

Sztuki srebra:

Sztuki złota:

Dla początkującej postaci
wpisz 30 w Wydanych

Niewydane: Wydane:

- Nowa zdolność ALBO kolejny poziom zdolności z grupy Różne - za **10 PD**
- Zwiększenie kostki wybranej cechy (k20 ALBO niższej) o 1 poziom - za **[najwyższy wynik na obecnej kostce] PD**
- Nowy czar za **[4x koszt czaru] PD** - wymagany czas (8 dni x koszt) i test Mądrości (Trudność = 2+ koszt). Nauczyciel a także czar **Zrozumienie** skracają czas - każde z nich o połowę.

Tworząc postać podkreślasz swój język ojczysty, dodatkowo masz liczbę podkreśleń równą połowie maksymalnej wartości *Mądrości*. Podkreśl język podwójnie, aby znać jego pismo i mowę, a pojedynczo, jeśli tylko mowę. *Rzeczna Mowa* nie ma pisma. Uczenie się języków w trakcie gry nie wymaga wydawania Punktów Doświadczenia, ale wymaga ciągłego kontaktu z językiem i poświęcania miejsca czasu.

Zdrowie*:(6 + maksymalny wynik Budowy + wynik Budowy)

Postać spółgłoskowa: ☐

[illegible][illegible]

* - ustalasz od nowa po zwiększeniu cechy, od której zależy. Nie może się obniżyć.
Zamiast losować nową wartość, możesz zwiększyć dotychczasową wartość o:
 1,5x (maks. wynik na nowej kostki cechy -maks. wynik na starej kostki cechy)

[illegible]

Obok każdej używanej broni wypisz zadawane nią *Obrażenia* (dodaj kostkę *Budowy* postaci dla broni wręcz i miotanych). Obok broni strzeleckich i miotanych dopisz także *Bazowy* i *Maksymalny dystans*. Obok używanej tarczy umieść kostkę *osłony*, a obok nałożonej przez postać zbroi - kostkę *pancerza*. Jeśli przedmiot ma specjalne właściwości, zanotuj je także.

Gra fabularna Diadem

Motto

Imię:

Płeć:

Rasa:

Narodowość: ..

Herb/symbol/portret

Cechy istot mogą przyjmować następujące poziomy:

0 k1 k3 k4 k6 k8 k10 k12 k15 k20 k30 k50 k100

Budowa: K.....
zdrowie, obrażenia, udźwig

Bystrość: K.....
percepcja i wygadanie

Sprawność: K
poruszanie się, ukrywanie

Mądrość: K.....
znane fakty, zaklęcia i języki

Walka: *K*
szansa w ataku i obronie wręcz

Wola: K
skuteczność zaklęć i gróźb

Strzelanie: K
szansa trafienia na dystans

Charyzma: K.....
moc, wygląd, pewność siebie

Aby określić początkowe poziomy cech, rzuć k20 kolejno dla każdej:
1 to k3. 2 do 5 to k4. 6 do 15 to k6. 16 do 19 to k8 a 20 to k10.

Możesz zamienić 2 wyniki ze sobą ALBO zignorować całe losowanie
rozdzielić następujące: **2x k4, 4x k6 i 2x k8** (po 1 kostce do cechy).

ZDOLNOŚCI - na tej oraz na wewnętrznych stronach Karty Postaci możesz zaznaczyć w sumie 3 kratki, z którymi rozpoczniesz grę (najwyżej 1 zdolność Rasowa, dowolne Społeczne i Różne). Do tego limitu nie wliczają się zdolności otrzymane „gratisowo”.

Można zdobyć nie więcej niż jedną z nich i tylko przed rozpoczęciem gry, używając jedną z dostępnych zdolności. Jeśli chcesz grać Człowiekiem czy Półelfem, nie kupuj żadnej zdolności rasowej.

☐ **Elf** (dla postaci liczą się wszystkie, następujące zasady):

- *Charyzma i Wola* rosną o 1 poziom każda ALBO zwiększ tylko 1 z tych cech i wybierasz gratis 1 zdolność: *Koncentracja* (poziom 1), *Gwiazda* albo *Myślistwo*.
- Postać nie może mieć *Budowy* wyższej niż K12.
- Postać widzi zarys żywych istot do 10 m o ile nie są jasno oświetlone (Słońce, pochodnia).
- Postać traci 2x więcej punktów *Mocy* na skutek pechowego rezultatu rzucenia zaklęcia.

☐ **Krasnolud** (dla postaci liczą się wszystkie, następujące zasady):

- *Budowa i Mądrość* rosną o 1 poziom każda ALBO zwiększ tylko 1 z tych cech i wybierz gratis 1 zdolność: *Obróca* (poziom 1), *Zamożność* albo *Rzemieślnik*.
- Postać może zdobyć zdolność *Adept* tylko jako kapłan.
- Postać wyczuwa ogólny kształt otoczenia w promieniu 3 m, nawet przy braku światła.

☐ **Niziołek** (dla postaci liczą się wszystkie, następujące zasady):

- *Bystrość i Sprawność* rosną o 1 poziom każda ALBO zwiększ tylko 1 z tych cech i wybierzesz gratis 1 zdolność: *Cichociemny*, *Antymagia* albo *Zręczne Palce*.
- *Próg Śmierci* postaci jest niższy o 1, *Budowa zmniejsza się* o 1 poziom kostki a maksymalny poziom *Budowy* to k8
- Ataki dystansowe postaci w przeciwników normalnego rozmiaru mają trudność niższą o 1 a w duży rozmiar o 2.
- Ataki dystansowe w postaci przeciwników normalnego rozmiaru mają trudność wyższą o 1 a dużego rozmiaru o 2.
- Istoty normalnego rozmiaru, aby trafić atakiem wręcz w Niziołka, muszą uzyskać rezultat o 2 wyższy (a istoty *dużego rozmiaru* o 3 wyższy). Mniejsza przewaga oznacza remis.
- *Tarcze* dają *osłonę* wyższą o 2 poziomy, ale wymagają *Budowy* równej lub wyższej od kostki *osłony* do używania.

Po rozpoczęciu gry nie kupisz ich Punktami Doświadczenia

☐ **Adept (wybierz: czarodziej lub kapłan)**
3x większy startowy limit znanych zaklęć i przedmiot magiczny (czarodziej) lub symbol bóstwa (kapłan).
Więcej informacji oraz opis przedmiotu i zaklęć znajdziesz na osobnym formularzu pt.: „Księga Zaklęć”.

☐ **Kochająca rodzina**
Bezpieczny dom i kochające osoby czekają na ciebie w domu - ty i twoi przyjaciele zostanę tam ugostzeni i nakarmieni (rodzina nie będzie podróżować z postaciami).

Krew przodków (gratis)
Wymagany brak zdolności rasowej. Obniżyć jedną z cech (k4 albo wyższą) o 1 poziom, aby podwyższyć dowolną inną (k8 albo niższą) o 1 poziom.

☐ **Nazwisko rodowe**
Zapewnia szereg przywilejów prawnych, powszechny szacunek, sygnet rodowy oraz gratis czytanie/pisanie w języku ojczystym (podkreśl go podwójnie).

Nieaktywność (gratis)
Wymagana **Wola k6** albo więcej, zwiększ dowolną cechę o 1 poziom kostki, postać nie może przepisywać ani rzucać zaklęć z pamięci, księgi ani zwoju.

☐ **Przyjacieli**
Znasz kogoś, kto ci chętnie pomoże - jest to osoba nieznacznie potężniejsza od ciebie czasem może poprosić w zamian o drobną przysługę.

□ **Sława**
Inni lubią przebywać w twoim towarzystwie, łatwiej ci znaleźć darmowego drinka, pracę czy kompanów, choć trudniej też pozostać anonimowym.

☐ **Zamożność**
Zamiast standardowego ekwipunku postać posiada ubranie oraz 80+k20 sztuk srebra na start - można za nie zakupić dowolny ekwipunek przed rozpoczęciem gry.

ZDOLNOŚCI – Zdolności Różne

Można je nabywać podczas tworzenia postaci oraz w późniejszej grze (wówczas każda kratka kosztuje 10 Punktów Doświadczenia).

* - Rzucając kilkoma kostkami w takich sytuacjach nie sumujesz wyników, ale możesz wybrać najlepszy z nich jako rezultat. Dodatkowo, jeśli MG wyznaczy trudność zbyt wysoką do wyrzucenia na kostce cechy, w tym teście zrezygnuj z 1 kostki, aby podwyższyć wszystkie pozostałe kostki o 1 poziom – możesz to powtarzać, póki posiadasz dodatkowe kostki, ale tylko do momentu, w którym podwyższona kostka już umożliwi zdanie testu.

- ☐ **Antymagia**
Zwiększ o 2 poziomy kostki chroniące przed czarem
- ☐ **Biegłość w czarach dotykowych**
Za każdy poziom masz dodatkową kostkę**
– *Woli* w teście rzucenia czaru dotykowego lub
– efektu tego czaru (*kostka* zależna od zaklęcia)

- ☐ **Biegłość w czarach dystansowych**
(jak powyżej, tylko dla czarów dystansowych)

- ☐ **Biegłość w modyfikacjach**
1. 2. 3. 4.
1 - *Dalej i Dłużej* nie zwiększają trudności zaklęcia, tylko koszt. *Dalej* rzucane z pamięci lub książki pozwala zwiększyć poszerzyć obszar zaklęcia obszarowego o +50% bazowego promienia za 1 punkt.
2 - Każdą modyfikację można zasilić maks. 5 punktami
3 - *Więcej, Wyzwalacz i Przekazuję* nie podwyższają trudności rzucenia zaklęcia, jedynie jego koszt.
4 - Każdą modyfikację można zasilić maks. 6 punktami

- ☐ **Cichociemny**
Za każdy poziom tej zdolności, dodatkowa kostka* *Sprawności* w testach skradania i ukrywania się.

- ☐ **Czułość**
Za każdy poziom tej zdolności - dodatkowa kostka* *Bystrości* w testach wypatrywania i nasłuchiwania.

- ☐ **Ekspert – (wybierz)**
Za każdy poziom tej zdolności dodatkowa kostka* w testach *gotowania, handlu, górnictwa czy zielarstwa.*

- ☐ **Empatia**
Za każdy poziom tej zdolności - dodatkowa kostka* *Bystrości* aby odgadnąć intencje rozmówcy.

- ☐ **Gwiazda**
Możesz użyć *Charyzmy* zamiast *Bystrości* w testach oddziaływania na innych, za każdy poziom tej zdolności dodatkowa kostka* *Charyzmy* w testach.

- ☐ **Jęździectwo**
1. 2. 3. 4.
Za każdy poziom tej zdolności - dodatkowa kostka* w testach *Sprawności i Mądrości* związanych z wierzchowcem. Ponadto:
1 - Dosiadanie/zsiadanie z wierzchowca stojącego ALBO poruszającego się powoli, a także zmiana tempa jazdy nie wymagają testu.

- 2 - Poziom *Sprawności* nie ogranicza ci poziomu *Walki* ani *Strzelania* podczas jazdy na wierzchowcu. Podczas jazdy ze średnią prędkością nie trzeba się go trzymać.
 - 3 - Pełna Obrona możliwa na wierzchowcu, podczas jazdy z wysoką prędkością wystarczy trzymanie go jedną ręką. Dosiadanie/zsiadanie nie zajmuje tury.
 - 4 - podczas szybkiej jazdy nie musisz się trzymać wierzchowca rękami i możesz atakować wręcz ALBO dystansowo (z kostką cechy niższą o 1 poziom).

- ☐ **Koncentracja**
1. 2. 3. 4.
1 - Przepisanie zaklęcia do książki trwa 15 min za każdy punkt jego kosztu.
2 - Postać posiadająca ponad połowę *Energii*, raz na dzień może odzyskać wszystkie punkty *Mocy* po 15 minutach siedzenia w ciszy bez wykonywania działań.
3 - Nauka zaklęcia trwa o połowę krócej, ta korzyść kumuluje się z innymi o takim samym działaniu.
4 - Trudność przepisania zaklęcia do książki a także nauczania się go = bazowy koszt czaru.

- ☐ **Magiczny rodowód**
Możesz wydawać punkty *Energii* zamiast *Mocy*, ale nie aby zapłacić za pechowy rezultat zaklęcia.

- ☐ **Myślistwo**
Za każdy poziom tej zdolności - dodatkowa kostka* w każdym teście *Mądrości* pozwalającym odnaleźć wodę i pożywienie, oraz** w teście *Strzelania* lub zadawanych nim *Obrażeń* (tu możesz wybrać, jaką kostkę weźmiesz dodatkowo z używanych typów).

- ☐ **Niezwykłe zdrowie**
Druga kostka *Budowy* w testach przeciw truciznom i ogłuszeniu. Ponadto *Zdrowie* postaci wynosi 6 + 2x Maksymalny wynik na kostce *Budowy*. Zdobycie tej zdolności przez ranną postać nie zmienia liczby utraconych przez nią punktów *Zdrowia*.

- ☐ **Obrona**
1. 2. 3. 4.
Za każdy poziom tej zdolności podwyższasz kostkę *osłony* używanej tarczy o 1 poziom. Można ją przekazać postaci obok (po deklaracjach działań).
Ponadto, poziomy 2-4 dają ci następujące korzyści:
2 - kostki *Walki* w *pełnej obronie* rosną o 2 poziomy
3 - we wszystkich testach *pancerza* możesz rzucać dodatkową kostką i wybierasz wyższy wynik.
4 - jeśli w *pełnej obronie* rzucając 2 i więcej kostkami *walki* na co najmniej 2 uzyskasz więcej niż zarówno rezultat *Walki* jak i *Oslony* przeciwnika na którym postać się skupiała, udaje ci się uniknąć jego ciosu oraz możesz (do wyboru): trafić go zwykłym atakiem wręcz ALBO uciec z walki z nim.

- ☐ **Ogromna wytrzymałość**
Podczas obliczania wartości *Energii* mnożysz x2 zarówno jej wartość bazową jak i aktualną.

- ☐ **Podwójny atak**
(wymagana *Walka* k12 i kilka kostek w jej puli)
Postać może wykonać 2 ataki wręcz w turze, dzieląc między nie kostki *Walki*. Ich celem może być 1 lub 2 sąsiadujących ze sobą przeciwników. Jeśli w obu atakach używa tej samej broni, obniża o 1 poziom używane przez siebie kostki *Walki*. Przed atakami wrogów, których sama nie atakuje w tej turze, postać broni się używając lepszego rezultatu testów *Walki*.

** - Jeśli nie losujesz kostką dodatkowych efektów działania, traktuj jak * powyżej. W przeciwnym razie, testując cechę korzystającą z tej zdolności rzuć 1 kostką, a gdy rezultat nie będzie sukcesem (MG informuje), lub zechcesz uzyskać wyższy wynik rzutu, możesz rzucić kolejną z dodatkowych kostek. Po uzyskaniu zadowalającego sukcesu, niewykorzystane „dodatkowe kostki” dokładasz do rzutu na efekt (rzucasz dodatkowymi takimi samymi jak kostki efektu, jeśli są różne przed rzutem wybierasz, które dokładasz). Po rzucie wybierasz najlepszy wynik (lub najlepsze wyniki) jako rezultat (zachowując tyle kostek w puli, ile miała oryginalna pula efektu)

- ☐ **Rzemieślnik – (wybierz)**
Za każdy poziom tej zdolności - dodatkowa kostka* *Bystrości* lub *Sprawności* przy tworzeniu i naprawianiu przedmiotów wybranego typu (broń, zbroja, ozdoby, budowle, mechanizmy, stroje, potrawy ALBO trunki)

- ☐ **Specjalna: (opisz)**
.....
.....
.....
.....
.....

- ☐ **Sokole oko**
1. 2. 3. 4.
1 - (wymagany *Myślistwo* 1) - Kostki *Obrażeń* są wyższe o 1 poziom dla celów w połowie bazowego zasięgu.
2 - (wymagany *Myślistwo* 2) – Celując przez turę wybierasz: cel straci najwyższą kostkę *pancerza* ALBO najwyższą kostkę *osłony* (spośród kostek, jakie mu przysługują przeciw temu celowanemu atakowi).
3 - (wymagany *Myślistwo* 3) - Po turze celowania można powtórzyć rzut wybranymi kostkami obrażeń, drugi wynik obowiązuje.
4 - (wymagany *Myślistwo* 4) - Dla każdej broni poza kuszą: można podzielić kostki *Strzelania* na 2 ataki dystansowe, nie można użyć korzyści z celowania.

- ☐ **Sztuczki w walce**
1. 2. 3. 4.
1 - (wymagany *Zabijaka* 1) - Postać, która przegrała o 1 punkt test pozwalający jej uniknąć ataku wręcz ALBO dystansowego, za 1 punkt *Energii* może zamienić przeciwnikowi trafienie w pudło. Można używać tej zasady wielokrotnie w 1 turze.

- 2 - (wymagany *Zabijaka* 2) - Po wykonaniu *pełnej obrony*, jeśli wciąż skupiasz się na jednym przeciwniku, w kolejnej turze nie będzie on mógł użyć najwyższej (nie-magicznego pochodzenia) kostki *pancerza* ALBO *osłony* (wybierz) przeciw twojemu atakowi wręcz.
 - 3 - (wymagany *Zabijaka* 3) – Atak w celu przewrócenia przeciwnika nie obniża ci poziomu *Walki* i kosztuje tylko 1 punkt *Energii*.
 - 4 - (wymagany *Zabijaka* 4) – Atak w celu rozbrojenia przeciwnika nie obniża ci poziomu *Walki* i kosztuje 1 tylko 1 punkt *Energii*.

- ☐ **Walka tarczą**
Tarcza staje się bronią improwizowaną, zamieniasz kostki *osłony* tarczy na kostki *Walki*. Trafienie dzięki nim oznacza obrażenia: k6+rezultat testu *Budowy*.

- ☐ **Wydajna regeneracja**
W każdej sytuacji, gdy postać otrzymuje punkty *Zdrowia, Energii* czy *Mocy* – niezależnie czy dzięki naturalnej regeneracji, magii czy innym metodom, liczba otrzymywanych punktów jest 2x większa

- ☐ **Wymowność**
Za każdy poziom tej zdolności dodatkowa kostka* w testach *Woli* pozwalających zastraszyć ALBO *Bystrości*, aby przekonać czy oszukać inną myślącą osobę.

- ☐ **Wysportowanie**
1. 2. 3. 4.
Za każdy poziom tej zdolności rzucasz dodatkową kostką* testując *Sprawność* przy: opuszczeniu walki, biegnięciu, uskokczeniu, skokach, wspinaniu i pływaniu.
Za każdy poziom tej zdolności podwyższasz o 1 poziom kostkę osłony innego typu niż tarcza.

- Zabijaka**
Poszczególne wersje tej zdolności nabywa się osobno:

- ☐ **Zabijaka-drab** (dla walki bez broni, nożem ALBO dowolną bronią improwizowaną - kijem, krzesłem itp.)

- ☐ **Zabijaka-najemnik** (dla walki toporem, młotem, buzdyganiem i inną bronią o silnie obciążonym końcu)

- ☐ **Zabijaka-żołnierz** (dla walki włócznią, kopią, harpunem i wszelką inną bronią drzewcową)

- ☐ **Zabijaka-szermierz** (dla walki nożem, mieczem, szablą i podobną bronią o długim ostrzu, trzymaną na końcu)

Jeśli walczysz bronią, pasującą do posiadanej wersji *Zabijaki*, za każdy poziom masz dodatkową kostkę** *Walki* lub zadawanych nią *Obrażeń* (tu możesz wybrać, jaką kostkę weźmiesz dodatkowo z używanych typów).

- ☐ **Zręczne palce**
Za każdy poziom tej zdolności dodatkowa kostka* *Sprawności* w testach kradzieży, otwierania zamków i innych działań manualnych.

- ☐ **Źródło mocy**
1. 2. 3. 4.
1 - Gdy test rzucania zaklęcia nie powiedzie się, mag odzyskuje (jako punkty *Mocy*) połowę, zaokrąglając w górę, punktów, wydanych na rzucenie tego zaklęcia.
2 - Całkowity koszt każdego rzucanego zaklęcia (po doliczeniu wszystkich modyfikacji) jest niższy o 1.
3 - Jeśli efekt zaklęcia jest określany rzutem, zwiększ go o połowę maksymalnego wyniku tego rzutu.

- 4 - Gdy test rzucania zaklęcia nie powiedzie się, mag odzyskuje (jako punkty *Mocy*) wszystkie punkty wydane na rzucenie tego zaklęcia.

Uwaga: *Moc* nie może przekroczyć bazowego poziomu!