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
ZR			ZR		ZR
BD			BD		BD
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	Umiejętności klasowe 1	2	3	4	5	Rangi	Rasowe Atuty Synergia	Inne	Premia Preferowanego Wroga	Kara z Testów 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 kg | Średnie Obciążenie kg | Ciężki Ładunek kg

PIENIĄDZE

sm

ss

sz

sp

JĘZYKI