

IMIĘ GRACZA: \_\_\_\_\_



IMIĘ POSTACI: \_\_\_\_\_

POZIOM: \_\_\_\_\_ GATUNEK: \_\_\_\_\_ ARCHETYP: \_\_\_\_\_

PRZESZŁOŚĆ:

RANGA: \_\_\_\_\_ FRAKCJA: \_\_\_\_\_ SŁOWA KLUCZOWE: \_\_\_\_\_

### ATRYBUTY

	S	WT	ZR	I	SW	INT	OGD
WARTOŚĆ							
PREMIA							
SUMA							

### UMIEJĘTNOŚCI

	WARTOŚĆ	SUMA		WARTOŚĆ	SUMA
ANALIZA	INT		PERSWAZJA	OGD	
ATLETYKA	S		PILOTAŻ	ZR	
CZUJNOŚĆ	INT		PRZEBIEGŁOŚĆ	OGD	
DOWODZENIE	SW		PRZETRWAŃIE	SW	
INTUICJA	OGD		UKRYWANIE SIĘ	ZR	
KORZYSTANIE Z TECHNOLOGII	INT		UMIEJĘTNOŚCI STRZELECKIE	ZR	
MEDYCyna	INT		WALKA WRĘCZ	I	
MISTRZOSTWO PSIONICZNE	SW		WIEDZA OGÓLNA	INT	
OSZUKIWANIE	OGD		ZASTRASZANIE	SW	

### FURIA

#### UŻYCIA FURII

- PRZERZUCENIE WSZYSTKICH NIEDANIH WYNIKÓW NA KOŚCIACH
- Wykonanie deklaracji narracyjnej
- Wykorzystanie Akcji, żeby usunąć Traumę w liczbie podwójnej Rangi

### CEL

UPÓR	= SW	ROZMIAR
ODWAGA	= SW - 1	SZYBKOSĆ

### PRZETRWAŃIE

OBRONA	ODPORNOŚĆ		
	BAZOWA	+	PANCERZ
	= I - 1	= WT + 1	

### ŻYWIOTNOŚĆ

MAKSYMALNA	Odporność Psychiczna = SW + Poziom
	DETERMINACJA = WT

### TRAUMA

### EKWIPUNEK

BRONIE	PULA KOŚCI	OBRAŻENIA	DK	PP	SZYBKOSTRZELNOŚĆ	ZASIĘG	CECHY
PANCERZ							

SPRZĘT:

## ZDOLNOŚCI I TALENTY

WIARA

MAKSYMALNA:

### RANY I SPACZENIE

OKALECZENIA		TRWAŁE URAZY	MUTACJE	SPACZENIE	Poziom
MAKSIMUM	= POZIOM +1				
1.					1
2.					2
3.					3
4.					4
5.					5
6.					



### MOCE PSIONICZNE

Moc	ST	AKTYWACJA	CZAS TRWANIA	ZASIĘG	WIELE CELÓW	EFEKT

### NOTATKI

UKRYWANIE SIĘ

PASYWNA CZUJNOŚĆ

= SUMA CZUJNOŚCI /2

OTRZYMANE PD

AKTUALNE PD