

KSYWA Freddie Ball PŁEĆ WIEK
FORMA CARGO TYP Bękart Wojny

0 1 2 3 4 5

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Alibi żołnierza [Dryg]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Biochemia [Dryg]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Handel [Postuch]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Kamuflaż [Konspira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Kaskaderstwo [Konspira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Knowanie [Postuch]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Krwawa łaźnia [Garda]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Łatanie [Dryg]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Łączność [Postuch]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Nauka [Dryg]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Odrzut [Garda]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Pamiętne blizny [Konspira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Parkour [Koordynacja]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Siewca ołowiu [Koordynacja / Garda]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Skan [Konspira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Sprawność [Garda]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Stapianie [Koordynacja]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Sterowanie [Koordynacja]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Surwiwal [Konspira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Technika [Dryg]

Dryg

1

Konspira

2

Garda

6

Postuch

3

Koordynacja

4

5
I
N
I
C
J
A
T
Y
W
A

P
U
N
K
T
Y
A
K
C
J
I

PANCERZ

głowa

bebecchy

ręce

nogi



36 PRÓG OBRAŻEŃ

PRÓG KONWERSJI

KONWERSJA

KONDYCHA 8 WYCZERPANIE: X

Dary Apokalipsy:
Alienhejter, Kevlarova skóra,

Skazy:

Protezy:

Znamiona:

Pasożyty:

Implanty:

Pochodnica

Siła 2k6+2 | Precyzja A 1 D 0 | Zaw. 33% |³Wt.

Siła | Precyzja A D | Zaw. % | Wt.

Revolver colt python

Siła k6+k8+2 Precyzja 1 / -1 | Zasięg 2 | Mag. 6 | Zaw. 38% | Wt. 3 | Przeł. 3

Strzelba remington870

Siła 2k6+1 | Precyzja 2 / 2 | Zasięg 2 | Mag. 6 | Zaw. 33% | Wt. 3 | Przeł. 4

Karabin maszynowy AK47

Siła 2k6 | Precyzja -1 / 1 | Zasięg 4 | Mag. 30 | Zaw. 3 % | Wt. 4 | Przeł. 1

Biostymulanty

AFTERBOMB MADNESS

EKWIPUNEK PODRĘCZNY

APTECZKA

BAGAŻ

OPORZĄDZENIE

BRUDNOPIS

PANCERZ

DOŚWIADCZENIE

KREDYT

HISTORIA I OPIS POSTACI

REPUTACJA

do 0	1-2	3-4	5-6	7-8	10
x5	x4	x3	x2	x1	x½

AFTERBOMB MADNESS

KSYWA Liam Robertson PŁEĆ --- WIEK ---
FORMA AZYLANT TYP Wizard

0 1 2 3 4 5

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 **Alibi żołnierza** [Dryg]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 **Biochemia** [Dryg]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 **Handel** [Postuch]

K4 K6 K8 K10 12 2K8 **Kamuflaż** [Konspira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 **Kaskaderstwo** [Konspira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 **Knowanie** [Postuch]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 **Krwawa łaźnia** [Garda]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 **Łatanie** [Dryg]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 **Łączność** [Postuch]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 **Nauka** [Dryg]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 **Odrzut** [Garda]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 **Pamiętne blizny** [Konspira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 **Parkour** [Koordynacja]

K4 K6 K8 K10 12 2K8 **Siewca ołowiu** [Koordynacja / Garda]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 **Skan** [Konspira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 **Sprawność** [Garda]

K4 K6 K8 K10 12 2K8 **Stapianie** [Koordynacja]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 **Sterowanie** [Koordynacja]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 **Surwiwal** [Konspira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 **Technika** [Dryg]

Dryg

5

Konspira

3

Garda

3

Postuch

2

Koordynacja

3

8
PUNKTY AKCJI
INICJATYWA

PANCERZ

głowa ---

bebecchy ---

ręce ---

nogi ---



24 PRÓG OBRAŻEŃ

PRÓG KONWERSJI

KONWERSJA

KONDYCHA 5 WYCZERPANIE: X

Dary Apokalipsy:
Militarysta, Robotica,

Skazy:

Protezy:

Znamiona:

Pasożyty:

Implanty:

Łom

Siła K6+1 | Precyzja A0 D -1 | Zaw. 16% | Wt. 4

Siła | Precyzja A D | Zaw. % | Wt.

Pistolet ULTRAFIER

Siłak6+1/2k8 Precyzja 0 /-2 | Zasięg 1 | Mag.10/5 Zaw25 % | Wt. 3 | Przeł. 4

Pistolet maszynowy PAX

Siła 2K4 | Precyzja 1 /0 | Zasięg 3 | Mag. 20 | Zaw21 % | Wt. 4 | Przeł. 1

Siła | Precyzja / | Zasięg | Mag. | Zaw. % | Wt. | Przeł.

Biostymulanty

AFTERBOMB MADNESS

EKWIPUNEK PODRĘCZNY

APTECZKA

BAGAŻ

OPORZĄDZENIE

BRUDNOPIS

PANCERZ

DOŚWIADCZENIE

KREDYT

HISTORIA I OPIS POSTACI

REPUTACJA

do 0	1-2	3-4	5-6	7-8	10
x5	x4	x3	x2	x1	x½

AFTERBOMB MADNESS

KSYWA Jacob King PŁEĆ WIEK
FORMA MARUDER TYP Agent

0 1 2 3 4 5

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Alibi żołnierza [Dryg]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Biochemia [Dryg]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Handel [Postuch]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Kamuflaż [Konspira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Kaskaderstwo [Konspira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Knowanie [Postuch]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Krwawa łaźnia [Garda]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Łatanie [Dryg]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Łączność [Postuch]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Nauka [Dryg]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Odrzut [Garda]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Pamiętne blizny [Konspira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Parkour [Koordynacja]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Siewca ołowiu [Koordynacja / Garda]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Skan [Konspira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Sprawność [Garda]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Stapianie [Koordynacja]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Sterowanie [Koordynacja]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Surwiwal [Konspira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Technika [Dryg]

Dryg

3

Konspira

3

Garda

2

Postuch

4

Koordynacja

5

8
PUNKTY AKCJI
INICJATYWA

PANCERZ

głowa

bebeczy

ręce

nogi



24 PRÓG OBRAŻEŃ

PRÓG KONWERSJI

KONWERSJA

KONDYCHA 4 WYCZERPANIE: X

Dary Apokalipsy:
Cichociemny, Gładkie przeładowanie

Skazy:

Protezy:

Znamiona:

Pasożyty:

Implanty:

Skalane ostrze

Siła 2K6 | Precyzja A3 D -1 | Zaw. 37% | Wt.4

Siła | Precyzja A D | Zaw. % | Wt.

Pistolet prototypowy colt dragon

Siła 2K6 | Precyzja 2 / -2 | Zasięg 2 | Mag.10 | Zaw.17% | Wt.4 | Przeł.1

Karabin F.A.R

Siła K10+2 | Precyzja-2 /1 | Zasięg 4 | Mag. 25 | Zaw.34% | Wt.4 | Przeł.1

Siła | Precyzja / | Zasięg | Mag. | Zaw. % | Wt. | Przeł.

Biostymulanty

AFTERBOMB MADNESS

EKWIPUNEK PODRĘCZNY

APTECZKA

BAGAŻ

OPORZĄDZENIE

BRUDNOPIS

PANCERZ

DOŚWIADCZENIE

KREDYT

HISTORIA I OPIS POSTACI

REPUTACJA

do 0	1-2	3-4	5-6	7-8	10
x5	x4	x3	x2	x1	x½

AFTERBOMB MADNESS

KSYWA Davion Reynolds PŁEĆ WIEK
FORMA ALBINOS TYP Tracker

0 1 2 3 4 5

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Alibi żołnierza [Dryg]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Biochemia [Dryg]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Handel [Postuch]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Kamuflaż [Konspira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Kaskaderstwo [Konspira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Knowanie [Postuch]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Krwawa łaźnia [Garda]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Łatanie [Dryg]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Łączność [Postuch]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Nauka [Dryg]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Odrzut [Garda]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Pamiętne blizny [Konspira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Parkour [Koordynacja]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Siewca ołowiu [Koordynacja / Garda]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Skan [Konspira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Sprawność [Garda]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Stapianie [Koordynacja]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Sterowanie [Koordynacja]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Surwiwal [Konspira]

K4 K6 K8 K10 K12 2K8 Technika [Dryg]

Dryg

2

Konspira

5

Garda

2

Postuch

1

Koordynacja

5

7
PUNKTY AKCJI
INICJATYWA

PANCERZ

głowa

bebeczy

ręce

nogi



24 PRÓG OBRAŻEŃ

PRÓG KONWERSJI

KONWERSJA

KONDYCHA 8 WYCZERPANIE: X

Dary Apokalipsy:
Lekki sen, Nie do zdarcia,

Skazy:

Protezy:

Znamiona:

Pasożyty:

Implanty:

Tomahawk

Siła k8+1 | Precyzja A0 D -2 | Zaw.33 % | Wt.2

Siła | Precyzja A D | Zaw. % | Wt.

Karabin wyborowy M-TECH

SiłaK6+K8+2 Precyzja -3 / 2 | Zasięg4+ | Mag. 7 | Zaw.26 % | Wt. 2 | Przeł. 1

Pistolet maszynowy beretta 42

Siła K8+1 | Precyzja 0 / -1 | Zasięg 2 | Mag. 34 | Zaw.36 % | Wt. 3 | Przeł.1

Siła | Precyzja / | Zasięg | Mag. | Zaw. % | Wt. | Przeł.

Biostymulanty

AFTERBOMB MADNESS

EKWIPUNEK PODRĘCZNY

APTECZKA

BAGAŻ

OPORZĄDZENIE

BRUDNOPIS

PANCERZ

DOŚWIADCZENIE

KREDYT

HISTORIA I OPIS POSTACI

REPUTACJA

do 0	1-2	3-4	5-6	7-8	10
x5	x4	x3	x2	x1	x½

AFTERBOMB MADNESS