

DANE POSTACI

IMIĘ: _____
 WIEK: _____ SPECJALIZACJA: _____
 POCHODZENIE: _____
 PLANETA: _____

HISTORIA I CHARAKTER

WAŻNY PRZEDMIOT: _____
 MOTYWACJA: _____
 PRZEBIEG SZKOLENIA: _____
 CECHY CHARAKTERU: _____
 NASTAWIENIE DO INNYCH: _____

UMIĘTNOŚCI

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> BRON CIĘŻKA (10%) _____ | <input type="checkbox"/> PROWADZENIE (20%) _____ |
| <input type="checkbox"/> BRON DŁUGA (20%) _____ | <input type="checkbox"/> PRZETRWANIE (20%) _____ |
| <input type="checkbox"/> BRON KRÓTKA (20%) _____ | <input type="checkbox"/> PSYCHOANALIZA (01%) _____ |
| <input type="checkbox"/> CHARAKTERYZACJA (05%) _____ | <input type="checkbox"/> PSYCHOLOGIA (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> DOWODZENIE (10%) _____ | <input type="checkbox"/> RZUCANIE (20%) _____ |
| <input type="checkbox"/> EFEKT AURORY (00%)* _____ | <input type="checkbox"/> RZEMIOSŁO (05%) _____ |
| <input type="checkbox"/> GADANIE (05%) _____ | <input type="checkbox"/> SKANOWANIE (01%)* _____ |
| <input type="checkbox"/> HAKOWANIE (01%) _____ | <input type="checkbox"/> SKRADANIE SIĘ (20%) _____ |
| <input type="checkbox"/> HISTORIA (20%) _____ | <input type="checkbox"/> SPOSTRZEGAW. (25%) _____ |
| <input type="checkbox"/> JEZDZIECTWO (05%) _____ | <input type="checkbox"/> SZUKANIE INFO. (20%) _____ |
| <input type="checkbox"/> KRADZIEŻ KIESZONK. (10%) _____ | <input type="checkbox"/> ŚLUSARSTWO (01%) _____ |
| <input type="checkbox"/> MAT. WYBUCHOWE (01%) _____ | <input type="checkbox"/> TECHNIKA (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> MECHANIKA (10%) _____ | <input type="checkbox"/> TROPIENIE (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> MEDYCYNĄ (01%) _____ | <input type="checkbox"/> UNIK (1/2 ŻR) _____ |
| <input type="checkbox"/> NAUKA (01%) _____ | <input type="checkbox"/> UROK (15%) _____ |
| <input type="checkbox"/> NAVIGACJA (10%) _____ | <input type="checkbox"/> WALKA BEZ BRONI (20%) _____ |
| <input type="checkbox"/> OBSŁ. CIĘŻKIEGO SPRZĘTU (15%) _____ | <input type="checkbox"/> WALKA B. DWURĘCZNA (20%) _____ |
| <input type="checkbox"/> OKULTYZM (05%) _____ | <input type="checkbox"/> WALKA B. JEDNORĘCZNA (20%) _____ |
| <input type="checkbox"/> PERSWAZJA (10%) _____ | <input type="checkbox"/> WSPINACZKA (20%) _____ |
| <input type="checkbox"/> PIERWSZA POMOC (30%) _____ | <input type="checkbox"/> WYCENA (05%) _____ |
| <input type="checkbox"/> PILOTOWANIE (01%) _____ | <input type="checkbox"/> ZASTRASZANIE (15%) _____ |
| <input type="checkbox"/> PŁYWANIE (20%) _____ | _____ |
| <input type="checkbox"/> POZ. ZASOBÓW (01%) _____ | _____ |
| <input type="checkbox"/> PRAWO (05%) _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |

*Umiejętność specjalna, dostępna tylko dla wybranych specjalizacji

SUPERMOC

SUPERMOC	POZIOM	KOSZT	OPIS

WYGLĄD POSTACI

FRYZURA: _____ KOLOR SKÓRY: _____
 KOLOR WŁOSÓW: _____ WZROST: _____
 KOLOR OCZU: _____ STYL UBIORU: _____
 NOS: _____ CECHY SPECJALNE: _____
 BRWI: _____
 USTA: _____

CECHY

SIŁ	WYT	ROZ	iNT	WOL
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ZR	WYG	SZ	PRĘD	MÓ
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

PKT ZDROWIA I PANCERZ

MAX PF
 OBCN PP

PUNKTY ENERGII

MAX
 OBECNE

STANY

PUNKTY MOCY

OBECNE WYDANE

PRĘDKOŚĆ

RUCH AKCJA MAŁA METRÓW
 RUCH AKCJA DUŻA METRÓW
 RUCH RUNDLA (BIEG) METRÓW

K100

LOK. TRAF.

C. RANA

1-20	GŁOWA	<input type="checkbox"/>
21-40	LEWA RĘKA	<input type="checkbox"/>
41-55	PRAWA RĘKA	<input type="checkbox"/>
56-60	KŁATKA PIERSIOWA	<input type="checkbox"/>
61-75	BRZUCH	<input type="checkbox"/>
76-90	LEWA NOGA	<input type="checkbox"/>
91-100	PRAWA NOGA	<input type="checkbox"/>

ASYSTENT

MAX AKTU
 ŁADUNKI
 ULEPSZENIA

- Obniżanie wartości wyrzuczonej na kostkach - 1 za każde „oczko”
- Dodanie 20 pkt inicjatywy podczas określania inicjatywy - koszt 5
- Uzyskanie wskazówki dotyczącej scenariusza - koszt 10
- Obrócenie wyniku na kostkach (z 31 robi się 13) - koszt 10
- Przerzut dowolnego rzutu kością - koszt 10

REAKCJE:

- Kontratak
 - Parowanie
 - Unik
 - Skok za ostoję
 - Manewr
 - Wykorzystanie umiejętności specjalnej
- (ZR/30)

