# Ogólne (dostępne dla wszystkich)

## Biegłości

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | P |
| Broń dystansowa i mała | Kusze, łuki, proce, strzelby, sztylety i krótkie miecze | 1 |
| Inna: Rodzaj |  | 1 |
| Kastety i pięści |  | 1 |
| Kostury i różdżki | Wym. wiedza magiczna. | 1 |
| Miecze, obuchy, topory |  | 1 |
| Oszczepy i włócznie |  | 1 |
| Zbrojmistrz | Maksymalny bonus obrony od niemagicznych pancerzy i tarcz wynosi P. | P |

## Główne (deklarują klasę postaci, zapewniają dostęp do drzew umiejętności)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | P |
| Akrobatyka | Pokonywanie przeszkód bez spowolnienia ruchu, utrzymywanie równowagi, unikanie upadku, kontuzji, powalenia. skakanie. | 2 |
| Atletyka | Przepychanie, mocowanie się, rzucanie obiektami, wytrwałość w podróży, pływanie, wspinaczka. | 2 |
| Strzelectwo | Wym. Broń dystansowa i mała. | 2 |
| Wiedza magiczna | Pozwala na używanie zaklęć.  Identyfikacja magicznych przedmiotów, zastosowania magicznych akcesoriów, ksiąg, zwojów, korzystanie z magicznych przedmiotów (różdżek, lasek, zwojów), rozbrajanie magicznych pułapek, rozpoznawanie zaklęć (także rzucanych). | 2 |
| Występy | Pozwala na używanie magicznych pieśni (wym. Wyjątkowa broń).  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. | 2 |
| 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. | 2 |

## Zwykłe

### Wsparcie

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | P |
| Kucharz | Jeśli danego dnia spożywany był posiłek kucharza, możecie walczyć posiadając 0 PK. Kucharz w drużynie przyspiesza leczenie ran o 1 dzień (do min. 1 dnia). | 1 |
| Medycyna | Pozwala skrócić czas leczenia rany o [K10 + Materiały np. bandaże] do min. 1.  Leczenie ludzi i zwierząt, rozpoznawanie chorób, przeprowadzanie sekcji, operacji, tworzenie antidotum. | 1 |
| Poliglota | Mówisz we wszystkich popularnych językach. | 1 |
| Pomocnik | Akcja dodatkowa, wzmacniasz celność następnego ataku lub umiejętności (swojej lub sojusznika) o 2.  Używając wsparcia przywracasz o więcej 1 kondycji. | 1 |
| Przywództwo | Wszyscy w drużynie +2 inicjatywy. | 1 |
| Rzemiosło: Typ | Alchemia, inżynieria, kowalstwo itp. Wykonując test [K20 + Poziom / 2 + Materiały] vs [ST] możesz tworzyć przedmioty. | 1 |

### Inne

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | P |
| Adrenalina | Raz na dzień możesz wykonać dwie akcje dodatkowe. | 1 |
| Bestia: Dowolny | Tylko na start. Raz na dzień możesz zmienić swoją formę (np. w wilkołaka). | 2 |
| Czujność | Możesz wykonać akcję dynamiczną zanim nadejdzie twój ruch. Nie możesz być zaskoczony, jeśli jesteś przytomny. | 1 |
| Defensywa | +X / 1.5 Obrony. | P |
| Dręczyciel | Zadajesz dodatkowe K4 obrażeń powalonym lub ogłuszonym przeciwnikom. | 1 |
| Inicjatywa | Zwiększasz swoją inicjatywę o P \* 3. | P |
| Jeździectwo | Pozwala sprawnie ujeżdżać zwierzęta i walczyć z nich bez kary -5. | 1 |
| Krytyczny cios | Raz na walkę możesz odjąć od celności ataku lub umiejętności wartość nie przekraczającą twojego Poziomu / 2 i dodać ją do obrażeń.  Rzucając 20 przy trafieniu zadajesz dwukrotne obrażenia. | 1 |
| Medytacja | Raz na dzień możesz użyć umiejętności bez kosztu energii. | 2 |
| Miłośnik eliksirów | Raz na walkę możesz wypić eliksir z pomniejszonym kosztem akcji.  Możesz wypić 2 eliksiry na 3 godziny. | 1 |
| Mistrz improwizacji | Potrafisz walczyć wszystkim, co wpadnie Ci w dłoń – włącznie z różdżkami i kosturami magicznymi.  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 i nie otrzymujesz do niego kar. | 3 |
| Nienawiść: Wróg | Możesz wybrać typ wroga, przeciwko któremu zadajesz podwójne obrażenia. | 1 |
| Oburęczność | Po ataku możesz przeprowadzić dodatkowy zwykły atak drugą bronią kosztem akcji dodatkowej. | 3 |
| Ocena przeciwnika | Spotykając nowego przeciwnika wykonaj rzut [K20] vs [ST] (standardowo 10) na rozpoznanie go. Przy sukcesie dowiadujesz się, jakie są jego mocne i słabe strony. | 1 |
| Ofensywa | +P / 1.5 do testów zaklęć i ataków. | P |
| O krok do przodu | Jeśli posiadasz inicjatywę wyższą od wszystkich oponentów, zyskujesz dodatkową akcję główną w pierwszej turze. | 2 |
| Piękno | Raz dziennie możesz powtórzyć dowolny rzut na przekonywanie, handel i zbieranie informacji. +1 Obrony na humanoidy płci przeciwnej. | 1 |
| Presja | Akcja dodatkowa, możesz wzmocnić atak o efekt uciszenia na turę. | 1 |
| Przebiegłość | Raz na turę możesz przesunąć swój ruch na koniec. | 1 |
| Ruchliwy | Raz na turę po użyciu umiejętności możesz ruszyć się o 1 kratkę (nie unika ataków okazyjnych). | 1 |
| Silna wola | +P Woli. | P |
| Statyczny | Po turze stania w miejscu otrzymujesz bonus +3 celności dopóki się nie ruszysz. | 1 |
| Szybkonogi | +1 Ruchu. | 1 |
| Tak to się robi | Raz na dzień, gdy sojusznik zawiódł w teście i przyszła „twoja kolej”, możesz podjąć go z modyfikatorem +5. | 1 |
| 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 bez kar, a nawet np. ścigać przeciwnika, którego wyłącznie słyszysz. | 2 |
| Walka wręcz | Przy ataku wręcz zadajesz +1 obrażeń i nie tracisz obrony. | 1 |
| Wiara: Bóstwo | Działa jak Adept: Dowolny umożliwiając wykonywanie zaklęć typu związanego z bóstwem (pod warunkiem, że nie jest rozgniewane).  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+ |
| Zew krwi | Mając kondycję poniżej połowy posiadasz dodatkową akcję dodatkową. | 1 |
| Zmysł walki | Po dobiciu wroga wręcz możesz oddać atak na kolejnego obok za darmo. | 2 |
| 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 |

## Wady

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | P |
| 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 -5 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 | Posiadasz permanentny status chuchro. | -1 |
| Dziecię drzew | Nie możesz używać stalowych przedmiotów (biżuteria). Brzydzisz się technologią (kusze, strzelby, mechanizmy). Kontakt z metalem działa na Ciebie jak uciszenie. | -1 |
| Ślepy | Jesteś niewidomy – wiecznie pod wpływem efektu oślepienia. | -2 |

# Akrobatyka

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | P |
| Bojowa adaptacja | Możesz zadawać dowolny typ obrażeń (kłute, obuchowe, cięte) w walce wręcz. | 1 |
| Riposta | Raz na walkę uniknąwszy ciosu przeciwnika możesz odpowiedzieć kontratakiem kosztem akcji dodatkowej. | 1 |
| Sztuki walki | +1 UK przy walce pięśćiami/kastetem. | 1 |
| Szybkie powstanie | Powalony możesz powstać kosztem akcji dodatkowej. | 1 |
| Uniki | Możesz kosztem akcji dodatkowej zwiększyć swoją obronę o 2. | 1 |

## Bojowe

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nazwa | T | Opis | P |
| Podcięcie | G | Atak, powala przeciwnika. | 1 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Postawa: Przewidywanie ruchów | D | +3 Obrony na wybrany typ broni (np. łuk, kusza, pazury). | 1 |
| Przeskok | D | Dynamiczna, przemieszczasz się o max 2 pola. | 1 |

# Atletyka

## Zwykłe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | P |
| Atak na całość | Raz na walkę możesz pójść na całość. Przy ataku otrzymujesz 5 do celności, jednak prze turę posiadasz -5 obrony. | 1 |
| Barykada | Możesz utrzymywać pozycję bez kosztu akcji dodatkowej. | 1 |
| Berserker | Do celności dodajesz ilość brakującej kondycji / 2. | 1 |
| Brutalność | Gdy zadając obrażenia wyrzucisz maksymalną wartość, wykonaj dodatkowy rzut. | 3 |
| Gruboskórny | Raz na walkę możesz zmniejszyć otrzymane obrażenia o K4 do min. 1. | 1 |
| Kontruderzenie | Raz na walkę, gdy przeciwnik dobiega do Ciebie z odległości co najmniej 5 pól możesz odpowiedzieć darmowym kontratakiem. | 1 |
| Miecz i pięść | Raz na walkę możesz wzmocnić atak (na jeden cel) o powalenie kosztem akcji dodatkowej. | 2 |
| Niezłomny | Walczysz dobrze w niesprzyjających warunkach nie otrzymując kar, jesteś odporny na efekty osłabienia (za wyjątkiem ran). | 1 |
| Niszczyciel pocisków | Raz na walkę możesz odeprzeć dowolny pocisk bez rzutu. Wym. tarcza. | 2 |
| Odcięcie wroga | Raz na walkę możesz wykonać test vs Wola. Przy sukcesie zmuszasz przeciwnika, którego zaatakowałeś, do walki wyłącznie z tobą. | 1 |
| Odparcie | Raz na walkę możesz anulować efekt powalenia, ogłuszenia, unieruchomienia lub przerażenia. | 2 |
| Odwet | Raz na walkę otrzymując obrażenia możesz spróbować zniszczyć broń przeciwnika testem vs [Obrona + ST]. | 1 |
| Oportunista | Raz na walkę możesz wyprowadzić atak okazyjny bez kosztu akcji dodatkowej. | 1 |
| Potężny chwyt | Możesz dzierżyć dwuręczną broń w jednej ręce (tylko w głównej). | 4 |
| Przerażający | Za każdym razem, gdy zadasz maksymalne obrażenia, przeciwnik musi wykonać test [K20 + Wola] vs [15 + Zadane obrażenia]. Przy porażce ucieka przez następną turę. | 1 |
| 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 |
| Tarczownik | Posiadając tarczę zadajesz atakami +1 Obrażeń. | 1 |
| Tężyzna fizyczna | Zwiększasz swoją Kondycję o P \* 1.5. | P |
| Twardziel | Twoje zdrowie powiększone jest o poziom / 3 zamiast / 4. | 2 |
| Wejście smoka | W pierwszej rundzie posiadasz dodatkowe 3 ruchu. | 1 |
| Żywotny | Raz na walkę możesz zmniejszyć otrzymane obrażenia do 5, a twoja postać umiera dopiero przy -15 PK. | 1 |

## Bojowe

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nazwa | T | Opis | P |
| Chwyt | G | Test stały, unieruchamiasz przeciwnika. W czasie chwytu nie możesz podejmować innych akcji. K4 – 1 obrażeń na turę. | 1 |
| Łupnięcie | G | Test, Ogłusza, 1x3x3, Wym. młot | 1 |
| Natarcie | G | Atak, możesz wykorzystać swój ruch przesuwając 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 | Test, Powalasz przeciwników przez których przebiegasz. | 1 |

# Strzelectwo

## Zwykłe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | P |
| Defensywa łowcy | Używając broni dystansowej nie tracisz obrony. | 1 |
| Niespodziewany strzał | Raz na walkę możesz wykonać atak okazyjny bronią dystansową (na zasięg 2). | 2 |
| Niewidoczny strzał | Raz na walkę możesz zwiększyć celność ataku o 5 kosztem dwukrotnie mniejszych obrażeń. | 1 |
| Orli wzrok | +1 Zasięgu przy strzelaniu z broni dystansowej. | 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 |
| Rozpoznanie terenu | Na początku walki na otwartym terenie możesz rozmieścić K4 naturalnych przeszkód. | 1 |
| Snajper | +2 Celności, gdy strzelasz na dystansie większym bądź równym 7. | 1 |
| Strzał z bliska | Raz na walkę +5 celności, jeśli strzelasz w zwarciu. | 1 |
| 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 twojego zasięgu. | 1 |
| Szybkie przeładowanie | Przeładowanie kuszy lub broni palnej nie zużywa akcji dodatkowej. | 2 |

## Bojowe

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nazwa | T | Opis | P |
| Bombowy strzał | P | Atak, przyczepiasz do strzały małą bombę, która dodaje efekt do strzału. | 1 |
| Deszcz strzał | P | Atak, Obszar 2x2 | 1 |
| Potężny strzał | P | Atak, +2 UK | 1 |
| Wielostrzał | P | 2 ataki, rzucasz raz, pierwsza strzała posiada celność -2, druga -4. | 1 |
|  |  |  |  |
| Balistyczny strzał | G | Atak, zasięg +4 | 1 |
| Czuły punkt | G | Atak -2, drugie trafienie tą umiejętnością zadaje dodatkową kość obrażeń | 1 |
| Przebijający strzał | G | Atak, ignoruje pancerz i tarczę. | 1 |
| Strzał z odskokiem | G | Atak +2, przemieszczasz się o 2 pola | 1 |
|  |  |  |  |
| Kontra | D | Kiedy jesteś atakowany, zamiast tego ty atakujesz cel. Jeśli trafisz, traci on 1 Kondycji i przerywasz jego atak, Tur 1 | 1 |
| Postawa: Skupienie | D | +1 do celności | 1 |
| Widowiskowy strzał | D | Test vs Wola, cel traci akcję dodatkową. | 1 |
| Wykorzystanie terenu | D | Możesz przeskoczyć przez przeszkodę i przesunąć ją o pole (także na przeciwnika, który traci 1 Kondycji i zostaje cofnięty o pole). | 1 |

# Wiedza magiczna

Typy magii: Ogień, Powietrze (Elektryczność), Śmierć (Nekromancja), Światło, Umysł (Iluzje), Woda (Lód), Ziemia (Natura).

## Zwykłe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | P |
| Adept: Dowolny | Umożliwia wykonywanie zaklęć danego typu oraz manipulację danym żywiołem. Np. wzniecenie ognia, powolne spadanie, uśmiercenie rośliny, magiczne światło, drobna iluzja, stworzenie małego wiru wodnego, przyspieszenie wzrostu rośliny. | 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 |
| Ekspert magii: Dowolny | Twoje zaklęcia danego typu ignorują odporność celu. | 1 |
| Elementalista | Do każdego zaklęcia nieposiadającego natury możesz dodawać w walce wybrany żywioł. Wym. Adept tego żywiołu. | 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 |
| Kontrola pogody | Raz na tydzień możesz przywołać deszcz, burzę lub zapewnić dobrą pogodę kilkugodzinnym rytuałem testem [K20 + Poziom / 2] vs 10. Wym. składników. Wym. Adept: Ziemia. | 1 |
| Kontrowanie zaklęcia | Akcja dynamiczna, możesz spróbować przeszkodzić przeciwnikowi w wykonywaniu zaklęcia Testem vs Wola. Anulowane zaklęcie eksploduje zadając K4 obrażeń, zasięg: 5. | 1 |
| Krwawy mag | Kosztem PK możesz wzmocnić celność zaklęcia. | 1 |
| Mag bojowy | Nie prowokujesz ataków okazyjnych wykonując zaklęcie obok przeciwnika walczącego wręcz. | 1 |
| Magiczne pociski | Możesz atakować z dłoni jak przy użyciu różdżki. Wym. wolnych, niczym nieskrępowanych rąk. | 1 |
| Magiczne pułapki | Jeśli walka jest zaplanowana przez twoją drużynę, przed walką możesz umieścić na polu bitwy jedno ze swoich zaklęć obszarowych zadających obrażenia lub kontrolujące tłum. Zostaje zużyte. | 1 |
| Manipulacja obszarem | Możesz zmniejszać obszar swojego zaklęcia wedle uznania (pole musi pozostać połączone z punktem startowym i pozostać symetryczne). | 1 |
| Mistyk | Raz na tydzień testem vs Wola jesteś w stanie odczytać myśli celu.  Raz na dzień możesz wywołać u celu koszmar lub zapewnić spokojny sen.  Poprzez specjalne rytuały możesz komunikować się ze światem duchów. | 1 |
| Moc natury | Raz na walkę przy silnych żywiołach (burza, deszcz, pożar, silny wiatr, wodospad) możesz wykonać dodatkową akcję główną. Wym. Adept: Ziemia. | 1 |
| Mowa zwierząt | Porozumiewanie się ze zwierzętami. Wym. Znajomość natury. | 1 |
| Odporność: Żywioł | Zapewnia odporność na żywioł, Wym. Adept tego żywiołu. | 1 |
| Pakciarz | Poprzez specjalne rytuały możesz zawrzeć z celem dowolny pakt, którego złamanie będzie oznaczać jego śmierć, Wym. Adept: Śmierć | 1 |
| Percepcja magii | Jesteś w stanie wykrywać magię, lokalizować i atakować np. niewidzialnych przeciwników. | 1 |
| Podróżnik | Akcja dodatkowa, przemieszczasz się lub sąsiadującego sojusznika o max 3 pola.  Poprzez specjalny rytuał możesz raz na tydzień utworzyć portal utrzymujący się kilka godzin między dwoma lokalizacjami, w których wcześniej zostawiłeś osobisty przedmiot. Max dystans 40 km. | 1 |
| Polimorf | Zmniejsza koszt akcji zmian formy. | 1 |
| Popularna magia | Znasz drobne zaklęcia niebojowe z każdego elementu takie jak: alarm, bańka wodna, lokalizacja (osoby lub przedmiotu w oparciu o posiadany), magiczna kłódka, magiczny znak, naprawa, przewodnik, światło, tajemne oko, taumaturgia, telekineza (4m, 1kg), telepatyczna wiadomość, urok, uśpienie, uziemienie. | 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 | Raz na walkę +1 UK zaklęcia kosztem 3 punktów energii. | 1 |
| Sprzyjające wiatry | +1 Ruch, Wym. adept: Powietrze. | 1 |
| Trwałe zaklęcie | Możesz posiadać na sobie stale rzucone jedno zaklęcie wspierające (dodatkowe; typ akcji nie zmodyfikowany). Tylko nieobszarowe zaklęcia „na czas walki”. | 1 |
| Twórca | Możesz używać swojej magii, aby tworzyć przedmioty codziennego użytku. Wym. Adept: Woda / Ziemia. | 1 |
| Wyssanie mocy | Akcja dodatkowa, Poprzez dotyk z ciała pokonanego przeciwnika pobierasz K4 energii. | 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. | 1 |

## Bojowe

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nazwa | T | Opis | P |
| Powolne | | | |
| Amok | P | Test vs Wola, Cel 1, Tur 1, Zasięg 3, Wym. Adept: Umysł | 1 |
| Eksplozja magii | P | Test, Obr K8, Obszar 3x3 wokół postaci | 1 |
| Fala | P | Test, Obr K6, Obszar 3x1, Zasięg: 1, Wym. Adept: Woda | 1 |
| Fantom | P | Test vs Wola, cel walczy z wyimaginowanym przeciwnikiem, przez którego jest prowokowany, Tur 1, Zasięg 3, Wym. Adept: Umysł | 1 |
| Forma: Niedźwiedź | P | Obr K6, Tur K4 + 1, Uciszenie, Kondycja \* 2, po powrocie stan skaluje się / 2, Wym. Znajomość natury. | 1 |
| Forma: Ptak | P | Tur K4, Lot, Wym. Znajomość natury | 1 |
| Forma: Tygrys | P | Obr K6, Oburęczność, Tur K6 + 1, Uciszenie, Wym. Znajomość natury | 1 |
| Lewitacja | P | Tur K4, Lot, Wym. Adept: Powietrze | 1 |
| Magiczne więzienie | P | Test, Unieruchomienie aż do zniszczenia, wytrzymuje K10 obrażeń, Wym. Adept: Śmierć, Woda, Ziemia | 1 |
| Ognista kula | P | Test, Obr K6, Obszar 2x2, Zasięg: 3, Wym. Adept: Ogień | 1 |
| Ożywienie przedmiotów | P | Ożywiasz K4 obiektów w otoczeniu, które atakują cel z twoją celnością –[wyrzucona wartość]. | 1 |
| Pacyfikacja | P | Test vs Wola, cel nie może atakować (zadawać obrażeń), Tur K4, Wym. Adept: Światło, Zasięg: 1 | 1 |
| Pomniejszenie | P | Test vs Wola, obrażenia celu / 2, Tur: 1, Zasięg: 1 | 1 |
| Powiększenie | P | Cel atakuje dodatkową kostką obrażeń przy atakach i umiejętnościach, tur: 1, Zasięg: 1 | 1 |
| Przeklęta więź | P | Test vs Wola, cel otrzymuje tyle obrażeń, co ty, Wym. Adept: Śmierć. | 1 |
| Przeniesienie umysłu | P | Test vs Wola, Tur 1, Zasięg 1, Opętanie, na czas trwania zaklęcia mag upada (powalenie) i pozostaje niezdolny do walki, Wym. Adept: Umysł. | 1 |
| Sanktuarium | P | Tworzysz bezpieczny, pozbawiony dźwięku obszar 2x2, w którym nikt nie podejmuje walki, a efekty obszarowe nie działają, Tur K4 | 1 |
| Słoneczny promień | P | Test vs Wola, Obr K8, Wym. Adept: Światło, Zasięg globalny | 1 |
| Transfer życia | P | Test vs Wola, Obr K4, Zasięg 1, przywraca kondycję, Wym. Adept: Śmierć | 1 |
| Trzęsienie ziemi | P | Test, Powalenie, Wszyscy (także sojusznicy), Wym. Adept: Ziemia | 1 |
| Udręczenie | P | Test vs Wola, cel otrzymuje tyle obrażeń, ile sam zadaje, Tur K4, Wym. Adept: Śmierć, Zasięg: 1 | 1 |
| Niewidzialność | P | Ukrycie, Tur K4, Wym. Adept: Umysł | 1 |
| Zauroczenie | P | Test vs Wola, Tur 1, Zasięg 1, Wym. Adept: Umysł lub Piękno | 1 |
| Główne | | | |
| Chmara owadów | G | Test vs Wola, Obr K6, Osłabienie, Tur 1, Zasięg 3, Wym. Adept: Śmierć / Ziemia | 1 |
| Chmura dymu | G | Obszar 2x2, wszyscy atakujący cel znajdujący się w chmurze lub znajdując się w chmurze są przy tej akcji pod wpływem oślepienia. | 1 |
| Leczenie | G | Przywraca K6 PK, Zasięg 1, Wym. Adept: Światło / Woda / Ziemia | 1 |
| Lustrzane odbicie | G | Tworzysz K4 iluzji samego siebie, Tur 1, Zasięg 3 | 1 |
| Magiczna broń | G | +1 UK broni do walki wręcz, Na walkę, Zasięg 1 | 1 |
| Magiczny pocisk | G | Test, Cel 1, Obr K8, Zasięg 5 | 1 |
| Magiczny promień | G | Test, Obr K6, Obszar 2x1 | 1 |
| Oplątanie | G | Test, Unieruchomienie, Obszar 2x2, Tur: 1, Zasięg: 3, Wym. Adept: Ziemia | 1 |
| Oślepiająca światłość | G | Test vs Wola, Oślepienie, Obszar 3x3 wokół postaci, Tur K4, Wym. Adept: Światło | 1 |
| Piorunujący pancerz | G | Do końca walki, każdy przechodzący przez pole obok Ciebie traci 1 Kondycji. Wym. Adept: Powietrze | 1 |
| Podmuch | G | Przemieszczasz wszystkich wrogów o 5 pól w wybranym kierunku. Wym. Adept: Powietrze | 1 |
| Porażenie / Uśpienie | G | Test / Test vs Wola, Ogłuszenie, Tur 1, Zasięg 3 | 1 |
| Przerażenie | G | Test vs Wola, Przerażenie, Cel 1, Tur 1, Zasięg: 5, Wym. Adept: Śmierć / Umysł | 1 |
| Rozproszenie magii | G | Test, rozprasza magię z celu, Zasięg 1 | 1 |
| Śmiercionośny krąg | G | Obr K8 przy przejściu, Obszar 3x3, Tur K4, Zasięg: 3, Wym. Adept: Ogień / Śmierć | 1 |
| Telekineza | G | Test, Odbiera przeciwnikowi przedmiot, Zasięg 3 | 1 |
| Teleportacja | G | Przemieszczasz cel o 5 pól. Nie może przenikać obiektów stałych. | 1 |
| Wrażliwość | G | Test vs Wola, Chuchro, Na czas walki | 1 |
| Dodatkowe | | | |
| Aura mocy | D | +1 UK ataków i umiejętności, Tur K4 | 1 |
| Ciemność | D | Obszar 2x2, wszyscy znajdujący się w ciemności są ukryci., Wym. Adept: Śmierć | 1 |
| Magiczna bariera | D | Blokuje K4 obrażeń na celu, Zasięg 1 | 1 |
| Magiczne ostrze | D | Na czas walki tworzysz broń K6, Zasięg 1 | 1 |
| Magiczna powierzchnia | D | TworzyRsz obszar 3x3 powierzchni, Zasięg 3. Wym. Adept żywiołu  Lód / Woda / Ziemia: koszt ruchu po kratce powierzchni = 3.  Ogień / Śmierć: -1 kondycji za każdy ruch po powierzchni.  Umysł: Test vs Wola na ogłuszenie (halucynacje), jeśli przeciwnik zakończy w polu swój ruch | 1 |
| Magiczna ściana | D | Tworzysz ścianę 3x1, Zasięg 3, Wym. Adept żywiołu  Ogień: Przejście przez ścianę odbiera K6 kondycji.  Powietrze: Przejście przez ścianę kosztuje 3 ruchu i nakłada oślepienie.  Śmierć / Woda / Ziemia: Posiada K8 wytrzymałości. | 1 |
| Oczyszczenie | D | Zdejmujesz z celu negatywne, tymczasowe efekty, Zasięg: 1 | 1 |
| Odesłanie | D | Test vs Wola, odsyłasz przyzwaną istotę, Zasięg: 1. | 1 |
| Odporność: Żywioł | D | Cel otrzymuje odporność na żywioł. Wym. Adept żywiołu | 1 |
| Petryfikujący dotyk | D | Test, Ogłusza na turę, Wym. Adept: Śmierć / Woda / Ziemia | 1 |
| Prawdziwe widzenie | D | Na czas walki cel widzi rzeczy takie, jakimi są, Zasięg: 1 | 1 |
| Rozmyty obraz | D | Na czas walki +1 Obrona, Wym. Adept: Umysł | 1 |
| Wirująca magia | D | Na czas walki kiedy jesteś atakowany przeciwnik traci 1 Kondycji. | 1 |
| Wzmocnienie | D | Na czas walki dajesz celowi (nie sobie) +1 Obrony, Celności lub ruchu, Zasięg 1 | 1 |
| Zaraza | D | Test vs Wola, Osłabienie, Cel 1, Tur K4, Zasięg 1, Wym. Adept: Śmierć | 1 |
| Zbroja maga | D | Na czas walki +1 Obrona | 1 |

# Występy

## Zwykłe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | P |
| Chaotyczne brzdęki | Raz na walkę grając pieśń na cel możesz dodatkowo odebrać mu akcję dodatkową. | 1 |
| Długa pieśń | Raz na walkę możesz wzmocnić czas trwania pieśni o 1. | 1 |
| Geniusz muzyczny | Raz na walkę możesz użyć pieśni na dodatkowym celu. | 2 |
| Improwizacja | Raz na walkę możesz wykonać losową ze swoich umiejętności (także już użytą) kosztem akcji głównej. Zużywasz ją. | 1 |
| Muzyczny trans | Raz na walkę możesz wzmocnić celność pieśni o 5 kosztem całego ruchu. | 1 |
| Muzyczny miks | Raz na walkę grając dwie pieśni w jednym ruchu możesz pomniejszyć koszt akcji jednej z nich. | 2 |
| Pieśń z dedykacją | Raz na walkę grając pieśń 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 |
| Wirtuoz | Raz na dzień do efektu pieśni możesz dodać K4 obrażeń lub K4 przywrócenia kondycji. | 1 |

## Bojowe

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nazwa | T | Opis | P |
| Pieśń odnowienia | P | Przywraca K4 PK wszystkim sojusznikom. | 1 |
| Pieśń osłabienia | P | Test vs Wola, Osłabienie na wszystkich przeciwników, Tur 1 | 1 |
| Żywiołowe tango | P | Test vs Wola, Cel 1, Wybór [Ogień: Obr K8, Powietrze: Ogłuszenie, Woda: Leczenie K6], Zasięg 3 | 1 |
|  |  |  |  |
|  | G |  |  |
|  | G |  |  |
|  | G |  |  |
|  |  |  |  |
| Duet taneczny | D | Zwiększa obronę Twoją i celu o 2, Tur K4 | 1 |
|  | D |  |  |
|  | D |  |  |

# Zręczność

## Zwykłe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | P |
| Bombowy | Rzucanie granatów kosztuje akcję dodatkową zamiast głównej. | 1 |
| Chyży | Nie prowokujesz ataków okazyjnych. | 1 |
| Nieuczciwe zagranie | Raz na walkę możesz wzmocnić atak o efekt oślepienia. | 1 |
| Penetracja | Raz na walkę możesz wzmocnić celność ataku o 3. | 1 |
| Truciciel | +1 Obrażenia od trucizn. | 1 |

## Bojowe

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nazwa | T | Opis | P |
| Bombowy nalot | P | Atak 3x (bombami), wym. 3 bomby. | 1 |
| Śmiertelny cios | P | Test, dobijasz przeciwnika, który posiada PK poniżej twojego poziomu. | 1 |
| Taniec ostrzy | P | Atak na przeciwników, przez których przebiegasz. Wym. chyży. | 2 |
|  |  |  |  |
| Atak z przeskokiem | G | Atak, przemieszczasz się za cel, możesz rzucić bombę. | 1 |
| Cios w plecy | G | Atak, jeśli stoisz za przeciwnikiem (1 kratka), który walczy z innym oponentem lub nie spodziewa się ataku obrażenia broni \*2. Wym. sztylet. | 1 |
| Opóźniony cios | G | Atak, +K6 obrażeń (niepodlegające mnożnikom), całość aplikowana w następnej turze | 1 |
| Precyzyjne cięcie | G | Atak +4 | 1 |
| Przenikliwe cięcie | G | Atak, +1 UK, przemieszczasz się za cel | 1 |
| Rzut bronią | G | Atak, zasięg 6 | 1 |
|  |  |  |  |
| Postawa: Zabójca | D | +1 UK broni | 1 |
| Przejście w cień | D | Test vs Spostrzegawczość na sąsiadujących wrogów, ukrycie | 1 |
| Przemknięcie | D | Przemieszczasz się o 2 pola, +2 Obrony na turę | 1 |
| Szybkie cięcie | D | Atak | 1 |
| Zmiana planów | D | Dynamiczna, przekierowujesz atak przeciwnika na sojusznika. | 1 |
| Zwód | D | Dynamiczna, test vs Wola, przekierowujesz atak z siebie na dowolny cel obok ciebie. Zamieniacie się miejscami. | 2 |

# Rasowe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | P |
| Charyzma | Podczas handlu sprzedając przedmiot możesz zwiększyć jego wartość o 50% przy rzucie powyżej 15. | 1 |
| Czuły węch | +5 do testów na spostrzegawczość. | 1 |
| Język |  | 1 |
| Leczące dłonie | Akcja dodatkowa. Możesz raz dziennie przywrócić K4 PK poprzez dotyk. | 1 |
| Odporność: Element | Całkowita. | 2 |
| Odporność: Magia | Raz na dzień możesz powtórzyć rzut na obronę przed dowolnym zaklęciem. | 2 |
| Odporność: Rany | Odejmujesz 5 od rzutu na czas trwania rany. | 1 |
| Kamuflaż | Ukrywasz swój prawdziwy wygląd, dopóki nie zostaniesz rozpoznany. | 1 |
| Pazury | Walcząc przy użyciu gołych łap zadajesz +1 obrażeń.  +5 do testów uwalniania się z oplątania, więzów i tym podobnych. | 1 |
| Pechowiec | Przy każdym twoim rzucie 1 na K20 dzieje się coś złego. Rzut 20 nie jest dla Ciebie bezwzględnym sukcesem. | -1 |
| Smoczy oddech | Jak zaklęcie dotykowe ognia. | P |
| Sprzyjający los | +1 do testów fabularnych. | 2 |
| Szał | Raz na walkę na K4 tur możesz wprowadzić się w szał. | 1 |
| Szalony naukowiec | Podczas tworzenia przedmiotów, jeśli wyrzucisz 15-20 tworzysz coś pozytywnie nieoczekiwanego, zaś przy 1-5 negatywnego. | 1 |
| Szczęście | Gdy kiedykolwiek wyrzucisz 1, powtórz rzut. | 2 |
| Uczłowieczenie | Niewielka zmiana koloru skóry, włosów, wzrostu. | 2 |
| Niepowstrzymany | Odporność na efekty unieruchomienia i paraliżu. | 2 |
| Niezwyciężony umysł | Odporność na przerażenie i efekty kontroli umysłu (zauroczenie). Nie dotyczy iluzji. | 2 |
| Widzenie w ciem. | Całkowitych. | 1 |
| Wytrwałość | +5 Energii. | 4 |

# Wzmacnianie umiejętności

Ulepszać można wyłącznie te cechy, które wypisane są w bazowej umiejętności.

|  |  |
| --- | --- |
| Cecha | Koszt |
| +1 Cel | Na wszystkich wrogów | 1 | 3 |
| +2 Celność | 0.5 \* Cele |
| +1 Obrażenia (UK) | 0.5 \* Cele |
| +1x1 Obszar (Max 2) | +1x0 Obszar | 1 | 0.25 |
| Pomniejszony koszt akcji | 1 |
| Powiększony koszt akcji | -1 |
| +2 Przemieszczenie | 0.25 \* Cele |
| +1 Tur (UK, Max 4) | [1 (silny status) | 0.75 (średni status) | 0.5] \* Cele |
| Tylko na wrogów | 1 |
| Wybór między 2 opcjami | 1 |
| +2 Zasięg | Globalny | 0.25 + 0.25 (status) | 2.5 |