/miecz . . . . .	8
5.4.2	Halabarda . . . . .	8
5.4.3	Długi łuk . . . . .	8
5.4.4	Kusarigama . . . . .	9
5.4.5	Młot . . . . .	9
5.4.6	Kij . . . . .	9
5.4.7	Sztylety . . . . .	10

5.4.8	Isshin's Legacy . . . . .	10
5.5	Pancerz . . . . .	11
5.5.1	Płaszcz . . . . .	11
5.5.2	Zbroja Skórzana . . . . .	11
5.5.3	Kolczuga . . . . .	11
5.5.4	Zbroja łuskowa . . . . .	11
5.5.5	Zbroja płytowa . . . . .	11
5.5.6	Tarcza . . . . .	12
5.6	Przedmioty jednorazowe . . . . .	12
5.6.1	Shuriken . . . . .	12
5.6.2	Szarlotka . . . . .	12
5.6.3	Bandarze . . . . .	12
5.6.4	Bomba dymna . . . . .	12
5.6.5	Proszek gaśniczy . . . . .	12
5.6.6	Proszek uspokajający . . . . .	12
5.6.7	Wątroba węgorza . . . . .	13
5.6.8	Lekka trucizna . . . . .	13
5.6.9	Wytrychy . . . . .	13
<b>6</b>	<b>Akcje</b>	<b>14</b>
6.1	Szybkość akcji . . . . .	14
6.2	Definicja obrażeń . . . . .	14
<b>7</b>	<b>Zaklęcia</b>	<b>19</b>
7.1	Słowa kluczowe . . . . .	19
7.1.1	Standardowa . . . . .	19
7.1.2	Wieloczar . . . . .	19
7.1.3	Podtrzymywana . . . . .	19
7.1.4	Koncentracja . . . . .	19
<b>8</b>	<b>Zdolności</b>	<b>23</b>
<b>9</b>	<b>Efekty/Statusy</b>	<b>24</b>
9.1	Lista . . . . .	24
9.1.1	Podpalenie . . . . .	24
9.1.2	Przełamana gardy . . . . .	24
9.1.3	Ukrycie się . . . . .	24
9.1.4	Powalenie . . . . .	24
9.1.5	Przygwoźdzenie . . . . .	24

# 1 Introduction

System jest inspirowany sekiro i dark souls.

## 2 Walka

### 2.1 Inicjatywa

Każdy gracz ma jedną akcję na rundę. Wszystkie akcje dzieją się jednocześnie. W kolejności zależnej od ich własności i typów akcji. Kolejność typów akcji zdefiniowana w 6.1.

### 2.2 Utrata postury i przełamanie postury

Gdy twoja garda spadnie do zera, posiadasz status (Przełamana garda), musisz poświęcić swoją następną kość akcji na (Podniesienie Gardy). Która regeneruje twoją gardę. Całe obrażenia które zostały by zadane przez ten atak ponad twoją posiadaną gardę przepadają, nie tracisz życia. Ostatni punkt postury jest wart całe twoje życie.

## 3 Testy umiejętności i cech

Wszystkie testy odbywają się za pomocą rzutów kostką d100. Gdzie wynik **100 jest najlepszy**

$$S = \lfloor \frac{c + m + u + x}{10} \rfloor$$

- c - Cecha postaci która jest testowana albo cecha na której jest oparta umiejętność.
- m - modyfikatory z różnych źródeł takich jak ekwipunek, środowiska albo Zdolności
- u - to wartość umiejętności Umiejętność
- x - to wyrzucona wartość na kostce d100

Aby dowiedzieć się czy test został zdany należy porównać S z poziomem testu. Kiedy S jest **większe lub równa** od stopnia trudności testu test uznaje się za zdany. Liczba sukcesów jest równa  $S/10$ .

### 3.1 Przykład

Postać gracz próbuje otworzyć zamek. Jest Złodziejem więc jest wytrenowana w otwieraniu zamków i posiada 20 zręczności. Gracz wyrzucił 65 na kostce.  $20 + 5 + 65 = 90$  co daje 9 sukcesów. Zakładając że trudność testu wynosiła 9. Graczowi udało się otworzyć zamek.

### 3.2 Testy przeciwstawne

Obie postacie wykonują test normalnie po czym porównują liczbę sukcesów. Osoba z większą liczbą zdaje test. Licza sukcesów w tym przypadku jest równa różnicy w liczbie sukcesów tych sędziów przy czym jest dodatnia dla osoby która go zdała i negatywna dla osoby która nie.

## 4 Postać

### 4.1 Cechy

- Siła - ile postać jest w stanie unieść, siła mięśni
- Zwiność - gibkość ciała i akrobatyki
- Zręczność - dokładność w posługiwaniu się dłońmi i precyzyjne ruchy
- Wytrzymałość - wytrwałość organizmu na obrażenia i wycieńczenie
- Inteligencja - ilość wiedzy posiadanej przez postać
- Mądrość - intuicja i umiejętność wykorzystania wiedzy
- Charyzma - piękno i interakcje społeczne
- Wola - umysł nad materią, siłą z jaką postać jest w stanie przeciwstawiać się odruchom ciała

### 4.2 Życie

- $Garda = 2 \cdot strength_{mod} + 2 \cdot agility_{mod} + constitution_{mod} + 10$ . Opisuje jak długo postać może blokować ataki zanim będzie mogła dostać obrażenia. Symbolizuje gardę i defensywę postaci. Regeneruje się w pełni po zakończeniu walki.
- $\dot{Z}ycie = constitution_{mod} + 10$ . Opisuje fizyczne obrażenia otrzymane przez postać. Krwawienie i utraty kończyn. Oraz to czy wciąż odycha. Wymaga długotrwałego leczenia, magi albo mikstur.
- $Mana = 2 \cdot wisdom_{mod} + intelligence_{mod} + will_{mod} + 5$ . Opisuje jak duże zasoby magi posiada postać i ile czarów może rzucić zanim będzie mogła odpocząć. Regeneruje się tylko przy ognisku.

### 4.3 Umieranie

Postać **gracza** która straciła wszystkie punkty życia pada z powodu ran na ziemi. Zakłada się że jeżeli drużyna wygra i/lub jest w stanie odzyskać ciało postać przeżyje. Natomiast jeżeli wszystkie postacie przaczą umrą albo ciała nie dało się odzyskać postacie graczy ożywają przy ostatnio odwiedzonego ognisku, upuszczając nie wydane doświadczenie w miejscu śmierci. Jeżeli umrą raz jeszcze nie podnosząc upuszczonego doświadczenia przepada ono. TPK -> you drop exp -> you die again -> exp is gone.

## 4.4 Umiejętności

Każda umiejętność posiada poziom wytrenowania od 0-4. Gdzie każdy poziom dodaje +5 do testów.

- **Szermierka**(zależy od broni)
- **Umiejętności strzeleckie**(zależy od broni)
- **Unikanie**(Zwiność)
- **Otwieranie zamków**(Zręczność)
- **Skradanie się**(Zwiność)
- **Percepcja**(Mądrość)
- **Sprawność ruchowa**(Siła/Wytrzymałość/Zwiność)
- **Medycyna**(Mądrość/Inteligencja)
- **Materiały Wybuchowe**(Inteligencja)
- **Kłamanie**(Charyzma)
- **Podrabianie dokumentów**(Inteligencja)
- **Gotowanie**(Mądrość)
- **Przekonywanie**(Charyzma)
- **Zastraszanie**(Siła)
- **Arcana**(Inteligencja)
- **Magiczne zioła**(Mądrość)
- **Etykieta**(Charyzma)
- **Jeździectwo**(Wola)

## 4.5 Tworzenie postaci

Tworząc postać otrzymujesz

- Początkową wartość cech jako  $5+2d12$
- 150 exp i 0 Poziom postaci
- 2 Umiejętności nie bojowe zależące od twojej przeszłości
- dowolną jedną broń i jeden pancerz
- (Przypomnienie) Przejście z poziomu 0 na 1 kosztuje 0 exp.

Każdy gracz jest człowiekiem(lub nie) i zaczyna z 150 exp. Jednocześnie postać może wykupić za darmo dwie umiejętności nie związane z walką których używała w swojej przeszłości. Można wydać je dowolnie jak tylko się chce na sprzęt,zdolności(level 1),umiejętności albo na rozwój cech.

## 4.6 Rozwój postaci

Postać można rozwijać przy dowolnym ognisku. Rozwój cechy (podniesienie jej o 2) podnosi poziom postaci o 1. Koszt następnego poziomu jest liczony następująco

$$NextLevel_{Exp} = level * (\lceil \frac{level}{10} \rceil * 15)$$

Umiejętności i opanowanie broni na kolejny poziom kosztują następująco

- level 0 - 0 exp
- level 1 - 50 exp
- level 2 - 150 exp
- level 3 - 250 exp
- level 4 - 350 exp

## 4.7 Inne rasy (opcjonalne)

Jeżeli z powodu swojej rasy powinienieś mieć np. więcej siły dostajesz 3d12k2h (3 kości d12 keep 2 high) za każdy tego typu przywilej musisz wskazać cechę która będzie 3d12k2l (3 kości d12 keep 2 lowest)

# 5 Wyposarzenie

## 5.1 Cechy Wyposażenia

### 5.1.1 Dalekosiężna

Zasięg broni wręcz jest zwiększony o 5ft (do 10ft).

### 5.1.2 Zasięgowa

Broń może wykonywać ataki zasięgowe, pierwsza liczba opisuje optymalny zasięg, druga natomiast zasięg wydłużony na którym otrzymuje się -20 do trafienia.

## 5.2 Powolna

W przypadku konfliktu atak-atak, twój atak zostanie przerwany jak w przypadku ataków zasięgowych.

## 5.3 Parująca

Broń posiada bonus do szermierki w przypadku używania jej podczas parowania.

## **5.4 Broń**

### **5.4.1 Katana/miecz**

**Cecha używania:** Zwiność

**Cechy:**

**Obrażenia :** d6

- **Podstawowy:**
- **Wytrenowany:**
- **Mistrz:**

### **5.4.2 Halabarda**

**Cecha używania:** Zwiność

**Cechy:** Dalekosiężna

**Obrażenia :** d4/d8

Kiedy atak jest wykonywany w zasięgu 5ft a nie na maksymalnym zasięgu, zamiast kości d8 dodajesz kość d4.

- **Podstawowy:** Podcięcie
- **Wytrenowany:**
- **Mistrz:**

### **5.4.3 Długi łuk**

**Cecha używania:** Mądrość

**Cechy:** Zasięgowa(30ft/60ft)

**Obrażenia :** d4

- **Podstawowy:** Atak z ukrycia
- **Wytrenowany:** Wielostrzał - Strzelasz do 3 przeciwników jednocześnie
- **Mistrz:**



#### 5.4.4 Kusarigama

**Cecha używania:** Zręczność

**Cechy:** Dalekosiężna

**Obrażenia :** d4

- **Podstawowy:** Zamaszysty atak:-30 do uniku przeciwnika
- **Wytrenowany:**
- **Mistrz:**

#### 5.4.5 Młot

**Cecha używania:** Siła

**Cechy:** Powolna,Parująca(-20),Ciężka

**Obrażenia :** d10

- **Podstawowy:** Potężne uderzenie
- **Wytrenowany:**
- **Mistrz:**

#### 5.4.6 Kij

**Cecha używania:** Madrość

**Cechy:** Dalekosiężna

**Obrażenia :** d6

- **Podstawowy:** Podcięcie
- **Wytrenowany:** Wbijasz kij w ziemię przeskakując 15ft i atakujesz cel znajdujący się w zasięgu twojego miejsca lądowania
- **Mistrz:** Możesz użyć akcji z poziomu wytrenowanego do dwóch razy podczas jednej akcji pod warunkiem że zatakujesz dwa różne cele.

#### 5.4.7 Sztylety

**Cecha używania:** Zręczność

**Cechy:**

**Obrażenia :** d6

Kiedy zostanie wykonany atak tą bronią z zaskoczenia zadaje ona obrażenia bezpośrednio zdrowiu celu. Ta broń nie używa siły podczas ataku.

- **Podstawowy:** Atak z ukrycia - dodaj modyfikator mądrości do obrażeń
- **Wytrenowany:** Podwójny atak
- **Mistrz:**

#### 5.4.8 Isshin's Legacy

**Cecha używania:** zależy od formy

**Cechy:** Legendarna

**Obrażenia :** zależą od formy

Ta broń pozwala użytkownikowi na zmianę jej kształtu w dowolną broń podstawową w mgnieniu oka (nie zużywając kości akcji) ale tylko raz na akcję.

- **Podstawowy:**
- **Wytrenowany:**
- **Mistrz:**

## **5.5 Pancerz**

### **5.5.1 Płaszcz**

**Wymagana siła:** 7

**Redukcja obrażeń:** 0

**Postura:** 0

**Regeneracja Postury:** 1

**Cechy:** Lekka

Pozwala na rzucanie zaklęć.

### **5.5.2 Zbroja Skórzana**

**Wymagana siła:** 13

**Redukcja obrażeń:** 0

**Postura:** 2

**Regeneracja Postury:** 1

**Cechy:** Lekka

Pozwala na rzucanie zaklęć.

### **5.5.3 Kolczuga**

**Wymagana siła:** 20

**Redukcja obrażeń:** 2

**Postura:** 4

**Regeneracja Postury:** 2

**Cechy:**

Pozwala na rzucanie zaklęć.

### **5.5.4 Zbroja łuskowa**

**Wymagana siła:** 30

**Redukcja obrażeń:** 4

**Postura:** 6

**Regeneracja Postury:** 4

**Cechy:** Ciężka

### **5.5.5 Zbroja płytowa**

**Wymagana siła:** 40

**Redukcja obrażeń:** 6

**Postura:** 10

**Regeneracja Postury:** 6

**Cechy:** Ciężka

#### **5.5.6 Tarcza**

**Wymagana siła:** 10

**Redukcja obrażeń:** 2

**Postura:** 3

**Regeneracja Postury:** 2

**Cechy:** Jednoręczna

### **5.6 Przedmioty jednorazowe**

Urzycie przedmiotu trwa Akcja standardowa. Można posiadać dowolną ilość przedmiotów ale z ogniska można zabrać maksymalnie Limit na drużynę danego przedmiotu. Przedmiotu może używać jedynie osoba posiadająca go w ekwipunku. Można przekazywać sobie przedmioty.

#### **5.6.1 Shuriken**

**Limit drużyny:** 10

Zadaje 1d4 obrażeń z zasięgu 25ft.

#### **5.6.2 Szarlotka**

**Limit drużyny:** 5

Przywraca 10 Many.

#### **5.6.3 Bandarze**

**Limit drużyny:** 4

Usuwa status krwawienia.

#### **5.6.4 Bomba dymna**

**Limit drużyny:** 6

Tworzy obszar (okrąg o promieniu 5ft) Niska Widoczność.

#### **5.6.5 Proszek gaśniczy**

**Limit drużyny:** 5

Zejmuje efekt płonienia z postaci albo gasi mały pożar.

#### **5.6.6 Proszek uspokajający**

**Limit drużyny:** 6

Uspokaja postać. I daje modyfikator +20 do testów na Wolę.

#### **5.6.7 Wątroba węgorza**

**Limit drużyny:** 6

Zdejmuje efekt porażenia. I daje odporność na ataki piorunów(3).

#### **5.6.8 Lekka trucizna**

**Limit drużyny:** 6

Po spożyciu, nakłada truciznę na postać. Zdaje 1 punkt obrażeń życiu postaci ale uodparnia na wszelkie inne trucizny.

#### **5.6.9 Wytrychy**

**Limit drużyny:** 6

## 6 Akcje

Każda postać ma dostęp do Akcji podstawowych.

### 6.1 Szybkość akcji

- W zwarcu
- Na dystans
- Ruch

### 6.2 Definicja obrażeń

- A - liczba sukcesów atakującego w teście szermierki
- D - liczba sukcesów obrońcy w teście szermierki
- B - kość używanej broni
- S - siła postaci

## Lista Akcji

A | B | F | K | M | P | R | S | U | W | Z

A

**Atak Standardowy**

**Szybkość akcji:** W zwarcu

**Koszt many:** 0

**Własności:** Podstawowa

**Obrażenia:**  $B + S + A - D$

Postać zamachuje się bronią, trafiając bronią się postać. Atakujący i obrońca wykonują testy walki wręcz.

**Atak z ukrycia**

**Szybkość akcji:** W zwarcu

**Koszt many:** 1

**Własności:** Podstawowa

**Obrażenia życia:**  $B + A/2$

**Wymaga:** Bycie ukrytym albo nie bycie uznanym przez cel jako zagrożenie. Twoje uderzenia są precyzyjne i trafiają tam gdzie boli zadając obrażenia bezpośrednio zdrowiu celu pomijając gardę.

## B

### Blok

**Szybkość akcji:** W zwarcu

**Koszt many:** 0

**Własności:** Podstawowa

Blokujesz nadchodzące ataki kosztem swojej gardy.

## F

### Finta Standardowa

**Szybkość akcji:** W zwarcu

**Koszt many:** 0

**Własności:** Podstawowa

**Obrażenia:**  $B + S + A - D$

Postać udaje że atakuje, aby wykonać kontratak w przypadku jeżeli obrońca spróbuje sparować.

## K

### Kontra Mikiri

**Szybkość akcji:** W zwarcu, Ruch

**Koszt many:** 4

**Własności:**

Postać nastawia się na unikanie nadciągających ataków. Aby sprawdzić czy unik się uda, należy wykonać test zdolności uniku przeciwko walce wręcz atakującego. Jeżeli atak ma ceche nieunikalny zaplikuj modifikator do testu na unik.

- Atak, Pchnięcie -> Przydeptujesz broń wroga. Poruszasz się 5ft w kierunku Atakującego. Zadaś 12+obrażenia od broni posturze atakującego
- Atak -> Poruszasz się 5ft w wybranym kierunku i nie otrzymasz obrażeń.

## M

## Mistrzowska Riposta

**Szybkość akcji:** W zwarcu

**Koszt many:** 3

**Własności:**

Twoje mistrzostwo w szermierce pozwala ci zadawać miażdżące riposty przeciwnikom. Postać nastawia się na parowanie ataku.

- Atak w zwarcu -> Atakujący otrzymuje obrażenia tak samo jakby został zatakowany za pomocą akcji atak standardowy + 2d6.
- Finta -> Obrońca otrzymuje obrażenia tak jak opisano w użytej fincie.

## P

### Podcięcie

**Szybkość akcji:** Atak

**Koszt many:** 3

**Własności:** Kij

Wykonujesz podcięcie bronią. Jeżeli atak dosięgnie celu będzie on powalony.

### Potężne uderzenie

**Szybkość akcji:** Atak

**Koszt many:** 3

**Własności:** Młot

Wykonujesz potężne uderzenie potrafiące przesunąć cel o 10 ft.

### Precyzyjne uderzenie

**Szybkość akcji:** W zwarcu

**Koszt many:** 3

**Własności:**

**Kombinacja:** Atak Standardowy, Finta Standardowa

**Obrażenia:**  $2 * B + S + A - D$

Twoje uderzenia są precyzyjne i śmiertelne, mające na celu wykorzystanie słabości przeciwników.



## Przycelowanie

**Szybkość akcji:** Na Dystans

**Koszt many:** 0

**Własności:** Podstawowa

Postać przycelowuje aby zwiększyć celność swoich strzałów.

Postać dostaje +10 do celności na następny atak zasięgowy. Jeżeli użyto dowolnej innej akcji niż (Atak,Zasięgowy) bonus jest tracony.

## R

### Riposta

**Szybkość akcji:** W zwarcu

**Koszt many:** 0

**Własności:** Podstawowa

Postać nastawia się na parowanie jednego następnego ataku.

- Atak w zwarcu -> Atakujący otrzymuje obrażenia równe  $B + S + A - D$
- Finta -> Obrońca otrzymuje obrażenia tak jak opisano w użytej fincie.

## Ruch

**Szybkość akcji:** Ruch

**Koszt many:** 0

**Własności:** Podstawowa

Porusz się o 15ft.

## S

### Sprint

**Szybkość akcji:** Ruch

**Koszt many:** 2

**Własności:** Podstawowa

Porusz się o 25ft.

## Strzał

**Szybkość akcji:** Na Dystans

**Koszt many:** 0

**Własności:** Podstawowa

Postać strzela z łuku lub używa innej broni dystansowej.

Wykonaj test umiejętności strzeleckich.

Atak zadaje: obrażenia noszonej broni + liczba sukcesów atakującego

## Szarża

**Szybkość akcji:** W zwarcu, Ruch

**Koszt many:** 2

**Własności:**

Wykonujesz szarżę w lini prostej stroę przeciwnika. Poruszasz się o maksymalnie 20ft otrzymując karę -5 do ataku za każde 5ft.

## U

### Ukrywanie się

**Szybkość akcji:** Ruch

**Koszt many:** 1 Konydeji

**Własności:** Podstawowa

Mozesz się poruszyć do 15ft. Postać wykonuje test skradania się przeciwko Percepcji wrogów w pobliżu. Jeżeli jej się udało uznaje się ją za ukrytą albo nie widoczną.

## Unikanie

**Szybkość akcji:** W zwarcu, Ruch

**Koszt many:** 0

**Własności:** Podstawowa

Postać nastawia się na unikanie nadciągającego ataku. Aby sprawdzić czy unik się uda, należy wykonać test zdolności uniku przeciwko walce wręcz atakującego. Jeżeli atak ma cechy nieunikalny zaplikuj modyfikator do testu na unik.

- Atak->Poruszasz się 5ft w wybranym kierunku i nie otrzymaj obrażeń.

## W

### Wichrowy Atak

**Szybkość akcji:** W zwarcu

**Koszt many:** 6

**Własności:**

**Obrażenia:**  $B + A - D$

Atakujesz wszystkie na oślep wszystkich wrogów w swoim zasięgu. Otrzymujesz -10 do szermierki podczas używania tego ataku za każdą postać w jego zasięgu.

## Z

## **Zamaszysty atak**

**Szybkość akcji:** Atak

**Koszt many:** 2

**Własności:** Kusarigama

Wykonujesz zamaszysty atak Kusariganą przeciwnik próbujący go uniknąć ma -30 do testów unikania.

## **Zwinne Stopy**

**Szybkość akcji:** W zwarcu, Ruch

**Koszt many:** 2

**Własności:**

Postać porusza się o 5ft. po czym nastawia się na unikanie nadciągających ataków. Aby sprawdzić czy unik się uda, należy wykonać test zdolności uniku przeciwko walce wręcz atakującego. Jeżeli atak ma cechy nieunikalny zaplikuj modyfikator do testu na unik.

- Atak->Poruszasz się 5ft w wybranym kierunku, i nie otrzymaj obrażeń.

# **7 Zaklęcia**

## **7.1 Słowa kluczowe**

### **7.1.1 Standardowa**

Rzucenie zaklęcia zajmuje jedną akcję.

### **7.1.2 Wieloczar**

Dane zaklęcie może zostać rzucone na więcej niż jeden cel wykorzystując jedynie podaną liczbę kości akcji. Koszt w kondycji i manie jest płacony normalnie za każdy kolejny cel.

### **7.1.3 Podtrzymywana**

Zaklęcie może przedłużyć w działaniu zużywając podaną liczbę many. Można podczas niego rzucać zaklęcia i wykonywać inne akcje. Można podtrzymywać lub koncentrować się tylko na jednym zaklęciu.

### **7.1.4 Koncentracja**

Zaklęcia z tym słowem kluczowym uniemożliwiają rzucającemu na rzucanie innych zaklęć. Możesz go przerwać w dowolnym momencie. Można podtrzymywać lub koncentrować się tylko na jednym zaklęciu.

## Zaklęcia

C | D | F | G | H | M | R | S

### C

#### Command

**Koszt nauki:** 60 exp

**Mana:** 4

**Cechy:** Standardowa

**Cel:** 60ft

Wypowiadasz jednowyrazowe polecenie do postaci, którą widzisz w zasięgu. Polecenie nie może być bezpośrednio zagrażać celowi. Wykonujecie przeciwstawny test Mądrość przeciwko Mądrości. Przy pozytywnym rzuceniu czaru cel wykona polecenie w następnej swojej kości akcji najlepiej jak potrafi. Przeciwnym wypadku nic się nie stanie.

#### Create Water

**Koszt nauki:** 10 exp

**Mana:** 1

**Cechy:** 1 min

**Cel:** Dotyk

Wypełniasz swoje dłonie wodą.

### D

#### Dancing Lights

**Koszt nauki:** 5 exp

**Mana:** 4

**Cechy:** Standardowa

**Cel:**

Tworzysz do 3 latających języków ognia które możesz kontrolować, które oświetlają swoje otoczenie.

### F

#### Firebolt

**Koszt nauki:** 20 exp

**Mana:** 1

**Cechy:** Standardowa

**Cel:** Postać, 60ft

Zadaje 1d6 obrażeń posturze, wykonaj test Mądrości 5 aby dowiedzieć się czy cel zostanie podpalony.

### Floating Disc

**Koszt nauki:** 20 exp

**Mana:** 4

**Cechy:** Standardowa, Podtrzymywana

**Cel:** 30ft

Tworzysz latający dysk który może nosić ciężki sprzęt lub osoby, niestety kiedy osoba rzucająca to zaklęcie stanie pośrednio lub bezpośrednio na dysku stworzonym przez to zaklęcie. Zaklęcie przestaje działać. Dysk może odalić się o 30ft od osoby rzucającej, i podnieść się do 10ft nad ziemię.

Magiczny wózek widłowy.

### Frost Nova

**Koszt nauki:** 30 exp

**Mana:** 2

**Cechy:** Standardowa

**Cel:** Rzucający, 10ft (kula)

Każda postać w obszarze działania traci punkty Many równe liczbie sukcesów rzucającego w teście Inteligencji, pomniejszonej o sukcesy w teście wytrzymałości.

## G

### Gust of Wind

**Koszt nauki:** 30 exp

**Mana:** 4

**Cechy:** Standardowa

**Cel:** 30ft (10ftx10ft)

W zasięgu 30ft tworzysz podmuch wiatru który porusza każdą postać, w obszarze kwadratu 10ftx10ft, o 5ft w wybranym przez ciebie kierunku.

## H

### Heal

**Koszt nauki:** 30 exp

**Mana:** 4

**Cechy:** Standardowa

**Cel:** Dotyk

Dotykając postaci możesz ją uleczyć. Odzyskuje ona 1d4 życia.

## M

### **Mage Hand**

**Koszt nauki:** 20 exp

**Mana:** 2

**Cechy:** Standardowa, Koncentracja

**Cel:** 30ft

Tworzysz przezroczystą projekcję swojej ręki która może manipulować małymi przedmiotami ale nie jest na tyle silna aby zadawać obrażenia.

### **Mending**

**Koszt nauki:** 5 exp

**Mana:** 1

**Cechy:** 1 min

**Cel:** Dotyk

Naprawia małe przedmioty, lub większe lecz trwa to dłużej.

## **R**

### **Rapid Grow**

**Koszt nauki:** 20 exp

**Mana:** 5+2/Akcje

**Cechy:** Standardowa, Wieloczar, Koncentracja

**Cel:** Postać, 60ft

Pobudzasz lokalną florę do wzrostu. Pnącza oplatają wybrany cel. Cel jest Przygożdżony. Cel może wykonać Test przeciwstawy Siły przeciwko twojej Inteligencji. Tracisz manę równą różnicy sukcesów w tym teście.

## **S**

### **Shield**

**Koszt nauki:** 20 exp

**Mana:** 2

**Cechy:** Standardowa, Wieloczar

**Cel:** Postać, 60ft

Oślania wybraną postać tarczą i negując następny atak który zadał by jej obrażenia.

### **Silence**

**Koszt nauki:** 15 exp

**Mana:** 2

**Cechy:** Standardowa

**Cel:** Postać, 60ft

Magicznie zaszywasz usta danej postaci, do końca następnej rundy. Umożliwiając jej żucanie zaklęć.

### Spirit Guardians

**Koszt nauki:** 150 exp

**Mana:** 4+1/akcje

**Cechy:** Standardowa, Podtrzymywana

**Cel:** Rzucający, 15ft (kula)

Na obszarze dookoła ciebie, duchy otaczają cie opieką. Za każdym razem gdy wykonujesz akcje możesz zdecydować ile i które postacie znajdujące się w zasięgu działania zaklęcia otrzymają obrażenia równe :  $2d8 + wisdom_{Roll} - wisdom_{save}$ . Gdzie  $wisdom_{Roll}$  to liczba sukcesów rzucającego a  $wisdom_{save}$  liczba sukcesów osoby która ma otrzymać obrażenia.

## 8 Zdolności

### Lista zdolności

B | M | O | P | Z

B

#### Bystre oczy

**Koszt:** 100 exp

**Wymagania:**

Masz bystre oko do wykrywania wzorców wroga. Możesz Wykonać test Percepcji, aby rozpoznać wzór ataków wroga. Zużywając 5 Many. Po pomysłnym sprawdzeniu, DM daje ci wskazówkę na temat nadchodzących działań wroga lub słabych punktów.

M

#### Mistrzowski Ripost

**Koszt:** 100 exp

**Wymagania:**

Pozwala na wykoanie Mistrzowskiej Riposty

O

#### Oportunista

**Koszt:** 80 exp

**Wymagania:** Szermierka > 30

Kiedy garda pomniejszego przeciwnik w twoim zasięgu(wręcz) zostanie przełamana. Zabijasz go na miejscu

## P

### Precyzyjna Riposta

**Koszt:** 40 exp

**Wymagania:**

Gdy skutecznie wykonasz riposte, odzyskujesz część swojej postawy równą 3.

## Z

### Zdolności Magiczne

**Koszt:** 50 exp

**Wymagania:** Int > 20

Pozwala na rzucanie zaklęć

### Zwinne stopy

**Koszt:** 50 exp

**Wymagania:**

Pozwala na wykonanie Zwinne stopy.

## 9 Efekty/Statusy

### 9.1 Lista

#### 9.1.1 Podpalenie

Postać otrzymuje 1d4 obrażeń co początek rundy. I nie może odzyskiwać postury. Może poświęcić kość akcji aby spróbować się ugasić. I wykonać test Zwinności 8.

#### 9.1.2 Przełamana gardy

Postać której zredukowano gardę do zera, Jest otwarta na ataki. Przez jedną rundę.

#### 9.1.3 Ukrycie się

Postać jest nie widoczna dla wroga.

#### 9.1.4 Powalenie

Postać powalona może wykonywać jedynie akcje ruchu. A do testów uniku posiada -20.

#### 9.1.5 Przygwoźdzenie

Postać nie może urzywać akcji z własnością "Ruch"