×	SKONSTRUUJ POSTAĆ	Imię Postac	i						
1	Koncept								
_	Zastanów się nad ciekawym konceptem twojej postaci. Pomyśl skąd poc jaka była jej przeszłość i dlaczego wybrała poszukiwanie przygód. Użyj dodatkowych stron, jeśli będziesz potrzebował.	_{odas} a (włączając podtypy lub dostosowania)						MESK	ZENSKA
	ozyj dodatkowych stron, jesii będziesz potrzebował.	Pochodzenie, na	aród, kultura						
	2 Outline how you'd like the character to develop in the future. This plan may change once the adventure starts.	Punkt Startu						4:	Planton St. Company
2	Bazowe Atrybuty 1 Zapytaj swojego MP jak wygenerować podstawowe statystyki. Może dać	C:Zamierzony roz	wój					9	10,100,1
	gotowe wartości, kazać rzucać kością lub użyć systemu punktowego.	01 7	,					¥	TEN TO
	2 Przydziel te wartości do sześciu atrybutów: Siły, Zręczności, Budowy,	×			ATRY	BUTY			"
	Inteligencji, Roztropności i Charyzmy	1	2	3	4	5	6	7	8
	Dodaj rasowe premie lub kary: S Zr Bd Int Rzt Cha								
	Krasnolud +2 - +2 -2	V	4		7	7	7		
	Elf - +2 -2 +2	Siła	Zręczność	Budowa	Inteligencja	Roztropność	Charyzma		
	Gnom -2 - +2 +2								
	Półelf +2 do dowolnego Atrybutu Półork +2 do dowolnego Atrybutu	+	+	+	+	+	+	Madufiliatani	
	Niziołek -2 +2 +2							Modyfikatory rasowe	
	CZłowiek +2 do dowolnego Atrybutu			Ш		Ш	- 11		
	4 Oblicz twoje modyfikatory z atrybutów							Wartości Atrybutów	
	Modyfikator = (Wartość - 10) ÷ 2								
	Zawsze zaokrąglaj w dół. Jeśli masz nieparzystą wartość atrybutu,	S		BD	INT	RZT	CHA	Modyfikatory Atrybutów	
	będziesz miał możliwość rozwinąć ją w przyszłości.				CEC	CHY		7 tti y b uto ti	
3	Cechy postaci				CE(TIT T			
	Cechy mogą dodać głębi twojej postaci. Zapytaj MP czy masz wziąć jakieś cechy, a jeśli tak to ile.	1							
	Zazwyczaj są to:	2							
	Jedna cecha, związana z twoich pochodzeniem	7		7	τροι νοέα	I RASOW	P		
	Jedna cecha, nawiązująca do kampanii pamiętaj o odgrywaniu cech twojej postaci	Rozmiar		Modyfikator	Bazowa	JI ICASO W		Pływanie □ W	spinaczka
4	Racial abilities			z Rozmiaru	Prędkość	m		Latanie Ry	
7	Sprawdź w książce aby określić:	Języki							
	1 Twój rozmiar i modyfikator rozmiaru	Biegłości w bro	ni i nancerzu						
	2 Twoja bazowa prędkość (mierzona w metrach na 6 sekund)	Diegiosci w bio	iii i paliceizu						
	3 Twoje początkowe języki	Racial abilities							
	Twoje biegłości 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				TZT /	A C A			
		KLASA	> ARCHE	ETYP >	WYBORY	ASA	Punkty U	miejętnościKW	Poziom
1	Wybierz klasę 1 If this is your character's your first level, or the first level you're taking				***************************************			d	
	in a new class, think carefully about choosing an archetype,		ubiona klasa?					INT +B	
	as well as any irrevocable choices such as "path", "combat style" etc 2 Uzupełnij klasową KW, punkty umiejętności na poziom i umiejętności kla		asowe				na ¡	ooziom na poziom	
	3 Zależnie od twojej rasy, wybierasz jedną ulubioną klasę,								
	zapewniającą niewielką premię na każdym poziomie. Twoja ulubiona klasa nie musi być pierwszą klasą którą weźmiesz.	×]	BAZOWA	PREMIA	I RZUTY O	BRONNE		—
2	Rozwijanie atrybutów	Bazowa Pre	mia (RZU		wałość Refleks	Wola
	Na poziomach 4, 8, 12 i 16 dodajesz 1 punkt do wartości atrybutu.	do Ataku	ша			OBRO			
~	Jeśli wartość była liczbą nieparzystą, oznacza to, że modyfikator atrybutu rówi		PUNKT	Y WYTRZ	- ZYMAŁOŚC	CI I RANGI	UMIEIE	TNOŚĆI	
3	Bazowa Premia do Ataku i Rzuty Obron: Sprawdź w książce jakie są wartości twoich	PUNKTY	Kos					Suma Punktów	
	Rzutów Obronnych i Podstawowej Premii do Ataku	WYTRZYMA			+ BD	+1? =	pw	Wytrzymałośći _	pw
_	If multiclassing, remember to add up the values from all your classes.	RANGI	Umiejętnoś	ći	- INT	+ 1? =	nu	Suma rang	nu
4	Wylosuj punkty wytrzymałości i rozdaj Rzuć KW (chyba, że jest to twój pierwszy poziom, wtedy otrzymujesz	_ ,			T 11/1	T15 = _	pu	umiejętności _	pu
	1 Rzuc KW (chyba, ze jest to twoj pierwszy poziom, wtedy otrzymujesz najwyższy wynik) i dodaj twój Modyfikatory z budowy.	PREMIA Z ULUBIONEJ	KLASY wut	den punkt Je rzymałości un	den punkt lub		lub	lub	
	You get a number of skill ranks from your class, to which you add your intelligence modifier. Allocate these ranks to skills.	OEODIONE)				I KLASOW	Е		
	Remember that class skill get +3 only if you have at least one rank.								
	3 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								
ע	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	`			AT	UT			#
-	Na każdym niepażystym poziomie wybierasz atut.								
	Upewnij się, że twoja postać spełnia wszystkie wymagania.								