

ODPOWIEDNIA DLA POSTACI KAŻDEL RASY BADŹ KLASY (WŁACZAJAC W TO POSTACIE WIELOKLASOWE)



IMIĘ POSTACI	IMIĘ GRA	CZA			
KLASA I POZIOM	EPP	RASA	/SZABLON	ROZMIAR	PŁEĆ
CHARAKTER BÓSTWO/WYZNANIE	WZROST	WAGA	WYGLĄD		
ATRYBUTY	ZDC	DLNOŚCI BC	OJOWE	Р	unkty wytrzymałości
Sta suma = + + Fremia z + Róznorodne - Róznorodne modyfikator	BAZOWA	PREMIA DO	ATAKU		
MOD, Z RASY USFRAWNIENIA MODVFIKATORY MODVFIKATORY Z SIEY	ATAK	PREMIA DO ATAKU	OBRAŽENIA I	KRYTYK	
ZR ZRĘCZNOŚĆ SUMA = + + + + + + PREMIA Z + RÓZNORODNE - R	PRZYROST ZASIĘGU	RODZAJ	UWAGI/	POCISKI	
BDD  SUMA  SUMA  SUMA  BAZOWA+  MOD Z RASY  HERMIA Z  USFRAWNIENIA  MODYFIKATORY	ATAK	PREMIA DO ATAKU	OBRAŻENIA	KRYTYK	
INTELERT SUMA = BAZOWA + PREMIA Z + RÓZNORODNE - ROZNORODNE MODYFIKATOR ZUNTELEKTU		RODZAJ	UWAGI/		
	PRZYROST ZASIEGU	PREMIA DO ATAKU  RODZAJ	OBRAŽENIA I  UWAGI/	POCISKI	
MOD Z RASY USFRAWNIENIA MODYFIKATORY MODYFIKATORY Z ROZTROPNOŚCI	ATAK		OBRAŻENIA I		
CHA CHARYZMA SUMA SUMA SUMA SUMA SUMA MOD Z RASY USFRAWNIENIA MODYFIKATORY MODYFIKATORY Z CHARYZMY	PRZYROST ZASIĘGU	RODZAJ	UWAGI/	POCISKI	
SZYBKOŚĆ MODY	FIKATOR INI	CIATYWY			
MODYFIKATOR ZWARCIA  SUMA  SUMA  SUMA  SUMA  SUMA  BAZOWA PREMIA  MODY  Z  BAZOWA PREMIA  BAZOWA PREMIA  MODYFIKATOR  BAZOWA  MODYFIKATOR  MODYFIKAT	Z SIŁY Z ROZMIA	RU MODYFIKATORY  MC	DYFIKATORY W	ARUNKOWE	
	Y MODYFIKATORY + +	MODYFIKATORY			
REFLEKS (ZRĘCZNOŚĆ) = + +	+ +				
WOLA (ROZTROPNOŚĆ) = + +	+ +				
& KLASA PANCERZA					
KP = 10 + PREMIA _ + PREMIA _ Z PANCERZA	_ + MODYFIKATOR Z ROZMIARU	_ + + + NATURALNY PANCERZ	ODYFIKATOR + RÓŻNOR Z ODBICIA	ODNE MODYFIKATORY	DODATKOWA OBRONA
DOTYK NIEPRZYGOTOWANY	Ι			-	
ZAŁOŻONA ZBROJA	MAKSYMALNA ZRI	ĘCZNOŚĆ KARA DO TEST	ÓW	WAGA —	
NIESIONA TARCZA	MAKSYMALNA ZRI	ĘCZNOŚĆ KARA DO TEST	ÓW	WAGA —	

I	PUNK	ГΥ
DOŚV	VIADO	ZENL

UDŹWIG

LEKKIE OBCIĄŻENIE:

ŚREDNIE
OBCIĄŻENIE: \_
CIĘŻKIE
OBCIĄŻENIE: \_

EKWIPUNEK				
PRZEDMIOTY PRZY POSTACI	MIEJSCE	WAGA		
PRZEDMIOTY W INNYCH MIEJSCACH	American	Wildi		
PRZEDMIOI	MIEJSCE	WAGA		
ZAŁOŻONE MAGICZNE PRZEDMIOTY				
$\overline{GLOWA}~(\text{obrecz},\text{czapka},\text{helm rad\'z relikwiarz})$	DŁONIE (RĘKAWICZKI BĄDŹ RĘKAWICE)			
OCZY (SOCZEWKI BĄDŹ OKULARY)	RAMIONA/NADGARSTKI (BRANSOLETY I	ĄDŹ KARWASZE)		
OCZY (SOCZEWKI BĄDŹ OKULARY)	CIAŁO (SZATA BĄDŹ ZBROJA)			
RAMIONA (PŁASZCZ, PELERYNA BĄDŹ OPOŃCZA)	TUŁÓW (KAMIZELKA, ORNAT BĄDŹ KOSZULA)			
PIERŚCIEŃ #1	PAS			
PIERŚCIEŃ #2	STOPY (BUTY BĄDŹ PANTOFLE)			
PIENIĄDZE				

MAGIA	ZAKLĘCIA
DOMENY (TYLKO KAPŁANI)	RZUT OBRONNY NA CZARSTD
NAZWA DOMENY ZESŁANA MOC	MODYFIKATORY WARLINKOWE
NAZWA DOMENY ZESŁANA MOC	
SZKOŁA SPECJALIZACJI (TYLKO CZARODZIEJE)	ZNANE STRZ.OBR. POZIOM CZARY PREMIOWE CZARY NA CZAR POZIOM DZIENNIE CZARY CZARY NA CZAR POZIOM DZIENNIE CZARY  O 5 5
SZKOŁA STĘCJALIZACJI (FREMIA + 3 DO CZAROSTWA ZABRONIONA SZKOŁA ZABRONIONA SZKOŁA FRZI NAUCE CZARÓW Z WYBRANEJ SZROŁE)	
RYZYKO NIEPOWODZENIA CZARU % WTAJEMNICZEŃ %	
ODPĘDZENIE/KARCENIE NIEUMARŁEGO  MODYFIKATOR OBRAŻENIA PRZEZ RAZY NA DZIEŃ ODPĘDZENIA ODPĘDZENIE  3+ MODYFIKATOR ZCHA 1869 + NOZIOM KAPŁANA + MODYFIKATOR Z CHA	3     8       4     9
PSIONIKA	
MOCE PSIONICZNE MAKSTMALNY ZNANY POZIOM MOCY	PUNKTY MOCY NA DZIEŃ
PODSTAWOWA DYSCYPLINA	
SZAŁ	
SZAŁ/DZIEŃ CZASTRWANIA PREMIA DO S/BD PREMIA DO RZU OBRONNEGO NA W	
ZWIERZĘCY TOWARZYSZ, KOMPAN LUB PSIK	RYSZTAŁ
IMIĘ	
S ZR BD INT RZT CHA INICJATYWA SZYBKOŚĆ	TYP ISTOTY
S ZR BD INT RZT CHA INICJATYWA SZYBKOŚĆ	TYP ISTOTY
S ZR BD INT RZT CHA INICJATYWA SZYBKOŚĆ	TYP ISTOTYPUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI
S ZR BD INT RZT CHA INICJATYWA SZYBKOŚĆ	TYP ISTOTYPUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI
S ZR BD INT RZT CHA INICJATYWA SZYBKOŚĆ	TYP ISTOTY  PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI  PE KP NIEPRZYGOTOWANE KP  MODYFIKATOR ZWARCIA
S ZR BD INT RZT CHA INICJATYWA SZYBKOŚĆ	PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI  PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI  PE KP NIEPRZYGOTOWANE KP  MODYFIKATOR ZWARCIA  OSOBOWOŚĆ
S ZR BD INT RZT CHA INICJATYWA SZYBKOŚĆ	TYP ISTOTY  PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI  PE KP NIEPRZYGOTOWANE KP  MODYFIKATOR ZWARCIA
S ZR BD INT RZT CHA INICJATYWA SZYBKOŚĆ	PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI  PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI  PE KP NIEPRZYGOTOWANE KP  MODYFIKATOR ZWARCIA  OSOBOWOŚĆ
S ZR BD INT RZT CHA INICJATYWA SZYBKOŚĆ WYTRWA SZYBKOŚĆ S	PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI  PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI  PE KP NIEPRZYGOTOWANE KP  MODYFIKATOR ZWARCIA  OSOBOWOŚĆ
S ZR BD INT RZT CHA INICJATYWA SZYBKOŚĆ  KP = 10 + + + + + + + RÓZNORODNE	PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI  PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI  PE KP NIEPRZYGOTOWANE KP  MODYFIKATOR ZWARCIA  OSOBOWOŚĆ
S ZR BD INT RZT CHA INICJATYWA SZYBKOŚĆ WYTRWA SZYBKOŚĆ S	TYP ISTOTY  PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI  PE KP NIEPRZYGOTOWANE KP   MODYFIKATOR ZWARCIA   KRYTYK OSOBOWOŚĆ   KRYTYK OSOBOWOŚĆ   KRYTYK
S ZR BD INT RZT CHA INICJATYWA SZYBKOŚĆ WYTRWA SZYBKOŚĆ S	TYP ISTOTY  PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI  PE KP NIEPRZYGOTOWANE KP   MODYFIKATOR ZWARCIA   KRYTYK OSOBOWOŚĆ   KRYTYK OSOBOWOŚĆ   KRYTYK
S ZR BD INT RZT CHA INICJATYWA SZYBKOŚĆ WYTRWA SZYBKOŚĆ S	TYP ISTOTY  PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI  PE KP NIEPRZYGOTOWANE KP   MODYFIKATOR ZWARCIA   KRYTYK OSOBOWOŚĆ   KRYTYK OSOBOWOŚĆ   KRYTYK

K	41	1P	AN	TA

## **E** UMIEJĘTNOŚCI

KP?	NAZWA UMIEJĘTNOŚCI		MODYFIKATOR UMIEJĘTNOŚCI	MODYFIKATOR Z ATRYBUTU	RANGI	RÓŻNORODNE MODYFIKATORY
	AUTOHIPNOZA	RZT		=+		+
	Blefowanie ◆	CHA		=+		+
	Ciche poruszanie się* ◆	ZR				+
	Czarostwo	INT				+
Ē	Dalekie spojrzenie ◆	INT		=+		+
Ļ	Dyplomacja ◆	CHA				+
Ļ	Fałszerstwo •	INT				.+
Ļ	Jeździectwo ◆	ZR				.+
F	Koncentracja ◆	BD		=+ =+		+
L	LECZENIE •	RZT RZT				+
L	Nasłuchiwanie ◆ Odcyfrowywanie zapisków	INT		' = +		+
F	Otwieranie zamków	ZR		=+		+
F	PŁYWANIE* •	S				+
F	Postępowanie ze zwierzętami	CHA		= +		+
F	Przebieranie ◆	CHA		= +		+
F	Przeszukiwanie ◆	INT		=+		+
F	PSIONIZM	INT		=+		+
F	RZEMIOSŁO () �	INT		=+		+
Ē	RZEMIOSŁO () ◆	INT		=+		+
Ē	RZEMIOSŁO () �	INT		=+		+
Ē	Skakanie* ◆	S		=+		+
Ē	Spostrzegawczość ◆	RZT		=+		+
	STABILIZOWANIE SIEBIE	BD		=+		+
	Szacowanie 🔷	INT		=+		+
	Sztuka przetrwania ◆	RZT		=+		+
	Ukrywanie się* ◆	ZR		=+		.+
	Unieszkodliwianie mechanizmów	INT		=+		+
	Używanie lin ♦	ZR		=+		+
	Używanie psionicznych urządzeń	CHA		=+		.+
	Używanie magicznych urządzeń	CHA		=+		.+
	Wiedza (archeologia i inżynieria)	INT		=+		+
	Wiedza (geografia)	INT		=+		.+
	Wiedza (historia)	INT		=+		+
L	Wiedza (lochoznawstwo)	INT				+
Ļ	Wiedza (miejscowa)	INT		=+		.+
Ļ	Wiedza (natura)	INT				.+
Ļ	WIEDZA (PLANY)	INT		=+		.+
Ļ	WIEDZA (PSIONIKA)	INT		=+		.+
Ļ	William (Million)	INT		=+		++
L	WIEDZA (SZLACHTA I WŁADCY)	INT INT				+
L	WIEDZA (TAJEMNA)	INT				+
L	] Wiedza () ] Wspinaczka* ◆	S		= +		+
F	WYCZUCIE POBUDEK ◆	RZT				+
F	WYSTĘPY (INST. DĘTE) ◆	CHA		= +		
F	WYSTĘPY (INST. KLAWISZOWE) ◆	CHA		= +		+
F	Występy (inst. smyczkowe) ◆	CHA		= +		+
F	Występy (komedia) ◆	CHA				+
F	Występy (odgrywanie) ◆	CHA		=+		+
Ē	Występy (oratorstwo) ◆	CHA		=+		+
Ē	Występy (perkusja) ◆	CHA		=+		+
Ē	Występy (śpiew) ◆	CHA		=+		+
Ē	Występy (taniec) ◆	CHA		=+		+
Ē	Występy () ◆	CHA		=+		+
	Wyzwalanie się* ◆	ZR		=+		+
	Zachowanie równowagi* ◆	ZR		=+		+
	Zastraszanie ◆	CHA		=+		+
	Zawód ()	RZT		=+		+
	Zawód ()	RZT		=+		+
	Zbieranie informacji ◆	CHA				.+
	Zręczna dłoń*	ZR		=+		
	Zwinność*	ZR		=+		+
U۱	MIEJĘTNOŚCI ZAPISANE KURSYWĄ ODNOSZĄ SIĘ DO PS	IONIKI				

CECHY RASOWE/K	LASOWE
<del>,</del> ————————————————————————————————————	
ATUTY	
JĘZYKI	
TKOWE JĘZYKI = WSPÓŁNY + RASOWY + JEDEN NA PUNI	KT PREMITZINTELEKTIL
SYNERGIE UMIEJĘT	

5+ RANG W	DAJE PREMIE +2 DLA
Autohipnozie	Testów wiedzy (psionika)
P	Testów Dyplomacji, Przebierania w trakcie
Blefowaniu	udawania, Zastraszania i Zręcznej dłoni
Czarostwie	Testów Używania magicznych urządzeń dotyczących zwojów
Koncentracji	Testów Autohipnozy
Odcyfrowywanie zapisków	Testów Używania magicznych urządzeń dotyczących zwojów
Postępowaniu ze zwierzętami	Testów Jeździectwa i Więzi z dziczą (Właściwość klasowa)
Przeszukiwaniu	Testów Sztuki przetrwania podczas podążania tropem
PSIONIZMIE	Używania psionicznych urządzeń dotyczących kamieni mocy
Rzemiośle	Związanych z nim testów Szacowania
Skakaniu	Testów zwinności
SZTUCE PRZETRWANIA	Testów wiedzy (natura)
Używaniu lin	Testów Wspinaczki i Wyzwalania się, kiedy są związane z linami
Używaniu magicznych urządzeń	Testów Czarostwa przy odcyfrowywaniu zwojów
Używaniu psionicznych urządzeń	Testów Psionizmu by używać kamieni mocy
Wiedzy (architektura i inżynieria)	Testów Przeszukiwania związanych z sekretnymi drzwiami i podobnymi pomieszczeniami
Wiedzy (geografia)	Testów Sztuki przetrwania podczas unikania niebezpieczeństw i zapobieganiu zagubienia się
Wiedzy (historia)	Testów wiedzy bardów (właściwość klasowa)
Wiedzy (lochoznawstwo)	Testów Sztuki przetrwania pod powierzchnią ziemi
Wiedzy (miejscowa)	Testów Zbierania informacji
Wiedzy (natura)	Testów Sztuki przetrwania na powierzchni ziemi w naturalnym środowisku
Wiedzy (plany)	Testów Sztuki przetrwania na innych planach
Wiedzy (psionika)	Testów Psionizmu
Wiedzy (religia)	Testów odpędzenia bądź karcenia nieumarłych (właściwośc klasowa)
Wiedzy (szlachta i władcy)	Testów Dyplomacji
Wiedzy (tajemna)	Testów Używania magicznych urządzeń dotyczących zwojów
Wyczucia pobudek	TESTÓW DYPLOMACII
Wyzwalania się	Testów używania lin dotyczących pętania
Zwinności	Testów równowagi i skakania