



IMIĘ \_\_\_\_\_

KONCEPCJA \_\_\_\_\_

WYGLĄD \_\_\_\_\_

## DUCH



ODWAGA \_\_\_\_\_

PRZEKONYWANIE \_\_\_\_\_

ZASTRASZANIE \_\_\_\_\_

## SIŁA



WSPINACZKA \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## SPRYT



HAZARD \_\_\_\_\_

LECZENIE \_\_\_\_\_

PRZETRWANIE \_\_\_\_\_

REPEROWANIE \_\_\_\_\_

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ \_\_\_\_\_

TROPIENIE \_\_\_\_\_

WYSZUKIWANIE \_\_\_\_\_

WYPYTYWANIE \_\_\_\_\_

WYŚMIEWANIE \_\_\_\_\_

WIEDZA: \_\_\_\_\_

WIEDZA: \_\_\_\_\_

WIEDZA: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## WIGOR



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ZRĘCZNOŚĆ



JEŹDZIECTWO \_\_\_\_\_

PILOTOWANIE \_\_\_\_\_

PŁYWANIE \_\_\_\_\_

PROWADZENIE \_\_\_\_\_

RZUCANIE \_\_\_\_\_

SKRADANIE \_\_\_\_\_

STRZELANIE \_\_\_\_\_

WALKA \_\_\_\_\_

WŁAMYWANIE \_\_\_\_\_

ŻEGLOWANIE \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## TEMPO

\_\_\_\_ { \_\_\_\_ }

TYŁE PÓŁ MOŻESZ PRZEJŚĆ W RUNDZIE. MOŻESZ BIEC (DODAJESZ K6 PÓŁ) KOSZTEM MODYFIKATORA -2 DO WSZYSTKICH AKCJI W RUNDZIE.

## OBRONA

\_\_\_\_ { \_\_\_\_ }

TYŁE MUSZĄ WYRZUCIĆ, BY TRAFIĆ CIĘ W WALCE WRĘCZ. RÓWNA SIĘ POŁOWIE TWOJEJ WALKI +2, PLUS EWENTUALNE ZAWADY I PRZEWAGI.

## WYTRZYMAŁOŚĆ

\_\_\_\_ { \_\_\_\_ }

LICZBA OBRAŹEN KONIECZNA, BYŚ W WALCE DOZNAŁ SZOKU. RÓWNA SIĘ POŁOWIE TWOJEGO WIGORU +2, PLUS ZBROJA ORAZ EWENTUALNE ZAWADY I PRZEWAGI.

## CHARYZMA

\_\_\_\_ { \_\_\_\_ }

MIERZY, CZY JESTEŚ OSOBĄ ATRAKCYJNĄ, DOBRZE WYCHOWANĄ I SYMPATYCZNĄ. WYNOŚI 0, PLUS ZAWADY LUB PRZEWAGI. DODAJE SIĘ TESTÓW PRZEKONYWANIA I WYPYTYWANIA.

## PRZEWAGI

## SPRZĘT

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

PD

## RANY

RANĘ OTRZYMUJESZ PRZY PRZEBICIU TWOJEJ WYTRZYMAŁOŚCI PRZEZ OBRAŻENIA. KAŻDE KOLEJNE PRZEBICIE POWODUJE DODATKOWĄ RANĘ. RANY MODYFIKUJĄ WSZYSTKIE TESTY.

MOŻESZ PRÓBOWAĆ UNIKNĄĆ OBRAŹEN, WYKONUJĄC RZUT NA WYPAROWANIE (WYDAJĄC FUKA I TESTUJĄC WIGOR).

PRÓBA LECZENIA WYMAGA 10 MINUT PRACY I MUSI ZOSTAĆ PODJĘTA PODCZAS ŻŁOTEJ GODZINY OD OTRZYMANIARAN.

POZA TYM WYKONYWAĆ MOŻESZ TESTY ZDROWIENIA (WIGOR). RZUCASZ CO 5 DNI, O ILE TWOJE ZAWADY LUB PRZEWAGI TEGO NIE MODYFIKUJĄ.

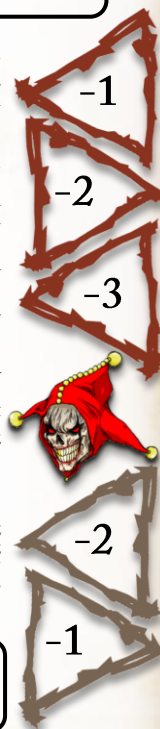
## WYELIMINOWANY

TESTUJESZ WIGOR BY SPRAWIĆ, CO SIĘ Z TOBĄ STAŁO. MOŻE OKAZAĆ SIĘ, ŻE JESTEŚ W SZOKU (IWCIAŻ MASZ TRZY RANY) – ALE MOŻESZ RÓWNIEŻ ZGINAĆ.

## WYCZERPANIE

WYCZERPANIE POWODOWANE JEST PRZEZ GŁÓD, ZIMNO, PRAGNIENIE, BRAK SNU ORAZ POWIETRZA. JEŚLI NIE ODPOCZNIESZ, BY WRÓCIĆ DO SIŁ, MOŻE PROWADZIĆ DO ŚMIERCI.

URAZY



-1

-2

-3

-2

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1

-1