

IMIĘ BOHATERA \_\_\_\_\_

GRACZ \_\_\_\_\_

KLASA I POZIOM \_\_\_\_\_

RASA \_\_\_\_\_

CHARAKTER \_\_\_\_\_

BÓSTWO \_\_\_\_\_



KARTA POSTACI

ROZMIAR WIEK PŁEĆ WZROST WAGA OCZY WŁOSY SKÓRA

NAZWA ATRYBUTU	WARTOŚĆ ATRYBUTU	MODYFIKATOR Z ATRYBUTU	TYMCZASOWA WARTOŚĆ	TYMCZASOWY MODYFIKATOR	SUMA	RANY/AKTUALNE PW	STUCZENIA	<b>SZYBKOŚĆ</b>
<b>S</b> SIŁA					<b>PW</b> PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI			
<b>ZR</b> ZRĘCZNOŚĆ					<b>KP</b> KLASA PANCERZA	<b>= 10+</b>		REDUKCJA OBRAŹEN
<b>BD</b> BUDOWA					SUMA	PREMIA Z PANCERZA	PREMIA Z TARCZY	PREMIA ZE ZR
<b>INT</b> INTELEKT					<b>DOTYK</b> KLASA PANCERZA	<b>NIEPRZYGOTOWANY</b> KLASA PANCERZA	MODYFIKATOR Z ROZMIARU	NATURALNY PANCERZ
<b>RZT</b> ROZTRÓPNOŚĆ					<b>INICJATYWA</b> MODYFIKATOR	SUMA	MODYFIKATOR Z ODDCIA	RÓŻNORODNE MODYFIKATORY
<b>CHA</b> CHARYZMA								

RTZUTY OBRONNE	SUMA	BAZOWA PREMIA	MODYFIKATOR Z ATRYBUTU	MODYFIKATOR MAGICZNY	RÓŻNORODNE MODYFIKATORY	TYMCZASOWE MODYFIKATORY	MODYFIKATORY WARUNKOWE
<b>WYTRWAŁOŚĆ</b> (BUDOWA)							
<b>REFLEKS</b> (ZRĘCZNOŚĆ)							
<b>WOLA</b> (ROZTRÓPNOŚĆ)							

<b>BAZOWA PREMIA DO ATAKU</b>		<b>ODPORNOŚĆ NA CZARY</b>	
<b>ZWARCIE</b> MODYFIKATOR	SUMA	BAZOWA PREMIA DO ATAKU	MODYFIKATOR Z SIŁY
		MODYFIKATOR Z ROZMIARU	RÓŻNORODNE MODYFIKATORY

ATAK		PREMIA DO ATAKU	OBRAŻENIA	KRYTYK
ZASIĘG	RODZAJ	UWAGI		

POCISKI \_\_\_\_\_

ATAK		PREMIA DO ATAKU	OBRAŻENIA	KRYTYK
ZASIĘG	RODZAJ	UWAGI		

POCISKI \_\_\_\_\_

ATAK		PREMIA DO ATAKU	OBRAŻENIA	KRYTYK
ZASIĘG	RODZAJ	UWAGI		

POCISKI \_\_\_\_\_

ATAK		PREMIA DO ATAKU	OBRAŻENIA	KRYTYK
ZASIĘG	RODZAJ	UWAGI		

POCISKI \_\_\_\_\_

ATAK		PREMIA DO ATAKU	OBRAŻENIA	KRYTYK
ZASIĘG	RODZAJ	UWAGI		

POCISKI \_\_\_\_\_

UMIĘJĘTNOŚCI		MAKS. RANGI (KLASOWE/MIĘDZYKLASOWE)	
NAZWA UMIĘJĘTNOŚCI	ATRYBUT KLUCZOWY	MODYFIKATOR UMIĘJĘTNOŚCI	MODYFIKATOR Z ATRYBUTU

- BLEFOWANIE ■ CHA = + +
- CICHE PORUSZANIE SIĘ ■ ZR\* = + +
- CZAROSTWO INT = + +
- DYPLOMACJA ■ CHA = + +
- FAŁSZERSTWO ■ INT = + +
- JEŹDZIECTWO ■ ZR = + +
- KONCENTRACJA ■ Bd = + +
- LECZENIE ■ RZT = + +
- NASŁUCHIWANIE ■ RZT = + +
- ODCYFROWYWANIE ZAPISKÓW INT = + +
- OTWIERANIE ZAMKÓW ZR = + +
- PŁYWANIE ■ S\* = + +
- POSTĘPOWANIE ZE ZWIERZĘTAMI CHA = + +
- PRZEBIERANIE ■ CHA = + +
- PRZESZUKIWANIE ■ INT = + +
- RZEMIOSŁO (\_\_\_\_\_) INT = + +
- RZEMIOSŁO (\_\_\_\_\_) INT = + +
- RZEMIOSŁO (\_\_\_\_\_) INT = + +
- SKAKANIE ■ S\* = + +
- SPOSTRZEGAWCZOŚĆ ■ RZT = + +
- SZACOWANIE ■ INT = + +
- SZTUKA PRZETRWANIA ■ RZT = + +
- UKRYWANIE SIĘ ■ ZR\* = + +
- UNIESZKODLIWIANIE MECHANIZMÓW INT = + +
- UŻYWANIE LIN ■ ZR = + +
- UŻYWANIE MAGICZNYCH URZĄDZEŃ CHA = + +
- WIEDZA (\_\_\_\_\_) INT = + +
- WIEDZA (\_\_\_\_\_) INT = + +
- WIEDZA (\_\_\_\_\_) INT = + +
- WIEDZA (\_\_\_\_\_) INT = + +
- WSPINACZKA ■ S\* = + +
- WYCZUCIE POBUDEK ■ RZT = + +
- WYSTĘPY (\_\_\_\_\_) CHA = + +
- WYSTĘPY (\_\_\_\_\_) CHA = + +
- WYSTĘPY (\_\_\_\_\_) CHA = + +
- WYZWALANIE SIĘ ■ ZR\* = + +
- ZACHOWANIE RÓWNOWAGI ■ ZR\* = + +
- ZASTRASZANIE ■ CHA = + +
- ZAWÓD (\_\_\_\_\_) RZT = + +
- ZAWÓD (\_\_\_\_\_) RZT = + +
- ZBIERANIE INFORMACJI ■ CHA = + +
- ZRĘCZNA DŁOŃ ZR\* = + +
- ZWINNOŚĆ ZR\* = + +
- \_\_\_\_\_ = + +
- \_\_\_\_\_ = + +
- \_\_\_\_\_ = + +

■ Oznacza umiejętność, którą można używać, nawet jeśli nie została się w niej wyszkolonym.  
 □ Zaznacz ten kwadrat, jeżeli jest to umiejętność klasowa twojego bohatera.  
 \* Tej umiejętności dotyczy ewentualna kara do testów z pancerza (podwojona w przypadku Pływania).

