BN B	Klasa	Poziom SW		X	ZDROWIE	*
Rasa	UMIEJĘTNOŚĆ		PUNK	KTY WYTRZYMAŁOŚĆI	□ Umierający⊡ Stabilny	
24 1 24 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		+3 Rangi Inne		WALKA WALKA	PW ATAKI	pw
				INICJATYWA PREMIA Inne	ATAM	
Wartość Premia Modyfikatoi ymczaso				INIC = ZR +	Zasięg Premia do ataku	Obrażenia Krytyk
Atrybutu z Przedmiotuz Atrybutu Premia S				PREMIE DO ATAKUymczasowyyAntakzasowe Obraz	zenia m cm	
ZR ZR				+ +		
BD BD	•			Szybkość w Zbroi Tymczasowa Prędko	Zasięg Premia do ataku	Obrażenia Krytyk
INT INT				m cm m cm m cm Pływanie Latanie Wspinaczka	m cm	
RZT RZT				m cm m cm m cm		
CHA CHA	·			MANEWRY BOJOWE	Zasięg Premia do ataku	Obrażenia Krytyk
Mod. Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2				MANEWRY BOJOWE Modyfikator z Rozmiaru Inne	m cm	
EKWIPUNEK .				PMB = 8 8 8 + + +	#	
Właściwości	-			OBRONA	Modyfikator Modyfikator z Rozmiaru z Odbicia Inne	Premia z Morale
WIGSCHWOSCI	-			OMB = 10 + Brain + S + ZR	+ + +	+
	_			KLASA PANCERZA		OBRONNE -
				Zbroja Mody KLASA PANCERZA i Tarcza z Roz	rfikator Inne Bazo zmiaru WYTRWAŁOŚĆ R	owa Premia Inne Tymczasowy ZUT OBRONNY
Właściwości				KP = 10 + ZR + -	+ WYTE = BD +	
				NIEPRZYGOTOWANY KLASA PANCERZA	REFLEKS Rz. Obi	í
				KP = 10 / +	+ REF = ZR +	+
Właściwości	-			KP = 10 + ZR / -	WOLA Rz. Obr. + WOLA = RZT +	. \Box
	-			Tymczasowa l O dporność na Czary Redukcja Obrażeń		
EKWIPUNEK F	NOTATKI	x		KP /		
				ZDOLNOŚCI BOJOWE		
					EF	EKTY