

Imię gracza

Imię postaci

Poziom

Klasa

Ścieżka archetypu

Epickie przeznaczenie

Suma PD

Rasa Rozmiar Wiek Płeć

### INICJATYWA

WARTOŚĆ	ZR	1/2 POZIOMU	RÓŻNE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

MODYFIKATORY WARUNKOWE

### WARTOŚCI ATRYBUTÓW

WARTOŚĆ	ATRYBUT	MOD ATRYB	MOD + 1/2 PZM
<input type="text"/>	<b>S</b> Siła	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<b>KON</b> Kondycja	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<b>ZR</b> Zręczność	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<b>INT</b> Inteligencja	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<b>ROZ</b> Rozsądek	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<b>CHA</b> Charyzma	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

MAKS PW	CIEŻKO RANNY	PRZYPŁYW SIŁ	WARTOŚĆ	LICZBA
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

1/2 PW      1/4 PW

POZOSTAŁA LICZBA PUNKTÓW WYTRZYMAŁOŚCI      POZOSTAŁA LICZBA PRZYPŁYWÓW SIŁ

DRUGI ODDECH 1/SPOTKANIE      UŻYTY

TYMCZASOWE PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

PORAŻKI RZUTU OBRONNEGO PRZED ŚMIERCIĄ

MODYFIKATORY RZUTÓW OBRONNYCH

ODPORNOŚCI

AKTUALNE STANY I EFEKTY

### UMIĘJĘTNOŚCI

PREMIA	NAZWA UMIĘJĘTNOŚCI	MOD ATRYB + 1/2 PZM	WSZK (+5)	KARA ZA PANCERZ RÓŻNE
<input type="checkbox"/>	Akrobatyka	ZR	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Arkana	INT	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Atletyka	S	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Dyplomacja	CHA	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Historia	INT	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Leczenie	ROZ	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Oszustwo	CHA	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Percepcja	ROZ	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Podziemia	ROZ	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Przyroda	ROZ	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Religia	INT	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Rozeznanie	CHA	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Skradanie się	ZR	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Wnikliwość	ROZ	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Wytrzymałość	KON	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Zastraszanie	CHA	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Złodziejstwo	ZR	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### OBRONY

WARTOŚĆ	OBRONA	10 +	PANCERZ/	1/2 PZM	ATRYB	KLASA	ATUT	USP	RÓŻNE	RÓŻNE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**KP**      MODYFIKATORY WARUNKOWE

WARTOŚĆ	OBRONA	10 +	PANCERZ/	1/2 PZM	ATRYB	KLASA	ATUT	USP	RÓŻNE	RÓŻNE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**WYTR**      MODYFIKATORY WARUNKOWE

WARTOŚĆ	OBRONA	10 +	PANCERZ/	1/2 PZM	ATRYB	KLASA	ATUT	USP	RÓŻNE	RÓŻNE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**REF**      MODYFIKATORY WARUNKOWE

WARTOŚĆ	OBRONA	10 +	PANCERZ/	1/2 PZM	ATRYB	KLASA	ATUT	USP	RÓŻNE	RÓŻNE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**WOLA**      MODYFIKATORY WARUNKOWE

### PUNKTY AKCJI

Punkty akcji	KAMIENIE MIŁOWE	PUNKTY AKCJI
<input type="text"/>	0	1
	1	2
		3

DODATKOWE EFEKTY WYKORZYSTANIA PUNKTÓW AKCJI

### CECHY RASOWE

MODYFIKATORY WARTOŚCI ATRYBUTÓW

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

### CECHY KLASY / ŚCIEŻKI / PRZEZNACZENIA

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

### ZNANE JĘZYKI

---



---



---



---



---

Drużyna lub przynależność do innych organizacji

### RUCH

WARTOŚĆ	PODST	PANCERZ	PRZDM	RÓŻNE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**Szybkość** (Poła)      SPECJALNE TYPY RUCHU

### ZMYŚŁY

WARTOŚĆ ZMYŚŁ PASYWNY	PODST	PREMIA DO UMIĘJĘTNOŚCI
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**Pasywna Wnikliwość** 10 +

**Pasywna Percepcja** 10 +

SPECJALNE TYPY ZMYŚŁÓW

### TEST ATAKU

MOC:

PREMIA ATAKU	1/2 PZM	ATRYB	KLASA	BIEGŁ.	ATUT	USP	RÓŻNE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

MOC:

PREMIA ATAKU	1/2 PZM	ATRYB	KLASA	BIEGŁ.	ATUT	USP	RÓŻNE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### TEST OBRAŻEŃ

MOC:

OBRAŻENIA	ATRYB	ATUT	USP	RÓŻNE	RÓŻNE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

MOC:

OBRAŻENIA	ATRYB	ATUT	USP	RÓŻNE	RÓŻNE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### ATAKI PODSTAWOWE

ATAK	OBRONA	BRON LUB MOC	OBRAŻENIA
<input type="text"/>	przeciw <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	przeciw <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	przeciw <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	przeciw <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### ATUTY

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

