CHOWANIED ZWIERZECY TOWARZY ZWIERZCHD WHEYZWANA ISTOTA ŻYCIE Wiek PUNKTY WYTRZYMAŁOŚĆI Nazwa Istoty ☐ Umierający ☐ Stabilny Stłuczenia Nieprzytomny Poziom Istoty pw pw pw Typ Potwora Podtyp Waga Wzrost m ≧ WALKA **ATAKI** kg INICJATYWA BONUS **UMIEJETNOŚĆI** = ZR + Rangi Premia do ataku Obrażenia Krytyk Zasięg Zwinność PREMIE DO ATAKUymczasowy Athackasowe Obrażenia m cm Wspinaczka **ATRYBUTY** Wyzwalanie sie BAZOWA PREDMOŚĆ Pływania Prędkość Lotu Wartość Premia ModyfikatoTymczasowa Latanie Premia do ataku Obrażenia Krytyk Atrybutu z Przedmiotuz Atrybutu Premia Zasięg m cm m cm Percepcia S m cm Prędkość WspinaczkiPrędkość Ryciaymczasowa Prędko Wyczucie Pobudek ZR m cm m cm m cm Skradanie się Premia do ataku Obrażenia Krytyk BD MANEWRY BOJOWE Zasięg Survival MANEWRY BOJOWE Modyfikator m cm INT -□ Tropienie BONUS z Rozmiaru Inne Amunicia Bazowa Premia + S + **RZT** Pływanie **CHA** MANEWR BOIOWY Premia Modyfikator Bazowa Modyfikator Premia DEFENCE z Uników z Odbicia Premia do Ataku z Rozmiaru z Morali Modyfikator Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2 OMB = 10 + S + ZR ++**EKWIPUNEK** KLASA PANCERZA **RZUTY OBRONNE** Zbroja Modyfikator Inne Bazowa Premia Inne Tymczasowy WYTRWAŁOŚĆ RZUT OBRONNY KLASA PANCERZA i Tarcza z Rozmiaru =10 + ZR +WYTR = BD + **NIEPRZYGOTOWANY KLASA PANCERZA** REFLEKS Rz. Obr. ATUTY I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE = 10 REF = ZR + DOTYK ARMOUR CLASS **WOLA SAVE PORTRET** = 10 + ZRVOLA = RZT + TymczasowaOdporność na Czary Redukcja Obrażeń □ Uchylanie□ Krzepa **ZDOLNOŚCI BOJOWE EFEKTY** WYSZKOLENIE