

Max HP - ?x100

Max MP - ?x50

Speed - low/medium/high

Dodge Chance - low/medium/high

Strength - low/medium/high (+1/+2/+5)

(Aria) Base Damage lvl. - ? (without a book, scroll, etc)

(Inne) Natural Defence - ?/10

Wyjaśnienie systemu statystyk.

Przykład:

Atak fiz. - 10 pkt.

Zwykły - $10 \times 10 =$ zadaje 100 obrażeń

Critical - $10 \times 20 =$ zadaje 200 obrażeń

+ łuk ma np. poziom 3

$100 + 3 \times 10$

Atak mag. - 12 pkt.

Zwykły - 12×10

Critical - 12×20

Trucizna zadaje 10 dmg co turę, można wyleczyć jedynie antidotum

Pancerz max 10 pkt

Np. Potwór zadaje 150 dmg przy 5 pkt. pancerza

$150 - 50\% = 75$ zadanych obrażeń

HP - 200 pkt to słabo, 500 to normal, 700 to ponad przeciętnej

Cios w słaby punkt powoduje Criticala.

Stworzenia Przywoływacza zaliczają się do obrażeń magicznych. Zwykły pancerz nie chroni przed magią, najpierw trzeba go zakląć. Magiczna szata nie broni przed atakami zwykłymi.

Np. Walka

Rycerz posiada 15 pkt ataku, miecz poziom 3 z ulepszeniem poziom 1. Potwór posiada pancerz zaklęty, broniący przed oboma rodzajami obrażeń, pkt 3

$15 \times 10 + 3 \times 10 + 1 \times 10 - 30\% = 133$ zadanych obrażeń

Info dla przywoływaczy - obrażenia zadawane przez przywołane pupile są magiczne, oswojone są normalne i wyglądają jak w pokemonach
Normalny pies nie zada obrażeń duchowi, patykowilk nie zada zbyt dużo smokowi, itp.

Mam nadzieję, że wszystko jasne, bo mózg mi paruje od matmy.

Jurgrisch (Razorhead)

Minotaur 27 zim Rycerz

Niemal niemożliwym byłoby znaleźć wśród kucyków większą od niego górę żywego mięcha, a pewne problemy z tym mogłyby wystąpić nawet, gdyby szukać wśród innych minotaurów. Jyrgrisch bowiem, mimo utrzymywania na ogół zgarbionej postury, przewyższa swym wzrostem ponad dwukrotnie większość kucyków, zaś pod jego poznaczoną bliznami grubą, ciemnozieloną skórą bez problemu można dostrzec ciasno upakowane sto sześćdziesiąt kilo masywnych mięśni. Jego aparycja sugeruje, iż niejedno już przeszedł, co można szczególnie dobrze zobaczyć, gdy się szeroko uśmiecha lub wytrzeszcza oczy. Pancerz ze skóry i grubych płyt pancernych, który nosi, sprawia wrażenie niemożliwie ciężkiego i dość topornego, lecz solidnego, zaś jego noszenie nie zdaje się sprawiać minotaurowi większego problemu. Oczy patrzących zwykły zatrzymywać się na dłużej, gdy spoglądały zwłaszcza na dwa następujące elementy zbroi: szczególnie szczelnie zachodzące na siebie grube, metalowe blachy ochraniające lewe ramię wraz z całą dłonią, z której natomiast w miejscu środkowego palca wystawało spore hakowato zagięte ostrze, oraz osłonę twarzy zrobioną z wygiętej w kształt podkowy metalowej płyty o trójkątnych nacięciach, przez które przypominała trochę żuchwę jakiegoś zębatego stwora. Trzeba jednak dodać, że niemałą uwagę przyciągała również wielka, ciężka szabla o szerokim ostrzu przytroczone do szerokiego pasa gęsto nabitego ćwiekami, której bok był pokryty prostym wzorem z kanciastych, przeplatających się linii, charakterystycznym dla sztuki niektórych ludów z Dalekiej Północy.

EQ

Magiczna torba, miejsca: 13 zajętych/ 20 ogółem

- cztery bochny chleba podróznego, dwa płaty suszonego mięsa i cztery manierki, z litrem wody każda (2 miejsca)
- dwa względnie cienkie łańcuchy, o długości 3 metry każdy (2 miejsca)
- stalowe kajdany (1 miejsce)
- hubka wraz z krzesiwem i podpałką w niewielkiej, metalowej manierce (1 miejsce)
- dwa metry kwadratowe skór, pół kopy rzemieni i koc(3 miejsca)
- specjalnie uszczelniony pojemnik na półkilową bryłę mydła z tłuszczu zwierzęcego (1 miejsce)
- małe kulki rąbek oraz woskowana dla zabezpieczenia przed wilgocią mała tuba z czterema kartkami papieru i krótkim ołówkiem (1 miejsce)

- dziesięć metrów cienkiej linki (1 miejsce)
- trzy haki do umocowania trofeów i krótki, zakrzywiony nóż do ich preparowania i oprawiania zwierzyny (1 miejsce)

Weapons

- wielgachna szabla przypominająca nieco ostrzem dość długi tasak, jednak widać po niej, iż została zrobiona przez kowala bardzo dobrze znającego swój fach (w razie schowania do torby - 3 miejsca; duża broń)

damage 15

- duży myśliwski nóż (w razie schowania do torby - 2 miejsca)

damage 8

- "Żelazny Uścisk", czyli przytwierdzony do pancernej rękawicy w miejscu brakującego, środkowego palca lewej dłoni masywny, zakrzywiony szpon, który wraz z niewielkim pazurem mocowanym do kciuka tworzy coś, co wygląda trochę jak metalowe szczypce; gdy jest jednak założony, dość mocno utrudnia wykonywanie minotaurowi wszelkich czynności lewą dłonią (poza chwytaniem przedmiotów, dajmy na to większych niż jabłko - np. czyjejś szyi)(w razie rozmontowania i złożenia do torby - 2 miejsca).

damage 12

Armor

- szerokie i grube płyty stali na lewym ramieniu i zachodzące na siebie płytki, szczelnie osłaniające lewą dłoń; specjalnie poszerzona, zaoblona płyta na przedramieniu nosi kilka rys, sugerujących wykorzystywanie jej czasem w roli zaimprovizowanej, niewielkiej tarczy

defence 8/10

- naramienniki, nagolenniki i elementy zbroi osłaniające klatkę piersiową, wykonane z grubych płyt pancernych

defence 7/10

- "szczeka" osłaniająca twarz, wykonana z wygiętej płyty stalowej, stalowy karwasz na prawym przedramieniu

defence 5/10

- skórzane spodnie z naszytymi po zewnętrznych stronach ud czterema metalowymi płytkami, pas z ćwiekowanej skóry, skórzana rękawica na prawej dłoni

defence 2/10

Max HP - 10x100

Max MP - 3x10

Speed - low/medium/high

Dodge Chance - low/medium/high

Strength - low/medium/high (+1/+2/+5)

1. Zerwikaptur - Jyrgrisch wykonuje szeroki zamach szablą, mogący trafić oprócz celu głównego do dwóch przeciwników stojących obok niego. Umiejętność ta zadaje łączne obrażenia nie przekraczające wartości standardowego ataku szablą, przy czym cel główny otrzymuje większość z nich, a reszta obrażeń jest rozdzielana po równo pomiędzy pozostałych oponentów. (5 MP)

2. Tratowanie - Jest to popularna zagrywka walczących minotaurów, a Jyrgrisch nie jest tu wyjątkiem. Zamiast wykonywać zwykłe ataki, może on po prostu wykonać szarżę, o długości od kilku do kilkunastu metrów, na swoich adwersarzy. Ci, którzy znajdują się na obszarze działania umiejętności, a nie zdołają się uchylić, odskoczyć lub obronić w jakiś inny sposób, otrzymują obrażenia od zwykłego ataku fizycznego (bez modyfikatorów za broń itp; umiejętność nie może zadać ciosów krytycznych) i zostają powaleni. (5 MP)

3. Żywa tarcza - Jeżeli jeden z sojuszników Jyrgrischa stojący w promieniu pięciu metrów od niego otrzymał przed chwilą obrażenia, minotaur może skoczyć między niego, a przeciwnika, który go zranił i sam przyjmuje wtedy wspomniane obrażenia zamiast swego towarzysza. Ruch możliwy do wykonania tylko wtedy, gdy Jyrgrisch nie wykonywał w tej turze żadnych ataków poza, najwyżej, Kontrą (opisaną niżej). Obrażenia otrzymywane w ten sposób zawsze dotyczą obszaru klatki piersiowej minotaura. (5 MP)

4. Kontra - Minotaur, zamiast wykonać standardowy atak, zasłania się mocno opancerzonym lewym ramieniem jak tarczą. Ataki wymierzone przeciw Jyrgrischowi w tej turze (które trafiają) należy rozpatrzyć tak, jakby trafiały w jego najpotężniejszą część zbroi (czyli pancerz właśnie na lewym ramieniu), chyba, że użyje on później umiejętności "Żywa tarcza". Ponadto, przy pierwszym z wymierzonych w minotaura ataków, ten wykonuje w agresora pchnięcie szablą, zadając znacznie zmniejszone obrażenia od ciosu tego rodzaju jeśli trafi. (5 MP)

5. Furia berserkera - Choć Jyrgrisch sam z siebie jest wojownikiem, z którym należy się liczyć, podobnie jak dzika bestia, najgroźniejszy jest wtedy, gdy się go dotkliwie zrani. Raz na walkę, po otrzymaniu obrażeń, minotaur może aktywować tę umiejętność i wpaść w szal, podczas którego wykona on serię druzgocących ataków. Trzy następne dowolne ciosy minotaura, wykonane za pomocą szabli, mogą zadać dodatkowe obrażenia, tym większe, im więcej Jyrgrisch stracił punktów wytrzymałości w trakcie trwania boju. Z każdym zamachem furia słabnie, toteż premia do obrażeń zmniejsza się po każdym cięciu, niezależnie od tego, czy trafiło w cel, czy nie. Ponadto, podczas trwania szału żądza mordu jest zbyt silna, by minotaur mógł stosować przemyślaną obronę lub skupić się na osłanianiu sojuszników, co objawia się tym, że nie jest on zdolny do zrobienia użytku z Żywej tarczy lub zastosowania Kontry podczas trwania opisywanej umiejętności. (10 MP)

6. Szpooon (umiejętność specjalna) - Jyrgrisch robi użytek ze swojego metalowego pazura, "Żelaznego Uścisku", wykonując atak za jego pomocą, z próbą pochwycenia przeciwnika. Jeśli trafi, zadaje standardowe obrażenia od ataku z taką bronią, a przy okazji udaje mu się unieruchomić oponenta na czas jednej tury. Unieruchomiony przeciwnik nie może się, rzecz jasna, przemieszczać, a ponadto otrzymuje zwiększone obrażenia od ataków sojuszników minotaura, zaś od ewentualnych ciosów jego szabli obrażenia zmniejszone o połowę (Jyrgrisch, będąc z przeciwnikiem w zwarcu, nie może dobrze zamachnąć się nań za pomocą tak dużej broni; jego nóż myśliwski może zadać jednak normalne obrażenia, choć dobyte go w ferworze walki wymagałoby upuszczenia szabli). Jeżeli użycie tej umiejętności zakończy się sukcesem, minotaur, podczas jej działania nie może wykonywać Kontry (ma zajęte lewe ramię) ani użyć Żywej tarczy, Tratowania bądź samemu się poruszać (aby chwyt pozostał pewny, musi pozostawać blisko adwersarza). Jeżeli atak za pomocą opisywanej umiejętności trafi jednak krytycznie, zamiast zadać więcej obrażeń, zwiększa dodatkowo obrażenia zadawane przez sojuszników przytrzymywanemu wrogowi. Ponadto, jeśli taki przeciwnik jest mniejszy od minotaura (mowa o, np. w zasadzie każdym kucu; takie istoty z kolei jak np. wyrośnięte smoki to

zupełnie inna sprawa), ten podrywa go z ziemi i może się z nim przemieszczać, zaś po upływie czasu działania umiejętności, ciska go na ziemię u swych stóp (kopyt), powalając (efekt analogiczny jak przy Tratowaniu). (20 MP)

Full

and

History

<http://mlppolska.pl/topic/13396-zapisysesja-rpg-wyprawa-z-chrysalis/?do=findComment&comment=703702>

Cobalt Whisper (Riddler)

Jednorożec

30 lat

Doktor

Przeciętnego wzrostu klacz jednorożca błękitnej maści z długą grzywą i ogonem w jednolitym kolorze granatu. Nie są ułożone w żaden konkretny wzór czy fryz; oba zawsze czesze całkowicie prosto, przy czym grzywę w taki sposób, aby częściowo opadała jej na oczy, a ogon przycina kilka centymetrów nad ziemią. Oczy ma koloru srebrnego. Prócz tego, z wyższej części czoła przez grzywę przebija się róg. Jej znaczek to dymiąca probówka.

EQ

1. Pięć pakunków z cienkimi plackami chleba, po sześć placków na paczkę.
2. Pięć bukłaków z wodą.
- 3 + 4. Ręczna piła amputacyjna.
5. Pięć pustych strzykawek wielorazowych.
6. Pięć flakonów ze spirytusem.
7. Dwie rolki bandażu i rolka gazy.
8. Etui z narzędziami chirurgicznymi (Pęseta, skalpel, nożyce, igła z nicią, dwa retraktory).
- 9 - 17. Mikstury, po pięć z każdej:

Metabolium - usuwa wszystkie statusy - dobre i złe

Morphium - Daje status tłumiący ból w dużej mierze. Nie leczy. Zmniejszenie szansy na dodge, zmniejszenie speed, Uzależnienie.

Fludium Magica - Magic Damage + 50%, otrzymywany magic damage +50%

Subsidium - Strength + 10, magic blocked, critical blocked.

Monomorphium - na changelingu blokuje moc zmian, inne rasy - utrata przytomności.

Nirnaeth - narkotyk, znieczulenie, w walce ma high chance na zablokowanie postaci

Amplius - Szybka regeneracja, otrzymywane obrażenia +50%

Tempestat - Zwiększa speed i szansę na dodge

Lux - działanie Kota z wiesia

Weapons

Ręczna piła amputacyjna ze stali nierdzewnej. Ostra, ale prędzej się stępi niż przecnie metalowy pancerz.
damage 6

Armor

Biały płaszcz z kapturem, wisząca na szyi biała maska chirurgiczna, okulary w czarnych oprawkach.
Magic defence 1/10

Max HP - 4x100

Max MP - 6x10

Speed - low/medium/high

Dodge Chance - low/medium/high

Strength - low/medium/high (+1/+2/+5)

1. Poczujesz maleńkie ukłucie. - Cobalt, używając magii, może wyrzucić strzykawkę z dużą prędkością, która po wbiciu się aplikuje swoją zawartość. (10 MP)
2. Dogłębna analiza. - Cobalt wykorzystuje magię, aby zbadać skład chemiczny danej substancji. (10 MP)
3. Po pierwsze: nie szkodzić. - Cobalt skupia się, używając prostego zaklęcia leczącego, zdolnego do całkowitego wyleczenia mniejszych ran. (10 MP)
4. A teraz powiedz "a". - Cobalt rzuca zaklęcie, dzięki któremu może poznać stan istoty, na którą ów czar rzuciła: czy ma jakieś rany, czy krwawi, czy ma złamania lub uszkodzenia wewnętrzne, albo szkodliwe substancje w ciele. (10 MP)
5. Laboratorium polowe. - Cobalt może wytworzyć jakąś substancję w warunkach polowych, używając improwizowanych składników, które właściwościami tylko w przybliżeniu przypominają właściwe składniki. Tak stworzone mikstury często mogą mieć niewielkie efekty uboczne i/lub gorzej działać, ale lepsze to od noszenia pustych butelek. (20 MP)
6. Operować, wciąż można jeszcze operować. - W wypadku, gdy zdrowie postaci spadnie do 0, co w normalnym wypadku oznaczałoby śmierć, Cobalt może zainicjować operację (zabieg), która ratuje ów osobę od śmierci. (50 MP)

Full and History
<http://mlppolska.pl/topic/13396-zapisysesja-rpg-wyprawa-z-chrysalis/?do=findComment&comment=704144>

Fluffle Puff (Arceus)

Fluffle unknown Fluffle



EQ

Karton (środek transportu)

Dawna mapa

Kartki i kredki

Niewyczerpywalny zapas miłości.

Element taco (odbiera 50 MP, tworzy 3 taco, które odnawiają 10 MP i 100 HP, jednak Fluffle nie może ich jeść)

Poducha

Weapon

Poducha

damage 5

Armor

natural

brak reakcji na ból, dopóki poziom HP nie osiągnie poziomu krytycznego

Max HP - 5x100

Max MP - 5x10

Speed - low/medium/high

Dodge Chance - low/medium/high

Strength - low/medium/high (+1/+2/+5)

Natural Defence - 3/10

1 "cosiu nie bij" - następne 3 ciosy omijają Fluffle Puff, ale uderzają w losowego sojusznika (10MP)

2 "pong" zwykły atak x 3 (10 MP)

3 "ninja" Fluffle chowa się przed wzrokiem wszystkiego co widzi, by po chwili wyskoczyć znikąd i zdzielić poduszką (10)

4 "hug" Fluffle daje huga, wytrąca broń przeciwnikowi. Zaraz po tym jest "cosiu bie bij" (20)

5 "fluszz" futerko Fluffle wybucha otaczając wszystko warstwą futra. Robi tak, gdy coś uderzy ją w nos. Działa jak zasłona dymna, a jeśli wpadnie w oczy jak gaz łzawiący. Po tym ataku znika z pola widzenia by za minutę ze świeżym futrem wrócić. (30 MP)

6 ult "eksplozja miłości" wielki wybuch, który odbiera Fluffie połowę aktualnego poziomu HP i zadaje dmg wszystkim wrogom i sojusznikom (50)

Full

and

History

<http://mlppolska.pl/topic/13396-zapisysesja-rpg-wyprawa-z-chrysalis/?do=findComment&comment=704265>

Lilea (peros81)

BrzozowaDriada

18 lat

Aria,Przywoływacz



EQ

5xMikstura ze Szmaragdowych łez - przywraca natychmiast 300 HP

5x Mikstura z żywicy Świętych drzew - przywraca natychmiastowo 30 MP

Konewka (podręczna apteczka/prowiant)

5 butelek

5 butelek

Armor

Natural

Weapons

Książka z liści oprawiona w Korę drzewną
magic damage +6

Max HP - 5x100

Max MP - 8x10

Speed - low/medium/high

Dodge Chance - low/medium/high

Strength (Physical) - low/medium/high (+1/+2/+5)

Natural Defence - 4/10

Base Aria Damage - 5

1. Pieśń Korzeni - po zaśpiewaniu piosenki, w wskazanym miejscu wyrastają pnącza które oplatają przeciwnika. Mają niską szansę na zatrucie, blokują wszelkie ataki wymagające przedmiotów, nie blokują zaklęć. (10MP)
2. Pieśń Driady - Driada zaczyna śpiewać piosenkę która przywraca sojusznikom 20 MP (20MP)
3. Pieśń Umysłu - Wpływa i zmniejsza morale wroga zmniejszając damage o 50% i odporność fizyczną o 50%.(30MP)
4. Pieśń Chowańca - Przywołuje [Chowańca Driady](#) który ma za zadanie jej bronić. Może być poza walką. (50MP)
5. Pieśń Zarazy - Zatruewa WSZYSTKICH którzy słyszą daną pieśń, z wyjątkiem Driady i Chowańca (jeśli jest w użyciu). Można się oprzeć poprzez zatkanie uszu. (40MP)
6. Furia Driady - Gwałtowna zmiana pogody. Możliwa tylko wtedy kiedy Driada jest naprawdę... NAPRAWDĘ wkurzona. (70 MP)

Full

and

History

<http://mlppolska.pl/topic/13396-zapisysesja-rpg-wyprawa-z-chrysalis/?do=findComment&comment=704918>
