

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

PASYWNA MĄDROŚĆ (PERCEPCJA)

POZOSTAŁE BIEGŁOŚCI I JĘZYKI

KLASA
PANCERZA

INICJATYWA

SZYBKOŚĆ

Maksymalne PW

AKTUALNE PW

TYMCZASOWE PW

Łącznie

KOŚĆ WYTRZYMAŁOŚCI

SUKCESY

PORAŹKI

RZUTY PRZECIW ŚMIERCI

CECHY OSOBOWOŚCI

IDEAŁY

WIĘZI

SŁABOŚCI

NAZWA

PREMIA DO ATK

OBRAŻENIA/TYP

ATAKI I MAGIA

SM

SS

SE

SZ

SP

WYPOSAŻENIE

KORZYŚCI I ZDOLNOŚCI



WIEK	WZROST	WAGA
OCZY	SKÓRA	WŁOSY

IMIĘ POSTACI

WYGLĄD POSTACI

SOJUSZNICY I ORGANIZACJE

NAZWA

SYMBOL

HISTORIA POSTACI

POZOSTAŁE KORZYŚCI I ZDOLNOŚCI

MAJĄTEK

KLASA
UŻYTKOWNIKA
MAGII

CECHA
BAZOWA

ST RZUTU
PRZECIWI CZAROM

PREMIA DO
ATAKU CZAREM

0

SZTUCZKI

3

6

KRAG
CZARU

KOMÓRKI CZARÓW

WYKORZYSTANE KOMÓRKI

1

PRZYGOTOWANY

NAZWA CZARU

4

7

4

8

2

5

9

ZNANE CZARY