

IMIĘ POSTACI

KLASA I POZIOM

POCHODZENIE

IMIĘ GRACZA

RASA

CHARAKTER

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

SIŁA

ZRĘCZNOŚĆ

KONDYCJA

INTELIGENCJA

MĄDROŚĆ

CHARYZMA

INSPIRACJA

PREMIA Z BIEGŁOŚCI

- ☐ Siła
- ☐ Zręczność
- ☐ Kondycja
- ☐ Inteligencja
- ☐ Mądrość
- ☐ Charyzma

RZUTY OBRONNE

- ☐ Akrobatyka (Zrc)
- ☐ Atletyka (Sil)
- ☐ Historia (Int)
- ☐ Intuicja (Mdr)
- ☐ Medycyna (Mdr)
- ☐ Opieka nad zwierzętami (Mdr)
- ☐ Oszustwo (Cha)
- ☐ Percepcja (Mdr)
- ☐ Perswazja (Cha)
- ☐ Przyroda (Int)
- ☐ Religia (Int)
- ☐ Skradanie się (Zrc)
- ☐ Sztuka przetrwania (Mdr)
- ☐ Śledztwo (Int)
- ☐ Wiedza tajemna (Int)
- ☐ Występy (Cha)
- ☐ Zastraszanie (Cha)
- ☐ Zwinne dłonie (Zrc)

UMIĘTNOŚCI

KLASA
PANCERZA

INICJATYWA

SZYBKOŚĆ

Maksymalne PW

AKTUALNE PW

TYMCZASOWE PW

Łącznie

KOŚĆ WYTRZYMAŁOŚCI

SUKCESY

PORAŻKI

RZUTY PRZECIW ŚMIERCI

CECHY OSOBOWOŚCI

IDEAŁY

WIĘZI

SŁABOŚCI

NAZWA

PREMIA DO ATK

OBRAŻENIA/TYP

ATAKI I MAGIA

PASYWNA MĄDROŚĆ (PERCEPCJA)

POZOSTAŁE BIEGŁOŚCI I JĘZYKI

WYPOSAŻENIE

KORZYŚCI I ZDOLNOŚCI

WIEK

WZROST

WAGA

OCZY

SKÓRA

WŁOSY

IMIĘ POSTACI

WYGLĄD POSTACI

NAZWA

SYMBOL

SOJUSZNICY I ORGANIZACJE

POZOSTAŁE KORZYŚCI I ZDOLNOŚCI

MAJĄTEK

KLASA
UŻYTKOWNIKA
MAGII

CECHA
BAZOWA

ST RZUTU
PRZECIW CZAROM

PREMIA DO
ATAKU CZAREM

0

SZTUCZKI

KRĄG
CZARU

KOMÓRKI CZARÓW

WYKORZYSTANE KOMÓRKI

1

PRZYGOTOWANY

NAZWA CZARU

2

3

4

5

6

7

8

9