Legenda Pięciu Kręgów
Imię:
Rodzina:
Szkoła:
Ranga:
Ogień
Powietrze
Ziemia
Woda
Pustka
Zręczność:
Inteligencja:
Refleks:
Intuicja:
Wytrzymałość:
Siła Woli:
Siła:
Spostrzegawczość:
Liczba wydanych Punktów Pustki:
Techniki/Czary:
Umiejętności:
ZEW CTHULHU 1920
Umiejętności
Savage Worlds
Imię
Koncepcja
Wygląd
Duch
Sprzęt
Rany
Wyczerpanie
Plane Fate
Profesje
Rasa
Charakter
Plan ojczysty
Imię gracza
Pochodzenie
Imię postaci
Ugrupowanie
Przekonania
ŚCIEŻKA
Karta Postaci
Cechy pierwotne
Ciało:
Umysł:
Cechy główne
Siła:
Inteligencja:
Zręczność:
Moc:
Zakres ran
Lekkie (1 - Si/2)
Ciężkie (Si/2 - Si)
Śmiertelne (Si+)
Monitor stanu zdr
Lekkie:
Ciężkie:
Śmiertelne:
Dark Heresy
Imię gracza
Przebieg kariery
Budowa
Wzrost
Kolor włosów
Kolor oczu
Cechy
Umiejętności podstawowe
MONASTYR
Tytuł
Imię
Nazwisko rodowe
Pochodzenie
Profesja
Patron
Tajemnica
Współczynniki
Budowa
Zręczność
Spryt
Spostrzegawczość
Wiarygodność
Opanowanie
Wytrwałość
Wiara
Współczynniki pomocnicze
Refleks
Autorytet
Wiedza ogólna
Fechtunek
Strzelanie
Dusza
Cechy z pochodzenia
Umiejętności podstawowe
Sprawność
Atletyka
Wysportowanie
Walka wręcz
Rapier
Broń bitewna
Broń palna
Pistolet
Muszkiet
Wiedza tajemna
Wiedza magiczna
Okultyzm
Dyplomacja
Blef
Czytanie emocji
Wywiad
Nasłuch i wypatrywanie
Zbieranie informacji
Jazda
Jeździectwo
Pozostałe
Cechy z profesji
Dzikie Pola
Imiona:
Nazwisko:
Typ:
Nacja:
Wiek:
Wzrost:
Waga:
Wiara:
Wiara w magię:
Pobożność:
Honor:
Odwaga:
Kochliwość:
Praworządność:
Kondycja:
Przytomny:
Przewagi:
Reputacja:
Majętność:
Talenty i Zdolności
Tekronicum
Tekronicum.blogspot.com - blog peteu kart