|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Ogólne | | | |
| Pasywne | | | |
| Nazwa | Opis | | U |
| Adrenalina | Przy rzutach na inicjatywę zwiększasz swój wynik o 5. | | 1 |
| Jeździectwo | Pozwala sprawnie ujeżdżać zwierzęta. | | 1 |
| Język: Dowolny | Zapewnia znajomość wybranego języka. | | 1 |
| Kooperacja | Umożliwia istotom stojącym na jednym polu połączenie niektórych cech. Połączone istoty ruszają się wspólnie zgodnie z najniższą inicjatywą członka grupy, posiadają najwyższą obronę członka grupy, zaś przyjmując obrażenia mogą decydować, kto je otrzymuje. Punkty akcji pozostają rozdzielne. | | 1 |
| Kucharz | Dobrze gotujesz i znasz się na przyprawach. Raz na dobę, jeśli podczas niej gracze jedli posiłek kucharza, każdy z nich może wzmocnić dowolny test o 3 (musi zadeklarować wzmocnienie testu przed jego wykonaniem). | | 1 |
| Medycyna | Leczenie ludzi i zwierząt, rozpoznawanie chorób, planowanie kuracji, ocena stanu zdrowia, możliwości fizycznych, znajomość dawek, sposobu przechowywania oraz zastosowania medykamentów, przeprowadzanie sekcji, operacji, tworzenie antidotum. Pozwala Ci przywracać doświadczenie utracone w wyniku otrzymanych obrażeń testem [R / 2 + K20 + Materiały np. bandaże] vs [15]. Ilość przywróconego drużynie doświadczenia równa jest Przebiciu, a reszta tracona jest permanentnie. | | 1 |
| Medytacja | Dzięki regularnej medytacji możesz użyć wybranej umiejętności dwa razy na jedną walkę. Zmiana umiejętności wymaga minimum godzinnej medytacji. | | 2 |
| Miłośnik eliksirów | Wypicie eliksiru zabiera Ci 3 Akcji. Możesz wypić 2 eliksiry na 3 godziny. | | 1 |
| Mistrz improwizacji | Możesz zmieniać broń kosztem 1 Szybkości. | | 1 |
| Natychmiastowe powstanie | Powalony możesz powstać kosztem 1 Szybkości. | | 1 |
| Oburęczność | Przy ataku zadajesz obrażenia od dwóch broni jednocześnie. | | 2 |
| Poliglota | Mówisz we wszystkich popularnych językach. | | 2 |
| Rozbrojenie | Atak -6 dla walki wręcz, -9 dla walki na dystans, wytrącasz przeciwnikowi broń | | 1 |
| Sztuki walki | +1 obrażeń przy ataku wręcz lub kastetem, nie tracisz obrony używając kastetów lub pięści. | | 2 |
| Szybkonogi | Podczas swojego ruchu możesz przemieszczać się o 1 pole bez kosztu. | | 1 |
| Towarzysz: Dowolny | Posiadasz lojalnego towarzysza, który podróżuje z Tobą. Wraz z jego śmiercią lub opuszczeniem przez niego grupy odzyskujesz Punkty Umiejętności. | | 1+ |
| Walka na ślepo | Jesteś w stanie walczyć nie korzystając ze wzroku z karą -4 do ataku oraz obrony, a nawet np. ścigać przeciwnika, którego wyłącznie słyszysz. | | 2 |
| Wiara: Bóstwo | Umożliwia raz na dzień zwrócenie się o pomoc do wyznawanego bóstwa poprzez modlitwę. Należy rzucić k20. Wynik 1 zawsze oznacza porażkę i gniew bóstwa, a 20 uzyskanie błogosławieństwa. Wyniki z zakresu 2-5 uchodzą za lekko negatywne, a 15-19 za lekko pozytywne. | | 1 |
| Testowe | | | |
| Nazwa | Opis | | |
| Akrobacje | Pokonywanie przeszkód bez spowolnienia ruchu, utrzymywanie równowagi, unikanie upadku, kontuzji, powalenia. | | |
| Atletyka | Przepychanie, mocowanie się, rzucanie obiektami, wytrwałość w podróży, pływanie, skakanie, wspinaczka. | | |
| Przebiegłość | Spostrzegawczość, handel, przeszukiwanie, dedukcja, przejrzenie sztuczki bądź iluzji, pozyskiwanie informacji, plotek, lokalizowanie osób w środowisku miejskim, rozpoznawanie osób z dużej odległości, zapamiętywanie wyglądu, identyfikacja źródła dźwięku, udawanie emocji, manipulacja, kłamstwo, udawanie martwego, torturowanie, rozpoznawanie, czy ktoś unika odpowiedzi, czy coś ukrywa, czy jest się śledzonym, czy po prostu ktoś zmierza w tym samym kierunku, czy ktoś jest pod wpływem uroku lub jest niestabilny psychicznie. Fałszowanie dokumentów, podpisów, glejtów, pieczęci, imitacja ubioru, makijaż, podszywanie się. | | |
| Występy | Śpiew, taniec, opowiadanie historii, nauczanie, charyzma, prezencja, prowokowanie przeciwnika. Znajomość religii, bóstw, rodów, rodzin, miejsc, zdarzeń, heraldyki, rocznic ważnych wydarzeń, świąt, genezy powstania obiektu, cech charakterystycznych przedmiotów oraz istot, w tym ich pochodzenia. | | |
| Zręczność | Ciche poruszanie się, kradzież kieszonkowa, otwieranie zamków, podkładanie i podrzucanie przedmiotów, przechwytywanie obiektów z powietrza (np. wytrąconej broni przeciwnika), ukrywanie przedmiotów, ukradkowe wykonywanie gestów. | | |
| Wojownik | | | |
| Pasywne | | | |
| Nazwa | Opis | | U |
| Obrońca | Co turę możesz wybrać sojusznika obok i przejmować ataki z niego. | | 1 |
| Ratunek | Raz na walkę możesz przyjąć czyjeś obrażenia na siebie, zasięg: 3. | | 1 |
| Rewanż | Raz na walkę otrzymując obrażenia odpowiadasz darmowym atakiem. | | 1 |
| Testowe | | | |
| Nazwa | Opis | | |
| Atletyka | Przepychanie, mocowanie się, rzucanie obiektami, wytrwałość w podróży, pływanie, skakanie, wspinaczka. | | |
| Bojowe | | | |
| Nazwa | Test | Opis | U |
| Chwyt | [Atletyka + K20] vs [Obrona] | Unieruchamiasz przeciwnika. W czasie chwytu nie możesz podejmować innych akcji. Wyzwolenie się przeciwstawnym testem atletyki. | 1 |
| Powalenie | [Atletyka + K20] vs [Obrona] | Zadaje obrażenia jak w przypadku ataku wręcz, lecz przerywa akcję celu i pozbawia go następnego ruchu. | 1 |
| Półświatek | | | |
| Pasywne | | | |
| Nazwa | Opis | | U |
| Chyży | Ataki okazyjne Cię nie dotyczą. | | 1 |
| Cios w plecy | Obrażenia bazowe broni \*2, tylko zwykłe ataki. | | 2 |
| Unik | Raz w walce możesz nakazać przeciwnikowi powtórzyć rzut na atak. | | 1 |
| Zmysł walki | Po dobiciu wroga możesz oddać atak na kolejnego obok. | | 1 |
| Testowe | | | |
| Nazwa | Opis | | |
|  |  | | |
| Druidyczne | | | |
| Pasywne | | | |
| Nazwa | Opis | | U |
| Moc natury | Przy silnych żywiołach posiadasz +2 Akcji. | | 1 |
| Mowa zwierząt | Porozumiewanie się ze zwierzętami. | | 1 |
| Testowe | | | |
| Nazwa | Opis | | |
| Rytuały | Przeprowadzanie rytuałów magicznych. | | |
| Znajomość natury | Tropienie, postępowanie ze zwierzętami, odnajdywanie wody i pożywienia, polowanie, konstrukcja obozów i szałasów, ochrony przez owadami, słońcem, rozpoznawanie kierunków świata, unikanie zagubienia się. Rozpoznawanie roślin (jadalne/trujące), terenów, pogody, dzikich bestii, pozyskiwanie wartościowych składników roślinnych (zielarstwo) i zwierzęcych. | | |
| Magiczne | | | |
| Pasywne | | | |
| Nazwa | Opis | | U |
| Kontrowanie zaklęcia | Raz na walkę możesz spróbować przeszkodzić przeciwnikowi w wykonywaniu zaklęcia testem [WM + K20] vs [WM + K20]. Zaklęcie eksploduje zadając K4 obrażeń. | | 1 |
| Testowe | | | |
| Nazwa | Opis | | |
| Wiedza magiczna | Identyfikacja magicznych przedmiotów, zastosowania magicznych akcesoriów, ksiąg, zwojów, korzystanie z magicznych przedmiotów (różdżek, lasek, zwojów), rozbrajanie magicznych pułapek, rozpoznawanie zaklęć (także rzucanych). | | |
| Zaklinanie | Pozwala na pisanie zwojów, ulepszanie lub tworzenie przedmiotów z rzadkich magicznych składników. | | |
| Naukowe | | | |
| Pasywne | | | |
| Nazwa | Opis | | U |
|  |  | |  |
| Testowe | | | |
| Nazwa | Opis | | |
| Inżynieria | Metalurgia, znajomość surowców i substancji chemicznych, rozpoznawanie konstrukcji obiektów, znajomość budowy mechanizmów, projektowanie, tworzenie i rozbrajanie granatów, bomb, pułapek, akcesoriów, broni, pancerzy. | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Akcje | Obrażenia | Zasięg | Cele | Obszar | Opis |
| 5 | K6 | 7 | 1 | 1x1 | Umiejętność „bazowa” za 0 U. |
| 7 | - | 1 | 1 | 1x1 | Umiejętność „bazowa” za -5 U. |
| Cecha | | | | | Koszt |
| -2 Akcje | | | | | 1.5 U |
| +1 Cel | | | | | 1.5 U |
| +2 Celność | | | | | 1 U |
| +Obrażenia | | | | | 1 U |
| +1x1 Obszar | | | | | 1 U |
| +Tura | | | | | 1 U |
| +2 Zasięg | | | | | 0.5 U |
| Efekty specjalne | | | | | |
| Zyskanie stałego PŻ = Umiejętność testowa | | | | | 5 U |
| Zauroczenie (vs Wola zawarte) | | | | | 5 U |
| Na wszystkich | | | | | 5 U |
| Zwykły atak (Bonusy od ciosu w plecy) | | | | | 4 U |
| Specjalny atak | | | | | 3 U |
| Obszar przez który przebiegasz | | | | | 3 U |
| Globalny zasięg | | | | | 3 U |
| Redukcja obrażeń (K4 – 1) | | | | | 2 U |
| vs Wola | | | | | 2 U |
| Obrona (K4) | | | | | 2 U |
| Ogłuszenie/Oślepienie | | | | | 2 U |
| Obrona (K4 – 1) | | | | | 1 U |
| Leczenie | | | | | 1 U |
| Unieruchomienie | | | | | 1 U |
| Niszczysz pancerz/tarczę celu | | | | | 1 U |
| Przemieszczenie (3 Pola) | | | | | 1 U |
| Natura | | | | | 0.5 U |
| Powalenie | | | | | 0.5 U |
| Przyspieszenie / Spowolnienie (1 Akcji) | | | | | 0.5 U |
| Przyspieszenie / Spowolnienie (2 Akcji) | | | | | 1.5 U |
| Przyspieszenie / Spowolnienie (3 Akcji) | | | | | 3 U |
| Max. 1 użycie | | | | | - 0.5 U |