

- Już. Ale przedtem wyceń mnie. Proszę.
 - Za zwykłego wampira brałem równowartość dobrego konia pod wierzch. A ty przecież zwykły nie jesteś.
 - Ile?
 - Wątpię - głos wiedźmina był zimny jak lód. - Wątpię, by kogokolwiek było stać.
- Andrzej Sapkowski Chrzest Ognia.

Wiedźmin

Świat jest pełen stworów czyhających na ludzkie życie, którym nawet najlepiej wyszkoleni żołnierze mogą nie poddać. Dlatego ćwiczy się Wiedźminów.

Przyczyty: Wiedźmini wyruszają w świat tylko po to, żeby walczyć z potworami w obronie ludzi. Niekiedy, zwłaszcza jak zaprzyjaźnią się z kimś, przywiązują się do jakiejś osoby ich nastawienie staje się mniej bezuczuciowe.

Charakterystyka: Wiedźmini są mistrzami walki wręcz zarówno z ludźmi, jak i z potworami, potrafią używać wszystkich broni prostych i żołnierskich oraz swojej klasowej broni - Wiedźmińskiego miecza. Posiadają rozległą znajomość różnych stworzeń i technik walki z niektórymi z nich.

Dodatkowo potrafią rzucać niewielką liczbę czarów wtajemniczeń zwanych Znakami, warzyć specjalne eliksiry i posiadają inne zdolności przydatne w wykonywaniu ich powołania.

Charakter: Wiedźmini najczęściej mają charakter Praworządny Neutralny, nie wdają się w rozważania nad Dobrem czy Złem i postępują według własnego kodeksu.

Religia: Wiedźmini najczęściej nie wyznają żadnych bóstw, ale potrafią docenić i uszanować siłę, jaka płynie z wiary np. Kapłanów.

Pochodzenie: Wiedźmini są szkoleni przez innych Wiedźminów po tym jak przeżyją Próby i mutacje zmieniające zwykle ludzkie dzieci w Dzieci Prób.

Niekiedy, bardzo rzadko zdarza się, że osoba niebędąca Dzieckiem Prób zostaje Wiedźminem, w takim wypadku zyskuje ona tylko część zdolności Wiedźmina.

Rasy: Wiedźmini to w przeważającej większości przypadków Dzieci Prób - ludzkie dzieci specjalnie zmienione na potrzeby klasy Wiedźmin. Ale z części zdolności Wiedźmińskich może skorzystać każda rasa.

Inne klasy: Wiedźmini dobrze rozumieją się z Tropicielami, bo spełniają podobne zadania. Do Paladynów podchodzą podobnie jak Tropiciele. Druidzi niezbyt lubią Wiedźminów, bo zakłócają równowagę Natury, zabijając tylko wybrane potwory. Z kolei Wiedźmini często „alergiczniej” reagują na kazania o naturalnym porządku rzeczy za wszelką cenę. U Kapłanów cenią wiarę i siłę, którą im ona daje, u Czarodziei, Zaklinaczy znajomość magii znacznie wykraczającą poza ich własną. Łotrzyków lubią, bo, tak jak i oni są samotnikami zdanymi na siebie.

Ale potrafią dogadać się ze wszystkimi, o ile nie przeszkadza im chłodny, prawie bezuczuciowy sposób bycia Wiedźmina.

Rola: Wiedźmin najczęściej spełnia rolę osoby walczącej wręcz, czy to u boku Wojownika lub podobnej klasy, czy też w pojedynkę. Ale może też być zwiadowcą jak Łotrzyk, czy przewodnikiem w dziczy jak Tropiciel.

Informacja o zasadach gry:

Atrybuty: Wiedźmin zabija potwory w walce wręcz, więc Siła jest dla niego bardzo ważna. Wysoka Zręczność pomaga mu chronić się przed ciosami gdyż najczęściej nosi lekkie pancerze. Wysoka Budowa zapewnia mu więcej PW które są potrzebne, gdy nosi lekkie pancerze. Od Roztropności zależy kilka Wiedźmińskich zdolności i siła Znaków, więc też jest ważna.

Charakter: Każdy, przeważnie Praworządny Neutralny

KW: k8

Początkowe złoto: 2k4 x 10 (średnio 50 sz)

Umiejętności klasowe: Blefowanie (CHA), Ciche poruszanie się (ZR), Czarostwo (INT), Dyplomacja (CHA), Koncentracja (BD), Leczenie (RZT), Nasłuchiwanie (RZT), Pływanie (S), Przeszukiwanie (INT), Rzemiosło (Alchemia) (INT), Skakanie (S), Spostrzegawczość (RZT), Sztuka przetrwania (RZT), Ukrywanie się (ZR), Używanie lin (ZR), Wiedza (natura) (INT), Wiedza (tajemna) (INT), Wspinaczka (S), Wyczucie pobudek (RZT), Wyzwalanie się (ZR), Zachowanie równowagi (ZR), Zastraszanie (CHA), Zbieranie informacji (CHA), Zwinnność (ZR).

Punkty umiejętności na 1 poziomie: (6 + modyfikator z INT) x4

Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 6 + modyfikator z INT

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzuty obronne			Specjalne	Znaki na dzień			
		Wytrw.	Ref.	Wola		1	2	3	4
1	+1	+2	+0	+0	Łowca potworów, Premiowy atut, Wiedza o potworach, Wiedźmińska wytrzymałość, Wiedźmiński amulet, Wiedźmińskie ostrze, Wymiana pancerza	-	-	-	-
2	+2	+3	+0	+0	Wiedźmińska szybkość	-	-	-	-
3	+3	+3	+1	+1	Pewny chód	-	-	-	-
4	+4	+4	+1	+1	Wiedźmińskie Elixiry 1	0	-	-	-
5	+5	+4	+1	+1	Nieświadomy unik	1	-	-	-
6	+6/+1	+5	+2	+2	Premiowy atut	2	-	-	-
7	+7/+2	+5	+2	+2	Łowca potworów 2	2	0	-	-
8	+8/+3	+6	+2	+2	Wiedźmińskie eliksiry 2	3	1	-	-
9	+9/+4	+6	+3	+3		3	2	-	-
10	+10/+5	+7	+3	+3	Doskonalszy nieświadomy unik, Odbicie strzał	4	2	0	-
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3		4	3	1	-
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Premiowy atut, Wiedźmińskie eliksiry 3	5	3	2	-
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Łowca potworów 3	5	5	2	0
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4		6	4	3	1
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5		6	5	3	2
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5		7	5	4	2
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5		7	6	4	3
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Premiowy atut	7	6	5	3
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Łowca potworów 4	7	7	5	4
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6		7	7	6	4

Właściwości klasowe:

Biegłość w broni i pancerzu: Wiedźmini są biegli w użyciu wszystkich prostych i żołnierskich broni, jak również w Wiedźmińskim mieczu, lekkich pancerzach i w jednym średnim pancerzu. Ale nie w użyciu innymi średnich pancerzy, żadnych ciężkich pancerzy, ani żadnych tarcz.

Nosząc zbroję, w której biegłość zapewnia mu klasa Wiedźmin może rzucać Znaki ignorując ryzyko niepowodzenia czaru, jak i poruszać się ignorując ograniczenie prędkości spowodowane przez średnie pancerze. Jednakże, gdy założy inny pancerz, bądź będzie korzystał z tarczy, tak jak inne postacie posługujące się zaklęciami, ryzykuje niepowodzenie czaru, ma ograniczoną prędkość.

Łowca potworów (zw): Wiedźmin jest stworzony do walki z potworami, a przez specjalne szkolenie otrzymują lepsze obeznanie z potworami najczęściej szkodzącymi ludziom.

Na pierwszym poziomie Wiedźmin wybiera rodzaj potworów w ilości równej modyfikatorowi z RZT (minimum 1). Przeciwko nim otrzymuje premię +1 do:

- testów ataku,
- zadawanych obrażeń,
- KP przeciwko ich atakom,
- testów zdolności Wiedza o potworach i Sztuka przetrwania używanych podczas tropienia.

Przeciwko wybranym potworom Wiedźmina traktuje się jakby miał atut Tropienie, nawet jeśli go nie posiada.

Może wybrać z następujących rodzajów:

- humanoid-potwór,
- magiczna bestia,
- nieumarły,
- przybysz (chaotyczny),
- przybysz (zły),
- robactwo,
- roślina,
- słuz,
- wynaturzenie,
- (zmiennokształtni),

Co następnych 6 poziomów Wiedźmin może zwiększyć premię przeciwko znanym rodzajom potworów o +1, lub wybrać, jeden nowy rodzaj.

Jeśli potwór posiada typ i podtyp, który Wiedźmin wybrał, premie z nich nie kumulują się. W takim wypadku wykorzystuje się wyższą wartość.

Premiowy atut: na 1 poziomie Wiedźmin dostaje dodatkowy atut, może wybrać jeden z następujących:

- Bieg,
- Czujny sen*,
- Doskonalsza inicjatywa,
- Szybkie dobywanie broni,

Na 6 poziomie i co 6 następnym Wiedźmin dostaje kolejny dodatkowy atut. Postać musi spełniać wymagania.

Atut można wybrać z następujących:

Czarowanie w walce, Czujny sen*, Finezja w broni, Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze trafienie krytyczne, Potężny Atak (Rozszczepienie, Skuteczniejsze rozszczepienie), Skupienie na broni, Szybkie dobywanie broni, Unikni (Ruchliwość, Atak z doskoku), Walka dwoma orężami (Doskonalsza walka dwoma orężami), Wyszkolenie w walce (Wirujący atak), Zmysł walki.

Czujny sen

Nauczyłeś się być czujnym nawet podczas snu.

Korzyści: Możesz wykonywać testy Nasłuchiwanie podczas snu. Jeśli Ci się powiedzie i usłyszysz coś podejrzanego, możesz się natychmiast obudzić.

Łatwo zasypiasz, więc nawet kilkakrotne pobudki w nocy nie przeszkadzają Ci się wyspać.

Atut bazuje na "SLEEP LIGHT" z "Gryphons Book of 3rd Edition Feats"

Wiedza o potworach (zw): Wiedźmin może wykonywać rzuty na odpowiednie rodzaje Wiedzy, ale tylko w zakresie uzyskania informacji o danym potworze.

Poziom tej umiejętności wynosi poziom Wiedźmina + 2 + modyfikator z RZT, czyli 6 poziomowego Wiedźmina z 14 punktami Roztropności traktuje się jakby miał odpowiednią Wiedzę o wartości 10.

Dokładna informacja odnośnie ST rzutów, otrzymanych informacjach znajduję się w Podręczniku gracza w opisie umiejętności Wiedza.

Wiedźmińska wytrwałość (zw): Wiedźmin dostaje premię +2 do testów zdolności fizycznych rozciągających się na dłuższy okres czasu (pływanie, bieganie, itp.). Testy, wykonuje po okresie dłuższym o połowę niż normalne postacie (może biec przez ilość rund równym premii z Budowy *3/2, maszerować przez 12 godzin. itd.).

Wiedźmiński amulet: Na 1 poziomie Wiedźmin dostaje specjalny amulet. Ma on kilka specjalnych właściwości:

- ciągle wykrywa magię (jak czar Wykrycie magii) drgając przy tym z natężeniem wprost proporcjonalnym do siły aury magicznej na danym obszarze, stworzenia itp. Efekt ten można włączać, wyłączać na życzenie,
- zapewnia premię z Olśnienia +1 do RO na Refleks aby uniknąć pułapki i do KP przeciwko atakom pułapek,
- zapewnia premię z Olśnienia +1 do KP gdy postać jest nieprzygotowana, lub z jakiegoś innego powodu nie może użyć premii ze ZR do KP.

Premie zwiększają się o +1 co 10 poziomów postaci. Aby tak się stało, Wiedźmin musi poświęcić godzinę na medytację, aby dostroić amulet do siebie.

Wiedźmińskie ostrze: na 1 poziomie Wiedźmin otrzymuje specjalny miecz.

Wiedźmiński miecz						
Koszt	Obrażenia	Krytyk	Przyrost zasięgu	Waga	Rodzaj	Rozmiar
100sz	2k4	18-20 x2	-	1.5 kg	Cięte	Średni

Meteorytowy metal		
Obrażenia	Trwałość	PW
+1	13	35

Meteorytowy metal zaczerpnięty z:

“Gryphon's Book of Weapons and Armour”

Miecz, który otrzymuje Wiedźmin jest wykonany z meteorytowego metalu, co zwiększa jego PW, twardość jak i zadawane obrażenia. Postać, z co najmniej 15 rangami w Rzemiosło (płatnerstwo) może wykonać Wiedźmiński miecz. Oczywiście musi posiadać meteorytowy metal, jeśli ma być wierna kopią oryginalnego Wiedźmińskiego miecza.

Dla postaci, która nie jest Wiedźminem jest to broń egzotyczna. Władanie nią dla takiej postaci (tzn. osoby nie posiadających poziomów w klasie Wiedźmin) jest trudne i nieefektywne nawet jeśli posiada atut Biegłość w broni egzotycznej (Wiedźmiński miecz)”. Powoduje to karę do obrażeń -2 (zawsze zada się minimum 1 punkt obrażeń) i obszar zagrożenia krytykiem wzrasta do 20 x2.

Wiedźmin może wziąć atut „Finezja w broni” dla tego miecza.

Wymiana pancerza: Biegłość w średnim pancerzu nie musi być wybrana na pierwszym poziomie. Wiedźmin może ją wybrać dopiero, gdy znajdzie odpowiadający mu pancerz. Ale wtedy, aby być w nim biegłym musi poświęcić tydzień czasu na trening w jego używaniu.

Na 10, a później 20 poziomie może go zmienić na inny pancerz np. z kolczugi na napierśnik i z powrotem na kolczugę. Wtedy też musi poświęcić tydzień czasu na trening w jego używaniu, nawet jeśli wcześniej posiadał w nim biegłość. Po tygodniu treningu w

używaniu nowego pancerza biegłość w starym jest tracona na rzecz nowego pancerza.

Wiedźmińska szybkość (zn): Wiedźmin może przyspieszyć swoje ruchy zyskuje wtedy:

- premię unikową +1 do KP i do RO na Refleks,
- premię +1 do ataków wręcz,
- zwiększa też swoją szybkość o 3m.

Zdolności można użyć modyfikator z Budowy razy na dzień (minimum 1), a premie utrzymują się przez 1 + modyfikator z Budowy rund (minimum 1). Czas działania nie musi być zużyty od razu, może być podzielony na kilka pojedynczych rund. Niewykorzystane rundy z wcześniejszych użyć nie przepadają i można je wykorzystać razem z następnymi zyskanymi dzięki kolejnemu użyciu tej zdolności.

Na 10 poziomie, zdolności można użyć 1 + modyfikator z Budowy/dzień (minimum 2), premie utrzymują się przez 2 + modyfikator z Budowy rund (minimum 2), wartość premii wzrasta do +2, a szybkość do +4,5m.

Na 20, 2+ modyfikator z Budowy/dzień (minimum 3), premie utrzymują się przez 3 + modyfikator z Budowy rund (minimum 3), wartość premii wzrasta do +3, a szybkość do +6m.

Zdolność ta nie kumuluje się z Przyspieszeniem, ale nakłada się, jak i na premię ze zdolności klasowej Wiedźmina Łowca potworów.

Pewny chód (zw): Warunki atmosferyczne (lód, śnieg, itp.), trudny teren, noszenie średniego pancerza nie ograniczają szybkości Wiedźmina (tzn. nie dotyczy go zmniejszenie prędkości poruszania się, który powodują warunki atmosferyczne, trudny teren, średnie pancerze). Nie otrzymuje też obrażeń ani innych negatywnych efektów związanych z poruszaniem się w trudnym terenie (zarośla, itp.)

Zdolność ta działa dopóki ma co najwyżej lekki ładunek i nosi pancerz, w którym biegłość zapewniają mu zdolności klasowe Wiedźmina.

Wiedźmińskie Elikiry (zw): Na 4 poziomie i co 4 kolejne, Wiedźmin uzyskuje zdolność warzenia niewielkiej liczby eliksirów.

Elikiry działają tylko na Dziecko Prób, każda inna rasa (nawet z klasami Wiedźmina) po spożyciu cierpi na rozstrój żołądka objawiający się biegunką i wymiotami przez 1k4+1 godzin.

Część z Wiedźmińskich eliksirów mocno obciąża organizm, w takim wypadku po zakończeniu jego działania przez 1/10 czasu jego trwania Wiedźmin jest Zmęczony (eliksiry 2 poziomu), lub Wyczerpany (eliksiry 3 poziomu).

Poziomy używane do określania czasu trwania to poziom Wiedźmina/2.

Elikiry 1 poziomowe ST wytworzenia: Rzemiosło (Alchemia) 15

Elikiry 2 poziomowe ST wytworzenia: Rzemiosło (Alchemia) 20

Elikiry 3 poziomowe ST wytworzenia: Rzemiosło (Alchemia) 25

Postać niebędąca Wiedźminem może stworzyć eliksiry używając powyższych ST, ale wcześniej musi poświęcić 1 dzień na poziom eliksiru, który chce stworzyć, na obserwacji i analizie jego działania na Wiedźminie.

ELIKSIRY 1 POZIOMOWE

Kot: Jak czar Zobaczenie niewidzialnego. Czas działania: 20min/poz.

Sowa: Kończy działanie eliksirów. Usuwa też efekty Zmęczenia, Wyczerpania spowodowane używaniem eliksirów. Czas działania: natychmiastowy.

Wąż: Przedłuża czas działania aktywnych eliksirów o drugie tyle. Czas działania: natychmiastowy.

Wilk: Zwiększa zasięg Widzenia w Ciemnościach do 42m. Czas działania: 2h/poz.

ELIKSIRY 2 POZIOMOWE

Nietoperz: Premia alchemiczna do +5 testów Nasłuchiwanie +1/poziom powyżej 8 poziomu postaci. Czas działania 20 min/poz.

Rekin: Leczy choroby jak czar Przełamanie choroby.

Sokół: Premia alchemiczna +5 do testów Zauważanie +1/poziom powyżej 8 poziomu postaci. Czas działania: 20 min/poz.

Wilga: Neutralizuje trucizny jak czar Neutralizacja trucizny.

ELIKSIRY 3 POZIOMOWE

Dzik: Umożliwia działanie nawet przy ujemnych PW. Gdy postać ma ujemne PW staje się automatycznie ustabilizowana i traktowana jest jak Okaleczona. Po zakończeniu działania eliksiru postać ma -10 PW i jest umierająca, lub tyle ile ma z powodu zadanych obrażeń. Czas działania: 1 min/poziom.

Jaszczurka: Postać zyskuje zdolność Szybkie leczenie 2 +1 na 2 poziomy powyżej 12 poziomu postaci. Czas działania: 2 min/poz.

Kret: Postać zyskuje zdolność Ślepowidzenie 6m. Czas działania: 2min/poz.

Smok: Postać zyskuje premię +2 do poziomu czarującego i ST na rzuty obronne przeciwko jej Znakom, +1 na 2 poziomy powyżej 12 poziomu postaci. Czas działania: 2 rundy/poz.

Znaki: Zaczynając od 4 poziomu Wiedźmin może rzucać niewielką ilość czarów zwanych Znakami. Znaki to bardzo uproszczone czary, które wymagają tylko komponentu somatycznego. Pod każdym innym względem traktuje się je jak normalne czary wtajemniczeń.

Znaki pochodzą z listy Znaków Wiedźmina. Może on rzucić dowolny Znak, nie przygotowując go wcześniej.

Aby rzucić Znak, Wiedźmin musi posiadać wartość Roztropności równą co najmniej 10 + poziom Znak. Skala Trudności rzutów obronnych na Znaki wynosi 10 + poziom czaru + modyfikator z Roztropności Wiedźmina.

Ilość Znaków, które Wiedźmin może rzucić na dzień jest pokazana w tabeli. Jeśli Wiedźmin ma wystarczająco dużą wartość Roztropności otrzymuje premieowe Znaki na dzień. Jeśli w tabeli podano, że postać otrzymuje 0 Znaków dziennie danego poziomu,

oznacza to, że zyskuje ona dla tego poziomu tylko premie Znaki wynikające z wysokiej wartości Roztropności.

Wiedźmin zna wszystkie Znaki z poziomów, z których może rzucać.

Poziom czarującego to poziom klasy Wiedźmina/2.

Aby rzucać Znaki, Wiedźmin musi mieć co najmniej jedną rękę wolną. Wyjątek stanowi Znak Heliotropu.

Nieświadomy unik (zw): Począwszy od 5 poziomu, Wiedźmin zachowuje premię ze ZR do KP (jeżeli takową posiada), nawet gdy jest nieprzygotowany lub gdy atakuje go niewidzialny przeciwnik. Traci jednak wspomnianą premię, jeżeli jest unieruchomiony.

Doskonalszy nieświadomy unik (zw): Począwszy od 10 poziomu, Wiedźmina nie można już flankować. Zdolność ta chroni go również przed podstępny atakiem flankującego Łotrzyka, chyba że atakujący posiada o dwa poziomy w klasie Łotrzyka więcej niż ofiara poziomów w klasie Wiedźmina, lub 4 poziomy jeśli to jest inny Wiedźmin.

Bohater, który już posiada Nieświadomy unik dzięki innej klasie, automatycznie zyskuje zamiast niego Poprawiony nieświadomy unik.

Wiedźmin chcący flankować Łotrzyka musi mieć o 6 poziomów więcej niż on. Wiedźmin chcący flankować innego Wiedźmina musi mieć o 4 poziomy więcej niż on.

Poziomy w klasach zapewniających nieświadomy unik, kumulują się na potrzeby określenia minimalnego poziomu łotrzyka pozwalającego flankować postać.

Odbicie strzał (zw): Na 10 Poziomie Wiedźmin może odbijać nadlatujące strzały, bełty, itp. pociski, które znajdują się w jego obszarze zagrożenia.

Musi mieć miecz w ręce i wykonać test ataku sprzeczny z testem ataku strzelca. Jeśli będzie co najmniej taki sam, pocisk zostaje odbity i nie trafia w cel.

Ograniczenia rasowe i wieloklasowości: Jeśli klasę Wiedźmin weźmie ktoś z:

- inną rasą niż Dziecko Prób,
- jakąś inną klasą,
- lub jako kolejną klasę,

nie otrzymuje on wszystkich premii.

Taki Wiedźmin nie otrzymuje:

- Znaków (chyba że, ma jakąś inną klasę czarującą),
- zdolności Łowca Potworów, Wiedza o potworach (chyba że, ma zdolność Ulubiony wróg, ale wtedy premie z tych zdolności nie kumulują się),
- zdolności Odbicie strzał, Wiedźmińskiego ostrza, Wiedźmińskiego amuletu, umiejętności warzenia Wiedźmińskich Elikśirów (tylko w przypadku brania jako drugiej klasy)

Jeśli Wiedźmin będący postacią jednoklasową stanie się wieloklasową nie może dalej awansować w klasie Wiedźmin, ale zachowuje wszystkie jego zdolności.

Zestaw początkowy Wiedźmina Dziecka Prób

Pancerz: Ćwiekowana skórznia (+3 KP, kara z pancerza -1, szybkość 9m, 10kg).

Broń: Wiedźmiński miecz z meteorytu (2k4+1, krytyk 18-20, x2, 1kg, jednoręczna, cięte).

Wybór umiejętności: Wybierz liczbę umiejętności równą 6 + modyfikator z INT.

Umiejętność	Atrybut	Rangi	Kara z pancerza
Blefowanie	CHA	4	
Ciche poruszanie się	ZR	4	-1
Koncentracja	BD	4	
Nasłuchiwanie	RZT	4	
Przeszukiwanie	INT	4	
Spostrzegawczość	RZT	4	
Sztuka przetrwania	RZT	4	
Ukrywanie się	ZR	4	-1
Wycucie pobudek	RZT	4	
Zbieranie informacji	CHA	4	

Atut: Potężny atak.

Atut premiiowy: Doskonalsza inicjatywa.

Łowca potworów: Magiczna, bestia, Nieumarli.

Ekwipunek: Plecak, z bukłakiem, racją podróżną na 1 dzień, zwijanym posłaniem, hubka i krzesiwo.

Złoto: 5k4

Lista Znaków Wiedźmińskich

1 POZIOMOWE ZNAKI

Aard: Telekinetyczne pchnięcie, lub rozprysk.

Igni: Ognisty promień zadaje obrażenia, przepala materiały, lub spawa.

Less: Umożliwia czytanie magicznych zapisków.

Marke: Wykrywa magię.

Vaapen: Zmienia właściwości broni.

2 POZIOMOWE ZNAKI

Axii: Uspokaja i zauracza zwierzę.

Hudd: Premia +5 do testów Ukrywania się +1/poziom powyżej 6 poziomu postaci. Niweluje kary to testów Ukrywania się.

Stile: Premia +5 do testów Cichego poruszania się +1/poziom powyżej 6 poziomu postaci. Niweluje kary to testów Cichego poruszania się.

3 POZIOMOWE ZNAKI

Quen: Stwarza niewidzialną barierę, która chroni Cię przed atakami.

Reed: Powoduje, że inni słuchają się Ciebie ze strachu.

Roligg: Uspokaja humanoida jak czar Uspokojenie emocji

4 POZIOMOWE ZNAKI

Heliotrop: Otrzymujesz OC 20 + twój poziom czarującego

Yrden: Zamykasz portal jak przy użyciu czaru Zamknięcie drzwi i tworzysz wokół nich pole ochronne jak przy pomocy czaru Magiczny krąg.

Aard

Przemiany

Poziom: Wiedźmin 1

Komponenty: S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: 7,5 m + 1,5 m/poziom

Cel lub cele: Patrz opis

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Refleks neguje lub Wytrwałość neguje (przedmiot), patrz opis

Odporność na czary: Tak

Koncentrujesz swoją wolę i sprawiasz, że telekinetyczna siła odpycha przeciwnika.

Wykonujesz atak dotykowy na dystans, jeśli ci się uda, odpychasz przedmiot, lub stworzenie o 4,5m +1,5m na 2 poziomy czarującego.

Jeśli stworzenie uderzy w ścianę, lub inny twardą powierzchnie otrzymuje 1k6 obrażeń. Odepchnięte w ten sposób stworzenie musi wykonać drugi RO na Refleks lub będzie leżące. Ciężar, który można w ten sposób pchnąć wynosi 60kg + 10 kg na poziom czarującego.

Znak ten można też użyć jako telekinetyczny taran, do wyważenia, np. drzwi. Wtedy posiada on wartość Siły równą wartości Twojej RZT +1/poziom.

Możesz też skierować Znak przeciwko grupie filigranowych, lub drobnych przedmiotów, które nie są oddalone od siebie o więcej niż 0,3m i razem nie ważą więcej niż 10kg. Takie wykorzystanie powoduje, że przedmioty rozpryskują się w promieniu 3m i jeśli są twarde, ostre (np. kamienie, metalowe przedmioty, itp.) zadają 1k6 obrażeń wszystkim w promieniu 3m. Udany RO na Refleks neguje obrażenia.

Axii

Oczarowania (Przymus) [Wpływające na umysł]

Poziom: Wiedźmin 2

Komponenty: S

Zasięg: 7,5 m + 1,5 m/poziom

Cel: Jedno zwierzę.

Czas działania: 2 godziny na poziom

Szybkim gestem uspokojasz zwierzę, które jeszcze przed chwilą szarżowało na Ciebie.

Jak czar Uspokojenie zwierzęcia i Zauroczenie zwierzęcia z podanymi zmianami.

Heliotrop

Odrzucanie

Poziom: Wiedźmin 4

Komponenty: S

Czas rzucania: 1 akcja natychmiastowa

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas działania: 1 runda

W ostatniej chwili krzyżujesz ręce i koncentrujesz swoją wolę, aby uchronić się przed nadlatującymi magicznymi pociskami.

Zyskujesz Odporność na czary o wartości 20 + poziom czarującego.

Komponent somatyczny wymaga tylko skrzyżowania ze sobą przedramion, więc wymóg posiadania przynajmniej jednej wolnej ręki nie dotyczy tego Znaku.

Hudd

Iluzje (Zwid)

Poziom: Wiedźmin 2

Komponenty: S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas działania: 15min./poziom

Gdy kończysz wykreślać Znak Twoje kształty rozplývają się i dopasowują do otoczenia.

Otrzymujesz premie +5 do testów Ukrywania się. Premia ta wzrasta o +1 co drugi poziom, powyżej 6 poziomu postaci (+6 na 7-ym poziomie postaci, +7 na 9-ym poziomie, itd.). Znak ten niweluje również wszelkie kary do testów Ukrywania się.

Igni

Wywoływanie [Ogień], lub Przemiany

Poziom: Wiedźmin 1

Komponenty: S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: 7,5 m + 1,5 m/poziom, lub dotykowy. Patrz opis.

Efekt: Promień

Czas działania: Natychmiastowy, lub Koncentracja, do 2 rund/poziom (P). Patrz opis.

Rzut obronny: Brak, lub Wola neguje (przedmiot), lub Wola neguje (nieszkodliwy, przedmiot)

Odporność na czary: Tak

Z Twojej dłoni wystrzeliwuje ognisty promień i rani atakującego „podróżnika”, któremu wcześniej tym samym Znakiem naprawiłeś miecz.

Znak Igni ma kilka zastosowań.

Broń ofensywna:

Z twojego palca wskazującego wystrzeliwuje ognisty promień, który trafia w wybrany cel jeśli powiedzie ci się atak dotykowy na dystans. Trafiona ofiara otrzymuje 1k4 obrażeń od ognia +1/poziom czarującego. Promień zapala łatwopalne przedmioty.

Przepalanie materiałów:

Znak Igni tak zastosowany posiada czas działania i zasięg zmienia się na dotykowy. Zadaje 3 punkty obrażeń na rundę i ignoruje Trwałość materiału.

Przedmioty które można przepalić tą wersją to: liny różnego rodzaju, kajdany, łańcuchy, lub inne przedmioty o średnicy, grubości nie większej niż 2,5cm. Oczywiście przepalane kajdany, itp. na własnych rękach nie mają prawa do rzutu obronnego.

Naprawa:

Takie zastosowanie Znaku powoduje że traktuje się go jak czar Naprawa, ale tylko w odniesieniu do metalowych przedmiotów.

Less

Poznanie

Poziom: Wiedźmin 1

Komponenty: S

Gdy kończysz układać Znak, czujesz jak przepelnia Cię magiczna moc, dzięki której możesz czytać magiczne zapiski.

Jak czar Odczytanie magii z podanymi zmianami.

Marke

Poznanie

Poziom: Wiedźmin 1

Komponenty: S

Twoje oczy na chwilę błyszczą srebrzyście. Sam efekt wizualny mija szybko, ale główny efekt Znaku - zdolność wykrywania magii pozostaje na dłużej.

Jak czar Wykrycie magii z podanymi zmianami.

Quen

Odrzucanie

Poziom: Wiedźmin 3

Komponenty: S

Czas działania: 10min./poziom

Wykonujesz gest i otacza cię niewidzialna bariera, która chroni przed atakami i zatrzymuje większość pocisków.

Znak ten powołuje do istnienia niewidzialną barierę, która otacza Cię zapewniając premię +2 z odbicia do KP i efekt podobny do czaru Ochrona przed strzałami, zapewniającym redukcję obrażeń 10/+1 przed bronią dystansową..

Od 15 poziomu postaci premia do KP wynosi +3, a redukcja 15/+2, od 20 +4, 20/+3.

Reed

Oczarowania (Zauroczenie) [Strach, Wpływający na umysł]

Poziom: Wiedźmin 3

Komponenty: S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: 7,5 m + 1,5 m/poziom

Cel: Wszystkie humanoidalne stworzenia w promieniu 4,5m o liczbie KW mniejszej niż 6

Czas działania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Po skończeniu tego Znaku, w oczach otaczających Cię osób, stajesz się budzącą postuch i strach osobą.

Znak ten działa podobnie do czaru Zauroczenie osoby, tylko, że stworzenia będące pod jego działaniem, słuchają Ciebie, bo się boją, a nie uważają za przyjaciela.

Roligg

Oczarowania (Przymus) [Wpływający na umysł]

Poziom: Wiedźmin 3

Komponenty: S

Czas trwania: 1 minuta /poziom

Cel: Jedna humanoidalna istota

Składając dłoń w gest przypominający podanie ręki napelniasz wybraną osobę spokojem.

Jak czar Uspokojenie emocji z podanymi zmianami.

Stile

Iluzje (Zwid)

Poziom: Wiedźmin 2

Komponenty: S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas działania: 15 min/poziom

Dźwięki wokół ciebie ulegają wyciszeniu, zarówno te które Ty powodujesz, jak i te z otoczenia.

Otrzymujesz premię +5 do testów Cichego poruszania się. Premia ta wzrasta o +1 co drugi poziom, powyżej 6 poziomu postaci (+6 na 7-ym poziomie postaci, +7 na 9-ym poziomie, itd.).

Znak ten niweluje również wszelkie kary do testów Cichego poruszania się.

Vaapen

Przemiany

Poziom: Wiedźmin 1

Komponenty: S

Czas rzucania: 1 akcja natychmiastowa

Zasięg: 7,5 m + 1,5 m/poziom

Cel: Do dwóch sztuk broni, lub 50 pocisków (które się ze sobą stykają w chwili rzucania Znaku)

Czas działania: 20 min./poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy, przedmiot)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy, przedmiot)

Szybko wykreślasz Znak nad bronią i Twój miecz zaczyna lśnić srebrzyście. Odwzajemniasz paskudny uśmiech, który chwilę wcześniej, widząc twoją zwykłą stalową broń, posłał Ci wilkolak i atakujesz.

Znak ten powoduje, że broń zmienia swoje właściwości tak, aby mogła pokonywać redukcje obrażeń, zdolność regeneracji różnych stworów.

Do 4 poziomu postaci broń traktuje się jak wykonaną ze srebra, zimnego metalu, lub innego odpowiedniego materiału.

Od 5 traktuje się ją jak magiczną +1. Premia ta wzrasta, o +1 co 4 poziomy.

Od 9 traktuje się jakby była jednym z żywiołów (Elektryczność, Ogień, itd.)

Od 13 zyskuje zdolność pokonywania redukcji jakby miała odpowiedni charakter (Dobro, Chaos, itd.)

Od 17 broń zadaje normalne obrażenia bezcielesnym potworom, zadaje kumulatywne, dodatkowe 2 punkty obrażeń co rundę przez czas trwania Znaku i rany można wyleczyć tylko czarem Uzdrawienie, lub potężniejszym.

Znak ten, nie powoduje że broń zadaje dodatkowe obrażenia od magii, żywiołów, itp., powoduje tylko że pokonuje ona redukcje obrażeń, zdolność regeneracji potworów.

Jeśli na broń będącą pod wpływem tego Znaku zostanie on rzucony po raz kolejny, ten rzucony jako ostatni będzie aktywny.

Zdolności zyskiwane w zależności od poziomu kumulują się ze sobą (srebro, +1), ale tylko jedna zdolność na poziomie może być aktywna (srebro i +1, lub zimna stal i +1, nie srebro i zimna stal i +1).

Yrden

Odrzucanie [Praworządność, lub Dobro]

Poziom: Wiedźmin 4

Komponenty: S

Czas działania: 2 godziny /poziom (P)

Zasięg: Dotykowy

Obszar: Emanacja o promieniu 1,5 m wokół dotkniętego portalu.

Wykreślasz Znak nad drzwiami i słyszysz coś jakby trzask zamykanego zamka. Dodatkowo, Twój mocno roztrzepany kompan, zachowuje się jakby coś go od nich odpychało.

Jak czar Zamknięcie drzwi + Magiczny krąg przeciw chaosowi, lub złu z podanymi zmianami.