Игрок

Кампания

ОПЫТ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

	Значение Хар-ки	Бонус Вещей	Модиф. Хар-ки	Врем. Бонус	Временные Модиф.
СИЛ			СИЛ		СИЛ
ЛОВ			ЛОВ		ЛОВ
ВЫН			ВЫН		ВЫН
ИНТ			ИНТ		ИНТ
МУД			МУД		МУД
ХАР			ХАР		ХАР

Модификатор = (Значение хар-ки - 10) ÷ 2 (Округление вниз)

ИНВЕНТАРЬ

	Кол-во	Вес

Переносимые вещи фнт

Оружие, Боеприпасы, Свитки, Зелья фнт

Armour, Shield, Protective Items фнт

Общий Вес фнт

Легкая нагрузка фнт | Средняя нагрузка фнт | Тяжелая нагрузка фнт

ДЕНЬГИ

мм

см

зм

пм

ЯЗЫКИ

ПЕРСОНАЖ

ДОБРО ПОРЯДОК ХАОС ЗЛО

Имя

Пол

Раса

Размер

Модиф. Размера

КЛАССЫ

	Навыков	Кость хитов	Уровень	Изменение Уровня
1		d		
2		d		
3		d		Суммарный Уровень Персонажа
4		d		
5		d		

НАВЫКИ

Макс Рангов / = ECL +3

Без подготовки	Бонус Навыка	Классовые Навыки 1	2	3	4	5	Ранги	Расовые, Черты, Синергия	Предпочтительные	Бонус Врага	Штраф Нагрузки Брони

Прочие навыки:
Ремесло-ИНТ
Представление-ХАР
Знание - ИНТ
Профессия - МУД