

Instrukcja obsługi

To będzie pierwszy widok:

TWORZENIE POSTACI

Pula XP do wydania: 100

Pozostało: 100

Polski

Instrukcja

ATRYBUTY

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

UMIEJĘTNOŚCI

UMIEJĘTNOŚĆ	WARTOŚĆ	UMIEJĘTNOŚĆ	WARTOŚĆ
Analiza (Int)	0	Perswazja (Ogd)	0
Atletyka (S)	0	Pilotaż (Zr)	0
Czułość (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	Zastraszenie (SW)	0

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

NAZWA	KOSZT	NAZWA	KOSZT
	0		0

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

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

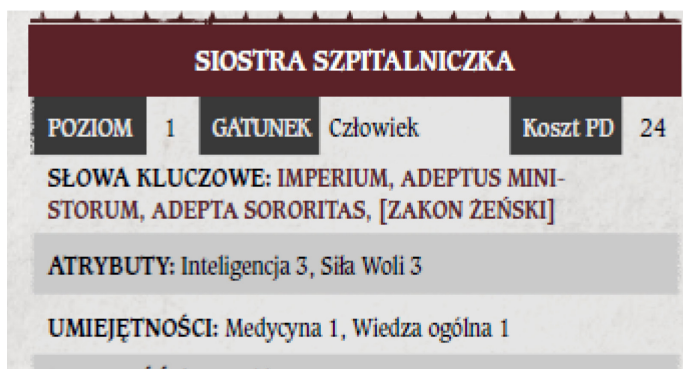
Instrukcja

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**.



Krokiem pierwszym jest uzupełnienie aplikacji o te wartości

TWORZENIE POSTACI

Polski Instrukcja

Pula XP do wydania: 100 Pozostało: 76

ATRYBUTY

S	WT	ZR	I	SW	INT	OGO
1	1	1	1	3	3	1

UMIEJĘTNOŚCI

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

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

$$100 \text{ [podstawowa pula XP]} - 24 \text{ [koszt archetypu]} = 76$$

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 regułą. 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

Polski

Instrukcja

Pula XP do wydania: 100Pozostało: 0

ATRYBUTY

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

UMIEJĘTNOŚCI

UMIEJĘTNOŚĆ	WARTOŚĆ	UMIEJĘTNOŚĆ	WARTOŚĆ
Analiza (Int)	1	Perswazja (Ogd)	0
Atletyka (S)	0	Pilotaż (Zr)	0
Czułość (Int)	1	Przebiegłość (Ogd)	0
Dowodzenie (SW)	1	Przetrawianie (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	Zastraszenie (SW)	0

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

NAZWA	KOSZT	NAZWA	KOSZT
Talent 1	10	Talent 2	12
	0		0

Aplikacja wyświetla błędy pozwalając na ich poprawę lub zignorowanie:

TWORZENIE POSTACI

Puła XP do wydania: Pozostało: -10

Przekroczono dostępną pulę XP!

ATRYBUTY

TWORZENIE POSTACI

Puła XP do wydania: Pozostało: 8

Niezgodność z zasadą Drzewa Nauki (str. 25)

ATRYBUTY

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

SW	INT	OGD
<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="12"/>	<input type="text" value="1"/>

UMIEJĘTNOŚĆ	WARTOŚĆ
Perswazja (Ogd)	<input type="text" value="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.