TESTY D6

Zręczność ..... ✹○○○○○
Inicjatywa ..... ✹○○○○○
- ☐ Akrobatyka ..... ○○○○○○
- ☐ Walka Wręcz ..... ○○○○○○
- ☐ Uniki ..... ○○○○○○
- ☐ Broń Biała ..... ○○○○○○
- ☐ Kieszonkowstwo . ○○○○○○
- ☐ Strzelectwo ..... ○○○○○○
- ☐ Jeździectwo ..... ○○○○○○
- ☐ Skradanie się ..... ○○○○○○
- ☐ Broń Miotana ..... ○○○○○○
- ☐ Wspinaczka ..... ○○○○○○

Siła ..... ✹○○○○○
Witalność ..... ✹○○○○○
Bonus Obrażeń ..... ✹○○○○○
- ☐ Kulturystyka ..... ○○○○○○
- ☐ Odporność ..... ○○○○○○
- ☐ Wytrzymałość ..... ○○○○○○
- ☐ Pływanie ..... ○○○○○○

Osobowość ..... ✹○○○○○
Siła Woli ..... ✹○○○○○
- ☐ Artysta ..... ○○○○○○
- ☐ Dowodzenie ..... ○○○○○○
- ☐ Oszustwo ..... ○○○○○○
- ☐ Empatia ..... ○○○○○○
- ☐ Hazard ..... ○○○○○○
- ☐ Zastraszanie ..... ○○○○○○
- ☐ Językoznawstwo... ○○○○○○
- ☐ Perswazja ..... ○○○○○○

Inteligencja ..... ✹○○○○○
- ☐ Nauka ..... ○○○○○○
- ☐ Handel ..... ○○○○○○
- ☐ Kultura ..... ○○○○○○
- ☐ Obycie ..... ○○○○○○
- ☐ Medycyna ..... ○○○○○○
- ☐ Polityka..... ○○○○○○
- ☐ Spostrzegawczość ○○○○○○
- ☐ Surwiwal ..... ○○○○○○
- ☐ Taktyka ..... ○○○○○○

Zdolności Tech ... ✹○○○○○
- ☐ Komunikacja ..... ○○○○○○
- ☐ Mechanika ..... ○○○○○○
- ☐ Mat. wybuch ..... ○○○○○○
- ☐ Pierw. Pomoc ..... ○○○○○○
- ☐ Nawigacja ..... ○○○○○○
- ☐ Poj. Silnikowe ..... ○○○○○○
- ☐ Żegluga ..... ○○○○○○
- ☐ Maszyny przem... ○○○○○○
- ☐ Zabezpieczenia ... ○○○○○○
- ☐ Broń Pokładowa .. ○○○○○○

_____ ..... ○○○○○○
_____ ..... ○○○○○○
_____ ..... ○○○○○○
_____ ..... ○○○○○○

PIRACI PARY

IMIĘ POSTACI: _____

Gracz _____ Opis _____
Nacja _____ _____
Archetyp _____ _____
Płeć _____ Praworęczność ?_____ Ruch _____

Pkt. Pary	Pkt. Życia	Odp.Na Rany	Pancerz: Lokacje 1-6					

OBRAŻENIA

Lokacje: Głowa – 1, Tors -2, P. Ręka – 3, L. Ręka -4, P.Noga – 5, L. Noga -6

PRZEWAGI i ZAWADY

WYPOSARZENIE NOSZONE ZE SOBĄ

EKWIPUNEK

BROŃ

Nazwa	Zasięg (K/Ś/D)	Uszk. (K/Ś/D)	Kontr. Strz.(K/Ś/D)	Amun.
			○○○/○○○/○○○	
			○○○/○○○/○○○	
			○○○/○○○/○○○	
			○○○/○○○/○○○	
			○○○/○○○/○○○	
			○○○/○○○/○○○	

Kreacja: 10d Cechy, 7d Umiejętności, Pkt.Życia = 12x Siła, Ruch = Zręczność +3, Odp. Na Rany = Siła + 2
Inicjatywa = Zręczność, Witalność = Sił,a/2 ,Siła woli = Osobowość, Bonus Obrażeń = Siła /2 (zaokr. ^),
12 Pkt. Pary, Dodatkowo: 1D Umiejętności = 3D Specjalizacji, Jedna umiejętność może mieć parę Specjalizacji