

Dokument Referencyjny Cypher System



wersja
polska

Dokument Referencyjny

Cypher System

Wersja SRD: 2024-09-26

Edycja polska

Oryginalne zasady: Monte Cook Games

Polskie tłumaczenie: Szymon “Kaworu” Brycki

Licencja: **Cypher System Open License**

Copyright © 2024 Monte Cook Games.
Some rights reserved.

Stworzono w technologii **LATEX**

3 kwietnia 2025

Ten produkt jest niezależną publikacją i nie jest powiązany z Monte Cook Games, LLC. Opublikowano go zgodnie z Otwartą Licencją Cypher System, którą można znaleźć pod adresem <https://csol.montecookgames.com/>.

CYPHER SYSTEM i jego logo są znakiem handlowym Monte Cook Games, LLC w USA i innych państwach. Wszystkie postaci Monte Cook Games i ich nazwy oraz ich cechy charakterystyczne, są znakami handlowymi Monte Cook Games, LLC.

Spis treści

1 Jak grać w Cypher System	5
1.1 Kiedy rzucać kości?	5
1.2 Walka	6
1.3 Specjalne wyniki rzutów	6
1.4 Słowniczek	7
1.5 Zasięg i szybkość	8
1.6 Punkty doświadczenia	8
1.7 Cyphery	9
1.8 Inne kości	9
2 Tworzenie własnej postaci	11
2.1 Statystyki postaci	11
2.1.1 Moc	11
2.1.2 Szybkość	11
2.1.3 Intelekt	11
2.2 Pule, Skupienie i Wysiłek	11
2.2.1 Pula	12
2.2.2 Skupienie	12
2.2.3 Wysiłek	12
2.2.4 Wysiłek i obrażenia	13
2.2.5 Wiele użyć Wysiłku i Skupienia	13
2.3 Przykładowe Statystyki	13
2.4 Poziomy postaci	14
2.5 Deskryptory, Typy i Specjalizacje postaci	15
2.6 Specjalne Zdolności	15
2.7 Umiejętności	16
2.8 Typ	17
2.8.1 Wojownik	19
2.8.2 Adept	23
2.8.3 Odkrywca	27
2.8.4 Mówca	31
2.9 Deskryptor	41
2.9.1 Lista Deskryptorów	42
2.10 Specjalizacje	63
2.10.1 Wybieranie specjalizacji	64
2.10.2 Połączenia z innymi BG	64
2.10.3 O specjalizacji	66
2.10.4 Specializacje	67

2.11 Tworzenie nowych Specjalizacji	86
2.11.1 Kategorie Specjalizacji	86
2.11.2 Kategorie Specjalizacji	88
2.12 Zdolności	102
2.12.1 Kategorie zdolności i relatywna moc	102
2.12.2 Umiejętność ataku	102
2.12.3 Kompan	103
2.12.4 Kontrola	104
2.12.5 Tworzenie	105
2.12.6 Leczenie	105
2.12.7 Środowisko	107
2.12.8 Informacje	107
2.12.9 Meta	108
2.12.10 Ruch	112
2.12.11 Ochrona	112
2.12.12 Zmysły	115
2.12.13 Społeczne	115
2.12.14 Atak Specjalny	116
2.12.15 Wsparcie	119
2.12.16 Zadanie	120
2.12.17 Transformacja	123
3 Zdolności w kolejności alfabetycznej	125
3.1 A	125
3.2 B	130
3.3 C	136
3.4 D	143
3.5 E	151
3.6 F	156
3.7 G	161
3.8 H	164
3.9 I	166
3.10 J	172
3.11 K	173
3.12 L	174
3.13 M	176
3.14 N	183
4 Licencje	185
4.1 Licencja polska	185
4.2 Licencja angielska	186

Rozdział 1

Jak grać w Cypher System

Zasady Cypher System są całkiem proste i cała rozgrywka bazuje na ledwie kilku podstawowych koncepcjach.

Ten rozdział zapewnia krótkie wyjaśnienie jak grać w tę grę, i jest przydatny dla dopiero uczących się rozgrywki. Kiedy zrozumiesz już podstawowe koncepcje, będziesz pewnie chcieć przeczytać **Zasady Gry** po więcej szczegółów. Cypher System korzysta z kości dwudziestościennnej (k20) by określić wynik większości akcji. Za każdym razem, gdy wymagany jest rzut, a nie podano kości, rzuć k20.

Mistrz Gry określa stopień trudności danego zadania. Istnieje 10 stopni trudności. Tak więc, trudność można określić na skali od 1 do 10.

Każda trudność ma minimalny wynik powiązany z sobą. Minimalny wynik (inaczej zwany stopniem trudności) to zawsze 3x poziom trudności, więc stopień trudności 1 ma minimalny wynik 3, a stopień trudności 4 ma minimalny wynik 12. By odnieść sukces, należy wyrzucić minimalny wynik lub więcej danego ST. Patrz Tabela Stopnie Trudności po więcej danych.

Umiejętności postaci, przydatne okoliczności lub doskonały ekwipunek mogą zmniejszyć trudność zadania. Dla przykładu, postać wytrenowana we wspinaczce może zamienić trudność 6 testu wspinaczki na trudność 5. Nazywa się to **Ułatwianiem** albo **Obniżaniem trudności o jeden stopień** (albo po prostu *Obniżaniem trudności*, gdzie przyjmuje się domyślnie, że dotyczy ona jednego stopnia). Jeśli postać jest wyspecjalizowana we wspinaczce, zamienia ona trudność 6 na trudność 4. Nazywa się to **Obniżaniem trudności o dwa stopnie**. Obniżanie poziomu trudności może także być nazywane **ułatwieniem zadania**. Niektóre sytuacje zwiększą, lub **Utrudniają**, trudność zadania. Je-

śli zadanie jest utrudnione, należy zwiększyć jego trudność o jeden poziom.

Umiejętność to kategoria wiedzy, zdolności lub aktywności powiązania z zadaniem, np.: wspinaczka, geografia lub perswazja. Postać, która posiada umiejętność, jest lepsza w powiązanych z nią zadaniach niż postać, która nie posiada danej umiejętności. Posta posiada albo wytrenowaną (do pewnego stopnia) umiejętność, albo wyspecjalizowaną (bardzo dużą).

Jeśli jesteś **wytrenowany** w umiejętności powiązanej z danym zadaniem, ułatwiasz rzut o stopień. Jeśli jesteś **wyspecjalizowany**, obnizasz poziom trudności o dwa stopnie. Umiejętność nigdy nie może obniżyć trudności testu o więcej niż dwa stopnie.

Wszystko inne co obniża trudność danego zadania nazywa się **Wysiłem**. (Wysiłek opisano szczegółowo w rozdziale Zasady Gry).

Podsumowując, trzy rzeczy mogą obniżyć trudność zadania: umiejętności, atuty i Wysiłek.

Jeśli ułatwiasz rzut tak mocno, że jego trudność wynosi 0, wtedy automatycznie uzyskujesz sukces i nie musisz rzucać kością.

1.1 Kiedy rzucać kośćmi?

Za każdym razem, gdy Twoja postać chce wykonać jakieś zadanie, MG daje mu Poziom Trudności i rzucasz k20 przeciwko Stopniowi Trudności powiązanemu z danym Poziomem Trudności.

Kiedy wyskakujesz z pلونącego pojazdu, zamachujesz się toporem na zmutowaną bestię, płyniesz poprzez rwącą rzekę, identyfikujesz dziwne urządzenie, przekonujesz handlarza, by dał Ci niższą cenę, tworzysz obiekt, korzystasz z mocy, by kontrolować umysł przeciwnika lub korzystasz z laserowego

działka, by zrobić dziurę w ścianie, wykonujesz rzut k20. Jednakże, jeśli twój Poziom Trudności ma wartość 0, rzut nie jest konieczny – automatycznie uzyskujesz sukces. Wiele akcji ma trudność 0. Przykłady to przejście przez pokój i otworzenie drzwi, skorzystanie ze specjalnej zdolności lotu, korzystanie z mocy, by ochronić swojego przyjaciela przed promieniowaniem, lub aktywowanie urządzenia (które się rozumie) by stworzyć pole siłowe. To wszystko to są rutynowe akcje i nie wymagają one rzutów.

Korzystając z umiejętności, atutów i Wysiłku, można teoretycznie obniżyć trudność dowolnej akcji do 0 i zlikwidować konieczność rzucania kostką. Przejście po wąskim drewnie jest trudne dla większości ludzi, ale nie dla doświadczonego gimnastyka. Możesz nawet obniżyć trudność ataku na swojego wroga do 0 i odnieść sukces bez rzucania.

Jeśli nie ma rzutu, nie ma szansy, by odnieść porażkę. Jednakże, nie ma także szansy na wyjątkowy sukces (w Cypher System zazwyczaj oznacza to wyrzucenie 19 lub 20, co jest znane jako **specjalne rzuty**; rozdział Zasady Gry omawia je w szczegółach).

1.2 Walka

Wykonywanie ataków w walce działa tak samo jak inne rzuty – MG określa trudność zadania, a następnie należy rzucić k20 przeciwko Stopniowi Trudności.

Trudność Twojego testu ataku zależy od tego, jak bardzo potężny jest przeciwnik. Istoty mają poziomy od 0 do 10, tak jak i zadania, które może wykonać postać. Zazwyczaj trudność rzutu to ST powiązanie z poziomem istoty. Dla przykładu, atak na bandytę 2 poziomu to zadanie o Poziomie Trudności 2, więc Stopień Trudności wynosi 6.

Trzeba zaznaczyć, że gracze wykonują wszystkie rzuty w Cypher System. Jeśli gracz atakuje istotę, ten gracz wykonuje rzut na atak. Jeśli istota atakuje gracza, to on wykonuje rzut obronny.

Obrażenia zadawane przez atak nie są definiowane przez rzut kościami – jest to stała wartość bazująca na broni lub ataku. Dla przykładu, włócznia zawsze zadaje 4 punkty obrażeń.

Twój **Pancerz** redukuje obrażenia które otrzymujesz. Otrzymujesz Pancerz za noszenie fizycznej zbroi (takiej jak skórzana kurtka e wspólnym świecie lub pancerz w świecie fantasy) lub ze spe-

cialnych zdolności. Tak jak wartość obrażeń, Pancerz to stała wartość, nie wynik rzutu. Jeśli jesteś zaatakowany, odejmij swój Pancerz od otrzymanych obrażeń. Dla przykładu, skórzana kurtka daje Ci +1 do Pancerza, co oznacza, że otrzymujesz o 1 mniejsze obrażenia z ataków. Jeśli ktoś trafi Cię atakiem nożem za 2 punkty obrażeń, kiedy ją nosisz, otrzymasz tylko 1 punkt obrażeń. Jeśli Pancerz redukuje obrażenia do 0, wtedy nie otrzymujesz w ogóle żadnych obrażeń.

Kiedy widzisz w zasadach gry słowo „Pancerz” pisane wielką literą, odnosi się do to statystyki Pancerz – do liczby, o którą obniżasz obrażenia. Kiedy widzisz „pancerz” pisany małą literą, dotyczy to dowolnego fizycznego pancerza, który postać może nosić.

Fizyczne bronie posiadają 3 kategorie: lekkie, średnie i ciężkie.

Lekkie bronie zadają tylko 2 punkty obrażeń, ale ułatwiają rzuty na atak, ponieważ są szybkie i łatwe w użyciu. Lekkie bronie to ciosy pięścią, kopnięcia, maczugi, noży, toporki ręczne, rapiery, małe pistolety itp. Bronie, które są małe, są broniami lekkimi. Średnie bronie zadają 4 punkty obrażeń. Średnie bronie to między innymi miecze, topory bojowe, większe maczugi, kusze, włócznie, pistolety, blasterы itp. Większość broni to bronie średnie. Wszystko, co może być użyte w jednej dłoni (nawet, jeśli często korzysta się z dwóch, jak w przypadku kostura i włóczni) jest średnią bronią.

Ciężkie bronie zadają 6 punktów obrażeń, i trzeba korzystać z obydwu dłońi, by z nich korzystać. Ciężkie bronie to wielkie miecze, młoty bojowe, potężne topory, halabardy, ciężkie kusze, karabinki laserowe itp. Wszystko, z czego trzeba korzystać z obydwu dłońi, to ciężkie bronie.

1.3 Specjalne wyniki rzutów

Kiedy wyrzucasz naturalne 19 (k20 pokazuje „19”) i test jest sukcesem, uzyskujesz mniejszy efekt. W walce, mniejszy efekt zadaje dodatkowe 3 do obrażeń, lub, jeśli wolisz efekt specjalny, możesz odrzucić wroga do tyłu, rozproszyć jego uwagę lub coś podobnego. Kiedy nie walczysz, mniejszy efekt może oznaczać, że wykonałeś akcję ze stylem. Przykładowo, gdy przeskakujesz przez płot, lądujesz z gracją na własnych stopach, lub gdy przekonujesz kogoś, wierzy on, że jesteś mądrzejszy, niż jesteś naprawdę.

Poziom trudności	Opis	Stopień trudności	Szczegóły
0	Rutyna	0	Każdy może to zrobić zawsze
1	Proste	3	Większość ludzi może to zrobić przez większość czasu
2	Standardowe	6	Typowe zadanie wymagające skupienia, ale większość ludzi może to wykonać
3	Wymagające	9	Wymaga pełnej uwagi; większość ludzi ma szansę 50/50 na wykonanie tej czynności
4	Trudne	12	Wytrenowani ludzie mają szansę 50/50 na osiągnięcie sukcesu
5	Wyzwanie	15	Nawet wytrenowani ludzie często ponoszą klęskę
6	Bardzo trudne	18	Zwykli ludzie prawie zawsze ponoszą klęskę
7	Przerażająco trudne	21	Niemogościowe bez umiejętności lub wielkiego skupienia
8	Heroiczne	24	Zadanie godne opisywania w historiach przez lata
9	Legendarne	27	Zadanie godne legend opowiadanych przez pokolenia
10	Niemożliwe	30	Zadanie, którego zwykli ludzie nie mogą wykonać (ale które nie łamie praw fizyki)

Tabela 1.1: Trudność zadań

dę. W innych słowach, nie tylko osiągasz zwykły sukces, ale także uzyskujesz pomniejszy bonus.

Kiedy wyrzucasz naturalne 20 (k20 pokazuje „20”) i rzut się powódź, uzyskujesz dodatkowo większy efekt. Jest to podobne do mniejszego efektu, ale na większą skalę. W walce, zadajesz dodatkowe 4 punkty obrażeń, ale znowu, można zamiast tego wybrać jakiś efekt dodatkowy, taki jak przewrócenie wroga, ogłuszenie go, lub wzięcie akcji dodatkowej. Poza walką, większy efekt oznacza, że dzieje się coś korzystnego, w zależności od okoliczności. Dla przykładu, kiedy wspinasz się na ścianę, robisz to dwa razy szybciej. Kiedy rzut daje Ci większy efekt, możesz zamiast tego skorzystać z mniejszego efektu, jeśli taka jest Twoja wola.

W walce (i tylko wtedy) jeśli rzucisz naturalne 17 lub 18 na rzucie na atak, zadajesz – odpowiednio - dodatkowe 1 lub 2 punkty obrażeń. Te rzuty nie dają żadnych innych specjalnych efektów – tylko zwiększąją obrażenia.

(Po więcej informacji o specjalnych wynikach rzutów i tym, jak wpływają na walkę i inne akcje, patrz Zasady Gry).

Wyrzucenie naturalnej 1 jest zawsze złe. To ozna-

ca, że MG wprowadza nowe utrudnienie do sceny.

1.4 Słowniczek

Mistrz Gry (MG): Gracz, który nie ma własnej postaci, a który zamiast tego kieruje całą fabułą i wszystkimi BN-ami.

Bohater Niezależny (BN): Postać kierowana przez MG. Myśl o niej jak o pomniejszej postaci w historii, lub jak o złoczyńcy lub oponencie. Wlicza się w to każde każda istota lub potwór.

Drużyna: Grupa BG (i może jacyś BN-i sojusznicy).

Bohater Gracza (BG): Postać odgrywana przez gracza zamiast przez MG. Myśl o BG jak o głównych bohaterach historii.

Gracz: Gracz, który kieruje BG.

Sesja: Pojedyncza doświadczenie roleplayowe. Zazwyczaj trwa kilka godzin. Czasami jedną przygodę można ukończyć w czasie jednej sesji. Częściej, jedna przygoda zajmuje kilka sesji.

Przygoda: Pojedyncza część kampanii z początkiem i końcem. Zazwyczaj zdefiniowana na począ-

ku przez wspólny cel BG i na końcu przez to, czy go osiągnęli, czy też nie.

Kampania: Seria sesji połączona wspólną historią (lub połączonymi historiami) z tymi samymi BG. Często, lecz nie zawsze, kampania to zbiór przygód.

Postać: Cokolwiek, co podejmuje akcje w grze. Choć wliczają się w to BG i ludzcy BN-i, technicznie wliczają się w to potwory, kosmici, mutanci, automatony, ruchome rośliny itp. Synonimem jest „istota” bądź „potwór”.

1.5 Zasięg i szybkość

Zasięg dzieli się na 4 ogólnikowe kategorie: bliski, średni, daleki i bardzo daleki.

Bliski zasięg to odległość ręki lub paru kroków. Jeśli postać stoi w małym pokoju, wszystko wokół jest w jej bliskim zasięgu. Górną granicą bliskiego zasięgu to 3 metry.

Średni zasięg to wszystko, co jest większe od bliskiego, ale mniejsze niż 15 metrów.

Długi dystans to wszystko większe od średniego zasięgu, ale mniejsze niż 30 metrów.

Bardzo długi zasięg to wszystko większe od dłużego dystansu, ale nie większe niż 150 metrów. Poza tym zasięgiem, odległości zawsze się ścisłe określone – 300 metrów, 1,5 kilometra itp.

Ogólną ideą tego systemu jest to, że nie trzeba dokładnie mierzyć i określać odległości. Bliski zasięg to tutaj, obok postaci. Średni zasięg to blisko postaci. Długi dystans jest dalej, a bardzo długi – znacznie dalej.

Wszystkie bronie i specjalne zdolności korzystają z tych terminów. Dla przykładu, wszystkie bronie do walki wręcz mają bliski zasięg – służą przecież do walki wręcz i można je użyć tylko na osobach, które stoją obok nas. Nóż do rzucania (i większość innych broni rzucanych) mają średni zasięg. Łuk ma długi zasięg. **Pocisk Adepta** także ma średni zasięg.

Postać może się przemieścić o bliski zasięg jako część innej akcji. Innymi słowy, może ona podejść do panelu kontrolnego i z niego skorzystać. Może przejść przez mały pokój i zaatakować wroga. Mogę otworzyć drzwi i przejść przez nie.

Postać może się przemieścić o średni zasięg jeśli poświęci na to całą akcję w turze. Może także spróbować się przemieścić o długi zasięg w jednej

akcji, ale trzeba wykonać rzut, by stwierdzić, czy postać się nie poślizgnęła lub przewróciła w efekcie tak szybkiego ruchu.

Dla przykładu, jeśli BG walczą z grupą kultystów, każda postać może zaatakować, ogólnie rzecz ujmując, dowolnego kultystę wręcz – wszyscy są w zasięgu. Dokładne pozycje nie są tak ważne. Istoty w walce zawsze się zresztą poruszają. Jednakże, jeden z kultystów został z tyłu by wystrzelić z pistoletu i BG może musieć poświęcić całą akcję, by się do niego dostać. Nie ma większego znaczenia, czy ten kultysta jest 6 metrów od postaci graczy, czy może 12 – po prostu jest w średnim zasięgu. Ma znaczenie, czy kultysta stoi o więcej niż 15 metrów od BG, ponieważ wtedy zasięg by się zwiększył do dalekiego.

(Wiele zasad w tej grze unika konieczności nadmiernej precyzji. Czy naprawdę się liczy to, czy duch jest o 13, czy o 18 stóp od Ciebie? Najpewniej nie. Taki rodzaj niepotrzebnej ścisłości tylko spowalnia rozgrywkę i odciąga uwagę od akcji i fabuły, zamiast być miło dodatkiem do opowiadanej historii.)

1.6 Punkty doświadczenia

Punkty doświadczenia (PD-ki) są nagrodą dawaną graczom, gdy GM wtrąca się narrację (nazywamy to **Wtrąceniem MG**) z nowym i niespodziewanym wyzwaniem. Dla przykładu, w środku walki, MG może poinformować graczy, że upuszczają oni swoje bronie. Jednakże, aby się wtrącić w taki sposób, MG musi dać graczowi 2 PD-ki. Nagrodzony gracz, z kolei, musi natychmiast dać jednego z owych PD-ków innemu graczowi, uzasadniając to (może ten gracz miał dobry pomysł, powiedział zabawny żart, wykonał akcję, która ocaliła życie jakiegoś BN/BG itp.).

Alternatywnie, gracz może odrzucić Wtrącenie MG. Jeśli on tak uczyni, nie otrzymuje on 2 PD-ków od GM, i musi wydać i PD z posiadanych przez siebie. Jeśli gracz nie ma PD-ków, nie może odrzucić Wtrącenia MG.

MG może także dać graczom PD-ki pomiędzy sejami, jako nagrody za dokonywanie odkryć podczas gry. Odkrycia to ciekawe fakty, cudowne sekrety, potężne artefakty, odpowiedzi na pytania lub rozwiązania problemów (np.: gdzie porywacze przechzymują swoje ofiary lub jak gracze naprawią sta-

tek kosmiczny). Nie otrzymujesz PD-ków za zabijanie potworów lub przewyciężanie zwykłych trudności podczas gry. Odkrycia są duszą Cypher System.

Punkty Doświadczenia głównie służą awansowaniu postaci na poziomy (po detale, patrz: rozdział

Tworzenie Własnej Postaci), ale gracz może także wydać 1 PD-ek, by przerzucić kość i wybrać leszy z dwóch wyników.

1.7 Cyphery

Cyphery to zdolności, z których można skorzystać tylko raz. W wielu kampaniach, cyphery nie są fizycznymi obiektami – mogą być zaklęciem rzuconym na postać, błogosławieństwem od boga, lub po prostu zrządzeniem losu, które daje chwilową przewagę. W pewnych kampaniach, cyphery to obiekty fizyczne które postaci mogą z sobą nosić. Niezależnie od tego, czy cyphery to przedmioty, czy też nie, są częścią postaci (tak jak ekwipunek lub specjalna zdolność). I są czymś, z czego postać może skorzystać podczas gry. Forma, którą przyjmują fizyczne cyphery, zależy od settingu. W świecie fantasy mogą być róźdżkami lub eliksirami, ale w grze science fiction mogą być obcymi kryształami lub prototypowymi technologiami.

Postaci często będą znajdowały nowe cyphery, więc gracze powinni również często z nich korzystać. Ponieważ cyphery zawsze będą odmienne od innych cypherów, postać zawsze będzie miała nowe specjalne zdolności do wypróbowania.

1.8 Inne kości

W dodatku do k20, potrzebujesz jeszcze k6 (sześcioczeszniej kostki). Czasami będziesz potrzebował k100 (do losowania numerów od 1 do 100), co można osiągnąć, rzucając k20 dwa razy – ostatnia liczba pierwszego rzutu to “dziesiątki” a ostatnia liczba drugiego rzutu to “jedności”. Dla przykładu, rzut 17 i 9 daje nam 79, a 3 i 18 daje nam 38, a rzucenie 20 i 10 daje nam 00 (także znane jako 100). Jeśli masz k10 (dziesięcioczeszną kostkę) możesz skorzystać z niej zamiast z k20 by losować liczby od 1 do 100.

(k6 jest najczęściej wykorzystywana do rzutów na odzyskiwanie zdrowia i do określania poziomu cypherów).

Rozdział 2

Tworzenie własnej postaci

Ta sekcja wyjaśnia jak stworzyć postać, którą się będzie odgrywało w Cypher System. Należy podając parę decyzji, które wpłyną na postać, tak więc im lepiej rozumiesz postać, którą pragniesz zagrać, tym łatwiejsze będzie tworzenie postaci. W ten proces wlicza się rozumienie wartości trzech statystyk w grze i wybieranie trzech aspektów, które określają zdolności postaci.

2.1 Statystyki postaci

Każda postać gracza posiada trzy statystyki. Te statystyki to Moc, Szybkość i Intelekt. Są to ogólne kategorie które dotyczą wielu różnych, lecz powiązanych aspektów postaci.

2.1.1 Moc

Moc określa jak silna i wytrzymała jest postać. Koncepty siły, wytrzymałości, kondycji, twardości i zdolności fizycznych – wszystko to zawiera się w tej statystyce. Moc nie jest zależna od rozmiaru, zamiast tego, jest to wartość bezwzględna. Słoń ma więcej Mocy niż najsilniejszy tygrys, który ma więcej mocy niż najmocniejszy szczur, który ma więcej mocy od najmocniejszego pająka.

Rzuca się na Moc, kiedy chce się wyważyć drzwi, wytrzymać wiele dni bez jedzenia lub wyzdrowieć z choroby. To także główny sposób na określenie, jak wiele obrażeń Twoja postać może wytrzymać w niebezpiecznej sytuacji. Fizyczne postaci, twarde postaci, i postaci skupione na walce powinny zainwestować w Moc.

(O Mocy można myśleć jak o Mocy/Zdrowiu, gdyż określa ona jak potężna jest postać i jak wiele obrażeń może wytrzymać).

2.1.2 Szybkość

Szybkość opisuje jak szybka i dobrze fizycznie skoordynowana jest postać. Ta statystyka to szybkość, zdolność ruchu, zręczność i refleks. Rzuca się na szybkość, gdy chce się uniknąć ataku, zakraść gdzieś, lub rzucić trafnie piłką. Pomaga ona określić, czy możesz się poruszyć szybciej w swojej turze. Zręczne, szybkie lub cicho poruszające się postaci będą chciały mieć wysoką Szybkość, jak i te, które głównie atakują broniami dystansowymi.

(O Szybkości można myśleć jak o Szybkości/Zręczności, gdyż dotyczy ogólnej szybkości i refleksu).

2.1.3 Intelekt

Ta statystyka określa jak bardzo bystra, dobrze wykształcona i lubiana jest postać. Wlicza się w to inteligencja, mądrość, charyzma, edukacja, myślenie krytyczne, bystrość, siła woli i urok osobisty. Rzuca się na Intelekt, gdy chce się rozwiązać łamigłówkę, zapamiętać fakty, opowiedzieć przekonujące kłamstwo i użyć mocy psionicznych. Postaci zainteresowane efektywną komunikacją, byciem uczonymi lub posiadającymi moce nadnaturalne powinny zainwestować w Intelekt.

(O Intelekcie można także myśleć jak o Intelektie/Osobowości, ponieważ odnosi się zarówno do inteligencji, jak i do charyzmy).

2.2 Pule, Skupienie i Wysiłek

Każda z trzech statystyk ma dwie części składowe: Pula i Skupienie. Pula reprezentuje czystą, wrodzoną zdolność, a Skupienie reprezentuje wiedzę o tym,

jak z niej skorzystać. Trzeci element jest powiązany z tymi koncepcjami: Wysiłek. Kiedy postać naprawdę chce zakończyć rzut sukcesem, stosuje ona Wysiłek.

(Twoje pula statystyk, jak i Wysiłek i Skupienie, są zależne od typu postaci, deskryptora i specjalizacji, które sam wybierasz. Masz jednak w tym zakresie bardzo wielką dowolność.)

2.2.1 Pula

Twoja Pula to najbardziej podstawowy komponent statystyki. Porównanie Pul obydwoj istot da ci ogólną informację, która z nich jest lepsza w danej statystyce. Dla przykładu, postać z Pulą Mocy 16 jest silniejsza (ogólnie mówiąc) niż postać z Pulą Mocy 12. Większość postaci zaczyna grę z Pulą od 9 do 12 w większości statystyk – jest to wartość zwykłego, szarego człowieka.

Kiedy Twoja postać jest zraniona, chora lub zaatakowana, tymczasowo tracisz punkty z jednej ze swoich Pul. Natura ataku określa, z której Puli odejmowane są punkty. Dla przykładu, fizyczny atak mieczem redukuje Pulę Mocy, trucizna, która odbiera zręczność redukuje Szybkość, a pioniczny atak redukuje Intelekt. Możesz także wydać punkty z jednej z Pul, by obniżyć trudność zadania (patrz: Wysiłek, poniżej). Możesz odpocząć, aby **odzyskać utracone punkty Pul**, i pewne specjalne zdolności lub cyphery mogą zezwolić na odzyskanie utraconych punktów szybciej.

2.2.2 Skupienie

Choć Pule są podstawowym miernikiem statystyk, Twoja Skupienie jest także ważne. Kiedy coś wymaga, abyś zapłacił punktami z Puli, Twoje Skupienie redukuje ten koszt. Redukuje ono także koszt stosowania Wysiłku z danej Puli.

Dla przykładu, powiedzmy, że masz umiejętność psionicznego ataku, której aktywacja kosztuje 1 punkt z Puli Intelektu. Odejmij swoje Skupienie w Intelekcie od kosztu aktywacji, a wynik określa ile placisz punktów z Puli, by wykorzystać psioniczny atak. Jeśli Twoje Skupienie zredukuje koszt do 0, możesz korzystać z tej zdolności za darmo.

Twoje Skupienie może być inne dla każdej statystyki. Dla przykładu, możesz mieć Skupienie w Mocy na 1, Skupienie w Szybkości na 1 i i Skupienie w Intelekcie na 0. Zawsze będziesz miał Skupienie

przynajmniej w jednej statystyce. Twoje Skupienie w niej redukuje punkty wydawane z Puli tej statystyki, ale nie z innych Pul. Twoje Skupienie w Mocy redukuje koszty związane z Pulą Mocy, ale nie wpływa na Pule Szybkości bądź Intelektu. Kiedy Skupienie w statystyce sięga 3, możesz zawsze stosować jeden poziom Wysiłku za darmo.

Postać, która ma niską Pulę Mocy, ale wysokie Skupienie w Mocy, ma potencjał, by wykonywać akcje Mocy lepiej niż postać, która ma Skupienie w Mocy na 0. Wysokie Skupienie pozwoli jej zredukować koszt punktów z Puli, co znaczy, że mają więcej punktów na stosowanie Wysiłku.

2.2.3 Wysiłek

Kiedy Twoja postać naprawdę pragnie ukończyć zadanie sukcesem, może zastosować Wysiłek. Dla poczatkującej postaci, stosowanie Wysiłku wymaga wydania 3 punktów z Puli statystyki stosownej do akcji. Tak więc, jeśli Twoja postać pragnie uniknąć ataku (Pula Szybkości) i chcesz zwiększyć szansę na sukces, możesz zastosować Wysiłek, płacąc 3 punktami z Puli Szybkości. Wysiłek ułatwia zadanie o jeden stopień. Inaczej, nazywa się to zastosowaniem jednego poziomu Wysiłku.

Nie musisz stosować Wysiłku, jeśli tego nie chcesz. Jeśli wybierzesz zastosowanie Wysiłku do zadania, musisz to zrobić zanim zdecydujesz się na rzut – nie możesz najpierw rzucić, a potem zadecydować o Wysiłku, jeśli uzyskałeś słaby rzut.

Stosowanie większego Wysiłku może obniżyć trudność zadania jeszcze dalej – każdy dodatkowy poziom Wysiłku ułatwia zadanie o jeden stopień. Zastosowanie jednego poziomu Wysiłku obniża trudność o jeden stopień, dwóch poziomów Wysiłku – o 2 stopnie itp. Jednakże, każdy dodatkowy poziom Wysiłku po pierwszym kosztuje 2 punkty z Puli statystyki zamiast 3. Tak więc zastosowanie dwóch poziomów Wysiłku kosztuje 5 punktów (3 za 1-szy poziom plus 2 za 2-gi), zastosowanie trzech poziomów Wysiłku kosztuje 7 punktów z Puli (3 plus 2 plus 2) itp.

Każda postać posiada statystykę zwaną Wysiłek, która określa maksymalny poziom Wysiłku, który dana postać może zastosować. Początkująca (1-szo poziomowa) postać ma Wysiłek 1, co oznacza, że może zastosować 1 poziom Wysiłku w rzucie. Bardziej doświadczone postaci mają wyższy Wysiłek i mogą stosować więcej poziomów Wysiłku. Dla przy-

kładu, postać, której Wysiłek wynosi 3 może zastosować 3 poziomy Wysiłku, by zredukować trudność rzutu.

Kiedy stosujesz Wysiłek, odejmij swoje Skupienie w odpowiedniej statystyce od całkowitego kosztu Wysiłku w punktach z Puli. Dla przykładu, wykonujesz rzut na Szybkość. By zwiększyć szansę na sukces, decydujesz się zastosować 1 poziom Wysiłku, co ułatwia zadanie. Normalnie, kosztowałoby to 3 punkty z Puli Szybkości. Jednakże, masz Skupienie w Szybkości na 2, więc odejmujesz tą liczbę od kosztu. W efekcie, Wysiłek kosztuje Cię tylko 1 punkt z Twojej Puli Szybkości.

Co, gdybyś zastosował dwa poziomy Wysiłku do rzutu, zamiast tylko jednego? To by ułatwiło zadanie o dwa stopnie. Normalnie, kosztowałoby to 5 punktów z Puli, ale po odjęciu Skupienia w Szybkości o wartości 2, finalny koszt to tylko 3 punkty.

Kiedy Skupienia w statystyce osiąga 3, możesz stosować jeden poziom wysiłku za darmo. Dla przykładu, jeśli masz Skupienia w Szybkości na 3 i stosujesz 1 poziom Wysiłku na rzucie na Szybkość, będzie Cię to kosztowało 0 punktów z Twojej Puli Szybkości. (Normalnie, jeden poziom Wysiłku kosztuje 3 punkty, ale po odjęciu Skupienia w Szybkości od tego numeru, redukujemy je do 0.).

Umiejętności i inne przewagi także ułatwiają zadania, i można z nich skorzystać razem z Wysiłkiem. Dodatkowo, Twoja postać może mieć specjalne zdolności lub ekwipunek, które mogą pozwolić Ci wykorzystać Wysiłek do specjalnych zadań, takich jak przewrócenie przeciwnika przy pomocy ataku lub wpłynięcie na wiele celów przy pomocy mocy, która zazwyczaj dotyczy tylko jednej osoby.

(Kiedy stosujesz Wysiłek w walce wręcz, masz opcję wydania punktów albo z Puli Szybkości, albo z Puli Mocy. Kiedy wykonujesz atak dystansowy, możesz wydać punkty tylko z Puli Szybkości. Ta zasada odzwierciedla fakt, że w walce wręcz czasem korzysta się z brutalnej siły, a czasami z finezji, ale watakach dystansowych zawsze chodzi o dobry wycelowanie.)

2.2.4 Wysiłek i obrażenia

Zamiast stosować Wysiłek, by ułatwić atak, można go zastosować, by zwiększyć obrażenia zadawane w tym ataku. Na każdy poziom Wysiłku, który się stosuje w ten sposób, zadaje się dodatkowe 3 punkty obrażeń. To działa dla każdego rodzaju

ataku, który zadaje obrażenia, niezależnie od tego, czy to miecz, kusza, psioniczny atak czy coś jeszcze innego.

Kiedy korzystasz z Wysiłku, by zwiększyć obrażenia ataku obszarowego, takiego jak eksplozji wywołanej przez zdolność Adepta *Wybuch*, zadajesz dodatkowe 2 punkty obrażeń zamiast 3. Jednakże, dodatkowe punkty są zadawane wszystkim celom w obszarze działania zdolności. Dodatkowo, nawet jeśli jeden lub więcej celów nie ponosi obrażeń w wyniku tego konkretnego ataku (ze względu na nieudany rzut na atak), dalej otrzymują oni 1 punkt obrażeń.

2.2.5 Wiele użyć Wysiłku i Skupienia

Jeśli Twój Wysiłek wynosi 2 lub więcej, możesz zastosować Wysiłek na wiele sposobów w jednej akcji. Dla przykładu, jeśli wykonujesz atak, możesz zastosować Wysiłek, by ułatwić atak i by zadać więcej obrażeń.

Totalny Wysiłek, z którego korzystasz, nie może być większy od Twojej wartości Wysiłku. Dla przykładu, jeśli Twój wysiłek to 2, możesz zastosować dwa poziomy Wysiłku. Możesz wykorzystać jeden z nich, by ułatwić atak, a drugi, by zwiększyć jego obrażenia, by ułatwić atak o dwa stopnie, ale nie zwiększać obrażeń, lub by nie ułatwiać ataku, ale zwiększyć obrażenia dwukrotnie.

Mögesz wykorzystać Skupienie danej statystyki tylko jeden raz na akcję. Dla przykładu, jeśli stosujesz Wysiłek na ataku Mocy i zwiększasz obrażenia oraz ułatwiasz cios, możesz skorzystać z Skupienia w Mocy, by obniżyć koszt jednego z tych zastosować Wysiłku, ale nie dwóch. Jeśli wydasz 1 punkt Intelektu na aktywowanie ataku psionicznego i jeden poziom Wysiłku na ułatwienie ataku, możesz skorzystać z Skupienia w Intelekcie do jednej z tych rzeczy, ale nie obydwu.

2.3 Przykładowe Statystyki

Początkująca postać walczy z wielkim szczurem. BG rzuca się ze swoją włócznią na tego szczura, który jest istotą 2 poziomu i w związku z tym jego Stopień Trudności wynosi 6. Postać stoi wyżej od szczura i atakuje go z góry i MG uznaże, że to dobra taktyka i przyznaje atut który ułatwia atak

o jeden stopień (trudność wynosi teraz 1). To obniża Stopień Trudności do 3. Atak włócznią bazuje na Mocy – postać ma Pulę Mocy 11 i Skupienie w Mocy 0. Przed wykonaniem rzutu, decyduje się ona zastosować poziom Wysiłku, by ułatwić atak. To kosztuje 3 punkty z Puli Mocy, redukując jej obecną wartość do 8. Ale te punkty są dobrze wydane. Obniża to trudność z 1 do 0, więc nie ma potrzeby, by wykonać rzut – atak automatycznie trafia.

Inna postać chce przekonać strażnika, by pozwolił jej wejść do prywatnego biura w celu rozmowy z ważnym szlachcicem. MG oznajmia, że jest to akcja Intelektu. Postać jest na 3 poziomie i ma Wysiłek 3, Pulę Intelektu 13 i Skupienie w Intelekcie 1. Przed wykonaniem rzutu, gracz musi zadecydować, czy stosuje Wysiłek. Może on zastosować 1, 2 lub 3 poziomy Wysiłku, lub też nie zastosować żadnego. Ta akcja jest dla niego ważna, więc decyduje on się na zastosowanie 2 poziomów Wysiłku, ułatwiając zadanie o 2 stopnie. Dzięki Skupieniu w Intelekcie, płaci on tylko 4 punkty z Puli Intelektu (3 punkty za pierwszy poziom Wysiłku, plus 2 punkty za drugi poziom, minus 1 z Skupienia). Wydanie tych punktów redukuje jego Pulę Intelektu do 9. MG uznał, że przekonanie strażnika jest zadaniem poziomu 3 (wymagającym) z Stopniem Trudności 9; dwa poziomy Wysiłku obniżają trudność zadania do poziomu trudności 1 (łatwe) a Stopień Trudności do 3. Gracz rzuca k20 i otrzymuje 8. Ponieważ ten wynik to co najmniej Stopień Trudności zadania, postać odnosi sukces. Jednakże, gdyby nie zastosowała ona żadnego Wysiłku, odniosłaby porażkę, ponieważ jej rzut (8) byłby mniejszy niż Stopień Trudności (9).

2.4 Poziomy postaci

Każda postać zaczyna grę na 1-szym poziomie. Poziom mierzy moc, wytrzymałość i zdolności postaci. Postaci awansują do 6 poziomu. Gdy postać osiąga wyższe poziomy, uzyskuje ona więcej zdolności, zwiększa swój Wysiłek, i może zwiększyć Skupienie lub liczbę punktów w Pulach. Ogólnie mówiąc, nawet postaci na 1-szym poziomie są całkiem niezłe uzdolnione. Można spokojnie założyć, że mają już jakieś doświadczenie. To nie jest sytuacja “od zera do bohatera”, ale raczej przykład kompetentnych ludzi polepszających swoje zdolności i wiedzę. Awansowanie na wyższe poziomy nie jest tak naprawdę

celem postaci w Cypher System, lecz raczej reprezentuje to, jak postać zmienia się w czasie przygód.

Aby awansować na następny poziom, postaci muszą zyskać Punkty Doświadczenia przez wypełnianie celów postaci, uczestniczenie w przygodach i odkrywanie nowych rzeczy – ten system traktuje o zarówno odkryciach, jak i eksploracji, a także o osiąganiu osobistych celów. Punkty doświadczenia mają wiele zastosowań, a jedno z nich to zakupywanie korzyści dla postaci. Po zakupie czterech korzyści, postać awansuje na następny poziom. Każda korzyść kosztuje 4 PD-ki i można je kupować w dowolnej kolejności, ale trzeba zakupić każdy z nich (a następnie awansować na następny poziom) zanim można zakupić tę samą korzyść ponownie. Cztery korzyści postaci to:

- Zwiększenie Zdolności: Dodaj 4 do swoich Pul. Możesz wybrać dowolną ilość z tych punktów na dowolne Pule.
- Zbliżanie się do Doskonałości: Zwięksź o 1 Skupienie w Mocy, Szybkości bądź Intelekcie (ty decydujesz).
- Dodatkowy Wysiłek: Zwięksź swoją wartość Wysiłku o 1.
- Umiejętności: Uzyskujesz trening w jednej umiejętności swojego wyboru, innej niż atak lub obrona.

Jak zapisano w Zasadach Gry, postać wytrenowana w danej umiejętności ułatwia powiązane z nią zadania o jeden stopień. Możesz wybrać dowolną umiejętność, której sobie zażyczysz, taką jak wspinniczka, skakanie, perswazja lub skradanie się. Możesz także wybrać jakąś dziedzinę wiedzy, taką jak historia lub geologia. Możesz nawet wybrać umiejętność bazującą na specjalnych zdolnościach swojej postaci. Dla przykładu, jeśli Twoja postać może uderzyć w przeciwnika mocą mentalną, możesz być wytrenowany w korzystaniu z tej zdolności, ułatwiając zadanie korzystania z niej. Jeśli wybierzesz umiejętność, w której już jesteś wytrenowany, zyskujesz w niej specjalizację, ułatwiając związane z nią rzuty o dwa stopnie zamiast jednego.

(Umiejętności to szeroka kategoria rzeczy, których postać może siedzieć i wykonać. Patrz poniżej po przykładową listę umiejętności).

- Inne Opcje: Gracze mogą także wydać 4 PD-ki na zakupienie innych opcji, zamiast zyskać nową umiejętność. Zakupienie dowolnej opcji z poniższej listy liczy się jak Umiejętność celem awansowania na następny poziom. Opcje specjalne to:
 - Obniżenie kosztu noszenia zbroi. Ta opcja obniża koszt noszenia zbroi o 1.
 - Dodaj 2 do swoich rzutów na odzyskiwanie zdrowia.
 - Wybierz nową zdolność zapewnianą przez swój typ, z obecnego poziomu lub niższego.

2.5 Deskryptory, Typy i Specjalizacje postaci

By stworzyć postać, tworzysz proste zdanie, które ją opisuje. To zdanie przyjmuje następującą formę: "Jestem [umieść tutaj przymiotnik] [umieść tutaj rzeczownik] który [umieść tutaj czasownik]."

Tak więc powstaje zdanie "Jestem przymiotnik opisujący rzeczownik który czasownikuje". Dla przykładu, możesz powiedzieć "Jestem Dzikim Wojownikiem który Kontroluje Bestie" lub "Jestem Czarującym Poszukiwaczem, który Stawia Umysł Ponad Materią".

W tym zdaniu, przymiotnik nazywany jest **deskryptorem**.

Rzeczownik to **typ** twojej postaci.

Czasownik jest nazywany **specjalizacją**.

Pomimo tego, że typ postaci znajduje się w środku zdania, to od niego zaczniemy. (Tak jak w zdaniu, rzeczownik jest podstawą). Twój typ postaci to jądro twojej postaci. W niektórych grach fabularnych, można nim nazwać klasę postaci. Twój typ pozwala Ci określić miejsce Twojej postaci w świecie i jej relacje z innymi ludźmi w settingu. To jest rzeczownik w zdaniu "Jestem przymiotnik opisujący rzeczownik który czasownikuje".

Mozesz wybrać z czterech typów postaci – **Wojownika, Adepta, Poszukiwacza** lub **Mówcy**.

Twój deskryptor definiuje postać – wpływa na wszystko, co robisz. Twój deskryptor umieszcza Twoją postać w pewnej sytuacji (pierwszej przygotowie na początek kampanii) i pomaga zapewnić jej motywację. To przymiotnik w zdaniu "Jestem przymiotnik opisujący rzeczownik który czasownikuje".

Jeśli Twój MG nie powie inaczej, możesz wybrać dowolny z deskryptorów postaci.

Specjalizacja to to, co Twoja postać robi najlepiej. Specjalizacja nadaje Twojej postaci specyficzność i zapewnia interesujące nowe zdolności, które mogą się przydać. Twój Specjalizator także pomaga Ci zrozumieć Twoje miejsce w grupie BG. Jest to czasownik w zdaniu "Jestem przymiotnik opisujący rzeczownik który czasownikuje".

Istnieje wiele specjalizacji postaci. Twój wybór zależy będzie zapewne od settingu i opowiadanej historii.

(Możesz wykorzystać Smaczki z odpowiedniego rozdziału, żeby zmodyfikować typy postaci tak, by pasowały do odmiennych sesji.)

2.6 Specjalne Zdolności

Typ postaci i specjalizacja zapewniają BG specjalne zdolności na każdym nowym poziomie. Korzystanie z tych zdolności zazwyczaj kosztuje punkty z Puli statystyk; koszt podano w nawiasie po nazwie zdolności. Twoje Skupienie w odpowiedniej statystyce może obniżyć jej koszt, ale pamiętaj, że możesz stosować Skupienie tylko raz na akcję. Dla przykładu, powiedzmy, że Adept z Skupieniem w Intelekcie 2 chce skorzystać z zdolności Blast, aby stworzyć ładunek energii, co kosztuje 1 punkt Intelektu. Chce on także zwiększyć obrażenia z ataku korzystając z Wysiłku, co kosztuje 3 punkty Intelektu. Całościowy koszt tej akcji wynosi 2 punkty z Puli Intelektu (1 punkt za pocisk, plus 3 punkty za skorzystanie z Wysiłku, minus 2 punkty z Skupieniem).

Czasami koszt umiejętności ma znak plusa (+) po liczbie. Dla przykładu, koszt może zostać podany jako "2+ punktów Intelektu". To oznacza, że można wydać więcej punktów lub więcej poziomów Wysiłku, by ulepszyć zdolność, co wyjaśniono w jej opisie.

Wiele specjalnych zdolności daje postaci opcję zrobienia czegoś, czego normalnie nie mogłaby wykonać, jak np.: wytwarzanie promieni zimna lub atakowanie wielu celów naraz. Używanie takich zdolności jest akcją samą w sobie, a koniec opisu zdolności zawiera słowo "Akcja" aby o tym przypomnieć. Może on także zapewnić więcej informacji o tym kiedy lub jak wykonać ową akcję.

Pewne specjalne zdolności pozwalają Ci wykonać

znaną już akcję – akcję, którą można wykonać i bez tego – w odmienny sposób. Dla przykładu, zdolność może Ci pozwolić nosić ciężką zbroję, obniżyć trudność rzutów obronnych na Szybkość, lub dodać 2 punkty ognistych obrażeń do Twoich obrażeń od broni. Te zdolności nazywa się umożliwiaciami. Korzystanie z nich nie jest uważane za akcję. Umożliwiające albo działają ciągle (np.: możliwość noszenia ciężkiej zbroi, co nie jest akcją) lub dzieją się jako część innej akcji (np.: dodawanie obrażeń od ognia do Twoich ataków, co jest częścią akcji ataku). Jeśli specjalna zdolność jest umożliwiaczem, na końcu jej opisu znajduje się słowo “Umożliwiaacz” aby o tym przypomnieć.

Pewne zdolności określają swoją długość, ale zawsze możesz zakończyć wcześniej dowolną ze swoich zdolności, jeśli tylko sobie tego zyczysz. (Ponieważ Cypher System to uniwersalny system i dotyczy wielu gatunków, nie zawsze wszystkie deksryptory, typy i specjalizacje mogą być dostępne graczom. MG decyduje co jest dostępne w tej konkretnej grze i czy coś jest zmodyfikowane – poinformuje on o tym swoich graczy.)

2.7 Umiejętności

Czasami Twoja postać zyskuje trening w specyficznej umiejętności lub zadaniu. Przykładowo, Twoja specjalizacja może oznaczać, że jesteś wytrenowany w skradaniu się, wspinaczce i skakaniu, lub społecznych interakcjach. Innym razem, Twoja postać może wybrać umiejętność, w której jest wytrenowana, i wybierasz taką umiejętność, o której myślisz, że może się przydać w przyszłości.

Cypher System nie ma definitivej, danej raz na zawsze listy umiejętności. Jednakże, poniżej jest trochę sugestii:

- Astronomia
- Utrzymywanie równowagi
- Biologia
- Botanika
- Noszenie ciężarów
- Wspinaczka
- Komputery
- Kłamstwo
- Przebrania
- Ucieczka
- Geografia
- Geologia
- Leczenie
- Historia
- Identyfikacja
- Inicjatywa
- Zastraszanie
- Skakanie
- Obrabianie skóry
- Otwieranie zamków
- Maszyny
- Kowalstwo
- Percepcja
- Perswazja
- Filozofia
- Fizyka
- Kradzież kieszonkowa
- Pilotowanie
- Naprawy
- Jeździectwo
- Niszczenie
- Skradanie się
- Pływanie
- Prowadzenie pojazdów
- Obróbka drewna

Możesz wybrać umiejętność, która obejmuje parę z tych aktywności (interakcje społeczne mogą pokrywać oszustwo, zastraszanie i perswazję) lub bardziej wąskie (ukrywanie siejako skradanie się, gdy się nie rusza). Możesz też wymyślić umiejętności profesje, takie jak piekarz, marynarz lub drwal. Jeśli chcesz wybrać umiejętność, której nie ma na liście, najpewniej najlepiej zapytać najpierw swojego MG, ale ogólnie, najważniejsze to taki wybór umiejętności, który pasuje do konceptu postaci.

Pamiętaj, że jeśli zyskujesz umiejętność, w której już jesteś wytrenowany, zostajesz w niej wyspecjalizowany. Ponieważ opisu umiejętności może być nieco mylny, stwierdzenie „czy jesteś wytrenowany czy wyspecjalizowany” może zająć nieco czasu. Dla przykładu, możesz być wytrenowany w kłamaniu, a później dostać umiejętność do wszystkich społecznych interakcji, co oznacza, że Twoje kłamstwa są wyspecjalizowane, a inne aktywności społeczne są tylko wytrenowane. Bycie wytrenowanym 3 razy w umiejętności nie jest lepsze niż bycie wytrenowanym tylko 2 razy (innymi słowy, wyspecjalizowany to najlepszy możliwy poziom).

Tylko umiejętności pozyskane przez typ lub inne rzadkie przypadki pozwalają Ci być wyuczonym w ataku lub obronie.

Jeśli pozyskasz specjalną zdolność przez swój typ, specjalizację lub inny aspekt Twojej postaci, możesz wybrać ką w miejsce umiejętności i być wytrenowanym lub wyspecjalizowanym w danej specjalnie zdolności. Dla przykładu, jeśli masz atak mentalny, a nadchodzi czas na wybór umiejętności, możesz wybrać umiejętność w ataku mentalnym. Ułatwiały to ten atak za każdym razem, gdy jest używany. Każda zdolność, którą posiadasz, może mieć swoją własną umiejętność w tym właśnie celu. Nie możesz wybrać “wszystkich mocy mentalnych” lub “wszystkich zakleć” jako jednej umiejętności i być w niej wytrenowany lub wyspecjalizowany, gdyż ta kategoria jest stanowczo zbyt szeroka.

W większości kampanii, biegłość w języku jest uważana za umiejętność. Wiec jeśli chcesz mówić po francusku, jest to traktowane tak samo jak bycie wytrenowanym w biologii lub pływaniu.

2.8 Typ

Typ postaci to najważniejsza cecha Twojej postaci. Twój typ pozwala określić miejsce postaci w świecie

i jej relację z innymi ludźmi. Jest to rzeczownik w zdaniu “Jestem przymiotnik rzeczownik który czasownikuje”.

(W pewnych grach RPG, typ postaci może zostać nazwany klasą postaci.)

Możesz wybrać z 4 typów postaci: Wojownika, Adepta, Odkrywcy i Mówcy. Jednakże, możesz nie chcieć korzystać z tych ogólnikowych nazw na nie. Ten rozdział oferuje parę bardziej specyficznych nazw na każdy typ, które mogą być stosowne, w zależności od świata przedstawionego. Odkryjesz, że nazwy takie jak “Wojownik” czy też “Odkrywca” nie zawsze pasują do gier dzieżących się w świecie współczesnym. Jak zawsze, możesz zrobić, co uznasz za stosowne. (Twój typ określa kim jest postać. Powinieneś korzystać z dowolnej nazwy na typ, tak długo, jak pasuje zarówno do postaci, jak i do settingu.)

Ponieważ typ to podstawa, na której się buduje postać, warto się zastanowić, jaka relacja łączy go z settingiem. Aby z tym pomóc, typy to w zasadzie ogólne archetypy. Wojownik, dla przykładu, może być wszystkim, od rycerza w lśniącej zbroi, przez gliniarza na ulicy po cybernetycznego weterana tysiąca futurystycznych wojen. Aby lepiej dostosować cztery typy do różnych settingów, istnieją różne metody zwane posmakami, zaprezentowane w stosowym rozdziale, by pomóc w dostosowaniu typów do konwencji fantasy, science fiction, lub innych (lub by dostosować typy do pomysłu na postać).

Dalej, bardziej fundamentalne opcje dla *dalszej customizacji* są dostępne na końcu tego rozdziału.

Wtrącenie Gracza

Wtrącenie gracza oznacza, że gracz wybiera zmianę czegoś w kampanii, czyniąc rzeczy łatwiejszymi dla jego postaci. Konceptualnie, jest to przeciwieństwo wtrącenia MG: zamiast MG dawać PD graczowi i wprowadzać niespodziewaną komplikację dla jego postaci, gracz wydaje 1 PD i wprowadza rozwiązanie problemu lub komplikacji. To, co może zrobić wtrącenie gracza, to zmienić świat gry lub obecne okoliczności zamiast bezpośrednio zmieniać postać. Dla przykładu, wtrącenie mówiące, że cypher, z którego właśnie się skorzystało, ma dodatkowe użycie byłoby właściwe, ale wtrącenie uzdrawiające postać nie byłoby. Jeśli gracz nie ma PD-ków do wydania, nie może wprowadzić wtrącenia gracza.

Parę wtrąceń gracza jest zasugerowanych pod każdym typem. Warto jednak zaznaczyć, że nie każde wtrącenie gracza jest stosowne w każdej sytuacji. MG może zezwolić graczom na inne sugestie wtrąceń, ale ostatecznie to on decyduje, czy dane wtrącenie jest stosowne do typu postaci i danej sytuacji. Jeśli MG odmawia wtrącenia, gracz nie wydaje 1 PD-ka i wtrącenie nie następuje.

Korzystanie z intruzji nie wymaga od postaci akcji, by je zastosować. Po prostu ono następuje.

(Wtrącenie gracza powinno być ograniczone do nie więcej niż jednego wtrącenia na gracza na jedną sesję.)

Akcje obronne

Akcje obronne występują wtedy, gdy gracz rzuca, by uchronić się od czegoś nieporządanego, co mogłoby się wydarzyć jego BG. Rodzaj akcji obronnej ma znaczenie, gdy rozważamy Wysiłek.

Obrona Mocy: Używa się jej do odporności na trucizny, choroby i wszystko inne, co można przezwyciężyć siłą i zdrowiem.

Obrona Szybkości: Używa się jej do unikania ciosów i uciekania od niebezpieczeństw. To najczęściej wykorzystywany rodzaj akcji obronnej.

Obrona Intelektu: Używa się jej do odpierania ataków mentalnych i wszystkiego, co może wpływać na czyiś umysł.

2.8.1 Wojownik

Fantasy/Baśń: Wojownik, rycerz, barbarzyńca, żołnierz, walkyria.

Współczesność/Horror/Romans: policjant, żołnierz, strażnik, detektyw, ochroniarz, atleta.

Science fiction: oficer bezpieczeństwa, wojownik, żołnierz, najemnik.

Superbohaterowie/Post-apokalipsa: bohater.

Jesteś dobrym sprzymierzeńcem w potyczce. Wiesz, jak korzystać z broni i chronić siebie. W zależności od konwencji i settingu, może to znaczyć, że nosisz miecz i tarczę na arenie gladiatorów, posiadasz karabin maszynowy i zestaw granatów przydatne w wymianie ognia, lub posiadasz blastera i zasilany pancerz, z których korzystasz na obcej planecie.

Rola w grze: Wojownicy są fizyczni i zorientowani na akcję. Częściej rozwiązujeją problemy, korzystając z siły, niż na inne sposoby, i często wybierają najprostszą drogę do osiągnięcia swoich celów.

Rola w drużynie: Wojownicy najczęściej zadają i biorą na klatę najwięcej obrażeń w bitwie. To od nich zależy obrona reszty członków drużyny przed atakami. To czasami oznacza, że wojownicy bywają liderami, przynajmniej w walce i w obliczu innych niebezpieczeństw.

Rola społeczna: Wojownicy nie zawsze są żołnierzami lub najemnikami. Każdy, kto jest gotów do odrobinę przemocy w swoim życiu, lub choćby jej potencjału, może być Wojownikiem, mówiąc ogólnie. Wliczają się w to strażnicy, policjanci, marynarze lub ludzie innych profesji, którzy wiedzą, jak się bronić.

Zaawansowani Wojownicy: W miarę, jak wojownicy awansują na poziomy, ich umiejętności bitewne – zarówno obrony, jak i ataku – zwiększa się do niemożliwych poziomów. Na wyższych poziomach, mogą oni często przeciwstawić się grupom wrogów lub stanąć 1-na-1 przeciwko dowolnemu przeciwnikowi.

Historia Wojownika

Twój typ pomaga Ci określić połączenie Twojej postaci z settingiem. Rzuć k20 lub wybierz z poniższej listy, by określić pewien fakt odnośnie Twojej historii, który łączy Twoją postać ze światem. Możesz także stworzyć swój własny fakt historyczny.

Wojownik - Wtrącenia Gracza

Możesz wydać 1 PD by skorzystać z poniższych wtrąceń gracza, jeśli jest to stosowne do sytuacji, a MG się zgodzi.

Perfekcyjna pozycja: Walczysz przynajmniej z trzema wrogami i każdy z nich stoi w odpowiednim miejscu, możesz więc wykorzystać ruch, który ćwiczyłeś dawno temu, co pozwala Ci zaatakować wszystkich trzech w jednej akcji. Wykonaj odrębne rzuty na atak dla kazego z wrogów. Jesteś ograniczony Wysiłkiem, który możesz wykorzystać w jednej akcji.

Stary Przyjaciel: Towarzysz borni z przeszłości pojawia się nagle i pomaga w tym, co teraz robisz. Jest on na własnej misji i nie może zostać dłużej niż czas potrzebny na udzielenie pomocy, porozmawianie przez chwilę i być może na wspólne zjedzenie szybkiego posiłku.

Słabość Broni: Broń Twojego przeciwnika ma słaby punkt. Podczas walki, szybko się ona psuje i spada o dwa stopnie w dół na **liczniku obrażeń przedmiotu**.

Otrzymujesz dodatkowe 6 punktów do podziału pomiędzy Pule, jakkolwiek sobie życzysz.

Wojownik pierwszego poziomu

Pierwszo-poziomowi wojownicy mają następujące zdolności:

Wysiłek: Twój Wysiłek to 1.

Fizyczna Natura: Masz Skupienie w Mocy 1 i Skupienie w Szybkości 0 lub Skupienie w Mocy 0 i Skupienie w Szybkości 1. Niezależnie od tego, Twoje Skupienie w Intelekcie to 0.

Korzystanie z Cypherów: Możesz nosić dwa Cyphery w danym czasie.

Bronie: Jesteś wytrenowany w lekkich, średnich i ciężkich broniach i nie stosuje się do Ciebie kara za używanie jakiegokolwiek rodzaju broni. Umożliwienie.

Początkowy Ekwipunek: Odpowiednie ubranie i dwie bronde Twojego wyboru, plus jeden drogi przedmiot, dwa przedmioty średniej ceny i cztery niedrogie.

Specialne Zdolności: Wybierz cztery zdolności z poniższej listy. Nie możesz wybrać tej samej zdolności więcej niż raz, chyba, że jej opis mówi inaczej. Pełny opis wszystkich zdolności znajduje się w rozdziale **Zdolności**, który także zawiera opis

k20	Historia Wojownika
1	Byłeś w armii i dalej masz przyjaciół, którzy tam są. Twój były dowódca dobrze Cię pamięta.
2	Byłeś ochroniarzem bogatej kobiety, która oskarżyła Cię o kradzież. Opuściłeś jej służbę w cieniu podejrzań.
3	Byłeś ochroniarzem lokalnego baru, i właściciele pamiętają Cię.
4	Trenowałeś z szanowanym mentorem. Trzyma on Cię w estymie, ale ma wielu wrogów.
5	Trenowałeś w odosobnionym zakonie. Mnisi myślą o Tobie jak o bracie, ale dla wszystkich innych jesteś obcym.
6	Nie masz formalnego wyszkolenia. Twoje zdolności po prostu są (naturalnie bądź nie).
7	Spędziłeś czas na ulicach i byłeś przez pewien czas w więzieniu.
8	Zapisano Cię do służby wojskowej, ale uciekłeś po niedługim czasie.
9	Służyłeś jako ochroniarz dla potężnego kryminalisty, który teraz jest Ci winny życie.
10	Pracowałeś jako oficer policji lub detektyw. Każdy Cię zna, ale opinie o Tobie są różne.
11	Twoje starsze rodzeństwo to niesłynna postać, która żyje w hańbie.
12	Służyłeś jako strażnik komuś, kto dużo podróżował. Znasz ludzi w wielu miejscowościach.
13	Twój najlepszy przyjaciel to nauczyciel lub badacz. Jest on świętym źródłem wiedzy.
14	Ty i Twój przyjaciel palicie ten sam rodzaj rzadkiego, drogiego tytoniu. Spotykacie się co tydzień, by porozmawiać i zapalić.
15	Twój wuj prowadzi teatr w mieście. Znasz wszystkich aktorów i masz wolny wstęp na występy.
16	Twój przyjaciel-rzemieślnik czasami prosi Cię o pomoc. Jednakże, płaci on dobrze.
17	Twój mentor napisał książkę o sztukach walki. Czasami ludzie pragną Cię odszukać i zapytać o jej dziwne zapisy.
18	Ktoś, z kim walczyłeś ramię w ramię w armii, teraz jest burmistrzem lokalnego miasteczka.
19	Ocaliłeś życie rodziny, gdy jej dom płonął. Mają oni u Ciebie dług, a ich sąsiedzi traktują Cię jak bohatera.
20	Twój stary trener dalej spodziewa się, że wrócisz i sprzątniesz po jego zajęciach; gdy to robisz, dzieli się on z Tobą okazjonalnie ciekawymi plotkami.

Tabela 2.1: Historia Wojownika

Posmaków i zdolności Specjalizacji w pojedynczym, sporym katalogu.

- Broń Niepotrzebna
- Kontrola Bitewna
- Na Straży
- Ogłuszenie
- Szybki Rzut
- Ulepszone Skupienie
- Umiejętności Fizyczne
- Wyszkolony Bez Zbroi

- Wyszkolony w Zbroi

- Zamach

- Zdolności Bojowe

Wojownik Drugiego Poziomu

Wybierz dwie zdolności z poniższej listy (lub z niższego poziomu) i dodaj je do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną z niższego poziomu.

- Krwawienie
- Miażdżący Cios
- Następny Atak

Statystyka	Początkowa Wartość Puli
Moc	10
Szybkość	10
Intelekt	8

Tabela 2.2: Pule Statystyk Wojownika

- Przeładowanie
- Umiejętny Atak
- Umiejętna Obrona

Wojownik Trzeciego Poziomu

Wybierz trzy zdolności z poniższej listy (lub z niższego poziomu) i dodaj je do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną z niższego poziomu.

- Chwytaj Moment
- Cięcie
- Cios z Wyciągnięciem
- Czujność
- Ekspercki Użytkownik Cypherów
- Furia
- Odporność na Energię
- Ostrzał Ciągły
- Podwójny Strzał
- Przywykły do Noszenia Zbroi
- Reakcja
- Śmiertelna Salwa

Wojownik Czwartego Poziomu

Wybierz dwie z poniższych zdolności (lub z niższego poziomu) i dodaj je do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną z zdolności niższego poziomu na inną z niższego poziomu.

- Dodatkowy Wysiłek
- Doświadczony Obrońca
- Finta

- Pęd
- Przełamanie Obrony
- Wycelowanie
- Wyjątkowo Wytrzymały
- Zręczny Wojownik
- Zwiększony Efekt

Wojownik Piątego Poziomu

Wybierz trzy zdolności z poniższej listy (lub z niższego poziomu) i dodaj je do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną zdolność niższego poziomu.

- Atak z Wyskoku
- Blok
- Mistrzostwo Ataków
- Mistrzostwo Obrony
- Mistrzowska Biegłość w Pancerzach
- Ulepszony Sukces
- Potrójny Wystrzał
- Zaawansowany Użytkownik Cypherów

(Pamiętaj, że na wyższych poziomach, można wybrać zdolności z niższych poziomów. Czasami jest to najlepszy sposób, by uzyskać dokładnie taką postać, jakiej pragniesz. Jest to zwłaszcza prawdziwe odnośnie zdolności, które zapewniają umiejętności, które zazwyczaj można wybrać więcej niż jeden raz.)

Wojownik Szóstego Poziomu

Wybierz dwie ze zdolności z poniższej listy (lub z niższego poziomu) i dodaj je do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną z niższego poziomu.

- Broń i Cios
- Chwila Wspaniałości
- Morderca
- Ostateczny Cios
- Wielokrotny Atak
- Znowu i Znowu

Przykładowy Wojownik

Ray chce stworzyć Wojownika do współczesnej kampanii. Decyduje się on na byłego członka armii, który jest silny i szybki. 3 z wolnych punktów idą do Puli Mocy, a pozostałe 3 do Puli Szybkości. Jego Statystyki to teraz Moc 13, Szybkość 13 i Intelekt 8. Jako, że postać jest na 1-szym poziomie, jej Wysiłek to 1, jej Skupienie w Mocy to 1, a Skupienie w Szybkości i Intelekcie to 0. Jego postać nie jest szczególnie mądra lub charyzmatyczna.

Chce on korzystać z dużego noża bojowego (średnia broń, która zadaje 4 punkty obrażeń) i .357 Magnum (ciężki pistolet, który zadaje 6 punktów obrażeń, ale wymaga dwóch rąk do korzystania). Ray decyduje się na nie noszenie żadnej zbroi, gdyż nie pasuje to do settingu, tak więc, jako swoją pierwszą zdolność wybiera **Wyszkolony Bez Zbroi**, co ułatwia jego Obronę Szybkości. Jako drugą zdolność wybiera **Zdolności Bojowe**, by zadawać większe obrażenia swoim wielkim nożem.

Ray chce być zarówno szybki, jak i wytrzymały, wybiera więc **Ulepszone Skupienie**. Daje mu to Skupienie w Szybkości na 1. Jako ostatnią zdolność, wybiera **Umiejętności Fizyczne** i wybiera płynwanie i bieganie.

Wojownik może mieć przy sobie maksymalnie 2 cyphery. GM decyduje, że pierwszy cypher Raya to pigułka, która regeneruje 6 punktów Mocy po połknęciu, a jego drugi cypher to mały, łatwy do ukrycia granat, który eksploduje jak ognista bomba, gdy go się rzuci, zadając 3 punkty obrażeń wszystkim w bliskim zasięgu.

Ray dalej musi wybrać deskryptor i specjalizację. Przeglądając deskryptory, Ray wybiera **Silnego**, co zwiększa jego Pulę Mocy do 17. Jest także wytrenowany w skakaniu i niszczeniu przedmiotów. (Jeśli Ray wybrałby skakanie jako jedną ze swoich umiejętności fizycznych, teraz dzięki deskryptorowi byłby wyspecjalizowany w skakaniu, zamiast być wytrenowanym). Bycie Islnym daje też Ray'owi dodatkową średnią bądź ciężką broń. Wybiera kij baseballowy, który przechowuje w bagażniku swojego auta.

Jako swoją specjalizację, Ray wybiera **Mistrzowsko Posługuję się Bronią**. Daje mu to kolejną broń wysokiej jakości. Wybiera dodatkowy nóż bojowy i pyta MG, czy może z niego korzystać w lewej ręce – nie do wykonywania ataków, lecz jako tarczę. To ułatwi jego rzuty na Obronę Szybkości, jeśli ma obydwie bronie w rękach (“tarcza” liczy się jako atut). MG się zgadza. Podczas gry, ciężko będzie trafić Wojownika Ray'a – jest wytrenowany w rzutach na Obronę Szybkości, a jego dodatkowy nóż obniża rzuty o kolejny stopień.

Dzięki jego specjalizacji, zadaje także dodatkowy 1 punkt obrażeń w walce swoją wybraną bronią. Teraz zadaje 6 punktów obrażeń swoim ostrzem. Postać Raya to śmiercionośny wojownik, zapewne rozpoczynający grę z reputacją jako walczący nożami.

Jako swój motyw fabularny, Ray wybiera **Pokonać Wrogą**. Ten wróg, Ray decyduje, to nikt inny jak jego stary przyjaciel z armii, który wszedł na ścieżkę zła.

2.8.2 Adept

Fantasy/baśń: mag, czarodziej, czarnoksiążnik, kleryk, druid, jasnowidz, diabolista, dotknięty przez Fae.

Współczesność/Horror/Romans: psionik, okultysta, wiedźma, praktykujący magię, medium, szalony naukowiec.

Science fiction: psionik, telepata, jasnowidz, skanujący, ESP-er, abominacja.

Superbohaterowie/Post-apokalipsa: mag, czarownik, dzierżący moc, psionik, telepata.

Władasz mocami i zdolnościami poza ludzkim doświadczeniem, zrozumienie i czasami wiara. Może to być magia, psionika, zdolności mutantów, lub po prostu skomplikowane urządzenia, w zależności od settingu. ("Magia" to termin, który stosujemy tutaj bardzo luźno. To termin na wszystkie wspaniałe, możliwe nadnaturalne rzeczy, które może zrobić Twój postać, a inne nie mogą. Może to być skutek posługiwanego się odpowiednim sprzętem, kontaktu z duchami, mutacjami, psioniki, nanotechnologii lub innych źródłów.)

Rola w grze: Adepcy to zazwyczaj inteligentni, myślący ludzie. Bardzo często myślą ostrożnie, zanim podejmą akcję i polegają na swoich nadnaturalnych zdolnościach.

Rola w drużynie: Adepcy nie są potężni w bezpośredniej walce, choć często posiadają zdolności, które są wspaniałym uzupełnieniem zdolności bojowych ich towarzyszy, zarówno defensywnie, jak i ofensywnie. Czasami posiadają zdolności, które pomagają im przewyciągać trudności i wyzwania. Dla przykładu, jeśli grupa musi się przedostać przez zamknięte drzwi, Adepcy może być w stanie je zniszczyć lub przeteleportować wszystkich na ich drugą stronę.

Rola społeczna: W settingach w których moce nadnaturalne są rzadkie, tajemnicze lub wywołują strach, Adepcy są zazwyczaj także rzadcy i wywołujący strach. Pozostają wtedy w ukryciu. Kiedy jest inaczej, Adepcy są częstszy i bardziej bezpośredni. Mogą nawet zostać liderami swoich społeczności.

Zaawansowani Adepcy: Nawet na niższych poziomach, moce Adepców zapierają dech w pierścieniach. Na wyższych poziomach, Adepcy mogą dokonać prawdziwie wielkich czynów, które mogą przekształcić materię i środowisko wokół nich. (Adepcy prawie zawsze są paranormalni lub nadludzcy w jakimś sensie – czarodzieje, psionicy itp. Jeśli gra,

w którą gracie, nie posiada takich postaci, Adepcy mogłyby być szarlatanem, który udaje magiczne zdolności przy pomocy trików i ukrytych urządzeń, lub gadżeciarzem z "przydatnym paskiem" pełnym dziwnych narzędzi. Lub w Twoim świecie może nie być Adepców. To także jest ok.)

Adept - Wtrącenia Gracza

Kiedy grasz Adepcem, możesz wydać 1 PD na jeden z poniższych wtrąceń gracza, jeśli sytuacja jest stosowna i MG się zgodzi.

Przydatna Awaria: Urządzenie, z którego korzysta się przeciwko Tobie, ulega awarii. Może ono zrańić użytkownika lub jednego z jego sprzymierzeńców w ciągu jednej tury, lub aktywować dramatyczny i rozpraszający efekt uboczny, trwający parę tur.

Nagle Olśnienie: Doświadczasz nagiego olśnienia, które zapewnia jasną odpowiedź lub sugeruje następne kroki w temacie ważnego pytanie, problemu lub przeszkody na Twojej drodze.

Cudowna Aktywacja: Nieaktywne, zrujnowane lub najwyraźniej-zniszczone urządzenia chwilowo się aktywuje i wykonuje przydatną akcję w kontekście obecnej sytuacji. Może to kupić Ci trochę czasu na znalezienie lepszego rozwiązania, przewyciążyć komplikację która wpływa na Twoje moce, lub po prostu umożliwić skorzystanie z zużytego cyphera lub artefaktu jeszcze raz.

Otrzymujesz 6 dodatkowych punktów do podziału pomiędzy Pule statystyk, zgodnie z własną wolą.

Historia Adepta

Twój typ pomaga Ci określić Twoje miejsce w settingu. Rzuć k20 lub wybierz z poniższej listy, by określić konkretny fakt odnośnie Twojej historii, która łączy Cię z resztą świata. Możesz także stworzyć swój własny fakt.

Adept Pierwszego Poziomu

Pierwszo-poziomowi Adepcy posiadają następujące zdolności:

Wysiłek: Twój Wysiłek to 1.

Geniusz: Masz Skupienie w Intelektie 1 oraz Skupienie w Mocy i Szybkości 0.

Eksperckie Korzystanie z Cypherów: Możesz nosić 3 cyphery w danym czasie.

Statystyka	Początkowa Wartość Puli
Moc	7
Szybkość	9
Intelekt	12

Tabela 2.3: Pule Statystyk Adepta

k20	Historia Adepta
1	Służyłeś jako uczeń u Adepta, którego respektowało i bało się wielu ludzi. Teraz nosisz jego brzemię.
2	Studiowałeś w szkole słynącej z jej mrocznych nauczycieli i absolwentów.
3	Nauczyleś się swoich zdolności w świątyni mało znanego boga. Jego kapłani i wierni, choć niezbyt liczni, respektują i adorują Twoje talenty i potencjał.
4	Kiedy podróżowałeś samotnie, ocaliłeś życie potężnej osoby. Ma ona względem Ciebie dług wieczności.
5	Twoja matka była potężnym Adeptem za życia, pomagała też ludziom w okolicy. Patrzą oni na Ciebie ciepło, ale także spodziewają się wiele po Tobie.
6	Wisisz pieniędze wielu ludziom i nie masz pieniędzy, by spłacić swój dług.
7	Zaliczyłeś gigantyczną klęskę w swoich początkowych studiach z nauczycielem i teraz uczysz się na własną rękę.
8	Nauczyleś się swoich zdolności szybciej, niż Twoi nauczyciele widzieli u któregokolwiek ze swoich uczniów. Potężni tego świata zwróciли na Ciebie swoją uwagę i obserwują Cię intensywnie.
9	Zabiłeś dobrze znanego kryminalistę w samoobronie, zyskując respekt wielu i nieprzyjaźń paru niebezpiecznych ludzi.
10	Uczyłeś się na Wojownika, ale Twoje uzdolnienia w kierunku Adepta ostatecznie skierowały Cię na odmienną ścieżkę. Twoi dawni kompani nie rozumieją Cię, ale mimo to Cię szanują.
11	Kiedy studiowałeś na Adepta, pracowałeś jako asystent w banku, zaprzyjażniając się z właścicielem i klientami.
12	Twoja rodzina posiada wielką winnicę niedaleko, znaną ze swojego dobrego wina i uczciwości biznesowej.
13	Trenowałeś przez pewien czas z grupą wpływowych Adeptów, którzy dalej darzą Cię przyjaźnią.
14	Pracowałeś w ogrodach pałacowych wpływowego szlachcica lub bogatej osoby. Nie pamięta ona Cię, ale zaprzyjaźniłeś się z jej młodą córką.
15	Eksperyment, który przeprowadziłeś w przeszłości, kompletnie nie wypalił. Ludzie z tamtej okolicy zapamiętali Cię jako niebezpiecznego i bezmyślnego typka.
16	Pochodzisz z dalekiego miejsca, gdzie byłeś dobrze znany i traktowany, ale ludzie tutaj traktują Cię z dużą podejrzliwością.
17	Ludzie, których spotykasz, wydają się trzymać na dystans ze względu na dziwne piętna na Twojej twarzy.
18	Twój najlepszy przyjaciel to także Adept. Ty i Twój przyjaciel dzielicie się odkryciami i sekretami.
19	Znasz lokalnego kupca bardzo dobrze. Ponieważ zapewniłeś mu dużo przychodu, oferuje Ci on zniżki i specjalne traktowanie.
20	Należysz do sekretnego klubu, który spotyka się co miesiąc, by wypić i porozmawiać.

Tabela 2.4: Historia Adepta

Początkowy Ekwipunek: Stosowne ubranie, plus 2 drogie przedmioty, dwa przedmioty średniej ceny i do 4 niedrogich przedmiotów Twojego wyboru.

Bronie: Możesz korzystać z lekkich broni bez żadnej kary. Posiadasz nieumiejętność w średnich i ciężkich broniach – Twoje ataki z średnimi i ciężkimi broniami są utrudnione.

Specjalne zdolności: Wybierz 4 zdolności z poniższej listy. Nie możesz wybrać danej zdolności więcej niż 1 raz, chyba, że jej opis stanowi inaczej. Pełny opis każdej z dostępnych zdolności znajduje się w rozdziale **Zdolności**, który zawiera także zdolności Posmaków i specjalizacje w jednym, rozbudowanym katalogu. (Zdolności Adepta wymagają przynajmniej jednej wolnej ręki, chyba, że MG mówi inaczej.)

- Zamglenie
- Usunięcie Wspomnień
- Daleki Krok
- Sztuczki Magiczne
- Trening Magiczny
- Pocisk
- Pchnięcie
- Pole Renozansowe
- Skan
- Strzaskanie
- Magia Obronna

Adept Drugiego Poziomu

Wybierz jedną ze zdolności z poniższej listy (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności z niższego poziomu na inną niższego poziomu.

- Adaptacja
- Czytanie Myśli
- Odzyskanie Wspomnień
- Ujawnienie
- Unoszenie Się
- Tnące Światło
- Zastój

Adept Trzeciego Poziomu

Wybierz dwie zdolności z poniższej listy (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz wybrać jedną ze zdolności niższego poziomu i zamienić na inną z niższego poziomu.

- Bariera Pola Siłowego
- Ochrona Przed Energią
- Ogień i lód
- Sokole Oko
- Sensor
- Środki Zaradcze
- Zaawansowany Użytkownik Cypherów

Adept Czwartego Poziomu

Wybierz jedną ze zdolności z poniższej listy (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności z niższego poziomu na inną niższego poziomu.

- Chmura Drobiazgów
- Dotyk Śmierci
- Kontrola Umysłu
- Niewidzialność
- Projekcja
- Przebudowa
- Regeneracja
- Szybka Reakcja
- Tunel Czasoprzestrzenny
- Wygnanie

Adept Piątego Poziomu

Wybierz dwie ze zdolności z poniższej listy (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną zdolność niższego poziomu.

- Absorpcaja Energii
- Mistrzowskie Korzystanie z Cypherów
- Prawdziwe Zmysły
- Przywołanie
- Pył w Pył
- Stworzenie
- Teleportacja
- Wiedza o Nieznanym
- Wybuch

Adept Szóstego Poziomu

Wybierz jedną ze zdolności z poniższej listy (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną zdolność niższego poziomu.

- Absorpcaja Cyphera
- Kontrola Pogody
- Podróż Między Światami
- Poruszenie Góry
- Trzęsienie Ziemi

Przykładowy Adept

Jen chce stworzyć Adepta – czarownika w kampanii fantasy. Decyduje się być dobra we wszystkim po trochu, więc przydziela 2 do każdej z Pul Statystyk, co daje jej Moc 9, Szybkość 11 i Intelekt 14. Jej Adept jest szybki i bystry. Posiada ona Skupienie w Intelekcie 1, w Mocy i Szybkości zaś – 0. Jako postać pierwszego poziomu, jej Wysiłek to 1. Jako początkowe zdolności, wybiera ona **Pocisk** i **Magię Obronną**, co daje jej dobre moce defensywne i ofensywne. Wybiera także **Trening Magiczny** i dopełnia postać za pomocą **Skanu**, co ma jej zapewnić dodatkowe źródła informacji. Oznacza to,

że Pocisk, Magię Obronną i Skan to zaklęcia, których się nauczyła w ciągu wielu lat nauki. Jen może mieć trzy cyphery. MG daje jej miksturę, która działa jak teleporter krótkiego zasięgu, mały medallion, który regeneruje punktów Puli Intelektu i flakonik wypełniony płynem, który eksploduje niczym ognista bomba. Czarownik Jen jest wyszkolony w lekkich broniach, więc wybiera ona sztylet.

Na swój deskryptor Jen wybiera **Pełen Gracji**, co dodaje 2 punkty do jej Puli Szybkości, zwiększając ją do 2. Ten deskryptor oznacza także, że Jen jest wytrenowana w balansowaniu i ostrożnych ruchach, fizycznych występach i rzutach na Obronę Szybkości. Może jest ona tancerzem. Po prawdzie, zaczyna ona tworzyć historię, w której jej postać rzuca swoje zaklęcia przy pomocy lekkich, zwinnych ruchów. Na swoją specjalizację, wybiera ona

Przewodzis. To daje jej wytrenowanie w społecznych interakcjach, co znowu daje uniwersalną postać – jest dobra we wszystkich sytuacjach. Co więcej, uzyskuje ona zdolność Dobra Porada, co pozwala jej na bycie w centrum jej drużyny. Jje zaklęcia i zdolności specjalizacyjne kosztują punkty Intelektu, by je aktywować, jest więc szczęśliwa, że ma wiele punktów w Intelekcie. Dodatkowo, jej Skupienie w Intelekcie obniży ten koszt. Jeśli użyje ona swojego Pocisku bez stosowania Wysiłku, kosztować ją będzie to 0 punktów Intelektu i zada 4 punkty obrażeń. Jej Skupienie w Intelekcie pozwoli jej zaoszczędzić punkty, które będzie mogła wydać w innym celu, być może aby zwiększyć dokładność jej Pocisku.

Na swój motyw fabularny Jen wybiera **Wsparcie Przyjaciela**. Decyduje ona, że kiedy jej czarowniczka była młoda, miała magicznego mentora. Później ów mentor został wzięty w niewolę przez demoną, więc jej postać zawsze szuka wskazówek odnośnie tego demona, aby wyzwolić jej przyjaciecia z niewoli.

(MG ma możliwość pre-selekci specjalnych zdolności danego typu na danym poziomie, by kształtać setting. Przykładowo, w powyższym przypadku MG może określić, że wszyscy czarownicy (Adepcc) zaczynają grę z Treningiem Magicznym jako jedną z ich zdolności pierwszego poziomu. Nie czyni to postaci mniej potężną lub specjalną, ale mówi coś o jej roli w świecie i tym, czego można się spodziewać w trakcie gry.)

2.8.3 Odkrywca

Fantasy/Baśń: Odkrywca, poszukiwacz przygód, badacz tajemnic.

Współczesność/Horror/Romans: atleta, odkrywca, poszukiwacz przygód, detektyw, badacz, pionier, reporter śledczy.

Science fiction: odkrywca, poszukiwacz przygód, podróżnik, planetolog, ksenobiolog.

Superbohaterowie/Post-apokalipsa: poszukiwacz przygód, stróż prawa.

Jesteś osobą akcji i fizycznych zdolności, bez lęku patrzącą ku nieodkrytemu. Podróżujesz do dziwnych, egzotycznych i niebezpiecznych miejsc, i odkrywasz nowe rzeczy. Oznacza to, że masz duże zdolności fizyczne, ale zapewne także jesteś dobrze wykształcony.

Rola w grze: Choć Odkrywcy mogą być uczonymi i dobrze wykształconymi, są przede wszystkim zainteresowani akcją. Mierzą się ze śmiertelnymi niebezpieczeństwiami i okropnymi przeszkodami praktycznie codziennie.

Rola w drużynie: Odkrywcy czasami pracują sami, ale częściej są częścią zespołu z innymi postaciami. Odkrywca często przoduje i przeciera szlak. Jednakże, często zatrzymują się i badają to, co ich zaintrygowało po drodze.

Rola społeczna: Nie wszyscy Odkrywcy przedzierają się przez dzicz lub badają stare ruiny. Czasami, Odkrywca to nauczyciel, naukowiec, detektyw lub reporter śledczy. W każdym wypadku, Odkrywca z odwagą zmaga się z nowymi wyzwaniami i zbiera wiedzę, którą może się dzielić z innymi.

Zaawansowani Odkrywcy: Wysokopoziomowi Odkrywcy zyskują więcej umiejętności, trochę zdolności bojowych i dużo zdolności, które pomagają im poradzić sobie z niebezpieczeństwem. W skrócie, stają się uniwersalni, zdolni dać sobie radę z każdym wyzwaniem.

Odkrywca - Wtrącenia Gracza

Kiedy grasz Odkrywcą, możesz wydać 1 PD by skorzystać z poniższych **wtrąceń gracza**, jeśli sytuacja jest odpowiednia i MG się zgadza.

Szczęśliwa Awaria: Pułapka lub niebezpieczne urządzenie doświadcza awarii, zanim może Ciebie zranić.

Nieoczekiwana Wskazówka: W momencie, gdy myślisz, że kompletnie zgubileś drogę, element kra-

jobrazu, drogowskaz, lub po prostu ułożenie terenu sprawia, że odkrywasz najlepszą drogę naprzód, przynajmniej w tym momencie.

Słaba Trucizna: Trucizna lub choroba okazuje się nie być tak poważna, jak na początku wyglądała, i zadaje tylko połowę obrażeń, które zadałaby normalnie.

Otrzymujesz dodatkowe 6 punktów, które możesz rozdzielić pomiędzy swoje Pule zgodnie ze swoim życzeniem.

Historia Odkrywcy

Twój typ pomaga Ci określić połączenie Twojej postaci z settingiem. Rzuć k20 lub wybierz z poniższej listy, by określić konkretny fakt o Twojej historii, który łączy Cię z resztą świata. Możesz także stworzyć swój własny fakt.

Odkrywca Pierszego Poziomu

Odkrywca pierwszego poziomu ma poniższe zdolności:

Wysiłek: Twój Wysiłek to 1.

Fizyczna Natura: Masz Skupienie w Mocy 1, w Szybkości i Intelekcie zaś – 0.

Korzystanie z Cypherów: Możesz mieć przy sobie 2 cyphery naraz.

Początkujący Ekwipunek: Odpowiednie ubranie i broń Twojego wyboru, plus 2 drogie przedmioty, 2 przedmioty średniej ceny i do 4 niedrogich przedmiotów.

Bronie: Możesz korzystać z lekkich i średnich broni bez kary. Posiadasz nieumiejętność z ciężkimi brońmi – Twoje ataki nimi są utrudnione.

Specjalne Zdolności: Wybierz cztery z poniższych zdolności. Nie możesz wybrać tej samej zdolności więcej niż raz, chyba, że jej opis stanowi inaczej. Pełen opis wszystkich zdolności znajduje się w rozdziale **Zdolności**, który także zawiera zdolności Posmaków i specjalizacji w pojedynczym, rozległym katalogu.

- Blok
- Broń Niepotrzebna
- Deszyfracja
- Mięśnie z Żelaza
- Przypływ Pewności Siebie

Statystyka	Początkowa Wartość Puli
Moc	10
Szybkość	9
Intelekt	9

Tabela 2.5: Pula Statystyk Odkrywcy

- Szybkostopy
- Ulepszone Skupienie
- Umiejętności Fizyczne
- Umiejętności Wiedzy
- Wyszkolony Bez Zbroi
- Wyszkolony we Wszystkich Broniach
- Wyszkolony w Zbroi
- Wytrzymałość
- Zmysł Niebezpieczeństwa
- Znajdowanie Drogi

Odkrywca Drugiego Poziomu

Wybierz cztery z poniższych zdolności (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną z niższego poziomu.

- Ciekawy
- Instynkt Niebezpieczeństwa
- Koordynacja Ręka-Oko
- Na Straży
- Negacja Zagrożenia
- Oko do Szczegółów
- Pomoc Bez Akcji
- Szybkie Odzyskanie Zdrowia
- Ucieczka
- Umiejętna Obrona
- Umiejętności Podróżnicze
- Umiejętności Śledcze
- Zwiększenie Zasięgu
- Zniszczenie

Odkrywca Trzeciego Poziomu

Wybierz trzy zdolności z poniższej listy (lub niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną zdolność z niższego poziomu.

- Bieg i Walka
- Bieg Przez Przeszkody
- Chwytaj Moment
- Ekspercki Użytkownik Cypherów
- Kontrolowany Upadek
- Łamiący Kamienie
- Odporność
- Przemyślenie Problemów
- Przywykły do Noszenia Zbroi
- Ucieczka od Złego Losu
- Umiejętny Atak
- Zignorowanie Bólu
- Znajdywacz Pułapek

Odkrywca Czwartego Poziomu

Wybierz dwie z poniższych zdolności (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną niższego poziomu.

- Biegacz
- Ciche Kroki
- Czytając Znaki
- Umiejętność Eksperta
- Wyjątkowo Wytrzymały
- Zręczny Wojownik
- Zwiększyony Efekt

k20	Historia Odkrywcy
1	Byłeś gwiazdą sportu w swoim liceum. Dalej jesteś w dobrej kondycji, ale człowiekowi, co to było wtedy!
2	Twój brat jest głównym śpiewakiem w naprawdę popularnym zespole.
3	Dokonałeś szeregu odkryć podczas swoich podróży, ale nie wszystkie okoliczności, by na nich zarobić, jeszcze pojawiły się przed Tobą.
4	Byłeś policjantem, ale zrezygnowałeś z pracy po doświadczeniu korupcji w siłach porządkowych.
5	Twoi rodzice byli misjonarzami, więc spędziłeś dużą część swojego młodego życia, podróżując do egzotycznych miejsc.
6	Służyłeś w armii z honorem.
7	Otrzymałeś pomoc od sekretnej organizacji, która opłaciła Twoją edukację. Teraz ona pragnie znacznie więcej od Ciebie.
8	Uczęszczaleś na prestiżowy uniwersytet dzięki stypendium dla sportowców, ale lisiłeś się zarówno na boisku, jak i podczas zajęć.
9	Twój najlepszy przyjaciel z dzieciństwa jest teraz wpływowym członkiem rządu.
10	Byłeś nauczycielem. Twoi studenci wspominają Cię miło.
11	Przez krótki czas byłś kryminalistą, który został złapany i poszedł do więzienia – potem próbowałeś wyjść na prostą.
12	Twoje największe jak dotąd odkrycie zostało ukradzione przez Twojego rywala.
13	Należysz do ekskluzywnej organizacji Odkrywców, której istnienie nie jest szeroko znane.
14	Zostałeś porwany jako dziecko w tajemniczych okolicznościach, a teraz wróciłeś do domu bezpieczny. Media dalej czasami wspominają ową sytuację.
15	Kiedy byłś młody, byłś uzależniony od narkotyków, a teraz powoli wstajesz na nogi.
16	Kiedy badałeś odległą lokację, dostrzegłeś coś, czego nigdy nie byłś w stanie wyjaśnić.
17	Posiadasz mały bar lub restaurację.
18	Opublikowałeś książkę o swoich odkryciach i poczynaniach, która zyskała pewne uznanie.
19	Twoja siostra posiada sklep i daje Tobie pokaźną zniżkę.
20	Twój ojciec to wysoki rangą oficer w armii i posiada wiele koneksji.

Tabela 2.6: Historia Odkrywcy

Odkrywca Piątego Poziomu

Wybierz trzy z poniższych zdolności (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną zdolność niższego poziomu.

- Atak z Wyskoku
- Blokowanie
- Czujny
- Mistrzostwo Obrony
- Mistrz Ruchu
- Obdarzenie Fizyczne
- Paczka Przyjaciół

- Trudny do Zamordowania

- Wydanie Rozkazu
- Zaawansowany Użytkownik Cypherów

Odkrywca Szóstego Poziomu

Wybierz trzy z poniższych zdolności (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną z zdolności niższego poziomu na inną z niższego poziomu.

- Dzielona Obrona
- Dzikie Zdrowie
- Mistrzostwo Ataków

- Mistrzowska Biegłość w Pancerzach
- Wielokrotny Atak
- Większa Negacja Zagrożenia
- Zainspirowanie Skoordynowanych Akcji
- Znowu i Znowu

Przykładowy Odkrywca

Sam decyduje się na stworzenie Odkrywcy do kampanii science fiction. Ta postać będzie wytrzymały odkrywcą badającym obce światy. Wydaje onu 3 wolne punkty na Pulę Mocy, 2 na Pulę Szybkości i 1 na Pulę Intelektu. Teraz jemu Pule to: Moc 13, Szybkość 11 i Intelekt 10. Jako postać pierwszego poziomu, ma on Wysiłek na 1, Skupienie w Mocy 1, a w Szybkości i Intelekcie 0. Póki co postać jest dosyć uniwersalna.

Sam zaczyna wybierać zdolności. Wybiera onu **Zmysł Niebezpieczeństwa** i **Przypływ Pewności Siebie**, uważając, że będą przydatne w wielu sytuacjach. Wybiera onu także **Wyszkolony w Zbroi**, uważając, że postać będzie nosić high-techową średnią zbroję w czasie eksploracji. Jako ostatnią zdolność, onu wybiera **Umiejętności Wiedzy**, wybierając biologię i geologię, by pomóc podczas misji planetarnych.

Odkrywca Sama może mieć przy sobie dwa cyphery, które w tym settingu mają naturę nanotechnologiczną. MG decyduje, że jeden z nich to zatrzyk nanitów, dający +1 do Skupienia w Mocy po użyciu, a drugi to urządzenie pozwalające na stworzenie jednego dowolnego prostego przedmiotu trzymanego w dłoni, zgodnie z życzeniem użytkownika.

Odkrywca Sama nie jest naprawdę zorientowany na walkę, ale czasami Wszechświat to niebezpieczne miejsce, więc nosi on przy sobie średni blaster.

Sam dalej potrzebuje deskryptora i specjalizacji. Patrząc na rozdział o Deskryptorach, wybiera onu **Wytrzymały**, co zwiększa jej Pulę Mocy do 17. Postać ta będzie się też szybciej leczyć i lepiej działać, gdy jest zraniona. Jest ona wyszkolona w Obronie Mocy, ale ma **nieumiejętność** w inicjatywie – jednakże, anuluje to się ze Zmysłem Niebezpieczeństwa. Sam mógłby się cofnąć i wybrać coś innego zamiast Zmysłu Niebezpieczeństwa, ale lubi onu to i tak to zostawia. Ogólnie rzecz ujmując, deskryptor uczynił postać bardzo wytrzymałą, nawet jeśli

nieco powolną. Na swoją specjalizację, Sam wybiera **Bada Ciemne Miejsca** (w tym przypadku ruiny obcych cywilizacji). Daje to postaci nieco dodatkowych umiejętności: szukanie, słuchanie, wspinnączkę, balansowanie i skakanie. Ten Badacz jest całkiem-całkiem.

Na swój motyw fabularny, Sam wybiera **Biznes**. Badanie obcych ruin czasem powoduje odkrycie dziwnych reliktów, i Sam uznał, że może je przetransportować do osób trzecich, zamiast pozwolić im wpaść w ręce piratów lub bogatych kolekcjonerów. Za małą opłatą, oczywiście.

2.8.4 Mówca

Fantasy/Baśń: bard, mówca, skald, emisariusz, kapłan, rzecznik.

Współczesność/Horror/Romans: dyplomata, lider, manipulator, minister, mediator, prawnik.

Science fiction: dyplomata, empata, konsul, lekarz.

Superbohaterowie/Post-Apokalipsa: władca marionetek, mesmerysta.

Jesteś dobry, jeśli chodzi o słowa i ludzi. Wyplątujesz się z niebezpieczeństw przy pomocy języka, i sprawiasz, że ludzie robią to, czego pragniesz.

Rola w grze: Mówcy są bystrzy i charyzmatyczni. Lubią ludzi i, co ważniejsze, rozumieją ich. To pomaga Mówcą sprawić, by inni zrobili to, co musi być zrobione.

Rola w drużynie: Mówca to bardzo często "twarz" drużyny – jest osobą, którą mówi za wszystkich i negocjuje z innymi. Walka i akcja nie są silną stroną Mówcy, więc inne postaci muszą czasami chronić Mówcę w chwili kryzysu. Rola społeczna: Mówcy to często liderzy polityczni lub religijni. Równie często, jednakże, są oszustami lub kryminalistami. Zaawansowani Mówcy: Wysokopoziomowi Mówcy korzystają ze swoich zdolności, by kontrolować i manipulować ludźmi, a także wspierać swoich przyjaciół. Mogą oni dzięki rozmowie uniknąć niebezpieczeństwstwa, a nawet uzyć słów jak broni.

Mówca - Wtrącenia Gracza

Kiedy grasz Mówcą, możesz wydać 1 PD, by skorzystać z poniższych **wtrąceń gracza**, jeśli sytuacja jest odpowiednia i MG się zgadza.

Przyjazny BN: BN którego nie znasz, ktoś, kogo znasz słabo, lub ktoś, kogo znasz, a kto nie był szczególnie przyjazny w przeszłości postanawia Ci pomóc, lecz nie musi on wyjaśniać czemu. Może poprosi Cię potem o zwrot przysługi, w zależności od tego, w jak wielki kłopoty się wpakuje.

Perfekcyjna Sugestia: Kompan lub inny przyjazny BN sugeruje, co zrobić w kontekście ważkiego pytania, problemu lub przeszkody na Twojej drodze.

Niespodziewany Prezent: BN wręcza Ci fizyczny dar, którego się nie spodziewałaś, który ułatwia Twoje problemy, lub zapewnia nowy względ i oświeca w kontekście sytuacji, której nie pojmujesz jak należy.

Otrzymujesz dodatkowe 6 punktów do rozdzielania pomiędzy Twoje Pule statystyk, zgodnie z własnym życzeniem.

Historia Mówcy

Twój typ pomaga określić Twoje połączenie z settingiem. Rzuć k20 lub wybierz z poniższej listy konkretny fakt o swojej historii, który zapewnia połączenie z resztą świata. Możesz także stworzyć swój własny fakt.

Mówca Pierwszego Poziomu

Pierwszopoziomowy Mówca ma poniższe zdolności:
Wysiłek: Twój Wysiłek to 1.

Genius: Masz Skupienie w Intelekcie 1, a w Mocy i Szybkości – 0.

Korzystanie z Cypherów: Możesz mieć przy sobie dwa cyphery w danym momencie.

Bronie: Możesz korzystać z lekkich broni bez kary. Masz nieumiejętność w średnich i ciężkich broniach; Twoje ataki średnimi i ciężkimi broniami są utrudnione.

Początkowy Ekwipunek: Odpowiednie ubranie i lekka broń Twojego wyboru, plus dwa drogie przedmioty, dwa przedmioty średniej ceny i do 4 niedrogiach przedmiotów.

Specjalne Zdolności: Wybierz cztery zdolności z poniższej listy. Nie możesz wybrać tej samej zdolności więcej niż jeden raz, chyba, że jej opis stanowi inaczej. Pełen opis wszystkich zdolności znajduje się w rozdziale **Zdolności**, razem z opisem Posmaków i specjalizacji w jednym dużym katalogu. (Pewne zdolności Mówcy, jak Czytanie Myśli lub Prawdziwe Zmysły, sugerują element nadnaturalny. Jeśli nie jest to stosowne w Twoim settingu, można je zamielić na coś z Posmaku skradanie się, lub MG może je zmodyfikować, by bazowały na supertalencie i wglądzie w ludzką psychikę zamiast na mocach nadprzyrodzonych.).

- Anegdota
- Babel
- Fałszywa Tożsamość
- Przerażająca Obecność
- Rozkazująca Postura

Statystyka	Początkowa Wartość Puli
Moc	8
Szybkość	9
Intelekt	11

Tabela 2.7: Pula Statystyk Mówcy

k20	Historia Mówcy
1	Jeden z Twoich rodziców był słynnym performerem za młodu i miał nadzieję, że Ty osiągniesz to samo.
2	Kiedy byłeś nastolatkiem, jedno z Twojego rodzeństwa zginęło i uznaje się je za zmarłe. Szok wstrząsnął Twoją rodziną, i nigdy w pełni nie dałeś sobie z tym rady.
3	Zostałeś wprowadzony do sekretnego stowarzyszenia, które ponoć posiada i chroni eozteryczną wiedzę, przeciwstawiając się siłom zła.
4	Jedno z Twoich rodziców przegrało walkę z alkoholizmem. Może ciągle jest on żywy, ale bardzo ciężko Ci mu przebaczyć.
5	Nie posiadasz żadnej pamięci o tym, co się zdarzyło przed Twoimi 18 urodzinami.
6	Twoi dziadkowie wychowali Cię na farmie z dala od tłoku miast. Lubisz myśleć, że ich nauki przygotowały Cię na wszystko.
7	Jako sierota, miałeś trudne dzieciństwo, a Twoje wejście w dorosłość było wyzwaniem.
8	Wychowałeś się w ekstremalnej biedzie, pośród kryminalistów. Dalej masz kontakty z tym środowiskiem.
9	W przeszłości służyłeś jako wysłannik dla potężnej i wpływowej osoby – dalej myśli ona o Tobie ciepło.
10	Masz wkurzającego rywala, który zawsze Ci przeszkadza i psuje Twoje plany.
11	Zapracowałeś na pozycję rzecznika prasowego organizacji lub firmy o pewnym znaczeniu.
12	Twoich sąsiadów zamordowano, a ich tajemnicze morderstwo dalej nie zostało wyjaśnione.
13	Bardzo dużo podróżowałeś i w tym czasie nagromadziłeś kolekcję dziwnych pamiątek.
14	Twoja pierwsza miłość z dzieciństwa skończyła związana z Twoim najlepszym przyjacielem (teraz już byłym).
15	Jesteś członkiem dyskryminowanej mniejszości, ale pracujesz nad zwróceniem publicznej uwagi na niesprawiedliwość, z którą się mierzysz.
16	Jesteś częściowo właścicielem lokalnego baru, gdzie Twoją specjalnością są koktajle.
17	Kiedyś byłeś oszustem, który pozbawił ważnych ludzi pieniędzy, a teraz pragną oni zemsty.
18	Zwykłeś występować w podróżnym teatrze, i jego członkowie miło Cię wspominają (jak i ludzie w miejscowościach, które odwiedziłeś).
19	Jesteś w bliskiej relacji romantycznej z kimś, kto działa w lokalnej polityce.
20	Ktoś próbuje się podawać za Ciebie, używając Twojej tożsamości do złych celów. Nigdy nie spotkałeś tej osoby, ale z chęcią byś to zrobił.

Tabela 2.8: Historia Mówcy

- Umiejętności Międzyludzkie
- Usunięcie Wspomnień
- Wmawianie
- Wyszkolony w Średnich Broniach
- Zachęta
- Zainspirowanie Agresji
- Zauroczenie
- Zrozumienie

Mówca Drugiego Poziomu

Wybierz dwie z poniższych zdolności (lub niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną z ze zdolności niższego poziomu na inną zdolność niższego poziomu.

- Agent Wywiadu
- Niespodziewana Zdrada
- Podstawowy Kompan
- Szybkie Zdrowienie
- Umiejętna Obrona
- Umiejętności Międzyludzkie
- Uspokojenie Nieznajomego
- Wyszkolony w Zbroi
- Zainspirowanie Ułatwienia
- Zniechęcenie
- Zasianie Idei

Mówca Trzeciego Poziomu

Wybierz trzy z poniższych zdolności (lub niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną zdolność niższego poziomu.

- Akceleracja
- Czytanie Myśli
- Eksperckie Użytkownicze Cypherów
- Kompan-Ekspert
- Lider Spostrzegawczości
- Oracja
- Perfekcyjny Nieznajomy
- Rozmowny
- Silny Umysł
- Szybki Umysł
- Wielkie Oszustwo
- Zlanie się z Tłem

Mówca Czwartego Poziomu

Wybierz dwie z poniższych zdolności (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną zdolność niższego poziomu.

- Czytając Znaki
- Finta
- Konfundujące Nonsense
- Psychoza
- Strategia
- Sugestia
- Ulepszone Umiejętności
- Upprzedzenie Ataku
- Wspólny Wysiłek

Mówca Piątego Poziomu

Wybierz trzy z poniższych zdolności (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną ze zdolności niższego poziomu na inną z niższego poziomu.

- Przywykły do Noszenia Zbroi
- Regeneracja
- Stymulacja
- Ucieczka
- Umiejętny Atak
- Wiedza o Nieznanym
- Wspieranie Uważności
- Zaawansowany Użytkownik Cypherów
- Złowrózna Aura

Mówca Szóstego Poziomu

Wybierz dwie zdolności z poniższej listy (lub z niższego poziomu) i dodaj do swoich zdolności. Dodatkowo, możesz zamienić jedną z umiejętności niższego poziomu na inną zdolność niższego poziomu.

- Kontrola Tłumu
- Prawdziwe Zmysły
- Rekrutowanie Delegata
- Przejęcie Kontroli
- Słowo Rozkazu
- Strzaskanie Umysłu
- Zainspirowanie Sukcesu
- Zarządzanie Bitwą

Przykładowy Mówca

Mary chce stworzyć Mówcę do kampanii Lovecraftowskiego horroru. Przeznacza 3 punkty wolne na Intelekt i 3 na Szybkość. Jej Pule wyglądają teraz następująco: Moc 8, Szybkość 12 i Intelekt 14. Jako postać pierwszego poziomu, jej Wysiłek wynosi 1, jej Skupienie w Mocy i Szybkości 0, a jej Skupienie w Intelekcie 1. Jest ona charyzmatyczna i mądra, ale niekoniecznie silna.

Mary wybiera **Wmawianie** i **Fałszywą Tożsamość** aby mogła się łatwiej dostać w różne miejsca i zdobyć wiedzę, której pragnie. Jest nieco oszustką. Jest jednak dobra dla swoich przyjaciół, więc wybiera **Zachętą**. Mary kończy, wybierając **Umiejętności Międzyludzkie** (oszustwo i perswazje).

Mówca normalnie zaczyna grę z dwoma cypheraimi, ale MG podejmuje decyzję, że w te kampanii postaci zaczynają tylko z jednym – czymś mrocznym i dziwnym, co ma związek z ich historią. Cypher Mary to dziwny zegarek kieszonkowy, który otrzymała od swojego ojca. Nie wie jak ani czemu, ale kiedy się go aktywuje, ten zegarek pozwala jej na podwójną liczbę akcji w ciągu trzech rund. Postać Mary nosi przy sobie mały nóż ukryty w jej torebce w przypadku kłopotów. Jako lekka broń, zadaje on 2 punkty obrażeń, ale ataki nim są ułatwione.

Mary jako swój deskryptor wybiera **Odporny** i decyduje, że jej postać może najpewniej poznać prawdę o dziwnych rzeczach, o których słyszała i nie otrzymała z tego tytułu zbyt wiele traumy. Odporny zwiększa jej Pulę Mocy do 10, a jej Intelekt do 16. Jest ona wyszkolona w Obronie Mocy i Intelektu i otrzymuje dodatkowy rzut na odzyskanie zdrowia każdego dnia. Na początku, Mary jest smutna, że jej deskryptor daje jej **nieumiejętność** w wiedzy i łamigłówkach, ale potem zdała sobie sprawę z tego, że dobrze to pasuje – jej postać woli uzyskiwać informacje i wiedzę od innych ludzi, niż samej ją zdobywać.

Na swoją specjalizację, Mary wybiera **Porusza się jak Kot**, Decyduje, że miała obsesję z dziwnym tomem, który był w jej rodzinie przez pokolenia, a jej postać jest ciekawa dziwnych języków i rytuałów.

Opcje Tworzenia Postaci - Fantasy

W pewnych przypadkach, poniższe pomysły wymagają pewnych zmian zgodnie z Posmakiem, co opisano w opcjach postaci; powinieneś pracować ze swoim MG w celu aplikacji owych zmian, zgodnie z duchem kampanii. Większość specjalizacji w tej sekcji występuje w Cypher System – specjalizacje z gwiazdką (*) można znaleźć dalej w tym dokumencie. Niektóre z tych opcji sugerują zamianę zdolności z typu na zdolność z Posmaku takiego jak walka, magia lub skradanie się.

Alchemik: W rozumieniu tego, że alchemik to ktoś, kto robi magiczne przedmioty i tym podobne, Adept i Odkrywca to odpowiednie typy dla alchemika-naukowca. Aby stworzyć ogólnego alchemika, który robi mikstury zmagicznymi właściwościami, wybierz specjalizację Włada Zaklęciami (zamiast zakleć, masz eliksiry). Aby stworzyć alchemika, który zamienia się w potężną i niebezpieczną istotę, wybierz Wyje do Księżyca. Dla alchemika, który kocha rzucać bombami, wybierz Nosi Halo Ognia. Aby stworzyć uzdrawiciela, wybierz Uzdrowia.

Barbarzyńca: Barbarzyńca to najpewniej Wojownik lub (jeśli wolisz się skupić nie tylko na walce) Odkrywca. Dobre specjalizacje, które można wybrać, to: Żyje w Dziczy, Mistrzowsko Posługuje się Bronią, Nie Potrzebuje Broni, Nigdy się Nie Poddaje, Jest Bardzo Silny i Wpada w Furię.

Bard: Bardowie w fikcji fantasy i grach są trubadurami, minstrelami i opowiadaczami historii, być może zmagicznymi zdolnościami. Bardowie to zazwyczaj Odkrywcy lub Mówcy. Odpowiednie specjalizacje to: Zabawia, Pomaga Swoim Przyjaciółom, Infiltrowuje i Włada Zaklęciami.

Kleryk lub Kapłan: Kapłani z dobrym wykształceniem to zazwyczaj Adepcy lub Mówcy, ale wojowniczy są zazwyczaj Wojownikami (możliwe, że z Posmakiem magia). Aby stworzyć typowego kleryka z szerokim wachlarzem zdolności, wybierz specjalizację Otrzymuje Boskie Błogosławieństwo.

- Kleryk (burza): Ujeżdża Błyskawicę, Grzmi
- Kleryk (oszustwo): Przyjmuje Zwierzęcy Kształt* (patrz także opcje dla łotrzyków)
- Kleryk (śmierć): Zadaje się z Martwymi, Mówi z Duchami

- Kleryk (światło): Jaśnieje Światłem, Otrzymuje Boskie Błogosławieństwo
- Kleryk (wiedza): Szybko się Uczy, Jest Jasnowidzem, Wolałby Czytać
- Kleryk (wojna): Mistrzowsko Posługuje się Bronią (patrz także opcje dla wojowników)
- Kleryk (życie): Chroni Śląbszych, Wspiera Społeczność, Uzdrowia

Zabójca/Szpieg: Odkrywca i Wojownik są dobrymi typami dla takiej postaci. Stosowne specjalizacje to Mistrzowsko Posługuje się Bronią, Porusza się jak Kot, Morduje i Pracuje w Ciemnych Uliczkach.

Druid: Jako bardzo specyficzny rodzaj kapłana natury, druid to zazwyczaj Adept lub Odkrywca (obydwie opcje być może z Posmakiem magii). Typowy druid to ma najpewniej specjalność Otrzymuje Boskie Błogosławieństwo lub Żyje w Dziczy, a;e po bardziej specyficzne opcje, patrz niżej:

- Druid (transformacja): Jest Stworzony z Kamienia, Przyjmuje Zwierzęcy Kształt*, Spacearuje w Dzikich Lasach*
- Druid (więź z naturą): Mówi Głosem Ziemi
- Druid (zwierzęcy towarzysz): Kontroluje Bestie, Włada Rojem
- Druid (żywiółak): Jest Stworzony z Kamienia, Nosi Halo Ognia, Porusza się jak Wiatr, Ujeżdża Błyskawicę, Rides the Lightning, Przywdzięwia Polyskliwy Lód

Wojownik: Jak sama nazwa wskazuje, wojownik prawie zawsze będzie Wojownikiem, ale niektórzy to Badacze. Typowy wojownik najpewniej posiada bezpośrednią specjalność, taką jak Mistrzowski Posługuje się Bronią lub Dzierży Magiczną Broń*. Po dodatkowe opcje w zależności od specjalizacji, patrz poniżej:

- Wojownik (strażnik): Nosi Egzotyczną Tarczę, Chroni Wrót, Masters Defense, Nigdy się Nie Poddaje, Jest Jednoosobowym Bastionem.
- Wojownik (walka na dystans): Ma Licencję na Broń, Rzuca ze Śmiertelną Dokładnością

- Wojownik (wręcz): Walczy Nieczysto, Walcząc, Porywa Tłum, Szuka Kłopotów, Nie Potrzebuje Broni, Dzierży Dwie Bronie Naraz

Rewolwerowiec: Rewolwerowiec to najpewniej Wojownik lub Eksplorer, ale niektórzy są Mówcami z Posmakiem walki. Stosowne specjalności to Ma Licencję na Broń, Mistrzowsko Posługuje się Bronią, Pływał z Piratami i Dzierży Magiczną Broń*.

Inkwizytor: Inkwizytorzy to zazwyczaj Odkrywcy, Mówcy lub Wojownicy, w zależności od tego, czy gracz chce mieć wiele umiejętności, być dobrym w interakcji społecznej, lub w walce. Stosowne specjalności to Infiltruje, Zaprowadza Sprawiedliwość lub Działa pod Przykrywką.

Kupiec: Odkrywca ze specjalizacją skupioną na interakcjach społecznych, taką jak Zabawia lub Przewodzi, mógłby być dobrym kupcem, ale bardziej oczywistym wyborem byłby Mówca.

Mnich lub Mistrz Sztuk Walki: Jako mistrzowie walki bez broni, są to zazwyczaj Wojownicy lub Odkrywcy (możliwe, że z Posmakiem walki). Odpowiednie specjalizacje to Walcząc, Porywa Tłum, Nie Potrzebuje Broni i Rzuca ze Śmiertelną Dokładnością.

Paladyn/Swięty Rycerz: Jako święci wojownicy, którzy mają do dyspozycji magię i moce walki, paladyni to zazwyczaj Wojownicy lub Odkrywcy (w obydwu przypadkach zmodyfikowani Posmakiem magii). Dobre specjalności dla takiej postaci to Chroni Wrót, Chroni Ślabszych, Zaprowadza Sprawiedliwość, Zabije Potwory i Dzierży Magiczną Broń.

Łowcy mają mieszankę moc walki i magicznych, i z tego względu są zazwyczaj Odkrywcami (możliwe, że z Posmakiem walki) lub Wojownikiem (możliwe, że z Posmakiem umiejętność i wiedza). Odpowiednie specjalności dla łowcy to: Kontroluje Bestie, Poluje, Żyje w Dziczy, Zabija Potwory, Rzuca ze Śmiertelną Dokładnością i Dzierży Dwie Bronie Naraz.

Łotrzyk lub Złodziej: Większość łotrzyków to Odkrywcy, ale postać skupiona na interakcjach społecznych mogłaby być Mówcą (możliwe, że z Posmakiem skradanie się). Specjalności dobre dla łotrzyka to Bada Ciemne Miejsca, Walczy Nieczysto, Poluje, Infiltruje, Jest Poszukiwany Przez Prawo, Porusza się jak Kot, Pływał z Piratami i Pracuje w Ciemnych Uliczkach.

Zaklinacz: Zaklinacza, to dla naszych potrzeb,

magowie, którzy posiadają wrodzoną moc magiczną (w przeciwnieństwie do czarodziejów, którzy muszą się tego nauczyć). Większość Zaklinaczy to Adepcy, ale niektórzy są Odkrywcami lub Mówcami. Specjalność Włada Zaklęciami daje typowemu zaklinaczowi różne zdolności, a większość specjalności zapewnia zaklęcia tematyczne. Po zaklinaczy z poszczególnych linii krwi, patrz poniżej:

- Zaklinacz (anioł): Jaśnieje Światłem, Otrzymuje Boskie Błogosławieństwo, Posiada Magicznego Sprzymierzeńca
- Zaklinacz (przeznaczenie): Ma Szlachetną Krew, Został Przepowiedziany
- Zaklinacz (smok): Nosi Halo Ognia, Ujeźdża Błyskawicę, Przywdziewa Połyskliwy Lód
- Zaklinacz (żywiołak): Jest Stworzony z Kamienia, Nosi Halo Ognia, Włada Magnetyzmem, Porusza się jak Wiatr, Ujeźdża Błyskawicę, Przywdziewa Połyskliwy Lód
- Zaklinacz (fae): Przyjmuje Zwierzęcy Kształt
- Zaklinacz (demon): Nosi Halo Ognia, Posiada Magicznego Sprzymierzeńca
- Zaklinacz (nieumarły): Zadaje się z Martwymi, Mówi do Duchów

Trikster lub Oszust: Te bystrzaki to zazwyczaj Mówcy, ale niekiedy są Adeptami, jeśli są bardzomagiczni (lub Odkrywcami, jeśli nie są magiczni w ogóle). Wybór specjalności to między innymi Walczy Nieczysto, Pracuje w Ciemnych Uliczkach lub Zabawia.

Czarodziej wojenny: Te nietypowe postaci mieszą korzystanie z broni z magią – wybierz Wojownika z Posmakiem magii lub Odkrywce z Posmakami magii lub walki. Specjalności, które mogą Cię zainteresować, to Walcząc Porywa Tłum, Mistrzowsko Włada Broniami, lub Dzierży Magiczną Broń.

Czarownik lub Wiedźma: Dla celów tej listy, czarownik i wiedźma to magowie, którzy uzyskali moc magiczną z paktu, który zawarli z bytami spoza rzeczywistości. Większość czarowników to Adepcy, ale Odkrywcy lub Mówcy (możliwe, że z Posmakiem magią) mogą być ciekawymi opcjami. Odpowiednie specjalności to Tańczy z Czarną Materią, Posiada

Magicznego Sprzymierzeńca, Włada Rojem, Izoluje Umysł od Ciała i Został Przepowiedziany. W zależności od patrona i paktu, większość specjalności zaklinacza i czarodzieja będzie ok.

Dziki mag: Ci, którzy korzystają z chaotycznej magii, to zazwyczaj Adepcie, ale może też być także Odkrywca lub Mówca z Posmakiem magii. Najlepszą specjalizacją byłoby Włada Dziką Magią.

Czarodziej: Dla celów tej listy, czarodzieje uczą się magicznej wiedzy przez wiele lat, aby zdobyć zdolność rzucania zaklęć (w przeciwieństwie do zaklinaczy, czarnoksiężników itp.). Czarodzieje to zazwyczaj Adepcie, ale czarodziej zorientowany na ludzi może być Mówcą (być może z Posmakiem magii). Aby stworzyć ogólnego czarodzieja, wybierz specjalizację Włada Zaklęciami. Po bardziej wyspecjalizowanych czarodziejów, patrz niżej

- Czarodziej (znawca odrzuceń): Absorbuje Energię, Stawia Umysł Ponad Materią, Przywdziewa Polyskliwy Lód
- Czarodziej (znawca przywołań): Kontroluje Bestie, Posiada Magicznego Sprzymierzeńca
- Czarodziej (znawca poznania): Szybko się Uczy, Jest Jasnowidzem, Izoluje Umysł od Ciała, Rozwiązuje Zagadki
- Czarodziej (znawca zauroczeń): Włada Mocami Mentalnymi, Przewodzi
- Czarodziej (znawca wywołań): Nosi Halo Ognia, Jaśnieje Światłem, Ujeździ Błyskawicę, Grzmi, Przewdziewa Polyskliwy Lód
- Czarodziej (iluzjonista): Przebudza Sny, Tworzy Iluzje
- Czarodziej (nekromanta): Zadaje się Umarłym, Mówi do Duchów
- Czarodziej (znawca transmutacji): Kontroluje Grawitację, Stawia Umysł Ponad Materią, Przyjmuje Zwierzęcy Kształt

Zaklęcia Przygotowane i Spontaniczne Magiczne postaci otrzymują swoje zdolności (które mogą być zaklęciami, rytuałami lub czymś innym) ze swojego typu i specjalności, i mogą korzystać z owych zdolności jak uznają za stosowne tak dugo, jak wydadzą punkty z Puli. To technicznie czyni

ich bardziej jak spontaniczny czarujący. Jeśli wolisz zagrać czymś bardziej jak czarodziej przygotowujący zaklęcia, z większą ilością czarów, z których wybierasz małą ilość każdego dnia, rozważ specjalność skupioną na zaklęciach, taką jak Otrzymujesz Boskie Błogosławieństwo, Włada Zaklęciami lub Mówię Głosem Ziemi i rozważ dalszą customizację opcjonalną zasadą rzucania zaklęć.

Dalsza Customizacja

Zasady w tej sekcji są bardziej zaawansowane i zawsze zależą od MG. Mogą być użyte, by MG dostosował typ do konwencji lub settingu, lub przez gracza i MG, by dostosować koncept postaci.

Modyfikacja Aspektów Typu Poniższe aspekty czterech typów postaci mogą zostać zmodyfikowane podczas tworzenia postaci. Inne zdolności nie powinny być zmienione.

Pule Statystyk: Każda Pula postaci ma wartość startową. Gracz może zamieniać punkty w Pulach kosztem 1-na-1. Dla przykładu, może on przesunąć 2 punkty z Mocy na 2 punkty w Szybkości. Jednakże, żadna początkowa Statystyka nie może być wyższa niż 20.

Skupienie: Gracz może zacząć grę ze Skupieniem w dowolnej Statystyce na 1.

Korzystanie z Cypherów: Jeśli gracz odda zdolność noszenie jednego cyphera, uzyskuje on dodatkową umiejętność swojego wyboru.

Bronie: Pewne typy mają statyczne zdolności pierwszego poziomu które pozwalają im korzystać z lekkich, średnich i/lub ciężkich broni bez kary. Wojownicy mogą korzystać z wszystkich broni, Odkrywcy z lekkich i średnich, a Adepcie i Mówcy mogą korzystać tylko z lekkich broni. Każda z tych zdolności może zostać poświęcona, by zyskać trening w odmiennej umiejętności, którą wybierze gracz.

Wady i Kary W dodatku do innych opcji customizacji, gracz może wybrać wzięcie kar lub wad, by zyskać dalsze bonusy.

Słabość: Słabość to, esencjalnie, przeciwieństwo Skupienia. Jeśli masz Słabość 1 w Szybkości, wszystkie akcje Szybkości wymagają od Ciebie dodatkowego 1 punktu z Twojej Puli. W każdym momencie, gracz może dać swojej postaci słabość w jednej statystyce otrzymać +1 do Skupienia w jednej z pozostałych dwóch. Tak więc gracz może

wziąć słabość 1 w Szybkości i otrzymać +1 do swojego Skupienia w Mocy.

Normalnie, możesz mieć słabość tylko w statystyce, w której Twoje Skupienie wynosi 0. Co więcej, nie możesz mieć więcej niż jednej słabości, i niemniej możesz mieć słabości większej niż 1, chyba, że dodatkowa słabość pochodzi z innego źródła (takiego jak zaraza lub niepełnosprawność wynikająca z akcji lub kondycji w grze).

Nieumiejętność: Nieumiejętności są jak negatywne umiejętności. Czynią jeden rodzaj akcji trudniejszym. Jeśli postać wybiera nieumiejętność, zyskuje ona umiejętność swojego wyboru. Normalnie, postać może mieć tylko jedną nieumiejętność, chyba, że pozostałe pochodzą z innego źródła (takiego jak deskryptor, choroba lub niepełnosprawność wynikająca z akcji lub kondycji w grze).

Posmaki Posmaki to grupa specjalnych zdolności które MG i gracze mogą wykorzystać, aby zmienić typ postaci – np.: w zgodzie z settingiem lub konwencją. Dla przykładu, jeśli gracz chce stworzyć czarodzieja, który jest też złodziejem, może zagrać Adeptem z Posmakiem w skradaniu się. W settingu science fiction, Wojownik może mieć także wiedzę o maszynach, więc postać może mieć posmak w technologii.

Na danym poziomie, zdolności z standardowego typu są wymieniane na zdolności z posmakiem. Tak więc, aby dodać Zmysł Niebezpieczeństwa z posmakiem skradanie się do Wojownika, trzeba poświęcić coś innego – być może Ogluszenie. Teraz postać może wybrać Zmysł Niebezpieczeństwa, tak jak każdą inną zdolność pierwszego poziomu, ale nigdy nie może wziąć Ogluszenia.

MG zawsze powinien brać udział w modyfikacji typu za pośrednictwem posmaku. Dla przykładu, może on określić, że w grze science fiction chce stworzyć typ zwany "Glam", czyli Mówcę z pewnymi zdolnościami technologicznymi – konkretniej tymi, które czynią z niego ekstrawaganckiego pilota statków kosmicznych. Tak więc, zamienia on pierwszopoziomowe zdolności Fałszywa Tożsamość i Zainspirowanie Agresji na Implant Wizualnej Identyfikacji i Umiejętności Technologiczne, tak, że postać może połączyć się bezpośrednio ze statkiem i mieć umiejętności komputerowe i pilotażu.

Ostatecznie, posmak to głównie narzędzia dla MG do łatwego tworzenia typów zrobionych pod

kampanie, poprzez parę lekkich zmian tu i ówdzie. Choć gracze mogą chcieć skorzystać z posmaków, by stworzyć postać, jakiej pragną, pamiętaj, że mogą oni także dookreślić swojego BG przy pomocy deskryptorów i specjalizacji.

Dostępne posmaki to: skradanie się, technologia, magia, walka oraz umiejętności i wiedza. Pełen opis wszystkich zdolności można znaleźć w rozdziale Zdolności, który zawiera także opisy zdolności typów i specjalności w jednym pokaźnym katalogu.

Posmak - Skradanie się Postaci z posmakiem skradanie się są dobre w skradaniu, infiltracji różnych miejsc, gdzie nie powinny być i oszukiwaniu innych. Korzystają z tych zdolności na różne sposoby, wliczając walkę. Odkrywca z posmakiem skradanie się może być złodziejem, a Wojownik zabójcą. Odkrywca z posmakiem skradanie się w settingu superbohateriskim może być pogromcą przestępów, który chodzi po ulicach nocami.

Poziom pierwszy

- Zmysł Niebezpieczeństwa
- Prowokacja
- Zwinne Dlonie
- Oportunista
- Umiejętności Złodzieja

Poziom drugi

- Człowiek-Guma
- Wyczulenie na Okazję
- Ucieknij
- Niemożliwy do Zaskoczenia
- Atak z Zaskoczenia

Poziom trzeci

- Zniknięcie
- Z Cieni
- Ryzykant
- Wewnętrzna Obrona
- Przekierowanie Ataku

- Bieg i Walka
- Chwytaj Moment

Poziom czwarty

- Czatownik
- Bolesne Uderzenie
- Przechytrzenie
- Wyczulone Zmysły
- Błyskotliwe Ruchy

Poziom piąty

- Cios Strytobójcy
- Maska
- Kontratak
- Niezwykłe Szczęście

Poziom szósty

- Wykorzystanie Przewagi
- Odsunięcie się
- Szczęście Złodzieja
- Zmiana Przeznaczenia

Posmak - Technologia Postaci z posmakiem technologii zazwyczaj występują w settingach sci-fi lub przynajmniej współczesnych (choć wszystko jest możliwe). Dobrze im idzie używanie, radzenie sobie z i tworzenia maszyn. Odkrywca z posmakiem technologii może być pilotem statku kosmicznego, a Mówca nano-kapłanem.

Pewnie z mniej zorientowanych na komputery zdolności tego posmaku mogą pasować do steampunka, a postać żyjąca wspólnie może wykorzystać te zdolności, które nie są powiązane ze statkami kosmicznymi i ultra-technologią.

Poziom pierwszy

- Implant Wizualnej Identyfikacji
- Haker
- Interfejs Maszyn
- Popsucie Maszyny

- Umiejętności Technologiczne
- Majsterkowanie

Poziom drugi

- Interfejs Zasięgowy
- Wydajność Maszyny
- Przeciążenie Maszyny
- Serv-0
- Serv-0 Obrońca
- Naprawa Serv-0
- Mistrzostwo Narzędzi

Poziom trzeci

- Mechaniczna Telepatia
- Skany Serv-0
- Obeznanie ze Statkiem Kosmicznym
- Mowa Statku Kosmicznego
- Ostrzał Ciągły

Poziom czwarty

- Więź z Maszyną
- Walczący z Robotami
- Celowanie Serv-0
- Serv-0 Wojownik
- Serv-0 Szpieg

Poziom piąty

- Kontrola Maszyny
- Naprawa na Oko
- Kompan-Maszyna

Poziom szósty

- Zbieranie Informacji
- Mistrz Maszyn

Posmak - Magia Znasz się trochę na magii. Możesz nie być czarodziejem, ale znasz podstawy – jak to działa, i jak zrobić parę wspaniałych rzeczy. Oczywiście, w Twoim settingu, “magia” może oznaczać moce psioniczne, moce mutantów, dziwną technologię obcych lub cokolwiek innego. Odkrywca z posmakiem magii może być czarodziejem-łowcą, a Mówca z posmakiem magii może być zaklinaczem-bardem. Choć Adept z posmakiem magii jest dalej Adeptem, możesz odkryć, że zamiana paru jego zdolności na poniższe dopieszczka Twoją postać tak, jak sobie tego wymarzyłeś.

Poziom pierwszy

- Błogosławieństwo Bóstw
- Umysł-Twierdza
- Macki Mocy
- Sztuczki Magiczne
- Trening Magiczny
- Link Mentalny

Poziom drugi

- Promień Odrzucający
- Przywołanie
- Pole Siłowe
- Kłódka
- Naprawa Ciała

Poziom trzeci

- Dalekie Spojrzenie
- Kwiat Ognia
- Rzut
- Moc na Odległość
- Przywołanie Wielkiego Pająka

Poziom czwarty

- Obrona Przed Żywiołami
- Zapłon
- Przełamanie Obrony

Poziom piąty

- Stworzenie
- Boska Interwencja
- Szczęki Smoka
- Szybka Podróż
- Prawdziwe Zmysły

Poziom szósty

- Relokacja
- Przywołanie Demona
- Podróż Między Światami
- Słowo Śmierci

Posmak - Walka Posmak walka czyni postać bardziej śmiertelnością. Mówca z tym posmakiem w settingu fantasy może być wojennym bardem. Badacz z posmakiem walka w historycznym świecie może być piratem. Adept z tym posmakiem może w świecie science fiction być weteranem tysiąca psionicznych wojen.

Poziom pierwszy

- Zmysł Niebezpieczeństwa
- Przywykły do Noszenia Zbroi
- Wyszkolony w Średnich Broniach

Poziom drugi

- Zew Krwi
- Zdolności Bojowe
- Wyszkolony Bez Zbroi

Poziom trzeci

- Wyszkolony we Wszystkich Broniach
- Umiejętny Atak
- Umiejętna Obrona
- Następny Atak

Poziom czwarty

- Zręczny Wojownik

- Śmiertelna Salwa
- Furia
- Przekierowanie Ataku
- Ostrzał Ciągły

Poziom piąty

- Doświadczony Obrońca
 - Trudny Cel
 - Blokowanie
- #### Poziom szósty
- Większa Umiejętność Ataku
 - Mistrzowska Biegłość w Pancerzach
 - Mistrzostwo Obrony

Posmak - Umiejętności i Wiedza Ten posmak jest dla postaci, które posiadają wiedzę i bardziej realistyczne aplikacje swoich talentów. Jest mniej kinematyczny i dramatyczny niż nadnaturalne zdolności lub moc zaatakowania naraz kilku wrogów, ale czasami doświadczenie lub know-how jest dobrym rozwiązaniem problemów. Wojownik z posmakiem umiejętności i wiedza może być wojskowym inżynierem. Badacz może być polowym naukowcem. Mówca z tym posmakiem może być nauczycielem.

Poziom pierwszy

- Umiejętności Międzyludzkie
- Umiejętności Śledcze
- Umiejętności Wiedzy
- Umiejętności Fizyczne
- Umiejętności Podróżnicze

Poziom drugi

- Dodatkowa Umiejętność
- Mistrzostwo Narzędzi
- Zrozumienie

Poziom trzeci

- Skupienie na Umiejętności

- Improwizacja

Poziom czwarty

- Wiele Umiejętności
- Szybki Umysł
- Specjalizacja w Zadaniu

Poziom piąty

- Wyszkolony w Średnich Broniach
- Czytając Znaki

Poziom szósty

- Umiejętny Atak
- Umiejętna Obrona

2.9 Deskryptor

Twój deskryptor definiuje Twoją postać – koloruje wszystko, co robisz. Różnice między Urokliwym Odkrywcą a Złośliwym Odkrywcą są dosyć spore. Deskryptory zmieniają praktycznie wszystkie akcje oywych postaci. Twój deskryptor stawia postać w sytuacji (pierwszej przygodzie, która zaczyna kampanię) i pomaga dać jej motywację. Jest to przyimotnik w zdaniu "Jestem przymiotnik rzecznikownik który czasownikuje".

Deskryptory oferują jednorazową paczkę dodatkowych umiejętności, zdolności i modyfikatorów do Twoich Statystyk. Nie wszystkie oferowane przez deskryptor modyfikacje są pozytywne. Dla przykładu, niektóre deskryptory posiadają nieumiejętności – zadania, w których postać sobie nie radzi. Możesz myśleć o nieumiejętnościach jak o negatywnych umiejętnościach – zamiast ułatwiać zadanie o krok, czynią one je o krok trudniejszym. Jeśli zdobywasz trening w sferze, w której masz nieumiejętność, nawiązajemy się one znoszą. Pamiętaj, że postaci są zdefiniowane również mocno przez to, z czym sobie nie radzą, jak i przez to, w czym są dobre.

Deskryptory oferują także krótkie sugestie odnośnie tego, jak postać zapoznała się z resztą grupy na swojej pierwszej przygodzie. Możesz z nich skorzystać, jeśli tylko sobie tego życzysz (lub nie, Twoja wola).

Ta sekcja zawiera 50 deskryptorów. Wybierz jeden z nich dla swojej postaci. Możesz wybrać dowolny deskryptor, niezależnie od swojego typu. Na

końcu rozdziału jest parę opcji customizacyjnych, wliczając w to tworzenie rasy jako deskryptora. (Deskryptor ma największe znaczenie dla początkującej postaci. Benefity (i utrudnienia) związane z deskryptorem będą ostatecznie przyciemnione przez rosnące znaczenie typu i specjalności. Jednakże, deskryptor dalej będzie odgrywał pewne znaczenie w ciągu życia postaci).

2.9.1 Lista Deskryptorów

Bystrooki

Jesteś percepcyjny i dobrze świadom swojego otoczenia. Dostrzegasz małe detale i zapamiętujesz je. Jesteś trudny do zaskoczenia.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w inicjatywie.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w percepji.
- Znaleźć Wadę: Jeśli Twój przeciwnik ma jakąś oczywistą wadę (otrzymuje więcej obrażeń od ognia, nie widzi na lewe oko itp.) MG powie Ci o tym.

Początki Przygód: Z poniższej listy opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Słyszałeś, co sięściło, dostrzegłeś wadę w planach BG i dołączyłeś do nich, by im pomóc.
2. Zauważłeś, że BG mieli wroga (lub przynajmniej ktoś ich śledził) i nie byli tego świadomi.
3. Dostrzegłeś, że inni BG robili coś ciekawego i się do nich przyłączyłeś.
4. Od pewnego czasu działały się dziwne rzeczy, i to wszystko wydaje się być powiązane.

Bystry

Myślisz szybko i szybko. Rozumiesz ludzi i możesz ich oszukiwać, ale sam rzadko kiedy dajesz się omaścić. Ponieważ łatwo widzisz rzeczy takimi, jakie są, wchodzisz szybko, oceniasz zagrożenia i sprzymierzeńców, a potem robisz swoją robotę. Może jesteś fizycznie atrakcyjny, lub może korzystasz ze swojego mózgu, by przewyciążyć fizyczne i psychiczne niedoskonałości.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Bystry: +2 do Puli Intelektu.

- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich interakcjach typu kłamstwa lub sztuczki.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w rzutach na przeciwstawianie się efektom mentalnym.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach identyfikowania lub oceniania niebezpieczeństwa, kłamstw, jakości, ważności, funkcji lub mocy.
- Nierumieńność: Nigdy nie byłeś dobry w nauce lub przywoływaniu z pamięci trywialnej wiedzy. Każde zadanie związane z wiedzą lub zrozumieniem jest utrudnione.
- Dodatkowy ekwipunek: Łatwo dostrzegasz plany innych i czasami przekonujesz ich, by Tobie wierzyli – nawet kiedy nie powinni. Dzięki swojemu bystremu zachowaniu, masz dodatkowy drogi przedmiot.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Przekonałeś jednego z reszty BG, by powiedział Ci co robią.
2. Z daleka dostrzegłeś, że coś ciekawego ma miejsce.
3. Wplatałeś się w tę sytuację, bo myślałeś, że możesz w ten sposób zarobić trochę pieniędzy.
4. Spodziewałem się, że bez Ciebie BG nie odniosą sukcesu.

Chaotyczny

Niebezpieczeństwo nie ma dla Ciebie dużego znaczenia, głównie dlatego, że nie myślisz o konsekwencjach. Po prawdziwej, rozkoszujesz się zaskakowaniem, żeby tylko zobaczyć, co się stanie. Im bardziej niespodziewany rezultat, tym jesteś szczęśliwy. Czasami jesteś szczególnie maniakalny i dla swoich towarzyszy powstrzymujesz się przed podejmowaniem akcji, które mogą prowadzić do zagłady.

Otrzymujesz następujące cechy:

- Wzburzony: +4 do Puli Szybkości.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w Obronie Intelektu.
- Chaotyczny: Raz po każdym 10-godzinnym rzucie na odzyskanie zdrowia, jeśli nie lubisz

swojego wyniku, możesz przerzucić kostkę. Jeśli to zrobisz, niezależnie od wyniku, MG stosuje względem Ciebie wtrącenie MG.

- Nieumiejętność: Twój ciało jest nieco zmęczona całą tąchaotycznością. Obrona Mocy jest dla Ciebie utrudniona.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Inny BG zrekruitował Cię, kiedy dobrze się zachowywałeś, nie zdawszy sobie sprawy z tego, jak bardzo jesteś chaotyczny.
2. Masz powody by wierzyć, że inni BG pomogą Ci kontrolować swoje chaotyczne zachowanie.
3. Inny BG wyzwolił Cię z niewoli, i aby mu podziękować, zaoferowałeś swoją pomoc.
4. Nie masz bladego pojęcia, czemu dołączyłeś do BG. Po prostu to robisz, a odpowiedzi poznasz z czasem.

Ciekawy

Świat jest wielki i tajemniczy, z cudami i sekretami, które starczą na kilka żywotów. Czujesz wołanie w swoim sercu, zew, by badać pozostałości dawnych cywilizacji, by odkryć nowe ludy, nowe miejsca, i jakiekolwiek dziwne cuda znajdziesz po drodze. Jednakże, choć czujesz potężną chęć, by podróżować po świecie, wiesz, że jest pełen niebezpieczeństw, i musisz się zabezpieczyć na każdą możliwość. Badania, przygotowania i gotowość pomogą Ci żyć dostatecznie długo, by zobaczyć wszystko co chcesz zobaczyć i zrobić wszystko, co chcesz zrobić.

Najpewniej masz tuzin książek i map przy sobie w dowolnym czasie. Kiedy nie podróżujesz i nie chloniesz widoków, spędzasz czas z nosem w książce, uczać się o miejscu, do którego podróżujesz, żebyś wiedział, czego się spodziewać w tym miejscu.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Bystry: +4 do Puli Intelektu.
- Umiejętność: Jesteś chętny do nauki. Jesteś wyszkolony w każdym zadaniu, które jest nauką czegoś nowego, niezależnie, czy to lokalna informacja, czy przeszukiwanie starych ksiąg wiedzy.
- Umiejętność: Uczyłeś się o świecie. Jesteś wyszkolony w każdym zadaniu powiązanych z geografią lub historią.

• Nieumiejętność: Skupiasz się na detalicznych szczegółach, co sprawia, że jesteś nieco zagubiony. Wszelkie zadania w celu usłyszenia lub dostrzeżenia czegoś są dla Ciebie utrudnione.

• Nieumiejętność: Kiedy widzisz coś interesującego, wahasz się, aby dostrzec wszystkie detale. Rzuty na inicjatywę (określające kto rusza pierwszy w walce) są dla Ciebie utrudnione.

• Dodatkowy Ekwipunek: Masz trzy książki o dowolnych tematach, które wybierzesz.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Jeden z BG podszedł do Ciebie, aby zdobyć informację powiązaną z misją, słysząc, że jesteś ekspertem.
2. Zawsze chciałeś zobaczyć miejsce, do którego podróżuje reszta BG.
3. Zainteresowało Cię to, co chcieli zrobić inni BG i zadecydowałeś, że będziesz im towarzyszyć.
4. Jeden z BG Cię fascynuje, może ze względu na specjalną lub dziwną zdolność, którą on dysponuje.

Dziki

Kochasz dziką przyrodę i jesteś przyzwyczajony do życia w trudnych warunkach, wśród dzicy. Najpewniej jesteś uzdolnionych łowcą lub naturalistą. Lata życia w dzicy zostawiły swoje znaki na Twoim ciele – masz znośne ubrania, burzę dzikich włosów lub blizny. Twój ubiór jest najpewniej znacznie mniej modny niż ubrania ludzi mieszkających w miastach.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w wszystkich zadaniach typu wspinaczka, skakanie, bieganie i pływanie.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach typu trenowanie, ujeżdżanie i uspokajanie naturalnych zwierząt.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach polegających na identyfikacji lub używaniu naturalnych roślin.
- Nieumiejętność: Nie jesteś bardzo społeczny i wolisz towarzystwo zwierząt niż ludzi. Wszelkie zadania polegające na oczarowaniu innych

ludzi, perswazji, etykiecie lub oszustwie są dla Ciebie utrudnione.

- Dodatkowy Ekwipunek: Posiadasz pakiet odkrywcy, z liną, dwoma dniami racji żywieniowych, matą do spania i innymi narzędziami potrzebnymi do przetrwania na zewnątrz.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Pomimo Twojego lepszemu osądowi, dołączysz do BG, ponieważ widziałeś, że są w niebezpieczeństwie.
2. Jeden z BG przekonał Cię, że dołączenie do grupy jest w Twoim najlepszym interesie.
3. Boisz się, co może się wydarzyć, jeśli BG odniosą klęskę.
4. Jest mowa o nagrodzie, a Ty potrzebujesz pieniędzy.

Dziwny

Nie jesteś taki jak inni, i to w porządku (według Ciebie). Ludzie nie są w stanie Cię zrozumieć – niektórzy nawet się Ciebie boją – ale kogo to obchodzi? Rozumiesz świat lepiej niż oni, ponieważ jesteś dziwny, zupełnie jak świat, w którym żyjesz. Koncept “dziwności” jest Tobie dobrze znany. Dziwne urządzenia, antyczne miejsca, dziwne istoty, burze, które mogą Cię zmutować, żyjące pola energii, konspiracje, obcy i rzeczy, których większość ludzi nie mogłaby nazwać istniejącą w tym świecie, a Ty masz się z tym świetnie. Masz specjalną więź z tym wszystkim, a im więcej odkrywasz dziwności w świecie, tym lepiej rozumiesz samego siebie. Dziwne postaci mogą być mutantami lub ludźmi z wrodzonymi dziwnymi cechami, ale czasami zaczeli jako “normalni” i dziwaczeli dopiero w trakcie życia.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Wewnętrzne Światło: +2 do Puli Intelektu.
- Fizyczne Znamię Dziwności: Masz unikalną cechę fizyczną, która jest, no cóż, dziwna. W zależności od settingu, mogą to być różne rzeczy. Może masz fioletowe włosy lub metalowe kolce w swojej głowie. Może Twoje ręce nie łączą się z Twoimi ramionami, choć poruszają się tak, jakby były połączone. Może masz trzecie oko na czole, a może bezużyteczne wici wyrastają z

Twoich pleców. Cokolwiek to jest, Twoje znamię może być mutacją, cechą nadprzyrodzoną (błogosławieństwem lub klątwą), nie mieć żadnego wyjaśnienia lub być po prostu naprawdą dzikim tatuażem, który przyciąga mnóstwo uwagi.

- Zmysł Dziwności: Czasami – za uznaniem MG – dziwne rzeczy związane z zjawiskami nadprzyrodzonymi lub ich wpływem na świat coś w Tobie budzą. Możesz je wyczuć z daleka, a jeśli znajdziesz się w dalekim zasięgu od takiej rzeczy, możesz wyczuć czy jest niebezpieczna czy nie.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w nadprzyrodzonej wiedzy.
- Nieumiejętność: Ludzie uważają Cię za dziwego. Wszystkie zadania związane z przyjemną interakcją społeczną są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Wyglądało to na dziwne, czemu więc nie?
2. Niezależnie od tego, czy inni BG zdają sobie z tego sprawę, czy też nie, ich misja jest powiązana z czymś dziwnym, o czym wiesz, więc wziąłeś w niej udział.
3. Jako ekspert od dziwności, zostałeś zrekruitowany przez innych BG.
4. Poczułeś dążenie, by dołączyć do innych BG, ale nie wiesz czemu.

Empatyczny

Inni ludzie to dla Ciebie otwarte księgi. Możesz mieć talent do odczytania ludzkich uczuć, tych subtelnych ruchów, które zawierają w sobie nastrój i emocje. Lub możesz otrzymywać informacje w bardziej bezpośredni sposób, czując emocje danej osoby jakby były materialne, wrażenia, które odbiera Twój umysł. Twój dar empatii pomaga Ci nawigować w sytuacjach społecznych i kontrolować je, by uniknąć nieporozumień i uniemożliwić erupcje bezsensownych konfliktów. Ciągłe bombardowanie emocjami ludzi wokół Ciebie jest jednak mączące. Możesz się dać porwać dominującemu nastrojowi, mieć wahania nastrojów od radości do smutku bez żadnego ostrzeżenia. Lub możesz się zamknąć w sobie i pozostać zagadką dla innych, ze względu na

chęć chronienia siebie i podświadomy lęk, że ktoś może się dowiedzieć, jak się naprawdę czujesz.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Otwarty Umysł: +4 do Puli Intelektu
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w zadaniach związanych z odczuwaniem emocji innych i przeczuć odnośnie ludzi wokół Ciebie.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich akcjach związanych ze społecznymi interakcjami, przyjemnymi bądź nie.
- Nieumiejętność: Bycie tak bardzo otwartym na myśli i nastroje innych czyni Cię narażonym na ataki mentalne. Twoja Obrona Intelektu jest utrudniona.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Wyczułeś oddanie do zadania innych BG i postanowiłeś im pomóc.
2. Utworzyłeś bliską więź z innym BG i nie chcesz się z nim rozstać.
3. Wyczułeś coś dziwnego w jednym z BG i zdecydowałeś się dołączyć do ich grupy by sprawdzić, czy wyczujesz to raz jeszcze i odkryjesz prawdę.
4. Dołączyłeś do BG by uciec od nieprzyjemnej relacji lub negatywnego środowiska.

Honorowy

Jesteś godny zaufania, uczciwy i szczerzy. Próbujesz zrobić to, co powinno być zrobione, pomagać innym i traktować ich dobrze. Kłamanie i oszukiwanie nie są sposobem, by triumfować w życiu – to wybory słabych, leniwych i godnych potępienia. Najpewniej spędzasz dużo czasu myśląc o Twoim osobistym honorze, jak najlepiej go utrzymać i jak bronić go jeśli jest zagrożony. W walce jesteś bezpośredni i oferujesz litość każdemu z wrogów.

Najpewniej poczucie honoru zaszczepiło w Tobie rodzinę bądź mentor. Czasami rozróżnienie między tym co jest, a co nie jest honorowe jest zależne od szkoły myślowej, ale ogólnie rzecz ujmując, honorowi ludzie mogą się zgodzić co do większości aspektów znaczenia honoru.

Otrzymujesz następujące cechy:

- Dzielny: +2 do Puli Mocy.

- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w przyjemnych interakcjach społecznych.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w odczytywaniu prawdziwych intencji innych osób i dostrzeganiu kłamstw.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Cele BG wydają się być honorowe.
2. Widzisz, że to, co chce zrobić BG, jest niebezpieczne, i chciałbyś im pomóc.
3. Jeden z BG zaprosił Cię, słysząc, że jesteś godny zaufania.
4. Zapytałeś grzecznie, czy mógłbyś dołączyć do BG.

Idiotyczny

Nie każdy może być bystry jak rzeka. Oh nie, nie myślisz o sobie jak o głupim, co to to nie. Po prostu inni zdają się mieć więcej... mądrości. Wejrzenia w rzeczy. Preferujesz ruszać prosto do celu poprzez życie i pozwalasz innym martwić się rzecząmi. Zamartwianie się nigdy Ci nie pomogło, więc po co to robić? Bierzesz rzeczy na klatę i nie martwisz się dniem jutrzyszczym.

Ludzie swą Cię "idiotą" bądź "głupcem", ale nie wpływa to jakoś bardzo mocno na Ciebie.

(Może być bardzo fajnym doświadczeniem odgrywaniem idiotycznej postaci. W pewien sposób zrzuca to presję, by zawsze robić dobre, mądre rzeczy. Z drugiej strony, jeśli grasz taką postacią jako jawnym głupcem w każdej sytuacji, może to być denerwujące dla innych przy stole. Jak ze wszystkim, należy znaleźć złoty środek i rozmawiać z innymi graczami o naszych potrzebach i uwagach krytycznych.)

Zyskujesz poniższe cechy:

- Niemądry: -4 do puli Intelektu
- Wolny: Polegasz na szczęściu bardziej niż na czymkolwiek innym. Za każdym razem, gdy rzucasz kością na jakieś zadanie, rzuć dwa razy i weź wyższy wynik.
- Słabość Intelektu: Za każdym razem, gdy wydajesz punkty z Puli Intelektu, kosztuje Cię to o 1 punkt więcej niż normalnie.
- Nieumiejętność: Twoja Obrona Intelektu jest utrudniona.

- Nieumiejętność: Każde zadanie, które wymaga dostrzeżenia kłamstwa, iluzji lub pułapki jest utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Kto wie? Wyglądało to jak dobry pomysł.
2. Ktoś poprosił Cię o dołączenie do BG. Ta osoba chciała, byś nie zadawał zbyt wiele pytań, więc tak postąpiłeś.
3. Twój ojciec (lub rodzic/mentor) chciał, żebyś miał zajęcie i może "zdobył trochę rozsądku".
4. Inni BG potrzebowali siłacza, który nie zastanawiałby się zbyt długo nas swoimi zadaniami.

Impulsywny

Masz problem z ograniczaniem swojego entuzjazmu. Po co czekać, kiedy można to po prostu zrobić (cokolwiek to jest) i mieć problem z głowy? Radzisz sobie z problemami w momencie, gdy powstają, zamiast planować w przyszłość. Gaszenia małych ognisk sprawia, że potem nie będzie wielkich pożarów. Jesteś pierwszym, który ryzykuje i udziela pomocy, który wstępuje w ciemne korytarze i który znajduje niebezpieczeństwo.

Twoja impulsywność z pewnością sprawia, że nikt masz kłopoty. Kiedy inni mogą poświęcić czas na studiowanie przedmiotów, które pozyskali, TY korzystasz z nich bez chwili wahania. Przecież najlepszym sposobem nauki jest akt sprawczy. Kiedy ostrożny odkrywca może rozejrzeć się i poszukać niebezpieczeństw, Ty musisz powstrzymać się siłą przed ruszeniem naprzód. Po co czekać, skoro wokół jest tyle ekscytujących rzeczy?

(Impulsywne postaci ściągają na siebie kłopoty. To ich cecha stała i to jest ok. Ale jeśli ciągle ściągasz innych BG w środek kłopotów (lub, co gorsza, sprawiasz, że są zranieni lub martwi), to będzie to bardzo wkurzające, oględnie mówiąc. Dobrą regułą jest stwierdzenie, że impulsywność nie zawsze oznacza robienie złych rzeczy. Czasami, jest to żądza, by zrobić coś właściwego.)

Otrzymujesz następujące cechy:

- W Gorącej Wodzie Kąpani: +2 do puli Szybkości.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w rzutach na inicjatywę (by określić, kto działa pierwszy w walce)

- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w Obronie Szybkości.

- Nieumiejętność: Możesz spróbować wszystkiego jeden raz, ale następne próby Cię nużą. Każde zadanie, które wymaga cierpliwości, siły willi lub dyscypliny jest dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Usłyszałeś co planowali inni BG i nagle zdecydowałeś, że do nich dołączysz.
2. Zebrałeś wszystkich razem po usłyszeniu plotki o czymś interesującym, co chcesz zobaczyć lub zrobić.
3. Wydałeś wszystkie swoje pieniądze i teraz potrzebujesz źródła dochodu.
4. Jesteś w kłopotach po podążaniu za głosem swojego serca. Dołączyłeś do BG, bo oferują sposób na wyjście ze swoich problemów.

Inteligentny

Jesteś dosyć bystry. Twój pamięć jest ostra jak brzytwa, i z łatwością pojmujesz koncepty, których inni nie rozumieją. Nie oznacza to koniecznie, że masz za sobą lata formalnej edukacji, ale sporo się nauczyłeś w życiu, głównie przy okazji.

Zyskujesz poniższe cechy:

- Bystry: +2 do Puli Intelektu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w jednej dziedzinie wiedzy swojego wyboru.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach polegającym a zapamiętywaniem tego, czego bezpośrednio doświadczyłeś. Dla przykładu, zamiast przypominać sobie o szczegółach geograficznych, o których czytałeś w książce, możesz pamiętać ścieżkę przez tunele, którymi wcześniej podążałeś.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Inny z BG zapytał Cię o Twoją opinię o tej misji, wiedząc, że jeśli powiesz, że to dobry pomysł, to zapewne tak będzie.
2. Dostrzegłeś wartość w tym, co robią inni BG.
3. Wierzysz, że to zadanie może prowadzić do ważnych i ciekawych odkryć.

4. Kolega poprosił cię o wzięcie udziału w tej misji jako przysługę, którą mu byłeś winny.

Intuitywny

Często masz przeczucie co ktoś inny powie, jak zareaguje bądź jak wydarzenia się potoczą. Może masz jakiś zmysł mutanta, może mozesz na parę chwil spojrzeć w bliską przyszłość, a może po prostu jesteś w stanie odczytać mimikę i mowę ciała ludzi. Niezależnie od powodu, wielu z tych, którzy patrzą w Twe oczy, natychmiast odwraca wzrok, jakby byli przerażeni tym, co w nich odczytasz.

Zyskujesz poniższe cechy:

- Intuicja: +2 do Puli Intelektu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w percepcji.
- Wiesz, co Czynić: Mozesz zareagować natychmiast, nawet jeśli to jeszcze nie Twoja tura. Potem, w Twojej następnej normalnej turze, każda akcja, którą wykonujesz, jest utrudniona. Mozesz to zrobić jeden raz, ale ta opcja odnawia się po każdym rzucie na odzyskanie zdrowia.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Po prostu wiedziałeś, że musisz z nimi wyruszyć.
2. Przekonałeś jednego z BG, że Twoja intuicja jest bezcenna.
3. Wyczuleś, że stanie się coś złego, jeśli z nimi nie wyruszysz.
4. Jesteś pewien, że powód, dla którego z nimi wyruszyłeś wkrótce stanie się jasny.

Kreatywny

Mozesz mieć notatnik, w którym notujesz pomysły, które później rozwiniiesz. Może wysyłasz samemu sobie maile w momencie, gdy nachodzi Cię inspiracja, by potem je zanotować w elektronicznym dokumencie. A może po prostu siadasz, patrzysz w ekran i niemożliwą siłą woli, tworzysz coś z niczego.

Niezależnie od tego, jak Twój dar działa, jesteś kreatywny – kodujesz, piszesz, komponujesz, rzeźbisz, projektujesz, reżyserujesz lub w inny sposób tworzysz narracje, które zachwycają innych ludzi.

Otrzymujesz następujące cechy:

- Kreatywny: +2 do Puli Intelektu.
- Oryginalny: Zawsze robisz coś nowego. Jesteś wyszkolony w każdym zadaniu, związanym z tworzeniem narracji (takiej jak historia, przedstawienie teatralne lub scenariusz). Wlicza się w to oszustwo, jeśli oszustwo jest częścią narracji, którą tworzysz.
- Umiejętność: Jesteś naturalnym twórcą. Jesteś wyszkolony w jednej konkretnej umiejętności kreatywnej Twojego wyboru – pisaniu, tworzeniu oprogramowania, komponowaniu muzyki, malowaniu, rysowaniu itp.
- Umiejętność: Kochasz rozwiązywać zagadki itp. Jesteś wyszkolony w rozwiązywaniu zagadek.
- Umiejętność: Bycie kreatywnym wymaga ciągłego zdobywania wiedzy. Jesteś wyszkolony w każdym zadaniu związanym ze zdobywaniem nowych informacji, tak jak wtedy, gdy przekopujesz się przez bibliotekę, dane bankowe, archiwum newsów lub małą kolekcję źródeł wiedzy.
- Nieumiejętność: Jesteś kreatywny, ale nie urokuły. Wszystkie zadania związane z przyjemną interakcją społeczną są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Robiłeś badania związane z projektem i przekonałeś BG, by Cię z sobą zabrali.
2. Szukałeś nowych rynków zbytu na swój kreatywny output.
3. Wpadł w niewłaściwe towarzystwo, ale zaczęli Cię lubić.
4. Kreatywne życie zazwyczaj oznacza problemy finansowe. Dołączysz do BG, bo miałeś nadzieję na zarobienie pieniędzy.

Mechaniczny

Masz specjalny talent do maszyn wszelkiego rodzaju i jesteś dobry jeśli chodzi o zrozumienie i, jeśli zajdzie potrzeba, naprawę owych maszyn. Może jesteś nieco wynalazcą, tworzącym nowe maszyny od czasu do czasu. Jesteś nazywany różnymi nickami,

w tym “złotą rączką”. Mechanicy zazwyczaj noszą praktyczne stroje i noszą ze sobą dużo narzędzi.

Zyskujesz poniższe cechy:

- Bystry: +2 do Puli Intelektu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich akcjach związanych z identyfikacją i zrozumieniem maszyn.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach związanych z używaniem, naprawą lub tworzeniem maszyn.
- Dodatkowy Ekwipunek: Zaczynasz grę z różnymi narzędziami do naprawy maszyn.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Kiedy naprawiałaś pobliską maszynę, podsłuchałeś rozmawiających BG.
2. Potrzebujesz pieniędzy na części i narzędzia.
3. Było oczywiste, że misja nie uda się bez Twoich umiejętności i wiedzy.
4. Inny BG poprosił Cię, byś do nich dołączył.

Milkliwy

Nigdy nie byłeś zbyt rozmowny. Kiedy jesteś zmuszony, by wejść w interakcję społeczną, nie masz pomysłu, jakich słów użyć – zawodzą one Ciebie lub wychodzą nie takie, jak trzeba. Zazwyczaj mówisz dokładnie złą rzeczą i przez przypadek kogoś znieważasz. Przez większość czasu, po prostu jesteś cichy. Czyni to z Ciebie słuchacza – uważnego obserwatora. To oznacza także, że jesteś lepzy w robieniu rzeczy, niż w mówieniu. Jesteś szybki, by zacząć działać.

Zyskujesz poniższe cechy:

- Akcja, nie Słowa: +2 do puli Mocy i +2 do Puli Szybkości.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w percepcji.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w inicjatywie (chyba, że starcie jest społeczne).
- Nieumiejętność: Wszystkie zadania związane ze społeczną interakcją są dla Ciebie utrudnione.

- Nieumiejętność: Wszystkie zadania powiązane z komunikacją werbalną lub przekazywaniem informacji są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Po prostu się dołączyłeś i nikt nie powiedział Ci, żebyś sobie poszedł.
2. Widziałeś coś ważnego, czego inni BG nie dostrzegli i (z pewnym wysiłkiem) powiedziałeś im o tym.
3. Zainterweniowałeś, by ocalić jednego z innych BG kiedy byli w niebezpieczeństwie.
4. Jeden z innych BG zrekrutował Cię ze względu na Twoje talenty.

Mistyczny

Myślisz o sobie jako o mistycznym, dostonionym do tego co paranormalne i tajemnicze. Twoje prawdziwe talenty leżą w nadnaturalnym. Najpewniej masz doświadczenie w wiedzy tajemnej, i możesz wyczuć i dzierzyć nadnaturalne – możliwe, że jako “magię”, “psionikę” lub coś odmiennego, zależy to od Ciebie i tych wokół Ciebie. Mistyczne postaci często noszą biżuterię, taką jak pierścienie i amulety, lub mają tatuaże i inne oznaczenia swoich zainteresowań.

Zyskujesz poniższe cechy:

- Bystry: +2 do Puli Intelektu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w akcjach powiązanych z identyfikowaniem i rozumieniem nadnaturalnego.
- Wyczucie Magii: Możesz wyczuć, czy zjawiska nadprzyrodzone są aktywne w sytuacjach, gdzie ich obecność nie jest oczywista. Musisz badać obiekt lub lokację czujnie przez minutę, by odczuć, czy jest tu magia.
- Zaklęcie: Możesz dokonywać Sztuczki Magiczne jako zaklęcie gdy masz wolną dłoń i możesz zapłacić koszt w Intelekcie.
- Nieumiejętność: Posiadasz pewną aurę, która nieco zbiją z tropu innych. Każde zadanie wymagające uroku, perswazji lub oszustwa jest dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Miałeś proroczy sen.
2. Potrzebujesz pieniędzy, by sfinansować swoje studia.
3. Wierzyłeś, że ta misja byłaby świetnym sposobem, by dowiedzieć się więcej o zjawiskach nadprzyrodzonych.
4. Różne znaki i omeny przywiodły tu Ciebie.

Miły

To zawsze było dla Ciebie proste, by dostrzec rzeczy z perspektywy innych ludzi. Ta zdolność uczyniła z Ciebie sympatyczną osobę, która rozumie czego inni pragną lub chcą. Z Twojej perspektywy, po prostu stosujesz stare przysłowie "łatwiej jest złapać muchy na miód niż na ocet" ale inni patrzą na Twoje zachowanie jak na bycie miłym. Oczywiście, bycie miłym wymaga czasu, a Twój jest ograniczony. Nauczyłeś się, że pewna część ludzi nie zasługuje na Twoje miłosierdzie – prawdziwi sadyści, narcyzy i tym podobni tylko marnują Twoją energię. Tak więc załatwiasz ich szybko, oszczędzając swoje bycie miłym na tych, którzy tego zasługują i na tym skorzystają.

Zyskujesz poniższe cechy:

- Emocjonalnie Intuitywny: +2 do Puli Intelektu.
- Umiejętność: Wiesz, co to znaczy przejść miłość w czymś butach. Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach związanych z przyjemną interakcją społeczną i wyczuwaniem emocji innych ludzi.
- Karma: Czasami, obcy po orstu Ci pomagają. By zyskać pomoc obcego człowieka, musisz złożyć jeden rzut na odzyskiwanie zdrowia – taki, który zajmuje akcję, 10 minut lub 10 godzin (bez regeneracji zdrowia) i MG określa naturę pomocy, którą otrzymujesz. Zazwyczaj, akt dobroci nie jest dostateczny, by kompletnie przewyciągnąć trudną sytuację, ale może w niej pomóc i prowadzić do nowych okazji. Dla przykładu, jeśli jesteś pojmany, strażnik może nieco poluzować Twoje więzy, przynieść Ci wodę lub przekazać wiadomość.

- Nieumiejętność: Bycie miłym nosi z sobą pewne ryzyko. Wszystkie zadania związane z odczytywaniem kłamstw są utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. BG potrzebował Twojej pomocy i zgodziłeś się mu towarzyszyć.
2. Dałeś zlej osobie dostęp do swoich pieniędzy i teraz musisz je odzyskać.
3. Jesteś gotów zanieść swe miłosierdzie wzdłuż i w dal i pomóc większej ilości ludzi, w którym to celu dołączysz do BG.
4. Twoja praca, która wyglądała początkowo na świetną, nie jest taka. Dołączysz do BG, by od niej uciec.

Naiwny

Wychowywałeś się pod kloszem. Twoje dzieciństwo było bezpieczne i nie miałeś szansy, by nauczyć się czegoś o świecie – a nawet mniejszą szansę, by go doświadczyć. Mogłeś być szkolony w jakimś kierunku, trzymać nos w książkach, lub po prostu być w odosobnionym miejscu, tak więc nie zrobiłeś zbyt wiele, nie spotkałeś wielu ludzi i nie widziałeś zbyt wielu interesujących rzeczy. Pewnie to się szybko zmieni, ale jak wchodzisz w większy, obcy świat, robisz to bez pewnego zrozumienia, które posiadają inni ludzie wokół.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Świeży: Dodajesz +1 do swoich rzutów na odzyskanie zdrowia.
- Szlachetny Umysł: Jesteś wyszkolony w Obrońce Intelektu i we wszystkich zadaniach powiązanych z odpieraniem się kuszeniu.
- Umiejętność: Wszystko dla Ciebie jest nowe i ciekawe. Jesteś wyszkolony w percepkcji.
- Nieumiejętność: Każde zadanie polegające na rozpoznaniu fałsza lub odkryciu czyści sekretnych motywów jest dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Ktoś powiedział Ci, że powinieneś się w to wzmieszać.

2. Potrzebujesz pieniędzy, i to wyglądało na dobry sposób ich zarobku.
3. Wierzysz, że możesz się dużo nauczyć od jednego z BG.
4. To brzmi jak dobra zabawa.

Niehonorowy

Złodzieje nie mają honoru – i zdrajcy, wbijający noże w plecy, kłamcy i oszuści. Jesteś nimi wszystkimi i albo nie prześladowuje Cię to po nocach, albo oklamujesz samego siebie i innych. Niezależnie, jesteś zdolny zrobić wszystko, by było tak, jak tego pragniesz. Honor, etyka i zasady to ledwie słowa. Według Ciebie, nie mają one miejsca w prawdziwym świecie.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Ukradkowy: +4 do Puli Szybkości.
- Po Obiedzie: Kiedy MG daje innemu graczowi punkt doświadczenia jako nagrodą za Wtrącenie MG, ten gracz nie może dać Tobie drugiego punktu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w oszustwie.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w skradaniu się.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w zastraszeniu.
- Nieumiejętność: Ludzie nie lubią Cię i Ci nie ufają. Przyjemna interakcje społeczne są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Jesteś zainteresowany tym, co robią BG, więc im nakłamałeś, aby Cię przyjęli do grupy.
2. Przypadkiem podsłuchałeś BG omawiających swoje plany i zdałeś sobie sprawę, że chcesz do nich dołączyć.
3. Jeden z innych BG zaprosił Cię, nie mając pojęcia jaki naprawdę jesteś.
4. Wprosiłeś się przy pomocy zastraszenia i pogroźek.

Niezręczny

Bez gracji ruchów i niezręczny, wszyscy Ci mówili, że “kiedyś to minie”, ale nigdy tak się nie stało. Często upuszczasz rzeczy, potykaszesz się o własne stopy, lub przewracasz rzeczy (i ludzi). Niektórych ludzi to irytuje, lecz dla większości jest to zabawne, a może nawet urocze.

(Pewnie gracze mogą nie chcieć być definiowani przez “negatywny” deskryptory jak Niezręczny, ale po prawdzie, nawet ten rodzaj deskryptora ma tyle zalet, że czyni postać zdolną i utalentowaną. Negatywne deskryptory czynią postać bardziej interesującą i wieloaspektową i często świetnie się nimi gra.)

Zyskujesz poniższe cechy:

- Maślane palce: -2 do Puli Szybkości.
- Umięśniony: +2 do Puli Mocy.
- Uroczy: Masz pewien wrodzony urok. Jesteś wyszkolony we wszystkich przyjemnych interakcjach społecznych kiedy wykazujesz lekkie podejście na swojej niezręczności.
- Głupe Szczęście: MG może Ci ofiarować Wtrącenie MG, bazujące na Twojej niezręczności, bez dawania Ci PD-ka (jakbyś wylosował 1 na k20). Jednakże, jeśli to się wydarzy, istnieje szansa 50%, że Twoja niezręczność zadziała na Twoją korzyść. Zamiast zranić Ciebie (mocno), pomaga to Tobie lub rani Twoich wrogów. Poślizgujesz się, ale w odpowiednim momencie, by uniknąć ataku. Upadasz, ale przewracasz też swoich wrogów, podcinając im nogi. Odwracasz się zbyt szybko, ale w końcu wytrącasz wrogowi broń z rąk. Powinieneś pracować razem z MG by określić szczegóły. Jeśli MG sobie tego życzy, może on zastosować Wtrącenia MG związane z Twoją niezręcznością korzystając z normalnych zasad (przynajmniej PD-ki).
- Umiejętność: Masz pewne cechy byka. Jesteś wyszkolony w zadaniach powiązanych z łamaniem i niszczeniem rzeczy.
- Nieumiejętność: Wszelkie zadania związane z równowagą, gracją i koordynacją ręka-oko są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Byłeś we właściwym miejscu o właściwej porze.
2. Miałeś informację, której inni BG potrzebowali, by ruszyć do przodu.
3. Rodzeństwo zarekomendowało Cię innym BG.
4. Natknąłeś się na BG, gdy Ci dyskutowali o swojej misji, i polubili Cię.

Odporny

Możesz wytrzymać wiele, zarówno fizycznie, jak i psychicznie, i dalej stać na nogach. Trzeba wiele, by Cię powstrzymać. Ani fizyczne, ani mentalne trudy i obrażenie nie mają na Ciebie długotrwałego wpływu. Jesteś wytrzymały. Niezłomny. Niepowstrzymany.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Odporny: +2 do Puli Mocy, +2 do Puli Intelektu.
- Odzyskiwanie zdrowia: Możesz wykonać dodatkowy rzut na odzyskanie zdrowia każdego dnia. Ten rzut to tylko jedna akcja. Tak więc możesz wykonać dwa rzuty, które trwają 1 akcję, 1 1-minutowy, i czwarty, który zajmuje 1 godzinę, w końcu zaś piąty, który zajmuje 10 godzin odpoczynku.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w Obronie Mocy.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w Obronie Intelektu.
- Nieumiejętność: Jesteś wytrzymały, ale niekoniecznie silny. Wszelkie akcje związane z przemieszczeniem, nagananiem lub niszczeniem rzeczy są dla Ciebie utrudnione.
- Nieumiejętność: Masz mnóstwo siły woli, ale niekoniecznie jesteś mądry. Wszelkie akcje związane z wiedzą i rozwiązywaniem problemów są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Dostrzegłeś, że BG z pewnością potrzebują kogoś takiego jak Ty.

2. Ktoś poprosił Cię, byś miał na oku jednego z BG w szczególności, i przychylisz się do tej prośby.

3. Jesteś znużony i w desperackiej potrzebie jakiegoś wyzwania.

4. Przegrałeś zakład – nie fair, wierzysz – i musiałeś zająć czyjeś miejsce w tej misji.

Odporny Psychicznie

Jesteś osobą o silnej woli i bardzo niezależną. Nikt nie może Ci niczego wmówić lub zmienić Twojego zdania kiedy nie chcesz sam go zmienić. Ta cecha niekoniecznie czyni Cię mądrym, ale na pewno jesteś bastionem siły woli. Możliwe, że się ubierasz i działasz z unikalnym stylem i mocą, nie dbając o to, co myślą inni.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Wytrzymała psychicznie: +4 do Puli Intelektu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w opieraniu się efektom mentalnym.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w zadaniach wymagających wielkiego skupienia i koncentracji.
- Nieumiejętność: Silna wola nie oznacza bycia bystrem. Wszelkie zadania powiązane z zagadkami lub problemami, zapamiętywaniem rzeczy lub korzystania z wiedzy są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Pomimo Twojego osądu, dołączyłeś do BG ponieważ byli w niebezpieczenstwie.
2. Jeden z BG przekonał Cię, że dołączenie do grupy byłoby w Twoim najlepszym interesie.
3. Boisz się, co się stanie, jeśli reszta BG zawiedzie.
4. W tle jest nagroda, a Ty potrzebujesz pieniędzy.

Okrutny

Nieszczęścia i cierpienie Cię nie obchodzą. Kiedy ktoś inny przechodzi w swoim życiu trudy, ciężko Ci się przejąć, co więcej, jego cierpienie i trudności mogą Cię uśmieszyć, jeśli w przeszłości zaszedł Ci on za skórę. Twój okrucieństwo może wynikać z

rozżalenie światem i własnymi problemami. Możesz być twardym pragmatystą, robiąc to, co jak czujesz musisz zrobić, nawet jeśli inni przez to cierpią. Lub możesz być sadystą, rozkoszującym się cierpieniem, które zadajesz.

Bycie okrutnym niekoniecznie czyni z Ciebie złoczyńcę. Twoje okrucieństwo może być zarezerwowane tych, którzy staną na Twojej drodze lub innych ludzi, gdzie będzie to miało swoje życie. Mogłeś stać się okrutny po bardzo smutnym wydarzeniu życiowym. Przemoc i tortury, na ten przykład, mogą odebrać litość dla innych istot żywych.

Podobnie, nie musisz być okrutny w każdej sytuacji. Po prawdzie, możesz być lubiany, przyjazny i nawet pomocny. Ale kiedy jesteś wściekły lub sfrustrowany, Twoja podwójna natura daje o sobie znać i Ci, którzy cię wkurzyli, z pewnością tego pozałączają.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Bystry: +2 do Puli Intelektu.
- Okrucieństwo: Kiedy korzystasz ze swojej siły, możesz wybrać okaleczanie swojego wroga lub zadawanie mu bolesnych obrażeń, by przedłużyć jego cierpienie. Kiedykolwiek zadajesz obrażenia, możesz wybrać zadanie 2 punktów obrażeń mniej, by ułatwić Twój następny atak przeciwko temu wrogowi.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w zadaniach powiązanych z oszukiwaniem, zastraszaniem i perswazją, gdy wchodzisz w interakcję z postaciami cierpiącymi fizycznie lub emocjonalnie.
- Nieumiejętność: Masz problemy w wyciąganiu ręki do innych ludzi, rozumieniu ich pobudek lub dzieleniu się swoimi uczuciami. Wszystkie zadania powiązane z zrozumieniem motywów, uczuć i stanu umysłu są dla Ciebie utrudnione.
- Dodatkowy Ekwipunek: Masz cenną pamiątkę o ostatniej osobie, którą zniszczyłeś. Ta pamiątka jest średnio wielkiej ceny i możesz ją sprzedać lub wymienić na przedmiot o takiej samej lub niższej wartości.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Uważasz, że możesz wiele zyskać w dłuższym czasie, jeśli pomożesz BG i możesz wykorzystać ową przewagę przeciwko Twoim wrogom.

2. Poprzez dołączanie do BG, widzisz szansę na zwiększenie swojej własnej potęgi i statusu kosztem innych.

3. Pragniesz uczynić życie innego BG ciężkim, poprzez dołączenie do grupy.

4. Dołączenie do BG daje Ci szansę na ucieczkę od sprawiedliwości za przestępstwo, które popełniłeś.

Pewny Siebie

Jesteś pewien własnych zdolności, energetyczny, i najpewniej nieco prześmiewczy odnośnie pomysłów, z którymi się nie zgadzasz. Niektóry nazywają Cię odważnym, ale Ci, którym pokazałeś ich miejsce, zwą Cię aroganckim. Ojtam. To nie w Twojej naturze przejmować się co inni myślą o Tobie – chyba, że to rodzina lub przyjaciele. Nawet ktoś tak pewny siebie jak tywie, że przyjaciele czasami muszą być na pierwszym miejscu.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Energetyczny: +2 do Puli Szybkości.
- Umiejętności: Jesteś wyszkolony w inicjatywie.
- Odważny: Jesteś wyszkolony we wszystkich akcjach które polegają na przewyciężaniu strachu i zastraszania.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Dostrzegłeś, że dzieje się coś dziwnego, i bez większego namysłu, wkroczyłeś do akcji.

2. Pokazałeś się tam i wtedy, ponieważ ktoś stwierdził, że tego nie zrobisz – hej, musiałeś pokazać, że nie miał racji!

3. Ktoś Cię wyzwał, ale zamiast zacząć walkę, zaczęło to Twoją obecną przygodę.

4. Powiedziałeś przyjacielowi, że nic niem oże Cię przerazić, i że nic, co zobacysz, nie zmieni Twoego zdania. To zaprowadziło Cię do wydarzeń obecnych.

Pełen Wdzięku

Masz perfekcyjny zmysł równowagi, poruszasz się i mówisz z gracją i pięknem. Jesteś szybki i zwinny. Twoja ciełość nadaje się perfekcyjnie do tańca, i używasz tej przewagi podczas walki do unikania ciosów. Możesz nosić ubrania, które umożliwiają

Twoje zwinne ruchy i stanowią o Twoim wyczuciu stylu.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Zwinny: +2 do Puli Szybkości.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach powiązanych z równowagą i ostrożnymi ruchami.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich akcjach powiązanych z fizycznymi sztukami performatywnymi.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w Obronie Szybkości.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Pomimo Twojego lepszego osądu, dołączyłeś do innych BG, bo dostrzegłeś, że są w niebezpieczeństwie.
2. Inny z BG przekonał Cię, że dołączenie do grupy będzie w Twoim najlepszym interesie.
3. Boisz się, co się stanie, jeśli reszta BG poniesie kleskę.
4. Można wygrać nagrodę, a Ty potrzebujesz pieniędzy.

Piękny

Jesteś atrakcyjny dla innych, ale co być może ważniejsze, jesteś lubiany i charyzmatyczny. Masz to "specjalne coś" co przyciąga do Ciebie innych. Wiesz zazwyczaj, co powiedzieć, by kogoś rozbawić, uspokoić lub zmusić do akcji. Ludzie lubią Cię, pragną Ci pomóc i chcą być Twoimi przyjaciółmi.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Charyzmatyczny: +2 do Puli Intelektu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w przyjemnych interakcjach społecznych.
- Odporny na Wdzięki: Jesteś siadom, jak inni mogą manipulować i czarować ludzi i dostrzegasz, gdy ta taktyka jest używana na Tobie. Z powodu tej świadomości, jesteś wyszkolony w odpieraniu perswazji i uwodzenia.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Spotkałeś kompletnego obcego (jednego z BG) i tak go oczarowałaś, że zaprosił Cię do grupy.
2. BG szukali kogoś innego, ale przekonałeś ich, że jesteś perfekcyjnym kandydatem.
3. Czysty przypadek – ponieważ ruszasz z prądem i wszystko zazwyczaj działa, jak powinno.
4. Twój charizma pomogła jednego BG wyjść z trudnej sytuacji dawno temu i zawsze teraz prosi Cię on o wzięcie udziału w nowych przygodach.

Pomocny

Pomaganie innym to Twoje powołanie. To dlatego tutaj jesteś. Inni doceniają twoją przyjazną i pomocną naturę, a Ty rozkoszujesz się ich szczęściem. Kochasz pomagać ludziom, czy to poprzez wyjaśnianie im, jak mogą najlepiej poradzić sobie z problemem, czy też demonstrując im to.

Zyskujesz poniższe cechy:

- Życzliwy: Wszyscy, którzy spędzili z Tobą cały poprzedni dzień, zyskują +1 do swoich rzutów na odzyskanie zdrowia.
- Altruistyczny: Jeśli стоisz obok istoty, która otrzymuje obrażenia, możesz przejąć 1 punkt tych obrażeń na samego siebie (redukując obrażenia istoty o 1). Jeśli masz Pancerz, nie korzystasz z niego przy korzystaniu z tej zdolności.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach związanych z przyjemną interakcją społeczną, pomaganiu się innym zrelaksować i pozyskiwaniu zaufania.
- Pomocny: Zawsze, gdy pomagasz innej postaci, ta postać zyskuje bonus, jakbyś był wyszkolony, nawet, jeśli ni jesteś wyszkolony lub wy-specjalizowany w danym zadaniu.
- Nieumiejętność: Gdy jesteś sam, wszystkie zadania Intelektu i Szybkości są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Pomimo tego, że nie знаłeś większości BG przedtem, wprosiałeś się w ich drużynę.
2. Widziałeś, że BG mają kłopot i ruszyłeś im na pomoc.

3. Jesteś pewien, że BG zaliczą klęskę bez Ciebie.
4. Twój wybór to było jednej strony.

Rzygający

Jest częścią Twojej natury kwestionowanie co inni sądzą w temacie tego, co nie powinno być robione. Nie jesteś szalony, oczywiście – nie chciałbyś przeskoczyć przez przepaść o szerokości mili tylko dlatego, że ktoś Cię wyzwał. Istnieją rzeczy niemożliwe i prawie niemożliwe. Lubisz próbować swoich sił w tych drugich, ponieważ daje Ci to satysfakcję i przyjemność, gdy odnosisz sukces. Im większy Twój sukces, tym bardziej szukasz kolejnego ryzykownego wyzwania.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Zwinny: +4 do Puli Szybkości.
- Umiejętność: Jesteś dobry w ocenaniu ryzyka, i wyszkolony w zadaniach, które mają pewien element losowości, jak granie w gry hazardowe lub wybieranie pomiędzy dwoma lub trzema podobnymi opcjami.
- Szczęście: Możesz wybrać automatyczny sukces na jednym teście bez rzucania kością, tak długo, jak zadanie ma trudność nie większą niż 6. Kiedy to jednak robisz, MG dokonuje Wtrącenia, jakbyś wylosował 1. Wtrącenie nie neguje sukcesu, ale może na niego wpływać. Możesz to zrobić jeden raz, lecz zdolność odnawia się po każdym 10-godzinnym rzucie na odzyskanie zdrowia.
- Nieumiejętność: Jesteś zwinny, ale nie ukradkowy. Zadania powiązane z zakradaniem się i biciem cicho są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Wyglądało na to, że była szansa 50/50 na to, że BG odniosą sukces, co dla Ciebie było odpowiednio dużą.
2. Myślisz, że zadanie będzie miało wyjątkowo i satysfakcjonujące wyzwanie.
3. Jedno z Twoich ryzyk się nie udało, i potrzebujesz pieniędzy, by je spłacić.
4. Chwalisz się, że nigdy nie widziałeś ryzyka, którego byś nie lubił, co doprowadziło Cię do sytuacji bieżącej.

Sceptyczny

Jesteś bardzo sceptyczny odnośnie twierdzeń, które inni biorą za oczywisa prawdę. Nie jesteś koniecznie “wątpiącym Tomaszem” (sceptikiem, który wątpi we wszystko bez stuprocentowych dowodów), ale często odnosiłeś korzyści, kwestionując twierdzenia, opinie i wiedzę innych ludzi.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Myśliciel: +2 do Puli Intelektu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w identyfikowaniu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w każdej akcji, która polega na przejrzeniu trików, iluzji bądź sztuczek retorycznych które unikają prawdy lub jawnego kłamstwa. Dla przykładu, jesteś lepszy w stwierdzeniu, który kubek zawiera ukrytą kulkę, wyczuwaniu iluzji, lub zorientowaniu się, że ktoś Cię okłamuje (ale tyko, jeśli się skoncentrujesz i użyjesz tej zdolności).

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Podслушаłeś innych BG rozmawiających o czymś, odnośnie czego byłeś sceptyczny, więc podszedłeś do nich i poprosiłeś o dowód.
2. Śledziłeś jednego BG, którego o coś podejrzałeś, co wpłatało Cię w wydarzenia.
3. Twoja teoria o nieistnieniu nadnaturalnego może być udowodniona jako fałszywa tylko przez Twoje własne zmysły, więc wyruszyłeś w podróż z BG.
4. Potrzebujesz pieniędzy, by sfinansować własne badania.

Silny

Jesteś wyjątkowo silny i potężny fizycznie i korzystasz właściwie z tych cech, czy to przy pomocy przemocy, czy podnoszenia ciężarów. Najpewniej jesteś silnie zbudowany i masz okazałą muskulaturę.

Otrzymujesz poniższe cechy

- Bardzo Silny: +4 do Puli Mocy.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach niszczenia nieruchomości obiektów.

- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w skakaniu.
- Dodatkowy Ekwipunek: Masz dodatkową średnią lub ciężką broń.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Pomimo Twojego lepszego osądu, dołączyleś do reszty BG ponieważ byli w niebezpieczeństwstwie.
2. Inny z BG przekonał Cię, że dołączenie byłoby w Twoim najlepszym interesie.
3. Boisz się, co się wydarzy, jeśli BG poniosą klęskę.
4. Jest oferowana nagroda, a Ty potrzebujesz pieniędzy.

Skryty

Ukrywasz swoją prawdziwą naturę za maską i nie chcesz, by ktokolwiek poznał, kim naprawdę jesteś. Chronienie siebie, fizycznie i emocjonalnie, jest tym, na czym Ci zależy, i trzymasz wszystkich na bezpieczny dystans. Możesz być podejrzliwy względem każdego, kogo spotykasz, spodziewać się najgorszego od ludzi, tak więc nie jesteś zaskoczony, gdy okazuje się, że masz rację. Lub po prostu możesz być nieco zdystansowany, ostrożny odnośnie pozwolenia ludziom na przejrzenie kim naprawdę jesteś.

Nikt nie może być tak zdystansowany jak Ty i mieć wielu przyjaciół. Najpewniej posiadasz szorstką osobowość i masz pesymistyczne spojrzenie na życie. Możliwe, że rozdrapujesz rany i odkryjesz, że jedyny sposób, w jaki możesz iść do przodu, to zamknąć się w sobie.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Podejrzliwy: +2 do Puli Intelektu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w Obronie Intelektu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w zadaniach polegających na ustalaniu prawdy, dostrzeganiu przebrań i rozpoznawaniu kłamstw i innych oszustw.
- Nieumiejętność: Twój podejrzliwy natura czyni Cię nielubianym. Wszystkie zadania związane z oszustwem lub perswazją są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Jeden z BG zdołał się przebić przez Twoją skrytość i zostać Twoim przyjacielem.
2. Chcesz odkryć, co robią BG, więc im towarzyszysz, chcąc ich złapać w akcie.
3. Masz paru wrogów i dołączyleś do BG w celach obronnych.
4. BG to jedyni ludzie, którzy mogą z Tobą wytrzymać.

Skazany na Zagładę

Dobrze wiesz jaki los został Ci przepowiedziany – nieuchronny, okropny koniec. To przeznaczenie może być tylko Twoje, lu może też dotyczyć Twoich najbliższych.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Nerwowy: +2 do Puli Szybkości.
- Umiejętność: Zawsze rozglądasz sieza bezpieczeństwem, jesteś więc wyszkolony w percepcji.
- Umiejętność: Koncentrujesz się na obronie, jesteś więc wyszkolony w Obroni Szybkości.
- Umiejętność: Jesteś cyniczny i zawsze spodziewasz się najgorszego. Tak więc, jesteś odporny na szoki mentalne. Jesteś wyszkolony w Obroni Intelektu, która polega na unikaniu szaleństwa i osiąganiu spokoju umysłu.
- Zagłada: Co drugi raz, gdy MG używa Wtrącenia MG na Twojej postaci, nie możesz odmówić i nie uzyskujesz z tego tytułu PD (ale dalej dajesz PD innemu graczowi). Dzieje się tak, gdyż jesteś skazany na zagładę. Kosmos to zimne, nieczułe miejsce, a Twoje wysiłki są daremne.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Chciałeś uniknąć tego losu, ale wydarzenia zdawały się spiskować przeciwko Tobie.
2. Czemu nie? To bez znaczenia. I tak jesteś skazany na zagładę, niezależnie od wszystkiego.
3. Jeden z BG ocalił Twoje życie, a teraz spłacasz dług, pomagając mu w różnych zadaniach.

4. Podejrzewasz, że jedyna nadzieja jaką masz, by uniknąć swojemu losowi, znajduje się na obranym przez Ciebie szlaku.

Spokojny

Poświęciłeś całe swój czas na życie w spokoju – książki, filmy, hobby itp. - zamiast poświęcić je na jakieś aktywności. Dobrze znasz sięna wielu problemach naukowych lub intelektualnych, ale nie na czymś fizycznej natury. Nie jesteś słaby czy coś, raczej (choć to dobry deskryptor dla postaci, które są starszymi osobami) ale nie masz doświadczenia w fizycznych aktywnościach.

(Spokojny to świetny deskryptor dla postaci, które nigdy nie chciały ruszyć na przygody, lecz życie ich do tego zmusiło – wątek powszechny we współczesnych grach, zwłaszcza w horrorach.)

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Z nosem w książkach: +2 do puli Intelektu.
- Umiejętności: Jesteś wyszkolony w 4 niefizycznych umiejętnościach Twojego wyboru.
- Trivia: Kiedy sobie tego życzysz, możesz podać z pamięci fakty przydatne w danej sytuacji. Zawsze są to fakty, anie przesydy lub wierzenia, i musi to być coś, o czym mógłbyś przeczytać lub widzieć w przeszłości. Możesz zrobić tak jedne raz, ale zdolność odświeża się po wykonaniu rzutu na odzyskanie zdrowia.
- Nieumiejętność: Nie jesteś wojownikiem. Wszystkie Twoje fizyczne akcje są utrudnione.
- Nieumiejętność: Nie lubisz wychodzić na zewnątrz. Wszystkie zadania związane ze wspinniczką, bieganiem, skakaniem i pływaniem są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Czytałeś o obecnej sytuacji i zadecydowałeś, że chcesz się sprawdzić osobiście.
2. Byłeś w złym (dobrym?) miejscu o złej (dobréj?) porze.
3. Kiedy unikałeś kompletnie odmiennej sytuacji, napotkałeś na obecny problem.
4. Jeden z innych BG wmieszał Cię w tą sytuację.

Szalony

Zagłębiłeś się zbyt głęboko w rzeczy, o których ludzkość nie powinna wiedzieć. Jesteś dobrze wykształcony w ezoterycznych tematach dostępnych niewielu, ale ta wiedza miała przerażającą cenę. Zapewne jesteś w złym stanie fizycznym i czasami masz tiki nerwowe. Czasami mówisz sam do siebie bez zdania sobie z tego sprawy.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Ten, Który Wie: +4 do Pulii Intelektu.
- Przebłysk Olśnienia: Kiedykolwiek posiadanie takiej wiedzy jest stosowne, GM może dać ci ją, choć nie istnieje jasne wyjaśnienie skąd masz ową wiedzę. Leży to w kwestii MG, ale powinno się to zdarzać przynajmniej raz na sejsię.
- Dziwne Zachowanie: Masz tendencję do dziwnych, irracjonalnych zachowań. Kiedy jesteś w przededniu wielkiego odkrycia lub poddany wielkiemu stresowi (no: podczas zagrożenia fizycznego) MG może wprowadzić Wtrącenie MG bez nagradzania PD, które pokieruje Twoja następną akcją. Możesz dalej wydać 1 PD, by odmówić. Wpływ MG to manifestacja Twojego szaleństwa i zawsze jest czymś, czego normalnie byś nie zrobił, ale nie jest ono bezpośrednio, oczywiście szkodliwe, chyba, że zająć specjalne okoliczności (Dla przykładu, jeśli wróg nagle wyskakuje z ciemności, możesz spędzić pierwszą turę mrucząc coś pod nosem albo krzycząc imię swojej pierwszej prawdziwej miłości).
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w jednej dziedzinie wiedzy (najpewniej czymś dziwnym lub ezoterycznym).
- Nieumiejętność: Twój umysł jest bardzo wrażliwy. Zadania związane z odpieraniem ataków mentalnych są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Głosy w Twojej głowie kazały Ci to uczynić.
2. Rozpocząłeś całą przygodę i nakloniłeś innych, by do Ciebie dołączyli.
3. Jeden z innych BG zyskał księgi wiedzy dla Ciebie, a teraz spłacasz dług.

4. Czułeś się kuszony przez niejasną intuicję.

Szczęśliwy

Polegasz na szansach i szczęściu w wielu sytuacjach. Kiedy ludzie mówią, że ktoś był urodzony pod szczęśliwą gwiazdą, mają na myśli Ciebie. Kiedy próbujesz czegoś nowego, niezależnie od tego, jak bardzo nie wiesz, co robisz, częściej niż nie odnosisz sukces. Nawet gdy nadciąga katastrofa, rzadko jest ona tak zła, jak mogłaby być. Bardzo często, drobnostki idą po Twojej myśl, wygrywasz konkursy i znajdujesz się we właściwym miejscu o właściwej porze.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Pula Szczęścia: Masz dodatkową pule zwana Szcześciem, która zaczyna się od 3 punktów i ma maksymalna wartość 3 punktów. Kiedy wydajesz punkty z dowolnej innej Puli, możesz wziąć jeden, trochę lub wszystkie punkty ze swojej Puli Szczęścia. Kiedy wykonujesz rzut na odzyskanie zdrowia, Twoja Pula Szczęścia regeneruje się o tyle samo punktów. Kiedy Twoja Pula Szczęścia zawiera 0 punktów, nie wlicza się to do obniżenia licznika obrażeń.
- Przewaga: Gdy wydajesz 1 PD, by przerzucić k20 na każdym rzucie, który dotyczy tylko Ciebie, dodajesz +3 do wartości ponownie rzuconej kości.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Wiedząc, że szczęściarze dostrzegają i wykorzystują sposobność, wziąłeś udział w pierwszej przygodzie z wyboru.

2. Dosłownie wpadłeś na kogoś na tej przygodzie poprzez czyste szczęście.

3. Odkryłeś teczkę leżącą na drodze. Była znośiona, ale w środku znalazłeś dużo dziwnych dokumentów, które tu Cię przywiodły.

4. Twoja szczęście Cię ocaliło, gdy uniknęła pędzącego pojazdu poprzez wpadnięcie w dziurę w ziemi. Poniżej poziomu gruntu, odnalazłeś coś, czego nie mogłeś zignorować.

Szlachetny

Robienie tego, co słuszne, to sposób życia. Żyjesz zgodnie z kodeksem, a ten kodeks to „coś, co dyk-

tuje Twoje codzienne życie. Kiedy zbaczasz z drogi, bijesz się w pierś za swoją słabość i zaczynasz od nowa. W Twój kodeks najpewniej wlicza się umiarowanie, szacunek dla innych, czystość i inne charakterystyki, które większość ludzi uzna za cnoty. Odrzucasz także ich przeciwnieństwa: lenistwo, rządzę pieniądzem, obżarstwo itp.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Silny: Otrzymujesz +2 do Puli Mocy.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w ocenaniu prawdziwych motywów innych ludzi i dostrzeganiu kłamstw.
- Umiejętność: Twoje podążanie ścisłym kodeksem moralnym uodporniło Twój umysł na strach, wątpliwości i zewnętrzne wpływy. Jesteś wyszkolony w Obronie Intelektu.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. BG robią coś szlachetnego, i wspierasz ich całym sercem.

2. BG są na drodze do zatracenia i uważasz, że musisz ich sprowadzić na właściwą drogę.

3. Inny z BG zaprosił Cię do przygody, słysząc o Twej szlachetnej naturze.

4. Postawiłeś cnotę przed zdrowym rozsądkiem i bronileś czyjegoś honoru w obliczu organizacji lub mocy znacznie większej od Ciebie samego. Dołączysz do BG, ponieważ zaoferowali Ci pomoc i przyjaźń wtedy, gdy z obawy przed konsekwencjami, nikt inny tego nie zrobił.

Szpetny

Jesteś ohydny zgodnie z prawie każdym ludzkim standardem. Może miałeś tragiczny wypadek, szkodliwą mutację, lub złe szczęście do genów, ale jesteś niemożliwie wprost szpetny.

Nadrabiasz wygląd innymi cechami. Ponieważ musisz ukrywać swój wygląd, jesteś dobry w skradaniu się i przebieraniu. Ale co być może najważniejsze, bycia ofiarą ostracyzmu, gdy inni się socjalizowali, dało Ci czas na dorosnięcie - wyrosłeś na silnego lub szybkiego - a może masz bystry umysł?

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Uniwersalny: Masz dodatkowe 4 punkty do rozdzielenia między swoje Statystyki.

- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w zastraszaniu i innych akcjach bazujących na lęku, jeśli pokażesz swoją prawdziwą twarz.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w skradaniu się i przebieraniu się.
- Nieumiejętność: Wszystkie zadania związane z przyjemną społeczną interakcją są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Jeden z BG podszedł do Ciebie kiedy byłeś w przebraniu i Cię zrekruitował, wierząc, że jesteś kimś innym.
2. Kiedy się przekradałeś, usłyszałeś jak BG planowali swoją przygodę i zdałeś sobie sprawę, że chcesz do niej dołączyć.
3. Jeden z BG zaprosił Cię, ale zastanawiasz się, czy nie zrobił tego z litości.
4. Pogróźkami zdobyłeś sobie miejsce w drużynie.

Szybki

Jesteś naprawdę szybki. Z tego powodu, możesz wykonać niektóre zadania szybciej od innych. Nie tylko masz szybkie stopy, ale i dlonie, myślisz także i reagujesz szybko. Nawet mówisz z pośpiechem.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Energetyczny: +2 do Puli Szybkości.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w bieganiu.
- Szybki: Możesz się poruszyć na średni dystans i dalej dokonać akcji w tej samej rundzie, lub możesz poruszyć się na daleki dystans bez konieczności wykonania rzutu.
- Nieumiejętność: Jesteś sprinterem, ale nie biegaczem długodystansowym. Nie masz wielkiej kondycji. Obrona Mocy jest dla Ciebie utrudniona.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Ruszyłeś by ocalić jednego z BG, który był w wielkiej potrzebie.
2. Jeden z innych BG zrekruitował Cię ze względu na Twoje wyjątkowe talenty.

- 3. Jesteś impulsywny, i w tamtym momencie wyglądało to na dobry pomysł.
- 4. Ta misja wiąże się z Twoim osobistym celem.

Tajemniczy

Mroczna figura czająca się w kącie? To Ty. Nikt naprawdę nie wie skąd przybyłeś lub jakie są Twój motyw - chowasz to w sekrecie. Twoja maniera konfunduje innych, ale nie czyni to z Ciebie złego przyjaciela lub sprzymierzeńca. Jesteś po prostu dobry w zachowywaniu pewnych wiadomości dla siebie, poruszaniu się tak, by nikt Cię nie dostrzegł i ukrywaniu swojej obecności i tożsamości.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w skradaniu się.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w opieraniu się przesłuchaniom i sztuczkom, by wydobyć z Ciebie prawdę.
- Konfuzja: Masz talenty i zdolności Bóg wie skąd. Możesz spróbować wykonać jedno zadanie, do którego nie masz przeszkolenia, jakbys był wyszkolony, zadanie, w którym jesteś wyszkolony, jakbys był wyspecjalizowany, lub zyskać darmowy poziom Wysiłku dla zadania, w którym jesteś wyspecjalizowany. Ta zdolność restartuje się za każdym razem, gdy wykonasz rzut na odzyskanie zdrowia, ale jej użycia nigdy się nie kumuluje.
- Nieumiejętność: Ludzie nigdy nie wiedzą, co Cię nimi łączy. Wszelkie zadania, mające na celu sprawienie, by ludzie Ci uwierzyli lub Ci zaufali, są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Po prostu się stawiłeś pewnego dnia.
2. Przekonales jednego z BG, że masz cenne umiejętności.
3. Również tajemnicza osoba powiedziała Ci gdzie być i kiedy (ale nie dlaczego) aby dołączyć do grupy.
4. Coś – przeczucie lub być może sen – powiedziało Ci, aby być w danym miejscu i dołączyć do BG.

Tchórzliwy

Odwaga zawodzi Cię za każdym razem. Nie masz siły woli i mocnego postanowienia, by spojrzeć twarzą w twarz niebezpieczeństwstwu. Strach pożera Twe serce. Słuchanie swoich lęków pomogło Ci w ucieczce od niebezpieczeństwa i unikaniu zbytniego ryzyka. Inni mogli cierpieć w Twoim miejscu, i możesz być pierwszym, by się do tego przyznać, ale w sekreccie czujesz wielką ulgę, uniknawszy niewyobrażalnego i strasznego losu.

(Deskryptory takie jak Tchórzliwy, Okrutny lub Niehonorowy mogą nie być stosowne dla każdej grupy. Są to cechy złoczyńców i niektórzy ludzie nie chcą, by ich BG nie byli niczym mniej niż w 100% herosami. Ale inni nie mają nic przeciwko odrobinie molarnej szarości. Inni z kolei patrzą na Okrutnego i Tchórzliwego jak na cechy, które trzeba przewyściężyć w trakcie gry (najpewniej zdyskując po drodze odmienne deskryptory).)

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Ukradkowy: +2 do Puli Szybkości.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w skradaniu się.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w bieganiu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w każdej akcji polegającej na ucieczaniu od niebezpieczeństwstwa, groźnej sytuacji lub unikaniu kłopotów.
- Nieumiejętność: Nie wchodzisz z własnej woli w niebezpieczne sytuacje. Wszelkie rzuty na inicjatywę (by określić kto pierwszy działa w walce) są dla Ciebie utrudnione.
- Nieumiejętność: Trzęsiesz się jak galareta gdy masz wykonać potencjalnie niebezpieczne zadanie sam. Wszelkie takie akcje (takie jak atakowanie istoty, gdy jesteś sam) są dla Ciebie utrudnione.
- Dodatkowy Ekwipunek: Masz amulet przynoszący szczęście lub urządzenie, chroniące Cię od niebezpieczeństwstw.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Wierzasz, że jesteś nawiedzany i zatrudniłeś jednego z BG jako swojego obrońcę.

2. Chcesz uciec od wstydu i zebrałeś zdolne jednostki w nadziei na poprawienie swojej reputacji.

3. Jeden z BG zmusił Cię groźba, byś im towarzyszył.

4. Grupa odpowiedziała na Twoje krzyki o pomoc, kiedy miałeś kłopoty.

Twardy

Jesteś silny i możesz wytrzymać naprawdę wiele. Możesz być wielki i mieć kanciate szczęki. Twarde postaci często mają widoczne blizny.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Odporny: +1 do Pancerza
- Zdrowy: Dodaj 1 do punktów które odzyskujesz gdy rzucasz na odzyskanie zdrowia.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w Obronie Mocy.
- Dodatkowy Ekwipunek: Masz dodatkową lekką broń.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Jesteś ochroniarzem jednego z innych BG.
2. Jeden z BG to Twoja rodzeństwo i masz na nie oko.
3. Potrzebujesz pieniędzy, gdyż Twoja rodzina jest zadłużona.
4. Ochroniłeś innego BG, gdy ten był zagrożony. Kiedy rozmawiałeś z nim potem, usłyszałeś o celu grupy.

Uczony

Uczyłeś się dużo, albo samodzielnle, albo z nauczykiem. Wiesz wiele rzeczy i jesteś ekspertem w kilku tematach, takich jak historia, biologia, geografia, mitologia, nature lub inne dziedziny wiedzy. Uczone postaci zazwyczaj mają przy sobie parę książek i spędzają wolny czas na czytaniu.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Bystry: +2 do Puli Inteligencji.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w trzech dziedzinach wiedzy własnego wyboru.

- Nieumiejętność: Masz mało uroku osobistego. Wszelkie zadania powiązane z byciem miłym, perswazją i etykietą są dla Ciebie utrudnione.
- Dodatkowy Ekwipunek: Masz dwie książki traktujące o tematach własnego wyboru.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Jeden z BG poprosił Cię o pomoc ze względu na Twoją wiedzę.
2. Potrzebujesz pieniędzy, by sfinansować swoje badania.
3. Wierzyłeś, że to zadanie doprowadzi do ważnych i interesujących odkryć.
4. Kolega po fachu poprosił Cię o wzięcie udziału w misji.

Ukradkowy

Jesteś zwinny, ślicki i szybki. Te talenty pomagają Ci się ukrywać, poruszać cicho i wykonywać sztuczki z dłońmi. Najpewniej jesteś mały. Jednakże, zły z Ciebie sprinter – jesteś bardziej zwinny niż szybko biegający.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Szybki: +2 do Puli Szybkości.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w skradaniu się.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w interakcjach polegających na kłamaniu lub oszustwie.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich specjalnych zdolnościach powiązanych z iluzjami lub oszustwami.
- Nieumiejętność: Jesteś ukradkowy, ale nie szybki. Wszystkie zadania polegające na przemieszczaniu się są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Chciałeś ukraść coś innemu BG. Złapał on Cię i zmusił, byś udał się z nim.
2. Śledziłeś jednego z BG z sobie znanych powodów, co wpłatało Cię w akcję.
3. Szef (BN) w sekrecie zapłacił Ci, byś wziął udział w przygodzie.

- 4. Podслушаłeś BG mówiących o temacie, który Cię zainteresował, więc podszedłeś do nich.

Urokliwy

Jesteś prawdziwym czarkiem. Niezależnie od tego, czy masz najwyraźniej nadprzyrodzone zdolności, czy po prostu jesteś dobry w słowa, możesz przekonywać innych ludzi do swoich racji. Najpewniej jesteś fizycznie atrakcyjny lub przynajmniej charzymatyczny, a inni lubią słuchać Twojego głosu. Najpewniej dużo uwagi poświęcasz swojemu wygląowi. Łatwo Ci nawiązywać nowe przyjaźnie. Ten deskryptor skupia się na Intelekcie jako mierze osobowości postaci – inteligencja nie jest Twoją mocną stroną. Jesteś przyjemny w obycziu, ale niekoniecznie uczyony lub o silnej woli.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Lubiany: +2 do Puli Intelektu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach polegających na pozytywnej lub przyjemnej interakcji społecznej.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w używaniu specjalnych zdolności, które wpływają na umysł innych.
- Informator: Posiadasz znajomego, który pełni ważną funkcję, np.: pomniejszego szlachcica, kapitana straży miejskiej lub głową dużego gangu złodziei. Ty i MG powinniście pracować wspólnie nad stworzeniem tej postaci.
- Nieumiejętność: Nigdy nie byłś dobry w szkole. Wszelkie zadania powiązane z wiedzą, nauką i zrozumieniem są dla Ciebie utrudnione.
- Nieumiejętność: Twój siła woli nie jest najlepsza. Obronne akcje w celu unikania mentalnych ataków są dla Ciebie utrudnione.
- Dodatkowy Ekwipunek: Zdołałeś pozyskać ostatnio pewne porządne zniżki. W efekcie, masz dostatecznie dużo pieniędzy, by zakupić jeden przedmiot średniej ceny.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Przekonałeś jednego z BG, by powiedział Ci, co zamierza zrobić.

2. Zapoczątkowałeś całą tę rzecz i nakloniłeś innych, by do Ciebie dołączyli.
3. Jeden z innych BG zrobił Ci przysługę i teraz spłacasz zobowiązanie, pomagając mu.
4. Oferowana jest nagroda, a Ty potrzebujesz pieniędzy.

Uważny

Mało rzeczy Ci umyka. Dostrzegasz najmniejsze detale w świecie wokół Ciebie i umiejętnie dedukujesz na bazie informacji, które zdobywasz. Twoje talenty czynią z Ciebie wyśmienitego detektywa,ystrego naukowca, lub utalentowanego zwiadowcę. Jednakże, masz trudności ze zrozumieniem społecznych interakcji. Nie zwracasz uwagi na to, kogo Twoje dedukcje obrazą, lub jak niekomfortowo inni się czują, gdy ich badasz. Masz w zwyczaju traktować innych jak ludzi mniejszego intelektu w porównaniu z Tobą, co wykorzystujesz, gdy tego potrzebujesz.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Bystry: +2 do Puli Intelektu.
- Umiejętność: Masz oko do szczegółów. Jesteś wyszkolony w każdym zadaniu, które polega na znajdywaniu lub dostrzeganiu małych detali.
- Umiejętność: Wiesz co nieco o wszystkim. Jesteś wyszkolony w każdym zadaniu, które polega na identyfikowaniu obiektów lub przywoływaniu z pamięci detali i szczegółów oraz faktów.
- Umiejętność: Twoja umiejętności wyciągania wniosków jest zatrważająca. Jesteś wyszkolony w zadaniach polegających na zastraszaniu innych istot.
- Nieumiejętność: Twoja pewność siebie jest przez innych uważana za arogancję. Wszelkie zadania związana z pozytywną interakcją społeczną są dla Ciebie utrudnione.
- Dodatkowy Ekwipunek: Masz torbę lekkich narzędzi.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Podслушаłeś, jak inni BG mówili o swojej misji i zgłosiłeś się na ochotnika.

2. Jeden z BG poprosił Cię, byś im towarzyszył, wierząc, że Twoje talenty okażą się ważne podczas tej misji.
3. Wierzasz, że misja BG jest jakoś powiązana z jednym z Twoich śledztw.
4. Osoba trzecia zrekrutowała Cię, byś podążył za BG i zobaczył, co planują.

Wygnany

Podążasz długą i samotną drogą, zostawiwszy swój dom i życie za sobą. Może popełniłeś okropną zbrodnię, coś tak okropnego, że Twoi ludzie Cię wygnali, pod groźbą śmierci. Mogłeś zostać oskarżony o zbrodnię, której nie popełniłeś, i teraz płacisz cenne błędów innej osoby. Twoje wygnanie może być skutkiem gafy – może zawstydziłeś swoją rodzinę lub przyjaciela, lub samego siebie w obliczu kolegów, autorytetu lub kogoś, kogo szanujesz. Niezależnie od powodu, zostawiłeś stare życie z tyłu i teraz starasz się stworzyć dla siebie nowe.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Samowystarczalny: +2 do Puli Mocy.
- Samotnik: Nie uzyskujesz korzyści, gdy uzyskujesz pomoc od innej postaci, która jest wyszkolona lub wyspecjalizowana w danym zadaniu.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w skradaniu się.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w zbieractwie, polowaniu i znajdowaniu bezpiecznych miejsc do odpoczynku lub ukrycia się.
- Nieumiejętność: Życie na własną rękę tak dugo sprawia, że trudniej Ci ufać innym i wejść w sytuacje społeczne. Wszelkie zadania polegające na społecznej interakcji są dla Ciebie utrudnione.
- Dodatkowy Ekwipunek: Masz pamiątkę ze swojej przeszłości – stare zdjęcie, medalik z puklem włosów, lub zapalniczkę daną Ci przez kogoś ważnego. Trzymasz ten obiekt blisko siebie i wyciągasz, by powspominać stare, dobre czasy.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Inny BG pozyskał Twoje zaufanie pomagając Ci, gdy tego potrzebowałeś. Towarzyszysz mu, by spłacić dług.
2. Kiedy podróżowałeś samotnie, odkryłeś coś dziwnego. Kiedy trafiłeś do osady, BG byli jedynymi, którzy Ci uwierzyli, podróżując z Tobą, by dać sobie radę z owym problemem.
3. Inny z BG przypomina Ci kogoś z Twojej przeszłości.
4. Masz dosyć swojej izolacji. Dołączenie do BG daje Ci szansę, by na nowo mieć przyjaciół.

Wytrzymały

Twoje ciało jest stworzone, by wytrzymać wiele. Niezależnie od tego, czy upijasz się w barze lub wymieniasz się ciosami z członkiem gangu, idziesz naprzód, a trudy spływają po Tobie jak po kaczce. Ani głód, ani pragnienie, pocięte ciało lub złamane kości – ni c z tego nie może Cię zatrzymać. Po prostu ignorujesz ból i przesz naprzód. Pomimo cieszenia się kondycją i zdrowiem, znaki zużycia malują się na Twoim ciele milionem mniejszych blizn, potrójnie złamanym nosem, poszarpanymi uszami i innymi oznakami fizycznymi, które nosisz z dumą.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Potężny: +4 do Puli Mocy.
- Szybkie Leczenie: Dzielisz na pół czas potrzebny, by wykonać rzut na odzyskanie zdrowia (co najmniej jedna tura).
- Prawie Niepowstrzymany: Kiedy znajdujesz się na stopniu zranionego na liczniku obrażeń, funkcjonujesz jakbyś był w pełni zdrowia. Kiedy jesteś krytycznie ranny, funkcjonujesz jakbyś był zraniony. W innych słowach, konsekwencje była zranionym dotyczą Ciebie tylko gdy stajesz się krytycznie ranny i nigdy nie ponosisz konsekwencji bycia krytycznie rannym. Dalej umierasz, jeśli wszystkie Twoje punkty Pul spadną do 0.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w Obronie Mocy.
- Nieumiejętność: Twoje silne, wielkie ciało reaguje wolno. Rzuty na inicjatywę dla Ciebie utrudnione.

- Niezgrabny: Gdy stosujesz Wysiłek na rzucie Szybkości, musisz wydać 1 dodatkowy punkt ze swojej Puli Szybkości.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. BG zrekrutowali Cię, usłyszawszy o Twojej reputacji.
2. Dołączyleś do BG, bo potrzebowałeś pieniędzy.
3. BG oferowali wyzwanie równe Twojej mocy.
4. Wierzysz, że BG przetrwają tylko wtedy, jeśli będziesz ich bronił.

Zabawny

Jesteś radosny i przyjazny. Pomagasz się innym zrelaksować za pomocą uśmiechu i dowcipu, możliwe, że z samego siebie, choć także łatwo z Twoich towarzyszy. Czasami ludzie mówią, że niczego nie bierzesz na serio. Nie jest to prawda, oczywiście, ale nauczyłeś się, że rozmyślanie o złych rzeczach zbyt długo nie prowadzi do niczego dobrego. Zawsze masz nowy dowcip i kolekcjonujesz je tak, jak niektórzy kolekcjonują butelki wina.

Zyskujesz poniższe cechy:

- Zabawny: +2 do Puli Intelektu.
- Umiejętność: Jesteś biesiadny i większość ludzi lubi z Tobą przebywać. Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach związanych z przyjemną interakcją społeczną.
- Umiejętność: masz przewagę w odkrywaniu puent dowcipów, których nigdy wcześniej nie słyszałeś. Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach związanych z rozwiązywaniem zagadek i łamigłówek.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Rozwiązałeś łamigłówkę zanim zdałeś sobie sprawę, że odpowiedź rozpoczęłaby obecną przygodę.
2. Inni BG uznali, że przyniesiesz z sobą bardzo im potrzebny humor na misji.
3. Uznałeś, że sama zabawa i zero pracy nie jest najlepszym sposobem, by przeżyć życie, więc dołączyłeś do innych BG.

4. Miałeś wybór – pójść z BG, lub zmierzyć się z czymś, co nie jest zabawne w ogóle.

Zwinny

Poruszasz się szybko, jesteś dobrym sprinterem i pracujesz umiejętnie swoimi dłońmi. Jesteś świetny w bieganiu, ale nie zawsze wychodzi Ci to z grą. Najpewniej jesteś chudy i muskularny.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Szybki: +4 do puli Szybkości.
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w rzutach na inicjatywę (by określić kto pierwszy działa w turze).
- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w bieganiu.
- Nieumiejętność: Jesteś szybki, ale niekoniecznie pełen gracji. Wszelkie zadania związane z równowagą są dla Ciebie utrudnione.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Pomimo swojego lepszego osądu, dołączyłeś do BG ponieważ byli w niebezpieczeństwie.
2. Jeden z BG przekonał Cię, byś dołączył do grupy, gdyż byłoby to w Twoim najlepszym interesie.
3. Boisz się co się może zdarzyć, jeśli BG odniosą klęskę.
4. W tle jest nagroda, a Ty potrzebujesz pieniędzy.

Złośliwy

Próbujesz ukryć swoje wnętrze, krzyk, by się wyzwolić i sprawić, by zapłacili, cierpieli i krwawili. Czasami udaje Ci się to dla Twoich przyjaciół – uśmiechać tak jak oni, śmiać, gdy oni się śmieją, a czasami nawet odczuwać inne emocje. Ale to zawsze czeka w środku, to poczucie szaleńczej radości zmiesiane z nienawiścią, czasami wyskakujące, gdy konfrontujesz się z wrogiem. Twoi przyjaciele mogą tolerować przemoc, ale czasami martwisz się, że odkryją, że jesteś także okrutny.

Otrzymujesz poniższe cechy:

- Umiejętność: Jesteś wyszkolony w śledzeniu istot. Jeśli istota Cię skrzywdziła, to zadanie jest ułatwione.

• Żądny krwi: Kiedy zaczynasz walkę, widzisz tylko czerwień. Zadajesz 2 dodatkowe punkty obrażeń dowolnym atakiem.

- Berserk: Kiedy już zaczynasz walkę, ciężko Ci przestać. Po prawdzie, jest to zadanie Intelektu trudności 2, nawet, gdy wróg się podda lub gdy wrogowie Ci się skończą. Jeśli nastąpi ta druga sytuacja, atakujesz najbliższego sprzymierzeńca w zasięgu.
- Dodatkowy Ekwipunek: Posiadasz notatki z listą wszystkich, którzy zrobili Ci krzywdę.

Początki Przygód: Z listy poniższych opcji, wybierz jak Twoja postać wzięła udział w pierwszej przygodzie.

1. Inny BG widział, jak poradziłeś sobie z pijakiem w karczmie, nie wiedząc, że to Ty zacząłeś bójkę.
2. Chciałeś uciec od złej sytuacji, więc ruszyłeś z BG.
3. Chcesz się zmienić, i masz nadzieję, że przebywanie w obecności reszty BG pomoże Ci zaznać spokoju.
4. Jeden z BG poprosił Cię, byś im towarzyszył, wierząc że Twoja złość może zostać opanowana na potrzeby misji.

2.10 Specjalizacje

Specjalizacja czyni postać wyjątkową. Specjalizacje postaci w grupie nie powinny się powtarzać. Specjalizacja daje postaci korzyści podczas tworzenia postaci i z każdym kolejnym poziomem. Jest to czasownik w zdaniu “Jestem przymiotnikiem rzeczownikiem który czasownika”.

Ten rozdział zawiera około 100 przykładowych specjalizacji, takich jak Nosi Halo Ognia, Woląłby Czytać i Pilotuje Statki Kosmiczne. Te specjalizacje mogą być wybrane i użyte przez gracza, lub przez MG, który dodaje je do listy dostępnych specjalizacji dla swoich graczy w następnej kampanii.

Dodatkowo, dalsza część rozdziału zapewnia narzędzia dla MG, który chciałby stworzyć swoją własną specjalizację, tak, by pasowała do wymogów danej gry lub kampanii.

2.10.1 Wybieranie specjalizacji

Nie wszystkie specjalizacje pasują do każdej konwencji. Rozdział Konwencja zapewnia porady i pomoc, ale tutaj pójdu pewne uogólnienia. Oczywiście, MG może zezwolić na każdą specjalizację w swoim settingu. Specjalizacje są ważną jego częścią, gdyż np.: obecność na liście dozwolonych specjalizacji Włada Mocami Mentalnymi oznacza, że w tym świecie istnieją moce psioniczne, Wyje do Księżyca oznacza istnienie w nim likantropów, a Pilotuje Statki Kosmiczne sprawia, że w settingu, no cóż, istnieją statki kosmiczne.

Kiedy wybiera się specjalizację dla postaci, otrzymuje ona specjalne połączenie z jedną lub więcej innych postaci graczy, zdolność pierwszego poziomu i być może dodatkowy ekwipunek, niezbędny, by korzystać z mocy zapewnianych przez specjalizację, lub który dobrze z nią współpracuje. Dla przykładu, postać będąca rzemieślnikiem może potrzebować wielu narzędzi. Postać, która ciągle płonie, potrzebuje ubrań odpornych na ogień. Postać rysującą magiczne runy może potrzebować pędzelka i farb. Postać zabijająca potwory mieczem potrzebuje miecza. I tak dalej. Jednakże, wiele specjalizacji nie wymaga dodatkowego ekwipunku. Każda specjalizacja oferuje także jedne lub dwie sugestie na Wtrącenia MG z listą możliwych konsekwencji naprawdę dobrych i złych rzutów kością.

Parę specjalizacji w tym rozdziale zapewnia "zamianę z typem", która pozwala zamienić zdolność typu na zdolność specjalizacji. Gracz nie musi poczynić tej zamiany, ale ma taką możliwość. Dla przykładu, specjalizacja Kocha Pustkę zapewnia opcję zyskania zdolności Mam Kombinezon Kosmiczny, Będę Podróżnikiem zamiast zdolności typu.

W miarę, jak postać zyskuje nowe poziomy, specjalizacja daje więcej zdolności. Każdy poziom jest zazwyczaj oznaczony jako Akcja lub Umożliwienie, czyni inne akcje lepszymi lub zapewnia jakieś inne korzyści, ale nie akcję. Zdolność, która pozwala bohaterowi razić wrogów laserami jest Akcją. Zdolność, która daje więcej dodatkowych obrażeń, kiedy się wykonuje akcję, jest Umożliwieniem. Umożliwienie jest wykorzystywane w tej samej turze co inna akcja, i często jest częścią innej akcji. Korzyści każdego poziomu są niezależne i kumulują się z korzyściami z innych poziomów (chyba, że zaznaczono inaczej). Tak więc jeśli zdolność pierwszego

poziomu daje +1 do Pancerza, a zdolność czwartego poziomu także daje +1 do Pancerza, to postać na czwartym poziomie ma w sumie pancerz na +2. Na poziomach trzecim i szóstym, postać może wybrać zdolność z dwóch opcji.

Możesz także wybrać, czy chcesz rozwinać historię będącą opisem danej specjalizacji (choć nie jest to wymagane).

2.10.2 Połączenia z innymi BG

Wybierz połączenie, które pasuje do specjalności. Jeśli jesteś MG wybierającym (lub tworzącym) jeden lub kilka specjalizacji dla swoich postaci, wybierz do 4 z poniższych połączeń.

- Wybierz innego BG. Z nieznanych Tobie powodów, ta postać jest完全 niezdolna na Twoje zdolności specjalizacji, niezależnie od tego, czy pragniesz jej nimi pomóc, czy zagrozić.
- Wybierz innego BG. Wiedziałeś o jego istnieniu przez lata, ale nie sądziłeś, że on Cię znał.
- Wybierz innego BG. Zawsze chcesz mu zaimponować, ale sam nie wiesz czemu.
- Wybierz innego BG. Ta postać ma nawyk, który Cię wkurza, ale poza tym jesteś pod wrażeniem jej zdolności.
- Wybierz innego BG. Ta postać posiada potencjał w okiełzaniu Twojego stylu walki, paradygmatu lub innej zdolności zapewnianej przez Twoją specjalizację. Chciałbyś ją potrenować, ale nie jesteś dobrze przygotowany do nauczania (być może) a ona może nie być zainteresowana (znowu: być może).
- Wybierz innego BG. Jeśli znajduje się on w bliskim zasięgu kiedy walczysz, czasami zapewnia on atut, a czasami utrudnia Twój test na atak (szansa 50)
- Wybierz innego BG. Kiedyś ocaliłeś mu życie i teraz ma dług wdzięczności. Nie jesteś z tego jakoś bardzo zachwycony – zrobiłeś, co należało zrobić i tyle.
- Wybierz innego BG. Ta postać ostatnio Cię wyśmiała, co naprawdę Cię zraniło. Jak zamierzasz sobie z tym poradzić (jeśli w ogóle) zależy od Ciebie.

- Wybierz innego BG. Ta postać wie, że cierpiłeś z powodu robotów w przeszłości. To, czy nienawidzisz robotów, zależy od Ciebie, co może wpływać na Twoją relację z tym BG, jeśli jest on przyjacielem robotów lub posiada roboyczne protezy.
- Wybierz innego BG. Ta postać pochodzi z tego samego miejsca co ty i znaliście się jako dzieci.
- Wybierz innego BG. W przeszłości, nauczył on Cię paru trików dy wykorzystania w walce.
- Wybierz innego BG. Ta postać nie pochwala Twoich metod.
- Wybierz innego BG. Dawno temu, byliście po przeciwnych stronach barykady w starciu. Wygrałeś, choć w jego oczach “oszukiwałeś” (ale z Twojej perspektywy wszystko jest ok). Może on chcieć ponownego starcia, choć to zależy od niego.
- Wybierz innego BG. Zawsze próbujesz zachwycić tą postać swoimi umiejętnościami, sprytem, wyglądem lub odwagą. Może jest ona Twoim rywalem, może pragniesz jej szacunku, a może jest ona Twoim obiektem westchnień.
- Wybierz innego BG. Boisz się, że jest on zazdrosnny o Twoje zdolności i martwisz się, że może to doprowadzić do problemów.
- Wybierz innego BG. Przypadkowo został złapany w pułapkę, którą założyłeś i musiał się wydostać z niej o własnych siłach.
- Wybierz innego BG. Kiedyś zostałeś zatrudniony, by wyśledzić kogoś, kto był blisko tej postaci.
- Wybierz dwóch BG (najlepiej takich, którzy mogą znaleźć się na trajektorii Twoich ataków). Kiedy nie trafiasz atakiem i MG decyduje, że atak uderzył w kogoś innego niż w Twój cel, trafia on w jedną tych dwóch postaci.
- Wybierz jednego BG. Nie jesteś pewien jak ani skąd, ale ta postać posiada butelki rzadkiego alkoholu i może go dla Ciebie sprowadzić za pół ceny.
- Wybierz jednego BG. Ostatnio straciłeś posiadany przedmiot i przekonałeś samego siebie, że to ten BG go skradł. Czy tak jest w istocie zależy od niego.
- Wybierz jednego BG. On zawsze zdaje się wiezieć, gdzie jesteś, lub przynajmniej w którym kierunku się znajdująjesz w stosunku do niego.
- Wybierz jednego BG. Patrzenie jak używasz swoich zdolności specjalizacyjnych wydaje się budzić w nim nieprzyjemne wspomnienia. To wspomnienie leży w gestii tego BG, choć może on nie być w stanie przywołać je na poziomie świadomości.
- Wybierz jednego BG. Coś sprawia, że jego obecność przeszkadza w Twoich zdolnościach. Kiedy stoi on obok Ciebie, Twoje zdolności specjalizacyjne kosztują 1 dodatkowy punkt więcej.
- Wybierz jednego BG. Coś sprawia, że uzupełnia on Twoje zdolności. Kiedy stoi on obok Ciebie, pierwsza zdolność specjalizacji, z której korzystasz w ciągu danej doby, kosztuje 2 punkty mniej.
- Wybierz jednego BG. Znasz tą postać już jakiś czas, i pomogła ona Ci zyskać kontrolę nad Twoimi zdolnościami specjalizacyjnymi.
- Wybierz jednego BG. Kiedyś w przeszłości tej postaci, miała ona dewastujące doświadczenie, kiedy próbowała zrobić coś, co Tobie przychodzi łatwo dzięki Twojej specjalizacji. To od niej zależy, czy powiedziała Ci o tym.
- Wybierz jednego BG. Jego okazjonalna niezdarność i głośne zachowania irytuje Cię.
- Wybierz jednego BG. W niedalekiej przeszłości, gdy trenowaliście, przypadkowo trafiłeś go swoim atakiem, poważnie go raniąc. To od niego zależy, czy żywi urazę, czy też może wybrałeś tobie.
- Wybierz jednego BG. Wisi Ci on dużą sumę pieniędzy.
- Wybierz jednego BG. W niedalekiej przeszłości, kiedy uciekaliście od jakiegoś zagrożenia, przypadkowo zostawiłeś tą postać z tyłu, by

- dała sobie radę sama. Przetrwała ona, ale ledwie. Od gracza tamtego BG zależy, czy jego postać dalej jest zła, czy może Ci wybaczyła.
- Wybierz jednego BG. Niedawno, przypadkowo (lub celowo) sprawił on, że znalazłeś się w niebezpieczeństwie. Wszystko z Tobą teraz w porządku, ale masz się na bacznosci w jego obecności.
 - Wybierz jednego BG. Z Twojego punktu widzenia, wydaje się on nerwowy w związku z pewną ideą, osobą lub sytuacją. Chciałbyś nauczyć go jak być bardziej wyluzowanym (jeśli tylko Ci na to pozwoli).
 - Wybierz jednego BG. Kiedyś nazwał Cię on tchórzem.
 - Wybierz jednego BG. Ta postać zawsze rozpoznaje Cię i Twoje ślady, nawet kiedy jesteś w przebraniu lub uciekłeś z danego miejsca dawno temu.
 - Wybierz jednego BG. Niechcący spowodował esz wypadek, który sprawił, że zapadł on w sen tak głęboki, że nie obudził się przez trzy dni. To, czy Ci wybaczył, czy też nie, zależy od niego.
 - Wybierz jednego BG. Jesteś przekonany, że jesteś w jakiś sposób spokrewnieni.
 - Wybierz jednego BG. Przypadkowo dowiedziałeś się czegoś, co on próbuje utrzymać w tajemnicy.
 - Wybierz jednego BG. Jest on szczególnie wrażliwy na co bardziej widocznie zdolności Twojej specjalizacji, i czasami doznaje szoku trwającego parę rund, co utrudnia jego akcje.
 - Wybierz jednego BG. Najwyraźniej posiada on cenny przedmiot, który kiedyś był Twój, a który przegrałeś w grach hazardowych lata temu.
 - Wybierz jednego BG. Gdyby nie Ty, ta postać oblałaby w przeszłość test zdolności umysłowych.
 - Wybierz jednego BG. Bazując na paru komentarzach, które podsłuchałeś, podejrzewał, że nie darzy on Twojej strefy kompetencji lub ulubionego hobby wielką estymą.
 - Wybierz jednego BG, którego specjalizacja jest powiązana z Twoją. Połączenie wpływa na nie w pewien sposób. Dla przykładu, jeśli postać korzysta z broni, Twoja zdolność specjalizacyjna czasami ulepsza ten atak w pewien sposób.
 - Wybierz jednego BG. Panicznie boi się on wysokości. Chciałbyś nauczyć go, jak być bardziej wyluzowanym na wysokościach. To od niego zależy decyzja, czy się zgodzi zaakceptować Twoją pomoc.
 - Wybierz jednego BG. Jest on skeptyczny odnośnie Twoich twierdzeń o czymś ważnym, co się przytrafiło Tobie w przeszłości. Może on nawet chcieć cię zdyskredytować lub odkryć "tajemnice" Twojej historii, choć to zależy od niego.
 - Wybierz jednego BG. Ma on talent do dostrzegania, gdzie Twoje plany mają słabe punkty.
 - Wybierz jednego BG. Twarz tej postaci jest tak intrigująca z powodów, których nie rozumiesz, że czasami ją szkicujesz w piasku lub innym medium, do którego masz dostęp.
 - Wybierz jednego BG. Ta postać ma dodatkowy zwykły przedmiot od Ciebie – może to być coś, co zrobiłeś lub po prostu coś, co jej ofiarowałeś. (Dany gracz wybiera przedmiot.)
 - Wybierz jednego BG. Wynajął on Cię, byś wykonał dla niego pewną robotę. Otrzymałeś zapłatę, ale jeszcze nie wykonałeś tej pracy.
 - Wybierz jednego BG. Pracowaliście razem kiedyś, i skończyło się to źle.
 - Wybierz jednego BG. Kiedy stoi on obok Ciebie i poświęca swoją akcję na skoncentrowanie się, by ci pomóc, jedna z Twoich zdolności specjalizacji ma podwojony zasięg.

2.10.3 O specjalizacji

Specjalizacje w tej książce celowo mają opis w ledwie kilku zdaniach, by można było je zastosować w wielu konwencjach. Zdanie lub dwa podsumowuje każdy z nich. Po wyborze przez Ciebie specjalizacji, masz opcję rozszerzenia jej opisu, tak, by pasowała do settingu lub postaci.

Dla przykładu, jeśli wybierasz Działą pod Przykrywką, opis tej specjalizacji to "Udając kogoś innego, poszukujesz odpowiedzi, których potężni tego świata nie chcą wyjawić". Jeśli wybierasz Tworzy Dziwną Naukę, opis brzmi "Twoje nadnaturalne wejrzenie i zdolności tworzą z Ciebie naukowca zdolnego tworzyć cuda". Te opisy zapewniają czego potrzebujesz, by korzystać z Specjalności.

Jednakże, jeśli sobie życzysz (i tylko, jeśli sobie życzysz – nie ma takiego obowiązku) możesz dodać więcej do tych opisów w sposób, który pasuje do Twojej gry. Dla przykładu, jeśli wybierasz Działą pod Przykrywką i Tworzy Dziwną Naukę dla sesji współczesnej, takiej jak horror, urban fantasy, sesja szpiegowska lub coś podobnego, możesz rozbudować opisy, jak pokazano w poniższych przykładach.

Działą pod Przykrywką: Szpiegostwo nie jest czymś, o czym masz jakąkolwiek wiedzę. Przynajmniej chcesz, by wszyscy wokół w to wierzyli, ponieważ naprawdę, zostałeś wytrenowany jako szpieg lub tajny agent. Możesz pracować dla rządu lub dla siebie. Możesz być funkcjonariuszem policji lub przestępca. Możesz nawet być dziennikarzem śledczym.

Niezależnie od okoliczności, pozyskujesz informacje, które inni chcieliby zachować w tajemnicy. Zbierasz szeptane plotki, historie i dowody, i wykorzystujesz tę wiedzę w swoich własnych misjach oraz, jeśli to stosowne, zapewniasz swoim mocom-dawcom informacje, których pożądają. Alternatywnie, możesz sprzedać wiedzę, którą pozyskałeś, tym, którzy płacą najwięcej.

Najpewniej nosisz ciemne kolory – czarny, szarości lub ciemny błękit – by pomóc Ci wmieszać się w cienie, chyba, że przebrałeś się akurat za kogoś innego.

Tworzy Dziwną Naukę: Możesz być szanowanym naukowcem, publikującym w naukowych czasopismach. Lub możesz być uznawany za szaleńca przez innych, podążając za dziwnymi teoriami, którzy inni uznają za niedostatecznie dowiedzione. Prawdę jest jednak, że masz szczególny dar do przesuwania granic tego, co możliwe. Możesz pozyskać nową perspektywę i odblokować dziwne zjawiska dzięki swoim eksperymentom. Tam, gdzie inni widzą masę bzdur, Ty przeczesujesz teorie spiskowe dla olśnienia. Możesz robić swoje badania jako badacz rządowy, uniwersytecki, naukowiec korporacyjny, lub z wnętrza swojego własnego garażu.

Zawsze jednak przesuwasz granice tego, co możliwe.

Najpewniej dbasz o swoją pracę bardziej niż o trywialności pokroju własnego wyglądu, miłe zachowanie, lub społeczne normy, jednakże, ekscentryk Twojego pokroju nawet tutaj może się wyławiać stereotypem.

Jeśli chcesz pójść dalej, możesz także określić skąd zdolności Twojej specjalizacji się biorą. W zależności od konwencji, mogą one brać się z treningu, magicznych run, poprzez zdolności cybernetyczne, dziedzictwo genetyczne lub ponieważ masz dostęp do zaawansowanej technologii. Dla przykładu, postać może być w stanie atakować błyskawicami ponieważ dostała się pod wpływ dziwnego promieniowania lub ponieważ posiada blaster elektryczny. Z drugiej strony, może tak się działać, ponieważ intensywny trening odblokował dla niej dostęp do magii błyskawic. Możliwości są prawie nieskończone, i od Ciebie zależy, czy je wylistujesz, czy też nie. Niezależnie od tego, jak zdolności zostały pozyskane, wystarczy, że działają.

2.10.4 Specializacje

Pełen opis wszystkich zdolności można znaleźć w odpowiednim rozdziale, który ma opisy typów, posmaków i zdolności w jednym bogatym katalogu.

Absorbuje Energię

Władasz energią i zamieniasz ją na inne jej rodzaje.

Poziom 1: Absorpcaja Energii Kinetycznej

Poziom 1: Wyzwolenie Energii

Poziom 2: Zasilenie Przedmiotu

Poziom 3: Absorpcaja Czystej Energii lub Ulepszona Absorpcaja Energii Kinetycznej

Poziom 4: Przeładowanie Energii

Poziom 5: Zasilenie istoty

Poziom 6: Zasilenie Tłumu lub Przeładowanie Urządzenia

Wtrącenia MG: Energia wyładowuje się w destruktywny sposób. Pewni drapieżcy żywią się czystą energią. Przypadkowy przedmiot zostaje wyssany z energii.

Bada Ciemne Miejsca

Jesteś archetypowym łowcą skarbów i znalazcą zgubionych rzeczy.

Poziom 1: Wspaniały Odkrywca
 Poziom 2: Wspaniały Infiltrator
 Poziom 3: Dostosowanie Oczu
 Poziom 3: Nocne Uderzenie lub Śliski Klient
 Poziom 4: Ciężko Zapracowana Odporność
 Poziom 5: Eksplorator Ciemności
 Poziom 6: Oślepiający Atak lub W Objęciach Mroku

Wtrącenia MG: Przedmioty wypadają Ci z kieszeni lub torby w mroku, mapy Ci się gubią, pozykane informacje nie zawierają istotnego szczegółu.

Buduje Roboty

Twoje robotyczne twory robią to, czego od nich żądasz.

(Słowo "robot" użyte w tej specjalizacji jest używane, nawet jeśli roboty tworzone przed Ciebie mogą być odmienne od tych tworzonych przez kogoś innego, w zależności o konwencji. Roboty steampunkowe, organiczne lub nawet magiczne golemy – do tego wszystkiego odnosi się tutaj słowo "robot".)

Poziom 1: Robot-Asystent
 Poziom 1: Twórca Robotów
 Poziom 2: Kontrola Robotów
 Poziom 3: Kompan-Ekspert lub Umiejętna Obrona
 Poziom 4: Unowocześnienie Robotu
 Poziom 5: Armia Robotów
 Poziom 6: Robotyczna Ewolucja lub Unowocześnienie Robotu

Wtrącenia MG: Robot zostaje zhakowany, działa randomowo lub niespodziewanie wybuchu.

Chroni Słabszych

Pomagasz słabszym, pragnącym pomocy i bezsilnym.

Poziom 1: Odwaga
 Poziom 1: Tarcza Obronna
 Poziom 2: Wierny Obrońca
 Poziom 2: Empatia
 Poziom 3: Podwójni Bronieni lub Prawdziwy Strażnik
 Poziom 4: Wyzwanie Bojowe
 Poziom 5: Chętna Ofiara
 Poziom 6: Resuscytacja lub Prawdziwy Obrońca

Wtrącenia MG: Postać skupiona na ochronie innych może czasami wystawić samą siebie do ataku.

Chroni Wrota

Każdy chce mieć Ciebie po swojej stronie w walce, ponieważ nic Cię nie omija.

Poziom 1: Ufortyfikowana Pozyja
 Poziom 1: Do Mnie!
 Poziom 2: Moc i Umysł
 Poziom 3: Budujący Umocnienia lub Odbicie Ataków
 Poziom 4: Większa Ulepszona Moc
 Poziom 5: Pole Wzmacniające
 Poziom 6: Generacja Pola Siłowego lub Atak Oszałamiający

Wtrącenia MG: Strategicznie ważna struktura się zapada. Wróg atakuje z niespodziewanej strony.

Dotyka Nieba

Kontrolujesz pogodę.

Poziom 1: Unoszenie się
 Poziom 2: Zbroja Wiatru
 Poziom 3: Promienie Mocy lub Przywołanie Burzy
 Poziom 4: Jeździec Wiatru
 Poziom 5: Emisja Zimna
 Poziom 6: Kontrola Pogody lub Rydwany Wiatru

Wtrącenia MG: Sojusznik jest przypadkowo trafiony przez błyskawicę. Niespodziewane uziemienie

zadaje obrażenia. Pogoda jest zmieniona w niewłaściwy sposób i burza wyrywa się spod kontroli.

Działa pod Przykrywką

Pod przebraniem kogoś innego, szukasz odpowiedzi, które potężni tego świata pragną zachować dla siebie.

(Ktoś kto Działa pod Przykrywką może mieć zestaw do przebierania się jako dodatkowy ekwipunek).

Poziom 1: Śledztwo
 Poziom 2: Przebranie
 Poziom 3: Agent-Prowokator lub Bieg i Walka
 Poziom 4: Niezłe Oszustwo
 Poziom 5: Korzystanie z Dostępnych Opcji
 Poziom 6: Zaufaj Swemu Szczęściu lub Śmiertelny Cios

Wtrącenia MG: Pech może zepsuć najlepszy plan. Przebrenie zawodzi. Sprzymierzeńcy okazują się również być agentami.

Dzierży Dwie Bronie Naraz

Dzierżysz stal w obydwu rękach, gotowy stąpać na przeciwko każdego wroga.

Poziom 1: Podwójne Władanie Lekkimi Broniami

Poziom 2: Podwójny Cios

Poziom 2: Infiltrator

Poziom 3: Podwójne Władanie Średnią Bronią lub Precyzyjne Cięcie

Poziom 4: Podwójna Obrona

Poziom 5: Podwójne Rozproszenie Uwagi

Poziom 6: Rozbrojenie lub Wielokrotny Atak

Wtrącenia MG: Ostrze łamie się w połowie lub broń wypada z dłoni swego nosiciela.

Dzierży Magiczną Broń

Posiadasz broń o dziwnych właściwościach i Twoja wiedza o jej mocy pozwoliła Ci stworzyć unikalny styl walki.

Poziom 1: Zaczarowana Broń

Poziom 1: Wrodzona Moc

Poziom 1: Naładowanie Broni

Poziom 2: Uderzenie Mocy

Poziom 3: Szybki Atak lub Rzut Zaczarowaną Bronią

Poziom 4: Broń Defensywna

Poziom 5: Zaczarowany Ruch

Poziom 6: Smiertelny Cios lub Wielokrotny Atak

Wtrącenia MG: Broń się psuje lub zostaje upuszczona. Postać traci połączenie ze swoją bronią aż do czasu, gdy wykorzysta swoją akcję, by odnowić połączenie. Energia broni rozładowuje się w niespodziewany sposób.

Fruwa Szybciej Niż Pocisk

Możesz latać i jesteś supersilny, ciężki w uszkodzeniu, a także szybki. Czy jest coś, czego nie możesz zrobić?

Poziom 1: Unoszenie się

Poziom 2: Większy Ulepszony Potencjał

Poziom 3: Ukryta Siła lub Rentgen w Oczach

Poziom 4: W Mgnieniu Oka

Poziom 4: Rozpęd

Poziom 5: Jeszcze Żywy

Poziom 6: paląc światło lub Zignorowanie Przeszkody

Wtrącenia MG: Nemezis Cię odnajduje. Odnaleziono dziwny materiał, który niweluje moce postaci.

Gra w Zbyt Wiele Gier

Lekcje, refleks i strategie, których się nauczyłeś, grając w zbyt wiele gier, mają zastosowanie w prawdziwym życiu, gdzie ludzie, którzy nie grają dostatecznie dużo muszą się szczególnie męczyć.

Poziom 1: Lekcje z Gier

Poziom 1: Gamer

Poziom 2: Oczy Przyzwyczajone do Ciemności

Poziom 2: Odporność na Sztuczki

Poziom 3: Cel Snipera lub Ulepszone Skupienie w Szybkości

Poziom 4: Gierki Umysłowe

Poziom 4: Ulepszony Intelekt

Poziom 5: Wytrzymałość Gracza

Poziom 6: Regeneracja Umysłu lub Bóg Gier

Wtrącenia MG: Chybiony atak trafie nie ten cel. Ekwipunek siępsuje. Czasami ludzie reagują nagaśnijście na kogoś, kto przeżył większość swego życia w wyimaginowanych światach gier.

Grzmi

Emitujesz destruktywne dźwięki i manipulujesz nimi.

Poziom 1: Promień Grzmotu

Poziom 2: Bariera Konwersji Dźwięku

Poziom 3: Tłumienie Dźwięków lub Echolokacja

Poziom 4: Okrzyk Rozrzaskania

Poziom 5: Subsoniczny Hałas

Poziom 5: Wzmocnienie Dźwięku

Poziom 6: Trzęsienie Ziemi lub Śmiertelna Wiadra

Wtrącenia MG: Głośne hałasy przyciągają uwagę.

Ignoruje Fizyczny Dystans

Możesz się teleportować w jedno miejsce z drugiego poprzez krótki pobyt w równoległym wymiarze.

Poziom 1: Wymiarowy Ścisk

Poziom 2: Oportunista

Poziom 3: Obronna Teleportacja lub Skoki Teleportacyjne

Poziom 4: Krótka Teleportacja

Poziom 5: Średnia Teleportacja

Poziom 6: Teleportacja lub Rana Teleportacyjna

Wtrącenia MG: Teleportacja kończy się źle, umieszczaając postać w niebezpiecznym miejscu. Bezwładność (np.: wskutek spadania) trwa podczas teleportacji, raniąc postać.

Infiltruje

Subtelność, chytrówka i ukradkowość pozwalają Ci na dostęp tam, gdzie inni nie mogą.

- Poziom 1: Umiejętności Złodzieja
- Poziom 1: Wyczucie Pobudek
- Poziom 2: Impersonacja
- Poziom 2: Ucieczka, nie Walka
- Poziom 3: Świadomość lub Umiejętny Atak
- Poziom 4: Niewidzialność
- Poziom 5: Unik
- Poziom 6: Pranie Mózgu lub Odsunięcie się

Wtrącenia MG: Szpiegów traktuje się okrutnie, gdy się ich złapie. Ich sprzymierzeńcy się ich wy pierają. Pewnych sekretów lepiej nigdy nie poznać.

Interpretuje Prawo

Jest twoją rzeczą naganianie innych do swoich poglądów.

- Poziom 1: Dyplomata
- Poziom 1: Wiedza Prawnicza
- Poziom 2: Debata
- Poziom 3: Przydatna Pomoc lub Ulepszona Skupienie w Inteligencji
- Poziom 4: Przerażenie
- Poziom 5: Nikt nie Wie Lepiej
- Poziom 6: Większy Ulepszony Potencjał lub Prawnikiem-Stażysta

Wtrącenia MG: Ludzie nie lubią wszystkowiedzących. Rozproszenie lub przeszkodzenie przeszkadza w argumencie prawniczym.

Istnieje Częściowo Poza Fazą

Częściowo przezroczysty, jesteś w części poza fazą i możesz się przemieszczać przez ciała stałe.

- Poziom 1: Przechodzenie Przez Ściany
- Poziom 2: Defensywne Znikanie
- Poziom 3: Atak Fazowy lub Drzwi Fazowe
- Poziom 4: Duch
- Poziom 5: Nietykalny
- Poziom 6: Ulepszony Atak Fazowy lub Wyfazowanie Wroga

Wtrącenia MG: Postać wyfazowuje się w nieznany wymiar. Postać gubi się w dużym ciele stałym.

Istnieje w Dwóch Miejscach Naraz

Istniejesz w dwóch miejscach w tym samym czasie.

- Poziom 1: Kopia

Poziom 2: Dzielone Zmysły

Poziom 3: Ulepszona Kopia lub Odporna Kopia

Poziom 4: Przekaz Obrażeń

Poziom 5: Skoordynowany Wysiłek

Poziom 6: Wielość lub Odporna Kopia

Wtrącenia MG: Obserwacja świata z dwóch odmiennych perspektyw dezorientuje postać, powodując zawroty głowy, wymioty lub konfuzję.

Izoluje Umysł od Ciała

Twój umysł opuszcza Twoje ciało, by widzieć odległe miejsca i poznawać sekrety, których nie da się poznąć inaczej.

Poziom 1: Trzecie Oko

Poziom 2: Otwarty Umysł

Poziom 2: Wystrzone Zmysły

Poziom 3: Zdalne Trzecie Oko lub Odnalezienie Ukrytych

Poziom 4: Sensor

Poziom 5: Psioniczny Pasażer

Poziom 6: Projekcja Mentalna lub Ulepszony Sensor

Wtrącenia MG: Ponowne połączenie ciała i umysłu może czasami być dezorientujące i wymagać od postaci spędzenia paru minut na dostrajaniu się.

Jaśnieje Światłością

Możesz tworzyć światło, kształtować je, naginać lub gromadzić jako broń.

Poziom 1: Oświecony

Poziom 1: Dotyk Oświecenia

Poziom 2: Oszałamiające Światło

Poziom 3: Pałace Światło lub Umiejętna Obrona

Poziom 4: Światło Słońca

Poziom 5: Niewidzialność

Poziom 6: Żywe Światło lub Pole Obronne

Wtrącenia MG: Sprzymierzeńcy są przypadkowo oszołomieni lub oslepieni. Jasne błyski przywołują strażników.

Jest Bardzo Silny

Jesteś umięśniony, możesz podnosić wielkie ciężary i przebijać się przez drzwi.

Poziom 1: Atleta

Poziom 1: Ulepszona Skupienie w Mocy

Poziom 2: Pokaz Siły

Poziom 3: Żelazne Pięści lub Rzut

Poziom 4: Większa Ulepszona Moc
 Poziom 5: Brutalne Uderzenie
 Poziom 6: Większa Ulepszona Moc lub Atak z Wyskoku
 Wtrącenia MG: Łatwo jest zniszczyć delikatne przedmioty lub kogoś przypadkowo zranić

Jest Idolem Milionów

Jesteś celebrytą i większość ludzi Cię uwielbia.
 Poziom 1: Świta
 Poziom 1: Talent Celebryty
 Poziom 2: Zalety Sławy
 Poziom 3: Ulepszone Zdrowie lub Umiejętny Atak
 Poziom 4: Zachwyt Światła Gwiazd
 Poziom 4: Kompan-Ekspert
 Poziom 5: Czy Ty Wiesz W Ogóle Kim Jestem?
 Poziom 6: Oratorska Inspiracja lub Ulepszony Kompan
 Wtrącenie GM: Fani są w niebezpieczeństwie lub odnieśli obrażenia ze wzgledu na Ciebie. Ktoś Twojej świecie Cię zdradza. Twój show, tour, kontakt lub inne wydarzenie jest odwołane. Media publikują zdjęcia z Tobą we wstydliwych sytuacjach.

Jest Jasnowidzem

Posiadasz psioniczny dar, który pozwala Ci widzieć to, czego inni nie mogą.

Poziom 1: Postrzeganie Niewidocznego
 Poziom 2: Rentgen w Oczach
 Poziom 3: Odnalezienie Ukrytych lub Sensor
 Poziom 4: Widzenie na Odległość
 Poziom 5: Postrzeganie Czasu
 Poziom 6: Projekcja Mentalna lub Całkowita Świadomość
 Wtrącenia MG: Pewne sekrety są zbyt okropne, by je poznać.

Jest Jednoosobowym Bastionem

Twoja zbroja, wraz z Twoim rozmiarem, siłą, treningiem lub wszczepami bionicznymi, czyni Cię trudnym do przemieszczenia lub zaatakowania.
 (Pewne postaci, które Są Jednoosobowym Bastionem, mogą już być ekspertami w pancerzach. Mogą one wybrać inną zdolność1-szego poziomu niż Wyszkolony w Zbroi)
 Poziom 1: Wyszkolony w Zbroi

Poziom 1: Doświadczony Obrońca
 Poziom 2: Odporność na Żywioły
 Poziom 3: Nieporuszalny
 Poziom 3: Większa Ulepszona Moc lub Wyszkolony we Wszystkich Broniach
 Poziom 4: Żywa Ściana
 Poziom 5: Wytrzymały
 Poziom 5: Mistrzowska Biegłość w Pancerzach
 Poziom 6: Śmiertelne Obrażenia lub Wyszkolony w Tarczach
 Wtrącenia MG: Zbroja się uszkadza. Mali wrogowie atakują Cię w sprytny sposób.

Jest Mistrzem Obrony

Korzystasz z odpowiedniego ekwipunku i wyszkolenia, by uniknąć zramienia w walce.
 Poziom 1: Mistrz Tarcz
 Poziom 2: Twardy
 Poziom 2: Wyszkolony w Zbroi
 Poziom 3: Unik i Odporność lub Unik i Rewanż
 Poziom 4: Wieża Siły Woli
 Poziom 4: Przywykły do Noszeni Zbroi
 Poziom 5: Nic Tylko Obrona
 Poziom 6: Mistrz Obrony lub Jak Druga Skóra
 Wtrącenia MG: Tarcza pęka przy trafieniu, jak i bronie, którymi się blokuje. Paski od pancerza pękają.

Jest Poszukiwany Przez Prawo

Plakaty "POSZUKIWANY, ŻYWY LUB MARTWY" posiadają Twoje podobieństwo. To od Ciebie zależy, czy to koszmarna pomyłka, która się wykonała spod kontroli, czy może potrafisz kogoś zabić, bo na Ciebie krzywo spojrzał.
 Poziom 1: Ulepszona Szybkość
 Poziom 1: Zmysł Niebezpieczeństwa
 Poziom 2: Atak z Zaskoczenia
 Poziom 3: Reputacja Spoza Prawa lub Następny Atak
 Poziom 4: Szybkie Zabójstwo
 Poziom 5: Drużyna Desperados
 Poziom 6: Jeszcze Żywy lub Śmiertelne Obrażenia
 Wtrącenia MG: Większość ludzi nie reaguje dobrze na poszukiwanego listem gończym w swoich szeregach.

Jest Stworzony z Kamienia

Twoje ciało jest stworzone z twardego minerału, czyniąc się twardym, ciężkim do zramienia humannoidem.

- Poziom 1: Ciało Golema
- Poziom 1: Uzdrawianie Golema
- Poziom 2: Chwyt Golema
- Poziom 3: Wyszkolony Miażdżyciel
- Poziom 3: Tupnięcie Golema lub Uzbrojenie
- Poziom 4: Głębokie Rezerwy
- Poziom 5: Wyspecjalizowany Pięściarz
- Poziom 5: Jak Posąg
- Poziom 6: Ultra Wzmocnienie lub Regeneracja Umysłu

Wtrącenia MG: Istoty z kamienia czasami zapominają o własnej sile lub wadze. Chodzący posąg może przerazić zwykłych ludzi.

Jeździ Jak Maniak

Niezależnie od tego, czy balansujesz na dwóch kolanach, przeskakujesz między pojazdami lub ruszasz na przód ku bezpieczeństwu, nie myślisz zbyt dużo o własnym bezpieczeństwie, gdy jesteś za kierownicą.

(Ktoś to Jeździ Jak Maniak potrzebuje dostępu do pojazdu.)

- Poziom 1: Kierowca
- Poziom 1: Atak Podczas Kierowania
- Poziom 2: Surfer Aut
- Poziom 2: Pojedynek Spojrzeń
- Poziom 3: Doświadczony Kierowca lub Ulepszona Skupienie w Szybkości
- Poziom 4: Bystrooki
- Poziom 4: Ulepszona Szybkość
- Poziom 5: Coś na Drodze
- Poziom 6: Uzdolniony Kierowca lub Śmiertelne Obrażenia

Wtrącenia MG: Silnik odmawia posłuszeństwa. Most na końcu drogi jest wyłączony z ruchu. Przednia szyba się roztrzaskuje. Ktoś nagle wyskakuje na przód pojazdu.

Kocha Pustkę

Kiedy jesteś tylko Ty, Twój skafander kosmiczny i panorama niekończących się gwiazd, osiągasz stan spokoju.

Opcja do podmiany: Mam Kombinezon Kosmiczny, Będę Podróżnikiem

Poziom 1: Umiejętności Kosmiczne

Poziom 1: Przyzwyczajony do Mikrogravitacji

Poziom 2: Ulepszone Skupienie w Szybkości

Poziom 2: Ulepszona Muskulatura

Poziom 3: Walka w Kosmosie lub Zbroja Fuzyjna

Poziom 4: Cichy jak Kosmos

Poziom 4: Odepchnięcie i Rzut

Poziom 5: Uniki w Mikrogravitacji

Poziom 6: Wystrzał Mikrogravitacyjny lub Pole Reakcyjne

Wtrącenia MG: Kombinezony kosmiczne mogą się zepsuć. Wskaźniki poziomu tlenu czasami mogą być mylące. Mikrometeoryty są powszechnie w kosmosie.

Kontroluje Bestie

Masz rzadką zdolność komunikowania się i przewodzenia bestiom.

Poziom 1: Zwierzęcy Kompan

Poziom 2: Ukojenie Dzikiego

Poziom 2: Komunikacja

Poziom 3: Rumak lub Silniejsi Razem

Poziom 4: Oczy Bestii

Poziom 4: Ulepszony Kompan

Poziom 5: Zew Dziczyny

Poziom 6: Jak Jedna Istota lub Kontrola Dzikiej Bestii

Wtrącenia MG: Społeczność jest niechętna dzikim zwierzętom. Bestia wyrwane spod kontroli stają się prawdziwym niebezpieczeństwem.

Kontroluje Grawitację

Manipulujesz siłami grawitacyjnymi.

Opcja do podmiany: Ciężki

Poziom 1: Unoszenie się

Poziom 2: Ulepszone Skupienie w Szybkości

Poziom 3: Definiowanie Dołu lub Szarpnięcie Grawitacyjne

Poziom 4: Pole Grawitacyjne

Poziom 5: Lot

Poziom 6: Ulepszone Szarpnięcie Grawitacyjne lub Ciężar Świata

Wtrącenia MG: Świadkowie reagują nierozsądnym strachem. Dziwna interakcja posyła obiekt lub sprzymierzeńca ku przestworzom.

Kopiuje Supermoce

Możesz kopiować umiejętności, zdolności i supermoce innych.

- Poziom 1: Skupienie na Umiejętności
- Poziom 1: Skupienie na Umiejętności
- Poziom 2: Skopiuj Moc
- Poziom 3: Kradzież Mocy lub Dzikie Zdolności
- Poziom 4: Ulepszone Skopiowanie Mocy
- Poziom 5: Pamięć Mocy
- Poziom 6: Cudowne Kopiowanie lub Wielość Kompanii

Wtrącenia MG: Skopiowana moc przestaje nagle działać lub wymyka się z kontroli. Skopiowana moc nie posiada drugorzędnych mocy (np.: superszybkość bez odporności na pęd powietrza lub bycie odpornym na żar własnych ognistych pocisków).

Leci na Wspaniałych Skrzydłach

Wielu superbohaterów może latać, niektórzy z nich nawet mają skrzydła. Możesz korzystać ze swoich skrzydeł do poruszania się, atakowania i obrony.

- Poziom 1: Unoszenie się
- Poziom 1: Krótki Lot
- Poziom 2: Skrzydła-Bronie
- Poziom 3: Akrobatyczny Atak lub or Latający Kompan
- Poziom 4: Trudny do Trafienia
- Poziom 5: Rozpęd
- Poziom 6: Trudny Cel lub Mistrz Obrony

Wtrącenia MG: Skrzydło może być zranione lub nie mieć dość miejsca, przez co bohater upada. Latając wysoko czyni postać wyraźnym celem dla nie-spodziewanego wroga.

Lamie Systemy

Wykorzystujesz słabości sztucznych systemów, wliczając (ale nie ograniczając się) do programów komputerowych.

- Poziom 1: Hakowanie Niemożliwości
- Poziom 1: Programowanie
- Poziom 2: Kontakty
- Poziom 3: Sprawny Oszust lub Umiejętny Atak
- Poziom 4: Skonfunduj Wroga
- Poziom 5: Wsparcie Przyjaciela
- Poziom 6: Przysługa lub Większy Ulepszony Potencjał

Wtrącenia MG: Twoje kontakty czasami mają swoje własne motywacje. Niekiedy urządzenia mają zabezpieczenia lub nawet pułapki.

Łączy Ciało i Stal

Twoje ciało jest częściowo maszyną.

- Poziom 1: Ulepszona Ciało
- Poziom 2: Interfejs
- Poziom 3: Pakiet Sensoryczny lub Uzbrojenie
- Poziom 4: Fuzja
- Poziom 5: Głębokie Reserwy
- Poziom 6: Regeneracja Umysłu lub Ultra Wzmocnienie

Wtrącenia MG: Ludzie w większości społeczności boją się kogoś, kto ma w sobie mechaniczne części.

Łączy Umysł i Maszynę

Elektroniczne implanty w Twoim mózgu czynią Cię supermyślicielem.

- Poziom 1: Ulepszony Intelekt
- Poziom 1: Umiejętności Wiedzy
- Poziom 2: Kwerenda
- Poziom 3: Procesor Akcji lub Telepatia Maszyn
- Poziom 4: Większy Ulepszony Intelekt
- Poziom 4: Umiejętności Wiedzy
- Poziom 5: Wizja Przyszłości
- Poziom 6: Ulepszenie Maszyny lub Regeneracja Umysłu

Wtrącenia MG: Maszyny się psują. Potężne maszyny myślące mogą przejąć kontrolę nad mniejszymi maszynami. Pewni ludzie nie ufają komuś, kto nie jest w pełni organiczny.

Ma Szlachetną Krew

Dziedzic bogactwa i mocy, masz tytuł szlachecki i zdolności przynależące przez uprzywilejowane wykowania.

- Opcja Zamiany Typu: Służba
 - Poziom 1: Przywileje Szlachty
 - Poziom 2: Wyszkolony Dyskutant
 - Poziom 3: Zaawansowany Rozkaz lub Odwaga Szlachcica
 - Poziom 4: Kompan-Ekspert
 - Poziom 5: Potwierdzenie Własnego Przywileju
 - Poziom 6: Przydatna Pomoc lub Umysł Lidera
- Wtrącenia MG: Długi rodzinny szlacheckiej są problemem bohatera. Dawno zagubione rodzeństwo

chce się pozbyć swego rywala. Zabójca odnajduje postać.

Ma Tysiąc Twarzy

Możesz zmienić swój wygląd, by wyglądać jak zupełnie inną osobą.

- Poziom 1: Morficzna Twarz
- Poziom 1: Umiejętności Międzyludzkie
- Poziom 2: Zmiana Ciała
- Poziom 2: Ciało Bitewne
- Poziom 3: Przebranie Innej Osoby lub Odporność
- Poziom 4: Nieśmiertelny
- Poziom 4: Przemyślenie Problemów
- Poziom 5: Pamięć w Czyn
- Poziom 6: Rozdzielenie Jaźni lub Odczytanie Myśli

Wtrącenia MG: Część przebrania zawodzi. BN myśli, że przebrana postać to ktoś, kogo zna bardzo dobrze.

Mistrzowsko Posługuje się Bronią

Jesteś mistrzem w używaniu pewnego rodzaju broni, czy to mieczy, biczy, noży, pistoletów, czy czegoś innego.

(Ktoś, kto Mistrzowsko Posługuje się Bronią, może mieć dodatkowy ekwipunek, wliczając broń wysokiej jakości.)

- Poziom 1: Mistrz Broni
- Poziom 1: Twórca Broni
- Poziom 2: Obrona Bronią
- Poziom 3: Szybki Atak lub Cios Rozbrajający
- Poziom 4: Bez Wpadki
- Poziom 5: Wyjątkowe Mistrzostwo
- Poziom 6: Morderca lub Śmiertelny Cios

Wtrącenia MG: Bronie siępsują. Broniem ogą zostać ukradzione. Bronie można upuścić lub zostać rozbroyonym.

Morduje

Jesteś asasynem, z profesji, chęci lub ponieważ na tym świecie mordujesz lub zostajesz zamordowany.

(Ktoś kto Morduje może mieć dodatkowy ekwipunek, wliczywszy 3 dawki trucizny 2 poziomu która zadaje 5 punktów obrażeń).

- Poziom 1: Atak z Zaskoczeniem
- Poziom 1: Umiejętności Zabójcy
- Poziom 2: Szybka Śmierć

Poziom 2: Infiltrator

Poziom 3: Świadomość lub Warzenie Trucizn

Poziom 4: Lepszy Atak z Zaskoczeniem

Poziom 5: Dodatkowe Obrażenia

Poziom 6: Plan Ucieczki lub Morderca

Wtrącenia MG: Większość ludzi nie reaguje dobrze na profesjonalnego zabójcę.

Mówią Głosem Ziemi

Twoje duchowe połączenie z naturą i środowiskiem daje Ci mistyczne moce.

Poziom 1: Nasiona Furii

Poziom 1: Wiedza o Dziczy

Poziom 2: Chwytające Zielska

Poziom 3: Ukojenie Dzikiego lub Komunikacja

Poziom 4: Księżycka Zmiana Kształtu

Poziom 5: Erupcja Insektów

Poziom 6: Wezwanie Burzy lub Trzęsienie Ziemi

Wtrącenia MG: Ranna naturalna (lecz niebezpieczna) istota jest odkryta. Ktoś poluje dla skór, zostawiając zwłoki, by gniły. Drzewo upada w lesie, jedno z ostatnich tak wielkich.

Mówią do Duchów

Niespokojne dusze, duchy natury i żywiołaki wspomagają Cię.

(W pewnych settingach, Specjalizacja Mówią do Duchów dotyczy tylko jednego rodzaju duchów, takich jak duchy martwych, duchy natury itp.)

Poziom 1: Przepytanie Ducha

Poziom 2: Duch Kompan

Poziom 3: Rozkazywanie Duchom lub Wyczulone Zmysły

Poziom 4: Płaszcz Gniewu

Poziom 5: Wezwanie Ducha

Poziom 6: Wezwanie Międzywymiarowego Ducha lub Absorpca Ducha

Wtrącenia MG: Niektórzy nie ufają tym, którzy się zadają z duchami. Martwi czasami wcale nie chcą rozmawiać.

Mówią do Maszyn

Używasz swojego organicznego mózgu jak komputera, bezprzewodowo łącząc się z dowolnym urządzeniem elektronicznym. Możesz je kontrolować i wpływać na nie w sposób, w jaki inni nie mogą.

Poziom 1: Umiłowanie do Maszyn

Poziom 1: Interfejs Zasięgowy
 Poziom 2: Ulepszenie Maszyny
 Poziom 2: Zauroczenie Maszyny
 Poziom 3: Inteligentny Interfejs lub Rozkazywanie Maszynom
 Poziom 4: Kompan-Maszyna
 Poziom 4: Walczący z Robotami
 Poziom 5: Zbieranie Informacji
 Poziom 6: Kontrola Maszyny lub Ulepszony Kompan-Maszyna
 Wtrącenia MG: Maszyna się psuje lub działa w nieprzewidziany sposób.

Nie Potrzebuje Broni

Potężne ciosy, kopnięcia, zamachy łokciami i kolanami oraz ruchy całego ciała są wszystkimi broniąmi, których potrzebujesz.

Poziom 1: Pięści Furii
 Poziom 1: Ciało z Kamienia
 Poziom 2: Atak z Rozbrojeniem
 Poziom 2: Sztuki Walki
 Poziom 3: Gibkość Niczym Woda lub Większy Ulepszony Potencjał
 Poziom 4: Odbicie Ataków
 Poziom 5: Atak Oszałamiający
 Poziom 6: Mistrz Sztuk Walki lub Śmiertelne Obrażenia
 Wtrącenia MG: Uderzanie pewnych wrogów boli Cię tak mocno, jak ich ranisz. Wrogowie z broniami mają większy zasięg. Skomplikowane ruchy sztuk walki mogą Cię wytrącić z równowagi.

Nie Robi Zbyt Dużo

Jesteś obibokiem, ale wiesz coś o wielu rzeczach.
 Poziom 1: Lekcje Życiowe
 Poziom 2: Wyluzowanie
 Poziom 3: Umiejętny Atak lub Improwizacja
 Poziom 4: Lekcje Życiowe
 Poziom 4: Większa Umiejętność Obrony
 Poziom 5: Większy Ulepszony Potencjał
 Poziom 6: Korzystając z Doświadczenia Życiowego lub Szybki Umysł
 Wtrącenia MG: Nowe sytuacje są konfundujące i stresujące. Przeszła akcja (lub ich brak) wracają, by gnębić postać.

Nigdy się nie Poddaje

Nigdy się nie oddajesz, radzisz sobie z każdą raną, i zawsze jesteś gotowy na więcej.
 Poziom 1: Ulepszona Odzyskanie Zdrowia
 Poziom 1: Parcie Dalej
 Poziom 2: Zignorowanie Bólu
 Poziom 3: Gorączka Krwi lub Ukryta Siła
 Poziom 4: Determinacja lub Wytrzymalszy Niż Wróg
 Poziom 5: Jeszcze Żywy
 Poziom 6: Ostateczne Zaprzeczenie lub Zignorowanie Przeszkody
 Wtrącenia MG: Czasami, to ekwipunek i broń się poddają.

Nosi Egzotyczną Tarczę

Posiadasz wspaniałą tarczę czystej mocy, która zapewnia obronę i pewne zdolności ataku.
 Poziom 1: Tarcza Pola Siłowego
 Poziom 1: Uderzenie Mocy
 Poziom 2: Ulepszona Tarcza
 Poziom 3: Leczący Puls lub Rzut Tarczą Siłową
 Poziom 4: Zasilona Tarcza
 Poziom 5: Ściana Mocy
 Poziom 6: Skacząca Tarcza lub Wybuch Tarczy
 Wtrącenia MG: Tarcza jest chwilowo nieaktywna. Wróg chwilowo przejmuje kontrolę nad tarczą.

Nosi Halo Ognia

Mözesz pokryć swoje ciało płomieniami, co chroni Ciebie i rani Twoich wrogów.
 Poziom 1: Płaszc Ognia
 Poziom 2: Macki Płomieni
 Poziom 3: Skrzydła Ognia lub Ognista Ręka Zgubny
 Poziom 4: Ostrze Ognia
 Poziom 5: Ogniste Macki
 Poziom 6: Ognisty Sługa lub Piekielny Szlak
 Wtrącenia MG: Ogień pali łatwopalne materiały. Płomienie wyzwalały się spod kontroli. Prymitywne istoty boją się ognia i często atakują źródło swoich lęków.

Nosi Zasilany Pancerz

Poziom 1: Zasilany Pancerz
 Poziom 1: Ulepszona Moc
 Poziom 2: Wyświetlacz w Hełmie

Poziom 3: Zbroja Fuzyjna lub Ulepszone Zdrowie
 Poziom 4: Wystrzał Mocy
 Poziom 5: Pole Mocy Zasilanego Pancerza
 Poziom 6: Mistrzowska Modyfikacja Pancerza
 (Krótki Lot) lub Mistrzowska Modyfikacja Pancerza (Pojemnik na Cypher)
 Wtrącenia MG: Nie możesz zdjąć pancerza. Pancerz działa samodzielnie. Pancerz chwilowo się wyłącza. BN-i boją się pancerza.

Oblicza Nieobliczalne

Nadludzkie zdolności matematyczne pozwalające Ci na modelowanie świata na bieżąco, dając Ci przewagę nad innymi.

Poziom 1: Prorocze Równanie
 Poziom 1: Wyższa Matematyka
 Poziom 2: Proroczy Model
 Poziom 3: Podświadoma Obrona lub Ulepszony Intelekt
 Poziom 4: Obliczenia Bitewne
 Poziom 5: Większy Ulepszony Intelekt
 Poziom 5: Najwyższa Matematyka
 Poziom 6: Wiedza o Nieznanym lub Większy Ulepszony Intelekt
 Wtrącenia MG: Zbyt wiele przewidzianych wyników przeraża lub przeciąga i oszałamia postać. Wynik wskazuje na nadchodząącą klęskę.

Otrzymuje Boskie Błogosławieństwa

Jako oddany wyznawca boskiej istoty, posiadasz pewne moce swego bóstwa, by czynić cuda.

Poziom 1: Błogosławieństwo Bóstw
 Poziom 2: Ulepszony Intelekt
 Poziom 3: Boski Blask lub Kwiat Ognia
 Poziom 4: Niebiańska Gloria
 Poziom 5: Boska Interwencja
 Poziom 6: Boski Symbol lub Przywołanie Demona
 Wtrącenia MG: Demon bada użytkowników boskiej magii. Rywalizujący kult ma problemy z nukami postaci.

Pilotuje Statki Kosmiczne

Jesteś pilotem statku kosmicznego
 Poziom 1: Pilotaż
 Poziom 1: Planetarna Wiedza
 Poziom 2: Kryjówka w Kosmosie

Poziom 2: Umysłowa Odporność
 Poziom 3: Expert-Pilot
 Poziom 3: Obeznanie ze Statkiem Kosmicznym lub Kompan-Maszyna
 Poziom 4: Sensory Statku Kosmicznego
 Poziom 4: Ulepszona Szybkość
 Poziom 5: Znam Ten Statek Jak Własną Dłoń
 Poziom 6: Wspaniały Pilot
 Poziom 6: Kontrola Zdalna lub Umiejętny Atak
 Wtrącenia MG: Statek się gubi, psuje, lub zostaje zaatakowany w kosmosie. Dokonujesz odkrycia obcego pasażera na gapię.

Podróżuje przez Czas

Widzisz poprzez strumień czasu, próbujesz w nie sięgnąć i w końcu nawet przez nie podróżować.

(Choć wszystkie wybory postaci są zależne od zgody MG, Podróżuje przez Czas jest specjalizacją, odnośnie której MG i gracz powinni odbyć długą konwersację, by gracz znał zasady gry odnośnie podróży w czasie, jeśli istnieją w settingu MG. Postać z tą specjalizacją może znacząco zmienić świat gry, jeśli zasady gry na to pozwalały.)

Poziom 1: Przebłysk
 Poziom 2: Historia Przedmiotu
 Poziom 3: Przyspieszenie Czasoprzestrzenne lub Pętla Czasu
 Poziom 4: Czasoprzestrzenne Przesunięcie
 Poziom 5: Sobowtór Czasoprzestrzenny
 Poziom 6: Wezwanie przez Czas lub Podróż w Czasie
 Wtrącenia MG: Powstają paradoksy. Inni pamiętają przeszłe wydarzenia inaczej.

Poluje

Jesteś wytrwałym łowcą, który potrafi upolować to, co zechce.

Poziom 1: Estetyczny Atak
 Poziom 1: Łowczy
 Poziom 2: Cel
 Poziom 2: Skradanie się
 Poziom 3: Walczący z Hordą lub Bieg i Chwyty
 Poziom 4: Atak z Zaskoczeniem
 Poziom 5: Dążenie Łowcy
 Poziom 6: Większa Umiejętność Ataku lub Wiele Celów
 Wtrącenia MG: Ofiara dostrzega postać. Cel nie jest taki słaby, jak się wydawało.

Pomaga Swoim Przyjaciołom

Kochasz swoich przyjaciół i pomagasz im w każdej trudności, niezależnie od wszystkiego.

Opcja do podmiany: Porada od Przyjaciela

Poziom 1: Pomoc Przyjaciela

Poziom 1: Odwaga

Poziom 2: Ochrona Przed Zmiennym Losem

Poziom 3: Koka lub Umiejętny Atak

Poziom 4: Obrońca Przyjaciół

Poziom 4: Ulepszona Muskulatura

Poziom 5: Zainspirowanie Akcji

Poziom 6: Głębokie Przemyślenia lub Umiejętna Obrona

Wtrącenia MG: Inni czasami mają niewielkie motywacje. Służby porządkowe się Tobą interesują. Nawet, gdy wszystko idzie dobrze, będzie to miało swoje konsekwencje.

Porusza się jak Kot

Lekki, zwinny i pełen gracji, poruszasz się szybko i łatwo, co pozwala Ci unikać niebezpieczeństw.

Poziom 1: Większa Ulepszona Szybkość

Poziom 1: Balansowanie

Poziom 2: Umiejętności Ruchu

Poziom 2: Bezpieczny Upadek

Poziom 3: Trudny do Trafienia

Poziom 3: Ulepszona Skupienie w Szybkości lub Większa Ulepszona Szybkość

Poziom 4: Szybki Cios

Poziom 5: Śliski

Poziom 6: Perfekcyjna Szybkość or Większa Ulepszona Szybkość

Wtrącenia MG: Nawet kot może być niezdarny. Skok nie jest tak łatwy jak wygląda. Ucieczka jest na tyle przesadzona, że umieszcza postać w bardzo niebezpiecznym położeniu.

Porusza się jak Wiatr

Możesz się poruszać tak szybko, że rozmywasz się w oczach.

Poziom 1: Większa Ulepszona Szybkość

Poziom 1: Szybkostopy

Poziom 2: Trudny do Trafienia

Poziom 3: Perfekcyjna Szybkość lub Większa Ulepszona Szybkość

Poziom 4: W Mgnieniu Oka

Poziom 5: Rozmazany

Poziom 6: Perfekcyjna Szybkość or Niemożliwa Szybkość

Wtrącenia MG: Powierzchnie mogą być śliskie lub oferować ukryte przeszkody. Ruch innych istot może być trudny do przewidzenia, i postać może w nie wbiec.

Posiada Licencję na Broń

Posiadasz pistolet i wiesz, jak z niego skorzystać w walce.

(Choć Posiada Licencję na Broń zaprojektowaniu z myślą o współczesnej broni, może także dotyczyć futurystycznych blasterów lub innych broni dystansowych.)

Poziom 1: Rewolwerowiec

Poziom 1: Wyszkolony w Broni Palnej

Poziom 2: Ostrożny Strzał

Poziom 3: Wyszkolony Rewolwerowiec lub Dodatkowe Obrażenia

Poziom 4: Podwójny Wystrzał

Poziom 5: Potrójny Wystrzał

Poziom 6: Specjalny Strzał lub Śmiertelne Obrażenia

Wtrącenia MG: Chybiony strzał lub zacięcie się broni! Atak nie odnosi stutku i akcja jest stracona, plus potrzeba dodatkowej akcji, by zająć się problemem.

Posiada Magicznego Sprzymierzeńca

Sprzymierzona magiczna istota, przywiązana do przedmiotu (np.: pomniejszy dźin w lampie lub duch w fajce) to Twój przyjaciel, obrońca i broń.

Poziom 1: Związana Magiczna Istota

Poziom 2: Wiąż z Obiektem

Poziom 2: Szuflada-Skrystka

Poziom 3: Mniejsze Życzenie lub Rumak

Poziom 4: Ulepszona Wiąż z Przedmiotem

Poziom 5: Średnie Życzenie

Poziom 6: Mistrzostwo Wiąż z Obiektem lub Zaufaj Swemu Szczęściu

Wtrącenia MG: Istota nagle znika w swoim przedmiocie. Związany obiekt zostaje uszkodzony. Istota nie zgadza się i nie czyni tego, o co się nią prosi. Istota twierdzi, że odchodzi, jeśli nie wykona się dla niej pewnego zadania.

Pracuje w Ciemnych Uliczkach

Działasz niedostrzeżenie, kradnąc od bogatych, by osiągnąć swoje cele.

- Poziom 1: Umiejętności Złodzieja
 - Poziom 2: Kontakty w Półświatku
 - Poziom 3: Niezłe Oszustwo lub Trening Gildii
 - Poziom 4: Złodziejski Mistrz
 - Poziom 5: Nieczyste Zagrania
 - Poziom 6: Szczur Miejski lub Wysokie Skupienie
- Wtrącenia MG: Złodzieje lądują w więzieniu. Dorabiasz się potężnych wrogów.

Pracuje, by Żyć

Cieszysz się, gdy możesz dobrze wykonać swoją pracę, niezależnie, czy to programowanie, budowanie domów, czy górnictwo asteroidów.

- Poziom 1: Zręczny Rzemieślnik
 - Poziom 2: Mięśnie z Żelaza
 - Poziom 3: Oko do Szczegółów lub Improwizacja
 - Poziom 4: Ulepszona Moc
 - Poziom 4: Stwardniały
 - Poziom 5: Umiejętność Eksperta
 - Poziom 6: Większy Ulepszony Potencjał lub Ciężko Zapracowana Odporność
- Wtrącenia MG: Naprawy czasami zawodzą. Kable mogą być trudne do odkodowania i ciągle bbyć pod napięciem. Czasami ludzie są niegrzeczni dla tych, co pracują, by żyć.

Przebudza Sny

Możesz wyciągnąć obrazy ze snów i umieścić je w świecie jawy.

- Poziom 1: Iluzja Snów
 - Poziom 1: Oneiro-alchemia
 - Poziom 2: Złodziej Snów
 - Poziom 3: Sen Staje się Prawdą lub Ulepszony Intelekt
 - Poziom 4: Sen na Jawie
 - Poziom 5: Koszmar
 - Poziom 6: Komnata Snów lub Pole Reakcyjne
- Wtrącenia MG: Niespodziewany epizod lunatyzowania stawia postać w niebezpiecznej sytuacji. Koszmar wyzwala się ze snu.

Przeszukuje Ruiny

Kiedy nie biegnesz lub się chowasz, przeszukujesz ruiny cywilizacji w celu znalezienia użytecznych pozostałości, co pozwala Ci przetrwać.

- Poziom 1: Ocalały z Apokalipsy
- Poziom 1: Wiedza o Ruinach
- Poziom 2: Rzemieślnik Rupieci
- Poziom 3: Korzystanie z Okazji lub Ulepszone Zdrowie
- Poziom 4: Wiesz, Gdzie Szukać
- Poziom 5: Cyphery z Odzysku
- Poziom 6: Artefakty z Odzysku lub Pole Reakcyjne

Wtrącenia MG: Przedmiot stworzony z zrecyklingowanych śmieci psuje się. Ktoś pojawia się i twierdzi, że użyteczne pozostałości należą do niego. Zrecyklingowany cypher eksploduje.

Przewodzi

Twoje naturalne zdolności przywódcze pozwalają Ci na wydawanie rozkazów, wliczając w to Twoich oddanych podległych.

- Poziom 1: Naturalna Charyzma
 - Poziom 1: Dobra Porada
 - Poziom 2: Potencjał
 - Poziom 2: Podstawowy Kompan
 - Poziom 3: Zaawansowany Rozkaz or Kompan-Ekspert
 - Poziom 4: Zachwyt lub Inspiracja
 - Poziom 5: Większy Ulepszony Potencjał
 - Poziom 6: Drużyna Kompanów lub Umysł Lidera
- Wtrącenia MG: Kompani odnoszą klęskę, zdradzają Cię, okłamują, przechodzą na złą stronę, dają się porwać lub umierać.

Przyjmuje Zwierzeczy Kształt

Możesz się zmienić w zwierzę.

- Poziom 1: Zwierzeczy Kształt
- Poziom 2: Komunikacja
- Poziom 2: Ukojenie Dzikiego
- Poziom 3: Większy Zwierzeczy Kształt lub Większa Likantropia
- Poziom 4: Zwierzęce Szpiegowanie
- Poziom 5: Trudny do Zamordowania
- Poziom 6: Rozmazana Prędkość lub Rozszerzony Zwierzeczy Kształt

Wtrącenia MG: Postać niespodziewanie zmienia kształt. BN jest przerażony lub agresywny w stosunku do zmiennokształtnego. Transformacja zajmuje dłużej, niż się spodziewano.

Większa Likantropia stosuje się do używania Zwierzęcego Kształtu.

Przywdziewa Połyskliwy Lód

Rozkazujesz zimowej mocy zimna i lodu.

Poziom 1: Lodowa Zbroja
 Poziom 2: Lodowy Dotyk
 Poziom 3: Mrożący Dotyk lub Lodowa Kreacja
 Poziom 4: Twarda Lodowa Zbroja
 Poziom 5: Emisja Zimna
 Poziom 6: Śniegowa Zamieć lub Lodowe Rękawice

Wtrącenia MG: Lód czyni powierzchnie śliskimi. Ekstremalne zimno sprawia, że przedmioty pękają i się psują.

Pływał z Piratami

Pływałeś razem ze straszliwymi piratami, ale zdecydowałeś się zerwać z piractwem i poświęcić się innemu celowi. Powstaje pytanie: czy twoja przeszłość pozwoli o sobie zapomnieć?

Poziom 1: Zignorowanie Bólu
 Poziom 1: Marynarz
 Poziom 2: Korzystanie z Okazji
 Poziom 2: Przerażająca Reputacja
 Poziom 3: Umiejętny Atak lub Umiejętna Obrońca
 Poziom 4: Morskie Nogi
 Poziom 4: Umiejętności Ruchu
 Poziom 5: Zagubieni w Chaosie
 Poziom 6: Pojedynek na Śmierć i Życie lub Następny Atak

Wtrącenia MG: Istnieje wiele niebezpieczeństw Siedmiu Mór, wliczając sztormy i zarazy. Inni piraci czasem awansują poprzez zdradę. Pirat wyseďdził dawnych kompanów, by odkryć ukryty skarb.

Rozciąga się

Twoje ciało jest gumowe i elastyczne, zdolne rozciągać się na wielkie długości i kompresować z powrotem.

Poziom 1: Człowiek-Guma
 Poziom 1: Daleki Krok

Poziom 2: Elastyczny Chwyty
 Poziom 2: Bezpieczny Upadek

Poziom 3: Przeniknięcie Przez Barierę lub Przekierowanie Ataku

Poziom 4: Odporność
 Poziom 5: Mistrz Ruchu
 Poziom 6: Ruch i Multiatak lub Jeszcze Żywy

Wtrącenia MG: Atak lub efekt wchodzi w interakcję z elastycznością BG. Rozciągnięta kończyna staje się przeciążona i słaba.

Rozdziera Ściany Świata

Szybkość i fazowanie daje Ci unikalną zdolność uniakania zagrożeń i zadawania obrażeń jednocześnie.

Poziom 1: Bieg Fazowy
 Poziom 1: Przeszkadzający Dotyk
 Poziom 2: Fazowe Zadrapanie
 Poziom 3: Niewidzialne Fazowanie lub Przechodzenie Przez Ściany
 Poziom 4: Detonacja Fazowa
 Poziom 5: Bardzo Długi Bieg Fazowy
 Poziom 6: Potężniejsze Fazowanie lub Nietykalny Podczas Ruchu

Wtrącenia MG: Poruszanie się tak szybko czasami prowadzi wprost na niespodziewane, egzotyczne przeszkode.

Rozwiązuje Tajemnice

Jesteś mistrzem dedukcji, używającym dowodów, by odnaleźć odpowiedzi.

Poziom 1: Śledczy
 Poziom 1: Detektyw
 Poziom 2: Z Dala od Niebezpieczeństwa
 Poziom 3: Dobrze Wykształcony lub Umiejętny Atak
 Poziom 4: Wyciągnięcie Wniosków
 Poziom 5: Ogarnięcie Sytuacji
 Poziom 6: Przejęcie Inicjatywy lub Większa Umiejętność Obrony
 Wtrącenia MG: Dowody znikają, fałszywe tropią konfundują, a świadkowie kłamią. Początkowe wnioski mogą być błędne.

Rośnie do Gigantycznych Rozmiarów

Na krótkie okresy, rosniesz większy i, z odpowiednim doświadczeniem, do prawdziwie gigantycznych rozmiarów.

Poziom 1: Wzrost
 Poziom 1: Przeogromny
 Poziom 2: Większy
 Poziom 2: Zalety Bycia Dużym
 Poziom 3: Wielki lub Rzut
 Poziom 4: Chwyt
 Poziom 5: Wielgachny
 Poziom 6: Kolos lub Śmiertelne Obrażenia
 Wtrącenia MG: Nagły wzrost przewraca meble lub sprawia, że przebijasz sufit. Powiększona postać przebiją podłogę.

Rzeźbi Twardym Światłem

Tworzysz fizyczne przedmioty z twardego światła, które możesz wykorzystać do obrony lub ataku.

Poziom 1: Automatyczny Blask
 Poziom 1: Chwilowe Światło
 Poziom 2: Macki Mocy
 Poziom 3: Twardsze Światło lub Rzeźbienie Światłem
 Poziom 4: Większy Ulepszony Intelekt
 Poziom 5: Ulepszone Rzeźbienie Światłem
 Poziom 6: Pole Obronne lub Lot
 Wtrącenia MG: Przedmiot z twardego światła przedwcześnie znika. Przedmiot z twardego światła nie może wpływać na daną istotę lub kolor.

Rzuca ze Śmiertelną Dokładnością

Wszystko co opuszcza Twoją dłoń idzie dokładnie gdzie sobie tego życzysz, z prędkością i w miejscu, gdzie osiągnie najlepszy efekt.

Poziom 1: Precyza
 Poziom 2: Ostrożny Rzut
 Poziom 3: Szybki Rzut lub Umiejędna Obrona
 Poziom 4: Wszystko Jest Bronią
 Poziom 4: Wyspecjalizowany w Rzucaniu
 Poziom 5: Wir Rzutek
 Poziom 6: Śmiertelne Obrażenia lub Mistrzostwo Obrony
 Wtrącenia MG: Chybione ataki trafiają w zły cel. Rykoszety mogą być niebezpieczne. Improwizowane bronie się psują.

Spaceruje w Dzikich Lasach

Posługujesz się magią natury, która czerpie z potęgi drzew.

Poziom 1: Życie w Dziczy

Poziom 1: Dodatkowy Odpoczynek
 Poziom 2: Ciało z Drewna
 Poziom 3: Drzewny Kompan lub Dzika Świadomość
 Poziom 4: Podróż Przez Drzewa
 Poziom 5: Wielkie Drzewo
 Poziom 6: Straszny Las lub Odżywczysko Wykwit
 Wtrącenia MG: Drewniana postać zapala się. Dzik zamach konarem drzewa uderza w sprzymierzeńca. Pewne drzewa mają mroczne serca i nienawidzą wszystkich ludzi.

Stawia Umysł Ponad Materiają

Możesz poruszać telekinetycznie przedmioty bez fizycznego dotykania ich.

Poziom 1: Odbicie Ataków
 Poziom 2: Telekinezja
 Poziom 3: Chmura Ochronna lub Ulepszenie Siły
 Poziom 4: Aportacja
 Poziom 5: Atak Psychokinetyczny
 Poziom 6: Ulepszona Aportacja lub Przebudowa
 Wtrącenia MG: Jeden mentalny błąd, a poruszanie obiekty upadają, a kruche obiekty niszczeją. Czasami zły przedmiot się porusza, upada lub niszczy.

Szuka Kłopotów

Jesteś niebezpieczny i lubisz dobrą walkę.

Poziom 1: Pięści Furii
 Poziom 1: Opatrywanie Ran
 Poziom 2: Obrońca
 Poziom 2: Bezpośredni
 Poziom 3: Umiejętny Atak lub Większy Ulepszony Potencjał
 Poziom 4: Pozbawienie Przytomności
 Poziom 5: Mistrzostwo Ataków
 Poziom 6: Większa Ulepszona Moc lub Śmiertelne Obrażenia
 Wtrącenia MG: Bronie psują się lub wypadają nawet z najsilniejszego uchwytu. Atakujący mogą się potknąć i upaść. Nawet pole bitwy może działać przeciwko Tobie, gdy przedmioty upadają.

Szybko się Uczy

Radzisz sobie z trudnymi sytuacjami w miarę, jak się pojawiają, ucząc się czegoś nowego za każdym razem.

Poziom 1: Ulepszony Intelekt
 Poziom 1: Oto Twój Problem
 Poziom 2: Szybka Nauka
 Poziom 3: Ciężki do Rozproszenia
 Poziom 3: Ulepszone Skupienie w Inteligencji lub Skupienie na Umiejętności
 Poziom 4: Dzielenie się Wiedzą
 Poziom 5: Ulepszony Intelekt
 Poziom 5: Parę Sztuczek w Zanadrzu
 Poziom 6: Dwie Sprawy na Raz lub Umiejętna Obrona
 Wtrącenia MG: Wypadki i pomyłki są świetnymi nauczycielami.

Tańczy z Czarną Materią

Możesz manipulować ciemnością i "ciemną materią".

Poziom 1: Wstępki Mrocznej Materii
 Poziom 2: Skrzydła Pustki
 Poziom 3: Płaszcz Ciemnej Materii lub Cios Ciemnej Materii
 Poziom 4: Powłoka Ciemnej Materii
 Poziom 5: Podróżnik Niszczącego Wiatru
 Poziom 6: Budowla Ciemnej Materii lub W Objeściach Nocy
 Wtrącenia MG: Czarna Materia wycofuje się, zupełnie, jakby miała swoją własną wolę.

Tworzy Dziwną Naukę

Twoja nadnaturalne wejście w rzeczywistość czy ni z Ciebie naukowca zdolnego do wielu rzeczy.

Poziom 1: Analiza Laboratoryjna
 Poziom 1: Umiejętności Wiedzy
 Poziom 2: Modyfikacja Urządzenia
 Poziom 3: Lepsze Życie Dzięki Chemii lub Ulepszone Zdrowie
 Poziom 4: Umiejętności Wiedzy
 Poziom 4: Troszkę Szalony
 Poziom 5: Przełom w Badaniach Dziwnej Nauki
 Poziom 6: Niemożliwe Osiągnięcie Naukowe
 Poziom 6: Wynalazca lub Pole Obronne
 Wtrącenia MG: Twoje twory mogą się wymknąć spod kontroli. Czasami nie można przewidzieć efektów ubocznych. Dziwna nauka przeraża ludzi i przyciąga uwagę mediów. Kiedy przedmiot stworzony lub zmodyfikowany przez dziwną naukę się rozładowuje, wybucha.

Tworzy Iluzje

Tworzysz obrazy ze światła tak perfekcyjne, że wydają się być realne.

Poziom 1: Mniejsza Iluzja
 Poziom 2: Iluzoryczne Przebranie
 Poziom 3: Rzuć Iluzję lub Większa Iluzja
 Poziom 4: Iluzyjne Ja
 Poziom 5: Przerażający Obraz
 Poziom 6: Wielka Iluzja lub Permanentna Iluzja
 Wtrącenia MG: Ciężko uwierzyć w iluzję. Iluzja zostaje przejrzana w najgorszym możliwym momencie.

Tworzy Unikalne Obiekty

Jesteś wynalazcą dziwnych i użytecznych przedmiotów.

Poziom 1: Rzemieślnik
 Poziom 1: Mistrz Identyfikacji
 Poziom 2: Mechanik Artefaktów
 Poziom 2: Szybka Robota
 Poziom 3: Mistrzowski Rzemieślnik lub Wbudowane Bronie
 Poziom 4: Twórca Cypherów
 Poziom 5: Innowator
 Poziom 6: Wynalazca lub Zbroja Fuzyjna
 Wtrącenia MG: Przedmiot zalicza awarię, niszczycie lub kończy swój byt w katastrofalny lub nieospodziewany sposób.

Ucieka Precz

Twoim pierwszym instynktem jest ucieczka od niebezpieczeństwa, i jesteś w tym bardzo dobry.

Poziom 1: W Defensywie
 Poziom 2: Ulepszona Szybkość
 Poziom 2: Szybka Ucieczka
 Poziom 3: Niemożliwa Szybkość lub Większa Ulepszona Szybkość
 Poziom 4: Determinacja
 Poziom 4: Szybki Umysł
 Poziom 5: Ponowne Ukrycie się
 Poziom 6: Ucieczka lub Umiejętna Obrona
 Wtrącenia MG: Szybkie ruchy czasami sprawiają, że upuszczasz przedmioty, poślizgujesz się lub przypadkowo kierujesz się w złą stronę

Ujeżdża Błyskawicę

Generujesz i wyzwalasz energię elektryczną.

Poziom 1: Szok

Poziom 1: Naładowanie

Poziom 2: Jeździec Błyskawicy

Poziom 3: Elektryczny Pancerz lub Wyssanie Ładunku

Poziom 4: Promienie Mocy

Poziom 5: Elektryczny Lot

Poziom 6: Szybkość Błyskawicy lub Ściana Błyskawic

Wtrącenia MG: Przypadkowi ludzie zostają zaatakowani prądem. Obiekty eksplodują.

Uzdrowia

Możesz leczyć innych dotykiem, wpływać na czas, by pomagać innym, i ogólnie jesteś kochany przez wszystkich.

Poziom 1: Leczący Dotyk

Poziom 2: Uzdrowienie

Poziom 3: Uzdrowiająca Fontanna lub Cudowne Zdrowie

Poziom 4: Zainspirowanie Akcji

Poziom 5: Cofnij

Poziom 6: Większy Leczący Dotyk lub Przywrócenie Życia

Wtrącenia MG: Próby uzdrawienia mogą zamiast tego spowodować krzywdę. Społeczność lub jednostka potrzebują uzdrawiciela tam bardzo, że przetrzymują go wbrew jego woli.

Walczy Nieczysto

Zrobisz wszystko, by wygrać walkę: będziesz gryzł, drapał, kopał, oszukiwał i czynił jeszcze gorsze rzeczy.

Poziom 1: Łowczy

Poziom 1: Stalker

Poziom 2: Skradanie się

Poziom 2: Cel

Poziom 3: Zdrada lub Atak z Zaskoczeniem

Poziom 4: Gierki Umysłowe

Poziom 4: Zręczny Wojownik

Poziom 5: Korzyści z Otoczenia

Poziom 6: Obrócenie Noża lub Morderca

Wtrącenia MG: Ludzie nie cenią tych, którzy oszukują lub walczą bez honoru. Czasami brudna sztuczka uderza w Ciebie z powrotem.

Walczy z Robotami

Łatwo przychodzi Ci walka z robotami, automatomi i maszynami.

Poziom 1: Słabe Punkty Maszyn

Poziom 1: Umiejętności Technologiczne

Poziom 2: Ochrona Przed Robotami

Poziom 2: Polowanie na Maszyny

Poziom 3: Rozbrojeni Urządzenia lub Atak z Zaskoczeniem

Poziom 4: Walczący z Robotami

Poziom 5: Wyssanie Mocy

Poziom 6: Deaktywacja Mechanizmu lub Śmiertelne Obrażenia

Wtrącenia MG: Robot eksploduje po pokonaniu.

Inne roboty szukającej stają na postaci.

Walcząc, Porywa Tłum

Jesteś ryzykantem wywijającym mieczem, który posiada zachwycający styl walki, który przyjemnie jest oglądać.

Poziom 1: Estetyczny Atak

Poziom 2: Szybki Blok

Poziom 3: Akrobatyczny Atak lub Czczce Przechwala

Poziom 4: Chronienie Sprzymierzeńca

Poziom 4: Szybkie Zabójstwo

Poziom 5: Korzyści z Otoczenia

Poziom 6: Szybki Umysł lub Kontratak

Wtrącenia MG: Pokaz okazuje się głuputki, niezdarny lub nieatrakcyjny.

Wolałby Czytać

Książki to Twoi przyjaciele. Co jest ważniejszego od wiedzy? Nic.

Poziom 1: Wiedza to Potęga

Poziom 2: Większy Ulepszony Intelekt

Poziom 3: Stosowanie Swojej Wiedzy lub Skupienie na Umiejętności

Poziom 4: Wiedza to Potęga

Poziom 4: Wiedza o Nieznanym

Poziom 5: Większy Ulepszony Intelekt

Poziom 6: Wiedza to Potęga

Poziom 6: Wieża Intelektu lub Czytając Znaki

Wtrącenia MG: Książki się palą, moczą lub gubią. Komputery się psują lub tracą zasilanie. Okulary się tłuką.

Wpada w Furię

Kiedy wpadasz w furię, wszyscy wpadają w połoch.

- Poziom 1: Szał
- Poziom 2: Większa Ulepszona Moc
- Poziom 2: Umiejętności Ruchu
- Poziom 3: Potężne Uderzenie lub Wojownik Bez Zbroi
- Poziom 4: Większy Szał
- Poziom 5: Atak i Ponowny Atak
- Poziom 6: Większy Ulepszony Potencjał lub Śmiertelne Obrażenia

Wtrącenia MG: To łatwe dla berserka, by utracić kontrolę i zaatakować zarówno przyjaciół jak i wrogów.

Wspiera Społeczność

Utrzymujesz miejsce gdzie żyjesz bezpieczne od wszelkich niebezpieczeństw.

- Poziom 1: Wiedza o Społeczności
- Poziom 1: Lokalny Aktywista
- Poziom 2: Umiejętny Atak
- Poziom 3: Furia Pasterza lub Umiejętna Obrona
- Poziom 4: Większy Ulepszony Potencjał
- Poziom 5: Unik
- Poziom 6: Większa Umiejętność Ataku lub Mur Obronny

Wtrącenia MG: Ludzie w społeczności nie rozumieją motywów postaci. Rywale próbują pozbyć się postaci.

Wyje do Księżyca

Na krótki czas stajesz się przerażającą i potężną istotą, która ma problemy, żeby się kontrolować.

- Poziom 1: Likantropia
- Poziom 2: Kontrolowana Przemiana
- Poziom 3: Większy Likantrop lub Większa Likantropia
- Poziom 4: Większa Kontrolowana Zmiana
- Poziom 5: Ulepszona Likantropia
- Poziom 6: Śmiertelne Obrażenia lub Perfekcyjna Kontrola

Wtrącenia MG: Przemiana przebiega w sposób niekontrolowany. Ludzie boją się potworów.

Wysysa Energię

Wysysasz energię tak z maszyn, jak i z istot w celu wzmacnienia samego siebie.

(Roboty i inne żywego maszyny powinny być traktowane jak istoty, a nie maszyny, dla celów wysysania z nich energii.)

- Poziom 1: Wyssanie Maszyny
- Poziom 2: Wyssanie Istoty
- Poziom 3: Wyssanie na Zasięg lub Wysuszająca Konsumpcja
- Poziom 4: Przechowanie Energii
- Poziom 5: Dzielona Moc
- Poziom 6: Wybuchowe Rozładowanie lub Pula Słoneczna

Wtrącenia MG: Wyssana moc nosi z sobą coś niechcianego – przymusy, choroby lub obce myśli. Wyssana moc może przeciążyć postać, powodując kłopoty.

Wyszedł z Obelisku

Twoje ciało, twarde jak kryształ, daje Ci unikalne zdolności, zyskane po wejściu w interakcję z lewującym, kryształowym obeliskiem.

- Poziom 1: Kryształowe Ciało
- Poziom 2: Unoszenie się
- Poziom 3: Zamieszkując Kryształ lub Nieruszony
- Poziom 4: Kryształowe Soczewki
- Poziom 5: Częstotliwość Rezonansowa
- Poziom 6: Trzęsienie Rezonansowe lub Powrót do Obelisku

Wtrącenia MG: Cyphery i artefakty działają niespodziewanie w rękach postaci.

Władza Dziką Magią

Jesteś użytkownikiem magii, który uczy się różnorodnych zaklęć zamiast skupiać na jednej szkole magii.

- Poziom 1: Magiczne Zasoby
- Poziom 1: Przerzucanie Cypherów
- Poziom 2: Zwiększenie Limitu Subtelnych Cypherów
- Poziom 3: Przypływ Cyphera lub Szybsza Dzika Magia
- Poziom 4: Zwiększenie Limitu Subtelnych Cypherów
- Poziom 5: Wyuczone Zaklęcia
- Poziom 6: Maksymalizacja Cyphera lub Dzikie Oświadczenie

Wtrącenia MG: Zakłecie działa losowo lub uderza w rzucającego. Coś przeszkadza w przygotowaniu zakleć. Rzucanie zakleć przyciąga uwagę potężnej istoty lub rywala. Zakłecie-cypher podczas rzucania zamienia się w przypadkowy cypher.

Włada Magnetyzmem

Rozkazujesz metalom i mocom magnetycznym.

Poziom 1: Poruszanie Metalu

Poziom 2: Odparcie Metalu

Poziom 3: Niszczenie Metalu lub Nakierowywanie Pocisk

Poziom 4: Pole Magnetyczne

Poziom 5: Kontrola Metalu

Poziom 6: Diamagnetyzm lub Stalowy Cios

Wtrącenia MG: Metal się obraca, zgina i produkuje odpryski. Problem z koncentracją może sprawić, że coś Ci upadnie o złym czasie.

Włada Mocami Mentalnymi

Wytrewniałeś swój umysł, by wykonywać zaskakujące psychiczne zadania.

Poziom 1: Telepatia

Poziom 2: Czytanie Myśli

Poziom 3: Psioniczna Erupcja lub Psioniczna Suggestia

Poziom 4: Podłączony do Cudzych Zmysłów

Poziom 5: Wizja Przyszłości

Poziom 6: Kontrola Umysłu lub Sieć Telepatyczna

Wtrącenia MG: Coś podejrzaneego w umyśle celu jest przerzążające. Cel może odczytać myśli postaci.

Włada Niewidzialną Mocą

Naginasz światło i manipulujesz promieniami mocy dla ataku i obrony.

Poziom 1: Zniknięcie

Poziom 2: Macki Mocy

Poziom 2: Wystrzone Zmysły

Poziom 3: Bariera Pola Siłowego lub Masowe Znikanie

Poziom 4: Niewidzialność

Poziom 5: Pole Obronne

Poziom 6: Wybuch lub Generacja Pola Siłowego

Wtrącenia MG: Niewidzialność częściowo zanika, ujawniając obecność postaci. Pole siłowe jest przebite przez niecodzienny lub niespodziewany atak.

Włada Rojem

Owady. Szczury. Nietoperze. Nawet ptaki. Władasz jednym rodzajem małych istot, które Tobie podlegają.

Poziom 1: Wpływ na Rój

Poziom 2: Kontrola Roju

Poziom 3: Żywa Zbroja lub Umiejętny Atak

Poziom 4: Wezwanie Roju

Poziom 5: Pozyskanie Nietypowego Kompana

Poziom 6: Śmiercionośny Rój lub Umiejętna Obrona

Wtrącenia MG: Polecenie jestomylnie zinterpretowane. Kontrola jest chwilowa lub utracona. Ugryzienia i użądlenia nie są nietypowe dla władających rojami.

Włada Zaklęciami

Poprzez specjalizowanie się w zaklęciach i posiadanie księgi zakleć, możesz szybko rzucać zaklęcie, takie jak błyskawicę, ogień, żywe cienie i przywoływanie.

Poziom 1: Magiczny Błysk

Poziom 2: Promień Konfuzji

Poziom 3: Kwiat Ognia lub Przywołanie Wielkiego Pajaka

Poziom 4: Przesłuchanie Duszy

Poziom 5: Ściana z Granitu

Poziom 6: Przywołanie Demona lub Słowo Śmierci

Wtrącenia MG: Zakłecie działa źle. Przywołana istota rzuca się na czarownika. Mag-przeciwnik jest przyciągany przez magicę użytkownika.

Zabawia

Występujesz, głównie dla innych ludzi.

Poziom 1: Beztroska

Poziom 2: Zainspirowanie Ułatwienia

Poziom 3: Umiejętności Wiedzy lub Większy Ulepszony Potencjał

Poziom 4: Uspokojenie

Poziom 5: Przydatna Pomoc

Poziom 6: Inspirujący Performer lub Okrutne Przedstawienie

Wtrącenia MG: Publiczność jest ziritowana lub obrażona. Muzyczne instrumenty się psują. Farby usychają w słoiczkach. Słowa wiersza lub piosenki wypadają Ci z pamięci.

Zabija Potwory

Zabijasz potwory.

(Choć noszenie miecza w settingu, w którym ludzie zazwyczaj nie noszą takich broni jest ok, możesz zmienić moce powiązane z mieczem Zabija Potwory na inną broń, taką jak pistolet ze srebrnymi pociskami.)

Poziom 1: Wyszkolony w Mieczach
 Poziom 1: Sposób na Potwory
 Poziom 1: Wiedza o Potworach
 Poziom 2: Legendarna Wola
 Poziom 3: Wyszkolony Morderca
 Poziom 3: Ulepszony Sposób na Potwory lub Przekierowanie Ataku
 Poziom 4: Niezłomny
 Poziom 5: Większa Umiejętność Ataku (miecze)
 Poziom 6: Morderca lub Heroiczny sposób na Potwory

Wtrącenia MG: Potwór stworzył pułapkę lub wziął Cię z zaskoczenia. Potwór ma zdolności, o których początkowo nie wiedziałaś. Matka potwora poprzysięga Ci zemstę.

Zadaje się z Martwymi

Martwi odpowiadają na Twoje pytania, a ich reanimowane ciała służą Tobie.

Poziom 1: Mówiący ze Zmarłymi
 Poziom 2: Nekromancja
 Poziom 3: Poznanie Lokacji lub Naprawa Ciała
 Poziom 4: Większa Nekromancja
 Poziom 5: Przerażające Spojrzenie
 Poziom 6: Prawdziwa Nekromancja lub Słowo Śmierci

Wtrącenia MG: Reputacja postaci jako nekromanty ją wyprzedza. Zwłoki szukają zemsty za grzech zostania ożywionymi.

Zaprowadza Sprawiedliwość

Naprawiasz krzywdy, bronisz niewinnych i karasz winnych.

Poziom 1: Dokonanie Osądu
 Poziom 1: Osąd
 Poziom 2: Obrona Niewinnego
 Poziom 2: Ulepszony Osąd
 Poziom 3: Chroń Wszystkich Niewinnych lub Ukaranie Winnego
 Poziom 4: Odnalezienie Winnych
 Poziom 4: Większy Osąd

Poziom 5: Ukaranie Wszystkich Winnych

Poziom 6: Potępienie Winnych lub Zainspirowanie Niewinnych

Wtrącenia MG: Wina lub niewinność mogą być skomplikowane. Niektórzy ludzie gardzą samo-ustanowionymi sędziemi. Dokonywanie osądów sprawia, iż zyskujemy sobie wrogów.

Zmniejsza się

Możesz się zmniejszać do rozmiarów robaka, a z odpowiednią praktyką, być nawet mniejszym.

Poziom 1: Zmniejszenie się
 Poziom 1: Niezauważalny
 Poziom 2: Mniejszy
 Poziom 2: Zalety Bycia Małym
 Poziom 3: Wzrost lub Szybkie Skurczanie się
 Poziom 4: Mały Lot
 Poziom 5: Zmniejszenie Innych
 Poziom 6: Większy lub Mały

Wtrącenia MG: Istota myśli, że bohater to potencjalne pożywienie. Mała postać zostaje uwięziona w małej przestrzeni lub pod spadającym obiektem.

Postać, która Zmniejsza się, która wybiera zdolności takie jak Wzrost, nigdy nie będzie tak duża jak ktoś, kto Rośnie do Gigantycznych Rozmiarów, ale może cię cieszyć zaletami bycia dużym lub małym, w zależności od potrzeb.

Został Przepowiedziany

Jesteś "Wybrańcem" i przepowiednie, prognozy lub inne metody mówią, że dokonasz w pewnym momencie wielkich rzeczy.

Poziom 1: Umiejętności Międzyludzkie
 Poziom 1: Wiedza
 Poziom 2: Przeznaczenie Wielkości
 Poziom 3: Przewyciążając Wszystkie Przeciwności lub Ciężko Zapracowana Odporność
 Poziom 4: Centrum Uwagi
 Poziom 5: Wskaź Im Drogę
 Poziom 6: Jak Przepowiedziano or Większy Ulepszony Potencjał

Wtrącenia MG: Przeciwnik przepowiedziany w przepowiedni się pojawia. Niewierni grożą, że zrzucają plany postaci. Postać ma reputację w pewnych kręgach jako udawaniec.

Żyje w Dzicy

Możesz przetrwać w dzicy, w której inni nie potrafią.

Poziom 1: Życie w Dzicy

Poziom 1: Ulepszona Moc

Poziom 2: Przetrwanie w Dzicy

Poziom 2: Badacz Dzicy

Poziom 3: Zwierzęce Zmysły lub Dzika Zachęta

Poziom 4: Dzika Świadomość

Poziom 5: Przyroda po Twojej Stronie

Poziom 6: Jedność z Dziczą lub Dziki Kamuflaż

Wtrącenia MG: Ludzie w miastach i miasteczkach czasami są niechętni tym, którzy wyglądają (i pachną) jakby żyli w dzicy, uważając ich za ignorantów lub barbarzyńców.

6. Nieregularna

7. Ruch

8. Atak w walce

9. Wsparcie

10. Przyjmowanie Obrażeń

Wybieranie zdolności, bazując na ich relatywnej mocy

Porady odnośnie wybierania zdolności sugerują, by wybrać zdolności z jednego z trzech zbiorów – niski poziom, średni poziom i wysoki poziom. Te poziomy odpowiadają z "poziomami" danymi każdej zdolności. Te zdolności są dalej posegregowane w kategorie zdolności bazujące na tym, co robią – zdolności, które ulepszają fizyczne ataki są w kategorii umiejętności ataków, zdolności które wspierają sprzymierzeńców są w kategorii wsparcie itp. Patrz na poziomy i kategorie w sekcji Kategorie Zdolności i Relatywnej Mocy w rozdziale Zdolności.

Zdolności niskiego poziomu najlepiej się nadają na opcje na 1 i 2 poziomie. Zdolności średniego poziomu nadają się na opcje na 3 i 4 poziomie. Zdolności wysokiego poziomu pasują do poziomów 5 i 6

Powiedziawszy to – czasami uznasz za stosowne danie zdolności niskiego poziomu na poziomach 3 lub 4, lub może zdolność średniego poziomu na poziomie 1 i 2. Rób tak rzadko, ale bądź świadom takiej możliwości. To może być jedyny sposób na otrzymanie wszystkich zdolności, których chcesz, gdy tworzysz specjalizację. "Wyższe" zdolności zazwyczaj kosztują więcej punktów z Pul. Tak więc, jeśli zdolność średniego poziomu jest dostępna na poziomie 1 lub 2, lub zdolność wysokiego poziomu jest dostępna na poziomie 3 lub 4, wyższy koszt uczyni ją bardziej zbalansowaną.

Balansowanie zdolności

Porady odnośnie każdej kategorii mają za zadanie zapewnić, że zbudowane Specjalizacja będzie zbalansowana. Czasami jest stosowne dać zdolność niskiej mocy razem ze zwykłą zdolnością na danym poziomie, w zależności od potrzeb związanych ze Specjalnością. "Zdolność niskiej mocy" nie jest nigdzie zdefiniowana i pozostaje do interpretacji MG, ale ogólnie mówiąc, nie powinna być potężniejsza niż zdolność niskiego poziomu (co znaczy, poziomu 1 lub 2).

2.11 Tworzenie nowych Specjalizacji

Ta sekcja zawiera wszystko, czego potrzebujesz, by tworzyć nowe specjalizacje.

Każda specjalizacja ma swój własny styl, taki jak eksploracja, manipulowanie energią, lub po prostu zadawanie wielkich obrażeń w walce. Te ogólne klasyfikacje nazywamy kategorią specjalizacji.

Każda kategoria specjalizacji ma swój motyw, razem z selekcją porad opisujących jak wybrać zdolności dla każdego poziomu z rozdziału Zdolności, od poziomu 1 do 6.

Nowo stworzona specjalizacja powinna być nazwana w formie czasownikowej, odpowiednio odmienionej, takiej jak Kontroluje Bestie lub Jest Stworzony z Kamienia. Dla przykładu, specjalizacja skupiona na ogniu jest tworzona na bazie porad odnośnie kategorii specjalizacji manipulacja energią i może być nazwana Nosi Halo Ognia (jedna z przykładowych specjalizacji w tym rozdziale). Alternatywnie, nowo stworzona specjalizacja może otrzymać nazwę Wznieca Ognie Apokalipsy lub Rozpalala Ogień Samą Myślą.

2.11.1 Kategorie Specjalizacji

1. Korzystanie ze Sprzymierzeńców
2. Podstawowa
3. Manipulacja Energią
4. Eksploracja
5. Wpływ

Dla przykładu, ktoś kto ma lodowe moce może stworzyć małe rzeźby ze śniegu w dodatku do emisji promienia zimna. Ktoś, kto korzysta z elektryczności może naładować rozładowany artefakt lub mieć atut dla korzystania z elektrycznych systemów. I tak dalej.

Często, porady odnośnie Specjalizacji notują to jako możliwość. Jednakże, masz dużą dowolność w zdecydowaniu, czy Specjalizacja potrzebuje dodatkowej zdolności, nawet jeśli porady odnośnie tego poziomu nie przewidują jej. Jeśli dodajesz zdolność, lub jest tam zdolność wysokiej mocy, której normalnie nie powinno być, może to oznaczać, że wybór dany na następnym poziomie lub na poprzednim nie był całkiem dobry. Zbalansowanie Specjalizacji to poniekąd sztuka. Musisz się oprzeć chęci przeładowania mocy Specjalizacji, ale także nie może ona być zbyt słaba.

Porady odnośnie zdolności nie są wyryte w kamieniu

Każda kategoria Specjalizacji zawiera porady, jaką zdolność powinno się wybrać na jakim poziomie. Ale nie patrz an te porady jak na coś, czego nie można przeskoczyć. Nie są one wyryte w kamieniu – po prostu startowa pozycja. Możesz chcieć zmienić zdolność na danym poziomie na taką, której nie ma w poradach. Tak długo, jak wybrana zdolność znajduje się w odpowiedniej krzywej mocy dla tego poziomu, wszystko jest ok. Porady nie zostały zaprojektowane zm yszą o ograniczaniu graczy.

Dla przykładu, jeśli budujesz Specjalność skupioną na zimnie dla gry w świecie fantasy, możesz zdecydować, że zdolność, która wzywa demona, jest lepszym wyborem na danym poziomie niż zdolność, która zadaje obrażenia obszarowe, co jest poradą dla 5 poziomu manipulacji energią. Dokonanie takiej zmiany jest szczególnie wskazane, jeśli nowa Specjalność nazywa się Siega do Dziewiątego Kręgu Piekieł.

Zamienianie zdolności

Jeśli tworzysz Specjalizację i myślisz, że powinna zawierać zbiór zdolności na pierwszym poziomie, które by ją mechanicznie przeciążyły, masz opcję dodać jedną jako zdolność "zamienianą". Łatwo to zrobić – postać może zamienić jedną ze swoich zdolności z typu na wskazaną zdolność niskiego poziomu

z Specjalizacji. Tę zdolność zyskuje się zamiast jednej zwyczajowej wynikającej z typu postaci.

Koncept i kategoria

Wybór, by stworzyć Specjalizację, która korzysta z konkretnego konceptu – np.: tworzenia iluzji – nie oznacza, że musisz stworzyć focus określonej kategorii – w tym przypadku manipulacji środowiskiem. Specjalizację można stworzyć na wiele sposobów, korzystając z określonej energii, narzędzia lub pomysłu – każdy poskutuje Specjalizacją odmiennej formy. Wszystko zależy od Ciebie. W tym przypadku, tworzenie iluzji może być wykorzystane, by zwrócić innych, co w takim wypadku powinno być kategorią wpływu.

W ten sam sposób, jeśli Specjalizacja daje postaci moc, by korzystać z jakiejś siły lub energii, nie oznacza to automatycznie, że powinna ona należeć do kategorii manipulacji energią (ale, oczywiście, może tam należeć, jeśli atakowanie i obrona są celem korzystania z tej energii). Ale może być zbudowana Specjalność, by dawała zdolności korzystające z energii lub siły, które są skupione na wytrzymałości, co sugeruje Specjalność Przymianowanie Obrażeń (ktoś, kto może wytrzymać wiele ataków w walce); lub, jeśli główną cechą ma być maksymalizacja zadawanych obrażeń, to sugeruje to Specjalność Atak w Walce; lub tworzenie kompana stworzonego z tej energii lub siły, co sugeruje Specjalizację Korzystanie ze Sprzymierzeńców (czyli ktoś, kto korzysta z pomocnych istot, BN-ów lub nawet zduplikowanych wersji samego siebie by zyskać przewagę).

Oto inny przykład: Specjalizacja Kontroluje Gravitację może należeć do kategorii Manipulacja Środowiskiem lub Manipulacja Energią. To zależy od tego, czy ta Specjalność bardziej koncentruje się na miażdżeniu i trzymaniu przedmiotów (Manipulacja Środowiskiem) lub na uderzaniu w rzeczy i chrońieniu siebie przy pomocy grawitacji (Manipulacja Energią). Ta sama mnogość możliwych rozwiązań jest prawdziwa w innych przypadkach. Dla przykładu, jeśli ktoś może wzywać i kształtać ziemię, może on wykorzystać swoją moc, by zamienić się w istotę z kamienia (Przymianowanie Obrażeń), by zaatakować wrogów (Atak w Walce) lub by tworzyć ściany, barykady i tarcze, by wspierać swoich sprzymierzeńców (Wsparcie).

Jeśli szukasz zdolności i nie możesz znaleźć od-

powiedziej w dłużaśnym katalogu zdolności, możesz chcieć zmodyfikować jedną z nich, by mieć iluzję nowości (i uzyskać to, czego chcesz). Modyfikowanie oznacza skorzystanie z mechaniki zdolności, ale zmienieniu jej szczegółów w pewien sposób. Dla przykładu, może tworzysz nową Specjalność przemieszczania ziemi ale nie możesz znaleźć odpowiedniej ilości zdolności powiązanych z ziemią, by zaspakoić Twoje potrzeby. Łatwo jest zmienić inne zdolności, tak, by korzystały z ziemi zamiast z ognia, zimna lub magnetyzmu. Dla przykładu, Skrzydła Ognia mogą zostać zmienione na Skrzydła Ziemi, Lodowa Zbroja na Zbroję Ziemi itp. Te zmiany nie zmieniają niczego poza typem obrażeń i efektami odrzucenia (dla przykładu, Skrzydła Ziemi mogą generować chmury pyłu przy swoim przelocie).

Zdolności, które odnoszą się do innych zdolności

Pewne zdolności w rozdziale im poświęconym odnoszą się do innych zdolności. Jeśli wybierasz zdolność dla swojej Specjalizacji lub typu która odnosi się do lub modyfikuje zdolność niskiego poziomu, umieść nową zdolność w swoim typie lub Specjalności, jako zdolność, którą gracz może wybrać na niższym poziomie.

Tworzenie kompletnie nowych zdolności

Możesz pójść dalej niż modyfikowanie i stworzyć jedną lub więcej kompletnie nowych zdolności. Kiedy to czynisz, spróbuj znaleźć coś podobnego do niej i skorzystaj z niej jak z szablonu. W każdym wypadku, zdecydowanie jak dużo powinno kosztować korzystanie z mocy (poprzez wydawanie punktów z Pul) jest jednym z ważniejszych aspektów stworzenia odpowiedniej zdolności.

Możesz zauważyc, że zdolności wyższego poziomu są droższe. Po części dzieje się tak dlatego, że czynią więcej, ale także dlatego, że postaci wyższego poziomu mają wyższe Skupienie niż postaci mniejszego poziomu, co oznacza, że płacą mniej punktów z odpowiednich Pul. Trzeciopoziomowa postać ze Skupieniem 3 w jednej z Pul nie płaci kosztu za zdolności kosztujące 3 lub mniej punktów. To świetne odnośnie zdolności mniejszego poziomu, ale zazwyczaj będziesz chciał, by gracz pomyślał trochę o tym, jak często chce skorzystać ze swoich najpotężniejszych zdolności. To oznacza, że powinny one

kosztować przynajmniej 1 punkt więcej niż prawdopodobne Skupienie postaci na danym poziomie. (Bardzo często, postać będzie miała Skupienie w odpowiedniej Puli odpowiadającej jej poziomowi.)

Jako ogólna zasada, typowa zdolność powinna kosztować tyle punktów, na jakim poziomie się ona znajduje.

Wybierz wtrącenia MG

Pomysł o tym, jakie rodzaje wydarzeń mogą zaskoczyć, zaalarmować BG lub być dla niego katastrofą, gdy tworzysz nową Specjalizację, i przypisz te wtrącenia MG do niej. Zazwyczaj wydarza się to "w biegu" na sesji. Ale pomyślenie o tym zawsze, gdy Specjalizacja jest tworzona i masz świeże pomysły w głowie, na pewno da Ci szczególnie piękne opcje.

2.11.2 Kategorie Specjalizacji

Korzystanie ze sprzymierzeńców

Te Specjalności przede wszystkim zapewniają BN-ów (kompanów). Ci kompani zapewniają pomoc BG na różne sposoby, ale zazwyczaj w formie atutu do akcji postaci. Istnieje wiele potencjalnych motywów w tej kategorii, od zdolności, które pozwalają postaci na przywoływanie lub tworzenie sprzymierzeńców do takich, które pozwalają im na przyciąganie sprzymierzeńców poprzez sławę, magię, lub autorytet i charyzmę.

Połączenia z innymi BG: Wybierz 4 odpowiednie połączenia z powyższej listy.

Dodatkowy Ekwipunek: Każdy przedmiot konieczny, by bohater mógł zachować przy sobie sprzymierzeńca. Dla przykładu, ktoś ze Specjalizacją, która wymaga super-nauki do tworzenia robotów-kompanów może mieć narzędzia wymagane, by budować i naprawiać owych sprzymierzeńców. Pewne Specjalności w tej kategorii nie wymagają niczego, by zyskać lub utrzymać korzyści.

Sugestia Mniejszego Efektu: BN-Sprzymierzeniec otrzymuje Ułatwienie w swojej następnej turze.

Sugestia Większego Efektu: BN-Sprzymierzeniec zyskuje natychmiastową dodatkową akcję.

Poniższe to przykłady i nie są kompletną listą wszystkich możliwych Specjalizacji w tej kategorii.

- Buduje Roboty
- Zadaje się z Martwymi
- Kontroluje Bestie
- Istnieje w Dwóch Miejscach na Raz
- Przewodzi
- Włada Rojem
- Mówi do Duchów

Porady odnośnie wyboru zdolności

Poziom 1: Wybierz zdolność niskiego poziomu, która daje kompan 2 poziomu postaci, lub daje podobną korzyść zapewnioną przez BN-a. Alternatywnie, zapewnij podstawy pod pozyskiwanie takich kompanów na wyższych poziomach przez wybór zdolności, która daje postaci wpływ na innych.

Czasami dodatkowa zdolność niskiej mocy jest wskazana, w zależności od Specjalności. Często, jest to umiejętność, która przyznaje wyszkolenie w odpowiedniej dziedzinie wiedzy lub powiązanej umiejętności. Dla przykładu, wyszkolenie w umiejętności powiązanej z rodzajem kompana, który zostanie pozyskany przez BG, byłoby wskazane.

Poziom 2: Wybierz zdolność niskiego poziomu która zapewnia wpływ na zblizone rodzaje BN-ów jak kompan pozyskany na poprzednim poziomie. Jeśli żaden kompan nie był pozyskany na poprzednim poziomie, ta zdolność powinna teraz zapewnić ów benefit. Czasami drugorzędna zdolność może być wskazana w dodatku do mocy zapewnionej powyżej, może zdolność niskiego poziomu, która daje 2 lub 3 punkty do Puli.

Poziom 3: Wybierz dwie zdolności średniego poziomu. Daj je obydwie jako opcje dla Specjalności: BG wybiera jedną lub drugą.

Jedna opcja powinna dawać zdolność średniego poziomu, która ulepsza kompana, którego już ma BG (zazwyczaj awans z poziomu 2 do 3) lub daje dodatkowego kompana.

Druga opcja powinna dawać coś korzystnego postaci – może moc ofensywną lub defensywną, lub coś, co poszerzy wpływ jaki BG ma na swoich kompanów (lub potencjalnych kompanów).

Poziom 4: Wybierz zdolność średniego poziomu, która daje postaci moc ofensywną lub defensywną, jeśli BG jeszcze jej nie posiada, najlepiej powiązaną tematycznie ze Specjalizacją. Dla przykładu, jeśli

BG zyskuje kompanów ze względu na swoją charyzmę, ta zdolność może mu pozwolić rozkazywać wrogom na krótki czas. Jeśli postać zyskuje kompanów poprzez udowranie ich lub przywoływanie, ta zdolność może im pozwolić wpływać na byty tego samego typu, które nie są jeszcze jej kompanami.

Alternatywnie, ta zdolność może dalej ulepszyć poprzednio uzyskanego kompana z poziomu 3 na poziom 4, lub pozwolić postaci pozyskać dodatkowego kompana.

Poziom 5: Wybierz zdolność, która ulepsza postać poprzez zapewniania obrony, zwiększenie jednej z Pul, lub inną moc natury defensywnej.

Alternatywnie, ta zdolność może umożliwić nowy sposób wpływu na i przywoływanie BN-ów, w sposób odpowiedni do tematu przewodniego Specjalizacji. Dla przykładu, ktoś kto trzyma bestie-sprzymierzeńców może zyskać zdolność wezwania hordy mniejszych bestii. Ktoś, kto buduje roboty może zyskać zdolność by zbudować kilku mniejszych robotów-pomocników. I tak dalej.

W końcu, ta zdolność może ulepszyć poprzednio uzyskanego kompana do 5 poziomu.

Poziom 6: Wybierz dwie zdolności wysokiego poziomu. Obydwie są opcjami w tej Specjalności – BG wybiera jedną z nich.

Jedna z tych zdolności powinna ulepszyć poprzednio pozyskanego kompana do 5 poziomu, jeśli nie wydarzyło się to na poziomie 5. W takim wypadku, ta zdolność powinna być zapewniona w dodatku do dwóch innych powiązanych zdolności.

Inna opcja wysokiego poziomu może zapewnić zbiór kompanów 3 poziomu dla postaci.

Ostatnia zdolność wysokiego poziomu może zapewnić nowe sposoby wpływu na i przywoływanie BN-ów w sposób odpowiedni do motywu przewodniego Specjalności. Dla przykładu, ktoś, kto zyskuje kompanów poprzez wysoką charyzmę i trening może zyskać zdolność pozyskiwania informacji, które inaczej nie byłyby możliwe do poznania.

Podstawowa

Kategoria Specjalizacji zapewniająca głównie wyszkolenie w umiejętnościach, atuty do zadań i zwiększenie Pul oraz Skupień w celu ulepszenia postaci. Każda Specjalność ma także swój motyw tematyczny, jak z innymi kategoriami, co nadaje wszystkim zdolnościom sens zamiast poczucia bycia przypadkowymi.

Dodatkowo, ponieważ korzyści zapewniane przez takie Specjalizacje są zazwyczaj bezpośrednie (z nielicznymi wyjątkami), większość Podstawowych Specjalizacji byłaby w porządku w niefantastycznej kampanii gdzie magia, super-nauka i zdolności psioniczne zazwyczaj nie istnieją. Powiedziawszy to, ponieważ zdolności zapewniane przez podstawowe Specjalizacje są bezpośrednie, nie oznacza to, że nie są potężne gdy wymiesza się je ze zdolnościami zapewnianymi przez typ, deskryptor, cyphery i inne cechy postaci.

Połączenia z innymi BG: Wybierz 4 stosowne połączenia z powyższej listy.

Dodatkowy Ekwipunek: Każdy obiekt konieczny, by wypełniać motyw przewodni Specjalności. Dla przykładu, Specjalizacja Wolałyby Czytać może dać postaci parę książek. Specjalizacja Pracuje, by Żyć powinna zapewniać zestaw narzędzi.

Sugestie Mniejszego Efektu: Następna akcja jest Ułatwiona.

Sugestie Większego Efektu: Wykonaj darmowy, niezajmujący akcji test na odzyskanie zdrowia który nie liczy się do dziennego limitu.

Poniższa lista to przykłady i nie jest kompletną listą wszystkich możliwych Specjalności w tej kategorii.

- Nie Robi Zbyt Dużo
- Interpretuje Prawo
- Szybko się Uczy
- Pracuje, by Żyć
- Wolałyby Czytać

Porady odnośnie wyboru zdolności

Poziom 1: Wybierz zdolność która daje wyszkolenie lub atut do umiejętności powiązanej z motywem przewodnim Specjalizacji, lub który daje 5 lub 6 punktów do jednej Puli.

Alternatywnie, wybierz zdolność która daje tylko 2 lub 3 punkty do jednej Puli i zdolność, która zapewnia trening lub atut do jednego zadania.

Poziom 2: Wybierz zdolność, której nie wybrałeś na 1 poziomie.

Poziom 3: Wybierz dwie zdolności średniego poziomu. Obydwie są opcjami tej Specjalności – BG wybierze jedną z nich.

Jedna opcja powinna być nie-fantastyczną zdolnością, która zwiększa umiejętności postaci i jest

utrzymana w motywie przewodnim. Dla przykładu, jeśli motywem jest zwracanie uwagi, zdolność dająca informacje może być odpowiednia.

Inną opcją powinno być coś, co albo zwiększa Skupienie postaci w odpowiedniej statystyce, albo zapewnia postaci jakiś rodzaj obrony.

Poziom 4: Wybierz kolejną zdolność, która zapewnia wyszkolenie lub atut w umiejętnościach stosownych do motywu przewodniego, lub która zapewnia 5 lub 6 punktów do jednej Puli najlepiej pasującej do Specjalności. Lub wybierz dwie zdolności, które zapewniają tylko 2 lub 3 punkty plus kolejną zdolność 4 poziomu, która polepsza jedno zadanie lub umiejętność.

Alternatywnie, zapewnij umiejętność rozszerzającą repertuar postaci sugerowaną na 5 poziomie.

W końcu, jeśli Specjalność jeszcze nie dała żadnej mocy obronnej, zdolność obronna może być teraz zapewniona.

Poziom 5: Wybierz zdolność nieco rozszerzającą repertuar postaci – może coś jak Umiejętność Ekspercka, która może dać Ci automatyczny sukces na zadaniu, w którym jesteś wyszkolony.

Alternatywnie, jeśli na poziomie 4 był zapewniony niestandardowy benefit, daj tutaj opcje zasugowane na 4 poziomie.

Poziom 6: Wybierz dwie zdolności wysokiego poziomu. Obydwie są opcjami Specjalności – BG wybiera jedną z nich.

Jedna opcja powinna być zdolnością, która zapewni dodatkowe 5 lub 6 punktów w Puli powiązanej z Specjalizacją lub które postać może rozdzielić zgodnie z własnym życzeniem. Alternatywnie, trening w obronie lub ataku także mógłby tutaj wystąpić.

Druga opcja na 6 poziomie powinna dać postaci zupełnie nową zdolność powiązaną z motywem przewodnim, ale taką, która nie jest fantastyczna. Dla przykładu, zdolność która pozwala postaci na wzięcie dwóch akcji zamiast jednej byłaby ok. Dawanie dodatkowych wyszkoleń, atutów lub Skupienia także jest możliwe.

Manipulacja Energią

Manipulacja energią oferuje zdolności które kontrolują ogień, elektryczność, siły, magnetyzm i niestandardowe formy energii takie jak zimno, kamień lub coś dziwniejszego, jak "pustka" lub "cień". Te

zdolności zazwyczaj dają postaci sposoby na osiągnięcie równowagi między atakowaniem przeciwników a uzyskiwaniem dodatkowej ochrony dla siebie i sprzymierzeńców. Specjalizacja zazwyczaj zapewnia też zdolności, które umożliwiają inne użytkowanie konkretnej energii, takie jak transport, tworzenie wielkich zbiorów energii, które atakują wiele celów, lub tworzenie chwilowych obiektów lub barier z energii.

Połączenia z innymi BG: Wybierz 4 odpowiednie połączenia z listy powyżej.

Dodatkowy Ekwipunek: Jeden lub więcej przedmiotów w ekwipunku, które są odporne na manipulowanie daną energią – może to być zestaw ubrań. Alternatywnie, coś powiązanego z energią, którą się generuje. Pewne Specjalizacje w tej kategorii nie oferują dodatkowego ekwipunku.

Zdolności Energetyczne: Jeśli typ postaci zapewnia specjalne zdolności, które normalnie korzystają z innego rodzaju energii, teraz działają one w oparciu o energię tej Specjalności. Dla przykładu, jeśli postać ma Specjalizację w manipulowaniu elektrycznością, jej Wystrzał Mocy teraz działa na bazie elektryczności. Te zmiany nie dotyczą niczego poza typem obrażeń i efektami specjalnymi (dla przykładu, elektryczność może chwilowo zaburzyć systemy elektroniczne).

Sugestie Mniejszego Efektu: Cel lub coś w jego pobliżu jest Utrudnione z powodu pozostałości energetycznych.

Sugestie Większego Efektu: Ważny przedmiot we władaniu celu jest zniszczony.

Poniższa lista to przykłady i nie jest kompletną listą wszystkich możliwych Specjalności w tej kategorii.

- Absorbuje Energię
- Nosi Halo Ognia
- Tańczy z Czarną Materią
- Ujeżdża Błyskawicę
- Grzmi
- Przywdziewa Połyskliwy Lód

Porady odnośnie wyboru zdolności

Poziom 1: Wybierz zdolność niskiego poziomu, która albo zadaje obrażenia, albo zapewnia ochronę

korzystając z odpowiedniego rodzaju energii. Czasami, stosowna jest zdolność niskiej mocy, w zależności od typu energii. Dla przykładu, specjalizacja, która manipuluje zimnem może dać zdolność tworzenia lodowych rzeźb. Specjalność, która manipuluje elektrycznością może dać zdolność ładowania zużytych artefaktów lub atut przy korzystaniu z systemów elektrycznych. Specjalizacja, która pochłania energię może dać zdolność jej wyzwalania jako formę bazowego ataku. I tak dalej.

Poziom 2: Wybierz zdolność, której nie wybrałeś na 1-szym poziomie.

Poziom 3: Wybierz dwie zdolności średniego poziomu. Obydwie są opcjami tej specjalizacji BG wybiera jedną z nich.

Pierwsza opcja powinna być zdolnością, która zadaje obrażenia, korzystając z odpowiedniej energii (może tu być też dodatkowy efekt).

Druga opcja powinna ulepszać zdolność ruchu korzystając z odpowiedniej energii, dawać dodatkową obronę, lub korzystać z energii w kompletnie nowy sposób, np.: wysysając energię z maszyn (elektryczność), wiążąc ofiarę w warstwach lodu (zimno), tworzyć absolutną ciszę (dźwięk), tworzyć oślepiający pokaz światel (światło) itp.

Poziom 4: Wybierz zdolność, której nie wybrano na 3 poziomie.

Poziom 5: Wybierz umiejętność wysokiego poziomu, która zadaje obrażenia (i może ma dodatkowy efekt) więcej niż jednemu celowi korzystając z odpowiedniej energii, lub zdolność, która korzysta z energii w sposób, który nie został wykorzystany na poziomach 3 i 6.

Poziom 6: Wybierz dwie zdolności wysokiego poziomu. Obydwie są opcjami tej specjalności – BG wybierze jedną z nich.

Pierwsza opcja powinna korzystać z energii, by zadać dużo obrażeń jednemu celowi lub kilku.

Druga opcja powinna korzystać z energii, by osiągnąć jakiś cel, który nie był możliwy na niższych poziomach. Przykłady to przywołanie kompana stworzonego z ognia, teleportacja na długim zasięgu korzystając z błyskawicy, tworzenie przedmiotów z utwardzonej energii itp.

Manipulacja Środowiskiem

Specjalności, które pozwalają postaci na przemieszczanie przedmiotów, wpływanie na grawitację, tworzenie obiektów (lub iluzji obiektów) itp. należą do

kategorii manipulacji środowiskiem. Zważywszy na to, że w wielu przypadków energia jest używana jako część procesu, ta kategoria i manipulacja energią do pewnego stopnia na siebie nachodzą. Manipulacja środowiskiem priorytyzuje zdolności, które nie bezpośrednio wpływają na wrogów i sprzymierzeńców poprzez obiekty, moce i zmiany w otoczeniu; specjalizacje manipulacji energią są skupione na bezpośrednim uszkadzaniu obiektów wybraną energią lub siłą.

Dla przykładu, zamiast atakować wroga pulsem grawitacyjnym, który zadaje obrażenia, postać korzystająca z manipulacji środowiskiem bazującą na grawitacji będzie raczej korzystała z mocy trzymających cel w miejscu, korzystała z grawitacji, by rzucać ciężkie obiekty jako atak, lub obniżała grawitację na danym obszarze lub nawet dla konkretnego obiektu.

Połączenia z innymi BG: Wybierz 4 odpowiednie połączenia z powyższej listy.

Dodatkowy Ekwipunek: Każdy obiekt konieczny, by manipulować środowiskiem. Dla przykładu, ktoś z specjalizacją dającą możliwość tworzenia obiektów potrzebuje podstawowych narzędzi. Pewne specjalizacje w tej kategorii nie wymagają niczego do zyskania jej korzyści.

Zdolności manipulacji środowiskiem: Motywów specjalizacji wliczają obrazy lub widoczne energie, które wpływają na wygląd Twoich zdolności. Takie zmiany, jeśli jakiekolwiek, tylko zmieniają wygląd efektu. Jeśli manipuluje się grawitacją, może błękitna poświata towarzyszy korzystaniu ze zdolności, wliczając w to zdolności typu. Jeśli tworzy się iluzje, może okazały efekty wizualne towarzyszą zdolnościom typu, np.: mackowata bestia trzymająca cele, jeśli isę korzysta z umiejętności Zastój. I tak dalej.

Sugestie Mniejszego Efektu: Cel się wywraca i jego następny atak jest utrudniony.

Sugestia Większego Efektu: Postać się regeneruje i odzyskuje 4 punkty w jednej Puli.

Poniższe to przykłady i nie jest to kompletna lista wszystkich możliwych specjalizacji w tej kategorii:

- Przebudza Sny
- Jaśnieje Światłością
- Oblicza Nieobliczalne

- Kontroluje Grawitację
- Tworzy Iluzje
- Tworzy Unikalne Obiekty
- Władza Magnetyzmem
- Stawia Umysł Ponad Materiaą

Porady odnośnie wyboru zdolności

Poziom 1: Wybierz zdolność niskiego poziomu, która daje podstawową zdolność, która zmienia środowisko (lub jest w stanie je przewidzieć) korzystając z motywów specjalności. Dla przykładu, specjalizacja wpływająca na grawitację może dać zdolność czyniącą cel lżejszym lub cięższym. Specjalizacja tworząca iluzje może dać zdolność tworzenia obrazu. Specjalność tworząca przedmioty może dać podstawową zdolność w tworzeniu określonych przedmiotów. Specjalność przewidująca przeszłość może wyliczyć wynik i zapewnić postaci korzyść z owej wiedzy. I tak dalej.

Czasami, dodatkowa zdolność niskiego poziomu jest stosowna, w zależności od specjalizacji. Często, jest to zdolność, która zapewnia wyszkolenie w określonej dziedzinie wiedzy.

Poziom 2: Wybierz zdolność niskiego poziomu, która zapewnia nową zdolność obronną ;lub ataku, zgodną z motywem przewodnim specjalności.

Alternatywnie, wybierz zdolność, która zapewnia dodatkową lub zupełieniem ową zdolność manipulowania środowiskiem, co jest powiązane z motywem przewodnim specjalizacji.

Poziom 3: Wybierz dwie zdolności średniego poziomu. Obydwie są opcjami specjalizacji – BG wybierze jedną lub drugą.

Pierwsza opcja powinna być zdolnością średniego poziomu powiązaną ze specjalnością, która zapewnia dodatkową zdolność wpływania na środowisko lub ulepsza podstawową zdolność wpływania na środowisko, którą BG już pozyskał. Ta zdolność nie jest bezpośrednio ofensywna lub defensywna, ale zapewnia albo nową zdolność powiązaną z podstawową zdolnością, lub polepsza jej siłę, zasięg lub w inny sposób ją rozszerza.

Druga opcja powinna być średniego poziomu i zapewniać zdolność obronną lub ataku, powiązaną ze specyficzną formą ruchu która zapewnia specjalność, jeśli tylko to możliwe.

Poziom 4: Wybierz zdolność średniego poziomu, która albo zapewnia ochronne lub atakujące wykorzystanie zdolności, w zależności od tego, która opcja nie została wybrana na poprzednim poziomie.

Poziom 5: Wybierz zdolność wysokiego poziomu, która jest prawie ostatecznym wpływem na środowisko. Dla przykładu, jeśli manipulacja jest iluzją, ta zdolność może prześladować cel przerażającymi obrazami. Jeśli specjalność polega na grawitacji, może odblokować lot. Jeśli jest magnetyczna, może pozwolić użytkownikowi na przekształcenia metali. Jeśli specjalność zapewnia moce telekinetyczne, ta zdolność może pozwolić postaci rzucić ciężkie przedmioty na swoich wrogów. I tak dalej.

Poziom 6: Wybierz dwie zdolności wysokiego poziomu. Są one opcjami tej specjalności – BG wybierze jedną z nich.

Pierwsza z tych zdolności powinna zapewnić zdolność obronną lub ataku, (odmienna kategoria niż zdolność z 4 poziomu, ale oczywiście, wysokiego, a nie średniego poziomu).

Druga opcja pwinna być czymś, co dalej rozszerza podstawową zdolność manipulacji środowiskiem. Na 5 poziomie wybierano zdolność prawie ostateczną, tutaj można wybrać zdolność ostateczną, powiązaną z oferowanym rodzajem manipulacji, lub inny sposób wykorzystania zdolności, który korzysta nieznanego wcześniej aspektu tej specjalności.

Eksploracja

Specjalności, które pozwalały postaci na pozyskiwanie informacji, przetrwanie w nieznanych środowiskach i znalezienie drogi do nowych lokacji lub wykrycie konkretnych istot są specjalnościami eksploracji. Przetrwanie w nieznanym środowisku wymaga odpowiedniej selekcji zdolności defensywnych; jednakże zdolności, które pozwalały na znajdowanie rzeczy i naukę są na pierwszym miejscu.

Specjalności eksploracji polegają na różnorodnych metodach, lecz wyszkolenie i doświadczenie są najważniejsze. Niektóre metody wymagają specyficznych narzędzi (takich jak pojazdy) by skorzystać z zapewnianych korzyści, a inne polegają na nadnaturalnych lub naukowych zdolnościach, by uczyć się nowych rzeczy i badać dziwne miejsca z daleka.

Połączenia z innymi BG: Wybierz 4 odpowiednie połączenia z powyższej listy.

Dodatkowy Ekwipunek: Przedmiot potrzebny do eksploracji. Dla przykładu, mapy i/lub kompas, a ktoś, kto korzysta z mocy psionicznych mógłby otrzymać lustro lub kryształową kulę. W ekwipunku może się także wliczać dostęp do pojazdu wymaganego do eksploracji, jak wcześniej zanotowano.

Sugestia Mniejszego Efektu: Masz atut na każdej akcji, która korzysta z Twoich zmysłów, takiej jak percepcja lub atak, do końca następnej turы.

Sugestia Większego Efektu: Twoje Skupienie w Intelekcie zwiększa się o 1 do końca następnej turы.

Poniższe to przykłady i nie jest to kompletna lista wszystkich możliwych specjalizacji w tej kategorii:

- Bada Ciemne Miejsca
- Infiltruje
- Działa pod Przykrywką
- Pilotuje Statki Kosmiczne
- Jest Jasnowidzem
- Izoluje Umysł od Ciała

Porady odnośnie wyboru zdolności

Poziom 1: Wybierz zdolność niskiego poziomu, która zapewnia podstawową zdolność eksploracji, przetrwania lub zbierania informacji powiązaną z motywem specjalizacji. Czasami, dodatkowa zdolność niskiej mocy jest stosowna, w zależności od specjalności. Często jest to zdolność, która zapewnia wyszkolenie w powiązanej dziedzinie wiedzy lub powiązanej umiejętności (choć za to może już odpowiadać główna zdolność). Alternatywnie, może to być prosty bonus 2 lub 3 punktów do Puli Mocy.

Poziom 2: Wybierz kolejną moc niskiego poziomu, która zapewnia dodatkowe możliwości powiązane eksploracją, przetrwaniem lub zbieraniem informacji.

Dla przykładu, specjalność poświęcona przetrwaniu w ciężkich warunkach może zaoferować zdolność (lub dwie) które czynią łatwiejszym unikanie naturalnych niebezpieczeństw, trucizn, trudnego terenu itp. Specjalność poświęcona eksploracji konkretnego terenu może dawać zdolności dostępu do niego,

lub możliwość, której inni nie mają (np.: zdolność widzenia w ciemnościach).

Poziom 3: Wybierz dwie zdolności średniego poziomu. Obydwie są opcjami tej specjalności – BG wybierze jedną lub drugą.

Jedna opcja powinna polepszać bazową zdolność eksploracji lub dawać nową zdolność eksploracji, przetrwania lub zbierania informacji.

Druga opcja powinna być jakąś korzyścią dla postaci, atakiem lub obroną (zwłaszcza, jeśli specjalność jeszcze tego nie zapewniła) lub czymś, co poszerza zdolność postaci do eksploracji, zgodnie z motywem specjalności.

Poziom 4: Wybierz zdolność średniego poziomu (atak lub obronę, w zależności od tego, czego nie zapewniono na 3 poziomie), która jest korzyścią dla postaci. Alternatywnie, jeśli zdolności ofensywne lub defensywne postaci są już dobrze rozwinięte, wybierz inną zdolność średniego poziomu, która poszerza zdolność postaci do eksploracji, przetrwania lub zbierania informacji.

Poziom 5: Wybierz zdolność wysokiego poziomu, która wpływa na pewne kary związane z eksploracją, przetrwaniem lub zbieraniem informacji w normlanie niedostępny miejscu.

Poziom 6: Wybierz dwie zdolności wysokiego poziomu. Obydwie są opcjami tej specjalności – BG wybierze jedną z nich.

Pierwsza opcja powinna znowu polepszać bazową zdolność eksploracji, którą już otrzymano, lub dać kompletnie nową zdolność eksploracji, przetrwania lub zbierania informacji.

Druga opcja powinna być czymś, z czego postać będzie czerpała korzyść, zdolnością ataku lub obrony, lub kolejną zdolnością, która rozszerza możliwość eksploracji.

Wpływ

Specjalność która stawia na pierwszym miejscu autorytet i wpływ – na ludzi lub maszyny zgodnie z wolą posiadacza, by pomagać innym, lub by posiąść jakąś inną prestiżową i ważną pozycję. Te specjalności zapewniają wpływ poprzez trening i perswazję, bezpośrednią manipulację mentalną, użycie sławy, by skupić na sobie uwagę i wpływać na akcje innych, lub po prostu wiedząc i zdobywając wiedzę, która wpływa na późniejsze decyzje. W ten sposób, koncept wpływu jest bardzo szeroki.

Połączenia z innymi BG: Wybierz 4 odpowiednie połączenia z powyższej listy.

Dodatkowy Ekwipunek: Każdy obiekt konieczny, by wpływać na innych. Niektóre specjalności wpływu nie wymagają niczego by korzystać ze swoich benefitów.

Sugestie Mniejszego Efektu: Zasięg lub czas trwania zdolności wywierającej wpływ się podwaja.

Sugestie Większego Efektu: Sprzymierzeniec lub wskazany cel może wykonać dodatkową akcję.

Poniższe to przykłady i nie jest to kompletna lista wszystkich możliwych specjalizacji w tej kategorii:

- Włada Mocami Mentalnymi
- Tworzy Dziwną Naukę
- Łączy Umysł i Maszynę
- Jest Idolem Milionów
- Rozwiązuje Tajemnice
- Mówi z Maszynami
- Łamie Systemy

Porady odnośnie wyboru zdolności

Poziom 1: Wybierz zdolność niskiego poziomu, która pozwala postaci na zdobycie wanej informacji (na tyle, by dokonać mądrego wyboru – alternatywnie, użyć tej wiedzy do perswazji lub zastraszenia). Jak postać zdobywa tę informację zależy od specjalności. Jedna postać może wykonać eksperymenty by poznać odpowiedzi, inna może utworzyć link telepatyczny z innymi by sekretnie wymieniać dane, a inna może po prostu być wyszkolona w interakcjach społecznych.

Czasami, dodatkowa zdolność niskiego poziomu jest stosowna, w zależności od specjalności. Często ta zdolność zapewnia trening w powiązanej dziedzinie wiedzy.

Poziom 2: Wybierz zdolność niskiego poziomu, która polepsza zdolność postaci do wywierania presji. Może to otworzyć nowe sposoby na skorzystanie ze specjalizacji lub po prostu ulepszyć podstawową zdolność, którą BG już posiada. Dla przykładu, ta zdolność 2 poziomu może ułatwić zadania powiązane z wpływem o parę stopni, pozwolić telepatice na czytanie umysłów innych (ujawniając sekrety, które inaczej pozostały tajne) lub zapewnić wpływ na

fizycznie obiekty (by je ulepszyć lub dowiedzieć się czegoś o nich). I tak dalej.

Poziom 3: Wybierz dwie zdolności średniego poziomu. Obydwie są opcjami tej specjalizacji – BG wybierze jedną lub drugą.

Pierwsza opcja powinna zapewniać zdolność ataku lub obrony powiązaną z wpływem specjalności, jeśli to możliwe. Dla przykładu, wynalazca może stworzyć serum, które daje im zwiększone możliwości (których można użyć do ataku lub obrony), telepata może mieć zdolność atakowania wrogów mentalną energią, a ktoś z podstawowymi zdolnościami debaty i wpływu poprzez sławę może polegać na treningu w używaniu broni lub na swojej świcie.

Druga opcja średniego poziomu powinna zapewniać dodatkową zdolność wpływania na świat, lub rozszerzyć ;podstawowy wpływ zapewniany przez podstawową zdolność, którą postać już posiada. Ta opcja nie jest bezpośrednio ofensywna lub defensywna, ale zapewnia albo zupełnie nową zdolność powiązaną z podstawową zdolnością, albo zwiększa siłę, zasięg, lub inną właściwość poprzednio przyznanej podstawowej zdolności. Dla przykładu, telepata może mieć zdolność psionicznej sugestii.

Poziom 4: Wybierz zdolność średniego poziomu, która jest albo ofensywnym, albo defensywnym użyciem wpływu, w zależności od tego, której opcji nie wybrałeś na poprzednim poziomie.

Alternatywnie, ta zdolność może zapewnić dodatkowe możliwości powiązane z wpływem, który wywiera specjalizacja.

Poziom 5: Wybierz prawie-ostateczną zdolność wysokiego poziomu powiązaną ze zdolnością zapewnianą na niższym poziomie. Alternatywnie, wybierz zdolność, której nie otrzymałeś na niższym poziomie, która pozwala Ci wywierać wpływ na nowy sposób. Dla przykładu, jeśli zdolnością specjalności jest telepatia, zdolność poziomu 5-tego może pozwolić postaci na spojrzenie w przeszłość by zyskać atuty podczas działań przeciwko przeciwnikom (i wspierania sprzymierzeńców).

Poziom 6: Wybierz dwie zdolności 6 poziomu. Obydwie są opcjami tej specjalności – BG wybierze jedną lub drugą.

Jedna z tych opcji powinna zapewnić ofensywną lub defensywną zdolność, przeciwieństwo tej, która zapewniono na 4 poziomie (choć wysokiego poziomu zamiast średniego).

Druga opcja powinna być czymś, co dalej pozuwa motyw podstawowego wpływu zapewnianego

przez specjalizację. Jeśli zdolność poziomu 5-tego była zdolnością prawie-ostateczną, tutaj może pojawić się jeszcze lepsze skorzystanie z wywieranego wpływu, lub odmienny sposób korzystania z tej zdolności jako wcześniej niezbadane wykorzystanie tej zdolności.

Nieregularna

Większość specjalizacji posiada bazowy motyw, pewną "historię postaci", z której logicznie wynikają powiązane zdolności. Jednakże, pewne specjalizacje mają tak szerokie tematy przewodnie, że nie wliczają się do żadnej innej kategorii z wyjątkiem nieregularnej. Nieregularne specjalizacje zapewniają zbiór różnych zdolności. Zazwyczaj dzieje się tak, gdyż nadrzędny motyw jest takim, który wymaga różnorodności i dostępu do paru różnych rodzajów zdolności. Często, te specjalizacje można znaleźć w konwencjach, które sugerują dodatkowe zmiany zasad, takie jak punkty mocy w konwencji superbohaterskiej lub rzucanie zaklęć w fantasy. Jednakże, inne specjalności nieregularne są możliwe.

Połączenia z innymi BG: Wybierz 4 pasujące połączenia z powyższej listy.

Dodatkowy Ekwipunek: Każdy przedmiot konieczny z uwzględnieniem motywu specjalizacji. Przykładowo, motyw superbohaterski może dać strój superbohatera.

Sugestia Mniejszego Efektu: Cel jest także oszołomiony na jedną rundę, podczas której wszystkie jego zadania są utrudnione.

Sugestia Większego Efektu: Cel jest wstrząśnięty i traci następną turę.

Poniższe to przykładowa lista i nie wyczerpuje ona listy specjalności w tej kategorii:

- Otrzymuje Boskie Błogosławieństwa
- Ma Szlachetną Krew
- Wyszedł z Obelisku
- Fruwa Szybciej niż Pocisk
- Włada Zaklęciami
- Mówi Głosem Ziemi

Porady odnośnie wyboru zdolności

Poziom 1: Wybierz zdolność niskiego poziomu, która zapewnia jedną z korzyści tematycznych specjalizacji, taką, którą mogłaby mieć postać 1-szegó poziomu.

Czasami, dodatkowa zdolność niskiej mocy jest wskazana, w zależności od specjalizacji. Często, ta zdolność zapewnia trening w odpowiedniej dziedzinie wiedzy lub powiązanej umiejętności. Alternatywnie, może ona oferować prosty bonus od 2 do 3 punktów Puli.

Poziom 2: Wybierz zdolność niskiego poziomu, która jest powiązana z motywem przewodnim specjalizacji. Powinna ona nie być powiązana ze zdolnością 1-szegó poziomu. Warto zaznaczyć, że jeśli nie zapewniono zdolności defensywnej na poziomie 1-zym, poziom 2 to dobre miejsce, by go przyznać.

Poziom 3: Wybierz dwie zdolności średniego poziomu. Obydwie są opcjami tej specjalizacji – BG wybiera jedną lub drugą.

Pierwsza opcja powinna zapewniać jedną z korzyści powiązanych ze specjalnością, która nie musi być bezpośrednio powiązana z tymi na wcześniejszych poziomach.

Druga opcja powinna zapewniać jakąś metodę ataku, jeśli wcześniej nie zapewniono żadnej. Alternatywnie, jeśli zdolności niższego poziomu nie zapewniły postaci tego, co powinna mieć, ta zdolność może ulepszyć zdolność zapewnianą na niższym poziomie.

Poziom 4: wybierz zdolność średniego poziomu, która zapewnia jedną z korzyści tematycznych specjalizacji, która nie musi być powiązana ze zdolnościami niższego poziomu.

Poziom 5: Wybierz zdolność wysokiego poziomu, która zapewnia jedną z korzyści tematycznych specjalizacji – nie musi ona być powiązana ze zdolnościami wcześniejszych poziomów.

Poziom 6: Wybierz 2 zdolności wysokiego poziomu. Obydwie są opcjami tej specjalizacji – BG wybierze jedną lub drugą.

Pierwsza opcja powinna zapewniać korzyść tematyczną specjalizacji, która nie musi być powiązana z tymi zapewnianymi wcześniej. Jednakże, ta zdolność może także zapewniać ostateczną wersję zdolności niższego poziomu, jeśli wersja z średniego lub niskiego poziomu nie była wystarczająca.

Druga opcja powinna zapewniać alternatywną metodę uzupełnienia postaci, w sposób, który jest odmienny od opcji numer 1. Dla przykładu, jeśli pierwsza opcja zapewnia jakiś atak, to druga może

być interakcją, zbieraniem informacji lub zdolnością leczącą, w zależności od motywu przewodniego specjalizacji.

Ruch

Specjalizacje, która zapewniają nowe formy ruchu – w celu przodowania w walce, uciekania od sytuacji, od których inni niem ogą uciec, poruszania się cicho w celu złodziejstwa lub ucieczki, lub poruszania się w lokacjach normalnie niedostępnych – znajdują się w tej kategorii. Te specjalizacje zazwyczaj mają metody zapewniające atak lub obronę poprzez ruch, choć mogą też zapewnić inne sposoby na osiągnięcie tych celów.

Klasyczna specjalność ruchu jest taką, która polega na szybkości by wykonywać więcej ataków i uniknąć zranienia, choć ogólnie zdolności mogą zapewnić te same korzyści. Inne specjalności w tej kategorii mogą zapewnić postaci zdolność stanie się niematerialną, zmienić jej formę w np.: wodę lub powietrze, lub natychmiast się poruszyć za pośrednictwem teleportacji.

Połączenia z innymi BG: Wybierz 4 stosowne połączenia z powyższej listy.

Dodatkowy Ekwipunek: Każdy obiekt konieczny do osiągnięcia wielkich prędkości, zmienią stanu skupienia, lub innego pozyskania korzyści tej specjalizacji powinien być zapewniony jako dodatkowy ekwipunek. Pewne specjalizacje nie wymagają niczego by pozyskać ich benefity.

Sugestia Mniejszego Efektu: Cel jest oszołomiony i jego następna akcja jest utrudniona.

Sugestia Większego Efektu: Cel jest wstrząśnięty i traci następną akcję.

Poniższa lista to przykłady i nie jest wyczerpująca względem wszystkich specjalizacji w tej kategorii:

- Istnieje Częściowo Poza Fazą
- Porusza się jak Kot
- Porusza się jak Wiatr
- Ucieka Precz
- Rozdziera Ściany Świata
- Podróżuje przez Czas
- Pracuje w Ciemnych Uliczkach

Porady odnośnie wyboru zdolności

Poziom 1: Wybierz zdolność niskiego poziomu, która zapewnia podstawową korzyść specyficznego stylu ruchu – np.: zwiększoną szybkość, zręczność, niematerialność itp.

Czasami, dodatkowa zdolność niskiej mocy jest stosowna, w zależności od specjalizacji. Jeśli podstawowa korzyść ruchu wymaga pewnego rodzaju dodatkowego zrozumienia lub wyszkolenia, ta zdolność może ją zapewniać. Alternatywnie, jeśli zapewniony ruch wydaje się odblokowywać podstawowy atak lub obronę, (polegający na używaniu pierwszej zdolności), daj do.

Poziom 2: Wybierz zdolność niskiego poziomu, która zapewnia nową zdolność ataku lub obrony powiązaną z motywem przewodnim specjalności.

Alternatywnie, ta zdolność może zapewnić dodatkową możliwość związaną z formą ruchu, która zapewnia użyteczną informację, która normalnie byłaby niemożliwa do zdobycia przez kogoś bez tej specjalizacji.

Poziom 3: Wybierz dwie umiejętności średniego poziomu. Obydwie są opcjami tej specjalizacji – BG wybierze jedną lub drugą.

Pierwsza opcja powinna zapewniać dodatkową możliwość ruchu lub ulepszyć podstawową możliwość ruchu w nawiązaniu do motywu przewodniego specjalizacji. Nie jest to bezpośrednio ofensywne lub defensywne, ale zapewnia postaci nowy poziom zdolności lub kompletnie nową zdolność powiązaną z jej podstawową zdolnością ruchu.

Druga zdolność powinna zapewniać ofensywną lub defensywną zdolność powiązaną ze specyficzną formą ruchu, którą zapewnia specjalizacja.

Poziom 4: Wybierz zdolność średniego poziomu, która ulepsza przewagi zapewniane przez paradygmat ruchu specjalności. Może to zapewnić nową lub lepszą formę obrony (bezpośrednio lub pośrednio, jeśli przemieszczamy się do lokacji lub czasu, w których niebezpieczeństwo nie istnieje) lub nową/lepszą formę ataku.

Poziom 5: Wybierz prawie-ostateczną zdolność wysokiego poziomu, która korzysta z ruchu. Dla przykładu, jeśli specjalizacja zapewnia przemieszczanie się w czasie, ta zdolność może zapewnić faktyczne (lecz chwilowe) przemieszczenie się w czasie. Jeśli specjalizacja ulepsza szybkość, ta zdolność może pozwolić postaci poruszać się na bardzo długi dystans w ciągu akcji. I tak dalej.

Alternatywnie, odblokuj jeszcze nie używane

zdolności, które wynikają z bazowej formy ruchu zapewnianej przez tą specjalizację.

Poziom 6: Wybierz dwie zdolności wysokiego poziomu. Obydwie są opcjami tej specjalności – BG wybierze jedną lub drugą.

Pierwsza z opcji powinna zapewniać ofensywną lub defensywną zdolność, odmienną od tej zapewnianej na 4 poziomie (lecz wysokiego poziomu zamiat średniego).

Druga opcja powinna dalej poszerzać możliwości ruchu podstawowej zdolności. Jeśli wybór tego poziomu był zdolnością prawie-ostateczną, tutaj powinna pojawić się opcja ostateczna powiązana z ruchem.

Atak w walce

Specjalności ataku w walce zajmują się zadawaniem obrażeń. Specjalności w tej kategorii oferują także defensywne zdolności, ale kładą nacisk przede wszystkim na obrażenia, których nie osiągają inne specjalizacje.

Aby osiągnąć ten cel, specjalność ataku w walce może oferować mistrzostwo w danym stylu walki, co może być treningiem w konkretnej broni lub sztuce walki, lub użyciem konkretnego narzędzia (lub nawet rodzaju energii). Styl może być czymś tak prostym jak bycie najlepszym przeciwko konkretному rodzajowi przeciwnika, lub czymś znacznie szerszym, jak zastosowanie szczególnie wrednego lub nieuczciwego stylu. Walczący atakiem w walce może użyć ognia, siły lub magnetyzmu jako swoją preferowaną metodę zadawania obrażeń.

Połączenia z innymi BG: Wybierz 4 stosowne połączenia z powyższej listy.

Dodatkowy Ekwipunek: Broń, narzędzie lub inny specjalny przedmiot lub substancja (jeśli jakakolwiek) wymagana, by stosować dany styl walki. Dla przykładu, porcja 5-poziomowej trucizny dla Walczy Nieczysto lub Morduje, trofeum po przednio pokonanym wrogu dla Walczy z Robotami, lub stylowe ubrania dla Walcząc, Porywa Tłum.

Sugestia Mniejszego Efektu: Cel jest tak oszołomiony przez Twoje manewry, że na jedną turę wszystkie jego zadania są utrudnione.

Sugestia Większego Efektu: Wykonaj natychmiastowo dodatkowy atak, korzystając z ataku zapewnianego przez specjalizację w swojej turze.

Poniższe to przykłady i ta lista nie wyczerpuje wszystkich możliwych specjalizacji w tej kategorii:

- Walczy z Robotami
- Walczy Nieczysto
- Walcząc, Porywa Tłum
- Poluje
- Posiada Licencję na Broń
- Szuka Kłopotów
- Mistrzowsko Posługuje się Bronią
- Morduje
- Nie Potrzebuje Broni
- Jest Bardzo Silny
- Wpada w Furię
- Zabija Potwory
- Rzuca ze Śmiertelną Dokładnością
- Dzierży Dwie Bronie Naraz

Porady odnośnie wyboru zdolności

Poziom 1: Wybierz zdolność niskiego poziomu, która zadaje dodatkowe obrażenia, korzystając z stylu walki, energii lub podejścia specjalności, lub gdy jest używane przeciwko wybranemu wrogowi.

Czasami, dodatkowa zdolność niskiego poziomu jest wskazana, w zależności od specjalizacji. Dla przykładu, specjalizacja zapewniająca zdolność walki specjalną bronią może oferować trening w zadanach tworzenia tej broni. Specjalność, która zapewnia zwiększone obrażenia przeciwko danemu typowi wrogów może zapewnić trening w rozpoznawaniu, lokalizowaniu lub po prostu ogólnej wiedzy o tym wrogu. Styl walki, który jest szczególnie nieczysty, może zapewniać trening w zastraszaniu. I tak dalej.

Jeśli specjalność dotyczy walki z specyficzny wrogiem, dodatkowe moce (więcej niż normalnie byłyby oferowane) mogą być odpowiednie. Albo zwiększały one efektywność przeciwko wybranemu wrogowi, albo oferują szersze, lecz powiązanie zdolności, które dają specjalizacji pewne funkcjonalności, nawet, gdy nie walczy się z wrogiem.

Poziom 2: Wybierz zdolność niskiego poziomu która zapewnia jakąś formę obrony korzystając z broni, stylu walki lub wybranej energii. Jeśli styl

walki jest szczególnie dobry w walczaniu z wybranymi rodzajami przeciwników, zdolność powinna zapewniać obronę przed tym rodzajem wrogów. Alternatywnie, specjalizacja może oferować kolejną metodę zwiększania obrażeń korzystając z wybranego paradygmatu. Czasami, dodatkowa zdolność niskiego poziomu jest stosowna na poziomie 2. Jeśli tak jest, wybierz rodzaj zdolności niskiego poziomu, której nie wybrano na poziomie 1.

Poziom 3: Wybierz dwie zdolności średniego poziomu. Obydwie są opcjami tej specjalizacji: BG wybiera jedną z nich.

Jedna opcja powinna zadawać dodatkowe obrażenia korzystając z stylu walki, energii lub podejścia specjalności, lub przeciwko konkretnemu wrogowi. Może być to coś tak prostego jak dodatkowy atak danego rodzaju.

Druga opcja powinna zapewniać metodę chwilowej neutralizacji przeciwnika poprzez rozbrajanie go, oszołomienie lub wstrząsanie nim, spowalnianie go lub utrzymywanie w miejscu, lub w inny sposób ograniczanie jego możliwości poprzez korzystanie ze stylu walki, energii lub podejścia specjalności lub przeciwko wybranemu wrogowi.

Poziom 4: Wybierz zdolność średniego poziomu, która poszerza paradygmat specjalności. Często chodzi o wytrenowanie w konkretnym rodzaju ataku. Alternatywnie, ta zdolność może zwiększyć przewagę, uzyskując konkretny status w walce, taki jak zaskoczenie.

Poziom 5: Wybierz zdolność wysokiego poziomu, która zadaje obrażenia. Alternatywnie, jeśli specjalizujesz się w walce z danym typem wroga, ta zdolność może zapewnić postaci szansę na kompletną jego neutralizację, destrukcję, oślepienie lub zabicie jednego celu do poziomu 3 (lub wyższego, jeśli walczysz z danym typem wroga).

Poziom 6: Wybierz dwie zdolności wysokiego poziomu. Obydwie są opcjami tej specjalizacji: BG wybierze jedną z nich.

Jedna z opcji powinna korzystać z paradygmatu specjalności, by zadawać wyjątkowo dużą ilość obrażeń. Druga opcja powinna być odmiennym sposobem na zadawanie obrażeń, korzystając z paradygmatu specjalności lub po prostu zadając dużo obrażeń w ogólności (i polegając na poprzednich zdolnościach specjalizacji, by polepszyć celowanie). To może być atak przeciwko wielu celom, jeśli pierwsza opcja dotyczyła pojedynczego celu, zdolność natychmiastowego zabicia lub zneutrali-

zowania wroga (zaczynając od poziomu 4, lecz z możliwością korzystania z Wysiłku, by zwiększyć poziom celu) lub zdolność wybrania kolejnego wroga, wykonania kolejnego ataku lub zdolność ucieczki, by móc walczyć w przeszłości.

Wsparcie

Specjalizacje, które pozwalają na pomaganie innym w osiągnięciu sukcesu, obrony innych, leczeniu ich i tak dalej są specjalizacjami wsparcia. Oczywiście, większość innych zdolności można wykorzystać, wspomagając innych, ale specjalizacje wsparcia (takie jak Wysysa Energię) są nastawione głównie na pomaganie, leczenie i ulepszanie postaci, która wybiera tę specjalność. Specjalności wsparcia polegają na różnych metodach zapewniania pomocy, wliczając trening bitewny wykorzystywany do bronienia, zdolności nadnaturalne lub wysokotechnologiczne umożliwiające leczenie, lub po prostu pozwalanie innym, by się zapomnieli poprzez zapewnianie rozrywki.

Połączenia z innymi BG: Wybierz 4 odpowiednie Połączenia z listy powyżej.

Dodatkowy Ekwipunek: Każdy obiekt odpowiedni, by zapewniać wsparcie. Dla przykładu, ktoś ze specjalizacją, która zabawia innych mógłby otrzymać muzyczny instrument lub podobny obiekt swojej specjalności. Niektóre specjalności z tej kategorii nie wymagają niczego, by zyskać swoje korzyści.

Sugestia Mniejszego Efektu: Do końca następnej rundy możesz ściągnąć na siebie atak bez konieczności korzystania z akcji.

Sugestia Większego Efektu: Możesz wziąć dodatkową darmową akcję, by wesprzeć swojego sprzymierzeńca.

Poniższe specjalności to przykłady i nie są kompletną listą możliwych specjalności w tej kategorii.

- Chroni Słabszych
- Zabawia
- Pomaga Swoim Przyjaciołom
- Zaprowadza Sprawiedliwość
- Wspiera Społeczność
- Wysysa Energię
- Uzdrawia

Porady odnośnie wyboru zdolności

Poziom 1: Wybierz zdolność niskiego poziomu, która zapewnia jakąś formę obrony, wsparcia lub rozrywki, korzyść w procesie leczenia lub obrony. Ta obrona może dotyczyć BG, an ie jego sprzymierzeńca, gdyż postać nie może chronić innych, najpierw nie broniąc samej siebie (a czasami bronienie samego siebie to ta rzecz, o której chodzi).

Czasami, dodatkowa zdolność niskiego poziomu jest wskazana, w zależności od specjalizacji. Często, jest to zdolność zapewniająca trening w powiązanej dziedzinie wiedzy lub umiejętności, ale może to być coś, co łączy się z zapewnianą zdolnością, ale samo w sobie nie robiłoby zbyt wiele.

Poziom 2: Wybierz zdolność niskiego poziomu która dalej wspiera styl poprzedniego poziomu. Jeśli zdolność poprzedniego poziomu zapewniała sposób na obronę, który dotyczył tylko posiadacza umiejętności, poziom 2 powinien zapewniać zdolność chronienia innych. Jeśli taka zdolność już została zapewniona, zdolność 2 poziomu powinna chronić posiadacza zdolności lub zapewniać zdolność ataku, która, jeśli to możliwe, powinna być powiązana z motywem specjalizacji.

Poziom 3: Wybierz dwie zdolności średniego poziomu. Obydwie są opcjami tej specjalności: BG wybierze jedną z nich.

Pierwsza opcja powinna działać zgodnie z motywem przewodnim leczenia, wspierania lub bronienia, lub w inny sposób pomagać drugiej osobie. Druga opcja powinna w jakiś sposób wspierać postać, ofensywnie lub defensywnie lub w sposób, który rozszerzy jej zdolności. Alternatywnie, może to być kolejna, zupełnie odmienna metoda pomocy komuś innemu.

Poziom 4: Wybierz zdolność średniego poziomu, która daje sprzymierzeńcowi bezpośredni bonus lub daje postaci możliwość pomagania innym. Może to być także coś, co rani lub obezwładnia wroga, gdyż eliminacja przeciwników z pewnością pomaga sojusznikom.

Poziom 5: Wybierz zdolność wysokiego poziomu, która zapewnia opcję defensywną lub ofensywną, jeśli jeszcze nie została zapewniona. Jeśli już siętem zajęto lub jest to uważane za zbędne, wybierz zdolność wysokiego poziomu, która zapewnia jakąś formę obrony, pomocy lub rozrywki, korzyść w leczeniu lub ochronę innej postaci. Dla przykładu, zdolność 5 poziomu może dać sprzymierzeńcowi dodatkową darmową akcję lub pomóc mu w po-

wtórce akcji, jeśli wcześniej ją oblał.

Poziom 6: Wybierz dwie zdolności wysokiego poziomu. Obydwie są opcjami tej specjalności: BG wybierze jedną z nich.

Pierwsza opcja powinna zapewniać ostateczną metodą pomocy innej postaci, zgodną z motywem przewodnim specjalności. Druga opcja może zapewnić alternatywną metodą pomagania innym, wiele specjalności z tej grupy to robi. Jednakże, opcja zapewniająca wysoko-poziomowy atak lub obronę także może wystąpić.

Przyjmowanie Obrażeń

Specjalności, które skupiają się na przyjmowaniu wielu obrażeń znajdują się w tej kategorii. Te specjalizacje zapewniają także zdolności ofensywne, jak i dodatkowe zdolności powiązane z ich motywem przewodnim, ale najważniejsze są tutaj zdolności obronne.

Pewne specjalności przyjmowania obrażeń polegają na fizycznej transformacji, która zapewnia dodatkową obronę, a inne polegają na wyspecjalizowanym treningu, korzystaniu z narzędzi takich jak tarcze lub ciężki pancerz, lub zapewniają zdolność naprawdę szybkiego leczenia się. Rodzaj fizycznej transformacji, który zapewnia ta specjalizacja, jeśli występuje, jest bardzo różnorodny. Specjalność może zamienić skórę postaci w kamień, wzmacnić ciało metalem, zmienić ją w potwora, powiększyć ją tak, by było trudniej ją zranić, i tak dalej.

Połączenia z innymi BG: Wybierz 4 odpowiednie połączenia z listy powyżej.

Dodatkowy Ekwipunek: Każdy obiekt konieczny, by utrzymywać fizyczną transformację (taki jak narzędzia do naprawy robotycznych części, tarcza lub inne narzędzie defensywne do umiejętności obrony, lub może jakiś rodzaj amuletu bądź serum) / Niektóre specjalności przyjmowania obrażeń nie wymagają niczego, by uzyskać ich korzyści.

Sugestia Mniejszego Efektu: +2 do Pancerza na kilka tur.

Sugestia Większego Efektu: Odzyskaj 2 punkty w Puli Mocy.

Poniższe są tylko przykładami i nie są kompletną listą wszystkich możliwych specjalności w tej kategorii:

- Jest Stworzony z Kamienia
- Nosi Egzotyczną Tarczę

- Chroni Wrota
- Łączy Ciało i Stal
- Rośnie do Gigantycznych Rozmiarów
- Wyje do Księżyca
- Żyje w Dziczy
- Jest Mistrzem Obrony
- Nigdy się nie Poddaje
- Jest Jednoosobowym Bastionem

Porady odnośnie wyboru zdolności

Poziom 1: Wybierz zdolność niskiego poziomu, która zapewnia obronę zgodną z motywem przewodnim specjalności. Jeśli motyw to po prostu intensywny trening lub użytkownik ma defensywne narzędzie, ta zdolność może być tak prosta jak bonus do Pancerza. Jeśli obrona pochodzi od fizycznej transformacji, ta zdolność zapewnia bazową formę obrony wraz z efektami, korzyściami i czasami problemami wynikającymi z transformacji. Nisko-poziomowa zdolność lecząca także byłaby stosowna na pierwszym poziomie.

Czasami, dodatkowa zdolność niskiego poziomu jest potrzebna, w zależności od specjalności. Jeśli postać przechodzi przemianę, ta zdolność może zapewnić dodatkowy efekt, choć w stosunku do pewnych transformacji, może to być po prostu opis jak ktoś z anormalną fizjologią w pełni się leczy. W innych przypadkach, dodatkowy efekt może być treningiem w powiązanej umiejętności, lub może odblokować zdolność korzystania z konkretnej zbroi lub tarczy bez kary.

Poziom 2: Jeśli motyw przewodni specjalizacji nie jest fizyczną transformacją, wybierz nisko-poziomową zdolność, która zapewnia dodatkową metodą obronną, leczenie obrażeń, lub unikanie ataków.

Jeśli motyw przewodni specjalności to fizyczna transformacja, wybierz nisko-poziomową zdolność, która odblokowuje nowe możliwości związane z formą postaci. Może to być lepsza kontrola nad transformacją, odblokowywanie robotycznego interfejsu, lub w inny sposób w pełni odblokowanie tej formy. Ta zdolność nie jest koniecznie defensywna, choć może być.

Poziom 3: Wybierz dwie zdolności średniego poziomu. Obydwie są opcjami tej specjalizacji: BG wybiera jedną z nich.

Pierwsza opcja powinna zapewniać dodatkową obronę związaną z motywem przewodnim specjalizacji, taką jak zdolności obronne odblokowane poprzez transformację (co może także zwiększyć zdolności ataku) lub proste fizyczne ulepszenie jeśli obrona jest zapewniana przez umiejętności lub ulepszone uzdrawianie.

Druga opcja powinna zapewnić ofensywną zdolność, zwłaszcza jeśli tworzysz specjalizację nie skupioną na transformacji, która jeszcze nie ma ofensywnych korzyści. Ta zdolność może być ulepszonym atakiem lub zapewnić jakąś inną korzyść użyteczną w walce, taką jak szybkie uniku lub (na innym końcu kontynuum) bycie nieporuszalnym.

Poziom 4: Wybierz zdolność średniego poziomu dodatkowo ulepsza zalety zapewniane przez paradygmat unikania obrażeń specjalizacji. Często, wlicza się w to trening w konkretnym rodzaju obrony. Alternatywnie, może to zapewniać zalety zapewnione poprzednio, niezależnie, czy to oznacza większą kontrolę nad transformacją, zyskanie dodatkowych szans by uniknąć obrażeń lub powtórzenie zadania związanego z ulepszoną determinacją, itp. Jeśli specjalizacji brakuje opcji ofensywnej, jest to dobre miejsce, by ją zyskała.

Poziom 5: Wybierz zdolność wysokiego poziomu, która zapewnia obronę, możliwe, że w formie odrzucenia jakiegoś trudnego stanu (wliczając śmierć). Jeśli specjalizacja oferuje fizyczną transformację, ta zdolność może odblokować dalszą dodatkową, związaną zdolność, ofensywną, defensywną lub coś powiązanego z eksploracją i interakcją (np.: lot jeśli forma posiada skrzydła, zastraszanie jeśli jest straszna itp.).

Poziom 6: Wybierz dwie zdolności wysokiego poziomu. Obydwie są opcjami tej specjalności: BG wybierze jedną z nich.

Pierwsza opcja powinna używać paradygmatu specjalności, by zwiększać obronę lub zdolność powiadomienia sobie z obrażeniami.

Druga opcja powinna oferować odmienny sposób na bycie defensywnym. W pewnych wypadkach, najlepszą obroną jest dobry atak, więc ta opcja może zapewnić wysoko-poziomową zdolność ataku zgodną z motywem przewodnim specjalizacji, albo jako po prostu wzrost obrażeń przy atakowaniu, albo jako lepszą kontrolę niestabilnej, fizycznej trans-

formacji.

Customizacja Specjalności

Czasami nie wszystkie opcje specjalizacji pasują do konceptu postaci, lub może MG potrzebuje dodatkowych porad odnośnie tworzenia nowej specjalności. Niezależnie od tego, odpowiedź leży w patreniu na zdolności specjalności na najbardziej fundamentalnym poziomie.

Na każdym poziomie, gracz może wybrać jedną z poniższych zdolności zamiast zdolności zapewnionej na danym poziomie. Wiele z nich to zdolności zastępcze, zwłaszcza na wysokim poziomie, które polegają na modyfikacji ciała, integracji z wysoko-technologicznym ekipunkiem, uczeniem się potężnych zaklęć, odkrywaniem zapomnianych sekretów lub czymś podobnym, jak dyktowane przez konwencję gry.

Poziom 1

- Zdolności Bojowe
- Potencjał

Poziom 2

- Zdolność niższego poziomu – wybierz zdolność 1-szego poziomu, powyżej.
- Umiejętna Obrona
- Wyszkolony We Wszystkich Broniach
- Umiejętny Atak

Poziom 3

- Zdolność niższego poziomu – wybierz dowolną zdolność 1 lub 2 poziomu, powyżej.
- Ulepszone Zdrowie
- Zbroja Fuzyjna

Poziom 4

- Zdolność niższego poziomu – wybierz dowolną zdolność 1, 2 lub 3 poziomu, powyżej.
- Odporność na Trucizny
- Wbudowanie Bronie

Poziom 5

- Zdolność niższego poziomu – wybierz dowolną zdolność 1, 2, 3 lub 4 poziomu, powyżej.
- Adaptacja
- Pole Obronne

Poziom 6

- Zdolność niższego poziomu – wybierz dowolną zdolność 1, 2, 3, 4 lub 5 poziomu, powyżej.
- Pole Reakcyjne

2.12 Zdolności

Ten rozdział prezentuje obszerny katalog więcej niż 1000 zdolności, które postać może pozyskać ze swojego typu, posmaku (jeśli jakikolwiek) i specjalności. Są one uporządkowane alfabetycznie.

Typ postaci, posmak i specjalność przypisuje proponowany poziom do umiejętności. Jednakże, jeśli tworzysz kompletnie nową specjalność lub typ, zapewniamy parę dodatkowych narzędzi.

Pierwszym jest ocena mocy danej zdolności, która mówi Ci, jak potężna jest ona w stosunku do innych zdolności. Odpowiednie poziomy to "niski poziom" dla poziomów 1 i 2, "średni poziom" dla poziomów 3 i 4 oraz "wysoki poziom" dla poziomów 5 i 6.

Te zdolności są dalej posortowane w kategorie zdolności, bazujące na tym, co one robią – zdolności, które polepszają fizyczne ataki są w kategorii umiejętności ataku, zdolności, które asystują sprzymierzeńcom są w kategorii wsparcie, itd.

(Jeśli nie zaznaczono inaczej, nie możesz wybrać tej samej zdolności dwa razy, nawet jeśli masz ją zapewnioną zarówno ze swojego typu, jak i z posmaku).

2.12.1 Kategorie zdolności i relatywna moc

Zdolności może podzielić na parę kategorii, w zależności od rzeczy, które one robią – polepszają ataki fizyczne, wspomagają sprzymierzeńców, zapewniają obronę, zapewniają specjalny atak itd. Pod każdą z poniższych kategorii znajdziesz listę zdolności, które do niej należą, posortowane w nisko-, średnio- i wysoko-poziomowe. Z tych kategorii głównie korzystają MG, gdy tworzą nowe

specjalności do swojej kampanii, pozwalając im na przeszukanie krótkiej listy zdolności zamiast próbować znaleźć coś odpowiedniego, przeszukując tysiąc zdolności w tym rozdziale. Dla przykładu, MG może chcieć stworzyć dla swojej kampanii customową specjalizację zwaną "Jest Zrodzony w Bagnie" i chce defensywnej zdolności dla poziomu 5-tego, więc patrzy na wysoko-poziomowe zdolności w kategorii obrona i szybko zawęźla dostępne opcje.

(Może być możliwe, że postać zyska tę samą zdolność z więcej niż jednego źródła (np.: z typu i deskryptora). Dopóki obydwie zdolności w oczywisty sposób się nie dodają (np.: dwie zdolności, z których każda zapewnia 3 punkty Puli Mocy, co razem dałoby +6 do Mocy) zduplikowana zdolność może być w pewien sposób ulepszona, np.: trwa dłużej, ma większy efekt lub automatycznie dodaje atut przy rzucie. Pewnie zdolności mają sugestie, jak to zrobić, w innym wypadku, gracz i MG powinni razem pracować nad tym, ja ulepszyć zdolność).

Kategoria zdolności nie zostały zaprojektowane jako sztywne lub wyczerpujące. Pewne zdolności mają więcej niż jedną kategorię, i można argumentować, że niektóre mogą być wliczone w więcej kategorii, niż tutaj podano.

Poniższe kategorie mają pewne powiązane kategoriami z rozdziału o specjalizacjach. Dla przykładu, istnieje kategoria wsparcia zarówno tutaj, jak i w specjalnościach. Nie są one dokładnymi kopiemi i nie oznaczają koniecznie tej samej rzeczy. Powiedziawszy to, jeśli tworzysz specjalność, która się koncentruje na wspomaganiu innych, wiele ze zdolności w kategorii wsparcie byłoby odpowiednimi wybórami.

2.12.2 Umiejętność ataku

Daje CI wyszkolenie lub wyspecjalizowanie w specyficznym ataku fizycznym (takim jak miecze lub walka bez broni), kategorii fizycznego ataku (lekki ostrzami, ciężki obuchowy itp.) lub innej fizycznej akcji wykorzystywanej, by zadawać obrażenia (takiej jak niszczenie obiektów).

Niski poziom:

- Wyświetlacz w Hełmie
- Wyszkolony w Broni Palnej
- Wyszkolony w Średnich Broniach

- Wyszkolony w Mieczach

- Cel

- Sztuki Walki

Średni Poziom:

- Gorączka krwi
- Obliczenia Bitewne
- Większa Umiejętność Obrony
- Wyszkolony We Wszystkich Broniach
- Walczący z Robotami
- Celowanie Serv-0
- Serv-0 Wojownik
- Umiejętny Atak
- Cel Snipera
- Wyspecjalizowany w Rzucaniu

Wysoki Poziom:

- Jak Przepowiedziano
- Pojedynek na Śmierć i Życie
- Większa Umiejętność Ataku
- Dążenie Łowcy
- Mistrz Sztuk Walki
- Mistrzostwo Ataków
- Wyspecjalizowany Pięściarz

- Kontrola Roju

- Futrzasty Kompan

- Kopia

- Świta

- Wpływ na Rój

- Nekromancja

- Odporna Kopia

- Robot-Asystent

- Serv-0

- Duch

Średni Poziom:

- Oczy Bestii
- Wezwanie Roju
- Kompan-Eksplorator
- Kompan Eksplolator
- Ognista Ręka Zguby
- Pozyskanie Nietypowego Kompana
- Większa Nekromancja
- Ulepszona Więź z Przedmiotem
- Żywa Zbroja
- Kompan-Maszyna
- Rumak
- Służba
- Mowa Statku Kosmicznego
- Silniejsi Razem
- Przywołanie Wielkiego Pajaka
- Ulepszona Kopia
- Sobowtór Czasoprzestrzenny
- Pętla Czasu

Wysoki Poziom:

2.12.3 Kompan

Zapewnia Ci kompana, modyfikuje go lub daje Ci dodatkową korzyść gdy wchodzisz w interakcję z kompanem lub w jego pobliżu. W tej kategorii wliczają się kompani, zwierzęcy towarzysze i chwilowi kompani, tacy jak przywołane roje, duchy itd.

Niski poziom:

- Podstawowy Kompan
- Zwierzęcy Kompan
- Związana Magiczna Istota

- Jak Jedna Istota
- Drużyna Desperados
- Drużyna Kompanów
- Zew Dziczy
- Wezwanie Ducha
- Przysługa
- Wezwanie Międzywymiarowego Ducha
- Wezwanie Przez Czas
- Przywołanie
- Śmiercionośny Rój
- Szczęki Smoka
- Ognisty Sługa
- Ulepszona Aportacja
- Ulepszony Kompan
- Ulepszony Kompan-Maszyna
- Erupcja Insektów
- Prawnik-Stażysta
- Mistrzowska Modyfikacja Pancerza
- Wielość
- Mistrzostwo Więzi z Obiektem
- Rekrutowanie Delegata
- Armia Robotów
- Przywołanie Demona
- Sobowtór Czasoprzestrzenny
- Prawdziwa Nekromancja

2.12.4 Kontrola

Kontroluje lub wpływa na umysły w sposób który nie może być powtórzony przy pomocy zwykłego zastraszania i perswazji, np.: psioniczna kontrola umysłu, gaz strachu itp.

Niski Poziom:

- Uspokojenie Nieznajomego
- Zauroczenie Maszyny
- Zamglenie Pamięci Krótkotrwałej
- Lokalny Aktywista
- Wmawianie
- Prowokacja
- Hakowanie Niemożliwości
- Kontrola Robotów
- Ukojenie Dzikiego
- Przerzążająca Obecność

Średni poziom:

- Uspokojenie
- Zachwyt lub Inspiracja
- Zachwyt Światła Gwiazd
- Rozkaz
- Rozkazywanie Maszynom
- Rozkazywanie Duchom
- Kontrola Tłumu
- Sen na Jawie
- Wielkie Oszustwo
- Przeszkodzenie
- Kontrola Umysłu
- Psioniczna Sugestia

Wysoki Poziom:

- Zaawansowany Rozkaz
- Przejście Kontroli

- Pranie Mózgu
- Zmiana Paradygmatu
- Kontrola Maszyny
- Kontrola Dzikiej Bestii
- Ogarnięcie Sytuacji
- Ucieczka
- Psioniczny Pasażer
- Wskaź im Drogę
- Sugestia
- Słowo Rozkazu

2.12.5 Tworzenie

Tworzy użyteczne przedmioty fizyczne, takie jak zwykłe narzędzia (młoty, łomy), przedmioty ograniczonego użytku (fizyczne cyphery, artefakty) lub niezależne istoty (roboty, żywiołaki, zombie). Wliczają się w to plany i efekty, które pomagają lub przyspieszają tworzenie.

Niski Poziom:

- Stworzenie Śmiertelnej Trucizny
- Budujący Umocnienia
- Rzemieślnik Rupieci
- Wydajność Maszyny
- Modyfikacja Urządzenia
- Naturalny Rzemieślnik
- Szybka Robota
- Twórca Robotów
- Twórca Pułapek
- Twórca Broni

Średni Poziom:

- Sen Staje się Prawda
- Ekspert-Rzemieślnik
- Lodowa Kreacja

- Warzenie Trucizn
- Unowocześnienie Robota
- Rzeźbienie Światłem

Wysoki Poziom:

- Stworzenie
- Budowla Ciemnej Materii
- Ulepszone Rzeźbienie Światłem
- Innowator
- Naprawa na Oko
- Zwiększenie Mocy Artefaktu
- Przebudowa

2.12.6 Leczenie

Leczy obrażenia, dodaje lub modyfikuje rzuty na odzyskanie zdrowia, lub neguje, leczy, zawiesza lub w inny sposób zapewnia odporność na niebezpieczny efekt lub stan, taki jak trucizna, zaraza, ataki mentalne, spadanie na liczniku obrażeń lub umieranie.

Niski Poziom:

- Uzdrowienie
- Kryształowe Ciało
- Przeznaczenie Wielkości
- Nurek
- Wyssanie Istoty
- Wyssanie Maszyny
- Wytrzymałość
- Ucieczka
- Dodatkowy Rzut na Odzyskanie Zdrowia
- Negacja zagrożenia
- Leczący Dotyk
- Zignorowanie Bólu
- Ulepszone Odzyskanie Zdrowia

- Przetrwanie w Dziczy
- Parcie Dalej
- Szybkie Odzyskanie Zdrowia
- Naprawa Ciała
- Kojąca Obecność
- Szybkie Zdrowienie
- Przypływ Pewności Siebie
- Wyluzowanie
- Wodna Adaptacja
- Legendarna Wola

Średni Poziom:

- Wodny Wojownik
- Biomorficzne Leczenie
- Przekaz Obrażeń
- Wyssanie Ładunku
- Niezłomny
- Uzdrawiająca Fontanna
- Leczący Puls
- Zignorowanie Przeszkody
- Nieruszony
- Ulepszone Zdrowie
- Cudowne Zdrowie
- Odwaga Szlachcica
- Jedność z Dziczą
- Odporność na Trucizny
- Wyczulone Zmysły
- Uzdrowienie
- Przechowanie Energii
- Uprzednie Planowanie
- Wyjątkowo Wytrzymały

- Nieporuszalny
- Wysuszająca Konsumpcja
- Dzika Zachęta
- Chętna Ofiara

Wysoki Poziom:

- Głębokie Rezerwy
- Ostateczne Zaprzeczenie
- Mistrz Ruchu
- Wytrzymałość Gracza
- Bóg Gier
- Większy Leczący Dotyk
- Niemożliwe Odzyskanie Zdrowia
- Absorpcaja Ducha
- Inspiracja
- Zainspirowanie Niewinnych
- Regeneracja Umysłu
- Większa Negacja Zagrożenia
- Jeszcze Żywy
- Szybkie Odzyskanie Zdrowia
- Regeneracja
- Przywrócenie Życia
- Resuscytacja
- Dzielona Moc
- Regeneracja Sojuszników
- Uzdolniony Kierowca
- Czujny

2.12.7 Środowisko

Manipuluje środowiskiem lub przedmiotami w nim, np: poprzez telekinezę, kontrolę pogody, grawitacji, iluzje itp.

Niski Poziom:

- Stworzenie Wody
- Iluzja Snów
- Przywołanie
- Chwytające Zielska
- Sztuczki Magiczne
- Szuflada-Skrytka
- Dotyk Oświecenia
- Iluzyjny Duplikat
- Przyciągnięcie
- Zwinne Dlonie
- Kłódka
- Mniesza Iluzja
- Poruszanie Metalu
- Skrycie się w Cieniu
- Telekineza
- Badacz Dziczy

Średni Poziom:

- Sen na Jawie
- Definiowanie Dołu
- Pole Grawitacyjne
- Bariera Pola Siłowego
- Niszczyciel Pól Siłowych
- Iluzyjne Ja
- Zywa Ściana
- Większa Iluzja
- Tłumienie Dźwięków

- Projekcja
- Przywołanie Burzy
- Światło Słońca

Wysoki Poziom:

- Adaptacja
- Kontrola Pogody
- Diamagnetyzm
- Ściana Mocy
- Generacja Pola Siłowego
- Wielka Iluzja
- Ściana z Granitu
- Piekielny Szlak
- Poruszenie Góry
- Permanentna Iluzja
- Relokacja
- Przerażający Obraz
- Ściana Błyskawic
- Przyroda po Twojej Stronie

2.12.8 Informacje

Zapewnia zdolność pozyskania pewnych informacji. Może to być zależne od MG (jak Skan), być zadaniem pytań na które MG odpowiada, lub być nauką języka.

Niski Poziom:

- Babel
- Komunikacja
- Wiedza o Społeczności
- Deszyfracja
- Złodziej Snów
- Oko do Szczegółów
- Agent Wywiadu

- Analiza Laboratoryjna
- Czytanie Myśli
- Wiedza o Potworach
- Kwerenda
- Proroczy Model
- Wróżba
- Przepytanie Ducha
- Odzyskanie Wspomnień
- Kryjówka w Kosmosie
- Skan
- Historia Przedmiotu
- Mówiący ze Zmarłymi
- Telepatia

Średni Poziom:

- Badanie istoty
- Wgląd w Urządzenie
- Wyciągnięcie Wniosków
- Odnalezienie Ukrytych
- Przeczucie
- Poznanie Słabości
- Telepatia Maszyn
- Mechaniczna Telepatia
- Poznanie Lokacji
- Sensory Statku Kosmicznego
- Skany Serv-0
- Przesłuchanie Duszy
- Wykrycie Słabości
- Dzika Świadomość

Wysoki Poziom:

- Głębokie Przemyślenia

- Korzystając z Doświadczenia Życiowego
- Zbieranie Informacji
- Wiedza o Nieznanym
- Umysł Lidera
- Czytając Znaki
- Sieć Telepatyczna

2.12.9 Meta

Modyfikuje istniejącą zdolność lub efekt cechy postaci lub jej parametr, taki jak zasięg lub obrażenia, ułatwiając zadanie, dając Ci dodatkowe akcje niebojowe w każdej turze, przerzucanie nieudanej próby, lub traktując wynik na kostce jak coś innego niż zwykłe.

Niski Poziom:

- Uśmiech i Słowo
- Magiczny Błysk
- Mechanik Artefaktów
- Modyfikacja Cyphera
- Ostrożny Strzał
- Naładowanie
- Ulepszenie Maszyny
- Zdolności Bojowe
- Miażdżący Cios
- Kryształowe Ciało
- Ciekawy
- Interfejs Zasięgowy
- Podwójny Cios
- Wyssanie Istoty
- Atak Podczas Kierowania
- Nieuchwytny
- Zasilenie Przedmiotu
- Ulepszone Ciało

- Dodatkowe Użycie Artefaktu
 - Znajdowanie Drogi
 - Pięści Furii
 - Szybkostopy
 - Szał
 - Ciało Golema
 - Rewolwerowiec
 - Haker
 - Wstrzymanie Oddechu
 - Ulepszony Osąd
 - Śledczy
 - Na Linii Frontu
 - Wydajność Maszyny
 - Moc i Umysł
 - Modyfikacja Urządzenia
 - Sposób na Potwory
 - Naturalny Rzemieślnik
 - Broń Niepotrzebna
 - Więź z Obiektem
 - Przeciążenie Maszyny
 - Precyzja
 - Szybka Śmierć
 - Szybka Robota
 - Zwiększenie Zasięgu
 - Przeładowanie
 - Coś na Drodze
 - Majsterkowanie
 - Mistrz Broni
 - Zniszczenie
- Dodatkowy Wysiłek
 - Zdrada
 - Lepsze Życie Dzięki Chemii
 - Zręczny Wojownik
 - Rzuć Iluzję
 - Twórca Cypherów
 - Śmiertelna Salwa
 - Ulepszenie Szybkości
 - Cios Rozbrajający
 - Unik i Odporność
 - Wyssanie na Zasięg
 - Zasilona Tarcza
 - Ulepszony Intelekt
 - Ulepszone Skupienie w Inteligencji
 - Ulepszona Moc
 - Ulepszone SKupienie w Mocy
 - Ulepszona Muskulatura
 - Potencjał
 - Ulepszona Szybkość
 - Ulepszone Skupienie w Szybkości
 - Przywykły do Noszenia Zbroi
 - Ekspercki Użytkownik Cypherów
 - Umiejętność Eksperta
 - Szybkie Zabójstwo
 - Ostrze Ognia
 - Z Cieni
 - Furia
 - Fuzja
 - Większa Likantropia
 - Większy Osąd

Średni Poziom:

- Większy Ulepszony Intelekt
 - Większa Ulepszona Moc
 - Większa Ulepszona Muskulatura
 - Większy Ulepszony Potencjał
 - Większa Ulepszona Szybkość
 - Większy Szał
 - Nakierowywany Pocisk
 - Trening Gildii
 - Heroiczny Sposób na Potwory
 - Ukryta Siła
 - Wielki
 - Nieruszony
 - Ulepszona Absorpcaja Energii Kinetycznej
 - Ulepszone Skupienie
 - Ulepszony Sposób na Potwory
 - Ulepszony Sensor
 - Wspaniały Pilot
 - Zwiększyony Efekt
 - Żelazne Pięści
 - Wiesz, Gdzie Szukać
 - Cios z Wyciągnięciem
 - Więź z Maszyną
 - Słabe Punkty Maszyn
 - Mniejsze Życzenie
 - Bez Wpadek
 - Jedność z Dziczą
 - Wytrzymalszy Niż Wróg
 - Przechytrzenie
 - Przeladowanie Energii
 - Perfekcyjny Nieznajomy
 - Precyzyjne Cięcie
 - Ukaranie Winnego
 - Odepchnięcie i Rzut
 - Szybki Umysł
 - Szybka Reakcja
 - Twarda Lodowa Zbroja
 - Zdalne Trzecie Oko
 - Ulepszenie Robota
 - Chwytaj Moment
 - Furia Pasterza
 - Śliski Klient
 - Walka w Kosmosie
 - Przyspieszenie
 - Łamiący Kamienie
 - Przechowanie Energii
 - Strategia
 - Przemyślenie Problemów
 - Wieża Siły Woli
 - Zaufaj Swemu Szczęściu
 - Niezwykłe Szczęście
 - Uzębiona Ściana
 - Uzbrojenie
 - Chętna Ofiara
 - Ucieczka od Złego Losu
- Wysoki Poziom:**
- Zaawansowany Użytkownik Cypherów
 - Znowu i Znowu
 - Szybki Umysł
 - Wysokie Skupienie
 - Artefakty z Odzysku

- Rozmazana Prędkość
- Ucieczka
- Szarża Hordy
- Skoordynowany Wysiłek
- Dodatkowe Obrażenia
- Potępienie Winnych
- Głębokie Rezerwy
- Rozbrojenie
- Wspieranie Uważności
- Rozdzielenie Jaźni
- Podwójne Rozproszenie Uwagi
- Pojedynek na Śmierć i Życie
- Ulepszenie Umiejętności
- Ulepszona Likantropia
- Ulepszony Atak Fazowy
- Plan Ucieczki
- Wyjątkowe Mistrzostwo
- Siła i Dokładność
- Ryzykant
- Ponowne Ukrycie się
- Trudny do Zamordowania
- Taktyka Hordy
- Zasianie Zrozumienia
- Ulepszone Rozkazywanie Duchom
- Ulepszone Szarpnięcie Grawitacyjne
- Ulepszony Kompan-Maszyna
- Ulepszony Sukces
- Wynalazca
- Śmiertelne Obrażenia
- Ulepszenie Maszyny
- Adept Ruchu
- Mistrzowskie Korzystanie z Cypherów
- Mistrz Maszyn
- Mistrzowska Modyfikacja Pancerza
- Średnie Życzenie
- Zwiększenie Mocy Artefaktu
- Wiele Celów
- Wielość
- Przeładowanie Urządzenia
- Perfekcyjna Kontrola
- Perfekcyjna Szybkość
- Obdarzenie Fizyczne
- Cyphery z Odzysku
- Pole Wzmacniające
- Częstotliwość Rezonansowa
- Robotyczna Ewolucja
- Przejście Inicjatywy
- Wybuch Tarczy
- Potężniejsze Fazowanie
- Subtelne Sztuczki
- Szczęście Złodzieja
- Udolniony Kierowca
- Zmiana Przeznaczenia
- Dwie Sprawy na Raz
- Ultra Wzmocnienie
- Korzystanie z Dostępnych Opcji
- Absorpcoja Cyphera
- Wystrzał Mikrogravitacyjny
- Przełom w Badaniach Dzikiej Nauki
- Dzikie Zdrowie
- Zimowe Rękawice

2.12.10 Ruch

Ulepsza Twoje poruszanie się (np: przez zwiększenie podstawowej szybkości z średniego zasięgu na daleki) lub dodaje nowe możliwości ruchu (np: lot, wspinanie się po ścianach, fazowanie lub teleportacje)

Niski Poziom:

- Jeździec Błyskawicy
- Człowiek-Guma
- Instynkt Niebezpieczeństwa
- Daleki Krok
- Ucieknij
- Unoszenie się
- Bieg Fazowy
- Skrzydła Pustki
- Przechodzenie Przez Ściany

Średni Poziom:

- Aportacja
- W Mgnieniu Oka
- Przeniknięcie przez Barierę
- Kontrolowany Upadek
- Duch
- Mobilny Wojownik
- Bieg Przez Przeszkody
- Drzwi Fazowe
- Biegacz
- Pływanie
- Czasoprzestrzenne Przesunięcie
- Rozpęd
- Jeździec Wiatru
- Skrzydła Ognia
- Tunel Czasoprzestrzenny

Wysoki Poziom:

- Szczur Miejski
- Rozmazana Prędkość
- Komnata Snów
- Elektryczny Lot
- W Objęciach Mroku
- Szybka Podróż
- Szybkość Błyskawicy
- Lot
- Niemożliwy Spacer
- Niemożliwa Szybkość
- Dalsza Teleportacja
- Juggernaunt
- Żywe Światło
- Mistrzowska Modyfikacja Pancerza
- Projekcja Mentalna
- Powrót do Obelisku
- Teleportacja
- Podróż w Czasie
- Podróż Między Światami
- Bardzo Długi Bieg Fazowy
- Rydwan Wiatru
- Podróżnik Niszczącego Wiatru

2.12.11 Ochrona

Zapewnia wyszkolenie lub wyspecjalizowanie w jednym lub więcej typach rzutów obronnych (na Moc, Szybkość lub Intelekt), zapewnia lub zwiększa Pancerz, lub w inny sposób chroni przed obrażeniami.

Niski Poziom:

- Absorpcja Energii Kinetycznej
- Blok

- Umysł-Twierdza
 - Odwaga
 - Kryształowe Ciało
 - Ochrona Przed Robotami
 - Defensywne Znikanie
 - Odbicie Ataku
 - Zamglenie
 - Ulepszone Ciało
 - Ulepszona Tarcza
 - Przerażająca Reputacja
 - Pole Zniszczeń
 - Ciało z Kamienia
 - Ucieczka, Nie Walka
 - Tarcza Pola Siłowego
 - Ufortyfikowana Pozycja
 - W Defensywie
 - Ciało Golema
 - Ciężki do Rozproszenia
 - Trudny do Trafienia
 - Wytrzymały
 - Mam Kombinezon Kosmiczny, Będę Podróżnikiem
 - Lodowa Zbroja
 - Troszkę Szalony
 - Magiczna Tarcza
 - Umysłowa Odporność
 - Z Dala od Niebezpieczeństwa
 - Bieg Fazowy
 - Zasilany Pancerz
 - Wyszkolony w Zbroi
 - Szybki Blok
 - Odparcie Metalu
 - Odporność na Żywioły
 - Odporność na Podwodne Zagrożenia
 - Pole Rezonansowe
 - Bezpieczny Upadek
 - Serv-0 Obrońca
 - Mistrz Tarcz
 - Płaszcz Ognia
 - Umiejętna Obrona
 - Bariera Konwersji Dźwięku
 - Pojedynek Spojrzeń
 - Twardy
 - Wyszkolony Bez Zbroi
 - Wojownik bez Zbroi
 - Magia Obronna
 - Tarcza Obronna
 - Obrona Bronią
 - Ochrona Przed Zmiennym Losem
 - Zbroja Wiatru
- Średni Poziom:**
- Absorpcaja Czystej Energii
 - Uprzedzenie Ataku
 - Gorączka Krwi
 - Chmura Ochronna
 - Konfundujące Nonsense
 - Skonfunduj Wroga
 - Okiełznanie Niebezpieczeństwa
 - Środki Zaradcze
 - Powłoka Ciemnej Materii
 - Płaszcz Ciemnej Materii

- Silny umysł
 - Obicie Ataków
 - Unik i Rewanż
 - Podwójna Obrona
 - Elektryczny Pancerz
 - Obrona Przed Żywiołami
 - Ochrona Przed Energią
 - Odporność na Energię
 - Przywykły do Noszenia Zbroi
 - Doświadczony Obrońca
 - Bariera Pola Siłowego
 - Zbroja Fuzyjna
 - Ciężko Zapracowana Odporność
 - Walczący z Hordą
 - Wielki
 - Iluzoryczny Unik
 - Pole Magnetyczne
 - Chmura Drobiazgów
 - Mniejsze Życzenie
 - Gibkość Niczym Woda
 - Gibki Pływak
 - Reputacja Spoza Prawa
 - Warzenie Trucizn
 - Szybka Reakcja
 - Odporność
 - Twarda Łodowa Zbroja
 - Walczący z Robotami
 - Wyszkolony w Tarczach
 - Podświadoma Obrona
 - Przyspieszenie Czasoprzestrzenne
 - Stwardniały
 - Wieża Intelektu
 - Wieża Siły Woli
 - Błyskotliwe Ruchy
 - Uniwersalny umysł
 - Czujność
 - Płaszcz Gniewu
- Wysoki Poziom:**
- Mistrz Obrony
 - Usprawnienie Defensywne
 - Pole Obronne
 - Zasilenie Istoty
 - Zasilenie Tłumu
 - Unik
 - Pole Mocy Zasilanego Pancerza
 - Trudny Cel
 - Trudny do Zamordowania
 - Zagubieni w Chaosie
 - Mistrzowska Modyfikacja Pancerza
 - Mistrzowska Biegłość w Pancerzach
 - Mistrzostwo Obrony
 - Uniki w Mikrogravitacji
 - Średnie Życzenie
 - Nic Tylko Obrona
 - Blokowanie
 - Prekognicja
 - Pole Reakcyjne
 - Wizja Przyszłości
 - Jak Posąg
 - Ultra Wzmocnienie
 - Nietykalny
 - Nietykalny Podczas Ruchu
 - Jak Druga Skóra

2.12.12 Zmysły

Ulepsza Twoje zmysły (widzenie w ciemnościach, pod wodą lub poprzez mgłę, dostrzeganie niebezpieczeństwa, znajdowanie najlepszych miejsc w walce itp.), ale nie zapewnię bezpośrednich odpowiedzi na pytania, w przeciwnieństwie do kategorii zdolności Informacje.

Niski Poziom:

- Dostosowane Oczy
- Zapoznanie się z Terenem
- Wyczulenie na Okazje
- Wyświetlacz w Hełmie
- Link Sensoryczny
- Link Mentalny
- Ujawnienie
- Postrzeganie Niewidocznego
- Rentgen w Oczach
- Niemożliwy do Zaskoczenia
- Dzielone Zmysły
- Trzecie Oko

Średni Poziom:

- Zwierzęce Zmysły
- Świadomość
- Oczy Bestii
- Przełamanie Linii
- Wykrycie Życia
- Dalekie Spojrzenie
- Echolokacja
- Doświadczony Znaleźca
- Zamieszkując Kryształ
- Widzenie na Odległość
- Pakirt Sensoryczny
- Sensor

- Serv-0 Szpieg

- Znajdywacz Pułapek
- Podłączony do Cudzych Zmysłów

Wysoki Poziom:

- Wzmocnienie Dźwięku
- Taktyk Pola Walki
- Eksplorator Ciemności
- Odczytanie Myśli
- Mistrz Maszyn
- Postrzeganie Czasu
- Prawdziwe Zmysły

2.12.13 Społeczne

Zapewnia nie bezpośrednie korzyści społeczne, takie jak użyteczne kontakty w mieście lub pozwolenie na użyteczne wykorzystanie Twojego statusu społecznego.

Niski Poziom:

- Kontakty
- Debata
- Rozkazująca Postura
- Zasianie Idei
- Zrzucenie Winy
- Negocjacja
- Zalety Sławny
- Potężna Retoryka
- Przywileje Szlachty
- Kontakty w Półświatku
- Niespodziewana Zdrada

Średni Poziom:

- Zdrada
- Czcze Przechwałki

- Informator
- Oracja
- Perfekcyjny Nieznajomy

Wysoki Poziom:

- Paczka Przyjaciół

2.12.14 Atak Specjalny

Zapewnia zdolność wykonywanie specjalnego ataku wręcz lub dystansowego (bronią, promieniem energii, psionicznym atakiem itp.). Ten atak może zdawać obrażenia, mieć specjalny efekt (rozbrojenie, utrudnienie, przemieszczenie celu itp.) lub zapewniać obydwie te rzeczy. Wliczają się w to również zdolności takie jak Ostrzał Ciągły, które pozwalają Ci na zaatakowanie paru celów w jednej akcji.

Niski Poziom:

- Atak z Rozbrojeniem
- Agresja
- Magiczny Błysk
- Ogłuszenie
- Zew Krwi
- Promień Odrzucający
- Kontrola Bitewna
- Tnące Światło
- Oszałamiające Światło
- Zniechęcenie
- Przeszkadzający Dotyk
- Wyssanie Maszyny
- Złodziej Snów
- Podwójne Władanie Lekkimi Broniami
- Macki Mocy
- Zauroczenie
- Usunięcie Wspomnień
- Wyłupienie Oka
- Błysk
- Uderzenie Mocy
- Lodowy Dotyk
- Chwyt Golema
- Chwytające Zielska
- Krwawienie
- Macki Płomieni
- Przekierowanie Ataku
- Pocisk
- Oportunista
- Na Straży
- Przebiecie
- Pchnięcie
- Szybki Rzut
- Promień Konfuzji
- Wyzwolenie Energi
- Pole Rezonansowe
- Wstępki Mrocznej Materii
- Popsucie Maszyny
- Fazowe Zadrapanie
- Nasiona Furii
- Strzaskanie
- Szok
- Zastój
- Następny Atak
- Atak z Zaskoczenia
- Zamach
- Pchnięcie
- Promień Grzmotu
- Ciężki

Średni Poziom:

- Akrobatyczny Atak
- Czatownik
- Riposta
- Lepszy Atak z Zaskoczenia
- Promienie Mocy
- Wbudowane Bronie
- Palące Światło
- Przerażenie
- Centrum Uwagi
- Kryształowe Soczewki
- Cios Ciemnej Materii
- Oszałamiający Atak
- Bolesne Uderzenie
- Niszczanie Metalu
- Rozbrojenie Urządzenia
- Cios Rozbrajający
- Boski Blask
- Unik i Rewanż
- Wyssanie Ładunku
- Podwójne Władanie Średnią Bronią
- Wszystko Jest Bronią
- Wygnanie
- Finta
- Ogień i Lód
- Kwiat Ognia
- Rzut
- Moc na Odległość
- Wystrzał Mocy
- Mrożący Dotyk
- Tupnięcie Golema
- Chwyt
- Szarpnięcie Grawitacyjne
- Zapłon
- Ulepszona Więź z Przedmiotem
- Pozbawienie Przytomności
- Chmura Drobiazgów
- Gierki Umysłowe
- Pęd
- Niebiańska Gloria
- Przewyciążając Wszystkie Przeciwności
- Detonacja Fazowa
- Atak Fazowy
- Potężne Uderzenie
- Przełamanie Obrony
- Psioniczna Erupcja
- Psychoza
- Odepchnięcie i Rzut
- Szybki Cios
- Szybki Atak
- Reakcja
- Kontrola Zdalna
- Bieg i Walka
- Okrzyk Roztrzaskania
- Cięcie
- Podwójny Wystrzał
- Wycelowanie
- Ostrzał Ciągły
- Bieg i Chwyt
- Korzystanie z Okazji

- Jawne Kłamstwo
- Rzut
- Rzut Tarczą Siłową
- Podwójny Strzał

Wysoki Poziom:

- Absorpcja Energii
- Potrójny Wystrzał
- Cios Skrytobójcy
- Potwierdzenie Własnego Przywileju
- Atak i Ponowny Atak
- Detonacja Biomorficzna
- Oślepienie Maszyny
- Oślepiający Atak
- Skacząca Tarcza
- Ruch i Multiatak
- Przełamanie Umysłów
- Wezwanie Burzy
- Emisja Zimna
- Wybuch
- Deaktywacja Mechanizmu
- Śmiertelny Cios
- Dotyk Śmierci
- Mistrz Obrony
- Niszczyciel
- Nieczyste Zagrania
- Rozbrojenie
- Boska Interwencja
- Boski Symbol
- Czy Ty Wiesz w Ogóle Kim Jestem?
- Wyssanie Mocy
- Pył w Pył
- Trzęsienie Ziemi
- W Objęciach Nocy
- Wybuchowe Rozładowanie
- Ostateczny Cios
- Ogniste Macki
- Złowróżebna Aura
- Śniegowa Zamieńć
- Stalowy Cios
- Atak z Wyskoku
- Śmiertelny Trik
- Śmiertelna Wibracja
- Morderca
- Koszmar
- Wyfazowanie Wroga
- Mur Obronny
- Atak Psychikinetyczny
- Ukaranie Wszystkich Winnych
- Trzęsienie Rezonansowe
- Kontratak
- Strzaskanie Umysłu
- Specjalny Strzał
- Wielokrotny Atak
- Odsunięcie się
- Atak Oszałamiający
- Pula Słoneczna
- Gnębienie Wroga
- Przerażające Spojrzenie
- Obrócenie Noża
- Cofnij

- Okrutne Przedstawienie
- Broń i Cios
- Ciężar Świata
- Wystrzał Mikrogravitacyjny
- Wir Rzutek
- Zimowe Rękawice
- Słowo Śmierci

2.12.15 Wsparcie

Zapewnia jakiś rodzaj korzyści sprzymierzeńcowi, zamiast Tobie, jak np: dodatkowa akcja lub atut przy jego rzucie.

Niski Poziom:

- Porada od Przyjaciela
- Anegdota
- Estetyczny Atak
- Ochrona Niewinnego
- Pomoc Bez Akcji
- Zachęta
- Zachęcająca Obecność
- Pole Siłowe
- Pomoc Przyjaciela
- Dobra Porada
- Zainspirowanie Akcji
- Zainspirowanie Agresji
- Zainspirowanie Ułatwienia
- Obrońca
- Do Mnie!
- Ujawnienie
- Rzeźbienie Ciała
- Praca Grupowa

Średni Poziom:

- Akceleracja
- Stosowanie Swojej Wiedzy
- Koleżka
- Wyzwanie Bojowe
- Chroń Wszystkich Niewinnych
- Podwójnie Bronieni
- Ochrona Przed Żywiołami
- Obrońca Przyjaciół
- Lider Spostrzegawczości
- Dzielenie się Wiedzą
- Przemowa do Tłumu
- Wspólny Wysiłek
- Wydanie Rozkazu
- Prawdziwy Strażnik

Wysoki Poziom:

- Przydatna Pomoc
- Zarządzanie Bitwą
- Chronienie Sprzymierzeńca
- Zasilenie Istoty
- Zasilenie Tłumu
- Zasianie Zrozumienia
- Inspiracja
- Zainspirowanie Skoordynowanych Akcji
- Zainspirowanie Sukcesu
- Regeneracja Osoby Trzeciej
- Dzielona Obrona
- Stymulacja
- Nauczanie Sztuczek
- Oratorska Inspiracja
- Prawdziwy Obrońca
- Cofnij
- Wola Lidera
- Wsparcie Przyjaciela

2.12.16 Zadanie

Zapewnia wyszkolenie, wyspecjalizowanie lub atut w jednej lub więcej umiejętnościach niebitewnych (wspinaczka, leczenie, komputery, inicjatywa itp.).

Niski Poziom:

- Zalety Bycia Dużym
- Przebłysk
- Umiejętności Zabójcy
- Atleta
- Autodoktor
- Balansowanie
- Wiedza z Bestiariusza
- Spryciula
- Niszczyciel
- Surfer Aut
- Ostrożny Rzut
- Talent Celebryty
- Programowanie
- Człowiek-Guma
- Odwaga
- Rzemieślnik
- Zmysł Niebezpieczeństwa
- Implant Wizualnej Identyfikacji
- Debata
- Przewodnik Głębokich Wód
- Osąd
- Wierny Obrońca
- Przebranie
- Boska Wiedza
- Kierowca
- Oświecony
- Doświadczony Eksplorator

- Dodatkowa Umiejętność
- Pokaz Siły
- Planetarna Wiedza
- Przeogromny
- Lekcje z Gier
- Gamer
- Dobra Rada
- Koordynacja Ręka-Oko
- Zręczny Rzemieślnik
- Trudne Wybory
- Wyświetlacz w Helmie
- Wyższa Matematyka
- Jak Myślą Inni
- Impersonalizacja
- Niemożliwy Pokaz
- Infiltrator
- Wewnętrzna Obrona
- Empatia
- Zainspirowanie Agresji
- Umiejętności Międzyludzkie
- Interfejs
- Śledztwo
- Umiejętności Śledcze
- Wiedza
- Wiedza Prawnicza
- Umiejętności Wiedzy
- Spóźniona Inspiracja
- Nauka w Biegu
- Beztroska
- Lekcje Życiowe

- Umiłowanie do Maszyn
 - Polowanie na Maszyny
 - Interfejs Maszyn
 - Trening Magiczny
 - Dokonanie Osądu
 - Mistrz Identyfikacji
 - Złodziejski Mistrz
 - Przyzwyczajony do Mikrogravitacji
 - Wiedza o Potworach
 - Umiejętności Ruchu
 - Mięśnie z Żelaza
 - Naturalna Charyzma
 - Oneiro-alchemia
 - Otwarty Umysł
 - Dyplomata
 - Umiejętności Fizyczne
 - Pilotaż
 - Licentia Poetica
 - Ocalały z Apokalipsy
 - Potężna Retoryka
 - Prorocze Równanie
 - Przywileje Szlachty
 - Cel
 - Szybka Nauka
 - Szybka Ucieczka
 - Szybszy Niż Większość
 - Odporność na Sztuczki
 - Wiedza o Ruinach
 - Marynarz
 - Kryjówka w Kosmosie
 - Wyczucie Pobudek
 - Naprawa Serv-0
 - Wystrzone Zmysły
 - Detektyw
 - Śliski
 - Skradanie się
 - Stalker
 - Na Straży
 - Umiejętności Złodzieja
 - Bezpośredni
 - Wspaniały Odkrywca
 - Wspaniały Infiltrator
 - Korzystanie z Okazji
 - Trening w Zadaniu
 - Umiejętności Technologiczne
 - Oto Twój Problem
 - Mistrzostwo Narzędzi
 - Łowczy
 - Wyszkolony Archeolog
 - Wyszkolony Dyskutant
 - Wyszkolony Pływak
 - Umiejętności Podróżnicze
 - Zrozumienie
 - Umiejętności Kosmiczne
 - Życie w Dziczy
 - Wiedza o Dziczy
 - Opatrywanie Ran
 - Oczy Przyzwyczajone do Ciemności
- Średni Poziom:**
- Procesor Akcji

- Agent-Prowokator
 - Zwierzęce Zmysły
 - Sprawny Oszust
 - Powłoka Ciemnej Materii
 - Ulepszenie Siły
 - Doświadczony Kierowca
 - Ekspert-Pilot
 - Odnalezienie Winnych
 - Skupienie na Umiejętności
 - Duch
 - Rozmazany
 - Ulepszone Umiejętności
 - Improwizacja
 - Determinacja
 - Inteligentny Interfejs
 - Intensywna Interakcja
 - Wiedza to Potęga
 - Mistrzowski Rzemieślnik
 - Szczegółowe Planowanie
 - Mniejsze Życzenie
 - Nocne Uderzenie
 - Wytrzymalszy Niż Wróg
 - Niedzielny Mechanik
 - Wyczulone Zmysły
 - Niezłe Oszustwo
 - Szybka Reakcja
 - Jeździec
 - Morskie Nogi
 - Pakiet Sensoryczny
 - Celowanie Serv-0
 - Serv-0 Wojownik
 - Bystrooki
 - Obeznanie ze Statkiem Kosmicznym
 - Cichy Jak Kosmos
 - Umiejętny Atak
 - Ukojenie Ciała i Umysłu
 - Ciche Kroki
 - Sokole Oko
 - Specjalizacja w Zadaniu
 - Rozmowny
 - Przyspieszenie Czasoprzestrzenne
 - Wyszkolony Miażdżyciel
 - Wyszkolony Rewolwerowiec
 - Wyszkolony Morderca
 - Konfuzja Słowem
 - Dobrze Wykształcony
- Wysoki Poziom:**
- Wzmocnienie Dźwięku
 - Jak Przepowiedziano
 - Skoordynowany Wysiłek
 - Eksplorator Ciemności
 - Wyjaśnianie Niewysłowionego
 - Wykorzystanie Przewagi
 - Najwyższa Matematyka
 - Parę Sztuczek w Zanadrzu
 - Znam Ten Statek Jak Własną Dłoń
 - Chwila Wspaniałości
 - Inspirujący Performer
 - Wiele Umiejętności
 - Nikt Nie Wie Lepiej

- Prekognicja
- Wizja Przyszłości
- Subsoniczny Hałas
- Całkowita Świadomość
- Uzdolniony Kierowca
- Korzyści z Otoczenia

2.12.17 Transformacja

Znacząca zmiana, która chwilowo Cię ulepsza, taka jak rosnienie, zamiana w wilkołaka itp. Wlicza się w to także transformacje takie jak przebrania i niewidzialność.

Niski Poziom:

- Likantropia
- Większy
- Kontrolowana Przemiana
- Wzrost
- Morficzna Twarz
- Uzdrawianie Golema
- Iluzoryczne Przebranie
- Kieszeń Fazowa
- Fałszywa Tożsamość
- Zniknięcie

Średni Poziom:

- Większy Likantrop
- Zlanie się z Tłem
- Zlanie z Cieniami
- Większa Kontrolowana Zmiana
- Rozmazany
- Wielki
- Niewidzialne Fazowanie
- Księżycka Zmiana Kształtu

Wysoki Poziom:

- Kolos
- Kontrola Metalu
- Zanikanie
- Wielgachny
- Niewidzialność
- Maska
- Poza Rzeczywistością
- Perfekcyjna Kontrola
- Dziki Kamuflaż

Rozdział 3

Zdolności w kolejności alfabetycznej

3.1 A

Uśmiech i Słowo - kiedy korzystasz z Wysiłku do dowolnej akcji interakcji społecznej - nawet takiej która polega na uspokajaniu zwierząt lub komunikowaniu się z kimś, czym język nie mówisz - uzyskujesz darmowy poziom Wysiłku na tym zadaniu. Akcja.

Przydatna Pomoc - kiedy pomagasz komuś z zadaniem i stosuje on poziom wysiłku, zyskuje on darmowy poziom Wysiłku na tym zadaniu. Umożliwienie.

Absorpcaja Energii (7 punktów Intelektu) - dotykasz obiektu i absorbujesz jego energię. Jeśli dotykasz zamanifestowanego Cyphera, czynisz go bezużytecznym. Jeśli dotykasz artefaktu, rzuć na jego wyczerpanie. Jeśli dotykasz innego rodzaju zasilanego urządzenia lub maszyny, GM określa, czy jego moc jest w pełni wyssana. W każdym razie, absorbujesz energię z obiektu i odzyskujesz 1k10 punktów Intelektu. Jeśli to dałoby Ci więcej punktów Intelektu niż maksimum Twojej Puli, dodatkowe punkty są utracone, i musisz wykonać rzut na Obronę Mocy. Trudność tego rzutu to numer punktów powyżej Twojego maksimum, które zaabsorbowałeś. Jeśli oblejesz ten rzut, otrzymujesz 5 punktów obrażeń i nie możesz podejmować działań przez jedną rundę. Możesz wykorzystać tę zdolność jako akcję obronną kiedy jesteś celem ataku zdolnością. Taka akcja niweluje atak zdolnością, a ty absorbujesz energię, jakby pochodziła z urządzenia. Akcja.

Absorpcaja Energii Kinetycznej - absorbujesz porcję energii ataku fizycznego lub uderzenia. Negeujesz 1 punkt obrażeń, które normalnie byś poniósł i przechowujesz tę energię. Po tym, jak za-

absorbujesz 1 punkt energii, kontynuujesz obniżać obrażenia o 1 punkt z nadchodzących ataków, ale pozostała energia wycieka z Ciebie w formie błysku nieszkodliwego światła (nie możesz przechowywać na raz więcej niż 1 punktu energii w tym samym czasie). Umożliwienie.

Absorpcaja Czystej Energii - kiedy korzystasz z Absorpcji Energii Kinetycznej, możesz także absorbować i przechowywać energię ataków bazujących na czystej energii (światło, promieniowanie, energie międzymiarowe, psioniczne itp.) lub z przekaźników owej energii, gdy masz z nimi bezpośredni kontakt. Ta zdolność nie zmienia tego, ile punktów energii możesz przechowywać. Jeśli masz również Ulepszoną Absorpcję Energii Kinetycznej, możesz również absorbować do 2 punktów obrażeń ze źródeł czystej energii. Umożliwienie.

Akceleracja (4+ punkty Intelektu) - Twoje słowa umacniają ducha postaci w bliskim zasięgu, która jest w stanie zrozumieć Cię, przyspieszając ją, tak, że zyskuje ona atut na testach inicjatywy i rzutach na Obronę Szybkości przez 10 minut. Dodatkowo, poza zwykłymi opcjami korzystania z Wysiłku, możesz z niego skorzystać, by objąć cellem tej zdolności więcej postaci - każdy poziom Wysiłku obejmuje dodatkowy cel. Musisz przemówić do dodatkowych celów, by je przyspieszyć, jeden cel na rundę. Jednak akcja na jeden cel by rozpoczęć.

Akrobatyczny Atak (1+ punktów Szybkości) - wyskakujesz w ataku, przesuwając się przez powietrze. Jeśli wyrzucasz naturalne 17 lub 18, możesz wybrać mniejszy efekt zamiast dodatkowych obrażeń. Jeśli zastosujesz Wysiłek do tego ataku, uzyskujesz darmowy poziom Wysiłku na zadaniu. Nie możesz skorzystać z tej zdolności, jeśli Twój Wysiłek Szybkości jest zredukowany wskutek noszenia

zbroi. Umożliwienie.

Procesor Akcji (4 punkty Intelektu) - korzystając z przechowywanych informacji i zdolności analizowania nadchodzących danych z wielką szybkością, jesteś wyszkolony w jednym fizycznym zadaniu Twojego wyboru na 10 minut. Dla przykładu, możesz wybrać bieg, wspinaczkę, pływanie, Obronę Szybkości lub atak specyficzną bronią. Akcja by rozpoczęć.

Adaptacja - dzięki ukrytej mutacji, urządzeniu wbudowanemu w Twój kręgosłup, rytuałowi krwi smoka, lub jakiemuś innemu darowi, jesteś teraz w komfortowej temperaturze; nie musisz się nigdy martwić o niebezpieczne promieniowanie, choroby lub gazy; i możesz zawsze oddychać w dowolnym środowisku (nawet w próżni kosmosu). Umożliwienie.

Zaawansowany Użytkownik Cypherów - możesz mieć przy sobie 4 Cyphery w danym czasie. Umożliwienie.

Zaawansowany Rozkaz (7 punktów Intelektu) - cel w średnim zasięgu słucha każdej komendy, którą mu wydasz, tak długo, jak słyszy Cię i rozumie. Co więcej, tak długo, jak nie robisz nic innego niż wydawanie komend (nie wolno Ci wziąć żadnej innej akcji) możesz dać temu samemu celowi nową komendę. Ten efekt kończy się, gdy kończysz wydawać komendy lub gdy cel opuszcza średni zasięg wzrokiem Ciebie. Akcja by rozpoczęć.

Atak z Rozbrojeniem (3 punkty Szybkości) - za pomocą serii szybkich ruchów, wykonujesz atak przeciwko uzbrojonemu przeciwnikowi, zadając mu obrażenia i rozbrajając go, tak, że jego broń jest teraz w Twoich rękach lub 3 metry od niego na ziemi - Ty wybierasz. Ten atak rozbrajający jest utrudniony. Akcja.

Zalety Bycia Dużym - kiedy korzystasz ze Wzrostu, jesteś tak duży, że możesz łatwiej przenosić duże obiekty, wspinać się na budynki korzystając z uchwytów niedostępnych dla zwykłych ludzi i skakać znacznie dalej. Kiedy korzystasz ze Wzrostu, wszystkie zadania wspinaczki, podnoszenia ciężarów i skakania są dla Ciebie ułatwione. Umożliwienie.

Zalety Bycia Małym - nauczyłeś się, jak wykorzystać swój rozmiar, siłę i dokładność. Twoje obrażenia już się nie dzielą na pół gdy korzystasz ze Zmniejszenia się, a zadania wspinaczki i skakania są ułatwione. Umożliwienie.

Porada od Przyjaciela (1 punkt Intelektu) -

znasz słabe i mocne strony swojego przyjaciela, i wiesz jak go zmotywować, by osiągnął sukces. Kiedy dajesz przyjacielowi sugestię powiązaną z jego następną akcją, postać ta jest wyszkolona w tej akcji na jedną rundę. Akcja.

Znowu i Znowu (8 punktów Szybkości) - możesz wziąć kolejną akcję w rundzie, w której już podjęłaś akcję. Umożliwienie.

Nieśmiertelny - Twoje ciało i umysł się nie starażą. Jeśli nie zostaniesz zabity przez akt przemocy (lub jakąś zewnętrzną siłę jak trucizna lub infekcja), nigdy nie umrzesz. Umożliwienie.

Agent-Prowokator - wybierz jedna z poniższych, by być wytrenowanym w: atakowanie bronią swojego wyboru, ładunki wybuchowe, lub skradanie się i otwieranie zamków (jeśli wybierzesz ostatnią opcję, posiadasz trening w dwóch umiejętnościach). Umożliwienie.

Agresja (2 punkty Mocy) - skupiasz się na atakowaniu w tak wielki sposób, że zostawiasz siebie wysuniętego na ataki wrogów. Kiedy ta zdolność jest aktywna, zyskujesz atut na atakach wręcz i Twoje rzuty na Obronę Szybkości przeciwko atakom wręcz i dystansowym są utrudnione. Ten efekt trwa tak długo, jak sobie życzysz ale kończy się, jeśli walka nie ma miejsca w zasięgu Twoich zmysłów. Umożliwienie.

Szybki Umysł - kiedy próbujesz wykonać zadanie Szybkości, możesz zamiast tego rzucić (i wydać punkty z puli) jakby to była akcja Intelektu. Jeśli stosujesz Wysiłek do tego zadania, możesz wydać punkty z Puli Intelektu zamiast Puli Szybkości (wtedy stosujesz też Skupienie w Intelekcie zamiast w Szybkości). Umożliwienie.

Wysokie Skupienie (7 punktów Intelektu) - wkładasz w swoje zadanie wszystko. Dodajesz trzy darmowe poziomy Wysiłku do następnego zadania, które podejmujesz. Nie możesz wykorzystać tej zdolności znowu, dopóki nie zakończysz 10-godzinnego odpoczynku. Akcja.

Uzdrowienie (3 punkty Intelektu) - możesz spróbować uzdrowić jedno schorzenie (np: chorobę lub truciznę) dotyczące jednej istoty. Akcja.

Szczur Miejski (6 punktów Intelektu) - kiedy jesteś w mieście, odnajdujesz lub tworzysz znaczące skróty, sekretne wejścia lub ostateczne trasy ucieczki tam, gdzie wcześniej ich nie było. Aby to zrobić musisz uzyskać sukces na kacji Intelektu, której trudność określa MG bazując na danej sytuacji. Powinieneś ustalić detale wraz ze swoim MG. Ak-

cja.

Zawsze Majsterkując - jeśli masz narzędzia i materiały i nosisz mniej cypherów niż Twój limit, możesz stworzyć zamanifestowany cypher, jeśli poświęcisz na to godzinę. Nowy cypher jest wybierany przypadkowo i zawsze o 2 poziomy mniej niż normalnie (minimum to 1-szy poziom). Jest on także chwilowy i wrażliwy na uszkodzenia. Nazywa się go chwilowym cypherem. Jeśli dasz go komuś, by z niego korzystał, rozpada się on natychmiast w bezużyteczne śmieci. Akcja by rozpocząć; 1 godzina by ukończyć.

Cudowne Kopiowanie - możesz skorzystać ze zdolności Skopuj Moc, aby skopiować potężniejsze zdolności. W dodatku do normalnych opcji korzystania z Wysiłku przy użyciu Skopuj Moc, jeśli zaaplikujesz 2 poziomy Wysiłku, MG wybiera moc wysokiego poziomu, która najbardziej przypomina moc, którą pragniesz skopiować (zamiast zdolności niskiego poziomu). Umożliwienie.

Dodatkowy Wysiłek - kiedy stosujesz przynajmniej jeden poziom Wysiłku do akcji niebojowej, otrzymujesz darmowy, dodatkowy poziom Wysiłku na tym zadaniu. Kiedy wybierasz tę zdolność, musisz zdecydować, czy dotyczy ona Wysiłku Mocy, czy też Wysiłku Szybkości. Umożliwienie.

Wielki Skok (2 punkty Mocy) - skaczesz w powietrzu i lądujesz bezpiecznie w pewnej odległości. Możesz skoczyć wzwyż, w dół lub w poziomie gdziekolwiek w dalekim zasięgu jeśli masz czystą trasę do tego miejsce, bez żadnych przeszkód. Jeśli masz 3 lub więcej punktów mocy zainwestowanych w siłę, Twój zasięg się ulepsza do bardzo dalekiego. Jeśli masz 5 lub więcej punktów mocy zainwestowanych w siłę, Twój zasięg skoku zostaje ulepszony do 300 metrów. Akcja.

Czatownik - kiedy atakujesz istotę, która jeszcze nie wzięła swojej pierwszej rundy w walce, Twój atak jest ułatwiony. Umożliwienie.

Wzmocnienie Dźwięku (2 punkty Mocy) - na jedną minutę, możesz wzmacnić dalekie lub ciche dźwięki, tak, byś mógł je słyszeć wyraźnie, nawet jeśli jest to rozmowa lub dźwięk małego zwierzęcia poruszającego się w podziemnej norze w bardzo dalekim zasięgu. Możesz spróbować usłyszeć dźwięk, nawet jeśli istnieją bariery blokujące dźwięk lub jest on bardzo cichy, choć to wymaga paru dodatkowych rund koncentracji. Aby odróżnić dźwięk, którego poszukujesz, od głośnego środowiska, także powiniennes poświęcić parę rund na skupienie, gdy prze-

szukujesz słuchem swoją okolicę. Mając odpowiednio dużo czasu, możesz wyśledzić każdą konwersację, oddychającą istotę i każde urządzenie wydające dźwięk w zasięgu. Akcja by rozpocząć, do paru rund by ją zakończyć, w zależności od trudności zadania.

Anegdota (2 punkty Intelektu) - możesz polepszyć morale grupy istot i pomóc im w nawiązaniu więzi, poprzez zabawianie ich podnoszącą na duchu anegdotą. Przez następną godzinę, ci którzy słuchali Twojej historii są wyszkoleni w jednym zadaniu Twojego wyboru, które jest powiązane z anegdotą, tak dugo, jak nie jest to atak lub obrona. Akcja by rozpoczęć, jedna minuta by zakończyć.

Zwierzęce Szpiegowanie (4+ punkty Intelektu) - jeśli znasz ogólną lokalizację zwierzęcia, które jest przyjazne względem Ciebie i w zasięgu 1.5 km od Ciebie, możesz postrzegać świat jego zmysłami do 10 minut. Jeśli nie jesteś w formie zwierzęcej lub w formie podobnej do tego zwierzęcia, musisz zastosować poziom Wysiłku do korzystania z tej umiejętności. Akcja by rozpocząć.

Zwierzęcy Kształt (3+ punkty Intelektu) - zmieniasz się w zwierzę tam małe jak szczur lub tak duże jak ty (np: duży pies lub mały niedźwiedź) na 10 minut. Za każdym razem, gdy zmieniasz kształt, możesz wybrać inne zwierzę. Twój ekwipunek staje się częścią owej transformacji, co czyni go nieużytecznym, o ile nie ma pasywnego efektu, takiego jak zbroja. W tej formie Twoje Statystyki pozostają takie same jak w Twojej normalnej formie, ale możesz się ruszać i atakować zgodnie z Twoim zwierzętym kształtem (ataki większości zwierząt tego rozmiaru to bronie średnie, z których możesz korzystać bez żadnej kary). Zadania wymagające rąk - takie jak naciskanie klamek lub przycisków są utrudnione kiedy jesteś w formie zwierzęcej. Nie możesz mówić, ale dalej możesz korzystać ze zdolności, które nie polegają na ludzkiej mowie. Uzyskujesz dwie powinniejsze zdolności powiązane z istotą, w której się zmieniłeś (patrz tabela Mniejsze Zdolności Zwierzęcego Kształtu). Dla przykładu, jeśli zamieniasz się w nietoperza, jesteś wyszkolony w percepcji i możesz latać na daleki zasięg w każdej rundzie. Jeśli zamienisz się w ośmiornicę, jesteś wyszkolony w skradaniu się i oddychasz pod wodą. Jeśli zastosujesz poziom Wysiłku do stosowania tej zdolności, możesz albo przybrać kształt mówiącego zwierzęcia, albo hybrydowy. Kształt mówiącego zwierzęcia wygląda dokładnie jak zwykłe zwierzę, ale możesz dalej mówić i korzystać ze zdolności bazują-

cych na ludzkiej mowie. Kształt hybrydowy wygląda jak Twoja normalna forma, ale z cechami zwierzęcia, nawet jeśli to konkretne zwierzę jest znacznie mniejsze od Ciebie (jak nietoperz lub szczur). W formie hybrydowej możesz mówić, korzystać ze swoich wszystkich zdolności, atakować jak zwierzę i wykonywać zadania przy użyciu rąk bez utrudnienia. Każdy kto dobrze się przypatrzy Tobie w formie hybrydowej nigdy nie pomyliłby Cię ze zwierzęciem. Akcja by się przemienić lub odwrócić transformację.

“Podobieństwo” to termin ogólnikowy. Lwy są podobne do tygrysów i leopardów, orły są podobne do kruków i łabędzi, psy są podobne do wilków i lisów itp.

Nawet jeśli Twój zwierzęcy kształt ma wiele typów ataku (np: zębami i pazurami), możesz zaatakować tylko raz w rundzie, chyba że masz jakąś zdolność, która pozwala Ci na dokonywanie dodatkowych ataków w swojej turze.

Wariant Zwierzęcego Kształtu: Jeśli Twój koncept postaci sprawia, że zawsze zmienia się ona w ten sam zwierzęcy kształt zamiast wybierać z wielu, podwój czas trwania Zwierzęcego Kształtu (20 minut na jedno wykorzystanie). MG może pozwolić postaci z tym ograniczeniem na uczenie się dodatkowych zwierzęcych form poprzez wydanie 4 PD jako długotrwała korzyść.

- **Wodny:** Zwierzę albo oddycha pod wodą zamiast powietrzem, albo jest w stanie oddychać wodą w dodatku do powietrza.
- **Pancerz:** Zwierzę ma twardą skorupę lub skórę, co daje mu +1 do Pancerza.
- **Duszenie:** Zwierzę może się szybko obwinąć wokół przeciwnika po udanym ataku wręcz (zazwyczaj ugryzieniu lub ataku pazurem), ułatwiając następne ataki przeciwko temu samemu wrogowi aż do momentu, aż kontakt nie zostanie zerwany.
- **Szybki:** To zwierzę może się poruszać na daleki zasięg w swojej turze zamiast na średni.
- **Latanie:** Zwierzę może latać, co (w zależności od typu zwierzęcia) może oznaczać ruch na średni lub daleki zasięg w swojej turze.
- **Ręce:** Zwierzę ma łapy lub ręce, które są nienormalnie zwinne jak te ludzi. W przeciwnieństwie

do większości zwierzęcych kształtów, zadania zwierzęcia które wymagają rąk nie są utrudnione (choć MG może zdecydować, że niektóre zadania, wymagające ludzkie zwinności, np: gra na fletie, są dalej utrudnione).

- **Czuły Węch:** Zwierzę posiada silny zmysł węchu, uzyskując atut na śledzeniu i akcjach w ciemności lub podczas oślepienia.
- **Mały:** Zwierzę jest znacznie mniejsze od człowieka, co ułatwia jego Obronę Szybkości ale utrudnia zadania polegające na przenoszeniu ciężkich rzeczy.
- **Trucizna:** Zwierzę jest trujące (zazwyczaj jego ugryzienie), co zadaje dodatkowy 1 punkt obrażeń.

Zwierzęce Zmysły - Jesteś wyszkolony w słuchaniu i dostrzeganiu rzeczy. Dodatkowo, przez większość czasu, MG powinien Cię poinformować o tym, że zaraz wkroczyłeś w pulapkę lub zostaniesz zaatakowany z zaskoczeniem, jeśli zagrożenie jest na poziomie niższym niż 5. Umożliwienie.

Riposta (3 punkty Szybkości) - Jeśli jesteś zaangażowany w walkę wręcz, możesz wykonać bezpośredni atak wręcz przeciwko każdemu z atakujących raz na rundę. Ten atak jest utrudniony, i ciągle możesz wykonać swoją normalną akcję podczas tej rundy. Umożliwienie.

Uprowadzenie Ataku (4 punkty Intelektu) - Możesz wyczuć jak i kiedy istoty Cię atakujące wykonają swoje ataki. Rzuty na Obronę Prędkości są ułatwione na jedną minutę. Akcja.

Przebłysk (1 punkt Intelektu) - Patrzysz w przyszłość by zobaczyć, jak Twoje akcje się zakończą. Pierwsze zadanie, które wykonasz przed końcem swojej następnej rundy uzyskuje atut. Akcja.

Automatyczny Blask - Przedmioty z trwałego światła, które tworzysz, rzucają światło, oświetlając wszystko w bliskim zasięgu. Kiedy tylko zechcesz, Twoje ciało (w całości lub tylko jego część) rzuca światło, oświetlając wszystko w średnim zasięgu. Umożliwienie.

Stosowanie Swojej Wiedzy - Kiedy pomagasz innej postaci w akcji, w której nie posiadasz wyszkolenia, jesteś traktowany jako wyszkolony w niej. Akcja.

Aportacja (4 punkty Intelektu) - Przywołujesz do siebie fizyczny obiekt. Możesz wybrać dowolną pozycję ze standardowej listy ekwipunku, lub

Tabela 3.1: Tabela Mniejszych Zdolności Zwierzęcej Formy

Zwierzę	Umiejętność	Inne zdolności
Małpa	Wspinaczka	Ręce
Borsuk	Wspinaczka	Czuły węch
Nietoperz	Percepcja	Lataanie
Niedźwiedź	Wspinaczka	Czuły węch
Ptak	Percepcja	Lataanie
Dzik	Obrona Mocy	Czuły węch
Kot	Wspinaczka lub skradanie się	Mały
Wąż dusiciel	Wspinaczka	Duszenie
Krokodyl	Skradanie się lub pływanie	Duszenie
Deinonych	Percepcja	Szybki
Delfin	Percepcja lub pływanie	Szybki
Ryba	Skradanie się lub pływanie	Wodny
Żaba	Skakanie lub skradanie się	Wodny
Koń	Percepcja	Szybki
Leopard	Wspinaczka lub skradanie się	Szybki
Jaszczurka	Wspinaczka lub skradanie się	Mały
Ośmioronica	Skradanie się	Wodny
Rekin	Pływanie	Wodny
Żółw	Obrona Mocy	Pancerz
Jadowity wąż	Wspinaczka	Trucizna
Wilk	Percepcja	Czuły węch

(nie więcej niż raz dziennie) możesz pozwolić MG na przypadkowe określenie tego przedmiotu. Jeśli przywołujesz przypadkowy obiekt, ma on szansę 10 procent na bycie zamanifestowanym Cypherem lub artefaktem, 50 procent szans na bycie zwykłym ekwipunkiem i 40 procent szans na bycie jakimś bezużytecznym śmieciem. Nie możesz zastosować tej umiejętności, by wziąć przedmiot trzymany przez inną istotę. Akcja.

Wodny Wojownik - Ignorujesz wszelkie kary do akcji (wliczając walkę) w środowiskach podwodnych. Umożliwienie.

Potrójny Wystrzał (3 punkty Szybkości) - Jeśli broń ma zdolność wystrzału ciągłego bez przeładowywania (zazwyczaj zwana jest bronią automatyczną), możesz wystrzelić ze swojej broni w kierunku do 3 celów (muszą stać obok siebie) na raz. Wykonaj osobny rzut na atak na każdy z celów. Każdy z tych ataków jest utrudniony. Akcja.

Magiczny Błysk (1 punkt Intelektu) - Ulepszasz obrażenia innego zaklęcia ofensywnego dodatkową energią, tak, że zadaje 1 dodatkowy punkt obrażeń. Alternatywnie, Twój atak sięga celu w da-

lekim zasięgu - jest to ognisty pocisk czystej magii, zadający 4 punkty obrażeń. Umożliwienie dla ulepszenia; akcja dla ataku na daleki zasięg.

Artefakty z Odzysku (6 punktów Intelektu +2 PD) - Rozwinąłeś szósty zmysł odnośnie szukania najcenniejszych rzeczy na pustkowiących. Jeśli spędzasz czas wymagany by odnieść sukces na 2 zadaniach przeszukiwania, możesz wymienić ich rezultat na szansę pozyskania artefaktu wyboru MG jeśli zakończysz test 6 poziomu Intelektu powodzeniem. Możesz skorzystać z tej zdolności najczęściej raz dziennie i nigdy dwa razy w tym samym obszarze. Akcja by rozpocząć, parę godzin, by ją zakończyć.

Mechanik Artefaktów - Jeśli spędzasz przy najmniej 1 dzień majsterkując z artefaktem, który posiadasz, funkcjonuje on na poziomie o 1 wyższym niż normalnie. Stosuje się to do wszystkich artefaktów w Twoim владaniu, ale tylko Ty możesz korzystać z tego bonusa. Umożliwienie.

Jak Przepowiedziano - osiągasz coś, co udowadnia, że jesteś Wybrańcem. Następne zadanie, które podejmiesz, jest ułatwione o 3 stopnie. Nie możesz ponownie skorzystać z tej zdolności, aż do

momentu, gdy zaznasz rzutu na odzyskanie zdrowia, który trwa 1 lub 10 godzin. Akcja.

Jak Jedna Istota - Kiedy Ty i Twoja bestia (ze zdolności Zwierzeczy Kompan) jesteście w bliskim zasięgu od siebie, możecie dzielić się obrażeniami, które uzyskujecie. Dla przykładu, jeśli jedno z Was zostanie trafione bronią za 4 punkty obrażeń, podzielcie je pomiędzy siebie jak uznacie za stosowne. Tylko Pancerz i odporności pierwotnego celu ataku wchodzą w grę. Więc jeśli masz Pancerz 2 i zajesz zaatakowany za 4 punkty obrażeń magicznym pociskiem, Twoja bestia może wziąć 2 punkty obrażeń, które normalnie Ty byś musiał znieść, ale jej Pancerz się nie liczy, podobnie jak jej odporność na magię, jeśli jakaś. Umożliwienie.

Umiejętności Zabójcy - Jesteś wyszkolony w skradaniu się i przebieraniu się. Umożliwienie.

Cios Skrytobójcy (5 punktów Intelektu) - Jeśli uda Ci się zaatakować istotę, która nie była świadoma Twojej obecności, zadajesz dodatkowe 9 punktów obrażeń. Umożliwienie.

Potwierdzenie Własnego Przywileju (3 punkty Intelektu) - Zachowując się tak, jak tylko osoba uprzywilejowana może, werbalnie ustawiasz do pionu wroga, który Cię słyszy i rozumie, wskutek czego nie może on podjąć żadnej akcji, wliczając w to ataki, przez jedną rundę. Niezależnie od tego, czy odniesiesz porażkę czy sukces, następna akcja celu jest utrudniona. Akcja.

Przejęcie Kontroli (6+ punktów Intelektu) - Kontrolujesz akcje innej istoty, z którą wszedłeś w interakcję lub którą badałeś przez co najmniej jedną rundę. Efekt trwa 10 minut. Cel musi być na poziomie 2 lub niższym. Kiedy już przejęłeś kontrolę, cel działa tak, jak sobie tego życzysz najlepiej jak potrafi, wolno korzystając ze swojej zdolności do czynienia osądów, chyba, że poświęcisz akcję nadanie mu bardzo szczegółowych instrukcji. W dodatku do normalnych opcji Wysiłku, możesz skorzystać z Wysiłku, by zwiększyć maksymalny poziom celu. Tak więc, aby spróbować wydać rokaz celowi 5 poziomu (3 poziomy ponad normalnym limitem), musisz zastosować 3 poziomy Wysiłku. Kiedy cel się kończy, cel pamięta wszystko, co się stało i reaguje na to zgodnie ze swoją naturą i Twojej relacji z nim - przejęcie kontroli mogło zniszczyć wcześniejszą, pozytywną relację między wami. Akcja, by rozpoznać.

Atleta - Jesteś wyszkolony w noszeniu ciężarów, wspinaczce, skakaniu i niszczeniu. Umożliwienie.

Atak i Ponowny Atak - Zamiast uzyskiwać więcej obrażeń lub mniejszy/większy efekt na naturalnej 17 lub więcej, możesz dzięki tej zdolności natychmiast wykonać następny atak. Umożliwienie.

Estetyczny Atak - Podczas ataku, wykonujesz stylowe ruchy, zachwycające gesty, lub coś innego co zachwyca lub rozbawia innych. Jedna istota, którą wybierasz w średnim zasięgu, która może Cię dostrzec, uzyskuje atut na swoim następnym zadaniu, jeśli jest ona wykonany w ciągu rundy lub dwóch. Umożliwienie.

Modyfikacja Cyphera (2+ punkty Intelektu) - Kiedy aktywujesz cypher, dodaj +1 do jego poziomu. W dodatku do normalnych opcji korzystania z Wysiłku, możesz wybrać korzystanie z Wysiłku, by zwiększyć poziom cyphera o dodatkowe +1 (na zastosowany poziom Wysiłku). Niemniej ożes zwiększyć poziom cyphera powyżej 10. Umożliwienie.

Autodoktor - jesteś wyszkolony w leczeniu, operacjach chirurgicznych i znoszeniu bólu. MOżesz operować samego siebie, pozostając w tym czasie w pełni świadomym. Umożliwienie.

Świadomość (3 punkty Intelektu) - Stajesz się nadmiernie świadomy swojego otoczenia w celu lepszego odnalezienia swojego celu. Na 10 minut, jesteś świadom wszystkich żywych istot w dalekim zasięgu (wliczając ich ogólnie umiejscowienie) i poprzez koncentrację (kolejna akcja) możesz spróbować poznać informacje o stanie zdrowia i poziomie mocy każdej z nich. Akcja.

3.2 B

Babel - Po usłyszeniu mówionego języka przez parę minut, możesz się nim wysławiać i zostać w nim zrozumianym. Jeśli będziesz kontynuować korzystanie z tego języka, by wchodzić w interakcję z native speakerami, Twoje umiejętności z nim związane ulepszają się znacząco, aż w końcu możesz zostać pomyłony z native speakerem już po paru godzinach mówienia w nowym języku. Umożliwienie.

Balansowanie - Jesteś wyszkolony w balansowaniu. Umożliwienie.

Drużyna Desperados - Twoja reputacja ściąga do Ciebie grupę 6 2-poziomowych Kompanów desperado (BN-ów), którzy są Tobie kompletnie oddani. Powinieneś razem z MG określić szczególnych kompanów. Jeśli jeden z kompanów umrze, zyskujesz nowego w jego miejsce po przynajmniej 2

tygodniach i odpowiednim procesie rekrutacyjnym. Umożliwienie.

Drużyna Kompanów - Otrzymujesz 4 3-poziomowych kompanów. Nie są oni ograniczeni odnośnie ich modyfikacji. Umożliwienie.

Ogłuszenie (1 punkt Mocy) - Wykonujesz powtarzalny atak wręcz. Twój atak zadaje o 1 punkt obrażeń mniej niż zwykle, ale oszałamia cel na jedną rundę, podczas której wszystkie jego zadania są utrudnione. Akcja.

Podstawowy Kompan - Uzyskujesz kompana 2-poziomu. Jedną z jego modyfikacji musi być perswazja. Możesz wziąć tę zdolność wiele razy, za każdym razem otrzymując innego kompana 2-poziomu. Umożliwienie. (MG może określić, że musisz poszukać odpowiedniego kompana w świecie gry, zanim go zdobędziesz).

Zarządzanie Bitwą (4 punkty Intelektu) - Tak długo, jak używasz swojej akcji w każdej rundzie na wydawanie rozkazów lub dawanie porad, rzuty na atak i obronę podejmowane przez Twoich sprzymierzeńców w średnim zasięgu są ułatwione. Akcja.

Taktyk Pola Walki (2+ punkty Intelektu) - Oceniasz swoje otoczenia, poznając dowolne fakty, które MG uzna za ważne odnośnie atakowania, bronienia się, manewrowania i radzenia sobie z zagrożeniami środowiskowymi w średnim zasięgu. Dla przykładu, możesz zauważyc, że po wpięciu się na stos śmieci uzyskasz przewagę w walce wręcz, że w kącie najłatwiej się bronić, że gdzieś jest mniej ślimaka pokrywa lodo na zamarzniętym jeziorze, lub że istnieje miejsce, gdzie trujący gaz jest rzadszy niż indziej. Jeśli Ty (lub ktoś, kogo o tym poinformujesz) przemieści się w tamto miejsce, Ty (lub on/a) uzyska atut na zadaniach związanych z optymalną pozycją (takie jak ataki z wyższego miejsca, obrona Szybkości w łatwym do obrony rogu, rzuty na utrzymanie równowagi na lodzie lub Obrona Mocy przeciwko trującej chmurze). Zamiast uzyskać korzystną lokację, możesz się dowiedzieć o niekorzystnej lokacji, którą możesz wykorzystać przeciwko swoim wrogom, np: zapędzając ich w kozi róg który utrudnia ich ataki wręcz lub słaby punkt na zamarzniętym jeziorze, gdzie lód się pod nimi załamie. Możesz wykorzystać Wysiłek by dowiedzieć się o jednej dodatkowej dobrej lub złej lokacji w zasięgu (jedna lokacja na poziom Wysiłku), zwiększyć zasięg zdolności (dodatkowy średni zasięg na poziom Wysiłku) lub skorzystać z obydwu tych opcji. Umożliwienie.

Zew Dziczy (5 punktów Intelektu) - Przywołujesz horde małych zwierząt lub jedno zwierzę 4 poziom, by Tobie chwilowo pomagało. Te istoty robią „jak rozkażesz tak długo, jak skupiasz na nich swoją uwagę, ale musisz wykorzystać swoje akcje, by nimi kierować. Istoty te naturalnie występują w tym terenie i przybywają o własnych siłach, więc jeśli jesteś w niedostępny miejscu, to nie przybędą. Akcja.

Zwierzęcy Kompan - Istota 2 poziomu rozmiazu Twojego lub mniejszego towarzyszy Ci i słucha Twoich instrukcji. Powinieneś wypracować z MG szczegół tej istoty, i najpewniej będziesz za nią wykonywał rzuty w czasie walki lub gdy wykonuje ona jakieś akcje. Zwierzęcy kompan działa w Twojej turze. Jako istota 2 poziomu, posiada ona stopień trudności 6 i 6 punktów życia, a zadaje 2 obrażenia. Jej zdolności ruchu bazują na jej typie istoty (ptak, istota pływająca itp.). Jeśli Twój zwierzęcy Kompan umrze, możesz przeszukać dzicz przez 1k6 dni, by odnaleźć nowego. Umożliwienie. (Poziom istoty określa jej stopień trudności, punkty życia i obrażenia, chyba, że zaznaczono inaczej. Tak więc zwierzęcy kompan 2 poziomu ma stopień trudności 6, 6 punktów życia i zadaje 2 obrażenia. Zwierzęcy kompan 4 poziomu ma stopień trudności 12, 12 punktów życia i zadaje 4 punkty obrażeń. I tak dalej.).

Oczy Bestii (3 punkty Intelektu) - Poprzez podłączenie się do istoty z Twojej zdolności Zwierzęcy Kompan, możesz postrzegać świat jego zmysłami, jeśli znajduje się w zasięgu 1.5 km od Ciebie. Ten efekt trwa 10 minut. Akcja, by ustawić.

Likantropia - w ciągu 5 sąsiadujących z sobą nocy w każdym miesiącu, zamieniasz się w potworna bestię (do 1 godziny każdej nocy). W tej nowej formie, uzyskujesz +8 do Puli Mocy, +1 do Skupienia w Mocy, +2 do Puli Szybkości i +1 do Skupienia w Szybkości. Kiedy jesteś w zwierzęcej formie, nie możesz wydawać punktów Intelektu na cokolwiek innego niż próba powrotu do normalnej formy zanim minie godzina (zadanie o trudności 2). Dodatkowo, atakujesz wszystkie żywego istoty w średnim zasięgu od Ciebie. Po tym, jak wracasz do normalnej formy, otrzymujesz karę -1 do wszystkich rzutów na godzinę. Jeśli nie zabiłeś i zjadłeś przy najmniej jednej istoty w zwierzęcej formie, ta kara wzrasta do -2 i dotyczy wszystkich Twoich rzutów przez 24 godziny. Akcja, by zmienić się z powrotem.

Niezauważalny - Twój obniżony wzrost spra-

wia, że trudno Cię znaleźć. Kiedy Zmniejszenie się jest aktywne, wszystkie Twoje próby skradania się są ułatwione. Umożliwienie.

Wiedza z Bestiariusza - jesteś wyszkolony w wiedzy o niehumanoidalnych istotach, które jedzą ludzkie mięso - rozpoznawaniu ich, poznawaniu ich słabości i poznawaniu ich zwyczajów i zachowań. Umożliwienie.

Zdrada - Za każdym razem, gdy przekonasz przeciwnika, że nie jesteś zagrożeniem i następnie zaatakujesz z nienacka (bez prowokacji), ten atak zadaje 4 dodatkowy punkty obrażeń. Umożliwienie.

Lepsze Życie Dzięki Chemii (4 punkty Intelektu) - Stworzyłeś koktajle chemiczne dostosowane do Twojej własnej biochemii. W zależności od tego, który z nich zażyjesz, czyni Cię to mądrzejszym, szybszym lub wytrzymalszym, ale kiedy ich działanie się kończy, masz przekichane, więc korzystasz z nich tylko wtedy, kiedy sytuacja tego wymaga. Uzyskujesz 2 punkty w Skupieniu w Mocy, Szybkości lub Intelekcie na jedną minutę, po której nie możesz ponownie skorzystać z tej zdolności przez godzinę. Podczas tej godziny, za każdym razem, gdy wydasz punkt z Puli, zwiększasz kosz tej akcji o 1. Akcja.

Lepszy Atak z Zaskoczenia - Jeśli atakujesz z ukrycia lub przed akcją przeciwnika, otrzymujesz atut na swoim ataku (jeśli posiadasz także zdolność Atak z Zaskoczenia, dodajesz obydwa atuty). Po udanym ataku, zadajesz dodatkowe 2 punkty obrażeń (w sumie 4, jeśli posiadasz Atak z Zaskoczenia). Umożliwienie.

Większy - Kiedy korzystasz ze Wzrostu, możesz osiągnąć rozmiar 4 metrów i dodajesz dodatkowe 3 chwilowe punkty do swojej Puli Mocy. Umożliwienie.

Większy Zwierzęcy Kształt - kiedy korzystasz ze Zwierzęcego Kształtu, Twoja zwierzęca forma rozrasta się do podwójnego normalnego rozmiaru. Będąc tak wielką, zwierzęca forma dodaje Ci następujące bonusy: +1 do Pancerza, +5 do Puli Mocy, jesteś także wyszkolony w używaniu naturalnych ataków swojej zwierzęcej formy jako ciężkich broni (jeśli nie byłes wyszkolony). Jednakże, Twój Obrona Szybkości jest utrudniona. Kiedy jesteś większy, dostajesz także atut na zadaniach które są prostsze dla dużych istot, takich jak wspinaczka, zastraszanie, przepływanie rzek itp. Umożliwienie.

Większy Likantrop - Kiedy przebywasz w formie likantropa, Twoja forma fizyczna jest większa niż wcześniej, sięgając 4 metrów. Będąc tak wiel-

kim, otrzymujesz następujące bonusy: +1 do Pancerza, +5 do Puli Mocy, i jesteś wyszkolony w korzystaniu ze swoich pięści jak z ciężkich broni (jeśli jeszcze nie jesteś). Jednakże, Twój Obrona Szybkości jest utrudniona. Kiedy jesteś tak wielki, uzyskujesz atut na zadaniach które są prostsze dla dużej istoty, takich jak wspinaczka, zastraszanie, przepływanie rzek itp. Umożliwienie.

Detonacja Biomorficzna (7+ punktów Mocy)

- Emitujesz impuls biomorficznej energii w średnim zasięgu, ale tak manipulujesz jego frekwencją, by przeszkadzał życiu w bliskim zasięgu. Wszyscy w promieniu detonacji otrzymują 5 punktów obrażeń, które ignorują Pancerz (chyba, że Pancerz wynika z pola siłowego). Jeśli zastosujesz dodatkowy Wyśiłek by zwiększyć obrażenia, zadajesz 2 dodatkowe punkty obrażeń na poziom Wysiłku (zamiast normalnych 3 punktów); cele w zasięgu otrzymują 1 punkt obrażeń nawet jeśli nie powiedzie Ci się rzut na atak. Akcja.

Biomorficzne Leczenie (4+ punktów Mocy)

- Świadomie wysydasz puls swojego pola biomorficznego (dziwna energia generowana przez ciało) i skupiasz go na żywej istocie w średnim zasięgu. Cel uzyskuje darmowy i natychmiastowy rzut na odzyskanie zdrowia. Nie możesz ponownie użyć tej zdolności na danej istocie aż do momentu, gdy zakończysz swój 10-godzinny odpoczynek. Akcja.

Spryciula - Jesteś wyszkolony w jednej z następujących umiejętności: oszustwie, skradaniu się lub przebieraniu się. Umożliwienie.

Zlanie się z Tłem (4 punkty Intelektu) - Kiedy zlewasz się z tłem, istoty dalej Cię widzą, ale nie przywiązuje do Twojej obecności wagi przez około minutę. Kiedy się zlewasz z tłem, jesteś wyspecjalizowany w skradaniu się i obronie Szybkości. Ten efekt kończy się, gdy zrobisz coś, by ujawnić swoją obecność lub pozycję - zaatakujesz, skorzystasz ze zdolności, przesuniesz wielki obiekt itp. Jeśli to się wydarzy, możesz odzyskać brakujący czas efektu poprzez poświęcenie akcji na skupieniu się, by wyglądać niewinnie i na swoim miejscu. Akcja borycząca lub odzyskać.

Błogosławieństwo Bóstw - Jako sługa bóstw, masz różne błogosławieństwa, których Ci udzielili. Błogosławieństwo zależy od danego bóstwa i jego specjalności. Wybierz dwie ze zdolności wymienionych poniżej.

• **Autorytet/Prawo/Pokój** (3 punkty Inte-

lektu) - Powstrzymujesz wroga, który Cię słyszy i rozumie, przed zaatakowaniem kogoś lub czegoś przez jedną rundę. Akcja.

- **Dobrotliwość/Moralność/Duch** (2+ punktów Intelektu) - Jeden demon, duch lub podobna istota 1-poziomu w średnim zasięgu zostaje zniszczona lub wygnana. W dodatku do normalnych opcji Wysiłku, możesz skorzystać z niego, by zwiększyć maksymalny poziom celu. Tak więc, aby zniszczyć lub wygnacć cel 5-poziomu (4 poziomy więcej niż normalnie) musisz zastosować 4 poziomy Wysiłku. Akcja.
 - **Śmierć/Ciemność** (2 punkty Intelektu) - Cel, który wybierasz w średnim zasięgu, otrzymuje 3 punkty obrażeń. Akcja.
 - **Pragnienie/Miłość/Zdrowie** (3 punkty Intelektu) - Poprzez dotyk, możesz przywrócić 1d6 punktów do jednej Puli Statystyk dowolnej istocie, wliczając siebie. Ta zdolność to zadanie Intelektu 2 poziomu. Za każdym razem, gdy chcesz uzdrowić tę samą istotę, zadanie jest utrudnione poziom więcej. Trudność wraca do 2 po tym, jak istota zakończy 10-godzinny odpoczynek. Akcja.
 - **Kamień/Ziemia** - Jesteś wyszkolony we wspinaczce, kamieniarstwie i eksploracji jaskiń. Umożliwienie.
 - **Wiedza/Mądrość** (3 punkty Intelektu) - Wybierz do 3 istot (możesz się wśród nich znaleźć). Przez minutę, konkretny typ zadania (ale nie rzut na atak lub obronę) jest ułatwiony dla tych istot, ale tylko, jeśli zostają w bliskiej odległości od Ciebie. Akcja.
 - **Natura/Zwierzęta/Rośliny** - Jesteś wyszkolony w botanice i obchodzeniu się z dzikimi zwierzętami. Umożliwienie.
 - **Ochrona/Cisza** (3 punkty Intelektu) - Tworzysz cichy bąbel ochronny wokół siebie o promieniu bliskiego zasięgu na jedną minutę. Bąbel porusza się wraz z Tobą. Wszystkie rzuty obronne dla Ciebie i istot, które wybierzesz, gdy wykonywane są wewnątrz tego bąbla, są ułatwione, i żaden hałas, niezależnie od jego natury, nie wybrzmiewa głośniej niż normalna rozmowa. Akcja, by rozpocząć.
 - **Powietrz/Niebo** (2 punkty intelektu) - Istota, której dotkniesz, jest odporna na toksyny i choroby przenoszone drogą powietrzną na 10 minut. Akcja.
 - **Słońce/Światło/Ogień** (2 punkty Intelektu) - Sprawiasz, że jedna istota lub obiekt w średnim zasięgu się zapala, co zadaje jej 1 punkt obrażeń środowiskowych w każdej rundzie, do momentu, gdy ogień zostanie wygaszony (wymaga to akcji). Akcja.
 - **Oszustwo/Chciwość/Handel** - jesteś wyszkolony w wykrywaniu oszustw innych istot. Umożliwienie.
 - **Wojna** (1 punkt Intelektu) - Cel, który wybierasz w średnim zasięgu (możesz to być Ty) zadaje 2 obrażenia więcej swoim następnym udanym atakiem bronią. Akcja.
 - **Woda/Morze** (2 punkty Intelektu) - Cel, który wybierasz może oddychać pod wodą przez 10 minut. Akcja.
- Oślepienie Maszyny** (6 punktów Szybkości) - Deaktywujesz sensory maszyny, czyniąc ją ślepą do czasu, aż ktoś ją naprawi. Musisz albo dotknąć maszyny, albo uderzyć w nią atakiem dystansowym (nie zadaje on obrażeń). Akcja.
- Oślepiający Atak** (3 punkty Szybkości) - Jeśli masz ze sobą źródło światła, możesz go urzyć, by wykonać atak wręcz przeciwko celowi. Jeśli atak jest udany, nie zadaje on obrażeń, ale cel jest oślepiony na jedną minutę. Akcja.
- W mgieniu Oka** (4 punkty Szybkości) - Potruszasz się do 300 metrów w jednej undzie. Akcja.
- Blok** (3 punkty Szybkości) - Automatycznie blokujesz następny atak wręcz wykonany przeciwko Tobie w następnej minucie. Akcja by rozpocząć.
- Chronienie Sprzymierzeńca** - Jeśli korzystasz z lekkiej lub średniej broni, możesz blokować ataki wykonywane przeciwko sprzymierzeńcowi blisko Ciebie. Wybierz jedną istotę w bliskim zasięgu. Zaspawiasz mu atut do Obrony Szybkości. Nie możesz skorzystać z Szybkiego Bloku kiedy Chronisz Sprzymierzeńca. Umożliwienie.
- Gorączka Krwi** - Kiedy nie masz punktów w jednej lub dwóch Pulach, uzyskujesz atut na rzutach na atak lub obronę (Twój wybór). Umożliwienie.

Zew Krwi (3 punkty Mocy) - Jeśli pokonasz w walce wroga, możesz się przemieścić o średni dystans, ale tylko, jeśli się przemieszczasz w kierunku innego wroga. Nie musisz wydawać punktów aż do momentu, w którym wiesz, że pierwszy wróg poległ. Umożliwienie.

Rozmazana Prędkość (7 punktów Mocy) - Poruszasz się tak szybko, że do Twojej następnej turы, jesteś rozmazany. Kiedy jesteś rozmazany, jeśli wykorzystasz Wysiłek na ataku wręcz lub Obronie Szybkości, uzyskujesz darmowy poziom Wysiłku na tym zadaniu. Możesz się przemieścić na średni dystans jako część innej akcji lub na daleki dystans, jeśli poświęcisz na to całą akcję. Umożliwienie.

Zmiana Ciała (3+ punkty Intelektu) - Zmieniasz swoje ciało i twarz oraz kolory na jedna godzinę, ukrywając swoją tożsamość lub poszywając się pod kogoś. Jeśli zastosujesz poziom Wysiłku, możesz udawać konkretną osobę dostatecznie dobrze, by oszukać kogoś, kto zna ją dobrze lub przebadał ją z bliska (wliczając odciski palców i porównanie głosu, ale nie wzór siatkówki lub DNA). Masz atut na wszelkich zadaniach związanych z przebieraniem się (w dodatku do atutu z Morficznej Twarzy). Musisz zastosować osobny poziom Wysiłku, jeśli chcesz udawać inny gatunek (np: gdy człowiek chce udawać humanoidalnego kosmitę). Akcja.

Jeździec Błyskawicy (4 punkty Intelektu) - Możesz przemieścić się na daleki dystans z jednego miejsca na drugie prawie natychmiastowo, przeniesiony przez błyskawicę. Musisz być w stanie dostrzec nową lokację, i nie może być między nimi żadnych przeszkadzających barier. Akcja.

Promienie Mocy (5+ punktów Intelektu) - Wystrzelujesz wachlarz błyskawic na średni zasięg w pióropuszu, który jest szeroki na 15 metrów na swoim końcu. Ten atak zadaje 4 punkty obrażeń. Jeśli zastosujesz Wysiłek by zwiększyć obrażenia zamiast ułatwić atak, zadajesz 2 dodatkowe punkty obrażeń na poziom Wysiłku (zamiast zwykłych 3); cele w zasięgu otrzymują 1 punkt obrażeń nawet jeśli nie powiedzie Ci się rzut na atak. Akcja.

Urealnienie Iluzji (2+ punkty Intelektu) - Dajesz jednej ze swoich wizualnych iluzji ograniczoną fizyczną realność, którą można powąchać, posmakować, usłyszeć i poczuć. Ten efekt jest powiązany z daną iluzją i zachowuje się stosownie do jej natury. Dla przykładu, może on sprawić, że iluzja cegły będzie odczuwalna jako cegła, iluzja osoby będzie

pachnieć jak perfumy i być w stanie otwierać drzwi, a iluzja kominka będzie ciepła w dotyku.

Fizyczna rzeczywistość zapewniona Twojej iluzji jest na poziomie 1 z 3 punktami zdrowia. Jeśli z iluzji się korzysta, by zaatakować, zadaje ona tylko 1 punkt obrażeń (mogą to być normalne obrażenia jak ciosy pięści i kopnięcia, lub obrażenia środowiskowe jak spadające cegły lub ognie kominka). Możesz zwiększyć poziom stworzonego efektu, poprzez dodanie poziomów Wysiłku - każdy poziom Wysiłku zwiększa realność iluzji o 1 poziom.

Mожesz aktywować tę zdolność jako część akcji stworzenia iluzji (korzystając z dowolnej zdolności tworzenia iluzji, jaką dysponujesz, np: Mniejszej Iluzji) lub możesz wykorzystać osobną akcję zastosowaną względem jednej z Twoich iluzji, które już istnieją. Efekt kończy się, gdy iluzja zostaje zniszczona, pozwalasz jej na ustąpienie, punkty życia iluzji są zredukowane do 0, lub gdy upłynie 10 minut. Umożliwienie.

Ulepsz Materialny Cypher (2 punkty Intelektu) - Zamanifestowany Cypher który aktywujesz w swojej następnej akcji, działa jakby miał 2 poziomy więcej. Akcja.

Ulepsz Funkcjonowanie Materialnego Cyphera (4 punkty Intelektu) - Dodaj 3 do działającego poziomu zamanifestowanego cyphera, który aktywujesz w swojej następnej akcji, lub zmień jeden z aspektów jego parametrów (zasięg, czas trwania, obszar efektu itp.). Parametry możesz maksymalnie podwoić, a minimalnie obniżyć do 1/10. Akcja.

Skacząca Tarcza - Kiedy korzystasz z Rzutu Tarczą Siłową, zamiast zanikać po jednym ataku (udanym lub nie), zaatakuje ona do dwóch dodatkowych celów w średnim zasięgu. Wysiłek lub inne modyfikatory zastosowane do pierwszego ataku stosują się również do innych celów. Niezależnie od tego, czy trafisz wszystkie, trochę, czy zero celów, tarcza zanika, a potem reformuje się w Twoich dloniach. (Jeśli wziąłeś Skaczącą Tarczę, a wcześniej wziąłeś Rzut Tarczą Siłową, masz opcję zamiany tamtej zdolności na Leczący Puls). Umożliwienie.

Związana Magiczna Istota - Posiadasz 3-poziomowego magicznego sprzymierzeńca przywiązanego do fizycznego obiektu (może pomniejszy dźin przywiązany do lampy, mniejszy demon przywiązany do monety, albo duch przywiązany do lusterka). Magiczny sprzymierzeniec jeszcze nie posiada pełnej mocy, którą by posiadł, gdyby do-

rzał. Normalnie, sprzymierzeniec pozostaje uśpiony w obiekcie, do którego jest przywiązyany. Kiedy skorzystasz z akcji, by go zamanifestować, pojawia się obok Ciebie jako istota, z którą możesz porozmawiać. Istota posiada swoją własną osobowość określoną przez MG i jest o poziom wyższa w danej dziedzinie wiedzy (takiej jak np: lokalna historia). MG określa, czy magiczny sprzymierzeniec posiada jakieś długoterminowe cele.

Za każdym razem gdy magiczny sprzymierzeniec staje się fizycznie zamanifestowany, pozostaje takim na okres do jednej godziny. W tym czasie, towarzyszy Tobie i wykonuje Twoje instrukcje. Magiczny sprzymierzeniec musi pozostać w bliskiej odległości od Ciebie - jeśli się oddali bardziej, zostaje wrzucony do swojego obiektu na koniec Twojej następnej tury i nie może wrócić aż do końca Twojego następnego 10-godzinnego odpoczynku. Nie atakuje on istot, ale może skorzystać ze swojej akcji, aby dać Ci atut na każdym jednym ataku, który wykonyujesz w swojej własnej turze. Poza tym, może on dokonywać akcji na własną rękę (choć to raczej Ty będziesz rzucać kośćią).

Jeśli atak zredukuje punkty życia istoty do 0, zniką ona. Reformuje się ona w przywiązanym obiekcie w ciągu $1d6 + 2$ dni.

Jeśli utracisz przywiązany obiekt, wiesz w którym kierunku musisz iść, by go znaleźć. Akcja by zamanifestować magiczną istotę.

Pranie Mózgu (6+ punktów Intelektu) - Korzystasz ze sztuczek, dobrze przemyślanych kłamstw i chemikaliów wpływających na umysł (lub innych środków, takich jak magia lub hiper-technologia) by nakłonić chwilowo innych do zrobienia tego, czego chcesz. Kontrolujesz akcję innej istoty, której dotykasz. Ten efekt trwa przez minutę. Cel musi być na 3 poziomie lub niższym. Możesz pozwolić mu na swobodne działanie lub przejąć kontrolę tak dugo, jak możesz ją dostrzec. W dodatku do zwykłych opcji korzystania z Wysiłku, możesz wybrać zwiększenia maksymalnego poziomu celu lub zwiększenie czasu trwania efektu na jedną minutę. Tak więc, aby kontrolować umysł celu 6 poziomu (trzy poziomy powyżej normalny limit) lub by kontrolować cel na 4 minuty (trzy minuty powyżej normalnego czasu trwania), musisz zastosować 3 poziomy Wysiłku. Kiedy czas trwania się kończy, ta istota nie pamięta bycia kontrolowaną ani niczego, co zrobiła, kiedy była pod wpływem Twojej osoby. Akcja, by rozpocząć.

Przełamanie Linii - Łatwo dostrzegasz dyscyplinę grupy i hierarchie, także pośród Twoich wrogów. Jeśli grupa wrogów zyskuje dowolny rodzaj korzyści z tytułu wspólnej pracy, możesz spróbować im przeszkodzić w odniesieniu tej korzyści, poprzez wskazanie słabego punktu w formacji wrogów lub ataku grupowym. Ten efekt trwa do minuty lub dopóki dotknęci nim wrogowie nie spędzą rundy na przegrupowaniu się, by odzyskać normalną korzyść. Akcja, by zainicjować.

Ruch i Multiatak (6 punktów Szybkości) - Poruszasz się do średniego dystansu i atakujesz do 4 różnych wrogów w jednej akcji tak długo, jak są na Twojej ścieżce. Dowolny modyfikator który stosujesz do jednego ataku stosujesz do wszystkich ataków, które wykonujesz. Jeśli masz inną specjalną zdolność, która pozwala Ci na poruszanie się i wykonanie akcji, kiedy korzystasz z Ruchu i Multiataku, uzyskujesz atut na atakowaniu tych wrogów. Akcja.

Przełamanie Umysłów (7+ punktów Intelektu) - Korzystając ze swoich sprytnych słów i wiedzy o innych, i mając parę rund konwersacji by pozyskać parę konkretnych informacji o kontekście odnośnie Twojego celu, możesz wypowiedzieć zdanie zaprojektowane tak, by zraniło psychikę Twojego rozmówcy. Jeśli cel Cię słyszy i rozumie, otrzymuje on 6 punktów obrażeń Intelektu (ignorujących Pancerz) i zapomina ostatni dzień swojego życia, co może sprawić, że zapomni Ciebie i to, jak się znajduje w danym miejscu. W dodatku do zwykłych opcji korzystania z Wysiłku, możesz skorzystać z niego, by przełamać umysł jednego dodatkowego celu, który Cię słyszy i rozumie. Akcja by rozpoczęć, akcja by zakończyć.

Niszczyciel - Jesteś wyszkolony w zadaniach polegających na uszkadzaniu obiektów. Akcja uszkodzenia obiektu to akcja Mocy, i przy sukcesie, obiekt przesuwa się o jeden krok w dół na liczniku obrażeń obiektu. Jeśli test Mocy przekroczy trudność o dwa kroki, zamiast tego obiekt przesuwa się w dół o dwa kroki w dół na liczniku obrażeń obiektu. Jeśli test Mocy przekroczy trudność o 4 kroki, obiekt przesuwa się na dół o 3 kroki na liczniku obrażeń obiektu i zostaje natychmiastowo zniszczony. Lekkie materiały redukują efektywny poziom obiektu, kiedy twardze materiały jak drewno lub kamień dodaję 1 do efektywnego poziomu lub (lub 2 dla bardzo twardych przedmiotów stworzonych z metalu). Umożliwienie.

Brutalne Uderzenie (4 punkty Mocy) - Zadajesz o 4 punkty obrażeń więcej wszystkimi atakami wręcz do końca swojej następnej rundy. Umożliwienie.

Koleżka (3 punkty Intelektu) - Wybierz jedną z postaci stojących obok Ciebie. Ta postać zostaje Twoim koleżką na 10 minut. Jesteś wyszkolony we wszelkich zadaniach polegających na odnalezieniu, leczeniu, wchodzeniu z interakcją i chronieniu Twojego koleżki. Także, kiedy stoisz obok niego, obydwoje macie atut na Ochronie Szybkości. Możesz mieć tylko jednego koleżkę w danym czasie. Akcja, by rozpocząć.

Wbudowane Bronie - Biomechaniczne implanaty, magiczny kryształ wbudowany w czoło, lub coś równie dziwnego zapewnia Cię we wbudowaną broń. Pozwala Ci to na wystrzelanie promienia energii na długiego zasięgu, który zadaje 5 punktów obrażeń. Ta zdolność nic Cię nie kosztuje. Akcja.

Pałace Światła (3 punkty Intelektu) - Wysydasz promień światła na daną istotę w długim zasięgu, a następnie zwężasz go, aż będzie palił, zadając 5 punktów obrażeń. Akcja.

Ucieczka (5 punktów Szybkości) - Możesz wykonać dwie osobne akcje w tej turze, tak długo jak jedna z nich to ucieczka od wroga lub ukrycie się. Umożliwienie.

Przeniknięcie Przez Barierę (6+ punktów Intelektu) - Przechodzisz przez drzwi, pole siłowe lub inną barierę, która ma maksymalną grubość 1 metra. W zależności od bariery, może to oznaczać znalezienie słabego punktu, który wykorzystujesz, naciśnięcie odpowiednich guzików czystym szczęściem, po prostu użycie siły, lub nawet dziwniejsze wyjaśnienia, jak dotknięcie cieśkiej warstewki między wymiarami lub niespodziewana interakcja z Twoim ekipunkiem. Trudność zadania to poziom bariery. Ta zdolność pozwala Tobie na przeniknięcie, nikomu innemu, a przejście zamknięte na końcu Twojej tury (co może oznaczać, że jesteś uwieziony po drugiej stronie). Masz atut na każdej próbie następnego przeniknięcia przez już raz przenikniętą barierę. W dodatku do zwykłych opcji Wysiłku, możesz skorzystać z niego, by zwiększyć maksymalną grubość bariery, na każdy poziom zwiększać ją o dodatkowy metr. Akcja.

3.3 C

Wezwanie Ducha (6 punktów Intelektu) - Pod Twoim dotykiem, istota martwa nie dłużej niż 7 dni pojawia się jako (najwyraźniej fizyczny) duch, którego poziom jest taki sam, jak za życia. Przywołany duch istnieje maksymalnie przez dzień (lub mniej, jeśli osiąga coś ważnego dla niego w tym czasie), po którym znika i nie może pojawić się ponownie.

Wezwany duch pamięta wszystko, co wiedział za życia, i posiada większość swoich starych zdolności (ale niekoniecznie swój ekipunek). Dodatkowo, uzyskuje on zdolność zostanie niematerialnym jako akcję (do minuty na raz). Wezwany Duch nie jest względem Ciebie w żaden sposób zobowiązany i nie musi zostać blisko Ciebie, by pozostać zamanifestowany. Akcja by rozpocząć.

Przysługa (4 punkty Intelektu) - Strażnik, doktor, technik lub zajęty bandyta zatrudniony przez lub stwarzyszony z przeciwnikiem jest sekretnie Twoim sprzymierzeńcem lub wisi Ci przysługę. Kiedy się na nią powołujesz, cel robi co może, żeby pomóc Ci (rozkuwa Cię, daje Ci noż, zostawia drzwi celi otwarte) w sposób, który minimalizuje możliwość odkrycia, co zrobił. Ta zdolność to zadanie Intelektu poziomu 3. Każdy dodatkowy raz, gdy korzystasz z tej umiejętności, zadanie jest utrudnione o dodatkowy stopień. Trudność wraca do 3 po odpoczynku trwającym 10 godzin. Akcja.

Wezwanie Międzywymiarowego Ducha (6 punktów Intelektu) - przywołujesz istotę-ducha, który manifestuje się przez maksymalnie dzień (lub mniej, jeśli osiągnie przedtem coś ważnego) po którym znika i nie można go ponownie przywołać. Ten duch jest istotą 6 poziomu lub niższego, i może być materialna lub nie, zgodnie z własnym życzeniem (zmiana stanu wymaga akcji). Duch nie jest Tobie winny wdzięczności, i nie potrzebuje zostać blisko Ciebie, by pozostać zamanifestowanym. Akcja, by rozpocząć.

Wezwanie Burzy (7+ punktów Intelektu) - Jeśli jesteś na zewnątrz lub w pomieszczeniu, którego sufit sięga co najmniej 90 m, przywołujesz kotlującą się warstwy oświetlonych błyskawicami chmur burzowych do 460 m w promieniu na 10 minut. Podczas dnia, naturalne oświetlenie pod burzą jest zredukowane do niskiego. Kiedy burza grzmi, możesz wykorzystać akcję, by wysłać błyskawicę zz chmurą, by zaatakować cel, który dostrzegasz, zadając mu 4 punkty obrażeń (możesz normalnie korzystać

z Wysiłku na tych atakach). Trzy akcje by rozpocząć, akcja, by wezwać błyskawicę.

Wezwanie Roju (4 punkty Intelektu) - Jeśli znajdujesz się w lokacji, gdzie mogą przybyć istoty związane z Twoją zdolnością Wpływ na Rój, możesz wezwać je na godzinę. Podczas tej godziny, istoty te robią, co im rozkażesz telepatycznie tak długo, jak są w dalekim zasięgu od Ciebie. Mogą one się gromadzić i utrudniać akcje Twoich wrogów. Kiedy te istoty są w dalekim zasięgu, możesz rozmawiać z nimi telepatycznie i postrzegać świat poprzez ich zmysły. Akcja by rozpoczęć.

Wezwanie Przez Czas (6+ punktów Intelektu) - Przywołujesz osobę lub istotę do 3 poziomu z niedawnej przeszłości, i pojawia się ona obok Ciebie. Możesz wybrać istotę, z którą wcześniej wszedłeś w kontakt (nawet, jeśli jest teraz martwa) lub (nie więcej niż raz na dzień) możesz pozwolić MG na określenie istoty przypadkowo. Jeśli przywołujesz przypadkową istotę, masz 10 procent szans, że będzie to istota do 5 poziomu. Ta istota nie ma pamięci niczego przed byciem wezwana przez Ciebie, ale mimo to może mówić i ma ogólną wiedzę, którą posiada istota jej typu. Istota wezwana przez czas wykonuje swoje akcje tak długo, jak sie na niej koncentrujesz, ale musisz wykorzystać swoją akcję w każdej turze, by wydać jej rozkazy, inaczej wróci do przeszłości.

W dodatku do normalnych opcji korzystania z Wysiłku, możesz skorzystać z wysiłku, by wezwać potężniejszą istotę: każdy poziom Wysiłku zwiększa poziom istoty o 1. Dla przykładu, zastosowanie poziomu Wysiłku, wzywa specyficzną istotę do 4 poziomu lub daje Ci 10 procent szans na wezwanie przypadkowej istoty do 6 poziomu. Akcja.

Uspokojenie (3 punkty Intelektu) - Poprzez dowcipy, piosenkę lub inną sztukę, powstrzymujesz jednego żywego przeciwnika przeciwko zaatakowaniem kogokolwiek lub czegokolwiek przez jedną rundę. Akcja.

Uspokojenie Nieznajomego (2+ punkty Intelektu) - Możesz sprawić, że jedna inteligentna istota pozostaje spokojna w momencie, gdy mówisz. Ta istota nie musi mówić Twoim językiem, ale musi być w stanie Cię ujrzeć. Pozostaje spokojna tak długo, jak skupiasz na sobie jej uwagę i nie jest zaatakowana lub w inny sposób w niebezpiecznej sytuacji. W dodatku do normalnych opcji Wysiłku, możesz go zastosować, by uspokoić dodatkową istotę sprzymierzoną z Twoim pierwszym celem - jedna istota

na poziom Wysiłku. Akcja.

Zręczny Wojownik - Twoje ataki zadają o 1 punkt obrażeń więcej. Umożliwienie.

Zachwyt lub Inspiracja - Możesz zastosować tę zdolność na dwa sposoby. Albo Twoje słowa utrzymują uwagę wszystkich BN-ów, którzy je słyszą tak długo, jak mówisz, albo Twoje słowa inspirują BN-ów którzy je słyszą, tak, że funkcjonują przez godzinę, jakby posiadali o poziom więcej. W dowolnym wypadku, wybierasz, którzy BN-i dostają się pod wpływ tej zdolności. Jeśli ktoś w tłumie zostanie zaatakowany, kiedy próbujesz do niego przemówić, tracisz uwagę tłumu. Akcja, by rozpoczęć.

Zachwyt Światła Gwiazd - Tak długo, jak mówisz, utrzymujesz uwagę wszystkich 2 poziomowych lub słabszych BN-ów, który Cię słyszą. Jeśli posiadasz także zdolność Zauroczenie, możesz w podobny sposób wpływać na BN-ów poziomu 3-go. Akcja, by rozpoczęć.

Surfer Aut - możesz wstać lub poruszając się w poruszającym się pojeździe (np: jego suficie, otwartych drzwiach, masce itp.) z dużą szansą, że nie spadniesz. Jesli pojazd nie zrobi naglego zwrotu, zatrzyma się nagle lub w inny sposób nie wykona jakiegoś ekstremalnego manewru, wstanie lub poruszanie się po takim pojeździe to dla Ciebie zadanie rutynowe. Jeśli pojazd wykonuje jakieś ekstremalne manewry, jak te opisane wyżej, wszystkie zadania, by pozostać na powierzchni pojazdu są ułatwione. Umożliwienie.

Ostrożny Rzut - Jesteś wyszkolony we wszystkich atakach bronią rzucaną. Umożliwienie.

Ostrożny Strzał - Możesz wydać punkty z Puli Szybkości lub z Puli Intelektu, by zwiększać Wysiłkiem obrażenia broni palnej. Każdy poziom wysiłku dodaje 3 punkty obrażeń do udanego ataku, a jeśli spędzasz swoją turę na celowanie, każdy poziom Wysiłku zamiast tego dodaje 5 punktów obrażeń do udanego ataku. Umożliwienie.

Rzuć Iluzję - Możesz zwiększyć zasięg w którym możesz tworzyć i podtrzymywać swoje iluzje bliskiego zasięgu (np: ze zdolnością Mniejsza Iluzja) do dowolnego miejsca w średnim zasięgu, które możesz dostrzec. Umożliwienie.

Przerażenie (4 punkty Intelektu) - Przerażasz swojego oponenta w dalekim zasięgu, który rozumie mowę (choć nie musi Twojego języka) tak bardzo, że traci on swą następną akcję i na resztę swoich akcji w ciągu 1 minuty jego zadania są utrudnione.

Każdy dodatkowy raz, gdy próbujesz wykorzystać tę zdolność na tym samym wrogu, musisz zastosować o poziom Wysiłku więcej, niż przy ostatniej próbie. Akcja.

Talent Celebryty - jesteś wyszkolony w dwóch z poniższych umiejętnościach: pisaniu, dziennikarstwie, danym rodzaju sztuki, danym sporcie, szachach, komunikacji naukowej, aktorstwie, prezentacji newsów lub innej powiązanej zdolności niebojowej, która uczyniła z Ciebie celebrytę. Umożliwienie.

Centrum Uwagi (5 punktów Intelektu) - Dłoszny (lub metaforyczny, w zależności od settingu) promień czystej światłości zstępnie z Niebiosa i Cię okala. Wszystkie istoty, który wybierzesz w swoim bliskim zasięgu padają na kolana i tracą swoją następną akcję. Cele tej mocy nie mogą się bronić i są traktowane jako bezsilne. Akcja.

Komnata Snów (8 punktów Intelektu) - Ty i Twoi sprzymierzeńcy możecie wkroczyć w komnatę snów, udekorowaną jak sobie tego zażyczysz, która zawiera pewną liczbę drzwi. Prowadzą one do lokalizacji, które odwiedziłeś lub które znasz całkiem dobrze. Przejście przez jedne z tych drzwi przenosi Cię do pożąданiej lokacji. Jest to zadanie trudności 2 bazujące na Intelektie (zadanie może być trudniejsze, jeśli lokacja jest chroniona magicznie). Akcja by wejść do komnaty snów; akcja, by przejść przez wrota w komnacie.

Zmiana Paradygmatu (6+ punktów Intelektu) - Zmieniasz światopogląd istoty, z którą spędzasz przynajmniej rundę na rozmowie (jeśli jest ona w stanie Cię zrozumieć). Ta istota zmienia swoje zdanie odnośnie ważnego poglądu lub wierzenia, co może być czymś tak prostym jak zmiana chęci zamordowania Ciebie na pomoc Ci, lub być czymś dziwniejszym. Efekt trwa przynajmniej przez 10 minut, ale może trwać to dłużej, jeśli istota nie była wcześniej Twoim wrogiem. W tym czasie, istota podejmuje akcje zgodnie z mądrością, którą się z nią podzieliłeś. Cel musi być na poziomie 2 lub niższym. W dodatku do normalnych opcji korzystania z Wysiłku, możesz z niego skorzystać, aby zwiększyć maksymalny poziom celu (o 1 więcej na każdy poziom Wysiłku). Akcja, by rozpocząć.

Naładowanie (1+ punktów Intelektu) - Możesz naładować artefakt lub inne urządzenie (ale nie cypher), tak, by skorzystać z niego raz. Koszt to 1 punkt Intelektu plus 1 punkt na poziom urządzenia. Akcja.

Naładowanie Broni (2+ punkty Intelektu) - Jako część ataku Twoją magiczną bronią, ładujesz ją magiczną mocą, zadając dodatkowe 2 punkty obrażeń od energii. Jeśli wykonujesz więcej niż 1 atak w swojej turze, wybierasz, czy chcesz wydać punkty na tą zdolność przed wykonaniem każdego z ataków. Umożliwienie.

Szarża Hordy (7 punktów Mocy) - Ty i dwóch lub więcej z Twoich kompanów obojków Ciebie działacie jak jedna istota, by wykonać atak szarzą. Kiedy to robicie, wszyscy poruszacie się na średni dystans, w trakcie czego atakujecie wszystko w Waszym bliskim zasięgu na swojej drodze, z atutem do ataku. Cele tego ataku otrzymują dodatkowe 3 punkty obrażeń i są wywrócone. Akcja.

Zauroczenie Maszyny (2 punkty Intelektu) - Przekonujesz nieinteligentną maszynę, by Cię "lubiła". Maszyna, która Cię lubi, ma szansę mniejszą o 50 procent, by funkcjonować w sposób, który mógłby Cię zranić. Tak więc, jeśli wróg chce zdetonować bombę blisko Ciebie, a jest ona kontrolowane detonatorem, który Cię lubi, istnieje 50 procent szans, że bomba nie wybuchnie. Akcja, by rozpocząć.

Chmura Ochronna (5 punktów Intelektu) - Sprawiasz, że małe obiekty z Twojego otoczenia (kamienie, zepsute przedmioty, chmury pyłu itp) obracają się wokół Ciebie przed 10 minut, co daje Ci +2 do Pancerza. Akcja, by rozpocząć.

Umysł-Twierdza - Jesteś wyszkolony w akcjach obrony Intelektu i masz Pancerz +2 do ataków, które dotyczą Twojej puli Intelektu (co normalnie ignoruje Pancerz). Umożliwienie.

Zamglenie Pamięci Krótkotrwałej (3 punkty Intelektu) - Jeśli wchodzisz w interakcje lub studujesz cel przez przynajmniej rundę, zyskujesz świadomość, jak działa jego umysł, co możesz wykorzystać przeciwko niemu w najgorszy możliwy sposób. Możesz spróbować go skonfundować i sprawić, że zapomni, co właśnie zaszczo. W przypadku sukcesu, usuwasz do ostatnich 5 minut z jego pamięci. Akcja by przygotować, akcja by rozpocząć.

Ulepszenie Maszyny (2 punkty Intelektu) - Polepszasz moc lub funkcjonowanie maszyny tak, że działa na 1 poziomie więcej niż zwykły rzeź jedna godzinę. Akcja, by rozpoczęć.

Obliczenia Bitewne - Podczas walki, Twój mózg przełącza się na tryb bojowy, gdzie wszystkie potencjalne ataki, które możesz wykonać, pojawiają się jako wektory w Twoim umyśle, co zawsze zapewnia najlepszą opcję. Twoje ataki są ułatwio-

ne. Umożliwienie.

Emisja Zimna (5+ punktów Intelektu) - Emisujesz zimno we wszystkich kierunkach w średnim zasięgu. Wszyscy w obszarze Twojej emisji (z wyjątkiem Ciebie) otrzymują 5 punktów obrażeń. Jeśli zastosujesz Wysiłek, by zwiększyć obrażenia, zamiast ułatwić zadanie, zadajesz 2 dodatkowe punkty obrażeń na poziom Wysiłku (zamiast 3 punktów); cele w obszarze otrzymują 1 punkt obrażeń, nawet jeśli nie uda Ci się rzut na atak. Akcja.

Kолос - Kiedy korzystasz z Wzrostu, możesz wybrać wzrost do 18 m wysokości. Kiedy to czynisz, zadajesz dodatkowe 2 punkty obrażeń atakami wręcz (plus wszelki dodatek ze zdolnością Wielki). Na każdy poziom Wysiłku, który zastosujesz, Twój wzrost zwiększa się o 3 metry, i dodajesz 1 punkt więcej do swojej Puli Mocy. Tak więc, za pierwszym razem gdy zastosujesz Wzrost po 10-godzinnym odpoczynku, jeśli zastosujesz 2 poziomy Wysiłku, Twój wzrost wynosić będzie 24 metry i dodasz 17 tymczasowych punktów do swojej Puli Mocy. Umożliwienie.

Wyzwanie Bojowe - Wszystkie zadania, których celem jest ściągnięcie na Ciebie ataków (i odciągnięcie ich od innych) są ułatwione o dwa kroki. Umożliwienie.

Zdolności Bojowe - Dodajesz +1 obrażeń do jednego typu ataku z bronią Twojego wyboru: atak bronią wręcz lub dystansowy atak bronią. Umożliwienie.

Rozkaz (3 punkty Intelektu) - Poprzez czystą moc woli, możesz wydać prosty rozkaz danej istocie, która następnie wykonuje go przez następną akcję. Istota musi być w średnim zasięgu i być w stanie Cię zrozumieć. Rozkaz nie może być bezpośrednim zagrożeniem dla istoty lub jej towarzyszy, więc "Popelnią samobójstwo" nie zadziała, ale "Ucieknij" już tak. Dodatkowo, rozkaz może wymagać od istoty pojedyńczej akcji, więc "Otwórz drzwi" może zadziałać, ale "Otwórz drzwi i przebiegnij przez nie" już nie. Istota, której rozkazano, może się bronić normalnie i odpowiedzieć na atak atakiem, jeśli zostanie zaatakowana. Jeśli posiadasz inną zdolność, którą możesz wydać rozkaz istocie, możesz efektem Rozkazu objąć dwie istoty na raz (jest to "podstawowy efekt" obydwu zdolności) korzystając z dowolnej z tych zdolności. Akcja.

Rozkazywanie Bestiom (3+ punkty Intelektu) - Możesz rozkazywać nieagresywnej bestii nie będącej człowiekiem (jak np: istota, którą uspokoiłeś

poprzez Ukojenie Dzikiego) do 3 poziomu w średnim zasięgu. Jeśli osiągniesz sukces, przez następną minutę bestia słucha Twoich verbalnych komend najlepiej jak rozumie i może. GM decyduje, co liczy się jako nieludzka bestia, ale jeśli nie masz do czynienia z jakimś oszustwem, powinieneś wiedzieć, czy możesz wpływać na istotę zanim skorzystasz z tej zdolności. Obcy, istoty międzywymiarowe, bardzo inteligentne istoty i roboty nigdy się w to nie wliczają.

W dodatku do normalnych opcji korzystania z Wysiłku, możesz z niego skorzystać, by zwiększyć maksymalny poziom celu. Tak więc, by rozkazywać bestii 5 poziomu (2 poziomy ponad normalny limit), musisz zastosować dwa poziomy Wysiłku. Akcja, by rozpocząć.

Rozkazywanie Maszynom (4 punkty Intelektu) - Jeśli zauroczyłeś nieinteligentną maszynę lub rozmawiałeś telepatycznie z inteligentną maszyną, możesz spróbować wydać jej rozkaz, który wysłucha przez jedną akcję najlepiej, jak potrafi. (Jeśli korzystasz z tej zdolności, by rozkazać inteligentnej maszynie, najpewniej będzie po fakcie nastawiona do Ciebie negatywnie i agresywnie). Akcja.

Kontrola Metalu (5 punktów Intelektu) - Zmieniasz kształt metalicznego obiektu wedle swojej woli. Przedmiot musi być w zasięgu Twego wzroku i w średnim zasięgu, Jego masa nie może być większa od Twojej własnej. Możesz wpływać na więcej niż jeden przedmiot na raz, tak długo, jak ich połączona masa nie przekracza limitu Twojej wagi. Możesz połączyć różne przedmioty w jeden. Możesz wykorzystać tę moc, by zniszczyć metalowy obiekt (jak w zdolności Niszczenie Metalu) lub możesz stworzyć nowy obiekt (bardzo niezręcznie, chyba, że masz odpowiednie umiejętności rzemieślnicze). Możesz wtedy przemieścić nowy obiekt gdziekolwiek w zasięgu zdolności. Dla przykładu, możesz wziąć parę metalowych tarcz, połączyć je razem, i użyć, by zablokować drzwi. Możesz użyć tej zdolności, by wykonać atak - atakując wroga jego własną zbroją, zmieniając metalowy przedmiot w odłamki, którymi rzucasz w środek pola walki itp. - przeciwko jednemu celowi w średnim zasięgu. Niezależnie od formy ataku, jest to akcja Intelektu zadająca 7 punktów obrażeń. Akcja.

Rozkazywanie Duchom (3 punkty Intelektu) - Możesz rozkazać duchowi lub nieumarłemu do 5 poziomu w średnim zasięgu. Jeśli Ci się uda, cel nie może zaatakować Cię przez minutę, w której to

minucie wykonuje Twoje instrukcje, jeśli Cię słyszy i rozumie. Akcja, by rozpocząć.

Komunikacja (2 punkty Intelektu) - Możesz przekazać podstawowy koncept istocie, która normalnie nie może mówić lub rozumieć mowy. Ta istota może także przekazać Ci bardzo prostą odpowiedź na proste pytanie. Akcja.

Lokalny Aktywista Kiedy rozmawiasz z innymi w swojej społeczności, jesteś wyszkolony w perswazji i zastraszaniu odnośnie tematów, które są bezpośrednio powiązane ze społeczeństwem. Umożliwienie.

Wiedza o Społeczeństwie (2 punkty Intelektu) - Jeśli jesteś zaangażowany w społeczeństwo i spędzasz przynajmniej ostatnie parę miesięcy żyjąc w niej, możesz się dowiedzieć o różnych rzeczach na różne sposoby. Czasami Twoje kontakty podsuwają Ci informacje. Innymi razy, wyciagasz wniosk iz tego, co słyszysz i widzisz. Kiedy korzystasz z tej zdolności, możesz zadać MG jedno pytanie o społeczeństwo i otrzymać krótką odpowiedź. Akcja.

Programowanie - Jesteś wyszkolony w używaniu (i nadużywaniu) oprogramowania, znasz jeden lub więcej języków programowania dostatecznie dobrze, by pisać własne proste programy, znasz się także na korzystaniu z Internetu. Umożliwienie.

Wybuch (7 punktów Intelektu) - Wywołujesz wybuchowy impuls, który wybucha w punkcie, który wybierasz w długim zasięgu. Ten impuls rozszerza się na średni zasięg we wszystkich kierunkach, zadając 5 punktów obrażeń wszystkiemu w obszarze. Nawet jeśli nie uda Ci się rzut na atak, cele w obszarze otrzymują 1 punkt obrażeń. Akcja.

Promień Odrzucający (2 punkty Intelektu) - Wyzwalasz promień czystej mocy, który wbija się w istotę w średnim zasięgu, zadając 5 punktów obrażeń i odrzucając ją do tyłu na bliski zasięg. Akcja.

Sprawny Oszust - Kiedy hakujesz system komputerowy, oszukujesz kogoś, dokonujesz kradzieży kieszonkowej, ukrywasz coś przed strażnikiem itp, zyskujesz atut na tym zadaniu. Umożliwienie.

Konfundujące Nonsensey (4 punkty Intelektu) - Wyrzucasz z siebie strumień nonsensów, by rozproszyć wroga w bliskim zasięgu. Po udanym rzucie na Intelekt, Twoje rzuty obronne przeciwko następnemu atakowi tej istoty przed końcem Twojej następnej rundy są ułatwione. Action.

Skonfunduj Wroga (4 punkty Intelektu) - Poprzez sprytną zmyłkę, w co wlicza się zręczne wykorzystanie płaszcza, unik we właściwym momen-

cie lub podobną strategię, możesz spróbować przekierować fizyczny atak wręcz, który inaczej by Cię zrniął. Kiedy to czynisz, przeniesiony atak uderza w inną istotę Twojego wyboru w bliskim zasięgu (zównież od Ciebie, jak i od atakującego wroga) Ta zdolność to zadanie Intelektu 2 poziomu. Umożliwienie.

Przywołanie (7 punktów Intelektu) - Powołujesz do życia, z powietrza, istotę 5 poziomu, którą wcześniej spotkałeś. Ta istota zostaje na jedną minutę, a potem wraca do domu. Kiedy jest obecna, działa ona jak ją poinstruktujesz, ale nie wymaga to z Twojej strony akcji. Akcja.

Kontakty - Znasz ludzi, którzy mogą zrobić coś dla Ciebie - nie tylko respektowani ludzie w pozycjach władzy, ale także różnorodnych hakerów i przestępcołów. Ci ludzie nie są koniecznie Twoimi przyjaciółmi i mogą nie być wiarygodni, ale wiążą Ci przysługę. Powinieneś razem z MG określić szczegółowe tych znajomości. Umożliwienie.

Człowiek-Guma (2 punkty Szybkości) - Możesz się wyzwolić z oków lub przecisnąć przez wąskie dziury. Jesteś wyszkolony w ucieczce z więzów. Kiedy korzystasz z akcji, by uciec z więzów lub przecisnąć się przez wąską przestrzeń, możesz natychmiastowo wykonać kolejną akcję. Możesz skorzystać z tej dodatkowej akcji tylko po to, by się poruszyć. Umożliwienie.

Kontrola Bitewna (1 punkt Mocy) - Ten atak wręcz zadaje o 1 punkt obrażeń mniej niż normalnie, i niezależnie od tego, czy trafisz czy chybisz, manewrujesz go w pozycję, której pragniesz w bliskim zasięgu. Akcja.

Kontrola Maszyny (6 punktów Intelektu) - Możesz spróbować kontrolować dowolną maszynę, inteligentną lub nie, w średnim zasięgu przez 10 minut. Akcja.

Kontrola Dzikiej Bestii (6 punktów Intelektu) - Możesz kontrolować spokojną, nieludzką bestię w zasięgu 9 metrów. Kontrolujesz ją tak długo, jak skupiasz na niej swoją uwagę, poświęcając na to swoją turę w każdej rundzie. Ostateczna decyzja czy możesz wpływać na daną istotę zależy od MG, ale jeśli nie ma jakiegoś rodzaju oszustwa, to jesteś w stanie stwierdzić przed użyciem tej zdolności, czy istota jest na nią podatna. Obcy, byty międzywymiarowe, bardzo inteligentne istoty i roboty nigdy nie są objęte tą zdolnością. Akcja.

Kontrola Roju (2 punkty Intelektu) - Przywołujesz rój istot (powiązanych z Twoją zdolnością

Wpływ na Rój) w średnim zasięgu i kontrolujesz je przez 10 minut. Nawet zwykłe robaki (poziom 0) w odpowiednio wielkim roju mogą pokryć daną istotę i utrudnić jej akcje. Akcja, by rozpocząć.

Kontrola Pogody (10 punktów Intelektu) - Zmieniasz pogodę w swojej okolicy. Jeśli używasz tej mocy w budynku, tworzy ona mniejsze efekty, takie jak mgła, mniejsze zmiany temperatury itp. Jeśli wykonujesz ją na zewnątrz, możesz przywoływać deszcz, mgłę, śnieg, wiatr lub inną normalną (niezbyt ekstremalną) pogodę. Ta zmiana pogody trwa przez naturalny czas, tak więc burza mogłaby trwać przez godzinę, mgła przez 2 lub 3 godziny, a śnieg parę godzin (lub 10 minut, jeśli nie ma zimy). Przez pierwsze 10 minut po aktywowaniu tej zdolności, możesz stworzyć bardziej dramatyczne i konkretne efekty, takie jak pioruny, wielkie wichury, huragany, itp. Te efekty muszą wystąpić w zasięgu 300 metrów od Twojej lokacji. Musisz spędzić tutę, koncentrując się na stworzeniu efektu lub podtrzymując go w nowej rundzie. Te efekty zadają 6 punktów obrażeń w każdej rundzie. Jeśli posiadasz tę zdolność z innego źródła, jej koszt wynosi 7 punktów Intelektu zamiast 10. Jeśli już posiadasz zdolność Przywołanie Burzy, możesz ją natychmiastowo zamienić na inną zdolność tego samego poziomu. Akcja, by rozpocząć.

Kontrolowana Przemiana - Możesz spróbować skorzystać ze swojej Likantropii by zmienić się w formę likantra na dowolnej nocy, której zapragniesz (zadanie Intelektu trudności 3). Wszelkie transformacje z wykorzystaniem tej zdolności są dodatkowe do 5 nocy na miesiąc, gdy musisz się zmienić. Akcja by się zmienić.

Kontrolowany Upadek - Gdy upadasz kiedy masz możliwość wykonania akcji i masz powierzchnię pionową w zasięgu ręki, możesz spróbować spowolić swój upadek. Wykonaj test Szybkości o trudności 1 na każde 6 m Twojego upadku. Przy sukcesie, otrzymujesz połowę obrażeń z Upadku. Jeśli zredukujesz trudność testu do 0, nie odnosisz żadnych obrażeń. Umożliwienie.

Skoordynowany Wysiłek (3 punkty Intelektu) - Kiedy Ty i Twój duplikat z mocy Kopia atakujecie tę samą istotę, możesz uczynić tę akcję jednym rzutem na atak z atutem. Jeśli trafisz, zadajesz obrażenia obydwu ataków i traktujesz je jakby były obrażeniami z jednego ataku w celach określenia ile punktów pochłania Pancerz. Akcja.

Skopiuj Moc (2+ punkty Intelektu) - Możesz

skopiować czyjaś zdolność na godzinę, korzystając z niej, jakby była dla Ciebie naturalna. W ciągu poprzedniej godziny musiałeś dotknąć istotę, której moc pragniesz skopiować (rzut na atak) i musisz być świadkiem, jak korzysta ona z tej zdolności. Wybierz zdolność, którą chcesz skopiować, a MG wybiera odpowiednią zdolność niskiego poziomu, która najbardziej przypomina tę moc. Dla przykładu, jeśli walczysz z superzłoczyńcą, który tworzy promień mocy, jeśli skopiujesz tę zdolność, uzyskujesz niskopoziomową zdolność, która tworzy promień mocy.

W dodatku do kosztów Skopij Moc, musisz też zapłacić koszt Mocy, Szybkości lub Intelektu (jeśli jakikolwiek) na odpowiednią zdolność wyboru MG. Dla przykładu, jeśli chcesz skopiować moc superzłoczyńcy, która są promieniem mocy, GM najpewniej zadedykuje, że otrzymujesz zdolność Pocisk, tak więc płacisz 2 punkty intelektu za Skopij Moc i 1 punkt Intelektu za skorzystanie z Pocisku. Możesz mieć jedną kopią zdolności w danym czasie - skopiowanie innej kończy możliwość korzystania z wcześniejszej mocy, którą skopiowałeś przy pomocy tej zdolności.

Skopij Moc nie kopiuje zdolności, które permanentnie dodają punkty do Pul, takich jak Ulepszone Ciało.

W dodatku do normalnych opcji korzystania z Wysiłku, możesz wykorzystać jego poziomy, by skopiować moc, którą widziałeś więcej niż godzinę temu - każdy poziom Wysiłku użyty w taki sposób pozwala Ci się "cofnąć" o dodatkową godzinę. Akcja.

Okielznanie Niebezpieczeństwa (4 punkty Intelektu) - Negujesz źródło potencjalnego niebezpieczeństwa powiązanego z jedną istotą lub obiektem w bliskim zasięgu na 1 minutę (zamiast na 1 rundę, jak z Negacją Zagrożenia). Może to być broń lub urządzenie trzymane przez kogoś, naturalna zdolność istoty, lub pułapka aktywowana płytą w podłodze. Możesz także spróbować skontrolić akcję (taką jak poruszanie się lub konwencjonalny atak bronią, pazurem itp.). Akcja.

(Korzystanie z Okielznania Niebezpieczeństwa jest zazwyczaj kwestią stosowania szybkiego myślenia i refleksu w kontakcie z bezpośrednim zagrożeniem. Ta zdolność nie polega na nadprzyrodzonych cechach, lecz na praktycznym stosowaniu zwykłych akcji.)

Środki Zaradcze (4 punkty Intelektu) - Na-

tychmiast kończysz jeden trwający efekt (taki jak efekt stworzony przez zdolność postaci) w bliskim zasięgu. Alternatywnie, możesz użyć tej zdolności jak akcji obrony, by skontrować nadchodzącą zdolność, której celem jesteś ty, lub możesz skontrować każde urządzenie lub efekt każdego urządzenia na 1k6 rund. Musisz dotknąć efektu lub urządzenia, by je skontrować. Akcja.

Odwaga - Jesteś wyszkolony w Obronie Intelektu i rzutach na inicjatywę. Umożliwienie.

Rzemieślnik - jesteś wyszkolony w tworzeniu dwóch rodzajów przedmiotów. Umożliwienie.

Stworzenie (7 punktów Intelektu) - Tworzysz coś z niczego. Możesz stworzyć dowolny przedmiot swojego wyboru, który normalnie miałby trudność stworzenia 5 lub mniej (korzystając z zasad tworzenia przedmiotów). Kiedy już go stworzysz, przedmiot ten istnieje przez liczbę godzin równą 6 minus trudność jego stworzenia. Więc, stworzenie zestawu ciężkich kajdan (trudność 5) trwałoby przez godziny. Akcja.

Stworzenie Śmiertelnej Trucizny (3+ punkty Intelektu) - Tworzysz jedną dawkę trucizny 2 poziomu, która albo zadaje 5 punktów obrażeń lub utrudnia akcje zatrutej istoty na 10 minut (ty wybierasz za każdym razem, gdy tworzysz truciznę). Możesz zaaplikować truciznę na broń, jedzenie lub picie jako część akcji tworzenia jej. W dodatku do zwykłych opcji korzystania z Wysiłku, możesz wybrać zwiększenie poziomu trucizny - każdy poziom Wysiłku wykorzystany w ten sposób zwiększa poziom trucizny o 2. Jeśli się z niej nie skorzysta, trucizna traci swoją moc po godzinie. Akcja.

Stworzenie Wody (2 punkty Intelektu) - Sprawiasz, że woda tryska z gruntu z miejsca, które widzisz. Woda płynie z niego przez minutę, tworząc około 4 litrów cieczy w momencie, gdy przestajesz. Akcja, by rozpocząć.

Badanie Istoty (3 punkty Intelektu) - Kiedy badasz nieludzką istotę, możesz zadać MG jedno pytanie, by pozyskać ogólne informacje o jej poziomie, zdolnościach, tym, co je, co ją motywuje jakie są jej słabości (jeśli jakiekolwiek), jak można ją naprawić i tym podobne. Stosuje się to do trudnych lub dziwnych istot, które są poza zasięgiem zwykłych zdolności. Akcja.

Futrzysty Kompan - Istota 1 poziomu towarzyszy Ci i słucha Twoich instrukcji. Ta istota jest nie większa niż duży kot (9 kg) i jest zazwyczaj jakimś udomowionym gatunkiem. Powinniście z MG

określić szczegóły tej istoty, i najpewniej będziesz za nią wykonywał rzuty w walce. Futrzasty Kompan działa w Twojej turze. Jako istota 1 poziomu, posiada stopień trudności 3, 3 punkty zdrowia i daje 1 punkt obrażeń. Jej ruch bazuje na jej typie istoty (ptak, istota pływająca itp.). Jeśli Twój futrzasty Kompan zginie, możesz przeszukać miasto lub dzicz przez 1d6 dni, żeby znaleźć nowego. Umożliwienie.

Kontrola Tłumu (6+ punktów Intelektu) - Kontrolujesz akcje do 5 istot w średnim zasięgu. Ten efekt trwa przez jedną minutę. Wszystkie cele muszą być na 2 poziomie lub mniejszym. Twoja kontrola ogranicza się do prostych werbalnych komend jak "Stop", "Uciekaj", "Sledź strażnika", "Patrz tam" lub "Zejdź mi z drogi". Wszystkie cele odpowiadają na komendę, chyba, że zaznaczysz inaczej. W dodatku do zwykłych opcji korzystania z Wysiłku, możesz z niego skorzystać, by zwiększyć maksymalny poziom celów lub wpływać na dodatkowe 5 ludzi. Tak więc, aby kontrolować grupę celów 4 poziomu (dwa poziomy ponad limit) lub grupę 15 ludzi, musisz zastosować 2 poziomy Wysiłku. Kiedy ta zdolność się kończy, istoty pamiętają Twój rozkaz ale nie pamiętają bycie kontrolowanymi - Twoje komendy wydawały im się w tym czasie być rozsądne. Akcja, by rozpocząć.

Miąździący Cios (2 punkty Mocy) - Kiedy korzystasz z obuchowej lub ciętej broni w obydwu rękach i zastosujesz WYSIŁEK do ataku, otrzymujesz darmowy poziom Wysiłku do obrażeń ataku. (Jeśli walczysz bez broni, ten atak wykonujesz obydwoma pięściami lub stopami). Akcja.

Kryształowe Soczewki - Możesz skupić naturalną energię płynącą poprzez Twoje Kryształowe Ciało. Pozwala Ci to wystrzelić pocisk energii, który zadaje 5 punktów obrażeń celowi w bardzo dalekim zasięgu. Akcja.

Kryształowe Ciało - Twoje ciało składa się z ruchomego, przezroczystego kryształu koloru bursztynu. Określ razem z MG konkretną formę, choć zazwyczaj ma ona kształt i rozmiar umanoidea. Twoje kryształowe ciało zapewnia Ci +2 do Pancerza i +4 do Puli Mocy. Jednakże, nie jesteś taki szybki i Twoje Obrona Szybkości jest utrudniona. Pewne stany, jak zwykłe choroby i trucizny, nie działają na Ciebie. Twoje kryształowe ciało regeneruje się powoli niż zwykle, miesiąc ciało. Posiadasz tylko 3 rzuty na odzyskanie zdrowia - 1 rundę, 1 godzinę i 10 godzin. Nie psoaidasz rzutu

na odzyskanie zdrowia trwającego 10 minut. Każda zdolność, która wymaga 10-minutowego odpoczynku, zamiast tego wymaga od Ciebie odpoczynku trwającego godzinę. Umożliwienie.

Ciekawy - Zawsze ciekawi Cię Twoje otoczenie, nawet na podświadomy poziomie. Kiedy korzystasz z Wysiłku, by spróbować nawigować, dostrzec coś, lub wykonać test na inicjatywę w miejscu, w którym przebywasz rzadko lub w którym nigdy Cię nie było, możesz zastosować darmowy poziom Wysiłku. Umożliwienie.

Tnące Światło (2 punkty Intelektu) - Emitujesz wąski promień wysokoenergetycznego światła ze swojej dłoni. Zadaje od 5 punktów obrażeń jednemu wrogowi w bliskim zasięgu. Ten promień jest nawet bardziej efektywny przeciwko nieruchomym, nie żywym celom, penetrując na 30 cm każdy materiał poziomu 6 lub mniej. Akcja.

Przerzucanie Cypherów - Możesz przerzucić dowolny z Twoich subtelnych cypherów na inną istotę zamiast trzymać go przy sobie. Musisz dotknąć istoty, której pragniesz go przekazać. Umożliwienie.

Przypływ Cyphera - Kiedy korzystasz z subtelnego cyphera, jako część swojej akcji, możesz wykorzystać kolejny subtelny cypher. Zamiast normalnego efektu drugiego cyphera, dodajesz jeden darmowy poziom Wysiłku do pierwszego cyphera-zaklęcia. Umożliwienie.

Twórca Cypherów - Wszystkie zamanifestowane cyphery, z których korzystasz, funkcjonują na jednym poziomie wyższym niż zazwyczaj. Jeśli masz tydzień i odpowiednie narzędzia, chemikalia i części, możesz popracować nad jednym ze swoich zamanifestowanych cypherów, zamieniając go w inny cypher takiego typu, jaki miałeś w przeszłości. MG i gracz powinni współpracować i upewnić się, że transformacja jest logiczna - przykładowo, raczej nie możesz zamienić tabletki w hełm. Umożliwienie.

3.4 D

Dodatkowe Obrażenia - Zadajesz dodatkowe 3 punkty obrażeń swoją wybraną bronią. Umożliwienie.

Przekaz Obrażeń - Kiedy Ty lub Twój dupekat (ze zdolności Kopią) otrzymałyście obrażenia, możesz przemieścić 1 punkt obrażeń z jednego na drugie pod warunkiem, że jesteście w zasięgu 1,5

km od siebie. Umożliwienie.

Potępienie Winnych (3 punkty Intelektu) - Wymawiasz słowa objawienia i osąd do wszystkich w bliskim zasięgu. Ci, których określiłeś jako winnych swoją zdolnością Osąd, uzyskują dodatkowe 3 punkty obrażeń od ataku każdej osoby, która słyszała Twój osąd. Osąd trwa do 1 minuty lub do momentu, aż winni odsuną się na daleki zasięg od Ciebie. Akcja.

Instynkt Niebezpieczeństwa (3 punkty Szybkości) - Jeśli zostaniesz zaatakowany z zaskoczenia, niezależnie czy przez istotę, przedmiot lub zagrożenie środowiskowe (np: drzewo spadające na Ciebie) możesz się przemieścić na bliski zasięg zanim nastąpi atak. Jeśli poruszenie się uniemożliwi go, jesteś bezpieczny. Jeśli atak dalej może Cię potencjalnie dosignąć - jeśli atakującą istotą może się poruszyć, by Cię doścignąć, jeśli atak wypełnia obszar zbyt duży, by uciec itp - ta zdolność nie oferuje żadnych korzyści. Umożliwienie.

Zmysł Niebezpieczeństwa (1 punkt Szybkości) - Twoje rzuty na inicjatywę są ułatwione. Płacisz koszt tej zdolności za każdym razem, gdy z niej korzystasz. Umożliwienie.

Eksplorator Ciemności - Ignorujesz kary do każdej akcji (wliczając w to walkę) w warunkach ograniczonego Świata lub bardzo ciasnych miejscowości. Jeśli posiadasz także zdolność Dostosowanie Oczu, możesz działać bez kary nawet w absolutnej ciemności. Jesteś wyszkolony w skradaniu się, gdy przebywasz w warunkach ograniczonego Świata lub absolutnej ciemności. Umożliwienie.

Powłoka Ciemnej Materii (5 punktów Intelektu) - Przez następną minutę, pokrywasz się powłoką ciemnej materii. Twój wygląd zamienia się w ciemną sylwetkę, i zyskujesz atut na testach skradania się i otrzymujesz +1 do Pancerza. Powłoka ciemnej materii działa zgodnie z Twoimi życzeniami, i jeśli zastosujesz poziom Wysiłku do dowolnego fizycznego zadania kiedy powłoka istnieje, otrzymujesz dodatkowy poziom Wysiłku za darmo do tego samego zadania. Akcja, by rozpocząć.

Płaszcz Ciemnej Materii (4 punkty Intelektu) - Wstępnie ciemnej materii skupiają się i wiją wokół Ciebie przez jedną minutę. Ten płaszcz ułatwia Twoje rzuty na Obronę Szybkości, zadaje 2 punkty obrażeń każdemu, kto Cię dotknie lub uderze w walce wręcz, i zapewnia Ci +1 do Pancerza. Akcja, by rozpocząć.

Cios Ciemnej Materii (4 punkty Intelektu)

- Kiedy atakujesz przeciwnika w dalekim zasięgu, ciemna materia skupia się wokół Twojego celu i chwyta jego kończyny, przytrzymując co w miejscu i ułatwiając Twój atak o dwa kroki. TA zdolność działa z dowolnym rodzajem ataku, który wykonujesz (wręcz, dystansowy, energetyczny itp.). Umożliwienie.

Budowla Ciemnej Materii (5 punktów Intelektu) - Możesz uformować ciemną materię w dużą strukturę składającą się z do 10 sześciianów o wysokości 3 meytrów. Ta struktura może być skomplikowana, ale wszystko ma ten sam matowy, czarny kolor, który nie odbija Światła. Poza tym, ta struktura może posiadać różne gęstości, powierzchnie i możliwości. To oznacza, że mogą w niej wystąpić okna, drzwi z kłódzkami, meble, i nawet elementy ozdobne, tak długo jak wszystko jest czarne jak noc. Dla przykładu, możesz ukształtować ciemną materię w dużą, obronną strukturę; wytrzymała most o długości 30 metrów; lub cokolwiek innego. Ta struktura jest kreacją 6 poziomu i istnieje przez 24 godziny. Nie możesz utrzymać więcej niż jednej takiej struktury w danym czasie. Akcja.

Implant Wizualnej Identyfikacji (1 punkt Intelektu) - Z dostępem do komputera, Twój implant podłącza się do niego natychmiastowo i zyskuje pewne informacje o tym, na co patrzysz. Otrzymujesz atut na zadaniu powiązanym z tą osobą lub obiektem. Akcja.

Sen na Jawie (4 punkty Intelektu) - Umieszczasz kogoś w śnie na jawie, kontrolując go przez jedną minutę. Możesz wpływać na cel w dalekim zasięgu, który możesz dostrzec, lub na cel w zasięgu 16 km, jeśli masz jego włos lub fragment skóry. Dla wszystkich z zewnątrz, cel po prostu stoi (lub leży) nieruchomo. Ale wewnątrz, rzeczywistość kontorlowana przez Ciebie (lub sen wewnątrz snu, jeśli cel spał) jest wszystkim, czego cel doświadcza. Jeśli cel pragnie uciec, może spróbować Obrony Intelektu w każdej rundzie, by sie wyzwolić, ale cel może nie zdać sobie sprawy ze swojego stanu. Albo ten sen rozgrywa się według pewnego planu, który przygotowałaś kiedy korzystasz z tej zdolności, albo korzystasz ze swoich własnych akcji (co przymusza Cię do podobnego stanu jak cel tej zdolności), co pozwala Ci zmieniać sen z rundy na rundę. Korzystanie z tej zdolności na śpiącym celu ułatwia zadanie. Akcja by rozpocząć; aby kontrolować sen na bieżąco, akcja w każdej rundzie.

Oszałamiający Atak (3 punkty Mocy) - Ude-

rzasz swojego wroga we właściwe miejsce, oszałamiając go, tak, że jego akcje w następnej turze są utrudnione. Ten atak zadaje normalne obrażenia. Akcja.

Oszałamiające Światło (2 punkty Intelektu)

- Wysydasz promień oszałamiających kolorów do istoty w średnim zasięgu i, jeśli odniesiesz sukces, zadajesz 2 punkty obrażeń celowi. Dodatkowo, ataki tej istoty są utrudnione w jej następnej turze, chyba, że cel polega przede wszystkim na innym zmysle niż wzrok. Akcja.

Deaktywacja Mechanizmu (5+ punktów Szybkości) - Wykonujesz atak wręcz, który nie zadaje obrażeń, przeciwko maszynie. Zamiast tego, jeśli ten atak trafi, wykonaj drugi rzut bazujący na Szybkości. Jeśli jest on udany, maszyna 3 poziomu lub niższego jest zdeaktywowana na 1 minutę. Na każdy dodatkowy poziom Wysiłku, który zastosujesz, możesz wpływać na maszynę o 1 poziom wyższą lub zwiększyć czas trwania o 1 minutę. Jeśli posiadasz zdolności Popsucie Maszyny lub Rozbrojenie Urządzenia (lub zdolność działającą w podobny sposób), kiedy stosujesz poziom Wysiłku do dowolnej z nich, otrzymujesz dodatkowy, darmowy poziom Wysiłku. Akcja.

Śmiertelna Salwa - Przez następną minutę, wszystkie ataki dystansowe, które wykonujesz, zadają dodatkowe 2 punkty obrażeń. Akcja, by rozpoczęć.

Śmiertelny Cios (5 punktów Mocy) - Jeśli uderzysz cel poziomu 3 lub mniejszego bronią, w której jesteś wyszkolony, zabijasz cel natychmiastowo. Akcja.

Śmiercionośny Rój (6 punktów Intelektu) - Jeśli jesteś w lokacji, w której jest możliwe, by przybył Twój rój istot ze zdolności Wpływ na Rój, możesz wezwać ten rój na 10 minut. W tym czasie, telepatycznie im rozkazujesz tak długo, jak są w dalekim zasięgu. Mogą one utrudnić zadania dowolnego lub wszystkich wrogów, lub mogą ona skupić się i zaatakować wszystkich wrogów w bliskim zasięgu od siebie (wszyscy muszą być w dalekim zasięgu od Ciebie). Atakujący rój zadaje 4 punkty obrażeń. Kiedy Twoje istoty są w dalekim zasięgu, możesz przemówić do nich telepatycznie i patrzeć na świat ich zmysłami. Akcja, by rozpoczęć. (Roje zazwyczaj nie posiadają statystyk, ale jeśli zaistnieje taka potrzeba, typowy rój jest poziomu 2. Tylko ataki obszarowe wpływają na Twój rój.)

Dotyk Śmierci (6 punktów Intelektu) - Zbie-

rasz energię na czubku swoich palców i dotykaszt istotę. Jeśli cel jest NPC lub istotą o poziomie 3 lub mniej, umiera. Jeśli cel jest BG dowolnego poziomu, spada on o poziom niżej na liczniku zdrowia. Akcja.

Debata (3 punkty Intelektu) - W dowolnym zgromadzeniu 2 lub więcej ludzi, którzy próbują docieć prawdy lub podjąć jakąś decyzję, możesz wpływać na werdykt swoją mistrzowską retoryką. Jeśli masz 1 minutę lub więcej by argumentować, albo decyzja idzie po Twojej myśli, albo, jeśli ktoś inny ma dobry kontrargument, wszelkie powiązanie testy na perswazję lub oszustwo, są ułatwione o dwa kroki. Akcje by rozpocząć, jedna minuta, by zakończyć.

Bolesne Uderzenie (4 punkty Szybkości) - Wykonujesz atak, by zadać bolesne uderzenie. Ten atak jest utrudniony. Jeśli trafi, istota otrzymuje dodatkowe 2 punkty obrażeń na końcu swojej następne rundy, a jej ataki są utrudnione do końca następnej rundy. Akcja.

Deszyfracja (1 punkt Intelektu) - Jeśli spędzasz 1 minutę badając pismo lub kod w języku, którego nie rozumiesz, możesz wykonać test Intelektu o trudności 3 (lub więcej, bazując na skomplikowaniu języka lub kodu) to zrozumieć ogólnikowo tę wiadomość. Akcja by rozpocząć.

Głębokie Przemyślenia (6 punktów Intelektu) - Kiedy tworzysz plan, który angażuje Ciebie i Twoich przyjaciół, którzy pracujecie razem, by coś osiągnąć, możesz zadać MG jedno bardzo ogólne pytanie o tym, co najpewniej się wydarzy jeśli wykonacie plan, i otrzymasz prostą, krótką odpowiedź. Dodatkowo, wszyscy otrzymujecie atut na jednym rzucie związanym z wcieleniem planu w życie, tak długo, jak go przeprowadzicie w ciągu paru dni od stworzenia planu. Akcja.

Głębokie Rezerwy - Kiedy inni są wykończeni, Ty dalej masz w sobie energię. Raz dziennie, możesz przemieścić 5 punktów pomiędzy swoimi Pulami w dowolnej kombinacji, w tempie 1 punktu na rundę. Dla przykładu, możesz przemieścić 3 punkty Mocy do Szybkości i 2 punkty Intelektu do Szybkości, co w sumie zajęłoby Ci 5 rund. Akcja.

Ulepszenie Szybkości - Uzyskujesz 6 dodatkowych punktów w swojej Puli Szybkości. Umożliwienie.

Przewodnik Głębokich Wód - Kiedy pod wodą, każda istota, którą wybierzesz i która Cię widzi, ma atut na testach pływania. Umożliwienie.

Chroń Wszystkich Niewinnych - Chronisz wszystkich w bliskim zasięgu, których określiłeś jako niewinnych korzystając ze swojej zdolności Osąd. Obrona Szybkości tych istot uzyskuje atut. Umożliwienie.

Ochrona Niewinnego (2 punkty Szybkości) - Przez następujące 10 minut, jeśli ktoś, kogo kreślisz jako niewinnego korzystając ze swojej zdolności Osąd stanie obok Ciebie, ta istota dzieli wszelkie defensywne przewagi, które posiadasz, z wyjątkiem zwykłej zbroi. Te przewagi to między innymi Obrona Szybkości z posiadanej tarczy, Pancerz zapewniany przez pole siłowe itp. Dodatkowo, rzuty na Obronę Szybkości wykonywane przez niewinną istotę uzyskują atut. Możesz chronić tylko jedną niewinną istotę na raz. Akcja, by rozpocząć.

Broń Defensywna - Kiedy korzystasz z swojej zaczarowanej broni, jesteś wyszkolony w Obronie Szybkości. Umożliwienie.

Ochrona Przed Robotami - Uczyłeś się o swoich wrogach i jesteś wyszkolony w przewidywaniu posunięć, które robot lub maszyna najpewniej wykonają w walce. Rzuty Obronne, które wykonujesz przeciwko tym wrogom są ułatwione. Umożliwienie.

Mistrz Obrony - Za każdym razem, gdy wykonyujesz udany rzut Obrony Szybkości, możesz wykonać natychmiastowy atak przeciwko swojemu wrogiowi. (Jeśli posiadasz zdolność Unik i Rewanż, możesz tę zdolność zamienić z tamtą.) Twój atak musi być tego samego typu (wręcz bronią, zasięgowy bronią lub nieuzbrojony) jak atak, przed którym się bronisz. Jeśli nie masz gotowego odpowiedniego typu broni, nie możesz skorzystać z tej zdolności. Umożliwienie.

Usprawnienie Defensywne - Poprzez usprawnienie swojego systemu nerwowego i immunologicznego, jesteś wyszkolony w Obronie Mocy i Obronie Szybkości. Umożliwienie.

Obronna Teleportacja (4 punkty Szybkości) - Wchodzisz w stan podwyższonego reagowania, tak, że kiedy jesteś uderzony dostatecznie mocno, by odnieść obrażenia, teleportujesz się o bliski zasięg w przypadkowym kierunku (nie wyżej lub niżej, niż jesteś) by pomóc Ci poradzić sobie z obrażeniami z ataku. Twoja Obrona Szybkości jest ułatwiona przez jedną minutę. Akcja.

Pole Obronne - Dzięki implantom podskórny, permanentnemu zakłeciu, modyfikacjom obcych lub czemuś podobnemu, posiadasz pole siłowe, które promieniuje na 2,5 cm od Twojego ciała i

zapewnia Ci teraz +2 do Pancerza. Umożliwienie.

Defensywne Znikanie (2 punkty Intelektu) - Możesz zmieniać swoją fazę, tak, że pewne ataki przenikają przez Ciebie, nie robiąc Ci krzywdy. Przez następne 10 minut, uzyskujesz atut na Obronie Szybkości, ale w tym czasie tracisz korzyści z zbroi, którą nosisz. Akcja, by rozpocząć.

Definiowanie Dołu (4 punkty Intelektu) - Naturalna grawitacja w średnim zasięgu od Ciebie, w promieniu bliskiego zasięgu, zmienia się tak, że na parę sekund grawitacja działa w wybranym przez Ciebie kierunku (w górę, w górę i na południe, zachód itp.), a potem wraca do normy. Dotknięte cele mogą zostać przeniesione do 6 metrów i otrzymać parę punktów obrażeń. Akcja.

Odbicie Ataku (1 punkt Intelektu) - Korzystając ze swojego umysłu, chronisz się przed nadchodzącym atakiem. Przez następne 10 minut, jesteś wyszkolony w Obroni Szybkości. Akcja, by rozpoczęć.

Ogarnięcie Sytuacji - Podczas dochodzenia, Twoje pytania czasami wywołują wścieklą odpowiedź lub nawet przemoc. Poprzez udawanie, werbalne rozpraszanie lub podobne akcje, zapobiegasz, by żyjący wróg zaatakował kogoś lub cokolwiek przez jedną rundę. Akcja.

Rozkazującą Posturą (2 punkty Intelektu) - Emanujesz pewności siebie, wiedzą i charyzmą przez następną godzinę. Twoja postura jest tak wpływową, że każdy, kto Cię ujrzy, automatycznie rozumie, że jesteś kimś ważnym, utytułowanym i o wielkim autorytecie. Kiedy mówisz, obcy, którzy obecnie nie atakują poświęcają przynajmniej jedną rundę, by z Tobą porozmawiać i Cię wysuchać. Jeśli przemawisz do grupy obcych, którzy Cię rozumieją, możesz spróbować, by skontaktowali Cię z ich liderem lub do niego zaprowadzili. Uzyskujesz darmowy poziom Wysiłku który możesz zastosować do jednego testu na Perswazję, który próbujesz zdać w ciągu tego okresu. Akcja, by rozpocząć.

Osąd - Osądzasz jedną istotę w bliskim zasięgu jako niewinną lub winną, bazując na Twojej ocenie sytuacji lub odczuciach. W innych słowach, ktoś, kto jest przez Ciebie naznaczony jako niewinny może być niewinny w pewnych okolicznościach, lub może być ogólnie niewinny pewnych zbrodni (jak morderstwo, duża kradzież itp.). Podobnie, możesz osądzić, że istota jest winna konkretnej zbrodni lub ogólnie winna okrutnych czynów. Poprawność Twojego osądu nie jest ważna, tak długo, jak wierzysz,

że osąd jest prawdziwy. MG może poprosić Cię o uzasadnienie. Od tego momentu, Twoja próby socjalnych interakcji z kimś, kto jest niewinny uzyskują atut, a ataki przeciwko tym, którzy są winni, również zyskują atut. Możesz zmienić swój osąd, ale to wymaga kolejnej akcji osądzenia. Korzyści z osądu trwają dopóki zmienisz swoje zdanie lub otrzymasz dowód, że nie masz racji. Akcja. (Korzyści zapewnione przez Osąd stosują się do postaci korzystającej z tej zdolności, jej sprzymierzeńców i wszystkich, którzy słyszą - z pierwszej lub drugiej ręki - o osadzie i w niego wierzą.)

Przeznaczenie Wielkości - Cieszysz się niesamowitym szczęściem, tak jakby ktoś się Tobą opiekował i chronił Cię od nieszczęścia. Kiedy miałbyś spaść na liczniku obrażeń, wykonaj rzut na Obronę Intelektu przeciwko trudności ustalonej przez wroga lub efekt. Jeśli Ci się powiedzie, nie spadasz niżej na liczniku obrażeń. Jeśli upadek miałby nastąpić ze względu na obniżenie jednej z Puli do 0, ta Pula dalej wynosi 0 - po prostu nie ponosisz negatywnych skutków bycia zranionym lub krytycznie ranonym. Jeśli jednak miałbyś spaść na poziom martwy, udany rzut na Obronę Intelektu utrzymuje Cię na 1 punkcie w Puli i dalej pozostajesz krytycznie ranny. Umożliwienie.

Niszczanie Metalu (3 punkty Intelektu) - Natchmiastowo rozrywasz, rozdzierasz lub przebijasz metalowy obiekt który widzisz, który znajduje się w średnim zasięgu i nie większy niż połowa Twojego rozmiaru. Wykonaj test na Intelekt by zniszczyć obiekt - to zadanie jest ułatwione o 3 stopnie w porównaniu z niszczeniem brutalną siłą. Akcja.

Niszczyciel (6 punktów Mocy) - Jeśli uda Ci się test Mocy na uszkodzenie obiektu, zamiast zmniejszyć pozycję na jego liczniku obrażeń, obiekt ten spada na sam dół licznika i jest zniszczony. Akcja.

Wykrycie Życia (3+ punkty Mocy) - W pełni świadomie wysyłasz puls swojej energii życiowej. Wykrywasz wszelkie żywego istoty w średnim zasięgu, nawet jeśli są za ukryte, ale nie jeśli są za polem siłowym. Kiedy wykrywasz istotę, znasz jej ogólną lokalizację (z dokładnością do bliskiego zasięgu). Jeśli zastosujesz dwa dodatkowe poziomy Wysiłku, możesz zwiększyć zasięg wykrywania do długiego. Akcja.

Wgląd w Urządzenie (3 punkty Intelektu) - Kiedy badasz nieznane, obce, lub super-technologiczne urządzenie, możesz zadać MG jedno pytanie, by zyskać względ w jego możliwości,

sposób funkcjonowania, jak można je aktywować lub deaktywować, jakie ma słabości (jeśli jakiekolwiek), jak można je naprawić i tym podobne. Ta zdolność dotyczy trudnych lub dziwnych cech poza tymi, które można łatwo zidentyfikować przy pomocy odpowiednich umiejętności lub wiedzy. Akcja.

Wierny Obrońca (2 punkty Mocy lub Intelektu) - Wybierz jedną postać, którą widzisz. Ta postać zostaje pod Twoją obroną. Jesteś wyszkolony we wszelkich akcjach, by ją znaleźć, leczyć, wchodzić w interakcję i chronić. Możesz mieć tylko jedną postać pod swoją obroną w danym czasie. Akcja, by rozpocząć.

Diamagnetyzm - Namagnesujesz niemetaliczny przedmiot w średnim zasięgu, tak, że może być on celem innych magnetycznych mocy. Tak więc, możesz go poruszać przy pomocy Poruszania Metalu. Przy pomocy Odparcia Metalu, jesteś wyszkolony w zadaniach Obrony Szybkości, niezależnie od tego, czy nadchodzący cios korzysta z metalu. I tak dalej. Umożliwienie.

Wymiarowy Ścisk (2+ punkty Intelektu) - Przeciskasz się przez pośredni wymiar, co pozwala Ci na natychmiastowe pojawienie się wszędzie w średnim zasięgu, gdzie masz czysty szlak przejścia. Możesz przejść przez bariery pomiędzy, jeśli posiadają otwartą przestrzeń, przez którą przeszła by Twoje głowa - około 30 cm na 30 cm. W dodatku do zwykłych opcji korzystania z Wysiłku, możesz z niego skorzystać, by przecisnąć się przez mniejsze otwory w barierach - każdy poziom Wysiłku redukuje wtedy minimalny otwór o 1/4. Lądujesz bezpiecznie, kiedy korzystasz z tej zdolności. Akcja.

Wymiar pośredni - wymiar, gdzie odległości są mniejsze niż w innych wymiarach, tak, że podróż jest szybsza niż normalnie.

Nieczyste Zagrania (2 punkty Szybkości) - Rozpraszasz, oślepiasz, wkurzasz, utrudniasz lub w inny sposób wchodzisz w interakcję z wrogiem, utrudniając jego ataki i obronę na jedną minutę. Akcja.

Rozbrojenie Urządzenia (3 punkty Szybkości) - Z bystrem okiem i szybkimi ruchami, zakłócasz pewne funkcje robota lub maszyny i zadajesz jej jedną z poniższych przeskódek:

- Wszystkie jej zadania są utrudnione przez jedną minutę.
- Ma połowę normalnej szybkości.

- Nie może podjąć akcji przez jedną rundę.
- Zadaje o 2 punkty obrażeń mniej (minimum 1 punkt) przez jedną minutę.

Musisz dotknąć robota lub maszyny, by ją rozbroić (jeśli wykonujesz atak, nie zadajesz żadnych obrażeń). Akcja.

Zanikanie (4 punkty Intelektu) - Zaginasz światło tak, by zniknąć z oczu. Jesteś niewidoczny dla innych istot przez 10 minut. Kiedy jesteś niewidzialny, jesteś wyspecjalizowany w skradaniu się i Obronie Szybkości. Ten efekt zanika, jeśli zrobisz coś, by ujawnić swoją pozycję - zaatakujesz, skorzystasz ze zdolności, przesunesz wielki przedmiot itp. Jeśli to się wydarzy, możesz odzyskać pozostały czas niewidzialności, poprzez podjęcie akcji, by się schować. Akcja by rozpocząć lub rozpoczęć ponownie.

Rozbrojenie (5 punktów Szybkości) - Próbujesz wykonać zadanie Szybkości, by rozbroić wroga jako część swojego ataku wręcz. Jeśli Ci się uda, Twój atak zadaje 3 dodatkowe punkty obrażeń, a broń wroga wypada z jego rąk, lądując o 6 m dalej. Jeśli Ci się nie uda, dalej możesz wykonać normalny atak, ale nie zadaje on ekstra obrażeń lub rozbraja wroga, którego trafiłeś. Akcja.

Cios Rozbrajający (3 punkty Szybkości) - Twój atak zadaje 1 punkt obrażeń mniej i rozbraja Twojego wroga, tak, że jego broń ląduje 3 m dalej. Jeśli Twoja wybrana bronią jest bicz, możesz umieścić tę broń w swoich rękach; jeśli Twoją wybraną bronią jest łuk lub inna broń dystansowa, która strzela fizyczną amunicją, możesz zamiast tego "przybić" rozbrojoną broń do niedalekiego obiektu lub struktury. Wybranie jednej z tych opcji utrudnia atak.). Akcja.

Silny Umysł - Masz +3 do Pancerza przeciwko atakom i efektom umysłowym i Intelektu, które zadają obrażenia. Rzuty Obrony, które wykonujesz przeciwko próbom konfuzjowania, perswazji, przerażenia lub w inny sposób wpłynięcia na Ciebie są ułatwione. Umożliwienie.

Wspieranie Uważności (7 punktów Intelektu) - Utrzymujesz uwagę swoich sprzymierzeńców w gotowości, okazjonalnie ich pytając, opowiadając dowcipy itp. Po spędzeniu 24 godzin z Tobą, Twoi sprzymierzeńcy mogą zastosować darmowy poziom Wysiłku do dowolnego zadania inicjatywy, które podejmują. Ten efekt trwa ciągle, kiedy pozostajesz w towarzystwie swoich sprzymierzeńców. Kon-

czy się, jeśli odejdziesz, ale powraca automatycznie, jeśli wróciszt do swojej drużyny w ciągu 24 godzin. Jeśli opuścisz grupę na więcej niż 24 godziny, musisz spędzić następne 24 godziny razem z nią, by reaktywować tą korzyść. Musisz wydać punkty z Puli Intelektu na każde 24 godziny, gdy chcesz korzystać z korzyści tej zdolności. Umożliwienie.

Przebranie - Jesteś wyszkolony w przebieraniu się. Możesz zmienić swoją posturę, głos, manieryzmy i włosy, by wyglądać jak ktoś inny tak długo, jak nie rezygnujesz z przebrania. Jednakże jest niezwykle trudno przebrać się za konkretną osobę bez zestawu charakterystycznego do Twojej dyspozycji. Umożliwienie.

Przebranie Innej Osoby (4+ punkty Intelektu) - Stosujesz swoją zdolność do zmiany kształtów do innej istoty Twojego rozmiaru lub mniejszej, dając jej formę, którą sam mógłbyś przyjąć. Działa to przez około 10 minut. W dodatku do normalnych opcji Wysiłku, możesz zastosować go, by zwiększyć czas trwania tej mocy - 1 poziom Wysiłku zwiększa go do godziny, 2 poziomy zwiększą go do dnia. Istota może wrócić do swojej normalnej formy poświęcając akcję, ale nie może potem wrócić do porzuconej formy. Akcja.

Najpewniej nie możesz skorzystać z Przebrania Innej Osoby, by przebrać się za istotę znacząco odmienną od Ciebie, jak np: człowiek przebierający się za robota, zwierzę lub kryształowego kosmitem.

Zniechęcenie (1 punkt Intelektu) - Utrudniasz wszelkie akcje podejmowane przez dowolną liczbę celów w średnim zasięgu, które mogą Cię zrozumieć. Wybierasz, które z celów są dotknięte. Dotknięte cele mają utrudnione akcje na jedną rundę. Umożliwienie.

Przeszkadzający Dotyk (1+ punkt Mocy) - Możesz zamieć swój Bieg Fazowy w atak wręcz poprzez celowe akcje przeciwko innej istocie na swojej trasie. Kiedy to robisz, Twój dotyk wyzwala emisję energii, która zadaje 2 punkty obrażeń celowi (zignoruj Pancerz). Niezależnie od tego, czy trafisz czy nie, Twój ruch (i tura) kończy się natychmiastowo, co sprawia, że jesteś w bliskim zasięgu Twojego celu. Jeśli zastosujesz Wysiłek, by zwiększyć obrażenia zamiast ułatwić atak, zadajesz 2 dodatkowe punkty obrażeń na poziom Wysiłku (zamiast 3 punktów) - cel otrzymuje 1 punkt obrażeń nawet, jeśli nie uda Ci się test na atak. Umożliwienie.

Dalekie Spojrzenie (5 punktów Intelektu) - Wiesz, że odległość i przestrzeń to iluzje. Koncen-

trujesz się, by stworzyć niewidzialny, nieruchomy sensor w lokacji, którą wcześniej odwiedziłeś lub postrzegałeś (jeśli MG uzna za stosowne, możesz muść zdać test Intelektu, jeśli przestrzeń ta jest magicznie chroniona). Sensor działa przez 1 godzinę. Kiedy już zostanie stworzony, możesz się skoncentrować, by widzieć, słyszeć i wąchać poprzez ten sensor. Nie zapewnia on zdolności postrzegania wykraczających poza normę. Akcja by stworzyć, akcja by skorzystać.

Interfejs Zasięgowy (2 punkty Intelektu) - Możesz aktywować, dezaktywować lub kontrolować maszynę na dalekim zasięgu tak, jakbyś stał obok niej, nawet jeśli normalnie wymaga dotyku. Jeśli nigdy wcześniej nie miałek kontaktu z daną maszyną, zadanie jest utrudnione o dwa stopnie. By skorzystać z tej zdolności, musisz rozumieć funkcję tej maszyny, musi ona być Twojego rozmiaru lub mniejsza, i nie może być podłączona do innej inteligencji (lub sama być inteligentną). Akcja.

Zamglenie (2 punkty Intelektu) - Modyfikujesz jak chętna istota w średnim zasięgu odbija światło na jedną minutę. Cel nagle migra pomiędzy normalnym wyglądem a chmurą ciemności. Cel ma atut na Obronię Szybkości dopóki ten efekt nie przeminie. Akcja, by rozpocząć.

Nurek - Możesz bezpiecznie nurkować w wodzie skacząc z wysokości do 30 metrów i możesz znieść ciśnienie w wodzie tak głębokiej jak 30 metrów. Umożliwienie.

Odbicie Ataków (4 punkty Szybkości) - Na jedną minutę automatycznie odbijasz lub unikasz wszystkich ataków dystansowych korzystających z pocisków. Jednakże, w swojej następnej turze po tych unikach wszystkie Twoje inne akcje są utrudnione. Akcja, by rozpocząć.

Rozdzielenie Jaźni (7 punktów Intelektu) - Dzielisz swoją jaźń na dwie części. Przez jedną minutę, możesz wziąć dwie akcje w swojej turze, ale tylko jedna z nich może korzystać ze specjalnej zdolności. Akcja.

Boska Interwencja (2 punkty Intelektu lub 2 punkty Intelektu + 4 PD) - Posisz boga, by zinterweniował przez względ na Ciebie, zazwyczaj przeciwko istocie w dalekim zasięgu, zmieniając jej życie w mały sposób poprzez wywołanie na niej większego specjalnego efektu. Większy specjalny efekt przypomina naturalne wyrzucenie 20 na k20. Jeśli pragniesz większego efektu i MG się zgodzi, możesz poprosić o Boską Interwencję z potężniej-

szym efektem, co przypomina wtrącenie MG zainicjowane przez MG na graczach. W takim wypadku, Boska Interwencja kosztuje także 4 PD, jej efekt może nie być dokładnie taki, jaki byś chciał, i nie możesz poprosić znowu o Boską Interwencję przez tydzień. Akcja.

Boska Wiedza - Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach powiązanych z wiedzą o boskich istotach. Umożliwienie.

Boski Blask (2 punkty Intelektu) - Twoja postać wzywa boski blask z niebios by ukarać niecny cel w długim zasięgu, zadając mu 4 punkty obrażeń. Jeśli cel jest demonem, duchem lub czymś podobnym, stoi w bezruchu, gdy boska gloria przelatuje przez niego i nie może podjąć akcji w swojej następnej turze. Kiedy ktoś zostanie ofiarą tego blasku, nie można ponownie zostać sparaliżowanym przez glorię przez następnych kilka godzin. Akcja.

Boski Symbol (5+ punktów Intelektu) - Przywołujesz boską moc poprzez narysowanie jaśniejącego symbolu w powietrzu przy pomocy palca. Poryuszające się kolumny boskiej światłości przebijają do 45 celów w dalekim zasięgu. Udany test na atak zadaje mi 5 punktów obrażeń. Jeśli korzystasz z Wysiłku, by zwiększyć obrażenia, zadajesz dodatkowe 2 punkty obrażeń na poziom Wysiłku (załmiasz 3 punktów); cel otrzymuje 1 punkt obrażeń nawet jeśli nie uda się test na atak. Akcja.

Czy Ty Wiesz w Ogóle Kim Jestem? (3 punkty Intelektu) - Zachowujesz się jak ktoś, kto jest sławny i przywykły do swojego przywileju. Werbalnie atakujesz żywego wroga, który Cię słyszy i rozumie z tak wielką siłą, że nie może on podjąć żadnej akcji, wliczając w to ataki, przez jedną rundę. Niezależnie od tego, czy odnosisz sukces, czy porażkę, następna akcja, którą cel podejmuje po Twoim użyciu zdolność jest utrudniona. Akcja.

(Unik i Odporność) (3 punkty Szybkości) - Możesz przerzucić dowolny rzut na Obronę Mocy, Szybkości lub Intelektu i zachować lepszy z dwóch wyników. Umożliwienie.

Unik i Rewanż (3 punkty Mocy) - Jeśli atak wręcz Cię chybi, możesz natychmiast wykonać atak wręcz w odpowiedzi, ale nie więcej niż jeden na turę. Umożliwienie.

Podwójny Cios (3 punkty Mocy) - Kiedy dzierżysz dwie bronie, możesz wybrać wykonanie jednego ataku przeciwko wrogowi. Jeśli trafisz, zadajesz obrażenia od dwóch broni plus 2 dodatkowe punkty obrażeń, a ponieważ wykonałeś pojedynczy atak,

Pancerz celu odejmuje się od obrażeń tylko raz. Akcja.

Szczęski Smoka (6 punktów Intelektu) - Tworzysz i kontrolujesz "unoszący się" półmaterialny konstrukt magii w dalekim zasięgu, którzy przypomina głowę smoka. Ten konstrukt może istnieć przed maksymalnie godzinę, do momentu, aż zostanie zniszczony, lub gdy rzucić kolejne zaklęcie. Jest to konstrukt 4 poziomu który zadaje 6 punktów obrażeń swoim ugrzyzieniem (musi mu zostać wydany rozkaz). Kiedy ten konstrukt istnieje, możesz nim manipulować wielkimi obiekty, nosić ciężkie przedmioty w jego paszczy lub atakować nim wrogów. Jeśli chcesz, by zaatakował, musisz skorzystać ze swojej akcji, aby nim bezpośrednio sterować. Akcja, by rozpocząć.

Wysysanie na Zasięg - Twoje zdolności Wyssanie Istoty i Wyssanie Maszyny działają na cel w średnim zasięgu. Umożliwienie.

Wyssanie Ładunku - Możesz wyssać moc z artefaktu lub urządzenie, co pozwala Ci odzyskać 1 punkt Intelektu na wyssany poziom. Odzyskujesz punkty w tempie 1 punktu na rundę i musisz być w pełni na tym skoncentrowany w każdej rundzie procesu. MG określa, czy urządzenie jest w pełni wyssane (najpewniej, jeśli jest to urządzenie trzymane w dłoni) lub posiada jakieś resztki mocy (najpewniej, jeśli jest dużą maszyną), Akcja by rozpocząć; akcja w każdej rundzie wysysania.

Wyssanie Istoty (3+ punktów Intelektu) - Możesz wyssać energię z żywej istoty, której dotykasz, zadając jej 3 punkty obrażeń i odzyskując 3 punkty w puli Mocy lub Szybkości. Akcja.

Wyssanie Maszyny (3+ punktów Intelektu) - Możesz wyssać moc z artefaktu lub zasilanego urządzenia, które dotykasz. Jeśli cel jest robotem, zadajesz mu 3 punkty obrażeń i odzyskujesz 3 punkty w swojej puli Mocy lub Szybkości. Jesli cel jest obiektem, odzyskujesz punkty Mocy lub Szybkości równe poziomowi celu. Jeśli cel to zamarznięty cypher, staje się on bezużyteczny wskutek rozładowania. Artefakty i podobne urządzenia muszą natychmiast wykonać test na wyczerpanie (artefakty z wyczeraniem "-" są albo odporne na tę moc, albo doznają wyczerpania po wyrzuceniu 1 na k10 kiedy zaatakowane są tą mocą). Akcja.

Wyssanie Mocy (5 punktów Szybkości) - Wpływasz na główne źródło mocy maszyny lub robota, zadając mu wszystkie 4 kondycje ze zdolności Rozbrojenie Urządzenia. Musisz w tym celu do-

tknąć robota (jeśli wykonujesz ata, nie zadaje on zwykłych obrażeń). Akcja.

Wyciągnięcie Wniosków (3 punkty Intelektu)

- Po ostrożnej obserwacji i śledztwie (pytając jednego lub więcej BN-ów w danym temacie, przeszukując strefę lub folder itp.) trwających kilka minut, poznajesz ważny fakt. Ta zdolność to zadanie Intelektu trudności 3. Za każdym razem, gdy korzystasz z tej zdolności ponownie, zadanie jest utrudnione o dodatkowy poziom. Trudność wraca do 3 po zakończeniu 10-godzinnego odpoczynku. Akcja.

Korzystając z Doświadczenia Życiowego (6 punktów Intelektu) - Widziałeś i zrobiłeś w swoim życiu dużo, i te doświadczenia Ci się przydają. Zadaj MG jedno pytanie i otrzymasz ogólnikową odpowiedź. MG daje pytaniu odpowiedni poziom, tak więc im bardziej tajemna jest wiedza, o którą pytasz, tym trudniejsze zadanie. Ogólnie rzecz ujmując, wiedza, którą można zdobyć, szukając gdzieś indziej niż Twoja obecna lokacja, to poziom 1, a tajemnicza, mała znana wiedza o przeszłości ma poziom 7. Akcja.

Straszny Las (6 punktów Intelektu) - Manipulujesz wiatrem, mgłą i cieniami, by wcielić pierwotny lęk przed tajemniczym lasem. Przez następną minutę, zyskujesz atut na zadaniach zastraszania. Istoty w średnim zasięgu mogą się przerazić - wykonaj odrębny test ataku Intelektu dla każdej istoty (jeśli jesteś większy niż normalnie wskutek zdolności Wielkie Drzewo lub z innego źródła, te rzuty są ułatwione). Sukces oznacza, że istoty są sparalizowane strachem, nie ruszając się i nie podejmując akcji przez minutę lub do momentu, gdy zostaną zaatakowane. Pewne istoty bez umysłów są odporne na ten strach. Akcja.

Sen Staje się Prawdą (4 punkty Intelektu)

- Tworzysz senny obiekt dowolnego kształtu który możesz sobie wyobrazić Twojego rozmiaru lub mniejszego, który przyjmuje oczywistą substancję i ciężar. Ten obiekt jest wykonany bardzo prymitywnie i nie może mieć ruchomych części, więc możesz tworzyć miecz, tarczę, krótką drabinę itp. Senny obiekt ma masę przybliżoną do prawdziwego obiektu, jeśli tak wybierzesz. Twoje senne obiekty są wytrzymałe jak żelazo, ale jeśli nie zostajesz w dalekim zasięgu od nich, funkcjonują tylko przez minutę, zanim się rozwiją w nicość. Akcja.

Złodziej Snów (2 punkty Intelektu) - Kradniesz poprzedni sen od danej żywej istoty w średnim zasięgu. Ta istota traci 2 punkty Intelektu (ignorujesz

Pancerz) a Ty uczysz się czegoś o istocie, co wybierze MG - je naturę, część jej planów, jej pamięć itp. Akcja.

Iluzja Snów (1 punkt Intelektu) - Wyciągasz obraz ze snu i umieszczasz go w prawdziwym świecie, gdzieś w długim zasięgu. Sen tra minutę i może być mały lub wypełnić obszar o przekątnej bliskiego zasięgu. Choć wydaje się on być fizyczny i solidny, sen jest niematerialny. Ten sen (scena, istota lub obiekt) jest statyczny, chyba, że wykorzystasz swoją akcję, by go ożywić. Jako część animacji, możesz przemieścić sen na krótki dystans w każdej rundzie, tak długo, jak pozostaje on w dalekim zasięgu od Ciebie. Jeśli poruszasz sen, może on wyemitować dźwięki i głosy, ale nie zapach. Bezpośrednia fizyczna interakcja lub przedłużona interakcja ze snem roztrzaskuje go w rozwiewającą się mgłę. Dla przykładu, zaatakowanie snu go roztrzaskuje, a także ciężar utrzymywania snu kiedy BN porusza się przez senną scenę lub rozmawia z senną istotą przez więcej niż parę rund. Akcja by rozpocząć, akcja by poruszać.

Kierowca - Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach kierowania autem, ciężarówką lub motocyklem, wliczając w to zadania naprawy mechanicznej. Umożliwienie.

Atak Podczas Kierowania - Możesz wykonać atak lekką lub średnią bronią dystansową i spróbować prowadzić pojazd jako jedną akcję. Umożliwienie.

Podwójna Obrona - Kiedy dzierżysz dwie broni, jesteś wyszkolony w Obronie Szybkości. Umożliwienie.

Podwójne Rozproszenie Uwagi (1+ punkty Szybkości) - Kiedy dzierżysz dwie bronie, następny atak Twojego wroga jest utrudniony, a jeśli zastosujesz Wysiłek na swoim następnym ataku przeciwko temu samemu wrogowi, uzyskujesz darmowy poziom Wysiłku. Umożliwienie.

Podwójne Władanie Lekkimi Broniami - Możesz korzystać z dwóch lekkich broni w tym samym czasie, czyniąc dwa osobne ataki w swojej turze jako jedną akcję. Dalej ogranicza Cię ilość Wysiłku, który możesz zastosować do jednej akcji, ale ponieważ czynisz dwa osobne ataki, Pancerz wroga liczy się do obydwu.. Cokolwiek co modyfikuje obrażenia stosuje się równo do dwóch ataków, chyba, że jest specyficznie powiązane z jedną z broni. Umożliwienie.

Podwójne Władanie Średnią Bronią - Mo-

żesz korzystać w tym samym momencie z dwóch lekkich lub średnich borni (lub jednej lekkiej i jednej średniej), wykonując nimi dwa osobne ataki w swojej turze w jednej akcji. Ta zdolność działa pod innymi względami jak Podwójne Władanie Lekkimi Broniami. Umożliwienie.

Podwójnie Bronieni - Możesz posiadać dwie chronione osoby ze zdolności Wierny Obrońca w danym czasie. Wybór drugiej bronionej osoby może być osobną akcją, lub możesz wybrać dwie bronione osoby w jednym momencie (i zapłacić koszt umiejętności tylko jeden raz). Chronione osoby muszą pozostać w odległości bliskiego zasięgu od siebie. Korzyści zapewniane przez Wiernego Obrońca stosuje się do obydwu tych ludzi. Jeśli Twoi chronieni ludzie się rozłączą, wybierasz, który z nich jest dalej chroniony. Jeśli potem się spotkają i zbliżą, obydwoje odzyskują korzyści bycia bronionymi natychmiastowo. Umożliwienie.

Pojedynek na Śmierć i Życie (5 punktów Szybkości) - Wybierz cel (jedną istotę, którą widzisz). Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach polegających na walce z tą istotą. Kiedy z sukcesem zaatakujesz cel, zadajesz +5 obrażeń lub +7, jeśli istota walczy z kimś innym niż Ty. Możesz walczyć na śmierć i życie tylko z jedną istotą na raz. Pojedynek trwa do 1 minuty, lub do momentu, gdy go odwołasz. Akcja, by rozpocząć.

Kopia (2 punkty Mocy) - Sprawiasz, że Twóra kopia pojawia się w dowolnym miejscu, które widzisz w średnim zasięgu. Kopia nie posiada ani ubrań, ani przedmiotów w momencie, gdy się pojawia. Kpi to BN 2 poziomu 6 punktami życia. Kopia słucha Twój komend i jest Tobie wierna. Kopia istnieje, dopóki jej nie odeślesz korzystając z akcji, lub do momentu, aż zostanie zabita. Kiedy kopia znika, zostawia po sobie rzeczy, co nosiła z lub na sobie. Jeśli kopia znika, bo została zamordowana, uzyskujesz 4 punkty obrażeń które ignorują Pancerza i tracisz swoją następną akcję. Akcja, by rozpoczęć.

Pył w Pył (7 punktów Intelektu) - Dezintegrujesz jeden przedmiot, który jest mniejszy od Ciebie i którego poziom jest mniejszy lub równy Twojemu poziomowi. Musisz dotknąć obiekt, by na niego wpłynąć. Jeśli MG uzna to za stosowne po uwzględnieniu okoliczności, możesz zdezintegrować część obiektu (która niem oże być większa od Ciebie) zamiast całą rzecz. Akcja.

3.5 E

Trzęsienie Ziemi (7 punktów Mocy) - Wywołujesz w gruncie pod sobą destruktywny rezonans i wywołujesz trzęsienie ziemi zlokalizowane w bardzo dalekim zasięgu od siebie. Ziemia w średnim zasięgu od epicentrum trzęsie się przez 5 minut, wywołując obrażenia u struktur i w terenie w tym obszarze. Budynki i teren się zapadają i odkształcają. W każdej rundzie, istoty w tym obszarze otrzymują albo 3 punkty obrażeń wskutek trzęsienia, albo 6, jeśli spadnie na nie część budynku. Akcja, by rozpocząć.

Echolokacja - Jesteś szczególnie wrażliwy na dźwięk i wibracje, tak bardzo, że postrzegasz swoje środowisko w średnim zasięgu nawet w ciemności. Umożliwienie.

Ulepszenie Umiejętności - Wybierz jedną umiejętność niebojową, gdy zyskujesz tę zdolność. Uzyskujesz mniejszy efekt z tą umiejętnością na rzucie na k20 14 lub wyżej. Uzyskujeszwiększy efekt z tą umiejętnością, gdy wyrzucisz naturalne 19 lub wyżej. Możesz wybrać tę zdolność więcej niż raz. Za każdym razem, gdy ją wybierasz, musisz wybrać inną umiejętność niebojową. Umożliwienie.

Elastyczny Chwyt (3 punkty Mocy) - Twoje ataki rozciągliwymi rękoma lub ciałem są ułatwione. Jeśli trafisz, możesz chwycić cel, zapobiegając jego ruchowi w następnej turze. Kiedy trzymasz cel, jego ataki lub próby wyzwolenia się są utrudnione. Jeśli cel pragnie się wyzwolić, zamiast zaatakować, musisz odnieść sukces w teście Mocy, by utrzymać swój uchwyt. Jeśli cel nie może się wyzwolić, możesz utrzymać swój uchwyt w następnych akcjach, automatycznie zadając 4 punkty obrażeń w każdej rundzie, w której utrzymujesz cel. Umożliwienie.

Elektryczny Pancerz (4 punkty Intelektu) - Kiedy sobie tego zażyczysz, elektryczność przesuwa się po Twoim ciele przez 4 minuty, dając Ci +1 do Pancerza. Kiedy jesteś w tym stanie, otrzymujesz dodatkowe +2 do Pancerza przeciwko elektryczności i zadajesz 2 punkty obrażeń każdej istocie, która Cię dotyka lub atakuje bronią do walki wręcz która przewodzi prąd. Umożliwienie.

Elektryczny Lot (5 punktów Intelektu) - Emittujesz aurę buzującą elektrycznością, która pozwala Ci latać na daleki dystans w każdej rundzie przez 10 minut. Nie możesz z sobą zabrać innych istot. Akcja, by rozpocząć.

Obrona Przed Żywiołami (4+ punkty Intelektu) - Ty i każde cel, który wybierzesz w bliskim

zasięgu, uzyskujecie +5 Pancerza przeciwko jednemu rodzajowi bezpośrednich obrażeń od żywiołu (np: ogień, elektryczność, cień lub ciernie) na jedną godzinę, lub do czasu, aż rzucisz to zakłecie ponownie. Każdy poziom wisiłku zwiększą Pancerz o +2. Akcja, by rozpocząć.

Nieuchwytny (2 punkty Szybkości) - Kiedy uda Ci się odnieść sukces w Obronie Szybkości, natychmiast uzyskujesz akcję. Możesz z niej skorzystać tylko w celu przemieszczenia się. Umożliwienie.

W Objęciach Nocy (7+ punktów Intelektu) - Tworzysz prawdziwie przerażającą podróbkę istoty z wijących się wstęg ciemnej materii i rzucasz ją na swoich wrogów w dalekim zasięgu. W każdej rundzie, możesz zaatakować cel w dalekim zasięgu korzystając z tej istoty jak z broni. Kiedy atakujesz, istota wrzuca swoje włosy-podobne macki cienia w mózg i oczy celu. Cel otrzymuje 3 punkty obrażeń Intelektu (ignorujących pancerz) i jest wstrząśnięty na jedną rundę (więc traci swoją turę). Alternatywnie, możesz sprawić, że istota podejmie inne akcje, tak długo jak ją widzisz i mentalnie ją kontrolujesz. Ta istota rozpływająca się w nicosć po minucie. Akcja by rozpocząć.

W Objęciach Mroku (6 punktów Intelektu) - Przez następną godzinę, przyjmujesz pewne cechy cienia dzięki fundamentalnej adaptacji Twojego ciała lub urządzenia, które trzymasz w tajemnicy. Twój wygląd to ciemna sylwetka. Kiedy stosujesz poziom Wisiłku do akcji skradania się, uzyskujesz darmowy poziom Wisiłku do tego zadania. W tym czasie, możesz się poruszać przez powietrze z szybkością średniego dystansu na rundę, i możesz przemieszczać się przez fizyczne bariery (nawet te, które są wiatroszczelne i nie przepuszczają cieni lub światła), ale nie przez bariery energetyczne, z szybkością 30 cm na rundę. Posiadasz zdolność percepcji gdy przechodzisz przez barierę lub obiekt, co pozwala Ci na patrzenie przez ściany. Jako cień, nie możesz wpływać na normalną materię bądź być pod jej wpływem. Podobnie, nie możesz atakować, dotykając lub w inny sposób wpływać na cokolwiek. Jednakże, ataki i efekty bazujące na świetle mogą na Ciebie wpływać, a nagły błąk światła może potencjalnie pozbawić Cię Twojej następnej tury. Akcja, by rozpocząć.

Pomoc Bez Akcji - Możesz skorzystać z zasad pomagania, by zapewnić korzyść innej postaci próbującej wykonać fizyczną akcję. W przeciwnieństwie do normalnych zasad pomagania innym, nie wyma-

ga to od Ciebie poświęcenia akcji. Umożliwienie.

Zaczarowany Ruch (4+ punkty Intelektu) - Korzystasz ze swojej zaczarowanej broni, by poruszyć się do dowolnej lokacji w dalekim zasięgu, którą widzisz, tak długo, jak nie ma przeszkód lub barier na Twojej drodze. W zależności od tego, jaką broń dzierżysz, ruch ten może wyglądać inaczej - możesz rzucić swoim magicznym młotem i polecieć za nim, wystrzelić strzałę ze swojego magicznego łuku i polecieć za nią itp. W dodatku do normalnych opcji korzystania z Wisiłku, możesz go użyć, by zwiększyć dystans, na jaki się przemieszczasz - każdy poziom Wisiłku zwiększa zasięg o dodatkowe 30 m. Jeśli masz inną zdolność (np: zapewnianą przez Twój typ) która pozwala Ci na przemieszczanie się na długie dystanse, zasięg obydwu tych zdolności jest bardzo daleki. Akcja.

Zaczarowana Broń (1 punkt Intelektu) - Związujesz się z fizyczną bronią, taką jak miecz, młot lub łuk. Wiesz dokładnie, gdzie się ona znajduje, jeśli jest w średnim zasięgu od Ciebie, i znasz ogólny kierunek i dystans, jeśli jest dalej. Wszystkie inne zdolności Twojej specjalizacji wymagają od Ciebie trzymania lub dzierżenia tej broni. Możesz być związany tylko z jedną bronią na raz - powiązanie siebie z drugąbronią sprawia, że tracisz przywiązanie do pierwszej. Akcja by rozpocząć, 10 minut by ukończyć, Umożliwienie.

Jeśli chcesz się powiązać z inną bronią, musisz wymyślić fabularny powód, dla którego jesteś w stanie to zrobić i dla którego wybrałeś nową broń.

Zachęta (1 punkt Intelektu) - Kiedy utrzymujesz tą zdolność w mocy poprzez inspirującą przemowę, Twoi sprzymierzeńcy w średnim zasięgu uzyskują ułatwienie na następujących typach akcji (Twój wybór): zadania obronne, ataki lub zadania związane z dowolną jedną umiejętnością, w której jesteś wyszkolony lub wyspecjalizowany. Akcja.

Zachęcająca Obecność (2 punkty Intelektu) - Na jedną minutę, sprzymierzeńcy w średnim zasięgu zyskują atut na rzutach obronnych. Akcja.

Wytrzymałość - Każda długość fizycznych akcji jest dla Ciebie albo podwojona, albo skrócona o połowę, w zależności, co jest dla Ciebie lepsze. Dla przykładu, jeśli zwykła osoba może wstrzymać oddech na 30 sekund, Ty możesz go wstrzymać przez minutę. Jeśli zwykły człowiek może maszerować przez 4 godziny bez przerwy, TY możesz przez 8 godzin. Jeśli chodzi o szkodliwe efekty, jak trucizna paralizująca osobę przez jedną minutę, jesteś spa-

ralizowany tylko przez 30 sekund. Minimalny czas trwania to zawsze 1 runda. Umożliwienie.

Zasilenie Istoty (6+ punktów Mocy) - Rozszerzasz zastosowanie swojej zdolności Absorpcja Energii Kinetycznej na jedną istotę w bliskim zasięgu, tak, że ona także może absorbować energię ataków fizycznych i uderzenia przez 1 godzinę. Jednakże, ta istota nie może wypuszczać nadmiaru energii jako ataku dystansowego. Na każdy poziom Wysiłku, który zastosujesz, możesz zwiększyć liczbę celów tej zdolności o 1. Jeśli posiadasz także Absorpcję Czystej Energii lub Ulepszoną Absorpcję Energii Kinetycznej, te zdolności także się duplikują dla Twoich celów Zasilenia Istoty. Akcja, by rozpocząć.

Zasilenie Tłumu (9 punktów Mocy) - Rozszerzasz swoją zdolność Absorpcja Energii Kinetycznej na do 30 istot w średnim zasięgu, tak, by mogły absorbować energię z ataków fizycznych i uderzeń przez 1 godzinę. Jeśli posiadasz Absorpcję Czystej Energii lub Ulepszoną Absorpcję Energii Kinetycznej, te istoty także mogą korzystać z tych zdolności. Istoty te jednakże, nie mogą emitować nadmiarowej energii jako ataku dystansowego. Akcja, by rozpocząć.

Zasilenie Przedmiotu - Poprzez skupienie swojej zdolności Absorpcja Energii Kinetycznej na przedmiocie (np: broni), napełniasz ją mocą. Przedmiot przechowuje energię do momentu, gdy dotknie kogoś innego niż Ty, tak więc skorzystanie z tej zdolności na broni do walki wręcz lub amunicji broni dystansowej pozwala broni na wyemitowanie energii w walce. Energie zadaje 3 punkty obrażeń dotkniętej istocie w dodatku do normalnych obrażeń broni. Nie możesz mieć więcej niż jednego Zasilonego Przedmiotu jednocześnie. Akcja, by rozpocząć.

Zasilona Tarcza - Twoje pole siłowe ze zdolności Tarcza Pola Siłowego pulsuje niebezpieczną energię, kiedykolwiek je manifestujesz. Za każdym razem, gdy korzystasz z tarczy jako broni do walki wręcz lub dystansowej, zadaje ona dodatkowe 3 punkty obrażeń. Umożliwienie.

Ochrona przed Energią (3+ punktów Intelektu) - Wybierz konkretny typ energii, z którym masz doświadczenie (taką jak ciepło, dźwięk, elektryczność itp.). Uzyskujesz +10 Pancerza przeciwko tej energii na 10 minut. Alternatywnie, uzyskujesz +1 do Pancerza przeciwko tej energii na następną 24 godziny. Musisz mieć doświadczenie z daną energią: przykładowo, jeśli nie masz doświadczenia z danym

rodzajem energii międzywymiarowej, nie możesz się przed nią bronić. W dodatku do zwykłych opcji korzystania z Wysiłku, możesz skorzystać z niego, by ochronić więcej celów: każdy poziom Wysiłku wtedy dotyczy maksymalnie dwóch więcej celów. Musisz dotknąć dodatkowe cele, aby je bronić. Akcja, by rozpocząć.

Odporność na Energię - Wybierz konkretny typ energii, z którym masz doświadczenie (taki jak ciepło, dźwięk, elektryczność itp.). Uzyskujesz +5 Pancerza przeciwko obrażeniem od tego typu energii. Musisz mieć doświadczenie z tym typem energii - przykładowo, jeśli nie posiadasz doświadczenia z daną energią międzywymiarową, nie zyskujesz od niej ochrony. Możesz wybrać tę zdolność więcej niż raz. Za każdym razem, musisz wybrać inny typ energii. Umożliwienie.

Ulepszenie Siły (3 punkty Intelektu) - Na następne 10 minut, uzyskujesz atut na zadaniach które polegają na brutalnej sile, takich jak przenoszenie ciężkich przedmiotów, wyłamywanie drzwi z zawiasów lub zaatakowanie kogoś bronią do walki wręcz. Akcja, by rozpoczęć.

Ulepszona Likantropia - Kiedy korzystasz z Likantropii, Twoja forma likantropa zyskuje poniższe, dodatkowe bonusy: +3 do Puli Mocy, +2 do Puli Szybkości i +2 do Pancerza, Umożliwienie.

Ulepszone Ciało - Twoje mechaniczne części dają Ci +1 do Pancerza, +3 do Puli Mocy i +3 do Puli Szybkości. Tradycyjne umiejętności medyczne, leki i techniki lecznicze działają na Ciebie tylko z połową swej mocy. Za każdym razem, gdy zaczynasz z pełnią zdrowia, pierwsze 5 punktów obrażeń nigdy nie może być uzdrawionych w tradycyjny sposób. Zamiast tego, musisz je uzdrawić przy pomocy umiejętności i zdolności technicznych. Dla przykładu, jeśli zaczynasz z pełną Pulą Mocy 1- i otrzymujesz 8 punktów obrażeń, możesz tradycyjnie odzyskać tylko 3 punkty z Puli - pozostałe 5 należy naprawić, a nie uzdrawić. Umożliwienie.

Ulepszony Intelekt - Uzyskujesz 3 punkty w swojej Pulą Intelektu. Umożliwienie.

Ulepszona Skupienie w Inteligencji - Uzyskujesz +1 do swojego Skupienia w Intelektie. Umożliwienie.

Ulepszona Moc - Uzyskujesz 3 punkty w swojej Pulą Mocy. Umożliwienie.

Ulepszona Skupienie w Mocy - Uzyskujesz +1 do swojego Skupienia w Mocy. Umożliwienie.

Ulepszony Atak Fazowy (5 punktów Intelektu)

tu) - Ta zdolność działa jak zdolność Atak Fazowy, ale Twój atak także atakuje organy celu, zadając dodatkowe 5 punktów obrażeń. Umożliwienie.

Ulepszona Muskulatura - Uzyskujesz 3 punkty do rozdziału między Pule Mocy i Szybkości, zgodnie z własnym życzeniem. Umożliwienie.

Potencjał - Uzyskujesz 3 punkty do podziału między swoje Pule, jakkolwiek uznasz za stosowne. Umożliwienie.

Ulepszona Szybkość - Uzyskujesz 3 punkty w swojej Puli Szybkości. Umożliwienie.

Ulepszone Skupienie w Szybkości - Uzyskujesz +1 do swojego Skupienia w Szybkości. Umożliwienie.

Wzrost (1 punktów Mocy) - Zapoczatkowujesz enzymatyczną reakcję, która ściąga dodatkową masę z innego wymiaru, i Ty (oraz Twoje ubrania lub strój) się powiększacie. Uzyskujesz wysokość 3 metrów i utrzymujesz ją przez około minutę. W tym czasie, dodajesz 4 punkty do swojej Puli Mocy, +1 do Pancerza i +2 do Skupienia w Mocy. Kiedy jesteś większy niż normalnie, Twoje rzuty na ochronę Szybkości są utrudnione, i jesteś wyszkolony w korzystaniu z swoich pięści jak z ciężkich broni.

Kiedy efekt Wzrostu się kończy, Twój pancerz i Skupienie w Mocy wracają do normy, i odejmujesz od swojej Puli Mocy punkty, które zyskałeś (jeśli obniża to wartość Puli do 0, to należy je odjąć napierw z Puli Szybkości, a potem, jeśli zajdzie potrzeba, z Puli Intelektu). Każdy dodatkowy raz, gdy skorzystasz z Wzrostu przed 10-godzinnym rzutem na odzyskanie zdrowia, musisz zastosować dodatkowy poziom Wysiłku. Tak więc drugi raz, gdy skorzystasz z Wzrostu, stosujesz 1 poziom Wysiłku, za trzecim razem 2 poziomy Wysiłku itp.

Akcja, by rozpocząć.

Oświecony - Jesteś wyszkolony w każdym zadaniu percepcji polegającym na wzroku. Umożliwienie.

Macki Mocy (1+ punktów Intelektu) - Cel w średnim zasięgu zostaje pochwycony przez mackę utworzoną z linii mocy na 1 minutę. Ta macka to konstrukt 2 poziomu. Cel schwytyany przez Mackę Mocy nie może się ruszyć, ale może atakować i bronić się normalnie. Cel może także użyć swojej akcji, by spróbować się wyzwolić. Zwiększasz poziom Macki Mocy o 1 na każdy poziom Wysiłku. Akcja, by rozpocząć.

Zauroczenie (1 punkt Intelektu) - Kiery rozmawiasz, przyciągasz uwagę innej istoty, nawet jeśli ta

istota nie może Cię zrozumieć. Tak długo, jak nie robisz niczego innego tylko mówisz (nie możesz nawet się ruszyć) ta istota nie podejmuje żadnych akcji innych niż bronienie się, nawet przez wiele rund. Jeśli ta istota zostaje zaatakowana, efekt się kończy. Akcja.

Świta - Uzyskujesz świętę 5 istot 1-szego poziomu w wieku około 20 lat, która towarzyszy gdziekolwiek pójdziesz, chyba, że celowo im zakażesz danym razem. Możesz ją poprosić, żeby dostarczyła dla Ciebie rzeczy, wiadomości, zrobiła dla Ciebie pranie - cokolwiek zechcesz, ale w granicach rozsądku. Mogą także zająć się problemem, jeśli chcesz kogoś uniknąć, pomóc Ci ukryć się przed mediami, pomóc Ci w przejściu przez tłum itp. Z drugiej strony, jeśli sytuacja staje się pełna przemocy, uciekną w bezpieczne miejsce. Umożliwienie.

Ulepszona Tarcza - Twoja Tarcza Pola Siłowego generuje pole, które otula Cię, gdy trzymasz tarczę, dając Ci +1 do Pancerza. Umożliwienie.

Usunięcie Wspomnień (3 punkty Intelektu) - Sięgasz do umysłu istoty w bliskim zasięgu i wykonujesz test Intelektu. Jeśli osiągniesz sukces, usuwasz do 5 ostatnich minut jej wspomnień. Akcja.

Ucieczka (2 punkty Szybkości) - Wyzwalasz się z więzów, przeciskasz przez kraty, uciekasz z chwytu istoty, wyciągasz się z ruchomych piasków lub w inny sposób dokonujesz ucieczki. Akcja.

Plan Ucieczki - Kiedy zabijasz przeciwnika, możesz spróbować wykonać test skradania się, żeby natychmiast ukryć się przed wszystkimi wokół, założywszy, że odpowiednie miejsce do ukrycia się znajduje się niedaleko. Umożliwienie.

Zniknięcie (3 punkty Szybkości) - Wstępujesz w cień lub w inny sposób się ukrywasz, i wszyscy, którzy Cię obserwowali, tracą jakikolwiek ślad Twojej osoby. Choć nie jesteś niewidzialny, nie możesz być dostrzeżony aż się nie ujawnisz, występując z cienia lub zza zasłony (lub atakując). Akcja.

Unik - Ciężko Cię trafić, kiedy tego nie chcesz. Jesteś wyszkolony we wszystkich akcjach obrony. Umożliwienie.

Wszystko Jest Bronią - Możesz wziąć dowolny mały obiekt - monetę, długopis, butelkę, kamień itp. - i rzucić nim z taką siłą i precyzją, że zadaje obrażenia jak lekka broń. Umożliwienie.

Wygnanie (5 punktów Intelektu) - Umieszczaając cel Twojego dotyku w innym, przypadkowym wymiarze lub uniwersum, gdzie zostaje on na 10 minut. Nie masz pojęcia co się dzieje z celem, gdy

go nie ma, ale na koniec 10 minut, pojawia on się z powrotem w miejscu, z którego zniknął. Akcja.

Zwiększenie Limitu Subtelnych Cypherów

- Liczba subtelnych Cypherów, które możesz nosić przy sobie, zwiększa się o 1. Umożliwienie.

Doświadczony Obrońca - Kiedy nosisz zbroję, Twój Pancerz zwiększa się o +1. Umożliwienie.

Doświadczony Znaleźca (6+ punktów Intelektu) - Kiedy szukasz specyficznej rzeczy, takiej jak rzadki pierwiastek, materiał chemiczny potrzebny by skompletować szczepionkę na zarazę, części zamiennej potrzebnej do naprawy urządzenia, śladów konkretnej bestii lub miecza, który złodziej Tobie ukradł, ta zdolność jest jak ulał. Na następne 24 godziny, jeśli znajdziesz się w średnim zasięgu od tej rzeczy, a okoliczności są takie, że możesz dostarczyć tą rzecz (przykładowo, nie jest zamknięta w komnacie, do której nie masz klucza), znajdujesz ją. Ta zdolność zakłada, że poszukujesz rzeczy w sposób ciągły, zawsze patrząc gdzie tylko możesz, spoglądając ponad przeszkodami itp. - jeśli uciekasz, broniąc swoje życie, spisz lub w inny sposób jesteś zajęty, ta zdolność Ci nie pomaga. Korzystasz z tej zdolności zamiast wykonywać rzuty na znalezienie danej rzeczy, ale tylko jeśli trudność to poziom 6 i mniejszy. Możesz zastosować poziom Wysiłku, aby zwiększyć maksymalny poziom rzeczy, którą próbujesz znaleźć (każdy poziom Wysiłku zwiększa maksymalny poziom o 1). Akcja, by rozpocząć.

Przywykły do Noszenia Zbroi - Redukcja kosztu Twojej zdolności Wyszkołony w Zbroi się zwiększa. Teraz redukujesz koszt Szybkości o 2 punkty. Umożliwienie.

Ekspert-Rzemieślnik - Zamiast rzucać kością, możesz wybrać automatyczny sukces na zadaniu rzemieślniczym, jeśli jesteś w nim wyszkolony. Zadanie to musi być poziomu trudności 4 lub mniejszym. Jeśli jesteś w stanie zredukować trudność zadania do 4 lub mniej, ta zdolność także się stosuje do każdemu subzadania, założywszy, że coś Ci nie przeszkodzi w czasie aktu stwórczego. Umożliwienie.

Ekspercki Użytkownik Cypherów - Możesz nosić przy sobie 3 Cyphery w danym czasie. Umożliwienie.

Doświadczony Kierowca - Jesteś wyspecjalizowany we wszystkich zadaniach związanych z kierowaniem samochodu, ciężarówki lub motocykla, wliczając naprawy mechaniczne. Umożliwienie.

Kompan-Ekspert - Zyskujesz kompana 3 po-

ziomu. Nie ma on ograniczeń w swoich modyfikacjach. Możesz wziąć tą zdolność wiele razy, za każdym razem otrzymując innego kompana 3 poziomu; Alternatywnie, możesz chcieć ulepszyć kompana 2 poziomu, którego już posiadasz, i awansować go na 3 poziom, a potem pozyskać nowego kompana 2 poziomu. Umożliwienie.

Ekspert-Pilot - Jesteś wyspecjalizowany we wszystkich zadaniach pilotowania statku kosmicznego. Umożliwienie.

Umiejętność Eksperta - Zamiast rzucać k20, możesz wybrać automatyczny sukces za zadaniu, w którym jesteś wyszkolony. To zadanie musi być poziomu 4 lub mniejszego, i nie może to być atak albo rzut obronny. Umożliwienie. (Postać nie może zastosować Wysiłku lub innych zdolności do zadania, które wykonuje, korzystając z Umiejętności Eksperta).

Wyjaśnianie Niewysłowionego - Poprzez anegdotki, historyczne opowieści i cytując wieczną którą mało ludzi poza Tobą zwykło rozumieć, oświecasz swoich przyjaciół. Po spędzeniu 24 godzin razem z Tobą, raz dziennie, każdy z Twoich przyjaciół może ułatwić dany rzut o 2 stopnie. Ta korzyść trwa tak długo, jak jesteś w towarzystwie swoich przyjaciół. Kończy się, gdy odchodzisz, ale powraca automatycznie jeśli wrócisz do swoich przyjaciół przed upływem 24 godzin. Jeśli opuścisz towarzystwo swoich przyjaciół na dłużej, musisz spędzić z nimi kolejne 24 godziny, by reaktywować tą korzyść. Umożliwienie.

Wykorzystanie Przewagi - Nawet, jeśli robisz coś dobrze, nauczyłeś się, że zawsze możesz zrobić to lepiej. Kiedykolwiek uzyskujesz atut do rzutu, ułatwiasz ten rzut o dodatkowy stopień. Umożliwienie.

Doświadczony Eksplorator - Jesteś wyszkolony w dwóch dodatkowych umiejętnościach, w których nie jesteś jeszcze wyszkolony. Wybierz z listy: nawigacja, percepcja, wyczuwanie niebezpieczeństwa, inicjatywa, pokojowe rozpoczęwanie rozmów z nieznajomymi, i śledzenie. Umożliwienie.

Wybuchowe Rozładowanie (6 punktów Intelektu) - Możesz zwiększyć energię przechowywaną w swojej Puli (ze zdolnością Przechowywanie Energii) i wyrzucić z siebie potężny wybuch który dotyczy albo jednego celu w średnim zasięgu, albo wszystkiego w bliskim zasięgu. Jeśli wybierzesz pojedynczy cel, otrzymuje on 2 punkty obrażeń na każdy punkt w Puli. Jeśli wybierzesz obszar,

wszystko w nim (poza Tobą) otrzymuje 1 punkt obrażeń na punkt w Puli (lub połowę, jeśli atak chybi). Obniża to liczbę punktów w Puli do 0. Akcja.

Dodatkowy Rzut na Odzyskanie Zdrowia - Uzyskujesz dodatkowy rzut na odzyskanie zdrowia trwający jedną akcję. Umożliwienie.

Dodatkowa Umiejętność - Jesteś wyszkolony w jednej umiejętności własnego wyboru (innej niż atak lub obrona) w którejś z tych umiejętności. Posiadasz jeszcze treningu. Możesz wybrać tę zdolność wiele razy. Za każdym razem, wybierz odmienną umiejętność. Umożliwienie.

Dodatkowe Użycie Artefaktu (3 punkty Intelektu) - Próbujesz uzyskać dodatkowe użycie artefaktu bez rzucenia na wyczerpanie artefaktu. Trudność tego zadania to poziom artefaktu. Jeśli stworzyłeś ten artefakt, uzyskujesz atut do rzutu. W przypadku porażki, rzut na wyczerpanie artefaktu działa normalnie. Możesz także spróbować użyć zamawianego Cyphera bez jego zużywania, ale zadanie jest utrudnione. Niedany rzut na dodatkowym użyciu Cyphera niszczy go zanim może on wywołać pożądany efekt. Akcja.

Wyjątkowe Mistrzostwo (6 punktów Mocy lub 6 punktów Szybkości) - Kiedy korzystasz z broń swojego wyboru, możesz przerzucić każdy rzut na atak jaki pragniesz i wybrać lepszy z dwóch wyników. Umożliwienie.

Oko do Szczegółów (2 punkty Intelektu) - Kiedy spędzasz około 5 minut szczegółowo badając dany obszar nie większy niż promień średniego zasięgu, możesz zadać MG jedno pytanie o nim. MG musi udzielić prawdziwej odpowiedzi. Nie możesz użyć tej umiejętności więcej niż 1 raz na obszar na 24 godziny. Akcja by rozpocząć, 5 minut by ukończyć.

Wyłupienie Oka (2 punkty Szybkości) - Wykonujesz atak przeciwko istocie z okiem. Atak jest utrudniony, ale jeśli trafisz, istota ma problem z widzeniem na następną godzinę. W tym czasie, akcje istoty które polegają na wzroku (czyli większość) są utrudnione. Akcja.

Dostosowane Oczy - Widzisz w bardzo niskim świetle jakby było jasno, Widzisz w absolutnej ciemności, jakby było słabe światło. Umożliwienie.

3.6 F

Morficzna Twarz (2+ punkty Intelektu) - Zmieniasz cechy swojej twarzy i kolor na jedną godzinę, ukrywając swoją tożsamość lub przebierając się za kogoś innego. Wpływają to tylko na Twoją twarz, nie resztę Twojego ciała. Nie możesz perfekcyjnie zduplikować czujnej twarzy, ale możesz zbliżyć się do tego na tyle, by oszukać kogoś, kto zna tę osobę pobiernie. Masz atut na wszelkich zadaniach związanych z przebieraniem się. Musisz zastosować poziom Wysiłku, by być w stanie udawać osobę innego gatunku (np: człowiek udający humanoidnego kosmitę). Akcja.

Zapoznanie się z Terenem - Możesz zapoznać się z terenem, jeśli spędzasz przynajmniej godzinę badając region o promieniu dalekiego zasięgu, do którego masz bezpośredni dostęp i w którym możesz się poruszać. Kiedy już się zapoznasz z tym terenem, wszystkie Twoje zadania związane z percepcją, nawigacją, poszukiwaniem i zdobywaniem przedmiotów, obroną i poruszaniem się w tym obszarze zyskują atut. Za każdym razem, gdy się zapoznasz z nowym terenem, tracisz zaznajomienie się ze starym, chyba, że wydasz 1 PD, by zachować znajomość dawnego terenu permanentnie. Akcja, by rozpocząć, jedna godzina, by ukończyć.

Daleki Krok (2 punkty Intelektu) - Skaczesz w powietrzu i lądujesz w pewnej odległości. Możesz skoczyć w dół, górę lub na wprost gdziekolwiek wybierzesz w dalekim zasięgu, jeśli masz tam prostą drogę bez przeszkód. Lądujesz bezpiecznie. Akcja.

Szybkie Zabójstwo (2 punkty Szybkości) - Wiesz, jak zabijając szybko. Kiedy trafiasz atakiem wręcz lub dystansowym, zadajesz 4 dodatkowe punkty obrażeń. Niemniej ożesz wykonać tego ataku w dwóch turach zaraz po sobie. Akcja.

Wmawianie (1 punkt Intelektu) - Kiedy rozmawiasz z inteligentną istotą, która Cię rozumie i nie jest wrogiem, przekonujesz tą istotę, by wykonała jedną rozsądnią akcję w następnej rundzie. Na rozsądную akcję musi się zgodzić MG, nie powinna ona umieścić istoty lub jej sojuszników w niebezpieczeństwie i być sprzeczna z jej psychiką. Akcja.

Szybka Podróż (7 punktów Intelektu) - Zagnasz czas i przestrzeń, tak, by Ty i do 10 innych istot w bliskim zasięgu podróżowały z prędkością 10 razy większą niż normalnie przez do 8 ofzin. W tej szybkości, większość niebezpiecznych spotkań i regionów jest ignorowanych, choć MG może ogłoszyć o nich informację.

sić wyjątki od tej zasady. Zwykłe bariery dalej są problematyczne. Akcje, by rozpocząć.

Szybsza Dzika Magia - Jeśli spędzasz 10 minut przygotowując swoją magię, możesz wypełnić wszystkie wolne sloty na cyphery subtelnymi cypherami wybranymi randomowo przez MG (może to być część odpoczynku 10-minutowego, 1-godzinnego lub 10-godzinnego, jeśli jesteś świadom całego ten czas). Niem ożesz skorzystać ponownie z tej zdolności, do momentu, aż wykonasz 10-godzinny rzut na odzyskanie zdrowia. Możesz dalej skorzystać z Magicznych Zasobów, by wypełnić sloty na cyphery. Akcja by rozpocząć, 10 minut, by zakończyć.

Przerażająca Reputacja (3 punkty Intelektu) - Ty i Twoi towarzysze drogi zyskałście przerażającą reputację w pewnych miejscach. Jeśli Twoi wrogowie słyszeli o Tobie, cele w zasięgu słuchu się boją i wszystkie ataki, które wykonują, są utrudnione do momentu, aż jeden lub więcej z nich uda się zadać obrażenia Tobie lub Twoim towarzyszom, w którym to momencie strach przemija. Akcja.

Pokaz Siły (1 punkt Mocy) - Każde zadanie które polega na brutalnej sile jest ułatwione. Przykłady to wyłamanie drzwi z zawiasów, wyważenie zamkniętego pojemnika, podnoszenie lub przemieszczenie ciężkiego obiektu, lub uderzenie kogoś bronią do walki wręcz. Umożliwienie.

Finta (2 punkty Szybkości) - Jeśli skorzystasz ze swojej akcji, by zmylić przeciwnika, w następnej rundzie możesz wykorzystać obniżoną obronę wroga. Wykonaj atak wręcz przeciwko wrogowi. Uzyskujesz atut na tym rzucie. Jeśli Twój atak jest udany, zadaje on dodatkowe 4 punkty obrażeń. Akcja.

Kompan Eksplorator - Uzyskujesz kompana 2 poziomu. Jedna z jego modyfikacji musi dotyczyć zadań związanych z percepcją. Umożliwienie.

Przywołanie (3 punkty Intelektu) - Możesz sprawić, że obiekt znika i pojawia się w Twoich dloniach lub gfzieś blisko. Wybierz jeden obiekt, który może się zmieścić w sześcianie o bok 2 metrów i który widzisz w dalekim zasięgu. Obiekt znika i pojawia się w Twoich dloniach lub w otwartej przestrzeni gdziekolwiek w bliskim zasięgu. Akcja.

Pole Zniszczeń (4 punkty Mocy) - Kiedy sprawiasz, że obiekt spada w dół na liczniku obrażeń o jeden stopień lub więcej, uzyskujesz 1 dodatkowy punkt Pancerza na 1 minutę. Umożliwienie.

Pole Grawitacyjne (4 punkty Intelektu) - Kiedy sobie tego zażyczysz, pole zmienionej grawitacji

wokoł Ciebie przyciąga pociski w dół. Jesteś odporny na takie ataki aż do Twojej rundy w następnej turze. Musisz być świadom ataku, by go zniwelewać. Ta zdolność nie działa na ataki energetyczne. Umożliwienie.

Pole Mocy Zasilanego Pancerza - Uzyskujesz +1 do Pancerza kiedy nosisz swoją zbroję ze zdolności Zasilany Pancerz. Umożliwienie.

Ognista Ręka Zguby (3 punkty Intelektu) - Kiedy Twoja zdolność Płaszcz Ognia jest aktywna, możesz sięgnąć w swój Płaszcz i stworzyć energię stworzoną z ruchomego ognia, która jest podwójnego rozmiaru normalnej dłoni. Ręka ta czyni, co jej każesz, unosząc się w powietrzu. Kierowanie dlonią jest akcją. Bez wydania komendy, dłoń nic nie robi. Może ona się przemieścić na daleki dystans w rundzie, ale nigdy nie może być dalej od Ciebie niż daleki zasięg. Ręką może chwycić, poruszyć i nosić rzeczy, ale wszystko, czego dotyka, otrzymuje 1 punkt obrażeń na rundę od ognia. Ręka może także atakować. Jest istotą 3 poziomu i zadaje 1 dodatkowy punkt obrażeń od ognia, gdy atakuje. Kiedy zostanie stworzona, utrzymuje się przy istnieniu przez 10 minut. Akcja, by stworzyć, akcja by wydać komendę.

Niezłomny - Nie ponosisz normalnych kar wskutek spadania w dół na liczniku obrażeń. Jeśli jesteś krytycznie ranny, zamiast nie być w stanie wykonać większości akcji jak normalnie, możesz dalej działać - jednakże, wszystkie Twoje zadania są utrudnione. Umożliwienie.

Ostateczne Zaprzeczenie - W momencie, gdy normalnie byłbyś martwy, zamiast tego zachowujesz przytomność i jesteś aktywny przez jedną turę dłuższą, plus dodatkowa tura za każdym razem gdy zdasz test Mocy o stopniu trudności 5. Podczas tych rund, jesteś krytycznie ranny. Jeśli nie uzyskasz leczenia lub w inny sposób odzyskasz punktów w Pułach podczas swoich finalnych rund aktywności, stoję się do Ciebie zdolność Jeszcze Żywy. Umożliwienie.

Wyczulenie na Okazje (1 punkt Intelektu) - Korzystasz ze sztuczek, żeby znaleźć luki w obronie przeciwnika. Jeśli odniesiesz sukces na rzucie na Szybkość przeciwko jednej istocie w bliskim zasięgu, Twój następny atak przeciwko tej istocie zanim skończy się Twoje następna runda jest ułatwiony. Akcja.

Odnalezienie Winnych - Jeśli użyłeś osądu na celu, jesteś wyszkolony w śledzeniu go, poszukiwa-

niu go, gdy się ukrywa lub jest przebrany lub w inny sposób znajdowaniu go. Umożliwienie.

Odnalezienie Ukrytych (4+ punkty Intelektu) - Widzisz szlaki obiektów, gdy te poruszają się przez czas i przestrzeń. Możesz wyczuć odległość i kierunek każdego specyficznego przedmiotu, który kiedykolwiek dotykałeś. Zajmuje to od jednej akcji do godzin koncentracji, w zależności od opinii MG o czasie, dystansie i innych czynnikach. Jednakże, nie wiesz na początku jak wiele czasu Ci to zajmie. Jeśli skorzystasz przynajmniej z 2 poziomów Wyśiłku, kiedy ustalisz dystans i kierunek, pozostajesz w kontakcie z przedmiotem na jedną godzinę na poziom Wyśiłku. Tak więc, jeśli się on poruszy, jesteś świadom nowej pozycji. Akcja by rozpoczęć, akcja na każdą rundę (koncentracja).

Znajdowanie Drogi - Kiedy korzystasz z Wyśiłku na zadaniu nawigacji bo się zgubiłeś, nie znasz drogi, chcesz wyznaczyć nowy szlak, potrzebujesz wybrać między dwoma lub więcej podobnymi ścieżkami lub coś podobnego, możesz zastosować darmowy poziom Wyśiłku. Umożliwienie.

Ostateczny Cios (5 punktów Mocy) - Jeśli Twój przeciwnik jest podatny na ataki, wstrząśnięty, lub inaczej bezbronny kiedy atakujesz, zadajesz dodatkowe 7 punktów obrażeń na udanym rzucie na atak. Umożliwienie.

Ogień i Lód (4 punkty Intelektu) - Sprawiasz, że lec w średnim zasięgu staje się albo bardzo gorący, albo bardzo zimny. Cel odnosi 3 punkty obrażeń środowiskowych (ignorujących Pancerz) w każdej rundzie do 3 rund, choć nowy test jest wymagany w każdej rundzie, by kontynuować obrażenia. Akcja, by rozpoczęć.

Kwiat Ognia (4+ punkty Intelektu) - Kwiat ognia rozwija w dalekim zasięgu, wypełniając obszar o promieniu 3 metrów i zadając 3 punkty obrażeń wszystkim celom w zasięgu. Wysiłek zastosowany do jednego ataku liczy się na wszystkie ataki w tym obszarze. Nawet na nieudanym rzucie na atak, cel w obszarze dalej otrzymuje 1 punkt obrażeń. Łatwopalne obiekty w obszarze mogą zapłonąć. Akcja.

Ognisty Sługa (6 punktów Intelektu) - Kiedy Twój Płaszcz Ognia jest aktywny, sięgasz do niego i tworzysz automata ognia w Twoim ogólnym kształcie i rozmiarze. Działa on zgodnie z Twoimi komendami w każdej turze. Danie słudge rozkazu jest akcją, i możesz nim kierować tylko, gdy jesteś w dalekim zasięgu od niego. Bez komendy, automaton będzie podążał za Twoim ostatnim rozkazem.

Możesz także dać mu prostą zaprogramowanąację, taką jak "Czekaj tutaj i atakuj każdego, kto wkroczy w ten obszar w średnim zasięgu od Ciebie, dopóki będzie on martwy". Sługa istnieje przez 10 minut, jest istotą 5 poziomu i zadaje 1 dodatkowy punkt obrażeń od ognia gdy atakuje. Akcja by stworzyć, akcja, by pokierować.

Ogniste Macki (5 punktów Intelektu) - Kiedy sobie tego życzysz, Twoja ognista poświata (ze zdolnością Płaszcza Ognia) wyrzuca z siebie 3 macki ognia które istnieją do 10 minut. Jako akcja, możesz użyć tych macek do ataku, czyniąc osobny test ataku każdą jedną. Każda macka zadaje 4 punkty obrażeń. Poza tym, te ataki funkcjonują jak zwykłe. Jeśli nie używasz macek do ataku, pozostają one w egzystencji, ale nie czynią niczego. Umożliwienie.

Pięści Furii - Zadajesz 2 dodatkowe punkty obrażeń atakami bez broni. Umożliwienie.

Czczce Przechwałki (1 punkt Intelektu) - Przechwalasz się aktem, który pragniesz osiągnąć, i jako część tej samej akcji, dokonujesz jego próby. Jeśli przeciętny człowiek uznałby tą akcję za trudną (lub niemożliwą) i odniesiesz na niej sukces, istoty, które były tego świadkami i które nie są Twoimi sojusznikami, są potencjalnie oszołomione w swojej następnej turze, i wszystkie akcje, które próbują wykonać są utrudnione. MG pomoże CI określić, czy przechwałka jest czymś, co by zachwyciło świadków w taki sposób. Jeśli próbujesz wykonać akt, którym się chwalisz, ale odnosisz porażkę, wszystkie Twoje akcje, by wpływać bądź zaatakować świadków którzy to widzieli, są utrudnione na 10 minut. Umożliwienie.

Ostrze Ognia (4 punkty Intelektu) - Kiedy sobie tego życzysz, z Twojego Płaszczu Ognia wypuszcza się ogień i pokrywa broń na jedną godzinę. Ogień się kończy, jeśli przestaniesz trzymać lub nosić broń. Kiedy ogień istnieje, broń zadaje dodatkowe 2 punkty obrażeń. Umożliwienie.

Błysk (4 punkty Intelektu) - Tworzysz eksplozję energii w punkcie w bliskim zasięgu, dotyczącym obszaru w bliskim zasięgu od tego punktu. Musisz być w stanie dostrzec obszar, na którym centrujesz eksplozję. Wybuch zadaje 2 punkty obrażeń dla wszystkich istot lub obiektów w jego obszarze. Jeśli zastosujesz Wysiłek by zwiększyć obrażenia, zadajesz dodatkowe 2 punkty obrażeń na poziom Wyśiłku (zamiast 3 punktów); cele w obszarze otrzymują 1 punkt obrażeń nawet, jeśli nie uda Ci się test na atak. Akcja.

Szybkość Błyskawicy (6+ punktów Intelektu)

- Możesz się przemieścić do otwartej lokacji na planecie, z którą jesteś zapoznany prawie natychmiastowo, zmieniając się w błyskawicę. Jeśli zastosujesz poziom Wysiłku, możesz spróbować dostać się do przykrytych lokacji, o których jesteś świadom tak długo, jak istnieje droga, którą od otwartego nieba elektryczność mogłaby łatwo podążać do tej zamkniętej lokacji. Akcja.

Krzyk Ucieczki (6 punktów Intelektu) - Wszyscy nie będący Twoimi sprzymierzeńcami w średnim zasięgu którzy słyszą Twój przerażające słowa uciekają z pełną szybkością przez 1 minutę. Akcja.

Szybkostopy (1+ punkt Szybkości) - Możesz przemieścić się na średni zasięg jako część innej akcji. Możesz się przemieścić na daleki zasięg jako swoją całą akcję w turze. Jeśli zastosujesz poziom Wysiłku do tej zdolności, możesz się przemieścić na daleki zasięg i wykonać atak jako swoją całą akcję w turze, ale atak jest utrudniony. Umożliwienie.

Ciało z Kamienia - Masz +1 do Pancerza, jeśli nie nosisz fizycznego pancerza. Umożliwienie.

Planetarna Wiedza - Po każdym 10-godzinnym rzucie na odzyskanie zdrowia, kiedy masz dostęp do wysokotechnologicznej cyfrowej biblioteki (takiej, jaka może być znaleziona na statku kosmicznych lub w centrum edukacyjnym), wybierz jeden rodzaj wiedzy związanej z specyficzną planetą lub inną lokacją. Wiedza może dotyczyć mieszkańców, zwyczajów, rządów, cech głównych gatunków, ważnych osobistości itp. Jesteś wyszkolony w tej wiedzy do momentu, aż znowu skorzystasz z tej zdolności. Możesz wykorzystać tę zdolność razem z wiedzą o obszarze w której jesteś już wyszkolony, by zostać wyspecjalizowanym. Umożliwienie.

Skupienie na Umiejętności - Na początku każdego dnia, wybierz jeden typ ataku: lekki obuchowy, lekki cięty, lekki dystansowy, średni obuchowy, średni cięty, średni dystansowy, ciężki obuchowy, ciężki cięty lub ciężki dystansowy. Na resztę dnia, jesteś wyszkolony w atakach tego typu. Nie możesz użyć tej zdolności z atakiem, w którym jesteś już wyszkolony, by zostać wyspecjalizowanym. Umożliwienie.

Lot (4+ punkty Intelektu) - Możesz lecieć przez godzinę. Na każdy zastosowany poziom Wysiłku, możesz pozwolić lecieć jednej dodatkowej istocie Twojego rozmiaru lub mniejszej. Musisz dotknąć istoty, by dać jej zdolność lotu. Kierujesz ruchem

tej istoty, a kiedy lecisz, musi ona zostać w Twoim polu widzenia lub spadnie. Jeśli chodzi o szybkość, latająca istota leci z szybkością około 32 km/h i trudny teraz nie utrudnia jej ruchu. Akcja, by rozpocząć.

Krótki Lot (3 punkty Mocy lub Szybkości) - Możesz lecieć do średniego zasięgu jako swój ruch w tej turze. Jeśli ograniczysz swoją akcję tylko do lotu, możesz się przemieścić na daleki zasięg. Umożliwienie.

Ucieczka, Nie Walka - Jeśli cała Twoja akcja to ruch, wszystkie Twoje akcje obrony Szybkości są ułatwione. Umożliwienie.

Rzut (4 punkty Intelektu) - Brutalnie rzucasz istotą lub obiektem mniej-więcej Twojego rozmiaru lub mniejszego w średnim zasięgu i sprawiasz, że leci na średni dystans w dowolnym kierunku. Jest to atak Intelektu, który zadaje 4 punkty obrażeń rzuconemu obiekowi gdy ten ląduje lub uderza w barierę. Jeśli celujesz w inną istotę lub obiekt (i uzyskasz sukces na 2 teście ataku), drugi cel także otrzymuje 4 punkty obrażeń. Akcja.

Latający Kompan - Uzyskujesz kompanią istotę 3 poziomu który leci z Twoją prędkością - w zależności od innych aspektów Twojej postaci, może to być wytrenowany ptak, dron lub pomocna istota, np: chowaniec. Ta istota towarzyszy Tobie i działa zgodnie z Twoimi poleceniami. Jako kompan 3 poziomu, jego stopień trudności to 9, posiada 9 punktów zdrowia i zadaje 3 punkty obrażeń. Jeśli zostanie zabity lub zniszczony, zajmuje Ci miejsce znalezienie lub stworzenie odpowiedniego założenia. Umożliwienie.

Negocja Zagrożenia (2 punkty Intelektu) - Negujesz jedno źródło potencjalnego zagrożenia związane z jedną istotą lub obiektem, którego jesteś świadom w bliskim zasięgu na jedną rundę. Może to być broń lub urządzenie trzymane przez kogoś, pułapka aktywowana przez płytę w podłodze, lub naturalna zdolność istoty (coś specjalnego, wrodnego i niebezpiecznego, jak ognisty oddech smoka lub trucizna kobry królewskiej). Możesz także spróbować zanegować zwykłą akcję przeciwnika (taką jak atak bronią lub pazurami), tak, by tej akcji nie mógł wykonać w tej rundzie. Wykonaj rzut przeciwko poziomowi ataku, niebezpieczeństwa lub istoty. Akcja.

Uzdrowiająca Fontanna - Za Twoją zgodą, inne istoty mogą Cię dotknąć i odzyskać 1d6 punktów ze swojej Puli Mocy lub Szybkości. Kosztuje je to

2 punkty Intelektu. Jedna istota może skorzystać z tej zdolności tylko raz dziennie. Umożliwienie.

Siła i Dokładność - Zadajesz dodatkowe 3 punkty obrażeń ataki broniami rzucanymi. Umożliwienie.

Moc na Odległość (4+ punkty Intelektu) - Chwilowo naganasz fundamentalne prawa grawitacji wokół istoty lub obiektu (do dwukrotności Twojej własnej masy) w średnim zasięgu. Cel jest schwytany w Twój telekinetyczny chwyt i możesz go przemieścić na średni zasięg w dowolnym kierunku w każdej rundzie, w której zostaje w Twoim chwycie. Istota może podjąć akcje, ale nie może się sama z siebie poruszać. Każdej rundy po pierwszym ataku, możesz chcieć spróbować utrzymać swój chwyt, wydając dodatkowe 2 punkty Intelektu i odnosząc sukces na zadaniu Intelektu 2 poziomu. Jeśli Twoja koncentracja się zerwie, cel opada na ziemię. W dodatku do normalnych opcji korzystania z Wysiłku, możesz z niego skorzystać, by zwiększyć masę obiektu/istoty, na którą chcesz wpływać. Każdy poziom pozwala Ci na podwojenie owej masy. Dla przykładu, zastosowanie poziomu Wysiłku pozwala Ci wpływać na istotę 4 razy tak masywną jak TY, 2 poziomy - na istotę 8 razy tak masywną jak Ty, 3 poziomy - na istotę 16 razy tak masywną jak Ty itp. Akcja, by rozpocząć.

Uderzenie Mocy (1 punkt Mocy) - Wykonujesz atak wręcz swoją Tarczą Pola Siłowego. Twój atak zadaje o 1 punkt obrażeń mniej, ale oszałamia Twój cel na jedną rundę, podczas której wszystkie akcje, które on podejmuje, są utrudnione. Umożliwienie.

Wystrzał Mocy - Uczysz się, jak wyrzucić pocisk czystej mocy z rękawic swojego Zasilanego Pancerza. Pozwala Ci to wystrzelić pocisk mocy który zadaje 5 punktów obrażeń w zasięgu do 60 m. Akcja.

Pole Siłowe (3 punkty Intelektu) - Tworzyisz niewidzialne pole energetyczne wokół istoty lub obiektu w średnim zasięgu. Pole siłowe porusza się z istotą lub obiektem i trwa przez 10 minut. Jeśli calem jest istota, otrzymuje ona +1 do Pancerza; jeśli celem jest obiekt, ataki przeciwko niemu są utrudnione.

Bariera Pola Siłowego (3+ punkty Intelektu) - Tworzyisz nieprzezroczystą, stacjonarną barierę sztywnej energii (pole siłowe) w bliskim zasięgu. Bariera ma 3 m na 3 m i niewielką grubość. Jest to bariera poziomu 2 i trwa przez 10 minut. Może być umieszczona wszędzie tam, gdzie się zmieści, albo w

otoczeniu ciał stałych, albo unosząca się w powietrzu. Każdy poziom Wysiłku zwiększa siłę bariery o 1 poziom. Dla przykładu, zastosowanie 2 poziomów Wysiłku tworzy barierę 4 poziomu. Akcja.

Tarcza Pola Siłowego - Tworzyisz małą przestrzeń czystej mocy, która przyjmuje kształt tarczy, przy pomocy samej myśli. Możesz ją również łatwo odesłać. By korzystać z tarczy pola siłowego, musisz ją trzymać w jednej ze swych dloni. Jesteś wyszkolony w korzystaniu ze swojej egzotycznej tarczy jako lekkiej broni do ataku wręcz, jednakże, jeśli atakujesz zarówno tarczą, jak i bronią trzymaną w drugiej ręce, obydwa ataki są utrudnione. Kiedy jesteś nieprzytomny lub spisz, pole siłowa zniknie. Umożliwienie. (Tarcza, wliczając tą stworzoną z pola siłowego, zapewnia atut na rzutach obronnych na Szybkość postaci, kiedy jest trzymana w jednej z dloni.)

Niszczyciel Pól Siłowych - Możesz niszczyć pola siłowe i bariery energetyczne, jakby były fizycznymi ścianami. Umożliwienie.

Ściana Mocy (5 punktów Intelektu) - Możesz sprawić, by energia z Twojej Tarczy Pola Siłowego rozszerzyła się we wszystkich kierunkach, by stworzyć niemobilny plan stałej energii w wymiarach 6m na 6 m do jednej godziny lub do momentu, gdy wezwiesz swoją tarczę z powrotem (Pole siłowe staje się ścianą mocy). Ściana Mocy dostosowuje się do dostępnej przestrzeni. Kiedy ściana mocy zostaje w miejscu, nie możesz korzystać z innych zdolności które wymagają Twojej Tarczy Pola Siłowego. Akcja, by rozpoczęć.

Budujący umocnienia - Kiedykolwiek pragniesz wykonać test rzemiosła - lub pomóc w nim - by zbudować ścianę lub inną fortyfikację, ułatwiasz zadanie o dwa stopnie, do minimalnej trudności 1. Umożliwienie.

Ufortyfikowana Pozycja (2 punkty Mocy) - Na następną minutę, zyskujesz +1 do Pancerza i atut na testach Obrony Mocy, tak długo, jak nie poruszyłeś się więcej niż o bliski zasięg od swojej ostatniej tury. Akcja, by rozpoczęć.

Złowrózbienna Aura (5+ punktów Intelektu) - Twoje słowa, gesty i dotyk wypełniają obiekt nie większy od Ciebie aurą zguby, strachu i zwątpienia na jeden dzień. Istoty, które słuchają Cię i Cię rozumieją czują potrzebę, by odsunąć się przynajmniej na średni dystans od obiektu. Jeśli istota się nie oddali, wszystkie zadania, ataki i obrona, którą wykonuje kiedy w otoczeniu złowrózbiennej aury, są

utrudnione. Długość trwania aury jest rozciągnięta na jeden dzień na każdy poziom Wysiłku. Aura jest chwilowo zablokowana, kiedy obiekt jest przykryty lub zamknięty. Akcja, by rozpocząć.

Przeogromny - Twój wielki rozmiar przeraża większość ludzi. Kiedy korzystasz z efektów Wzrostu, wszystkie zadania zastraszania są dla Ciebie ułatwione. Umożliwienie.

Mistrz Ruchu - Ignorujesz wszelkie kary do przemieszczania się wynikające z terenu lub innych przeszkód. Możesz przejść przez każdą przestrzeń dostatecznie dużą, by zmieściła się w niej Twoja głowa. Zadania wyzwalańca się z więzów, chwytu innych istot lub podobnych utrudnień zyskują darmowe 3 poziomy Wysiłku. Umożliwienie.

Mrożący Dotyk (4 punkty Intelektu) - Twoje ręce stają się tak bardzo zimne, że Twój dotyk zamraża żyjący cel Twojego rozmiaru lub mniejszy, przytrzymując go w miejscu na jedną rundę. Jeśli masz inną zdolność mrozu aktywowaną przez dotyk (taką jak np: Lodowy Dotyk) możesz z niej skorzystać jako z części swojego Mrożącego Dotyku. Akcja.

Szał (1 punkt Intelektu) - Kiedy sobie tego zazyczysz, w trakcie walki możesz wejść w stan szału. W tym stanie, nie możesz korzystać z punktów Intelektu, ale zyskujesz +1 do Skupienia w Mocy i w Szybkości. Ten efekt trwa tak długo, jak sobie zażyczysz, ale kończy się, jeśli walka nie trwa w zasięgu Twoich zmysłów. Umożliwienie.

Pomoc Przyjaciela - Jeśli Twój przyjaciel próbuje zadania i mu się nie powodzi, może on spróbować ponownie bez wydania punktów na Wysiłek, jeśli mu pomożesz. Zapewniasz przewagę swojemu przyjacielowi nawet, jeśli nie jesteś wyszkolony w zadaniu, które próbujecie wykonać ponownie. Umożliwienie.

Z Cieni - Jeśli zaatakujesz z sukcesem istotę, która wcześniej była nieświadoma Twojej obecności, zadajesz dodatkowe 3 punkty obrażeń. Umożliwienie.

Lodowy Dotyk (1 punkt Intelektu) - Twoje ręce stają się tak zimne, że następnym razem, gdy dotkniesz istoty zadajesz 3 punkty obrażeń. Alternatywnie, możesz użyć tej zdolności na broni, i przez 10 minut, zadaje ona dodatkowy 1 punkt obrażeń od zimna. Akcja by dotknąć, umożliwienie dla broni.

Najwyższa Matematyka - Jesteś wyspecjalizowany w wyższej matematyce. Jeśli jesteś już w

niej wyspecjalizowany, wybierz inną dziedzinę wiedzy, w której zostajesz wytrenowany. Umożliwienie.

Furia (3 punkty Mocy) - Przez następną minutę, wszystkie ataki wręcz, które wykonujesz, zadają dodatkowe 2 punkty obrażeń. Akcja, by rozpocząć.

Fuzja - Możesz wbudować swoje zamanifestowane cyphery i artefakty w swoje ciało. Funkcjonują one wtedy, jakby miały o poziomie więcej. Umożliwienie.

Zbroja Fuzyjna - Medyczna procedura dała Ci bio-metalowe implanty w głównych częściach Twojego ciała; posiadasz skórę o twardości metalu; błogosławieństwo aniołów Cię chroni; lub coś podobnego występuje. Te zmiany dają Ci +1 do Pancerza nawet wtedy, gdy nie nosisz fizycznego pancerza. Umożliwienie.

3.7 G

Pozyskanie Nietypowego Kompana - Uzyskujesz specjalną istotę jako trwałego kompana. Jest ona na poziomie 4, najpewniej rozmiaru małego psa, i słucha Twoich telepatycznych komend. Ty i MG musicie określić szczebel tej istoty, i wykonasz najpewniej za nią rzuty w walce lub gdy wykonuje ona akcje. Kompan działa w Twojej turze. Jeśli Twój kompan umiera, możesz polować w dzicy przez 1k6 dni, by znaleźć nowego. Umożliwienie.

Ryzykant - Każdego dnia, wybierz dwa numery od 2 do 16. Jeden z nich jest Twoim szczęśliwym numerem, drugi pechowym. Kiedy wykonasz rzut tego dnia i numer na kostce pokrywa się z szczęśliwym numerem, Twoje zadanie jest ułatwione. Jeśli rzut pokrywa się z pechowym numerem, Twoje zadanie jest utrudnione. Umożliwienie.

Lekcje z Gier - Grałeś w tak wiele gier, że pozyńskałeś z nich trochę wiedzy. Wybierz dowolne dwie umiejętności nieprzydatne w walce. Jesteś wyszkolony w tych umiejętnościach. Umożliwienie.

Gamer - Wybierz jeden gatunek gier, takie jak RTSy, gry losowe jak poker, gry ttRPG itp. Możesz zastosować atut do zadać związkanych z graniem w te gry jeden raz pomiędzy każdym rzutem na odzyskanie zdrowia. Umożliwienie.

Wytrzymałość Gracza - Siedzenie i granie w grę przez 12 godzin bez przerwy nie jest czymś, co większość ludzi potrafi zrobić, ale Tobie się to udało. Jeden raz po każdym rzucie na odzyskanie zdrowia (10-godzinnym), możesz przemieścić do 5

punktów między swoimi Pulami w dowolnej kombinacji, w tempie 1 punktu na rundę. Dla przykładu, możesz przemieścić 3 punkty z Mocy w Szybkość i 2 punkty z Intelektu w Szybkość, co w sumie zajęłoby Ci 5 rund. Akcja.

Bóg Gier - Za każdym razem, gdy zastosujesz Wysiłek na akcji Intelektu, dodaj jedno z poniższych ulepszeń do swojej akcji (Twój wybór):

- Darmowy poziom Wysiłku
- Automatyczny mniejszy efekt.

Umożliwienie.

Wielgachny - Kiedy korzystasz z Wzrostu, możesz wybrać wzrost do 9 metrów i dodajesz 3 dodatkowe punkty do swojej Puli Mocy (jeśli masz też zdolność Większy, to dodatkowe punkty w Puli mocy się kumulują). Umożliwienie.

Agent Wywiadu (2 punkty Intelektu) - Kiedy jesteś w grupie ludzi (karawanie, pałacu, wiosce,ścieśnione itp.) możesz zapytać o dowolny wybrany przez siebie temat i odejść z użyteczną informacją. Możesz zadać konkretne pytanie, lub po prostu gromadzić ogólne fakty. uzyskujesz także informacje o ogólnych cechach fizycznych lokacji, odnotowujesz obecność ważniejszych miejscówek, i może nawet odnotowujesz pewne ważne, pomniejsze detale. Dla przykładu, nie tylko dowiadujesz się, czy ktoś w pałacu widział zaginionego chłopaka, ale także rozumiesz umieszczenie pomieszczeń w pałacu, odnotowujesz wszystkie wejścia i to, które z nich są najczęściej używane, a także zauważasz, że wszyscy najwyraźniej unikają studni we wschodnim dziedzińcu. Akcja, by rozpocząć, około 1 godziny, by zakończyć.

Generacja Pola Siłowego (9+ punktów Intelektu) - Wytwarzasz 6 płaszczyzn czystej mocy (poziom 8), każde o boku 9 m, które istnieją przez godzinę. Te płaszczyzny muszą być ciągłe, i zachowują swoją pozycję wybraną przy ich tworzeniu. Dla przykładu, możesz umieścić te płaszczyzny w linii, tworząc ścianę długą na 55 m, lub możesz stworzyć zamkniętą kość. Płaszczyzny dostosowują się do dostępnej przestrzeni. Każdy dodatkowy poziom Wysiłku zwiększa poziom barier o 1 (do maksimum 10) lub zwiększa liczbę godzin, przez które one istnieją o 1. Akcja, by rozpocząć.

Ucieknij (2 punkty Szybkości) - Po Twojej akcji w swojej turze, przemieszczać się o średni zasięg lub za zasłonę w bliskim zasięgu. Umożliwienie.

Duch (4 punkty Intelektu) - Przez następne 10 minut, uzyskujesz atut do akcji skradania się. W tym czasie, możesz się przemieszczać przez fizyczne bariery (ale nie energetyczne) w tempie 30 cm na rundę, i możesz postrzegać kiedy jesteś wfazowany w barierę lub obiekt, co pozwala Ci na widzenie przez ściany. Akcja, by rozpocząć.

W Defensywie (1 punkt Intelektu) - Podczas walki ,kiedy sobie tego zażyczysz, możesz wejść w stan zwiększonej świadomości niebezpieczefistwa. W tym stanie, nie możesz korzystać z punktów z Puli Intelektu, ale uzyskujesz +1 do Skupienia w Szybkości i zyskujesz 2 atuty na Obronie Szybkości. Ten efekt trwa tak długo, jak sobie zażyczysz lub dopóki nie zaatakujesz wroga lub walka prze stanie się toczyć w zasięgu Twoich zmysłów. Kiedy efekt tej zdolności się skończy, nie możesz z niej skorzystać przez 1 minutę. Umożliwienie.

Ponowne Ukrycie Się (4 punkty Szybkości) - Przemieszczasz się na daleki zasięg i próbujesz ukryć. Kiedy to robisz, zyskujesz atut na akcjach ukrywania się, znakowania, lub inny sposób unikania wykrycia przez zmysły ludzi, którzy wcześniej byli świadomi Twojej obecności. Akcja.

Prowokacja (1 punkt Intelektu) - Próbujesz sprowokować cel tak, by podjął nagłą - i najpewniej głupią - reakcję, która wymaga od celu, by zbliżył się do Ciebie i spróbował Cię fizycznie zaatakować w swojej następnej turze. Robi on to nawet, jeśli oznacza to opuszczenie formacji lub opuszczenie zasłony lub taktycznie lepszej pozycji. Niezależnie od tego, czy cios celu uderza w Ciebie lub nie, cel odzyskuje swoje zmysły natychmiastowo potem, a dalsze próby prowokacji celu są utrudnione. Akcja, by rozpocząć.

Ciało Golema - Uzyskujesz +1 do Pancerza, +1 do Skupienia w Mocy i 5 dodatkowych punktów do swojej Puli Mocy. Nie potrzebujesz jeść, pić lub oddychać (ale dalej potrzebujesz odpoczynku i snu). Poruszasz się powoli niż istoty z ciała i krwii, co sprawia, że nigdy nie możesz posiadać treningu lub specjalizacji w Obronie Szybkości. Co więcej, jesteś wyszkolony w używaniu swoich kamiennych pięci jako średniej broni. Umożliwienie.

Chwyt Golema (3 punkty Mocy) - Twój atak pieszczami golema z Ciała Golema jest ułatwiony. Jeśli trafisz, przytrzymujesz cel, zapobiegając jego ruchowi w następnej turze. Kiedy przytrzymujesz cel, jego ataki lub próby wyzwolenia się są utrudnione. Jeśli cel woli się spróbować wyzwolić zamiast

zaatakować, musisz wykonać test Mocy, by go przytrzymać. Jeśli cel nie wzywoli się z Twojego chwytu, możesz kontynuować swój chwyt w następnych turach, automatycznie zadając 4 punkty obrażeń poprzez uciskanie. Umożliwienie.

Uzdrowianie Golema - Twoje kamienne ciała ze zdolności Ciało Golema jest trudniejsze w naprawie niż zwykłe ciało, co oznacza, że nie możesz skorzystać z pierwszego rzutu na odzyskanie zdrowia (trwającego jedną akcję), w przeciwieństwie do innych BG. Tak więc, Twój pierwszy rzut na odzyskanie zdrowia zajmuje 10 minut, drugi godzinę, a trzeci 10 godzin. Umożliwienie.

Tupnięcie Golema (4 punkty Mocy) - Tupiesz w ziemię z całej swojej mocy, tworząc falę, która atakuje wszystkie istoty w bliskim zasięgu. Istoty te otrzymują 3 punkty obrażeń i albo odsuwają się od Ciebie na bliski zasięg, albo upadają (Twój wybór). Akcja.

Dobra Porada - Każdy może pomóc sprzymierzeńcowi, ułatwiając dowolne zadanie, które ten próbuje wykonać. Jednakże, Ty posiadasz korzystną jasności i mądrości. Kiedy pomagasz innej postaci, otrzymuje ona dodatkowy atut. Umożliwienie.

Przeczucie (4 punkty Intelektu) - Posiadasz nietypową intuicję kiedy przychodzi do znajdowania rzeczy. Kiedy badasz jakieś miejsce, możesz rozszerzyć swoje zmysły do 1,5 km w dowolnym kierunku i zadać MG bardzo proste, ogólne pytanie - zazwyczaj typu tak lub nie - o tym obszarze, takie jak "Czy jest tutaj jakaś wioska orków" lub "czy w tych ruinach mogę znaleźć ciemną materię?". Jeśli odpowiedź na Twoje pytanie nie znajduje się w tym obszarze, otrzymujesz zero informacji. Akcja.

Chwyt - Kiedy korzystasz ze zdolności Wzrost, możesz zaatakować, próbując objąć swoimi obserwnymi dłońmi cel rozmiaru zwykłego człowieka lub mniejszy. Kiedy utrzymujesz ten uchwyt jako swoją akcję, uniemożliwasz celowi ruch lub podejmowanie fizycznych akcji (innych niż próby ucieczki). Próby ucieczki celu są utrudnione o dwa stopnie ze względu na Twój rozmiar. Jeśli sobie tego życzysz, możesz automatycznie zadać 3 punkty obrażeń w każdej turze w której trzymasz cel, ale możesz również go chronić (biorąc na siebie ataki wymierzone w cel). Akcja.

Wielkie Oszustwo (3 punkty Intelektu) - Przekonujesz inteligentną istotę, która Cię rozumie i nie jest wroga o czymś absolutnie wyssanym z palca i w oczywisty sposób nieprawdziwym. Akcja.

Wielka Iluzja (8 punktów intelektu) - Tworzysz fantastycznie skomplikowaną scenę obrazów która obejmuje sześćian o boku długości 1,5 kilometra i wszystko wewnątrz niego. Musisz być w stanie widzieć obrazy, gdy je tworzysz. Obrazy te mogą się poruszać w sześcianie i działać zgodnie z Twoimi życzeniami. Mogą one także działać logicznie (np: odpowiednie reagując na ogień lub atak) kiedy ich bezpośrednio nie obserwujesz. W iluzję wlicza się także dźwięk i zapach. Dla przykładu, armie mogą się zderzyć w bitwie, wraz z maszynami latającymi lub istotami w locie, w i ponad terenem Twojej kreacji. Iluzja trwa przez jedną godzinę (lub dłużej, jeśli się skoncentrujesz po tym czasie). Akcja.

Ściana z Granitu (7+ punktów Intelektu) - Tworzysz ścianę poziomu 6 stworzoną z granitu, w bliskim zasięgu. Ściana ma 30 cm grubości i ma około 6 m x 6 m rozmiaru. Zdaje się ona być wybudowana na solidnym fundamencie i istnieje przez około 10 godzin. Jeśli zastosujesz 3 poziomy Wysiłku, ściana jest permanentna do momentu jej naturalnego zniszczenia. Akcja, by rozpocząć.

Chwytające Zielska (3+ punktów Intelektu) - Korzenie, gałęzie, trawa i inne naturalne rośliny w obszarze chwytają wroga, którego wskażesz w średnim zasięgu na jedną minutę. Wróg schwytany przez Chwytające Zielska nie może się ruszyć, a wszystkie jego fizyczne zadania, ataki i obrony są utrudnione, wliczając próby wyzwolenia się. W dodatku do normalnych zastosować Wysiłku, możesz wybrać Wysiłek, by zadać obrażenia w swoim pierwszym ataku. Każdy poziom zastosowanego Wysiłku zadaje 2 dodatkowe punkty obrażeń kiedy Chwytające Zielska po raz pierwszy atakują i chwytają wroga.

Musisz także użyć tej zdolności, by wyczyścić obszar obfitego porostu roślin w bliskim zasięgu, takie jak wysoka trawa, gęste zarośla, żywopłoty, liany itp. Akcja.

Szarpnięcie Grawitacyjne (3 punkty Intelektu) - Możesz skrzywdzić cel w średnim zasięgu, poprzez nagłe zwiększenie grawitacji z jednym obszarem jego ciała i obniżenia go w innym, zadając 6 punktów obrażeń. Akcja.

Wielkie Drzewo - Kiedy korzystasz z Ciała z Drewna, możesz wzrosnąć do 4 m wysokości. W tej większej formie, dodajesz 7 punktów do swojej Puli Mocy i +2 do Skupienia w Mocy. Jeśli wybierzesz wzrost, kiedy Ciało z Drewna się kończy, odejmujesz 7 punktów od swojej puli Mocy (jeśli obniży

to Pulę do 0, odejmij punkt yz Puli Szybkości, a jeśli to dalej konieczne, z Puli Intelektu). Kiedy korzystasz z Ciała z Drewna, niezależnie od tego, czy wzrastasz czy nie, zamiast wyglądać jak drewniana wersja siebie, możesz przyjąć wygląd humanoidalnego drzewa lub zwykłego drzewa (wliczają się w to gałęzie, liście itp.). Nie wypływa to na żadne z Twoich zdolności - w kształcie drzewa, dalej możesz korzystać ze swoich zdolności typu, specjalizacji itp. W kształcie drzewa, udawanie bycia drzewem i ukrywanie się wśród normalnych drzew jest ułatwione o 2 stopnie. Umożliwienie.

Większa Likantropia - Kiedy korzystasz z Likantropii, Twoja forma zwierzęca otrzymuje poniższe bonusy: +1 do Skupienia w Mocy, +2 do Puli Szybkości i +1 do Skupienia w Mocy. Umożliwienie.

Większa Kontrolowana Zmiana Łatwiej jest zmienić się w kształt oferowany Ci przez Likantropię. Zamiana w dowolną stronę to teraz zadanie Intelektu trudności 2. Umożliwienie.

Większy Osąd - Możesz określić wszystkie istoty w bliskim zasięgu jako niewinne lub winne, kiedy korzystasz z Osądu. Wszystkie istoty muszą zostać osądzone tak samo. Trwa to, aż użyjesz Większego Osądu ponownie. Akcja.

Większy Ulepszony Intelekt - Uzyskujesz 6 punktów w Puli Intelektu. Umożliwienie.

Większa Ulepszona Moc - Uzyskujesz 6 punktów w Puli Mocy. Umożliwienie.

Większa Ulepszona Muskulatura - Uzyskujesz 6 punktów do podziału pomiędzy Pule Mocy i Szybkości wedle swego uznania. Umożliwienie.

Większy Ulepszony Potencjał - Uzyskujesz 6 punktów do podziału pomiędzy swoje Pule wedle swego uznania. Umożliwienie.

Większa Ulepszona Szybkość - Uzyskujesz 6 punktów w Puli Szybkości. Umożliwienie.

Większy Szał (4 punkty Intelektu) - Kiedy sobie tego życzysz, w czasie walki, możesz wejść w szał. W tym stanie nie możesz korzystać z punktów Intelektu, ale uzyskujesz +2 do Skupienia w Mocy i Szybkości. Efekt trwa tak długo, jak sobie tego życzysz, ale kończy się, jeśli nie ma żadnych walk w zasięgu Twoich zmysłów. Jeśli posiadasz zdolność Szał, możesz skorzystać z jednej z tych dwóch zdolności, ale nie z dwóch jednocześnie. Umożliwienie.

Większy Leczący Dotyk (4 punkty Intelektu) - Dotykasz istoty i odnawiasz jej wszelkie punkty w Pulach Mocy, Szybkości i Intelektu, do maksymalnych wartości. Dana istota może korzystać z tej

zdolności tylko raz na dzień. Akcja.

Większa Nekromancja (5+ punktów Intelektu) - Ta zdolność działa jak zdolność Nekromancja, ale tworzy istotę 3 poziomu. Akcja, by stworzyć.

Większa Umiejętność Ataku - Wybierz jeden typ ataku, nawet taki, w którym już jesteś wytrenowany: lekki obuchowy, lekki cięty, lekki dystansowy, średni obuchowy, średni cięty, średni dystansowy, ciężki obuchowy, ciężki cięty, lub ciężki dystansowy. Jesteś wyszkolony w atakach korzystających z takiej broni. Jeśli jesteś już wyszkolony w takim typie ataku, teraz jesteś w nim wyspecjalizowany. Umożliwienie.

Większa Umiejętność Obrony - Wybierz jeden typ Obrony, nawet taką, w której już jesteś wyszkolony: Mocy, Szybkości lub Intelektu. Jesteś wyszkolony w zadaniach obrony tego typu, lub wyspecjalizowany, jeśli już byłś wcześniej wyszkolony. Możesz wybrać tę zdolność trzykrotnie, za każdym razem wybierając odmienną obronę. Umożliwienie.

Paczka Przyjaciół (4 punkty Intelektu) - Przekonujesz świadomą istotę, by traktowała Cię (i do 10 istot, które wybierzesz w bliskiej odległości od Ciebie) w pozytywny sposób, tak, jak traktuje się potencjalnego przyjaciela. Akcja.

Nakierowywany Pocisk (4+ punktów Intelektu) - Kiedy wykonujesz atak przy pomocy metalowego pocisku (np: czubka strzały) przeciwko celowi w średnim zasięgu, możesz polepszyć celność i szybkość ataku, co daje Ci atut na ataku i zada je dodatkowe 2 punkty obrażeń. Jeśli zastosujesz poziom Wysiłku, te same korzyści odniesie sprzymierzeniec w bliskim zasięgu. W każdym wypadku, możesz skorzystać z tej zdolności tylko raz na rundę. Umożliwienie.

Trening Gildii - Zdolności zapewniane przez Twój typ, które mają czas trwania, trwają 2 razy tyle. Twoje zdolności typu posiadająca średni zasięg posiadają teraz daleki zasięg. Twoje zdolności typu zadające obrażenia zadają teraz 1 dodatkowy punkt obrażeń. Umożliwienie.

Rewolwerowiec - Zadajesz 1 dodatkowy punkt obrażeń przy pomocy broni palnej. Umożliwienie.

3.8 H

Hakowanie Niemożliwości (3 punkty Intelektu)

- Możesz przekonać roboty, maszyny i komputery, żeby robiły to, czego pragniesz. Możesz odkryć za-

szyfrowane hasło, przebić się przez zabezpieczenia strony internetowej, wyłączyć na chwilę maszynę, jak np: kamerę bezpieczeństwa, lub wyłączyć robota poprzez chwilowy wysiłek. Akcja.

Haker (2 punkty Intelektu) - Uzyskujesz szybki dostęp do pożąданej informacji w komputerze lub podobnym urządzeniu, lub dostęp do jego podstawowych funkcji. Akcja.

Koordynacja Ręka-Oko (2 punkty Szybkości) - Ta zdolność zapewnia atut do każdego zadania bazującego na manualnej zręczności, takiego jak kradzież kieszonkowa, otwieranie zamków, gry zręcznościowe itp. Każdy wykorzystanie trwa przez minutę, a nowe wykorzystanie (by zmienić rodzaj akcji) następuje stare. Akcja, by rozpocząć.

Zręczny Rzemieślnik - Pracujesz, by wyżyć i jesteś wyszkolony w zadaniach związanych ze stolarstwem, hydrauliką i naprawą elektryczną. Twój wiedza w tym zakresie daje Ci także atut by tworzyć zupełnie nowe przedmioty w zależności od Twojej wiedzy i limitów możliwości settingu. Umożliwienie.

Trudne Wybory - Czasami, wierzysz, że musisz skłamać tym, którym ufasz dla ich własnego dobra. Jesteś wyspecjalizowany w oszustwie. Umożliwienie.

Trudny Cel - Jeśli poruszysz się na średnią odległość lub dalej w swojej turze, wszystkie Twoje akcje Obrony Szybkości są ułatwione. Umożliwienie.

Ciężki do Rozproszenia - Jesteś wyszkolony w Obronię Intelektu. Umożliwienie.

Trudny do Trafienia - Jesteś wyszkolony w Obronię Szybkości. Umożliwienie.

Trudny do Zamordowania - Możesz przerzuć dowolny rzut obronny, który wykonujesz, ale nie więcej niż ran na rundę. Umożliwienie.

Rozmazany - Kiedy się poruszasz, jesteś rozmazany. Nie da się określić Twojej tożsamości w ruchu, a w rundzie, w której nie robisz nic innego, tylko się poruszasz, rzuty na skradanie się i Obronę Szybkości są ułatwione. Umożliwienie.

Ciężko Zapracowana Odporność - W swoich badaniach ciemnych miejsce, zobaczyłeś całą masę okropnych rzeczy i wyrobiliś sobie na nie odporność. Otrzymujesz +1 do Pancerza i jesteś wyszkolony w obronie Mocy. Umożliwienie.

Twardsze Światło - Kiedy tworzysz obiekt z twardego światła, poziom tego obiektu jest o 1 wyższy niż normalnie. Umożliwienie.

Wytrzymały - Jesteś wyszkolony w Obronię Mocy. Umożliwienie.

Mam Kombinezon Kosmiczny, Będę Podróżnikiem - W taki czy inny sposób, jesteś legalnym właścicielem w pełni funkcjonalnego, zaawansowanego kombinezonu kosmicznego. Kombinezon zapewnia +1 do Pancerza i, co ważniejsze, pozwala Ci przetrwać w próżni przez do 12 godzin z odpowiednią liczbą paliwa, by poruszać się w przestrzeni kosmicznej za pomocą zjonizowanego gazu przez ten czas. Po każdym użyciu, należy naładować kombinezon, albo z już dostępnymi kartridżami powietrza i gazu zjonizowanego, lub pozwoliwszy kombinezonowi na siedzenie w atmosferze przez 2 godziny, podczas których zregeneruje zarówno tlen, jak i zjonizowany gaz. Kombinezon jest zasilany radioizotopem w termo-elektrycznym generatorze, co oznacza, że będzie funkcjonował przez kilka dekad, nim trzeba w nim zmienić paliwo. Umożliwienie.

Wyświetlacz w Hełmie (2+ punktów Intelektu) - Twój Zasilany Pancerz posiada system pomagający Ci w zrozumieniu, zanalizowaniu i użyciu broni w Twoim środowisku. Kiedy korzystasz z tej zdolności, uzyskujesz atut na jednym teście na atak, gdy Pancerz perfekcyjnie podświetla wrogów i ulepsza Twój cel, niezależnie od tego, czy wykonyujesz atak wręcz, czy dystansowy.

Alternatywnie, możesz skorzystać z Wyświetlacza w Hełmie, by powiększyć jakiś obraz, zwiększając zasięg Twojego wzroku do 8 km na 2 rundy. Jeśli zastosujesz poziom Wysiłku, możesz także widzieć poprzez zwykłe materiały (takie jak drewno, beton, plastik i kamień) w średnim zasięgu w kolorze. Jeśli zastosujesz 2 poziomy Wysiłku, możesz widzieć poprzez specjalne materiały (takie jak ołów i inne substancje) w bliskim zasięgu w kolorze, jednakże, MG może chcieć od Ciebie sukcesu na zadaniu Intelektu, w zależności od tego, jaki materiał blokuje Twój wzrok. Umożliwienie.

Leczący Puls (3 punkty Intelektu) - Ty i cele, które wybierzesz w bliskim zasięgu zyskujecie korzyści ze skorzystania z jednego z Waszych rzutów na odzyskanie zdrowia (nie liczy się tutaj rzut 10-godzinny) bez konieczności poświęcenia akcji, 10 minut lub 1 godziny. Cele odzyskują natychmiastowo punkty w swoich Pulach, ale zaznaczają skorzystanie z tego rzutu. BG którzy już skorzystali ze swojego rzutu na odzyskanie zdrowia trwającego 1 akcję, 10 minut i 1 godzinę nie odnoszą korzyści z tej zdolności. BN-i będący celem tej zdolności

odzyskuję liczbę punktów zdrowia równą swojemu poziomowi. Akcja.

Leczący Dotyk (1 punkt Intelektu) - Za pośrednictwem dotyku, przywracasz 1 k6 punktów e jednej Statystyce jednej istotie. Ta zdolność to test Intelektu o trudności 2. Za każdym razem gdy chcesz uleczyć tę samą istotę, zadanie jest utrudnione o dodatkowy stopień. Trudność wraca do 2 po tym, jak ta istota odpocznie przez 10 godzin.

Sztuczki Magiczne (1 punkt Intelektu) - Możesz czynić proste sztuczki - chwilowo zmienić kolor lub wygląd małego obiektu, sprawić, by mały obiekt leciał w powietrzu, oczyścić mały obszar, naprawić zepsuty obiekt, przygotować (lecz nie stworzyć) jedzenie itp. Nie możesz skorzystać z tej zdolności, by skrywdzić istotę lub obiekt. Akcja.

Ulepszone Umiejętności - Jesteś wyszkolony w dwóch umiejętnościach swojego wyboru (innych niż atak i obrona). Jeśli wybierzesz zdolność, w której już jesteś wytrenowany, zamiast tego jesteś w niej wyspecjalizowany. Nie możesz wybrać umiejętności, w której już jesteś wyspecjalizowany. Umożliwienie.

Krwawienie (2+ punkty Mocy) - Wykonujesz potężny i precyzyjny cios, który zadaje dodatkowe obrażenie później. W Twojej następnej turze, cel tego ataku uzyskuje dodatkowe 3 punkty obrażeń (ignorują Pancerz). Cel może uchronić się od nich, wykonując rzut na odzyskanie zdrowia, korzystając ze zdolności leczącej, lub poświęcając akcję, by obandażować ranę. W dodatku do zwykłych opcji korzystania z Wysiłku, możesz z niego skorzystać, aby zwiększyć czas trwania tej zdolności o jedną rundę. Akcja.

Heroiczny Sposób na Potwory - Kiedy zadasz obrażenia istotom więcej niż dwa razy większym lub masywniejszym od Ciebie, zadasz dodatkowe 3 punkty obrażeń. Umożliwienie.

Szuflada-Skrytka - Twój magiczny kompan ze zdolności Związana Magiczna Istota może przechować dla Ciebie obiekty w swoimmagicznym przedmiocie (tym, do którego jest uwiązanego), wliczając dodatkowe ubrania, narzędzia, jedzenie itp. Wnętrze tego obiektu jest, de facto, sześcianem o boku 3 m, które normalnie tylko magiczny kompan może dosiągnąć. Umożliwienie.

Ukryta Siła - Kiedy korzystasz z akcji, by wykonać rzut na odzyskanie zdrowia, uzyskujesz dodatkowo +1 do Skupienia w Mocy i SKupienia w Szybkości przez następne 10 minut. Umożliwienie.

Wyższa Matematyka - Jesteś wyszkolony w zwykłej i wyższej matematyce. Umożliwienie.

Wstrzymanie Oddechu - Możesz wstrzymać swój oddech na 5 minut. Umożliwienie.

Walczący z Hordą - Kiedy dwóch lub więcej wrogów atakuje Cię wręcz, możesz ich nasłać na siebie. Uzyskujesz atut w Obronie Szybkości lub testach ataku (twój wybór w każdej rundzie) przeciwko nim. Umożliwienie.

Taktyka Hordy (7 punktów mocy) - Przez godzinę na dzień, Ty i przynajmniej trzech sprzymierzeńców działacie jak jedna istota. Uzyskujesz statystyk, ale dodaj +8 do Puli Mocy, +1 do Skupienia w Mocy, +2 do Puli Szybkoci, +1 do Skupienia w Szybkości, i +1 do Pancerza. Umożliwienie.

Unoszenie się (2 punkty Intelektu) - Unosisz się powoli w powietrzu. Jeśli się skoncentrujesz, możesz kontrolować swój lot - albo być bez ruchu w powietrzu, albo przemieścić się na średni zasięg jako akcję - inaczej unosisz się z wietrem lub pędem, który zachowałeś. Ten efekt trwa do 10 minut. Akcja, by rozpocząć.

Jak Myślą Inni - Rozumiesz, jak inni ludzie rozumieją. Jesteś wyszkolony w jednym z następujących zadań: perswazji, oszustwie lub wykrywaniu oszustw. Umożliwienie.

Wielki - Kiedy korzystasz ze Wzrostu, możesz osiągnąć wysokość 5 m. Kiedy tak robisz, otrzymujesz +1 do Pancerza (w sumie +2) i zadasz dodatkowe 2 punkty obrażeń atakami wręcz. Umożliwienie.

Dażenie Łowcy (5 punktów Intelektu) - Po przez moc swej woli, kiedy sobie tego zażyczysz, zyskujesz większą moc w celu polowania na 10 minut. W tym czasie, uzyskujesz atut na wszelkich zadaniach związanych ze swoją zdobyczą, wliczając atakowanie jej. Twoja zdobycz jest wybrana za pośrednictwem zdolności Cel. Umożliwienie.

Macki Płomieni (2 punkty Intelektu) - Kiedy Twój Płaszcz Ognia jest aktywny, możesz sięgnąć do swojej aury ognia i zaatakować ogniem cel. Jest to atak dystansowy działający w bliskim zasięgu i zadasz 4 punkty obrażeń. Akcja.

3.9 I

Lodowa Zbroja (1 punkt Intelektu) - Kiedy sobie tego życzysz, Twoje ciało pokrywa się powłoką lodu na 10 minut, co daje Ci +1 do Pancerza. Kiedy Lo-

dowa Zbroja jest aktywna, nie czujesz dyskomfortu w związku z normalnymi temperaturami ujemnymi i uzyskujesz dodatkowe +2 do Pancerza przeciwko obrażeniu od zimna. Umożliwienie.

Lodowa Kreacja (4+ punktów Intelektu) - Tworzysz obiekt z lodu Twojego rozmiaru lub mniejszy. Ten obiekt jest bardzo ogólnikowo zrobiony i nie może mieć ruchomych części. Tak więc możesz stworzyć miecz, tarczę lub krótką drabinę, itp. Twoje lodowe przedmioty są tak twarde jak żelazo, ale jeśli nie jesteś w stałym kontakcie z nimi, istnieją tylko przez 1k6+6 tur zanim się roztopią lub zepsują. Dla przykładu, możesz stworzyć i dzierzyć lodowy miecz, aje jeśli dasz go innemu BG, tmiecz nie będzie istniał zbyt długo. W dodatku do normalnych opcji korzystania z Wysiłku, możesz z niego skorzystać, by stworzyć obiekty większe od Ciebie. Na każdy poziom Wysiłku wykorzystany w ten sposób, możesz stworzyć obiekt do dwóch razy większy od Ciebie. Akcja.

Śniegowa Zamień - Możesz spróbować wykonać dodatkowy test Intelektu jako część swojego ataku Emisji Zimna, i jeśli się on powiedzie, oślepiasz wrogów do 1 minuty powłoką mrożącego lodu. Wszystkie akcje oślepionych istot są utrudnione o 2 stopnie. Umożliwienie.

Zapłon (4 punkty Intelektu) - Wybierasz istotę lub obiekt który może płonąć w średnim zasięgu. Jest to zadanie Intelektu. Cel otrzymuje 6 punktów obrażeń środowiskowych na rundę, aż ogień nie zostaną zduszone. Istota może to zrobić poprzez zanurzenie w wodzie, rzuceniu się na ziemię lub coś podobnego. Zazwyczaj, zduszenie płomieni zajmuje akcję. Akcja, by rozpocząć.

Zignorowanie Przeszkody (5 punktów Mocy) - Jeśli dotyka się niechciana przeszkoda lub kondycja (np: zaraza, paraliż, kontrola umysłu, złamana ręka itp, ale nie obrażenia) możesz ją zignorować i działać, jakby nic się nie stało przez godzinę. Jeśli kondycja normalnie trwałaby mniej niż godzinę, jest ona kompletnie zanegowana. Akcja.

Zignorowanie Bólu - Ignorujesz stan bycia zranionym i traktujesz stan krytycznie ranny jako zraniony. Umożliwienie.

Dotyk Oświecenia (1 punkt Intelektu) - Dotykasz obiektu i ten obiekt rzuca światło, oświecając wszystko w średnim zasięgu. Światło zostaje, dopóki poświęcisz akcję i dotkniesz go ponownie, lub dopóki użyjesz tej mocy na większej liczbie obiektów, niż Twój poziom - w tym przypadku obiekt,

którego dotknąłeś jako pierwszego, ciemnieje jako pierwszy. Akcja.

Iluzoryczne Przebranie (2+punkty Intelektu)

- Możesz wyglądać jak ktoś lub coś innego, mniej więcej Twojego rozmiaru i kształtu, przed godzinę. Kiedy już zostanie stworzone, przebranie nie wymaga koncentracji. Na każdy dodatkowy wydany punkt Intelektu, możesz przebrać jedną inną istotę. Wszystkie przebrane istoty muszą zostać w zasięgu Twojego wzroku lub stracić swoje przebranie. Akcja, by stworzyć.

Iluzyjny Duplikat (2 punkty Intelektu) - Tworzysz pojedynczy obraz samego siebie w bliskim zasięgu. Obraz wygląda jak Ty teraz (wliczając Twój strój). Obraz może się poruszać (np: imitując chodzenie lub atak), ale nie może się przemieścić na więcej niż bliski zasięg od miejsca, w którym powstał. Ta iluzja posiada swój zapach i wydaje dźwięki. Istnieje ona przez 10 minut i zmienia się zgodnie z Twoim życzeniem (nie trzeba na niej skupiać swojej uwagi). Jeśli poruszysz się na więcej niż średni zasięg od iluzji, zanika ona. Akcja, by stworzyć.

Iluzoryczny Unik (5 punktów Intelektu) - Kiedy zostałeś trafiony przez atak, teleportujesz się na bliski zasięg, pozostawiając za sobą tylko iluzijną kopię, która zostaje trafiona zamiast Ciebie. Niszczy to iluzję, ale zostawia Cię wolnego od obrażeń. Jeśli atak jest atakiem obszarowym o teleportacją nie usuwa Cię z jego obszaru, atak dalej dotyczy Cię w normalny sposób. Umożliwienie.

Iluzyjne Ja (4 punkty Intelektu) - Tworzysz 4 holograficzne duplikaty samego siebie w średnim zasięgu. Te duplikaty istnieją przez 1 minutę. Mentalnie kierujesz ich akcjami - każdy duplikat może robić coś innego. Jeśli zostaną trafione w walce, albo się rozpadają, albo zamierają w bezruchu (Twój wybór). Akcja, by stworzyć.

Nieruszony - Uzyskujesz +3 do swojej Puli Mocy. Możesz spróbować wykonać test Mocy, by uniknąć padnięcia na ziemię, wycofania się lub przemieszczenia wbrew Twojej woli, nawet jeśli efekt poruszający Cię normalnie na to nie zezwala. Jeśli zastosujesz Wysiłek do tego zadania, możesz zastosować dwa darmowe poziomy Wysiłku. Umożliwienie.

Zasianie Idei (3 punkty Intelektu) - Po przynajmniej minucie interakcji, z istotą, która Cię słyszy i rozumie, możesz spróbować chwilowo zasiać w jej umyśle ideę, której nie zaakceptowała w normal-

nych warunkach. Idea ta jest inna od zwykłej sugestii lub polecenia - idea to pewna wartość, taka jak "Wszelkie życie jest święte", "moja partia polityczna jest najlepsza", "dzieci powinni być widocznie, ale ciche" itp. Idea wpływa na akcje istoty, ale go nie kontroluje. Idea istnieje tak długo, jak MG uzna za stosowne, zazwyczaj do paru godzin. Idea zostaje zagrożona, jeśli ktoś przyjacielski względem istoty spędzi minutę lub więcej, przekonując ją o tym, by wróciła do swojego starego ja. Akcja.

Zasianie Zrozumienia - Twoje zdolność Nauka w Biegu działa bardziej efektywnie, pozwalając Ci na ułatwienie zadania o 2 stopnie lub zapewniając 2 atuty do akcji przyjaciela, zamiast po prostu to ułatwiać. Umożliwienie.

Impersonacja (2 punkty Intelektu) - Przez 1 godzinę, zmieniasz swój głos, posturę i manieryzmy, tworzysz przebranie i zyskujesz atut na próbach udawania kogoś innego, niezależnie od tego, czy jest to specyficzna osoba (Bob policjant) czy ogólna rola (jakiś policjant). Akcja, by rozpocząć.

Przyciągnięcie (2 punkty Intelektu) - Wolno stojący obiekt w średnim zasięgu, który mógłbyś unieść w jednej ręce zostaje przyciągnięty do Twojej dłoni. Jeśli obiekt jest uwiazany lub trzyma go inna istota, musisz odnieść sukces na teście Mocy, by go wyrwać, lub obiekt zostaje tam, gdzie jest. Akcja.

Niemozliwy Spacer (5+ punktów Szybkości) - Możesz chodzić (lub biec/przezołgać się) po stromych i horyzontalnych powierzchniach (takich jak ścianach i klify) przez następną minutę, jakby była to zwykła ziemia pod stopami. Kirzy korzystasz z tej zdolności "dół" to dla Ciebie albo powierzchnia, po której stąpasz, lub normalny kierunek działania grawitacji (Ty wybierasz). Jeśli zastosujesz 1 poziom Wysiłku, możesz także się poruszać po suficie lub płynach, takich jak woda, błoto, ruchome piaski lub nawet lawa (choć dotykanie niebezpiecznej powierzchni jak lawa dalej może Cię zranić). Jeśli zastosujesz dwa poziomy Wysiłku, możesz także stąpać w powietrzu. Umożliwienie.

Niemozliwy Pokaz (2 punkty Mocy) - Prezentujesz pokaz siły, szybkości lub walki, zachwycając ludzi wokół Ciebie. Przez następną minutę, otrzymujesz atut na wszystkich zadaniach interakcji z ludźmi, którzy widzieli, jak korzystasz z tej zdolności. Akcja.

Ulepszona Absorpcja Energii Kinetycznej - Kiedy korzystasz z Absorpcji Energii Kinetycznej,

zamiast absorbować 1 punkt obrażeń z fizycznego ataku lub uderzenia, możesz zaabsorbować 2. Możesz także przechować do 2 punktów energii z dowolnego źródła. Jednakże, dalej możesz wydatkować energię tylko w ilości 1 punktu na raz. Umożliwienie.

Ulepszona Aportacja (6 punktów Intelektu)

- Przywołujesz istotę o maksymalnym poziomie 3, która pojawia się obok Ciebie. Możesz wybrać istotę, którą wcześniej spotkałeś, lub (nie więcej niż 1 raz dziennie) pozwolić MG na losowe jej wybranie. Jeśli wzywasz przypadkową istotę, ma ona 10% szans na bycie istotą o maksymalnym poziomie 5. Ta istota nie ma wspomnień o czymkolwiek przed byciem wezwana, ale jest w stanie rozmawiać i ma ogólną wiedzę, którą istota jej typu by miała. Ta istota jest w stanie się komunikować i pomaga Tobie (chyba, że chcesz, czy czyniła inaczej). Akcja.

Ulepszzone Rozkazywanie Duchom - Kiedy korzystasz ze zdolności Rozkazywanie Duchom, możesz rozkazywać duchowi lub animowanemu niumarłemu o maksymalnym poziomie 7. Umożliwienie.

Ulepszony Kompan - Twój kompan (taki jak kontrolowana bestia) lub wierny sługa zwiększa swój poziom do 4. Jako istota 4 poziomu, ma stopień trudności 12, 12 punktów zdrowia i zadaje 4 punkty obrażeń (choć zazwyczaj, zamiast atakować, zapewnia atut do Twoich ataków). Możesz zdobyć tę zdolność raz ma poziom. Za każdym razem, gdy ją zdobywasz, zwiększasz poziom swojego kompana o 1. Umożliwienie.

Ulepszone Kopiowanie Mocy - Możesz wykorzystać Kopiowanie Mocy, by skopiować potężniejsze zdolności. W dodatku do zwykłych opcji korzystania z Wysiłku z Kopiowaniem Mocy, jeśli zastosujesz 1 poziom Wysiłku, MG wybiera zdolność średniego poziomu, która najbardziej przypomina tę moc (zamiast zdolności niskiego poziomu). Umożliwienie.

Kiedy korzystasz z Ulepszonego Kopiowania Mocy, skopiowana moc musi być poziomu niskiego, średniego lub wysokiego, co zaznaczono w kategoriach zdolności. Nie ma znaczenia, czy typ lub specjalizacja czyni ją dostępną na wyższym lub niższym poziomie.

Ulepszony Osąd - Kiedy korzystasz z Osądu, możesz osądzić jedną dodatkową istotę jako niewinną lub winną, co oznacza że dwie istoty za jednym razem mogą być niewinne, winne, lub mieszan-

ka tych dwóch opcji. Umożliwienie.

Ulepszzone Skupienie - Wybierz jedno za Skupień swojej postaci, które wynosi 0. Teraz wynosi ona 1. Umożliwienie.

Ulepszzone Szarpnięcie Grawitacyjne (9 punktów Intelektu) - Możesz zranić grupę celów w dalekim zasięgu, przez nagłe zwiększenie grawitacji w jednym rejonie ich ciał i zmniejszenie w innym, zadając 6 punktów obrażeń. Cele muszą być w bliskim zasięgu jeden od drugiego. Akcja.

Ulepszony Kompan Maszyna - Maszyna z Twojej zdolności Kompan Maszyna się polepsza, stając się istotę 5 poziomu ze zdolność do lotu na daleki dystans w każdej rundzie (może Cię przeświecić) przez do 10 minut na raz, *LUB* do przenoszenia ekstra cyphera, który nie wlicza się do Twojego limitu cypherów. Umożliwienie.

Ulepszony Sposób na Potwory - Kiedy atakujesz istotę więcej niż dwa razy tak masywną lub dużą jak Ty, zadajesz jej dodatkowe 3 punkty obrażeń. Umożliwienie.

Ulepszona Więz z Przedmiotem (5 punktów Intelektu) - Kiedy manifestujesz sprzymierzeńca ze zdolności Związana Magiczna Istota, jest to teraz istota poziomu 4. Co więcej, istota uzyskuje atak pulsem, który sprawia, że wszystkie artefakty, maszyny, zamanifestowane cyphery i pomniejsze magiczne przedmioty w średnim zasięgu są nie do obsługi przez minutę. Po tym, jak istota skorzysta z tej zdolności, musi wycofać się do obiektu i odpoczywać przez 3 godziny. Umożliwienie.

Ulepszone Odzyskanie Zdrowia - Twój test na odzyskanie zdrowia wymagający 10-minutowej akcji trwa teraz tylko 1 akcję, więc masz 2 rzuty na odzyskanie zdrowia trwające akcję, trzeci zajmuje godzinę, a czwarty 10 godzin. Umożliwienie.

Ulepszone Rzeźbienie Światłem (7+ punktów Intelektu) - Tworzysz obiekt twardego światła w kształcie, który jesteś sobie w stanie wyobrazić, który mieści się w sześcianie o boku długości 3 m. obiekt pojawia się w obszarze wokół Ciebie lub unosii się swobodnie do dalekiego dystansu od Ciebie, i istnieje on przez kilka dni. Obiekt jest bardzo ogólnikowy i nie może posiadać poruszających się części, więc możesz stworzyć fragment ściany, blok, pudelko, schody itp. obiekt ma masę zbliżoną do masy prawdziwego obiektu, który naśladuje, i jest na poziomie 6. Jeśli zastosujesz Wysiłek by zwiększyć rozmiar obiektu, każdy dodatkowy poziom Wysiłku zwiększa rozmiar obiektu o kolejny sześcian o boku

długości 3m. Akcja.

Ulepszony Sensor (2 punkty Intelektu) - Kiedy korzystasz z Sensora, możesz umieścić go gdziekolwiek w dalekim zasięgu od Ciebie. Umożliwienie.

Ulepszony Sukces - Kiedy wyrzucisz 17 lub więcej na teście ataku, który zadaje obrażenia, zadajesz 1 dodatkowy punkt obrażeń. Dla przykładu, gdy wyrzucisz naturalną 18, która normalnie zadaje 2 dodatkowe punkty obrażeń, teraz zadajesz ich 3 punkty. Kiedy wyrzucisz naturalną 20, i wybierzesz zadawanie obrażeń zamiast specjalnego efektu, zadajesz dodatkowe 5 punktów obrażeń. Umożliwienie.

Improwizacja (3 punkty Intelektu) - Kiedy wykonujesz zadanie, w którym nie jesteś wyszkolony, możesz zaimprovizować by uzyskać atut na tym zadaniu. Ten atut może wynikać z narzędzia, które tworzysz na boku, nagłego oślepienia, lub przypływu szczęścia. Umożliwienie.

(Improwizacja może być użyta na zadaniu, na którym postać posiada nieumiejętność, ale zamiast uzyskać atut, postać traci nieumiejętność).

Obrońca Przyjaciół (3 punkty Intelektu) - Kiedy stawiasz przyjaciół ponad sobą w swojej akcji, ułatwiasz wszystkie zadania obrony dla wszystkich postaci, które wybierasz, a które stoją obok Ciebie. Trwa to do końca Twojej następnej tury. Jeśli jedna z postaci zostały ranna, możesz zaakceptować połowę jej obrażeń ale tylko jeśli nie jesteś sam zraniony lub krytycznie ranny. Umożliwienie.

Wspaniały Pilot - Kiedy znajdujesz się na statku, który posiadasz lub który dużo dla Ciebie znaczy, Twoje Skupienie w Mocy, Szybkości i Intelekcie zwiększa się o 1. Kiedy wykonujesz rzut na odzyskanie zdrowia na statku kosmicznym, z którym jesteś zaznajomiony, odzyskujesz dodatkowe 5 punktów w Pulach. Umożliwienie.

Zwiększony Efekt - Traktujesz naturalne 19 jak naturalne 20 dla akcji Mocy lub Szybkości (wybierz, gdy zdobywasz tę zdolność). Pozwala Ci to na uzyskanie większego efektu na rzucie 19 lub 20. Umożliwienie.

Determinacja - Gdy osiągniesz klęskę na fizyczny zadaniu nie będącym walką (np: wyważanie drzwi lub wspinanie się na klif) i spróbujesz ponownie, zadanie jest ułatwione. Jeśli znowu odniesiesz klęskę, nie uzyskujesz specjalnych korzyści. Umożliwienie.

Niemozliwe Osiągnięcie Naukowe (12 punktów Intelektu) - Osiągasz coś wspaniałego w labo-

ratorium. Wymaga to części i materiałów równych ceną 3 drogim przedmiotom. Możliwe osiągnięcia naukowe to m.in:

- Reanimacja i rokazywanie martwemu ciału przez 1 godzinę
- Stworzenie silnika-perpetum mobile
- Stworzenie wrót wymiarowych działających przez 1 minutę
- Transmutacja jednej substancji w inną
- Wyleczenie jednej osoby z niemożliwej do wyleczenia choroby
- Stworzenie broni raniącej coś, czego normalnie nie można zranić
- Stworzenie obrony przed czymś, przed czym normalnie nie można się bronić

Akcja, by rozpocząć; pełen dzień pracy, aby zakończyć.

Ulepszone Zdrowie - Dzięki wykапaniu się w magicznym źródle, zastrzykowi ze sztucznymi antyciałami i immuno-nanobotami, wystawieniu na dziwne promieniowanie, lub czemuś innemu, jesteś teraz odporny na choroby, wirusy i mutacje wszelkiego rodzaju. Umożliwienie.

Niemożliwe Odzyskanie Zdrowia (6 punktów Mocy) - Wchodzisz o poziom wyżej na liczniku obrażeń lub odrzucasz dowolną niechcianą przypadłość. Akcja.

Niemożliwa Szybkość - Poruszasz się znacznie szybciej niż normalni ludzie w rundzie. Oznacza to, że jako część innej akcji, możesz poruszyć się na daleki dystans. Jako akcję, możesz przemieścić się o 60 m, lub 150, jeśli zdasz test Szybkości o trudności 4. Umożliwienie.

Odczytanie Myśli (4 punkty Intelektu) - Jeżeli wejdziesz w interakcję lub obserwujesz cel przez przynajmniej rundę, możesz postarać się odczytać jego powierzchowne myśli, nawet jeśli cel tego nie chce. Musisz patrzeć na cel. Kiedy uzyskasz świadomość tego, o czym on myśli- poprzez język ciała, mowę, i to, co mówi, a czego nie - możesz kontynuować czytanie myśli do minuty tak długo, jak widzisz i słyszysz cel. Akcja, by przygotować się, akcja by rozpocząć.

Piekielny Szlak (6 punktów Intelektu) - Przez następną minutę, zostawiasz za sobą szlak ognia.

Ten szlak ognia podąża za Tobą i trwa do minuty, tworząc ścianę ognia wysokości 2 m, która zada je 5 punktów obrażeń każdej istocie, która przez niego przechodzi, potencjalnie podpalając go za 1 dodatkowy punkt obrażeń w każdej rundzie (jeśli jest łatwopalny) do momentu, aż spędzi rundę na wygaszaniu ognia. Akcja.

Infiltrator - Jesteś wyszkolony w interakcja bazujących na kłamstwach bądź oszustwach. Umożliwienie.

Wpływ na Rój (1 punkt Intelektu) - Rządzasz jednym rodzajem małych istot (takich jak insekty, szczury, nietoperze lub nawet ptaki) i odpowiadają one masowe na Twoje wezwanie. Twoje istoty w średnim zasięgu nie zranią Ciebie lub tych, których wskażesz przez jedną godzinę. Akcja, by rozpocząć.

Zbieranie Informacji (5 punktów Intelektu) - Rozmawiasz telepatycznie z jedną lub wszystkimi maszynami w zasięgu 1.5 hm. Możesz zadać im jedno podstawowe pytanie o nie same lub to, co się wokół nich dzieje i odebrać prostą odpowiedź. Dla przykładu, w obszarze z wielką ilością maszyn, możesz zapytać o lokację specyficznej istoty lub człowieka, i jeśli jest on w zasięgu 1.5 km od Ciebie, jedna lub więcej maszyn najpewniej odpowiedzą na pytanie. Akcja.

Informator - Pozyskujesz informatora w sprzymierzonej społeczności. Działa on jako sekretny (lub jawny) informator. Jeśli coś wartego uwagi się wydarzy w lokacji Twojego informatora, wykorzysta on wszelkie możliwe środki, by Ci o tym powiedzieć. Umożliwienie.

Absorpceja Ducha - Kidy zabijasz istotę lub niszczysz ducha atakiem, wybierasz, czy duch (jeśli nie jest chroniony) zostaje przez Ciebie zaabsorbowany (i odzyskujesz wtedy 1k6 punktów w jednej Puli swojego wyboru). Ten duch jest przechowany w Tobie, co oznacza, że nie może być przepytany lub wskrzeszony w żadne sposób, chyba, że na to zezwolisz. Umożliwienie.

Zamieszkuając Kryształ (4 punkty Intelektu) - Przenosisz swoje ciało i to, co masz przy sobie do kryształu rozmiaru co najmniej Twojego małego palca. Gdy jesteś w tym krysztale, jesteś świadom tego, co się dzieje wokół niego, słysząc i widząc poprzez kryształ. Możesz nawet mówić i odbywać konwersacje. Nie możesz brać jakichkolwiek innych akcji niż opuszczenie kryształu. Pozostajesz w jego wnętrzu tak długo, jak sobie tego życzysz, ale nie jesteś w hibernacji i musisz wyjść, by jeść, pić, spać

itp jak zwykle (z wyjątkiem oddychania, która wydarza się we wnętrzu kryształu). Jeśli kryształ zostanie zniszczony lub uzyskuje duże obrażenia, gdy jesteś w jego środku, natychmiast go opuszczasz, nie możesz działać przez 3 rundy, i spadasz o 2 stopnie na liczniku obrażeń. Akcja, by wejść i wyjść. (Postać powinna określić, gdzie umieszcza kryształ, w który chce wejść, nawet jeśli jest to grunt przed jej stopami).

Wrodzona Moc - Wybierz abo swoją Pulę Mocy, albo Szybkości. Kiedy wydajesz punkty z niej, by aktywować swoje zdolności specjalizacji, możesz wydać punkt yz tej Puli zamiast punktów z Puli Intelektu (w takim wypadku korzystasz ze swojego Skupienia w Mocy lub Szybkości zamiast Skupienia w Intelekcie). Umożliwienie.

Weewnętrzna Obrona - Trudy życia uczyniły Cię odpornym i trudniejszym do odczytania. Jesteś wyszkolony w dowolnym zadaniu polegającym na ukrywaniu swoich prawdziwych uczuć, wierzeń i planów. Jesteś też wyszkolony w odpieraniu tortur, telepatycznych włamań i kontroli umysłu. Umożliwienie.

Innowator - Możesz zmodyfikować dowolny artefakt, by dać mu inne lub lepsze zdolności, tak, jakby był o poziom mniejszy niż normalnie, a modyfikacja zajmuje połowę normalnego czasu. Umożliwienie.

Erupcja Insektów (6 punktów Intelektu) - Przywołujesz rój insektów tam, gdzie mogłyby normalnie się pojawić. Pozostają przez minutę, i w tym czasie, słuchają Twoich rozkazów gdy zostają w dalekim zasięgu. Mogą one utrudnić akcje dowolnych lub wszystkich istot, lub możesz skupić uwagę roju i zaatakować wszystkie cele w bliskim zasięgu od siebie (wszystkie w dalekim zasięgu od Ciebie). Atakujący rój zadaje 2 punkty obrażeń na rundę. Możesz także kontrolować rój, by przenosił ciężkie obiekty poprzez kolektywny wysiłek, przegryzał się przed drewniane ściany i wykonywał inne akcje odpowiednie dla nadnaturalnego roju. Akcja, by rozpocząć.

Empatia - Jesteś wyszkolony w akcjach polegających na rozumieniu motywów innych ludzi i zrozumienia ich ogólnej natury. Posiadasz talent do określania, czy ktoś jest naprawdę niewinny. Umożliwienie.

Inspiracja (6 punktów Intelektu) - Wymawiasz słowa zachęty i inspiracji. Wszyscy sprzymierzeńcy w średnim zasięgu, którzy mogą Cię słyszeć,

uzyskują natychmiastowy rzut na odzyskanie zdrowia, uzyskują natychmiastową darmową akcję i mają atut na tej darmowej akcji. Rzut na odzyskanie zdrowia nie liczy się jako część normalnych rzutów tego typu. Akcja.

Zainspirowanie Akcji (4 punkty Intelektu) - Jeśli jeden sprzymierzeniec widzi Cię i rozumie z łatwością, możesz go poinstruować, by wykonał akcję. Jeśli sprzymierzeniec tak zrobi, wykonuje to jako dodatkową, natychmiastową akcję. Nie przeszkadza to sprzymierzeńcowi w wykonaniu normalnej akcji w swojej turze. Akcja.

Zainspirowanie Agresji (2 punkty Intelektu) - Twoje słowa wykrzywiają umysł postaci w średnim zasięgu, która jest w stanie Cię zrozumieć, odblokowując jej bardziej prymitywne instynkty. W wyniku tego, zyskuje ona atut na atakach bazujących na Mocy przez jedną minutę. Akcja, by rozpoczęć.

Zainspirowanie Skoordynowanych Akcji (9 punktów Intelektu) - Jeśli Twoi sprzymierzeńcy Cię widzą i z łatwością rozumieją, możesz poinstruować każdego z nich, by podjęli jedna specyfczną akcję (taką samą dla nich wszystkich). Jeśli dowolna z nich wykona tę akcję, jest to dodatkowa, natychmiastowa akcja. Nie wpływa to na ich normalną akcję w turze. Akcja.

Zainspirowanie Niewinnych (3 punkty Intelektu) - Wymawiasz słowa zachęty i inspiracji do każdego w bliskim zasięgu, kogo oznaczyłeś jako niewinnego swoją mocą Osąd. Uzyskują oni wszyscy darmowy rzut na odzyskanie zdrowia. Jedna osoba, którą wybierasz może uzyskać natychmiastową darmową akcję zmiast rzutu na odzyskanie zdrowia. Jeśli posiadasz także zdolność Inspiracja, cel, który uzyskuje darmową akcję otrzymuje również na niej atut. Akcja.

Zainspirowanie Ułatwienia - Poprzez historie, pieśni, sztukę lub inną formę rozrywki, inspirujesz swoich przyjaciół. Po spędzeniu z nimi 24 godzin, jeden raz dziennie każdy z Twoich przyjaciół może ułatwić jeden rzut. Ten efekt trwa tak długo, jak jesteś w towarzystwie swoich przyjaciół. Kończy się, jeśli ich opuścisz, ale natychmiast powraca wraz z Tobą (do 24 godzin). Jeśli opuścisz swoich towarzyszy na więcej niż 24 godziny, musisz spędzić z nimi kolejną dobę, by reaktywować tą korzyść. Umożliwienie.

Zainspirowanie Sukcesu (6 punktów Intelektu) - Kiedy odnosisz sukces na teście danej akcji związanego ze Statystyką, którą wybrałeś przy se-

lekciji tej zdolności, i zastosowałeś przynajmniej poziom Wysiłku, możesz wybrać inną postać w średnim zasięgu. Ta postać ma atut na następnym zadaniu, która korzysta z tej Statystyki w swojej następnej turze. Umożliwienie.

Inteligentny Interfejs (3 punkty Intelektu) - Możesz rozmawiać telepatycznie z każdą inteligentną maszyną w dalekim zasięgu. Co więcej, jesteś wyszkolony we wszelkich interakcjach społecznych z intelligentnymi maszynami. Takie maszyny i roboty normalnie nigdy nie komunikowałyby się z istotą ludzką, ale dla Ciebie zrobią wyjątek. Umożliwienie.

Intensywna Interakcja (3 punkty Intelektu) - Uzyskujesz atut na zastraszaniu, perswazji i wpływania na ludzi przez następne 10 minut. Akcja.

Umiejętności Międzyludzkie - Jesteś wyszkolony w dwóch umiejętnościach, w których jeszcze nie posiadasz treningu. Wybierz dwie z następujących: kłamstwo, perswazja, publiczne przemowy, dostrzeganie kłamstw lub zastraszanie. Możesz wybrać tę zdolność wiele razy. Za każdym razem, musisz wybrać dwie nowe umiejętności. Umożliwienie.

Interfejs - Poprzez bezpośrednie podłączenie się do urządzenia, możesz je zidentyfikować i nauczyć się nim operować tak, by Twoje testy były o poziom mniejsze. Umożliwienie.

Przeszkodzenie (punkty Intelektu) - Twoja komenda przeszkaździ istocie w dokonaniu jakichkolwiek akcji na jedną rundę. Może ona bronić siebie, jeśli została zaatakowana, ale kiedy to czyni, jej obrona jest utrudniona o 2 stopnie. Każdy dodatkowy raz, gdy wykorzystujesz tę zdolność przeciwko tej samej istocie, musisz zastosować jeden poziom Wysiłku więcej niż na poprzedniej próbie. Akcja.

Wynalazca - Możesz tworzyć nowe artefakty w połowie normalnego czasu, jakby były o 2 poziomy niżej, wydając połowę normalnych PD. Umożliwienie.

Śledztwo - Jesteś wyszkolony w percepcji, kryptografii, kłamaniu i hakowaniu komputerów. Umożliwienie.

Umiejętności Śledcze - Jesteś wyszkolony w dwóch umiejętnościach, w których jeszcze nie masz treningu. Wybierz dwie z poniższych: percepcja, identyfikowanie, otwieranie zamków, ocena zagrożenia lub majstrowanie przy urządzeniach. Możesz wybrać tę zdolność wiele razy. Za każdym razem, musisz wybrać dwie nowe umiejętności. Umożliwienie.

Śledczy - By naprawdę lśnić jako śledczy, musisz zaangażować swoje ciało i umysł w swoich wnioskach. Możesz wydawać punkty ze swoich Pul Mocy, Szybkości i Intelektu by zastosować poziomy Wysiłku do dowolnego zadania bazującego na Inteligencji. Umożliwienie.

Niewidzialność (4 punkty Intelektu) - Stajesz się niewidzialny na 10 minut. Kiedy jesteś niewidzialny, jesteś wyspecjalizowany w skradaniu się i obronie Szybkości. Ten efekt kończy się, gdy zrobić coś, by ujawnić swoją obecność lub pozycję - jak, użycie zdolności, przesunięcie ciężkiego obiektu itp. Jeśli masz inną zdolność, która także zapewnia niewidzialność, skorzystanie z dowolnej z nich zapewnia niewidzialność przez podwojoną ilość czasu. Akcja by rozpocząć lub wykonać ponownie.

Niewidzialne Fazowanie (4 punkty Mocy) - Stajesz się niewidzialny kiedy korzystasz z Biegu Fazowego i w następnej rundzie. Kiedy niewidzialny, skradanie się jest ułatwione o 2 stopnie, a obrona Szybkości także o 2 (to zastępuje atuty do obrony Szybkości zapewniane przez Bieg Fazowy). Pierwszy atak, który wykonujesz korzystając z zdolności specjalności Rozdziera Ściany Świata jest ułatwiony o dwa stopnie; jednakże, jeśli atakujesz istotę, Niewidzialne Fazowanie kończy się natychmiast zamiast trwać przez jedną dodatkową rundę. Jeśli posiadasz zdolność niewidzialność, możesz zostać niewidzialny przez całą rundę, co oznacza, że jeśli korzystasz z Fazowego Zadrapania lub Potężniejszego Fazowania, atakowanie każdego celuna Twojej drodze jest ułatwione o dwa stopnie. Umożliwienie.

Żelazne Pięści - Twoje ataki bez broni zadają 4 punkty obrażeń. Umożliwienie.

Stalowy Cios (5+ punktów Intelektu) - Magnetycznie podniosisz ciężki, metalowy obiekt w średnim zasięgu i rzucasz go na kogoś w średnim zasięgu. Na każdy dodatkowy zastosowany poziom Wysiłku, możesz podnieść trochę cięższy obiekt, co pozwala Ci zaatakować dodatkowy cel w średnim zasięgu, tak długo, jak stoi obok pierwszego celu. Akcja.

3.10 J

Dalsza Teleportacja (5+ punktów Intelektu) - Natychmiast teleportujesz się do dowolnej lokacji w dalekim zasięgu, którą widzisz. W dodatku do

normalnych opcji korzystania z Wysiłku, możesz wybrać Wysiłek, by zwiększyć zasięg, na który się teleportujesz- każdy poziom zwiększa zasięg teleportacji o 30 m. Akcja.

Juggernaunt (5 punktów Mocy) - Do końca następnej mocy, możesz się przemieszczać przez ciała stałe takie jak drzwi i ściany. Tylko 60 cm drewna, 30cm kamienia lub 15 cm metalu może zatrzymać Twój ruch. Umożliwienie.

Aatak z Wyskoku (5+ punktów Mocy) - Próbujesz wykonać skok o trudności poziomu 4 (Moc) by wyskoczyć wysoko w powietrzu jako część Twojego ataku wręcz. Jeśli uda Ci się ten skok i Twój atak trafi, zadajesz dodatkowe 3 punkty obrażeń i przewracasz przeciwnika. Jeśli nie uda Ci się skok, ale uda Ci się cios, to wtedy, choć trafiasz, nie zadajesz dodatkowych obrażeń lub przewracasz przeciwnika. W dodatku do zwykłych opcji korzystania z Wysiłku, możesz wybrać ulepszenie Twojego skoku - każdy poziom Wysiłku dodaje +60 cm do wysokości Twojego skoku i +1 do obrażeń ataku. Akcja.

Rzemieślnik Rupieci (2 punkty Intelektu) - Jesteś wyszkolony w tworzeniu dwóch kategorii przedmiotów korzystając z zebranych rupieci. Jeśli zebrałeś przynajmniej dwa kawałki rupieci w odmiennych kategoriach (elektroniczne, plastikowe, niebezpieczne, metalowe, szklane lub tekstylia), posiadasz materiały, których potrzebujesz, by stworzyć nowy przedmiot w jednej ze swoich kategorii treningu (chyba, że MG określi inaczej). Umożliwienie.

Naprawa na Oko (5 punktów Intelektu) - Szybko tworzysz obiekt z tego, co wygląda na pierwszy rzut oka na kompletnie niewłaściwe materiały. Możesz stworzyć bombę z metalowej puszki i środków czystości, wtrych z folii aluminiowej, lub miecz ze zniszczonego mebla. Poziom przedmiotu określa trudność zadania, ale stosowność materiału obniża go lub utrudnia. Ogólnie rzecz ujmując, obiekt nie może być większy niż coś, co trzymasz w jednej dłoni, i funkcjonuje tylko jeden raz (w przypadku broni i podobnych przedmiotów, tylko przez jedno spotkanie). Jeśli spędzasz przynajmniej 10 minut na zadaniu, możesz stworzyć przedmiot na poziomie 5 lub niższym. Nie możesz zmienić natury materiałów z których korzystasz. Przykładow, nie możesz wziąć żelaznych prętów i zamienić je w złote sztabki lub wiklinowy koszyk. Akcja.

Troszkę Szalonej - Jesteś wyszkolony w zadaniach obrony Intelektu. Umożliwienie.

3.11 K

Pozbawienie Przytomności (5+ punktów Intelektu) - Wykonujesz atak wręcz, który nie zada je obrażeń. Zamiast tego, jeśli atak trafi, wykonaj drugi rzut bazujący na Mocy. Jeśli jest on udany, przeciwnik poziomu 3 lub niższego jest pozabawiony przytomności na jedną minutę. Na każdy poziom Wysiłku, możesz zwiększyć maksymalny poziom wroga o 1, lub możesz zwiększyć długość trwania efektu przez kolejną minutę. Akcja.

Poznanie Ślabości - Jeśli istota, którą widzisz, ma jakąś specjalną słabość, taką jak wrażliwość na głośne dźwięki, negatywny modyfikator do percepcji itp, wiesz o tym. Zapytaj i MG Ci powie - zazwyczaj, nie wymaga to rzutu, ale w pewnych przypadkach MG może zadecydować, że jest szansa, że nie wiesz. W takim wypadku, jesteś wyspecjalizowany w wiedzy o słabościach istoty. Umożliwienie.

Wiesz, Gdzie Szukać - Za każdym razem, gdy MG rzuca w tabeli Użytecznych Rzeczy, otrzymujesz dwa wyniki zamiast 1. Jeśli MG korzysta z jakiejś innej metody określania nagród/znajdywania cennych rzeczy, uzyskujesz podwójny wynik niż to, co normalnie byś otrzymał. Umożliwienie.

Wiedza - Jesteś wyszkolony w jednej dziedzinie wiedzy własnego wyboru. Umożliwienie.

Wiedza o Nieznanym (6 punktów Intelektu) - Poprzez dostęp do odpowiednich źródeł wiedzy, możesz zadać MG jedno pytanie i uzyskać ogólnikową odpowiedź. MG określa poziom pytania, tak, że im bardziej tajemnicze pytanie, tym trudniejsze zadanie. Ogólnie rzecz ujmując, wiedza, którą można znaleźć gdzieś indziej niż Twój obecna lokalizacja jest na poziomie 1, a wielkie tajemnice przeszłości to poziom 7. Pozyskanie wiedzy o przyszłości nie jest możliwe. Akcja.

Wiedza Prawnicza - Jesteś wyszkolony w prawie danego kraju. Jeśli nie znasz odpowiedzi na pytanie prawne, wiesz, gdzie i jak to przebadać (biblioteka uniwersytecka to dobre miejsce, by zacząć, ale masz także Internet). Umożliwienie.

Wiedza to Potęga - Wybierz dwie umiejętności niezwiązane z walką, w których nie jesteś wyszkolony. Jesteś teraz w nich wyszkolony. Umożliwienie.

Umiejętności Wiedzy - Jesteś wyszkolony w dwóch umiejętnościach, których jeszcze nie posiadasz. Wybierz dwie dziedziny wiedzy takie jak historia, geografia, archeologia itp. Możesz wybrać tę zdolność wiele razy. Za każdym razem, musisz wy-

brać nowe umiejętności. Umożliwienie.

3.12 L

Analiza Laboratoryjna (3 punkty Intelektu) - Analizujesz miejsce zbrodni, tajemniczego wypadku lub serię niewyjaśnionych zjawisk, i może zdobywasz zaskakującą dużo wiadomości o odpowiedzialnych, ludziach, którzy w tym uczestniczyli, lub silach, które za tym stoją. Aby to uczynić, musisz pobrać próbki z danego miejsca. Próbki to odpryski farby lub drewna, brud, fotografie miejsca, włosy, całe zwłoki itp. Z próbками w posiadaniu, możesz odkryć do 3 ważnych informacji o wydarzeniach, być może rozwiązuając pomniejszą tajemnicę i kierując się w stronę większej. GM decyduje, jakie informacje zdobywasz i jaki poziom trudności ma zadanie zdobycia ich. (Przykładowo, odkrycie, że ofiara umarła nie wskutek upadku, a porażenie prądem, to zadanie 3 poziomu). Rzut jest ułatwiony, jeśli przeniesiesz próbki do stałego laboratorium (jeśli masz do niego dostęp), w przeciwieństwie do zrobienia analizy przy pomocy przenośnego zestawu naukowca. Akcja by rozpocząć, 2d20 minut, by zakończyć.

Spoźniała Inspiracja (3 punkty Intelektu) - Ponawiasz zadanie, które Ci się nie powiodło w ciągu ostatniej minuty, korzystając z tej samej trudności i modyfikatorów, ale tym razem uzyskujesz atut na teście. Jeśli ta ponowna próba zawiedzie, nie możesz ponownie jej podjąć przy wykorzystaniu tej zdolności. Umożliwienie.

Lider Spostrzegawczości - Utrzymujesz uwagę swoich sprzymierzeńców, przy pomocy okazjonalnych pytań, żartów itp. Po spędzeniu z Tobą 24 godzin, Twoi sprzymierzeńcy są traktowani, jakby byli wyszkoleni w zadaniach związanych z percepcją. Ten efekt trwa tak długo, jak jesteś w towarzystwie swoich sprzymierzeńców. Kończy się, jeśli ich opuścisz, ale ponawia się, jeśli do nich wrócisz w ciągu 24 godzin. Jeśli opuścisz swoich sprzymierzeńców na więcej niż 24 godziny, muszą spędzić z Tobą kolejna 24 godziny, by odzyskały tą korzyść. Umożliwienie.

Na linii Frontu - Uzyskujesz 3 punkty do rozdysponowania w swoich Pulach jak uznasz za stosowne. Umożliwienie.

Parę Sztuczek W Zanadrzu - Jesteś wyszkolony w dwóch dziedzinach wiedzy swojego wyboru,

lub wyspecjalizowany w jednej. Umożliwienie.

Nauka w Biegu (2 punkty Intelektu) - Obserwujesz lub badasz istotę, obiekt lub lokację przez przynajmniej jedną rundę. Następnym razem, gdy wejdziesz w interakcję z nią (możliwe, że w następnej rundzie), powiązanie zadanie (takie jak przekonywanie istoty, atakowanie jej lub obrona) jest ułatwione. Akcja.

Prawnik-Stażysta - Uzyskujesz kompana 4 poziomu, który głównie zajmuje się pomaganiem Ci w zadaniach powiązanych z prawem, ale który może także być pomocny w innych sytuacjach. Umożliwienie.

Zwinne Dlonie (1 punkt Szybkości) - Możesz wykonać małe, lecz najwyraźniej niemożliwe triki. Dla przykładu, możesz sprawić, by mały obiekt w Twojej dloni zniknął i pojawił się w miejscu w Twoim zasięgu (np: w Twojej kieszeni). Możesz sprawić, że ktoś uwierzy, że ma coś, czego nie ma (i vice versa). Możesz podmienić podobne obiekty przed czymś oczami. Akcja.

Rozszerzony Zwierzęcy Kształt (6+ punktów Intelektu) - Możesz się zmienić w zwierzę, i jedna chętna istota w bliskim zasięgu także zmienia się w zwierzę tego typu (niedźwiedzia, tygrysa, wilka itp.) na 10 minut, tak jakby korzystała ze zdolności Zwierzęcy Kształt. Na każdy zastosowany poziom Wysiłku, możesz przemienić jedną dodatkową istotę. Wszystkie przemienione istoty muszą być Twojego rozmiaru lub mniejsze. Istota może obrócić do zwykłego kształtu poświadczenie akcję, ale nie może potem wrócić do zwierzęcego kształtu. Zmiana kształtu jednej istoty (Ty lub kogoś innego) nie wpływa na inne istoty, których dotyczy ta zdolność. Akcja.

Istota, która przyjęła zwierzęcy kształt przy wykorzystaniu tej zdolności liczy się jako zwierzę na rzecz skorzystania ze zdolności Zwierzęce Szpiegowanie.

Postać może przyjąć kształt istoty podobnej do zwykłego zwierzęcia, takiego jak jednorożec zamiast konia lub bazyliuszek zamiast jaszczurki, ale wymaga to zastosowania przynajmniej jednego poziomu Wysiłku, i postać nie otrzymuje żadnych magicznych zdolności takiej istoty.

Śmiertelne Obrażenia - Wybierz jeden ze swoich ataków, który zadaje obrażenia (w zależności od Twojego typu i specjalizacji, może to być specyficzny atak, taki jak wybuch ognia, lub nieuzbrojone ataki). Kiedy trafiasz takim atakiem, zadajesz do-

datkowe 5 punktów obrażeń. Umożliwienie.

Śmiertelny Trik (5+ punktów Intelektu) - Dlatego doświadczenie nauczyło Cię, że podstępność to Twój przyjaciel w desperackich sytuacjach. Pchasz, atakujesz, lub rozpraszasz cel w pewien najwyraźniej niekonsekwentny sposób, który prowadzi do śmierci celu. Cel musi być na poziomie 2 lub niższym. W dodatku do normalnych opcji korzystania z Wysiłku, możesz z niego skorzystać, by zwiększyć maksymalny poziom celu o 1. Tak więc, aby zabić cel 5 poziomu (3 poziomy powyżej normalnego limitu) musisz zastosować 3 poziomy Wysiłku. Akcja.

Śmiertelna Wibracja (7 punktów Mocy) - Ustanawiasz w swoim ciele śmiertelną wibrację i przekazujesz ją istocie dotykiem poprzez udany atak. Jesli cel jest poziomu 2 lub mniej, umiera, eksplodując z wielkim hukiem. Jesli cel jest poziomu 3 lub wyższego, otrzymuje on 6 punktów obrażeń i jest wstrząśnięty przez swoją następną akcję. Jesli cel to BG jakiegokolwiek poziomu, spada on o 1 poziom na liczniku obrażeń W dodatku do normalnych opcji korzystania z Wysiłku, możesz zastosować Wysiłek, by wpłynąć na potężniejszy cel (jeden poziom Wysiłku oznacza, że cel o maksymalnym poziomie 3 eksploduje, a cel o poziomie 4 i wyższym otrzymuje obrażenia i jest wstrząśnięty itp.) Akcja.

Beztroska - Poprzez spryt, urok, humor i grację, jesteś wyszkolony we wszystkich społecznych interakcjach innych niż te związane z zastraszeniem i przymuszaniem. Podczas odpoczynku, wpływasz tak dobrze na swoich przyjaciół i sprzymierzeńców, że uzyskują oni +1 do swoich rzutów na odzyskanie zdrowia. Umożliwienie.

Lekcje Życiowe - Wybierz dwie umiejętności niezwiązane z walką. Jesteś wyszkolony w tych umiejętnościach. Umożliwienie.

Znam Ten Statek Jak Własną Dlonią - Wszystkie testy bezpośrednio związane ze statkiem, który posiadasz lub z którym jesteś związany, są ułatwione. Te zadania obejmują naprawy, tankowanie, znajdowanie luk w poszyciu, znajdowanie pasażerów na gapę itp. Liczy się to także do ataków lub obrony wykonywanych przy pomocy statku przeciwko wrogim pasażerom, jak i ataków i obrony przeciwko statkom wrogów. Umożliwienie.

Link Sensoryczny (2 punkty intelektu) - Dotykasz chętniej istoty i podłączasz jej zmysły do Twoich przez 1 minutę. W dowolnym momencie podczas trwania tej zdolności, możesz się skoncentrować by

widzieć, słyszeć i wąchać to, czego doświadcza istota, zamiast korzystać z własnych zmysłów. Jeśli Ty lub istota opuścicie daleki zasięg, połączenie jest zerwane. Akcja, by rozpocząć.

Żywa Zbroja - Jeśli jesteś w lokacji, w której jest możliwe, by istoty z Twojej zdolności Wpływ na Rój przybyły, przywołujesz rój wokół siebie na 1 godzinę. Przesuwa się on po Twoim ciele lub fruwa obok Ciebie w formie chmury. W czasie trwania tej zdolności, Twoje zadania Obrony Szybkości są ułatwione i uzyskujesz +1 do Pancerza. Akcja, by rozpocząć.

Żywe Światło (6+ punktów Intelektu) - Twój ciało zamienia się w chmurę fotonów, które natychmiastowo przenoszą się do lokacji Twojego wyboru i reformują. Możesz wybrać dowolną otwartą przestrzeń rozmiaru mieszczącego Twoje ciało, którą widzisz w bardzo dalekim zasięgu, lub dowolne miejsce oświecone przez Dotyk Oświecenia, które dalej jest oświecane. Znikasz i prawie natychmiastowo pojawiasz się w miejscu swojego wyboru. Do końca następnej rundy Twoje ciało staje się w pełni fizyczne, tak więc na początku następnej rundy, otrzymujesz maksymalnie 1 punkt obrażeń od dowolnego ataku lub źródła obrażeń. Każdy poziom Wysiłku, który zastosujesz, pozwala Ci wziąć z sobą 1 dodatkową osobę, tak długo jak jest ona w bliskim zasięgu od Ciebie w momencie, gdy wyruszacie. Akcja.

Przetrwanie w Dzicy - Jeśli masz godzinę, zawsze możesz znaleźć w dzicy jedzenie i wodę. Możesz nawet znaleźć dostatecznie dużo dla małej grupy ludzi, jeśli zajdzie taka potrzeba. Co więcej, ponieważ jesteś taki wytrzymały i zdobyłeś odporność z czasem, jesteś wyszkolony w przeciwstawianiu się naturalnym truciznom (takim jak roślinne lub zwierzęce). Jesteś także odporny na naturalne choroby. Umożliwienie.

Żywa Ściana (3 punkty Mocy) - Musisz określić ograniczone miejsce - takie jak drzwi, pomieszczenie lub przestrzeń między dwoma drzewami - w którym stoisz. Przez następne 10 minut, każdy kto chce wejść lub przejść przez ten obszar, a kogo nie chcesz dopuścić, jest przez Ciebie automatycznie atakowany. Jeśli trafisz, nie tylko zadajesz obrażenia, ale także przeszkadzasz mu w ruchu. Umożliwienie.

Kłódka (2+ punktów Intelektu) - Drzwi, wrota, skrzynia, komoda, szafa lub inny obiekt, który można zamknąć w dalekim zasięgu, zamyka się i

jest magicznie zamknięty na klucz (efekt 3 poziomu) na 1 godzinę. Jeśli obiekt lub istota fizycznie trzyma ten obiekt, musisz także uzyskać sukces na rzucie na atak bazującym na Inteligencji. Na każdy poziom Wysiłku, który zastosujesz, jakość magicznej kłódki zwiększa się o 1 poziom. Akcja, by rozpocząć.

Zagubieni w Chaosie - Kiedy mierzysz się z wieloma przeciwnikami na raz, odkryłeś taktykę, by wykorzystać ich liczbę przeciwko nim samym. Kiedy 2 lub więcej wrogów atakuje Cię na raz w walce wręcz, rozgrywasz ich przeciwko sobie. Obrońca Szybkości lub testy na atak (Twój wybór) przeciwko nim są ułatwione. Umożliwienie.

Cios z Wyciągnięciem (2 punkty Mocy) - Ta zdolność wymaga od Ciebie, żebyś się wyciągnął, by wykonać potężny cios. Niezręczna pozycja utrudnia Twój atak. Jeśli atak jest udany, zadaje on dodatkowe 4 punkty obrażeń. Akcja.

3.13 M

Zamiłowanie do Maszyn - Jesteś wyszkolony w zadaniach związanych z maszynami elektrycznymi. Umożliwienie.

Więź z Maszyną - Na bardzo daleki zasięg, możesz aktywować i kontrolować urządzenie (wliczając w ty robota lub pojazd) z którym posiadasz więź. Dla przykładu, możesz zdetonować zamarznięty cypher nawet gdy jest trzymany przez kogoś innego, lub sprawić, że automatyczna wieżyczka strzelnicza wystrzeli tam, gdzie zechcesz. Tworzenie więzi jest procesem trwającym 24 godziny, spędzoną na medytacji w obecności maszyny. Akcja.

Kompan-Maszyna - Tworzysz inteligentną, mobilną maszynę 3 poziomu, która towarzyszy Tobie i działa zgodnie z Twoimi rozkazami. Jako kompan-maszyna 3 poziomu, posiada ona stopień trudności 9 i 9 punktów życia, i zadaje 3 punkty obrażeń. Jeśli zostanie zniszczona, zajmuje Ci miejsce stworzenie nowej. Umożliwienie.

Wydajność Maszyny (3 punkty Intelektu) - Możesz sprawić, że blaster wystrzeli dalej, wyciągnąć większą szybkość z powietrznego motocykla, poprawić jakość obrazu z kamery, rozjaśnić płomień zapalniczki, przyspieszyć szybkość połączenia z Internetem itp. Zwiększasz poziom obiektu o 2 na jedną minutę, lub traktujesz obiekt jako atut który ułatwia powiązanie zadania o 2 stopnie przez 1

minutę (Twój wybór). Akcja, by rozpoczęć.

Ulepszenie Maszyny - Za każdym razem, gdy korzystasz z Wysiłku na akcji Intelektu, wybierz jedno z poniższych ulepszeń do akcji (Twój wybór):

- Darmowy poziom Wysiłku
- Automatyczny mniejszy efekt

Umożliwienie.

Połowanie na Maszyny - Jesteś wyszkolony w zadaniach polegających na tropieniu, dostrzeganiu, lub w inny sposób znajdowaniu robotów i ruchomych maszyn. Jesteś także wyszkolony we wszystkich zadaniach skradania się. Umożliwienie.

Interfejs Maszyn (2 punkty Intelektu) - Przez jedną minutę uzyskujesz atut na zadaniach odkrywania poziomu, funkcji i aktywacji technologicznych urządzeń, które dotykaszesz. Umożliwienie.

Telepatia Maszyn (3 punkty Intelektu) - Możesz czytać powierzchniowe myśli maszyny w średnim zasięgu, nawet jeśli ta maszyna tego nie chce. Musisz być w stanie dostrzec maszynę. Kiedy już ustanowisz kontakt, możesz czytać myśli celu do jednej minuty. Jeśli Ty lub cel wykroczy poza zasięg, połączenie zostaje zerwane. Jeśli posiadasz zdolność Czytanie Myśli, kiedy zastosujesz Wysiłek na zadaniu Telepatii Maszyn, uzyskujesz darmowy poziom Wysiłku. Akcja, by rozpoczęć.

Ślabe Punkty Maszyn - Zadajesz dodatkowe 3 punkty obrażeń robotom i ruchomym maszynom dowolnego rodzaju. Umożliwienie.

Magiczna Tarcza (1 punkt Intelektu) - Użytkujesz +1 do Pancerza na godzinę. Akcja, by rozpoczęć.

Trening Magiczny - Jesteś wyszkolony w podstawach magii (wliczając korzystanie z magicznych artefaktów i cypherów) i możesz spróbować zrozumieć i zidentyfikować jej właściwości. Umożliwienie.

Magiczne Zasoby - Liczba subtelnych cypherów, które możesz mieć przy sobie w tej samej chwili zwiększa się o 2. Jeśli spędzasz 1 godzinę przygotowując swoją magię, możesz wypełnić swoje wolne sloty na cyphery subtelnymi cypherami wybranymi randomowo przez MG (ta godzina może być częścią 1 lub 10 godzinnego rzutu na odzyskanie zdrowia, jeśli jesteś przebudzony przez cały czas). Jako część tych przygotowań, możesz odrzucić dowolną liczbę subtelnych cypherów, które z sobą nosisz, aby zrobić miejsce na więcej subtelnych cypherów. Umożliwienie.

Jeśli postać posiada Magiczne Zasoby, MG powinien dać temu BG częste okazje, by zdobywać nowe subtelne cyphery, albo poprzez przygotowanie ich, albo poprzez automatyczne ich uzyskiwanie, co wyjaśniono w rozdziale o cypherach.

Wyuczone Zaklęcia - Jesteś wytrenowany we wszystkich swoich zaklęciach. W efekcie, masz ułatwienie na każdym zadaniu związanym z korzystaniem ze swoich zaklęć. Umożliwienie.

Pole Magnetyczne (4 punkty Intelektu) - Kiedy sobie tego zażycysz, pole magnetyczne wokół Ciebie zmienia trasę lotu nadchodzących, metalowych pocisków (takich jak strzały, pociski, rzucony metalowy nóż itp.) w kierunku ziemi. Jesteś odporny na takie ataki przez jedna rundę. Musisz być świadomy ataku, by spróbować go zbić. Umożliwienie.

Chwila Wspaniałości - Wykonujesz atak lub próbujesz jakiejś akcji z wykorzystaniem zdolności Chwyta Moment, Twój atak jest ułatwiony. Umożliwienie.

Większa Iluzja (3 punkty Intelektu) - Tworzysz złożoną scenę obrazów w bliskim zasięgu. Cała scena musi się zmieścić w sześcianie o boku 30 m. Obrazy mogą się poruszać, ale nie mogę opuścić swojego sześciangu. Iluzja obejmuje dźwięk i zapach. Trwa ona przez 10 minut i zmienia się zgodnie z Twoją komendą (nie potrzeba na to koncentracji). Jeśli przemieścić się dalej niż na bliski zasięg poza sześciadem, iluzja się rozpada. Akcja, by stworzyć.

Dokonanie Osądu - Jesteś wyszkolony w dochodzeniu prawdy, wykrywaniu kłamstw, lub w inny sposób radzeniu sobie z oszustwami. Umożliwienie.

Adept Ruchu - Jeśli zastosujesz przynajmniej 1 poziom Wysiłku do zadania związanego z wspinaczką, skakaniem, balansowaniem lub w inny sposób manewrowaniem, uzyskujesz darmowy poziom Wysiłku. Umożliwienie.

Maska (5 punktów Intelektu) - Przemieniasz swoje ciało, by stać się kimś innym. Możesz zmienić dowolną fizyczną charakterystykę, wliczając kolor, wysokość, wagę, płeć i znaki charakterystyczne. Możesz także zmienić wygląd wszystkiego co nosisz lub trzymasz przy sobie. Twoje statystyki, tak jak i statystyki przedmiotów, pozostają takie same. Pozostajesz w tej formie do 1 dnia lub dopóki wykorzysta swoją akcję, by powrócić do zwykłego wyglądu. Akcja, by rozpocząć.

Mistrzowski Rzemieślnik - Jesteś wyszkolo-

ny w tworzeniu dwóch rodzajów przedmiotów, lub jesteś wyspecjalizowany w tworzeniu dwóch rodzajów przedmiotów, w których już jesteś wyszkolony. Umożliwienie.

Mistrzowskie Korzystanie z Cypherów - Możesz mieć przy sobie w jednym czasie 5 cypherów. Umożliwienie.

Inspirujący Performer - Twoje zdolność Zainspirowanie Ułatwienia działa bardziej efektywnie, ułatwiając zadania Twoich przyjaciół o 2 stopnie zamiast 1. Umożliwienie.

Mistrz Identyfikacji - Jesteś wyszkolony w identyfikowaniu funkcji dowolnego rodzaju urządzeń. Umożliwienie.

Mistrz Maszyn (8 punktów Intelektu) - Możesz kontrolować funkcje maszyny z którą masz więź (ze zdolności Więź z Maszyną), niezależnie od tego, czy jest inteligentna, czy też nie. Dodatkowo, jeśli korzystasz z akcji, by skoncentrować się na maszynie, jesteś świadom, co się wokół niej dzieje (widzisz i słyszysz, jakbyś stał obok maszyny, niezależnie od tego, jak wielka odległość Was łączy). Musisz dotknąć maszyny, by stworzyć więź, ale potem, nie istnieje ograniczenie odległości. Więź trwa przez jeden tydzień. Możesz mieć więź z tylko jedną maszyną w danym czasie. Akcja, by rozpoczęć.

Mistrz Sztuk Walki - Jesteś wyspecjalizowany w walce bez broni. Jeśli już jesteś wyspecjalizowany w niej, zamiast tego zadajesz 2 dodatkowe punkty obrażeń atakami bez broni. Umożliwienie.

Złodziejski Mistrz - Jesteś wyszkolony we wspinaczce, wyzwalaniu się z więzów, przeciskaniu się przez wąskie przestrzenie i innych czynnościach człowieka-gumy. Umożliwienie.

Mistrzowska Modyfikacja Pancerza - Wybierz jedną z poniższych modyfikacji i zaaplikuj ją do swojej zdolności Zasilany Pancerz. Jeśli chcesz wybrać inną modyfikację później, możesz to zrobić, ale musisz wydać 2 PD i zastąpić starą modyfikację nową.

- **Pojemnik na Cypher** - Zasilany Pancerz posiada slot, w którym możesz przechowywać jeden dodatkowy zamanifestowany cypher ponad swój normalny limit cypherów. Umożliwienie.
- **Dron** (3 punkty Intelektu) - Dron 4 poziomu nie większy niż 30 cm wystrzeliwuje z Twojego pancerza na 1 godzinę, lecąc na daleki zasięg każdej tury. Dron towarzyszy Ci i słucha

Twoich instrukcji. Posiada on manipulatory, co pozwala mu na wykonywanie fizycznych akcji. Najpewniej wykonasz rzuty za tego drona, gdy wykonuje on akcje. Dron podczas walki zazwyczaj nie wykonuje własnych ataków, tylko pomaga w Twoich. Na Twojej akcji, jeśli dron jest obok Ciebie, dodaje on jeden atut na jednym ataku, który wykonujesz w turze. Jeśli dron zostanie zniszczony, musisz wydać kolejne 2 PD by go odbudować lub wybrać inną Mistrzowską Modyfikację Pancerza. Akcja, by rozpocząć.

- Poprawiony Pancerz - Uzyskujesz +1 do Pancerza kiedy nosisz swój Zasilany Pancerz. Umożliwienie.
- Krótki Lot (3+ punkty Mocy) - Modyfikujesz swój Zasilany Pancerz, by móc latać przez jedną minutę na raz. Na każdy poziom Wysiłku, który zastosujesz, możesz lecieć przez dodatkową minutę. Akcja.

Mistrzowska Biegłość w Pancerzach - Redukcja kosztu z Twojej zdolności Wyszkołony w Zbroi się polepsza. Teraz redukujesz koszt w Wysiłku Szybkości za noszenie pancerza do 0. Umożliwienie.

Mistrzostwo Ataków - Wybierz jeden typ ataku, w którym jesteś wyszkolony: lekki obuchowy, lekki cięty, lekki dystansowy, średni obuchowy, średni cięty, średni dystansowy, ciężki obuchowy, ciężki cięty lub ciężki dystansowy. Jesteś wyspecjalizowany w atakach korzystających z tego typu broni. Umożliwienie. (Jeśli nie jesteś wyszkolony w danym ataku, wybierz Umiejętny Atak, by zostać wyszkolonym w danym ataku).

Mistrzostwo Obrony - Wybierz jeden typ obrony w której jesteś wyszkolony - Mocy, Szybkości lub Intelektu. Jesteś wyspecjalizowany w obronie tego typu. Możesz wybrać tę umiejętność do 3 razy. Za każdym razem musisz wybrać inny typ obrony. Umożliwienie.

Chmura Drobiazgów (5 punktów Intelektu - Kamyczki, pył, piasek i odłamki wznoszą się w powietrzu wokół Ciebie, by utworzyć wirującą chmurę. Ta chmura zajmuje obszar bliskiego zasięgu, porusza się razem z Tobą i trwa przez 1 minutę. Kiedy się kończy, uniesiona materia spada na ziemię wokół Ciebie. Ta chmura czyni ataki innych istot przeciwko Tobie trudniejszymi, dając Ci atut na rzutach na Obronę Szybkości. Dodatkowo, kiedy chmura jest

wokół Ciebie, możesz skorzystać ze swojej akcji, by wyrzucić materię jako atak na wszystko w bliskim zasięgu, zadając 1 punkt obrażeń każdej istocie i przedmiotowi w obszarze. Akcja, by rozpocząć.

Maksymalizacja Cyphera - Wybierz jeden ze swoich subtelnych cypherów. Jego poziom staje się maksymalnym poziomem możliwym dla tego cyphera. Dla przykładu, Pomoc Medytacyjna ma poziom określany jako $1k6 + 2$, więc maksymalizacja tego cyphera da jej poziom 8. Możesz mieć tylko jeden zmaksymalizowany subtelny cypher w danym momencie. Nie możesz skorzystać z tej zdolności ponownie przed ukończeniem 10-godzinnego rzutu na odzyskanie zdrowia. Umożliwienie.

Mechaniczna Telepatia (3 punkty Intelektu)

- Poprzez dotknięcie myślącej maszyny, zyskujesz dostęp do jej powierzchownych "mysli". Akcja.

Średnia Teleportacja (5+ punktów Intelektu) - Natychmiastowo teleportujesz się do dowolnej okacji w dalekim zasięgu, którą widzisz. W dodatku do normalnych opcji korzystania z Wysiłku, możesz z niego skorzystać, by zwiększyć zasięg, teleportować się do lokacji, której nie widzisz, lub teleportować z sobą innych ludzi. Każdy dodatkowy daleki zasięg kosztuje 1 poziom Wysiłku. Teleportacja do miejsca, którego nie widzisz, kosztuje 1 poziom Wysiłku. Każdy dodatkowy cel lub dwa, które z sobą teleportujesz, kosztuje 1 poziom Wysiłku (musisz dotknąć dodatkowe cele). Te poziomy Wysiłku liczy się osobno, więc teleportacja o dodatkowy daleki zasięg do lokacji, której nie widzisz, biorąc z sobą 2 osoby, kosztuje w sumie 3 poziomy Wysiłku. Akcja.

Jeśli już posiadasz zdolność Krótka Teleportacja, kiedy uzyskujesz Średnią Teleportację lub Teleportację, możesz zastąpić Krótką Teleportacją inną zdolnością 4 poziomu Twojego typu.

Pamięć w Czyn (4+ punktów Intelektu) - Możesz zduplikować zdolność postaci zajmującą 1 akcję, wykonując ją, jakby była dla Ciebie naturalna. Musiałeś widzieć tą zdolność w użyciu w ciągu ostatniego tygodnia, musi być ona 3 poziomu lub niższego, i musi być zdolnością, która ma koszt w punktach Pul. Dodatkowo do kosztu zdolności Pamięć w Czyn, musisz zapłacić jej koszt w punktach Mocy, Szybkości lub Intelektu, zgodnie ze zdolnością, którą kopujesz. Przykładowo, jeśli pragniesz skopiować zdolność Cios z Wyciągnięciem (który normalnie kosztuje 2 punkty Mocy), musisz wydać 4 punkty Intelektu za zdolność Pamięć w Czyn i

2 punkty Mocy za Cios z Wyciągnięciem. W dodatku do normalnych opcji korzystania z Wysiłku, możesz z niego skorzystać, by skopiować zdolność, którą widziałeś więcej niż tydzień temu - każdy poziom Wysiłku pozwala na przedłużenie okresu o jeden dodatkowy tydzień. Umożliwienie.

Link Mentalny (1+ punkt Intelektu) - Otwierasz kanał do umysłu innej istoty poprzez lekki dotyk, który pozwala Ci na wysyłanie myśli i obrazów pomiędzy wami. Mentalny link utrzymuje się niezależnie od dystansu i trwa przez jedną godzinę. W dodatku do normalnych opcji korzystania z Wysiłku, możesz wybrać zastosowanie Wysiłku, by zwiększyć czas trwania Linku Mentalnego przez jedną dodatkową godzinę na poziom Wysiłku. Akcja, by rozpocząć.

Projekcja Mentalna (6+ punktów Intelektu)

- Twój umysł w pełni opuszcza Twoje ciało i manifestuje się gdziekolwiek w bliskim zasięgu. Twój umysł może być odłączony od Twojego ciała przez maksymalnie 24 godziny. Ten efekt kończy się wcześniej jeśli Twój Pula Intelektu spadnie do 0 lub Twoja projekcja dotknie Twojego ciała.

Twój odłączony od ciała umysł jest psionicznym konstruktorem, który wygląda tak jak Ty, choć jego krawędzie zdają się rozmazywać w niebyt. Kontrolujesz go, jakby był Twoim normalnym ciałem i możesz działać i poruszać się jakbyś normalnie mógł, z pewnymi wyjątkami. Możesz przechodzić przez trwał obiekty, jakbyś fazował i ignorujesz cechy terenu, które ograniczałyby Twój ruch.

Twoje ataki zadają o 3 mniej punktów obrażeń (minimum 1) i otrzymujesz o 3 punkty mnie obrażeń od ataków fizycznych (minimum 1), chyba, że możesz wpływać na sfazowane lub międzywymiarowe istoty, w którym to wypadku otrzymujesz pełne obrażenia. Niezależnie od źródła, traktujesz wszystkie obrażenia jak obrażenia Intelektu.

Twój umysł może podróżować do 1,5 kilometra od Twojego ciała. Każdy poziom Wysiłku, który zastosujesz, zwiększa ten zasięg o dodatkowe 1,5 km. Twoje fizyczne ciało jest bezbronne aż do końca trwania tej zdolności. Nie możesz korzystać ze zmysłów swojego ciała, by cokolwiek dostrzec. Dla przykładu, Twoje ciało mogłoby zostać zranione, a Ty nie byłbyś tego świadomy. Twoje ciało nie może przyjąć obrażeń Intelektu, tak więc najpierw redukują się Twoje Pule Szybkości i Mocy - gdy osiągną one 0, Twój umysł nagle powraca do ciała, i jesteś oszołomiony do końca następnej rundy gdy próbujesz

jesz zrozumieć, co się wokół Ciebie dzieje. Akcja, by rozpocząć.

(Postaci dokonujące Projekcji Mentalnej mogą zwrócić na siebie uwagę psionicznych bytów i drapieżników, z którymi BG normalnie nie muszą wchodzić w interakcję. Mogą one też doświadczyć psionicznych efektów atmosferycznych, które grożą zerwaniem ich połączenia a może nawet mogą się zgubić w odmiennym planie metafizycznym egzystencji.)

Umysłowa Odporność - Spoglądanie w naga treść hiperprzestrzeni, zagietej czasoprzestrzeni lub w podobne efekty związane z podróżami szybszymi od światła jest ciężkie dla umysłu, ale Ty wyrobisz sobie odporność. Jesteś wyszkolony w zadaniach Obrony Intelektu. Umożliwienie.

Szczegółowe Planowanie - Jeśli spędzasz dużo czasu, planując daną akcję, uzyskujesz atut na jej wykonywaniu. Czas studiowania i planowania akcji wynosi 10 razy czas wykonania danej akcji. Dla przykładu, jeśli chcesz przeskoczyć nad dziurą w ziemi (1 akcja), możesz badać ten obszar przez 10 rund (około 1 minuty) i po tym czasie, przeskakując dziurę, otrzymujesz atut na zadaniu skakania. Ten benefit stosuje się tylko do 1 rzutu - jeśli chcesz wykonać akcję ponownie, uzyskując atut, musisz studiować i planować ponownie. Umożliwienie.

Przyzwyczajony do Mikrogravitacji - Ignorujesz wszelkie negatywne efekty małej grawitacji i braku grawitacji, które wpływają na przemieszczanie się - jesteś wyszkolony w manewrowaniu w mikrogravitacji i zerowej grawitacji. (Dalej możesz paść ofiarą negatywnych biologicznych efektów dłuższej ekspozycji na mikrogravitację). Umożliwienie.

Uniki w Mikrogravitacji - Wykorzystując kondycję mikrogravitacji na swoją korzyść, uzyskujesz atut na Obronię Szybkości kiedy przebywasz w środowisku zerowej lub niskiej grawitacji. Umożliwienie.

Kontrola Umysłu (6+ punktów Intelektu) - Kontrolujesz akcje innej istoty, którą dotknąłeś. Ten efekt trwa przez minutę. Cel musi być na poziomie 2 lub niższym. Kiedy ustaliłeś już kontrolę, utrzymujesz mentalny kontakt z celem i postrzegasz to, co on. Możesz pozwolić mu na wolne działanie lub przejąć nad nim kontrolę w dowolnej chwili. W dodatku do normalnych opcji korzystania z Wysiłku, możesz z niego skorzystać, by zwiększyć maksymalny poziom celu lub zwiększyć czas trwa-

nia efektu o jedną minutę. Tak więc, aby kontrolować cel 5 poziomu (3 poziomu ponad normalny limit) lub kontrolować cel przez 4 minuty (3 minuty powyżej normalnego czasu trwania), musisz zastosować 3 poziomy Wysiłku. Kiedy czas trwania się kończy, istotą nie pamięta bycia kontrolowaną lub czegokolwiek, co uczyniła, kiedy była pod Twoją kontrolą. Akcja, by rozpocząć.

Moc i Umysł - Kiedy wykonujesz akcję, która normalnie wymagałaby zastosowania punktów z Twojej Puli Intelektu, możesz wydać punkty ze swojej Puli Mocy i vice versa. Umożliwienie.

Gierki Umysłowe (3 punkty Intelektu) - Korzystasz z kłamstw i sztuczek, wyśmiewania, a może nawet nienawistnego, obscenycznego języka, przeciwko wrogowi, który Cię rozumie. Jeśli odniesiesz sukces, wróg jest wstrząśnięty na jedną rundę i nie może działać, a na następną jest oszołomiony, w której to turze jego zadania są utrudnione. Akcja.

Umysł Lidera (6 punktów Intelektu) - Kiedy stworzysz plan akcji, by poradzić sobie z sytuacją z przyszłości, możesz zadać MG jedno bardzo ogólne pytanie odnośnie tego, co może się wydarzyć jeśli wykonasz ów plan, i uzyskujesz prostą, krótką odpowiedź. Akcja.

Czytanie Myśli (2 punkty Intelektu) - Możesz czytać powierzchowne myśli istoty w średnim zasięgu, nawet jeśli cel chce tego uniknąć. Musisz być w stanie dostrzec cel. Kiedy już rozpocznesz kontakt, możesz czytać myśli celu do jednej minuty. Jeśli masz także specjalną zdolność Czytanie Myśli z innego źródła, możesz korzystać z tej zdolności w dalekim zasięgu, i nie musisz być w stanie dostrzec celu (ale musisz wiedzieć, że cel jest w zasięgu). Akcja, by rozpocząć.

Regeneracja Umysłu - W dodatku do normalnych rzutów na odzyskanie zdrowia, możesz też - jeden raz pomiędzy testami na odzyskanie zdrowia trwającymi 10 godzin - odzyskać 1k6+6 punktów w Puli Intelektu. Akcja.

Mniejsza Iluzja (1 punkt Intelektu) - Tworzysz pojedyńczy obraz istoty lub obiektu w bliskim zasięgu. Obraz musi się zmieścić w sześcianie o boku 3 m. Obraz może się poruszać (dla przykładu, możesz stworzyć iluzję osoby, która chodzi lub atakuje), ale nie może opuścić obszary sześcianu. Iluzja obejmuję dźwięk, ale nie zapach. Trwa ona przez 10 minut, ale jeśli chcesz zmienić oryginalną iluzję znacząco - np: sprawiwszy, że istota wygląda na zranioną - musisz się skoncentrować na niej ponownie (ale nie

kosztuje to dodatkowych punktów Intelektu) - Jeśli opuścisz bliski zasięg sześcianu, iluzja się rozwiewa. Akcja by stworzyć, akcja, by zmodyfikować.

Mniejsze Życzenie - Na Twoje życzenie, magiczny sprzymierzeniec ze zdolności Związana Mągiczna Istota może skorzystać ze swojej akcji, by rzucić na Ciebie mniejsze zaklęcie. Potem, musi on wycofać się do swojego związanego obiektu na godzinę. Efekty, które może on stworzyć, są następujące. Akcja, by rozpoczęć.

- **Złoty Gniew.** Złote światło lśni w Twoich oczach. Przez następne kilka minut, Twoje ataki zadają 2 dodatkowe punkty obrażeń.
- **Złota Zbroja.** Uzyskujesz +1 do Pancerza na 1 godzinę, z przezroczystego pancerza złotego światła.
- **Światło Prawdy.** Kiedy próbujesz dostrzec kłamstwo przez najbliższą godzinę, to zadanie jest ułatwione o dwa stopnie.
- **Dotyk Łaski.** Poprzez dotyk magicznego sprzymierzeńca, dodajesz 3 punkty do dowolnej Puli. Jeśli nie jesteś ranny, dodajesz te punkty do maksimum wybranej Puli. Pozostają one do momentu ich wydania, utraty wskutek odniesienia obrażeń, lub momentu, aż upłynie godzina.

Cudowne Zdrowie - Kiedy spadłbyś w dół na liczniku obrażeń, możesz spróbować wykonać zadanie Mocy, z trudnością równą poziomowi wroga lub efektu, który Cię zranił. Jeśli Ci się powiedzie, nie spadasz w dół na liczniku obrażeń i odzyskujesz 1 punkt w każdej z Pul, w których nie masz już punktów. Nie możesz skorzystać z tej zdolności ponownie przed końcem 10-godzinnego odpoczynku. Umożliwienie.

Wrzucenie Winy (2+ punktów Intelektu) - Korzystając ze swoich sprytnych słów i wiedzy o innych, możesz spróbować zmienić narrację tak, by cel do poziomu 3 w średnim zasięgu staje się niepewny swojego przekonania odnośnie jednej rzeczy, takiej jak jego przekonanie, że skradłeś owoc z jego stoiska lub jego wierzenie, że nigdy wcześniej się nie spotkaliście. Ten efekt trwa normalnie tylko przez okres, który poświęcasz na mówienie, lub może z minutę dłużej, zanim cel zda sobie sprawę z własnego błędu. W dodatku do normalnych opcji

korzystania z Wysiłku, możesz z niego skorzystać, by zwiększyć poziom celu, na który możesz wpływać. Po tym, wszystkie Twoje zadania związane z perswazją lub inną interakcją społeczną z celem są utrudnione. Akcja.

Chmura Mgły (1+ punkt Intelektu) - Tworzysz obszar mgły o promieniu bliskiego zasięgu. Chmuраu nosi się przez około minutę, chyba że warunki atmosferyczne (takie jak wiatr lub mroźna temperatura) wskazują inaczej. W dodatku do normalnych opcji korzystania z Wysiłku, możesz z niego skorzystać, by zwiększyć obszar (1 poziom Wysiłku, by objąć obszar o promieniu średniego zasięgu, 2 poziomy, by wypełnić daleki obszar, 3 poziomy, by wypełnić bardzo daleki obszar). Akcja.

Mobilny Wojownik (3 punkty Szybkości) - Jako część swojego ataku, możesz skakać na lub ponad przeszkodami, bujać się na linach, bieg przez wąskie powierzchnie, lub w inny sposób poruszać się po polu bitwy z normalną szybkością, jakby te wszystkie zadania były rutynowe (trudność 0). Nie możesz korzystać z tej zdolności, jeśli twój koszt Wysiłku Prędkości jest zredukowany przez noszenie zbroi. Umożliwienie.

Średnie Życzenie - Na Twoją prośbę, magiczny sprzymierzeniec ze zdolności Związana Magiczna Istota może poświęcić swoją akcję, rzucając na Ciebie średne życzenie. Po tym, istota musi wyczołać się do swojego przedmiotu i odpoczywać przynajmniej przez godzinę. Może to wywołać następujące efekty. Akcja, by rozpocząć.

- **Złota Zbroja.** Uzyskujesz +3 do Pancerza przez godzinę wskutek przezroczystego pancerza złotego światła.
- **Złota Furia.** Złota światło lśni w Twoich oczach. Przez następne 3 minuty, zadajesz dodatkowe 5 punktów obrażeń.
- **Ulepszony Dotyk Laski.** Poprzez dotyk Twojego magicznego sprzymierzeńca, dodajesz 6 do jednej Puli statystyk. Jeśli nie jesteś ranny, dodajesz te punkty do maksimum Puli. Te punkty pozostają aż ich nie wydasz, stracisz je wskutek obrażeń, lub upłynie godzina.
- **Niewidzialność.** Poprzez dotyk, magiczny sprzymierzeniec zagina światło, które na Ciebie pada, sprawiając, że znikasz z oczu. Jesteś niewidoczny dla innych istot przez 10 mi-

nut. Kiedy jesteś niewidzialny, posiadasz specjalizację w skradaniu się i Obronie Szybkości. Ten efekt kończy się, gdy zrobisz coś, by wyjawić swoją obecność lub pozycję - zaatakujesz, skorzystasz ze zdolności, przesunesz wiele obiekt itp. Jeśli to się wydarzy, możesz odzyskać pozostały czas niewidzialności poprzez poświęcenie akcji, by skupić się na ukrywaniu własnej pozycji. Akcja, by rozpocząć.

Zwiększenie Mocy Artefaktu (6 punktów Intelektu) - Permanentnie zwiększasz poziom artefaktu o +1. Artefakt może mieć maksymalnie poziom 5. Trudność tego zadania wynosi poziom zmodyfikowanego artefaktu. Jeśli test się nie powiedzie, artefakt wykonuje rzut na wyczerpanie się i jego poziom się nie zwiększa. Jeśli poziom artefaktu zostanie zwiększyły, nie da się zwiększyć jego poziomu ponownie. Akcja.

Modyfikacja Cypherów - Możesz wziąć dwa zamanifestowane cyphery i szybko stworzyć na ich bazie nowy zamanifestowany cypher tego samego poziomu co najmniejszy poziom dwóch cypherów. Określasz funkcję nowego cyphera, ale musi to być cypher, z którego już korzystał earlier (nawet, jeśli go nie zbudowałeś). Nowy cypher jest tymczasowy, jak te stworzone przez zdolność Zawsze Majsterując. Oryginalna dwójka cypherów jest zniszczona w tym procesie. Ta zdolność nie funkcjonuje, jeśli jeden lub więcej z oryginalnych cypherów są cypherami tymczasowymi. Akcja.

Modyfikacja Urządzenia (4 punkty Intelektu) - Możesz podkręcić mechaniczny lub elektryczny ekwipunek, by działał lepiej przez krótki czas. Aby to uczynić, musisz wykorzystać części zapasowe kosztujące tyle do drogi przedmiot, posiadać zestaw mobilnego naukowca (lub prawdziwe laboratorium, jeśli masz do niego dostęp) i odnieść sukces na zadaniu Intelektu trudności 3. Kiedy je zakończysz, korzystanie z tego urządzenia ułatwia wszystkie zadania, do których zostanie ono wykorzystane, do momentu, aż urządzenie prędzej lub później się rozpadnie. Dla przykładu, możesz przyspieszyć komputer tak, by zadanie przeszukiwania Internetu z jego wykorzystaniem było łatwiejsze, zmodyfikować ekspres do kawy, tak, by każdy kubek kawy był smaczniejszy, zmodyfikować silnik samochodu, aby był on szybszy itp. Każde skorzystanie ze zmodyfikowanego urządzenia posiada rzut na wyczerpanie urządzenia 1-5 na k20. Akcja by roz-

począć, jedna godzina, by zakończyć.

Pęd - Jeśli skorzystasz z akcji, by się poruszyć, Twój następny atak wręcz przed końcem Twojej następnej tury zadaje 2 dodatkowe punkty obrażeń. Umożliwienie.

Sposób na Potwory - Zadajesz 1 dodatkowy punkt obrażeń swoimi broniami. Kiedy zadajesz obrażenia istotom więcej niż dwukrotnie tak wielkim lub ciężkim jak Ty, zadajesz dodatkowe 3 punkty obrażeń. Umożliwienie.

Wiedza o Potworach - Jesteś wyszkolony w nazwach, nawykach, możliwych leżach i powiązanych tematach związanych z potworami świata. Możesz zostać przez nie zrozumiany w ich językach (jeśli jakiś posiadają). Umożliwienie.

Księżykowa Zmiana Kształtu (4+ punktów Intelektu) - Zmieniasz się w potworną naturalną bestię, taką jak wilk, niedźwiedź lub inna chodząca istota, na maksymalnie 1 godzinę. Jeśli zmieniasz się w godzinach dziennych, nie będąc głęboko pod ziemią (lub w inny sposób z dala od światła słonecznego), musisz zastosować poziom Wysiłku. W Twojej nowej formie, dodajesz 8 punktów do swej Puli Mocy, +2 do Skupienia w Mocy, 2 punkty do Puli Szybkości i +2 do Skupienia w Szybkości. Powrót do normalnej formy to zadanie 2 poziomu. Kiedy jesteś w formie bestii, jesteś podatny na ataki gniewu (za pomocą wtrącenia MG), w których atakujesz każdą żyjącą istotę w średnim zasięgu, a jedyną sposobem, by powstrzymać atak gniewu, to powrót do normalnej formy. Po powrocie do normalnej formy, otrzymujesz karę -1 do wszystkich rzutów na jedną godzinę. Jeśli nie zabiłeś i zjadłeś przynajmniej jednej sporej istoty w formie bestii, ta kara zwiększa się do -2 i trwa przez cały następny dzień. Akcja by się zmienić, akcja by powrócić do normalnej formy.

Rumak - Istota 3 poziomu służy Ci jako Twój rumak i słucha Twoich instrukcji. Kiedy ją ujeżdżasz, istota może się poruszyć, a Ty zaatakować w swojej turze, co daje Ci atut do ataku. Powinieneś określić razem z MG detale tej istoty, ale to najpewniej Ty będziesz wykonywał za nią rzuty w sytuacjach poza walką. Rumak podejmuje działania w Twojej turze. Jeśli rumak umrze, możesz powołać w dzicy przez 3k6 dni, aby uzyskać nowego. Umożliwienie.

Poruszanie Metalu (1 punkt Intelektu) - Możesz poruszać metalowe obiekty w średnim zasięgu na jedną rundę. Raz aktywowana, ta siła ma Pulę Mocy 10, Skupienie w Mocy 1 i Wysiłek 2 (po-

równywalne z siłą zdrowego, dorosłego człowieka) i możesz z niej korzystać, by poruszać metalowe obiekty. Dla przykładu, w Twojej rundzie, możesz unieść i pociągnąć lekki metalowy obiekt gdziekolwiek w średnim zasięgu od siebie lub poruszyć ciężki obiekt (jak np: jakiś mebel) o około 3 m. Ta moc nie posiada dokładnej kontroli by dzierzyć broń lub poruszać obiekty z wielką szybkością, więc w większości sytuacji, nie jest to sposób na atak. Nie możesz korzystać z tej zdolności na swoim własnym ciele. Ta moc trwa przez godzinę lub do momentu, aż wyzerujesz jej Pulę Mocy, cokolwiek nastanie jako pierwsze. Akcja.

Poruszenie Góry (8 punktów Intelektu) - Władasz gigantyczną fizyczną siłą w zasięgu 75 m od Ciebie. Możesz poruszyć do 10 ton materii do 15 m. Ta siła pozwala Ci niszczyć budynki, przekierowywać małe rzeki, lub wykonać inny efekt dramatyczny. Akcja.

Umiejętności Ruchu - Jesteś wytrenowany we wspinaczce i skakaniu. Umożliwienie.

Gibkość Niczym Woda (3 punkty Szybkości) - Obracasz się i poruszasz tak, że Twoja obrona i ataki są wspierane przez Twoje gibkie ruchy. Przez jedną minutę, wszystkie Twoje ataki i Obrona Szybkości posiadają atut. Umożliwienie.

Wielość Kopii - Kiedy używasz zdolności Skopij Moc, możesz skopiować dwie zdolności istoty w tym samym czasie. W dodatku do normalnych opcji korzystania z Wysiłku przy Skopij Moc, możesz zastosować poziomy Wysiłku, by skopiować dodatkowe zdolności - każdy poziom Wysiłku pozwala Ci na skopiowanie dodatkowej zdolności poza początkowe 2 (3 zdolności za 1 poziom Wysiłku, 4 zdolności za 2 poziomy Wysiłku itp.). Umożliwienie.

Wiele Celów (6 punktów Intelektu) - Ta zdolność funkcjonuje jak zdolność Cel, ale pozwala na wybranie do 3 istot jako cele. Musisz widzieć wszystkie trzy istoty kiedy rozpoczynasz korzystanie z tej zdolności. Jeśli posiadasz Dążenie Łowcy, stosujesz je do wszystkich 3 istot. Akcja, by rozpoczęć.

Wiele Umiejętności - Jesteś wyszkolony w 3 umiejętnościach Twojego wyboru, w których nie posiadasz jeszcze treningu. Możesz wybrać tę zdolność wiele razy, za każdym razem, musisz wybrać 3 nowe umiejętności. Umożliwienie.

Wielość (6 punktów Mocy) - Ta zdolność funkcjonuje jak Kopią, ale tworzysz dwie kopie. Akcja, by rozpocząć.

Masowe Znikanie (4+ punkty Intelektu) - Sprawiasz, że do 5 istot ludzkiego rozmiaru lub obiektów staje się niewidocznych na krótki czas. Cele, który wybierzesz, muszą być w bliskim obszarze i w średnim zasięgu od Ciebie (jeśli jesteś w tym obszarze, możesz uczynić niewidzialnym także siebie i to się nie liczy do limuty 5 celów). Wszystko, co jest niewidzialne, ma atut na zadaniach skradania się i Obrony Szybkości. Cele tej zdolności mogą widzieć się nawzajem w ograniczony sposób, a Ty widzisz je wyraźnie.

Niewidzialność kończy się na końcu Twojej następnej tury. Jeśli jeden z celów tej zdolności zrobi coś, by ujawnić swoją obecność - zaatakujesz skorzysta ze zdolności, przesunie icerzki obiekt itp. - niewidzialność kończy się wcześniej dla tej istoty. W dodatku do normalnych opcji korzystania z Wysiłku, możesz z niego skorzystać, by wydłużyć czas trwania zdolności, każdy poziom Wysiłku wydłuża go o 1 rundę (ale istoty dalej mogą go wcześniej zakończyć). Akcja.

Morderca (8+ punktów Szybkości) - Dzięki szybkiemu i nagłemu atakowi, uderzasz w punkt vitalny przeciwnika. Jeśli cel jest poziomu 4 lub mniejszego, zostaje zabity na miejscu. Na każdy poziom Wysiłku, który zastosujesz, możesz zwiększyć poziom celu o 1. Akcja.

Mięśnie z Żelaza (2 punkty Mocy) - Przez następujące 10 minut, wszystkie zadania bazujące na Mocy inne niż ataki są dla Ciebie ułatwione. Jeśli już posiadasz tę zdolność z innego źródła, efekt tej zdolności trwa przez godzinę zamiast 10 minut. Umożliwienie.

3.14 N

Naturalna Charyzma - Jesteś wytrenowany we wszystkich społecznych interakcjach, niezależnie od tego, czy polegają na byciu urokliwym, poznawaniu sekretów danej osoby, czy na zastraszaniu innych. Umożliwienie.

Naturalny Rzemieślnik - Wszystkie powszechnie obiekty i struktury, które wykonujesz, mają efektywnie o poziomie więcej niż powszechnie przykłady danego obiektu lub struktury. Dla przykładu, jeśli tworzysz mur obronny, który normalnie byłby na poziomie 4, ma on efektywny poziom 5. Umożliwienie.

Nekromancja (3+ punktów Intelektu) - Ozy-

wiasz ciało martwej istoty mniej-więcej Twojego rozmiaru lub mniejszej, tworząc istotę 1 poziomu. Nie posiada ona inteligencji, wspomnień, lub specjalnych zdolności, które posiadała za życia. Ta istota słucha Twoich verbalnych komend przez jedną godzinę, po czym się zamienia w nieruchome zwłoki. O ile istota nie zostanie zabita przez obrażenia, możesz ją reanimować ponownie, gdy jej czas upłynie, ale wszelkie obrażenia, które otrzymała, przenoszą się na jej nowa animowany stan. Jeśli masz dostęp do wielu ciał, możesz stworzyć dodatkową nieumarłą istotę na każdy dodatkowy punkt Intelektu który wydasz, by aktywować tę zdolność. Akcja, by animować.

Większa Negacja Zagrożenia (7 punktów Intelektu) - Permanentnie negujesz źródło potencjalnego zagrożenia powiązane z jedną istotą lub obiektem w bliskim zasięgu. Może to być broń lub urządzenie trzymane przez kogoś, naturalna zdolność istoty, lub pułapka aktywowana przez płytkę w podłodze. Akcja.

Negocjacja (3 punkty Intelektu) - W dowolnym zgromadzeniu, gdzie dwie lub więcej osób próbują ustalić prawdę lub podjąć jakąś decyzję, możesz wpływać na werdykt przy pomocy mistrzowskiej retoryki. Jeśli masz parę rund lub więcej by wygłosić swoją opinię, albo decyzja idzie po Twojej myśli, lub jeśli ktoś efektywnie przedstawia kontrargumenty, Twoje zadanie perswazji lub kłamstwa jest ułatwione o dwa stopnie. Akcja by rozpocząć, jedna lub więcej rund, by zakończyć.

Kwerenda (4 punkty Intelektu) - Możesz zadać MG jedno pytanie i otrzymać krótką odpowiedź jeśli uda Ci się test Intelektu przeciwko trudności określonej przez MG. Im bardziej tajemnicza odpowiedź, tym bardziej zadanie. Na nieudanym rzucie, otrzymujesz 4 punkty obrażeń Intelektu (ignorują Pancerz), by móc wskutek jakiejś formy obornego sieci, do której masz dostęp. Akcja. (Generalnie, wiedza, którą można otrzymać, szukając gdzie indziej, jest na poziomie 7, a nierozwiązane tajemnice przeszłości to poziom 7. Wiedza o przeszłości nie jest możliwa).

Bez Wpadek - Jeśli wyrzucisz naturalne 1 kiedy atakujesz swoją wybraną bronią, możesz zignorować wtrącenie MG na tym rzucie. Nigdy nie można Cię rozbroić z Twojej wybranej broni, i nigdy jej przypadkowo nie upuścisz. Umożliwienie.

Koszmar (5 punktów Intelektu) - Wyciągasz przerażającą istotę z Twojego najgorszego koszma-

ru w świat fizyczny i wypuszczasz ją na swoich wrogów. Koszmat (poziom 5) istnieje w każdej rundzie, w której się na nim koncentrujesz (możesz go odwołać, lub, może być zniszczony). Posiada on jedną z poniższych zdolności, którą wybierasz, gdy go przywołujesz.

Konfuzja. Zamiast wykonywać normalny atak, koszmar konfunduje cel na jedną rundę. Na następnej turze cel atakuje swojego sprzymierzeńca.

Przerazenie. Zamiast wykonać normalny atak, ataki koszmaru przerażają cel który pada na kolana (jeśli je ma). Cel otrzymuje 3 punkty obrażeń które ignorują Pancerz i jest oszołomiony na jedną turę, w którym to czasie wszystkie jego zadania są utrudnione.

Erupcja Krost. Zamiast wykonać normalny atak, atak koszmaru powoduje powstanie bolesnych krost, które pojawiają się na skórze celu na jedną minutę. Jeśli cel wykona akcję wymagającą wysiłku (taką jak zaatakowanie innej istoty lub poruszenie się na więcej niż bliski zasięg), krosty wybuchną, dając 5 punktów obrażeń, które ignorują Pancerz.

Akcja by rozpocząć, akcja w każdej rundzie, by się skoncentrować.

Nocne Uderzenie - Kiedy atakujesz wroga w słabym oświetleniu lub ciemności, uzyskujesz darmowy poziom Wysiłku na tym ataku. Umożliwienie.

Gibki Pływak - Jesteś wyszkolony we wszystkich zadaniach obrony, gdy jesteś pod wodą. Umożliwienie.

Broń Niepotrzebna - Kiedy wykonujesz nieuzbrojony atak (np: pięścią lub kopnięciem) traktuje się to jako cios bronią średnią zamiast bronią lekką. Umożliwienie.

Nikt Nie Wie Lepiej - Jesteś wyszkolony w dwóch z następujących umiejętności: perswazji, kłamstwie, zastraszaniu, badaniach naukowych, wiedzy z jednej dziedziny, lub dostrzeganiu kłamstw. Jeśli wybierzesz umiejętność, w której już jesteś wyszkolony, jesteś w niej wyspecjalizowany. Umożliwienie.

Odwaga Szlachcica (3+ punktów Intelektu) - Twoja szlachecka krew wymaga odwagi jako pewnej konieczności, by wykonywać rzeczy trudne, ciężkie lub niebezpieczne. Kiedy Twój umysł byłby negatywnie dotknęty przez efekt o maksymalnym poziomie 4, niezależnie, czy to psioniczna komenda, czy po prostu strach albo nuda, Twoja odwaga neutralizuje ten efekt przez minutę lub, jeśli je-

steś aktywnie atakowany, do następnego ataku. Na każdy poziom Wysiłku, który zastosujesz, możesz zwiększyć maksymalny poziom zmaksymalizowanego efektu o 1. Umożliwienie.

Jeszcze Żywy -

Rozdział 4

Licencje

4.1 Licencja polska

Otwarta Licencja Cypher System

Ta licencja („Zgoda”) obowiązuje między wydawcą lub autorem („Tobą”) i Monte Cook Games, LLC („MCG”) i nadaje Ci stałą, nie-wyłączną, darmową, obowiązującą na całym świecie licencję, by publikować i dystrybuować materiały gier fabularnych („Dzieła”) bazujące na i wykorzystujące Cypher System Reference Document („CSRD”) oraz pozwalającą na deklarowanie kompatybilności z Cypher System. Poprzez załaczenie słów „kompatybilne z Cypher System” na okładce Dzieła, lub poprzez załaczenie loga „kompatybilne z Cypher System” na okładce Dzieła, lub poprzez załaczenie owyh rzeczy w jakichkolwiek dokumentach reklamowych, promocyjnych, informacjach prasowych lub innych dokumentach powiązanych z Dzielem, wskazujesz swoje zaakceptowanie warunków Zgody.

Dzieło może w sobie zawierać dowolne lub wszystkie treści wliczone w CSRD. Nie może ono zawierać tekstu, obrazków lub innej zawartości z innych publikacji MCG. MCG może opublikować unowocześnione wersje CSRD. Możesz skorzystać z dowolnej autoryzowanej wersji CSRD w swoim Dziele.

Dzieło Musi posiadać frazę „kompatybilne z Cypher System” lub logo „kompatybilne z Cypher System” na swojej okładce. Także, musi ono zawierać w Dziele, gdziekolwiek Dzieło wymienia informacje prawne i licencyjne, następujący tekst:

Ten produkt jest niezależną publikacją i nie jest powiązany z Monte Cook Games, LLC. Opublikowano go zgodnie z Otwartą Licencją Cypher System, którą można znaleźć pod adresem <https://csol1>.

montecookgames.com/

CYPHER SYSTEM i jego logo są znakiem handlowym Monte Cook Games, LLC w USA i innych państwach. Wszystkie postaci Monte Cook Games i ich nazwy oraz ich cechy charakterystyczne, są znakami handlowymi Monte Cook Games, LLC.

Dzieło nie może zawierać loga Cypher System, loga MCG, lub innego znaku handlowego MCG, z wyjątkiem loga „kompatybilne z Cypher System”.

Możesz skorzystać z każdej autoryzowanej wersji loga „kompatybilne z Cypher System”. Nie możesz zmienić loga w żaden sposób, z wyjątkiem zmiany jego rozmiaru, zachowując proporcje.

Nie możesz sprzedawać lub reklamować Dzieła używając imienia swoich współpracownika/ów, chyba, że masz pisemną zgodę od niego/nich, by tak uczynić.

Poza uznaniem, że Dzieło jest produkowane i dystrybuowane na bazie Zgody, ani Dzieło, ani żadne dokumenty promocyjne, reklamowe, informacje prasowe lub inne dokumenty związane z Dzielem nie mogą zawierać żadnego twierdzenia, jakoby Ty lub Dzieło mielibyście zgodę lub pozwolenie MCG na publikację, lub że Ty lub Dzieło jesteście stowarzyszeni z MCG w jakikolwiek sposób.

Ani Dzieło, ani żadne materiały promocyjne, reklamowe, informacje prasowe lub inne dokumenty związane z Dzielem nie mogą zawierać poglądów rasistowskich, homofobicznych, dyskryminujących lub w inny sposób odrażających; otwarcie politycznych celów lub poglądów; opisów kryminalnej przemocy względem dzieci; gwałtu lub innych aktów perwersji kryminalnej; lub innych obscenicznych materiałów.

Dzieło nie może naruszać, nadużywać lub wykorzystywać w szkodliwy sposób praw własności intelektualnej żadnej trzeciej strony. Niniejszym zobowiązujesz się chronić MCG przeciwko wszelkim roszczeniom, pozwom, stratom i szkodom wynikającym z postulowanego naruszenia praw intelektualnych, szkodliwego wykorzystania lub nadużycia intelektualnych praw własności jakiekolwiek trzeciej strony. Trwa to nawet po wycofaniu tej Zgody.

MCG nie bierze żadnej odpowiedzialności za Dzieło. Zgadzasz się przypilnować, by MCG i jego pracownicy, partnerzy i reprezentanci pozostali wolni od szkody w przypadku, gdy Twoja publikacja Dzieła poskutkuje pozwem sądowym. CSRD, logo „kompatybilne z Cypher System”, logo Cypher System, logo MCG i wszystkie inne znaki handlowe MCG należą wyłącznie do MCG.

Jeśli złamiesz jakiekolwiek warunki tej Zgody, zostaje ona automatycznie Tobie wycofana. Jeśli naruszenie warunków Zgody nie zostanie wyjaśnione z MCG i udokumentowane pomiędzy Tobą a MCG w ciągu 15 dni od złamania warunków, musisz natychmiast wycofać i zniszczyć wszystkie istniejące kopie Dzieła. Dodatkowo, możesz zostać pozwany za szkody wynikłe wskutek złamania warunków Zgody.

Te Zgoda jest zarządzana przez prawa Stanu Waszyngton i prawa Stanów Zjednoczonych Ameryki. W związku z jakimkolwiek pozwami wynikłymi na bazie tej Zgody, strony sporu poddają się jurysdykcji sądów Stanu Waszyngton i Stanów Zjednoczonych Ameryki.

KONIEC DOKUMENTU

Uwaga: Legalnie obowiązująca wersja licencji to licencja angielska. W razie sporów prawnych, to do niej należy się odwoływać, nie zaś do powyższego tłumaczenia. Zamieszczono je tutaj w celach czysto poglądowych.

4.2 Licencja angielska

Cypher System :: Open License

This license (the “Agreement”) is an agreement between a publisher or author (“You”) and Monte Cook Games, LLC (“MCG”), that grants You a perpetual, non-exclusive, royalty-free, worldwide license to publish and distribute tabletop roleplaying game materials (the “Work”) based on and incorporating the Cypher System Reference Document

(“CSRD”) and declaring compatibility with the Cypher System. By including the words “Compatible with the Cypher System” on the cover of the Work, or by including the “Compatible with the Cypher System” logo on the cover of the work, or by including these items on or in any advertising, promotions, press releases, or other documents affiliated with the Work, You indicate Your acceptance of the terms of this Agreement.

The Work may include any or all text included in the CSDR. It may not include text, art, or other content from other MCG publications. MCG may publish updated versions of the CSDR. You may use any authorized version of the CSDR in the Work. The Work must include the phrase “Compatible with the Cypher System” or the “Compatible with the Cypher System” logo on the cover of the Work. And it must include within the Work, wherever the Work otherwise lists legal and copyright information, the following text:

This product is an independent production and is not affiliated with Monte Cook Games, LLC. It is published under the Cypher System Open License, found at <https://csol.montecookgames.com/>.

CYPHER SYSTEM and its logo are trademarks of Monte Cook Games, LLC in the U.S.A. and other countries. All Monte Cook Games characters and character names, and the distinctive likenesses thereof, are trademarks of Monte Cook Games, LLC. The Work may not use or incorporate the Cypher System logo, the MCG logo, or any other trademark of MCG, except the “Compatible with the Cypher System” logo.

You may use any authorized version of the “Compatible with the Cypher System” logo. You may not crop or alter the logo in any way, except to resize it proportionally.

You may not market or advertise the Work using the name of any contributor unless You have written permission from the contributor to do so.

Other than to acknowledge that the Work is produced and distributed under this Agreement, neither the Work nor any advertising, promotions, press releases, or other documents affiliated with the Work may contain any claim that You or the

Work has been sanctioned or approved by MCG, or is affiliated with MCG in any way.

Neither the Work nor any advertising, promotions, press releases, or other documents affiliated with the Work may contain racist, homophobic, discriminatory, or other repugnant views; overt political agendas or views; depictions or descriptions of criminal violence against children; rape or other acts of criminal perversion; or other obscene material.

The Work may not infringe, wrongfully use, or misappropriate the intellectual property rights of any third party. You hereby indemnify MCG and undertake to defend MCG against and hold MCG harmless from any claims, suits, loss, and damages arising out of alleged infringement, wrongful use, or misappropriation of any third party's intellectual property by the Work. The indemnification obligations shall survive the termination of this Agreement.

MCG takes no responsibility for the Work. You agree to hold MCG and its officers, partners, and employees harmless in the event that Your publication of the Work results in legal action.

The CSRD, the "Compatible with the Cypher System" logo, the Cypher System logo, the MCG logo, and all other trademarks of MCG belong solely and exclusively to MCG.

If You breach any of the terms of this Agreement, it results in automatic termination of the Agreement. Unless the breach is cured to MCG's sole satisfaction and such cure is documented by a written agreement between You and MCG within 15 days of breach, You must immediately recall and destroy all existing copies of the Work. You may additionally be subject to damages as a result of breach.

This Agreement shall be construed and governed by the laws of the State of Washington and the laws of the United States. With regard to any disputes arising under this Agreement, the parties hereby submit to the jurisdiction of the courts of the State of Washington and the United States.

END OF AGREEMENT

Skorowidz

- Akcje obronne, 18
 - Cyphery
 - Wstęp, 9
 - Dalsza Customizacja, 37
 - Deskryptory, 41
 - Bystrooki, 42
 - Bystry, 42
 - Chaotyczny, 42
 - Ciekawy, 43
 - Dziki, 43
 - Dziwny, 44
 - Empatyczny, 44
 - Honorowy, 45
 - Idiotyczny, 45
 - Impulsywny, 46
 - Inteligentny, 46
 - Intuitywny, 47
 - Kreatywny, 47
 - Lista, 42
 - Mechaniczny, 47
 - Milkliwy, 48
 - Mistyczny, 48
 - Miły, 49
 - Naiwny, 49
 - Niehonorowy, 50
 - Niezręczny, 50
 - Odporny, 51
 - Odporny Psychicznie, 51
 - Okrutny, 51
 - Pewny Siebie, 52
 - Pełen Wdzięku, 52
 - Piękny, 53
 - Pomocny, 53
 - Rzykujączy, 54
 - Sceptyczny, 54
 - Silny, 54
 - Skazany na Zagładę, 55
 - Skryty, 55
 - Spokojny, 56
 - Szalony, 56
 - Szczęśliwy, 57
 - Szlachetny, 57
 - Szpetny, 57
 - Szybki, 58
 - Tajemniczy, 58
 - Tchórzliwy, 59
 - Twardy, 59
 - Uczony, 59
 - Ukradkowy, 60
 - Urokliwy, 60
 - Uważny, 61
 - Wygnany, 61
 - Wytzymał, 62
 - Zabawny, 62
 - Zwinny, 63
 - Złośliwy, 63
- Opcje Tworzenia Postaci
- Fantasy, 35
- Posmaki, 38
- Magia, 40
 - Skradanie się, 38
 - Technologia, 39
 - Umiejętności i Wiedza, 41
 - Walka, 40
- Poziomy postaci, 14
- Pule, Skupienie i Wysiłek, 11
- Pula, 12
 - Skupienie, 12
 - Wiele użyć Wysiłku i Skupienia, 13
 - Wysiłek, 12
 - Wysiłek i obrażenia, 13
- Punkty doświadczenia
- Wstęp, 8
- Specjalizacje, 63
- Kategorie Specjalizacji, 86, 88
 - Atak w walce, 97
 - Eksploracja, 93

- Korzystanie ze Sprzymierzeńców, 88
Manipulacja Energią, 90
Manipulacja Środowiskiem, 91
Nieregularna, 95
Podstawowa, 89
Przyjmowanie Obrażeń, 100
Ruch, 96
Wpływ, 94
Wsparcie, 99
- Lista
- Absorbuje Energie, 67
 - Bada Ciemne Miejsca, 67
 - Buduje Roboty, 68
 - Chroni Słabszych, 68
 - Chroni Wrota, 68
 - Dotyka Nieba, 68
 - Działa pod Przykrywką, 68
 - Dzierży Dwie Bronie Naraz, 69
 - Dzierży Magiczną Broń, 69
 - Fruwa Szybciej Niż Pocisk, 69
 - Gra w Zbyt Wiele Gier, 69
 - Grzmi, 69
 - Ignoruje Fizyczny Dystans, 69
 - Infiltruje, 70
 - Interpretuje Prawo, 70
 - Istnieje Częściowo Poza Fazą, 70
 - Istnieje w Dwóch Miejscach Naraz, 70
 - Izoluje Umysł od Ciała, 70
 - Jaśnieje Światłością, 70
 - Jest Bardzo Silny, 70
 - Jest Idolem Milionów, 71
 - Jest Jasnowidzem, 71
 - Jest Jednoosobowym Bastionem, 71
 - Jest Mistrzem Obrony, 71
 - Jest Poszukiwany Przez Prawo, 71
 - Jest Stworzony z Kamienia, 72
 - Jeździ Jak Maniak, 72
 - Kocha Pustkę, 72
 - Kontroluje Bestie, 72
 - Kontroluje Grawitację, 72
 - Kopiuje Supermoce, 73
 - Leci na Wspaniałych Skrzydłach, 73
 - Ma Szlachetną Krew, 73
 - Ma Tysiąc Twarzy, 74
 - Mistrzowsko Posługuje się Bronią, 74
 - Morduje, 74
 - Mówić do Duchów, 74
 - Mówić do Maszyn, 74
 - Mówić Głosem Ziemi, 74
 - Nie Potrzebuje Broni, 75
 - Nie Robi Zbyt Dużo, 75
 - Nigdy się nie Poddaje, 75
 - Nosi Egzotyczną Tarczę, 75
 - Nosi Halo Ognia, 75
 - Nosi Zasilany Pancerz, 75
 - Oblicza Nieobliczalne, 76
 - Otrzymuje Boskie Błogosławieństwa, 76
 - Pilotuje Statki Kosmiczne, 76
 - Podróżuje przez Czas, 76
 - Poluje, 76
 - Pomaga Swoim Przyjaciołom, 77
 - Porusza się jak Kot, 77
 - Porusza się jak Wiatr, 77
 - Posiada Licencję na Broń, 77
 - Posiada Magicznego Sprzymierzeńca, 77
 - Pracuje w Ciemnych Uliczkach, 78
 - Pracuje, by Żyć, 78
 - Przebudza Sny, 78
 - Przeszukuje Ruiny, 78
 - Przewodzi, 78
 - Przyjmuje Zwierzęcy Kształt, 78
 - Przywdzięwa Połyskliwy Lód, 79
 - Pływał z Piratami, 79
 - Rozciąga się, 79
 - Rozdziera Ściany Świata, 79
 - Rozwiązuje Tajemnice, 79
 - Rośnie do Gigantycznych Rozmiarów, 79
 - Rzeźbi Twardym Światłem, 80
 - Rzuca ze Śmiertelną Dokładnością, 80
 - Spaceruje w Dzikich Lasach, 80
 - Stawia Umysł Ponad Materią, 80
 - Szuka Kłopotów, 80
 - Szybko się Uczy, 80
 - Tańczy z Czarną Materią, 81
 - Tworzy Dziwną Naukę, 81
 - Tworzy Iluzje, 81
 - Tworzy Unikalne Obiekty, 81
 - Ucieka Precz, 81
 - Ujeżdża Błyskawice, 82
 - Uzdrawia, 82
 - Walczy Nieczysto, 82
 - Walczy z Robotami, 82
 - Walcząc, Porywa Tłum, 82
 - Wolałby Czytać, 82
 - Wpada w Furię, 83
 - Wspiera Społeczność, 83
 - Wyje do Księżyca, 83
 - Wysysa Energię, 83
 - Wyszedł z Obelisku, 83
 - Włada Dziką Magią, 83

- Włada Magnetyzmem, 84
- Włada Mocami Mentalnymi, 84
- Włada Niewidzialną Mocą, 84
- Włada Rojem, 84
- Włada Zaklęciami, 84
- Zabawia, 84
- Zabija Potwory, 85
- Zadaje się z Martwym, 85
- Zaprowadza Sprawiedliwość, 85
- Zmniejsza się, 85
- Został Przepowiedziany, 85
- Lamie Systemy, 73
- Łączy Ciało i Stal, 73
- Łączy Umysł i Maszynę, 73
- Żyje w Dziczy, 86
- Połączenia z innymi BG, 64
- Tworzenie nowych Specjalizacji, 86
- Wybieranie specjalizacji, 64
- Wybieranie zdolności, 86
- Specjalizacji
 - Customizacja Specjalności, 101
- Specjalne wyniki rzutów
 - Wstęp, 6
- Statystyki postaci, 11
 - Intelekt, 11
 - Moc, 11
 - Szybkość, 11
- Słowniczek, 7
- Typ, 17
 - Adept, 23
 - Mówca, 31
 - Odkrywca, 27
 - Wojownik, 19
- Umiejętności, 16
- Walka
 - Wstęp, 6
- Wtrącenie Gracza, 17
- Zaklęcia Przygotowane i Spontaniczne, 37
- Zasięg i szybkość, 8
- Zdolności, 102
 - Alfabetycznie
 - (, 149
 - Absorpcaja Czystej Energii, 125
 - Absorpcaja Ducha, 170
 - Absorpcaja Energii, 125
 - Absorpcaja Energii Kinetycznej, 125
- Adaptacja, 126
- Adept Ruchu, 177
- Agent Wywiadu, 162
- Agent-Prowokator, 126
- Agresja, 126
- Akceleracja, 125
- Akrobatyczny Atak, 125
- Analiza Laboratoryjna, 174
- Anegdota, 127
- Aportacja, 128
- Artefakty z Odzysku, 129
- Atak i Ponowny Atak, 130
- Atak Podczas Kierowania, 150
- Atak z Rozbrojeniem, 126
- Atak z Wyskoku, 173
- Atleta, 130
- Autodoktor, 130
- Automatyczny Blask, 128
- Babel, 130
- Badanie Istoty, 142
- Balansowanie, 130
- Bariera Pola Siłowego, 160
- Bez Wpadek, 183
- Beztroska, 175
- Blok, 133
- Bolesne Uderzenie, 145
- Boska Interwencja, 148
- Boska Wiedza, 149
- Boski Blask, 149
- Boski Symbol, 149
- Broń Defensywna, 145
- Broń Niepotrzebna, 184
- Brutalne Uderzenie, 136
- Budowla Ciemnej Materii, 144
- Budujący umocnienia, 160
- Bóg Gier, 162
- Błogosławieństwo Bóstw, 132
- Błysk, 158
- Centrum Uwagi, 138
- Chmura Drobiazgów, 178
- Chmura Mgły, 181
- Chmura Ochronna, 138
- Chronienie Sprzymierzeńca, 133
- Chroń Wszystkich Niewinnych, 145
- Chwila Wspaniałości, 177
- Chwyt, 163
- Chwyt Golema, 162
- Chwytające Zielska, 163
- Ciało Golema, 162
- Ciało z Kamienia, 159

- Ciekawy, 143
Cios Ciemnej Materii, 143
Cios Rozbrajający, 147
Cios Skrytobójcy, 130
Cios z Wyciągnięciem, 176
Ciężki do Rozproszenia, 165
Ciężko Zapracowana Odporność, 165
Cudowne Kopiowanie, 127
Cudowne Zdrowie, 180
Czatownik, 127
Czuche Przechwałki, 158
Czy Ty Wiesz w Ogóle Kim Jestem?, 149
Czytanie Myśli, 180
Człowiek-Guma, 140
Daleki Krok, 156
Dalekie Spojrzenie, 148
Dalsza Teleportacja, 172
Deaktywacja Mechanizmu, 144
Debata, 145
Defensywne Znikanie, 146
Definiowanie Dołu, 146
Deszyfracja, 145
Determinacja, 169
Detonacja Biomorficzna, 132
Diamagnetyzm, 147
Dobra Porada, 163
Dodatkowa Umiejętność, 156
Dodatkowe Obrażenia, 143
Dodatkowe Użycie Artefaktu, 156
Dodatkowy Rzut na Odzyskanie Zdrowia, 156
Dodatkowy Wysiłek, 127
Dokonanie Osądu, 177
Dostosowane Oczy, 156
Dotyk Oświecenia, 167
Dotyk Śmierci, 144
Doświadczony Eksplorator, 155
Doświadczony Kierowca, 155
Doświadczony Obrońca, 155
Doświadczony Znaleźca, 155
Drużyna Desperados, 130
Drużyna Kompanów, 131
Duch, 162
Dążenie Łowcy, 166
Echolokacja, 151
Ekspercki Użytkownik Cypherów, 155
Ekspert-Pilot, 155
Ekspert-Rzemieślnik, 155
Eksplorator Ciemności, 143
Elastyczny Chwyt, 151
Elektryczny Lot, 151
Elektryczny Pancerz, 151
Emisja Zimna, 139
Empatia, 171
Erupcja Insektów, 171
Estetyczny Atak, 130
Finta, 157
Furia, 161
Futrzasty Kompan, 142
Fuzja, 161
Gamer, 161
Generacja Pola Siłowego, 162
Gibki Pływak, 184
Gibkość Niczym Woda, 182
Gierki Umysłowe, 180
Gorączka Krwi, 133
Głębokie Przemyślenia, 145
Głębokie Rezerwy, 145
Haker, 165
Hakowanie Niemożliwości, 164
Heroiczny Sposób na Potwory, 166
Iluzja Snów, 150
Iluzoryczne Przebranie, 167
Iluzoryczny Unik, 167
Iluzjyne Ja, 167
Iluzjny Duplikat, 167
Impersonacja, 168
Improwizacja, 169
Infiltrator, 170
Informator, 170
Innowator, 171
Inspiracja, 171
Inspirujący Performer, 177
Instynkt Niebezpieczeństwa, 143
Inteligentny Interfejs, 172
Intensywna Interakcja, 172
Interfejs, 172
Interfejs Maszyn, 176
Interfejs Zasięgowy, 148
Jak Jedna Istota, 130
Jak Myślą Inni, 166
Jak Przepowiedziano, 129
Jeszcze Żywy, 184
Jeździec Błyskawicy, 134
Juggernaunt, 173
Kierowca, 150
Koleżka, 136
Kolos, 139
Komnata Snów, 138
Kompan Eksplorator, 157

- Kompan-Ekspert, 155
- Kompan-Maszyna, 176
- Komunikacja, 140
- Konfundujące Nonsensy, 140
- Kontakty, 140
- Kontrola Bitewna, 140
- Kontrola Dzikiej Bestii, 140
- Kontrola Maszyny, 140
- Kontrola Metalu, 139
- Kontrola Pogody, 141
- Kontrola Roju, 140
- Kontrola Tłumu, 142
- Kontrola Umysłu, 179
- Kontrolowana Przemiana, 141
- Kontrolowany Upadek, 141
- Koordynacja Ręka-Oko, 165
- Kopia, 151
- Korzystając z Doświadczenia Życiowego, 150
- Koszmar, 183
- Krwawienie, 166
- Kryształowe Ciało, 142
- Kryształowe Soczewki, 142
- Krzyk Ucieczki, 159
- Krótki Lot, 159
- Książycowa Zmiana Kształtu, 182
- Kwerenda, 183
- Kwiat Ognia, 158
- Kłódka, 175
- Latający Kompan, 159
- Leczący Dotyk, 166
- Leczący Puls, 165
- Lekcje z Gier, 161
- Lekcje Życiowe, 175
- Lepsze Życie Dzięki Chemii, 132
- Lepszy Atak z Zaskoczenia, 132
- Lider Sapostrzegawczości, 174
- Likantropia, 131
- Link Mentalny, 179
- Link Sensoryczny, 175
- Lodowa Kreacja, 167
- Lodowa Zbroja, 166
- Lodowy Dotyk, 161
- Lokalny Aktywista, 140
- Lot, 159
- Macki Mocy, 154
- Macki Płomieni, 166
- Magiczna Tarcza, 176
- Magiczne Zasoby, 176
- Magiczny Błysk, 129
- Maksymalizacja Cyphera, 178
- Mam Kombinezon Kosmiczny, Będę Podróżnikiem, 165
- Maska, 177
- Masowe Znikanie, 183
- Mechaniczna Telepatia, 178
- Mechanik Artefaktów, 129
- Miażdżący Cios, 142
- Mistrz Identyfikacji, 177
- Mistrz Maszyn, 177
- Mistrz Obrony, 145
- Mistrz Ruchu, 161
- Mistrz Sztuk Walki, 177
- Mistrzostwo Ataków, 178
- Mistrzostwo Obrony, 178
- Mistrzowska Biegłość w Pancerzach, 178
- Mistrzowska Modyfikacja Pancerza, 177
- Mistrzowski Rzemieślnik, 177
- Mistrzowskie Korzystanie z Cypherów, 177
- Mięśnie z Żelaza, 183
- Mniejsza Iluzja, 180
- Mniejsze Życzenie, 180
- Mobilny Wojownik, 181
- Moc i Umysł, 180
- Moc na Odległość, 160
- Modyfikacja Cyphera, 130
- Modyfikacja Cypherów, 181
- Modyfikacja Urządzenia, 181
- Morderca, 183
- Morficzna Twarz, 156
- Mrożący Dotyk, 161
- Na linii Frontu, 174
- Najwyższa Matematyka, 161
- Nakierowywany Pocisk, 164
- Naprawa na Oko, 173
- Naturalna Charyzma, 183
- Naturalny Rzemieślnik, 183
- Nauka w Biegu, 174
- Naładowanie, 138
- Naładowanie Broni, 138
- Negacja Zagrożenia, 159
- Negocjacja, 183
- Nekromancja, 183
- Nieczyste Zagrania, 147
- Niemóżliwa Szybkość, 170
- Niemóżliwe Odzyskanie Zdrowia, 170
- Niemóżliwe Osiągnięcie Naukowe, 169
- Niemóżliwy Pokaz, 168
- Niemóżliwy Spacer, 168
- Nieruszony, 167

- Nieuchwytny, 152
Niewidzialne Fazowanie, 172
Niewidzialność, 172
Niezauważalny, 131
Niezłomny, 157
Nieśmiertelny, 126
Nikt Nie Wie Lepiej, 184
Niszczenie Metalu, 146
Niszczyciel, 135, 146
Niszczyciel Pól Siłowych, 160
Nocne Uderzenie, 184
Nurek, 148
Obliczenia Bitewne, 138
Obrona Przed Żywiołami, 151
Obronna Teleportacja, 145
Obrońca Przyjaciół, 169
Ochrona Niewinnego, 145
Ochrona przed Energią, 153
Ochrona Przed Robotami, 145
Oczy Bestii, 131
Odbicie Ataku, 146
Odbicie Ataków, 148
Odczytanie Myśli, 170
Odnalezienie Ukrytych, 158
Odnalezienie Winnych, 157
Odporność na Energię, 153
Odwaga, 142
Odwaga Szlachcica, 184
Ogarnięcie Sytuacji, 146
Ogień i Lód, 158
Ognista Ręka Zguby, 157
Ogniste Macki, 158
Ognisty Śluga, 158
Ogłuszenie, 131
Okiełznanie Niebezpieczeństwa, 141
Oko do Szczegółów, 156
Ostateczne Zaprzeczenie, 157
Ostateczny Cios, 158
Ostrożny Rzut, 137
Ostrożny Strzał, 137
Ostrze Ognia, 158
Oszałamiające Światło, 144
Oszałamiający Atak, 144
Osąd, 146
Oślepiający Atak, 133
Oślepienie Maszyny, 133
Oświecony, 154
Paczka Przyjaciół, 164
Palace Światło, 136
Pamięć w Czyn, 178
Parę Sztuczek W Zanadrzu, 174
Piekielny Szlak, 170
Pięści Furii, 158
Plan Ucieczki, 154
Planetarna Wiedza, 159
Podstawowy Kompan, 131
Podwójna Obrona, 150
Podwójne Rozproszenie Uwagi, 150
Podwójne Władanie Lekkimi Broniami, 150
Podwójne Władanie Średnią Bronią, 150
Podwójnie Bronieni, 151
Podwójny Cios, 149
Pojedynek na Śmierć i Życie, 151
Pokaz Siły, 157
Pole Grawitacyjne, 157
Pole Magnetyczne, 177
Pole Mocy Zasilanego Pancerza, 157
Pole Obronne, 145
Pole Siłowe, 160
Pole Zniszczeń, 157
Polowanie na Maszyny, 176
Pomoc Bez Akcji, 152
Pomoc Przyjaciela, 161
Ponowne Ukrycie Się, 162
Porada od Przyjaciela, 126
Poruszanie Metalu, 182
Poruszenie Góry, 182
Potencjał, 154
Potrójny Wystrzał, 129
Potwierdzenie Własnego Przywileju, 130
Potępienie Winnych, 143
Powłoka Ciemnej Materii, 143
Pozbawienie Przytomności, 173
Poznanie Ślabości, 173
Pozyskanie Nietypowego Kompana, 161
Pranie Mózgu, 135
Prawnik-Stażysta, 174
Procesor Akcji, 126
Programowanie, 140
Projekcja Mentalna, 179
Promienie Mocy, 134
Promień Odrzucający, 140
Prowokacja, 162
Przebranie, 148
Przebranie Innej Osoby, 148
Przebłysk, 128
Przeczucie, 163
Przejście Kontroli, 130
Przekaz Obrażeń, 143
Przeniknięcie Przez Barierę, 136

- Przeogromny, 161
 Przerażająca Reputacja, 157
 Przerażenie, 137
 Przerzucanie Cypherów, 143
 Przeszkadzający Dotyk, 148
 Przeszkodzenie, 172
 Przetrwanie w Dziczy, 175
 Przewodnik Głębokich Wód, 145
 Przeznaczenie Wielkości, 146
 Przełamanie Linii, 135
 Przełamanie Umysłów, 135
 Przyciągnięcie, 168
 Przydatna Pomoc, 125
 Przypływ Cyphera, 143
 Przysługa, 136
 Przywołanie, 140, 157
 Przywykły do Noszenia Zbroi, 155
 Przyzwyczajony do Mikrogravitacji, 179
 Pył w Pył, 151
 Pęd, 182
 Płaszcz Ciemnej Materii, 143
 Regeneracja Umysłu, 180
 Rewolwerowiec, 164
 Riposta, 128
 Rozbrojenie, 147
 Rozbrojenie Urządzenia, 147
 Rozdzielenie Jaźni, 148
 Rozkaz, 139
 Rozkazująca Postura, 146
 Rozkazywanie Bestiom, 139
 Rozkazywanie Duchom, 139
 Rozkazywanie Maszynom, 139
 Rozmazana Prędkość, 134
 Rozmazany, 165
 Rozszerzony Zwierzęcy Kształt, 174
 Ruch i Multiatak, 135
 Rumak, 182
 Ryzykant, 161
 Rzemieślnik, 142
 Rzemieślnik Rupieci, 173
 Rzut, 159
 Rzuć Iluzję, 137
 Sen na Jawie, 144
 Sen Staje się Prawdą, 150
 Silny Umysł, 147
 Siła i Dokładność, 160
 Skacząca Tarcza, 134
 Skonfunduj Wroga, 140
 Skoordynowany Wysiłek, 141
 Skopiuj Moc, 141
 Skupienie na Umiejętności, 159
 Sposób na Potwory, 182
 Sprawny Oszust, 140
 Spryciula, 132
 Spóźniona Inspiracja, 174
 Stalowy Cios, 172
 Stosowanie Swojej Wiedzy, 128
 Straszný Las, 150
 Stworzenie, 142
 Stworzenie Wody, 142
 Stworzenie Śmiertelnej Trucizny, 142
 Surfer Aut, 137
 Szarpnięcie Grawitacyjne, 163
 Szarża Hordy, 138
 Szał, 161
 Szczegółowe Planowanie, 179
 Szczur Miejski, 126
 Szczęki Smoka, 149
 Sztuczki Magiczne, 166
 Szuflada-Skrytka, 166
 Szybka Podróż, 156
 Szybki Umysł, 126
 Szybkie Zabójstwo, 156
 Szybkostopy, 159
 Szybkość Błyskawicy, 159
 Szybsza Dzika Magia, 157
 Słabe Punkty Maszyn, 176
 Taktyk Pola Walki, 131
 Taktyka Hordy, 166
 Talent Celebryty, 138
 Tarcza Pola Siłowego, 160
 Telepatia Maszyn, 176
 Tnące Światło, 143
 Trening Gildii, 164
 Trening Magiczny, 176
 Troszkę Szalony, 173
 Trudne Wybory, 165
 Trudny Cel, 165
 Trudny do Trafienia, 165
 Trudny do Zamordowania, 165
 Trzęsienie Ziemi, 151
 Tupnięcie Golema, 163
 Twardsze Światło, 165
 Twórca Cypherów, 143
 Ucieczka, 136, 154
 Ucieczka, Nie Walka, 159
 Ucieknij, 162
 Uderzenie Mocy, 160
 Ufortyfikowana Pozycja, 160
 Ukryta Siła, 166

- Ulepsz Funkcjonowanie Materialnego Cyphera, 134
Ulepsz Materialny Cypher, 134
Ulepszenie Maszyny, 138, 176
Ulepszenie Siły, 153
Ulepszenie Szybkości, 145
Ulepszenie Umiejętności, 151
Ulepszona Absorpca Energii Kinetycznej, 168
Ulepszona Aportacja, 168
Ulepszona Likantropia, 153
Ulepszona Moc, 153
Ulepszona Muskulatura, 154
Ulepszona Szybkość, 154
Ulepszona Tarcza, 154
Ulepszona Więz z Przedmiotem, 169
Ulepszone Ciało, 153
Ulepszone Kopiowanie Mocy, 168
Ulepszone Odzyskanie Zdrowia, 169
Ulepszone Rozkazywanie Duchom, 168
Ulepszone Rzeźbienie Światłem, 169
Ulepszone Skupienie, 169
Ulepszone Skupienie w Inteligencji, 153
Ulepszone Skupienie w Mocy, 153
Ulepszone Skupienie w Szybkości, 154
Ulepszone Szarpnięcie Grawitacyjne, 169
Ulepszone Umiejętności, 166
Ulepszone Zdrowie, 170
Ulepszony Atak Fazowy, 153
Ulepszony Intelekt, 153
Ulepszony Kompan, 168
Ulepszony Kompan Maszyna, 169
Ulepszony Osąd, 168
Ulepszony Sensor, 169
Ulepszony Sposób na Potwory, 169
Ulepszony Sukces, 169
Umiejętności Międzyludzkie, 172
Umiejętności Ruchu, 182
Umiejętności Wiedzy, 173
Umiejętności Zabójcy, 130
Umiejętności Śledcze, 172
Umiejętność Eksperta, 155
Umysł Lidera, 180
Umysł-Twierdza, 138
Umysłowa Odporność, 179
Unik, 154
Unik i Rewanż, 149
Uniki w Mikrogravitacji, 179
Unoszenie się, 166
Uprzedzenie Ataku, 128
Urealnienie Iluzji, 134
Uspokojenie, 137
Uspokojenie Nieznajomego, 137
Usprawnienie Defensywne, 145
Usunięcie Wspomnień, 154
Uzdrawiająca Fontanna, 159
Uzdrawianie Golema, 163
Uzdrowienie, 126
Uśmiech i Słowo, 125
W Defensywie, 162
W Mgnieniu Oka, 133
W Objęciach Mroku, 152
W Objęciach Nocy, 152
Walczący z Hordą, 166
Wbudowane Bronie, 136
Wewnętrzna Obrona, 171
Wezwanie Burzy, 136
Wezwanie Ducha, 136
Wezwanie Miedzywymiarowego Ducha, 136
Wezwanie Przez Czas, 137
Wezwanie Roju, 137
Wgląd w Urządzenie, 146
Wiedza, 173
Wiedza o Nieznanym, 173
Wiedza o Potworach, 182
Wiedza o Społeczności, 140
Wiedza Prawnicza, 173
Wiedza to Potęga, 173
Wiedza z Bestiariusza, 132
Wiele Celów, 182
Wiele Umiejętności, 182
Wielgachny, 162
Wielka Iluzja, 163
Wielki, 166
Wielki Skok, 127
Wielkie Drzewo, 163
Wielkie Oszustwo, 163
Wielość, 182
Wielość Kopii, 182
Wierny Obrońca, 147
Wiesz, Gdzie Szukać, 173
Większa Iluzja, 177
Większa Kontrolowana Zmiana, 164
Większa Likantropia, 164
Większa Negacja Zagrożenia, 183
Większa Nekromancja, 164
Większa Ulepszona Moc, 164
Większa Ulepszona Muskulatura, 164
Większa Ulepszona Szybkość, 164
Większa Umiejętność Ataku, 164

- Większa Umiejętność Obrony, 164
 Większy, 132
 Większy Leczący Dotyk, 164
 Większy Likantrop, 132
 Większy Osąd, 164
 Większy Szał, 164
 Większy Ulepszony Intelekt, 164
 Większy Ulepszony Potencjał, 164
 Większy Zwierzęcy Kształt, 132
 Więz z Maszyną, 176
 Wmawianie, 156
 Wodny Wojownik, 129
 Wpływ na Rój, 170
 Wrodzona Moc, 171
 Wspaniały Pilot, 169
 Wspieranie Uważności, 147
 Wstrzymanie Oddechu, 166
 Wszystko Jest Bronią, 154
 Wybuch, 140
 Wybuchowe Rozładowanie, 155
 Wyciągnięcie Wniosków, 150
 Wyczulenie na Okazje, 157
 Wydajność Maszyny, 176
 Wygnanie, 154
 Wyjaśnianie Niewysłowionego, 155
 Wyjątkowe Mistrzostwo, 156
 Wykorzystanie Przewagi, 155
 Wykrycie Życia, 146
 Wymiarowy Ścisk, 147
 Wynalazca, 172
 Wysokie Skupienie, 126
 Wyssanie Istoty, 149
 Wyssanie Maszyny, 149
 Wyssanie Mocy, 149
 Wyssanie Ładunku, 149
 Wystrzał Mocy, 160
 Wysysanie na Zasięg, 149
 Wytrzymałość, 152
 Wytrzymałość Gracza, 161
 Wytrzymały, 165
 Wyuczone Zaklęcia, 177
 Wyzwanie Bojowe, 139
 Wyłupienie Oka, 156
 Wyświetlacz w Hełmie, 165
 Wyższa Matematyka, 166
 Wzmocnienie Dźwięku, 127
 Wzrost, 154
 Z Cieni, 161
 Zaawansowany Rozkaz, 126
 Zaawansowany Użytkownik Cypherów, 126
 Zachwyt lub Inspiracja, 137
 Zachwyt Światła Gwiazd, 137
 Zachęcająca Obecność, 152
 Zachęta, 152
 Zaczarowana Broń, 152
 Zaczarowany Ruch, 152
 Zagubieni w Chaosie, 176
 Zainspirowanie Agresji, 171
 Zainspirowanie Akcji, 171
 Zainspirowanie Niewinnych, 171
 Zainspirowanie Skoordynowanych Akcji, 171
 Zainspirowanie Sukcesu, 171
 Zainspirowanie Ułatwienia, 171
 Zalety Bycia Dużym, 126
 Zalety Bycia Małym, 126
 Zamglenie, 148
 Zamglenie Pamięci Krótkotrwałej, 138
 Zamieszkały Kryształ, 170
 Zamilowanie do Maszyn, 176
 Zanikanie, 147
 Zapoznanie się z Terenem, 156
 Zapłon, 167
 Zarządzanie Bitwą, 131
 Zasianie Idei, 167
 Zasianie Zrozumienia, 168
 Zasilenie Istoty, 153
 Zasilenie Przedmiotu, 153
 Zasilenie Tłumu, 153
 Zasilona Tarcza, 153
 Zauroczenie, 154
 Zauroczenie Maszyny, 138
 Zawsze Majsterkując, 127
 Zbieranie Informacji, 170
 Zbroja Fuzyjna, 161
 Zdolności Bojowe, 139
 Zdrada, 132
 Zew Dziczy, 131
 Zew Krwi, 134
 Zignorowanie Bólu, 167
 Zignorowanie Przeszkody, 167
 Zlanie się z Tłem, 132
 Zmiana Ciała, 134
 Zmiana Paradygmatu, 138
 Zmysł Niebezpieczeństwa, 143
 Znajdowanie Drogi, 158
 Znam Ten Statek Jak Własną Dłoń, 175
 Zniechęcenie, 148
 Zniknięcie, 154
 Znowu i Znowu, 126
 Zrzucenie Winy, 180

- Zręczny Rzemieślnik, 165
Zręczny Wojownik, 137
Zwierzęce Szpiegowanie, 127
Zwierzęce Zmysły, 128
Zwierzęcy Kompan, 131
Zwierzęcy Kształt, 127
Zwinne Dlonie, 174
Związana Magiczna Istota, 134
Zwiększenie Limitu Subtelnych Cypherów,
 155
Zwiększenie Mocy Artefaktu, 181
Zwiększyony Efekt, 169
Złodziej Snów, 150
Złodziejski Mistrz, 177
Złowróżebna Aura, 160
Ściana Mocy, 160
Ściana z Granitu, 163
Śledczy, 172
Śledztwo, 172
Śmiercionośny Rój, 144
Śmiertelna Salwa, 144
Śmiertelna Wibracja, 175
Śmiertelne Obrażenia, 174
Śmiertelny Cios, 144
Śmiertelny Trik, 175
Śniegowa Zamieć, 167
Średnia Teleportacja, 178
Średnie Życzenie, 181
Środki Zaradcze, 141
Świadomość, 130
Świta, 154
Żelazne Pięści, 172
Żywa Zbroja, 175
Żywa Ściana, 175
Żywe Światło, 175
- Kategorie
- Atak Specjalny, 116
 - Informacje, 107
 - Kompan, 103
 - Kontrola, 104
 - Leczenie, 105
 - Meta, 108
 - Ochrona, 112
 - Ruch, 112
 - Społeczne, 115
 - Transformacja, 123
 - Tworzenie, 105
 - Umiejętność ataku, 102
 - Wsparcie, 119
 - Zadanie, 120

Spis tabel

1.1	Trudność zadań	7
2.1	Historia Wojownika	20
2.2	Pule Statystyk Wojownika	21
2.3	Pule Statystyk Adepta	24
2.4	Historia Adepta	24
2.5	Pula Statystyk Odkrywcy	28
2.6	Historia Odkrywcy	29
2.7	Pula Statystyk Mówcy	32
2.8	Historia Mówcy	32
3.1	Tabela Mniejszych Zdolności Zwierzęcej Formy	129