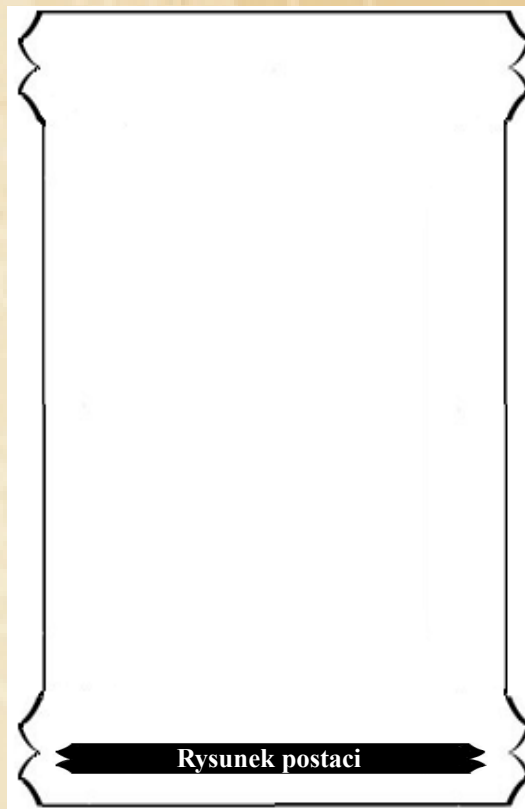


# DUNGEONS & DRAGONS®

Imię i nazwisko		
Gracz		
Klasa postaci		Poz.
Klasa postaci		Poz.
Klasa prestiżowa		Poz.
Rasa		
Charakter		
Bóstwo		
Wiek	Oczy	
Włosy	Cera	
Wzrost	Waga	
Punkty Doświadczenia		



Rysunek postaci

## HISTORIA POSTACI

NAZWA ATRYBUTU	WARTOŚĆ ATRYBUTU	MODYFIKATOR Z ATRYBUTU	TYMCZASOWA WARTOŚĆ	TYMCZASOWY MODYFIKATOR
<b>S</b> SIŁA				
<b>ZR</b> ZRĘCZNOŚĆ				
<b>BD</b> BUDOWA				
<b>INT</b> INTELIGENCJA				
<b>RZT</b> ROZTROPNOŚĆ				
<b>CHA</b> CHARYZMA				

RZUTY OBRONNE	SUMA	BAZOWA PREMIA	MODYFIKATOR Z ATRYBUTU	MODYFIKATOR MAGICZNY	RÓŻNORODNE MODYFIKATORY	TYMCZASOWE MODYFIKATORY	MODYFIKATORY WARUNKOWE
<b>WYTRWAŁOŚĆ</b> BUDOWA							
<b>REFLEKS</b> ZRĘCZNOŚĆ							
<b>WOLA</b> ROZTROPNOŚĆ							

BAZOWA PREMIA DO ATAKU	1 ATAK	2 ATAK	3 ATAK	4 ATAK

<b>INICJATYWA</b>		=		+	
MODYFIKATOR	SUMA		MODYFIKATOR ZE ZRĘCZNOŚCI		RÓŻNORODNE MODYFIKATORY

<b>ZWARCIE</b>		=		+		+		+	
MODYFIKATOR	SUMA		BAZOWA PREMIA DO ATAKU		MODYFIKATOR Z SIŁY		MODYFIKATOR Z ROZMIARU		RÓŻNORODNE MODYFIKATORY

<b>KP</b> KLASA PANCERZA	
PODSTAWA	10 +
PREMIA Z PANCERZA	
PREMIA Z TARCZY	
PREMIA ZE ZRĘCZNOŚCI	
MODYFIKATOR Z ROZMIARU	
MODYFIKATOR Z ODBICIA	
RÓŻNORODNE MODYFIKATORY	

<b>REDUKCJA OBRAŻEŃ</b>
<b>ODPORNOŚĆ NA CZARY</b>
<b>DOTYK</b> KLASA PANCERZA
<b>NIEPRZYGOTOWANY</b> KLASA PANCERZA
<b>SZYBKOŚĆ</b>

PW PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI		
SUMA	RANY/ AKTUALNE PW	STŁUCZENIA



# WYPOSAŻENIE



GŁOWA



PRAWY  
PIERŚCIEŃ



NASZYJNIK



LEWY  
PIERŚCIEŃ



BRON



ZBROJA



PAS



BRON



BUTY



PLASZCZ



BRON



TARCZA



REKVICE/  
BRANSOLETY



BRON



KOLCZAN



INNE



BRON



KOLCZAN



INNE



KOLCZAN



Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

Nazwa:

Opis:

Profesja:

**SPECJALNE ZDOLNOŚCI I ROZWÓJ POSTACI**

Poziom	Bazowa Premia do ataku	Rzuty obronne			Specjalne zdolności łotrzyka
		Wytrwałość	Refleks	Wola	
1	+0	+0	+2	+0	Podstępny atak +1k6, wykrywanie pułapek
2	+1	+0	+3	+0	Uchylenie
3	+2	+1	+3	+1	Podstępny atak +2k6, wycucie pułapek +1
4	+3	+1	+4	+1	Nieświadomy unik
5	+3	+1	+4	+1	Podstępny atak +3k6
6	+4	+2	+5	+2	Wycucie pułapek +2
7	+5	+2	+5	+2	Podstępny atak +4k6
8	+6/+1	+2	+6	+2	Doskonalszy nieświadomy unik
9	+6/+1	+3	+6	+3	Podstępny atak +5k6, wycucie pułapek +3
10	+7/+2	+3	+7	+3	Specjalna zdolność
11	+8/+3	+3	+7	+3	Podstępny atak +6k6
12	+9/+4	+4	+8	+4	Wycucie pułapek +4
13	+9/+4	+4	+8	+4	Podstępny atak +7k6, specjalna zdolność
14	+10/+5	+4	+9	+4	-
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Podstępny atak +8 k6, wycucie pułapek +5
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Specjalna zdolność
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Podstępny atak +9k6
18	+13/+8/+2	+6	+11	+6	Wycucie pułapek +6
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Podstępny atak +10k6, specjalna zdolność
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	-

Poziom	Bazowa Premia do ataku	Rzuty obronne			Specjalne zdolności skrytobójcy
		Wytrwałość	Refleks	Wola	
1	+0	+0	+2	+0	Podstępny atak +1k6, zabójczy atak, stosowanie trucizny, czary
2	+1	+0	+3	+0	Premia +1 do rzutu obronnego na trucizny, nieświadomy unik
3	+2	+1	+3	+1	Podstępny atak +2k6
4	+3	+1	+4	+1	Premia +2 do rzutu obronnego na trucizny
5	+3	+1	+4	+1	Doskonalszy nieświadomy unik, podstępny atak +3k6
6	+4	+2	+5	+2	Premia +3 do rzutu obronnego na trucizny
7	+5	+2	+5	+2	Podstępny atak +4k6
8	+6	+2	+6	+2	Premia +4 do rzutu obronnego na trucizny, ukrywanie się na widoku
9	+6	+3	+6	+3	Podstępny atak +5k6
10	+7	+3	+7	+3	Premia +5 do rzutu obronnego na trucizny



Zdolności łotrzyka	Opis	Posiada
<b>Podstępny atak</b>	Atak w punkt witalny ofiary powodujący dodatkowe obrażenia. Zadaje owe rany przede wszystkim wówczas, gdy atakowany wróg nie może korzystać z premii do Zreczności do klasy pancerza lub gdy adwersarz jest przez łotrzyka flankowany.	<input type="checkbox"/>
<b>Wykrywanie pułapek</b>	Wykrywanie i unieszkodliwianie pułapek o poziomie trudności przekraczającym 20.	<input type="checkbox"/>
<b>Uchylenie</b>	Jeżeli łotrzyk pada ofiara ataku normalnie uprawniającego do rzutu obronnego na refleks, który zmniejsza obrażenia o połowę, to wykonując udany rzut nie otrzymuje żadnych obrażeń.	<input type="checkbox"/>
<b>Wyczucie pułapek</b>	Premia +1 do rzutów obronnych na refleks wykonywanych w celu uniknięcia pułapki oraz +1 do KP przeciw atakom wykonywanych przez pułapki.	<input type="checkbox"/>
<b>Nieświadomy unik</b>	Łotrzyk zachowuje premie ze Zreczności nawet jeśli da się zaskoczyć nieprzygotowany lub atakuje go niewidzialny przeciwnik. Jeśli łotrzyk posiada nieświadomy unik dzięki innej klasie automatycznie otrzymuje zdolność doskonalszy nieświadomy unik	<input type="checkbox"/>
<b>Doskonalszy nieświadomy unik</b>	Łotrzyka nie można flankować.	<input type="checkbox"/>
Specjalne zdolności łotrzyka		
<b>Doskonalsze uchylenie</b>	Zdolność działa analogicznie do uchylenia, z tą różnicą, iż łotrzyk nie otrzymuje obrażeń, gdy wykona udany rzut obronny na Refleks na atak, a połowę ran jeśli wspomniany rzut mu się nie powiedzie.	<input type="checkbox"/>
<b>Mistrzostwo w umiejętnościach</b>	Decydując się na tę zdolność łotrzyk wybiera umiejętności w liczbie 3+ modyfikator z intelektu. Kiedy wykonuje test jednej z nich ma prawo wziąć 10, nawet jeśli normalnie nie mógłby tego zrobić. Łotrzyk może wybrać tę zdolność wiele razy, zawsze dla innej grupy umiejętności.	<input type="checkbox"/>
<b>Rzut ochronny</b>	Łotrzyk potrafi wykorzystać impet potencjalnie zabójczego ciosu i rzucając się w unik, otrzymać mniej obrażeń. Raz dziennie, gdy w czasie walki liczba jego punktów wytrzymałości normalnie spadłaby do 0 lub poniżej ( w wyniku uderzenia bronią lub innego ciosu, ale nie w efekcie działania czaru lub specjalnej zdolności), może spróbować uskoczyć unikając obrażeń. W tym celu wykonuje rzut ochronny na refleks (ST= liczb zadanych obrażeń). Udany powoduje, że łotrzyk otrzymuje tylko połowę obrażeń, nieudany oznacza pełne obrażenia.	<input type="checkbox"/>
<b>Sprzyjający moment</b>	Raz w rundzie łotrzyk może wykonać okazyjny atak wymierzony w przeciwnika, który właśnie otrzymał obrażenia w wyniku celnego trafienia wręcz od innego bohatera. Atak ten nie wlicza się do normalnej liczby ataków okazyjnych, przysługujących łotrzykowi w każdej rundzie. Nawet jeśli posiada on atut zmysł walki, ma prawo użyć zdolności sprzyjający moment tylko raz w rundzie.	<input type="checkbox"/>
<b>Szczwany umysł</b>	Jeśli na łotrzyka ze szczwanym umysłem zadziała czas bądź efekt ze szkoły oczarowanie, a nie powiedzie mu się nań rzut obronny, ma prawo rundę później wykonać kolejną próbę o tej samej ST, choć przysługuje mu tylko jedna dodatkowa szansa wykonania udanego rzutu obronnego.	<input type="checkbox"/>
<b>Wyniszczający atak</b>	Łotrzyk posiadający tę zdolność może zaatakować podstępnie przeciwników z taką precyzją, że osłabi i utrudni ofierze dalsze działania. Wróg, który w wyniku podstępnego ataku otrzyma obrażenia, traci również 2 punkty Siły. Obniżone wartości atrybutów powracają do stanu początkowego w tempie jednego punktu każdego atrybutu dziennie.	<input type="checkbox"/>
<b>Atut</b>	Zamiast zdolności specjalnej łotrzyk może wybrać atut premiowy.	<input type="checkbox"/>

Zdolności skrytobójcy	Opis	Posiada
<b>Podstępny atak</b>	Atak w punkt witalny ofiary powodujący dodatkowe obrażenia. Zadaje owe rany przede wszystkim wówczas, gdy atakowany wróg nie może korzystać z premii do Zreczności do klasy pancerza lub gdy adwersarz jest przez łotrzyka flankowany.	<input type="checkbox"/>
<b>Zabójczy atak</b>	Skrytobójca, który przez 3 rundy przygląda się ofierze, a następnie wykona udany podstępny atak, uzyska dodatkowy efekt - sparaliżuje lub zabije trafionego (wybór skrytobójcy)	<input type="checkbox"/>
<b>Stosowanie trucizny</b>	Skrytobójca jest wyszkolony w posługiwaniu się truciznami - nigdy nie ryzykuje, że przypadkowo sam się zatruje, gdy nakłada toksynę na ostrze.	<input type="checkbox"/>
<b>Czary</b>	Skrytobójca może rzucać niewielką ilość czarów wtajemniczeń.	<input type="checkbox"/>
<b>Premia do rzutu obronnego na trucizny</b>	Zwiększona odporność na trucizny	<input type="checkbox"/>
<b>Nieświadomy unik</b>	Skrytobójca zachowuje premie ze Zreczności nawet jeśli da się zaskoczyć nieprzygotowany lub atakuje go niewidzialny przeciwnik. Jeśli łotrzyk posiada nieświadomy unik dzięki innej klasie automatycznie otrzymuje zdolność doskonalszy nieświadomy unik	<input type="checkbox"/>
<b>Doskonalszy nieświadomy unik</b>	Skrytobójcy nie można flankować	<input type="checkbox"/>
<b>Ukrywanie się na widoku</b>	Skrytobójca min. 8 poziomu, który znajdzie się w odległości przynajmniej 3 metrów od jakiegoś cienia może użyć umiejętności Ukrywanie się, nawet gdy jest obserwowany i nie ma się za czym schować.	<input type="checkbox"/>

## CZARY

Poz.	Czary na dzień				ZNANE CZARY	ST. RZUTU OBR NA CZARPOZIOM	CZARY NA DZIEŃ	CZARY PREMLOWE	Lista czarów znanych skrytobójcy				
	1	2	3	4					Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	Poziom 4	
1	0	--	--	--			0		Celny cios	<input type="checkbox"/> Ciemność	<input type="checkbox"/> Fałszywe życie	<input type="checkbox"/> Jasnosłyszenie/jasnowidzenie	<input type="checkbox"/>
2	1	--	--	--			1		Nieprzenikniona mgła	<input type="checkbox"/> Gracja kota	<input type="checkbox"/> Głęboka drzemka	<input type="checkbox"/> Drzwi przez wymiary	<input type="checkbox"/>
3	2	0	--	--			2		Przebranie	<input type="checkbox"/> Iluzoryczne pismo	<input type="checkbox"/> Głębsza ciemność	<input type="checkbox"/> Swoboda działania	<input type="checkbox"/>
4	3	1	--	--			3		Skok	<input type="checkbox"/> Niewidzialność	<input type="checkbox"/> Magiczny krag przeciw dobru	<input type="checkbox"/> Krasomówstwo	<input type="checkbox"/>
5	3	2	0	--			4		Spadające piórko	<input type="checkbox"/> Niewykrywalny charakter	<input type="checkbox"/> niewykrywalność	<input type="checkbox"/> Poteężniejsza niewidzialność	<input type="checkbox"/>
6	3	3	1	--			5		Uśpienie	<input type="checkbox"/> Pajeczka wspinaczka	<input type="checkbox"/> Przeinaczenie magii	<input type="checkbox"/> Zlokalizowanie stworzenia	<input type="checkbox"/>
7	3	3	2	0			6		Widmowy odgłos	<input type="checkbox"/> Przejście bez śladu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Modyfikacja pamięci	<input type="checkbox"/>
8	3	3	3	1			7		Wykrycie trucizny	<input type="checkbox"/> Przekształcenie siebie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trucizna	<input type="checkbox"/>
9	3	3	3	2			8			<input type="checkbox"/> Spryt lisa	<input type="checkbox"/>		
10	3	3	3	3			9						

## CZARY SKRYTOBÓJCZY

Nazwa	Czas rzucania	Zasięg	Cel	Czas działania	Działanie
<b>Celny cios</b>	1 akcja standardowa	Osobisty	Ty		Na krótki czas zyskujesz intuicyjny wgląd w najbliższą przyszłość związana z twoim następnym atakiem. Kolejny test ataku (przed końcem następnej rundy) wykonujesz z premią olśnienia +20. Ponadto nie musisz się liczyć z ryzykiem chybiecia spowodowanym ukryciem celu
<b>Ciemność</b>	1 akcja standardowa	Dotyk	Dotknięty przedmiot	10 min/ poziom	Wokół przedmiotu w promieniu 6 metrów panuje półmrok. Wszystkie istoty na tym obszarze korzystają z ukrycia (ryzyko chybiecia 20%). Nawet stworzenia, które normalnie widzą w takich warunkach podlegają ba terenie działania magicznej ciemności ryzyku chybiecia.
<b>Drzwi przez wymiary</b>	1 akcja standardowa	120m +12m/ poziom	Ty i dotknięte osoby	Natychmiast	Natychmiast przenosisz się z miejsca, w którym aktualnie jesteś do innego znajdującego się w zasięgu.
<b>Fałszywe życie</b>	1 akcja standardowa	Osobisty	Ty	1 godz/poz. lub do wyładowania	Wykorzystujesz moc nieżycia, zapewniając sobie ograniczoną zdolność wymknienia się śmierci. Rzuciwszy zaklecie, otrzymujesz tymczasowe punkty wytrzymałość w liczbie 1K10 +1/ poz (max +10). <b>Komponent materialny:</b> niewielka ilość alkoholu, którym w czasie rzucania zaklecia rysujesz symbole na ciele. Kiedy ciecz wyparuje znaków nie widać.
<b>Głęboka drzemka</b>	1 runda	30m +3/ poz	Promień 3m	1 min/ poz	Czar ten działa jak uśpienie z tą różnicą że wpływa na 10 KW istot.
<b>Głębsza ciemność</b>				1 dzień / poziom	Czar ten działa jak ciemność, z tą jednak różnicą, iż półmrok rozciąga się w promieniu 18 metrów i trwa dłużej.
<b>Gracja kota</b>	1 akcja standardowa	Dotyk	Dotknięta istota	1 min / poziom	Istota, na która wpłynie to zaklecie, zyskuje na gracji, gibkości oraz koordynacji ruchów. Czar zapewnia jej premie z usprawnienia +4 do Zreczności, odpowiednio wpływając na KP, rzuty obronne na refleks oraz wszelkie zastosowanie modyfikatora ze zreczności. <b>Komponent materialny:</b> kłebek kociej sierści
<b>Iluzoryczne pismo</b>	1 min. lub dłużej	Dotyk	Przedmiot o wadze <5kg	1 dzień / poziom	Zapisujesz instrukcje lub inne informacje na pergaminie, papierze czy innym materiale, na którym da się notować. Iluzoryczne pismo wygląda tak, jak magiczne lub wykonane w obcym języku. Odczytać zapiski potrafi tylko osoba/osoby wskazane przez ciebie w chwili rzucania czaru. Dla innych istot pozostają niezrozumiałe, cicho iluzjonista bez trudu rozpoznaje, że to iluzoryczne pismo. <b>Komponent materialny:</b> atrament na bazie ołowiu (kosztujący przynajmniej 50 sz)
<b>Jasnowidzenie/jasnosłyszenie</b>	10 minut	120 m +12m / poziom		1 min/ poziom	Powołuje do istnienia w konkretnym miejscu magiczny czujnik, dzięki któremu możesz słyszeć lub widzieć (twój wybór) niemal dokładnie tak, jakbyś się tam znalazł. Nie musisz się martwić o linię pola widzenia ani linię efektu, ale lokalizacja powinna być ci znana <b>Koncentrator wtajemniczeń:</b> mały róg (jasnosłyszenie), szklane oko (jasnowidzenie)
<b>Krasomówstwo</b>	1 akcja standardowa	Osobisty	Ty	10 min / poziom	Twoje wypowiedzi są bardziej płynne i wiarygodne. Otrzymujesz premię +30 do testów Blefowania wykonywanych w celu przekonania innych do prawdziwości twoich słów.
<b>Magiczny krag przeciw dobru</b>	1 akcja standardowa	Dotyk	3 m wokół dotkniętej osoby	10 min / poziom	Wszystkie istoty w obszarze korzystają z efektu czaru ochrona przed dobru. Na teren działania czaru nie mogą też wkroczyć przyzwane istoty o charakterze innym niż zły. Niemniej aby utrzymać stworzenie poza obszarem musisz pokonać jego odporność na czary. Premia z odporności i odbicia oraz ochrona przed wpływem mentalnym działa cały czas, bez względu na odporność na czary przeciwnika.
<b>Modyfikacja pamięci</b>	1 runda	7,5 m +1,5 m/ 2 poziomy	Jedna żywa istota	Zawsze	Sięgasz do umysłu podmiotu i modyfikujesz maksymalnie 5 minut jego wspomnień na jeden z następujących sposobów: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usuwasz wspomnienia o wydarzeniu, którego podmiot właśnie doświadcza. W ten sposób negujesz zauroczenia, zadania, misje oraz podobne czary.</li> <li>• Pozwalasz podmiotowi niezwykle dokładnie przypomnieć sobie wydarzenie, którego doświadczył. Może zatem przypomnieć sobie każde słowo z 5-cio minutowej rozmowy lub wszystkie szczegóły ustępu książki.</li> <li>• Zmieniasz szczegóły wydarzenia, którego podmiot doświadczył.</li> <li>• Tworzysz wspomnienie wydarzenia, którego podmiot nigdy nie doświadczył.</li> </ul>

**CZARY SKRYTOBÓJCZY c.d.**

Nazwa	Czas rzucania	Zasięg	Cel	Czas działania	Działanie
<b>Nieprzenikniona mgła</b>	1 akcja standardowa	6m		1 min/poz	Otaczają cie mgliste opary, które od chwili powstania się nie poruszają. Uniemożliwiają one korzystanie z wszelkiego typu wzroku, włącznie z widzeniem w ciemnościach, poza zasięg 1,5 metra. Istoty w odległości 1,5 metra posiadają ukrycie (chybienie 20%). Stworzenia znajdujące się dalej korzystają z całkowitego ukrycia (chybienie 50%, a atakujący nie może zlokalizować celu za pomocą wzroku).
<b>Niewidzialność</b>	1 akcja standardowa	Osobisty lub dotyk	Ty lub istota 50kg / poz.	1 min / poziom	Dotknięta istota lub przedmiot staje się niewidzialna i znika z pola widzenia (włącznie z widzeniem w ciemnościach).
<b>Niewykrywalność</b>	1 akcja standardowa	Dotyk	Dotknięta istota lub przedmiot	1h / poziom	Chroniona przez niewykrywalność istotę trudno wykryć zaklęciami poznania takimi jak jasnowidzenie/ jasnosłyszeniem zlokalizowanie przedmiotu czy czary wykrycia. Zapobiega ona również ustalaniu położenia za pomocą przedmiotów magicznych rodzaju kryształowej kuli.
<b>Niewykrywalny charakter</b>	1 akcja standardowa	7,5 m +1,5m / 2 poz.	1 istota lub przedmiot	24 godziny	Zakłęcie to ukrywa charakter przedmiotu lub istoty, chroniąc go przed wszelkimi formami poznania.
<b>Pajeczka wspinaczka</b>	1 akcja standardowa	Dotyk	Dotknięta istota	10 min / poziom	Podmiot potrafi wspiąć się na pionowe powierzchnie i poruszać się po nich, a nawet po sufitach – dokładnie tak jak pajak. Jednak aby się tak przemieszczać musi mieć wolne ręce. Podmiot zyskuje szybkość 6 metrów. Ponadto nie musi wykonywać testów wspinaczki. <b>Komponent materialny:</b> kropla bitumitu i żywy pajak, które podmiot musi zjeść
<b>Poteźniejsza niewidzialność</b>	1 akcja standardowa	Osobisty lub dotyk	Ty lub istota 50kg / poz.	1 min / poziom	Czar ten działa jak niewidzialność, z tą tylko różnicą, że atak podmiotu nie kończy działania zakłęcia.
<b>Przebranie</b>	1 akcja standardowa	Osobisty	Ty	10 min / poz	Czar ten sprawia, że wyglądasz inaczej – dotyczy to również stroju, zbroi, broni i wyposażenia. Możesz wydawać się o 30 cm wyższy lub niższy, grubszy albo chudszy. Otrzymujesz premie +10 do przebrania.
<b>Przeinaczenie magii</b>	1 akcja standardowa	7,5m +1,5m /2 poz	Istota lub przedmiot (max sześciąt 3m)	1h / poz	Za sprawą powyższego zakłęcia przeinaczasz informacje pozyskiwane za sprawą ujawniający aury czarów poznania (takich jak wykrycie zła, wykrycie magii, ujawnienie kłamstw itp.). Rzucając przeinaczenie magii wybierasz inny obiekt w zasięgu. Przez czas działania niniejszego zakłęcia wykrywania, które wpływają na podmiot, funkcjonują tak jakby celem był wybrany obiekt.
<b>Przejście bez śladu</b>	1 akcja standardowa	Dotyk	Dotknięta istota/ poziom	1 h / poziom	Podmiot porusza się przez teren dowolnego typu – błoto, śnieg, piach i tak dalej - nie pozostawiając po sobie żadnych śladów stóp ani zapachów. Tropienie bez użycia magii jest niemożliwe.
<b>Przekształcenie siebie</b>	1 akcja standardowa	Osobisty	Ty	10 min/ poz	Opis czaru na stronie 247 podręcznika gracza - jest za długi żeby w całości opisywać go na karcie.
<b>Skok</b>	1 akcja standardowa	Dotyk	Dotknięta istota	1 min / poz	Podmiot czaru zyskuje premie z usprawnienia +10 do testów skakania. Premia rośnie do +20 na 5 poziomie czarującego i +30 na 9 poziomie. <b>Komponent materialny:</b> tylne odnóża konika polnego, które łamiesz w chwili rzucania zakłęcia.
<b>Spadające piórko</b>	1 akcja darmowa	7,5m+1,5 m /2 poz	Przedmiot lub istota/poziom	Do wylądowania lub 1 runda	Istoty lub przedmioty, na które działa niniejszy czar, spadają powoli. Zakłęcie natychmiast zmienia tempo upadku do zaledwie 18 metrów na rundę (odpowiednik spadania z wysokości mniej więcej 2-3 metrów), dzięki czemu nie otrzymują one żadnych obrażeń, gdy znajdują się na ziemi.
<b>Spryt lisa</b>	1 akcja standardowa	Dotyk	Dotknięta istota	1 min / poz	Istota, na którą rzucisz ten czar zyskuje większy spryt. Zakłęcie zapewnia premie z usprawnienia +4 do Intelaktu, z której należy korzystać w wypadku wszystkich umiejętności opartych na tym atrybucie oraz we wszystkich innych wypadkach, gdy używa się modyfikatora z intelektu. <b>Materialny komponent wtajemniczeń:</b> kilka włosów z sierści lisa lub szczypta jego odchodów.
<b>Swoboda działania</b>	1 akcja standardowa	Osobisty lub dotyk	Ty lub dotknięta istota	10 min/ poz	Czar ten sprawia, że dotknięta przez ciebie istota (lub ty) może przez czas jego działania poruszać się i atakować normalnie, nawet jeśli znajduje się pod wpływem magii ograniczającej ruchów rodzaju gestej mgły, pajeczyny, paraliżu lub spowolnienia.
<b>Trucizna</b>	1 akcja standardowa	Dotyk	Dotknięta żywa istota	Natychmiast	Zatrujesz podmiot straszliwą toksyną, wykonując w tym celu udany atak dotykowy wręcz. Trucizna natychmiast tymczasowo obniża Budowę ofiary o 1k10 punktów, a w minutę później powtarza ten efekt.
<b>Uśpienie</b>	1 runda	30m +3/ poz	Promień 3m	1 min/ poz	Zakłęcie to usypia istoty o łącznej liczbie 4 Kostek wytrzymałości. Uśpione istoty są bezradne. Klaps lub zranienie je budza, ale normalne dźwięki - nie.
<b>Widmowy odgłos</b>	1 akcja standardowa	7,5m+1,5 m /2 poz		1 runda/poz	Czar ten pozwala ci wzbudzić dźwięk, który unosi się, opada, zbliża lub pozostaje w określonym miejscu. O tym jakiego rodzaju będzie to odgłos, decydujesz w chwili rzucania zakłęcia, po czym nie możesz już zmienić jego podstawowych cech.
<b>Wykrycie trucizny</b>	1 akcja standardowa	7,5m+1,5 m /poz	Istota, przedmiot lub sześciąt 1.5 m	Natychmiast	Ustalasz czy istota, przedmiot lub obszar został zatruty lub jest trujący. Wykonując udany test Roztropności o ST 20, określasz dokładny rodzaj toksyny.
<b>Zlokalizowanie stworzenia</b>	1 akcja standardowa	Krag o środku w Tobie i promieniu 120m +12/poz		10 min / poz	Pozwala zlokalizować istotę znana lub nieznaną. Obracasz się powoli i wyczuwasz, kiedy patrzysz w kierunku, w którym znajduje się istota, jeżeli jest ona w zasięgu. Wiesz także w jakim kierunku się porusza, oczywiście, jeśli ma to miejsce. <b>Komponent materialny:</b> kłebek sierści psa rasy bloodhound.



