FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOUNT / SUMMONED CREATURE

Nazwa Istoty | Wiek | Poziom Istoty

Rodzaj Stworzenia | Podtyp | Waga (kg) | Wzrost (m) | KW | k

DOBRY – PRAWORZĄDNY – CHAOTYCZNY – NEUTRALNY

Gender

Modyfikator z Rozmiaru

ATRYBUTY

	Wartość Atrybutu	Premia z Przedmiotu	Modyfikator Atrybutu	Tymczasowa Premia
S			S	
ZR			ZR	
BD			BD	
INT			INT	
RZT			RZT	
CHA			CHA	

Modyfikator Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2

EKWIPUNEK

PORTRET

UMIEJĘTNOŚCI

	Rangi	Inne

ATUTY I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE

WYSZKOLENIE

ŻYCIE

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI ☐ Umierający ☐ Stabilny

Stłuczenia ☐ Nieprzytomny

pw | pw | pw

WALKA

INICJATYWA PREMIA Inne

INIC = ZR +

PREMIE DO ATAKU Tymczasowy Atak Tymczasowe Obrażenia

+ +

BAZOWA PRĘDKOŚĆ Prędkość Pływania Prędkość Lotu

m cm | m cm | m cm

Prędkość Wspinaczki Prędkość Rycia Tymczasowa Prędkość

m cm | m cm | m cm

ATAKI

Zasięg m cm | Premia do ataku | Obrażenia | Krytyk

Zasięg m cm | Premia do ataku | Obrażenia | Krytyk

Zasięg m cm | Premia do ataku | Obrażenia | Krytyk

Amunicja #

MANEWRY BOJOWE

MANEWRY BOJOWE PREMIA

PMB = Bazowa Premia + S − + Modyfikator z Rozmiaru Inne

MANEWR BOJOWY OBRONA

OMB = 10 + S + ZR + Premia z Uników + Modyfikator z Odbicia + BPA − + Modyfikator z Rozmiaru Inne + Premia z Morali

KLASA PANCERZA

KLASA PANCERZA

KP = 10 + ZR + Zbroja i Tarcza + Modyfikator z Rozmiaru + Inne

NIEPRZYGOTOWANY KLASA PANCERZA

KP = 10 / + +

DOTYK KLASA PANCERZA

KP = 10 + ZR / + +

Tymczasowa KP Odporność na Czary Redukcja Obrażeń

KP /

RZUTY OBRONNE

WYTRWAŁOŚĆ RZUT OBRONNY

WYTR = BD + Bazowa Premia + Inne + Tymczasowy

REFLEKS Rz. Obr.

REF = ZR + +

WOLA Rz. Obr.

WOLA = RZT + +

☐ Uchylanie ☐ Krzepa

ZDOLNOŚCI BOJOWE

EFEKTY