Imię gracza :	Imię postaci :	Profesja :	Rasa :

oszama, ver.2.1(generic), 11.2020

SIŁ		Obrażenia	Udźwig	Max udźwig	**Obciążenie**		
ZRC		Refleks	Strzał/Koordynacja	Mod. do Obrony	**Percepcja**		aktualna:
KON		Krzepa	Mod. Zdrowienia		**Szybkość**		aktualna:
INT		Dostępny poziom magii	Szansa na zrozumienie czaru		**Punkty Magii**		aktualne:
MDR		Siła Woli	Mod. Wiary		**WIARA**		aktualna:
CHA		Status społeczny			**WYT**		aktualna:
UR		Respekt			**INIC**		aktualna:

Płeć _____ Charakter _____ Religia _____ Punkty Sesji _____ / akt.: _____

Cechy charakteru _____

Wiek _____ Waga _____ Wzrost _____ Poziom _____ PD _____

Wygląd ogólny _____ PD na poziom _____

_____ liczba Atutów _____

RANY

Mod. Zdrowienia:

Lekkie			Średnie			Ciężkie			Krytyczne			Śmiertelne		
1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
bez modyfikatorów			Atak, Obr., IN, WYT -1			Atak, Obr., IN, WYT -2			Atak, Obr., IN, WYT -3			martwy lub nieprzyt.		

BROŃ (Atak podstawowy:)

Nazwa	Wyszkolenie	At/r	mod. Ataku/Ran	Atak	Rany	Krytyki	mod. Obrony	zasięg	waga	rozmiar	typ	OP	PSC

OBRONA – bez kombinacji walki :

OBRONA – odsłonięcie :

PANCERZ

nazwa **waga**

mod. obrażeń _____ **S:** _____ **K:** _____ **O:** _____

mod. Obrony _____ mod. INIC _____ wyt. zbroi _____

uszkodzenia _____ ilość napraw _____

TARCZA

nazwa waga

mod. INIC _____ mod. Obrony _____

wytrzymałość _____

uszkodzenia _____ ilość napraw _____

Amunicja

ATUTY	poziom	mod.	ATUTY	poziom	mod.

KOMBINACJE WALKI

Kombinacja:	Atak	Obrona
1. **OFENSYWA** (+ do ran, mnożnik ran + , Obrona -4)		
2. **DEFENSYWA** (Obrona + , Pancerz + , Atak -4, - do ran, mnożnik ran -)		
3. **SELEKTYWNY ATAK** (krytyki +2, Opóźnienie -k , Atak -)		
4. **KONTRA** Można użyć w następnej rundzie, gdy w poprzedniej przeciwnik wykona akcję: **Ofensywa, Szarża, Zamaszyste Cięcie lub Wściekłość**		
5.		
6.		
7.		

RZUTY OBRONNE

Szansa:		*Modyfikator:*
_____	**Krzepa**	_____
_____	**Refleks**	_____
_____	**Siła Woli**	_____

MAJĄTEK

Monety:

Inne kosztowności:

Notatki

Przedmioty

	lokacja	waga		lokacja	waga

Notatki