

## Kampania

PD

## ATRYBUTY

Wartość	Premia	Modyfikator	SZAT!	ModyfikatoTymczasowy
Atrybutuz Przedmiotuz Atrybu	MODYFIKATOR	OznaczeniaModyfikator		

S			S
ZR			ZR
BD			BD
INT			INT
RZT			RZT
CHA			CHA

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

## ATUTY I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE

## JĘZYKI

## POSTAĆ

Imię

Rasa

Rozmiar

Modyfikator  
z Rozmiaru

## KLASY

□ 1

□ 2

3

4

5

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

Punkty UmiejętnościKW

d

d

d

d

d

+ INT  
na poziom

+ B  
na poziom

Pozio

## Dostosowanie Poziomu

## Efektywny Poziom Postaci

## UMIEJĘTNOŚCI

Premia z  
NiewyszkolonaUmiejętności

Umiejętności  
Klasowe F  
+3

Rasowe  
Atuty  
Synergia

Niewykonalne Kara  
ne podczas Testów  
Szabl z Panczerza

Rzemiosło - INT  
Występy - CHA