

ATUTY

DOBRA WRÓŻBA

Koszt: 10 PD

Wymagania: *okultyzm*, Przenikliwość 9+ (wysoka).

Opis: Na podstawie świętego kalendarza, wróżb lub przeczuć, bohater potrafi wskazać dzień korzystny dla danego przedsięwzięcia. Raz na sesję gracz może wykonać test *okultyzmu* o ST 15. W razie sukcesu, otrzymuje wtedy jeden dodatkowy żeton na realizację tego konkretnego zadania. W przypadku porażki – traci żeton.

EGZOTYCZNE SZTUKI WALKI

Koszt: 15 PD

Wymagania: *walka, wysportowanie*.

Opis: Bohater porusza się z nadzwyczajną gracją i potrafi wykonywać zaskakująco dalekie skoki. Raz na sesję, przez całą scenę, bohater może wykonywać ataki oparte na *walce* również przeciw celom znajdującym się w zasięgu średnim.

KRWIOŻERCZY WOJOWNIK

Koszt: 5 PD

Wymagania: *walka, odwaga*.

Opis: Bohater został wychowany na wojownika i nie wie, czym jest strach. Podczas walki tak długo, jak postać nie broni się w żaden sposób przed atakami przeciwników (również zagrywając karty do zwiększania swojej

obrony), gracz może wydawać żetony, by uzyskiwać +5 do dobić opartych na *walce*.

ODPORNY NA JAD

Koszt: 5 PD

Wymagania: *Krzepa* 9+ (wysoka).

Opis: Bohater zyskuje premię +5 do prób opierania się efektom chorób i trucizn pochodzenia naturalnego.

PRZENOŚNIE LABORATORIUM

Koszt: 5 PD

Wymagania: postać posługuje się technomagią.

Opis: Bohater zawsze wozi ze sobą minimum sprzętu niezbędnego technomancie, a w razie potrzeby potrafi coś zaimprovizować. Na terenie dowolnego obozowiska lub osady, zamieszkałych przez choć jednego innego Wanadyjczyka, postać może odnawiać moce i zaklęcia za żeton tak, jakby przebywała w sercu cywilizacji.

SERCE NA DŁONI

Koszt: 10 PD

Wymagania: *ekspresja*, Charyzma 9+ (wysoka).

Opis: Bohater potrafi wyrażać emocje ze szczerością i intensywnością niezrozumiałą dla Wanadyjczyków. Raz na sesję gracz może użyć *ekspresji* w dowolnej konfrontacji, bez żadnych negatywnych efektów. Zdolność odnawialna za żeton.

