Gracz

Kampania

PD

ATRYBUTY

	Wartość Atrybutu	Premia z Przedmiotu	Modyfikator Atrybutu	Tymczasowy Premia	Tymczasowy Modyfikator
S			S		S
ZR			ZR		ZR
BD			BD		BD
INT			INT		INT
RZT			RZT		RZT
CHA			CHA		CHA

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

ATUTY I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE

JĘZYKI

POSTAĆ

DOBRY – PRAWOWORZĄDNY – CHAOTYCZNY – RZ

Imię

MĘSKA ☐ ☐ ŻEŃSKA

Rasa

Rozmiar

Modyfikator z Rozmiaru

KLASY

		Punkty Umiejętności	KW	Poziom	Dostosowanie Poziomu
1			k00		
2			k00		
3			k00		Efektywny Poziom Postaci
4			k00		
5			k00		

UMIEJĘTNOŚCI

Maksymalna Liczba Rang / = EPP + 3

Niewyszkolona	Premia z Umiejętności	Umiejętności klasowe 1 2 3 4 5	Rangi	Rasowe Atuty Synergia	Inne	Kara do Testów z Pancerza

Wiedza - INT
Zawód - RZT

Inne umiejętności:
Rzemiosło - INT
Występy - CHA