

IMIĘ

ZAIMKI

PRZYMIOTY

TOŻSAMOŚĆ

MOTYW

POCHODZENIE

WIĘZI

1	<input type="checkbox"/> Podziw <input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Lojalność <input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Sympatia <input type="checkbox"/> Nienawiść	4	<input type="checkbox"/> Podziw <input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Lojalność <input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Sympatia <input type="checkbox"/> Nienawiść
2	<input type="checkbox"/> Podziw <input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Lojalność <input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Sympatia <input type="checkbox"/> Nienawiść	5	<input type="checkbox"/> Podziw <input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Lojalność <input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Sympatia <input type="checkbox"/> Nienawiść
3	<input type="checkbox"/> Podziw <input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Lojalność <input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Sympatia <input type="checkbox"/> Nienawiść	6	<input type="checkbox"/> Podziw <input type="checkbox"/> Niższość	<input type="checkbox"/> Lojalność <input type="checkbox"/> Nieufność	<input type="checkbox"/> Sympatia <input type="checkbox"/> Nienawiść



CECHY I STANY

BAZOWA OBEGNA

ZRĘCZNOŚĆ	<input type="checkbox"/> SPOWOLNIENIE	<input type="checkbox"/> WŚCIEKŁOŚĆ
WEJRZENIE	<input type="checkbox"/> OSZŁOMIENIE	
POTĘGA	<input type="checkbox"/> OSŁABIENIE	<input type="checkbox"/> ZATRUCIE
SIŁA WOLI	<input type="checkbox"/> ROZTRZĘSIENIE	

PUNKTY FABULI

- ◆ +1 Punkt Fabuli, jeżeli nie masz żadnego na początku sesji.
- ◆ +1 Punkt Fabuli, gdy pojawia się **Złoczyńca**.
- ◆ +1 Punkt Fabuli, gdy wyrzucisz **pecha** podczas **Testu**.
- ◆ +2 Punkty Fabuli po **kapitulacji**, gdy twoje PŻ spadną do 0.
- ◆ Po wykonaniu Testu wydaj **1 Punkt Fabuli**, aby **wywołać Przymiot** i przerzucić **jedną lub obie** kości (nie możesz tego zrobić, jeśli wyrzucisz **pecha**).
- ◆ Po wykonaniu Testu wydaj **1 Punkt Fabuli**, aby **wywołać Więź** i dodać jej **siłę** do wyniku (raz na Test).
- ◆ Wydaj **1 Punkt Fabuli**, aby zmienić bieg opowieści. Jeśli chcesz zmienić coś, co zostało już wprowadzone przez kogoś innego, potrzebujesz jego zgody. Jeżeli konsekwencje zmiany wpływają na mechanikę, decyzję o ich wprowadzeniu podejmuje Mistrz Gry.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

- Na koniec każdej sesji automatycznie otrzymujesz **5 PD**. Następnie:
- ◆ Dostajesz **PD** równe **[Punktom Fabuli wydanym przez drużynę / liczbę postaci graczy]**.
- ◆ Dostajesz **PD** równe **[Punktom Ultim wydanym przez Złoczyńców]**.
- Jeśli na koniec masz **10 lub więcej PD**, wydaj **10**, aby zyskać **1 poziom**.

MODYFIKATOR INICJATYWY:
PANCERZ:
MAGICZNY PANCERZ:

WYPOSAŻENIE

Możesz wyposażyć: Żołnierskie zbroje Żołnierskie tarcze Żołnierską broń białą Żołnierską broń dystansową

PRZEDMIOT NA WYPOSAŻENIU

OPIS

AKCESORIUM	
ZBROJA	
PIERWSZA RĘKA	
DRUGA RĘKA	

PLECAK



ZENITY

PUNKTY ŻYCIA, PUNKTY MOCY, PUNKTY EKWIPUNKU

MAX

OBEGNE

PŻ <small>(PO X 5) + POZIOM + INNE</small>	KRYZYS	
PM <small>(SW X 5) + POZIOM + INNE</small>		
PE <small>6 + INNE</small>		

POZIOM POSTACI

KLASA/POZIOM	DARMOWE KORZYŚCI
INFORMACJE O UMIEJĘTNOŚCI	

KLASA/POZIOM	DARMOWE KORZYŚCI
INFORMACJE O UMIEJĘTNOŚCI	

KLASA/POZIOM	DARMOWE KORZYŚCI
INFORMACJE O UMIEJĘTNOŚCI	

IMIĘ POSTACI

KOLEJNE KLASY

Tutaj zapisuj informacje o kolejnych klasach postaci.

Pamiętaj: w danej chwili możesz mieć maksymalnie 3 klasy nieopanowane do perfekcji.

KLASA/POZIOM	DARMOWE KORZYŚCI
INFORMACJE O UMIEJĘTNOŚCI	

KLASA/POZIOM	DARMOWE KORZYŚCI
INFORMACJE O UMIEJĘTNOŚCI	

KLASA/POZIOM	DARMOWE KORZYŚCI
INFORMACJE O UMIEJĘTNOŚCI	

KLASA/POZIOM	DARMOWE KORZYŚCI
INFORMACJE O UMIEJĘTNOŚCI	

HEROICZNE UMIEJĘTNOŚCI

ZASADY OPCJONALNE

Tutaj zapisuj wszelkie zasady opcjonalne, jakie wprowadziliście do waszej kampanii.



NOTATKI

