

CHOWANIE ZWIERZĘCY TOWARZYSZ ZWIERZCHOWIEZWA ISTOTA

Nazwa Istoty Wiek Poziom Istoty

Typ Potwora Podtyp Waga Wzrost

PD Zwinność ZR Wspinaczka S

Wyzwalanie się ZR Latanie ZR

Percepcja RZT Wycucie Pobudek RZT

Skradanie się ZR Survival RZT

Pływanie S

Tropienie SZTUKA PRZETRWANIA

Wartość Atrybutu Premia z Przedmiotuz Atrybutu

S ZR BD INT RZT CHA

Modyfikator Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2

EKWIPUNEK

ATUTY I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE

WYSZKOLENIE

PORTRET

WYSZKOLENIE

WYSZKOLENIE

WYSZKOLENIE

WYSZKOLENIE

WYSZKOLENIE

WYSZKOLENIE

WYSZKOLENIE

WYSZKOLENIE

ŻYCIE

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI Umierający Stabilny Stłuczenia Nieprzytomny

WALKA

INICJATYWA BONUS Inne

PREMIE DO ATAKU

BAZOWA PRĘDKOŚĆ

Prędkość Wspinaczki Prędkość Ryci

MANEWRY BOJOWE

MANEWRY BOJOWE BONUS

MANEWRY BOJOWE DEFENCE

KLASA PANCERZA

KLASA PANCERZA

WYTRWAŁOŚĆ RZUT OBRONNY

REFLEKS Rz. Obr.

WOLA SAVE

WOLA

ZDOLNOŚCI BOJOWE

EFEKTY

EFEKTY

EFEKTY

EFEKTY

EFEKTY

EFEKTY

EFEKTY

EFEKTY

EFEKTY