

## Kampania

PD

## ATRYBUTY

Wartość	Premia	Modyfikator	SZAŁ! Modyfikator	Tymczasowy	Atrybut	z Przedmiot	Atrybut	MODYFIKATOR	umiecenia	Modyfikator
---------	--------	-------------	-------------------	------------	---------	-------------	---------	-------------	-----------	-------------

The diagram illustrates a 2D convolution operation. A 3x3 kernel, represented by a dashed box with a '+' sign in the top-left and a '-' sign in the bottom-right, is applied to a 6x6 input grid. The input grid has columns labeled S, ZR, BD, INT, RZT, and CHA. The output is a 4x4 grid of values: [[1, 2, 3, 4], [2, 3, 4, 5], [3, 4, 5, 6], [4, 5, 6, 7]].

$$\text{Mod. Atrybutu} = (\text{Wartość Atrybutu} - 10) / 2 \text{ (Zaokrąglane w dół)}$$

## ATUTY I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE

## JĘZYKI

## POSTAĆ

Imię

Rasa

Rozmiar



Gender



Modyfikator z Rozmiaru

## KLASY

□ 1

□ 2

□ 3

4

5

**Ulubiona Klasa**  
**+1 na poziom**

Punkty UmiejętnościKW

k

k

k

k

L

+ INT  
na poziom

na poziom

Pozio

## Dostosowanie Poziomu

Efektywny  
Poziom  
Postaci

## UMIEJĘTNOŚCI

Premia z  
NiewyszkolonaUmiejętności

Umiejętności  
Klasowe F  
+3

Rasowe  
Atuty  
Synergia

Niewykonalne Kara  
ne podczas do Testów  
SZAŁUŁ Pancerza

Rzemiosło - INT'  
Mysterny - CHA