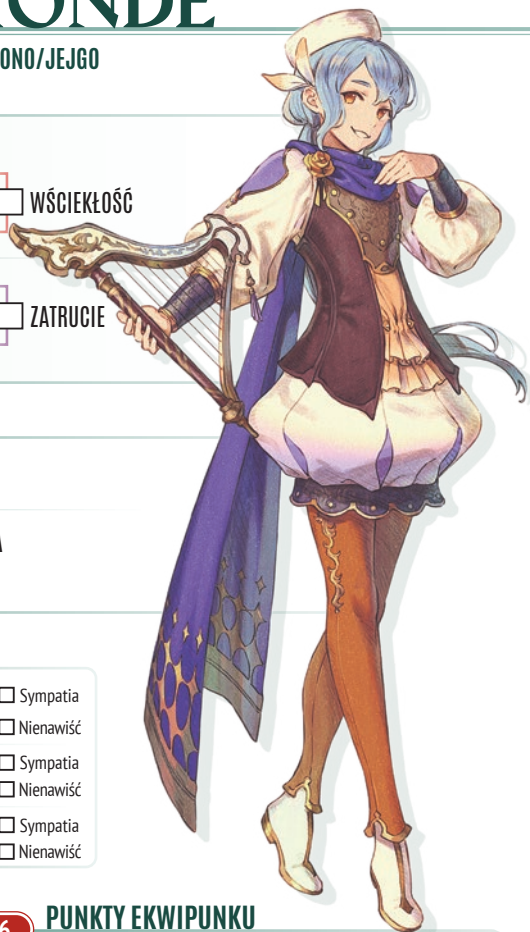


BLAIR CLARIMONDE

Miarą wielkich słów są czyny, które za nimi podążają.

ZAIMKI: ONO/JEJGO



1 CECHY I STANY

ZRĘCZNOŚĆ	k6	<input type="checkbox"/> SPOWOLNIENIE	<input type="checkbox"/> WŚCIEKŁOŚĆ
WEJRZENIE	k10	<input type="checkbox"/> OSZOŁOMIENIE	<input type="checkbox"/> ZATRUCIE
POTĘGA	k8	<input type="checkbox"/> OSŁABIENIE	
SIŁA WOLI	k8	<input type="checkbox"/> ROZTRZĘSIENIE	

2 PRZYMIOTY

TOŻSAMOŚĆ: DZIEDZICZE TRONU DUNOVY

MOTYW: OBOWIĄZEK POCHODZENIE: DUNOVA

Jest coś, co muszę zrobić.

2 WIĘZI

<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższosc	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść
<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższosc	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść
<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższosc	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść

3 PUNKTY FABULI

Otrzymujesz 1 Punkt Fabuli, kiedy wyrzucisz pecha lub kiedy wymaga tego scenariusz.

SŁOWNICZEK

- ♦ **WW (Wyższy Wynik):** Wyższy z dwóch wyników na kościach podczas wykonywania Testu.
- ♦ **Pech:** Test, w którym wyniki na obu kościach wyniosły 1.
- ♦ **Krytyczny sukces:** Test, w którym na obu kościach wypadła ta sama liczba wynosząca **6 lub więcej** (podwójna 6, podwójna 7, podwójna 8, podwójna 9, podwójna 10, podwójna 11, podwójna 12).
- ♦ **Rodzaj kości:** Liczba ścianek kości. Od najmniejszej do największej: **k6, k8, k10, k12**.
- ♦ **Wrażliwość:** Podwójna utrata PŻ.
- ♦ **Odporność:** Podzielona na pół utrata PŻ (zaokrąglona w dół).

6 PUNKTY EKWIPIUNKU

MAX OBECNE

PE 6

- Remedium (3 PE):** Przywraca **50 PŻ** jednej istocie.
- Eliksir (3 PE):** Przywraca **50 PM** jednej istocie.
- Tonik (2 PE):** Jedna istota pozbywa się **jednego** stanu.

6 ZENITY

Początkowa ilość: 120

4 PUNKTY ŻYCIA I PUNKTY MOCY

MAX OBECNE

PŻ 45

PM 60

5 INICJATYWA I PANCERZ

MODYFIKATOR INICJATYWY: -2

PANCERZ: 9

MAGICZNY PANCERZ: 12

5 WYPOSAŻENIE



Żelazny Sztylet (broń biała): Test Cech [ZR + WJ] +1; obrażenia fizyczne [WW + 4]



Szata Mędrca: Pancerz równy Zręczności +1. Magiczny Pancerz równy Wejrzeniu +2; -2 do inicjatywy (uwzględniono).



Tarcza z Brązu: +2 do Pancerza (uwzględniono).

5 UMIEJĘTNOŚCI

DOPING

Podczas sceny konfliktu możesz wykorzystać akcję i wydać 5 Punktów Mocy, aby porozumieć się z inną istotą, którą widzisz lub słyszysz. Ta istota odzyskuje 10 Punktów Życia i wybiera jedną ze swoich cech (**Zręczność, Wejrzenie, Potęga, Siła Woli**). Wartość kości wybranej cechy wzrasta o jeden poziom (maksymalnie **k12**) aż do rozpoczęcia twojej następnej tury (lub do końca sceny – cokolwiek wydarzy się pierwsze).

LUX (ZAKŁĘCIE OFENSYWNE)

Cel: do trzech istot, **Koszt:** 10 PM na cel

Test Magii: [WJ + SW]

Każdy cel otrzymuje **światliste** obrażenia równe [WW + 15].

8

PRZEBŁYSK WIEDZY

Jeżeli wyrzucisz **co najmniej 13** podczas akcji **obserwacji**, możesz zadać Mistrzynie Gry jedno pytanie na temat obserwowanej istoty. MG musi odpowiedzieć zgodnie z prawdą – jeśli odpowiedź na to pytanie nie była z góry ustalona, Mistrzynie Gry wymyśla ją na bieżąco i od tej pory jest to oficjalna wersja wydarzeń.

LECZENIE (ZAKŁĘCIE)

Cel: do trzech istot, **Koszt:** 10 PM na cel

Każdy cel odzyskuje natychmiast 40 Punktów Życia.

5 AKCJE

ATAK

Zaatakuj przy użyciu **Żelaznego Sztyletu**.

OBRONA

Zyskaj **Odporność** na wszystkie rodzaje obrażeń aż do rozpoczęcia swojej następnej tury. Możesz także **zapewnić osłonę** innej istocie (jeśli ta nie osłania kogoś innego). Osłaniany istota nie może zostać zaatakowana **bronią białą** aż do rozpoczęcia twojej następnej tury.

ZAKŁĘCIE

Rzuć jedno ze znanych ci zaklęć.

UMIEJĘTNOŚĆ

Wykorzystaj **Doping**, aby uleczyć i zwiększyć wartość kości sojusznika do rozpoczęcia twojej następnej tury.

7

EKWIPUNEK

Wydadź Punkty Ekwipunku, aby stworzyć **remedium, eliksir** albo **tonik** i przydzielić miksturę sobie lub wybranemu sojusznikowi.

CEL

Spróbuj poczynić postępy na drodze do celu podczas trwającej sceny. Będzie to wymagało Testów lub nastawienia Zegara.

OBSERWACJA

Zrób Test [WJ + WJ], aby wnikliwie przyjrzeć się jakiejś istocie. Poznasz:

10+: rodzaj, maksymalne PŻ i PM.

13+: powyższe oraz **Przymioty, cechy, Pancerz, Magiczny Pancerz, Odporności i Wrażliwości**.





16+: powyższe oraz **ataki i zaklęcia**.

CASSANDRA

Lekceważysz ostrzeżenia tego świata na własne ryzyko.

ZAIMKI: ONA/JEJ

1 CECHY I STANY

ZRĘCZNOŚĆ 	k10	<input type="checkbox"/> SPOWOLNIENIE	<input type="checkbox"/> WŚCIEKŁOŚĆ
WEJRZENIE 	k6	<input type="checkbox"/> OSZOŁOMIENIE	
POTĘGA 	k8	<input type="checkbox"/> OSŁABIENIE	<input type="checkbox"/> ZATRUCIE
SILA WOLI 	k8	<input type="checkbox"/> ROZTRZĘSIENIE	

2 PRZYMIOTY

TOŻSAMOŚĆ: DAWNA KAPITANKA PODNIEBNYCH JEŹDZCÓW

MOTYW: WĄTLIWOŚĆ **POCHODZENIE:** STORMKEEP

Jest coś, co muszę wiedzieć...

2 WIĘZI

<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść
<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść
<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść

3 PUNKTY FABULI

Otrzymujesz 1 Punkt Fabuli, kiedy wyrzucisz pecha lub kiedy wymaga tego scenariusz.




SŁOWNICZEK

- ♦ **WW (Wyższy Wynik):** Wyższy z dwóch wyników na kościach podczas wykonywania Testu.
- ♦ **Pech:** Test, w którym wyniki na obu kościach wyniosły 1.
- ♦ **Krytyczny sukces:** Test, w którym na obu kościach wypadła ta sama liczba wynosząca **6 lub więcej** (podwójna 6, podwójna 7, podwójna 8, podwójna 9, podwójna 10, podwójna 11, podwójna 12).
- ♦ **Rodzaj kości:** Liczba ścianek kości. Od najmniejszej do największej: **k6, k8, k10, k12**.
- ♦ **Wrażliwość:** Podwójna utrata PŻ.
- ♦ **Odporność:** Podzielona na pół utrata PŻ (zaokrąglona w dół).

6 PUNKTY EKWIPIUNKU

MAX OBECNE

PE 6

-  **Remedium (3 PE):** Przywraca **50 PŻ** jednej istocie.
-  **Eliksir (3 PE):** Przywraca **50 PM** jednej istocie.
-  **Tonik (2 PE):** Jedna istota pozbywa się **jednego** stanu.

6 ZENITY

Początkowa ilość: 120

4 PUNKTY ŻYCIA I PUNKTY MOCY

MAX OBECNE

PŻ 50

PM 50

5 INICJATYWA I PANCERZ

MODYFIKATOR INICJATYWY: -2

PANCERZ: 11

MAGICZNY PANCERZ: 8

5 WYPOSAŻENIE

 **Ciężka Włócznia (broń biała):** Test Cech **[ZR + PO] +1**; obrażenia **fizyczne [WW + 12]**

 **Szata Mędrca:** Pancerz równy **Zręczności +1**. Magiczny Pancerz równy **Wejrzeniu +2**; -2 do inicjatywy (uwzględniono).

5 UMIEJĘTNOŚCI

GNATOŁAMACZ

Po uderzeniu przeciwnika **Ciężką Włócznią** możesz poświęcić zadane obrażenia. Wybierz jedno: istota otrzymuje stan **oszołomiony**, albo istota otrzymuje stan **osłabiony**, albo istota traci 20 Punktów Mocy.

PODNEBNE UDERZENIE (ZAKŁĘCIE)

Cel: ty, **Koszt:** 10 PM na cel

W ramach tej samej akcji, w jakiej rzuciłaś zaklęcie, możesz wykonać atak, używając **Ciężkiej Włóczni**. Jest to atak **bronią białą**, ale może osiągnąć **latających** przeciwników i zadaje 5 dodatkowych obrażeń.

8

BRŃ ŻYWIÓŁÓW (ZAKŁĘCIE)

Cel: broń twoja lub twojego sojusznika, **Koszt:** 10 PM

Wybierz jeden rodzaj obrażeń (**powietrzne, elektryczne, ziemne, ogniście** bądź **lodowe**). Wszystkie obrażenia zakłętej broni aż do końca sceny (lub twojej decyzji) zadają obrażenia wybranego przez ciebie żywiołu. Jeżeli ponownie rzucisz zaklęcie na tę samą broń, nowy żywioł zastępuje poprzedni.

Rzucając to zaklęcie na swoją **Ciężką Włócznię**, możesz wykonać atak w ramach tej samej akcji.

5 AKCJE

ATAK

Zaatakuj przy użyciu **Ciężkiej Włóczni**. Jeżeli walczysz z latającym przeciwnikiem, zamiast ataku rzuć **zaklęcie Podniebne Uderzenie**.

OBRONA

Zyskaj **Odporność** na wszystkie rodzaje obrażeń aż do rozpoczęcia swojej następnej tury. Możesz także **zapewnić osłonę** innej istocie (jeśli ta nie osłania kogoś innego). Osłaniana istota nie może zostać zaatakowana **bronią białą** aż do rozpoczęcia twojej następnej tury.

ZAKŁĘCIE

Rzuć jedno ze znanych ci zaklęć.

7

EKWIPUNEK

Wydadź Punkty Ekwipunku, aby stworzyć **remedium**, **eliksir** albo **tonik** i przydzielić miksturę sobie lub wybranemu sojusznikowi.

CEL

Spróbuj poczynić postępy na drodze do celu podczas trwającej sceny. Będzie to wymagało Testów lub nastawienia Zegara.

OBSERWACJA

Zrób Test **[WJ + WJ]**, aby wnikliwie przyjrzeć się jakiejś istocie. Poznasz:

10+: rodzaj, maksymalne PŻ i PM.

13+: powyższe oraz **Przymioty, cechy, Pancerz, Magiczny Pancerz, Odporności i Wrażliwości**.





16+: powyższe oraz **ataki i zaklęcia**.

EDGAR

Chcę wierzyć, że nasze osiągnięcia nie są darem od bogów.

ZAIMKI: ON/JEGO

1 CECHY I STANY

ZRĘCZNOŚĆ 	k10	<input type="checkbox"/> SPOWOLNIENIE	<input type="checkbox"/> WŚCIEKŁOŚĆ
WEJRZENIE 	k8	<input type="checkbox"/> OSZOŁOMIENIE	
POTĘGA 	k6	<input type="checkbox"/> OSŁABIENIE	<input type="checkbox"/> ZATRUCIE
SIŁA WOLI 	k8	<input type="checkbox"/> ROZTRZĘSIENIE	

2 PRZYMIOTY

TOŻSAMOŚĆ: MŁODY WYNALEZCA, KTÓRY PRZEŻYŁ

MOTYW: NADZIEJA

POCHODZENIE: PEMBLE

Możemy uczynić ten świat lepszym!

2 WIĘZI

<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść
<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść
<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść

3 PUNKTY FABULI

Otrzymujesz 1 Punkt Fabuli, kiedy wyrzucisz pecha lub kiedy wymaga tego scenariusz.




SŁOWNICZEK

- ♦ **WW (Wyższy Wynik):** Wyższy z dwóch wyników na kościach podczas wykonywania Testu.
- ♦ **Pech:** Test, w którym wyniki na obu kościach wyniosły 1.
- ♦ **Krytyczny sukces:** Test, w którym na obu kościach wypadła ta sama liczba wynosząca **6 lub więcej** (podwójna 6, podwójna 7, podwójna 8, podwójna 9, podwójna 10, podwójna 11, podwójna 12).
- ♦ **Rodzaj kości:** Liczba ścianek kości. Od najmniejszej do największej: **k6, k8, k10, k12**.
- ♦ **Wrażliwość:** Podwójna utrata PŻ.
- ♦ **Odporność:** Podzielona na pół utrata PŻ (zaokrąglona w dół).

6 PUNKTY EKWIPIUNKU

MAX OBECNE

PE 6

-  **Remedium (3 PE):** Przywraca 50 PŻ jednej istocie.
-  **Eliksir (3 PE):** Przywraca 50 PM jednej istocie.
-  **Tonik (2 PE):** Jedna istota pozbywa się **jednego** stanu.

6 ZENITY

Początkowa ilość: 120



4 PUNKTY ŻYCIA I PUNKTY MOCY

MAX OBECNE

PŻ 40

PM 45

5 INICJATYWA I PANCERZ

MODYFIKATOR INICJATYWY: -1

PANCERZ: 13

MAGICZNY PANCERZ: 11

5 WYPOSAŻENIE



Pistolet (dystansowa): Test Cech [ZR + WJ] +1; obrażenia fizyczne [WW + 8]



Strój Podróżny: Pancerz równy Zręczności +1. Magiczny Pancerz równy Wejrzeniu +1; -2 do inicjatywy (uwzględniono).



Runiczna Tarcza: +2 do Pancerza i +2 do Magicznego Pancerza (uwzględniono).

5 UMIEJĘTNOŚCI

OGIEŃ ZAPOROWY

Atakując swoim **Pistoletem**, możesz wydać 10 Punktów Mocy. Atak osiąga wtedy **dwóch** celów jednocześnie: wykonaj jeden Test i porównaj wynik z Pancerzem każdego celu. W ten sposób ustalisz, w których wrogów trafisz. Efekty ataku są takie same dla obu celów.

STRZAŁ OSTRZEGAWCZY

Kiedy trafisz jedną lub więcej istot, strzelając z **Pistoletu**, możesz poświęcić zadane obrażenia. Wybierz jedno: trafieni przeciwnicy otrzymują stan **roztrzęsiony**; albo trafieni przeciwnicy otrzymują stan **spowolniony**; albo trafieni przeciwnicy tracą 20 Punktów Mocy.

5 AKCJE

ATAK

Zaatakuj przy użyciu **Pistoletu**.

OBRONA

Zyskaj **Odporność** na wszystkie rodzaje obrażeń aż do rozpoczęcia swojej następnej tury. Możesz także **zapewnić osłonę** innej istocie (jeśli ta nie osłania kogoś innego). Osłaniana istota nie może zostać zaatakowana **bronią białą** aż do rozpoczęcia twojej następnej tury.

7

EKWIPIUNEK

Wydadz Punkty Ekwipunku, aby stworzyć **remedium**, **eliksir** albo **tonik** i przydziel miksturę sobie lub wybranemu sojusznikowi.

CEL

Spróbuj poczynić postępy na drodze do celu podczas trwającej sceny. Będzie to wymagało Testów lub nastawienia Zegara.

OBSERWACJA

Zrób Test [WJ + WJ], aby wnikliwie przyjrzeć się jakiejś istocie. Poznasz:

- 10+:** rodzaj, maksymalne PŻ i PM.
- 13+:** powyższe oraz **Przymioty, cechy, Pancerz, Magiczny Pancerz, Odporności i Wrażliwości**.
- 16+:** powyższe oraz **ataki i zaklęcia**.

8

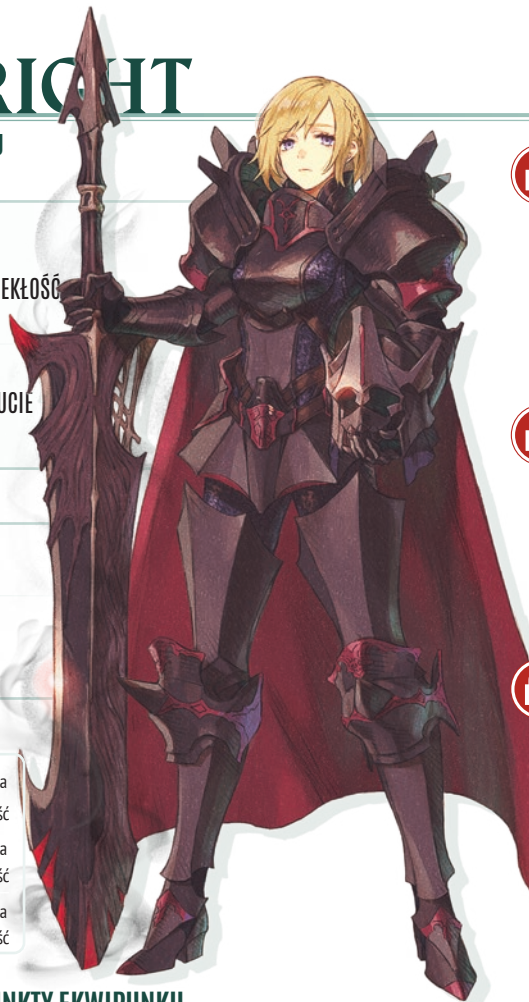
MIKSTUROWY OPARYSK

Kiedy wydajesz Punkt Ekwipunku, aby stworzyć i użyć **remedium** bądź **eliksir**, możesz wybrać dwie istoty zamiast jednej. Mikstura przywraca każdej z nich jedynie połowę Punktów Życia lub Mocy.





LAVIGNE FALLBRIGHT

Poznacie dziś pelen bezmiar mego cierpienia.

ZAIMKI: ONA/JEJ



1 CECHY I STANY

ZRĘCZNOŚĆ 	k8	<input type="checkbox"/> SPOWOLNIENIE	<input type="checkbox"/> WŚCIEKŁOŚĆ
WEJRZENIE 	k6	<input type="checkbox"/> OSZOŁOMIENIE	
POTĘGA 	k10	<input type="checkbox"/> OSŁABIENIE	<input type="checkbox"/> ZATRUCIE
SIŁA WOLI 	k8	<input type="checkbox"/> ROZTRZĘSIENIE	

2 PRZYMIOTY

TOŻSAMOŚĆ: KSIĘŻNICZKA BEZ KRÓLESTWA

MOTYW: WINA

POCHODZENIE: ARMORICA

Jest coś, czego nigdy sobie nie wybaczę...

2 WIĘZI

<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść
<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść
<input type="checkbox"/> Podziw	<input type="checkbox"/> Lojalność	<input type="checkbox"/> Sympatia
<input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Nienawiść

3 PUNKTY FABULI

Otrzymujesz 1 Punkt Fabuli, kiedy wyrzucisz pecha lub kiedy wymaga tego scenariusz.




SŁOWNICZEK

- ♦ **WW (Wyższy Wynik):** Wyższy z dwóch wyników na kościach podczas wykonywania Testu.
- ♦ **Pech:** Test, w którym wyniki na obu kościach wyniosły 1.
- ♦ **Krytyczny sukces:** Test, w którym na obu kościach wypadła ta sama liczba wynosząca **6 lub więcej** (podwójna 6, podwójna 7, podwójna 8, podwójna 9, podwójna 10, podwójna 11, podwójna 12).
- ♦ **Rodzaj kości:** Liczba ścianek kości. Od najmniejszej do największej: **k6, k8, k10, k12**.
- ♦ **Wrażliwość:** Podwójna utrata PŻ.
- ♦ **Odporność:** Podzielona na pół utrata PŻ (zaokrąglona w dół).

6 PUNKTY EKWIPIUNKU

MAX OBECNE

PE 6

-  **Remedium (3 PE):** Przywraca 50 PŻ jednej istocie.
-  **Eliksir (3 PE):** Przywraca 50 PM jednej istocie.
-  **Tonik (2 PE):** Jedna istota pozbywa się **jednego** stanu.

6 ZENITY

Początkowa ilość: 120

4 PUNKTY ŻYCIA I PUNKTY MOCY

MAX OBECNE

PŻ 70

PM 45

5 INICJATYWA I PANCERZ

MODYFIKATOR INICJATYWY: -3

PANCERZ: 11

MAGICZNY PANCERZ: 7

5 WYPOSAŻENIE



Wielki Miecz (broń biała): Test Cech [ZR + PO] +1; obrażenia fizyczne [WW + 10]



Runiczna Zbroja Płytowa: Pancerz równy 11. Magiczny Pancerz równy Wejrzeniu +1; -3 do inicjatywy (uwzględniono).

5 UMIEJĘTNOŚCI

ADRENALINA

Kiedy twoje PŻ spadną do 35, zadajesz 6 dodatkowych obrażeń.

CIENISTE UDERZENIE

Jeżeli podczas konfliktu masz co najmniej 6 PŻ, możesz poświęcić akcję oraz 5 PŻ, aby przeprowadzić **Cieniste Uderzenie**. Wykonujesz atak swoim **Wielkim Mieczem**, jednak zadaje on 6 dodatkowych obrażeń. Ponadto, wszystkie zadane obrażenia stają się **mroczne**.

5 AKCJE

ATAK

Zaatakuj przy użyciu **Wielkiego Miecza**.

OBRONA

Zyskaj **Odporność** na wszystkie rodzaje obrażeń aż do rozpoczęcia swojej następnej tury. Możesz także **zapewnić osłonę** innej istocie (jeśli ta nie osłania kogoś innego). Osłaniana istota nie może zostać zaatakowana **bronią białą** aż do rozpoczęcia twojej następnej tury.

UMIEJĘTNOŚĆ

Wykorzystaj **Cieniste Uderzenie**, aby poświęcić PŻ i zwiększyć obrażenia zadane przez twój Wielki Miecz.

8

OCHRONA

Poświęcasz się i przyjmujesz **atak, zakłęcie** bądź inne **zagrozenie** na siebie zamiast kogoś innego. Wszelkie Testy dotyczące tego zagrożenia będą wówczas skierowane przeciwko tobie. Możesz użyć tej umiejętności w dowolnym momencie – zarówno **przed, jak i po** wykonaniu Testów przez przeciwnika.

Jeżeli to samo zagrożenie dotknęło cię już wcześniej, robi to **po raz drugi** (uwzględnij oba przypadki oddzielnie). Nie jesteś w stanie ochronić kilku istot przed tym samym zagrożeniem.

Możesz użyć tej umiejętności tylko raz na rundę podczas konfliktu.

7

EKWIPUNEK

Wydadz Punkty Ekwipunku, aby stworzyć **remedium, eliksir** albo **tonik** i przydzielić miksturę sobie lub wybranemu sojusznikowi.

CEL

Spróbuj poczynić postępy na drodze do celu podczas trwającej sceny. Będzie to wymagało Testów lub nastawienia Zegara.

OBSERWACJA

Zrób Test [WJ + WJ], aby wnikliwie przyjrzeć się jakiejś istocie. Poznasz:

10+: rodzaj, maksymalne PŻ i PM.

13+: powyższe oraz **Przymioty, cechy, Pancerz, Magiczny Pancerz, Odporności i Wrażliwości**.

16+: powyższe oraz **ataki i zakłęcia**.