KSZTAŁT NATURY

Poziom Druida

Typ Potwora

Modyfikator z Rozmiaru

ATRYBUTY

	Wartość Atrybutu	Premia z Przedmiotu	Tymczasowa Premia	Modyfikator z Atrybutu
S				S
ZR				ZR
BD				BD

Modyfikator Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2

WALKA

INICJATYWA BONUS Inne Initiative

INIC = ZR +

Szybkość Tymczasowa Prędkość

m cm m cm

MANEWRY BOJOWE

MANEWRY BOJOWE BONUS Bazowa Premia Modyfikator z Rozmiaru Inne

PMB = + S +

MANEWR BOJOWY DEFENCE Premia z Uników Modyfikator z Odbicia Bazowa Premia do Ataku Modyfikator z Rozmiaru Inne Premia z Morali

OMB = 10 + S + ZR + + + BPA + + +

KLASA PANCERZA

KLASA PANCERZA Naturalny Pancerz Modyfikator z Rozmiaru Inne

KP = 10 + ZR + - +

NIEPRZYGOTOWANY KLASA PANCERZA

KP = 10 / + - +

DOTYK ARMOUR CLASS

KP = 10 + ZR / - +

Tymczasowa KP Odporność na Czary Redukcja Obrażeń

KP /

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

ATAKI

Zasięg	Premia do ataku	Obrażenia	Krytyk
m cm			
m cm			
m cm			
m cm			

RZUTY OBRONNE

WYTRWAŁOŚĆ RZUT OBRONNY Podstawowy Inne Tymczasowy

WYTR = BD + +

REFLEKS Rz. Obr.

REF = ZR + +

PORTRET

KSZTAŁT NATURY

Poziom Druida

Typ Potwora

Modyfikator z Rozmiaru

ATRYBUTY

	Wartość Atrybutu	Premia z Przedmiotu	Tymczasowa Premia	Modyfikator z Atrybutu
S				S
ZR				ZR
BD				BD

Modyfikator Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2

WALKA

INICJATYWA BONUS Inne Initiative

INIC = ZR +

Szybkość Tymczasowa Prędkość

m cm m cm

MANEWRY BOJOWE

MANEWRY BOJOWE BONUS Bazowa Premia Modyfikator z Rozmiaru Inne

PMB = + S +

MANEWR BOJOWY DEFENCE Premia z Uników Modyfikator z Odbicia Bazowa Premia do Ataku Modyfikator z Rozmiaru Inne Premia z Morali

OMB = 10 + S + ZR + + + BPA + + +

KLASA PANCERZA

KLASA PANCERZA Naturalny Pancerz Modyfikator z Rozmiaru Inne

KP = 10 + ZR + - +

NIEPRZYGOTOWANY KLASA PANCERZA

KP = 10 / + - +

DOTYK ARMOUR CLASS

KP = 10 + ZR / - +

Tymczasowa KP Odporność na Czary Redukcja Obrażeń

KP /

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

ATAKI

Zasięg	Premia do ataku	Obrażenia	Krytyk
m cm			
m cm			
m cm			
m cm			

RZUTY OBRONNE

WYTRWAŁOŚĆ RZUT OBRONNY Podstawowy Inne Tymczasowy

WYTR = BD + +

REFLEKS Rz. Obr.

REF = ZR + +

PORTRET