

Cechy specjalne:

Rzut 1k100

- 01-02 Postać ma silny cios ręką, *szkoda* z ręki +5, umiejętność bojowa *Walka bez broni*.
- 03-04 Postać jest doskonałym Mówcą, *Przekonywanie* +25%.
- 05-06 Postać posiada częściową oburęczność, może walczyć, trzymając sztylet w drugiej ręce (dodatkowa obrona).
- 07-08 Odporny na choroby, przeziębienia, zakażenia (+5 do rzutu oporowego na choroby).
- 09-10 Niesamowita pojemność płuc, wstrzymywanie oddechu na 30 tur (5 minut).
- 11-12 Znajomość psychologii i mowy ciała (40% odkrycia intencji danej osoby).
- 13-14 Umiejętność walki płachtą, +2 *Inicjatywa*, +2 *WA*.
- 15-16 Twarz wzbudzająca zaufanie +20% *Przekonywanie*.
- 17-18 Umiejętność Walki Wręcz (WR) +6.
- 19-20 Elfi wzrok (elfy- rzut jeszcze raz), elfie plusy do Zmysłów (max 20).
- 21-22 Umiejętność *Wspinanie się* +40%.
- 23-24 Lingwista +10 PL, łatwość nauki języków.
- 25-26 Zdolności uzdrowicielskie, 3 x dziennie +1k10 W, +1k3 pkr.
- 27-28 Postać pływa jak ryba, *Pływanie* =20, *Walka w wodzie* bez modyfikatorów.
- 29-30 Możliwość widzenia planu duchowego, czyli aury lub duchów. Pc sprawdza *Moc* za każdą turę widzenia. Test nieudany oznacza -1k4 W i powrót do normalnej percepcji.
- 31-32 Umiejętność Walki nogami, +5 *WN*.
- 33-34 Czujny sen – ewentualne sprawdzenie *Zm* bez modyfikatorów.
- 35-36 Tubalny, donośny głos, umiejętność naśladowania głosów zwierząt, *Głosy zwierząt* =15.
- 37-38 Ponure spojrzenie, postać poddana temu spojrzeniu sprawdza *Opn*, jeśli test jest nieudany to rezygnuje z ewentualnej zaczepki itp. (nie działa podczas walki).
- 39-40 Postać dobrze włada nożem, umiejętność bojowa *Walka nożem*, *szkoda* od noża +2.
- 41-42 Postać dobrze znosi ból, modyfikacja *Ból*, *oszołomienie* +4.
- 43-44 Ciało Pc dobrze się goi, +5 do *Samoredukcji*.
- 45-46 Postać jest wytrzymała i szybko się porusza, *Ruch* 1m\ture, +5 W, *Bieg* +10.
- 47-48 Przyjaciół Elfów (1k6): 1-2 Avatari, 3-4 Nerekai, 5-6 Aquade. Znajomość języka Elfów (poz. 3) oraz ich obyczajów i kultury.
- 49-50 Postać potrafi doskonale się ukrywać i bezszelestnie poruszać, +40% *Skradanie się* i *Ukrywanie się*.
- 51-52 Bardzo wyczulone zmysły. *Zm* +1k10, jednak maksymalnie 20.
- 53-54 Trening walki +1 *WAO*, +1 szk. oraz umiejętność walki jedną określoną bronią.

- 55-56 Wyjątkowo twarda skóra i kości. Daje osłonę c: 1, s:1, *Cios Krytyczny* x 1,5.
- 57-58 Postać jest bardzo wrażliwa. *Empatia*=20.
- 59-60 Umie walczyć którąkolwiek z rąk bez ujemnych modyfikatorów ale nie dwoma rodzajami broni na raz.
- 61-62 Dobrze rzuca przedmiotami, nie testuje przy tym *Zr*.
- 63-64 Ma mocną głowę, modyfikator +10 do *Odporności Fizycznej* przy próbach odparcia wpływu alkoholu, raczej nie miewa kaca.
- 65-66 Język Pc to receptor trucizn; kiedy dotyka nim jakiegó trucizny, odczuwa pieczenie.
- 67-68 Postać ma silny system obronny organizmu, *Odporność fizyczna* +4.
- 69-70 Postać ma silną intuicję, +20% *Sekretne przejścia i Pułapki*.
- 71-72 Postać posiada zdolność Telekinezy lekkiej. Tak jak czar. Za każde użycie tej zdolności –1k3 W.
- 73-74 Brzuchomówca, potrafi mówić różnymi głosami nie poruszając ustami.
- 75-76 Postać jest świetnym uwodzicielem, +25% *Przekonywanie* płci przeciwnej.
- 77-78 Jest Dzieckiem Szczęścia: 1k6 razy dziennie (tajny rzut MG) może dodać lub odjąć
- 79-80 Silna osobowość, odporność na czary jaźniowe (*Czary* +5).
- 81-82 Skupiając się na jakiegó osobie postać może stwierdzić (sprawdzając *Moc*), czy dana osoba jest stworem mroku lub odmieńcem. Za każde użycie tej zdolności –1 W.
- 83-84 Postać ma „lepkie ręce”, *Kradzież*, *Kradzież kieszonkowa* +30%.
- 85-86 Przyjaciół Krasnoludów. Postać jest uważana za honorowego członka jakiegó klanu krasnoludzkiego. Zna język Krasnoludów na poziomie 3.
- 87-88 Postać ma giętki kręgosłup i stawy. Jej *Akrobacja*=10, a *Zręczność* +1 (max 19).
- 89-90 Posiada wytrzymały organizm. Mniej śpi (o ok. ¼), potrafi wytrzymać dwa razy dłużej bez snu i jedzenia (lub picia) od przeciętnego przedstawiciela swojej rasy.
- 91-92 Wykonaj dwa dodatkowe rzuty w tej tabeli (nie rzucając dla nich ułomności).
- 93-94 Postać posiada niesamowity zmysł równowagi, nie podlega testom związanym z równowagą (np. chodzenie po linie itp.).
- 95-96 Postać ma przepiękny głos, jej *Talent śpiewaczy*= 19, potrafi grać na 2 instrumentach muzycznych.
- 97-98 Postać potrafi zachować zimną krew w każdej sytuacji, +4 *Opn*.
- 99 Postać jest oburęczna, co daje jej możliwość walki dwoma broniąmi na raz. (+1 *WAO*).
- 100 Postać to urodzony superwojownik: +3 *WAO* z każdej broni, +3 *szkoda* z każdej broni, +3 *Odporność Fizyczna*, +3 dodatkowe umiejętności bojowe.