		•	POSTAĆ					
Gracz		PRAMOR.	Imię			0)	Gender	
Kampani	a		Rasa		Rozmiar	- T	Modyfikator	
PD		KLASY	<u> </u>	Punk	ty UmiejętnośdkW	Poziom	z Rozmiaru Dostosowanie	
,	ATRYBUTY				k		Poziomu	
	Wartość Premia Modyfikatorymczasowiłymczas	sowy 2			k			
	Atrybutu z Przedmiotuz Atrybutu Premia Modyfik	ator 3			k		Efektywny Poziom	
S	S S	4			k		Postaci	
ZR	ZR ZR	5			k			
BD	BD BD			UMIEJĘTNOŚĆ			,	
		Maksymalna	= EPP + 3 Premia	a z Umiejętności kla	Rasowe so Re ngi Atuty	Inne		
INT		Liczba Rang	NiewyszkolonaUmiejętn	ości 12345	Synergia Synergia	iiiic		
RZT	RZT RZ'	Г						
CHA	CHA CH	Α						
Mod. Atı	rybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2 (Zaokrąglane w d	lół)						
×	ATUTY PECJALNE ZDOLN	080						
		_						
		_						
	∫ JĘZYKI	*						
							RZT	
							Wiedza - INT Zawód - RZT	
							iejętnoś iło - INT	
							Inne umiejętności: Rzemiosło - INT Występy - CHA	
							>	