



STRZELEC

3 ŁASKA BOGÓW

1x WER

4 PRZESUNIĘCIA

1x OP

35 WITALNOŚĆ

15 + 5 x BC

20 SKUPIENIE

INT x 5

8 WYSPORTOWANIE

BC + ZR

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

BUDOWA CIAŁA	4
WALKA BRUTALNA	- 4
WALKA WRĘCZ	- 4
WYTRZYMAŁOŚĆ	- 4

ZRĘCZNOŚĆ	4
PROWADZENIE	3 7
REFLEKS	3 7
WALKA FINEZYJNA	4 8

PERCEPCJA	6
SZTUKA PRZETRWANIA	5 11
WALKA DYSTANSOWA	6 12
WYCZULONE ZMYŚŁY	4 10

INTELIGENCJA	4
RZEMIOSŁO	3 7
WIEDZA OGÓLNA	- 4
WIEDZA TAJEMNA	- 4

OPANOWANIE	4
INFILTRACJA	3 7
KONEKSJE	- 4
TRIK I FORTEL	- 4

WERWA	3
CHARYZMA	- 3
GWIEZDNE DZIEDZICTWO	- 3
SIŁA WOLI	- 3

MISTRZOSTWO W ŁUCZNICTWIE

Strzelając z łuku, nigdy nie otrzymujesz kary w postaci
Fatum (wynikającego np. ze strzelania do różnych celów,
złej widoczności itp.).

ZALETY

Każdy trafiony przez Ciebie atak bronią dystansową
podlega następującej zasadzie: podczas rzutu na
obrażenia rzucasz dodatkową kością, po czym odrzucasz
najlepszy wynik.

MORDERCZA PRECYZJA

FATUM powoduje, że gracz nie
może korzystać w danym rzucie
z Przesunięć, Łaski i Przerzutów.

PREMIA [WIELKOŚĆ CELU]
DUŻY +2
OLBRZYMI +4
GIGANTYCZNY +6

OBRONA

WARTOŚĆ POCZ.	ZR	PER	ATUTY	PREMIE	SUMA
15	4	6	—	—	25

WALKA W ZWARCIU

NAZWA BRONI	TYP	ATAKI	WALKA B/F/W	CELNOŚĆ	TRAF.	OBRAŻENIA
Miecz długi	J	1	8	+3	11	9 + 1k6

Dublet: Przebicie

PT TESTÓW

ŁATWY	10
STANDARDOWY	15
TRUDNY	20
BARDZO TRUDNY	25
EKSTREMALNY	30
LEGENDARNY	35
BOSKI	40

WALKA DYSTANSOWA

NAZWA BRONI	TYP	ATAKI	WALKA DYSTANSOWA	BLISKI	ŚREDNI	DALEKI	EKSTR.	OBRAŻENIA
Łuk długi klejony	DW	1	12	15	15	14	14	13 + 1k10

Krytyk: darmowy atak

PANCERZ

NAZWA	OCHRONA	ZASADA SPECJALNA
Zbrojnikowy	8	FATUM do Infiltracji

TARCZA

NAZWA	ZASADA SPECJALNA
Puklerz	

2 UŻYCIA

NAPRAWA: PT 15

ATUTY

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

EKWIPUNEK

[illegible]

BRATNIA DUSZA

POZIOM:

NOTATKI / HISTORIA POSTACI

MOCE

DZIAŁANIE

[illegible]