Gracz

Kampania

PD

ATRYBUTY

	Wartość Atrybutu	Premia z Przedmiotu	Modyfikator z Atrybutu	SZAŁ! MODYFIKATOR	Modyfikator Zmęczenia
S			S	+	-
ZR			ZR		-
BD			BD	+	
INT			INT		
RZT			RZT		
CHA			CHA		

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

BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	☐	Szybkie Poruszanie się Niepiśmienność SZAŁ! 1/dzień
2	☐	Nieświadomy Unik
3	☐	Wyszukiwanie Pułapek +1
4	☐	Szał 2/dzień
5	☐	Doskonalszy Nieświadomy Unik
6	☐	Wyszukiwanie Pułapek +2
7	☐	Redukcja obrażeń 1/–
8	☐	Szał 3/dzień
9	☐	Wyszukiwanie Pułapek +3
10	☐	Redukcja obrażeń 2/–
11	☐	Potężniejszy SZAŁ!
12	☐	Szał 4/dzień Wyszukiwanie Pułapek +4
13	☐	Redukcja obrażeń 3/–
14	☐	Niezłomna Wola
15	☐	Wyszukiwanie Pułapek +5
16	☐	Szał 5/dzień Redukcja obrażeń 4/–
17	☐	Niestrudzony SZAŁ!
18	☐	Wyszukiwanie Pułapek +6
19	☐	Redukcja obrażeń 5/–
20	☐	Mężny SZAŁ! Szał 6/dzień

ATUTY I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE

JĘZYKI

POSTAĆ

DOBRY PRAWORZĄDNY CHAOTYCZNY NEUTRALNY

Imię

Gender

Rasa

Rozmiar

Modyfikator z Rozmiaru

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

UMIEJĘTNOŚCI

Maks. Rangi / = EPP + 3

Premia z Umiejętności	Umiejętności klasowe 1 2 3 4 5	Rangi	Rasowe Atuty Synergia	Inne	Niewykonalne podczas SZAŁU!	Kara do Testów Pancerza

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