

Kampania

PD

ATRYBUTY

Wartość	Premia	Modyfikator	SZAŁ!	Modyfikator	Tymczasowy
Atrybut	z Przedmiot	Atrybut	MODYFIKATOR	umiecenia	Modyfikator

The diagram illustrates a 2D convolution operation. A 3x3 kernel with values $\begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 1 \end{bmatrix}$ is applied to a 6x6 input feature map. The input feature map has columns labeled S, ZR, BD, INT, RZT, and CHA. The output is a 4x4 feature map with the same column labels. The diagram shows the kernel sliding over the input, with the current position highlighted in red. The output value for the current position is 12.

$$\text{Mod. Atrybutu} = (\text{Wartość Atrybutu} - 10) / 2 \text{ (Zaokrąglane w dół)}$$

ATUTY I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE

JĘZYKI

POSTAĆ

Imię

Rasa

Rozmiar



Gender

Modyfikator
z Rozmiaru

KLASY

□ 1

□ 2

□ 3

□ 4

□ 5

Ulubiona Klasa
+1 na poziom

Punkty Umj.

k

k

k

k

k

+ INT
na poziom

na poziom

Pozio

Dostosowanie
Poziomu

7

Efektowny

Poziom	
Doświad	

10

UMIEJĘTNOŚCI

Premia z
NiewyszkolonaUmiejętności

Umiejętności
Klasowe P
+3

Rasowe
Atuty
Synergia

Niewykonalne Kara
ne podczas Testów
SZAŁUŁ Pancerza

Rzemiosło - INT'
Wiedza - INT'
Mysterny - CHA
Zawód - WIS