

KRYSZTAŁY CZASU

Imię _____ Charakter _____ Wyznanie _____ Status społeczny _____

Rasa _____ Płeć _____ Wiek _____ Wzrost _____ Waga _____ Pochodzenie _____

1. Profesja: _____ POZ: _____ PD: _____

2. Profesja: _____ POZ: _____ PD: _____

Języki	znajomość	Zdolności nadnaturalne	Majątek
1. _____	_____	1. _____	_____ mitryl
2. _____	_____	2. _____	_____ platyna
3. _____	_____	Umności	_____ złoto
4. _____	_____	1. _____	_____ srebro
5. _____	_____	2. _____	_____ inne

Ekwipunek przy sobie _____ waga _____

Ekwipunek pozostały _____

Wolna SF (SF - waga ekwipunku): _____ Razem: _____

Wytrzymałość ($\frac{1}{10}$ ŻYW + $\frac{1}{10}$ wolnej SF) _____

Notatki:

Udźwig (1 kg = 4 SF):

Przygnięcie (SF) _____ kg

Poruszenie ($\frac{1}{2}$ SF) _____ kg

Podniesienie ($\frac{1}{4}$ SF) _____ kg

Ruch:

Chód ($\frac{1}{10}$ SZ) _____ m/r

Bieg ($\frac{1}{2}$ SZ) _____ m/r

Sprint (SZ) _____ m/r

WSPÓŁCZYNNIKI PODSTAWOWE

ODPORNOŚCI

	wartość	1/2	1/3	1/4	1/5	1/10	Przyrost
Żywotność (ŻYW)							
Siła Fizyczna (SF)							
Zręczność (ZR)							
Szybkość (SZ)							
Inteligencja (INT)							
Mądrość (MD)							
Um. Magiczne (UM)							
Charyzma (CH)							
Prezencja (PR)							
Wiara (WI)							
Zauważenie (ZW)							

Baz. Odp. Psych. (BPs) $(1/20 \text{ ŻYW} + 1/10 \text{ INT} + 1/10 \text{ MD})$ _____

- Iluzja, hipnoza $(1/10 \text{ INT})$ _____
- Sugestia, strach $(1/10 \text{ MD})$ _____
- Zakłęcia, kłątwy $(1/10 \text{ WI})$ _____
- Szok, paraliż umysłu _____
- Energia specjalna _____

Baz. Odp. Fiz. (BFiz) $(1/10 \text{ ŻYW} + 1/10 \text{ SF})$ _____

- Trucizny, choroby _____
- Gaz, zionięcia _____
- Ogień, mróz, kwas _____
- Elektryczność, magnetyzm _____
- Polimorfia, petryfikacja _____

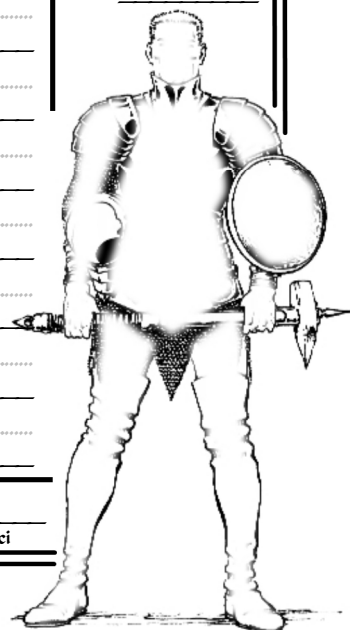
Obrażenia: _____ Samoleczenie: _____

Granica Normalności (GN) (suma $1/10 \text{ INT, MD, UM, CH, WI}$): _____ $\frac{3}{4}$: _____ $\frac{1}{2}$: _____ $\frac{1}{4}$: _____ Punkty Obłędu (PO): _____

Energia Życiowa (ENŻ) $(1/10 \text{ współczynników podstawowych})$: _____ Potencjał Magiczny (PM) $(1/10 \text{ ŻYW, SF, ZR, SZ, INT, MD, UM, WI})$: _____

Umiejętności (Zawody)	rzut	Biegłości	wartość	trafienie	specjalizacja
1. _____		1. _____			
2. _____		2. _____			
3. _____		3. _____			
4. _____		4. _____			
5. _____		5. _____			
6. _____		6. _____			
7. _____		7. _____			

Zdolności profesjonalne	rzut	Zdolności profesjonalne c.d.	rzut	Obrona:
1. _____		11. _____		Bez zbroi _____
2. _____		12. _____		Zbroja _____
3. _____		13. _____		Tarcza _____
4. _____		14. _____		Broń _____
5. _____		15. _____		Inne _____
6. _____		16. _____		
7. _____		17. _____		
8. _____		18. _____		
9. _____		19. _____		
10. _____		20. _____		



Zbroja i tarcza

Kłute

Tnące

Obuchowe

ZR

SZ

Odporności

Karta Oręża

Nazwa broni	Typ	Zasięg	Waga	Min. SF	Opóźnienie	Skuteczność (kłuta/tnąca/obuchowa)	Wsp. uszk.
Wytrzymałość	Obrona	Ataki/r.	Biegłość	Uwagi			

Nazwa broni	Typ	Zasięg	Waga	Min. SF	Opóźnienie	Skuteczność (kłuta/tnąca/obuchowa)	Wsp. uszk.
Wytrzymałość	Obrona	Ataki/r.	Biegłość	Uwagi			

Nazwa broni	Typ	Zasięg	Waga	Min. SF	Opóźnienie	Skuteczność (kłuta/tnąca/obuchowa)	Wsp. uszk.
Wytrzymałość	Obrona	Ataki/r.	Biegłość	Uwagi			

Nazwa broni	Typ	Zasięg	Waga	Min. SF	Opóźnienie	Skuteczność (kłuta/tnąca/obuchowa)	Wsp. uszk.
Wytrzymałość	Obrona	Ataki/r.	Biegłość	Uwagi			

Nazwa broni	Typ	Zasięg	Waga	Min. SF	Opóźnienie	Skuteczność (kłuta/tnąca/obuchowa)	Wsp. uszk.
Wytrzymałość	Obrona	Ataki/r.	Biegłość	Uwagi			

Nazwa broni	Typ	Zasięg	Waga	Min. SF	Opóźnienie	Skuteczność (kłuta/tnąca/obuchowa)	Wsp. uszk.
Wytrzymałość	Obrona	Ataki/r.	Biegłość	Uwagi			

Nazwa pancerza	Waga	Ograniczenia (ZR/SZ)	Obrona	Wyparowania (kłute/tnące/obuchowe)	Wytrzymałość
Odporności	Uwagi				

Nazwa pancerza	Waga	Ograniczenia (ZR/SZ)	Obrona	Wyparowania (kłute/tnące/obuchowe)	Wytrzymałość
Odporności	Uwagi				

Nazwa pancerza	Waga	Ograniczenia (ZR/SZ)	Obrona	Wyparowania (kłute/tnące/obuchowe)	Wytrzymałość
Odporności	Uwagi				

Nazwa pancerza	Waga	Ograniczenia (ZR/SZ)	Obrona	Wyparowania (kłute/tnące/obuchowe)	Wytrzymałość
Odporności	Uwagi				

Notatki:



Karta Czarów

1.

Nazwa czaru	Krań	Żużycie PM	Czas rzucania	Żasięć	Czas działania	Obszar
Opis						

2.

Nazwa czaru	Krań	Żużycie PM	Czas rzucania	Żasięć	Czas działania	Obszar
Opis						

3.

Nazwa czaru	Krań	Żużycie PM	Czas rzucania	Żasięć	Czas działania	Obszar
Opis						

4.

Nazwa czaru	Krań	Żużycie PM	Czas rzucania	Żasięć	Czas działania	Obszar
Opis						

5.

Nazwa czaru	Krań	Żużycie PM	Czas rzucania	Żasięć	Czas działania	Obszar
Opis						

Potencjał Magiczny:

