

Atuty zmienione i nowe.

Jedną z rzeczy których nie rozumiem w DnD, jest wybiórcze podejście do skalowania w wyższych poziomach premii. Magia jeszcze, jako taka działa, bo dużo zmiennych jest liczonych na podstawie poziomu czarującego, ale w przypadku np. atutów jest już dużo gorzej (premia z *Weapon Focus*, czy nawet *Greater Weapon Focus* na 15 poziomie Wojownika, takie same jak 14, czy 7 poziomów wcześniej...). Tak więc postanowiłem to zmienić.

Jako że ostatnio szukałem pomocy do testów rozproszenia magii, i ze zdumieniem odkryłem że nawet mój ulubiony zbiór atutów (*Gryphons 3rd Edition Feats*) nie ma żadnego, a z oficjalnych jest tylko jeden, i to dopiero w PHB 2, to postanowiłem stworzyć dwa atuty na podobieństwo *Przenikanie czarem* (*Spell Penetration*).

Ostatni atut to próba rozwinięcia pomysłu *Reserve feats* z *Complete Mage*.

BŁYSKAWICZNY REFLEKS [OGÓLNY]

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do wszystkich rzutów obronnych na Refleks. Premia ta również o +1 co 3 punkty bazowej premii do rzutów obronnych na Refleks. Czyli Łotrzyk 14 poziomu dzięki temu atutowi będzie miał +5 do rzutów obronnych na Refleks, a Wojownik na tym samym poziomie +3.

DOSKONALSZA INICJATYWA [OGÓLNY]

Korzyści: Otrzymujesz premię +4 do testów inicjatywy. Premia ta również o +2 co 6 punktów bazowej premii do rzutów obronnych na refleks. Czyli Łotrzyk 12 poziomu dzięki temu atutowi będzie miał +8 do testów inicjatywy, a Wojownik na tym samym poziomie +6.

Zasady specjalne: Wojownik może wybrać atut Doskonalsza inicjatywa jako jeden z atutów premiiowych.

SKUPIENIE NA BRONI [OGÓLNY]

Wybierz jeden typ broni. Na potrzeby tego atutu możesz również zdecydować się na uderzenie bez broni lub zwanie (albo promie, jeżeli rzucaś zaklęcia).

Wymagania: Biegłość w wybranej broni, bazowa premia do ataku +1.

Korzyści: Zyskujesz premię +1 do wszystkich testów ataków wykonywanych przy użyciu wybranej broni. Premia ta również o +1 co 4 punkty Bazowej premii do ataku. Czyli Wojownik 8 poziomu dzięki temu atutowi będzie miał +3 do odpowiedniego testu ataku, a Kapłan na tym samym poziomie +2.

Zasady specjalne: Atut ten możesz wybrać kilkakrotnie. Za każdym razem dotyczy on oręża nowego typu. Wojownik może wybrać atut Skupienie na broni, jako jeden z atutów premiiowych. Musi jednak posiadać Skupienie na broni w jakim orężu, aby użyć tego atutu Specjalizacja w broni.

SPECJALIZACJA W BRONI [OGÓLNY]

Wybierz jeden typ oręża, względnie którego posiadasz już atut Skupienie na broni. Na potrzeby tego atutu możesz również zdecydować się na uderzenie bez broni lub zwanie.

Wymagania: Biegłość w wybranym orężu, Skupienie na broni w wybranym orężu.

Korzyści: Zyskujesz premię +2 do wszystkich testów obrażeń wykonywanych wybraną bronią. Premia ta również o +1 co 6 punktów Bazowej premii do ataku. Czyli Wojownik 6 poziomu dzięki temu atutowi będzie miał +3 do obrażeń zadawanych wybraną bronią, a Kapłan na tym samym poziomie, nadal standardowe +2.

Zasady specjalne: Atut ten możesz wybrać kilkakrotnie. Za każdym razem dotyczy on oręża nowego typu. Wojownik może wybrać atut Specjalizacja w broni jako jeden z atutów premiiowych.

ZWIĘKSZONA WYTRWAŁOŚĆ [OGÓLNY]

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do wszystkich rzutów obronnych na Wytrwałość. Premia ta również o +1 co 3 punkty bazowej premii do rzutów obronnych na Wytrwałość. Czyli Wojownik 14 poziomu dzięki temu atutowi będzie miał +5 do rzutów obronnych na Refleks, a Łotrzyk na tym samym poziomie +3.

ŻELAZNA WOLA [OGÓLNY]

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do wszystkich rzutów obronnych na Wolę. Premia ta również o +1 co 3 punkty bazowej premii do rzutów obronnych na Wolę. Czyli Kapłan 14 poziomu dzięki temu atutowi będzie miał +5 do rzutów obronnych na Wolę, a Łotrzyk na tym samym poziomie +3.

ŁUPIEŻCA CZARÓW

Twoja znajomość magii, pozwala Ci łatwiej kończyć jej działanie.

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do testów rozpraszania (1k20 + poziom czarującego) wykonywanych w celu rozproszenia magii (np. przez użycie czaru *Rozproszenie magii*).

Zasady specjalne: Czarodziej może wybrać ten atut, jako atut premiowy.

ŁUPIEŻCA CZARÓW; POTĘŻNIEJSZY

Wymagania: Łupieżca Czarów

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do testów rozpraszania (1k20 + poziom czarującego) wykonywanych w celu rozproszenia magii (np. przez użycie czaru *Rozproszenie magii*). Premia ta kumuluje się z premią wynikającą z atutu *Łupieżca Czarów*.

Zasady specjalne: Czarodziej może wybrać ten atut, jako atut premiowy.

DOSTROJENIE DO ENERGII

Wymagania: Atut Reserve

Korzyści: Otrzymujesz premię +1 do rzutów obronnych przeciwko typowi energii (Dźwięk, Elektryczność, Kwas, Ogień, Zimno lub Moc) związanej z wybranym wcześniej atutem *Reserve*, jak i odporność na ten typ energii. Premia do rzutów obronnych różni o +1 co trzy poziomy czar o odpowiedniej energii, a premia do odporności różni o 2 za każdy poziom czaru o odpowiedniej energii.

Przykład:

Czarodziej który wybrałby atut *Clap Of Thunder*, którego typem energii jest dźwięk, posiadał zapamiętany i nie rzucony 8 poziomowy czar z dopiskiem „[Dźwięk]” (np. *Krzyk, potężniejszy*) i ten atut otrzymałby premię +3 do rzutów obronnych przeciwko atakom dźwiękowymi i odporność 18 na dźwięk (za każdym razem, gdy otrzymywałby obrażenia spowodowane przez dźwięk, ich liczba należałoby zmniejszyć o 18).

Gdyby posiadał jakiś 9 poziomowy czar spełniający wymagania, premia do rzutów obronnych wynosiłaby +4, a odporność na dźwięk 20.

Zasady specjalne: Atut ten może być wybrany kilkakrotnie. Za każdym razem dotyczy on nowego typu energii. Czarodziej może wybrać ten atut, jako atut premiowy.

