

Nomada

Żeby przeżyć trzeba być w ruchu – tak ci się przynajmniej wydaje. Jesteś typem koczownika, wiecznego wędrowca, włóczykija – zamiast zamykać się w schronie i czekać aż skończą się zapasy, łąsisz po powierzchni, żywiąc się tym, na co natrafisz, wykorzystując to, co znajdziesz. Aby przetrwać żyjąc w ten sposób trzeba mieć orientację w terenie, smykałkę do naprawy sprzętu i pojazdów, dar do omijania szerokim łukiem różnorodnych niebezpieczeństw. To nie wszystko – trzeba też mieć zryty charakter w tym sensie, że tacy jak ty nie przywiązują się do nikogo ani do niczego. Podróżujesz mając do wszystkiego dystans, niczego nie pragnąc na stałe, nigdzie nie chcąc zostać na dłużej. Każde miejsce i każda znajomość to tylko coś jakby przystanek – po czasie życie toczy się dalej, a ty bierzesz z niego przykład podążając przed siebie. Wszystko się zmienia, ty się zmieniasz, tylko wędrowka pozostaje w tym równaniu stałą.

Twoje Atuty:

- Masz prawo powtórzyć każdy rzut **Survivalu**, ale drugi wynik jest ostateczny.

- Lubisz grzebać w starych gratach i w ogólności dokonywać różnorodnych napraw. Dzięki pasji, z jaką to robisz, zyskujesz kość premiovą k6 do testów związanych z konserwacją i reperowaniem.

- O ile nie jesteś wycierczony lub głodny nie przepawszysz nocy i tak tracisz punkty wyczerpania. Dopiero druga z rzędu nieprzespana noc oznacza rzeczywisty brak wypoczęcia.

- Łącząc po Ameryce widziałeś już niejedno i o niejednym słyszałeś więc nowych sztuczek uczysz się całkiem sprawnie. Dary Apokalipsy kupujesz o 10% taniej.

Rzuć k4, by poznać swoją przeszłość i dostać bonus do zdolności:

[1] Włóczyz się bo zostałeś skądś wygnany. Koczowniczy tryb życia wszedł ci w krew. [+1 do **Survivalu**]

[2] Porzuciłeś rodzimą społeczność chcąc uciec przed potwornymi wspomnieniami. [+1 do **Pamiętne blizny**]



[3] Wysłano cię na poszukiwanie artefaktu, który okazał się mitem. Pod twoją nieobecność rodzinną osadę zrównano z ziemią. [+1 do **Skan**]

[4] Porzucony przez rodziców cudem ocalałeś wychowywany przez półświadomą roślinę, która pomyliła cię z własnym potomstwem. [+1 do **Kamuflaż**]

Masz 8 ekstra punktów do rozdysponowania na następujące zdolności archetypowe: **Kamuflaż**, **Kaskaderstwo**, **Łatanie**, **Pamiętne blizny**, **Parkour**, **Skan**, **Sterowanie**, **Survival**.

Wyposażenie początkowe: Ubranie podróżne, **Travel Kit**, 10 drażetek **CrystalTaste**, odkażona woda na dobę, lornetka, kombinizon **AVX**, kompas, latarka dynamo, filtr wodny **Water Protector**, 300 + 6k12 amo na ekwipunek dodatkowy.