

Galaktyczna Wojna

Galaktyczna Wojna

Praca na nibykonkurs autorstwa **Adama „Behira” Stachury**

I. Na Początek

Wstęp

System ten został napisany na potrzeby nibykonkursu organizowanego na forum <http://autorskie.fora.pl>. System miał dotyczyć luźnych skojarzeń z dwoma z tematów: „Battlestar Galactica”, „Liga Niezwykłych Dżentelmenów” i „Bizancjum”. Wykorzystałem „Battlestar Galactica” i „Bizancjum”, chociaż zapewne znajdą się jakieś odniesienia do „Ligi Niezwykłych Dżentelmenów”.

□ czym jest gra?

Bezpośrednio dotyczy wojny Kaderańczyków z Cyronami (cyborgami), ale można oczywiście zagrać sesję na której bohaterowie będą próbowali pozbyć się dotychczasowego cesarza, sesję na której gracze wcielą się w cyborgi próbujące infiltrować imperium, a całość będzie rozgrywać się w świecie przyszłości, broni laserowej i pojazdów kosmicznych. Wszystko tak naprawdę zależy od Was, drodzy gracze i czytelnicy.

Czego nie znajdziesz?

Nie znajdziesz mechów (tym razem), elfów, krasnoludów, na razie nie przewiduję walk między pojazdami. Nie będzie też ogromu dostępnych broni, w końcu w tydzień nie wymyśli się rozległej zbrojowni. Nie ma także opisu świata, gdyż byłoby to niewykonalne, kto umiałby opisać cały wszechświat?

Jeśli Ci coś nie pasuje, zmień to.

Dokładnie. Jeśli jakiś element mechaniki jest niegrywalny, jakaś broń jest za słaba/za mocna, możesz ją zmienić, a w skrajnych przypadkach nawet usunąć.

Galaktyczna Wojna

II. Ogóły

Historia

Na Planecie Novasis wieki temu powstało Cesarstwo Kadarenu. Powoli zajmowało coraz większe tereny, aż w końcu zajęło całą planetę. Wtedy to cesarz Rakiusz I (pierwszy o którym napisano coś w kronikach) zakazał politeizmu i wprowadził wiarę w jednego boga zwanego Enajosem. Był to bóg dobry i sprawiedliwy, który to niby opiekował się imperium przez cały czas jego podbojów. Następny władca, Rakiusz II Fanatyk, postanowił wszystkich niewyznających obowiązującej religii reedukować, nawracać, a kiedy to nie pomagało, palić. Uznawał się za najpobożniejszego z wyznawców Enajosa, choć o Rakiuszu II nie można było powiedzieć, aby był dobry. Jego następca Terazjusz, zwany przez potomnych Odkrywcą, nakazał swym naukowcom opracować technikę pozwalającą na zbadanie kosmosu. Udało mu się odwiedzić inne planety, a na jednej spotkał nawet Cyronów, cyborgów właśnie kolonizujących tą planetę. Postanowił zagarnąć cały ten świat dla siebie i rozpoczął walkę z Cyronami. Cyborgi udało się pokonać, jednak Terazjusz zginął w walce. Jego syn, następny a zarazem obecny cesarz, Kenazjusz z pomocą swych szpiegów zdobył technologię pozwalającą mu przedłużyć sobie życie. Wraz z rozpoczęciem swych rządów ogłosił nastanie Nowej Ery. W chwili obecnej jest 250 rok Nowej Ery, a wojna z Cyronami nadal trwa.

Galaktyczna Wojna

Właśnie czyn Terazjusza, intrygi, szpiegostwo i morderstwo, rozpoczęła tę wojnę. Cyborgi bowiem postanowiły nie puścić ludziom płazem tej zniewagi i rozpoczęły ataki. Z dobrych kolonizatorów zmienili się w krwiożercze maszyny do zabijania. W chwili obecnej wojna trwa już nie tylko na Otganii, planecie na której się rozpoczęła, ale wszędzie, gdzie ludzie udali się w swych wędrowkach, gdyż za nimi podążyli Cyronie, pałający niezwykłą rządzą zemsty.

Technologia

U ludzi technologia rozwinęła się inaczej niż u cyborgów, które same w sobie są jakby jej wytworem. Jeśli chodzi o broń dystansowe, to u cyborgów są blastery, a u Kadareńczyków laserowe kusze. Broń do walki wręcz u ludzi to, np. miecz otoczony poświatą zdolną przeciąć wiele rzeczy, a u cyborgów to wysuwane pazury. I nawet jeśli powiemy, że technologia u Kadareńczyków jest zaawansowana, to u Cyronów jest ona dużo lepsza.

III. Strony Konflikty

Cesarstwo Kadarenu

Cesarstwo Kadarenu istnieje od dawna. Mroki dziejów skrywają większość jego historii. Mimo to rozwiewają się one powoli, acz nieubłaganie przed historykami. Mimo to na razie wiadomo tylko o 4 cesarzach, a jeden z nich rządzi już od 250 lat posiadając technologię pozwalającą mu na przedłużanie sobie życia. Nic dziwnego, że nawet najstarsi mieszkańcy cesarstwa nie są w stanie pamiętać wcześniejszych rządów.

W cesarstwie każdy stara się wspiąć wyżej w hierarchii. Żołnierz poprzez swoje wojenne czyny stara się zostać dowódcą własnego oddziału, a potem kilku oddziałów itd. Ogólnie każdy stara się w górę.

Ludzie są niezwykle ciekawscy i dociekliwi, chociaż oczywiście zdarzają się wyjątki. Nic więc dziwnego, że zdobywają tak duże tereny. Chociaż wpływ na to może też mieć fakt, że do tej pory jedyną przeszkodą jaką napotkali byli Cyronie, ponieważ nie spotkali innych istot wykazujących jakakolwiek inteligencję. Bądź co bądź dewiza ludzi to "zawsze jest jeszcze coś do odkrycia" więc systematycznie posuwają się naprzód nie tylko w zdobywaniu nowych planet, a także w nauce i opracowywaniu nowych technologii.

Kult Enajosa

Enajos jest bogiem dobrym i sprawiedliwym, patronem Cesarstwa i opiekunem jego ludności. Nie posiada jednak świątyni ani kapłanów, natomiast w niemal każdym domu znaleźć można kapliczkę mu poświęconą. Uważa się, że każdy powinien czcić go na swój sposób i modlić się do niego własnymi modlitwami.

Tereny Cesarstwa

Cesarstwo Kadarenu już teraz zajmuje wiele planet. Oto kilka przykładowych:

Otgania: Planeta pełna żelaza oraz innych metali. To na niej właśnie odbyła się pierwsza bitwa między cesarstwem a Cyronami.

Trinis: Planeta zoo. Obfituje w przeróżne gatunki fauny i flory.

Flamenis: Najbardziej niegościnna ze wszystkich planet. Ciągłe erupcje wulkaniczne. Jest za to wyśmienitym źródłem minerałów.

Stowarzyszenie Obrońców Cesarstwa

Jest to oficjalnie tajna organizacja, jednak tak naprawdę wiedzą o niej wszyscy. Stowarzyszenie zajmuje się niszczeniem placówek Cyronów, a ich największym celem jest zniszczyć fabrykę cyborgów na ich ojczystej planecie Nital. Aby dołączyć do organizacji należy zdobyć około 100 punktów honoru. Jeśli Stowarzyszenie będzie chciało przyjąć takiego bohatera, skontaktuje się z nim i zleci mu jakąś misję, aby sprawdzić, czy naprawdę się nadaje.

Cyronie

Cyronie to humanoidalne cyborgi. Nie rodzą się jak ludzie, a są produkowane na planecie Nital w specjalnych fabrykach. Mimo, że wszyscy cyroni wyglądają tak samo, różnią się charakterami. Jednak cała populacja Cyronów pragnie zniszczenia imperium. Cyborgi niegdyś były łagodnymi

Galaktyczna Wojna

kolonizatorami, lecz po rozpoczęciu wojny stały się groźnymi i niepowstrzymanymi maszynami do zabijania.

Wygląd

Cyronie mają 1,80m wzrostu i posturę raczej średniej budowy. Zamiast twarzy mają maski zupełnie pozbawione wyrazu z czerwonymi ziejącymi nienawiścią oczami. Blachy na brzuchu i plecach ukrywają skomplikowane mechanizmy. Blachy pokrywają jeszcze przedramiona i nogi. Wokół prętów do których blachy są przyłączone widać druciki, obwody. Każdy Cyron ma "w sobie" trzy miejsca na broń, wszystkie kryjące się w rękach. Z czasem wymieniają niektóre blachy na lepsze.

Tereny

Jedyną planetą będącą stałą siedzibą Cyronów jest Nital. To w pełni zrobotyzowana placówka wyposażona w system obronny nie do przejścia, otoczona polem siłowym niszczącym materię organiczną. Cyronie posiadają jeszcze bazy na większości planet zajętych przez cesarstwo. Bazy te wykorzystują do nieustannych ataków na oddziały Cesarstwa.

Rada siedmiu

Jest to rada Cyronów mająca siedzibę na Nital. Planują ataki i miejsca, do których mają udać się cyborgi. Okazywany jest im ogromny szacunek i wielkie posłuszeństwo. Ogólnie rzecz ujmując jest to administracja Cyronów.

Galaktyczna Wojna

IV. Profesje

W Galaktycznej Wojnie istnieje 6 profesji, po trzy dla każdej strony konfliktu.

Cesarstwo Kadarenu

Żołnierz

Żołnierze są główną siłą militarną Cesarstwa. Potrafią posługiwać się zarówno bronią do walki wręcz jak i dystansową. Brak im jednak szkolenia w obsłudze pojazdów oraz wykształcenia.

Ekwipunek początkowy: miecz energetyczny, lekki pancerz

Modyfikacje:

Siła +2

Zręczność +2

Atak: +2

Parowanie +2

Celność +1

Unik +1

Umiejętności:

Zauważanie albo Przeszukiwanie, Krycie się albo Skradanie, Wspinaczka albo Skakanie

Ulepszenia:

Zwiększenie siły: +1 do siły, koszt 50 pd (możliwa ilość wykupień: 1)

Zwiększenie postrzegania: +1 do Postrzegania, koszt 70 pd (możliwa ilość wykupień: 2)

Lepszy atak: +1 do ataku, koszt 100 pd (możliwa ilość wykupień: 3)

Lepsze parowanie: +1 do parowania, koszt 100 pd (możliwa ilość wykupień: 3)

Więcej życia: dodatkowe k4+siła pw, koszt: 100pd (możliwa ilość wykupień:3)

Technik

Technicy to zaplecze oddziałów. Naprawiają ekwipunek i pojazdy. Ogólnie są raczej kiepscy w walce, ale umiejętnie odbijają i unikają ciosów. W końcu dobry technik, to żywy technik.

Ekwipunek początkowy: pazury energetyczne, lekka kusza laserowa

Modyfikacje:

Intelekt +2

Postrzeganie +2

Atak: +1

Parowanie +2

Celność +1

Unik +2

Umiejętności:

Przeszukiwanie albo Skradanie, Zauważanie albo Krycie się, Cybernetyka albo Nauki.

Ulepszenia:

Zwiększenie intelektu: +1 do intelektu, koszt 70 pd (możliwa ilość wykupień:2)

Zwiększenie postrzegania: +1 do postrzegania, koszt 50 pd (możliwa ilość wykupień:1)

Lepsze parowanie: +1 do parowania, koszt:100 pd (możliwa ilość wykupień: 3)

Lepsze unikanie: +1 do uniku, koszt: 100 pd (możliwa ilość wykupień: 3)

Więcej życia: dodatkowe k4+siła pw, koszt: 100pd (możliwa ilość wykupień:1)

Galaktyczna Wojna

Inżynier

Inżynierowie również stoją raczej na uboczu podczas bitwy. Oni także naprawiają pojazdy, a także budują nowe oraz są bardzo dobrymi strzelcami. Są doskonale wykształceni.

Ekwipunek początkowy: pazury energetyczne, lekka kusza laserowa

Modyfikacje:

Siła +2

Postrzeżenie +2

Atak +1

Parowanie +2

Celność +2

Unik +1

Umiejętności:

Zauważanie lub Przeszukiwanie, Prowadzenie pojazdu lub Cybernetyka, Krycie się lub Skradanie.

Ulepszenia:

Zwiększenie siły: +1 do siły, koszt 50 pd (możliwa ilość wykupień: 1)

Zwiększenie postrzeżenia: +1 do postrzeżenia, koszt 70 pd (możliwa ilość wykupień: 2)

Lepsze parowanie: +1 do parowania, koszt: 100 pd (możliwa ilość wykupień: 3)

Lepsze celowanie: +1 do celowania, koszt: 100 pd (możliwa ilość wykupień: 3)

Więcej życia: dodatkowe k4+siła pw, koszt: 100pd (możliwa ilość wykupień: 2)

Cyborgi

Niszczyciel

Niszczyciele to cyborgi przygotowane do walki jak nikt. Są skuteczne, silne i bardzo wytrzymałe.

Ich głównym celem jest zabić jak najwięcej Kadareńczyków zanim samemu nie zostanie się zniszczonym.

Ekwipunek początkowy: szpony, lekka blacha

Modyfikacje:

Siła +2

Zręczność +2

Atak +2

Parowanie +2

Celność +1

Unik: +1

Umiejętności:

Zauważanie albo Skradanie, Przeszukiwanie albo Krycie się, Kamuflaż albo Prześwietlenie wzrokiem

Ulepszenia:

Zwiększenie siły: +1 do siły, koszt: 50pd (możliwa ilość wykupień: 3)

Zwiększenie zręczności: +1 do zręczności, koszt: 70pd (możliwa ilość wykupień: 2)

Lepszy atak: +1 do ataku, koszt: 100pd (możliwa ilość wykupień: 4)

Więcej życia: dodatkowe k4+siła pw, koszt: 100 pd (możliwa ilość wykupień: 3)

Snajper

Tutaj chyba nie trzeba nic mówić. Snajperzy kryją się na dachach i odpowiadają za "zdejmowanie" celu. W sumie, to nawet nie musi być snajperka, gdyż dzięki umiejętności prześwietlenia wzrokiem

Galaktyczna Wojna

mogą strzelać i trafiać nawet, jeśli wróg jest za ścianą.

Ekwipunek początkowy: sztylet, blaster

Modyfikacje:

Zręczność +2

Postrzeganie +2

Atak +2

Parowanie +1

Celność +2

Unik +1

Umiejętności:

Prześwietlanie wzrokiem lub Przeszukiwanie, Zauważanie lub Krycie się, Wspinaczka lub Skradanie

Ulepszenia:

Zwiększenie zręczności: +1 do zręczności, koszt:70 pd (możliwa ilość wykupień:2)

Zwiększenie postrzegania: +1 do postrzegania, koszt: 50pd (możliwa ilość wykupień:1)

Ulepszone celowanie: +1 do celowania, koszt: 100 pd (możliwa ilość wykupień: 4)

Więcej życia: dodatkowe k4 +siła pw, koszt:100pd (możliwa ilość wykupień:2)

Infiltrator

Infiltratorzy starają się zaszkodzić Cesarstwu od środka. Dokonują sabotaży, po cichu zabijają ważnych urzędników itd.

Ekwipunek początkowy: pazury

Modyfikacje:

Zręczność +2

Intelekt +2

Atak +1

Parowanie +2

Celność +1

Unik +2

Umiejętności:

Zauważanie albo Krycie się, Przeszukiwanie lub Skradanie, Kamuflaż lub Kłamstwo

Specjalna umiejętność: Infiltrator potrafi zmienić wygląd tak, by wyglądać jak człowiek. Nawet wtedy zdradza go zimna skóra i beznamiętny głos, jednak niewiele osób przeszło szkolenie pozwalające rozpoznać infiltratora, a te, które przeszły, zazwyczaj są zabijane.

Ulepszenia:

Zwiększenie zręczności: +1 do zręczności, koszt:50 pd (możliwa ilość wykupień:1)

Zwiększenie intelektu: +1 do intelektu, koszt 70 pd (możliwa ilość wykupień:2)

Lepsze parowanie: +1 do parowania, koszt:100 pd (możliwa ilość wykupień: 3)

Lepsze unikanie: +1 do uniku, koszt: 100 pd (możliwa ilość wykupień: 3)

Więcej życia: dodatkowe k4 +siła pw, koszt:100pd (możliwa ilość wykupień:1)

Łączenie klas:

Ogólnie przyjęte jest, że można mieć tylko jedną profesję. Jednak, jeśli MG pozwoli, można dodać drugą, a nawet trzecią klasę, jednak trzeba przestrzegać pewnych zasad:

1. Przy wejściu na następną profesję, nie dostaje się jej modyfikatorów. Po prostu postać przeszła już inne szkolenie.
2. Zyskuje się umiejętności, jeśli jednak jakieś się pokrywają, to zostają jak były, nie ma za nie

Galaktyczna Wojna

dotychczasowych premii.

3. Można wykupić ulepszenia dla nowej klasy. Jeśli jednak jakieś się pokrywają (np. Ulepszenia do siły), to rozwijać można większą wartość, np. Cyron, który będzie rozwijał profesję Niszczyciela, a potem wejdzie na profesję Snajpera, będzie mógł życie rozwijać jak Niszczyciel, a nie jak Snajper. Jeśli wykupił już wszystkie ulepszenia do życia, to nie dostaje nowych ze względu na nową profesję.

V. Wyposażenie

Cesarstwo Kadarenu

Waluta Cesarstwa

Walutą cesarstwa jest Kredyt.

Broń

<i>Nazwa</i>	<i>Siła broni</i>	<i>Cena</i>
Miecz energetyczny	Siła postaci	10 kredytów
Pazury energetyczne	Siła postaci -1	5 kredytów
Potężniejszy miecz energetyczny	Siła postaci +1	20 kredytów
Lekka kusza laserowa	3	5 kredytów
Średnia kusza laserowa	5	25 kredytów
Ciężka kusza laserowa	7	75 kredytów

Pancerz

<i>Nazwa</i>	<i>Ochrona</i>	<i>Cena</i>
Lekki pancerz	1	50 kredytów
Średni pancerz	3	150 kredytów
Ciężki pancerz	5	250 kredytów

Inny sprzęt

<i>Nazwa</i>	<i>Cena</i>
Plecak odrzutowy	50 kredytów
Latarka	10 kredytów
Plecak	3 kredyty
Skondensowane jedzenie	1 kredyt/ porcja
Laptop	60 kredytów

Galaktyczna Wojna

Cyronie

Waluta

Walutą cyronów jest Żelazna sztabka.

Broń

<i>Nazwa</i>	<i>Siła broni</i>	<i>Cena</i>
Szpony	Siła postaci	10 sztabek
Sztylet	Siła postaci -1	5 sztabek
Miecz	Siła postaci +1	20 sztabek
Blaster	3	5 sztabek
Snajperka laserowa	5	25 sztabek
Ciężki blaster	7	75 sztabek

Pancerz

<i>Nazwa</i>	<i>Ochrona</i>	<i>Cena</i>
Lekka blacha	1	50 sztabek
Średnia blacha	3	150 sztabek
Ciężka blacha	5	250 sztabek

Inny sprzęt

<i>Nazwa</i>	<i>Cena</i>
Noktowizor	10 sztabek
Słuchawki z mikrofonem	50 sztabek
Odrzutowe buty	50 sztabek

Tworzenie postaci

Tworzenie postaci w Galaktycznej Wojnie nie jest rzeczą trudną, a wypełnianie karty postaci jest intuicyjne.

1. Wybieramy imię dla bohatera Cesarstwa albo nazwę dla Cyrona. Określamy jego wiek oraz wymyślamy przydomek. Następnie wpisujemy wybraną profesję. Początkowa wartość honoru, to zawsze 0. Honor zdobywa się w trakcie gry.
2. Określamy atrybuty. Początkowo wszystkie atrybuty wynoszą 2, lecz modyfikuje się je zależnie od profesji
3. Rzucamy k4, dodajemy wartość siły i wynik wpisujemy do maksymalnych punktów wytrzymałości.
4. Wybrane umiejętności wpisujemy w rubryce umiejętności. Na początku nie możemy być zaawansowanymi, ani tym bardziej mistrzami w żadnej z nich.
5. W rubryce walka do okienka siły wpisujemy wartość siły, w rubryce ataku premię do ataku zapewnianą przez klasę itd.
6. W rubryce broń oraz w rubryce pancerz wpisujemy adekwatny ekwipunek początkowy (jeśli jest).

Umiejętności

Umiejętności, jak sama nazwa wskazuje, określają co potrafi postać. W grze istnieje 14 umiejętności, przy czym dwie są dostępne jednej stronie konfliktu, a dwie drugiej. W ten sposób ogólnie, dla każdej strony konfliktu dostępnych jest 12 umiejętności.

Nazwa	Powiązany atrybut
Zauważanie	Postrzeganie
Krycie się	Zręczność
Skradanie	Zręczność
Kamuflaż*	Intelekt
Przemawianie"	Intelekt
Przekonywanie"	Intelekt
Wspinaczka	Siła
Przeszukiwanie	Postrzeganie
Cybernetyka	Intelekt
Skakanie	Siła
Prowadzenie pojazdu	Intelekt
Nauki	Intelekt
Prześwietlanie Wzrokiem*	Postrzeganie
Kłamstwo	Intelekt

*umiejętność wyłączna dla Cyronów

"Umiejętność wyłączna dla cesarstwa

Rzut na umiejętność zawsze wykonuje się k4 i dodaje wartość odpowiedniego atrybutu. Nowa umiejętność nie będąca wyłączną dla jednej strony konfliktu kosztuje 50pd. Zaawansowanie w umiejętności (+5 do testów) kosztuje 100pd, zaś mistrzostwo w umiejętności (czyli +10, zastępuje premię z zaawansowania, lecz może być wykupione tylko gdy ma się już zaawansowanie w danej umiejętności) kosztuje 300pd.

Galaktyczna Wojna

Honor

Honor zdobywa się w trakcie gry. Każdy zabity wróg oznacza 1 punkt honoru. Jeśli wroga zabiją dwie osoby, żadna nie dostaje punktu honoru. Jeśli byłoby 2 wrogów, każdy otrzymałby 1 punkt. Honor określa to, jak odnoszą się do nas inni. Oczywistym jest fakt, że do bohatera inne istoty odnoszą z tym większym szacunkiem im więcej honoru zdobędzie.

Walka

Zasady dotyczące walki są proste. Możliwe są dwa jej rodzaje, walka wręcz i strzelanie, przy czym obydwie oparte są o rzut przeciwny. Walka wręcz polega na uzyskaniu lepszego wyniku ataku (rzut $k4+siła+atak$) niż obrona przeciwnika (rzut $k4+siła+parowanie$). Jeśli atakujący uzyskał większy wynik zadaje obrażenia, które redukuje pancerz, a jeśli obrońca sparował, nic się nie dzieje. Przy strzelaniu wygląda to podobnie, tyle tylko, że testuje się strzelanie ($k4+postrzeganie+celność$) atakującego i unik ($k4+zręczność+unik$) obrońcy.

Leczenie

Bohaterowie leczą się bardzo szybko, bo leczą 1 punkt wytrzymałości na 5 tur (każda tura to około 3 do 6 sekund), kiedy nie walczą. Takie podejście jest niezbyt realistyczne, ale sprzyja szybkiemu powrotowi bohatera do akcji.

VII. Dział Mistrza Gry

Nagradzanie doświadczeniem

Zależy to oczywiście całkowicie od Mistrza Gry, lecz jeśli walka była trudna i bohaterowie prawie poległi oczywistym jest, że powinni dostać więcej punktów doświadczenia niż gdy wszystko pójdzie łatwo. Ogólnie za walkę bohaterowie powinni dostać nie więcej niż 5 punktów doświadczenia. W innych kategoriach może być różnie.

Pomysły na przygody

- **Nowa planeta do kolonizacji!**
Attia, nowo odkryta planeta musi zostać skolonizowana. Wysłano więc naszych bohaterów by przygotowali bazę wypadową. Okazuje się, że dowiedzieli się o tym już Cyronie. Co z tego wyniknie?
- **Buntownik z Nijos!**
Na planecie Nijos od pewnego czasu działa pewien buntownik. Jego działania są coraz bardziej stanowcze i coraz więcej ludzi go popiera. Czy nie jest to przypadkiem infiltrator próbujący osłabić cesarstwo, czy to tylko zwykły malkontent?
- **Wredni ludzie**
Kadareńczycy osiedlają się na planecie niebezpiecznie bliskiej Nital. Trzeba powstrzymać ich ekspansję póki nie zbliżą się za bardzo...
- **Zniszczyć statek!**
Niedługo odlatuje statek z zaopatrzeniem. Może uda się na niego dostać, zniszczyć zapasy i wybić załogę. To na pewno osłabi cesarstwo.

Galaktyczna Wojna

KARTA POSTACI

Imię:

Przydomek:

Wiek:

Profesja:

Honor:

Atrybuty:

Siła

Zręczność

Intelekt

Postrzeżenie

Punkty wytrzymałości:

maksymalnie obecnie

Walka:

Wręcz: $k4+_{siła}+_{atak}$; Obrona: $k4+_{siła}+_{parowanie}$

Strzelanie: $k4+_{postrzeżenie}+_{celność}$; Unik: $k4+_{zręczność}+_{unik}$

Umiejętności:

Nazwa	Atrybut	+5	+10
-------	---------	----	-----

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

.....
-------	-------	-------	-------

Broń: Obrażenia: $k4+_{siła}+_{broni}$

Broń: Obrażenia: $k4+_{siła}+_{broni}$

Broń: Obrażenia: $k4+_{siła}+_{broni}$

Pancerz:

Ochrona:

Doświadczenie obecnie:

Doświadczenie całość:

Ulepszenia:

Nazwa	Ilość
-------	-------

.....
-------	-------

.....
-------	-------

.....
-------	-------

.....
-------	-------

.....
-------	-------

.....
-------	-------

.....
-------	-------

.....
-------	-------

.....
-------	-------

.....
-------	-------