

7 точки за разпределяне; героя с най-интересно име/пъркор/професия/история получава още 1 точка.

Точност стрелба (0-6):

--	--	--	--	--	--

Определя колко вероятно е да уцелиш. При стрелба се хвърля зар за точност на изстрела. *Пример: при точност 4 трябва да хвърлиш 1, 2, 3 или 4 за да уцелиш.*

Сила близък бой (0-6):

--	--	--	--	--	--

Определя колко максимум щети нанасяш при битка с хладно оръжие, приклад, камъни и дървие или каквото намериш плюс щетите от оръжието. Винаги удряш точно. *Пример при сила 4: ако хвърлиш 5 правиш 4 щети защото 4 е максимума; ако хвърлиш 2 правиш 2 щети; и накрая се добавят щетите от оръжието.*

Силата също показва колко допълнителен товар може да носиш. При сила 0 нямаш способност да носиш нищо допълнително и можеш само да държиш предмети с обща тежест 2 в ръце. Малките предмети като пищови, ножове и храна имат тежест 1, а големите като пушки и саби: 2.

Здраве:

--	--	--	--	--	--

Точките се умножават по 10 и толкова щети можеш да понесеш.