z		Class	Poziom	SW		X		ŻYCIE		,
BN				2 44	PUNK	TY WYTRZYMAŁOŚĆI		_ U	lmierający⊡ Stabilny	Stłuczenia 🗆 Nieprzytor
DOBET AM	Rasa	UMIEJĘTNOŚĆI Umiejęstość	3 Rangi	Inne		pw			pw	pv
CHAOLO	3 - B	Zwinność ZR		IIIIC		WALKA	<u>, ()</u>	Ĭ.	ATAKI	,
**	Caracha Carach					INICJATYWA BONUS Inne				
×	ATRYBUTY	Blefowanie CHA		•		INIC = ZR +				
V A	Vartość Premia ModyfikatoiTymczasowa trybutu z Przedmiotuz Atrybutu Premia							Zasięg	— Premia do ataku	Obrażenia Krytyk
S	S	Dyplomacja CHA				PREMIE DO ATAKUymczasowyy			cm	
_		Unieszkodliwianie Mechanizmów				+	الـــــال			
ZR _	ZR	Przebieranie CHA [Szybkość w Zbroi Tymo	czasowa Prędkość		Premia do ataku	Obrażenia Krytyk
BD	BD	Wyzwalanie się ZR				m cm m cm	m cm	Zasięg	Trema do ataka	Obrazenia Krytyk
INT -	INT	Latanie ZR I				Pływanie Latanie	Wspinaczka	m	cm	
_		Postępowanie ze Zwierzętamich A					·			
RZT _	RZT	Leczenie RZT				m cm m cm	m cm	Zaning	Premia do ataku	Obrażenia Krytyk
CHA	CHA	Zastraszanie CHA [MANEWRY BOJOWE Mody		Zasięg		
Mody	fikator Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) /	2Języki INT	- <u> </u>			BONUS 7 Roz	rfikator zmiaru Inne		cm	
EKWIPUNEK •		Percepcja RZT 1				Premier + S +	+	Amunicja	#	
		Jeździectwo ZR				MANEWR BOJOWY]			
Właściwości		Wyczucie Pobudek RZT (<u> </u>			DEFENCE		lodyfikatorModyfik Rozmiaru z Odbi		Premia z Morali
		Zręczna Dłoń ZR				OMB = 10 + 8	+ ZR +	+	+	+
		Czarostwo				<u> </u>				
		Skradanie się ZR				KLASA PA		*		OBRONNE
Właściwości			<u> </u>	_		KLASA PANCERZA	Zbroja Modyfik i Tarcza z Rozm	cator Inne niaru	WYTRWAŁOŚĆ R	wa Premia Inne Tymczas ZUT OBRONNY
		Pływanie S [KP = 10 + ZR +	-	+	WYTR = BD +	+
		Używanie Magicznych Urządzeń A				NIEPRZYGOTOWANY KLASA	PANCERZA		REFLEKS Rz. Obr	
]		-		KP = 10 / +	-	+	REF = ZR +	
						DOTYK ARMOUR CLASS				
Właściwo	ści					KP = 10 + ZR	/ -	+	WOLA SAVE	
						ymczasowa l Odporność na Czary Re	odukoja Obrażań		WOLA = RZT +	+
							- cuukoja Obrazen		□ Uchylanie□ Krzepa	
×	EKWIPUNEK	NOTES		Į.		KP	1			
						ZDOLNOŚC	I BOJOWE	*		
									FF	EKTY
									Li	PART I