		POSTAĆ							
		Imię							MĘSKA
		CI, ST.							
Gracz		Rasa				Rozmi	ar		Modyfikator z Rozmiaru
Kampan	ia	KLASY			Pun	kty Umieję	tnościKW	Poziom	Dostosowanie
					i dii	ikty officję	k	1 0210111	Poziomu
PD							- K		1
``	ATRYBUTY						_ <u>k</u>		
	ATRYBUTY Wartość Premia Modyfikatorymczasowejymczasowy	<u> </u>							☐ Efektywny ☐ Poziom
	Atrybutu z Przedmiotuz Atrybutu Wartość Modyfikator	<u> </u>					_ <u>k</u>		Postaci
S	SSS	Ulubiona Klasa				+ INT	- <u>k</u>		
	ZR ZR	+1 na poziom	sp	pw	pu	na poziom			
ZR) x		UMIEJI	ĘTNOŚ	CI niejętności	Rasov	IP.	Kara
BD	BD BD			Premia z		Klasowe			do Testów
INT	INT	Niewyszk Zwinność	olonaU ■	miejętnoś	ZR	+3			z Pancerza
RZT	RZT	Szacowanie			INT				_
		Autohipnoza			RZT				_
CHA	CHA CHA	Blefowanie			CHA				_
	trybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2 (Zaokrąglane w dół)	Wspinaczka			S				
► A'I	TUTY I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE 🗾	Dyplomacja			CHA			_	ii
		Unieszkodliwianie Mechanizmów			ZR				
		Przebieranie			CHA		_		- 1
		Wyzwalanie się			ZR				-[
		Latanie			ZR				_
		Postępowanie ze Zwierzętami			CHA				_ i'
		Leczenie			RZT				
		Zastraszanie			CHA				±4 jeśli więks: mniejszy
		Języki			INT				
		Percepcja			RZT	_			
		Jeździectwo			ZR				-
		Wyczucie Pobudek			RZT			_	
		Zręczna Dłoń			ZR				-
		Czarostwo			INT				_
		Skradanie się			ZR				-
		Sztuka Przetrwania			RZT				_ (
		☐ Tropienie		D	SZTUKA RZETRWAN		N/A		
		Pływanie		-	S				-
		Używanie Magicznych Urządzeń			CHA				
		Wiedza: Tajemna			INT				_
		Wiedza: Lochoznawstwo			INT				
		Wiedza: Psionika			INT				
		Wiedza: Religia			INT				
		Wiedza: Natura			INT				
		Wiedza: Plany			INT				
									_
									Wiedza - INT Zawód - WIS
									/iedza - awód -
_									- J
JĘZYKI									Rzemiosło - INT Występy - CHA
JE									emiosk stępy -
									Rzć