

FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOUNT / SUMMONED CREATURE

Nazwa Kreatury Wiek Poziom Istoty

Typ Potwora Podtyp Waga Wzrost

kg m KW d

UMIEJĘTNOŚCI

Rangi Inne

PD

ATRYBUTY

Wartość	Premia	Modyfikator	Tymczasowa
Atrybutu z Przedmiot	Atrybutu	Atrybutu	Premia
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

pw pw pw

WALKA

INICJATYWA PREMIA Inne

INIC = ZR +

PREMIE DO ATAKU Tymczasowy Atak Obrażenia

m cm

BAZOWA PRĘDKOŚĆ Prędkość Pływania Prędkość Lotu

m cm m cm m cm

Prędkość Wspinaczki Prędkość Ryci Tymczasowa Prędkość

m cm m cm m cm

MANEWRY BOJOWE

MANEWRY BOJOWE PREMIA Modyfikator z Rozmiaru Inne

PMB = Baza Premia + S +

MANEWR BOJOWY OBRONA Premia z Uników Modyfikator z Odbicia Baza Premia do Ataku Modyfikator z Rozmiaru Inne Premia z Moralii

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

KLASA PANCERZA

KLASA PANCERZA Zbroja i Tarcza Modyfikator z Rozmiaru Inne

KP = 10 + ZR + - +

NIEPRZYGOTOWANY KLASA PANCERZA

KP = 10 / + - +

DOTYK KLASA PANCERZA

KP = 10 + ZR / - +

Tymczasowa Odporność na Czary Redukcja Obrażeń

KP /

ZDOLNOŚCI BOJOWE

EFEKTY

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

Amunicja

#

WYTRWAŁOŚĆ RZUT OBRONNY

WYTR = BD + +

REFLEKS Rz. Obr.

REF = ZR + +

WOLA Rz. Obr.

WOLA = RZT + +

☐ Uchylanie ☐ Krzepa