Дике Поле

АРКУШ ПЕРСОНАЖА

Гравець

Ім'я

Походження Степовик

Передісторія Спадкоємець

Роль Віщун

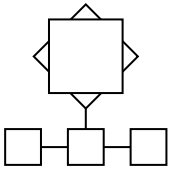
Прагнення

- Врятувати істоту Степу від смертельної загрози
(від походження)

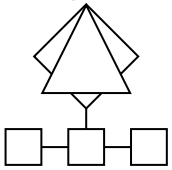
- Знайти достойного спадкоємця
(від передісторії)

- Забезпечити дієвими оберегами усіх членів табору
(від ролі)

Степ



Руїна



ЯК ГРАТИ?

Навичка (до 3к6)
Перевага (до 3к6)

РЕЗУЛЬТАТИ

Тріумф (6)
Конфлікт (5/4)
Лихо (3/2/1)
Твіст (Дублі)

Зв'язки

Міцність зв'язків

Навички

Атлетика	☐	☐	☐
Артистичність	✓	☐	☐
Виверт	☐	☐	☐
Воля	✓	✓	☐
Герць	☐	☐	☐
Догляд	✓	✓	☐
Дослідження	✓	☐	☐
Знахарство	✓	✓	☐
Маніпуляція	✓	☐	☐
Полювання	☐	☐	☐
Ремісництво	✓	☐	☐
Чуття	✓	☐	☐

Спорядження

1. Зачарована нитка
2. Родинний герб
3. Череп крука
4. Засушені жаб'ячі лапки
5.
6.
7.
8.

Знання

Степ	Руїна	Старий Світ
✓ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐

Уламки

1. Степ: Гордість роду
2.
3.
4.

Мапи

1. Галявина духів
2.
3.
4.

Аспекти

3	Друг Духів Назва	Здібності - (п) дружба з духами - (в) дізнайтесь як задобрити духа
6	Спадщина	- (п) спадковий посох віщуна
4	Виготовлення Оберегів	- створення користей-оберегів має збільшений вплив - (в) дізнайтеся як здолати маг. бар'єр

Тимчасові аспекти

Проєкти розвитку

Пізнання духів Степу Назва	6