

ФАМИЛЬЯР / ЖИВОТНОЕ-СПУТНИК / ЕЗДОВОЕ / ПРИЗВАННОЕ СОЗДАНИЕ

Имя Существа ВОЗРАСТ Уровень Существа

Вид существа Подтип Вес Рост фнт фт Кости Хитов d

Пол Модиф. Размера

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

ЧЕРТЫ И ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

ПОРТРЕТ

ТРЕНИРОВКА

ЗДОРОВЬЕ

Очки Здоровья Очистка ☐ Умирает ☐ Стабилиз. ☐ Не смерт. ☐ Без сознания

hp

СРАЖЕНИЕ

МОДИФИКАТОР ИНИЦИАЦИИ

ИНИЦ = ЛОВ +

БАЗОВАЯ АТАКА Врем. Атака Врем. Урон

БАЗОВАЯ СКОРОСТЬ

Скорость лазания Скорость рытья Врем. Скорость

Боевые маневры

Боевой маневр Бонус Модиф. Размера Прочее

Боевой маневр Защита

Боевой маневр Защита

ЗАЩИТА

КЛАСС ЗАЩИТЫ

КЗ = 10 + ЛОВ +

ВРАСПЛОХ КЛАСС ЗАЩИТЫ

КЗ = 10 / +

КАСАНИЕ КЛАСС ЗАЩИТЫ

КЗ = 10 + ЛОВ / +

Временный КЗ Сопр. магии Сокращение Урона

КЗ

БОЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ

АТАКИ

Дальность Бонус Атаки Урон Критический

Дальность фт кв

Дальность Бонус Атаки Урон Критический

Дальность фт кв

Дальность Бонус Атаки Урон Критический

Дальность фт кв

Боеприпасы

Боевой маневр Защита

СПАСБРОСКИ

СТОЙКОСТИ СПАС

СТОЙ = ВЫН +

РЕАКЦИИ СПАС

РЕФ = ЛОВ +

ВОЛИ СПАС

ВОЛЯ = МУД +

☐ Уворот ☐ Крепкое тело

ЭФФЕКТЫ