



THORCAL

GRA FABULARNA



LAGMAN

5 ŁASKA BOGÓW

1x WER

5 PRZESUNIĘCIA

1x OP

30 WITALNOŚĆ

15 + 5 x BC

25 SKUPIENIE

INT x 5

7 WYSPORTOWANIE

BC + ZR

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

BUDOWA CIAŁA

3

WALKA BRUTALNA

3

6

WALKA WRĘCZ

-

3

WYTRZYMAŁOŚĆ

-

3

ZRĘCZNOŚĆ

4

PROWADZENIE

-

4

REFLEKS

-

6

WALKA FINEZYJNA

-

4

PERCEPCJA

3

SZTUKA PRZETRWANIA

-

3

WALKA DYSTANSOWA

-

3

WYCZULONE ZMYŚŁY

-

3

INTELIGENCJA

5

RZEMIOSŁO

4

9

WIEDZA OGÓLNA

4

9

WIEDZA TAJEMNA

4

9

OPANOWANIE

5

INFILTRACJA

-

5

KONEKSJE

3

8

TRIK I FORTEL

3

8

WERWA

5

CHARYZMA

5

10

GWIEZDNE DZIEDZICTWO

4

9

SIŁA WOLI

-

5

ROZJOKARZENIE

ZALETY

WSPARCIE

Raz na turę, w ramach akcji ruchowej, wybierz przeciwnika, który traci swoją następną akcję ruchową lub bojową (Ty wybierasz), albo jedną i drugą, jeśli wykorzystasz 1 Łaskę Bogów. Zaleta może być użyta tylko raz względem danego przeciwnika podczas tego samego starcia.

Raz na rundę, w ramach Reakcji, możesz zapewnić wybranemu sojusznikowi, znajdującemu się na dystansie nie większym niż średni, premię +5 do dowolnego testu (po wykonaniu przez niego rzutu). Zaleta może być wykorzystana w ciągu jednej sesji tyle razy, ile wynosi wartość Twojej Werwy.

FATUM powoduje, że gracz nie może korzystać w danym rzucie z Przesunięć, Łaski i Przerzutów.

PREMIA [WIELKOŚĆ CELU]
DUŻY +2
OLBRZYMI +4
GIGANTYCZNY +6

OBRONA

WARTOŚĆ POCZ.	ZR	PER	ATUTY	PREMIE	SUMA
15	4	3	—	—	24

WALKA W ZWARCIE

NAZWA BRONI	TYP	ATAKI	WALKA B/F/W	CELNOŚĆ	TRAF.	OBRAŻENIA
Topór labrys	J	1	6	+2	8	9 + 1k10

WALKA DYSTANSOWA

NAZWA BRONI	TYP	ATAKI	WALKA DYSTANSOWA	BLISKI	ŚREDNI	DALEKI	EKSTR.	OBRAŻENIA
—	—	—	—	—	—	—	—	—

PANCERZ

NAZWA	OCHRONA	ZASADA SPECJALNA
Lamelkowy	7	—

TARCZA

NAZWA	ZASADA SPECJALNA
Okrągła	FATUM do Infiltracji i Wyportowania

3 UŻYCIA

NAPRAWA: PT 20

[illegible][illegible]

BRATNIA DUSZA	
POZIOM:	

NOTATKI / HISTORIA POSTACI	

MOCE					
NAZWA	TYP	TRUD.	KOSZT	ZASIĘG	DZIAŁANIE

Wizje Minionych Dni	Prosta	15	2	Średni	Postać chroniona tą mocą może skorzystać z jej efektu, aby otrzymać premię +2 do dowolnego testu niezwiązanego z trafieniem w walce ani korzystaniem z mocy. Efekt utrzymuje się przez 12 godzin lub do pierwszej aktywacji. Premia przyznawana jest przed rzutem.
Odtrucie	Prosta	13	4	Bliski	Wyczuwasz wszystkie trucizny, wywary magiczne i podobne specyfiki działające na Ciebie lub inną wybraną postać. Następnie możesz wybrać jedną z tych substancji i usunąć ją z organizmu.
Uzdrowienie	Potężna	18	6	Bliski	Przywracasz wybranej istocie Witalność w ilości równej 1k20 + wartość Twojej Werwy. Możesz w ten sposób uzdrowić siebie. Podbicie: Jak wyżej, przy czym dystans zmienia się na Średni.
Rozproszenie Mocy	Potężna	21	4	Bliski	Wyczuwasz wszystkie nadprzyrodzone efekty działające na wybraną postać (opętanie, czary, moce itp.) i możesz usunąć jeden z nich. Dotyczy to również wszelkich tego typu efektów, które zwiększają możliwości Twoich wrogów.