

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	4
Podstawy	6
Mechanika gry	6
Sesja gry	8
Rozgrywka	10
Podsumowanie tworzenia postaci	12
Rozdział pierwszy: Postacie	14
Atrybuty	15
Przykład tworzenia i doboru atrybutów	16
Klasy postaci	17
Klasy podstawowe	17
Korzyści wynikające z poziomu	18
Opisy klas podstawowych	18
Silny Heros	20
Zwinny Heros	21
Twardy Heros	23
Sprytny Heros	25
Oddany Heros	27
Charyzmatyczny Heros	29
Profesje podstawowe	32
Ważne statystyki	35
Punkty akcji	36
System wartości	37
Reputacja	37
Zasoby	38
Zdobywanie poziomów oraz doświadczenia	39
Postacie wieloklasowe	40
Rozdział drugi: Umiejętności	42
Informacje podstawowe	42
Zdobywanie rang w umiejętnościach	43
Wykorzystywanie umiejętności	44
Opisy umiejętności	48
Rozdział trzeci: Atrybuty	76
Zdobywanie atrybutów	76
Wymagania	77
Opis atrybutów	77
Rozdział czwarty: Wyposażenie	90
Kupowanie sprzętu	90
Broń dystansowa	95
Tabela z bronią miotającą	96
Ładunki wybuchowe oraz broń spryskująca	103
Tabela ładunków wybuchowych oraz broni spryskującej	104
Broń do walki wręcz	106
Tabela broni do walki wręcz	107
Broń improwizowana	109
Pancerze indywidualne	109
Tabela pancerzy	110
Sprzęt	111
Tabela wyposażenia	113
Udźwig postaci	121
Styl życia	122
Usługi	122
Pojazdy	123
Tabela pojazdów	125

Rozdział piąty: Walka	128
Jak wygląda walka	128
Współczynniki bojowe	129
Podstawy walki	130
Inicjatywa	133
Zaskoczenie	133
Akcje podczas walki	134
Runda walki	134
Rodzaje akcji	134
Akcje ataku	135
Akcje ruchu	137
Akcje całorundowe	137
Inne akcje	138
Ataki okazyjne	138
Poważne rany i śmierć	139
Skrócony opis stanów	140
Ruch i położenie	142
Modyfikatory w walce	144
Sytuacje korzystne i niekorzystne	144
Osłona	144
Ukrycie	145
Bezradni wrogowie	146
Specjalne akcje wpływające na inicjatywę	147
Opóźnienie	147
Przygotowanie	147
Ataki specjalne	148
Pomaganie sprzymierzeńcowi	148
Broń palna	148
Granaty i ładunki wybuchowe	148
Broń spryskująca	149
Atakowanie przedmiotów	149
Szarża byka	151
Obalanie	151
Przewracanie	152
Rozbrajanie	152
Zwarcie	152
Ruch i walka z użyciem pojazdów	155
Rozdział szósty: Klasy zaawansowane	164
Warunki wyboru klasy zaawansowanej	165
Żołnierz	165
Wojownik	166
Rewolwerowiec	168
Infiltrator	170
Rzykant	171
Ochroniarz	173
Naukowiec	175
Technik	177
Sanitariusz	180
Detektyw	181
Osobowość	183
Negocjator	185
Rozdział siódmy: Prowadzenie gry	188
Cel gry	188
Rola Mistrza Gry	189
Atmosfera	191
Styl gry	191
Rozstrzyganie wątpliwości	192
Jak stworzyć przygodę	196
Miejsca	202
Zachowania i nagrody	202
Struktura	203

Określenie ST zakupu	204
Przyznawanie punktów doświadczenia	204
Jak stworzyć kampanię	209
Przysługi oraz kontakty	211
Współczesny świat	212
Środowisko	213
Podpalenie	213
Głód i pragnienie	213
Uduszenie i utonięcie	213
Spadanie	214
Spadające przedmioty	214
Trucizna	214
Choroby	215
Kwas	215
Elektryczność	215
Utrata wartości atrybutu	215
Rozdział ósmy: Przyjaciele i wrogowie	216
Fabryka stworzeń	216
Magia i psionika	217
Odczytywanie opisu istoty	217
Przykładowe stworzenia	231
Poznawanie stworzeń	268
Stabości stworzeń	268
Postacie wspomagające	270
Statystyci	270
Dzieci	271
Skale Wyzwania	271
Ubarwianie postaci niezależnych	271
Archetypy statystów	271
Rozdział dziewiąty: Modele kampanii	284
Łowcy Cieni	285
Pogromca Cieni	289
Okultysta	292
Pomysł na przygodę	295
Agenci Psi	298
Telepata	304
Wojownik Umysłu	307
Pomysł na przygodę	310
Gotowe postacie Telepatów	310
Miejskie Arkana	312
Mag	317
Akolita	322
Pomysł na przygodę	325
Gotowe postacie Magów	326
Rozdział dziesiąty: Zdolności FX	328
Czary	328
Czary wtajemniczeń	334
Czary objawień	336
Lista czarów	336
Moce psioniczne	361
Nowy atut	363
Dziki talent	363
Lista mocy	363
Przedmioty FX	373
Karta postaci	380
Indeks	382
Twórcy	384
Spis tabel	384