# Ogólne

## Zwykłe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | R |
| Adrenalina | Możesz wykonać akcję dynamiczną zanim nadejdzie twój ruch. | 2 |
| Akrobatyka | Jeśli walczysz bez pancerza posiadasz +1 Obrony.  Powalony możesz powstać kosztem akcji dodatkowej.  Testowa. Pokonywanie przeszkód bez spowolnienia ruchu, utrzymywanie równowagi, unikanie upadku, kontuzji, powalenia. | 2 |
| Atletyka | Zmniejsza wymagania pancerzy o 5 krzepy.  Testowa. Przepychanie, mocowanie się, rzucanie obiektami, wytrwałość w podróży, pływanie, skakanie, wspinaczka. | 2 |
| Czujność | Nie możesz być zaskoczony, jeśli jesteś przytomny. | 1 |
| Dręczyciel | Zadajesz dodatkowe K4 obrażeń powalonym lub ogłuszonym przeciwnikom. | 1 |
| Jeździectwo | Pozwala sprawnie ujeżdżać zwierzęta i walczyć z nich. | 1 |
| Koncentracja | Akcja dodatkowa. Wzmacniasz celność ataku lub umiejętności o 2. | 1 |
| Krytyczny cios | Rzucając 20 przy trafieniu zadajesz dwukrotne obrażenia. | 1 |
| Kucharz | Raz na dobę, jeśli podczas niej gracze jedli posiłek kucharza, każdy z nich może wzmocnić dowolny test o 2 (deklaracja przed rzutem). | 1 |
| Medycyna | Testowa. Leczenie ludzi i zwierząt, rozpoznawanie chorób, 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 |
| Miłośnik eliksirów | Wypicie eliksiru zajmuje akcję dodatkową. Możesz wypić 2 eliksiry na 3 godziny, a także możesz wypić eliksir przed potyczką – ten aktywuje się po K4 turach (rzut na starcie walki). | 2 |
| Mistrz improwizacji | Raz na dzień, gdy brakuje Ci drobnego przedmiotu (do wartości 100), możesz natychmiastowo kupić go od MG.  Raz na turę możesz za darmo zmienić broń. Każdy twardy przedmiot w twoich rękach traktowany jest jako broń K6. | 1 |
| Nienawiść: Wróg | Możesz wybrać typ wroga, przeciwko któremu zadajesz podwójne obrażenia. | 1 |
| Niezwyciężony umysł | Nie obawiasz się śmierci, jesteś odporny na przerażenie i efekty kontroli umysłu (zauroczenie). Nie dotyczy to iluzji. | 1 |
| Oburęczność | Po ataku możesz przeprowadzić dodatkowy atak drugą bronią kosztem akcji dodatkowej. | 2 |
| Ocena przeciwnika | Spotykając nowego przeciwnika wykonaj rzut [R / 2 + K20] vs [ST] (standardowo 10) na rozpoznanie go. Przy sukcesie dowiadujesz się, jakie są jego mocne i słabe strony. | 1 |
| O krok do przodu | Jeśli posiadasz najwyższą inicjatywę, zyskujesz dodatkową akcję główną w pierwszej turze. | 2 |
| Piękno | Raz dziennie możesz powtórzyć dowolny rzut na przekonywanie. Zapewnia +1 Obrony na humanoidy płci przeciwnej. | 1 |
| Poliglota | Mówisz we wszystkich popularnych językach. | 1 |
| 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. | 1 |
| Przewidywanie ruchu | Przewidujesz ruchy przeciwnika. Obronę liczysz z rzemiosła zamiast zwinności. | 3 |
| Rutyna: Umiejętność | Zamiast rzucać K20 na test lub umiejętność – możesz wybrać 10. | 1 |
| Statyczny | Po turze stania w miejscu otrzymujesz bonus +3 celności dopóki się nie ruszysz. | 1 |
| Sztuki walki | Przy ataku wręcz lub kastetem +1 obrażeń, nie tracisz obrony. | 1 |
| Szybki truciciel | Raz na walkę możesz zmienić typ trucizny na swojej broni bez kosztu akcji. | 1 |
| Szybkonogi | +1 Ruchu. | 1 |
| Tak to się robi | Raz na dzień, gdy sojusznik zawiódł w pewnym teście i przyszła „twoja kolej”, możesz podjąć go z modyfikatorem +5. | 1 |
| Toksyczny | Możesz stosować dwie trucizny na broni jednocześnie. | 3 |
| Towarzysz: Dowolny | Posiadasz lojalnego towarzysza, który podróżuje z Tobą. Wraz z jego śmiercią lub opuszczeniem przez niego grupy odzyskujesz wydane punkty. | 1+ |
| Twórca | Otrzymujesz +5 do tworzenia przedmiotów (np. z alchemii, zaklinania, Inżynierii). | 1 |
| Walka na ślepo | Jesteś w stanie walczyć nie korzystając ze wzroku bez kar, 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 |
| Wyjątkowa broń | Posiadasz wyjątkową broń kosztem umiejętności. Wraz z utratą przedmiotu odzyskujesz wydane na nią punkty. Broń związana jest z Twoją duszą i nie można jej sprzedać. | 1+ |
| Występy | Testowa. Śpiew, taniec, opowiadanie historii, nauczanie, charyzma, prezencja, prowokowanie przeciwnika. Znajomość historii, religii, bóstw, rodów, rodzin, miejsc, zdarzeń, heraldyki, rocznic ważnych wydarzeń, świąt, genezy powstania obiektu, cech charakterystycznych przedmiotów oraz istot, w tym ich pochodzenia. | 1 |
| Zew krwi | Gdy twoje życie jest mniejsze niż 3 posiadasz dodatkową akcję główną. | 2 |
| Zmysł walki | Po dobiciu wroga możesz oddać atak na kolejnego obok za darmo. | 2 |
| Zręczność | Rzucanie granatów kosztuje akcję dodatkową zamiast głównej.  Testowa. Ciche poruszanie się, kradzież kieszonkowa, otwieranie zamków, podkładanie i podrzucanie przedmiotów, przechwytywanie obiektów z powietrza (np. wytrąconej broni przeciwnika), ukrywanie przedmiotów, ukradkowe wykonywanie gestów. | 2 |

## Bojowe

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nazwa | T | Opis | R |
| Rozbrojenie | G | Atak spec -6 dla walki wręcz, -9 dla walki na dystans, wytrącasz przeciwnikowi broń. | 1 |

## Negatywne

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | R |
| Alkoholizm | Nie możesz obejść się bez picia. Przepijasz sporą część swoich dochodów i nie zawsze walczysz trzeźwy. Przed walką (podczas której fabularnie możesz być pijany) rzuć K4 – przy rzucie 1 otrzymujesz -3 do wszystkich testów celności. | -1 |
| Chorowity | Często chorujesz. Za każdym razem, gdy przebywasz w trudnych warunkach, tłumie, pod koniec dnia rzucasz K10. Wynik 1 oznacza losową chorobę. | -1 |
| Chuchro | Przyjmując obrażenia zawsze otrzymujesz 1 dodatkowe. | -1 |
| Dziecię drzew | Nie możesz używać stalowych przedmiotów (biżuteria). Brzydzisz się technologią (kusze, strzelby, mechanizmy). Kontakt z metalem działa na Ciebie jak uciszenie. | -1 |
| Pechowiec | Przy każdym rzucie 1 na K20 dzieje się coś złego. | -1 |
| Szalony naukowiec | Podczas tworzenia przedmiotów, jeśli wyrzucisz 15-20 tworzysz coś pozytywnie nieoczekiwanego, zaś przy 1-5 negatywnego. | -1 |
| Ślepy | Jesteś niewidomy – wiecznie pod wpływem efektu oślepienia. | -2 |

# Bard

## Zwykłe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | R |
| Chaotyczne brzdęki | Raz na walkę kosztem akcji dodatkowej możesz odebrać akcję dodatkową wybranemu wrogowi. | 1 |
| Geniusz muzyczny | Wyrzucając 20 podczas grania pieśni wzmacniasz jej efekt dwukrotnie. | 1 |
| Improwizacja | Raz na walkę możesz wykonać losową ze swoich umiejętności (także już użytą) kosztem akcji głównej. Zużywasz ją. | 1 |
| Motywująca melodia | Akcja dodatkowa, wzmacniasz celność następnego ataku lub umiejętności sojusznika o 2. | 1 |
| Muzyczny miks | Raz na walkę możesz zagrać dwie pieśni jednocześnie kosztem akcji droższej z nich. | 3 |
| Pieśń z dedykacją | Raz na walkę możesz przekazać swoją akcję dodatkową sojusznikowi. | 1 |
| Preludium | Raz na walkę możesz wykorzystać akcję dodatkową, aby wykonać pieśń o koszcie akcji głównej – dokończysz ją w następnej rundzie kosztem kolejnej akcji dodatkowej. Nie można użyć przed walką. | 1 |
| Przedstawienie musi trwać | Jesteś odporny na wyciszenie. | 1 |
| Walczmy do końca | Dopóki jesteś w walce, twoi sojusznicy mogą walczyć nawet posiadając 0 PŻ. | 1 |

# Druidyczne

## Zwykłe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | R |
| Rytuały | Przeprowadzanie rytuałów magicznych. | 1 |
| Moc natury | Przy silnych żywiołach (deszcz, silny wiatr, pożar, burza) posiadasz dwie akcje dodatkowe. | 1 |
| Mowa zwierząt | Porozumiewanie się ze zwierzętami. | 1 |
| 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, terenów, nadchodzącej pogody, dzikich bestii, pozyskiwanie wartościowych składników roślinnych (zielarstwo) i zwierzęcych. | 1 |

## Bojowe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | R |
|  |  |  |

# Magiczne

## Zwykłe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | R |
| Adept żywiołu: Dowolny | Atakując danym żywiołem ignorujesz odporność celu, a Twoje minimalne obrażenia tym żywiołem to 2. | 1 |
| Cichy pomocnik | Akcja dodatkowa, wzmacniasz celność następnego ataku lub umiejętności sojusznika o 2. | 1 |
| Dotyk broni | Możesz wykonywać zaklęcia dotykowe używając broni do walki wręcz, liny i tym podobnych przekaźników. | 1 |
| Dwuręczne zaklęcia | Jeśli posiadasz obie dłonie wolne Twoje zaklęcia mają +2 do celności. | 1 |
| Elementalista | Do każdego zaklęcia nieposiadającego natury możesz dodawać w walce wybrany żywioł. | 1 |
| Fałszywe zaklęcia | Walcząc z magiem imitujesz inne zaklęcia niż faktycznie rzucane, utrudniając kontrowanie ich (+5 do twojego rzutu).  Gdy wykonując zaklęcie wyrzucisz 20, wrogowie z wiedzą magiczną zostają przerażeni na jedną turę. | 1 |
| Mag hazardzista | Gdy trafisz zaklęciem możesz zadeklarować hazard – rzucasz wtedy dodatkową kością o obrażenia, jednak odejmujesz od nich także [Kość / 2]. | 1 |
| Kontrowanie zaklęcia | Akcja dynamiczna, możesz spróbować przeszkodzić przeciwnikowi w wykonywaniu zaklęcia testem [R / 2 + K20] vs [Wola]. Anulowane zaklęcie eksploduje zadając K4 obrażeń. | 2 |
| Krytyczne leczenie | Jeśli wyrzucisz maksymalną kość na zaklęciu leczącym, wykonaj dodatkowy rzut. | 1 |
| Krwawy mag | Kosztem PŻ możesz wzmocnić celność zaklęcia. | 1 |
| Mag bojowy | Nie prowokujesz ataków okazyjnych wykonując zaklęcie obok przeciwnika walczącego wręcz. | 1 |
| Manipulacja obszarem | Możesz zmniejszać obszar swojego zaklęcia wedle uznania (pole musi pozostać połączone z punktem startowym). | 1 |
| Odporność: Żywioł | Zapewnia odporność na żywioł, Wym. Adept tego żywiołu. | 2 |
| Percepcja magii | Jesteś w stanie wykrywać magię, lokalizować i atakować np. niewidzialnych przeciwników. | 1 |
| Popularna magia | Znasz zaklęcia niebojowe takie jak: alarm, drobna iluzja, naprawa, przewodnik, światło, taumaturgia, telekineza (5m, 5kg), telepatyczna wiadomość, uśpienie, magiczny znak. | 1 |
| Przekazanie zaklęcia | Możesz przekazać przygotowane zaklęcie innej osobie w zasięgu 3, która może natychmiast je rzucić mimo nieposiadania wiedzy magicznej. Wykorzystuje Twoją celność. | 1 |
| Przeładowanie zaklęcia | Możesz naładować zaklęcie mocą kosztem akcji dodatkowej, zadaje wtedy dodatkowe K6 obrażeń. | 2 |
| Rozproszenie magii | Akcja główna. Poświęcając użycie wybranego zaklęcia możesz rozproszyć magię z celu, zasięg: 7. | 1 |
| Wiedza magiczna | Identyfikacja magicznych przedmiotów, zastosowania magicznych akcesoriów, ksiąg, zwojów, korzystanie z magicznych przedmiotów (różdżek, lasek, zwojów), rozbrajanie magicznych pułapek, rozpoznawanie zaklęć (także rzucanych). | 1 |
| Wyssanie mocy | Raz na walkę możesz z ciała pokonanego przeciwnika wyssać moc, aby zregenerować wybraną umiejętność. Akcja dodatkowa, Zasięg: 3. | 1 |
| Zaklinanie | Zaklęcie z używanego przez Ciebie zwoju znika po 2 użyciach.  Pozwala na pisanie zwojów, ulepszanie lub tworzenie przedmiotów z rzadkich magicznych składników. | 1 |
| Złodziej zaklęć | Gdy uda Ci się skontrować zaklęcie zamiast je eksplodować – możesz je przejąć i natychmiast rzucić. | 1 |
| Zły dotyk | Możesz wykonywać ataki okazyjne zaklęciami dotykowymi (nie mogą być powolne). | 1 |

## Bojowe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | R |
|  |  |  |

# Naukowe

## Zwykłe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | R |
| Inżynieria | Metalurgia, znajomość surowców i substancji chemicznych, rozpoznawanie konstrukcji obiektów, znajomość budowy mechanizmów, projektowanie, tworzenie i rozbrajanie granatów, bomb, pułapek, akcesoriów, broni, pancerzy. | 1 |

## Bojowe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | R |
|  |  |  |

# Półświatek

## Zwykłe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | R |
| Chyży | Ataki okazyjne Cię nie dotyczą. | 1 |
| Cios w plecy | Jeśli stoisz za przeciwnikiem obrażenia broni \*2. „Za przeciwnikiem” obejmuje 3 kratki za jego plecami. Przeciwnik musi walczyć z innym oponentem lub nie spodziewać się ataku. Odwraca się do atakującego po jego turze. | 2 |
| Opóźniony cios | Potrafisz uszkodzić przeciwnika tak, aby najpierw nieświadomie kontynuował potyczkę i wyrządził więcej szkód swojemu ciału.  Raz na walkę przed atakiem możesz zadeklarować opóźniony cios, aby zadać K6 więcej obrażeń, lecz całość aplikowana jest dopiero w następnej turze. | 2 |
| Penetracja | Ignorujesz do 2 Obrony zapewnianej przeciwnikowi przez ekwipunek. | 1 |
| Przeczekanie | Raz na walkę możesz przesunąć swój ruch na koniec tury. | 1 |

## Bojowe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | R |
|  |  |  |

# Strzelec

## Zwykłe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | R |
| Defensywa łowcy | Używając broni dystansowej nie tracisz obrony. | 1 |
| Kusznik | Przeładowanie kuszy jest akcją główną zamiast powolnej. | 2 |
| Niespodziewany strzał | Raz na walkę możesz wykonać atak okazyjny bronią dystansową (na pełny zasięg). | 2 |
| Orli wzrok | +2 Zasięgu przy strzelaniu z broni dystansowej. | 1 |
| Potężny strzał | Raz na walkę możesz odjąć od celności strzału wartość nie przekraczającą Twojej Szybkości / 2 i dodać ją do obrażeń. | 1 |
| Precyzja | Kary przy atakach mierzonych -2, -4, -6 (zamiast -3, -6, -9). | 1 |
| Predykcyjny strzał | Raz na walkę możesz przy strzale zadeklarować wykonywanie dwóch rzutów zamiast jednego i wybrać wyższy wynik. | 1 |
| Snajper | +2 Celności gdy strzelasz do kogoś na dystansie większym bądź równym 7. | 1 |
| Specjalista od broni palnej | Przeładowanie broni palnej jest akcją główną zamiast powolnej. | 2 |
| Strzał w zwarciu | Nie prowokujesz ataków okazyjnych strzelając obok przeciwników walczących wręcz. | 1 |
| Strzelec wyborowy | Raz na walkę możesz zwiększyć swoją celność o 1 za każde pole poniżej zasięgu twojej broni. | 1 |
| Wielostrzał | Możesz wystrzelić 2 strzały w ramach powolnej akcji. Rzucasz raz. Pierwsza strzała posiada celność -3, druga -6. | 1 |

## Bojowe

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nazwa | T | Opis | R |
| Przebijający strzał | G | Atak, ignoruje pancerz. | 1 |
| Widowiskowy strzał | D | Atak spec vs Wola, przeciwnik zostaje sprowokowany na turę. | 1 |

# Wojownik

## Zwykłe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | R |
| Antymag | Twoja obrona i wola względem zaklęć zwiększona jest o 2. | 2 |
| Atak na całość | Raz na walkę możesz pójść na całość. Przy ataku otrzymujesz 5 do celności, jednak prze turę posiadasz -5 obrony. | 1 |
| Barykada | Raz na walkę, gdy utrzymując pozycję zostaniesz trafiony możesz nadal utrzymać pozycję. | 1 |
| Kontruderzenie | Raz na walkę, gdy przeciwnik dobiega do Ciebie z odległości co najmniej 5 pól możesz odpowiedzieć darmowym kontratakiem. | 1 |
| Miecz i pięść | Akcja dodatkowa, możesz wzmocnić atak o powalenie przeciwnika kosztem akcji dodatkowej. Deklaracja przed atakiem. | 2 |
| Nieuzbrojony wojownik | Możesz zadawać dowolny typ obrażeń (kłute, obuchowe, cięte) w walce wręcz. | 1 |
| Niszczyciel pocisków | Raz na walkę możesz odeprzeć dowolny pocisk bez rzutu. | 2 |
| Obrońca | Nie otrzymujesz kary do obrony przy osłonie. | 1 |
| Odcięcie wroga | Raz na walkę możesz wykonać test [R / 2 + K20] vs [Wola]. Przy sukcesie zmuszasz przeciwnika, którego zaatakowałeś, do walki wyłącznie z tobą – „Ja jestem Twoim przeciwnikiem”. | 1 |
| Odparcie | Raz na walkę możesz anulować efekt powalenia, ogłuszenia lub przerażenia. | 2 |
| Odwet | Raz na walkę otrzymując obrażenia możesz spróbować zniszczyć broń przeciwnika testem [K / 2 + K20] vs [Obrona + ST]. | 2 |
| Oportunista | Raz na walkę możesz wyprowadzić atak okazyjny bez kosztu akcji dodatkowej. | 2 |
| Pancerny | Redukcja otrzymywanych obrażeń o 1. | 3 |
| Potężny chwyt | Możesz dzierżyć dwuręczną broń w jednej ręce. Wym. 30 Krzepy. | 3 |
| Przerażający | Za każdym razem, gdy zadasz maksymalne obrażenia, przeciwnik musi wykonać test [K20 + Wola] vs [Zadane obrażenia + 15]. Przy porażce ucieka przez następną turę. | 2 |
| Ratunek | Raz na walkę możesz przyjąć obrażenia z osoby obok na siebie. | 1 |
| Rewanż | Raz na walkę otrzymując obrażenia możesz odpowiedzieć kontratakiem kosztem akcji dodatkowej. | 1 |
| Riposta | Raz na walkę uniknąwszy ciosu przeciwnika możesz odpowiedzieć kontratakiem kosztem akcji dodatkowej. | 2 |
| Tarczownik | Posiadając tarcze zadajesz atakami +1 Obrażeń. | 2 |
| Wejście smoka | W pierwszej rundzie posiadasz dodatkowe 5 ruchu. | 2 |
| Żółw | Możesz nosić dwie tarcze, zadajesz atakiem K4 – 1 obrażeń. | 3 |
| Żywotny | Raz na walkę możesz zmniejszyć otrzymane obrażenia do 10, a twoja postać umiera dopiero przy -15 PŻ. | 1 |

## Bojowe

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nazwa | S | Opis | R |
| Chwyt | P | Atak spec, unieruchamiasz przeciwnika. W czasie chwytu nie możesz podejmować innych akcji. Wyzwolenie się przeciwstawnym testem Krzepy. K4 – 1 obrażeń na turę. | 1 |
| Natarcie | G | Atak, w trakcie ataku przesuwasz przeciwnika w tył. | 2 |
| Powalenie | G | Atak, powala przeciwnika. | 1 |
| Roztrzaskanie | G | Atak, niszczy pancerz/tarczę celu, Wym. obuch/topór. | 1 |
| Szarża | G | Atak, Obr: + [Rozbieg / 2]. | 1 |
| Tratowanie | G | Atak spec, Powalasz przeciwników przez których przebiegasz. | 1 |

# Kalkulator

Kalkulator to narzędzie służące jako **pomoc dla MG** przy opracowywaniu i balansowaniu umiejętności. Nie oznacza to, że gracze mogą nabywać dowolne umiejętności, jeśli tylko „matematyka z tego kalkulatora się zgadza”. Wojownik nie powinien mieć dostępu do wielu umiejętności obszarowych czy na daleki dystans, a mag do umiejętności typu „atak” (zadających obrażenia od broni).

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Akcje | Obrażenia | Zasięg | Cele | Obszar | Opis |
| 7 | - | 1 | 1 | 1x1 | Umiejętność „bazowa” za -2 R. |
| 7 | K6 | 5 | 3 | 1x1 | Przykładowe „Magiczne pociski” za 1 R  +1 (2x Obrażenia)  +1 (2x Zasięg)  +1 (2 Cele) |
| Cecha | | | | | Koszt Rzemiosła |
| -2 Akcje (Max 2) | | | | | 0.75 |
| +2x2 Obszar (Max 3) | Przebiegany | | | | | 0.75 |
| +1 Cel | Na wszystkich wrogów | | | | | 0.5 | 2 |
| +Obrażenia / Redukcja K4 – 1 (Max 1) | | | | | 0.5 |
| +2 Celność / K4 Obrona (Max 1) | | | | | 0.5 |
| +2 PŻ | | | | | 0.5 |
| +2 Przemieszczenie | | | | | 0.5 |
| +2 Zasięg | Globalny | | | | | 0.5 | 2.5 |
| +K1 Tur | Walka | | | | | 0.5 | 2.5 |
| Efekty specjalne | | | | | Koszt Rzemiosła |
| Zauroczenie (vs Wola zawarte) | | | | | 2.75 |
| Zwykły atak | | | | | 1.75 |
| Ogłuszenie (Max 1 tur) / Oślepienie / Wytrącenie broni | | | | | 1.5 |
| vs Wola | | | | | 0.75 |
| Tylko na wrogów | | | | | 0.75 |
| Zniszczenie pancerza/tarczy celu | | | | | 0.5 |
| Powalenie / Unieruchomienie / Prowokacja / Przemieszczenie o 5 pól | | | | | 0.5 |
| Leczenie | | | | | 0.5 |
| Wybór między 2 opcjami | | | | | 0.5 |
| Przyspieszenie / Spowolnienie (1 | 2 | 3 S) | | | | | 0.25 | 0.75 | 1.5 |
| Żywioł (Ogień/Piorun itp.) | | | | | 0 |