



SOLDACI

TALENTY FRAKCJI

Aspekt frakcji

☐☐☐

- ☐ odważne serce ☐ zastraszający wygląd
☐ dobrze się czuję w tłumie ☐ naprawdę
mocny łeb ☐ niewyparzona gęba ☐ więź
ze zwierzętami ☐ natchniony pieśniarz
☐ szelmowski uśmiech ☐ twardy jak skała

Języki

Wspólna mowa Unii (*slang*),
język swojej frakcji (*narod-*
nicki).

Zasoby = Status

Żar ☐☐☐



Przerażająca broń: Najeżony brzytwami bicz
czy ogromny obosieczny miecz — jakkolwiek wy-
gląda twoja broń, już sam jej widok budzi strach.
+1 Mocy do walki bronią białą, zastraszania
rozmówcy lub przerażania wrogów.



Krwawy spluwacz: Strzelasz strzałami o szar-
piących grotach, rzucasz toporkami najeżonymi
hakami albo trafieniami rozchlapujesz fontan-
ny krwi. Udany atak dystansowy dodatkowo
wywołuje u celu **krwawienie** lub inny aspekt
okaleczenia.



Szpanerskie ozdoby: Masz na sobie malun-
ki bojowe lub ozdoby zastraszające wrogów, np.
doczepione skrzydła, naramienniki z czaszek
albo futro szablozęba. Szansa (5), że obniżysz o
1 Groźbę od obrażeń.



Pisany bluzg: Wymyśl oryginalną wiązanke
przekleństw. Raz na rundę, w ramach swojej
akcji lub poza nią masz szansę (7), że cel two-
ich wyzwisk zostanie **wytrącony z równowagi**
i obierze cię za cel najbliższego ataku. **Wynik**
10: 1 Hańby.



Ingerencja w tkanki: Przetoczono ci krew le-
wiatana, przeszczepiono serce strzygi, skórę me-
gadona lub poddano innej poważnej bioimplanta-
cji. +1 Mocy do rzutu na **krzepę** lub **parkour**.



Żrenice bestii: Twoje gałki oczne zastąpiono
pobranymi od bestii lub odprawiono nad nimi
druidyczny rytuał. Masz **przenikliwy wzrok**
oraz **przerażające spojrzenie**. Widzisz nawet
w całkowitej ciemności.



Gardziel Archonta: Masz struny głosowe sera-
fina, krtani wyjca albo chrypę stulecia. Na scenę
masz donośny głos, którego nic nie zagłuszy
i niesie się daleko. Możesz używać zamiennie
charyzmy i **zaklinania**, ale musisz śpiewać
lub recytować mantry.



Doraźny wierzchowiec: Gwizdem, zapachem
krwi lub strachu przywołujesz drapieżnika, który
na krótko uznaje cię za pana. W dziczy w kilka
minut wzywasz lub tymczasowo osławiasz be-
stie, której możesz rozkazywać i ją ujeżdżać
— wierzchowca o koscie max. 4 występują-
cego w okolicy (s.xxx).



Wzniesienie sztandaru: Dmiesz w róg i w cią-
gu godziny pojawia się stacjonujący w okolicy
oddział **grasantów**, **zwiadowców** lub **zaprzyjaź-**
nionych Soldatów. Kilkunastoosobowy oddział
sprzymierzeńców wykona wybrane zadanie
po czym odejdzie: atak na pozycję wroga, roz-
poznanie w terenie, pomoc w przeprawie.

DARY CIEMNOŚCI

Każdy krok na spirali:
+1 Hańby dla klanu



RZUT NA SPŁUGAWIENIE

Mroczny Instynkt	Ryzyko Spługawienia
-	3
☒	5
☒ ☒	7
☒ ☒ ☒	9

MROCZNY INSTYNYKT

Wyzwól: +2 Mocy ALBO -2 Groźby

☐ ☐ ☐ ➔ OWŁADNIĘCIE



MECHANISCI

TALENTY FRAKCJI



Bojowe narzędzie: Żarowy palnik, potężny klucz nastawny albo spiekająca iskropalka. Masz Przewagę podczas majsterkowania i niszczenia maszyn.



Fluidy (akcja): *Nosisz banderolę z przeróżnymi buteleczkami.* Wybierz jedno: uszkodzasz coś kwasem, neutralizujesz toksynę, tworzysz śliską powierzchnię, wylewasz łatwopalną ciecz. Ilość fluidu wystarcza na niewielką powierzchnię, krótki czas lub na 3 osoby.



Teleskopowa lotnia: *Stelaż przy twoim ubraniu w mgnieniu oka rozkłada się w lotnię.* Do końca sceny możesz szybować oraz okazjonalnie wznosić się, wykorzystując prądy ciepłne. Możesz odnowić ten talent, wydając 1 żar.

Aspekt frakcji

- ☐ wykształcenie alchemiczne ☐ zdolności manualne ☐ niepoahamowana dociekliwość
- ☐ przekonująca logika ☐ naukowe metody badawcze ☐ specjalista technologii żaru
- ☐ biegłość w strzelaniu ☐ obwieszony metalem ☐ precyzyjne wyliczenia

Języki Wspólna mowa Unii (*slang*), język swojej frakcji (*żargon*) oraz alfabet żarowych inskrypcji (*pismo glificzne*).

Zasoby = Status

Żar ☐ ☐ ☐



Rozpylacz: *Posiadasz podręczny rozpylacz toksyn lub miotacz ognia.* Możesz zaatakować 2 znajdujące się obok siebie cele jednocześnie albo wywołać udanym atakiem dodatkowo podpalenie albo zatrucie.



Rękawnik szynowy: Do twojej dłoni błyskawicznie wskakuje drobny przedmiot potrzebny w danej sytuacji. +1 do cechy do rzutu, jeśli opiszesz, czym jest ten przedmiot i jak ci pomaga.



Żarowa piła mechaniczna: *Rzęzący potwór plujący iskrami i flakami wrogów.* Przewaga w atakowaniu i rozwalaniu, o ile twój cel jest wielkości człowieka lub większy a Utrudnienie, jeśli jest mniejszy. Dodatkowo +1 Presji albo +2 Presji, jeśli cel jest opancerzony.



Zasilana zbroja: *Elementy twojego pancerza aktywnie amortyzują ciosy, pochłaniając energię z otoczenia.* -1 Groźby od obrażeń. Masz ryzyko (3), że stracisz 1 żar, jeśli jakiś posiadasz.



Cewki zapłonowe: Masz szansę (3), że odzyskasz 1 żar z żaru, który miałeś stracić lub który wydałeś na potrzeby zasilania maszyny lub użycia talentu. Szansa rośnie do (5), jeśli wydasz przed rzutem żeton Przewagi.



Prototypowy egzopancerz: W ciągu kilku minut otrzymujesz rzut z żarowego okrętu albo sam składasz improwizowany egzopancerz, który po Misji stanie się bezużyteczny. Wylosuj talenty egzopancerza o łącznej wartości 5 na s. xxx. (jest zasilony).

DARY CIEMNOŚCI

Każdy krok na spirali:
+1 Hańby dla klanu



RZUT NA SPŁUGAWIENIE	
Mroczny Instynkt	Ryzyko Spługawienia
-	3
☒	5
☒ ☒	7
☒ ☒ ☒	9

MROCZNY INSTYNYKT
Wyzwól: +2 Mocy ALBO -2 Groźby

☐ ☐ ☐ → OWŁADNIĘCIE



HANZYCI

TALENTY FRAKCJI

Aspekt frakcji

- ☐ aura władczości ☐ wyrafinowane maniery ☐ ponad prawem ☐ ociekający przepychem ☐ gorąco namiętny ☐ wykształcenie historyczne ☐ trening szermierczy ☐ smykałka do interesów ☐ błyszczą w centrum uwagi

Języki

Wspólna mowa Unii (*slang*), język swojej frakcji (*splendor*).

Zasoby = Status

Żar ☐ ☐ ☐



Rodowy oręż: Kunsztowna, zabytkowa lub bogato zdobiona broń do walki wręcz, doskonała do fechtunku. +1 Mocy, gdy walczysz z kimś wyzwanym na pojedynek lub na kim pragniesz wyrzucić zemstę. Przeciwnik musi być rozumny.



Strzelające cacko: Kusza z hebanowego drewna, inkrustowany złotem żarowy kulomiot lub łuk znakomitego rzemieślnika. +1 Presji, jeśli po udanym ataku dystansowym odrzucisz wszystkie posiadane żetony Przewagi (min. 1).



Herbowa zbroja: Unosisz się dumą i powołujesz się na chwałę swego rodu. **Powtórz** rzut na odparcie ciosu wroga. Jeśli nie zdasz powtórzonego rzutu: 1 Hańby.



Szykowne szaty: Wspaniałe i eleganckie strój, być może nawet awangardowy. Do końca sceny traktuj swój status jak wyższy o 2 i masz Przewagę w rozmowach z osobami, które przywiązują wagę do wyglądu.



Działka spiżu: Ten narkotyk z drobin żaru i rzadkiej rośliny jest oficjalnie zakazany w Unii, choć wyższe sfery Hanzy raczą się nim bez skrępow. +2 Przebicia Mocy w rzucie na **charyzmę** lub **zaklinanie**. Po rzucie **oszołomienie** do końca sceny.



Sygnet seniora: Agresja na ciebie to podniesienie ręki na twojego potężnego seniora. Unita o niższym Statusie, który chce wykonać przeciw tobie akcję, ma ryzyko (7), że stanie się przestraszony i zrezygnuje, dopóki ty nie wystąpisz przeciw niemu.



Rubinowe Plateau (akcja): Świętujecie wspólne zwycięstwo podczas Misji, oblewając je drogim trunkiem. Po pokonaniu wyzwania każdy klanista ma szansę (7) na 1 Doświadczenia i **oszołomienie** do końca następnej sceny (może odpiąć na **krzepie**).



Wtyczka: Dajesz tajemny znak albo hasło Unicie bądź kultyście o równym lub niższym Statusie. Okazuje się on opłaconym kontaktem, sojusznikiem lub ma dług do spłacenia. Musi wam pomóc na miarę swoich możliwości.



Wsparcie floty (akcja): Wyrzucisz rękę i w kilka minut zjawia się hulk - niewielki żarowy okręt, który zabiera max. 6 osób do bezpiecznej przystani albo zrzuca petardy żarowe na okolicę (**s. xxx**).

DARY CIEMNOŚCI

Każdy krok na spirali:
+1 Hańby dla klanu



RZUT NA SPLUGAWIENIE

Mroczny Instynkt	Ryzyko Splugawienia
-	3
☒	5
☒ ☒	7
☒ ☒ ☒	9

MRO CZNY INSTY NKT
Wyzwól: +2 Mocy ALBO -2 Groźby

☐ ☐ ☐ → OWŁADNIĘCIE



RYTUALIŚCI

TALENTY FRAKCJI

Aspekt frakcji



- ☐ zdyscyplinowany umysł ☐ subtelne gesty
☐ usypiam czujność ☐ wycucie zła
☐ mistrz ceremonii i obrzędów ☐ ochrona moc Przodków
☐ przystosowanie do mroku, święty gniew

Języki

Wspólna mowa Unii (*slang*), język swojej frakcji (*gnoza*) oraz mowę splugawionych i upiórów (*echomena*).

Zasoby = Status

Żar ☐ ☐ ☐



Nasączony oręż: Składana kosa bojowa, para rytualnych sztyletów czy starożytny chepesz – twoja broń biała jest egzotyczna i nasączona olejami. Przewaga do ataku bronią białą dzięki bestii lub upiorka (tylko cielesnego, jeśli nie masz sposobu na walkę z niematerialnym).



Zakłęte pociski: Pociski, shurikeny i sztylety obłożone modlitwami zakrzywiają swój tor lotu. Możesz strzelać i rzucać do celów schowanych za rogiem lub osłoną albo nie widząc celu (i to bez dodatkowych utrudnień).



Skaryfikacje: Mistyczne piętno wypalone na twojej skórze rozbłyśnie ogniem w dziwnym kolorze, pochłaniając siłę uderzenia, mroczną inkantację lub inne czające się zło. Zamień 2 otrzymanej właśnie Groźby na 1.



Esencja relikwii: Szepty egzarchy uspokajają serce. Obniż Mroczny Instynkt o 1. Do końca następnej sceny nie możesz dobrowolnie wyzwać Mrocznego Instynktu.



Misterna maska: Unikatowa maska wyrzeźbiona w niezwykle i bardzo niepokojący wzór. +1 Mocy do rzutu na **zimną krew** lub **mądrość**.



Mantra równowagi: Mistrzowie byli surowi, ale ich nauki otoczyły twoje serce kokonem mentalnej dyscypliny. Zmień swój stan na **RÓWNOWAGĘ**. Do końca sceny nie możesz mieć innego stanu.



Jadeitowe glify: Twój tatuaż żarzy się, kłuje lub szepce, gdy dotkniesz ciała opętanego, istoty udającej człowieka, kogoś naznaczonego w ostatnich dniach splugawieniem lub poddanego władzy mrocznych sił.



Fetysz skupienia: Przelamując święty talizman, wpadasz w trans absolutnego skupienia. Zignoruj maksymalnie tyle Utrudnień w rzucie na cechę, ile masz **zimnej krwi** albo anuluj zagrywkę „Zdradziecki impuls”.



Dryf: Podczas medytacji łączysz świadomość ze zbiorowym archiwum pamięci Rytualistów. Zadaj 1 pytanie o kogoś lub coś, co niedawno widziałeś. Narrator udzieli prawdziwej odpowiedzi, uzależnia jej udzielenie od rzutu szansy albo stwierdza, że wiedza jest niedostępna w archiwum i podaje, gdzie ją znajdziesz.

DARY CIEMNOŚCI

Każdy krok na spirali:
+1 Hańby dla klanu



RZUT NA SPLUGAWIENIE

Mroczny Instynkt	Ryzyko Splugawienia
-	3
☒	5
☒ ☒	7
☒ ☒ ☒	9

MROCZNY INSTYKNT
Wyzwól: +2 Mocy ALBO -2 Groźby

☐ ☐ ☐ → OWŁADNIĘCIE

EGZORCYSTA

Imię lub przydomek

Klan

Skaza, relacje z klanami

CECHY

- 4 Charyzma
- 3 Czułość
- 2 Fach
- 2 Krzepa
- 3 Mądrość
- 3 Parkour
- 2 Precyzja
- 4 Zaklinanie
- 3 Zimna krew

DOŚWIADCZENIE

□ □ □ □ □

TALENT
ARCHETYPU
albo
ULEPSZENIE

GROŹBA

□ □ □ □ □

KŁĘSKA

ŻETONY PRZEWAGI

□ / 3

RZUT NA CECHE

moc	wynik rzutu
0 - 1	Porażka
2	Sukces z komplikacją
3+	Sukces

Przebiecie Mocy za każdą Moc powyżej 3.

Rzut na cechę
Rzuć 5 kości K10.
Każda kość, która wypadnie z wynikiem mniejszym lub równym wartości cechy, daje +1 do Mocy.



Aspekty warte odnotowania

TALENTY ARCHETYPU

Znak Tradycji: *Święty symbol lub gest, który wzbudza lęk zarówno wśród czcicieli zła, jak i pobożnych ludzi.* Zaneguj konsekwencję akcji wymierzonej w ciebie przez służę Ciemności lub Unitę, **albo** istota o niższym Statusie musi zejść ci z drogi.

Dominacja grozy: Żadne upiory nie wzbudzają w tobie STRACHU. Możesz wydać żeton Przewagi, aby maks. 3 istoty, na które spojrzysz, stały się przestraszone.

Błyskające talizmany: Opisz talizman, którego używasz, aby powtórzyć rzut na zaklinanie **albo** odeprzeć mistyczną moc bądź atak upiora zamiast innej osoby.

Szepty echomeny 1: *Używasz okultystycznego żargonu, imion zapomnianych bytów bądź dźwięków echomeny.* Masz 2 Przewagi podczas rozmowy, egzorcyzmu lub rytuału, jeśli poświęciłeś już na nie dłuższą chwilę (lub wcześniejszą akcję).

Chłosta grzeszników: *Okultystyczny bicz wykonany z krogosłupa demona, żarowych włókien lub modlitewnych sznurów.* Udany atak bronią na służę Ciemności dodatkowo zmusza go, by wyjawiał **prawdziwe imię**. Zaatakowanie niewinnej osoby: 1 Hańby.

Mantry bojowe: *Recytujesz wersety, przesuwając palcami po koralikach, supłach i kościach.* Możesz egzorcyzmować cielesne upiory. Oprócz tego, jeśli znasz **prawdziwe imię** sługi Ciemności, zyskujesz +1 Przebiecie Mocy w interakcjach z nim.

Piżmokatadziło: *Gęsty, aromatyczny dym z kadzielnicy* daje Przewagę w interakcjach z upiorami i duchami przodków. Dopóki okadzasz się dymem, nikt nie może cię skrzywdzić, chyba że sam pierwszy użyjesz przemo-cy.

Umysł-twierdza: Zaneguj zmianę Stanu, próbę opętania cię, odczytania twoich myśli lub przejęcia nad tobą umysłowej kontroli **albo** zwiększ Przebiecie Mocy w egzorcyzmie +1.

Ukaż się! Upiory silniejsze niż larwy muszą się ujawnić (porzucić niewidzialność i iluzje, przemówić przez opętanego lub zmanifestować swoje oblicze). Jeśli w scenie nie ma takich upiorów, narrator traci wszystkie Omeny.

Jeśli masz min. 3 talenty:

+1 do cechy oraz talent ogólny o koszcie max. 3

Jeśli masz min. 5 talentów:

+1 do cechy oraz talent ogólny o koszcie max. 3

Jeśli masz min. 7 talentów:

+1 do dwóch cech lub +2 do jednej cechy

CECHY

- 2 Charyzma
- 3 Czułość
- 4 Fach
- 2 Krzepa
- 3 Mądrość
- 4 Parkour
- 3 Precyzja
- 2 Zaklinanie
- 2 Zimna krew

DOŚWIADCZENIE

□□□□□

TALENT
ARCHETYPU
albo
ULEPSZENIE

GROŹBA

□□□□□

KŁĘSKA

ŻETONY PRZEWAGI

□ / 3

RZUT NA CECHE

moc	wynik rzutu
0 - 1	Porażka
2	Sukces z komplikacją
3+	Sukces

Przebiecie Mocy za
każdą Moc powyżej 3.

Rzut na cechę
Rzuć 5 kości K10.
Każda kość, która
wypadnie z wynikiem
mniejszym lub równym
wartości cechy,
daje +1 do Mocy.

TALENTY ARCHETYPU

Linka z kotwiczka: Jeśli masz, gdzie zaczepić linkę, dostajesz się w trudno dostępne miejsce **albo** obniżasz Groźbę od upadku z wysokości o 1. Wyrzutnia linki jest pneumatyczna i automatycznie cię wciąga, ale jej napęd jest **hałaśliwy**.

Żywoł szperacza: Masz Przewagę, gdy włamujesz się, szabrujesz oraz podczas targowania się i nielegalnych interesów. Gdy znajdujesz nieunikatową **cenną rzecz** lub **wskazówkę**, masz szansę (3) na zdobycie jeszcze jednej.

Prowizoryczna petarda (akcja): *Trafiasz naprędce skleconą petardą w wybrany cel.* Odrzuć 1 **żar** lub **ekspонат**. Tam, gdzie upadnie petarda, w polu rażenia kilkunastu kroków wszyscy otrzymują potężne obrażenia (2 Presji) oraz są **oszołomieni**. Działa na upiory.

Mordercze flipy: +1 do Przebiecia Mocy w ataku w zwarcu w ciasnych pomieszczeniach, podczas spadania na cel z wysokości oraz za każdym razem, gdy uda ci się unik w walce w zwarcu.

Zabawki szmuglera: *Świece dyymne, metalowe kulki, kamuflujące technofetysze – arsenał narzędzi ratujących ci tyłek.* W pełnym pędzie wymiśz maksymalnie kilka osób, nie narażając się na atak, **albo** nagle znikasz wszystkim z pola widzenia i ukrywasz się w pobliżu.

Wibrotłumiki: *Gadżety, talizmany lub specyfiki, które pochłaniają dźwięki i zamieniają je w ciepło.* Do końca sceny (lub aż przerwiesz ich działanie) tłumisz całkowicie dźwięki, które wydajesz. W tym czasie masz Utrudnienie do nasłuchiwania.

Żarowe miarogogle: *Kalejdoskop soczewek różnych kolorów i kształtów.* Widzisz normalnie nawet w całkowitej ciemności. Jeśli poświęcisz akcję na obserwację, w następnej akcji otrzymujesz +1 do Mocy przy czynności związanej z obserwowanym obiektem.

Cholerny fart: *Udaje ci się ślepy traf, przydarza się niezwykle zbieg okoliczności.* Przed dowolnym rzutem szansy dotyczącym twojej postaci możesz zdecydować, że wynikiem będzie 10 albo 1. Nie dotyczy rzutu na splugawienie.

Narzędzia odkrywcy: *Drogę wskazuje ci żarowy kompas, mapa Starożytnych albo dziwny експонат.* Znajdujesz duży skrót, tajne przejście albo starożytne miejsce, nawet jeśli nie powinno ich tam być. Ustal z narratorem interpretację.

Jeśli masz min. 3 talenty:

- +1 do cechy oraz talent ogólny o koszcie max. 3

Jeśli masz min. 5 talentów:

- +1 do cechy oraz talent ogólny o koszcie max. 3

Jeśli masz min. 7 talentów:

- +1 do dwóch cech lub +2 do jednej cechy

CECHY

- 3 Charyzma
- 2 Czułość
- 2 Fach
- 3 Krzepa
- 2 Mądrość
- 3 Parkour
- 2 Precyzja
- 4 Zaklinanie
- 4 Zimna krew

DOŚWIADCZENIE

□□□□□

TALENT
ARCHETYPU
albo
ULEPSZENIE

GROŹBA

□□□□□

KLĘSKA

ŻETONY PRZEWAGI

□ / 3

RZUT NA CECHE

moc wynik rzutu

0 - 1 Porażka

2 Sukces
z komplikacją

3+ Sukces

Przebiecie Mocy za
każdą Moc powyżej 3.

Rzut na cechę
Rzuć 5 kości K10.
Każda kość, która
wypadnie z wynikiem
mniejszym lub równym
wartości cechy,
daje +1 do Mocy.

TALENTY ARCHETYPU

Wypaczenie (akcja): *Przeobrażasz kształt niewielkiego fragmentu otoczenia – materii lub roślinności.* Dodaj albo usuń aspekt reprezentujący wypaczenie. Ponowne użycie tego talentu powoduje wygaśnięcie poprzedniego efektu.

Skalany fetysz: Gdy wyzwala się twój Mroczny Instynkt, opisz wizję, której doświadczasz. Otrzymujesz dodatkowo 2 żetony Przewagi, które możesz natychmiast wykozystać.

Skok przez Zmrok: Zdasz rzut na *parkour*, aby wniknąć do Zmroku i wyskoczyć kilka kroków dalej. Otrzymujesz +1 do Mocy, gdy używasz tego talentu jako uniku przed zagrożeniem.

Groteskowy urok (akcja): Rzuć na *zaklinanie*. Sukces: Opisz, jak objawia się mroczna moc, która krzywdzi lub uszkadza cel (1 Presji). Możesz objąć nią tyle dodatkowych celów, ile wynosi twój Mroczny Instynkt, ale za każdy dodatkowy cel otrzymujesz Utrudnienie do rzutu.

Tancerz Spirali: *Jesteś mistrzem improwizowanych, błyskawicznych rytuałów.* Wyzwól Mroczny Instynkt tyle razy, ile wynosi ★ *rytuału*, aby zastąpić 1 kluczowy komponent albo zyskać 1 dodatkową akcję w każdej rundzie rytuału.

Woń przewidu: *To, co przed chwilą się wydarzyło, było jedynie przebłyskiem albo zimną kalkulacją zdarzeń.* Cofnij swoją akcję lub odpięcie i wykonaj ją ponownie w inny sposób albo ostrzeż kogoś. Na scenę ogarnia cię przecucie.

Dzikie zaklęcie (akcja): W ramach następnej akcji możesz wywołać dowolny efekt, który normalnie wymagałby odprawienia *rytuału* ★ (s. xxx). Nadal musisz zapewnić kluczowe komponenty, jeśli są konieczne.

Przez kurtynę: W twojej ręce pojawia się niewielki przedmiot, na który patrzysz (akcja), *albo* pocisk wystrzelony w ciebie. Jeśli przedmiot był przymocowany lub trzymany, musisz zdać rzut na *krzepę*.

Szkaradny Młaskacz (akcja): *Odrywasz swój cień i czynisz z niego posłusznego upiora.* Pojawia się Szkaradny Młaskacz (s. xxx), który służy ci wiernie do końca Misji. Ryzyko (3), że wyzwolisz Mroczny Instynkt.

Jeśli masz min. 3 talenty:

- +1 do cechy oraz
talent ogólny o koszcie max. 3

Jeśli masz min. 5 talentów:

- +1 do cechy oraz
talent ogólny o koszcie max. 3

Jeśli masz min. 7 talentów:

- +1 do dwóch cech lub
+2 do jednej cechy

CECHY

- 2 Charyzma
- 2 Czułość
- 3 Fach
- 4 Krzepa
- 2 Mądrość
- 3 Parkour
- 4 Precyzja
- 2 Zaklinanie
- 3 Zimna krew

DOŚWIADCZENIE

□□□□□

TALENT
ARCHETYPU
albo
ULEPSZENIE

GROŻBA

□□□□□

KŁĘSKA

ŻETONY PRZEWAGI

□ / 3

RZUT NA CECHE

moc	wynik rzutu
0 - 1	Porażka
2	Sukces z komplikacją
3+	Sukces

Przebiecie Mocy za
każdą Moc powyżej 3.

Rzut na cechę
Rzuć 5 kości K10.
Każda kość, która
wypadnie z wynikiem
mniejszym lub równym
wartości cechy,
daje +1 do Mocy.

TALENTY ARCHETYPU

Dymiące żelastwo: *Demolujesz otoczenie, przebijasz dwóch wrogów jednym pchnięciem i zostawiasz za sobą ślad krwawej pożogi.* Po udanym ataku wręcz lub trafieniu rzucającym przedmiotem +1 Przebiecie Mocy (albo +1 Presji, jeśli atakowałeś z Utrudnieniem).

Postawa gargulca: Przeciwnik nie może wycofać się z konfrontacji z tobą, jeśli na to nie pozwolił. Dodatkowo, jeżeli inna osoba w pobliżu jest celem fizycznego ataku, możesz wykonać rzut na odpieranie zamiast niej.

Pierwsza krew: *Przemoc to niezawodne rozwiązanie konfliktu.* Jeżeli rozpoczniesz konfrontację opartą na przemocy fizycznej lub na sprzeczce słownej, otrzymujesz 2 żetony Przewagi.

To tylko draśnięcie: *Twój pancerz lub czysta wola przetrwania powstrzymuje cię przed polegnięciem w boju.* Jeżeli otrzymujesz Groźbę w wyniku obrażeń fizycznych i mogłoby to spowodować Klęskę, zignoruj tę Groźbę całkowicie.

Żuk w mrowisku: Jeżeli jesteś otoczony przez co najmniej 3 przeciwników, masz Przewagę, a twoje udane ataki eliminują +1 Pacholka. Talent działa również podczas rozmów, gdy twój rozmówca ma widownię lub popleczników.

Jeździec Gonu: Podczas pościgu na wierzchołcu lub ataku z wierzchołca możesz zawsze wykonywać rzuty na **krzepę** albo **charyzmę**. Twój wierzchołciec nie odczuwa lęku, dopóki ty nie masz STRACHU, i nigdy nie pada w boju, dopóki ty nie poniesiesz Klęski.

Kuloodporny: *Zaslaniaasz się gigantyczną tarczą, odbijasz strzały albo po prostu nie zwracasz uwagi na dziury w ciele.* Do końca rundy żadne pociski nie mogą wyrządzić ci szkody. Wydaj żeton Przewagi, aby dodatkowo ochronić do 3 postaci obok ciebie.

Stymulant "Golem": *Silna dawka toksycznego proszku nadaje ci nadnaturalną siłę.* Możesz rozwalić barierę lub pancerz, których normalnie nie da się zniszczyć, albo dźwignąć ogromny ciężar. Następnie: 1 Groźba od zatrucia.

Co, ja nie zrobię? *Braki umiejętności nadrabiasz siłą, bronią i entuzjazmem, często robiąc przy tym bałagan i szkody.* Próbujesz zrobić to samo, co inny klanista zrobił przed chwilą. Wydaj żeton Przewagi, aby ustawić 2 kości na 1 w rzucie na cechę lub odpieranie (nie możesz naśladować innych talentów).

Jeśli masz min. 3 talenty:

- +1 do cechy oraz talent ogólny o koszcie max. 3

Jeśli masz min. 5 talentów:

- +1 do cechy oraz talent ogólny o koszcie max. 3

Jeśli masz min. 7 talentów:

- +1 do dwóch cech lub +2 do jednej cechy

CECHY

- 4 Charyzma
- 3 Czułość
- 2 Fach
- 2 Krzepa
- 4 Mądrość
- 2 Parkour
- 3 Precyzja
- 2 Zaklinanie
- 3 Zimna krew

DOŚWIADCZENIE

□□□□

TALENT
ARCHETYPU
albo
ULEPSZENIE

GROŹBA

□□□□□

KŁĘSKA

ŻETONY PRZEWAGI

□ / 3

RZUT NA CECHE

moc	wynik rzutu
0 - 1	Porażka
2	Sukces z komplikacją
3+	Sukces

Przebiecie Mocy za
każdą Moc powyżej 3.

Rzut na cechę
Rzuć 5 kości K10.
Każda kość, która
wypadnie z wynikiem
mniejszym lub równym
wartości cechy,
daje +1 do Mocy.

TALENTY ARCHETYPU

Intrygant: +1 Mocy w rzucie na dowolną cechę, gdy w paru zdaniach opiszesz, jak sprytny plan przygotował cię do obecnej sytuacji. Kolejne +1 Mocy, jeśli przyjmiesz 1 Hańbę i opiszesz, jak twój plan był nielegalny, niemoralny albo nieuczciwy.

Popiecznicy: *Nie ma sensu brudzić sobie ręk.* Za każde 2 punkty Statusu towarzyszy ci 1 Pacholek pełniący funkcję **przybocznego sługi** (s. xxx). Gdy go tracisz, przy najbliższej okazji wciągasz do służby kolejną osobę.

Ukryta broń: *Szpada ukryta w lasce, podręczna kusza wysuwana z rękawa, bojowy wachlarz.* Posiadasz broń, która nigdy nie jest odbierana podczas pobieżnego przeszukania. Gdy pierwszy raz z niej korzystasz w scenie, otrzymujesz +1 Mocy.

Złotousty: *Twoje słowa są popisem erudycji i retorycznej szermierki.* Podczas rozmowy wydaj żeton Przewagi, aby obniżyć przyjętą Presję o 1 lub zwiększyć wywartą Presję o 1.

Zaskakująca propozycja (akcja): *Namawiasz szarżujący oddział do złożenia broni, upiora by dał wam fory, a barona, aby przepisał na was testament.* Przedstawiasz nawet najbardziej szaloną lub cyniczną propozycję jako wartą rozważenia.

Przepustka: *Okazujesz opieczętowane pismo (być może sfalszowane).* Zyskujesz na krótki czas dostęp do normalnie zakazanego miejsca. W twoim imieniu może działać wyznaczona osoba. Dostęp może być ograniczony lub odbywać się pod nadzorem.

Majestat słowa (akcja): *Twój wytrenowany głos ma wręcz nadnaturalną moc.* Rzuć na **charyzmę**. Sukces: Krzyczysz prostą komendę do rozumnej istoty o niższym Statusie, a ta ją wykonuje, jeśli nie uczyni w ten sposób krzywdy sobie lub komuś innemu.

Obrócenie w żart: *Humorem rozładowujesz napiętą sytuację i powstrzymujesz czyjś gniew lub podejrzliwość.* **Powtórz** rzut na cechę lub odpieranie podczas rozmowy.

Zatuszowanie sprawy: *Sprawnie zacierasz ślady i kierujesz podejrzania na innych.* Wydadaj 2 albo zaciągnij Dług (2), aby obniżyć o 1 Hańbę właśnie wywołaną przez ciebie lub innego klanitę albo zatrzeć ślady jakiegoś postępu.

Jeśli masz min. 3 talenty:

- +1 do cechy oraz talent ogólny o koszcie max. 3

Jeśli masz min. 5 talentów:

- +1 do cechy oraz talent ogólny o koszcie max. 3

Jeśli masz min. 7 talentów:

- +1 do dwóch cech lub +2 do jednej cechy

CECHY

- 3 Charyzma
- 4 Czułość
- 3 Fach
- 2 Krzepa
- 4 Mądrość
- 2 Parkour
- 2 Precyzja
- 3 Zaklinanie
- 2 Zimna krew

DOŚWIADCZENIE

□□□□□

TALENT
ARCHETYPU
albo
ULEPSZENIE

GROŻBA

□□□□□

KŁĘSKA

ŻETONY PRZEWAGI

□ / 3

RZUT NA CECHE

moc	wynik rzutu
0 - 1	Porażka
2	Sukces z komplikacją
3+	Sukces

Przebiecie Mocy za
każdą Moc powyżej 3.

Rzut na cechę
Rzuć 5 kości K10.
Każda kość, która
wypadnie z wynikiem
mniejszym lub równym
wartości cechy,
daje +1 do Mocy.

TALENTY ARCHETYPU

Klanowa kronika (akcja): Zdobywasz 2 żetony Przewagi, gdy opiszesz nowo napotkaną społeczność, odkryte miejsce, nieznaną ci wcześniej istotę Ciemności lub niezwykle wyczyn klanity.

Skryba nekrotytów: Znasz biegle tajemne pismo splugawionych i upiórów. do rytuałów, analizowaniu paktów, odczytywaniu grimuarów itp.
Żeton Przewagi, który wydajesz podczas interakcji służy Ciemności lub w rytuale daje ci 2 Przewagi.

Opasle tomiszcze: Twoja kronika jest już bardzo gruba i okuta w solidną oprawę. Atak fizyczny lub mistyczny trafia w chroniące kronikę glify. Wydaj dowolną liczbę żetonów Przewag. Za każdy zmniejsz otrzymaną Groźbę o 1.

Wirtuoz pióra: Wydaj żeton Przewagi i wymyśl krótki, kronikarski opis akcji innego gracza. Ten gracz może **powtórzyć** rzut na cechę, który wykonał w ramach swojej akcji.

Mądrości z rękawa: Wypowiedzi poprzedzasz powiedzonkami z kronik. Twój limit żetonów Przewagi wynosi 4. Masz również +1 Przebiecie Mocy w dyskusjach z Unitami (słudzy Ciemności wyszydzają twoje mądrości).

Hymn pamięci (akcja): Podczas groźnego wyzwania opowiedz historię nawiązującą do obecnych wydarzeń. Każdy klanity, który cię usłyszy (łącznie z tobą), może zmienić Stan i ma szansę (5) na usunięcie 1 Groźby.

Żywa biblioteka: Twoje ciało pokrywają cytaty i mapy. Przywołując historię lub legendę podobną do obecnej sytuacji, możesz wykonać rzut na **mądrość** zamiast na dowolną cechę.

Ciekawa opowieść: Jesteś naocznym świadkiem wydarzeń dającym świadectwo przyszłym pokoleniom. Dodaj ciekawy szczegół do opowieści, aby wydać żeton Przewagi i **powtórzyć** dowolny rzut szansy.

Wspomnienia z atramentu: Nie potrzebujesz dostępu do archiwum ani biblioteki, by przywołać informację na dowolny temat, jeśli istnieje choćby cień szansy, że mogłeś o tym kiedyś usłyszeć lub przeczytać. Wykonaj rzut szansy (szansę określa narrator).

Jeśli masz min. 3 talenty:

- +1 do cechy oraz talent ogólny o koszcie max. 3

Jeśli masz min. 5 talentów:

- +1 do cechy oraz talent ogólny o koszcie max. 3

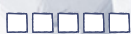
Jeśli masz min. 7 talentów:

- +1 do dwóch cech lub +2 do jednej cechy

CECHY

- 2 Charyzma
- 3 Czułość
- 2 Fach
- 2 Krzepa
- 2 Mądrość
- 4 Parkour
- 4 Precyzja
- 3 Zaklinanie
- 3 Zimna krew

DOŚWIADCZENIE



TALENT
ARCHETYPU
albo
ULEPSZENIE

GROŻBA



KŁĘSKA

ŻETONY PRZEWAGI



RZUT NA CECHE

moc	wynik rzutu
0 - 1	Porażka
2	Sukces z komplikacją
3+	Sukces

Przebiecie Mocy za każdą Moc powyżej 3.

Rzut na cechę
Rzuć 5 kości K10.
Każda kość, która wypadnie z wynikiem mniejszym lub równym wartości cechy, daje +1 do Mocy.

TALENTY ARCHETYPU

Moc truchła: Nosisz spreparowane **truchło** upolowanej bestii, splugawionego lub cieleśnego upiora (s. xxx). +1 do cechy podczas każdej interakcji z takim stworzeniem. Zapisz aspekt, jaki **truchło** ci zapewnia. Gdy spreparujesz nowe **truchło**, poprzednie traci moc.

Smak śmierci: Do końca sceny masz **wyostrome zmysły**, gdy tropisz lub ścigasz. Dodatkowo, jeśli w tym czasie polujesz **truchło**, poznajesz przybliżoną lokalizację i liczebność stworzeń tego typu w okolicy.

Kąśliwa riposta: *Zarówno twoje ostrza, jak i słowa ociekają jadem.* Gdy nie uda ci się powstrzymać ataku przeciwnika w fizycznej lub werbalnej walce, wyprowadzasz błyskawiczną, niemożliwą do obronienia kontrę i wywierasz 1 Presji.

Duszołap: *Tajemne techniki walki i krwawe gify na dłoniach tną eteryczne zjawy.* Możesz egzorcyzmować niematerialne upiory atakiem wręcz i bronią białą, rzucając na **precyzję**. Oprócz tego, możesz tworzyć **truchła** z niematerialnych upiów.

Srebrne cięcia: Żaden talent upiora, splugawionego lub Dar Ciemności nie może obniżyć Presji, którą wywierasz fizycznym atakiem do mniej niż 1. Ponadto twoja broń zawsze jest traktowana jak **srebrna**.

Okowy palących run (akcja): Zdaj rzut na **parkour**, aby spełnić glicydnym łańcuchem dowolnego sługę Ciemności. Spętany nie może się przemieszczać, wejść w Zmrok ani zmieniać swojej formy. Ma szansę (3), aby się uwolnić (akcja).

Ekstrakt z bestii: *Przygotowujesz przy ogniu w kilka minut wywar z truchła i lykasz tę obrzydliwą miksturę.* **Truchło** ulega zniszczeniu. Obniżasz swoją Groźbę o 2 **albo** odnawiasz łącznie do 2 kratek innych talentów żerocy.

Mysz i golem: *Wbiegasz na plecy gigantów, ujeżdżasz pustynne czerwie i wskakujesz na taranujące cię maszyny.* +1 Mocy podczas unikania ataków kolosalnych przeciwników, pojazdów i machin lub do wskakiwania na nie i poruszania się po nich.

Ceremonia oczyszczenia: Gdy upolujesz sługę Ciemności (min. Status 4) i rytualnie spalisz jego szczątki, ty oraz wszyscy klanowcy obniżają Groźbę **albo** Mroczny Instynkt o 1 (wybierasz). Ceremonia powiedzie się, jeśli nie wykonano **truchła** ze szczątek.

Jeśli masz min. 3 talenty:

- +1 do cechy oraz talent ogólny o koszcie max. 3

Jeśli masz min. 5 talentów:

- +1 do cechy oraz talent ogólny o koszcie max. 3

Jeśli masz min. 7 talentów:

- +1 do dwóch cech lub +2 do jednej cechy

CECHY

- 2 Charyzma
- 2 Czułość
- 4 Fach
- 3 Krzepa
- 4 Mądrość
- 3 Parkour
- 3 Precyzja
- 2 Zaklinanie
- 2 Zimna krew

DOŚWIADCZENIE

□ □ □ □ □

TALENT
ARCHETYPU
albo
ULEPSZENIE

GROŻBA

□ □ □ □ □

KŁĘSKA

ŻETONY PRZEWAGI

□ / 3

RZUT NA CECHE

moc	wynik rzutu
0 - 1	Porażka
2	Sukces z komplikacją
3+	Sukces

Przebiecie Mocy za każdą Moc powyżej 3.

Rzut na cechę
Rzuć 5 kości K10.
Każda kość, która wypadnie z wynikiem mniejszym lub równym wartości cechy, daje +1 do Mocy.

TALENTY ARCHETYPU

Żarowe przepalenie: Gdy używasz broni, narzędzi, sprzętu, pojazdu lub fetyszu, wydaj 1 żar. Ustaw 2 kości w rzucie na cechę na 1. Uzasadnij, jak potęga żaru ulepsza dany przedmiot.

Algorytm życia: Towarzyszy ci obdarzony iskrą świadomości miniaturowy **konstrukt** w postaci techno-pajaka, glinianego golema, żywego fetysza itp. Wykonuje proste zadania, ale nie mówi i nie uczyni nikomu krzywdy. Po zniszczeniu, w następnej scenie go odbudowujesz. (s. xxx.)

Żarobreja zamiast krwi: *Lata poparzeń i wdychania żarowego pyłu przeobraziły twoją krew w gorącą żarobreję.* -2 Groźby wywarłej przez zimno, ogień lub toksynę **albo** zrań się (1 Groźby, nie można anulować), zamiast wydawać 1 żar.

Palnik uniwersalny: *Przypali glify, skręta albo stopi komuś twarz. Wykonany z metalowej dyszy albo kanałki wydechowego smoka.* Gdy używasz palnika do pracy lub atakujesz nim w zwarciu, masz tyle Przebieć Mocy, ile masz przy sobie **podręcznego** żaru (max. 3).

Teza omni-maszyny: *Plany obracają się jak zębaki a ich sprawcy są tłoczeni jak hydrauliczne płyny w żarowy silnik człowieczych emocji.* W rozmowie porównaj temat wypowiedzi do działania maszynierii lub technologicznych procesów. Oprzyj akcję lub odpieranie na **fachu**. +1 Przewaga, jeśli posiadasz eksponat Starożytnych.

Wizjer obliczeniowy: Widzisz i słyszysz to co twój **konstrukt**. Oprócz tego masz Przewagę w sterowaniu pojazdami, maszynami i wierzchowcami a także w rzucaniu przedmiotami.

Synteza destrukcji: +1 Mocy gdy siejesz zniszczenie, używając żaru, ognia, wybuchów lub wielkich maszyn. Również, gdy obracasz elementy otoczenia przeciwko wrogom lub zawalasz je na nich.

Inżynieria polowa: *Mówią, że z drucika, widelca i puszki zbudujesz egzopancerz.* Możesz użyć pozornie bezużytecznych części z otoczenia jako materiałów do budowy urządzenia (nie zmieniając rodzaju tworzywa ani jego ilości). Stworzony sprzęt jest użyteczny tylko do końca następnej sceny.

Pieczęć glicyczna: Jeśli odprawisz rytuał za pomocą **kreślenia glifów**, możesz zmagazynować efekt rytuału w glicycznej pieczęci nałożonej na **eksponat** Starożytnych i wyzwolić ten efekt później jako akcję (eksponat ulega zniszczeniu). Max. 3 aktywne pieczęcie.

Jeśli masz min. 3 talenty:

- +1 do cechy oraz talent ogólny o koszcie max. 3

Jeśli masz min. 5 talentów:

- +1 do cechy oraz talent ogólny o koszcie max. 3

Jeśli masz min. 7 talentów:

- +1 do dwóch cech lub +2 do jednej cechy

CECHY

- 4 Charyzma
- 4 Czułość
- 2 Fach
- 3 Krzepa
- 2 Mądrość
- 2 Parkour
- 2 Precyzja
- 3 Zaklinanie
- 3 Zimna krew

DOŚWIADCZENIE



TALENT
ARCHETYPU
albo
ULEPSZENIE

GROŹBA



KŁĘSKA

ŻETONY PRZEWAGI



/ 3

RZUT NA CECHE



moc wynik rzutu

0 - 1 Porażka

2 Sukces
z komplikacją

3+ Sukces

**Przebiecie Mocy za
każdą Moc powyżej 3.**

Rzut na cechę
Rzuć 5 kości K10.
Każda kość, która
wypadnie z wynikiem
mniejszym lub rów-
nym wartości cechy,
daje +1 do Mocy.

Aspekty warte odnotowania

TALENTY ARCHETYPU

Pisarz wyroków: Gdy nazwiesz coś herezją – prawo zaczyna działać. Jesteś uprawniony do wystawiania pisemnych **wyroków** za łamanie Tradycji lub spługawienie.

Sigil inkwizytora: Wygrawerowany na rękojeści miecza, okuciu księgi albo medalionie, **sigil nadaje ci majestatu prawa**. Raz na rundę, po wykonaniu akcji masz szansę (5) natychmiast wykonać drugą akcję, jeśli dążysz do ujawnienia lub zniszczenia Ciemności.

Buławka pokutna: Gdy za pierwszym razem uderzysz kogoś buławą, zyskujesz +1 Mocy na czas sceny do wyciągania od niego informacji. Otwarte lub nieuzasadnione użycie takiej przemocy może wywołać oburzenie lub skandal (narrator ustala ryzyko Hańby).

Święty olej (akcja): Wylewasz i podpalasz olej, który nie gaśnie samoistnie i podpala jedynie **śługi Ciemności** i spługawione przedmioty. Pierwszy kontakt ze świętym ogniem blokuje słudze Ciemności losowy Dar Ciemności i parzy jego ducha (1 Presji).

Oskarżenie: Na scenę twój rozmówca jest traktowany jak jawny **śługa Ciemności** (spługawiony lub upiór) dla efektów innych talentów. Szansa (5), że bezstronni świadkowie pochwyć oskarżonego. Jeśli nie udowodnisz winy: 1 Hańby.

Wyznaj swe grzechy: Klanyta, który wyzna ci winy, obniża swój Mroczny Instynkt o 1, ale ty masz ryzyko (7), że ugniesz się pod ich ciężarem i Mroczny Instynkt wyzwoli się w tobie. Dobierz żeton Przewagi.

Szczekacz: Podajesz serum prawdy istocie tego nieświadomej, chętnej je przyjąć lub obezwładnionej. Do końca sceny nie może ona kłamać i odpowie na wszystkie pytania, choć jej odpowiedzi mogą być nieskładne. Ryzyko (1), że człowiek umrze po przesłuchaniu (1 Hańby).

Aparat Tradycji: Masz Przewagę w rozmowie, jeśli wytkniesz, że utrudnianie ci pracy lub odmawianie pomocy to działanie przeciwko Unii. Gdy rozsądzisz **ważki** spór, odwołując się do świętych dogmatów Tradycji, zyskujesz 2 żetony Przewagi i obniżasz swój Mroczny Instynkt o 1.

Konfiskata: Zajmujesz do końca Misji dowolny przedmiot w klanie, w którym przebywasz, tłumacząc to potrzebami śledztwa (**max. koszt 5**). Po tym czasie musisz oddać konfiskatę albo wasz klan otrzyma stosowny Dług.

Jeśli masz min. 3 talenty:



+1 do cechy oraz
talent ogólny o koszcie max. 3

Jeśli masz min. 5 talentów:



+1 do cechy oraz
talent ogólny o koszcie max. 3

Jeśli masz min. 7 talentów:



+1 do dwóch cech lub
+2 do jednej cechy



KARTA KLANARCHII

nazwa klanu

spoiwo klanu

totem

ŻAR



/10

- ☐ klan osiadły
- ☐ klan wędrowny
- ☐ włóczędzy

DALEKOŚIĘŻNY CEL



POPULACJA KLANU

Osobistości

kilka osób, ze dwa tuziny,
dziesiątki, ponad setka

CHWAŁA



status + 1
zapisz Tytuł
wybierz talent Klanu

STATUS



/10

Tytuł:



HANBA



PROCES

PRZYSŁUGI / DŁUGI

