

BAHATOST

Prilikom bacanja magija možete da odaberete da uložite dodatnu energiju u magiju. Ako se za to odlučite možete da bacite do 2 dodatne kockice, za svaku dodatnu kockicu dobijate 2 boda zamora. Ako koriste ovu veštinu padate u nesvest 1 potez kada na 3 ili više kockica padne isti broj prilikom bacanja kockica.

■■■■ VEŠTINA ■■■■

PROKLETSTVO MOĆI

Kada odaberete ili dobijete ovu veštinu imate 40 dana života preostalo. Svaki put kada bi da bacite magiju koju nemate pripremljenu možete da je bacite žrtvujući 1 dan života ignorišući sve penale i ograničenja. Vaše Prisustvo se povećava za 4 a Snaga i Okretnost se smanjuju za 2. Ako pronađete magične relikvije možete u dogovoru sa pripovedačem da ih trampite za dodatne dane života. Vaše oči svetle kada ste u prisustvu magičnih relikvija.

■■■■ VEŠTINA ■■■■

PROVODNIK

Niste sposobni da iskazujete entuzijam i pozitivne emocije, svi saveznici u vašoj grupi imaju šansu da ponovo bace magiju ako im nije uspela prvi put za 2 boda zamora, ako i drugi put magija propadne onesvesšćeni ste 1 potez. Svaki put kada vas neko koristi da bi ponovo bacio magiju vraćate 2 boda svesti.

■■■■ VEŠTINA ■■■■

FIKSIRANOST

Kada spremate magije morate da napišete listu redosleda bacanja magija, kada bacate magije morate da bacate magije sa te liste od vrha na dole, svaki put kada bacite magiju dobijate 1□ na proveru, nakon čega brišete tu magiju sa liste. Ako bacate magije van redosleda iz liste dobijate 4 boda zamora nakon bacanja te magije.

■■■■ VEŠTINA ■■■■

TRIGLAV

Svakog dana imate pravo po 3 puta da u tajnosti pitate pripovedača da li je neki deo informacije koju ste čuli istinit ili nije ili pitati površne informacije o nekoj temi.

■■■■ VEŠTINA ■■■■

ANATEMA

Umesto magije svaki put kada dobijate napredovanje možete odabrati 1 dodatnu veštinu, kada protivnici u sukobu u kome se nalazite pokušavaju da bacaju magiju oni bacaju 1 manje kocku. Ne možete da koristite relikvije koje prethodno niste osveštali.

■■■■ VEŠTINA ■■■■

BALVAN

Svaki put kada napadate sa teškim oružijem smanjite penale za pogodak i količinu umora koju bi dobili za 1. Svaki put kada radite provere snage dodajte +□ na tu proveru.

■■■■ VEŠTINA ■■■■

PROVODNIK

Niste sposobni da iskazujete entuzijam i pozitivne emocije, svi saveznici u vašoj grupi imaju šansu da ponovo bace magiju ako im nije uspela prvi put za 2 boda zamora, ako i drugi put magija propadne onesvesšćeni ste 1 potez. Svaki put kada vas neko koristi da bi ponovo bacio magiju vraćate 2 boda svesti.

■■■■ VEŠTINA ■■■■

KOMETA

Svaki put kada bacite ili oslobodite magiju poletite 10 polja u bilo kom pravcu. Dodatno možete da potrošite vatru ili 1 dan hrane kao gorivo da bi poleteli 5 polja u bilo kom pravcu, svai put kada koristite nešto kao gorivo dobijate 2 boda zamora. Narrator može da odobri i druge vidove goriva za ovu veštinu u dogovoru sa igračem.

■■■■ VEŠTINA ■■■■