

KARTA POSTACI

ŻYWIOTNOŚĆ

16



PRZEBRANIE



BROŃ MIOTANA



KRADZIEŻ



EKWIPUNEK

TRUCIZNY

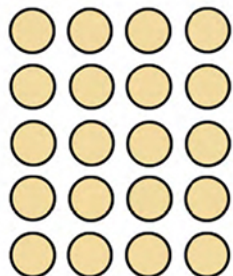
BELLADONNA, DAWKI: 1

KWIAT CZARNEGO LOTOSU, DAWKI: 1

ELIKSIRY LECZNICZE, DAWKI: 3

ZNALEZIONE PRZEDMIOTY

CZAS



NOTATKI

ZASADY GRY



JESTEŚ MŁODĄ ŁOWCZYNIĄ NAGRÓD WYPOSAŻONĄ W LICZNE NIEBEZPIECZNE TALENTY NIEZBĘDNE DO WYKONYWANIA TEJ PROFESJI. TWOJEJ REPUTACJI I SKUTECZNOŚCI NIKT NIE KWESTIONUJE, A TO DZIĘKI DOSKONAŁEMU OPANOWANIU JEDNEJ Z PONIŻSZYCH UMIEJĘTNOŚCI:

PRZEBRANIE: ZDOLNOŚĆ CAŁKOWITEJ ZMIANY WYGLĄDU W CIĄGU ZALEDWIE KILKU MINUT. WIĘKSZOŚĆ TEGO, CO NIEZBĘDNE DO SZYBKIEJ CHARAKTERYZACJI, MASZ W SWOJEJ NIEODZOWNEJ SAKIEWCE, A RESZTĘ - W RAZIE POTRZEBY - UKRADNIESZ LUB WYKROISZ Z TEGO, CO BĘDZIE AKURAT POD RĘKĄ.

BROŃ MIOTANA: DOSKONAŁE OPANOWANIE SZTUKI MIOTANIA CICHYMI BRONIAMI TAKIMI JAK NOŻE, TOPORKI, SHURIKENY I TYM PODOBNE. JEŚLI WYBIERZESZ TĘ UMIEJĘTNOŚĆ, BĘDZIESZ DYSPONOWAĆ SZEROKIM WACHLARZEM ŚMIERCIONOŚNEJ BRONI ZA PASEM. TA UMIEJĘTNOŚĆ POZWALA RÓWNIEŻ NA BARDZIEJ PRECYZYJNE POSŁUGIWANIE SIĘ MANRIKI.

KRADZIEŻ: UMIEJĘTNOŚĆ OTWIERANIA WSZELKICH ZAMKÓW I KLÓDEK PRZY UŻYCIU NIWIELKICH NARZĘDZI SŁUŻĄCYCH ZA WYTRYCHY I ŁOMY, KTÓRE ZAWSZE NOSISZ W SAKIEWCE PRZY SOBIE. TO NIERZUCAJĄCE SIĘ W OCZY WYPOSAŻENIE BĘDZIE DO TWOJEJ DYSPOZYCJI PODCZAS KAŻDEJ MISJI.

OD RAZU WYBIERZ JEDNĄ Z TRZECH ZAPROPONOWANYCH UMIEJĘTNOŚCI.

TWOJA KONDYCJA FIZYCZNA UZALEŻNIONA JEST OD LICZBY PUNKTÓW **ŻYWIOTNOŚCI**. WARTOŚĆ TEJ CECHY SPADA, KIEDY OTRZYMUJESZ CIOS LUB RANĘ, A TAKŻE W WYPADKU CHOROBY, W KONSEKWENCJI GŁODU LUB WYCZERPANIA. MOŻESZ ODZYSKAĆ PUNKTY **ŻYWIOTNOŚCI**, KORZYSTAJĄC Z ZABIEGÓW LECZNICZYCH, LEKARSTW LUB ŚRODKA WZMACNIAJĄCEGO. POZIOM TEJ CECHY NIE MOŻE JEDNAK PRZEKROCZYĆ JEJ WARTOŚCI POCZĄTKOWEJ, CZYLI 16 PUNKTÓW.

JEŚLI W KTÓRYMKOLWIEK MOMENCIE SWOJEJ PRZYGODY STRACISZ WSZYSTKIE PUNKTY **ŻYWIOTNOŚCI**, NATYCHMIAST ZGINIESZ I BĘDZIESZ MUSIAŁA PRZERWAĆ GRĘ. NIC NIE STOI JEDNAK NA PRZESZKODZIE, ŻEBY ZACZAĆ PRZYGODĘ OD NOWA, TYM RAZEM - CZEMU NIE - Z NOWĄ UMIEJĘTNOŚCIĄ.

UPŁYW CZASU W ŚWIECIE GRY BĘDZIE MIAŁ ISTOTNE ZNACZENIE, PONIEWAŻ NA WYKONANIE SWOJEJ MISJI OTRZYMASZ GO NIEWIELE. W NIEKTÓRYCH MOMENTACH NATRAFISZ NA PYTANIE, ILE **CZASU** JUŻ UPŁYNEŁO. OD TWOJEJ ODPOWIEDZI BĘDZIE ZALEŻAŁO, JAK POTOCZĄ SIĘ DALSZE WYDARZENIA. ZA KAŻDYM RAZEM, KIEDY PODCZAS SWOJEJ PODRÓŻY NATRAFISZ NA SYMBOL **CZASU***, DODAJ JEDEN PUNKT DO WARTOŚCI **CZASU** W SWOJEJ KARCIE POSTACI. NA POCZĄTKU GRY TA WARTOŚĆ WYNOŚI 0.

*SYMBOL CZASU

