

FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOUNT / SUMMONED CREATURE

Nazwa Istoty Wiek Poziom Istoty

Typ Potwora Podtyp Waga Wzrost

kg m kw k

Gender

Rangi Inne

Modyfikator z Rozmiaru

UMIEJĘTNOŚCI

Wartość Premia Modyfikator Tymczasowa

Atrybutu z Przedmiotuz Atrybutu Premia

S ZR BD INT RZT CHA

Mod. Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2

EKWIPUNEK

PORTRET

ATUTY I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE

WYSZKOLENIE

ZDROWIE

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

☐ Umierający ☐ Stabilny ☐ Stłuczenia ☐ Nieprzytomny

pw pw pw

WALKA

INICJATYWA PREMIA Inne

INIC = ZR +

PREMIE DO ATAKU

BAZOWA PRĘDKOŚĆ

Prędkość Pływania Prędkość Lotu

Prędkość Wspinaczki Prędkość Rycia Tymczasowa Prędkość

ATAKI

Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk

Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk

Zasięg 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 Morale

KLASA PANCERZA

KLASA PANCERZA

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

NIEPRZYGOTOWANY KLASA PANCERZA

KP = 10 / + + Modyfikator z Rozmiaru + Inne

DOTYK KLASA PANCERZA

KP = 10 + ZR / + + Modyfikator z Rozmiaru + Inne

Tymczasowa Odporność na Czary Redukcja Obrażeń

KP

ZDOLNOŚCI BOJOWE

WYTRWAŁOŚĆ RZUT OBRONNY

WYTR = BD + Bazowa Premia Inne Tymczasowy

REFLEKS Rz. Obr.

REF = ZR +

WOLA Rz. Obr.

WOLA = RZT +

☐ Uchylanie ☐ Krzepa

EFEKTY