ФАМИЛЬЯР / ЖИВОТНОЕ-СПУТНИК / ЕЗДОВОЕ / ПРИЗВАННОЕ СОЗДАНИЕ

Имя Существа

Тип существа

Подтип

добро порядок хаос зло

Пол

Модиф. Размера

ВОЗРАСТ

Вес

Рост

Уровень Существа

Ранги

Изменение Уровня

Эффективный Уровень

Hit die

d

ХАРАКТЕРИСТИКИ

	Значение Хар-ки	Бонус Вещей	Модиф. Хар-ки	Врем. Бонус
СИЛ			СИЛ	
ЛОВ			ЛОВ	
ВЫН			ВЫН	
ИНТ			ИНТ	
МУД			МУД	
ХАР			ХАР	

Модификатор = (Значение хар-ки - 10) ÷ 2

СНАРЯЖЕНИЕ

ПОРТРЕТ

НАВЫКИ

	Ранги	Прочее

ЧЕРТЫ И ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

ТРЕНИРОВКА

АТАКИ

Дальность	Бонус Атаки	Урон	Критический
фт кв			
фт кв			
фт кв			
фт кв			

ИНИЦИАТИВА

ИНИЦИАТИВЫ БОНУС Прочее

ИНИЦ = ЛОВ +

СКОРОСТЬ

БАЗОВАЯ СКОРОСТЬ Скорость Плавания Скорость полета

фт кв | фт кв | фт кв

БАЗОВАЯ АТАКА

БАЗОВАЯ АТАКА Врем. Атака Врем. Урон

+ +

ЗАХВАТ

ЗАХВАТ БОНУС = Базовая Атака + СИЛ + Модиф. Размера x 4 + Прочее

ЗДОРОВЬЕ

ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ hp

Ранения hp

☐ Умирает ☐ Стабилизи ☐ Не смерт. ☐ Без сознания hp

СПАСБРОСКИ

СТОЙКОСТИ СПАС = ВЫН + Базовый Спас + Прочее

РЕАКЦИИ СПАС = ЛОВ + Базовый Спас + Прочее

ВОЛИ СПАС = МУД + Базовый Спас + Прочее

Временный

КЛАСС ЗАЩИТЫ

КЛАСС ЗАЩИТЫ КЗ = 10 + ЛОВ + Естественная Броня − Модиф. Размера + Прочие Модиф.

ВРАСПЛОХ КЛАСС ЗАЩИТЫ КЗ = 10 / + − +

КАСАНИЕ КЛАСС БРОНИ КЗ = 10 + ЛОВ / − +

Временный КЗ КЗ

Сопр. магии

Сокращение Урона /

ЭФФЕКТЫ

ОСОБЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ