

RIP



WITAMY W SWIECIE ROZPUSTY I PRZEPYCHU

ZASADY OGÓLNE:

CELEM JEST DOTRWAŃIE DO SYTUACJI W KTOREJ NIC NIE PRZESZKADZA W DALSZEJ
EGZYSTENCJI GRACZY

JEST TO TYPOWA GRA W STYLU DANDZEN I DRAGONS CZYLI JEST JEDEN MISTRZ, KTORY OPOWIADA CO SIE DZIEJE, WYKONUJE RUCH ZA PRZECIWNIKOW, WYMYSLA WYPOWIEDZI POSTACI NIEZALEZNYCH I PILNUJE BY INNI GRACZE SKRUPULATNIE WYPELNIALI SWOJE KARTY POSTACI O AKTUALNY ICH STAN.

GRACZE STARAJA SIE PRZEZYC LUB WYKONAC MISJE O ILE SIE JEJ PODEJMA. MOGA WSPOLPRACOWAC, ROZDZIELAC SIE LUB JEBAC WSZYTKICH I POJSC ZBIERAC KWIATKI NA POLU.

AKCJA GRZY DZIEJE SIE W CZASIE RZECZYWISTY, GDY KAZDY GRACZ ZADEKLARUJE WYKONANIE CZYNNOSCI KTORA ZAJMUJE DLUZSZY CZAS NP. DZIERGANIE MAJTEK, LUB SPANIE CZAS PRZESKAKUJE O KILKA GODZIN DO PRZODU.

MISTRZ GRZY SAM DECYDUJE CZY WYKONANIE AKCJI WYMAGA DODATKOWEGO RZUTU KOSTKA ALE MUSI TO UZASADNIC. GRACZ DOPOKI JEJ NIE WYKONA MOZE NIE WIEDZIEC ZE AKCJA BEDZIE WYMAGALA DODATKOWEGO RZUTU, A MISTRZ GRZY NIE MUSI OSTRZEGAC GRACZA ANI MU ODPOWIADAC GDY O TO ZAPYTA

DO GRZY POTRZEBNE SA PO 2 KOSTKI K6 NA KAZDEGO GRACZA, ALE MOGA SIE KURWA DZIELIC JEDNYM ZESTAWEM ALE TO NIEWYGODNE.

JEDNA KOSTKA ODPOWIADA ZA ILOSC ZADANYCH OBRAZEN I POZIOMU STRESU, DWIE KOSTKI ODPOWIADAJA ZA WYKONYWANIE AKCJI, TRAFIENIE PRZECIWNIKA, UNIK.
BARDZIEJ SZCZEGOLOWO UZYCIE KOSTEK BEDZIE OPISANE POZNIEJ.

WYRZUCENIE DWOCH JEDYNEK OZNACZA SUPER PECHA I MASZ PRZERABANE, DWIE SZOSTKI TO SUPER SZCZESCIE I INNI BEDA CI ZAZDROSCIC.

OGOLNIE PRZYJMUJE SIE ZE IM WIECEJ SIE WYRZUCI TYM LEPIEJ

SWIAT

SWIAT JEST PODOBNY DO TEGO Z WŁADCY PIERSCIENI I INNYCH MAINSTREAMOWYCH FANTASY. ELFY SIE NIENAWIDZA Z KRASNOLUDAMI, JEST MAGIA JEST MIECZ I NAWET JEST SMIERZACY TROLL.

CHRONOLOGIA SWIATA:

0=1000 LAT POWSTANIE SWIATA I PIERWSZEJ RASY ELFÓW

1000 LAT POJAWIENIE SIE PIERWSZYCH ZLYCH ELFÓW, KTÓRZY POKUSILI SIE O STWORZENIE ORKÓW. POJAWIENIE SIE RACZKUJACEJ RASY LUDZI IGNOROWANEJ PRZEZ INNE RASY

1000 LAT - 5000 LAT WIELKIE WOJNY MIEDZY ELFAMI I ORKAMI POWSTANIE „INTELIGENTNEJ” RASY GOBLINÓW KTÓRZY ZYJA W WIA RUNKACH ODPOWIADAJACYM ORKOM. ORKI WYKORZYSTUJA SWOJA POZYCJE DO POMIATANIA GOBLINAMI CHOC OBIE RASY KOEGZYSTUJA. NIEJEDNOKROTNIE GOBLINY POMAGALY ORKOM W WALKACH MIMO NIEWDZIECZNEGO ZACHOWANIA SIE ORKÓW. ORKI STOPNIOWO WYGRYWALY KOLEJNE BITWY

5000 – POJAWIENIE SIE Z INNEGO KONTY NENTU I EKSPANSJA KRASNOLUDÓW. RASA TA UCIEKLA ZE SWOICH ZIEM Z POWODU CIEZKICH LODOWYCH WARUNKÓW W KTÓRYCH ZYLI, DO TEJ PORY ZYLI W JASKINIACH I WYBUDOWANYCH TUNELACH, ALE ZROBILY SIE ZBYT CIASNE DLA ROSNACEJ POPULACJI. KRASNOLUDY W OBLICZY ORKÓW ROWNIEZ NIE MOGLY SIE Z NIMI UPORAC

5000 – 15000 WSPOLNA WALKA ELFÓW I KRASNOLUDÓW PRZECIWKO ARMIOM ORKÓW I GOBLINÓW I NARASTAJACE SIE WEWNETRZNE KONFLIKTY MIEDZY ELFAMI I KRASNOLUDAMI

15000 – DO ARMI ELFÓW I KRASNOLUDÓW DOLACZAJA JUZ OGARNIECI LUDZIE. DOCHODZI DO WIELKIEJ WOJNY PIERCIU ARMII W KTOREJ ORKOWIE SA ZMUSZENI DO PODDANIA SIE.

15000 – 18000 ZDEMILITARYZOWANIE ORKÓW I GOBLINÓW. POWSTANIE PIERWSZYCH WOJN DOMOWYCH KLANÓW ORKÓW I GOBLINÓW. CO INTELIGETNIEJSI UCIEKLI DO SWIATA LUDZI JAKO UCHODZCY I IMIGRANCY PROBUJAC ZYC Z NIMI W ZGODZIE. ELFY I KRASNOLUDY WYNISZCZONE MECZACA WALKA Z ORKAMI ROWNIEZ ZOSTALY ZMUSZONE ZAMIESZKAC WSROD LUDZI.

18000 PRZESLADOWANIE PRZEZ INNE RASY GOBLINÓW. DO DZIS UZNAWANE ZA OBIBOKÓW I ZLODZIEJI. POJAWIENIE SIE NOWEGO ZAGROZENIA NIEUMARLYCH

18000 – 20000 NIEUMARLI OKAZALI SIE ZBYT POTEZNI ALE TEZ MAŁO MOBILNI. CAŁKOWICIE PODBILI 2/3 KONTYNENTU RESZTA RAS SIE ZJEDNOCZYŁA. NISZCZĄC WSZYSTKIE MOSTY, WZNOSZĄC MURY I WYKOPUJĄC NOWE RZĘKI UDALO SIE ZATRZYMAC ARMIE NIEUMARŁYCH KTORZY SIE WYCOFALI.

20000 NADSZEDŁ CZAS BIEDY. LUDZIE STOPNIOWO ZACZELI WYCHODZIC POZA OBRONNE FORTYFIKACJE I NIE NATRAFILI NA ARMIE NIEUMARŁYCH. ZACZĘTO PONOWNIE OSLEDENIE TERENOW ZNISZCZONYCH PRZEZ NIEUMARŁYCH.

CZASY OBECNE

KAZDA Z RAS PROBUJE OD NOWA ODBUDOWAC SWOJA POTEGE, GDY DO DYSPozyCJI MAJA 1/3 KONTYNENTU MOGA JEDYNYM SPOSOBEM NA ROZWOJ JEST WSPOLPRACA Z INNYMI RASAMI JEDNAK NIE KAZDY MA TAKIE POGLADY. RASA LUDZI JEST LACZNIKIEM I MIEJSCEM ZBIORU WSZYSTKICH RAS. KROLESTWO LUDZI ZOSTALO OKRZYNIETE „ZJEDNOCZONYM KROLESTWEM SWIATA”. NIESTETY Z POWODU BIEDY PANUJE TAM CAŁKOWITY TOTALITARYZM. NADUZYWANIE PRAW PRZEZ STRAZ MIEJSKA JEST TUTAJ CODZIENNOSCIA, SIANA JEST PROPAGANDA KRÓLEWSKA, A JEDYNE CO MOZE GO POWSTRZYMAC TO DZIAŁAJACY OD JAKIEGOS CZASU RUCH OPORU. NIKT NIE WIE CO SIE STALO Z NIEUMARŁYMI I CZY WRÓCA PONOWNIE.

ZASADY OGÓLNE C.D.

DOSWIADCZENIE ZDOBYWA SIE PO SUKCESIE WYKONANIA AKCJI WYMAGAJACEJ RZUTU KOSTKA. O NABYCIU NOWEJ ZDOLNOSCI INFORMUJE MISTRZ GRY WEDLUG WLASNEGO UZNANIA. PRZYKLADOWO DO NOWEGO POZIOMU TRZEBA ZDOBYC 100 PUNKTOW DOSWIADCZENIA. ZA UDANA KRADZIESZ KIESZONKOWA ZDOBYWASZ 10 PUNKTOW. PO UDANEJ KRADZIEZY MISTRZ GRY MOZE POWIADOMIC GRACZA O NABYCIU UMIEJETNOSCI KRADZIEZY KIESZONKOWEJ DZIEKI CZEMU DOSTAJE BONUS -1 DO RZUTU NA SUKCES
KRADZIEZY.

GDY SA CIEZKIE CZASY MOZNA ZGINAC NIE TYLKO OD MIECZA ALE TEZ Z ZIMNA LUB GLODU. MA TUTAJ ZNACZENIE PORO ROKU.

WYNISZCZANIE KAZDY PRZEDMIOT ULEGA STOPNIOWEMU WYNISZCZANIU

BRON MA 10 PUNKTOW ODPORNOSCI I PO KAZDYM UZYCIU TRACI JEDEN PUNKT.

KAZDE UBRANIE I INNY PRZEDMIOT MA TYLKO 6 PUNKTOW ALE TRACI JE RAZ DZIENNIE CHYBA ZE WYDARZY SIE COS CO JE USZKODZI SZYBCIEJ. NIEUZYWANE PRZEDMIOTY NIE TRACA PUNKTOW.

GLÓD MA TYLKO 2 PUNKTY KTÓRE RÓWNIEŻ TRACI SIE PO JEDNYM DZIENNIE. UZUPELNIĄ SIE JE PRZEZ ZJEDZENIE CZEGOKOLWIEK CO SIE DO TEGO NADAJE.

STRES NARASTA W RÓZNYCH OKOLICZNOŚCIACH GŁÓWNIEM W TRAKCIE WALKI ALE RÓWNIE PODCZAS WYKONUJĄC STRESOGENNYCH CZYNNOSCI NP. PRZEKRADANIE SIE OBOK STRAŻNIKÓW. ROSNIE POJEDYŃCZO W CZASIE RZECZYWISTY LUB CO TURE W TRAKCIE WALKI. PODCZAS WALK RZUT NA STRES ROBI SIE PO OTRZYMANIU OBRAZEN

DOMYSLNIE ROBI SIE RZUT JEDNĄ KOSTKĄ GDY WYPADNIE OD 1-3 POZIOM STRESU W TRAKCIE STRESUJĄCEJ SYTUACJI ROSNIE, GDY WYPADNIE 4-6 WTEDY NIC SIE NIE DZIEJE. POZIOM STRESU SAM SIE REGENERUJE PO JAKIMS CZASIE DO POZIOMU ZRELAKSOWANEGO. POZIOM STRESU WPŁYWA NA RZUT JEDNĄ I DWIE KOSTKAMI

ZIMNO MAX. 2 PUNKTY. DO NORMALNEGO FUNKCJONOWANIA POTRZEBNY JEST 1 PUNKT ZA UBRANIA CHYBA ZE NADEJDZIE ZIMA. ZIMA - GRACZ POSIADA 2 PUNKTY CIEPLA. MAKSYMALNIE 1 PUNKT CIEPLA ZAPEWNIĄ UBRANIE, KTÓRE MOZE ZOSTAC ZNISZCZONE Z RÓZNYCH PRZYCZYŃ. DRUGI PUNKT POCHODZI Z INNYCH ZRODEL NP. PIECA. PO UTRACIE JEDNEGO PUNKTU DODAJE SIE MODYFIKATOR WYKONYWANYCH AKCJI =1. PO UTRACIE DWÓCH PUNKTÓW JEST NIEZDOLNY DO WALKI, A PO 12 GODZINACH UMIERA Z WYZIEBIENIA.

WSPÓLCZYNNIKI

GLÓD:

2 PUNKTY – UTRATA 1 DZIENNIE. KTOS UMIERA Z GŁODU GDY MINIE RÓWNE 48 GODZIN OD OSTATNIEGO POSILKU

STRES (6 STOPNI)

1. ZRELAKSOWANY (NIC SIE NIE DZIEJE)
2. ZESTRESOWANY (+1 DO UTRUDNIEN W RZUCIE DWIEMA KOSTKAMI)
3. BARDZO ZESTRESOWANY (+2 DO UTRUDNIEN W RZUCIE DWIEMA KOSTKAMI +1 PRZY JEDNEJ KOSTCE)
4. KRYTYCZNY (+3 DO UTRUDNIEN W RZUCIE DWIEMA KOSTKAMI)
5. BARDZO KRYTYCZNY (+4 DO UTRUDNIEN W RZUCIE DWIEMA KOSTKAMI)
6. PANIKA (NIE MOZE WYKONYWAC ZADNYCH AKCJI)

ZIMNO:

1 PUNKTY – 1 ZAPEWNIĄ UBRANIE, 1 INNE ZRODLO CIEPLA

2 PUNKTY = GDY NADEJDZIE ZIMA BRAK 1 PUNKTU TO +1 DO RZUTU KOSTKA BÝ SIE COS
UDAŁO LUB +2 W PRZYPADKU RZUTU DWIEMA KOSTKAMI

WÝTRZÝMALOSC PRZEDMIOTOW

1-6 TRACONE CODZIENNIE PO 1 CHÝBA ZE NIE UZÝWANE

WÝTRZÝMALOSC BRONI

1-10 TRACONE PO KAZDÝM TRAFIENIU BRONIA BIAŁA, LUB PO KAZDÝ UZÝCIU BRONI
DÝSTANSOWEJ

POSTACIE

PUNKTY ZÝCIA/ZDOLNOSCI/ZALEZNOSCI RASOWE SA OPISANE NA KARTACH POSTACI I
KLASACH POSTACI

KARTA GRACZA

UZÝWANA RAZEM Z KARTA POSTACI, OPISUJEMY W NIEJ SZCZEGOLY:

KARTA GRACZA

IMIE:

RASA:

WAGA:

WZROST:

Włos?: tak/nie

SZCZEGÓLOWY OPIS WYGLĄDU

HISTORIA

EKWIPUNEK:

GŁOD (0-2):

BRON:

STRES (0-6):

KLASA:

CIEPŁO (0-2):

POZIOM:

POZYTYWNE EFEKTY

NEGATYWNE EFEKTY

KLASY POSTACI

Chłopiec na posyłki - gdzie diabeł nie może tam chłopca pośle

droga rozwoju

Chłopiec na posyłki >

Specjalna zdolność: zdolność wspinania się na niedostępne normalnie miejsca

Przez niewyżyte pragnienie biegania poziom cukru cały czas jest niski. Limit głodu jest zmniejszony o 1 dzień

Kurier >

Specjalna zdolność: potrafi biegać z ciężkim ładunkiem, nawet z człowiekiem

ostatni poziom do wyboru

> Zwiadowca

Specjalna zdolność: jesteś szybki, spostrzegawczy, ale też nie rzucasz się w oczy.

Trudno cię dostrzec, za to twojemu wzrokowi nic nie umknie.

> Przeszybki

Specjalna zdolność: jesteś ponad przeciętnie szybki, można powiedzieć że reszta świata jest dla ciebie za wolna.

Masz +4 większą szansę na wykonanie uniku podczas walki, a broń dystansowa nigdy w ciebie nie trafi

uwagi

*z każdym następnym poziomem zachowujesz umiejętności poprzedniego

Grajek uliczny - muzyczka ma we krwi

droga rozwoju

Grajek uliczny >

Specjalna zdolność: Granie uspokaja drużynę, dzięki czemu nie podnosi się poziom stresu

Jako grajek uliczny musisz ćwiczyć granie, tracisz codziennie pół dnia na trenowanie grania

Muzyk>

Specjalna zdolność: dobrze zagrany utwór rozgrzewa drużynę do walki. Twoja drużyna dostaje -1 do trafienia

ostatni poziom do wyboru

> Wirtuoz

Specjalna zdolność: Mistrz instrumentu ma niezwykle wprawne paluszki pozwalające mu nie tylko grać świetne utwory, ale używać broni

jednocześnie

> Krytyk

Specjalna zdolność: Jako krytyk potrafi nie tylko oceniać twórczość innych, ale też wykonując jakąś czynność ma szansę na krytyka (podwojenie efektu czynności)

uwagi

*z każdym następnym poziomem zachowujesz umiejętności poprzedniego

*podczas grania nie jest w stanie walczyć, chyba że jest Wirtuozem

*gdy muzyka przestaje grać podczas walki, negatywne efekty stresu nasilają się dwukrotnie

Introwertyk - woli działać sam

droga rozwoju

Introwertyk >

Specjalna zdolność: gdy robi coś sam poziom stresu nigdy nie wzrasta

Dzikus >

Specjalna zdolność: potrafi wykonać czynność która normalnie wymaga dwóch osób

ostatni poziom do wyboru

> Samotny wilk

Specjalna zdolność: gdy jest sam jego potrzeby zatrzymują się w miejscu, m. in nie musi spać i nigdy nie umrze choćby z głodu

> One man army

Specjalna zdolność: podczas samotnej walki na każdego przeciwnika odejmuje się 1 od modyfikatorów walki

uwagi

*z każdym następnym poziomem zachowujesz umiejętności poprzedniego

*od poziomu Dzikus poziom stresu stale wzrasta gdy przebywa w towarzystwie

Kasjer - zna się na sprzedawaniu produktów sklepowych

droga rozwoju

Kasjer >

Specjalna zdolność: potrafi ocenić wartość towaru

Sprzedawca >

Specjalna zdolność: dobry sprzedawca potrafi bronić swojego interesu, 2x większe obrażenia na terenie, którego jest

właścicielem lub współwłaścicielem

ostatni poziom do wyboru

> Handlarz

Specjalna zdolność: potrafi handlować wszystkim również żywym towarem

> Biznesman

Specjalna zdolność: zna się na negocjacjach, potrafi 2x skutecznie prowadzić rozmowy

uwagi

*z każdym następnym poziomem zachowujesz umiejętności poprzedniego

Lichwiarz - dobrze zarobi... kosztem innych

droga rozwoju

Lichwiarz >

Specjalna zdolność: dostaje na start 4 razy więcej złota, a o jego pożyczkach wie wiele osób w mieście

Gangster >

Specjalna zdolność: potrafi zbierać haracz od stałych klientów

ostatni poziom do wyboru

> Szef Mafii

Specjalna zdolność: dostajesz swoich dwóch parobków. Nie potrafią wiele, ale wyglądem wzbudzają postrach

wśród bezbronych i tchórzliwych

> Typ spod ciemnej gwiazdy

Specjalna zdolność: Twoje kontakty sięgnęły najczarniejszego rynku masz dostęp do każdej broni w standardowej cenie

uwagi

*parobki mają o połowę mniej życia i ataku niż podstawowa postać

*z każdym następnym poziomem zachowujesz umiejętności poprzedniego

Medyk - leczy rannych, również w warunkach polowych

droga rozwoju

Medyk >

Specjalna zdolność: potrafisz leczyć swoich pobratyńców nawet w trakcie walki

Chirurg >

Specjalna zdolność: potrafisz operować ciężkie rany pozornie niemożliwe do wyleczenia

ostatni poziom do wyboru

> Cudotwórca

Specjalna zdolność: Choć nie każdy w to uwierzy potrafisz przywrócić utraconą kończynę i wyleczyć śmiertelną chorobę

> Nekromanta

Specjalna zdolność: Medycyna nie ma przed tobą tajemnic, potrafi wyleczyć martwego by znowu ożył, kosztem

życia innej istoty tego samego gatunku.

uwagi:

*z każdym następnym poziomem zachowujesz umiejętności poprzedniego

*twoja etyka zawodowa zabrania ci tworzyć trucizny

Nauczycielka - nauczy cię nowych umiejętności

droga rozwoju

Nauczycielka >

Specjalna zdolność: potrafi przekazywać nabyte umiejętności innym członkom drużyny

Profesor >

Specjalna zdolność: drużyna robiąc coś w twojej obecności przyspiesza osiągnięcie następnego poziomu

ostatni poziom do wyboru

> Naukowiec

Specjalna zdolność: Odkrywasz nowe ciekawe umiejętności niezwiązane z twoją profesją. Od teraz może nauczyć innych podstawowej umiejętności

innej klasy postaci

> Szalony naukowiec

Specjalna zdolność: Interesujesz się nauką aż za bardzo. Wiesz wszystko i potrafisz wszystko, ale chcesz zachować tę wiedzę dla siebie. Jako szalony naukowiec nie możesz już przekazywać wiedzy innym

uwagi

*z każdym następnym poziomem zachowujesz umiejętności poprzedniego

*dotyczy jedynie broni dwuręcznej prochowej, chyba że jesteś Specjalista strzelec

Obierzyświat - zwiedził niejedną krainę

droga rozwoju

Obierzyswiat >

Specjalna zdolność: zna wiele języków, potrafi się lepiej dogadywać z innymi

Włoczykij >

Specjalna zdolność: w trakcie podróży jego potrzeby się nie zmniejszają (m. in. nie głodnieje, nie staje się senny)

ostatni poziom do wyboru

> Kartograf

Specjalna zdolność: jesteś twórcą wielu map, z tego powodu znasz się terenie najlepiej i wiesz gdzie co można znaleźć

> Odkrywca

Specjalna zdolność: potrafisz odkryć nowe nieznanne dotąd tereny obwite w dobra naturalne

uwagi

*z każdym następnym poziomem zachowujesz umiejętności poprzedniego

Radiowiec - potrafi przenosić swój głos kilometry dalej, co to za magia?

droga rozwoju

Radiowiec >

Specjalna zdolność: posiada walkie talkie do rozmowy z inną osobą w odległości do 50metrów

Radiotechnik >

Specjalna zdolność: posiada radio do rozmowy z dwiema osobami bez ograniczeń odległościowych

ostatni poziom do wyboru

> Telepata

Specjalna zdolność: potrafi rozmawiać z każdym bez sprzętu na dowolną odległość

> Jumper

Specjalna zdolność: potrafi się teleportować do innej osoby z drużyny

uwagi

*z każdym następnym poziomem zachowujesz umiejętności poprzedniego

*sprzęt radiowy jest wrażliwy na teleportację, jako jumper tracisz możliwość komunikowania się radiowo z innymi

*jako jumper lub telepata wzbudzasz podejrzenia świadków, którzy mogą oskarżyć cię o używanie czarnej magii

Rekrut - gdzie diabeł nie może tam chłopca pośle

droga rozwoju

Rekrut >

Specjalna zdolność: po pierwszym zabójstwie od razu staje się piechurem

Piechur >

Specjalna zdolność: ma wszechstronną wiedzę na temat walki, współczynniki walki zmniejszone o 2

ostatni poziom do wyboru

> Emerytowany rycerz

Specjalna zdolność: Masz ogromne doświadczenie bojowe, wiesz skąd może paść następne uderzenie i go uniknąć lub ostrzec innych członków drużyny

> Wojenny wyjadacz

Specjalna zdolność: Jest na tyle wprawiony, że akcje walk przeprowadza 2x szybciej (może uderzyć dwa razy na ture)

uwagi

*jako emerytowany żołnierz jest szansa na pojawienie się zespołu stresu pourazowego i automatyczne wpadnięcie w panikę

Rycerz - specjalista bezpośredniej walki

droga rozwoju

Rycerz >

Specjalna zdolność: dostaje miecz i zbroję na start

Honorowy rycerz >

Specjalna zdolność: zadaje dodatkowe obrażenia podczas otwartej walki mieczem jeden na jednego

ostatni poziom do wyboru

> Rycerz na białym koniu

Specjalna zdolność: twoje zjednanie z kodeksem rycerskim zostało nagrodzone i twój ród przysłał ci białego konia

Po jego zgonie, przysłał ci następnego

> Czarny rycerz

Specjalna zdolność: zasady nie są dla ciebie, potrafisz wykorzystać swoją renomę honorowego rycerza do swoich brudnych zagrywek

Dostajesz umiejętność rzucania piaskiem w oczy by chwilowo oślepić przeciwnika

uwagi

*z każdym następnym poziomem zachowujesz umiejętności poprzedniego, chyba że jest Czarnym rycerzem

Rzeźnik - zna się na ciachaniu i mięsku jak nikt inny

droga rozwoju

Rzeźnik >

Specjalna zdolność: seria ataków tasakiem

Kucharz >

Specjalna zdolność: tworzenie pysznych siłków podnoszących tymczasowo poziom zdrowia i siłę ataku

ostatni poziom do wyboru

> Master Chief

Specjalna zdolność: jako Master Chief posiadasz umiejętność nie tylko świetnego kucharzenia, ale także

potrafisz ogarnąć ten burdel. Podczas walki poziom stresu całej drużyny nigdy nie spadnie poniżej poziomu krytycznego

Znasz się na gotowaniu jak nikt inny, zatem wiesz też jak zrobić niedobry zatruty śmiertelny posiłek

> Rzeźnik z powołania

Specjalna zdolność: teraz już wiesz, że twoim celem w życiu jest ciachanie mięsa. Od teraz potrafisz wyczuć mięso

w odległości 50 metrów od ciebie, dodatkowo każdy twój atak ma małą szansę pozbawić kończyny przeciwnika

uwagi

*z każdym następnym poziomem zachowujesz umiejętności poprzedniego

Strzelec - gdy trzeba to zrobić z oddali

droga rozwoju

Strzelec >

Specjalna zdolność: ma większą szansę na trafienie z dystansu

Snajper >

Specjalna zdolność: jeśli potrafi kogoś zobaczyć, to potrafi to zastrzelić - nie ma ograniczeń dystansowych, może ustrzelić kogoś z każdej odległości o ile go widzi

ostatni poziom do wyboru

> Deadshot

Specjalna zdolność: tak dobrze znasz się na strzelaniu, że potrafi przewidzieć trajektorię lotu pocisku i zastrzelić kogoś stojącego za ścianą o ile wiesz że tam jest

> Specjalista strzelec

Specjalna zdolność: potrafisz tak samo dobrze operować z każdej broni dystansowej, nawet łuków i procy

uwagi

*z każdym następnym poziomem zachowujesz umiejętności poprzedniego

*dotyczy jedynie broni dwuręcznej prochowej, chyba że jesteś Specjalista strzelec

Stylista - aż sam zapomniał kim jest

droga rozwoju

Stylista >

Specjalna zdolność: potrafi wytwarzać ubrania

Cosplayowiec >

Specjalna zdolność: potrafi wytwarzać wiarygodne konkretne stroje

ostatni poziom do wyboru

> Zamaskowany bohater

Specjalna zdolność: Potrafisz się wcielić w szanowaną sławną postać,

> Hitman

Specjalna zdolność: Gdy jesteś w przebraniu, atak z ukrycia jest 2x skuteczniejszy (2x większe obrażenia)

uwagi

*z każdym następnym poziomem zachowujesz umiejętności poprzedniego

SWAT - jesteś wojownikiem z innego świata który nie wie jak się tu dostał

droga rozwoju

SWAT >

Specjalna zdolność: dostajesz na start karabin maszynowy z jednym magazynkiem i kamizelkę kuloodporną

jako nowy w tym świecie nie masz żadnych podstawowych umiejętności i nie możesz się ich nauczyć dopóki nie osiągniesz wyższego poziomu

NWSWAT >

Specjalna zdolność: jako New World Special Weapons and Tactics poznałeś się już nieco na tym świecie i negatywne efekty tej klasy

nie mają już na ciebie wpływu

ostatni poziom do wyboru

> Pierwszy oficer

Specjalna zdolność: twoje doświadczenie i inny sposób spostrzegania wielu rzeczy z innego świata sprawia, że dostajesz

dodatkowe umiejętności negocjacyjne

> Przybysz z przyszłości

Specjalna zdolność: twoja znajomość broni z innego świata pozwala wytwarzać ci do niego amunicję, naprawić sprzęt

i tworzyć granaty dymne

uwagi

*może być tylko człowiek

Wróżbitka - przepowie ci co cię czeka

droga rozwoju

Wróżbitka >

Specjalna zdolność: w trakcie negocjacji potrafi sprawić bo ktoś w coś uwierzył

Pośredniczka >

Specjalna zdolność: potrafi rozmawiać ze zmarłymi

ostatni poziom do wyboru

> Jasnowidzka

Specjalna zdolność: Zawarła porozumienie z duchami przyszłości, od teraz potrafi spojrzeć w przyszłość o maksymalnie 5 minut, umiejętność do wykorzystania 2 razy

w ciągu dnia

> Czarnowidzka

Specjalna zdolność: widzi wszystkie złe rzeczy, które mają nadejść i dostaje ostrzeżenie o tym 5 minut przed atakiem

uwagi

*z każdym następnym poziomem zachowujesz umiejętności poprzedniego

Alchemik alkoholik – ciężkie czasy, ciężkie trunki

droga rozwoju

Alchemik alkoholik >

Specjalna zdolność: potrafi przyzadzić trunki które rozluźniają towarzyszy
(potiony obniżają poziom stresu do 1 ale obniżają szanse trafienia o 1)

Bimberman >

Specjalna zdolność: potrafi robić trunki które rozgrzeją każdego (zapewnia permanentnie 1 punkt ciepła każdemu członkowi drużyny)

ostatni poziom do wyboru

> Alkoholik

Specjalna zdolność: ma stale 2 punkty ciepła, może spać gdziekolwiek i daje mu x4 większe obrażenie do walki wręcz drunken style. Niestety działa o ile trafisz przeciwnika (-2 na trafienia przeciwnika)

> Alchemik

Specjalna zdolność: wróciłeś na właściwe tory, potrafisz upichcić złoto z metalu, a także leczące potki używalne w trakcie walki (jedna na walke), niestety tracisz poprzednie umiejętności jako alkoholik

uwagi

*jeśli nie wypije jakiś % w ciągu dnia poziom stresu wzrasta o dwa poziom

Łotrzyk – cichy złodziejaszek

droga rozwoju

łotrzyk >

Specjalna zdolność: posiada uniwersalny wytrych i jabko na start

złodziej >

Specjalna zdolność: w nocy niewidzialny i nie musi wykonywać rzutów na skradanie

ostatni poziom do wyboru

> Cichy zabójca

Specjalna zdolność: może wykonać atak z ukrycia gwarantujący śmierć niezależnie od opancerzenia przeciwnika, jednak trudniej trafić w takie miejsce (-2 do trafienia o ile się zdecydujesz wykonać śmiertelny cios)

> Sztylciarz

Specjalna zdolność: tak szybko machasz lekkimi morderczymi sztyletami, że nie da się ich uniknąć, od teraz wróg nie może uniknąć twoich ataków

uwagi

*z każdym następnym poziomem zachowujesz umiejętności poprzedniego

*nie może przenosić nic prócz ciuchów, sztyletów, wytrychu, jednego skradzionego przedmiotu i jabka

Uczeń magika – żadka lecz przydatna umiejętność

droga rozwoju

Uczeń magika >

Specjalna zdolność: może próbować wykonać akcje na odległość

Magik >

Specjalna zdolność: dostaje nowe czary: kule ognia, leczenie i światło

ostatni poziom do wyboru

> Arcymag

Specjalna zdolność: każdy czar masz szansę nawet potroić swoją efektywność jeśli wyrzuci dwa razy większe od 3:

Kula ognia>eksplozja (dmg obszarowe)> przywołanie meteoru

Leczenie>Pełne leczenie> Błogosławieństwo > leczenie drużyny i obniżenie stresu do 1 na cały czas walki

Światło> Oślepienie (wybranego zioma na 2 tury) > Światło słońca > oślepia permanentnie wrogą drużynę

> Prorok

Specjalna zdolność: Manifestuje swoją magiczną energią potrafiąc wyparować przeciwnika niezależnie od jego ilości HP. Dodatkowo zmusza pozostałych przeciwników do negocjacji

uwagi

*z każdym następnym poziomem zachowujesz umiejętności poprzedniego, chyba że jest Prorokiem