# Ogólne

## Zwykłe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | R |
| Adrenalina | Inicjatywa +5. | 1 |
| Akrobacje | Testowa. Pokonywanie przeszkód bez spowolnienia ruchu, utrzymywanie równowagi, unikanie upadku, kontuzji, powalenia. | 1 |
| Atletyka | Testowa. Przepychanie, mocowanie się, rzucanie obiektami, wytrwałość w podróży, pływanie, skakanie, wspinaczka. | 1 |
| Jeździectwo | Pozwala sprawnie ujeżdżać zwierzęta (walczyć z nich). | 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 |
| Medytacja | Dzięki regularnej medytacji możesz użyć wybranej umiejętności dwa razy na 3 godziny. Zmiana umiejętności wymaga minimum godzinnej medytacji. | 2 |
| Miłośnik eliksirów | Wypicie eliksiru zabiera 3 Szybkości. Możesz wypić 2 eliksiry na 3 godziny. | 1 |
| Mistrz improwizacji | Zmiana broni zabiera 1 Szybkości. | 1 |
| Natychmiastowe powstanie | Powalony możesz powstać kosztem 1 Szybkości. | 1 |
| Oburęczność | Po ataku możesz przeprowadzić dodatkowy atak drugą bronią kosztem 3 Szybkości. | 2 |
| Poliglota | Mówisz we wszystkich popularnych językach. | 2 |
| 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 |
| Sztuki walki | Przy ataku wręcz lub kastetem +1 obrażeń i nie tracisz obrony. | 2 |
| Towarzysz: Dowolny | Posiadasz lojalnego towarzysza, który podróżuje z Tobą. Wraz z jego śmiercią lub opuszczeniem przez niego grupy odzyskujesz wydane punkty. | 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 |
| 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 |
| Zręczność | 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. | 1 |

## Bojowe

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

# Druidyczne

## Zwykłe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | R |
| Rytuały | Przeprowadzanie rytuałów magicznych. | 1 |
| Moc natury | Przy silnych żywiołach (deszcz, silny wiatr, pożar, burza) posiadasz +2 Szybkości. | 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 |
| Kontrowanie zaklęcia | Raz na walkę możesz spróbować przeszkodzić przeciwnikowi w wykonywaniu zaklęcia testem [R / 2 + K20] vs [R / 2 + K20]. Anulowane zaklęcie eksploduje zadając K4 obrażeń. | 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 |
| Zaklinanie | Pozwala na pisanie zwojów, ulepszanie lub tworzenie przedmiotów z rzadkich magicznych składników. | 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 bazowe broni \*2, tylko zwykłe ataki. „Za przeciwnikiem” obejmują 3 kratki za jego plecami. | 2 |
| Unik | Raz w walce możesz nakazać przeciwnikowi powtórzyć udany rzut na atak. | 1 |
| Zmysł walki | Po dobiciu wroga możesz oddać atak na kolejnego obok. | 1 |

## Bojowe

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

# Wojownik

## Zwykłe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | R |
| Obrońca | Co turę możesz wybrać sojusznika obok i przejmować ataki z niego. | 1 |
| Ratunek | Raz na walkę możesz przyjąć czyjeś obrażenia na siebie, zasięg: 2. | 1 |
| Rewanż | Raz na walkę otrzymując obrażenia możesz odpowiedzieć darmowym kontratakiem. | 1 |

## Bojowe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | R |
| Chwyt | Atak spec, unieruchamiasz przeciwnika. W czasie chwytu nie możesz podejmować innych akcji. Wyzwolenie się przeciwstawnym testem Krzepy. K4 – 1 obrażeń na turę. | 1 |
| Powalenie | Atak +2, powala przeciwnika. | 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 | | | | | 0.25 | 1.5 |
| +K1 Tur | Walka | | | | | 0.25 | 1.5 |
| Efekty specjalne | | | | | Koszt Rzemiosła |
| Zauroczenie (vs Wola zawarte) | | | | | 2.75 |
| Zwykły atak | | | | | 1.75 |
| Ogłuszenie (Max 1 tur) / Oślepienie | | | | | 1.5 |
| vs Wola | | | | | 0.75 |
| Tylko na wrogów | | | | | 0.75 |
| Zniszczenie pancerza/tarczy celu | | | | | 0.5 |
| Powalenie / Unieruchomienie / 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 |