

SKONSTRUJ POSTAĆ

1 Koncept

- Zastanów się nad ciekawym konceptem twojej postaci. Pomyśl skąd pochodzi, jaka była jej przeszłość i dlaczego wybrała poszukiwanie przygód. Użyj dodatkowych stron, jeśli będziesz potrzebował.

- Outline how you'd like the character to develop in the future. This plan may change once the adventure starts.

2 Bazowe Atrybuty

- Zapytaj swojego MP jak wygenerować podstawowe statystyki. Może dać Ci gotowe wartości, kazać rzucać kością lub użyć systemu punktowego.

- Przydziel te wartości do sześciu atrybutów: Siły, Zręczności, Budowy, Inteligencji, Roztropności i Charyzmy

- Dodaj rasowe premie lub kary:

	S	Zr	Bd	Int	Rzt	Cha
Krasnolud	–	–	+2	–	+2	–2
Elf	–	+2	–2	+2	–	–
Gnom	–2	–	+2	–	–	+2
Półelf	+2 do dowolnego Atrybutu					
Półork	+2 do dowolnego Atrybutu					
Niziołek	–2	+2	–	–	–	+2
Człowiek	+2 do dowolnego Atrybutu					

- Oblicz swoje modyfikatory z atrybutów

$$\text{Modyfikator z Atrybutu} = \left(\frac{\text{Wartość Atrybutu} - 10}{2} \right)$$

Zawsze zaokrąglaj w dół. Jeśli masz nieparzystą wartość atrybutu, będziesz miał możliwość rozwiniąć ją w przyszłości.

3 Cechy postaci

Cechy mogą dodać głębi twojej postaci.

Zapytaj MP czy masz wziąć jakieś cechy, a jeśli tak to ile. Zazwyczaj są to:

- Jedna cecha, związana z twoich pochodzeniem
 - Jedna cecha, nawiązująca do kampanii
- pamiętaj o odgrzywaniu cech twojej postaci

4 Racial abilities

Sprawdź w książce aby określić:

- Twój rozmiar i modyfikator rozmiaru
- Twoja bazowa prędkość (mierzona w metrach na 6 sekund)
- Twoje początkowe języki
- Twoje biegiwości w broni i pancerzu
- Wszystkie inne rasowe umiejętności

5 Weź swój pierwszy poziom

Zobacz poniżej

6 Zakup początkowy ekwipunek

Użyj startowego majątku twojej klasy lub wartości podanej przez MP.

WEŹ POZIOM W KLASIE

1 Wybierz klasę

- If this is your character's your first level, or the first level you're taking in a new class, think carefully about choosing an archetype, as well as any irrevocable choices such as "path", "combat style" etc..

- Uzupełnij klasową KW, punkty umiejętności na poziom i umiejętności klasowe

- Zależnie od twojej rasy, wybierasz jedną ulubioną klasę, zapewniającą niewielką premię na każdym poziomie. Twoja ulubiona klasa nie musi być pierwszą klasą którą weźmiesz.

2 Rozwijanie atrybutów

Na poziomach 4, 8, 12 i 16 dodajesz 1 punkt do wartości atrybutu.

Jeśli wartość była liczbą nieparzystą, oznacza to, że modyfikator atrybutu również wzrasta.

3 Bazowa Premia do Ataku i Rzuty Obronne

Sprawdź w książce jakie są wartości twoich Rzutów Obronnych i Podstawowej Premii do Ataku

If multiclassing, remember to add up the values from all your classes.

4 Wylosuj punkty wytrzymałości i rozdaj punkty umiejętności

- Rzuć KW (chyba, że jest to twój pierwszy poziom, wtedy otrzymujesz najwyższy wynik) i dodaj twój Modyfikator z budowy.

- You get a number of skill ranks from your class, to which you add your intelligence modifier. Allocate these ranks to skills. Remember that class skill get +3 only if you have at least one rank.

- If taking a level of a favoured class, pick a bonus hit point or skill rank. Some classes may make available other options, such as an extra spell.

5 Class abilities

Make a note of any other abilities your character gains at this level. This may include extra spells, combat feats or feat-like choices, increases to the power of previous abilities, etc.

6 Atuty

Na każdym niepażystym poziomie wybierasz atut.

Upewnij się, że twoja postać spełnia wszystkie wymagania.

Imię Postaci

Rasa (włączając podtypy lub dostosowania)



Pochodzenie, naród, kultura

Punkt Startu

Zamierzony rozwój



ATRYBUTY

1	2	3	4	5	6	7	8
Siła	Zręczność	Budowa	Inteligencja	Roztropność	Charyzma		
+	+	+	+	+	+		
II	II	II	II	II	II		
S	ZR	BD	INT	RZT	CHA		

Modyfikatory rasowe

Wartości Atrybutów

Modyfikatory Atrybutów

CECHY

1

2

ZDOLNOŚCI RASOWE

Rozmiar  Modyfikator z Rozmiaru Bazowa Prędkość m cm ☐ Pływanie ☐ Wspinaczka ☐ Latanie ☐ Rycie

Języki

Biegiłości w broni i pancerzu

Racial abilities

KLASA

KLASA > ARCHETYP > WYBORY

Punkty UmiejętnoscKW Poziom

☐ Czu jest to ulubiona klasa?

+ INT na poziom + B na poziom

Umiejętności Klasowe

BAZOWA PREMIA I RZUTY OBRONNE

Bazowa Premia do Ataku

RZUTY OBRONNE

Wytrwałość Refleks Wola

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI I RANGI UMIEJĘTNOŚCI

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI Kość + BD + 1? = Suma Punktów Wytrzymałości

RANGI Umiejętności + INT + 1? = Suma rang umiejętności

PREMIA Z ULUBIONEJ KLASY Jeden punkt lub Jeden punkt lub

ZDOLNOŚCI KLASOWE

ATUT