

Gracz

Kampania

PD

ATRYBUTY

Wartość Atrybutu z Przedmiotów	Premia	Modyfikator Atrybutu	Tymczasowy Premia	Tymczasowy Modyfikator
--------------------------------------	--------	-------------------------	----------------------	---------------------------

S			S		S	
ZR			ZR		ZR	
BD			BD		BD	
INT			INT		INT	
RZT			RZT		RZT	
CHA			CHA		CHA	

Mod. Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2 (Zaokrąglane w dół)

EKWIPUNEK

Wartość	Waga
---------	------

Przechowywane Przedmioty	kg
Broń, Pociski, Zwoje, Mikstury	kg
Zbroja, Tarcza, Przedmioty Ochronne	kg
Całkowity Ciężar	kg
Lekkie Obciążenie	kg
Średnie Obciążenie	kg
Duże Obciążenie	kg

PIENIĄDZE

JĘZYKI

					sm
--	--	--	--	--	----

					ss
--	--	--	--	--	----

					sz
--	--	--	--	--	----

					sp
--	--	--	--	--	----

POSTAĆ



Imię

Rasa

Rozmiar



Gender

Modyfikator
z Rozmiaru

KLASY

Punkty Umiejętności

KW

Poziom

Dostosowanie
Poziomu

1

k

2

k

3

k

4

k

5

k

Efektywny
Poziom
Postaci

UMIEJĘTNOŚCI

Maksymalna
Liczba Rang

/ = EPP + 3

Premia z
Niewyszkolona UmiejętnościUmiejętności klas
1 2 3 4 5Rasowe
Atuty
SynergiaPremia
Inne Preferowane
Wroga z PancerzaWiedza - INT
Zawód - RZT
Inne umiejętności:
Rzemiosło - INT
Występy - CHA