

Instrukcja obsługi

To będzie pierwszy widok:

TWORZENIE POSTACI

Pula XP do wydania: **100** **Pozostało: 100**

ATRIBUTY

S	WT	ZR	I	SW	INT	OGD
1	1	1	1	1	1	1

UMIEJĘTNOSCI

UMIEJĘTNOSĆ	WARTOŚĆ	UMIEJĘTNOSĆ	WARTOŚĆ
Analiza (Int)	0	Perswazja (Ogd)	0
Atletyka (S)	0	Pilotaż (Zr)	0
Czujność (Int)	0	Przebiegłość (Ogd)	0
Dowodzenie (SW)	0	Przetrwanie (SW)	0
Intuicja (Ogd)	0	Ukrywanie się (Zr)	0
Korzystanie z technologii (Int)	0	Umiejętności strzeleckie (Zr)	0
Medycyna (Int)	0	Walka wręcz (I)	0
Mistrzostwo psioniczne (SW)	0	Wiedza ogólna (Int)	0
Oszukiwanie (Ogd)	0	Zastraszanie (SW)	0

TALENTY, WIARA, MOCE PSIONICZNE, ARCHETYPY, PAKIETY WYNIESIENIA I INNE

NAZWA	KOSZT	NAZWA	KOSZT
<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	0

„**Pula XP do wydania**” jest wartością wpisywaną przez gracza.

Pula XP do wydania: **100** **Pozostało: 100**

Wartość „**Pozostało**” jest obliczalna.

W górnym prawym rogu jest przełącznik wersji językowej oraz przycisk do wyświetlenia instrukcji. Zmiana wersji językowej wpływa na kolejność Atrybutów oraz Umiejętności w tabelach.

Polski

Instrukcja

Krok 1

Należy przepisać do aplikacji wartości Atrybutów i Umiejętności gwarantowane przez Archetyp.

Prezentacja na przykładzie „Siostra Szpitalniczka” (strona 91).

Archetyp daje **Inteligencja 3, Siła Woli 3, Medycyna 1** oraz **Wiedza ogólna 1**.

The screenshot shows the character creation interface for the 'SIOSTRA SZPITALNICZKA' archetype. Key details include:

- POZIOM 1 GATUNEK Człowiek Koszt PD 24**
- SŁOWA KLUCZOWE: IMPERIUM, ADEPTUS MINI-STORUM, ADEPTA SORORITAS, [ZAKON ŻEŃSKI]**
- ATRYBUTY: Inteligencja 3, Siła Woli 3**
- UMIEJĘTNOŚCI: Medycyna 1, Wiedza ogólna 1**

Krokiem pierwszym jest uzupełnienie aplikacji o te wartości

The screenshot shows the 'TWORZENIE POSTACI' (Character Creation) application interface. Key elements include:

- Pula XP do wydania: 100** (XP Pool to spend: 100)
- Pozostało: 76** (Remaining: 76)
- ATRYBUTY (Attributes):** S (1), WT (1), ZR (1), I (1), SW (3), INT (3), OGD (1). Each attribute has a slider and a value indicator.
- UMIEJĘTNOŚCI (Skills):** A table listing skills with their descriptions and initial values (all at 0). Skills listed include: Analiza (Int), Perswazja (Ogd), Atletyka (S), Pilotaż (Zr), Czujność (Int), Przebiegłość (Ogd), Dowodzenie (SW), Przetwarzanie (SW), Intuicja (Ogd), Ukrywanie się (Zr), Korzystanie z technologii (Int), Umiejętności strzeleckie (Zr), Medycyna (Int), Walka wręcz (I), Mistrzostwo psioniczne (SW), Wiedza ogólna (Int), Oszukiwanie (Ogd), Zastraszanie (SW).

Krok 2

NAJWAŻNIEJSZA czynność! Teraz należy policzyć wartość jaka powinna być w polu „**Pozostało**” poprzez wpisanie odpowiedniej wartości w pole „**Pula XP do wydania**”. Należy wpisać wartość odpowiadającą podstawowej puli XP minus koszt archetypu.

Dla przykładu załóżmy, że gramy na poziomie 1 bez żadnych bonusów ani kar do XP – więc do dyspozycji jest 100 XP. Archetyp kosztuje 24 XP. Czyli:

100 [podstawowa pula XP] – 24 [koszt archetypu] = 76

W tym przykładzie w polu „**Pozostało**” powinna być wartość 76. W przypadku Siostry Szpitalniczki nic nie trzeba zmieniać w polu „**Pula XP do wydania**”, ale nie jest to reguła. Wszystko zależy od wybranego archetypu, poziomu gry oraz decyzji GM odnośnie ilości XP dla graczy.

Krok 3

Jeżeli w polu „**Pozostało**” wyświetla się prawidłowa wartość to można zacząć uzupełniać pola a aplikacja sama dokona wszystkich niezbędnych obliczeń:

TWORZENIE POSTACI

Pula XP do wydania: **100** Pozostało: **76** Polski Instrukcja

ATRYBUTY

S	WT	ZR	I	SW	INT	OOG
3	2	1	2	3	4	1

UMIEJĘTNOSCI

UMIEJĘTNOSĆ	WARTOŚĆ	UMIEJĘTNOSĆ	WARTOŚĆ
Analiza (Int)	1	Perswazja (Ogd)	0
Atletyka (S)	0	Pilotaż (Zr)	0
Czujność (Int)	1	Przebiegłość (Ogd)	0
Dowodzenie (SW)	1	Przetwarzanie (SW)	0
Intuicja (Ogd)	1	Ukrywanie się (Zr)	0
Korzystanie z technologii (Int)	0	Umiejętności strzeleckie (Zr)	1
Medycyna (Int)	3	Walka wręcz (I)	2
Mistrzostwo psioniczne (SW)	0	Wiedza ogólna (Int)	1
Oszukiwanie (Ogd)	0	Zastraszanie (SW)	0

TALENTY, WIRRA, MOCE PSIONICZNE, ARCHETYPY, PAKIETY WYNIESIENIA I INNE

NRZWA	KOSZT	NRZWA	KOSZT
Talent 1	10	Talent 2	12
	0		0

Aplikacja wyświetla błędy pozwalając na ich poprawę lub zignorowanie:



Istnieje ograniczenie do maksymalnie 12 punktów w jakkolwiek Atrybut oraz do 8 punktów w Umiejętność

SW	INT	OGD
1	12	1
UMIEJĘTNOŚĆ	WARTOŚĆ	
Perswazja (Ogd)	8	

Aplikacja jedynie oblicza koszty Atrybutów i Umiejętności zgodnie z tabelami na stronach 24 i 25 podręcznika głównego. Z uwagi na Homebrew friendly nic ponadto nie jest zaszyte w kodzie.