

ARC



POWSTAJE BOHATER, BY RATOWAĆ ŚWIAT.
A IMIĘ JEGO JEST:

Zaimki

Imię gracza

PORTRET

2d6	+	MOD	=	MAX	OBECNIE
2d6	+	MOD	=	MAX	OBECNIE

KREATYWNOŚĆ

OSTROŻNOŚĆ

PRZYWÓDZTWO

Czym się wyróżnia?

3 plotki (kto w nie wierzy?)

Najbardziej bolesne doświadczenie życiowe

Umiejętności

WIEDZA

Kreatywność: teoretyzowanie, zmiany, logiczne łączenie wątków
Ostrożność: ocena, wnikliwość, analiza
Przywódtwo: przypomnienie, odnowienie, zastępowanie

Wysztalcenie	○○○	Obserwacja	○○○
Kultura	○○○	Taktyka	○○○

SPOŁECZNE

Kreatywność: oczarowanie, podburzanie, inspirowanie
Ostrożność: pokierowanie, orientacja na detale, argumentacja
Przywódtwo: zastraszenie, egzekwowanie, wtargnięcie, naruszanie

Charyzma	○○○	Wycucie	○○○
Wymuszenie	○○○	Spyt	○○○

FIZYCZNE

Kreatywność: Olśniewanie, innowacyjność, przewyższanie oczekiwań
Ostrożność: optymalizacja, zachowawczość, podążanie za doświadczeniem
Przywódtwo: wytrzymanie, nacieranie, przytłaczanie

Akrobatyka	○○○	Krzepa	○○○
Koordinacja	○○○	Uzbrojenie	○○○

PRAKTYCZNE

Kreatywność: wynalezienie, zaadaptowanie, eksperymentowanie
Ostrożność: uspokojenie, udoskonalanie, ocenianie
Przywódtwo: pośpiech, przetrwanie, brutalna siła

Kunst	○○○	Majsterkowanie	○○○
Przetrwanie	○○○	Handel	○○○

SPRAWNOŚĆ

Kreatywność: badanie, tworzenie, rozbudowywanie
Ostrożność: wyczucie, nastrażanie, prowadzenie dochodzenia
Przywódtwo: zapamiętywanie, pamiętanie, zaangażowanie

Arkana	○○○	Skupienie	○○○
--------	-----	-----------	-----

EKWIPUNEK

Więzi

PD

--	--

Suma

Niewydane