Gracz

Kampania

PD

POSTAĆ

DOBRY / PRAWORZĄDNY / CHAOTYCZNY / RZ

Imię

MĘSKA / ŻEŃSKA

Rasa

Rozmiar

Modyfikator z Rozmiaru

KLASY

	Punkty Umiejętności	KW	Poziom	Dostosowanie Poziomu
1		d		
2		d		
3		d		
4		d		
5		d		

Efektywny Poziom Postaci

ATRYBUTY

	Wartość Atrybutu	Premia z Przedmiotu	Modyfikator z Atrybutu	Tymczasowy Premia	Tymczasowy Modyfikator
S			S		S
BD			BD		BD
ZR			ZR		ZR
INT			INT		INT
RZT			RZT		RZT
CHA			CHA		CHA

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

UMIEJĘTNOŚĆI

Maksymalna Liczba Rang / = EPP + 3

Niewyszkolona	Premia z Umiejętności		Class Skills 1	2	3	4	5	Rangi	Rasowe Atuty Synergia	Inne	Premia z Preferowanego Wroga	Kara do Testów z Pancerza

Wiedza - INT
Zawód - RZT

Inne umiejętności:
Rzemiosło - INT
Występy - CHA

EKWIPUNEK

	Wartość	Waga

Przechowywane Przedmioty	kg
Broń, Pociski, Zwoje, Mikstury	kg
Zbroja, Tarcza, Przedmioty Ochronne	kg
Całkowity Ciężar	kg

Lekkie Obciążenie	Średnie Obciążenie	Ciężki Ładunek	Maksymalne Obciążenie
kg	kg	kg	kg

PIENIĄDZE

sm

ss

sz

sp

JĘZYKI