

Imię:

Rasa:

Kultura:

Punkty Doświadczenia:

Rozwinięcia:

Zdolności

Pula

Poziom

(W kolumnie Pula wpisz do jakiej Puli należy Zdolność. Rozdziel pomiędzy Wrodzone Zdolności 2, 1 i 0)

Wytrzymałość

Wigor



Reakcja

Instykt



Siła Woli

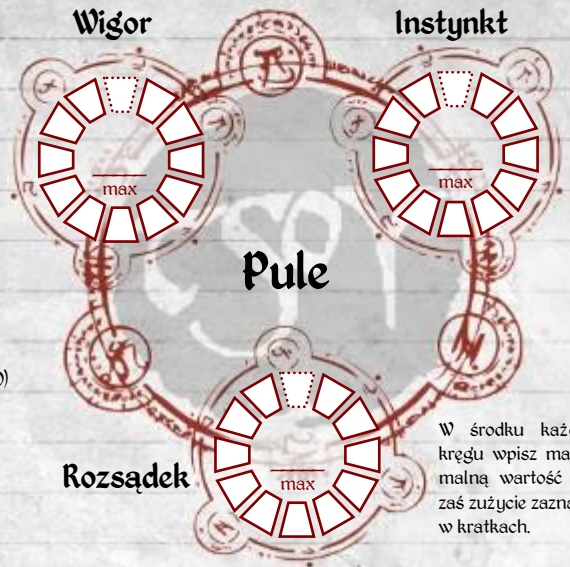
Rozsądek



Sekrety:

Klucze:

Efekty i notatki:



W środku każdego kręgu wpisz maksymalną wartość Puli, zaś zużycie zaznaczaj w kratkach.

Rozwinięcia (5 PD = 1 Rozwinięcie)

Koszt    Zmiana cech postaci

1    Nowa zdolność

2    Kompetentny (1) > Doświadczony (2)

3    Doświadczony (2) > Mistrzowski (3)

4    Mistrzowski (3) > Arcymistrzowski (4)

1    +1 do Puli (Pula poniżej 10)

2    +1 do Puli (Pula 10 i więcej)

1    Nowy Sekret (potrzebny nauczyciel)

1    Nowy Klucz

Poziom Sukcesu

0    Porażka

1    Minimalny

2    Dobry

3    Świetny

4    Zdumiewający

5    Niebывały

6    Legendarny

7    Transcendentalny

Obrażenia

Krytyczne

(aby wykonać czynność wydaj punkt z puli; dodaj do rzutu kość kary)



Poważne

(1 kostka kary do wszystkich akcji powiązanych z daną pulą)



Lekkie

(1 kostka kary do następnej akcji)



Tworzenie postaci: Wrodzone Zdolności 2/1/0. Reszta 2/1/1/1. Masz 1 Sekret i 1 Klucz. Masz 11 pkt. na Pule (min. 1 maks. 7). Zaczynasz z 5 Rozwinięciami, lecz nie możesz kupować tego samego dwa razy pod rząd.

Po Próbie Sił wszystkie obrażenia spadają na najniższe możliwe poziomy.