FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOUNT / SUMMONED CREATURE

Nazwa Kreatury | Wiek | Poziom Istoty

Typ Potwora | Podtyp | Waga (kg) | Wzrost (m) | KW | d

DOBRY | PRAWORZĄDNY | CHAOTYCZNY | NEUTRALNY

MĘSKA | ŻEŃSKA

PD

ATRYBUTY

	Wartość Atrybutu	Premia z Przedmiotu	Modyfikator z Atrybutu	Tymczasowa Premia
S			S	
ZR			ZR	
BD			BD	
INT			INT	
RZT			RZT	
CHA			CHA	

Modyfikator Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2

EKWIPUNEK

PORTRET

UMIEJĘTNOŚCI

	Rangi	Inne

ATUTY I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE

WYSZKOLENIE

ŻYCIE

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

☐ Umierający ☐ Stabilny

Stłuczenia ☐ Nieprzytomny

pw | pw | pw

WALKA

INICJATYWA PREMIA Inne

INIC = ZR +

PREMIE DO ATAKU Tymczasowy Atak Tymczasowe Obrażenia

+ +

BAZOWA PRĘDKOŚĆ Prędkość Pływania Prędkość Lotu

m cm | m cm | m cm

Prędkość Wspinaczki Prędkość Rycia Tymczasowa Prędkość

m cm | m cm | m cm

MANEWRY BOJOWE

MANEWRY BOJOWE PREMIA Modyfikator z Rozmiaru Inne

PMB = Bazowa Premia + S + +

MANEWR BOJOWY OBRONA Premia z Uników Modyfikator z Odbicia Bazowa Premia do Ataku Modyfikator z Rozmiaru Inne Premia z Morali

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 KP Odporność na Czary Redukcja Obrażeń

KP / /

ZDOLNOŚCI BOJOWE

ATAKI

Zasięg	Premia do ataku	Obrażenia	Krytyk
m cm			
m cm			
m cm			

Amunicja #

RZUTY OBRONNE

	Bazowa Premia	Inne	Tymczasowy
WYTRWAŁOŚĆ RZUT OBRONNY	WYTR = BD +	+	
REFLEKS Rz. Obr.	REF = ZR +	+	
WOLA Rz. Obr.	WOLA = RZT +	+	

☐ Uchylanie ☐ Krzepa

EFEKTY