

# Przyspieszone tworzenie Badacza

## 1. Wygeneruj cechy

Rzuć 3K6 i pomnóż wynik przez 5 dla cech S, KON, ZR, WYG i MOC. Rzuć 2K+6 i pomnóż wynik przez 5 dla cech BC, INT i WYK. Teraz, w przeznaczonych do tego rubrykach na karcie Badacza, zapisz pełne wartości dla każdej cechy, a następnie  $\frac{1}{2}$  i  $\frac{1}{3}$  ich wartości.

## 2. Cechy pochodne

Punkty Poczytalności są równe cesze MOC. Punkty Magii są równe  $\frac{1}{3}$  cechy MOC. Aby otrzymać wartość cechy Szczęście, rzuć 3K6 i pomnóż wynik przez 5. Punkty Wytrzymałości są równe sumie BC i KON podzielonej przez 10 (zaokrąglając w dół). Zakreśl wyniki w rubrykach przypisanych do odpowiednich sekcji.

## 3. Określ Zakres Ruchu

Jeśli zarówno ZR, jak i S są mniejsze niż BC: Ruch 7. Jeśli S lub ZR są równe lub większe niż BC albo jeśli wszystkie trzy cechy są sobie równe: Ruch 8. Jeśli zarówno S, jak i ZR są większe niż BC: Ruch 9.

## 4. Określ zawód i przydziel punkty umiejętności

Wybierz zawód, zapisz umiejętności zawodowe i Majętność. Oblicz liczbę punktów na umiejętności zawodowe, używając cech określonych przez dany zawód. Rozdysponuj te punkty między umiejętności zawodowe i nie zapomnij przeznaczyć pewnej sumy punktów na Majętność. Dodaj punkty do bazowych wartości zapisanych przy każdej umiejętności na karcie Badacza.

### Student

**Punkty Zawodowe:** WYK  $\times$  4

**Majątność:** 5-10

**Sugerowane kontakty:** Nauczyciele i inni studenci.

**Umiejętności:** Język (Ojczysty lub Obcy), Korzystanie z Bibliotek, Korzystanie z Komputerów, Nasłuchiwanie, trzy dziedziny Nauki i dowolne dwie inne umiejętności jako specjalizacje osobiste.

### Nauczyciel Uniwersytecki

**Punkty Zawodowe:** WYK  $\times$  4

**Majątność:** 20-70

**Sugerowane kontakty:** Naukowcy, uniwersytety, biblioteki.

**Umiejętności:** Korzystanie z Bibliotek, Korzystanie z Komputerów, Język Ojczysty, Język Obcy, Psychologia, cztery dowolne inne umiejętności związane z nauką lub specjalizacje osobiste

## 5. Punkty zainteresowań

Oblicz liczbę punktów na zainteresowania (INT  $\times$  2). Rozdysponuj te punkty na dowolne umiejętności, aby w pełni rozwinąć Badacza. Punkty, które nie zostaną rozdysponowane, przepadają!

## 6. Wartości w walce

Oblicz Modyfikator Obrażeń i Krzepę, dodając S + BC i wyszukując wynik w tabeli:

S + BC	Modyfikator Obrażeń	Krzepa
2-64	-2	-2
65-84	-1	1
85-124	0	0
125-164	+1K4	1
165-204	+1K6	2

## 7. Dodatkowe informacje i portret

Nadaj imię swojemu Badaczowi i zapisz jego wiek, płeć, zawód i miejsce zamieszkania oraz miejsce pochodzenia. Puste pole to miejsce na portret twojego Badacza.

## 8. Stwórz historię Badacza

Pomyśl o swoim Badaczu i zrób kilka treściwych wpisów przy zagadnieniach: Opis postaci, Ideologia/Przekonania, Ważne osoby, Znaczące miejsca, Rzeczy osobiste i Przymioty. Nie jest niezbędne, aby mieć wpis w każdej kategorii, ale im więcej uda ci się doprecyzować, tym bardziej twój Badacz na tym zyska. Wybierz jeden wpis i podkreśl go lub oznacz gwiazdką, aby pokazać że to kluczowa więź twojego Badacza.

## 9. Określ finanse

Wyszukaj majątność swojego Badacza w tabeli, aby określić jego poziom wydatków, gotówkę i dochodek – zapisz je wszystkie.

Majątność	Gotówka	Dochodek	Poziom wydatków
Biedny (MAJ 1-9)	MAJ × 20 (\$20-\$180)	MAJ × 200 (\$200-\$1800)	40
Przeciętnie majątny (MAJ 10-49)	MAJ × 40 (\$400-\$1960)	MAJ × 1000 (\$10000 - \$49000)	200
Zamożny (MAJ 50-89)	MAJ × 100 (\$5000-\$8900)	MAJ × 10000 (\$500000-\$890000)	5000

## 10. Ekwipunek

Zapisz wszystkie ważne przedmioty, broń i wyposażenie, które posiada twój Badacz. Zastanów się nad rzeczami przydatnymi w zawodzie twojej postaci. Jeśli nie masz pewności, co mogłoby to być, porozmawiaj ze Strażnikiem Tajemnic.

## 11. Znajomi Badacze

Zapisz tutaj imiona pozostałych Badaczy i imiona ich graczy. Dzięki temu będzie ci łatwiej zapamiętać, kto jest kim. Pod każdą osobą znajduje się też trochę miejsca na krótki opis jej zawodu czy osobowości.