



ZESŁANIEC

NOWY ARCHETYP

MATERIAŁ DOPASOWANY DO GRANIA W POLSCE

WPROWADZENIE: Powstania przeciwko rosyjskiemu zaborcy skończyły się dla wielu młodych i silnych ludzi przymusową przprzeprowadzą za Ural. Niektórzy z nich Widzieli już wcześniej, inni stali się Widzącymi dopiero w mroźnych szponach zimy. Teraz, po odbyciu swej kary, wracają do ojczyzny, odmienieni na zawsze.

PROJEKT: KRZYSZTOF "JAXA" RUDEK

GRAFIKA: fragment obrazu "NIE OCZEKIWALI" autorstwa ILJI RIEPINA

SPECJALNE PODZIEKOWANIA: SZYSZKA I KRZYŚ

FREE LEAGUE
WORKSHOP
VAESEN

ZESŁANIEC

Nie jestem tym samym człowiekiem co dziesięć lat temu. Powstanie złamało mnie i wypełniło nienawiścią. Nowe życie znalazłem tam, w niewielkiej lepiance wybudowanej przy brzegu Leny. Stara, mądra kobieta wywodząca się z ludu Jakutów pokazała mi coś co na zawsze mnie zmieniło. Nauczyła mnie prawd o świecie z których istnienia nie zdawałem sobie sprawy. I zostawiła mnie z prezentem jakiego nigdy się nie spodziewałem...



Wybierz po jednej z poniższych propozycji lub wymyśl własne.

IMIĘ I NAZWISKO

- ♦ IMIĘ: Jan, Michał, Olgierd, Magdalena, Małgorzata, Anna
- ♦ NAZWISKO: Szydłowski, Głowacz, Pawlukiewicz

MOTYWACJA

- ♦ Odnaleźć się w nowej rzeczywistości
- ♦ Pomścić swych powstańczych braci
- ♦ Wypełnić prośbę umierającego zesłańca

TRAUMA

- ♦ Zawarłam pakt ze zduszą, by przetrwać zimę
- ♦ Oszalały vaesen zniszczył wioskę, którą budowaliśmy
- ♦ Uratowana przed pewną śmiercią przez jakucką szamankę

MRO CZNY SEKRET

- ♦ Zbieg z zesłania
- ♦ Nie mogę się rozgrzać
- ♦ Zabiłem niewinnego by posiadać jego wiedzę

RELACJE

Wybierz relacje, jakie łączą cię z każdą z pozostałych postaci, lub wymyśl własne.

- ♦ Słabeusz z ciepłego kraju
- ♦ Chciałbym Ci opowiedzieć moją historię
- ♦ Próbuję odzyskać twoje uczucie

- ♦ NAJLEPSZA CECHA: Krzepa
- ♦ NAJLEPSZA UMIEJĘTNOŚĆ: Siła
- ♦ TALENTY: Syberyjski Upór, Upiorny kompan, Zesłańcza Dola
- ♦ ZASOBNOŚĆ: 2-3
- ♦ RYNSZTUNEK: rewolwer, nóż, sprzęt myśliwski, pożywny prowiant lub kompas, zapiski z podróży (działa jak Księgozbiór)

TALENTY

- ♦ SYBERYJSKI UPÓR - +2 kości do wszelkich testów związanych z warunkami pogodowymi i zmęczeniem
- ♦ UPIORNY KOMPAN - Towarzyszy Ci duch. Biorąc ten talent zdecyduj kim jest. Może go zobaczyć każdy posiadający Wzrok, ale tylko ty możesz z nim rozmawiać. Możesz skorzystać z pomocy lub wiedzy ducha, jednak jest to wyczerpujące (otrzymujesz jeden stan Fizyczny i jeden Psychiczny za każdym razem, gdy z niego korzystasz). Granice możliwości ducha określa mistrzyni gry.
- ♦ Zesłańcza dola - Opowiedz historię z czasów zesłania. Do końca sceny masz +1 do testów wobec osób poruszonych twoją opowieścią.