EARTHDAWN
FOURTH EDITION

IMIĘ: Loopie
KRĄG: 3
DYSCYPLINA: Kawalerzysta
RASA: Wietrzniak
PŁEĆ: Mężczyzna
WIEK: 32
WZROST: 50cm
WAGA: 6 kg
WŁOSY: Blond
OCZY: Niebieskie
SKÓRA: Jasna
ZDOLNOŚCI RASOWE: Latanie, spojrzenie astralne

ATRYBUTY

	WARTOŚĆ POCZĄTKOWA	LICZBA ROZWINIĘĆ	WARTOŚĆ AKTUALNA	STOPIEŃ	KOSTKI AKCJI
ZRĘCZNOŚĆ	18	1	19	8	2d6
SIŁA FIZYCZNA	7		7	4	d6
ŻYWOTNOŚĆ	11		11	5	d8
PERCEPCJA	13		13	6	d10
SIŁA WOLI	10		10	5	d8
CHARYZMA	16		16	7	d12

WSPÓŁCZYNNIKI

OBRONA FIZYCZNA	OBRONA MAGICZNA	OBRONA SPOŁECZNA	PANCERZ FIZYCZNY	PANCERZ DUCHOWY
14	8	9	4	2

Pulkerz — TARCZA: 0 — KARA

SZYBKOŚĆ: 6/16
UDŹWIG: 50
OBCIĄŻENIE:

INICJATYWA

STOPIEŃ ZRĘCZNOŚCI		KARA Z PANCERZA		INNE		STOPIEŃ		KOSTKI AKCJI
8	−	0	+	0	=	8		2d6

OBRAŻENIA

PRÓG RAN:
RANY:
ZACHOWANIE RÓWNOWAGI:
AKTUALNE OBRAŻENIA:
TESTY ZDROWIENIA:
KOSTKI ZDROWIENIA:

	BAZOWA WARTOŚĆ		WYTRZYMAŁOŚĆ		INNE		MAGIA KRWI		WARTOŚĆ AKTUALNA
PRÓG PRZYTOMNOŚCI	43	+		+		−		=	
PRÓG ŻYCIA	51	+		+		−		=	

KARMA

AKTUALNA	MAKSYMALNA	KOSTKA KARMY
	18	d6

BROŃ

BROŃ	PREMIA Z PRZEKUCIA	STOPIEŃ OBRAŻEŃ	KOSTKI OBRAŻEŃ	ZASIĘG
Broń Drzewcowa Wietrzniaca		4		
Miecz Wietrzniacki		4		

TALENTY

TALENTY DYSCYPLINARNE

	AKCJA	WYCZERP.	POZIOM		ATRYBUT		STOPIEŃ	KOSTKI AKCJI
UCZEŃ								
Więź ze zwierzęciem	a		3	+	cha	=	10	2d8
Szarża	d	tak	4	+	str	=	8	2d6
Broń Biała	a		3	+	zr	=	11	d10+d8
Tkanie wątków	a		3	+	pe	=	9	d8+d6
Woltyżerka	p		3	+	zr	=	11	d10+d8
Tresura	t		3	+	cha	=	10	2d8
Wzmocnienie Towarzysza	t		1	+	per	=	7	d12
Spojrzenie Astralne	d		1	+	per	=	7	d12
CZELADNIK				+		=		
				+		=		
				+		=		
				+		=		
OPIEKUN				+		=		
				+		=		
				+		=		
				+		=		
				+		=		
MISTRZ				+		=		
				+		=		
				+		=		

TALENTY OPCJONALNE

	AKCJA	WYCZERP.	POZIOM		ATRYBUT		STOPIEŃ	KOSTKI AKCJI
UCZEŃ				+		=		
				+		=		
				+		=		
				+		=		
CZELADNIK				+		=		
				+		=		
				+		=		
				+		=		
OPIEKUN				+		=		
				+		=		
				+		=		
				+		=		
MISTRZ				+		=		
				+		=		
				+		=		

UMIEJĘTNOŚCI

UMIEJĘTNOŚĆ	AKCJA	WYCZERP.	POZIOM		ATRYBUT		STOPIEŃ	KOSTKI AKCJI
Występy (Granie na Piszczałce)			1	+	7	=	8	2d6
Przetrwanie w Dziczy	p	0	2	+	6	=	8	2d6
Prowadzenie Rozmowy	p	0	2	+	7	=	9	d8 + d6
Spostrzegawczość	d	0	1	+	6	=	7	d12
Zrzucenie winy	t	1	1	+	7	=	8	2d6
				+		=		
				+		=		
				+		=		
Wiedza o szlaki kupieckie	t	0	1	+	6	=	7	d12
Wiedza o dzikich zwierzętach	t	0	1	+	6	=	7	d12

Original Earthdawn content copyright (c) 1993-2015 FASA Corporation, FASA Games, Inc. All Rights Reserved. Used without permission. Any use of copyrighted material or trademarks in this file should not be viewed as a challenge to those copyrights or trademarks

EKWIPUNEK

PRZEDMIOT	WAGA	PRZEDMIOT	WAGA
Zestaw poszukwiacza przygód			
Piszczałka			
Strój podróżny			
Racje zywnosciowe			

SAKIEWKA

MIEDŹ	SREBRO	ZŁOTO
	5	

PANCERZ

PANCERZ / PRZEDMIOT OCHRONNY	FIZYCZNY	DUCHOWY	KARA
Zbroja Skórzana warstwowa	4	0	0
Puklerz	1	0	0
	5		0

MAGIA WĄTKÓW

OBIEKT	LICZBA WĄTKÓW	OBRONA MAGICZNA	POZIOM DOSTROJENIA	EFEKT

MAGIA KRWI

OBIEKT	EFEKT	WYCZERP.

PUNKTY LEGEND

AKTUALNE: 0

SŁAWA:

CAŁKOWITE: 3600

REPUTACJA:

TABELA STOPNI I KOSTEK

STOPIEŃ	KOSTKI AKCJI
1	K4 - 2
2	K4 - 1
3	K4
4	K6
5	K8
6	K10
7	K12
8	2K6
9	K8 + K6
10	2K8
11	K10 + K8
12	2K10
13	K12 + K10
14	2K12
15	K12 + 2K6
16	K12 + K8 +K6
17	K12 + 2K8
18	K12 + K10 + K8
19	K20 + 2K6
20	K20 + K8 + K6
21	K20 + 2K8
22	K20 + K10 + K8
23	K20 + 2K10
24	K20 + K12 + K10
25	K20 + 2K12
26	K20 + K12 + 2K6
27	K20 + K12 + K8 + K6
28	K20 + K12 + 2K8
29	K20 + K12 + K10 + K8
30	2K20 + 2K6

ZDOLNOŚCI DYSCYPLINARNE

Wytrzymałość (7)

Dodanie kostki karmy do ataku podczas szarży

NISKA MAGIA

Kawalerzysta uzywa niskiej magii

do wiedzy

z zakresu różnego rodzaju

wierzchowów uzywanych przed DI

opieki nad sprzetem jezdzieckim

i pierwszej pomocy zwierzetom

oraz do wiedzy z zakresu kawalerii

JĘZYKI

Krasnoludzki

Wietrzniacki

Original Earthdawn content copyright (c) 1993-2015 FASA Corporation, FASA Games, Inc. All Rights Reserved. Used without permission. Any use of copyrighted material or trademarks in this file should not be viewed as a challenge to those copyrights or trademarks

ZAKLĘCIA

	ZAKLĘCIE	KRĄG	LICZBA WĄTKÓW	TRUDNOŚĆ UTKANIA	TRUDNOŚĆ PRZESTRZEGANIA	TRUDNOŚĆ RZUCENIA	ZASIĘG	CZAS TRWANIA	EFEKT
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									
31									
32									
33									
34									
35									
36									
37									
38									
39									
40									

TALENTY MAGA

TALENT	AKCJA	WYCZERP.	POZIOM		ATRYBUT		STOPIEŃ	KOSTKI AKCJI
				+		=		
				+		=		
				+		=		
				+		=		
				+		=		
				+		=		
				+		=		
				+		=		
				+		=		
				+		=		
				+		=		
				+		=		
				+		=		
				+		=		

ZAKLĘCIA W MATRYCACH

MATRYCA	ZAKLĘCIE

Original Earthdawn content copyright (c) 1993-2015 FASA Corporation, FASA Games, Inc. All Rights Reserved. Used without permission. Any use of copyrighted material or trademarks in this file should not be viewed as a challenge to those copyrights or trademarks

ROZWINIĘCIA TALENTÓW

ROZWINIĘCIE	TALENT BAZOWY	AKCJA	CAŁKOWITE WYCZERPANIE	KOSTKI AKCJI	WYMAGANE SUKCESY

PRZEDMIOTY WZORCA

PRZEDMIOT	RODZAJ
Hełm Tiss Nieugiętej	Hełm

RYTUAŁ KARMICZNY

CHOWANIEC / WIERZCHOWIEC

IMIĘ: Zefirek

RODZAJ: Zoak

	STOPIEŃ	KOSTKI AKCJI		STOPIEŃ	KOSTKI AKCJI
ZRĘCZNOŚĆ	6	d10	PERCEPCJA	6	
SIŁA FIZYCZNA	4	d8	SIŁA WOLI	6	
ŻYWOTNOŚĆ	4		CHARYZMA	5	

OBRONA FIZYCZNA	OBRONA MAGICZNA	OBRONA SPOŁECZNA	PANCERZ FIZYCZNY	PANCERZ DUCHOWY
10	9	9	2	3

	STOPIEŃ	KOSTKI AKCJI	SZYBKOŚĆ	UDŹWIG	OBCIĄŻENIE
INICJATYWA	8	2d6	4/18	80	

PRÓG RAN	RANY	ZACHOWANIE RÓWNOWAGI	AKTUALNE OBRAŻENIA
6		4d10	

PRÓG PRZYTOMNOŚCI	PRÓG ŻYCIA	TESTY ZDROWIENIA	KOSTKI ZDROWIENIA
22	26	1	

KARMA

AKTUALNA	MAKSYMALNA	KOSTKI KARMY

ATAK

STOPIEŃ ATAKU	KOSTKI AKCJI	LICZBA AKCJI

BROŃ / RODZAJ ATAKU

BROŃ	STOPIEŃ	KOSTKI OBRAŻEŃ	BROŃ	STOPIEŃ	KOSTKI OBRAŻEŃ
Ugryzienie	12	d10			

MOCE I SPECJALNE ZDOLNOŚCI

MOC	AKCJA	POZIOM		ATRYBUT		STOPIEŃ	KOSTKI AKCJI
Wzmocnione zmysły	†	1	+	per	=	8	2d6
1 wyczerpania i + 2 stopnie do percepcji			+		=		
			+		=		
			+		=		
			+		=		

GŁOŚICIEL

PASJA: _____ PUNKTY WIARY: _____

MOC	AKCJA	POZIOM		ATRYBUT		STOPIEŃ	KOSTKI AKCJI
			+		=		
			+		=		
			+		=		

BOHATER

DATA I MIEJSCE URODZENIA: Dzungla Servos

CECHY CHARAKTERU: wesoły i ciekawy świata; porywczy, po śmierci nauczyciela coraz bardziej gniewny

ULUBIONE POWIEDZENIE: _____

WYGLĄD

błękitnoszarymi piórami Zefirka i trzema siwymi pasmami z grzyw

RYSUNEK POSTACI

OSOBOWOŚĆ

Marzyciel, który robi swoje.

Cierpliwy dla zwierząt

Kocha zmianę, nowe miejsca i nowe twarze. Śmieje się najgłośniej przy stole,

A kiedy nienawidzi, nienawidzi na zabój. Wszysto robi całym sobą.

Od wydarzenia na czarnej rzece, odczuwa wielki gniew. Jest to wbrew

naukom jego mistrza.

Original Earthdawn content copyright (c) 1993-2015 FASA Corporation, FASA Games, Inc. All Rights Reserved. Used without permission. Any use of copyrighted material or trademarks in this file should not be viewed as a challenge to those copyrights or trademarks