

KSZTAŁT NATURY

Typ Potwora



Modyfikator z Rozmiaru

ATRYBUTY

Wartość Premia Tymczasowy Modyfikator
Atrybutu z Przedmiotu Premia 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 Modyfikator z Rozmiaru Inne

PMB = Bazowa Premia + S + +

MANEWR BOJOWY DEFENCE

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 Odporność na Czary Redukcja Obrażeń

KP /

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

ATAKI

Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk

m cm

Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk

m cm

Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk

m cm

Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk

m cm

RZUTY OBRONNE

WYTRWAŁOŚĆ RZUT OBRONNY Podstawowy Inne Tymczasowy

WYTR = BD + +

REFLEKS Rz. Obr.

REF = ZR + +

PORTRET

KSZTAŁT NATURY

Typ Potwora



Modyfikator z Rozmiaru

ATRYBUTY

Wartość Premia Tymczasowy Modyfikator
Atrybutu z Przedmiotu Premia 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 Modyfikator z Rozmiaru Inne

PMB = Bazowa Premia + S + +

MANEWR BOJOWY DEFENCE

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 Odporność na Czary Redukcja Obrażeń

KP /

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

ATAKI

Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk

m cm

Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk

m cm

Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk

m cm

Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk

m cm

RZUTY OBRONNE

WYTRWAŁOŚĆ RZUT OBRONNY Podstawowy Inne Tymczasowy

WYTR = BD + +

REFLEKS Rz. Obr.

REF = ZR + +

PORTRET