	1.	0	
SAVA	GE		
4000	I	MIĘ	
	DUS.		
KONCEPCJA			
VOR	LU	Wygląd	
DUCH	ATEK8 (0) 12)		
		TEMPO {} Tyle pół możesz przejść w rundzie. Możesz biec	Sprzęt
	<u>A</u> [6](8)(0)[2)	(DODAJESZ K6 PÓL) KOSZTEM MODYFIKATORA -2 DO WSZYSTKICH AKCJI W RUNDZIE,	
	\$1618 CO [12)	OBRONA{ }	
	A 6 8 40 12	TYLE MUSZĄ WYRZUCIĆ, BY TRAFIĆ CIĘ W WALCE WRĘCZ. Równa się połowie twojej Walki +2, plus	
SIŁA	AT6 8 (0) 12)	EWENTUALNE ZAWADY IPRZEWAGI.	
WSPINACZKA		WYTRZYMAŁOŚĆ { } Liczba obrażeń konieczna, byś w walce doznał	
	(10) (12)	SZOKU, RÓWNA SIĘ POŁOWIE TWOJEGO WIGORU +2, PLUS ZBROJA ORAZ EWENTUALNE ZAWADY I PRZEWAGI.	
Spryt	ALELANDER	CHARYZMA{ }	(PD
	\$ [6] (0) [12)	MIERZY, CZY JESTEŚ OSOBĄ ATRAKCYJNĄ, DOBRZE WYCHOWANĄ I SYMPATYCZNĄ. WYNOSI 0, PLUS ZAWADY	
	(1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)	LUB PRZEWAGI, DODAJE SIĘ TESTÓW PRZEKONYWANIA I WYPYTYWANIA	Rany
	<u>468</u>	Przewagi	RANĘ OTRZYMUJESZ PRZY PRZEBICIU TWOJEJ WYTRZYMAŁOŚCI PRZEZ OBRAŻENIA, KAŻDE
	<u>468</u> (2)		KOLEJNE PRZEBICIE POWODUJE DODATKOWĄ RANĘ, RANY MODYFIKUJĄ WSZYSTKIE TESTY.
	sć (1000 (12)		MOŻESZ PRÓBOWAĆ UNIKNĄĆ OBRAŻEŃ, WYKONUJAC RZUT NA WYPAROWANIE
	\$16 8 0 12		(WYDAJĄC FUKSAI TESTUJĄC WIGOR). Próba Leczenia WYMAGA 10 MINUT PRACY
	A 6 8 00 12		I MUSI ZOSTAĆ PODJĘTA PODCZAS ZŁOTEJ GODZINY OD OTRZYMANIARAN.
WYPYTYWANIE	468012		Porte mar university & Medand more
Wyśmiewanie	A 6 8 0 12		
	A 6 8 00 12		
	A 6 8 0 12		TESTUJESZ WIGOR BY SPRAWIĆ, CO SIĘ Z TOBĄ STAŁO, MOŻE OKAZAĆ SIĘ, ŻE JESTEŚ W SZOKU
WIEDZA:	A 6 8 0 12	+	(IWCIĄŻ MASZ TRZY RANY) – ALE MOŻESZ RÓWNIEŻ ZGINĄĆ.
			WYCZERPANIE
			WYCZERPANIE POWODOWANE JEST PRZEZ
WIGOR	468 40 12	ZAWADY	POWIETRZA. JEŚLI NIE ODPOCZNIESZ, BY WRÓCIĆ DO SIŁ, MOŻE PROWADZIĆ DO
	A 6 8 6 12		ŚMIERCI.
	A 6 8 60 12		URAZY
Zręczność	468 10 12	1	
Jeździectwo	A 6 8 00 12	BROŃ ZASIĘG SZS OBI	raženi <mark>a NP Waga Uwagi</mark>
Pilotowanie	A 6 8 00 12		
Pływanie	368012		
Prowadzenie	468012	Moor	
RZUCANIE		MOCE Koszt/Mod. Zasięg	OBRAŽENIA/EFEKT CZAS TRWANIA
SKRADANIE			
STRZELANIE			
WALKA			
WŁAMYWANIE			
Żeglowanie			
-	A [6] (8) (10) [12)		

BEZWZGLĘDNA PRZEWAGA: +4 DO ATAKU I OBRAŻEŃ. CELOWANIE: +2 DO STRZELANIA/RZUCANIA, JEŚLI SIĘ NIE RUSZASZ, CHWYT: PRZECIWSTAWNY TEST ŠIŁY BY SCHWYTAĆ, PRZEBICIE WYWOŁUJE SZOK, DESPERACKI ATAK: OPISZ MANEWR; +2 DO ATAKU I OBRAŻEŃ, -2 DO OBRONY DO NASTĘPNEJ AKCJI, DOBICIE: AUTOMATYCZNIE ZABIJA PRZECIWNIKA, JEŚLI MASZ BROŃ, DUBLET/SERIA TRZYPOCISKOWA: +1 DO ATAKU I OBRAŻEŃ, 2D O ATAKU I OBRAŻEŃ, DWIE BRONIE: -2 DO ATAKU, DODATKOWE -2 ZA LEWĄ RĘKĘ JEŚLI NIE MASZ OBURĘCZNOŚCI, NIEGROŻNE OBRAŻENIA: ZAMIAST RANY UTRATA PRZYTOMNOŚCI. OBRONA: +2 DO OBRONY, NIE MOŻESZ WYKONYWAĆ INNYCH AKCJI, OBROŃCA BEZ BRONE: NAPASTNIK Z BRONI, 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 OBRONZ: ZASTĄP OBRONĘ WALKĄ, NIE MOŻESZ. SIĘ RUSZAĆ ANI NIC ROBIĆ, PRÓBA WOLI: TEST WYŚMIEWANIA PRZECIW SPRYTOWI LUB SĄ W SZOKU, CI, KTÓRZY WYRZUCĄ 1 ODNOSZĄ OBRAŻENIA, PEŁNA OBRONZ: ZASTĄP OBRONĘ WALKĄ, NIE MOŻESZ. SIĘ RUSZAĆ ANI NIC ROBIĆ. PRÓBA WOLI: TEST WYŚMIEWANIA PRZECIW SPRYTOWI LUB ZASTRASZANIA PRZECIW DUCHOWI, +2 DO ATAKU J ORDOŃCA DOBI TEST ŚWYWOLUJE SIĘ RUSZAĆ ANI NIC ROBIĆ. PRÓBA WOLI: TEST WYŚMIEWANIA PRZECIW SPRYTOWI LUB ZASTRASZANIA PRZECIW DUCHOWI, +2 DO ATAKU PRZECIWSTAWNY TEST ZRECZNOŚCI. UB SPRYTU, WRÓC OBRAŻENIOM I INI IPUJSZCZA BROŃ. SZTUCZKA: OPISZ MANEWE PRZECIWSTAWNY TEST ZRECZNOŚCI LUB SPRYTU, WRÓC OBRAŻENIOM I INI I IPUJSZCZA BROŃ. SZTUCZKA: OPISZ MANEWE PRZECIWSTAWNY TEST ZRECZNOŚCI LUB SPRYTU, WRÓC OBRAŻENIOM I INI IPUJSZCA BROŃ. SZTUCZKA: OPISZ MANEWE PRZECIWSTAWNY TEST ZRECZNOŚCI LUB SPRYTU, WRÓC OBRAŻENIOM I INI IPUJSZCA BROŃ. SZTUCZKA: OPISZ MANEWE PRZECIWSTAWNY TEST ZRECZNOŚCI LUB SPRYTU, WRÓC OBRAŻENIOM I INI IPUJSZCA BROŃ. SZTUCZKA: OPISZ MANEWE PRZECIWSTAWNY TEST ZRECZNOŚCI LUB SPRYTU, WRÓC OBRAŻENIOM I INI IPUJSZCA BROŃ. SZTUCZKA: OPISZ MANEWE PRZECIWSTAWNY TEST ZRECZNOŚCI LUB SPRYTU, WRÓC OBRAŻENIOM I INI IPUJSZCA BROŃ. SZTUCZKA: OPISZ MANEWE PRZECIWSTAWNY TEST ZRECZNOŚCI LUB SPRYTU, WRÓC SZOK, ROZBROJENIE: -2 DO ATAKU OBROŇCA ROBI TEST SIŁY PRZECIWKO OBRAŻENIOM LUB UPUSZCZA BROŃ. SZTUCZKA: OPISZ MANEWR, PRZECIWSTAWNY TEST ZRĘCZNOŚCI LUB SPRYTU, WRÓG DOSTAJE -2 DO OBRONY DO SWOJEJ NASTĘPNEJ AKCJI, PRZEBICIE WYWOŁUJE SZOK, WIELU NA JEDNEGO: +1 ZA KAŻDEGO NAPASTNIKA POZA PIERWSZYM, MAKS. +4. WYCOFANIE ZE STARCIA: POBLISCY WROGOWIE WYKONUJĄ DODATKOWY ATAK.

30

35

20

10

40