DAGGERHEART
KARTA POSTACI

IMIĘ

ZAIMKI

DZIEDZICTWO

KLASA I PODKLASA

POZIOM

UNIK

PANCERZ

ZWINNOŚĆ	SIŁA	FINEZJA	INSTYNKT	PREZENCJA	WIEDZA
Sprint Skakanie Manewrowanie	Podnoszenie Rozbijanie Chwytanie	Kontrolowanie Ukrywanie Majstrowanie	Postrzeganie Wyczuwanie Nawigowanie	Oczarowywanie Występowanie Zwodzenie	Przypominanie Analizowanie Rozumienie

OBRAŻENIA I ZDROWIE

Dodaj swój poziom do twoich progów obrażeń.

DROBNE OBRAŻENIE	POWAŻNE OBRAŻENIE	CIĘŻKIE OBRAŻENIE
Zaznacz 1 PŻ	Zaznacz 2 PŻ	Zaznacz 3 PŻ

PŻ

STRES

NADZIEJA

Zużyj Nadzieję aby skorzystać z doświadczenia lub pomóc sprzymierzeńcowi.

ZDOLNOŚĆ NADZIEJI

DOŚWIADCZENIE

ZŁOTO

GARŚCI

TORBY

SKRZYNIA

ZDOLNOŚ KLASOWA

AKTYWNE BRONIE

BIEGŁOŚĆ

GŁÓWNA

NAZWA | CECHA I ZASIĘG | KOŚĆ I TYP OBRAŻEŃ

ZDOLNOŚĆ

POMOCNICZA

NAZWA | CECHA I ZASIĘG | KOŚĆ I TYP OBRAŻEŃ

ZDOLNOŚĆ

AKTWYNY PANCERZ

NAZWA | PROGI BAZOWE | WARTOŚĆ BAZOWA

ZDOLNOŚĆ

EKWIPUNEK

BROŃ W EKWIPUNKU

☐ GŁÓWNA ☐ POMOCNICZA

NAZWA | CECHA I ZASIĘG | KOŚĆ I TYP OBRAŻEŃ

ZDOLNOŚĆ

BROŃ W EKWIPUNKU

☐ GŁÓWNA ☐ POMOCNICZA

NAZWA | CECHA I ZASIĘG | KOŚĆ I TYP OBRAŻEŃ

ZDOLNOŚĆ

Daggerheart © Darrington Press 2025
Nieoficjalne tłumaczenie (Unofficial translation): Tell Story Press / v1.0