

Imię Bohatera:

Wybrana Rola:

Powracająca Fantazja:

Prześladująca zmara:

Wygląda Awatara:

Atut w rękawie:

Atut

Jednorazowa zdolność, maksymalnie na jedną scenę.

Zaśnięcie

Utrata na jedną scenę kontroli nad Awatarem.

Zapomnienie

Nieodwracalna utrata kontroli nad Awatarem.

# ONEIROS

Karty Wyobraźni



**Kier [Kreacja]** – moc dowolnego tworzenia, niszczenia, oraz manipulacji nieświadomymi obiektami we śnie.

*Np. zburzenie domu, stworzenie fontanny, zamurowanie drzwi, przywalenie murem, przyzwanie latającego dywanu.*



**Karo [Morfowanie]** – moc dowolnej zmiany swojego awatara, oraz tworzenia dla niego ekwipunku.

*Np. zamiana w wilkołaka, przybranie wyglądu innej osoby, dobyte miecza, ubranie exopancerza, strzelanie z karabinu.*



**Trefl [Realizacja]** – moc robienia dowolnej czynności, także nadnaturalnej, lecz bez zmiany siebie i otoczenia.

*Np. walka na miecze, latanie, rzucanie samochodami, superszybkość, strzelanie laserem z oczu, zionięcie ogniem.*



**Pik [Aranżacja]** – moc pozwalająca na zmianę biegu wydarzeń, bądź stworzenie zaaranżowanej sytuacji.

*Np. spotkanie postaci ze snu, przyjazd spodziewanej kawalerii, wspomnienie rozegranej przez kogoś innego akcji.*



**Joker [Poświęcenie]** – postać ulega Zaśnięciu, lecz dowolny Test kończy się po myśli gracza używającego Jokera.

*Może być dobyty przed lub po wybraniu karty przez MG, działa także na wyciągniętego przez MG Jokera.*

## Karty doświadczenia

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---