			POSTAĆ							
			Imię							MĘSKA 🗆 🗆 KY
Gracz			Rasa				Rozmiar		•	
OTACZ			* Table				NUZIIIIdi		1	Modyfikator z Rozmiaru
Kampan	a		KLASY				Punkty Umj.	KW	Poziom	Dostosowanie
PD			□ 1					k		Poziomu
			□ 2					k		
``	ATRYBUTY	"	□ 3					k		Efektywny
	Wartość Premia ModyfikatoTymczasowi Atrybutu z Przedmiotuz Atrybutu Wartość	Bymczasowy Modyfikator	4					k		Poziom Postaci
S	S	S	<u> </u>				. ———	k		
		_	Ulubiona Klasa +1 na poziom	sp	pw	pu		+ B na poziom		
ZR	ZR	ZR	×	τ	JMIEJĘT			D		Wana.
BD	BD	BD			Premia z		niejętności Klasowe Ra	Rasow Ingi Atuty		Kara do Testów
INT	INT	INT	Niewyszk Zwinność	colonaUı ■	miejętności	ZR	+3			z Pancerza
RZT	RZT	RZT	Szacowanie			NT				- 1
		_	Autohipnoza			ZT				
CHA	CHA	CHA	Blefowanie			HA				_
	rybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2 (Zaokrągi		Wspinaczka			S				-
AI	TUTY I UMIEJĘTNOŚCI SPECJ <i>i</i>	ALNE /	Dyplomacja		C	HA				
			Unieszkodliwianie Mechanizmów			ZR				-
			Przebieranie			HA				,
			Wyzwalanie się	-		ZR			_	-
			Latanie			ZR				-
			Postępowanie ze Zwierzętami	_		HA			_	
			Leczenie Zastraszanie			HA			_	±4 jeśli więks: mniejszy
			Języki			NT		_	_	±4 mniejszy
			Percepcja			ZT		_	_	
			Jeździectwo			ZR				-
			Wyczucie Pobudek			ZT				_ i'
			Zręczna Dłoń			ZR				-
			Czarostwo			NT				
			Skradanie się			ZR				-
			Sztuka Przetrwania	_=		RZT				
			☐ Tropienie		SZ PRZE	ZTUKA ZIRWAN	IIA N	/A		
			Pływanie		-	S			_	-
			Używanie Magicznych Urządzeń							
			Wiedza: Tajemna Wiedza: Lochoznawstwo			NT NT			_	
			Wiedza: Psionika			NT				
			Wiedza: Religia			NT				-
			Wiedza: Natura			NT				-
			Wiedza: Plany			NT				
			-							
				_ 🗆						
				_ 🛮						
										TNI -
										Wiedza - INT Zawód - WIS
KI										TA A
JĘZYKI										Rzemiosło - INT Występy - CHA
										Rzemic