

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 Tropienie Sztuka Przetrwania Pływanie S

ATRYBUTY

Wartość	Premia	Modyfikator	Tymczasowa
S		S	
ZR		ZR	
BD		BD	
INT		INT	
RZT		RZT	
CHA		CHA	

Modyfikator Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2

EKWIPUNEK

ATUTY I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE

PORTRET

WYSZKOLENIE

ŻYCIE

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Umierający Stabilny Stłuczenia Nieprzytomny

WALKA

INICJATYWA BONUS

INIC = ZR +

PREMIE DO ATAKU

BAZOWA PRĘDKOŚĆ

MANEWRY BOJOWE

MANEWR BOJOWY

DEFENCE

OMB = 10 + S + ZR +

KLASA PANCERZA

KLASA PANCERZA

WYTRWAŁOŚĆ

WYTR = BD +

REFLEKS

REF = ZR +

WOLA SAVE

WOLA = RZT +

MANEWR BOJOWY

DEFENCE

OMB = 10 + S + ZR +

KLASA PANCERZA

KLASA PANCERZA

WYTRWAŁOŚĆ

WYTR = BD +

REFLEKS

REF = ZR +

WOLA SAVE

WOLA = RZT +

ZDOLNOŚCI BOJOWE

EFEKTY