

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	Kamufaż [Konspira]	Dryg
K4 K6 K8 10 K12 2K8	Kaskaderstwo [Konspira]	1
K4 K6 K8 K10 K12 2K8	Knowanie [Postuch]	
K4 K6 K8 K10 K12 K8	Krwawa łaźnia [Garda]	Konspira
K4 K6 K8 K10 K12 2K8	Łatanie [Dryg]	2
K4 K6 K8 K10 K12 2K8	Łączność [Postuch]	
K4 K6 K8 K10 K12 2K8	Nauka [Dryg]	
K4 K6 K8 K10 K12 K8	Odrzut [Garda]	Garda
K4 K6 K8 10 K12 2K8	Pamiętne blizny [Konspira]	6
K4 K6 K8 K10 K12 2K8	Parkour [Koordynacja]	
K4 K6 K8 K10 K12 K8	Siewca ołowiu [Koordynacja / Garda]	Postuch
K4 K6 K8 10 K12 2K8	Skan [Konspira]	3
K4 K6 K8 K10 K12 K8	Sprawność [Garda]	
K4 K6 K8 K10 K12 2K8	Stapianie [Koordynacja]	Koordynacja
K4 K6 K8 K10 K12 2K8	Sterowanie [Koordynacja]	4
K4 K6 K8 K10 K12 2K8	Surwiwal [Konspira]	
K4 K6 K8 K10 K12 2K8	Technika [Dryg]	

AFTERBOMB MADNESS

5
 I
 N
 I
 C
 J
 A
 T
 Y
 W
 A
 P
 U
 N
 K
 T
 Y
 A
 K
 C
 J
 I

PANCERZ
 głowa ___
 bebechy ___
 ręce ___
 nogi ___



36 PRÓG OBRAŻEŃ

PRÓG KONWERSJI

KONWERSJA



KONDYCHA 8 WYCZERPANIE: X

Dary Apokalipsy:
 Alienhejter, Kevlarova skóra,

Znamiona:

Skazy:

Pasożyty:

Protezy:

Implanty:

Pochodnica

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

Siła | Precyzja A D | Zaw. % | Wt.

Rewolwer colt python

Siłak6+k8+2 Precyzja 1 / -1 | Zasięg 2 | Mag. 6 | Zaw.38% | Wt. 3 | Przet. 3

Strzelba remington870

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

Karabin maszynowy AK47

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

Biostymulanty



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

6 8
 I N I C J A T Y W A
 P U N K T Y A K C J I

PANCERZ



24 PRÓG OBRAZEŃ

--- PRÓG KONWERSJI

--- KONWERSJA

KONDYCHA 5 WYCZERPANIE: X

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 Kamufaż [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

Dary Apokalipsy: Militarysta, Robotica,	Znamiona:
Skazy:	Pasożyty:
Protezy:	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

KSYWA Jacob King PŁEĆ --- WIEK ---
 FORMA MARUDER TYP Agent

8
 I
 N
 I
 C
 J
 A
 T
 Y
 W
 A
 P
 U
 N
 K
 T
 Y
 A
 K
 C
 J
 I

PANCERZ



24 PRÓG OBRAZEŃ

głowa ---
 bebechy ---
 ręce ---
 nogi ---

PRÓG KONWERSJI
 KONWERSJA



KONDYCHA 4 WYCZERPANIE: X

0	1	2	3	4	5		
K4	K6	K8	K10	K12	2K8	Alibi żołnierza [Dryg]	Dryg
K4	K6	K8	K10	K12	2K8	Biochemia [Dryg]	
K4	K6	K8	K10	K12	2K8	Handel [Postuch]	
K4	K6	K8	K10	K12	2K8	Kamouflaż [Konspira]	
K4	K6	K8	10	K12	2K8	Kaskaderstwo [Konspira]	3
K4	K6	K8	K10	K12	2K8	Knowanie [Postuch]	
K4	K6	K8	K10	K12	2K8	Krwawa łaźnia [Garda]	Konspira
K4	K6	K8	K10	K12	2K8	Łatanie [Dryg]	3
K4	K6	K8	K10	K12	2K8	Łączność [Postuch]	
K4	K6	K8	K10	K12	2K8	Nauka [Dryg]	Garda
K4	K6	K8	K10	K12	2K8	Odrzut [Garda]	2
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]	Postuch
K4	K6	K8	K10	K12	2K8	Skan [Konspira]	4
K4	K6	K8	K10	K12	2K8	Sprawność [Garda]	
K4	K6	K8	K10	K12	2K8	Stapianie [Koordynacja]	Koordynacja
K4	K6	K8	K10	K12	2K8	Sterowanie [Koordynacja]	5
K4	K6	K8	K10	K12	2K8	Surwiwal [Konspira]	
K4	K6	K8	K10	K12	2K8	Technika [Dryg]	

AFTERBOMB MADNESS

Dary Apokalipsy: Cichociemny, Gładkie przeładowanie	Znamiona:
Skazy:	Pasożyty:
Protezy:	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



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	Kamufaż [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
 I
 N
 I
 C
 J
 A
 T
 Y
 W
 A
 P
 U
 N
 K
 T
 Y
 A
 K
 C
 J
 I

PANCERZ
 głowa ---
 bebechy ---
 ręce ---
 nogi ---



24 PRÓG OBRAZEŃ
 PRÓG KONWERSJI
 KONWERSJA



KONDYCHA 8 WYCZERPANIE: X

Dary Apokalipsy: Lekki sen, Nie do zdarcia,	Znamiona:
Skazy:	Pasożyty:
Protezy:	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

