Character Name BNPoziom Class Przynależność Rozmiar Modyfikator Z Rozmiaru Z Rozmiaru ATRYBUTY UMIEJĘTNOŚĆI Wartość Premia ModyfikatoTymczasowa Umiejęstość Rangi Rasowe, Atuty Atrybutu z Przedmiotuz Atrybutu Premia Zachowanie Równowagi S Wspinaczka Wyzwalanie się BD Ukrywanie się ZR Skakanie INT Nasłuchiwanie **RZT** Ciche Poruszanie się **CHA** Przeszukiwanie Modyfikator Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2Wyczucie Pobudek EKWIPUNEK Dostrzeganie Survival Pływanie Właściwości Właściwości **EKWIPUNEK** Właściwości Właściwości Właściwości

) x	ŻYCIE
PUNKTY WYTRZYMAŁOŚĆI	☐ Umierają̃cyStabilny Stłuczenia ☐ Nieprzytomi
pw	pw
WALKA	ATAKI
PREMIE DO ATAKUymczasowy Atrokasowe Obraz	żenia
+ +	Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk
	m cm
INICIATYWA BONUS Inne	
	Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk
Szybkość Tymczasowa Prędkoś	ść
m cm m cm	Premia do ataku Obrażenia Krytyk
Modyfikator ZWARCIE BONUS z Rozmiaru Inne	Zasięg
ZWARCIE BONUS z Rozmiaru Inne	m cm
RZUTY OBRONNE	
Bazowa Premia Inne Tymczasow	Premia do ataku Obrażenia Krytyk
WYTRWAŁOŚĆ RZUT OBRONNY	m cm
WYTR = BD + +	KLASA PANCERZA Zbroia Modyfikator Inne
REFLEKS Rz. Obr.	Zbroja Modyfikator Inne i Tarcza z Rozmiaru Modyfikato
REF = ZR + +	KP = 10 + ZR + - +
WOLA SAVE	NIEPRZYGOTOWANY KLASA PANCERZA
WOLA = RZT + +	KP = 10 / + - +
□Uchylanie	DOTYK ARMOUR CLASS
	KP = 10 + ZR / - +
EFEKTY	Tymczasowa K Odporność na Czary Redukcja Obrażeń
	KP /
00000	