

gracz

jako

postać

koncepcja postaci

nacja

- Reputacja -

- Punkty Bohatera -

Zaleta:

Słabość:

- Arkana -

- Tajne stowarzyszenie -

- Przysługi -

- Zawody -

1:

Dziwactwo:

2:

Dziwactwo:

- Cechy -

Siła ●●○○○

Zwinność ●●○○○

Wytrzymałość ●●○○○

Bystrość ●●○○○

Panache ●●○○○

- Majątek -

- Zepsucie -

- Atuty -

- Umiejętności -

Celność ○○○○○

Empatia ○○○○○

Jazda ○○○○○

Kradzież ○○○○○

Pokaz ○○○○○

Perswazja ○○○○○

Przekupstwo ○○○○○

Spostrzegawczość ○○○○○

Sprawność ○○○○○

Sztuka Wojenna ○○○○○

Uzbrojenie ○○○○○

Ukrycie ○○○○○

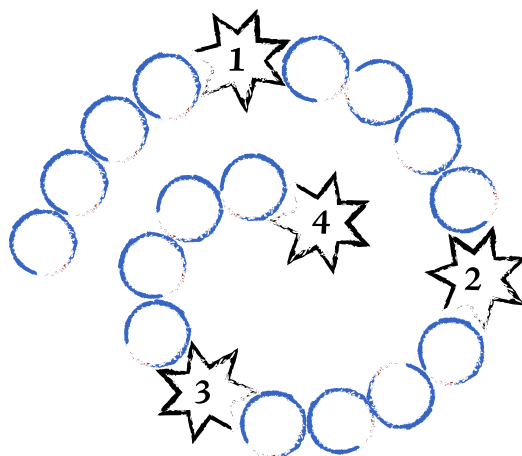
Walka Wręcz ○○○○○

Wiedza ○○○○○

Zastraszenie ○○○○○

Żeglarstwo ○○○○○

- Spirala śmierci -



- 1: +1 kość do wszystkich ryzyk
- 2: Złoczyńca otrzymuje +2 kości
- 3: 10tki eksplodują (+1 kość)
- 4: Stajesz się bezbronna
Jeśli masz atut Twardziel
Złoczyńca dostaje +3 kości
- 5: Stajesz się bezbronna

- Atut Twardziel -



Poziom 3: przerzucić 1 kość

Poziom 4: suma 15 = 2 stawki

Poziom 5: 10tki eksplodują (+1 kość)

- Style szermiercze -

- Opowieści -

Nazwa

Cel

Nagroda

Krok 1

- Manewry -

CIECIE

Zadajesz liczbę Ran równą twoim Punktom w Uzbrojeniu.

PAROWANIE

Blokuje liczbę Ran równą twoim Punktom w Uzbrojeniu.

ZMYŁKA

Zadajesz 1 Ranę - jeśli twój cel ponownie zostanie ranny w tej Rundzie, otrzyma dodatkową Ranę

WYPAD

Kiedy wykonujesz Wypad, wydajesz wszystkie swoje Stawki. Zadajesz liczbę Ran równą twoim Punktom w Uzbrojeniu plus wydane Stawki. Tych Ran nie da się uniknąć ani zablokować.

ODEPCENIECIE

Zadajesz 1 Ranę. Następnym razem, gdy twój cel zada Rany w tej Rundzie, zadaje o 1 Ranę mniej za każdy twój Punkt w Uzbrojeniu.

RIPOSTA

Blokujesz liczbę Ran równą twoim Punktom w Uzbrojeniu i zadajesz liczbę Ran równą twoim Punktom w Uzbrojeniu.

- Magia -