FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOUNT / SUMMONED CREATURE ŻYCIE PUNKTY WYTRZYMAŁOŚĆI Nazwa Istoty ☐ Umierający ☐ Stabilny Stłuczenia Nieprzytomny Poziom Istoty pw pw pw Typ Potwora Podtyp Waga Wzrost m ≧ WALKA **ATAKI** kg INICJATYWA PREMIA **UMIEJETNOŚĆI** INIC = ZR + Rangi Premia do ataku Obrażenia Krytyk Zasieg PREMIE DO ATAKUymczasowy Athebrasowe Obrażenia m cm **ATRYBUTY** BAZOWA PREDMOŚĆ Pływania Prędkość Lotu Wartość Premia ModyfikatoTymczasowa Premia do ataku Obrażenia Krytyk Atrybutu z Przedmiotuz Atrybutu Premia Zasięg m cm m cm S cm Prędkość Wspinaczki Prędkość Ryci Tymczasowa Prędkość ZR m cm m cm m cm Premia do ataku Obrażenia Krytyk BD Zasięg MANEWRY BOJOWE MANEWRY BOJOWE Modyfikator m cm INT PREMIA z Rozmiaru Inne = S + + + + Amunicia **RZT CHA** MANEWR BOIOWY Premia Modyfikator Bazowa Modyfikator Premia OBRONA 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 KLASA PANCERZA** WOLA Rz. Obr. **PORTRET** = 10 + ZRVOLA = RZT + Tymczasowa Odporność na Czary Redukcja Obrażeń □ Uchylanie□ Krzepa ZDOLNOŚCI BOJOWE **EFEKTY** WYSZKOLENIE