# Aasimari

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętność | Opis | P |
| Język niebiański |  | 1 |
| Leczące dłonie | Akcja dodatkowa. Możesz raz dziennie przywrócić K4 PŻ poprzez dotyk. | 1 |
| Odporność: Nekromancja | Całkowita. | 2 |

# Człowiek

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętność | Opis | P |
| Wytrwałość | +5 Energii. | 4 |

# Diablę

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętność | Opis | P |
| Język demoniczny |  | 1 |
| Kamuflaż\* | Ukrywasz swój prawdziwy wygląd, dopóki nie zostaniesz rozpoznany. | 1 |
| Odporność: Ogień\* | Całkowita. | 2 |
| Widzenie w ciem. | Całkowitych. | 1 |

# Drakon

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętność | Opis | P |
| Język drakoński |  | 1 |
| Niepowstrzymany | Odporność na efekty unieruchomienia i paraliżu. | 2 |
| Odporność: Ogień\* | Całkowita. | 2 |
| Smoczy oddech\* | Jak zaklęcie dotykowe ognia. | P |

# Elf

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętność | Opis | P |
| Defensywna łowcy\* | Strzelectwo. | 1 |
| Język elficki |  | 1 |
| Niezwyciężony umysł | Odporność na przerażenie i efekty kontroli umysłu (zauroczenie). Nie dotyczy iluzji. | 2 |

# Firbolg

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętność | Opis | P |
| Mowa zwierząt\* | Porozumiewanie się ze zwierzętami. | 1 |
| Odporność: Magia | Raz na dzień możesz powtórzyć rzut na obronę przed dowolnym zaklęciem. | 2 |
| Uczłowieczenie\* | Niewielka zmiana koloru skóry, włosów, wzrostu. | 2 |

# Gnom

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętność | Opis | P |
| Odporność: magia | Raz na dzień możesz powtórzyć rzut na obronę przed dowolnym zaklęciem. | 2 |
| Szalony naukowiec | Podczas tworzenia przedmiotów, jeśli wyrzucisz 15-20 tworzysz coś pozytywnie nieoczekiwanego, zaś przy 1-5 negatywnego. | 1 |
| Widzenie w ciem. | Całkowitych. | 1 |

# Goblin

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętność | Opis | P |
| Brutalność | Gdy zadając obrażenia wyrzucisz maksymalną wartość, wykonaj dodatkowy rzut. | 3 |
| Chuchro | Wady. | -1 |
| Język gobliński |  | 1 |
| Odporność: Trucizna | Całkowita. | 2 |
| Pechowiec | Przy każdym twoim rzucie 1 na K20 dzieje się coś złego. Rzut 20 nie jest dla Ciebie bezwzględnym sukcesem. | -1 |

# Krasnolud

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętność | Opis | P |
| Język krasnoludzki |  | 1 |
| Odporność: Rany | Odejmujesz 5 od rzutu na czas trwania rany. | 1 |
| Twardziel | Twoje zdrowie powiększone jest o poziom / 3 zamiast / 4. | 2 |

# Niziołek

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętność | Opis | P |
| Chuchro | Ogólna. | -1 |
| Chyży | Zręczność. | 1 |
| Szczęście | Gdy kiedykolwiek wyrzucisz 1, powtórz rzut. | 2 |

# Ork / Półork

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętność | Opis | P |
| Brutalność | Gdy zadając obrażenia wyrzucisz maksymalną wartość, wykonaj dodatkowy rzut. | 3 |
| Szał | Raz na walkę na K4 tur możesz wprowadzić się w szał. | 1 |

# Półelf

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętność | Opis | P |
| Charyzma | Podczas handlu sprzedając przedmiot możesz zwiększyć jego wartość o 50% przy rzucie powyżej 15. | 1 |
| Sprzyjający los | +1 do testów fabularnych. | 2 |

# Szczuroczłowiek

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętność | Opis | P |
| Czuły węch | +5 do testów na spostrzegawczość. | 1 |
| Język podmroczny |  | 1 |
| Odporność: choroby | Całkowita. | 1 |

# Tabaxi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętność | Opis | P |
| Czuły węch | +5 do testów na spostrzegawczość. | 1 |
| Język kotowaty |  | 1 |
| Pazury | Walcząc przy użyciu gołych łap zadajesz +1 obrażeń.  +5 do testów uwalniania się z oplątania, więzów i tym podobnych. | 1 |
| Widzenie w ciem. | Całkowitych. | 1 |

\* – Opcjonalne