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

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

ATUTY I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE

JĘZYKI

POSTAĆ

DOBRY PRAWORZĄDNY CHAOTYCZNY RZ

Imię

Gender

Rasa

Rozmiar

Modyfikator z Rozmiaru

KLASY

		Punkty Umiejętności	KW	Poziom
1			k	
2			k	
3			k	
4			k	
5			k	
6			k	
7			k	

Dostosowanie Poziomu

Efektywny Poziom Postaci

UMIEJĘTNOŚCI

Maks. Rangi / = EPP + 3

Premia z Umiejętności		Umiejętności klasowe 1 2 3 4 5 6 7	Rangi	Rasowe Atuty Synergia	Inne	Premia z Preferowanego Wroga	Kara do Testów z Pancerza

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