

Archetypy z Dominiów i Jalizaru

Tłumaczenie dodatku Archetypes of the Dominions and Jalizar
autorstwa Umberto Pignatelliego



Witaj z powrotem w Dominiach!

Dodatek ten zawiera trzydzieści gotowych do gry archetypów: piętnastu bohaterów typowych dla Dominiów oraz drugich piętnastu z Jalizaru, Miasta Złodziei. Możesz ich użyć do stworzenia od ręki Bohaterów Niezależnych, bądź jako startowych bohaterów do gier organizowanych na szybko lub na konwentach; wszędzie tam, gdzie nie ma czasu aby tworzyć postać krok po kroku.

Autor: Umberto Pignatelli

Edycja: Andy Slack

Okładka: Tomek Tworek

Ilustracje: Tomek Tworek, Bartłomiej Fedyczak

Layout: Michał Smaga

Testerzy: Daniele Bonetto, Luca Coero Borga, Maner Samuel, Paolo Boiero, Pierpaolo Ferrari

Podziękowania dla: Marta Castellano (moja żona) królowa wszystkich Amazonek, Massimo Campolucci (mój wuj), za bycie pierwszym, prawdziwym Dhaar, Simone Ronco oraz Polliotti Yoshi (moi przyjaciele) za samotną walkę przeciwko demonom Valków.

Tłumaczenie: Daniel Kurzeja

Redakcja: Piotr Płocki

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

©2013 Gramel Justyna Koryś, Beasts and Barbarians, Dread Star Dominions and all related marks and logos are trademarks of Gramel Justyna Koryś. All Rights Reserved.

Produced under license by Studio 2 Publishing, Inc. The Studio 2 logo is a trademark of Studio 2 Publishing, Inc.

All rights reserved.

Spis treści

[Archetypy](#)

[Archetypy z Dominiów](#)

[Amazonka](#)

[Barbarzyńca](#)

[Jeździec bawołów](#)

[Wojownik kurhanów](#)

[Dama](#)

[Gladiator](#)

[Łowca](#)

[Mistrz Lotosu](#)

[Mnich](#)

[Nomad](#)

[Truciciel](#)

[Księżę - Kapłan](#)

[Mędrzec](#)

[Łotr](#)

[Czarnoksiężnik](#)

[Archetypy z Jalizaru](#)

[Zabójca](#)

[Żebrak](#)

[Włamywacz](#)

[Miedziany Hełm](#)

[Sokolnik](#)

[Uczeń Kadzideł](#)

[Jan Tong](#)

[Żongler](#)

[Poeta Szermierz](#)

[Czerwone Ramię](#)

[Mnich Cienia](#)

[Czarnoksiężnik kanałów](#)

[Przemysłowiec](#)

[Zbir](#)

[Biała Mysz](#)

[Ciekawe przedmioty](#)

[Generator Płaszczy](#)

[Glosariusz przewag z Jalizar](#)

Archetypy

Wszystkie przedstawione poniżej archetypy stworzone są przy pomocy standardowych zasad Bestii i Barbarzyńców: bohaterowie są Doświadczeni (20 pkt doświadczenia) i zaczynają grę z wartym 600 księżyców ekwipunkiem. Bohaterowie są niepiśmienni (otrzymują również dodatkowy punkt umiejętności na umiejętności związane ze Sprytem). Tekst zawiera sugestie dotyczące pochodzenia bohaterów, możesz je jednak zignorować i wybrać dowolną rasę.

Każdy archetyp posiada wolne punkty do rozdzielenia na umiejętności, by gracz mógł lepiej dostosować bohatera do swojej wizji.

Modułowość: Archetypy z Dominiów zawierają Przewagi, Zawady oraz ekwipunek wyłącznie z podręcznika podstawowego Savage Worlds oraz podręcznika podstawowego Bestii i Barbarzyńców. Archetypy z Jalizaru mogą zawierać dodatkowo Przewagi, Zawady oraz ekwipunek z podręcznika Jalizar, Miasto Złodziei.

Notatki i skróty:

(*) - ten przedmiot nie jest wliczony w koszt ekwipunku bohatera, ale powinien być dany za darmo z uwagi na pochodzenie bohatera. MG może zdecydować o usunięciu tego przedmiotu z ekwipunku.

(**) - Płaszcz z Jalizaru są rzeczą osobistą, sprawdź Generator Płaszczy na końcu tego podręcznika.

B&B - podręcznik *Bestie i Barbarzyńcy Złota Edycja*

JCT - podręcznik *Jalizar, City of Thieves*

Archetypy z Dominiów



Amazonka

Tło: Dumna wojowniczka, wytrenowana aby walczyć o siebie, swoją krainę i nie polegać na żadnym mężczyźnie.

Sugerowana rasa: Cesarska (wyspa Ascaia).

Cechy: Zręczność k8, Spryt k6, Duch k6, Siła k8, Wigor k6.

Umiejętności: Żeglowanie k4, Walka k8, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k4, Rzucanie k4, 8 dodatkowych punktów do rozdania.

Charyzma: 2, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6 (7 przeciwko mężczyznom), **Wytrzymałość:** 5.

Przewagi: Ładny, Amazonka, Bohaterka w bikini, Dwie dłonie na rękojeści

Zawady: Honorowy, dwie drobne

Ekwipunek: długi miecz brązu (Si+k8), bikini, sztylety z brązu x2 (Si+k4, zasięg: 3/6/12 SzS 1), warte 150 księżyców oszczędności lub inny ekwipunek.

Barbarzyńca

Tło: Dziki człowiek z północnych krain, który przybył na południe w poszukiwaniu łupów, wina i kobiet. Niekoniecznie w tej właśnie kolejności.

Sugerowana rasa: Nord.

Cechy: Zręczność k8, Spryt k6, Duch k6, Siła k8, Wigor k8.

Umiejętności: Wspinaczka k4, Walka k8, Zastraszanie k6, Spostrzegawczość k4, Przetrawianie k8, 6 dodatkowych punktów do rozdania.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 6.

Przewagi: Brutal, Zaprawiony w walce, Pólnagi moczarsz, Szlachetny dzikus.

Zawady: Jedna poważna, dwie mniejsze.

Ekwipunek: Topór bojowy z brązu (Si+k8), sztylet z brązu (Si+k4, zasięg 3/6/12, SzS 1), warte 175 księżyców oszczędności lub inny ekwipunek.



Jeździec bawołów

Tło: Śmiały wojownik, który zdołał okiełznać i ujeździć bawoła z Hebanowej Sawanny, najstraszliwszą maszyną wojenną tej ery.

Sugerowana rasa: szczepy Hebanowej Sawanny.

Cechy: Zręczność k8, Spryt k6, Duch k6, Siła k8, Wigor k8.

Umiejętności: Walka k8, Zastraszanie k6, Spostrzegawczość k4, Jeździectwo k10, Przetrawianie k4, Rzucanie k6, 4 dodatkowe punkty do rozdania.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 7 / 6, **Wytrzymałość:** 8 (2) (10 przeciwko atakom dystansowym).

Przewagi: Przyjaciel zwierząt, Urodzony w siodle, Jeździec bawołów.

Zawady: Lojalny (względem bawoła), jedna poważna, jedna drobna.

Ekwipunek: zakończona grotem z brązu lanca jeźdźca bawołów (Si+k8, PP2 przy szarżowaniu, odległość: 2, dwuręczna przy walce pieszo), sztylet z brązu (Si+k4, zasięg: 3/6/12, SzS 1), oszczep x2 (Si+k6, zasięg: 4/8/16, SzS 1), plemienna tarcza (+1 Obrona, +2 Wytrzymałość przeciw broniom dystansowym, zobacz B&B str. 98), lekki pancerz ze skóry bawoła (+1), bawół bojowy (Poplecznik, B&B, str 142), warte 75 księżyców oszczędności lub inny ekwipunek.

Wojownik kurhanów

Tło: Wojownik z Ludu Kurhanów, rabuś, najeźdźca, mieszkaniec grobowców, zawsze ma duchy Przodków po swojej stronie. To jeden tych upiornych barbarzyńców, w żyłach których płynie krew Przodków.

Sugerowana rasa: Lud Kurhanów.

Cechy: Zręczność k8, Spryt k6, Duch, k6, Siła k8, Wigor k8.

Umiejętności: Walka k8, Zastraszanie k6, Włamywanie k4, Reperowanie k6, Skradanie k4, Rzucanie k6, 6 dodatkowych punktów do rozdania.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6 / 7, **Wytrzymałość:** 9 (2) (11 przeciwko atakom dystansowym).

Przewagi: Wykorzystanie pancerza, Krzepki, Szósty zmysł, Krew ghoula.

Zawady: jedna poważna, dwie drobne.

Ekwipunek: kolczasta maczuga wojenna z brązu (Si+k8), średni wzmocniony napierśnik z kości (+2, zobacz B&B str. 98), średnia tarcza drewniana (+1 Obrona, +2 Wytrzymałość przeciwko atakom dystansowym)*, amulet Przodków.

Dama

Tło: Piękna, stroniąca od walki mieszkanka Dominiów. Może być księżniczką, dziewczką karczemną, albo kimkolwiek innym. Ważne jest jedno: jest przepiękna... i wie o tym!

Sugerowana rasa: każde.

Cechy: Zręczność k8, Spryt k8, Duch k8, Siła k4, Wigor k6.

Umiejętności: Walka k4, Leczenie k4, Spostrzegawczość k6, Przekonywanie k10, Rzucanie k4, 6 dodatkowych punktów do rozdania.

Charyzma: 6, **Tempo:** 6, **Obrona:** 4, **Wytrzymałość:** 5.

Przewagi: Czujny, Szczęściarz, Ładny, Śliczny, Kusicielka (8 PM).

Zawady: Dama w opałach (poważna), dwie drobne.

Ekwipunek: czakram (Si+k4, zasięg: 4/8/16, zobacz B&B str. 94), zdobione klejnotami bikini, warte 400 księżyców oszczędności lub inny ekwipunek.

Gladiator

Tło: Dopingowany przez tłum i kochany przez kobiety, mistrz areny ze zbyt wieloma bliznami, niż by chciał posiadać.

Sugerowana rasa: szczepy Hebanowej Sawanny, Nord.

Cechy: Zręczność k8, Spryt k6, Duch k6, Siła k8, Wigor k8.

Umiejętności: Walka k8, Zastraszanie k6, Wyśmiewanie k6, Rzucanie k6, 7 dodatkowych punktów do rozdania.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6 / 7, **Wytrzymałość:** 6 (8 przeciwko atakom dystansowym).

Przewagi: Krzepki, Szkolenie gladiatora, Półnagi mocarz, Nerwy ze stali.

Zawady: jedna poważna, dwie drobne.

Ekwipunek: długi miecz z brązu (Si+k8), nitowana brązem średnia tarcza (+1 Obrona, +2 Wytrzymałość przeciw atakom dystansowym), hełm garnczkowy gladiatora (+3, tylko głowa), warte 25 księżyców oszczędności lub inny ekwipunek.

Łowca

Tło: Mieszkaniec niebezpiecznej sawanny, ekspert w znajdowaniu śladów i polowaniu.

Sugerowana rasa: szczepy Hebanowej Sawanny.

Cechy: Zręczność k8, Spryt k8, Duch k6, Siła k8, Wigor k6.

Umiejętności: Walka k6, Leczenie k6, Spostrzegawczość k6, Przetrwanie k8, Rzucanie k8, Tropienie k8, 1 dodatkowy punkt na rozdanie.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 7 / 6, **Wytrzymałość:** 5 (7 przeciwko atakom dystansowym).

Przewagi: Odejście, Szlachetny dzikus, Silny rzut, Tropiciel.

Zawady: jedna poważna, dwie drobne.

Ekwipunek: włócznia (Si+k6, odległość 1, oburącz: +1 Obrona), sztylet z kamienia (Si+k4, zasięg: 3/6/12), plemienna tarcza (+1 Obrona, +2 Wytrzymałość przeciw broniom dystansowym, zobacz B&B str. 98), oszczepy z atlatl x3 (Si+k8).

Mistrz Lotosu

Tło: Alchemik zgłębiający tajemnice Lotosu.

Sugerowana rasa: Cesarska (Gis). Piśmienny.

Cechy: Zręczność k6, Spryt k8, Duch k8, Siła k6, Wigor k6.

Umiejętności: Walka k6, Leczenie k4, Wiedza (Arkana) k8, Alchemia Lotosu k8, Spostrzegawczość k6, Rzucanie k6, 2 dodatkowe punkty do rozdania.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 6 (1).

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (Alchemia Lotosu), Punkty mocy, Nowa moc (x2), Zapas Lotosu.

Zawady: jedna poważna, dwie drobne.

Moce (15 PM): Bariera (Czerwony Lotos Ognia Feniksa), Podkręcenie / Przykręcenie (Opalizujący Lotos Tajemnego Błogosławieństwa), Przerażenie (Żółty Lotos Koszmarnych Wizji), Leczenie (Biały Lotos Ukojenia Bólu), Grom (Zielony Lotos Rozpuszczenia Ciała).

Ekwipunek: Sztylet z brązu (Si+k4, zasięg: 3/6/12, SzS 1), lekki pancerz ze skóry, ukryty pod szatami (+1), torba alchemika Lotosu, zestaw uzdrowiciela, oczyszczony Lotos (x5), warte 225 księżyców oszczędności lub inny ekwipunek.

Mnich

Tło: Uczeń podążający drogą Oświecenia. Przybył do zachodnich Dominiów, aby poprzez nieustanny trening osiągnąć kolejny poziom egzystencji.

Sugerowana rasa: Lhobańczyk. Piśmienny.

Cechy: Zręczność k8, Spryt k6, Duch k8, Siła k6, Wigor k6.

Umiejętności: Oświecenie k8, Walka k8, Wiedza (Religia) k6, Leczenie k6, Spostrzegawczość k6, Przekonywanie k4, Podkradanie k4, 1 dodatkowy punkt do rozdania.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 5.

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (Oświecenie), Kontratak, Uczeń sztuk walki, Mnich (Konfrontacja), Nowa moc.

Zawady: jedna poważna, dwie drobne.

Moce (15 PM): Podkręcenie / Przykręcenie (Wspomnienia tysięcy wcieleń), Odbicie (Uniki mądrego mistrza).

Ekwipunek: żelazne paciorki modlitewne (liczą się jako żelazne pięści: +1 obrażeń w walce na pięści, zobacz B&B str 96), odzienie mnicha, warte 375 księżyców oszczędności lub inny ekwipunek.



Nomad

Tło: Jeździec i łupieżca, żyjący w siodle.

Sugerowana rasa: Valk.

Cechy: Zręczność: k8, Spryt k6, Duch k6, Siła k8, Wigor k8.

Umiejętności: Walka k8, Jeździectwo k8, Strzelanie k8, Przetrawianie k6, 5 dodatkowych punktów do rozdania.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 7(1).

Przewagi: Urodzony w siodle, Sokole oko, Pewna ręka, Wyszkolony miotacz (łuk kompozytowy Valków).

Zawady: jedna poważna, dwie drobne.

Ekwipunek: krótki miecz z brązu (Si+k6), łuk kompozytowy Valków (obrażenia 2k6+1, zasięg: 15/30/60, SzS 1, PP 1), sztylet z brązu (Si+k4, zasięg 3/6/12, SzS 1), lekki pancerz z gotowanej skóry (+1), mała tarcza (+1 Obrona), kuc stepowy*, warte 150 księżyców oszczędności lub inny ekwipunek.

Truciciel

Tło: Zabójca, ale jeden z tych najsubtelniejszych. Może dźgnąć ofiarę w plecy swoim zatrutym sztyletem jeśli musi, ale preferuje bardziej wyrafinowane podejście jak choćby truciznę w kielichu wina, która zabije ofiarę kilka dni po tym, jak on zniknie z miasta.

Sugerowana rasa: Tricarnijczyk.

Cechy: Zręczność k8, Spryt k8, Duch k6, Siła k6, Wigor k6.

Umiejętności: Walka k8, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Skradanie k8, Wypytywanie k8, 3 dodatkowe punkty do rozdania.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 6 (1).

Przewagi: Czujny, Koneksje (przestępcy), Szósty zmysł, Ulicznik, Truciciel (6 PM).

Zawady: jedna poważna, dwie drobne.

Ekwipunek: krótki miecz z brązu (Si+k6), sztylet z brązu (Si+k4, zasięg 3/6/12, SzS 1), dmuchawka (obrażenia: specjalne, zasięg 5/10/20, zobacz B&B str. 94-95), lekki napierśnik ze skóry (+1, tylko korpus), pierścień truciciela (zobacz B&B str. 99), torba alchemika Lotosu.

Książę - Kapłan

Tło: Książę - Kapłan z Tricarni, pozbawiony swojego tytułu, wędruje na wygnaniu razem z pozostałościami dawnej potęgi swojego rodu.

Sugerowana rasa: Tricarnijczyk. Piśmienny.

Cechy: Zręczność k8, Spryt k10, Duch k6, Siła k4, Wigor k6.

Umiejętności: Walka k8, Zastraszanie k4, Wiedza (Arkana) k8, Wiedza (Religia) k8, Przekonywanie k4, Czarnoksięstwo k8, 1 dodatkowy punkt do rozdania.

Charyzma: 2, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 6 (1).

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (Czarnoksięstwo), Upadły szlachcic (Dziedzictwo), Punkty mocy, Kapłan / Filozof, Uczony (Religia i Arkana).

Zawady: jedna poważna, dwie drobne.

Moce (15 PM): Podkręcenie (złe duchy zamieszkujące magiczny miecz dają nadnaturalną siłę), Przerażenie (magiczny miecz wyje), Grom (runy na magicznym mieczu skrzą się przeklętą poświatą).

Ekwipunek: magiczny keroniański wielki miecz (Si+k10, wymaga obu rąk, ignoruje wymaganą Siłę minimalną dla prawowitego posiadacza - a zatem zadaje obecnie k10+k4 obrażeń, nic nie waży dla prawowitego posiadacza), tricornijska lekka zbroja (+1), warte 550 księżyców oszczędności lub inny ekwipunek.

Mędrzec

Tło: Uczony mąż, z Wielkiej Biblioteki w Syranthii, lub podobnego akademickiego miejsca.

Sugerowana rasa: Cesarska (Syrathia). Piśmienny.

Cechy: Zręczność k6, Spryt k10, Duch k8, Siła k4, Wigor k6.

Umiejętności: Walka k4, Wyszukiwanie k8, Wiedza (Historia) k8, Wiedza (Tradycje i legendy) k8, Spostrzegawczość k8, Przekonywanie k4, 1 dodatkowy punkt do rozdania.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 4, **Wytrzymałość:** 5.

Przewagi: CzuJNI, Pomocny, Poliglota, Uczony, Wykształcony.

Zawady: jedna poważna, dwie drobne.

Ekwipunek: kij (Si+k4, +1 Obrona, odległość 1, wymaga obu rąk), sztylet z brązu (Si+k4, zasięg 3/6/12, SzS 1), szaty, przybory do pisania, jedna Lotosowa mikstura (rangi Nowicjusza), warte 365 księżyców oszczędności lub inny ekwipunek.

Łotr

Tło: Nazwij go poszukiwaczem przygód, nazwij go szelmą, albo nazwij go bardziej pasującym określeniem: złodziej. Jeśli gdzieś jest miejsce do obrabowania, albo strażnicy do wystrychnięcia na dudków, on jest właściwym człowiekiem!

Sugerowana rasa: Zandor.

Cechy: Zręczność k8, Spryt k6, Duch k6, Siła k6, Wigor k6.

Umiejętności: Wspinaczka k6, Walka k8, Włamywanie k8, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Skradanie k8, Wypytywanie k8, 2 dodatkowe punkty do rozdzenia.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 7, **Wytrzymałość:** 6 (1).

Przewagi: Akrobata, Ulicznik, Złodziej, Łowca skarbów.

Zawady: jedna poważna, dwie drobne.

Ekwipunek: krótki miecz z brązu (Si+k6), sztylet z brązu (Si+k4, zasięg 3/6/12, SzS 1), proca myśliwska (Si+k4, zasięg 4/8/16), lekki skórzany pancerz (+1), wytrychy, jedwabna lina, warte 115 księżyców oszczędności lub inny ekwipunek.

Czarnoksiężnik

Tło: Tajemniczy człowiek parający się czarną magią, przesiąknięty zapomnianą wiedzą.

Sugerowana rasa: Tricornijczyk (Caldeia). Piśmienny.

Cechy: Zręczność k6, Spryt k8, Duch k6, Siła k6, Wigor k6.

Umiejętności: Walka k6, Wiedza (Arkana) k8, Przekonywanie k6, Skradanie k6, Czarnoksiężstwo k8, 3 dodatkowe punkty do rozdania.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 5.

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (Czarnoksiężstwo), Dzielny, Aura strachu, Nowa moc, Punkty mocy, Wyssanie duszy.

Zawady: jedna poważna, dwie drobne.

Moce (15 PM): Pocisk (caldeiański sztylet atakuje wroga i powraca do ręki), Wykrycie / Ukrycie mocy (rozmowa z duchami), Odbicie (mnie tu nie ma!), Wezwanie sojusznika (Wypaczony służący, duch Zdrajcy).

Ekwipunek: caldeiański sztylet (Si+k4, +1 Obrona, PP 1 przeciwko czarnoksiężnikom lub złym kapłanom, zobacz B&B str. 94), warte 150 księżyców oszczędności lub inny ekwipunek.



Archetypy z Jalizaru

Zabójca

Tło: Wzbudzający strach członek Gildii Zabójców z Jalizaru. Osobnik ten pracuje pod ścisłymi rozkazami Starszyny Gildii, ale nie odmówi osobistej roboty na boku, o ile mu się opłaci.

Sugerowana rasa: Zandor.

Cechy: Zręczność k10, Spryt k8, Duch k6, Siła k4, Wigor k6.

Umiejętności: Wspinaczka k4, Walka k10, Spostrzegawczość k8, Przekonywanie k4, Skradanie k10, Wypytywanie k4, Rzucanie k4, 1 dodatkowy punkt na rozdanie.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 6 (1).

Przewagi: Skrytobójca, Zwinne uderzenie (osobisty sztylet postaci), Oczy nocy, Ulubiona broń (osobisty sztylet postaci), Błyskawiczny refleks.

Zawady: jedna poważna, dwie drobne.

Ekwipunek: Żelazny sztylet (Zręczność+k4), lekki pancerz skórzany (+1), pochwa zabójców (zobacz JCT, str. 91), czarny długi płaszcz złodziei (zobacz JCT, str. 90), warte 50 księżyców oszczędności lub inny ekwipunek.

Żebrak

Tło: Żebrak, będąc biednym, obdartym, okaleczonym człowiekiem, może przejść niezauważany wszędzie tam, gdzie są inni ludzie. Wykorzystuje swój spryt i rozum aby przetrwać tam, gdzie inni używają miecza i sztyletu.

Sugerowana rasa: Każde.

Cechy: Zręczność k8, Spryt k8, Duch k6, Siła k6, Wigor k6.

Umiejętności: Walka k6, Spostrzegawczość k8, Przekonywanie k8, Skradanie k6, Wypytywanie k8, Wyśmiewanie k6, Rzucanie k6, 1 dodatkowy punkt na rozdanie.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6 / 5,

Wytrzymałość: 5.

Przewagi: Dar żebraków, Koneksje (Jalizar), Prawdziwy przyjaciel, Szczęściarz, Opanowany.

Zawady: jakiegokolwiek dwa okaleczenia (zobacz JCT, str. 68), Biedak.



Ekwipunek: krzywy kij (Si+k4, +1 Obrona, wymaga obu rąk), zużyty zaśnieżony sztylet z brązu (Si+k4, zasięg: 3/6/12, SzS 1), obszarpane szmaty, miska na datki, sztuczka żebraka x4 (zobacz JCT str. 91), płaszcz**, warte 150 księżyców oszczędności lub inny ekwipunek.

Włamywacz

Tło: Niektórzy ludzie boją się wysokości i ryzyka upadku z wysoka. Włamywacz żyje dla wysokości, oraz dla uczucia wolności jakie dają dachy Jalizaru, nazywane Droga Powyżej. Żyje również dla bogatych domów, do których może się włamać i je okraść.

Sugerowana rasa: Zandor.

Cechy: Zręczność k8, Spryt k6, Duch k6, Siła k8, Wigor k6.

Umiejętności: Wspinaczka k8, Walka k6, Włamywanie k8, Spostrzegawczość k6, Skradanie k8, Rzucanie k6, 1 dodatkowy punkt na rozdanie.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość** 5.

Przewagi: Akrobata, Włamywacz, Szczęściarz, Błyskawiczny refleks, Złodziej.

Zawady: jedno poważna, dwie drobne.

Ekwipunek: żelazne tygrysie szpony (Si+k4, +2 do rzutów na Wspinaczkę), żądło mantikory z brązu x3 (Si+k4, zasięg 4/8/16, zobacz JCT str. 87), wytrychy, jedwabna lina z hakiem, bloczek linowy, płaszcz**.



Miedziany Hełm

Tło: Obowiązkiem członków Straży Miejskiej jest patrolować ulice, prowadzić śledztwa i zaprowadzać prawo. W szeregach Miedzianych Hełmów znajdzie się kilku uczciwych ludzi, ale wielu ze strażników jest skorumpowanych.

Sugerowana rasa: Zandor.

Cechy: Zręczność k8, Spryt k6, Duch k6, Siła k8, Wigor k8.

Umiejętności: Walka k8, Zastraszanie k6, Spostrzegawczość k6, Przekonywanie k6, Wypytywanie k6, Tropienie k6, 3 dodatkowe punkty do rozdania.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 7 / 6, **Wytrzymałość:** 8 (2).

Przewagi: Czujny, Zaprawiony w walce, Nerwy ze stali, Zamaszyste cięcie.

Zawady: jedna poważna, dwie drobne.

Ekwipunek: buzdygan z głowicą z brązu (Si+k6, PP 1 przeciwko twardej zbroi), sztylet z brązu (Si+k4, zasięg 3/6/12, SzS 1), średnia zbroja z brązu Miedzianych Hełmów (+2), brązowy hełm z pióropuszem (+3, tylko głowa), średnia tarcza drewniana (+1 Obrona, +2 Wytrzymałość przeciwko atakom dystansowym), warte 50 księżyców oszczędności lub inny ekwipunek.

Sokolnik

Tło: Sokolnik jest człowiekiem, który poświęcił swoje życie tresowaniu i pielęgnowaniu ptaków łownych, tradycji dobrze znanej w Dominiach. Dzięki umiejętnościom swojego pana, ptak towarzyszący sokolnikowi jest siłą z którą trzeba się liczyć.

Sugerowana rasa: Zandor.

Cechy: Zręczność k8, Spryt k6, Duch k8, Siła k6, Wigor k6.

Umiejętności: Walka k8, Zastraszanie k6, Strzelanie k6, Przetrawianie k6, Wyśmiewanie k6, Tropienie k6, 3 dodatkowe punkty na rozdanie.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość** 6 (1).

Przewagi: Przyjaciel zwierząt, Władca zwierząt, Sokolnik, Prześladowca, Szczęściarz.

Zawady: jedna poważna, dwie drobne.

Ekwipunek: krótki miecz z brązu (Si+k6), proca myśliwska (Si+k4, zasięg 4/8/16), lekki pancerz skórzany (+1), ptak wyszkolony do walki* (Poplecznik, zobacz B&B str. 100), ostre szpony (+1 obrażeń dla ptaka), uprząż dla ptaka (+1 Obrona dla ptaka, zobacz B&B str. 100), płaszcz**.

Uczeń Kadzideł

Tło: Ten alchemik Lotosu jest specjalistą w odmianie alchemii typowej dla Jalizaru - poznaniu tajników kadzideł, oparów i zapachów, co czyni z niego niebezpiecznego przeciwnika.

Sugerowana rasa: Lhobańczyk. Piśmienny.

Cechy: Zręczność k8, Spryt k8, Duch k6, Siła k6, Wigor k6.

Umiejętności: Walka k8, Wiedza (Arkana) k6, Alchemia Lotosu k8, Strzelanie k6, Skradanie k6, Wypytywanie k4, 2 dodatkowe punkty na rozdanie.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 7 / 6, **Wytrzymałość:** 6 (1).

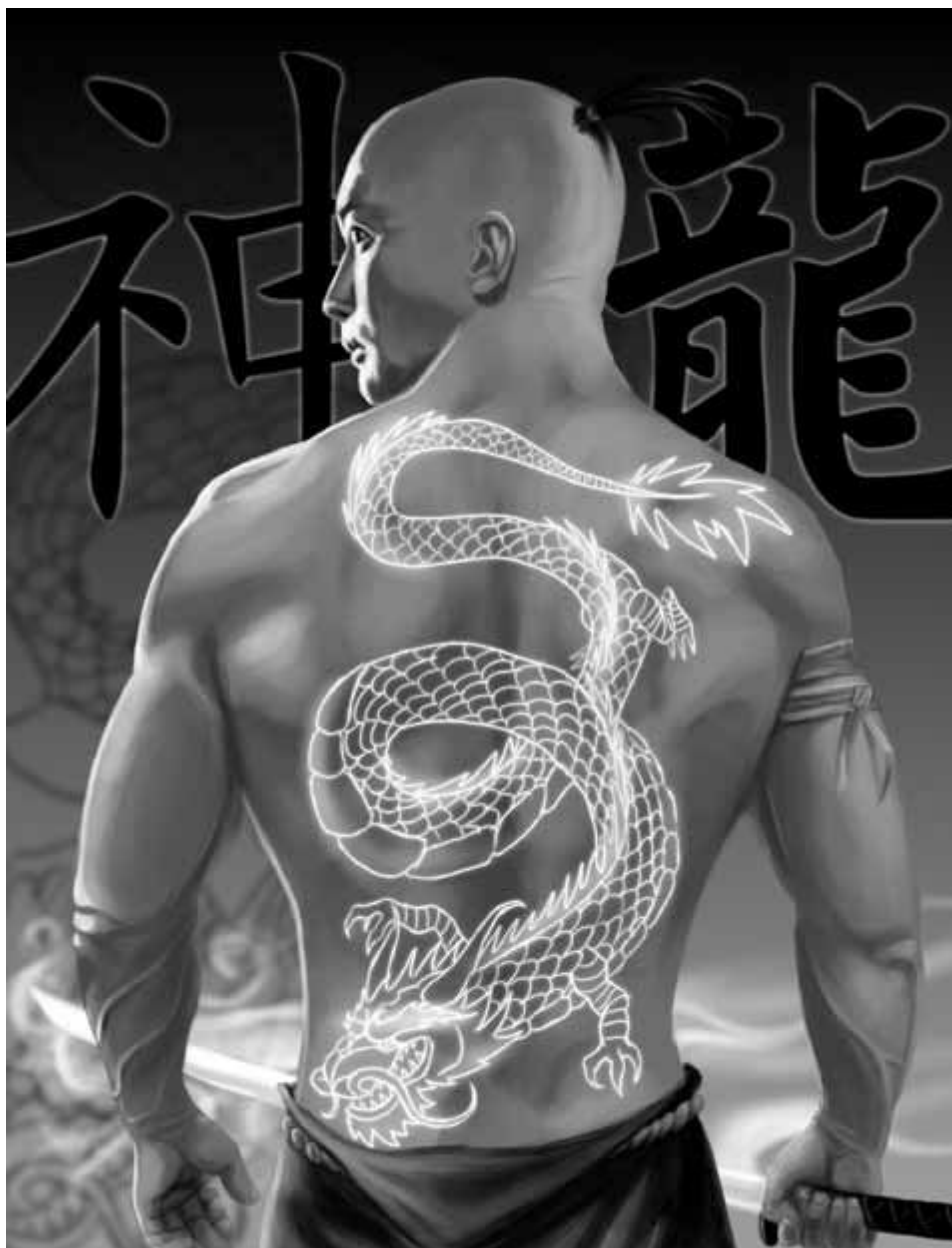
Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (Alchemia Lotosu), Opanowany, Nowa moc (x2), Punkty mocy.

Zawady: jedna poważna, dwie drobne.

Moce (15 pkt. mocy): Oślepienie (Szary Dym Błdych Cieni), Podkręcenie / Przykręcenie (zanieczyszczenia - narkotyki Niedrogię Khava), Rozprysk (Pomarańczowy Dym Smoczej

Furii), Leczenie (Zielony Lotos Odrośnięcia), Władca marionetek (Czarny Lotos Zniewolenia).

Ekwipunek: długi miecz z brązu (Si+k8), mała tarcza (+1 Obrona), lekki pancerz skórzany (+1), torba alchemika Lotosu, długi płaszcz**.



Jan Tong

Tło: Jan Tong, członek potężnego syndykatu Jadeitowych Ludzi jest czymś więcej niż tylko prostym osiłkiem. Wyszkolony jest bowiem w technikach walki Dalekiego Wschodu.

Sugerowana rasa: Lhobańczyk.

Cechy: Zręczność k8, Spryt k6, Duch k6, Siła k8, Wigor k8.

Umiejętności: Walka k8, Zastraszanie k6, Spostrzegawczość k6, Skradanie k6, Wypytywanie k6, 5 dodatkowych punktów do rozdania.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 6 (1).

Przewagi: Garda, Zaprawiony w walce, Tatuaz Jan Tong (Walka - tylko bronie mnicha), Półnagi mocarz.

Zawady: jedna poważna, dwie drobne.

Ekwipunek: wykończona brązem Jan Tong (Si+k6, broń mnicha, +1 do Sztuczek, odległość 1, oburącz: +1 Obrona), spodnie z jedwabiu, warte 450 księżyców oszczędności lub inny ekwipunek.



Żongler

Tło: Akrobatka, mistrzyni w rzucaniu przedmiotami, ta kobieta potrafi utrzymać w powietrzu aż do siedmiu kolorowych piłeczek, ale w mrocznych zaułkach umiejętność rzucania nożami jest tym, co trzyma ją przy życiu.

Sugerowana rasa: Każde.

Cechy: Zręczność k8, Spryt k6, Duch k6, Siła k6, Wigor k6.

Umiejętności: Wspinaczka k4, Walka k6, Przekonywanie k6, Reperowanie k6, Wypytywanie k4, Rzucanie k10, 5 dodatkowych punktów do rozdania.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 7, **Wytrzymałość:** 5.

Przewagi: Akrobata, Odejście, Niezawodne Odejście, Dobywanie, Deszcz stali.

Zawady: jedna poważna, dwie drobne.

Ekwipunek: sztylet z brązu (Si+k4, zasięg: 3/6/12, SzS 1), żądła mantikory x9 (Si+k4, zasięg: 4/8/16, zobacz JCT str. 87), sztylet do rzucania (Si+k4, zasięg: 3/6/12, +1 do testów Rzucania, -2 do testów Walki), krótki płaszcz**, jedwabna lina.

Poeta Szermierz

Tło: Jalizar jest również nazywany Miastem Poetów, ponieważ mistrzowie pióra zawsze je kochali. Nie wszyscy poeci są słabeuszami, niektórzy z nich posiadają miecze, które tną równie głęboko jak ich strofy.

Sugerowana rasa: Cesarska. Piśmienny.

Cechy: Zręczność k8, Spryt k8, Duch k6, Siła k6, Wigor k6.

Umiejętności: Walka k8, Wiedza (Tradycje i legendy) k8, Zastraszanie k6, Spostrzegawczość k6, Wyśmiewanie k6, 3 dodatkowe punkty do rozdania.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 8 / 6, **Wytrzymałość:** 5.

Przewagi: Bohater w płaszczu, Szybki cios, Dzielny, Opanowany, Poeta.

Zawady: jedna poważna, dwie drobne.

Ekwipunek: żelazny miecz mantikory (Si+k4, +1 Obrona, k8 obrażeń przy przebicciu, zobacz JCT str. 86), płaszcz (+1 Obrona), pióro, papier i kilka starych poematów.

Czerwone Ramię

Tło: Zawodowy pojedykowiec i piniacz, zawsze do wynajęcia. Ich przydomek pochodzi od czerwonych płaszczy, które zazwyczaj noszą ludzie tego pokroju (czerwony materiał maskuje ślady krwi).

Sugerowana rasa: Zandor.

Cechy: Zręczność k8, Spryt k6, Duch k6, Siła k8, Wigor k6.

Umiejętności: Walka k10, Zastraszanie k6, Spostrzegawczość k4, Skradanie k4, Wyśmiewanie k6, Rzucanie k4, 4 dodatkowe punkty do rozdania.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 8 / 7, **Wytrzymałość:** 6 (1).

Przewagi: Oburęczny, Odepchnięcie, Kontratak, Bohater w płaszczu, Podwójne uderzenie.

Zawady: jedna poważna, dwie drobne.

Ekwipunek: długi miecz z brązu (Si+k8), czerwony obciążony płaszcz (Si+k4, odległość 1, +1 Obrona za przewagę Bohater w płaszczu, zobacz JCT str. 72), sztylet z brązu (Si+k4, zasięg 3/6/12, SzS 1), lekki skórzany pancerz (+1), warte 150 księżyców oszczędności lub inny ekwipunek.

Mnich Cienia

Tło: Ten Oświecony gra w niebezpieczną grę: utrzymując swą tożsamość w sekrecie, niezauważony tropi skrywające się w Mieście Złodziei zło aby je pokonać!

Sugerowana rasa: Lhobańczyk. Piśmienny.

Cechy: Zręczność k8, Spryt k6, Duch k8, Siła k6, Wigor k6.

Umiejętności: Oświecenie k8, Walka k8, Spostrzegawczość k6, Przekonywanie k6, Skradanie k6, 3 dodatkowe punkty na rozdanie.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 6 (1).

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (Oświecenie), Mistrz kamuflażu, Mnich (Konfrontacja), Nowa moc, Mnich cienia.

Zawady: jedno poważna, dwie drobne.

Moce (15 PM): Odbicie (Niezauważalny unik), Grom (lina wiecznego węża).

Ekwipunek: lina z supłami udająca prymitywny pas (Si+k4, broń mnicha, odległość 5, ignoruję bonus do Obrony wynikający z tarczy i osłony, zobacz JCT str. 86), atlasowa watawana kamizelka (+1), atlasowy lekki czepek (+1, tylko głowa), krótki płaszcz**, warte 50 księżyców oszczędności lub dodatkowy ekwipunek.

Czarnoksiężnik kanałów

Tło: Zawarłeś pakt z mrocznymi istotami przyczajonymi przyczajonymi w trzewiach Miasta Złodziei, a one obdarowały cię potężnymi mocami. Pamiętaj! - te moce mają swą cenę...

Sugerowana rasa: Cesarska. Piśmienny.

Uwaga: Przyjmuje się, że bohater już zawarł Pakt Kanałów (zobacz JCT str. 78).

Cechy: Zręczność k6, Spryt k8, Duch k6, Siła k6, Wigor k8.

Umiejętności: Walka k6, Wiedza (Arkana) k6, Spostrzegawczość k6, Czarnoksiężstwo k8, Przetrawianie k6, 4 dodatkowe punkty do rozdania.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 6 (1).

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (Czarnoksiężstwo), Koneksje (Demon z kanałów), Nowa moc, Punkty mocy, Czarnoksiężnik z kanałów.

Zawady: jedna poważna, dwie drobne.

Moce (15 PM): Pocisk (sojusznik - nietoperz wylatuje z płaszcza czarownika i gryzie ofiarę), Sowi wzrok (przemycza powieki wodą z kanałów), Zaciemnienie (glif przyzwania Mgły z Kanałów), Wezwanie sojusznika (nieduży rój szczurów, albo błędnych ogników).

Ekwipunek: zaśnieźdzały i zużyty topór z brązu (Si+k6), ofiarny sztylet z kości (Si+k4, zasięg: 3/6/12, SzS 1), lekki pancerz ze skóry ukryty pod śmierdzącą kamizelką (+1), płaszcz**, warte 275 księżyców oszczędności lub inny ekwipunek.

Przemytnik

Tło: Silnie wierzysz w wolny handel, znasz przynajmniej trzy drogi aby przywieźć lub wywieźć towary do i z Jalizaru, wystrychnąwszy co bardziej gorliwe Mewy na dudków, albo przekupienie tych mających więcej oleju w głowach. Nie gardzisz odrobiną piractwa, jeśli trafi się okazja.

Sugerowana rasa: Zandor.

Cechy: Zręczność k8, Spryt k8, Duch k8, Siła k6, Wigor k6.

Umiejętności: Żeglowanie k8, Walka k8, Spostrzegawczość k8, Przekonywanie k6, Strzelanie k4, Wypytywanie k8, 1 dodatkowy punkt na rozdanie.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 6 (1).

Przewagi: Czujny, Koneksje (Jalizar - Przyjaciel wszystkich), Szósty zmysł, Szyper.

Zawady: jedna poważna, dwie drobne.

Ekwipunek: zakrzywiony krótki miecz z brązu (Si+k6), lekki pancerz skórzany (+1), łuk (obrażenia 2k6, zasięg 12/24/48, SzS 1), Chibbar* (Jalizarski statek przemytniczy, zobacz JCT str. 87), płaszcz**, warte 50 księżyców oszczędności lub inny ekwipunek.

Zbir

Tło: Życie na ulicach Miasta Złodziei tworzy podobnych osobników: bandytów, rabusiów, zbójów najgorszego sortu.

Sugerowana rasa: Zandor.

Cechy: Zręczność k6, Spryt k6, Duch k6, Siła k8, Wigor k8.

Umiejętności: Walka k8, Zastraszanie k6, Spostrzegawczość k6, Wypytywanie k6, Wyśmiewanie k6, 6 dodatkowych punktów do rozdania.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 8 (1).

Przewagi: Zaprawiony w walce, Prześladowca, Nerwy ze stali, Nerwy z tytanu, Uliczny szczur.

Zawady: jedna poważna, dwie drobne.

Ekwipunek: najeżona kolcami pałka (Si+k4+1), żelazne pięści (Si+k4), lekki pancerz skórzany (+1), warte 475 oszczędności lub inny ekwipunek.

Biała Mysz

Tło: Jesteś wolnym, niezależnym złodziejem w Jalizarze, pracującym poza zasadami i kontrolą ze strony Gildii Złodziei. Sam jesteś sobie panem, ale Gildia nie przestanie cię ścigać.

Sugerowana rasa: każde.

Cechy: Zręczność k8, Spryt k8, Duch k6, Siła k6, Wigor k6.

Umiejętności: Wspinaczka k6, Walka k8, Włamywanie k6, Spostrzegawczość k6, Przekonywanie k6, Skradanie k8, Wypytywanie k4, Rzucanie k4, 2 dodatkowe punkty na rozdanie.

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 8 / 7, **Wytrzymałość:** 6 (1).

Przewagi: Akrobata, Bohater w płaszczu, Zwinne uderzenie (sztylet o głowicy z kości), Złodziej, Chodu!

Zawady: jedna poważna, dwie drobne (jedna musi być Wróg - Gildia Złodziei).

Ekwipunek: żelazny sztylet z kościaną głowicą (Si+k4, zasięg: 3/6/12, SzS 1), żądła mantykory x3 (Si+k4, zasięg 4/8/16, zobacz JCT str. 87), czarny lekki pancerz (+1), wytrychy, płaszcz z kapturem** (+1 Obrona za przewagę Bohater w płaszczu, zobacz JCT str. 72), jedwabna lina z hakiem, bloczek linowy, wartość 25 księżyców oszczędności lub inny ekwipunek.



Ciekawe przedmioty

Bohaterowie opowieści z gatunku magii i miecza kojarzą się z pewnym charakterystycznym właśnie dla nich ekwipunkiem: zazwyczaj posiadają kilka bardzo szczególnych, osobistych przedmiotów jak wierny miecz i przepaska, całkiem odmiennie od bohaterów high fantasy, którzy zazwyczaj mają całe plecaki cudownych przedmiotów.

Aby oddać ten motyw gracze podczas tworzenia postaci mogą zdecydować o poświęceniu części startowych oszczędności w celu sprawdzenia, czy posiadają jakieś Ciekawe Przedmioty. Zazwyczaj otrzymają pomniejsze (ale ciekawe) modyfikacje albo personalizacje przedmiotu, albo nawet pomniejszą osobistą przewagę. Gracze powinni wymyślić w jaki sposób ich postać weszła w posiadanie takiego Ciekawego Przedmiotu i wpleść go w historię swojej postaci.

Gracze muszą zainwestować 100 księżyców oraz pociągnąć kartę z talii, a wynik sprawdzić poniżej. Zauważ, że nie wszystkie wpisy coś dają, w niektórych przypadkach nic nie otrzymasz a tylko stracisz pieniądze. Ryzyko jest wpisane w każdą grę. Gracze mogą zdecydować o poświęceniu dodatkowych księżyców, za każde 100 (odpisane z oszczędności) gracz może pociągnąć kolejną kartę i wybrać jedną, najlepszą.

Opcjonalnie MG może zdecydować, że można spróbować zdobyć Ciekawe Przedmioty po wykreowaniu postaci, kiedy gracz wylosuje Imprezę na tabeli Hulanki (B&B str. 104-106), jednak w tym przypadku koszt jest podwójny: 200 księżyców za pociągnięcie karty plus dodatkowe 200 za każdą kolejną.

Sumowanie: Może się tak zdarzyć, że gracz wylosuje kartę, którą już miał w poprzedniej przygodzie i posiada już bonusy z tej karty. W takim przypadku wpis o sumowaniu mówi, czy możliwe jest połączenie tych bonusów. Jeśli sumowanie nie jest możliwe, to uznaje się, że karta jest od Trójki do Szóstki (czyli nic). Taka jest cena poszukiwania Ciekawych Przedmiotów.

Dwójka - Blizna / Tatuaz. Bohater ma bliznę, albo tatuaz, pochodzące z konkretnego wydarzenia z przeszłości. Blizna daje na stałe bonus +1 do Zastraszania albo Charyzmy (wybór gracza) spowodowany aurą tajemnicy z nią związaną. Bohater może zdradzić innym graczom w każdej chwili skąd ma tą bliznę (potraktuj to jako bardzo krótki Przerwywnik), otrzymując do końca sceny możliwość użycia Przewagi, którą wybierze.

Sumowanie: niemożliwe. Ignoruj kolejne Dwójki jakie wyciągnie gracz.

Trójka do Szóstki - Nic. Bohater nic nie otrzymuje z zainwestowanej gotówki, nie licząc bólu głowy od intensywnej hulanki.

Siódemka - Przedmiot Kulturowy. Nawet bohaterowie mogą czasem tęsknić za domem, a posiadanie jakiegoś drobiazgu z rodzinnych stron może uciszyć tą tęsknotę. To może być biżuteria, nawet broń czy narzędzie z rodzinnego domu, (jak na przykład hełm z Northeim

czy księga wierszy z Syranthii). Otrzymując tą kartę bohater może wyznaczyć jeden z posiadanych nie magicznych przedmiotów jako Przedmiot Kulturowy albo otrzymać za darmo nowy (o wartości maksymalnie 50 księżyców za Rangę bohatera). Poza zwykłym użytkowaniem przedmiotu posiadanie go daje bohaterowi dodatkowego, jednorazowego Fuksa. Po użyciu tego Fuksa przedmiot traci swoje właściwości.

Ósemka - W bucie. Bohater posiada dodatkowy nie magiczny przedmiot za darmo (maksymalna wartość: 100 księżyców / Rangę postaci), który jest sprytnie ukryty gdzieś przy ciele (zazwyczaj w bucie). Przeważnie jest to nieduży przedmiot, nie większy niż sztylet. Póki bohater nie zadeklaruje, że wydobywa przedmiot jest on całkowicie niewykrywalny, nawet jeśli bohater zostanie pojmany i przeszukany. Kiedy przedmiot zostanie ujawniony, bohater może ponownie ukryć przedmiot, ale tym razem może on zostać znaleziony w przeciwstawnym teście Spostrzegawczości i Skradania bohatera.

Sumowanie: Ten przedmiot jest znów niewykrywalny.

Dziewiątka - Wierzchowiec albo Pojazd. Bohater otrzymuje wierzchowca, łódkę, albo pojazd (z wierzchowcami) za darmo. Ale jak mówi przysłowie "darowanemu koniowi nie zagłąda się w zęby". Jeżeli karta jest treflem, wierzchowiec lub pojazd ma wadę (Zawada dla wierzchowca, uszkodzenie dla pojazdu dające -2 do testów umiejętności), która ujawnia się kiedy bohater po raz pierwszy wyrzuci 1 na teście Jeździectwa bądź Żeglowania będąc w siodle, czy na pokładzie łódki. Z drugiej strony, jeśli kartą jest kier, wierzchowiec czy pojazd są niesamowite: wierzchowiec ma jedną z cech podniesioną o jeden poziom (albo +2 do Tempa), a pojazd daje +1 do testów odpowiedniej umiejętności.

Sumowanie: zdobywasz nowe zwierzę lub nowy pojazd.

Dziesiątka - Wierny przedmiot. Bohater może wybrać jeden ze swoich nie magicznych przedmiotów i oznaczyć go jako "wierny". Oznacza to, że przedmiot ten towarzyszył bohaterowi w czasie wielkiego niebezpieczeństwa i go nie zawiódł i teraz bohater czuje się pewniej mając go przy sobie. Posiadanie przedmiotu zapewnia bohaterowi +1 do testów strachu.

Sumowanie: Możliwe jest zsumowanie efektów tworząc bardzo wierny przedmiot. Bardzo wierna broń może pozwalać na przerzucenie 1 na obrażeniach na kostce (tylko jeden przerzut na jednej kostce w teście obrażeń). Inny bardzo wierny przedmiot może pozwalać na przerzucenie 1 w teście odpowiedniej, związanej z przedmiotem umiejętności (tylko dla kostki umiejętności, nie Kości Figury).

Walet - Przedmiot zrobiony własnoręcznie. Postać wybiera jeden z posiadanych, nie magicznych przedmiotów. Bohater sam go wykonał, więc wie jak tego dokonać. Jeśli straci przedmiot, może wykonać kolejny za darmo, testując Wiedzę ogólną i poświęcając 2k6 godzin (1k6 dni dla metalowych przedmiotów). Jeśli przedmiot jest zrobiony z materiałów łatwo poddających się obróbce (jak drewno, kość, skóra itp.) żadne dodatkowe narzędzia nie są wymagane za wyjątkiem noża. Jeśli przedmiot jest wykonany z metalu wymaga użycia kuźni albo przynajmniej narzędzi kowalskich. Zauważ, że przedmiot jest wykonany pod konkretnego bohatera, każda inna postać próbująca go używać jest uważana jakby posiadała broń improwizowaną (-1 do testów ataku), albo wiejskie narzędzie (-1 do testów umiejętności).

Sumowanie: Zsumowanie jest możliwe, ale tylko dwa razy dając bohaterowi możliwość stworzenia perfekcyjnego przedmiotu. Jeśli bohater osiągnie przebicie w rzucie na wytworzenie przedmiotu, leży on mu w dłoni idealnie, dając +1 do testu powiązanej umiejętności.

Królowa - Mapa. Postać posiada mapę prowadzącą do wielkiego skarbu. Ponieważ MG może nie być gotowy na konsekwencje, jakie wprowadza ta karta zawsze może powiedzieć, że mapa nie jest kompletna (druga część mapy może być ciekawą nagrodą za przygodę). Zauważ, że pojęcie "mapa" jest użyte tutaj w bardzo szerokim kontekście i "mapa" może być sprytnie ukryta w wielu miejscach.

Król - "Znam trochę tą mowę". Bohater poznaje podstawy innego języka. Mówi z okropnym akcentem (-2 do wszystkich umiejętności socjalnych używając tej mowy). Ewentualnie niepiśmienny bohater może nauczyć się podstaw czytania i pisania. Wykonując test Sprytu może zrozumieć zapiski w znanym sobie języku.

Sumowanie: Bohater osiąga biegłość w posługiwaniu się daną mową, albo staje się w pełni piśmienny.

As - Obeznany z krainą. Wybierz kraj, lub region. Bohater spędził trochę czasu w tamtym miejscu, otrzymując odpowiednią Wiedzę (Region) za darmo na poziomie k6.

Sumowanie: Podnieś posiadaną Wiedzę (Region) o jeden poziom, albo zdobądź kolejną.

Joker - Dom. Bohater ma gdzieś miejsce, które może nazywać domem. To może być skrawek ziemi, który posiada, chata myśliwska lub cokolwiek innego, co uzna, że pasuje. Może się znajdować bardzo daleko, nawet w jego rodzinnym kraju. Jeśli podczas Hulanki bohater wyciągnie kartę, której efekt mu nie odpowiada, może zamiast niego przyjąć Przerwę (tak jakby wylosował Asa, patrz B&B str.106). Bohater może skorzystać z tej opcji tylko raz. Zauważ, że posiadanie domu jest doskonałym pomysłem na przygodę: dom może zostać zniszczony, zagrabiony, a nawet wymagać pewnej pracy aby go utrzymać...

Sumowanie: Każdy kolejny Joker, którego bohater wylosuje daje kolejną możliwość zastąpienia niewygodnego efektu Hulanki Przerwą.

Generator Płaszczy

Płaszcze, narzuty i peleryny są niezwykle ważne w Mieście Złodziei. Świadczą o pozycji społecznej noszącego i oddają przynajmniej część jego osobowości. Jak opisano w *Jalizar, City of Thieves*, gracze są zachęceni do opisywania swoich płaszczy przy pomocy przymiotnika lub innego słowa oddającego cechy przedmiotu. Ewentualnie gracz może rzucić k20 i sprawdzić wynik w tabeli poniżej. Generator może być używany w połączeniu z Osobowością Sojuszników z podręcznika głównego do *Savage Worlds* (str. 102) albo tabelą Obywatele Jalizaru (*Citizens of Jalizar Table, Jalizar, City of Thieves*, str. 138).

Jeśli chcesz więcej realizmu, użyj k8 dla biednych bohaterów, k12 dla przeciętnie zamożnych, a k10+10 dla bogaczy i szlachciców.

k20	Cecha płaszcz
1	Pachnie dymem
2	Postrzępiony
3	Połatany
4	Poplamiony
5	Kradziony
6	Futrany kołnierz (futro ze zwykłego zwierzęcia)
7	Obcy krój
8	Wielokolorowy (w paski)
9	Wielokolorowy (w szachownicę)
10	Z lhobańskiej wełny
11	Rzucająca się w oczy broszka
12	Podwójny płaszcz (krótka peleryna narzucona na długi płaszcz)
13	Futrany kołnierz (futro z rzadkiego zwierzęcia)
14	Małe dzwoneczki
15	Jedwabny
16	Wyszywany srebrem
17	Perfumowany
18	Nieskazitelny
19	Magiczne symbole
20	Doskonale skrojony

Glosariusz przewag z Jalizar

Słowo od tłumacza: Ponieważ podręcznik *Jalizar, City of Thieves* nie jest dostępny w naszym języku sporządziłem glosariusz przewag i użytych przeze mnie tłumaczeń tychże. Pozwoli to z łatwością odszukać daną przewagę w oryginalnym podręczniku.

Zwinne uderzenie - Nimble strike
Oczy nocy - Night Eyes
Dar żebraków - Beggar's Gift
Sztuczka żebraka - Beggar's Trick
Włamywacz - Cat Burglar
Sokolnik - Falconer
Prześladowca - Harass
Tatuaż Jan Tong - Jan Tong Tattoo
Deszcz stali - Rain of Steel
Bohater w płaszczu - Cloak Hero
Poeta - Poet
Odepchnięcie - Beat Back
Mistrz kamuflażu - Master of disguise.
Mnich cienia - Shadow monk
Czarnoksiężnik kanałów - Sewer sorcerer
Koneksje (Jalizar) - Connections (Jalizar)
Uliczny szczur - Street rat.