



THORCAL

GRA FABULARNA



WIKING

3 ŁASKA BOGÓW

1x WER

4 PRZESUNIĘCIA

1x OP

40 WITALNOŚĆ

15 + 5 x BC

15 SKUPIENIE

INT x 5

10 WYSPORTOWANIE

BC + ZR

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

BUDOWA CIAŁA

5

WALKA BRUTALNA

6

11

WALKA WRĘCZ

-

5

WYTRZYMAŁOŚĆ

4

9

INTELIGENCJA

3

RZEMIOSŁO

-

3

WIEDZA OGÓLNA

-

3

WIEDZA TAJEMNA

-

3

ZRĘCZNOŚĆ

5

PROWADZENIE

-

5

REFLEKS

4

9

WALKA FINEZYJNA

-

5

OPANOWANIE

4

INFILTRACJA

-

4

KONEKSJE

-

4

TRIK I FORTEL

-

4

PERCEPCJA

5

SZTUKA PRZETRWANIA

3

8

WALKA DYSTANSOWA

4

9

WYCZULONE ZMYŚŁY

-

5

WERWA

3

CHARYZMA

3

6

GWIEZDNE DZIEDZICTWO

3

6

SIŁA WOLI

4

7

ZBROJMISTRZ

Potrafisz wzmocnić swoją broń tak, by chronić miejsca zazwyczaj odkryte. Wszystkie noszone przez Ciebie broje mają parametr ochronny zwiększony o 1. Ponadto chronią przed każdą formą ataku, nawet mocą Atlantów, magią itp. Nie możesz w ten sposób zmodyfikować zbroi innej postaci.

ZALETY

W ramach akcji darmowej możesz do początku swojej następnej tury zwiększyć dwie spośród następujących wartości: trafienie, Obronę, Refleks, Wyportowanie lub zadawane obrażenia o 3. Zaletę tę możesz w ciągu jednej sesji wykorzystać tyle razy, ile wynosi Twoja wartość OP.

WIARUS

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	5	5	-	-	25

WALKA W ZWARCIU

NAZWA BRONI	TYP	ATAKI	WALKA B/F/W	CELNOŚĆ	TRAF.	OBRAŻENIA
Włócznia	J / M	1	11	+2	13	10 + 1k10

Dublet: Przebicie

PT TESTÓW

ŁATWY	10
STANDARDOWY	15
TRUDNY	20
BARDZO TRUDNY	25
EKSTREMALNY	30
LEGENDARNY	35
BOSKI	40

WALKA DYSTANSOWA

NAZWA BRONI	TYP	ATAKI	WALKA DYSTANSOWA	BLISKI	ŚREDNI	DALEKI	EKSTR.	OBRAŻENIA
Łuk długi	DW	1	9	12	12	11	11	11 + 1k10

PANCERZ

NAZWA	OCHRONA	ZASADA SPECJALNA
Kolczuga	9	FATUM do Infiltracji i Wyportowania

TARCZA

NAZWA	ZASADA SPECJALNA
Okrągła	FATUM do Infiltracji i Wyportowania

3 UŻYCIA

NAPRAWA: PT 20

[illegible][illegible]

BRATNIA DUSZA	
<hr/>	
POZIOM:	

NOTATKI / HISTORIA POSTACI	

MOCE					
NAZWA	TYP	TRUD.	KOSZT	ZASIĘG	DZIAŁANIE

NAZWA	TYP	TRUD.	KOSZT	ZASIĘG	DZIAŁANIE
W. Hartu Ducha	Prosty	12	2	Średni	Wybrana żywa istota zostaje wyzwolona spod działania Strachu. Jeżeli cel już został poddany działaniu tego efektu, moc jest aktywowana natychmiast. W przeciwnym wypadku zapewnia wybranej postaci ochronę przed nim przez 12 godzin.
Leczenie Ran	Prosty	14	4	Średni	Przywracasz wybranej istocie tyle Witalności, ile wynosi wartość Twojej Werwy.
Mentalne Uderzenie	Prosty	13	2	Średni	Zadajesz wybranej ofercie 6 obrażeń (zbroja nie zapewnia ochrony przed tym efektem).