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 – ZŁY

Imię

Gender

Rasa

Rozmiar

Modyfikator z Rozmiaru

KLASY	Punkty Umj.	KW	Poziom
1		k	
2		k	
3		k	
4		k	
5		k	

Dostosowanie Poziomu

Efektywny Poziom Postaci

UMIEJĘTNOŚCI

Maks. Rangi / = EPP + 3

Niewyszkolona	Premia z Umiejętności	Umiejętności klasowe 1 2 3 4 5	Rangi	Rasowe Atuty Synergia	Inne	Kara do Testów z Pancerza

Wiedza - INT
Zawód - RZT

Inne umiejętności:
Rzemiosło - INT
Występy - CHA