

KARTA CECH POSTACI DO GRY: KRYSTAŁY CZASU

IMIĘ:		RASA:		PŁEĆ:																																				
PORTRET HERB		WZROST (w cm)		WAGA (w kg/w SF)		WIEK (w latach)																																		
		STATUS SPOŁECZNY		IMIĘ BOGA		SYMBOL BOGA																																		
MIASTO RODZINNE MAJĄTEK MONETY PRZY SOBIE Mitryl (1 szt.=100 szt. zł.) Platyna (1 szt.=10 szt. zł.) Złoto (1 szt.=100 szt. sr.) Srebro		EKWIPUNEK W TORBIE (itp.) 		W SAKWACH 		 																																		
		EKWIPUNEK ZOSTAWIONY W DOMU 																																						
		Uważaj, abyś się nie przeciążył !!!																																						
		WIERZCHOWIEC: ŻYW _____ SZ akt. _____		NAZWA: _____ co ma: _____ Ataki: _____ Obrona (ew. ze zbroji) _____		UDŹWIG (W SF): _____ Obrażenia: _____ wyp. _____ kł/ _____ tn/ _____ ob _____																																		
		SKUTECZNOŚĆ W WALCE: Nazwa broni: _____		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">TRAFIENIE</th> <th style="width: 15%;">SKUTECZNOŚĆ</th> <th style="width: 15%;">Obrona</th> <th style="width: 15%;">Ilość ataków w rundzie</th> <th style="width: 15%;">Zadaw. uszkodzenia</th> <th style="width: 15%;">Opóźnienie</th> <th style="width: 15%;">Ilość przy sobie</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1. _____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>2. _____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>3. _____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>4. _____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> </tbody> </table>		TRAFIENIE	SKUTECZNOŚĆ	Obrona	Ilość ataków w rundzie	Zadaw. uszkodzenia	Opóźnienie	Ilość przy sobie	1. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	2. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	3. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	4. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
		TRAFIENIE	SKUTECZNOŚĆ	Obrona	Ilość ataków w rundzie	Zadaw. uszkodzenia	Opóźnienie	Ilość przy sobie																																
		1. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____																																
		2. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____																																
		3. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____																																
		4. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____																																
SKUTECZNOŚĆ OBRONY: OBRONA _____ Z _____ BRONIĄ _____ • NR _____		NAZWA ZBROJI: _____ I ew. TARCZY: _____ OBRONA _____ DALEKA _____ WYPAROWANIA _____ KL _____ TN _____ OB _____		WYTRZYMA- _____ ŁOŚĆ _____ USZKODZENIA _____																																				
ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE: (1—10 dostępne są od 0-wego poziomu, 11—18 od 1-go poziomu, a 19—20 od 10)																																								
1. _____				11. _____																																				
2. _____				12. _____																																				
3. _____				13. _____																																				
4. _____				14. _____																																				
5. _____				15. _____																																				
6. _____				16. _____																																				
7. _____				17. _____																																				
8. _____				18. _____																																				
9. _____				19. _____																																				
10.. _____				20.. _____																																				

PROFESJA: _____				POZIOM: _____			
CHARAKTER: _____				DOŚWIADCZENIE: (PUNKTY) _____			
WYUCZONE JĘZYKI:		STOPIEŃ TRUDNOŚCI					
NAZWA	ZNAJOMOŚĆ						
1. _____	_____	_____					
2. _____	_____	_____					
3. _____	_____	_____					
4. _____	_____	_____					
5. _____	_____	_____					
WYUCZONE ZAWODY:				UŁOMNOŚCI: _____			
1. _____		4. _____		ZDOLNOŚCI: _____			
2. _____		5. _____		NADNATURALNE: _____			
3. _____		6. _____					
ŻYWOTNOŚĆ _____				OBRAŻENIA: _____			
WYTRZYMAŁOŚĆ na zmęczenie (1/10 ŻYW + 1/10 SF): _____				rund _____			
SIŁA FIZYCZNA _____				ZRĘCZNOŚĆ _____ AKT. _____			
BONUS DO PREZENCJI (1/10 SF)				Modyfikacja Obrony (z Akt.): to co poniżej 30 zmniejsz.,			
BONUS DO ZADAWANYCH OBRAŻEŃ				powyżej 50 zwiększa			
BONUS DO TRAFIENIA (1/10 SF + 1/10 ZR)				PRZESZUKIWANIE (1/10 SZ + 1/10 INT (trwa 5 r. na metr. pow.)			
SZYBKOŚĆ _____ AKT. _____				INTELIGENCJA _____			
CHÓD (1/10 md) BIEG x 5, SPRINT x10				BONUS DO ILUZJI (1/10)			
MĄDROŚĆ _____				UMIEJĘTNOŚCI MAGICZNE _____			
BONUS DO SUGESTII							
TARGOWANIE (1/2 MD. minus 10 na każde sprawdzenie):							
PREZENCJA _____				CHARYZMA _____			
REAKCJA (PR + 1/10 SF): _____							
WIARA _____				ZAUWAŻENIE _____			
MODLITWA: %-owy rzut na WI i przez MG na ZW; trwa 5 r.; maks. 1—2 x dz.							
BONUS do ZAKŁĘCIA (1/10) WI							
ENERGIA ŻYCIOWA (suma 1/10 Podstawowych Współczynników): _____				akt. _____			
ODPORNOSTCI:							
BAZOWA PSYCH.-FIZ.				BAZOWA FIZYCZNA			
(1/20 ŻYW + 1/10 INT + 1/10 MD + _____ =				(1/10 ŻYW. + 1/10 SF + _____) =			
1. ILUZJA (Baz. + z INT — + _____) = _____				6. TRUCIZNA (Baz. + _____) = _____			
2. SUGESTIA (Baz. + z MD — + _____) = _____				7. ZIONIĘCIA (Baz. + _____) = _____			
3. ZAKŁĘCIA (Baz. + z WI — + _____) = _____				8. OGIEŃ (Baz. + _____) = _____			
4. SZOK, PARALIŻ UM. (Baz. + _____) = _____				9. ELEKTRYCZNOŚĆ (Baz. + _____) = _____			
5. ENERGIA, SPECJAL. (Baz. + _____) = _____				10. PETRYFIKACJA (Baz. + _____) = _____			
BIEGŁOŚCI W BRONIACH:							
NAZWA BRONI (skrót)	SPECJALIZACJA	BIEGŁOŚĆ / TRAFIENIE (Bi.) / Bi.+b. do TR	OBRAŻENIA razem z b.SF	ilość uszk.	Obrona	Ataki na r.	Cena / / waga
1. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	zł SF
			Magia: _____	Opóźnienie w sg. _____			
2. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	zł SE
			Magia: _____	Opóźnienie w sg. _____			
3. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	zł SE
			Magia: _____	Opóźnienie w sg. _____			
4. _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	zł SF
			Magia: _____	Opóźnienie w sg. _____			
ew. SKÓRA WŁASNA OBROŃA: _____							
NAZWA: _____ Cena: _____ Waga: _____				WYPAROWANIA			
Zbroja:		OBRONA: _____	Ograniczenia	WYTRZYMAŁOŚĆ		KŁ / TN / OB	
TARCZA:		OBRONA: _____	ZR SZ			/ /	
OBCIĄŻENIE:		ZBROJA _____	TARCZA _____	BROŃ _____		Wolna	
		EKWIPUNEK _____	RAZEM: _____			SF	