



IMIĘ _____

KONCEPCJA _____

WYGLĄD _____

DUCH



ODWAGA _____

PRZEKONYWANIE _____

ZASTRASZANIE _____

SILA



WSPINACZKA _____

SPRYT



HAZARD _____

LECZENIE _____

PRZETRWANIE _____

REPEROWANIE _____

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ _____

TROPIENIE _____

WYSZUKIWANIE _____

WYPYTYWANIE _____

WYŚMIEWANIE _____

WIEDZA: _____

WIEDZA: _____

WIEDZA: _____

WIGOR



ZREĆZNOŚĆ



JEŹDZIECTWO _____

PILOTOWANIE _____

PŁYWANIE _____

PROWADZENIE _____

RZUCANIE _____

SKRADANIE _____

STRZELANIE _____

WALKA _____

WŁAMYWANIE _____

ŻEGLOWANIE _____

TEMPO

____ { } _____

TYLE PÓŁ MOŻESZ PRZEJŚĆ W RUNDZIE. MOŻESZ BIEC (DODAJESZ K6 PÓŁ) KOSZTEM MODYFIKATORA -2 DO WSZYSTKICH AKCJI W RUNDZIE.

OBRONA

____ { } _____

TYLE MUSZĄ WYRZUCIĆ, BY TRAFIĆ CIĘ W WALCE WRĘCZ. RÓWNA SIĘ POŁOWIE TWOJEJ WALKI +2, PLUS EWENTUALNE ZAWADY I PRZEWAGI.

WYTRZYMAŁOŚĆ

____ { } _____

LICZBA OBRAŹEN KONIECZNA, BYŚ W WALCE DOZNAŁ SZOKU. RÓWNA SIĘ POŁOWIE TWOJEGO WIGORU +2, PLUS ZBRÓJA ORAZ EWENTUALNE ZAWADY I PRZEWAGI.

CHARYZMA

____ { } _____

MIERZY, CZY JESTEŚ OSOBĄ ATRAKCYJNĄ, DOBRZE WYCHOWANĄ I SYMPATYCZNĄ. WYNOŚI 0, PLUS ZAWADY LUB PRZEWAGI. DODAJE SIĘ TESTÓW PRZEKONYWANIA I WYPYTYWANIA.

PRZEWAGI

SPRZĘT

PD

RANY

RANĘ OTRZYMUJESZ PRZY PRZEBICIU TWOJEJ WYTRZYMAŁOŚCI PRZEZ OBRAŻENIA. KAZDE KOLEJNE PRZEBICIE POWODUJE DODATKOWĄ RANĘ. RANY MODYFIKUJĄ WSZYSTKIE TESTY.

MOŻESZ PRÓBOWAĆ UNIKNĄĆ OBRAŹEN, WYKONUJĄC RZUT NA WYPAROWANIE (WYDAJĄC FUKSA I TESTUJĄC WIGOR).

PRÓBA LECZENIA WYMAGA 10 MINUT PRACY I MUSI ZOSTAĆ PODJĘTA PODCZAS ŻŁOTEJ GODZINY OD OTRZYMANIARAN.

POZA TYM WYKONYWAĆ MOŻESZ TESTY ZDROWIENIA (WIGOR). RZUCASZ CO 5 DNI, O ILE TWOJE ZAWADY LUB PRZEWAGI TEGO NIE MODYFIKUJĄ.

WYELIMINOWANY

TESTUJES WIGOR BY SPRAWIĆ, CO SIĘ Z TOBĄ STAŁO. MOŻE OKAZAĆ SIĘ, ŻE JESTEŚ W SZOKU (WCIĄŻ MASZ TRZY RANY) – ALE MOŻESZ RÓWNIEŻ ZGINĄĆ.

WYCZERPANIE

WYCZERPANIE POWODOWANE JEST PRZEZ GŁÓD, ŻIMNO, PRAGNIENIE, BRAK SNU ORAZ POWIETRZA. JEŚLI NIE ODOCZNIESZ, BY WRÓCIĆ DO SIĘ, MOŻE PROWADZIĆ DO ŚMIERCI.

URAZY



BEZWZGLĘDNA PRZEWAGA: +4 DO ATAKU I OBRAŹEN. CELOWANIE: +2 DO STRZELANIA/RZUCANIA, JEŚLI SIĘ NIE RUSZASZ. CHWYT: PRZECIWSZTAWNY TEST SIŁY BY SCHWYTAĆ; PRZEBICIE WYWOŁUJE SZOK. DESPERACKI ATAK: OPISZ MANEW; +2 DO ATAKU I OBRAŹEN, -2 DO OBRONY DO NASTĘPNEJ AKCJI. DOBICIE: AUTOMATYCZNIE ZABIJA PRZECIWNIKA, JEŚLI MASZ BRONĘ. DUBLET/SERIA TRZYPOCIŚKOWA: +1 DO ATAKU I OBRAŹEN/+2 DO ATAKU I OBRAŹEN. DWIE BRONIE: -2 DO ATAKU, DODATKOWE -2 ZA LEWĄ RĘKĘ JEŚLI NIE MASZ OBURĘCZNOŚCI. NIEGROŹNE OBRAŻENIA: ZAMIAST RANY UTRATA PRZYTOMNOŚCI. OBRONA: +2 DO OBRONY, NIE MOŻESZ WYKONYWAĆ INNYCH AKCJI. OBRONCA BEZ BRONIE: NAPAŚNIK Z BRONIĄ OTRZYMUJE +2 DO ATAKU. OGIEŃ ZAPOROWY: PRZY UDANYM TEŚCIE STRZELANIA WSZYSTCI POD ŚREDNIM WYBUCHEM TESTUJĄ DUCHA LUB SĄ W SZOKU; CI, KTÓRZY WYRZUCĄ 1 ODNOSZĄ OBRAŻENIA. PEŁNA OBRONA: ZASTĄP OBRONĘ WALKĄ; NIE MOŻESZ SIĘ RUSZAĆ ANI NIC ROBIĆ. PRÓBA WOLĘ: TEST WYŚMIEWANIA PRZECIW SPRYTOWI LUB ZASTRASZANIA PRZECIW DUCHOWI, +2 DO TWOJEJ NASTĘPNEJ AKCJI PRZECIW TEMU WROGOWI, PRZEBICIE WYWOŁUJE SZOK. ROZBROJENIE: -2 DO ATAKU; OBRONCA ROBI TEST SIŁY PRZECIWKO OBRAŻENIOM LUB UPUSZCZA BRONĘ. SZTUCZKA: OPISZ MANEW; PRZECIWSZTAWNY TEST ZREĆZNOŚCI LUB SPRYTU, WRÓG DOSTAJE -2 DO OBRONY DO SVOJEJ NASTĘPNEJ AKCJI; PRZEBICIE WYWOŁUJE SZOK. WIELU NA JEDNEGO: +1 ZA KAŻDEGO NAPAŚNIKA POZA PIERWSZYM, MAKS. +4. WYCOFANIE ZE STARCIA: POBLISZY WROGOWIE WYKONUJĄ DODATKOWY ATAK.

