

IMIĘ POSTACI

KLASA I POZIOM

POCHODZENIE

IMIĘ GRACZA

RASA

CHARAKTER

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

SIŁA

INSPIRACJA

PREMIA Z BIEGŁOŚCI

ZRĘCZNOŚĆ

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

RZUTY OBRONNE

KONDYCJA

INTELIGENCJA

- ☐ 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)

UMIEJĘTNOŚCI

MĄDROŚĆ

CHARYZMA

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

IDEALY

WIĘZI

SŁABOŚCI

NAZWA

PREMIA DO ATK

OBRAŻENIA/TYP

ATAKI I MAGIA

SM

SS

SE

SZ

SP

WYPOSAŻENIE

KORZYŚCI I ZDOLNOŚCI



IMIĘ POSTACI

WIEK	WZROST	WAGA
OCZY	SKÓRA	WŁOSY

WYGLĄD POSTACI

NAZWA

SYMBOL

SOJUSZNICY I ORGANIZACJE

HISTORIA POSTACI

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