

WYSPY SKRAJU KRÓLESTWA

INFORMACJE OGÓLNE O POSTACI

WYGLĄD POSTACI

Imię	Alain Moreau	Pochodzenie	człowiek	Włosy	brązowe, zaczesane do góry
Gildia	Kompania Handlowa	Rola	Ranger	Oczy	zielone
Płeć	mężczyzna	Wiek	27	Cera	jasna
PUNKTY ROZWOJU 				Wzrost	187 cm
				Sylwetka	szczupła

ATRYBUTY

SPRAWNOŚĆ	2	MOTORYKA	2	BYSTROŚĆ	2	INTELEKT	2	CHARAKTER	1	WOLA	1
-----------	---	----------	---	----------	---	----------	---	-----------	---	------	---

ZDOLNOŚCI PODSTAWOWE

Manewrowanie	2	Obrona	2	Przeszukiwanie	1	Analiza	2	Ekspresja	1	Dowodzenie	0
Walka	2	Skradanie się	1	Spostrzegawczość	1	Mądrość	0	Perswazja	1	Empatia	1
Wytrzymałość	1	Wytwarzanie	1	Sztuka przetrwania	2	Zdobywanie wiedzy	0	Zapytywanie	1	Skupienie	1

ZDOLNOŚCI ZAAWANSOWANE

[illegible]

ZASADY SPECJALNE POSTACI

Nazwa	Opis
Czaruś	Kość premiowa gdy do wyznaczenia PT używa się Charakteru, podczas gdy postać rozmawia z przedstawicielem płci przeciwnej.
Stare metody z wyboru	+1 do PT do testów Walki, gdy postać wyprowadza atak bronią białą lub miotającą.
Dziecko pustelnika	Jeżeli skorzystanie z technologii II rewolucji przemysłowej wymaga wykonania testu, to postać otrzymuje wtedy -1 do PT.
Znawca bestiariusza	Postać posiada ekspercką wiedzę o bestiach występujących na Archipelagu Hestrocor.
Zdobywanie pożywienia	Jeżeli postać jest na łonie natury, to może wykonać test Sztuki Przetrawiania - ilość sukcesów oznacza, ile porcji (na jedną osobę) pożywienia i wody zdobyła w ciągu 1 godziny.
Pogarda dla biurokracji	Kość karna przy testach ogólnie związanych z tzw. „załatwianiem formalności” oraz „papierkową robotą”.

PLECAK

Główna przegródka

Przednia przegródka

Zestaw kuchenny	Zestaw trapeza		
		Prawa boczna przegródka	
		Termos z kubeczkiem	

STANY

Morale	3	()
Szczęście	8	()
Szybkość	4	()
Wydolność	2	()
Zasobność	3	()

OBRAŽENIA

Urazy



Stres



PANCERZ

Ochrona
Zasady specjalne

BROŃ PODRECZNA

Nazwa	Typ	Zasięg	Obrażenia	Magazynek	Zasady specjalne
Łuk	dystansowa, miotająca	średni	K4+1	1	odzyskiwanie amunicji; przeładowanie [trwa to 1PC]; strzał balistyczny
Toporek	biała	średni	K4+2	n/d	-

PRZEDMIOTY W BAGAŻNIKU / JUKACH

DODATKOWE INFORMACJE O POSTACI

Zestaw trapera [walizeczka z przedmiotami, które mogą pomóc w orientowaniu się w dziczy; zawiera on kompas, busołą, lornetkę, latarkę, lampę naftową oraz zapalniczkę]

Zasada specjalna broni:
- odzyskiwanie amunicji: po wystrzeleniu co najmniej jednej strzały, użytkownik może podejść do miejsca, gdzie strzała trafiła i spróbować ją odzyskać - należy wtedy wykonać test na podstawie Wytwarzania i za każdy poziom sukcesu, użytkownik odzyskuje jedną strzałę
- strzał balistyczny: pozwala na strzelanie do celu, kiedy nie jest on widoczny przez strzelca, ale nie ma przeszkody terenowej nad nim; taki strzał powoduje, że atakujący otrzymuje -2 do PT na trafienie z tej broni

NOTATKI GRACZA

LISTA NAJCZĘSTSZYCH MODYFIKATORÓW

modyfikatory +X do PT	modyfikatory -X do PT
PW postaci > WPW (+1)	PW postaci < WPW (-2)
dokładne robienie czynności w Szybkich Wydarzeniach (+1)	pospieszne robienie czynności w Szybkich Wydarzeniach (-2)
broń biała użytkownika jest dłuższa od broni białej przeciwnika (+1 / +2)	broń biała użytkownika jest krótsza od broni białej przeciwnika (-1 / -2)
cel jest bliżej niż optymalny zasięg broni dystansowej (+1)	cel jest dalej niż optymalny zasięg broni dystansowej (-1)
	ciężkie rany u postaci (-1 / -2 / -3)
	testy Obrony przy kolejnych przyjmowanych atakach w tej samej rundzie

Nazwa	Typ	Zasięg	Obrażenia	Magazynek	Zasady specjalne
Miecz z magiczną różdżką	biała	średni	2K3+2	3	magiczna

PRZEDMIOTY W BAGAŻNIKU / JUKACH

DODATKOWE INFORMACJE O POSTACI

Zasady specjalne broni:
- **magiczna:** broń zadaje obrażenia od magii (zamiast standardowych);
na tą broń nie można skutecznie nałożyć kolejnego zaklęcia

NOTATKI GRACZA

LISTA NAJCZĘSTSZYCH MODYFIKATORÓW

modyfikatory +X do PT PW postaci > WPW (+1) dokładne robienie czynności w Szybkich Wydarzeniach (+1) broń biała użytkownika jest dłuższa od broni białej przeciwnika (+1 / +2) cel jest bliżej niż optymalny zasięg broni dystansowej (+1)	modyfikatory -X do PT PW postaci < WPW (-2) pospieszne robienie czynności w Szybkich Wydarzeniach (-2) broń biała użytkownika jest krótsza od broni białej przeciwnika (-1 / -2) cel jest dalej niż optymalny zasięg broni dystansowej (-1) ciężkie rany u postaci (-1 / -2 / -3) testy Obrony przy kolejnych przyjmowanych atakach w tej samej rundzie
---	--

WYSPY SKRAJU KRÓLESTWA

INFORMACJE OGÓLNE O POSTACI

WYGLĄD POSTACI

Imię	Gisèle Ancel	Pochodzenie	człowiek	Włosy	brązowe, ścięte do szyi
Gildia	Kompania Handlowa	Rola	Medyk	Oczy	niebieskie
Płeć	kobieta	Wiek	30	Cera	jasna
PUNKTY ROZWOJU 				Wzrost	164 cm
				Sylwetka	szczupła

ATRYBUTY

SPRAWNOŚĆ	2	MOTORYKA	2	BYSTROŚĆ	1	INTELEKT	2	CHARAKTER	2	WOLA	2
-----------	---	----------	---	----------	---	----------	---	-----------	---	------	---

ZDOLNOŚCI PODSTAWOWE

Manewrowanie	1	Obrona	1	Przeszukiwanie	1	Analiza	1	Ekspresja	1	Dowodzenie	0
Walka	0	Skradanie się	0	Spostrzegawczość	1	Mądrość	2	Perswazja	2	Empatia	2
Wytrzymałość	2	Wytwarzanie	2	Sztuka przetrwania	1	Zdobywanie wiedzy	1	Zapytywanie	1	Skupienie	1

ZDOLNOŚCI ZAAWANSOWANE

[illegible]

ZASADY SPECJALNE POSTACI

Nazwa	Opis
Oswojona z okrucieństwem	Postać nie musi wykonywać testu strachu z powodu widoku okaleczeń, rozkładu oraz innych pobitewnych widoków.
Każdy bandaż na wagę złota	Gdy postać korzysta z ekwipunku leczącego urazy, to leczy ona dodatkowo +K3 lekkich urazów lub +1 ciężkich urazów.
Perfekcjonistka	Dodatkowe -1 do PT w sytuacji, gdy postać wykonuje czynność pośpiesznie w trakcie szybkiego wydarzenia.
Toksykolożka	Postać posiada ekspercką wiedzę o truciznach i toksynach.
Fakultet z patomorfologii	Kość premiiowa, gdy do wyznaczenia PT używa się Intelaktu, podczas wykonywania sekcji zwłok i określania przyczyny zgonu.
Po pierwsze nie szkodzić	Kość karna przy testach wykonywanych podczas czynności, przez które inna rozumna postać może otrzymać obrażenia.

PLECAK

Główna przegródka

Przednia przegródka

Torba lekarska			
		Prawa boczna przegródka	
		Termos z kubeczkiem	

Drobne przedmioty (podręczne)

Lewa boczna przegródka

Mosiężny pierścień Kompanii Zegarek na bransolecie Pióro wieczne i notatnik	
	Aktualnie noszony wielki przedmiot

Gotówka: 4

STANY

Morale	4	()
Szczęście	8	()
Szybkość	4	()
Wydolność	2	()
Zasobność	3	()

OBRAŻENIA

Urazy



Stres



PANCERZ

Ochrona
Zasady specjalne

BROŃ PODRECZNA

Nazwa	Typ	Zasięg	Obrażenia	Magazynek	Zasady specjalne
Pistolet	dystansowa, palna	krótki	2K3	7	jednoręczna; krótka; przeładowanie [trwa to 2PC]

PRZEDMIOTY W BAGAŻNIKU / JUKACH

DODATKOWE INFORMACJE O POSTACI

Torba lekarska [niezbędnik każdego lekarza; zawiera ona apteczkę, miksturę leczenia, miksturę odżywczą, miksturę opanowania oraz narzędzia medyczne]

NOTATKI GRACZA

LISTA NAJCZĘSTSZYCH MODYFIKATORÓW

modyfikatory +X do PT PW postaci > WPW (+1) dokładne robienie czynności w Szybkich Wydarzeniach (+1) broń biała użytkownika jest dłuższa od broni białej przeciwnika (+1 / +2) cel jest bliżej niż optymalny zasięg broni dystansowej (+1)	modyfikatory -X do PT PW postaci < WPW (-2) pospieszne robienie czynności w Szybkich Wydarzeniach (-2) broń biała użytkownika jest krótsza od broni białej przeciwnika (-1 / -2) cel jest dalej niż optymalny zasięg broni dystansowej (-1) ciężkie rany u postaci (-1 / -2 / -3) testy Obrony przy kolejnych przyjmowanych atakach w tej samej rundzie
--	---

WYSPY SKRAJU KRÓLESTWA

INFORMACJE OGÓLNE O POSTACI

WYGLĄD POSTACI

Imię	Josué Appell	Pochodzenie	człowiek	Włosy	czarne, krótko przyszyryżone
Gildia	Kompania Handlowa	Rola	Detektyw	Oczy	piwne
Płeć	mężczyzna	Wiek	33	Cera	jasna
PUNKTY ROZWOJU				Wzrost	168 cm
				Sylwetka	szczupła

ATRYBUTY

SPRAWNOŚĆ	2	MOTORYKA	1	BYSTROŚĆ	2	INTELEKT	2	CHARAKTER	2	WOLA	1
-----------	---	----------	---	----------	---	----------	---	-----------	---	------	---

ZDOLNOŚCI PODSTAWOWE

Manewrowanie	1	Obrona	1	Przeszukiwanie	2	Analiza	2	Ekspresja	0	Dowodzenie	1
Walka	2	Skradanie się	1	Spostrzegawczość	2	Mądrość	1	Perswazja	1	Empatia	0
Wytrzymałość	1	Wytwarzanie	0	Sztuka przetrwania	1	Zdobywanie wiedzy	1	Zapytywanie	2	Skupienie	1

ZDOLNOŚCI ZAAWANSOWANE

Akrobatyka	0	Obsł. mechanizmów	0	Kryptografia	2	Inżynieria	0	Handel	0	Kapłaństwo	0
Atletyka	0	Zręczne dłonie	0	Nawigacja	0	Medycyna	0	Występy	0	Władanie magią	0

ZASADY SPECJALNE POSTACI

Nazwa	Opis
Odpowiednie metody rozmawiania	Kość premiowa gdy do wyznaczenia PT używa się Perswazji, podczas gdy postać przesłuchuje inną postać, będąc z nią sam na sam.
Pamięć do twarzy	Gdy postać choć raz ujrzy czyjaś twarz, to nigdy jej nie zapomni (a jeżeli Gracz by zapomniał, to MG powinien Graczowi przypomnieć, gdzie postać widziała daną twarz wcześniej).
Palacz	-1 do PT do wszystkich testów, jeżeli postać nie wypali co najmniej jednego papierosa na jedną Porę dnia. Wada ta kumuluje się. Aby zniwelować negatywny modyfikator, postać musi wypalić dwa papierosy w przeciągu 5 minut.
Broń służbowa	+1 do PT do testów Walki, gdy postać wyprowadza atak bronią palną z zasadą specjalną „jednoręczna”.
Analityk zbrodni	Raz na sesję postać może wydedukować i myślami odtworzyć dokładny przebieg zdarzeń, który miał miejsce na obszarze, gdzie dokonano przestępstwa.
Bezsenna	Postać ma stały negatywny bonus wynoszący -2 do Modyfikatora Odpoczynku (MO).

Główna przegródka

PLECAK

Przednia przegródka

Prawa boczna przegródka

Termos z kubeczkiem

STANY

Morale

3

()

Szczęście

8

()

Szybkość

3

()

Wydolność

2

()

Zasobność

3

()

OBRAŻENIA

Urazy

Stres

BROŃ PODRĘCZNA

Nazwa

Typ

Zasięg

Obrażenia

Magazynek

Zasady specjalne

Pistolet maszynowy

dystansowa, palna

krótki

2K3

30

przeładowanie [trwa to 3PC]; seria

Rewolwer

dystansowa, palna

krótki

2K4

6

jednoręczna; krótka; pojedyncze ładowanie

Drobne przedmioty (podręczne)

Mosiężny pierścień Kompanii
Zegarek na bransolecie
Pióro wieczne i notatnik
Paczka papierosów
Zapalniczka

Gotówka: 0

Lewa boczna przegródka

Aktualnie noszony wielki przedmiot

PANCERZ

Ochrona

Zasady specjalne

PRZEDMIOTY W BAGAŻNIKU / JUKACH

DODATKOWE INFORMACJE O POSTACI

NOTATKI GRACZA

LISTA NAJCZĘSTSZYCH MODYFIKATORÓW

modyfikatory +X do PT PW postaci > WPW (+1) dokładne robienie czynności w Szybkich Wydarzeniach (+1) broń biała użytkownika jest dłuższa od broni białej przeciwnika (+1 / +2) cel jest bliżej niż optymalny zasięg broni dystansowej (+1)	modyfikatory -X do PT PW postaci < WPW (-2) pospieszne robienie czynności w Szybkich Wydarzeniach (-2) broń biała użytkownika jest krótsza od broni białej przeciwnika (-1 / -2) cel jest dalej niż optymalny zasięg broni dystansowej (-1) ciężkie rany u postaci (-1 / -2 / -3) testy Obrony przy kolejnych przyjmowanych atakach w tej samej rundzie
---	--

PRZEDMIOTY W BAGAŻNIKU / JUKACH

DODATKOWE INFORMACJE O POSTACI

Symbol Patronów [dodaje +1 do Magicznej Ochrony (nawet jeśli użytkownik nie ma na sobie pancerza) oraz dodaje +1 do wyniku przy rzucie na modlitwę]

Zasady specjalne broni:
- **magiczna:** broń zadaje obrażenia od magii (zamiast standardowych); na tą broń nie można skutecznie nałożyć kolejnego zaklęcia

NOTATKI GRACZA

LISTA NAJCZĘSTSZYCH MODYFIKATORÓW

modyfikatory +X do PT PW postaci > WPW (+1) dokładne robienie czynności w Szybkich Wydarzeniach (+1) broń biała użytkownika jest dłuższa od broni białej przeciwnika (+1 / +2) cel jest bliżej niż optymalny zasięg broni dystansowej (+1)	modyfikatory -X do PT PW postaci < WPW (-2) pospieszne robienie czynności w Szybkich Wydarzeniach (-2) broń biała użytkownika jest krótsza od broni białej przeciwnika (-1 / -2) cel jest dalej niż optymalny zasięg broni dystansowej (-1) ciężkie rany u postaci (-1 / -2 / -3) testy Obrony przy kolejnych przyjmowanych atakach w tej samej rundzie
---	--