

IMIĘ DASH-DARAN
ARCHETYP NŹMADZKI SZAMAN

PUNKTY LOSU
3



ASPEKTY

MŹC PRZED WSZYSTKIM

KŹNCEPCJA ŹGŹLNA

DUCHY SĄ WAŹNIEJSZE NIŹ LUDZIE

PROBLEM

PRAWDA JEST PRZERAŹAJĄCA

ZAJADŁY SKURWYSYN

NŹMADZKA KREW

ATUTY

NAZNACŹONY PRZEZ DUCHY

PRAWDZIWE IMIĘ

WADY

DŹTYK CHAŹSU (+1 DLA KAPŁANŹW)

CIAŁŹ	+1	ŹBRŹNA MENTALNA:	+2
ZMYSŁY	+1	ŹBRŹNA ASTRALNA:	+3
EMŹCJE	+2	INICJATYWA:	(SZABLA): 1 (W ZBRŹI), 2 (BEZ PANCERZA) (ŁUK): 1 (W ZBRŹI), 2 (BEZ PANCERZA) (MAGIA): 4 (W ZBRŹI), 5 (BEZ PANCERZA)
ŹSŹBŹWŹŚĆ	+0		

ZDŹLNŹŚCI (+2)

JĘZYK NŹMADŹW (HYUNGYAI), KULTURA NŹMADŹW, MAJĘTNŹŚĆ +2

UMIĘJĘTNŹŚCI

+4	1	SZAMANIZM
+3	1	SZTUKA PRZETRWANIA W STEPIE
+2	1	KANŹN RELIGII: ŚWIAT DUCHŹW
	2	WIEDZA: WARZENIE TRUCIZN
	3	LEGENDY NŹMADŹW
+1	1	RZEMIŹSŁŹ: RZEŹBIARZ KŹŚCI
	2	WIEDZA Ź MIEJSCU: PŹŁUDNIŹWE PŹGRANICZE
	3	STYL WALKI SZABLĄ
	4	STRZELECTWO: KŹMPŹZYTŹWY DŁUGI
+0	1	JĘŹDZIECTWO
	2	ZNAJŹMŹŚĆ JĘZYKA ILŹRSKIEŹ
	3	LĘCZENIE: URAZY PSYCHICZNE
	4	PUŁAPKI
	5	ZNAJŹMŹŚĆ NATURY LUDZKIEJ
	6	ZNAJŹMŹŚĆ JĘZYKA TARRANŹW

SZTUCZKI

CZARNY SZAMAN, ZIELARZ (SZTUKA PRZETRWANIA), ŹPŹWIEM CI HISTŹRIĘ... (LEGENDY)

STRES FIZYCZNY		STRES PSYCHICZNY			PRESJA MAJĘTNOŚCI	
1	☐ ☐	1	☐ ☐ ☐		1	☐ ☐
2	☐	2	☐		2	☐
3	☐	3	☐		3	

KONSEKWENCJE

ŁAGODNA (PRESJA 2):

UMIARKOWANA (PRESJA 4):

PÓWAŻNA (PRESJA 6): KRYTYCZNY UBYTEK DUCHOWEJ MOCY (DŁ 28.05.3696)

ENERGIA MAGICZNA



ZAKŁĘCIA (17+4/21): PODSTAWOWE: TANIEC DUCHÓW, OBFITYCH PŁONÓW, TRANS, OCZYSZCZENIA, OFIAROWANIE, OBDAROWANIE, NADANIE IMIENIA, ZAŚLUBINY, OCHRONA, LEWITACJA, WRÓŻBY, ODPROWADZENIE DUSZY
DOWOLNE: POSŁUCH U ZWIERZĄT, ZMIENNOKSZTAŁTNOŚĆ, WYKRYCIE ŹRÓDŁA MAGII, WIADOMOŚĆ
INWOKACJE: PRZYWOŁANIE ZJAWY, PRZYWOŁANIE DUCHÓW ASTRALNYCH/MENTALNYCH, PRZYWOŁANIE MNIEJSZEGO DEMONA
KLĄTWY: WYJAŁOWIENIE, OBIĘKT ZARAZY, MÓR ZWIERZĘCY, OPARY OBLĘDU, ZNISZCZENIE ODPORNOSTCI, ODARCIE Z MAGII, ŚMIERTELNY SKÓWYT
NATURA: BURZA ŁÓDOWA, BŁYSKAWICA, MORDERCZA NATURA, CIEMNOŚĆ, TANIEC BURZY
MAGICZNE PRZEDMIOTY: MASKA ODKRYCIA, AMULET SZCZĘŚCIA

WYPOSAŻENIE

PANCERZ: ZBRÓJA SKÓRZANA (WYP 1, KOSZT 2,- I KARA DŁ FIZYCZNYCH NIE-BÓJOWYCH DZIAŁAŃ)

BRONIE: LEKKA SZABLA NOMADÓW (OBR. +2, KOSZT 1)
DŁUGI ŁUK KOMPÓZYTOWY (OBR.+3, KOSZT 2) DWURĘCZNY

WIERZCHOWIEC: GRZYWACZ NOMADÓW, (KOSZT 2, UJEŹDŻONY, WYTRZYMAŁY KONIK)

STRÓJ PODRÓŻNY (KOSZT 1)

STRÓJ SZAMAŃSKI DŁ RYTUAŁÓW (KOSZT 2)

BĘBEN

KOSTUR

WRÓŻEBNE PRZEDMIOTY (KOSZT 0)

ZIOŁA I MINERAŁY DŁ ANALIZY SKŁADU (KOSZT 2) [X] [X] [X] []

AMULET SZCZĘŚCIA [] [] [] [] - POZWALA PÓNOWIĆ RZUT PRZY WYNIKU [-4] I [-3]

MASKA ODKRYCIA - [] [] [] [] []

KUBRAK I BUTY ZABÓJCZYNI

PAS Z NOŻAMI DŁ RZUCANIA