

Dwory Końca Świata

Imię _____ Aspekt Potęgi _____ Pozycja _____
 Ród _____ Ambicja _____ Reputacja _____
 Szkolenie _____ Cnota _____ _____
 Doświadczenie _____ Religia _____ _____
 Dziedzic _____ Języki _____ _____
 Rodzina _____ _____ _____ Infamia _____

POTĘGA



Siła

Inteligencja

Charyzma



Wytrzymałość

Intuicja

Zręczność

Punkty

KRZEPA

UMYSŁ

WDZIĘK

RANY

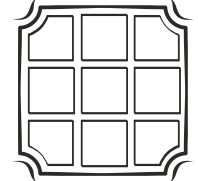
-2 -2 -2 Blizna

ZMĘCZENIE

-1 -1 -1 -1

Nieprzytomny

SZALEŃSTWO



DZIEDZICTWA

Wady i Zalety

W/Z

W/Z

W/Z

W/Z

W/Z

MOC KRWI

UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętności Mistrzowskie

SZLACHECKIE

Etykieta

Heraldyka

Manipulacja

Retoryka

Sztuka

Wpływy

MAGICZNE

Alchemia

Praktyka magiczna

Teoria magiczna

Wiedza magiczna

Wróżbiarstwo

Zielarstwo

ŻOŁNIERSKIE

Opanowanie

Przewodzenie

Strategia

Strzelanie

Walka

Wysportowanie

WIEDZY

Języki

Prawo

Religie

Technologia

Wiedza o Imperium

Wiedza o mroku

Wiedza o nieлюдziach

Zakazana wiedza

Wiedza

PLEBEJSKIE

Fach

Jeździectwo

Kupiectwo

Leczenie

Magia ludowa

Polowanie

Rolnictwo

Żłodziejstwo

Zn. prowincji

SPECJALNOŚCI

o

BLIZNY

WOJNA

STYL WALKI

ORĘŻ

Siła:
Walka:

KRZEPA:
Strzelanie:

BRONŃ

Typ

Bonus

POTĘGA

MANEWRY

koszt:

koszt:

koszt:

BITWA

ODDZIAŁY

P: — L: — M: —

P: — L: — M: —

P: — L: — M: —

P: — L: — M: —

P: — L: — M: —

Przewodzenie: Strategia:

ROZKAZY

ZBROJA

Lekka
-1 Rana

Średnia
-2 Rany

Ciężka
-1/-3 Rany

Obciążenie:

MAGIA

Efekty:

ZAKLĘCIA

Nazwa:

Klucze:

CZARY

Test Magii:

Klucze czarów:

Dziedzina mocy:

Rytuał:

LUDZIE

Przyjaciele:

KONTAKTY

Kontakty:

Znajomi:

DZIEDZICZENIE

Pochodzenie:

Ród:

Szkolenie:

Dziedzictwa:

PD:

MAJĘTNOŚĆ

SPRZĘT

Przedmiot:

Jakość:

Inne:

Siedziba:

Posiadłości:

Dochody:

Zaufanie:

Przychody

Standard
życia

Oszczędności

Złoto: —

Srebro: —

Miedź: —

ZBYTKI

Przedmioty zbytkowe:

Prezenty:

ZWIERZĘTA

Imię:

Potęga:

Sztuczki: