6 5	FÎNDER Postaci	Imię Postaci —		Poziom	Zdobądź 1 na początku każdej sesji i kiedy przydzieli ci je MG. Wydaj 1 aby przerzucić test.		
Pochodzenie —		Przeszłość -		Klasa —	<b>Wydaj wszystkie</b> aby uniknąć śmierci.		
Dziedzictwo i Cechy	Rozmiar	Przeszłość - notatki		Klasa - notatki			
Atrybuty ————————————————————————————————————	Zręczność	Kondycja	Inteligencja	Mądrość	Charyzma		
OCzęściowy Przyro Klasa Pancerza	ost WOCzęściowy Przyros Li <b>Rzuty Obronne</b>	t OCzęściowy Przyro	ost OCzęściowy Przyro:	st OCzęściowy Przyro: - Punkty Wytrzyn Maksimum Aktualn			
KP Tare			Fleks  Wola  Wola		e PW Tymczasowe PW Umieranie O O O Ranny		
10 + + + Baza Zrc* Biegł. Przedm.  * Uży maks, premii Zrc pancerza jeśli jest rimiejsza		Obrona - notatki	negii i izediii   ma	Stany			
Umiejętności	<b>V</b> B: □ · · · ·	Umiejętności - notatki	- Języki ———	Percepcja —	Szybkość ——		
Akrobatyka	T + +			Mdr Biegl. Przedm.	stóp		
Arkana (	M Int Biegł. Przedm.			Zmysły i notatki	Specjalne ruchy		
Atletyka	T + + - Sił Biegł. Przedm.	Panc.					
Dyplomacja	T + + + Cha Biegł. Przedm.		Ataki ————————————————————————————————————				
Medycyna	E + + Mdr Biegł. Przedm.		Broń		Obrażenia Rodzaj Obuch. Oklute Ocięte		
Natura	T + + Mdr Biegł. Przedm.		Cechy i notatki	Sił Biegł. Przed.	Uęte		
Okultyzm	T + +		Broń	Sit Biegt, Przed.	Obrażenia Rodzaj Obuch. Oklute Ocięte		
Oszustwo	T + + + Cha Biegt. Przedm.		Cechy i notatki	Sił Biegł. Przed.			
Przetrwanie	TE + + L Mdr Biegt. Przedm.		Broń	Sił Biegł. Przed.	Obrażenia Rodzaj Obuch. Okute Ocięte		
Religia	T + + + HM Mdr Biegł. Przedm.		Cechy i notatki				
Rzemiosło	TE + + L Int Biegt. Przedm.		Ataki Zasięgowe Broń		Obrażenia Rodzaj		
Społeczeństwo	TE + + L Int Biegt. Przedm.		Cechy i notatki	Zrc Biegł. Przed.			
Ukrycie	TE + + MM Zrc Biegł. Przedm.	Panc	Broń		Obrażenia Rodzaj		
Wiedza		Tanc	Cechy i notatki	Zrc Biegł. Przed.	Cięte		
Wiedza	L Int Biegł. Przedm.		Biegłość w broni Bez broni Proste Zołnierskie Zaawans.	. Inne	Krytyczne specjalizacje		
Występy			Klasowe ST	 · Przypomnienie ·			
Zastraszanie	L Cha Biegł. Przedm.			Biegłość Niewytrenowany +0 Wytrenowany 2 + poziom	Ikony Akcji ◆ Pojedyncza akcja ◆ Podwójna akcja		
Złodziejstwo	TE Clia Biegi. Przedni.	Panc.	10 + + + Baza Klucz Biegł. Przed.	Ekspercki 4 + poziom Mistrzowski 6 + poziom Legendarny 8 + poziom	<ul> <li>Potrójna akcja</li> <li>Darmowa akcja</li> <li>Reakcja</li> </ul>		

Atu	ty Ogólne i Pochodzenia——	Zdolności Klasowe ————	—— Ekwipunek ————
Poziom 1	Zdolności pochodzenia i dziedzictwa	Atuty klasowe i zdolności	Trzymane przedmioty Masa
	Atut pochodzenia		
	Atut przesłości		
	Atut umiejętności	Atut klasowy	
2	Atot omejętności	ALUL KIdSOWY	
3	Atut ogólny	Zdolność klasowa	Zużywalne Masa
4	Atut umiejętności	Atut klasowy	
5	Atut pochodzenia Przyrost	Zdolność klasowa	
6	Atut umiejętności	Atut klasowy	
<b>◆</b>	Atut ogólny	Zdolność klasowa	
8	Atut umiejętności	Atut klasowy	Założone przedmioty   Dostrojony   Masa
9	Atut pochodzenia	Zdolność klasowa	
10	Atut umiejętności Przyrost	Atut klasowy	
1	Atut ogólny	Zdolność klasowa	
12	Atut umiejętności	Atut klasowy	
13	Atut pochodzenia	Zdolnośc klasowa	
14	Atut umiejętności	Atut klasowy	
15	Atut ogólny Przyrost	Zdolność klasowa	Obciążenie
16	Atut umiejętności	Atut klasowy	Przeciążony 5 + Sił  Maksymalna Masa 10 + Sił
17	Atut pochodzenia	Zdolność klasowa	Majątek SM SS SZ SP SP
18	Atut umiejętności	Atut klasowy	
19	Atut ogólny	Zdolność klasowa	Klejnoty i dzieła sztuki Cena Masa
20	Atut umiejętności Przyrost	Atut klasowy	

Portret Post	aci ——		Pochodzei	nie i W	ualad -							
	uci		Etniczność	Narodo		Miejsce urodzer	nia   Wiek	Płeć i zaimki	Wysokość	Waga		
			Wygląd									
			Osobowoś	56								
			Charakter	<u> </u>			Bóstwo lub filozofia					
			Edykty				Anatemy					
			Lubiane									
			Nielubiane									
			Powiedzonka									
Kampania -	notatki —											
Notatki					Sojusznicy							
					Wrogowie	2						
					Organizad	cje						
Akcje i Aktyv	wności —				Akcie	Darmowe	i Reak	cie <del></del>				
Nazwa	Akcje	Cechy		Strona #	Nazwa	<u> </u>	<b>○</b> \$	Cechy		Strona #		
Efekty					Wyzwalac Efekty	Z						
					Liency							
Nazwa	Akcje	Cechy		Strona #	Nazwa		<b>⋄</b>	Cechy		Strona #		
Efekty					Wyzwalac	ZZ						
					Efekty							
Nazwa	Akcje	Cechy		Strona #	Nazwa		<b>○</b> �	Cechy		Strona #		
Efekty					Wyzwalac: Efekty	Z						
					LICKLY							
Nazwa	Akcje	Cechy		Strona #	Nazwa		<b>○</b> �	Cechy		Strona #		
Efekty					Wyzwalac	Z						
					Efekty							
					1							

Tradycja Magiczna ————			Miejsce na Zaklęcia										
Tajemny Okultystyczny OPrzygotowane			Zaklęcia na dzień			$\overline{}$		$\bigcap$		$\bigcap$	$\bigcap$	$\gamma$	~
Boski Pierwotny OSpontaniczne			Ranga Zaklęć	1	$\frac{1}{2}$	3	4	5	6	7	8	9	10
Statystyki Zaklęć————			Pozostałe zaklęcia			$\bigcap$	$\Box$	$\bigcap$				ÓΓ	
	T Zaklęć	<u> </u>											
Klucz Biegł.	4	+	Zaklęcia —		P	Akcje   Rang	a Przvg.	Nazwa			Akc	je  Ranga	Przva.
Klucz Biegł.	Baza Klud	cz Biegł.				, -	73				-	, - , , ,	7.5
Sztuczki —													
Sztuczki na dzień Ranga	sztuczek zaokr. w górę												
Nazwa		je Przyg.											
	,	, , , , ,											
Zaklęcia Skupienia Pkt. Skupienia  Ranga S	71												
1/2 poziomu z	Skupienia zaokr. w górę												
1/2 poziomo z Pula Skupienia Równe liczbie Punktów Skupier Ponowne Skupienie Spędź 10 minut, aby odzys	nia (maksimui skać 1 Punkt S	m 3). Skupienia.											
Nazwa		Akcje											
Zaklagia Wyadzawa													
Zaklęcia Wrodzone—	Akcje	Częst.											
	J -	1											
			Rytuały —				-  V ·	N.				l D	V ·
			Nazwa			Kang	a Koszt	Nazwa	l			Ranga	Koszt