``	SKONSTRUUJ POSTAĆ	Imię Postaci							
1 F	Koncept								
1	<u>-</u>	nod ą sa (włączając	podtypy lub o	dostosowania)				C	ZEŃSKA
	огуј иоиаткомусті затоп, језні верглезг ротгеномат.	Pochodzenie, na	aród, kultura						
2	This plan may change once the adventure starts.	Punkt Startu						1	PRAMOR S
2 E	Bazowe Atrybuty Lapytaj swojego MP jak wygenerować podstawowe statystyki. Może dać Ci ^{Zamierzony} rozwój gotowe wartości, kazać rzucać kością lub użyć systemu punktowego.								CHAON CAN.
2	Przydziel te wartości do sześciu atrybutów:	7			ΔTRV	BUTY			
	Siły, Zręczności, Budowy, Inteligencji, Roztropności i Charyzmy	1	2	2	,	5	6	7	Q
3	Dodaj rasowe premie lub kary:				4				
	S Zr Bd Int Rzt Cha						\longrightarrow		
	Krasnolud +2 - +2 -2 Elf - +2 -2 +2	Siła	Zręczność	Budowa	Inteligencja	Roztropność	Charyzma		
	Gnom -2 - +2 +2								
	Pólelf +2 do dowolnego Atrybutu Pólork +2 do dowolnego Atrybutu	+	+	+	+	+	+	Modyfikatory	
	Niziołek -2 +2 +2 CZłowiek +2 do dowolnego Atrybutu							rasowe	
4	Oblicz twoje modyfikatory z atrybutów	"	11	11	"	"	II.	Wartości Atrybutów	
	$\begin{array}{l} \text{Modyfikator} = \left(\begin{array}{c} \text{Wartość} \\ \text{Atrybutu} - 10 \end{array} \right) \div 2 \end{array}$		7D	PD	TNIT	D 7 M	CHA	Modyfikatory	
	Zawsze zaokrąglaj w dół. Jeśli masz nieparzystą wartość atrybutu, będziesz miał możliwość rozwinąć ją w przyszłości.	S	ZR	BD	INT	RZT	CHA	Atrybutów	
	Cechy postaci	СЕСНУ							
Za	echy mogą dodać głębi twojej postaci. apytaj MP czy masz wziąć jakieś cechy, a jeśli tak to ile.	1							
	azwyczaj są to:	2							
1		7		7	ZDOLNOŚC	CI RASOWI	R		
	amiętaj o odgrywaniu cech twojej postaci	Rozmiar	2	Modyfikator	Bazowa	31 111100 W		Pływanie □ \	Wspinaczka
4 F	Racial abilities			z Rozmiaru	Prędkość	m		*	Rycie
	prawdź w książce aby określić:	Języki							
1	Twój rozmiar i modyfikator rozmiaru	Biegłości w broi	ii nonoorzu						
2	Twoja bazowa prędkość (mierzona w metrach na 6 sekund)	biegiosci w bioi	ii i paliceizu						
3		Racial abilities							
4									
	Veź swój pierwszy poziom								
6 Z	_{obacz poniżej} Zakup początkowy ekwipunek								
U	żyj startowego majątku twojej klasy lub wartości podanej przez MP.								
*	WEŹ POZIOM W KLASIE	×				ASA	Dund	the Hamiltonia	Doziom
1 V	Wybierz klasę	KLASA	> ARCHE	ETYP >	WYBORY		Punk	tty Umj. KW	Poziom
1	in a new class, think carefully about choosing an archetype,	Czu jest to ul	ubiona klasa?				+	INT K	
2	as well as any irrevocable choices such as "path", "combat style" etc Uzupełnij klasową KW, punkty umiejętności na poziom i umiejętności kla:	- Wmieietności Kl	asowe				na į	ooziom na poziom	1
3		SOME) f							
	zapewniającą niewielką premię na każdym poziomie. Twoja ulubiona klasa nie musi być pierwszą klasą którą weźmiesz.	`*		BAZOWA	PREMIA	I RZUTY O	BRONNE	:	*
2 E	Rozwijanie atrybutów		. —		$\overline{}$			wałość Refleks	Wola
	a poziomach 4, 8, 12 i 16 dodajesz 1 punkt do wartości atrybutu.	Bazowa Pre do Ataku	mia			RZUT OBRO	I'Y ONNE		
	eśli wartość była liczbą nieparzystą, oznacza to, że modyfikator atrybutu rówr	ież wzrasta.	DHNIZT	V WVTD 7	ZVMAŁOŚO	CI I RANGI		TNOŚĆI	
	Bazowa Premia do Ataku i Rzuty Obron	PUNKTY	PUNKT Kos			JI KANGI	OMIEJĘ	Suma Punktów	
	prawdź w książce jakie są wartości twoich zutów Obronnych i Podstawowej Premii do Ataku	WYTRZYMA			+ BD	+ 1? =	pw	Wytrzymałośći	pw
If	multiclassing, remember to add up the values from all your classes.	RANGI	Umiejętnoś	ći		_		Suma rang	
4 V	Wylosuj punkty wytrzymałości i rozdaj		ńdejętno	eści	+ INT	+ 1? = _	pu	umiejętności	pu
2	Rzuć KW (chyba, że jest to twój pierwszy poziom, wtedy otrzymujesz najwyższy wynik) i dodaj twój Modyfikatory z budowy.	PREMIA Z ULUBIONEJ	Je KLASY wvt	den punkt rzymałości un	eden punkt lub niejętności	^	lub	lub	
	You get a number of skill ranks from your class, to which you add your intelligence modifier. Allocate these ranks to skills. Remember that class skill get +3 only if you have at least one rank.	``				I KLASOW	E		y l
3	If taking a level of a favoured class, pick a bonus hit point or skill rank. Some classes may make available other options, such as an extra spell.								
5 (class abilities								
M TI	lake a note of any other abilities your character gains at this level. his may include extra spells, combat feats or feat-like choices, creases to the power of previous abilities, etc.								
_	Atuty	\			AT	UT			#
N	a każdym niepażystym poziomie wybierasz atut.								
U	pewnij się, że twoja postać spełnia wszystkie wymagania.								