Gracz

Kampania

PD

ATRYBUTY

	Wartość Atrybutu	z Przedmiotu	Modyfikator z 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)

ATUTY

PECJALNE ZDOLNOŚ

JĘZYKI

POSTAĆ

DOBRY PRAWORZĄDNY CHAOTYCZNY NEUTRALNY

Imię

Gender

Rasa

Rozmiar

Modyfikator z Rozmiaru

KLASY	Punkty Umiejętności	KW	Poziom	Dostosowanie Poziomu
1		k		
2		k		
3		k		
4		k		
5		k		

Efektywny Poziom Postaci

UMIEJĘTNOŚĆI

Maks. Rangi / = EPP + 3

Niewyszkolona	Premia z Umiejętności	Umiejętności klasowe 1 2 3 4 5	Rangi	Rasowe Atuty Synergia	Inne

Inne umiejętności: Wiedza - INT, Rzemiosło - INT, Zawód - RZT, Występy - CHA