		POSTAĆ							
		Imię							MĘSKA OŻYSKI OŻNA OŻYSKI OŻNA OŻYSKI OŻYSKI OŻNA OŻYSKI OŻNA OŻYSKI OŻNA OŻYSKI
		CI, ST.							
Gracz		Rasa				Rozmia	ır	1	Modyfikator z Rozmiaru
Kampan	ia	KLASY			Pun	kty Umieję	tnościKW	Poziom	Dostosowanie
					i dii	ikty omneję	k	1 0210111	Poziomu
PD							- <u>k</u>		
``	ATRYBUTY						- <u>k</u>		]
	ATRYBUTY  Wartość Premia ModyfikatoFymczasowEymczasowy	3							☐ Efektywny ☐ Poziom
	Atrybutu z Przedmiotuz Atrybutu Wartość Modyfikator	<u> </u>					<u>k</u>		Postaci
S	SSS	Ulubiona Klasa				+ INT	- <u>k</u>		
		+1 na poziom	sp	pw	pu	na poziom			
ZR	ZR ZR	<b>X</b>		JMIEJI	ĘTNOŚ	<b>CI</b> niejętności	Rasow	۵	Kara
BD	BD BD			Premia z		Klasowe F			do Testów
INT	INT	Niewyszk Zwinność	olonaU ■	miejętnoś	ZR	+3			z Pancerza
RZT	RZT	Szacowanie			INT		_		- 1
		Autohipnoza			RZT			_	_
CHA	CHA CHA	Blefowanie			CHA				-
	rybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2 (Zaokrąglane w dół)	Wspinaczka			S				_[
► AT	TUTY I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE 🗾	Dyplomacja			CHA				li
		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 -
_									Z V
JĘZYKI									Rzemiosło - INT Występy - CHA
JĘ									emiosł stępy -
									Rze