KARTA POSTACI

KARIA POSTACI					
Imię	Wiek				
Nacja		rawność			
Profesja		drość			
Boski patron		_		ļ	
		rażenia]	
Ambicja		razenia			
Znajomość krain					
Umiejętności od Sprawności:	<u>Umiejętności od Mądrośc</u>	<u> </u>	<u>Bagaż:</u>		
dyplomacja blefowanie 10	dyplomacja: przekupstwo 10				
zbieranie informacji 20	przekonywanie 20	-	-		
torturowanie 40	wyczucie intencji 40	_	_		
zastraszanie 60	dowodzenie 70				
posługiwanie się bronią: proca 10	filozofia fizyka 30	-	-		
nóż 20	matematyka 40				
włócznia 30	architektura 50	_	-		
miecz 30	inżynieria 60	_	_		
łuk 30	język obcy				
tarcza 40 katapulta 60	mówienie 0 czytanie 20	-	-		
improwizowana (coś pod ręką) 40-70	pisanie 40				
postępowanie ze zwierzętami	kupiectwo	_	-		
powożenie 10	targowanie 10	_	_		
jeździectwo 30	szacowanie 30				
okiełznanie zwierzęcia 40 walka podczas jazdy (koń, rydwan) 60	naciąganie 60 lecznictwo	-	-		
rzemiosło: metal	opatrywanie 20				
naprawa 20	zielarstwo 30	_	-		
kowalstwo 30	alchemia 50	_	_		
płatnerstwo (wymaga garbarstwa) 50 wytwarzanie broni 50	chirurgia 70 magia				
jubilerstwo 60	wróżba 40	-	-		
metalurgia 70	zdejmowanie/rzucanie kląt	w 50			
rzemiosło: użytkowe	zaklinanie 70				
naprawa 10	nawigacja	-	_		
garbarstwo 20 tkactwo 40	astronomia 20 geografia 30				
ceramika 50	manewry 50	-	-		
rzeźba (kamień, drewno) 70	kierowanie flotą 70	_	_		
szermierka (opcjonalnie)	rytuał religijny				
szarża 30 walka w obronie 35	czytanie znaków 40 tłumaczenie wyroczni 50	-	-		
rozbrojenie/ogłuszenie/odepchnięcie 4		70			
finta 50	szalbierstwo	_	-		
sztuka przetrwania	charakteryzacja 30	_ =	_		
ukrywanie się 10 rybołóstwo 20	fałszerstwo (rzemiosło?) 40 szyfrowanie 60	0			
tropienie 30	taktyka wojenna	-	-		
polowanie 40	budowanie umocnień 30				
mocna głowa 50	manewry 40				
występy flat gytra gymbaky bobyy śpiący 10	kierowanie armią 50				
flet, cytra, cymbały, bębny, śpiew 10 taniec 20	paktowanie 70				
sztuczki 40					
teatr 60	<u>Broń</u> (2 ręce i pas)				
znajomość mechanizmów				rany	krytyk
naprawa 20 zastawianie pułapek 30			ľ		
włamywanie 40					
unieszkodliwianie mechanizmów 50					
budowanie machin 70					
zwinność ciche poruszanie 10					
złodziejstwo 20					
wspinaczka 30	<u>Pancerz</u>				
pływanie 40					obrona
walka wręcz 50					
wyzwalanie się 70					