

IMIĘ

ZAIMKI

PRZYMOTY

TOŻSAMOŚĆ

MOTYW

POCHODZENIE

1	<input type="checkbox"/> Podziw <input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Lojalność <input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Sympatia <input type="checkbox"/> Nienawiść	4	<input type="checkbox"/> Podziw <input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Lojalność <input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Sympatia <input type="checkbox"/> Nienawiść
2	<input type="checkbox"/> Podziw <input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Lojalność <input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Sympatia <input type="checkbox"/> Nienawiść	5	<input type="checkbox"/> Podziw <input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Lojalność <input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Sympatia <input type="checkbox"/> Nienawiść
3	<input type="checkbox"/> Podziw <input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Lojalność <input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Sympatia <input type="checkbox"/> Nienawiść	6	<input type="checkbox"/> Podziw <input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Lojalność <input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Sympatia <input type="checkbox"/> Nienawiść

PUNKTY FABULI

♦ +1 Punkt Fabuli, jeżeli nie masz żadnego na początku sesji.

♦ +1 Punkt Fabuli, gdy pojawia się **Złoczyńca**.

♦ Po wykonaniu Testu wydaj **1 Punkt Fabuli**, aby **wywołać Przymiot** i przerzucić **jedną lub obie** kości (nie możesz tego zrobić, jeśli wyrzucisz **pecha**).

♦ Po wykonaniu Testu wydaj **1 Punkt Fabuli**, aby **wywołać Wiegę** i dodać jej **siłę** do wyniku (raz na Test).

♦ Wydaj **1 Punkt Fabuli**, aby zmienić bieg opowieści. Jeśli chcesz zmienić coś, co zostało już wprowadzone przez kogoś innego, potrzebujesz jego zgody. Jeżeli konsekwencje zmiany wpływają na mechanikę, decyzję o ich wprowadzeniu podejmuje Mistrz Gry.

♦ +1 Punkt Fabuli, gdy wyrzucisz **pecha** podczas **Testu**.

♦ +2 Punkty Fabuli po **kapitulacji**, gdy twoje PŻ spadną do 0.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Na koniec każdej sesji automatycznie otrzymujesz **5 PD**. Następnie:

♦ Dostajesz **PD** równe **[Punktom Fabuli wydany przez drużynę / liczbę postaci graczy]**.

♦ Dostajesz **PD** równe **[Punktom Ultimy wydany przez Złoczyńców]**.

Jeśli na koniec masz **10 lub więcej PD**, wydaj **10**, aby zyskać **1 poziom**.

MODYFIKATOR INICJATYWY:

PANCERZ:

MAGICZNY PANCERZ:

WYPOSAŻENIE

Możesz wyposażać: ☐ Żołnierskie zbroje ☐ Żołnierskie tarcze ☐ Żołnierską broń białą ☐ Żołnierską broń dystansową

PRZEDMIOT NA WYPOSAŻENIU	OPIS
AKCESORIUM	
ZBROJA	
PIERWSZA RĘKA	
DRUGA RĘKA	

PLECAK



ZENITY

CECHY I STANY

BAZOWA OBEGNA

ZRĘCZNOŚĆ

WEJRZENIE

POTĘGA

SIŁA WOLI

☐ SPOWOLNIENIE

☐ OSZOŁOMIENIE

☐ OSŁABIENIE

☐ ROZTRZĘSIENIE

☐ WŚCIEKŁOŚĆ

☐ ZATRUCIE

PUNKTY ŻYCIA, PUNKTY MOCY, PUNKTY EKWIPUNKU

MAX OBEGNE

PŻ (PO X 5) + POZIOM + INNE

PM (SW X 5) + POZIOM + INNE

PE 6 + INNE

KRYZYS

POZIOM POSTACI

KLASA/POZIOM

DARMOWE KORZYŚCI

INFORMACJE O UMIEJĘTNOŚCI

KLASA/POZIOM

DARMOWE KORZYŚCI

INFORMACJE O UMIEJĘTNOŚCI

KLASA/POZIOM

DARMOWE KORZYŚCI

INFORMACJE O UMIEJĘTNOŚCI

IMIĘ POSTACI

KOLEJNE KLASY

Tutaj zapisuj informacje o kolejnych klasach postaci.
Pamiętaj: w danej chwili możesz mieć maksymalnie 3 klasy nieopanowane do perfekcji.

KLASA/POZIOM	DARMOWE KORZYŚCI
INFORMACJE O UMIEJĘTNOŚCI	

KLASA/POZIOM	DARMOWE KORZYŚCI
INFORMACJE O UMIEJĘTNOŚCI	

KLASA/POZIOM	DARMOWE KORZYŚCI
INFORMACJE O UMIEJĘTNOŚCI	

KLASA/POZIOM	DARMOWE KORZYŚCI
INFORMACJE O UMIEJĘTNOŚCI	

HEROICZNE UMIEJĘTNOŚCI

ZASADY OPCJONALNE

Tutaj zapisuj wszelkie zasady opcjonalne, jakie wprowadziliście do waszej kampanii.



NOTATKI



ARKANA I ZAKŁĘCIA

Tutaj zapisuj wszystkie poznane **zaklęcia** oraz **Arkana**, które udało ci się związać.

NAZWA	PM	CEL	CZAS TRWANIA

NAZWA	PM	CEL	CZAS TRWANIA



RYTUAŁY

Dyscypliny: ☐ Chimeryzm ☐ Elementalizm ☐ Entropizm ☐ Mistycyzm ☐ Rytualizm ☐ Spirytualizm