

Character Name	<u>Percy / Patricia</u>	Life Points	<u>47</u>
Player Name	<u></u>	Armour	<u>8</u>
Type	<u>Lesser Gifted (Inspired)</u>	Drama Points	<u></u>
Description	<u></u> <u></u>		
Portrait			

Attributes			
Strength	<u>3</u>	Intelligence	<u>2</u>
Dexterity	<u>3</u>	Perception	<u>2</u>
Constitution	<u>4</u>	Willpower	<u>3</u>

Qualities	
Charisma	<u>2</u>
Hard to Kill	<u>3</u>
Increased Essence	<u>(20)</u>
Prophetic Dreams	<u></u>
Artifacts:	<u></u>
	<u>Ambrosia x3</u>

Skills			
Acrobatics	<u></u>	Influence	<u>3</u>
Alchemy	<u></u>	Knowledge	<u>3</u>
Athletics	<u>3</u>	Mechanics	<u></u>
Bow Fu	<u>2</u>	Nature	<u></u>
Combat	<u>4</u>	Notice	<u>2</u>
Crafts	<u></u>	Occultism	<u>2</u>
Crime	<u></u>		<u></u>
Doctor	<u>1</u>		<u></u>

Drawbacks	
Honourable	<u></u>
	<u></u>
	<u></u>
	<u></u>
	<u></u>
	<u></u>

Miracles	
Essence	<u>30</u>
Denial	<u></u>
Divine Sight	<u></u>
Touch of Healing	<u></u>

Maneuvers			
Maneuver	Bonus	Damage	Notes
Longsword	<u>+7</u>	<u>12</u>	<u></u>
Hunting Bow	<u>+5</u>	<u>12</u>	<u></u>
Parry	<u>+7</u>	<u></u>	<u>Defence</u>
	<u></u>	<u></u>	<u></u>
	<u></u>	<u></u>	<u></u>
	<u></u>	<u></u>	<u></u>
	<u></u>	<u></u>	<u></u>

Notes
<u></u>
<u></u>
<u></u>
<u></u>
<u></u>
<u></u>
<u></u>
<u></u>
<u></u>
<u></u>

Equipment	Success Levels
Longsword	Roll Success Levels
Hunting Bow & Arrows	<u>9 - 10</u> <u>1</u>
Chain Armour	<u>11 - 12</u> <u>2</u>
Leather Armour	<u>13 - 14</u> <u>3</u>
Rations, camping equipment	<u>15 - 16</u> <u>4</u>
Ambrosia x3	<u>17 - 20</u> <u>5</u>
	<u>21 - 23</u> <u>6</u>
	<u>24 - 26</u> <u>7</u>
	<u>27 - 29</u> <u>8</u>
	<u>30 - 32</u> <u>9</u>
	<u>33 - 35</u> <u>10</u>
	<u>+3</u> <u>+1</u>

פרסי / פטרישה

תמיד השתדלת להיות יותר טובה מאחרים. מאז שנולדת והאור נתן לך מהקסם שלו את ידעת את המשימה שלך. את התגייסת לצבא האימפריה ביום הולדתך ה-14, ומהר מאוד טיפסת בדרגות. כולם תמיד אמרו שאת הלוחמת הכי מוכשרת שהם אי פעם פגשו, הרבה אמרו שאת מרמה, שאת משתמשת בקסם של האור כדי להביס אותם, אבל את ידעת שזה לא נכון. את פשוט יותר טובה מהם.

לפני שנתיים החלטת שהצבא הוא לא המקום שלך. את יכולה לעזור לעוד אנשים, להפיץ יותר טוב את האור, אם את פועלת באופן עצמאי, בלי הבירוקרטיה וההיררכיה. וכך עשית - נדדת ברחבי הארץ, עזרת לנזקקים וריפאת את החולים, אבל זה לא היה מספיק. בארצות הפרא יש מפלצות אדירות, המאיימות על האימפריה ועל העולם. הם המטרה האמיתית שלך - לרסק את כל האוימים על האור ועל האדם הפשוט.

ואז ראית את הסימן שלך: הודעה על מכשף עליון סורר שברח מהאימפריה והתבצר עמוק בתוך ארצות הפרא. המכשף מורשע על כפירה באור ובגידה באימפריה, על התעסקות בקסמים אסורים ועריכת ניסויים טמאים. הזהב המוצע תמורת ראשו לא עניין אותך במיוחד, אבל זה בהחלט עזר בלמצוא שותפים למסע. וכך עשית- לפני שיצאת למסע אל תוך ארצות הפרא גייסת מספר הרפתקנים שילוו אותך במסע. כל אחד מהם מומחה בתחומו, ואת יודעת שתצטרכי את כולם כדי לשרוד את המסע.

קשרים:

- מרטין/מרינה: את לא סומכת על מכשפים - המחקר שלהם תמיד מביא אותם למחשבות טמאות, והם תמיד חושבים שהם יודעים יותר טוב מכולם. ולמרות זאת, הם לא נראים כל כך רע - הם יודעים לעזור, ולעיתים רחוקות אפילו ממלאים אחר ההוראות שלך.

- דאסטיין/דיאנה: הם טוענים שמעניין אותם רק כסף, אבל את לא חושבת שזה נכון. חייבת להיות דרך להראות להם שיש עוד דברים חשובים בעולם.

קסם:

- Denial:** כאשר בן אנוש מנסה להשתמש ביכולת קסומה, אתה יכול לנסות להשתמש ב-Essence כדי לחסום אותה. אם הכמות שאתה מוציא רבה מהכמות שהושקעה ביכולת, אותה יכולת מנוטרלת כאילו לא קרתה.
- Divine Sight:** תמורת 5 Essence אתה יכול לראות את האמת: אתה יכול לראות את זרימת האנרגיות סביבך, לראות דברים המוסתרים על ידי קסם, ולראות את טבעם של בני אדם. במבט מהיר אתה יכול לדעת אם אדם חוטא או טמא, או אם נשמתו טהורה. יכולת זו יכולה להיחסם על ידי קסמים מסויימים. יכולת זו נמשכת 10 דקות.
- Touch of Healing:** אתה יכול לתעל את האנרגיות שבגוף שלך כדי לרפא אחרים במגע. על כל נקודת Essence שאתה משקיע, אתה יכול לרפא 2 נקודות חיים.

ארטיפקטים:

- Ambrosia:** עוגות אלה עשויות מבצק זהוב, והן כמעט זוהרות מרוב קסם. יצור חי האוכל מנה של אמברוסיה מתרפא מיד ב-10 נקודות חיים ו-10 נקודות Essence.

+3	+1
----	----

מרטין / מרינה

כולם תמיד אמרו לך שאת האדם הסקרן ביותר שהם מכירים. מאז שהיית קטנה וגילית את הכשרון שלך לקסם, תמיד ניסית להבין למה. למה העולם קיים? למה קסם עובד איך שהוא עובד? למה האור... פועל? את גדלת בעיר באחד ממחוזות הגבול של האימפריה. ההורים שלך רצו שתתגייסי לצבא בתור קוסמת צבאית, אבל את העברת את כל ימיך בספרייה, שקועה בארכיונים ויומנים עתיקים. מספר פעמים בשנה את נוטה להצטרף לקבוצת הרפתקנים הרפתקנים מזדמנת - לעתים עזרת עם בעיות שעלו בשטח האימפריה, ופעמים אחרות מצאת את עצמך עמוק בתוך הארצות הפראיות, במצוד אחר מפלצת מסתורית. המסע הזה נראה מעט שונה. לא בגלל האנשים איתם את הולכת, כבר פגשת עשרות אנשים כמוהם. לא... המסע הזה שונה כי את יודעת שבסופו את תמצאי את האמת. למצוא קוסם המתעסק בקסמים אסורים? את לא היית עושה ניסויים כאלה בעצמך, אבל איך את יכולה לסרב לסיכוי להציץ בממצאיו. מי יודע מה אדם כזה גילה, אבל עכשיו את יודעת שאת צריכה לגלות.

קשרים:

- פרסי/פטרישה: אף פעם לא היית טובה בלעקוב אחרי הוראות, אבל הם נראים כמו מנהיגים טובים. את באמת מנסה לעזור, אבל לפעמים את מרגישה שהם שופטים אותך בצורה קצת נוקשה מדי.
- דאסטיין/דיאנה: הם לא יודעים למה הם נכנסו פה, אין להם סיכוי נגד מכשף. את רוצה להגן עליהם, אבל הם עקשנים. חבל לך לראות עוד עוד הרפתקנים מוכשרים צועדים אל מותם.

קסם:

- (Wil) Elemental Air**: אתה יכול להשתמש בקסם שלך כדי לשלוט ביוסוד האוויר:
 - יצירת ברקים: תמורת Essence אחד אתה יכול לירות ברק שעושה 3 נזק למטרה אחת. על כל נקודה נוספת שאתה משקיע, אתה יכול להגדיל את הנזק ב3, או להוסיף מטרה משנית. כל המטרות המשניות לוקחות חצי מהנזק.
 - שליטה ברוח: אתה יכול ליצור משבי רוח חזקים ואפילו ליצור סופות טורנדו קטנות. תמורת 4 Essence ניתן לעשות רוח שיכולה לדחוף או להפיל בן אדם. תמורת 15 נקודות אפשר ליצור טורנדו בעל רדיוס של 10 מטרים, המסוגל להרים בני אדם ולגרורם נזק מינורי למבנים.
- (Wil) Healing**: אתה יכול להשתמש בקסם שלך כדי לרפא פצעים במגע. המטרה מתרפאת מספר נקודות חיים השווה לכמות הEssence שאתה משקיע.
- (Int) Locomotion**: אתה יכול להשתמש בקסם שלך כדי להזיז חפצים מרחוק. על כל 2 נקודות Essence שאתה משקיע, אתה יכול להזיז עד 25 קילוגרם של חפצים או יצורים, למשך תור אחד על כל דרגת הצלחה.
- (Wil) Shielding**: אתה יכול להשתמש בקסם כדי שלך כדי להגן על אנשים:
 - מגן פיזי: המטרה מקבלת דירוג שריון השווה למספר נקודות הEssence שאתה משקיע. המגן נעלם אחרי שהמטרה סופגת מספר פגיעות השווה לדרגות ההצלחה שלך.
 - קיר: אתה יוצר קיר דו-מימדי בעל 5 נקודות חיים ודירוג שריון של 1 על כל נקודת Essence שאתה משקיע. לקיר יכולה להיות כל צורה כל עוד הוא תופס מישור דו-מימדי ושטחו לא עולה על Willpower שלך. חומרים מוצקים ונוזלים לא יכולים לחצות את הקיר, אבל גזים ויצורים ללא גוף פיזי מסוגלים לעבור דרכו.

Equipment		Success Levels	
Dagger		Roll	Success Levels
Mithril Longsword		9 - 10	1
Longbow & Arrows		11 - 12	2
Leather Armour		13 - 14	3
Rations, camping equipment		15 - 16	4
Blasting Stone x2		17 - 20	5
		21 - 23	6
		24 - 26	7
		27 - 29	8
		30 - 32	9
		33 - 35	10
		+3	+1

דאסטין / דיאנה

יש אנשים שמופתעים מהמקומות אליהם הם מגיעים בחיים. את לא אחד מהם. תמיד היה לך כשרון מיוחד בכל הקשור ללמצוא הזדמנויות ולהרוויח כסף, ותמיד היה לך כשרון מיוחד בכל הקשור לחרבות, אז מן הסתם את ציידת ראשים.

לפעמים את תופסת פושעים הנמלטים מהחוק בשם האימפריה, לפעמים איזה לורד משלם לך כדי שאדם יעלם. הכל אותו הדבר, כל עוד את מקבלת את מה שמגיע לך בתמורה.

כשראית את המודעה ידעת שאת צריכה לעשות את זה - זה הסכום הכי גדול שאי פעם ראית על הראש של בן אדם. אפילו אם תחלקי את הכסף זה כפול מהמחיר הרגיל שלך. נכון, קוסמים יכולים להיות קצת חמקמקים, אבל בשביל מה יש לך חרב קסומה אם לא כדי לעצור אותם בעקבותיהם. בדרך נתקלת בעוד כמה אנשים שרוצים לתפוס אותו, אבל לשם שינוי לא אכפת לך מהתחרות: נראה שהאנשים האלה לא מעוניינים במיוחד בכסף, מה שכמעט ומבטיח לך נתח יותר גדול מהרווחים.

קשרים:

- מרטין/פטרישיה: את לא אדם דתי ואת לא אדם צבאי. את לא אוהבת כשאנשים אומרים לך מה לעשות. ובכל זאת את מוצאת את עצמך הולכת אחריהם, ולפעמים אפילו עושה את מה שהם אומרים.
- מריוס/מרינה: את לא מבינה מכשפים, אבל יצא לך לעבוד עם אחרים בעבר. סך הכל, אלה נראים מהפחות גרועים שיצא לך לפגוש. לפעמים הם צריכים קצת לסתום את הפה, אבל לרוב הם די נחמדים.

ארטיפקטים:

- **Mithril**: מתכת כסופה זו זוהרת תחת אור הירח. כאשר נשק העשוי ממנה פוגע ביצור חי, הוא סופג מעט מהאנרגיות שלו: יצור חי הנפגע מנשק כזה מאבד מספר נקודות Essence השווה לדירוג הכוח של התוקף. בנוסף, מתכת זו יכולה לפגוע ברוחות כאילו היו בעלות גוף מוצק.
- **Blasting Stone**: אבנים אלה מכילות אנרגיות קסם מסוכנות. כאשר אבן כזו נשברת, היא משחררת פיצוץ שעושה 16 נקודות נזק. הנזק מוקטן פי שניים על כל מטר מרחק ממוקד הפיצוץ. ניתן לזרוק אבן כזו עם גלגול Dexterity+Bow Fu, עם מחסר של 1- על כל 2 מטרים של טווח.