

WOJOWNIK

Od 0-go poziomu Wojownika:

- 1) Natarcie – przejście do ataku w walce wręcz kosztem obrony: bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy z OB przechodzi do TR.
- 2) Powstrzymanie – przejście do obrony w walce wręcz kosztem ataku: bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy z TR przechodzi (zwiększa) OB.
- 3) Młynek – dwukrotnie wolniejsze, zamaszyste kręcenie bronią w celu dwukrotnego zwiększenia szansy na TR krytyczne (niestety też i w siebie).
- 4) Przycelowanie – dwukrotnie wolniejsze, staranne celowanie zwiększające TR o bonus 10 + 10 na każde 5 poziomów.
- 5) Roztrącenie – próba przedarcia się między 2 przeciwnikami (zamiast ataków w tej rundzie): udana, jeśli przeciwnicy zostali zaskoczeni (%-owy rzut na akt. SZ – 1% na poziom Wojownika) i postać utrzymała równowagę (%-owy rzut na akt. ZR).
- 6) Zdjęcie jeźdźca – dwukrotnie wolniejszy atak bronią dwuręczną w celu ściągnięcia z konia: udany jeśli było udane TR i jeździec nie utrzymał się w siodle (rzut na akt. ZR + ew. bonusy z jeździectwa, siodła itp.) – 1% na poziom Wojownika.
- 7) Umiejętność walki w trudnych warunkach – dwukrotnie zmniejsza ograniczenia np. z pogody, sypanego lub śliskiego podłoża itp.
- 8) Umiejętność walki w tłoku – do walki bronią jednoręczną wystarcza połowę miejsca niż normalnie (tzn. połowa pola, czyli 2 metry kwadratowe).
- 9) Przystawienie – powstrzymanie broni przy udanym TR przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).
- 10) Zwiększone zdrowienie – samowyleczenie dodatkowo 10 ran po wygodnym (np. w łóżku), nie przerwany śnie przez 8 godzin.

Od 1-go poziomu Wojownika:

- 11) Szał bitewny – Odmiana furii w pierwszych rundach (runda na poziom Wojownika) bitwy (min. 10 osób na poziom Wojownika naraz walczących) pozwalająca na oddanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz (dzięki społowieniu opóźnienia broni).
- 12) Wyłuskanie – Umiejętność wytrącania broni własną bronią o podobnych rozmiarach (zamiast ataku): udane jeśli wyszedł %-owy rzut na połowę biegłości we własnej broni (maks. 95%), a przeciwnikowi nie wyszedł (maks. na 95%, zmniejszony o – 1% na poziom Wojownika).
- 13) Selektowny Atak – dwukrotnie wolniejsza próba TR w określonej części ciała poza tułowiem. Trafienie w głowę utrudnione jest o 80 pkt, natomiast trafienie w łapę lub ogon o 50 pkt. W wypadku dużych potworów MG ma prawo zmniejszyć te ograniczenia nawet do połowy. Liczy się tylko połowę wyparowań danej części ciała, a Żywotność jako połowę normalnej, przy czym jeśli zranienie osiągnie tę wartość to część ta jest bezwładna, a gdy całą wartość – zniszczona (w wypadku głowy oznacza to śmierć). Rany, które odnosi się na daną część ciała tylko w 1/10 części obniżają Żywotność ogólną.
Uwaga: Nietrafienie na daną szansę w określonej części ciała automatycznie świadczy o nietrafieniu w tego przeciwnika.
- 14) Fechtunek – umiejętność odparowania (konkretnego) ciosu własną bronią o podobnych rozmiarach (min. klasę gorszą), kosztem własnego ciosu tą bronią: udane jeśli udany był %-owy rzut na 1/2 biegłości, przy czym broń ta zyskuje uszkodzenia (1/100 siły ataku razy współczynnik uszkodzeń) i może się złamać (%-owy rzut na aktualną wytrzymałość).
- 15) Unik – ewolucyjne uchylenie się przed jednym, spodziewanym, długo sygnalizowanym atakiem (szarża, obalanie, tratowanie), ciosem: (przetarcenie, zamaszyste i straszliwy atak) lub przed 1 strzałem z daleka: %-owy rzut na akt. ZR czy było to skuteczne. W niektórych (zależnie ściśle od MG) sytuacjach skuteczny unik może spowodować np. efekt zionięcia, eksplozji itp.
Uwaga: w tej rundzie nie można już nic innego robić.
- 16) Zastawienie – dwukrotnie wolniejsze atak, kosztem wykorzystywania stałych zasłon itp. (np. mebli, gałęzi) w celu odgradzania się od przeciwnika zwiększające obronę (w zależności od sytuacji, przedmiotu i MG) od bonusu – 5%, do nawet – 50% (i więcej).
- 17) Zapożyczenie umiejętności – Pozwala Wojownikowi na nauczanie się wybranej, jednej średniej (nr. 11–18) zdolności Łowcy, Gwardzisty lub Barbarzyńcy, z możliwością jej używania adekwatnie do własnego poziomu (itp.), ew. można poświęcić tą zdolność na dodatkową biegłość w broni.
Uwaga: raz wybrana (nauczona) zdolność nie może być już nigdy zmieniona, itp.
- 18) Podstawy Płatnerstwa – umiejętność naprawy połowy (nowych, tzn. tych jeszcze nie naprawianych) uszkodzeń zbroi i tarcz, trwające 1 godzinę na 1 uszkodzenie: udane po %-owym rzucie na sumę 1/2 ZR., 1/10 INT i 1/10 MD.

Od 10-go poziomu Wojownika:

- 19) Finezyjny Atak – umiejętność wykonania dodatkowego ataku np. wręcz (boks, karate, oczywiście jeśli jest się biegłym w tym) równocześnie z atakiem bronią (zależnie od możliwości i MG). Najczęściej używaną, skrajną odmianą tej zdolności jest podcięcie – wytrącenie z równowagi postaci (nie więcej niż dwukrotnie cięższej od siebie): udane gdy wykona się %-owy rzut na sumę 1/10 SF, 1/10 ZR (akt.) i 1/10 INT, a przeciwnik nie wykona %-owego rzutu na akt. ZR – 1% na poziom Wojownika.
- 20) Ogłuszenie – selektywne i markowane (ew. nie raniące) trafienie obuchem w głowę w celu pozbawienia przytomności przeciwnika (sprawdzenie czy udane przez %-owy rzut na połowę odporności na szok – 4 (– 1% na 10 SF Wojownika).

ŁOWCA

Od 0-go poziomu Łowcy:

- 1) Natarcie – przejście do ataku w walce wręcz kosztem obrony: bonus 10 + 10 na każde 4 poziomy z OB przechodzi do TR.

- 2) Powstrzymanie – przejście do obrony w walce wręcz kosztem ataku: bonus 10 + 10 na każde 4 poziomy z TR przechodzi (zwiększa) OB.
- 3) Młynek – dwukrotnie wolniejsze, zamaszyste kręcenie bronią w celu dwukrotnie zwiększenia szansy na TR krytyczne (niestety też i w siebie).
- 4) Przycelowanie – dwukrotnie wolniejsze, staranne celowanie zwiększające TR o bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy.
- 5) Roztrącenie – próba przedarcia się między 2 przeciwnikami (zamiast ataków w tej rundzie): udana, jeśli przeciwnicy zostali zaskoczeni (%-owy rzut na akt. SZ – 1% na poziom Łowcy) i postać utrzymała równowagę (%-owy rzut na akt. ZR).
- 6) Zdjęcie jeźdźcy – dwukrotnie wolniejszy atak bronią dwuręczną w celu ściągnięcia z konia: udany jeśli było udane TR i jeździec nie utrzymał się w siodle (rzut na akt. ZR + ew. bonusy z jeździectwa, siodła itp.) – 1% na poziom Łowcy.
- 7) Umiejętność walki w trudnych warunkach – dwukrotnie zmniejsza ograniczenia np. z pogody, sypanego lub śliskiego podłoża itp.
- 8) Umiejętność walki w tłoku – do walki bronią jednoręczną wystarcza połowę miejsca niż normalnie (tzn. połowę pola, czyli 2 metry kwadratowe).
- 9) Przystawienie – powstrzymanie broni przy udanym TR przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).
- 10) Zwiększone zdrowienie – samowyleczenie dodatkowo 8 ran po wygodnym (np. w łóżku), nie przerwany snie przez 8 godzin.

Od 1-go poziomu Łowcy:

- 11) Tropienie – wyszukiwanie i ocena śladów (identyfikacja odcisków znanych istot): %-owy rzut na sumę 1/2 MD, 1/10 INT i 1/10 SZ, zmniejszone o połowę, jeśli w złych warunkach, ponadto bonus – 1% na każdą godzinę po ich zostawieniu, ew. + bonus 2% na każdą osobę powyżej 1.
Uwaga: odszukiwanie trwa 1–10 rund, po czym ślad widzi się średnio przez 10–1000 rund.
- 12) Zostawianie śladów – zostawianie celowe lub mylne śladów na danej drodze do rozpoznania przez osobę przyuczoną lub laika: %-owy rzut na sumę 1/2 INT, 1/10 MD i 1/10 ZR.
Uwaga: Łowca zostawiając je dwukrotnie wolniej się porusza.
- 13) Podchodzenie zwierzyny – bezgłośnie poruszanie się (skradanie) w warunkach naturalnych: %-owy rzut na akt. ZR, ponadto dwukrotnie spowalnia normalny chód Łowcy (sprawdzone co rundę).
- 14) Precyzyjny strzał – dwukrotnie wolniejszy, mierzony strzał lub rzut celujący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca, oparty na zaskoczeniu. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %-owego rzutu na akt. SZ (– 1% na poziom Łowcy) to liczy się tylko połowa jego wyparowań.
- 15) Zamaszysty atak – Dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny, wymagający dużego zamachu cios lub rzut, celujący w newralgiczne miejsca: jeśli trafiany przeciwnik nie uchyli się (nie wykona udanego rzutu na akt. ZR. – 1% na poziom Łowcy) podwaja skuteczność raniącą ataku (po udanym uchyleniu się istota trafiana nie odnosi żadnych ran).
- 16) Rozpoznawanie zwierząt i roślin – identyfikacja wszelkich standardowych zwierząt i roślin występujących w rodzinnych stronach (łącznie z ich zwyczajami i cyklem życiowym): %-owy rzut na sumę INT i 1/10 MD, a potem ew. już automatycznie (ew. %-owy rzut na MD.).
- 17) Obłaskawienie – łagodne podejście do widzianych (maks. 1 na poziom Łowcy) zwierząt (ptaki, ssaki, ew. gady), tak by zmieniły one nastawienie do Łowcy, np. z wrogiego na neutralne, z neutralnego na dobre, z dobrego na przyjacielskie: %-owy rzut na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD. Jedna taka próba trwa 1–10 rund., przy czym nieudana próba uniemożliwia dalsze (do tych istot).
Uwaga: Głodne lub wrogo nastawione zwierzę może zaatakować nim się zdąży je obłaskawić.
- 18) Samowżywienie – umiejętność wynajdywania w naturalnym środowisku rzeczy możliwych do jedzenia (jagody, bulwy itp.): %-owy rzut na sumę INT i 1/10 MD, trwa 1–10 godzin. Łowca jest w stanie wyżywić siebie + 1 osobę na każde 5 poziomów Łowcy. MG może to modyfikować zależnie od warunków.

Od 10-go poziomu Łowcy:

- 19) Czary Druidyczne – posługiwanie się czarami Druidycznymi (tak jakby było się Druidem z 0 poziomu) oczywiście jeśli ma się odpowiedni charakter, a także spełniło misję i złożyło (udanie) ofiarę dla własnego Bóstwa.
- 20) Selektywny Atak – dwukrotnie wolniejsza próba TR w określonej części ciała poza tułowiem. Trafienie w głowę utrudnione jest o 80 pkt, natomiast trafienie w łapę lub ogon o 50 pkt. W wypadku dużych potworów MG ma prawo zmniejszyć te ograniczenia nawet do połowy. Liczy się tylko połowę wyparowań danej części ciała, a Żywotność jako połowę normalnej, przy czym jeśli zranienie osiągnie tę wartość to część ta jest bezwładna, a gdy całą wartość – zniszczona (w wypadku głowy oznacza to śmierć). Rany, które odnosi się na daną część ciała tylko w 1/10 części obniżają Żywotność ogólną.
Uwaga: Nietrafienie na daną szansę w określonej części ciała automatycznie świadczy o nietrafieniu w tego przeciwnika.

GWARDZISTA

Od 0-go poziomu Gwardzisty:

- 1) Natarcie – przejście do ataku w walce wręcz kosztem obrony: bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy z OB przechodzi do TR.
- 2) Powstrzymanie – przejście do obrony w walce wręcz kosztem ataku: bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy z TR przechodzi (zwiększa) OB.
- 3) Młynek – dwukrotnie wolniejsze, zamaszyste kręcenie bronią w celu dwukrotnie zwiększenia szansy na TR krytyczne (niestety też i w siebie).
- 4) Przycelowanie – dwukrotnie wolniejsze, staranne celowanie zwiększające TR o bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy.

- 5) Roztrącenie – próba przedarcia się między 2 przeciwnikami (zamiast ataków w tej rundzie): udana, jeśli przeciwnicy zostali zaskoczeni (%–owy rzut na akt. SZ – 1% na poziom Gwardzisty) i postać utrzymała równowagę (%–owy rzut na akt. ZR).
- 6) Zdjęcie jeźdźca – dwukrotnie wolniejszy atak bronią dwuręczną w celu ściągnięcia z konia: udany jeśli było udane TR i jeździec nie utrzymał się w siodle (rzut na akt. ZR + ew. bonusy z jeździectwa, siodła itp.) – 1% na poziom Gwardzisty.
- 7) Umiejętność walki w trudnych warunkach – dwukrotnie zmniejsza ograniczenia np. z pogody, sypanego lub śliskiego podłoża itp.
- 8) Umiejętność walki w tłoku – do walki bronią jednoręczną wystarcza połowę miejsca niż normalnie (tzn. połowę pola, czyli 2 metry kwadratowe).
- 9) Przystawienie – powstrzymanie broni przy udanym TR przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).
- 10) Zwiększone zdrowienie – samowyleczenie dodatkowo 4 ran po wygodnym (np. w łóżku), nie przerwany snie przez 8 godzin.

Od 1-go poziomu Gwardzisty:

- 11) Szał bitewny – odmiana furii w pierwszych rundach (runda na poziom Gwardzisty) bitwy (min. 10 osób na poziom Gwardzisty naraz walczących) pozwalająca na oddanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz (dzięki społowieniu opóźnienia broni).
- 12) Fanatyzm – rodzaj szału powstającego podczas bezpośredniego (MG ustala kiedy) zagrożenia pana – pracodawcy, zwiększający o bonus 10 + 10 na każde 5 poziomów Gwardzisty: TR, OB i bazową odporność psychiczno-fizyczną.
Uwaga: Jeżeli zginie w tym stanie, to w przypadku wskrzeszania (itp.) jego szok jest chwilowo o tyle wyższy.
- 13) Precyzyjne pełnienie – dwukrotnie wolniejszy, mierzony atak wręcz bronią kłutą celujący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca, oparty na zaskoczeniu. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %–owego rzutu na akt. SZ (– 1% na poziom Gwardzisty) to liczy się tylko połowa jego wyparowań.
- 14) Precyzyjne cięcie – dwukrotnie wolniejszy, mierzony atak wręcz bronią tnącą celujący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca, oparty na zaskoczeniu. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %–owego rzutu na akt. SZ (– 1% na poziom Gwardzisty) to liczy się tylko połowa jego wyparowań.
- 15) Precyzyjny strzał – dwukrotnie wolniejszy, mierzony strzał lub rzut celujący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca, oparty na zaskoczeniu. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %–owego rzutu na akt. SZ (– 1% na poziom Gwardzisty) to liczy się tylko połowa jego wyparowań.
- 16) Jeździectwo – umiejętność perfekcyjnej jazdy i walki konnej dająca bonus 10% do Tr w stosunku do piechoty oraz o bonus 10% zwiększająca szanse utrzymania się na koniu w krytycznych momentach (np. po Tr kopią lub laną).
Uwaga: rasy niskie (np. Krasnoludy) zamiast tej zdolności uczą się na woźniców (np. rydwanów), ew. zyskują inną umiejętność.
- 17) Podstawy Tarczownika – zastawianie się tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków zwiększające dwukrotnie obronę tarczy (np. z – 25% na – 50%, aczkolwiek w tym momencie połowę uszkodzeń przyjmuje tarcza [normalnie przyjmuje 1/4 ich], a drugą zbroja) oraz umiejętność wykorzystywania tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z ograniczeń 1/3 ZR, 1/4 SZ na 1/2 ZR i 1/3 SZ).
- 18) Walka w szyku – umiejętność walki w zwartym szyku (jeśli ktoś wcześniej go sformował), pozwalające walczyć (itp.) czterem Gwardzistom na 1 polu (2m na 2m). Zwiększa to każdemu z nich obronę o bonus – 10% + 10% na każde ich 5 (ew. średnio) poziomów, plus bonus – 5% na każdego stojącego tuż obok bocznego lub skośnego.

Od 10-go poziomu Gwardzisty:

- 19) Formowanie Szyku – umiejętność ustawienia 4 Gwardzistów lub 2 innych żołnierzy na jednym polu tak, by walcząc obok siebie nie przeszkadzali sobie: udane po pomyślnym %–owy rzutem na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD., przy czym trwa to ustawienie rundę na poziom ustawiającego lub do rozbicia szyku.
- 20) Selektywny Atak – dwukrotnie wolniejsza próba TR w określonej części ciała poza tułowiem. Trafienie w głowę utrudnione jest o 80 pkt, natomiast trafienie w łapę lub ogon o 50 pkt. W wypadku dużych potworów MG ma prawo zmniejszyć te ograniczenia nawet do połowy. Liczy się tylko połowę wyparowań danej części ciała, a Żywotność jako połowę normalnej, przy czym jeśli zranienie osiągnie tę wartość to część ta jest bezwładna, a gdy całą wartość – zniszczona (w wypadku głowy oznacza to śmierć). Rany, które odnosi się na daną część ciała tylko w 1/10 części obniżają Żywotność ogólną.
Uwaga: Nietrafienie na daną szansę w określonej części ciała automatycznie świadczy o nietrafieniu w tego przeciwnika.

BARBARZYŃCA

Od 0-go poziomu Barbarzyńcy:

- 1) Natarcie – przejście do ataku w walce wręcz kosztem obrony: bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy z OB przechodzi do TR.
- 2) Powstrzymanie – przejście do obrony w walce wręcz kosztem ataku: bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy z TR przechodzi (zwiększa) OB.
- 3) Młynek – dwukrotnie wolniejsze, zamaszyste kręcenie bronią w celu dwukrotnie zwiększenia szansy na TR krytyczne (niestety też i w siebie).
- 4) Przycelowanie – dwukrotnie wolniejsze, staranne celowanie zwiększające o bonus 10 + 10 na każde 5 poziomów TR.
- 5) Roztrącenie – próba przedarcia się między 2 przeciwnikami (zamiast ataków w tej rundzie): udana, jeśli przeciwnicy zostali zaskoczeni (%–owy rzut na akt. SZ – 1% na poziom Barbarzyńcy) i postać utrzymała równowagę (%–owy rzut na akt. ZR).
- 6) Zdjęcie jeźdźca – dwukrotnie wolniejszy atak bronią dwuręczną w celu ściągnięcia z konia: udany jeśli było udane TR i jeździec nie rzucił na akt. ZR (+ ew. bonusy z jeździectwa, siodła itp.) – 1% na poziom Barbarzyńcy.
- 7) Umiejętność walki w trudnych warunkach – dwukrotnie zmniejsza ograniczenia np. z pogody, sypanego lub śliskiego podłoża itp.

- 8) Umiejętność walki w tłoku – do walki bronią jednoręczną wystarcza połowa miejsca niż normalnie (tzn. połowa pola, czyli 2 metry kwadratowe).
- 9) Przystawienie – powstrzymanie broni przy udanym TR przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).
- 10) Zwiększone zdrowienie – samowyleczenie dodatkowo 12 ran po wygodnym (np. w łóżku), nieprzerwanym śnie przez 8 godzin.

Od 1-go poziomu Barbarzyńcy:

- 11) Szał bitewny – odmiana furii w pierwszych rundach (rundę na poziom Barbarzyńcy) bitwy (min. 10 osób na poziom Barbarzyńcy naraz walczących) pozwalająca na oddanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz (dzięki społownieniu opóźnienia broni).
- 12) Furia – umiejętność wpadania w szal jeśli zostało się sprowokowany itp. (wielka obraza, zranienie, walka przeciwko magii, śmierć przyjaciela itp.), który w trakcie trwania (maksymalnie przez 2 rundy na poziom Barbarzyńcy) zwiększa dwukrotnie siłę i zmniejsza dwukrotnie odczuwanie ran (tzn. tak jakby się otrzymywało tylko połowę).
Uwaga: cięższe zbroje, duże obciążenie lub ograniczenia ruchu dwukrotnie zmniejszają czas trwania furii.
- 13) Wytrzymałość – dwukrotnie wolniejsze męczenie się, tzn. Wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce) równa się (w rundach) 2/10 aktualnej Żywności + 2/10 wolnej (nieobciążonej) Siły Fizycznej.
- 14) Niewiara w magię – naturalna dodatkowa odporność na magię, jeśli w przeciągu 24 godzin nie miało się z nią żadnego, choćby przypadkowego itp. kontaktu pozwalająca na wykonanie jednorazowego, dodatkowego rzutu obronnego na magię, jeśli poprzedni był nieudany.
- 15) Unik – ewolucyjne uchylenie się przed jednym, spodziewanym, długo sygnalizowanym atakiem (szarża, obalanie, tratowanie), ciosem: (przetłucenie, zamaszty i straszliwy atak) lub przed 1 strzałem z daleka: %-owy rzut na akt. ZR czy było to skuteczne. W niektórych (zależnie ściśle od MG) sytuacjach skuteczny unik może społować np. efekt zionięcia, eksplozji itp.
Uwaga: w tej rundzie nie można już nic innego robić.
- 16) Nasłuchiwanie szmerów – wyczulenie słuchu w celu np. podsłuchiwania (maks. do odległości 1/10 SZ pól wokół, ew. zależnie od warunków i MG).
- 17) Podstawy wspinaczki – umiejętność prawie alpinistycznego wspinania się po np. skałach, drzewach, spękanych murach: udane jeśli udany %-owy rzut na sumę ZR akt, 1/10 INT i 1/10 MD., ew. zmniejszona o bonus 1%/m wysokości powyżej 2 (sprawdzane co 2 metry).
Uwaga: W wypadku barbarzyńców pochodzących z nizin MG może zamienić tą zdolność na jeździectwo, ew. na umiejętności powożenia (np. rydwanami).
- 18) Widzenie w ciemnościach – umiejętność widzenia w naturalnych nocnych ciemnościach tak, jakby był to półmrok (ograniczenia o bonus – 10% Tr, OB, UM i wykonywane zdolności) oraz w półmroku tak jakby normalnie.

Od 10-go poziomu Barbarzyńcy:

- 19) Wyczucie Magii – podczas koncentracji umiejętność wykrycia obecności (nie lokalizuje) w pobliżu (1/10 SZ wokół) magii: %-owy rzut na UM.
- 20) Niszczenie Magii – umiejętność niszczenia mechanicznego (np. młotem) przedmiotów magicznych: %-owy rzut na UM i nieudany %-owy rzut na wytrzymałość przedmiotu (– 1% na poziom B.), przy czym szansa uniknięcia erupcji PM równa jest 5% na poziom Barbarzyńcy.
Uwaga: można wykonać tylko jedną taką próbę w stosunku do 1 przedmiotu, przy czym artefakty itp. przedmioty są z reguły niezniszczalne.

WIEDZMIN

Od 0-go poziomu Wiedźmina:

- 1) Natarcie – przejście do ataku w walce wręcz kosztem obrony: bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy z OB przechodzi do TR.
- 2) Powstrzymanie – przejście do obrony w walce wręcz kosztem ataku: bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy z TR przechodzi (zwiększa) OB.
- 3) Młynek – dwukrotnie wolniejsze, zamaszyste kręcenie bronią w celu dwukrotnie zwiększenia szansy na TR krytyczne (niestety też i w siebie).
- 4) Przycelowanie – dwukrotnie wolniejsze, staranne celowanie zwiększające TR o bonus 10 + 10 na każde 5 poziomy.
- 5) Roztrącenie – próba przedarcia się między 2 przeciwnikami (zamiast ataków w tej rundzie): udana, jeśli przeciwnicy zostali zaskoczeni (%-owy rzut na akt. SZ – 1% na poziom Gwardzisty) i postać utrzymała równowagę (%-owy rzut na akt. ZR).
- 6) Zdjęcie jeźdźcy – dwukrotnie wolniejszy atak bronią dwuręczną w celu ściągnięcia z konia: udany jeśli było udane TR i jeździec nie utrzymał się w siodle (rzut na akt. ZR + ew. bonusy z jeździectwa, siodła itp.) – 1 % na poziom Wiedźmina.
- 7) Umiejętność walki w trudnych warunkach – dwukrotnie zmniejsza ograniczenia np. z pogody, sypkiego lub śliskiego podłoża itp.
- 8) Umiejętność walki w tłoku – do walki bronią jednoręczną wystarcza połowę miejsca niż normalnie (tzn. połowę pola, czyli 2 metry kwadratowe).
- 9) Przystawienie – powstrzymanie broni przy udanym TR przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).
- 10) Zwiększone zdrowienie – samowyleczenie dodatkowo 10 ran po wygodnym (np. w łóżku), nieprzerwanym śnie przez 8 godzin.

Od 1-go poziomu Wiedźmina:

- 11) Umiejętność rzucania czarów Wiedźmińskich – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30%) lub z księgi, z pamięci czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50%): udane po %-wym rzucie na UM (ew. -10% na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
- 12) Szał wiedźmiński – w przypadku zagrożenia życia wiedźmin może wykonać podwójną ilość ataków podczas walki wręcz (dzięki społowienu opóźnieniu broni).
- 13) Widzenie w ciemnościach – wzrok postaci jest przystosowany także widzenia w ciemnościach (zasięg i ostrość jest identyczna jak w dzień).
- 14) Rozpoznanie potworów – % rzut na mądrość, po udanym rzucie wiedźmin wie co to za potwór oraz zna jego słabe strony.
- 15) Unik – ewolucyjne uchylenie się przed jednym, spodziewanym, długo sygnalizowanym atakiem (szarża, obalanie, tratowanie), ciosem: (przetłucenie, zamaszysty i straszliwy atak) lub przed 1 strzałem z daleka: %-owy rzut na akt. ZR czy było to skuteczne. W niektórych (zależnie ściśle od MG) sytuacjach skuteczny unik może społować np. efekt zionięcia, eksplozji itp.
Uwaga: w tej rundzie nie można już nic innego robić
- 16) Precyzyjne cięcie – dwukrotnie wolniejszy, mierzony atak wręcz bronią tnącą celujący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca, oparty na zaskoczeniu. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %-owego rzutu na akt. SZ (-1% na poziom Wiedźmina) to liczy się tylko połowa jego wyparowań.
- 17) Pozyskanie komponentu – Pozwala mechanicznie (przy pomocy noża i wody, trwa śr. 1 godz. na kg. oddzielanej substancji i wymaga %-wego rzutu na sumę 1/10 ZR, 1/10 INT, 1/10 MD. i 1/10 UM, jednakże przy powtarzaniu tej samej czynności odnośnie danego substratu, MG może zwiększyć tą szansę) oddzielić dany składnik (najczęściej magiczny) np. organ ciała, składnik mieszaniny, tak by można go było wykorzystać później (np. jako komponent). Przy tego typu oddzielaniu traci się ok. 50% danego komponentu, ponadto jeśli nie zostanie oczyszczony, to o połowę zmniejsza szansę późniejszego wyjścia dobrego ekstraktu przy robieniu np. Mikstur.
- 18) Preparowanie mikstur (przetwarzanie esencji) – Pozwala porcję esencji odpowiednio rozwodzić (itp.) i spreparować, by powstała mikstura posiadała właściwości magiczne użytej esencji i po jej wypiciu jednorazowo na rundę (ew. w przypadku szczególnych efektów runda na poziom Wiedźmina, zależnie od MG) dała możliwość skorzystania z magii jaką dysponowała ta esencja, udane po %-wym rzucie na sumę 1/10 INT, 1/10 ZR i 1/10 UM. (Patrz TABELA KOMPONENTÓW).

Od 10-go poziomu Wiedźmina:

- 19) Finezyjny Atak – umiejętność wykonania dodatkowego ataku np. wręcz (boks, karate, oczywiście jeśli jest się biegłym w tym) równocześnie z atakiem bronią (zależnie od możliwości i MG). Najczęściej używaną, skrajną odmianą tej zdolności jest podcięcie – wytrącenie z równowagi postaci (nie więcej niż dwukrotnie cięższej od siebie): udane gdy wykona się %-owy rzut na sumę 1/10 SF, 1/10 ZR (akt.) i 1/10 INT, a przeciwnik nie wykona %-owego rzutu na akt. ZR -1% na poziom Wiedźmina.
- 20) Selektywny Atak – dwukrotnie wolniejsza próba TR w określonej części ciała poza tułowiem. Trafienie w głowę utrudnione jest o 80 pkt, natomiast trafienie w łapę lub ogon o 50 pkt. W wypadku dużych potworów MG ma prawo zmniejszyć te ograniczenia nawet do połowy. Liczy się tylko połowę wyparowań danej części ciała, a Żywotność jako połowę normalnej, przy czym jeśli zranienie osiągnie tę wartość to część ta jest bezwładna, a gdy całą wartość – zniszczona (w wypadku głowy oznacza to śmierć). Rany, które odnosi się na daną część ciała tylko w 1/10 części obniżają Żywotność ogólną.

RYCERZ

Od 0-go poziomu Rycerza:

- 1) Wyzwanie – Umiejętność użycia odpowiednich słów (rzut na CH.) w celu wyzwania na pojedynek (żołnierza lub rycerza): udane jeśli osoba ta nie odparła tej formy sugestii – 2 (- 1% na poziom Rycerza).
- 2) Wytrwałość – Dwukrotnie wolniejsze męczenie się, tzn. Wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce) równa się (w rundach) 2/10 aktualnej Żywotności + 2/10 wolnej (nieobciążonej) Siły Fizycznej.
- 3) Zamaszyste cięcie – Dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny, wymagający dużego zamachu cios tnący, celujący w newralgiczne miejsca: jeśli trafiany przeciwnik nie uchyli się (nie wykona udanego rzutu na akt. ZR. - 1% na poziom Rycerza) to podwaja skuteczność raniącą ataku (po udanym uchyleniu się istota trafiana nie odnosi żadnych ran).
- 4) Powalenie – Dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie przy udanym Trafieniu pozwalające wybić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: %-owy rzut na akt. ZR (- 1% na poziom Rycerza) albo przewraca (lub zwala z konia), co uniemożliwia czynną obronę i ataki przez całą rundę.
Uwaga: Próby podnoszenia będąc atakowanym można podejmować tylko raz w rundzie (na końcu, udana po %-owym rzucie na akt. ZR; nieatakowany podnosi się automatycznie).
- 5) Gniew Rycerski – Odmiana szału w jaki Rycerz ma prawo wpaść po urazie honoru, w chwili śmierci przyjaciela itp., powiększający Trafienie Rycerza o bonus 5% + 5% na 3 poziomy, trwające przez 3 rundy + rundę na poziom Rycerza.
- 6) Jeździectwo – Umiejętność perfekcyjnej jazdy i walki konnej dająca bonus 10% do Trafienia w stosunku do piechoty oraz o 10% zwiększająca szansę utrzymania się na koniu w krytycznych momentach (np. po Trafieniu lancą).
- 7) Dworność – Umiejętność właściwego zachowania i dobierania słów (w odpowiednim towarzystwie), pozwalająca na wykonanie drugiego rzutu na reakcję względem siebie, jeśli poprzedni był niekorzystny: %-owy rzut na CH.
- 8) Podtrzymanie Życia – Zachowanie przytomności podczas agonii oraz ryzykowna umiejętność powstrzymania własnej agonii i wynikającej z niej słabości ciała (można w tym stanie nadal np. walczyć, ale jest dwukrotnie wolniejszy, tzn. SZ i ilość ataków) na czas 5 rund + runda na poziom Rycerza, o ile wykonało się pozytywny %-owy rzut na szok – 4 (nieudany wywołuje natychmiastowy zgon).
- 9) Odporność na Strach – Naturalna dodatkowa odporność na strach, pozwalająca na wykonanie każdorazowego, dodatkowego rzutu obronnego przed strachem, jeśli poprzedni był nieudany.

10) Zwiększone zdrowienie – Samowyleczenie po wygodnym (np. w łóżku), nieprzerwanym śnie przez 8 godzin dodatkowo 10 ran.

Od 1-go poziomu Rycerza:

- 11) Szał bitewny – Odmiana furii w pierwszych rundach (runda na poziom Rycerza) bitwy (min. 10 osób na poziom Rycerza walczących) pozwalająca na oddanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz.
- 12) Niszczące cięcie – Umiejętność dwukrotnie wolniejszego zadawania ciosów tnących, które szczególnie ciężko uszkadzają zbroje (itp.), ilość uszkodzeń od udanego Trafienia jest dwukrotnie większa + dodatkowo 1 na poziom Rycerza.
- 13) Ofensywny Atak – Zrezygnowanie z obrony broni w celu lepszego Tr: tzn. o tyle, ile wynosiła OBR z broni (np. bonus – 20%) zwiększa się Tr.
- 14) Defensywny Atak – Podwojenie skuteczności obronnej broni kosztem Tr: tzn. np. obrona broni o bonusie – 20% wzrasta do bonus – 40%, a Trafienie maleje o tą wartość (bonus – 20%).
- 15) Podstawy Tarczownika – Zastawianie się tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków zwiększające dwukrotnie obronę tarczy (np. z – 25% na – 50%, chociaż w tym momencie połowę uszkodzeń z ciosu przyjmuje tarcza [normalnie przyjmuje 1/4 ich], a resztę zbroja) oraz umiejętność wykorzystywania tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z ograniczeń 1/3 ZR i 1/4 SZ na 1/2 ZR i 1/3 SZ).
- 16) Przystawienie – Powstrzymanie udanego Trafienia przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).
- 17) Wyluskanie – Umiejętność wytrącania broni własną bronią o podobnych rozmiarach (zamiast ataku): udane jeśli wyszedł %–owy rzut na połowę biegłości we własnej broni (maks. 95%), a przeciwnikowi nie wyszedł ten rzut (maks. na 95%, zmniejszony o – 1% na poziom Rycerza).
- 18) Znajomość heraldyki – Umiejętność rozpoznawania po godłach, herbach itp. oznakach przynależności klasowej i społecznej (i ew. znajomość historii rodu, jeśli dotyczy rodzinnych stron) danej postaci: %–owy rzut na MD. +bonus 1/10 INT.

Od 10-go poziomu Rycerza:

- 19) Formowanie Szyku – Umiejętność ustawienia 4 Gwardzystów lub 2 innych żołnierzy na jednym polu tak, by stojąc obok siebie nie przeszkadzali sobie w walce: udane po pomyślnym rzucie na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD., przy czym trwa rundę na poziom Rycerza lub do rozbicia szyku.
- 20) Straszliwe cięcie – Umiejętność stosowania zamasyzłego cięcia przeciwko kilku przeciwnikom naraz, o ile stoją oni w prostej linii i są w zasięgu broni (zależne ściśle od MG).

PALADYN

Od 0-go poziomu Paladyna:

- 1) Wyzwanie – Umiejętność użycia odpowiednich słów (rzut na CH) w celu wyzwania na pojedynek (żołnierza lub rycerza): udane jeśli osoba ta nie odparła tej formy sugestii – 2 (– 1% na poziom Paladyna).
- 2) Wytrwałość – Dwukrotnie wolniejsze męczenie się, tzn. Wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce) równa się (w rundach) 2/10 aktualnej Żywotności + 2/10 wolnej (nieobciążonej) Siły Fizycznej.
- 3) Zamasyzłe cięcie – Dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny, wymagający dużego zamachu cios tnący, celujący w newralgiczne miejsca: jeśli trafiany przeciwnik nie uchyli się (nie wykona udanego rzutu na akt. ZR – 1% na poziom Paladyna) to podwaja skuteczność raniącą ataku (po udanym uchyleniu się nic nie rani).
- 4) Powalenie – Dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie przy udanym Trafieniu pozwalające wybić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: %–owy rzut na akt. ZR (– 1% na poziom Paladyna) albo przewraca (lub zwała z konia), co uniemożliwia czynną obronę i ataki przez całą rundę.
Uwaga: Próby podnoszenia będąc atakowanym można podejmować tylko raz w rundzie (na końcu, udana po %–owym rzucie na akt. ZR; nieatakowany podnosi się automatycznie).
- 5) Gniew Rycerski – Odmiana szału w jaki Paladyn ma prawo wpaść po urazie honoru, w chwili śmierci przyjaciela itp., powiększający Trafienie Paladyna o bonus 5% + 5% na 3 poziomy, trwające przez 3 rundy + rundę na poziom Paladyna.
- 6) Jeździectwo – Umiejętność perfekcyjnej jazdy i walki konnej dająca bonus 10% do Trafienia w stosunku do piechoty oraz o 10% zwiększająca szansę utrzymania się na koniu w krytycznych momentach (np. po Trafieniu lancą).
- 7) Dworność – Umiejętność wzorowego zachowania i dobierania słów (w odpowiednim towarzystwie), pozwalająca na wykonanie drugiego rzutu na reakcję względem siebie, jeśli poprzedni był niekorzystny: %–owy rzut na CH.
- 8) Podtrzymanie Życia – Zachowanie przytomności podczas agonii oraz ryzykowna umiejętność powstrzymania własnej agonii i wynikającej z niej słabości ciała (można w tym stanie nadal np. walczyć, ale ma się spólowioną SZ i ilość ataków) na czas 5 rund + rundę na poziom Paladyna, o ile wykonało się pozytywny %–owy rzut na szok – 4 (nieudany wywołuje natychmiastowy zgon).
- 9) Odporność na strach – Naturalna dodatkowa odporność na strach, pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obronnego przed strachem, jeśli poprzedni był nieudany.
- 10) Zwiększone zdrowienie – Samowyleczenie po wygodnym (np. w łóżku), nie przerwany śnie przez 8 godzin dodatkowo 12 ran.

Od 1-go poziomu Paladyna:

- 11) Szał bitewny – Odmiana furii w pierwszych minutach (rundę na poziom Paladyna) bitwy (min. 10 osób na poziom Paladyna walczących naraz) pozwalająca na oddanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz.
- 12) Przywrócenie Witalności – Umiejętność raz na 24 godziny leczenia lekkich ran poprzez nakładanie rąk na (nieruchome) ciało trwające pełną rundę i uzdrawiające z 10 ran na poziom Paladyna (maks. 100).
- 13) Wykrycie Zachwiania Równowagi – Wyczucie i lokalizacja zachwiania równowagi spowodowane obecnością emanacji ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych istot w promieniu 1/2 SZ metrów przed sobą.

Uwaga: Czynność ta wymaga skupienia przez pełną rundę.

- 14) Emanacja Dobra – Roztaczanie naturalnej Aureoli Dobra wokół swego ciała uniemożliwiające dotknięcie (ew. zranienie) przez istoty z charakteru ewidentnie złe [lub magiczne o złym charakterze], które nie przełamują tej formy zaklęcia na połowę jej wartości nr. 3 (– 1% na poziom Paladyna).

Uwaga: aureola ta jest w stanie zneutralizować wpływ niektórych czarów opartych na mocy zła.

- 15) Podstawy Tarczownika – Zastawianie się tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków zwiększające dwukrotnie obronę tarczy (np. z – 25% na – 50%, chociaż w tym momencie uszkodzenia przyjmuje tarcza [normalnie przyjmuje 1/4 ich], a nie zbroja) oraz umiejętność wykorzystywania tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z 1/3 ZR i 1/4 SZ na 1/2 ZR i 1/3 SZ).
- 16) Przystawienie – Powstrzymanie udanego Trafienia przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).
- 17) Modlitwa – Pieśń modlitewna śpiewana np. podczas walki podnosząca morale (bonus 10% na strach – 2) i dająca bonus 10% +10% na 10 poziomów Paladyna do Trafienia Paladynowi i towarzyszom w zasięgu 1/10 SZ metrów wokół: możliwa tylko raz dziennie przez okres rundy na poziom Paladyna o ile Paladyn wykonał udany %-owy rzut na Wiarę.
- Uwaga:** nałożyć się na siebie jest tylko w stanie modlitwa śpiewana przez paladyna i kapłana.
- 18) Uaktywnienie Dobra – Umiejętność uaktywniania działania ewidentnie dobrych przedmiotów magicznych (np. artefaktów, mieczy paladyńskich): % rzut na sumę 1/2 UM, 1/10 INT i 1/10 MD. (pierwsze trwa 1–10 dni, kolejne tylko 1 rundę).

Od 10-go poziomu Paladyna:

- 19) Czary Kapłańskie – Posługiwanie się czarami Kapłańskimi (tak jakby było się Kapłanem z 0-wego poziomu) oczywiście jeśli spełniło się wyznaczoną ku temu specjalną misję i złożyło (udanie) ofiarę dla własnego Bóstwa.
- 20) Odwrócenie Martwiaka – Poprzez odpowiednią modlitwę (rzut na Wiarę) i ukazaniu symbolu Bóstwa określonego martwiakowi spowodowanie jego ucieczki (na rundę na poziom Paladyna) jeśli nie wykona udanego rzutu na zaklęcia – 1% na poziom Paladyna, ew. zagłady, jeśli nie wykona ponadto %-owego rzutu na przetrwanie – 4 (– 1% na poziom Paladyna).

CZARNY RYCERZ

Od 0-go poziomu Czarnego Rycerza:

- 1) Wyzwanie – Umiejętność użycia odpowiednich słów (rzut na CH) w celu wyzwania na pojedynek (żołnierza lub rycerza): udane jeśli osoba ta nie odparła tej formy sugestii – 2 (– 1% na poziom Czarnego Rycerza).
- 2) Wytrwałość – Dwukrotnie wolniejsze męczenie się, tzn. Wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce) równa się (w rundach) 2/10 aktualnej Żywotności + 2/10 wolnej (nieobciążonej) Siły Fizycznej.
- 3) Zamaszyste cięcie – Dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny, wymagający dużego zamachu cios tnący, celujący w newralgiczne miejsca: jeśli trafiany przeciwnik nie uchyli się (nie wykona udanego rzutu na akt. ZR – 1% na poziom Czarnego Rycerza) to podwaja skuteczność raniącą ataku (po udanym uchyleniu się nic nie rani).
- 4) Powalenie – Dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie przy udanym Trafieniu pozwalające wybić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: %-owy rzut na akt. ZR (– 1% na poziom Czarnego Rycerza) albo przewraca (lub zwała z konia), co uniemożliwia czynną obronę i ataki przez całą rundę.
- Uwaga:** Próby podnoszenia będąc atakowanym można podejmować tylko raz w rundzie (na końcu, udana po %-owym rzucie na akt. ZR; nieatakowany podnosi się automatycznie).
- 5) Gniew Rycerski – Odmiana szału w jaki Czarny Rycerz ma prawo wpaść po urazie honoru, w chwili śmierci przyjaciela itp., powiększający Trafienie o bonus 5% + 5% na 3 poziomy, trwające przez 3 rundy. +rundę na poziom Czarnego Rycerza.
- 6) Jeździectwo – Umiejętność perfekcyjnej jazdy i walki konnej dająca bonus 10% do Trafienia w stosunku do piechoty oraz o 10% zwiększająca szansę utrzymania się na koniu w krytycznych momentach (np. po Trafieniu lanca).
- 7) Dworność – Umiejętność wzorowego zachowania i dobierania słów (w odpowiednim towarzystwie), pozwalająca na wykonanie drugiego rzutu na reakcję względem siebie, jeśli poprzedni był niekorzystny: %-owy rzut na CH.
- 8) Podtrzymanie Życia – Zachowanie przytomności podczas agonii oraz ryzykowna umiejętność powstrzymania własnej agonii i wynikającej z niej słabości ciała (można w tym stanie nadal np. walczyć, ale ma się spólowioną SZ i ilość ataków) na czas 5 rund + rundę na poziom Czarnego Rycerza, o ile wykonało się pozytywny %-owy rzut na szok – 4 (nieudany wywołuje natychmiastowy zgon).
- 9) Odporność na Strach – Naturalna dodatkowa odporność na strach, pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obronnego przed strachem, jeśli poprzedni był nieudany.
- 10) Zwiększone Zdrowienie – Samowyleczenie po wygodnym (np. w łóżku), nieprzerwanym śnie przez 8 godzin dodatkowo 8 ran.

Od 1-go poziomu Czarnego Rycerza:

- 11) Szał bitewny – Odmiana furii w pierwszych minutach (runda na poziom Czarnego Rycerza) bitwy (min. 10 osób na poziom Czarnego Rycerza naraz walczących) pozwalająca na oddanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz.
- 12) Ukrycie Witalności – Raz dziennie na okres 5 rund na poziom Czarnego Rycerza umiejętność ukrycia własnych sił życiowych przed wykryciem życia (np. martwiaków), co pozwala na nietykalność z ich strony o ile samemu nie zachowa się agresywnie itp. (zależne od MG): udane po pozytywnym %-owym rzucie na MD.
- 13) Wykrycie Zachwiania Równowagi – Wyczucie i lokalizacja zachwiania równowagi spowodowane obecnością emanacji ewidentnie dobrych, złych lub neutralnych istot w promieniu 1/2 SZ metrów przed sobą.
- Uwaga:** Czynność ta wymaga skupienia przez pełną rundę.
- 14) Emanacja Zła – Roztaczanie pseudo naturalnej aureoli zła wokół swego ciała uniemożliwiające dotknięcie (ew. zranienie) przez istoty z charakteru ewidentnie dobre [lub magiczne o dobrym charakterze], które nie przełamują tej formy zaklęcia na połowę jej

wartości (– 1% na poziom Czarnego Rycerza).

Uwaga: aureola ta jest w stanie zneutralizować wpływ niektórych czarów opartych na mocy dobra.

- 15) Pozyskiwanie Martwiaka – Odpowiednie zachowanie (m.in. nieagresywne) i prezent daje możliwość zmiany nastawienia martwiaka, który nie odeprze tej formy zaklęcia – 1% na poziom Czarnego Rycerza z wrogiego na neutralne, z neutralnego na przyjazne, z przyjaznego na poddańcze: %-owy rzut na 1/2 Wiary +1/10 INT +1/10 MD. (1 taka próba trwa 1–10 rund i jeśli okaże się nieudana uniemożliwia dalsze).

Uwaga: Szalony, wysoce inteligentny (min. ok 120 INT), przeklęty lub wrogo nastawiony martwiak może zaatakować nim się zdąży go pozyskać.

- 16) Przerazenie – Raz dziennie dwukrotnie wolniejsze atakowanie z roztaczaniem wokół lęku i strachu (przez rundę na poziom Czarnego Rycerza): atakująca wręcz osoba, która nie odeprze lęku – 2 (– 1% na poziom Czarnego Rycerza) nie zaatakuje, a jeśli nie odeprze po tym strachu – 2 (– 1% na poziom Czarnego Rycerza) ucieka (odpierając strach co rundę).
- 17) Identyfikacja Martwego – Rozróżnianie typów martwiaków, z przypomnieniem ich podstawowych zdolności, %-owy rzut na Mądrość.
- 18) Uaktywnianie Zła – Umiejętność uaktywniania działania ewidentnie złych przedmiotów magicznych (np. artefaktów, mieczy nicości): %-owy rzut na sumę 1/2 UM, 1/10 INT i 1/10 MD. (pierwsze trwa 1–10 dni, kolejne tylko 1 rundę).

Od 10-go poziomu Czarnego Rycerza:

- 19) Czary Czarnoksiężskie – Czarny Rycerz uzyskuje moc posługiwania się czarami Czarnoksiężskimi (tak jakby był Czarnoksiężnikiem z 0-wego poziomu) oczywiście jeśli spełnił wyznaczoną ku temu specjalną misję i złożył (udanie) ofiarę dla własnego Bóstwa.
- 20) Porażenie Złem – Raz dziennie (przez rundę na poziom Czarnego Rycerza) dwukrotnie wolniejsze atakowanie z właściwością zadawania bardziej krwawych ran (o 5 ran na poziom Czarnego Rycerza więcej, o ile zranił).

ZŁODZIEJ

Od 0-go poziomu Złodzieja:

- 1) Wykrywanie ukrytości – przeszukiwanie określonego miejsca (pow. 1 pola), itp. w celu znalezienia np. pułapki, ukrytego przejścia: pobieżne trwające 5 rund: udane przy %-owym rzucie na sumę 2/10 INT i 2/10 SZ albo szczegółowe trwające ok. 15 minut udane przy udanym %-owym rzucie na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.
- 2) Założenie ukrytości – tworzenie ukrytych przejść, schowków, zakładanie pułapek (o ile ma się odpowiednie przyrządy i plany): %-owy rzut na sumę 1/2 akt. ZR. i 1/10 INT, trwające min. 1–10 godzin w przypadku prostych pułapek lub min. 1–10 dni w przypadku przejść, zapadni itd.
- 3) Rozbezpieczanie ukrytości – umiejętność rozbezpieczania widocznych i dostępnych mechanizmów pułapek, ukrytych przejść itp.: %-owy rzut na sumę 1/2 akt. ZR. i 1/10 MD.; ew. zmuszenie do zadziałania pułapki (o ile ma się odpowiednie przyrządy) w celu np. znalezienia sposobu jej ominięcia: %-owy rzut na sumę 1/10 INT, 1/10 MD, 1/10 akt. SZ i 1/10 akt. ZR trwające średnio 1–100 rund.
- 4) Nasłuchiwanie odgłosów – wyculenie słuchu w celu np. podsłuchiwania (maks. do odległości 1/10 SZ. liczonej w metrach wokół, ew. zależnie od warunków i MG).
- 5) Wycenianie wartości – określenie przybliżonej wartości kosztowności, ew. drogiego przedmiotu: %-owy rzut na sumę 1/2 MD i 1/10 INT (trwające 1–10 rund).
- 6) Język mimiki – umiejętność rozpoznawania (%-owy rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.) i ew. przekazywania (%-owy rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 ZR) wiadomości (ew. silnych emocji) przy pomocy mimiki, o ile oczywiście twarz jest dobrze widoczna.
- 7) Otwieranie zamków – przy pomocy pęku wytrychów (z pęku 10 tylko 1–5 wytrychów minus 1 na każdy złamany pasuje do danego zamku), ew. przy większych zamkach przy pomocy sztyletu: %-owy rzut na sumę 1/2 akt. ZR. i 1/10 INT (trwa 1–10 rund, średnio 5). W wypadku nie udanej próby wytrych lub sztylet najczęściej się łamią (%-owy rzut na wytrzymałość). Próbę można powtarzać, dopóki ma się pasujące wytrychy, ew. sztylety.
- 8) Ukrycie wartości – umiejętność zwiększenia lub zmniejszenia wartości przedmiotu (o ile ma się ew. przyrządy itp.) poprzez np. polerowanie, zabrudzenie itp. maks. o 10–100% +20% na poziom Złodzieja aktualnej wartości przedmiotu: udane po %-owym rzucie na sumę 1/2 ZR, 1/10 INT i 1/10 MD. (trwa 1–100 rund).
- 9) Przystawienie – powstrzymanie udanego Tr przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).
- 10) Krycie w cieniu – ukrycie się w zacienionym, mało widocznym miejscu (zakamarku), skuteczne przy nieporuszaniu się i niewykonywaniu energicznych ruchów: %-owy rzut na akt. ZR, ew. możliwość kompletnego zaskoczenia podczas wyjścia z cienia po nieudanym %-owym rzucie ofiary na 1/2 akt. SZ.

Od 1-go poziomu Złodzieja:

- 11) Podstawy wspinaczki – umiejętność prawie alpinistycznego wspinania się po skałach, drzewach, splekanych murach itp.: %-owy rzut na sumę akt. ZR, 1/10 INT i 1/10 MD. zmniejszony o b. 1% na każdy metr wysokości powyżej 2 (sprawdzane co 2 m).
- 12) Ciche chodzenie – bezgłośnie poruszanie się (skradanie): %-owy rzut na akt. ZR, ponadto dwukrotnie spowalnia normalny chód (sprawdzane co rundę).
- 13) Kieszonkostwo – podbieranie małych przedmiotów (doliniarstwo) np. sakiewki, ozdoby itp.: %-owy rzut na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 SZ, z możliwością wykrycia przez ofiarę lub osoby towarzyszące po udanym %-owym rzucie na sumę ich 1/10 SZ i 1/10 INT – 1% na poziom Złodzieja.
- Uwaga:** odczekanie na odpowiedni moment trwa minimum 1–10 rund.
- 14) Prześlizgnięcie – umiejętność ominięcia pułapki (najczęściej zapadni itp. powierzchniowych) bez jej zadziałania, %-owy rzut na

sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 SZ (trwające 1–10 rund na pole).

Uwaga: Złodziej może objaśnić innym ten sposób (%-owy rzut na Mądrość) i mogą tak samo próbować ją ominąć (%-owy rzut na 1/2 akt. ZR).

- 15) Unik – ewolucyjne uchylenie się przed jednym, spodziewanym, długo sygnalizowanym atakiem (szarża, obalanie, trawienie), ciosem (przetarcie, zamasyty i straszliwy atak) lub przed 1 strzałem z daleka: %-owy rzut na akt. ZR czy było to skuteczne. W niektórych (zależnie ściśle od MG) sytuacjach skuteczny unik może spowodować np. efekt zionięcia, eksplozji itp.

Uwaga: w tej rucie nie już nie można innego robić.

- 16) Odczytywanie pergaminów – umiejętność rzucania czarów (o ile UM są większe od 30%) z magicznych pergaminów, udane po %-owym rzucie na 1/2 UM zmniejszonymi o b. – 5% na krąg magii czaru.

- 17) Oswobodzenie – umiejętność poluzowania i wysunięcia się z więzów, niektórych pułapek, czy słabego uścisku (o ile istnieją realne szanse ku temu): %-owy rzut na sumę 1/10 SF, 1/10 INT i 1/10 ZR.

Uwaga: oswobodzenie trwa od 1r w przypadku uścisku i do 1–10 godzin jeśli z więzów itp. (zależnie od MG).

- 18) Zapożyczenie umiejętności – Pozwala Złodziejowi na nauczanie się wybranej, jednej, średniej (nr. 11–18), określonej zdolności zabójcy lub kupca, z możliwością jej używania adekwatnie do własnego poziomu (itp.), ew. można poświęcić tę zdolność na dodatkową biegłość w broni.

Uwaga: raz wybrana (nauczona) zdolność nie może zostać już nigdy zmieniona itp.

Od 10-go poziomu Złodzieja:

- 19) Analiza pułapki – umiejętność identyfikacji mechanizmu i innych parametrów niemagicznej pułapki, umożliwiające (o ile jest to możliwe) znalezienie bezbłędneho sposobu na jej rozbezpieczenie, ominięcie albo poznanie zasady działania (w celu np. nauczania się jak ją zakładać): pobieżne (trwa rundę) %-owy rzut na sumę 1/10 INT i 1/10 MD. albo szczegółowe (trwa min. 1–10 godzin) %-owy rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.

- 20) Wycieranie symboli magicznych – umiejętność ścierania znaków magicznych (runów), ew. linii w figurach magicznych (pentagramy, koła magiczne itp.), tak by nie uaktywnić czaru tam zawartego: trwa 1–10 rund i jest udane po %-owym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 MD. zmniejszone o b. min – 1% na poziom zakładającego. Każdą linię (czar) w wypadku figur magicznych reprezentuje jeden bok figury i wymaga oddzielnego rzutu, przy czym nieudana próba uaktywnia ten i ew. pozostałe niestarte czary figury.

ZABÓJCA

Od 0-go poziomu Zabójcy:

- 1) Wykrywanie ukrytości – przeszukiwanie określonego miejsca (pow. 1 pola) itp, w celu znalezienia np. pułapki, ukrytego przejścia itp: pobieżne trwające 5 rund: udane przy %-owym rzucie na sumę 2/10 INT i 2/10 SZ albo szczegółowe trwające ok. 15 minut udane przy udanym %-owym rzucie na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.
- 2) Założenie ukrytości – tworzenie ukrytych przejść, schowków, zakładanie pułapek (o ile ma się odpowiednie przyrządy i plany): %-owy rzut na sumę 1/2 akt. ZR. i 1/10 INT, trwające min. 1–10 godzin w przypadku prostych pułapek lub min. 1–10 dni w przypadku przejść, zapadni itp.
- 3) Rozbezpieczanie ukrytości – umiejętność rozbezpieczania widocznych i dostępnych mechanizmów pułapek, ukrytych przejść itp.: %-owy rzut na sumę 1/2 ZR akt i 1/10 MD.; ew. zmuszenie do zadziałania pułapki (o ile ma się odpowiednie przyrządy) w celu np. znalezienia sposobu jej ominięcia: %-owy rzut na sumę 1/10 INT, 1/10 MD., 1/10 akt. SZ i 1/10 akt. ZR trwające średnio 1–100 rund.
- 4) Nasłuchiwanie odgłosów – wyczulenie słuchu w celu np. podsłuchiwania (maks do odległości 1/10 SZ. liczonej w metrach wokół, ew. zależnie od warunków i MG).
- 5) Wycenianie wartości – określenie przybliżonej wartości kosztowności, ew. drogiego przedmiotu: %-owy rzut na sumę 1/2 MD i 1/10 INT (trwające 1–10 rund).
- 6) Język mimiki – umiejętność rozpoznawania (%-owy rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.) i ew. przekazywania (%-owy rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 ZR) wiadomości, ew. silnych emocji przy pomocy mimiki, o ile oczywiście twarz jest dobrze widoczna.
- 7) Otwieranie zamków – przy pomocy pędu wytrychów (z pędu 10 tylko 1–5 wytrychów minus 1 na każdy złamany pasuje do danego zamku), ew. przy większych zamkach przy pomocy sztyletu: %-owy rzut na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 INT (trwa 1–10 rund, średnio 5). W wypadku nie udanej próby wytrych lub sztylet najczęściej się łamią (%-owy rzut na wytrzymałość) Próbę można powtarzać, dopóki ma się pasujące wytrychy, ew. sztylety.
- 8) Ukrycie wartości – umiejętność zwiększenia lub zmniejszenia wartości przedmiotu (o ile ma się odpowiednie przyrządy itp.) poprzez np. polerowanie, zabrudzenie itp., maks. o 10–100% +20% na poziom Zabójcy aktualnej wartości przedmiotu: udane po %-owym rzucie na sumę 1/2 ZR, 1/10 INT i 1/10 MD. (trwa 1–100 rund).
- 9) Precyzyjne pchnięcie – dwukrotnie wolniejszy dokładny i niespodziewany atak wręcz bronią kłutą celujący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca, oparty na zaskoczeniu: jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %-owego rzutu na akt. SZ (– 1% na poziom Zabójcy) to liczy się tylko wartość połowy wyparowań zbroi przeciwnika.
- 10) Krycie w cieniu – ukrycie się w zacienionym, mało widocznym miejscu (zakamarku), skuteczne przy nieporuszaniu się i niewykonywaniu energicznych ruchów: %-owy rzut na akt. ZR (ew. możliwość kompletnego zaskoczenia podczas wyjścia z cienia po nieudanym %-owym rzucie ofiary na 1/2 SZ. akt.).

Od 1-go poziomu Zabójcy:

- 11) Podstawy wspinaczki – umiejętność prawie alpinistycznego wspinania się po skałach, drzewach, splekanych murach itp: %-owy rzut na sumę akt. ZR, 1/10 INT i 1/10 MD. zmniejszone o b. 1% na każdy metr. wysokości powyżej 2 (sprawdzane co 2 m).
- 12) Ciche chodzenie – bezgłośnie poruszanie się (skradanie): %-owy rzut na ZR. akt., ponadto dwukrotnie spowalnia normalny chód

(sprawdzone co rundę).

- 13) Precyzyjny strzał – dwukrotnie wolniejszy dokładny i niespodziewany strzał lub rzut celujący w niewralgiczne, mniej opancerzone miejsca, oparty na zaskoczeniu: jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %-owego rzutu na akt. SZ (– 1% na poziom Zabójcy) to liczy się tylko wartość połowy wyparowań zbroi przeciwnika.
- 14) Pchnięcie w odkryte – dwukrotnie wolniejszy niespodziewany atak wręcz jednoręczną lekką bronią kłutą w odkryte miejsca oparty między innymi na zaskoczeniu i sprawności ominięcia zbroi: jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %-owego rzutu na akt. SZ (– 1% na poziom Zabójcy) i %-owego rzutu na akt. ZR (– 1% na poziom Zabójcy) to dostaje pełne rany, a jeśli któryś wykona to dostaje połowę skuteczności raniącej (wykonanie obydwu uniemożliwia zranienie).
- 15) Identyfikacja trucizny – umiejętność rozpoznawania ilości, rodzajów składników i działania trucizn standardowo używanych (o ile ma się odpowiednią próbkę i możliwość jej rozcieńczania): %-owy rzut na sumę 1/2 MD i 1/10 INT, trwający 1–10 rund, oddzielnie rzucane na każdą określaną czynność lub składnik.
- 16) Odczytywanie pergaminów – umiejętność rzucania czarów (o ile UM są większe od 30%) z magicznych pergaminów, udane po %-owym rzucie na 1/2 UM zmniejszone o b. – 5% na krąg magii czaru.
- 17) Przycelowanie – dwukrotnie wolniejsze staranne celowanie zwiększające TR o b. 10% +10% na każde 3 poziomy Zabójcy.
- 18) Charakteryzacja – umiejętność zmieniania rysów twarzy i przebierania się w odpowiednie stroje (o ile Zabójca posiada odpowiednie przyrządy itp. materiały do charakteryzacji) tak by wyglądać jak ktoś inny: %-owy rzut na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 MD., trwające min. 1–10 godzin.
Uwaga: w przypadku nieumiejętnej charakteryzacji lub podejrzanego zachowania (itp.) %-owy rzut (co rundę) na 1 (iluzje) – 1% na poziom Zabójcy, że przyglądająca się osoba wykryje to.

Od 10-go poziomu Zabójcy:

- 19) Preparowanie trucizn – posiadając odpowiednie składniki i recepturę pozwala na wykonanie analogicznej trucizny, jaką się kiedyś identyfikowało: %-owy rzut na sumę 1/2 MD i 1/10 INT (trwa min. 1–10 godzin) i jednorazowo dostarcza 1–10 porcji o trwałości ok. 1 dnia na poziom Zabójcy.
Uwaga: odpowiednio zabezpieczona (np. czarem) może być przechowywana o wiele dłużej.
- 20) Morderczy cios – dwukrotnie wolniejsza umiejętność użycia pchnięcia w odkryte pozwalające na to, by każde zranienie było zranieniem krytycznym (oczywiście wyparowania się nie liczą).

KUPIEC

Od 0-go poziomu Kupca:

- 1) Wykrywanie ukrytości – przeszukiwanie określonego miejsca (pow. 1 pola), itp., w celu znalezienia np. pułapki, ukrytego przejścia, itp: pobieżne, trwające 5 rund: udane przy %-owym rzucie na sumę 2/10 INT i 2/10 SZ albo szczegółowe trwające ok. 15 minut udane przy udanym %-owym rzucie na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.
- 2) Założenie ukrytości – tworzenie ukrytych przejść, schowków, zakładanie pułapek (o ile ma się odpowiednie przyrządy i plany): %-owy rzut na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 INT, trwające min. 1–10 godzin w przypadku prostych pułapek lub min. 1–10 dni w przypadku przejść, zapadni itd.
- 3) Rozbezbepieczanie ukrytości – umiejętność rozbezbepieczania widocznych i dostępnych mechanizmów pułapek, ukrytych przejść itp.: %-owy rzut na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 MD; ew. zmuszenie do zadziałania pułapki (o ile ma się odpowiednie przyrządy) w celu np. znalezienia sposobu jej ominięcia: %-owy rzut na sumę 1/10 INT, 1/10 MD., 1/10 akt. SZ i 1/10 akt. ZR, trwające średnio 1–100 rund.
- 4) Nadśłuchiwanie odgłosów – wyczulenie słuchu w celu np. podsłuchiwania (maks. do odległości 1/10SZ. liczonej w metrach wokół, ew. zależnie od warunków i MG).
- 5) Wycenianie wartości – określenie przybliżonej wartości kosztowności, ew. drogiego przedmiotu: %-owy rzut na sumę 1/2 MD. i 1/10 INT (trwające 1–10 rund).
- 6) Język mimiki – umiejętność rozpoznawania (%-owy rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.) i ew. przekazywania (%-owy rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 ZR) wiadomości (ew. silnych emocji), przy pomocy mimiki, o ile oczywiście twarz jest dobrze widoczna.
- 7) Otwieranie zamków – przy pomocy pęku wytrychów (z pęku 10 tylko 1–5 wytrychów minus 1 na każdy złamany pasuje do danego zamku), ew. przy większych zamkach przy pomocy sztyletu: %-owy rzut na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 INT (trwa 1–10 rund, średnio 5). W wypadku nie udanej próby wytrych lub sztylet najczęściej się łamią (%-owy rzut na wytrzymałość). Próbę można powtarzać, dopóki ma się pasujące wytrychy, ew. sztylety.
- 8) Ukrycie wartości – umiejętność zwiększenia lub zmniejszenia wartości przedmiotu (o ile ma się potrzebne przyrządy itp.) poprzez np. polerowanie, zabrudzenie itp. maks. o 10–100% +20% na poziom Kupca aktualnej wartości przedmiotu: udane po %-owym rzucie na sumę 1/2 ZR, 1/10 INT i 1/10 MD. (trwa 1–100 rund).
- 9) Podstawy targu – znajomość lokalnych praw handlowych i rynków (%-owy rzut na Mądrość, ew. modyfikowane przez MG) i umiejętność lepszego targowania (trwa 1–10 rund, %-owy rzut na sumę 1/2 MD., 1/10 CH i 1/10 INT).
Uwaga: postać, która podczas targowania nie wykona tego rzutu przyjmuje cenę drugiej, jeśli obydwie nie wykonały, to przyjmują wartość pośrednią, a jeśli obydwie wykonały ten rzut, to albo nie dobijają targu albo wykonują ponownie je, z tym, że o b. – 10% gorzej niż poprzednio.
- 10) Krycie w cieniu – ukrycie się w zacienionym, mało widocznym miejscu (zakamarku), skuteczne przy nieporuszaniu się i niewykonywaniu energicznych ruchów: %-owy rzut na akt. ZR (ew. możliwość kompletnego zaskakiwania podczas wyjścia z cienia, po nieudanym %-owym rzucie ofiary na 1/2 akt. SZ).

Od 1-go poziomu Kupca:

- 11) Natarczywość – pozwala po odpowiedniej przemowie (trwającej 1–10 rund, plus udany %-owy rzut na sumę 1/2 CH i 1/10 MD.

Kupca) zainteresować np. przechodnia do oferowanych towarów, ew. do ponownego rozpatrzenia swej potrzeby zakupu: %-owy rzut na sugestię (2) – 1% na poziom Kupca.

Uwaga: zbyt naiwna natarczywość może spowodować zmianę reakcji w stosunku do Kupca.

- 12) Przejrzenie intencji – pozwala po zachowaniu klienta (przez okres 1–10 rund) przejrzeć jego zamiary, co do rzeczywistej chęci zakupu towaru czy ew. wykręć nastawienie względem siebie podczas np. niebezpiecznej sytuacji: %-owy rzut na sumę 1/10 INT, 1/10 MD. i 1/10 SZ.
- 13) Nietykałość – umiejętność w niebezpiecznych sytuacjach uświadomienia inteligentnemu, cywilizowanemu wrogowi (najsukuteczniej np. Hersztowi bandy) o prawnym immunitacie bezpieczeństwa dotyczącym wszystkich Kupców: %-owy rzut na sugestię (2) – 1% na poziom Kupca, pozwalające na min. zachowanie życia w takiej sytuacji.
Uwaga: nie dotyczy to istot dzikich, prymitywnych itp.
- 14) Podstawy fałszerstwa – umiejętność (przy odpowiednich narzędziach i materiałach) wykonania kopii mało skomplikowanego przedmiotu (np. kosztowności) w celu np. sprzedaży lub zabezpieczenia się przed kradzieżą oryginału: %-owy rzut na sumę 1/10 ZR, 1/10 INT i 1/10 MD. (trwa ok. 1–100 godzin).
- 15) Odczytywanie pergaminów – umiejętność rzucania czarów (o ile UM są większe od 30%) z magicznych pergaminów, udane po %-owym rzucie na 1/2 UM zmniejszone o b. – 5% na krąg magii czaru.
- 16) Uniżony ton – umiejętność zmiany nastawienia na lepsze (%-owy rzut na CH. Kupca) np. nieprzychylnie nastawionej osoby (pozwalać na wykonanie dodatkowego %-owego rzutu na reakcję w stosunku do Kupca).
- 17) Retoryka – dobieranie odpowiednich słów (%-owy rzut na sumę 1/2 CH i 1/10 PR trwające ok. 1 rundy), w celu zwiększenia efektu użycia następnej zdolności Kupca np. daje dwukrotnie większą antyodporność na sugestię przy wmówieniu, natarczywości czy nietykałości itp. zależnie od MG.
Uwaga: zdolność ta podwyższa też o b. +1% na poziom Kupca szansę udania się tej zdolności.
- 18) Wmówienie – przekonanie (%-owy rzut na sumę CH, 1/10 PR i 1/10 MD.) danej osoby do np. potrzeby kupna (w miarę przydatnego i o ile jest w stanie to kupić) przedmiotu (itp): %-owy rzut na sugestię – 1% na poziom Kupca (niekiedy niewyścicie tej zdolności do wrogo nastawionych postaci może być niebezpieczne).

Od 10-go poziomu Kupca:

- 19) Analiza wartości – identyfikacja i bezbłędna wycena składowych danego towaru (zarówno misternej roboty naszyjnika z klejnotami, jak i nawet całej budowli lub zamku): pobieżne (trwa min. 1–10 rund.) %-owy rzut na sumę 1/10 INT i 1/10 MD., albo szczegółowe (trwa min 1–100 godzin) %-owy rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.
- 20) Przekupstwo – przekonanie (%-owy rzut na sumę 1/2 CH i 1/10 PR) w zamian za oferowaną łapówkę (ale o wartości intratnej dla przekonywanego śr. 1–100szt. złota), o zmianie stanowiska (decyzji) w określonej sprawie (o ile jest to w ogóle możliwe) itp. ułatwienie: %-owy rzut na połowę odporności na sugestię – 1% na poziom Kupca.

BARD

Od 0-go poziomu barda:

- 1) Wykrywanie ukrytości – przeszukiwanie określonego miejsca (pow. 1 pola), itp. w celu znalezienia np. pułapki, ukrytego przejścia: pobieżne trwające 5 rund: udane przy % rzucie na sumę 2/10 INT i 2/10 SZ albo szczegółowe trwające ok. 15 minut udane przy udanym % rzucie na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.
- 2) Założenie ukrytości – tworzenie ukrytych przejść, schowków, zakładanie pułapek (o ile ma się odpowiednie przyrządy i plany): % rzut na sumę 1/2 akt. ZR. i 1/10 INT, trwające min. k10 godzin w przypadku prostych pułapek lub min. k10 dni w przypadku przejść, zapadni itd.
- 3) Rozbezpieczanie ukrytości – umiejętność rozbezpieczania widocznych i dostępnych mechanizmów pułapek, ukrytych przejść itp.: % rzut na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 MD; ew. zmuszenie do zadziałania pułapki (o ile ma się odpowiednie przyrządy) w celu np. znalezienia sposobu jej ominięcia: % rzut na sumę 1/10 INT, 1/10 MD, akt. 1/10 SZ i akt. 1/10 ZR trwające średnio k100 rund.
- 4) Nasłuchiwanie odgłosów – wyczulenie słuchu w celu np. podsłuchiwania (maks. do odległości 1/10 SZ. liczonej w metrach wokół, ew. zależnie od warunków i MG).
- 5) Wycenianie wartości – określenie przybliżonej wartości kosztowności, ew. drogiego przedmiotu: % rzut na sumę 1/2 MD i 1/10 INT (trwające k10 rund).
- 6) Język mimiki – umiejętność rozpoznawania (% rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD) i ew. przekazywania (% na sumę 1/2 INT i 1/10 ZR) wiadomości (ew. silnych emocji) przy pomocy mimiki, o ile oczywiście twarz jest dobrze widoczna.
- 7) Otwieranie zamków – przy pomocy pęku wytrychów (z pęku 10 tylko k5 wytrychów minus 1 na każdy złamany pasuje do danego zamku), ew. przy większych zamkach przy pomocy sztyletu: % rzut na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 INT (trwa k10 rund, średnio 5). W wypadku nie udanej próby wytrych lub sztylet najczęściej się łamią (%-owy rzut na wytrzymałość). Próbę można powtarzać, dopóki ma się pasujące wytrychy, ew. sztylety.
- 8) Ukrycie wartości – umiejętność zwiększenia lub zmniejszenia wartości przedmiotu (o ile ma się ew. przyrządy itp.) poprzez np. polerowanie, zabrudzenie itp. maks. o 10–100% + 10% na poziom Barda aktualnej wartości przedmiotu: udane po % rzucie na sumę 1/2 ZR, 1/10 INT i 1/10 MD (trwa k100 rund).
- 9) Muzyczne wyczucie – umiejętność perfekcyjnej gry na instrumencie (% na sumę 1/2 ZR + 1/10 MD i +/-10 pkt w zależności czy instrument jest "ulubiony", czy inny) i jednoczesny odpowiedni śpiew w rytm muzyki (udane po % rzucie na 1/2 CH +1/10 MD). Umiejętne połączenie tych efektów w kompletnie nieznanym słuchaczom utworze, po około 2k10 rundach jest w stanie wywołać u nich zmianę reakcji do barda na lepszą (o klasę np. z wrogiej na neutralną, z neutralnej na pozytywną, z pozytywnej na oczarowanie). Jest to możliwe, gdy słuchacz (słuchacze) nie wykona udanego % rzutu na sugestię (odporność nr. 2 zmniejszona o 1 pkt/POZ barda) i nic nie przeszkadzało w słuchaniu. To ostatnie dotyczy szczególnie niebezpieczeństwa, strachu, furii, głodu, walk, niedyspozycji i głośnych odgłosów. W wypadku wysłuchania całego utworu (co trwa 10-krotnie dłużej) odporność

sluchacza jest zmniejszona dodatkowo (o 10 pkt). Zdolność ta nie wpływa na istoty niemające wyczulonego słuchu i niemuzyczne (np. większość zwierząt i dziwnych istot). Startowo bard zna po 1 z 1k5 poniższych klas pieśni. A oto klasy typowych pieśni: (1) ballada o czynach, (2) sonet miłosny ku czci, (3) ludowa pieśń weselna, (4) historia o wielkiej bitwie pod, (5) legenda z czasów, (6) ludowa pieśń żałobna, (7) pieśń marynarska, (8) typowy marsz bojowy, (9) pieśń humorystyczna, (10) nietypowa pieśń – zależna od MG – np. naigrywanie się ze zwierzęcych odgłosów (konkretnego zwierzęcia).

- 10) Nietykliwość – umiejętność przekonania inteligentnego, cywilizowanego wroga, że bardowie posiadają prawną gwarancję bezpieczeństwa; udane, jeśli przekonany wróg nie odeprze tej formy sugestii (odporność nr. 2 zmniejszona o 2 pkt na POZ barda).

Od 1-go poziomu barda:

- 11) Dworność – umiejętność właściwego zachowania się w towarzystwie, przeprowadzania rozmów, itp., pozwalająca na wykonanie drugiego rzutu na reakcję względem siebie (% rzut na CH), jeśli poprzedni był nie udany.
- 12) Uniżony ton – umiejętność zmiany nastawienia na lepsze (% rzut na CH barda) np. nieprzychylnie nastawionej osoby (pozwala na wykonanie dodatkowego % rzutu na reakcję w stosunku do barda).
- 13) Legendoznawstwo – umiejętność gromadzenia wiedzy odnośnie zasłyszanych historii. Udany % rzut na 1/2 MD barda potrafi w przybliżeniu przypomnieć dawno usłyszaną opowieść (np. legendę). % rzut na sumę 1/10 części INT i MD potrafi wysnuć jakieś ciekawe wnioski z usłyszanych historii i mitów, umiejętnie stworzyć legendę na jakiś temat, znać odpowiedź lub ułatwienie w wypadku historycznych lub pospolitych zagadek. Niekiedy zdolność tą można wykorzystywać do przypomnienia wiedzy odnośnie pochodzenia czy znajomości najbardziej znanych właściwości pospolitych przedmiotów (niekiedy i magicznych). W jakiej kwestii i w jakim stopniu można wykorzystać tę umiejętność, oraz co można od niej uzyskać decyduje MG.
- 14) Pieśniarstwo heroiczne (sugestywne) – umiejętność solowego wykonania specjalnie skonstruowanej pieśni, która swym brzmieniem jest w stanie wpłynąć na podświadomość słuchających. Pojedynczy tekst typowej pieśni heroicznej można zdobyć tylko od nauczyciela szkolącego na 1 POZ (bard "wybiera" z 1k5 propozycji z 1 klasy trudności) lub w niestandardowych okolicznościach (stare biblioteki, specjalne księgi, nagrody). Wykonanie pieśni heroicznej polega na jej natchnionym i bezbłędnym odśpiewaniu. W praktyce sprawdza się to % rzutem na sumę 1/10 części CH, MD i UM. Jest dużo czynników modyfikujących (patrz tabela modyfikacji wyjścia pieśni heroicznej). Pieśń heroiczna działa na istoty, które rozumieją muzykę (choć podstawowa) i zarazem rozumieją treść pieśni (z reguły potrzeba znać daną mowę w około 25% +25%/każdy stopień trudności języka treści pieśni). Bywają też jednak odstępstwa w wypadku niektórych pieśni lub istot. Rodzaje pieśni, oraz jakie korzyści ona przynosi podane jest w tabeli rodzajów pieśni heroicznych. Każdy efekt tych utworów może być jednak także modyfikowany (patrz tabela modyfikacji siły pieśni heroicznych). Przy sprawdzeniu prawidłowości pieśni może też wyjść krytyczny (sprawdzany jak przy czarach – interpretuje MG – używając np. zamiast eksplozji PM ochrypnięcia). Użycie tej zdolności do typowej pieśni (zdolność nr. 9) zwiększa jej antyodporność o 20 pkt, a w wypadku użycia do pieśni modlitewnej zwiększa jej profity dwukrotnie. Używając tej zdolności postaci wzrasta zmęczenie o 1 pkt na rundę (czyli –1 pkt. Wytrzymałości na zmęczenie na rundę). Dany rodzaj pieśni można użyć 1 raz na 1k10 godzin. Przedwczesna próba automatycznie traktowana jest jak nieudana, a ponadto odracza (o 1k10 godzin) możliwość jej prawidłowego wykonania. Jednorazowy % rzut na 1/2 INT jest wstanie uświadomić czy jest się już gotowym do ponownego odśpiewania pieśni lub wykrycia błędnego "interpretowania" utworu.
- 15) Naśladowanie głosu – Pozwala na naśladowanie dobrze znanego głosu (min. przez 1 godzinę, % rzut na MD, może być modyfikowany, jeżeli bard chce powtórzyć głos słabo znany, nietypowy, itp.).
- 16) Odczytywanie pergaminów – umiejętność rzucania czarów (o ile UM są większe od 30%) z magicznych pergaminów, udane po % rzucie na 1/2 UM zmniejszonymi o 5 pkt za krąg magii czaru.
- 17) Retoryka – dobieranie odpowiednich słów (% rzut na sumę 1/2 CH i 1/10 PR trwające ok. 1 rundy), w celu zwiększenia efektu użycia następnej zdolności barda np. daje dwukrotnie większą antyodporność na sugestię przy wmówieniu, natarczywości czy nietykliwości itp. zależnie od MG. **Uwaga:** zdolność ta podwyższa też o +1 pkt na POZ barda szansę udania się tej zdolności.
- 18) Zapożyczenie umiejętności – Pozwala bardowi na nauczanie się wybranej, jednej, średniej (nr. 11–18), określonej zdolności złodzieja, zabójcy lub kupca, z możliwością jej używania adekwatnie do własnego poziomu (itp.), ew. można poświęcić tą zdolność na dodatkową biegłość w broni. **Uwaga:** raz wybrana (nauczona) zdolność nie może zostać już nigdy zmieniona itp.

Od 10-go poziomu Barda:

- 19) Czary iluzjonistyczne – po rocznym stażu u iluzjonisty jest w stanie nauczyć się posługiwania czarami iluzjonistycznymi, z tym, że jego 10 POZ jest adekwatny do 0 POZ iluzjonisty, 11 POZ do 1, 12 do 2, itd.
- 20) Komponowanie pieśni heroicznych (sugestywnych) – umiejętność komponowania tak dobranych słów, znaczeń, rymów i rytmów, tak by powstała pieśń heroiczna. Praca ta wymaga średnio 1k5 lat na próby nad daną pieśnią (nie można w tym czasie układać innej). Pieśń taka jest heroiczną, jeżeli bard w każdym roku prób wyszedł udany % rzut na sumę 1/10 części INT, MD, UM i CH. W zależności od wysokości sumy uzyskanych wyników (im mniej tym lepiej) MG ustala maksymalną siłę oddziaływania pieśni i jej przynależność do klasy trudności pieśni.

KAPŁAN

Od 0-go poziomu Kapłana:

1. Umiejętność rzucania czarów Kapłańskich – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30%) lub z księgi, z pamięci czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50%): udane po %–wym rzucie na UM (ew. – 10% na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
2. Wykrycie magii – Delikatne dotykane np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływającej z niego magii: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).

3. Wyssanie PM – Umiejętność całkowitego przelania PM z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
4. Wykrycie blokady PM – Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja pentagramu – Rozpoznawanie typów figur magicznych. Pozwala odczytywać czary zawarte w składowych liniach figury (jeżeli wcześniej nie spotkał się z takim czarem, informuje o przybliżonym jego działaniu np. rani ogniem): %–wy rzut na sumę $1/2$ UM i $1/10$ MD., zmniejszoną o bonus min. – 1% na poziom zakładającego, trwa 1–10 rund z odległości ok. 1 metra. W wypadku każdej następnej linii (czaru) rzut należy powtórzyć. Identyfikacja kończy się po całkowitym zbadaniu czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.
Uwaga: Jakikolwiek przerwanie (najczęściej z zewnątrz i to przez żywą istotę) linii (fizyczne lub wstąpieniem nad jej ciąg) powoduje uaktywnienie, ew. przerwanie działania pentagramu itp.
6. Wycieranie pentagramów – Ścieranie linii w figurach magicznych takich jak pentagramy, koła magiczne, bez uaktywnienia czaru tam zawartego: trwa 1–10 rund i jest udane po %–wym rzucie na sumę $1/2$ UM i $1/10$ MD., zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego. Każdą linię (czar) reprezentuje jeden bok figury i wymaga oddzielnego rzutu, nieudana próba uaktywnia ten i ew. pozostałe niestarte czary figury.
7. Odporność na zaklęcia – Naturalna dodatkowa odporność na zaklęcia pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obronnego przed zaklęciem, jeśli poprzedni by nieudany.
8. Podstawy Religioznawstwa – Perfekcyjna znajomość praw własnej wiary i jej dogmatów (%–wy rzut na Mądrość), ew. innych lokalnych wierzeń, religii itp. (%–wy rzut na $1/2$ MD), z możliwością głoszenia np. kazań (%–wy rzut na CH) umożliwiające, na ten czas, dwukrotnie zwiększyć CH Kapłana.
9. Nietykliwość – Umiejętność w niebezpiecznych sytuacjach uświadomienia inteligentnemu, cywilizowanemu wrogowi (najsukuteczniej Hersztowi bandy) o prawnym immunitecie bezpieczeństwa dotyczącym wszystkich Kapłanów: %–wy rzut na sugestię (2) – 1% na poziom Kapłana, pozwalające na min. zachowanie życia w takiej sytuacji.
Uwaga: Nie dotyczy istot dzikich, prymitywnych itp.
10. Tworzenie Kręgu Witalności – Poprzez połączenie się rękami Kapłanów tej samej wiary umożliwiają wybranemu z nich rzucanie czarów z PM pochodzącego z Żywotności wszystkich Kapłanów kręgu (rany które odnoszą Kapłani od ubytku własnego PM rozchodzą się równomiernie na każdego z nich i podobnie jak rany psychiczne nie powodują wzrostu agonii), ponadto antyodporność rzuconego tak czaru jest dwukrotnie większa.

Od 1-go poziomu Kapłana:

11. Rozgrzeszanie – Jednorazowe odpuszczenie (zdjęcie) współwyznawcy: grzechu, przekleństwa, klątwy, Boskiej klątwy. Każda taka czynność wymaga Kapłana, który jest to w stanie zrobić (odpowiednio 4% na poziom Kapłana, 3% na poziom Kapłana, 2% na poziom Kapłana i 1% na poziom Kapłana w wypadku Klątwy Boskiej), datku, którego lwia część przypada na koszty uroczystości (odpowiednio 1–10 szt. zł. +1 na poziom Kapłana, 10 szt. zł. +10 na poziom Kapłana, 100 szt. zł. +10 na poziom Kapłana i 1000 szt. zł. +10 na poziom Kapłana), ofiary (lub opłacenia jej zakupu) i ew. pokrycia kosztów czarów wspomagających. Jeśli zostały spełnione powyższe warunki Kapłan musi wykonać jednorazowo udany %–wy rzut na Wiarę i Zauważenie, by rozgrzeszenie odniosło skutek.
Uwaga: w wypadku nieudanego rozgrzeszenia ten kapłan nie jest w stanie drugi raz próbować odpuścić (tego tej osobie).
12. Modlitwa – Pieśń modlitewna śpiewana np. podczas walki podnosząca morale (bonus 10% na strach – 2) i dająca bonus 10% +10% na 10 poziomów Kapłana do Tr i OB towarzyszym w zasięgu $1/10$ SZ metrów wokół. Możliwa tylko raz dziennie przez okres rundę na poziom Kapłana o ile Kapłan wykona udany %–wy rzut na Wiarę.
Uwaga: nałożyć się na siebie jest tylko w stanie modlitwa śpiewana przez Paladyna i Kapłana.
13. Identyfikacja Martwego – Rozróżnianie typów martwiaków, z przypomnieniem ich podstawowych zdolności: %–wy rzut na MD. – 5%/typ martwiaka.
14. Odegnanie (Pozyskanie) martwiaków – Poprzez odpowiednią modlitwę (%–wy rzut na Wiarę), zachowanie i ukazanie symbolu Bóstwa pozwala odstraszyć martwiaki, które nie odparły tej formy zaklęcia (– 1% na poziom Kapłana). W każdej następnej rundzie (aż do skutku) odstraszone martwiaki mogą nadal odpierać zaklęcie. Jednorazowo można odegnąć najwyżej 1-go martwiaka na poziom Kapłana. Kapłan o odpowiednim najczęściej złym etosie, ew. wyznający złe Bóstwa (itp.) w ten sam sposób, o ile wcześniej on, ani nikt z jego otoczenia nie zachowa się agresywnie (itp.) zamiast odstraszać może pozyskiwać, co pozwala najczęściej (szalonych, wysoce inteligentnych, tzn. z ok. 120 INT, przeklętych itp. już to nie dotyczy) zmienić nastawienie względem siebie na przyjazne, tzn. objawiające się traktowaniem jak swego.
15. Odwrócenie (Przejęcie) martwiaka – Odpowiednia modlitwa (%–wy rzut na Wiarę) i ukazanie symbolu Bóstwa określonemu martwiakowi powoduje jego ucieczkę (na rundę na poziom Kapłana), ew. (jeśli Kapłan jest wyznawcą złego Boga lub etosu) pozyskanie go jako przyjaciela, o ile nie wykona %–wego rzutu na zaklęcia – 1% na poziom Kapłan, ew. zagłady (analogicznie do śmierci psychicznej człowieka) lub przejęcia (w przypadku Kapłanów złych Bóstw lub etosów) nad nim kontroli (analogicznej do efektu uroku), jeśli nie wykona ponadto %–wy rzutu na przetrwanie – 4 (– 1% na poziom Kapłana).
16. Tworzenie Figur Magicznych – Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie takich figur jak: koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. Każda taka figura ogranicza powierzchnie koła o min. 1 metra średnicy, a kreska która ją tworzy składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych równolegle do siebie, których ilość zależy od ilości boków (koło magiczne składa się z jednej linii, oko z dwóch, a pentagram z pięciu). Narysowanie 1 linii wymaga %–wego rzutu na sumę $1/2$ ZR, $1/10$ MD i $1/10$ UM (trwa 1–10 godzin), a jej umagicznienie %–wego rzutu na sumę $1/2$ UM i $1/10$ Wiary, zużywa 1–100 PM i 1–10 rund czasu, po czym w następnej rundzie należy zacząć wpisywać w nią wybrany czar (zamykając w ten sposób koniec tej linii), by nie uległa rozmagicznieniu.
17. Wpisanie czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznią kartę pergaminu) i nie działał, aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %–wy rzut na UM powyżej 100% (trwa 1–10 godzin). Nieudany marnuje czar (ew. pergamin).
18. Oddanie Bogu – Jednorazowa (raz dziennie) możliwość poświęcenia własnego życia (przed spodziewaną śmiercią) w celu

poproszenia np. o zemstę w stosunku do zabójców: udane po %–wym rzucie na Wiarę i Zauważenie (można modlić się o to co rundę, przez okres rundę na poziom Kapłana). Zemsta Boga zależy od MG i objawia się najczęściej w przeciągu 1–100 dni śmiercią winowajców (traktuje się to analogicznie jak Kłatwę Boską).

Uwaga: Kapłan w wypadku śmierci ma co najmniej o 10% mniejszą szansę zostać wskrzeszonym.

Od 10-go poziomu Kapłana:

19. Namasczenie – Przy pomocy odpowiednich olejków (1 litr łożu z magicznej istoty), PM (1–10) i ceremonii (%–wy rzut na Wiarę) Kapłan może namaścić i częściowo umagicznic daną postać. Powoduje to dwukrotne zwiększenie jej Żywności i ewentualnych Wyparowań własnej skóry (a przy tym jej Obronę) oraz w pewnym stopniu modyfikuje Odporności i Wytrzymałość. W momencie osiągnięcia normalnej Żywności np. z powodu odniesionych ran efekt ten przestaje działać.
20. Przekleństwo – W krytycznej sytuacji (itp.) poprzez udaną modlitwę (udany rzut na Wiarę i na Zauważenie i maks. 2 razy dziennie) kapłan ma możliwość nałożenia przekleństwa na daną istotę, która nie odeprze go na połowę swej odporności na przekleństwa – 1% na poziom kapłana lub automatycznie na przedmiot. przekleństwo to powoduje np. uciążliwą przywarę uaktywniającą się w określonych okolicznościach, jednakże nie powoduje bezpośredniej śmierci, kalectwa itp.

Uwaga: z przedmiotu, przekleństwo ma szansę przenieść się na pierwszą (ew. inną w kolejności) istotę, która dotknie go, ponadto można zażyczyć sobie by było to możliwe np. w określonych okolicznościach.

DRUID

Od 0-go poziomu Druida:

- 1) Umiejętność rzucania czarów Druidycznych – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30%) lub z książki, z pamięci czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50%): udane po %–wym rzucie na UM (ew. – 10% na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
- 2) Wykrycie magii – Delikatne dotykane np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływającej z niego magii: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
- 3) Wyssanie PM – Umiejętność całkowitego przelania PM z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
- 4) Wykrycie blokady PM – Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
- 5) Identyfikacja pentagramu – Rozpoznawanie typów figur magicznych. Pozwala odczytywać czary zawarte w składowych liniach figury (jeżeli wcześniej nie spotkał się z takim czarem, informuje o przybliżonym jego działaniu np. rani ogniem): %–wy rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną o bonus min. – 1% na poziom zakładającego, trwa 1–10 rund z odległości ok. 1 metra. W wypadku każdej następnej linii (czaru) rzut należy powtórzyć. Identyfikacja kończy się po całkowitym zbadaniu czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.
Uwaga: Jakiegokolwiek przerwanie (najczęściej z zewnątrz i to przez żywą istotę) linii (fizyczne lub wstąpieniem nad jej ciąg) powoduje uaktywnienie, ew. przerwanie działania pentagramu itp.
- 6) Wycieranie pentagramów – Ścieranie linii w figurach magicznych takich jak pentagramy, koła magiczne, bez uaktywnienia czaru tam zawartego: trwa 1–10 rund i jest udane po %–wym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego. Każdą linię (czar) reprezentuje jeden bok figury i wymaga oddzielnego rzutu, nieudana próba uaktywnia ten i ew. pozostałe niestarte czary figury.
- 7) Odporność na zaklęcia – Naturalna dodatkowa odporność na zaklęcia pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obronnego przed zaklęciem, jeśli poprzedni by nieudany.
- 8) Podstawy Religioznawstwa – Perfekcyjna znajomość praw własnej wiary i jej dogmatów (%–wy rzut na Mądrość), ew. innych lokalnych wierzeń, religii itp. (%–wy rzut na 1/2 MD.), z możliwością głoszenia np. kazań (%–wy rzut na CH) umożliwiających, na ten czas, dwukrotnie zwiększyć CH Druida.
- 9) Nietykliwość – Umiejętność w niebezpiecznych sytuacjach uświadomienia inteligentnemu, cywilizowanemu wrogowi (najsukuteczniej Hersztowi bandy) o prawnym immunitacie bezpieczeństwa dotyczącym wszystkich Druidów: %–wy rzut na sugestię (2)– 1% na poziom Druida, pozwalające na min. zachowanie życia w takiej sytuacji.
Uwaga: Nie dotyczy istot dzikich, prymitywnych itp.
- 10) Pozyskanie zwierząt – Łagodne i stanowcze podejście do widzianych (maks. 1–10 + 1 na poziom Druida) zwierząt (ptaki, ssaki, ew. gady), tak by zmieniły one nastawienie do Druida na obojętne (%–wy rzut na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD. Próba taka trwa 1–10 rund, a pierwsza nieudana uniemożliwia dalsze) lub przyjacielskie, dla tych, z nich, które nie odeprą tej formy oczarowania (%–owy rzut na odporność 2 – 1% na poziom Druida).

Uwaga: Bardzo głodne lub wrogo nastawione zwierzę może zaatakować nim się zdąży je oblaskawić.

Od 1-go poziomu Druida:

- 11) Identyfikacja natury – Umożliwia rozpoznanie każdej lokalnej formy życia i nieożywionej formy przyrody (np. rozróżnia rodzaje skał). Następuje automatycznie gdy chodzi o typowe zwierzęta, rośliny i minerały albo po %–wym rzucie na MD. w przypadku pozostałych. Zdolność ta pozwala (po %–wym rzucie na sumę 1/2 MD. i 1/10 INT) rozróżniać jednorazowo żywe istoty nie należące do ojczyznej (dla Druida) fauny i flory.
Uwaga: Jeżeli Druid wykryje jakiegokolwiek wartościowe minerały, rudy czy kruszce, nigdy nie podzieli się tą wiadomością z nikim, gdyż może to doprowadzić do zachwiania równowagi w przyrodzie (przez np. próbę ich wydobywania).
- 12) Wykrycie zachwiania równowagi – Wyczucie i lokalizacja zachwiania równowagi spowodowanego emanacją ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych istot w promieniu 1/2 SZ metrów przed sobą.
Uwaga: Czynność ta wymaga skupienia przez pełną rundę.

- 13) Podstawy zielarstwa – Umiejętność zbierania znanego sobie dziko rosnącego zioła (%–wy rzut na 1/2 INT, trwa 1–10 dni, modyfikowane w zależności od znajomości terenu, pozwala zebrać średnio 1–10 dkg świeżej masy) oraz określania jego cech (%–wy rzut na 1/2 MD., trwa 1–10 godzin). Odpowiednie spreparowanie go może dać wywar o swoistych właściwościach. Normalnie (startowo) Druid zna 1–5 gatunków ziół. (Patrz: LISTA ZIOŁ.)
Uwaga: Wsuszenie ziół trwa ok. 1–10 dni i obniża masę uzyskanych ziół średnio o 1–99% (ustala w zależności od ziela i pogody MG).
- 14) Preparowanie wywarów – Z posiadanych ziół określonego gatunku pozwala jednorazowo (przez okres ok. 1–100 godzin) spreparować wywar (1–10 porcji na 10 dkg ziół, %–wy rzut na 1/2 MD dla każdej porcji czy zachowała, ew. zmieniła właściwości), który czasowo (śr. 1–100 dniach, ew. 10–cio krotnie dłużej po umagicznieniu) ma określone właściwości.
- 15) Samowżywienie – Umiejętność wynajdywania w naturalnym środowisku dla siebie (+ 1 osoba na 5 poziomów Druida) rzeczy możliwych do jedzenia (jagody, bulwy itp.): %–wy rzut na sumę INT i 1/10 MD., trwa 10–100 rund, MG może to modyfikować zależnie od warunków.
- 16) Wtopienie w naturę – Umiejętność cichego poruszania i krycia się w cieniu naturalnego otoczenia, np. w lesie, w górach bez zostawiania śladów: wymaga %–wego rzutu na ZR akt i wolnego poruszania się (min. 2 razy wolniejsze).
Uwaga: Druid wykorzystując tę zdolność jest w stanie np. dwukrotnie lepiej zaskakiwać (%–wy rzut na zaskoczenie na 1/2 SZ akt).
- 17) Wpisanie czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznią kartę pergaminu) i nie działał, aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %–wy rzut na UM powyżej 100% (trwa 1–10 godzin) i nieudany marnuje czar (ew. pergamin).
- 18) Trzeźwość umysłu – Raz dziennie po zadeklarowaniu i skupieniu się pozwala uodpornić swój umysł na jakąkolwiek iluzję i sugestię, przy czym jakiegokolwiek działania Druida, itp. niweluje ten stan.

Od 10-go poziomu Druida:

- 19) Naznaczenie zwierzęcia – Pozwala dotykane (przez min. 1–100 rund) zwierzę czasowo umagicznic (1–100 PM), tak by podczas skupienia uwagi Druid mógł odbierać wrażenia jego zmysłami (wzrok, słuch, dotyk) przez okres 1 godz. na poziom: %–wy rzut na 1/2 UM.
Uwaga: umagicznienie zwiększa zwierzęciu dwukrotnie Żywotność oraz ew. Obronę i Wyparowania skóry.
- 20) Wyssanie PM z nieożywionej Natury – Raz dziennie umożliwia pobrać PM z nieożywionego elementu natury, naruszającego (dysharmonizującego) naturalny układ lokalnej natury (np. z fragmentu muru, mostu, ściany ustawionych w puszczy itp.) i przelać go do amuletu (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatycznie (przy tym) ilościowo ocenić PM: %–wy rzut na UM powyżej 100% (trwa nieprzerwanie 1–10 rund). Jednorazowo Druid jest w stanie pobrać PM z masy maks. 10 kg na poziom Druida uzyskując 1–10 PM na 100 kg masy danego elementu, sprawiając, że ulega on uszkodzeniu (10 uszkodzeń na 1 PM).

ASTROLOG

Od 0-go poziomu Astrologa:

- 1) Umiejętność rzucania czarów Astrologicznych – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30%) lub z księgi, z pamięci czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50%): udane po %–wym rzucie na UM (ew. – 10% na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
- 2) Wykrycie magii – Delikatne dotykane np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływającej z niego magii: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
- 3) Wyssanie PM – Umiejętność całkowitego przelania PM z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
- 4) Wykrycie blokady PM – Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
- 5) Identyfikacja pentagramu – Rozpoznawanie typów figur magicznych. Pozwala odczytywać czary zawarte w składowych liniach figury (jeżeli wcześniej nie spotkał się z takim czarem, informuje o przybliżonym jego działaniu np. rani ogniem): %–wy rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną o bonus min. – 1% na poziom zakładającego, trwa 1–10 rund z odległości ok. 1 metra. W wypadku każdej następnej linii (czaru) rzut należy powtórzyć. Identyfikacja kończy się po całkowitym zbadaniu czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.
Uwaga: Jakiegokolwiek przerwanie (najczęściej z zewnątrz i to przez żywą istotę) linii (fizyczne lub wstąpieniem nad jej ciąg) powoduje uaktywnienie, ew. przerwanie działania pentagramu itp.
- 6) Wycieranie pentagramów – Ścieranie linii w figurach magicznych takich jak pentagramy, koła magiczne, bez uaktywnienia czaru tam zawartego: trwa 1–10 rund i jest udane po %–wym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego. Każdą linię (czar) reprezentuje jeden bok figury i wymaga oddzielnego rzutu, nieudana próba uaktywnia ten i ew. pozostałe niestarte czary figury.
- 7) Odporność na zaklęcia – Naturalna dodatkowa odporność na zaklęcia pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obronnego przed zaklęciem, jeśli poprzedni by nieudany.
- 8) Podstawy Religioznawstwa – Perfekcyjna znajomość praw własnej wiary i jej dogmatów (%–wy rzut na Mądrość), ew. innych lokalnych wierzeń, religii itp. (%–wy rzut na 1/2 MD.), z możliwością głoszenia np. kazań (%–wy rzut na CH) umożliwiające, na ten czas, dwukrotnie zwiększyć CH Astrologa.
- 9) Nietykliwość – Umiejętność w niebezpiecznych sytuacjach uświadomienia inteligentnemu, cywilizowanemu wrogowi (najsukuteczniej Hersztowi bandy) o prawnym immunitecie bezpieczeństwa dotyczącym wszystkich Astrologów: %–wy rzut na sugestię (2) – 1% na poziom Astrologa, pozwalające na min. zachowanie życia w takiej sytuacji.
Uwaga: Nie dotyczy istot dzikich, prymitywnych itp.
- 10) Podstawy astrologii – Rozpoznawanie konfiguracji ciał niebieskich, ich wzajemnych powiązań, przesuwania się itp. (np. %–wy

rzut na MD. pozwala określić położenie w stosunku do ojczystego miasta w każdym momencie obserwacji gwiazd). Zdolność ta daje też szansę (50% + 1% na poziom Astrologa) na znalezienie dla określonej postaci szczęśliwej (w danym miesiącu) gwiazdy (wytyczenie horoskopu). Jeżeli postać była całą noc przy tym (pod bezpośrednim blaskiem gwiazd), to w danym miesiącu (m.in. dzięki sile sugestii) zyskuje (lub traci jeśli zdolność nie wyszła – nic nie da powtórzenie jej) szczęście objawiające się bonusem +/- 5(%) [podwajany na każde 10 poziomów Astrologa] do szansy TR, OBR, UM, Wi i Odporności, oraz o tyle samo modyfikujące szansę pomyślnego wyjścia wróżby.

Od 1-go poziomu Astrologa:

- 11) Czytanie przeszłości – Jednorazowo pozwala na odczytanie z gwiazd (nocą przez 1–10 godzin) ogólnej historii i przeszłości ostatnich dni (1–10 +1 na poziom) dotykanej istoty lub przedmiotu magicznego: %–wy rzut na sumę 1/10 UM, 1/10 INT, 1/10 MD. i 1/10 Wiary (zużywa 10 PM).
- 12) Wykrywanie ukrytości – Przeszukiwanie określonego miejsca (pow. 1 pola) w celu znalezienia pułapki, ukrytego przejścia itp.: pobieżne albo trwające 5 rund: udane przy %–wym rzucie na sumę 2/10 INT i 2/10 SZ albo szczegółowe trwające ok. 15 minut udane przy udanym %–wym rzucie na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.
- 13) Wycenianie wartości – Określenie przybliżonej wartości kosztowności, ew. drogiego przedmiotu: %–wy rzut na sumę 1/2 MD i 1/10 INT (trwające 1–10 rund).
- 14) Podstawy wróżenia – Raz dziennie, przez 1–10 godzin przepowiedzenie przyszłości na podstawie własnej wiedzy i ułożenia rozrzuconych kilkunastu małych kości, ew. na podstawie czystości wnętrza zwierząt ofiarnych. By wróżba odniosła skutek wymagany jest %–wy rzut na sumę 1/10 MD, 1/10 INT i 1/10 Wi, zmodyfikowany o odpowiedni element losowy, którym jest ułożenie pomyślne kości (śr. w 40% jest pomyślne) lub odpowiednia czystość wnętrza zwierząt ofiarnych (śr. 60% jest pomyślne). Pomyślność elementu losowego (np. ułożenia kości) zwiększa dwukrotnie szansę pomyślnego wyjścia wróżby, a niepomyślność zmniejsza analogicznie. Pomyślne wyjście wróżby daje najczęściej dodatkowy bonus 10% do jej rzeczywistego wyjścia (o ile rzeczywiste szanse na jej wyjście wynoszą min. 5%), niepomyślne zmniejsza analogicznie.
Uwaga: Wróżbę można przeprowadzić tylko raz na daną okoliczność i odpowiada ona na pytanie: Czy pomyślne będzie...
- 15) Tworzenie Znaków Magicznych – Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie symboli i podobnych znaków magicznych (określanych jako runy). Każdy taki znak składa się z centralnej części i odchodzących od niej tzw. nitek (całość nigdy nie przekracza obwodu koła o średnicy 1m). Narysowanie go wymaga %–wego rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 MD. i 1/10 UM (trwa 1–10 godz.), a umagicznienie %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT, zużywa 1–100 PM i 1–10 rund czasu, po czym należy w następnej rundzie wpisać weń wybrany czar, by nie uległ rozmagicznieniu.
Uwaga: odsłonięcie (po np. nadeptnięciu) runu uaktywnia czar.
- 16) Tworzenie Figur Magicznych – Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie takich figur jak: koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. Każda taka figura ogranicza powierzchnię koła o min. 1 metra średnicy, a kreska która ją tworzy składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych równolegle do siebie, których ilość zależy od ilości boków, np. koło magiczne składa się z jednej linii, oko z dwóch, a pentagram z pięciu. Narysowanie 1 linii wymaga %–wego rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 MD. i 1/10 UM (trwa 1–10 godzin), a jej umagicznienie %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 Wiary, zużywa 1–100 PM i 1–10 rund czasu, po czym w następnej rundzie należy wpisać w nią wybrany czar (zamykając w ten sposób koniec tej linii, by nie uległa rozmagicznieniu).
- 17) Wpisanie czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznią kartę pergaminu) i nie działał aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %–wy rzut na UM powyżej 100% (trwa 1–10 godzin) i nieudany marnuje czar (i ew. pergamin).
- 18) Identyfikacja – Rozpoznawanie kolejnych cech przedmiotów magicznych: zidentyfikowanie 1 cechy trwa nieprzerwanie 1–10 godzin i wymaga 1–10 PM oraz %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 M – 1% na poziom zakładającego (średnio na bonus – 20%). Nieudana próba uniemożliwia dalsze identyfikowanie. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznany czar lub zdolność Astrolog może powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie.
Uwaga: Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów i podobnych przedmiotów magicznych.

Od 10-go poziomu Astrologa:

- 19) Objawienie – Raz dziennie pozwala ujrzeć w podświadomości (w stanie jakim się teraz znajduje) znajomą postać lub miejsce. Widzenie nie obejmuje swym zasięgiem żadnych szczegółów otoczenia: %–wy rzut na Wiarę (ew. zmniejszony przy słabszej znajomości). Trwa maks. 1 rundę na poziom Astrologa.
- 20) Przekleństwo – W krytycznej sytuacji (itp.) poprzez udaną modlitwę (udany rzut na Wiarę i na Zauważenie i maks. 2 razy dziennie) Astrolog może nałożyć przekleństwo na istotę, która nie odeprze go na połowę swej odporności na przekleństwa – 1% na poziom Astrologa lub automatycznie na przedmiot. Przekleństwo może np. wywołać na stałe uciążliwą przywarę uaktywniającą się w określonych okolicznościach, jednakże nie powodującą bezpośredniej śmierci, kalectwa itp.
Uwaga: przekleństwo ma szansę przenieść się na pierwszą (ew. inną w kolejności) istotę, która dotknęła przeklętego przedmiotu (istot to nie dotyczy). Można też zażyczyć sobie by było to możliwe w określonych okolicznościach.

PÓLBÓG

Od 0-go poziomu Półboga:

- 1) Umiejętność Rzucania Czarów Półboskich – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30%) lub z księgi, z pamięci czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50%): udane po %–wym rzucie na UM (ew. – 10% na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
- 2) Wykrycie Magii – Delikatne dotykane np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływającej z niego magii: %–wy

rzut na UM (trwa pełną rundę).

- 3) Wyssanie PM – Umiejętność całkowitego przelania PM z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
- 4) Wykrycie Blokad PM – Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
- 5) Identyfikacja Pentagramu – Rozpoznawanie typów figur magicznych. Pozwala odczytywać czary zawarte w składowych liniach figury (jeżeli wcześniej nie spotkał się z takim czarem, informuje o przybliżonym jego działaniu np. rani ogniem): %–wy rzut na sumę $1/2$ UM i $1/10$ MD., zmniejszoną o bonus min. – 1% na poziom zakładającego, trwa 1–10 rund z odległości ok. 1 metra. W wypadku każdej następnej linii (czaru) rzut należy powtórzyć. Identyfikacja kończy się po całkowitym zbadaniu czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.
Uwaga: Jakiegokolwiek przerwanie (najczęściej z zewnątrz i to przez żywą istotę) linii (fizyczne lub wstąpieniem nad jej ciąg) powoduje uaktywnienie, ew. przerwanie działania pentagramu itp.
- 6) Wycieranie Pentagramów – Ścieranie linii w figurach magicznych takich jak pentagramy, koła magiczne, bez uaktywnienia czaru tam zawartego: trwa 1–10 rund i jest udane po %–wym rzucie na sumę $1/2$ UM i $1/10$ MD., zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego. Każdą linię (czar) reprezentuje jeden bok figury i wymaga oddzielnego rzutu, nieudana próba uaktywnia ten i ew. pozostałe niestarte czary figury.
- 7) Odporność na zaklęcia – Naturalna dodatkowa odporność na zaklęcia pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obronnego przed zaklęciem, jeśli poprzedni by nieudany.
- 8) Podstawy Religioznawstwa – Perfekcyjna znajomość praw własnej wiary i jej dogmatów (%–wy rzut na Mądrość), ew. innych lokalnych wierzeń, religii itp. (%–wy rzut na $1/2$ MD.), z możliwością głoszenia np. kazań (%–wy rzut na CH) umożliwiające, na ten czas, dwukrotnie zwiększyć CH Kapłana.
- 9) Nietykliwość – Umiejętność w niebezpiecznych sytuacjach uświadomienia inteligentnemu, cywilizowanemu wrogowi (najsukuteczniej Hersztowi bandy) o prawnym immunitecie bezpieczeństwa dotyczącym wszystkich Półbogów: %–wy rzut na sugestię (2) – 1% na poziom Półboga, pozwalające na min. zachowanie życia w takiej sytuacji.
Uwaga: Nie dotyczy istot dzikich, prymitywnych itp.
- 10) Umiejętność zapadania w letarg medytacyjny – Poprzez przyjęcie odpowiedniej pozy i medytację możliwość obniżania do minimum przemiany materii, na okres maks. 1-go dnia + 1 na poziom Półboga, co pozwala też odłączyć się od wszelkich bodźców, nie wyłączając świadomości (ból, huk, znaczne zimno, itp. są w stanie przerwać ten stan). Jeżeli po zakończeniu tego stanu Półbóg nie zapewni sobie minimum drugie tyle czasu na odpowiednią rekonwalescencję (bogate, kosztowne [5x] jadło i kompleksowy odpoczynek) nie będzie w stanie drugi raz (aż do wypoczynku) zapaść w ten stan.
Uwaga: W trakcie tego stanu Półbóg ma możliwość samemu wyszkolić się na nowy poziom (jednak wraz z ew. nowym poziomem magii nie zyskuje nowych czarów), o ile ma odpowiednią ilość doświadczenia i nieprzerwanie będzie medytował przez tyle dni ile wymaga szkolenie. Przykład: Jeżeli podczas szkolenia na pierwszy poziom akurat wypadnie czas szkolenia równy 1 dniu (normalnie szkolenie na poziom trwa 1–10 dni) to szkolenie podczas medytacji zakończyło się pomyślnie.

Od 1-go poziomu Półboga:

- 11) Umiejętność używania Przemian Półboskich – Nadzwyczaj ryzykowna umiejętność zmiany rzeczywistości oparta na samozauważeniu i "podłączeniu" się do dysponujących tą wolą przyjaznych Bóstw. Aby wykonać wybraną wcześniej Przemianę Półboską, Półbóg. musi wykonać udany, %–owy rzut na Wiarę i udany %–owy rzut na Samozauważenie oraz nie może zostać zauważony przez nieprzychylnych Bogów (szansa zauważenia jest zależna od używanej Przemiany). W wypadku Zauważenia przez wroga Bóstwa, Półbóg otrzymuje KARĘ BOSKĄ, która jeśli nie zostanie odparta udaną Wiarą i Samozauważeniem (%–owymi rzutami na nie) oznacza w najlepszym wypadku natychmiastową śmierć Półboga (ponadto oczywiście nie wychodzi mu to, o co chciał uzyskać Przemianą). Patrz: Lista Przemian Półboskich i Kar Boskich.
- 12) Widzenie w ciemnościach – Umiejętność widzenia w naturalnych nocnych ciemnościach tak, jakby był to półmrok (ogranicza o bonus – 10% Tr, OB, UM i wykonywane zdolności) oraz w półmroku, tak jakby widział normalnie.
- 13) Zatajenie charakteru – Uniemożliwia wykrycie charakteru Pb wszelkimi typowymi czarami i zdolnościami.
- 14) Umagicznienie ciała – Umiejętność (w odpowiednim okresie letargu medytacyjnego) wytwarzania 1–5 PM dziennie i gromadzenia go w sobie (maksymalnie jest w stanie zgromadzić 10 PM na każdy 1 punkt swej żywotności, nadmiar rani). PM można używać do rzucania czarów lub do uzupełniania amuletów (i odwrotnie).
Uwaga: W momencie skumulowania w sobie PM o maksymalnej dopuszczalnej wartości ciało Półboga staje się czasowo magiczne, co daje mu dwukrotnie większą Żywotność i ew. wyparowania ze skóry. Efekt ten kończy użycie do rzucenia czaru choćby 1 punktu zgromadzonego PM. Jakiegokolwiek zetknięcie dłuższe niż rundę z wodą (itp.) całkowicie usuwa ten PM i magiczność ciała.
- 15) Wykrycie Zachwiania Równowagi – Wycucie i lokalizacja zachwiania równowagi spowodowane obecnością emanacji ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych istot w promieniu $1/2$ SZ metrów przed sobą.
Uwaga: Czynność ta wymaga skupienia przez pełną rundę.
- 16) Tworzenie Figur Magicznych – Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie takich figur jak: koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. Każda taka figura ogranicza powierzchnię koła o min. 1 metra średnicy, a kreska która ją tworzy składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych równolegle do siebie, których ilość zależy od ilości boków, np. koło magiczne składa się z jednej linii, oko z dwóch, a pentagram z pięciu. Narysowanie 1 linii wymaga %–wego rzutu na sumę $1/2$ ZR, $1/10$ MD. i $1/10$ UM (trwa 1–10 godzin), a jej umagicznienie %–wego rzutu na sumę $1/2$ UM i $1/10$ WI, zużywa 1–100 PM i 1–10 rund czasu, po czym w następnej rundzie należy wpisać w nią wybrany czar (zamykając w ten sposób koniec tej linii, by nie uległa rozmagicznieniu).
- 17) Wpisanie Czar – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznią kartę pergaminu) i nie działał aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %–wy rzut na UM powyżej 100% (trwa 1–10 godzin) i nieudany marnuje czar (ew. pergamin).
- 18) Spostrzeganie Niewidzialnych – Umiejętność, podczas koncentracji uwagi, normalnego widzenia istot niewidzialnych i

niektórych niematerialnych.

Od 10-go poziomu Półboga:

- 19) Objawienie – Raz dziennie pozwala ujrzeć w podświadomości (w stanie jakim się teraz znajduje) znajomą postać lub miejsce. Widzenie nie obejmuje swym zasięgiem żadnych szczegółów otoczenia: %–wy rzut na Wiarę (ew. zmniejszony przy słabszej znajomości). Trwa maks. 1 rundę na poziom Półboga.
- 20) Przekleństwo – W krytycznej sytuacji (itp.) poprzez udaną modlitwę (udany rzut na Wiarę i na Zauważenie i maks. 2 razy dziennie) Półbóg może nałożyć przekleństwo na istotę, która nie odeprze go na połowę swej odporności na przekleństwa – 1% na poziom Półboga lub automatycznie na przedmiot. przekleństwo może np. wywołać na stałe uciążliwą przywarę uaktywniającą się w określonych okolicznościach, jednakże nie powodującą bezpośredniej śmierci, kalectwa itp.
- Uwaga:** przekleństwo ma szansę przenieść się na pierwszą (ew. inną w kolejności) istotę, która dotknęła przeklętego przedmiotu (istot to nie dotyczy). Można też zażyczyć sobie by było to możliwe w określonych okolicznościach.

PRZEMIANY PÓLBOSKIE (i szansa zauważenia podczas ich uaktywniania)

Uwaga: W pobliżu miejsc poświęconym innym Bóstwom, w pobliżu wysokopoziomowych kapłanów tych Bóstw czy przy głośnym wymawianiu imienia obcego Bóstwa itd. szansa ta jest dwu – lub wielokrotnie wyższa.

- 1% OTWARCIE PRZEJŚCIA – pozwala dany obszar np. drzwi (maks. powierzchnia 1 pola, grubości do 10cm na poziom) zmienić w przenikalny dla każdej materii (na okres 10 rund na poziom)
- 2% ODWRÓCENIE CZARU – niszczy każdy rzucony czar (ale nie jego już istniejący efekt np. powstały pożar czy wywołane nim wzmocnienie ciała)
- 3% PROŚBA – w postaci, która nie odparła tej sugestii wywołuje nakaz wykonania określonej (niebezpośrednio samobójczej) czynności.
- 4% USPIENIE SIŁĄ WOLI – istoty (maks. 1 na poziom Półboga), które nie odeprą tej hipnozy zasypiają na okres 2–20 rund.
- 5% AUTOTELEPORTACJA – bezbłędna teleportacja w dowolne widziane (wcześniej) miejsce na danym planie (tylko siebie i to bez nadmiernego obciążenia).
- 6% USPOKOJENIE ŻYWIÓŁU – uspokaja żywioł, który nie oparł zaklęcia, ew. automatycznie każdy element jego niepokoju np. burzę, wicher.
- 7% WYBUDOWANIE BUDOWLI – na danym płaskim terenie, ew. wewnątrz jaskiń tworzy o dowolnym wnętrzu budowlę kamienną (maks. o objętości 20m sześciennych na poziom).
- 8% ZABICIE SIŁĄ WOLI – zniszczenie umysłu istot (maks. 1 na poziom Półboga), które nie odeprą tego zaklęcia.
- 9% WOLA BOSKA – działa analogicznie jak czar (Wola Boska z 10 Kręgu Magii Półboga) na istoty, które nie odparły tej formy zaklęcia. **Uwaga:** Półbóg może używać tylko tych efektów (np. powtarzać czary), które już raz widział lub odczuł.
- 10% GNIEW BOŻY – natychmiastowo sprowadza losowy (realnie możliwy) kataklizm na dany obszar, o powierzchni w promieniu 1–10 +10 metrów na poziom Półboga.
- 12% KONTROLA ŻYWIÓŁU – przejmuje kontrolę na 10 rund na poziom Półboga nad żywiołem, który nie odparł zaklęcia, ew. automatycznie każdy element jego niepokoju.
- 15% COFNIĘCIE CZASU – pozwala cofnąć rzeczywistość o rundę na poziom Półboga z zachowaniem świadomości przez niego o tym minionym czasie, aczkolwiek w wypadku wskrzeszenia (itp. powrót duszy do ciała) szansa na zauważenie przez niechętne bóstwa jest dwukrotnie większa.
- 20% ENKLAWA BOSKA – na okres 1–100 + 1 na poziom Półboga otacza obszar 10 pól na poziom jego barierą nieprzenikalną dla wszelkiej materii i magii.
- 25% POMOC BOSKA – pozwala uzyskać od przychylnego Bóstwa pomoc w postaci np. Prawdziwej Woli Boskiej, ukazania oblicza itp., którą jest w stanie dysponować np. w przeciągu 1 rundy na poziom. **Uwaga:** efekt ściśle zależy od etosów Bóstw i MG).
- 30% AUREOLA BOSKA – (jedna z cech charakteryzujących niższe Bóstwa) na 1 dzień daje potrójną obronę (dodatkowe rzuty) na magię, przemiany, niektóre rany itp.
- 40% PRZYWOŁANIE, EW. OBUDZENIE BOGA – sprowadza (najczęściej sobowtóra), ew. budzi określone Bóstwo, nie wywołując pomsty. Czas zależy od MG i wagi problemu dla którego go np. obudzono.
- 50% POBRANIE MOCY – jednorazowo pozwala wyssać z powierzchni ziemi PM do wartości 1000 na poziom Półboga. **Uwaga** na konsekwencje jego magazynowania.
- 60% STWORZENIE PÓLPLANU – czasowo (1–100 dni na Półboga) stwarza własny Półplan Egzystencji, tzn. zaświat oparty na ojcystym Planie Egzystencji z elementami ukształtowania ustalonymi przez Półboga (i MG), do którego prowadzi określone wejście (BRAMA) znane początkowo tylko Półbogowi (i MG).
- 70% ZOSTANIE BOGIEM – czasowe (na 1–100 rund) upodobnienie się do prawdziwego Bóstwa pozwalające w tym stanie władą Prawdziwą Wolą Boską i posiadać Aureolę Boską (patrz wyżej).
- 80% USPIENIE BÓSTWA – jeśli dane Bóstwo nie odeprze (min. 3–5 razy z posiadanej aury) tego typu zaklęcia, zapada w tzw. Boski Letarg na okres maks. 1–10 lat +1 rok na poziom Półboga.
- 90% UZYSKANIE NIEŚMIERTELNOŚCI – zachamowuje proces starzenia się organizmu, uniemożliwiając śmierć ze starości lub zwykłych naturalnych czynników, jak choroby, typowe trucizny itp.
- 100% UNICESTWIENIE BÓSTWA – jeśli dane Bóstwo nie odeprze tej formy zaklęcia (min. 3–5 razy z posiadanej aury), daje 1% szansy na poziom Półboga, że na zawsze, ew. maks. na 1–100 lat na poziom Półboga.
- 200% ZAPOMNIENIE BÓSTWA – jeśli dane Bóstwo nie odeprze tej formy zaklęcia (min. 3–5 razy z posiadanej aury), to wymazuje (itp.) pamięć o nim. **Uwaga:** inne Bóstwa lub specyficzne okoliczności mogą do tego nie dopuścić itp.

kary boskie: (w wypadku zauważenia przez nieprzychylne bóstwa):

- 1 – 20% natychmiastowa śmierć, nim uda się przemiana

- 21% – 40% śmierć (jw.) i utrata doświadczenia z ostatniego poziomu
- 41% – 60% śmierć (jw.) i utrata doświadczenia z 1–10 poziomów (utrata większej ilości doświadczenia niż się ma – oznacza eliminację postaci)
- 61% – 80% śmierć (jw.) i spólowienie wszelkich cech (współczynników) postaci i poziomów (nie dotyczy wieku, wzrostu itp)
- 81% – 99% śmierć (jw.) poprzez starcie z powierzchni ziemi i zapomnienie o jej istnieniu we wszelkich umysłach i zapiskach – eliminacja Półboga.
- 100% jak powyżej, plus pokaranie śmiercią wszelkich przyjaciół Półboga, kamratów, wyznawców itp (nie musi być natychmiastowe)

MAG

Od 0-go poziomu Maga:

- 1) Umiejętność rzucania czarów Maga – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30%) lub z książki czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50%): udane po %–wym rzucie na UM (ew. – 10% na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
- 2) Wykrycie magii – Delikatne dotykane np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływającej z niego magii: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
- 3) Przelanie PM – Umiejętność pobrania określonej ilości PM i przelania go z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
- 4) Wykrycie blokady PM – Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
- 5) Identyfikacja runu – Rozpoznawanie znaków magicznych (runów), odczytywanie czarów zawartych w nich i ew. ich znaczenia: %–wy rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego, trwa 1–10 rund z odległości ok 1m; identyfikacja kończy się w momencie całkowitego zbadania czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.
Uwaga: Normalnie czar zawarty w danym znaku magicznym działa w momencie odsłonięcia go po uprzednim np. zasłonięciu (nadeptnięciu itp.).
- 6) Wycieranie runów – Ścieranie znaków magicznych (runów), tak by nie uaktywnić czaru tam zawartego: trwa 1–10 rund i jest udane po %–wym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego.
Uwaga: Nieudane wykorzystanie zdolności uaktywnia czar zawarty w symbolu (itp.).
- 7) Tworzenie blokady PM – Zablockowanie wyssania PM z danego przedmiotu (itp.) poprzez stworzenie blokady z łatwo eksplodującego w momencie wyssania PM (nie dotyczy zakładającego). Założenie blokady wymaga min. 1–100 PM (najczęściej daje się dużo więcej) oraz udanego %–wego rzutu na 1/2 UM + 1/10 INT (trwa śr. 1–10 rund).
Uwaga: Założenie blokady chroni zawarty w danym przedmiocie magicznym PM przed np. Też samorozładowaniem (co może spowodować np. zbyt długie przebywanie w wodzie), rozproszeniem magii itp.
- 8) Zniszczenie blokady PM – Wessanie PM w blokadę w celu zubożnienia jej zabezpieczenia przed pobraniem z danego przedmiotu (itp.) jej PM: udane jeśli dało się PM równy lub większy niż PM blokady oraz operacja została prawidłowo przeprowadzona – %–wy rzut na UM powyżej 100 (UM – 100), inaczej nieneutralizowany PM eksploduje zadając 10 ran na 1 ładunek (ew. połowę po udanym rzucie na energię – 5).
- 9) Wpisanie czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) wybranego czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznią kartę pergaminu) i nie działał aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %–wy rzut na UM powyżej 100% (trwa 1–10 godzin) i nieudany marnuje czar (i ew. pergamin).
- 10) Przepisywanie czaru – Umiejętność przeniesienia formuły czaru z pamięci lub jego kompletnej pisanej formuły na strony magicznej książki (tylko taka chroni przed ew. rozmagicznieniem formuły): udane po %–wym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 ZR, trwa 1 godzinę na krąg czaru oraz wymaga 1–10 PM na stronę (każdy krąg magii danego czaru zajmuje 1 pojemność czaru książki, czyli 1 stronę) i odpowiedniego atramentu (pochodzącego z czerwonego ziela tzn. adar sor; 1 porcja jego na stronę kosztuje 1 szt. zł.).

Od 1-go poziomu Maga:

- 11) Tworzenie Znaków Magicznych – Rysowanie i czasowe umagicznianie rysowanych na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu symboli itp. znaków magicznych (określanych jako runy). Każdy taki znak składa się z centralnej części i odchodzących od niej tzw. nitek (całość nigdy nie przekracza obwodu koła o średnicy 1 metra). Narysowanie go wymaga %–wego rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 MD. i 1/10 UM (trwa 1–10 godz.), a umagicznienie %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT, zużywa 1–100 PM i 1–10 rund czasu. W następnej rundzie należy wpisać w nią wybrany czar, by nie uległa rozmagicznieniu.
Uwaga: Odsłonięcie (po np. nadeptnięciu) runu uaktywnia jego czar.
- 12) Umagicznienie – Pozwala skumulować PM w jednoczesnym, wykonanym z twardej substancji przedmiocie, tak by stał się on magiczny (zwiększa to podwójnie wytrzymałość, itp. cechy przedmiotu). Umagicznienie trwa 1–10 rund, wymaga 1–100 PM na 1 kg. wagi przedmiotu oraz udanego (inaczej grozi to eksplozją użytego PM) rzutu na UM powyżej 100% (UM – 100), po czym zachowuje on swa magię przez 1–10 rund + 1 runda na poziom Maga. (Jeżeli w tym czasie wykona się udane założenie blokady PM, to zachowuje on te właściwość na stałe).
Uwaga: Mag w prawie identyczny sposób może specyficznie umagiczniać przedmioty (co pozwala na ew. późniejsze nadawanie cech magicznych), ale taka czynność wymaga udanego %–wego rzutu na UM powyżej 200% (UM – 200) i grozi ew. odpowiednimi konsekwencjami.
- 13) Identyfikacja – Rozpoznawanie cech przedmiotów magicznych. Zidentyfikowanie 1 cechy trwa 1–10 godzin bez przerwy i

wymaga 1–10 PM oraz %-wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 MD – 1% na poziom zakładającego (średnio na bonus – 20%). Nieudana próba uniemożliwia dalsze identyfikowanie. Gdy rozpoznana cecha jest np. zupełnie nieznana dla Maga czar lub zdolność jest on w stanie powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie. **Uwaga:** Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów i podobnych przedmiotów magicznych.

- 14) Wykrycie oczarowania – Pozwala podczas trzymania głowy danej istoty w rękach zorientować się czy ta istota jest pod wpływem jakiegokolwiek typu sugestii (nie rozróżnia) np. oczarowania, uroku, przejęcia: %-wy rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 INT, trwa 1 rundę, możliwe 1 raz na osobę ew. sytuację.
- 15) Rozproszenie magii – Wysyłając kierunkowo (maks. 1 metr na 10% UM) odpowiednią ilość PM z amuletu pozwala na stałe zneutralizować (odmagicznąć) każdą niezabezpieczoną blokadą PM magię, której (łączna) ilość PM jest mniejsza od użytej do rozproszenia, ponadto jeżeli ilość PM jest 100 krotnie większa od PM blokady, to nadwyżka ponad tą ilość użytego do tego PM jest w stanie rozproszyć zabezpieczoną w ten sposób magię.
Uwaga: w identyczny sposób 10000 – krotnie większy PM jest w stanie rozproszyć magię Przemian Boskich i Artefaktów).
- 16) Pozyskanie komponentu – Pozwala mechanicznie (przy pomocy noża i wody) oddzielić dany składnik (najczęściej magiczny) np. organ ciała, składnik mieszaniny, tak by można go było wykorzystać później np. jako komponent (trwa śr. 1 godz. na kg. oddzielanej substancji i wymaga %-wego rzutu na sumę 1/10 ZR, 1/10 INT, 1/10 MD i 1/10 UM, jednakże przy powtarzaniu tej samej czynności odnośnie danego substratu, MG może zwiększyć tą szansę). Przy tego typu oddzielaniu traci się ok 50% danego komponentu, ponadto jeśli nie zostanie oczyszczony, to o połowę zmniejsza szansę późniejszego wyjścia dobrego ekstraktu przy robieniu mikstur itp.
- 17) Zapożyczenie umiejętności – Pozwala Magowi na nauczanie się wybranej, jednej, średniej (nr. 11–18), określonej zdolności Czarnoksiężnika, Iluzjonisty lub Alchemika, z możliwością jej używania adekwatnie do własnego poziomu (itp.), ew. Mag może poświęcić tą zdolność na dodatkową biegłość w broni.
Uwaga: raz wybrana (nauczona) zdolność nie może być już nigdy zmieniona itp.
- 18) Preparowanie mikstur (przetwarzanie esencji) – Pozwala porcję esencji tak rozwinąć (itp.) i spreparować, by powstała mikstura posiadała właściwości magiczne użytej esencji i po jej wypiciu jednorazowo na rundę (ew. w przypadku szczególnych efektów runda na poziom Maga itp. zależnie od MG) dała możliwość skorzystania z magii jaką dysponowała esencja. Uda się po %-wym rzucie na sumę 1/10 INT, 1/10 ZR i 1/10 UM. (Patrz tabela Komponentów.)

Od 10-go poziomu Maga:

- 19) Nadanie cechy magicznej – Pozwala na takie manipulowanie magią zawartą w specyficznie i na stałe umagicznionym przedmiocie, by przedmiot ten zyskał określoną zdolność np. poprzez odpowiednie pocieranie uaktywniał wcześniej zawarty w nim czar. Zdolność taka musi być prosta i nie jest w stanie tworzyć, ani niszczyć (pozostałe działanie zależy ściśle od MG). Udana nadanie cechy magicznej wymaga %-wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT, trwa 1–10 godz. Nieudane powoduje eksplozję PM.
Uwaga: Jeżeli w danym przedmiocie blokada PM nie została założona osobiście, to szansa poprawnego nadania cechy magicznej jest dwukrotnie niższa.
- 20) Analiza magii – W oparciu o odpowiednią posiadaną wiedzę i zdobyte odpowiednie dane, komponenty i inne materiały Mag może przez okres śr. 1–10 lat + rok na poziom trudności (zależnie od MG, min. śr. 1–10 godzin dziennie) opracować i skonstruować niezwykle silny w działaniu przedmiot magiczny, którego cechy odpowiadają w przybliżeniu sile artefaktu (działanie artefaktu częściowo oparte jest na równowadze sił np. magicznych, zła i dobra zawartych w nim mocy. Sprawia to, że przedmiot jest bardzo silny, ale i niebezpieczny dla użytkownika). Szansa wykonania takiego przedmiotu wynosi (suma w %) 2/10 UM + 2/100 INT i 2/100 MD. Tylko połowa tej szansy pozwala na wykonanie go w prawidłowy sposób (tak jak to sobie życzył Mag), inaczej przedmiot zachowuje się inaczej, z trudnymi do przewidzenia konsekwencjami np. eksploduje podczas pierwszego użycia. Przy pomocy tej zdolności Mag ma identyczną szansę, ew. modyfikowaną na wykonywanie innych czynności związanych z silną magią (np. przepisywanie Ksiąg Wiedzy, uaktywnianie nieznanych artefaktów, itp.).

CZARNOKSIĘŻNIK

Od 0-go poziomu Czarnoksiężnika:

- 1) Umiejętność rzucania czarów Czarnoksiężskich – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30%) lub z księgi czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50%): udane po %-wym rzucie na UM (ew. – 10% na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
- 2) Wykrycie magii – Delikatne dotykane np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływającej z niego magii: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
- 3) Przelanie PM – Umiejętność pobrania określonej ilości PM i przelania go z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
- 4) Wykrycie blokady PM – Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
- 5) Identyfikacja runu – Rozpoznawanie znaków magicznych (runów), odczytywanie czarów zawartych w nich i ew. ich znaczenia: %-wy rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego, trwa 1–10 rund z odległości około 1 metra; identyfikacja kończy się w momencie całkowitego zbadania czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.
Uwaga: Normalnie czar zawarty w danym znaku magicznym działa w momencie odsłonięcia go po uprzednim np. zasłonięciu (nadeptnięciu itp.).
- 6) Wycieranie runów – Ścieranie znaków magicznych (runów), tak by nie uaktywnić czaru tam zawartego: trwa 1–10 rund i jest udane po %-wym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego.
Uwaga: Nieudane wykorzystanie zdolności uaktywnia czar zawarty w symbolu (itp.).

- 7) Tworzenie blokady PM – Zablokowanie wyssania PM z danego przedmiotu (itp.) poprzez stworzenie blokady z łatwo eksplodującego w momencie wyssania PM (nie dotyczy zakładającego). Założenie blokady wymaga min. 1–100 PM (najczęściej daje się dużo więcej) oraz udanego %–wego rzutu na sumę $1/2$ UM i $1/10$ INT (trwa śr. 1–10 rund).
Uwaga: Założenie blokady chroni zawarty w danym przedmiocie magiczny PM przed np. też samorozładowaniem (co może spowodować np. zbyt długie przebywanie w wodzie), rozproszeniem magii itp.
- 8) Zniszczenie blokady PM – Wessanie PM w blokadę w celu zubożenia jej zabezpieczenia przed pobraniem z danego przedmiotu (itp.) jej PM: udane jeśli dało się PM równy lub większy niż PM blokady oraz operacja została prawidłowo przeprowadzona – %–wy rzut na UM powyżej 100 (UM – 100), inaczej nieneutralizowany PM eksploduje zadając 10 ran na 1 ładunek (ew. połowę po udanym rzucie na energię – 5).
- 9) Wpisanie czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) wybranego czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznią kartę pergaminu) i nie działał aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %–wy rzut na UM powyżej 100% (trwa 1–10 godzin) i nieudany marnuje czar (i ew. pergamin).
- 10) Przepisywanie czaru – Umiejętność przeniesienia formuły czaru z pamięci lub jego kompletnej pisanej formuły na strony magicznej książki (tylko taka chroni przed ew. rozmagicznieniem formuły): udane po %–wym rzucie na sumę $1/2$ UM i $1/10$ ZR, trwa 1 godzinę na poziomym czaru oraz wymaga 1–10 PM na stronę (każdy krąg magii danego czaru zajmuje 1 pojemność czaru książki, czyli 1 stronę) i odpowiedniego atramentu (pochodzącego z czerwonego ziała tzn. adar sor; 1 porcja jego na stronę kosztuje 1 szt. zł.).

Od 1–go poziomu Czarnoksiężnika:

- 11) Tworzenie Znaków Magicznych – Rysowanie i czasowe umagicznianie rysowanych na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu symboli itp. znaków magicznych (określanych jako runy). Każdy taki znak składa się z centralnej części i odchodzących od niej tzw. nitek (całość nigdy nie przekracza obwodu koła o średnicy 1 metra). Narysowanie go wymaga %–wego rzutu na sumę $1/2$ ZR, $1/10$ MD. i $1/10$ UM (trwa 1–10 godz.), a umagicznienie %–wego rzutu na sumę $1/2$ UM i $1/10$ INT, zużywa 1–100 PM i 1–10 rund czasu. W następnej rundzie należy wpisać w nią wybrany czar, by nie uległa rozmagicznieniu.
Uwaga: Odslonięcie (po np. nadeptnięciu) runu uaktywnia jego czar.
- 12) Umagicznienie – Pozwala skumulować PM w jednoczesnym, wykonanym z twardej substancji przedmiocie, tak by stał się on magiczny (zwiększa to podwójnie wytrzymałość, itp. cechy przedmiotu). Umagicznienie trwa 1–10 rund, wymaga 1–100 PM na 1 kg. wagi przedmiotu oraz udanego (inaczej grozi to eksplozją użytego PM) rzutu na UM powyżej 100% (UM – 100), po czym zachowuje on swą magię przez 1–10 rund + 1 runda na poziom Czarnoksiężnika. (Jeżeli w tym czasie wykona się udane założenie blokady PM, to zachowuje on te właściwości na stałe).
Uwaga: Czarnoksiężnik w prawie identyczny sposób może specyficznie umagiczniać przedmioty (co pozwala na ew. późniejsze nadawanie cech magicznych), ale taka czynność wymaga udanego %–wego rzutu na UM powyżej 200% (UM – 200) i grozi ew. odpowiednimi konsekwencjami.
- 13) Identyfikacja – Rozpoznawanie kolejnych cech przedmiotów magicznych: zidentyfikowanie 1 cechy trwa nieprzerwanie 1–10 godzin i wymaga 1–10 PM oraz %–wego rzutu na sumę $1/2$ UM i $1/10$ M – 1% na poziom zakładającego (średnio na bonus – 20%). Nieudana próba uniemożliwia dalszą identyfikację. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznaną czar lub zdolność Czarnoksiężnika jest w stanie powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie.
Uwaga: Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów i podobnych przedmiotów magicznych.
- 14) Ukrycie Witalności – Raz dziennie na okres 5 rund na poziom Czarnoksiężnika umiejętność ukrycia się przed wykryciem życia np. martwiaków, co pozwala na nietykalność z ich strony. Zdolność wymaga wstrzymania się od agresywnego zachowania wobec wykrywających istot (zależne od MG). Udane po pozytywnym %–wym rzucie na MD.
- 15) Pozyskiwanie Martwiaka – Odpowiednie zachowanie (m.in. nieagresywne) i ew. prezent daje możliwość zmiany nastawienia martwiaka, który nie odeprze tej formy zaklęcia – 1% na poziom Czarnoksiężnika z wrogiego na neutralne, z neutralnego na przyjazne, z przyjaznego na poddańcze: %–wy rzut na sumę $1/2$ WI, $1/10$ INT i $1/10$ MD. I taka próba trwa 1–10 rund i pierwsza nieudana uniemożliwia dalsze.
Uwaga: szalony, wysoce inteligentny (min. ok 120 INT), przeklęty lub wrogo nastawiony martwiak może zaatakować nim się zdąży go pozyskać.
- 16) Tworzenie Figur Magicznych – Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie takich figur jak: koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. Każda taka figura ogranicza powierzchnię koła o min. 1 metra średnicy, a kreska która ją tworzy składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych równoległe do siebie, których ilość zależy od ilości boków (koło magiczne składa się z jednej linii, oko z dwóch, a pentagram z pięciu). Narysowanie 1 linii wymaga %–wego rzutu na sumę $1/2$ ZR, $1/10$ MD. i $1/10$ UM (trwa 1–10 godzin), a jej umagicznienie %–wego rzutu na sumę $1/2$ UM i $1/10$ WI, zużywa 1–100 PM i 1–10 rund czasu, po czym w następnej rundzie należy zacząć wpisywać w nią wybrany czar (zamykając w ten sposób końce tej linii), by nie uległa rozmagicznieniu.
- 17) Identyfikacja Martwego – Rozróżnianie typów martwiaków, z przypomnieniem ich podstawowych zdolności %–wy rzut na Mądrość (ew. modyfikowany).
- 18) Identyfikacja pentagramu – Rozpoznawanie figur magicznych oraz zawartych ich składowych liniach (tyle linii, ile ma boków figura) czarów i ew. ich znaczenia: %–wy rzut na sumę $1/2$ UM i $1/10$ MD., zmniejszony o bonus min. – 1% na poziom zakładającego, trwa 1–10 rund z odległości ok. 1 metra. W wypadku każdej następnej linii rzut należy powtórzyć; identyfikacja kończy się w momencie całkowitego zbadania czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.

Od 10–go poziomu Czarnoksiężnika:

- 19) Wyssanie PM z martwej Materii – Raz dziennie umożliwia pobrać PM z określonego martwego ciała (trupa) i przelania go amuletu (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatycznie ilościowo ocenia PM: %–wy rzut na UM powyżej 100% (trwa nieprzerwanie 1–10 rund). Jednorazowo Czarnoksiężnik jest w stanie pobrać PM z niezabezpieczonej przed wyssaniem masy trupa maks. 1 PM na 100 Żywności byłej ofiary; powodując, że ulega on uszkodzeniu (10 uszkodzeń na 1 PM), objawiające się

powolnym rozsypywaniem się w proch (ze starości – przed ew. wskrzeszeniem potrzebna jest regeneracja energii życiowej i regeneracja ciała).

- 20) Umagicznienie martwego – Pozwala podnieść żywotność danego martwiaka dwukrotnie (ew. w związku z tym i odporności) oraz spowodować by naturalna obrona martwiaka (skóry, aury itp.) była dwukrotnie większa (łącznie z ew. wyparowaniami), choć nie wpływa to np. na jego obronę ze ZR, broni itp. Udanie umagicznienie wymaga 1–100 PM na 100 Żywotności martwiaka, udanego rzutu na 1/2 UM – 10% na typ martwiaka oraz trwa 1–10 rund + 1 runda na typ martwiaka.

Uwaga: W przypadku niektórych martwiaków umagicznienie może powodować dodatkowe efekty (np. zwiększa antyodporność strachu, upiornego wycia itp.).

ILUZJONISTA

Od 0-go poziomu Iluzjonisty:

- 1) Umiejętność rzucania czarów Iluzjonistycznych – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30%) lub z księgi, czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50%): udane po %–wym rzucie na UM (ew. – 10% na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
- 2) Wykrycie magii – Delikatne dotykane np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływającej z niego magii: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
- 3) Przelanie PM – Umiejętność pobrania określonej ilości PM i przelania go z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
- 4) Wykrycie blokady PM – Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
- 5) Identyfikacja runu – Rozpoznawanie znaków magicznych (runów), odczytywanie czarów zawartych w nich i ew. ich znaczenia: %–wy rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego, trwa 1–10 rund z odległości około 1 metra; identyfikacja kończy się w momencie całkowitego zbadania czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.
Uwaga: Normalnie czar zawarty w danym znaku magicznym działa w momencie odsłonięcia go po uprzednim np. zasłonięciu (nadeptnięciu itp.).
- 6) Wycieranie runów – Ścieranie znaków magicznych (runów), tak by nie uaktywnić czaru tam zawartego: trwa 1–10 rund i jest udane po %–wym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego.
Uwaga: Nieudane wykorzystanie zdolności uaktywnia czar zawarty w symbolu (itp.).
- 7) Tworzenie blokady PM – Zablockowanie wyssania PM z danego przedmiotu (itp.) poprzez stworzenie blokady z łatwo eksplodującego w momencie wyssania PM (nie dotyczy zakładającego). Założenie blokady wymaga min. 1–100 PM (najczęściej daje się dużo więcej) oraz udanego %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT (trwa śr. 1–10 rund).
Uwaga: Założenie blokady chroni zawarty w danym przedmiocie magicznym PM przed np. też samorozładowaniem (co może spowodować np. zbyt długie przebywanie w wodzie), rozproszeniem magii itp.
- 8) Zniszczenie blokady PM – Wessanie PM w blokadę w celu zubożnienia jej zabezpieczenia przed pobraniem z danego przedmiotu (itp.) jej PM: udane jeśli dało się PM równy lub większy niż PM blokady oraz operacja została prawidłowo przeprowadzona – %–wy rzut na UM powyżej 100 (UM – 100), inaczej nieneutralizowany PM eksploduje zadając 10 ran na 1 ładunek (ew. połowę po udanym rzucie na energię – 5).
- 9) Wpisanie czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) wybranego czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznią kartę pergaminu) i nie działał aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %–wy rzut na UM powyżej 100% (trwa 1–10 godzin) i nieudany marnuje czar (i ew. pergamin).
- 10) Przepisywanie czaru – Umiejętność przeniesienia formuły czaru z pamięci lub jego kompletnej pisanej formuły na strony magicznej księgi (tylko taka chroni przed ew. rozmagicznieniem formuły): udane po %–wym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 ZR, trwa 1 godzinę na Krąg Magii czaru oraz wymaga 1–10 PM na stronę (każdy krąg magii danego czaru zajmuje 1 pojemność czaru księgi, czyli 1 stronę) i odpowiedniego atramentu (pochodzącego z czerwonego ziela tzn. adar sor; 1 porcja jego na stronę kosztuje 1 szt. zł.).

Od 1-go poziomu Iluzjonisty:

- 11) Tworzenie Znaków Magicznych – Rysowanie i czasowe umagicznianie rysowanych na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu symboli itp. znaków magicznych (określanych jako runy). Każdy taki znak składa się z centralnej części i odchodzących od niej tzw. nitek (całość nigdy nie przekracza obwodu koła o średnicy 1 metra). Narysowanie go wymaga %–wego rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 MD. i 1/10 UM (trwa 1–10 godz.), a umagicznienie %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT, zużywa 1–100 PM i 1–10 rund czasu. W następnej rundzie należy wpisać w nią wybrany czar, by nie uległa rozmagicznieniu.
Uwaga: Odsłonięcie (po np. nadeptnięciu) runu uaktywnia jego czar.
- 12) Odporność na iluzję – Naturalna dodatkowa odporność na iluzję pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obronnego przed iluzją, jeśli poprzedni był nieudany.
- 13) Identyfikacja oczarowania – Pozwala podczas trzymania głowy danej istoty w rękach zorientować się czy ta istota jest pod wpływem jakiegokolwiek typu sugestii (nie rozróżnia) np. oczarowania, uroku, przejęcia itp.: %–wy rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 INT, trwa 1 rundę, ew. przeprowadzając szczegółowe badanie (%–wy rzut na sumę 1/2 MD, 1/10 INT, trwa 2–20 rund) rozpoznać cechy tej sugestii itp. efektów zajmujących umysł z dokładnością do rozpoznania objawów, czasu ew. trwania, sposobu zdjęcia go itp.
Uwaga: Możliwe tylko 1 raz na osobę, ew. sytuację.
- 14) Zdjęcie oczarowania – Pozwala na jednorazową próbę (%–wy rzut na sumę 1/10 INT, 1/10 ZR, 1/10 MD. i 1/10 UM, trwa 2–20 rund rozproszenia dowolnej formy uroku, oczarowania, przejęcia itp.
- 15) Naśladowanie głosu – Pozwala na naśladowanie dobrze znanego głosu (min. przez 1 godzinę, %–wy rzut na Mądrość, może on

być modyfikowany jeśli Iluzjonista chce powtórzyć głos słabo znany, nietypowy itp.).

- 16) Trzeźwość umysłu – Raz dziennie po zadeklarowaniu i skupieniu się pozwala uodpornić swój umysł na jakąkolwiek iluzję i sugestię na okres 1 rundę na poziom. Jakikolwiek działanie Iluzjonisty itp. niweluje ten stan.
- 17) Trik – Pozwala na wykonanie zręcznościowej sztuczki kuglarskiej absorbującej uwagę (udane po %-wym rzucie na akt. ZR, modyfikowanym w zależności od założonej trudności sztuczki).

Uwaga: Osoby przyglądające się trikom są dwukrotnie łatwiej zaskakiwane, ponadto MG może modyfikować np. reakcje widzów do Iluzjonisty (np. dwukrotny rzut na reakcję).

- 18) Identyfikacja – Rozpoznawanie kolejnych cech przedmiotów magicznych: zidentyfikowanie 1 cechy trwa nieprzerwanie 1–10 godzin i wymaga 1–10 PM oraz %-wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 MD. – 1% na poziom zakładającego (średnio na bonus – 20%). Nieudana próba uniemożliwia dalszą identyfikację. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznany czar lub zdolność Iluzjonista jest w stanie powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie.

Uwaga: Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów i podobnych przedmiotów magicznych.

Od 10-go poziomu Iluzjonisty:

- 19) Identyfikacja iluzji – Umiejętność rozpoznawania kolejnych cech obserwowanej iluzji (itp. form magii): zidentyfikowanie 1 cechy trwa nieprzerwanie 1–10 rund i wymaga %-wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT, – 1% na poziom zakładającego iluzję (średnio na b. – 20%) i jeżeli będzie nieudany uniemożliwia dalsze identyfikowanie. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznana profesja, czar lub zdolność, to Iluzjonista jest w stanie powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie.

Uwaga: Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów i podobnych przedmiotów magicznych.

- 20) Wessanie PM z iluzji – Raz dziennie umożliwia pobrać PM z określonej formy magicznej półrzeczywistej iluzji i przelania go amuletu (o ile nie była w żaden sposób zabezpieczona przed wyssaniem PM) i automatycznie ilościowo ocenia PM: %-wy rzut na UM powyżej 100% (trwa nieprzerwanie 1–10 rund). Jednorazowo Iluzjonista jest w stanie pobrać PM równowarty 10% +1% na poziom Iluzjonisty PM użytego do stworzenia tej iluzji. Powoduje to automatycznie jej zniszczenie.

ALCHEMIK

Od 0-go poziomu Alchemika:

- 1) Umiejętność rzucania czarów Alchemicznych – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30%) lub po z książki, czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50%): udane po %-wym rzucie na UM (ew. – 10% na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
- 2) Wykrycie magii – Delikatne dotykane np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływającej z niego magii: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
- 3) Przelanie PM – Umiejętność pobrania określonej ilości PM i przelania go z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
- 4) Wykrycie blokady PM – Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
- 5) Identyfikacja runu – Rozpoznawanie znaków magicznych (runów), odczytywanie czarów zawartych w nich i ew. ich znaczenia: %-wy rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego, trwa 1–10 rund z odległości około 1 metra; identyfikacja kończy się w momencie całkowitego zbadania czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.
Uwaga: Normalnie czar zawarty w danym znaku magicznym działa w momencie odsłonięcia go po uprzednim np. zasłonięciu (nadeptnięciu itp.).
- 6) Wycieranie runów – Ścieranie znaków magicznych (runów), tak by nie uaktywnić czaru tam zawartego: trwa 1–10 rund i jest udane po %-wym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 MD. zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego.
Uwaga: Nieudane wykorzystanie zdolności uaktywnia czar zawarty w symbolu (itp.).
- 7) Tworzenie blokady PM – Zablokowanie wyssania PM z danego przedmiotu (itp.) poprzez stworzenie blokady z łatwo eksplodującego w momencie wyssania PM (nie dotyczy zakładającego). Założenie blokady wymaga min. 1–100 PM (najczęściej daje się dużo więcej) oraz udanego %-wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT (trwa śr. 1–10 rund).
Uwaga: Założenie blokady chroni zawarty w danym przedmiocie magicznym PM przed np. też samorozładowaniem (co może spowodować np. zbyt długie przebywanie w wodzie), rozproszeniem magii itp.
- 8) Zniszczenie blokady PM – Wessanie PM w blokadę w celu zubożenia jej zabezpieczenia przed pobraniem z danego przedmiotu (itp.) jej PM: udane jeśli dało się PM równy lub większy niż PM blokady oraz operacja została prawidłowo przeprowadzona – %-wy rzut na UM powyżej 100 (UM – 100), inaczej niezneutralizowany PM eksploduje zadając 10 ran na 1 ładunek (ew. połowę po udanym rzucie na energię – 5).
- 9) Wpisanie czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) wybranego czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznią kartę pergaminu) i nie działał aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %-wy rzut na UM powyżej 100% (trwa 1–10 godzin) i nieudany marnuje czar (i ew. pergamin).
- 10) Przepisywanie czaru – Umiejętność przeniesienia formuły czaru z pamięci lub jego kompletnej pisanej formuły na strony magicznej książki (tylko taka chroni przed ew. rozmagicznieniem formuły): udane po %-wym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 ZR, trwa 1 godzinę na Krąg Magii czaru oraz wymaga 1–10 PM na stronę (każdy krąg magii danego czaru zajmuje 1 pojemność czaru książki, czyli 1 stronę) i odpowiedniego atramentu (pochodzącego z czerwonego ziela tzn. adar sor; 1 porcja jego na stronę kosztuje 1 szt. zł.).

Od 1-go poziomu Alchemika:

- 11) Umagicznienie – Pozwala skumulować PM w jednoczłowym, wykonanym z twardej substancji przedmiocie, tak by stał się

on magiczny (zwiększa to podwójnie wytrzymałość, itp. cechy przedmiotu). Umagicznienie trwa 1–10 rund, wymaga 1–100 PM na 1 kg. wagi przedmiotu oraz udanego (inaczej grozi to eksplozją użytego PM) rzutu na %UM powyżej 100% (UM – 100), po czym zachowuje on swa magię przez 1–10 rund + 1 rund na poziom Alchemika. (Jeżeli w tym czasie wykona się udane założenie blokady PM, to zachowuje on te właściwość na stałe).

Uwaga: Alchemik w prawie identyczny sposób może specyficznie umagiczniać przedmioty (co pozwala na ew. późniejsze nadawanie cech magicznych), ale taka czynność wymaga udanego %-wego rzutu na UM powyżej 200% (UM – 200) i grozi ew. odpowiednimi konsekwencjami.

- 12) Odporność na trucizny – Naturalna dodatkowa odporność na trucizny pozwalająca na wykonanie każdorazowo następnego rzutu obronnego przed trucizną, jeśli poprzedni był nieudany.

- 13) Identyfikacja – Rozpoznawanie kolejnych cech przedmiotów magicznych: zidentyfikowanie 1 cechy trwa nieprzerwanie 1–10 godzin i wymaga 1–10 PM oraz %-wego rzutu na sumę $1/2$ UM i $1/10$ MD. – 1% na poziom zakładającego (średnio na bonus – 20%). Nieudana próba uniemożliwia dalszą identyfikację. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznany czar lub zdolność Alchemik jest w stanie powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie.

Uwaga: Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów i podobnych przedmiotów magicznych.

- 14) Preparowanie wywarów – Z posiadanych ziół określonego gatunku pozwala jednorazowo (przez okres ok. 1–100 godzin) spreparować wywar (1–10 porcji na 10 dkg ziół, %-wy rzut na $1/2$ Mądrości dla każdej porcji czy zachowała, ew. zmieniła właściwości), który czasowo (śr. 1–100 dni, ew. 10–cio krotnie dłużej po umagicznieniu) ma określone właściwości.

- 15) Identyfikacja materii – Stwierdza (przez dotyk, przez 2–20 rund, %-wy rzut na sumę $1/10$ INT, $1/10$ MD. i $1/10$ UM, +ew. bonus 5% na na każde kolejne udane kiedyś badanie danej rasy), jakie dana istota albo substancja ma (o ile w ogóle są) właściwości magiczne (dotyczy to całej rasy itp.). Alchemik może przeprowadzić badanie (1–10 godz., %-wy rzut na sumę $1/10$ INT, $1/10$ MD. i $1/10$ UM, +ew. bonus 5% na na każde kolejne udane badanie danej rasy) co jest (np. jaki organ, narząd odpowiedzialne za cechy magiczne oraz jak można to wykorzystać jako komponent.

Uwaga: Właściwości magiczne np. organów spotyka się tylko u niektórych istot posługujących się magią itp. umiejętnościami (nie dotyczy zdolności wyuczonych, przemian Półboskich itd. – ściśle zależy od rasy i MG), ponadto każda właściwość, trzeba oddzielnie sprawdzać.

- 16) Pozyskanie komponentu – Pozwala mechanicznie (przy pomocy noża i wody, trwa śr. 1 godz. na kg. oddzielanej substancji i wymaga %-wego rzutu na sumę $1/10$ ZR, $1/10$ INT, $1/10$ MD. i $1/10$ UM, jednakże przy powtarzaniu tej samej czynności odnośnie danego substratu, MG może zwiększyć tą szansę) oddzielić dany składnik (najczęściej magiczny) np. organ ciała, składnik mieszaniny, tak by można go było wykorzystać później (np. jako komponent). Przy tego typu oddzielaniu traci się ok. 50% danego komponentu, ponadto jeśli nie zostanie oczyszczony, to o połowę zmniejsza szansę późniejszego wyjścia dobrego ekstraktu przy robieniu np. mikstur.

- 17) Preparowanie esencji – Pozwala w odpowiednim laboratorium (suche pomieszczenie, plus szklane naczynia do ekstrakcji, podgrzewanie, czysta woda, kwas) przez 10–100 godzin wytworzyć 1 porcję magicznej esencji z 3 kg. odpowiednich magicznych komponentów, odpowiednio uprzednio przygotowanych (np. oczyszczonych, zatężonych) o ile dobrze się to zrobiło (%-wy rzut na sumę $1/10$ UM, $1/10$ INT, $1/10$ M i $1/10$ ZR).

Uwaga: Jednorazowo Alchemik może przetwarzać 1 kg komponentów na 10 używanych odpowiednich naczyń, ale nie więcej niż 1 kg na poziom Alchemika.

- 18) Preparowanie mikstur (przetwarzanie esencji) – Pozwala porcję esencji odpowiednio rozwodzić (itp.) i spreparować, by powstała mikstura posiadała właściwości magiczne użytej esencji i po jej wypiciu jednorazowo na rundę (ew. w przypadku szczególnych efektów runda na poziom Alchemika, zależnie od MG) dała możliwość skorzystania z magii jaką dysponowała ta esencja, udane po %-wym rzucie na sumę $1/10$ INT, $1/10$ ZR i $1/10$ UM. (Patrz TABELA KOMPONENTÓW).

Od 10-go poziomu Alchemika:

- 19) Nadanie cechy magicznej – W specyficznie i na stałe umagicznionym przedmiocie pozwala na manipulowanie (zawartą magią), tak by przedmiot ten zyskał określoną zdolność np. poprzez odpowiednie pocieranie uaktywniał wcześniej zawarty w nim czar. Zdolność taka musi być prosta i nic nie jest w stanie tworzyć, ani niszczyć (pozostałe działanie zależy ściśle od MG). Udane nadanie cechy magicznej wymaga %-wego rzutu na sumę $1/2$ UM i $1/10$ INT, trwa 1–10 godz. Nieudane eksploduje PM.

Uwaga: Jeżeli w danym przedmiocie blokada PM nie została założona osobiście, to szansa poprawnego nadania cechy magicznej jest dwukrotnie niższa.

- 20) Analiza magii – W oparciu o odpowiednią posiadaną wiedzę i jeżeli Alchemik zdobył odpowiednie dane, komponenty i inne materiały może przez okres śr. 1–10 lat + rok na poziom trudności (zależnie od MG, min. śr. 1–10 godzin dziennie) opracować i skonstruować niezwykle silny w działaniu przedmiot magiczny, którego cechy odpowiadają w przybliżeniu sile artefaktu (działanie artefaktu częściowo oparte jest na równowadze sił np. magicznych, zła i dobra, itp., zawartych w jego mocy, przez co jest to przedmiot bardzo silny, ale i niebezpieczny dla używającego). Szansa wykonania takiego przedmiotu wynosi (suma w %) $2/10$ UM + $2/100$ INT i $2/100$ MD. Tylko połowa tej szansy pozwala na wykonanie go w prawidłowy sposób (tak jak to sobie życzył Alchemik), w przeciwnym wypadku przedmiot zachowuje się inaczej, z ew. groźnymi konsekwencjami np. eksploduje podczas pierwszego użycia. Przy pomocy tej zdolności Alchemik ma identyczną szansę, ew. modyfikowaną na wykonywanie innych czynności związanych z silną magią (np. przepisywanie Ksiąg Wiedzy, uaktywnianie nieznanych artefaktów).