

CHOWANIE ZWIERZĘCY TOWARZYSZ ZWIERZCHOWIEZ WANA ISTOTA

Nazwa Kreatury Wiek Poziom Istoty

Typ Potwora Podtyp Waga Wzrost

PD

ATRYBUTY

Wartość Atrybutu Modyfikator Atrybutu

S ZR BD INT RZT CHA

Modyfikator Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2

EKWIPUNEK

PORTRET

UMIEJĘTNOŚCI

Zwinność Wspinaczka Wyzwalanie się Latanie Percepcja Wycucie Pobudek Skradanie się Survival Pływanie

ATUTY I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE

ŻYCIE

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

WALKA

INICJATYWA BONUS

INIC = ZR +

PREMIE DO ATAKU

BAZOWA PRĘDKOŚĆ

Prędkość Wspinaczki Prędkość Ryci

MANEWRY BOJOWE

MANEWRY BOJOWE BONUS

PMB =

MANEWRY BOJOWE DEFENCE

OMB = 10 + S + ZR +

KLASA PANCERZA

KLASA PANCERZA

KP = 10 + ZR +

NIEPRZYGOTOWANY KLASA PANCERZA

KP = 10 / +

DOTYK ARMOUR CLASS

KP = 10 + ZR / -

Tymczasowa Odporność na Czary Redukcja Obrażeń

KP

ZDOLNOŚCI BOJOWE

ATAKI

Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk

Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk

Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk

Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk

Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk

Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk

Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk

Amunicja

MANEWRY BOJOWE

KLASA PANCERZA

KLASA PANCERZA

KP = 10 + ZR +

NIEPRZYGOTOWANY KLASA PANCERZA

KP = 10 / +

DOTYK ARMOUR CLASS

KP = 10 + ZR / -

Tymczasowa Odporność na Czary Redukcja Obrażeń

KP

ZDOLNOŚCI BOJOWE