



IMIĘ _____

KONCEPCJA _____

WYGLĄD _____

DUCH



ODWAGA _____



PRZEKONYWANIE _____



ZASTRASZANIE _____



SIŁA



WSPINACZKA _____



SPRYT



HAZARD _____



LECZENIE _____



PRZETRWANIE _____



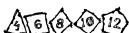
REPEROWANIE _____



SPOSTRZEGAWCZOŚĆ _____



TROPIENIE _____



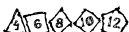
WYSZUKIWANIE _____



WYPYTYWANIE _____



WYŚMIEWANIE _____



WIEDZA: _____



WIEDZA: _____



WIEDZA: _____



WIGOR







ZRĘCZNOŚĆ



JEŹDZIECTWO _____



PILOTOWANIE _____



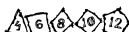
PŁYWANIE _____



PROWADZENIE _____



RZUCANIE _____



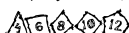
SKRADANIE _____



STRZELANIE _____



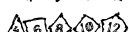
WALKA _____



WŁAMYWANIE _____



ŻEGLOWANIE _____



TEMPO

____{ }____

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

OBRONA

____{ }____

TYŁE 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 ZBROJA 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. KAŻDE KOLEJNE PRZEBICIE POWODUJE DODATKOWĄ RANĘ. RANY MODYFIKUJĄ WSZYSTKIE TESTY.

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

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

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

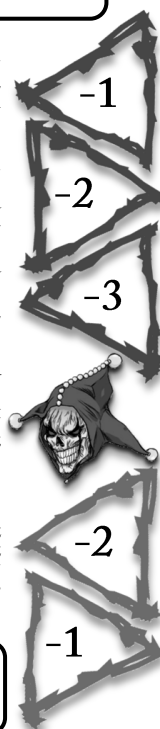
WYELIMINOWANY

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

WYCZERPANIE

WYCZERPANIE POWODOWANE JEST PRZEZ GŁÓD, ZIMNO, PRAGNIENIE, BRAK SNU ORAZ POWIETRZA. JEŚLI NIE ODPOCZNIESZ, BY WRÓCIĆ DO SIŁ, MOŻE PROWADZIĆ DO ŚMIERCI.

URAZY



ZAWADY

BROŃ

ZASIĘG

SZS

OBRAŻENIA

NP

WAGA

UWAGI

MOCE

KOSZT/MOD.

ZASIĘG

OBRAŻENIA/EFEKT

CZAS TRWANIA

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 BROŃ. 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 OBUJĘCZNOŚCI. NIEGROŹNE OBRAŻENIA: ZAMIAST RANY UTRATA PRZYTOMNOŚCI. OBRONA: +2 DO OBRONY, NIE MOŻESZ WYKONYWAĆ INNYCH AKCJI. OBRONCA BEZ BRONI: NAPAŚNIK Z BRONIĄ OTRZYMUJE +2 DO ATAKU. OGIEŃ ZAPOROWY: PRZY UDANYM TEŚCIE STRZELANIA WSZYSCY 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 WOLI: 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 BROŃ. SZTUCZKA: OPISZ MANEW; PRZECIWSZTAWNY TEST ZRĘCZNOŚCI 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.

