FAMILIAR / ANIMAL COMPANION Nazwa Istoty	ON / MOUNT / SUMMO	NED CREATURE Poziom Dostosowanie Istoty Rangi Poziomu	ATAKI	*	INICJATYWA INICJATYWA PREMIA Inne
Typ Potwora Podtyp  Gender	Wzrost	Efektywny Poziom Kość Wytrzymałości k	m cm	Obraženia Krytyk	Szybkość BAZOWA PRĘDKOŚĆ Pływania Prędkość Lotu  m cm m cm m cm
Modyfikator z Rozmiaru  ATRYBUTY  Wartość Premia Modyfikatorymczasowa Atrybutu z Przedmiotuz Atrybutu Premia	UMIEJĘT	NOŚĆI A Inne	m cm	Obrażenia Krytyk  Obrażenia Krytyk	PREMIE DO ATAKU PREMIE DO ATAKU/mczasowij/shtakrasowe Obrażenia
s S ZR			m cm		ZWARCIE
BD BD INT			Zasięg Premia do ataku m cm	Obrażenia Krytyk	ZWARCIE PREMIA z Rozmiaru Inne
RZT RZT		<u> </u>	PUNKTY WYTRZYMAŁOŚĆI	ZDROWIE	ž.
сна СНА			PUNKTY WYTRZYMARJIŞCI		口 Umierają́ę́yStabilny Stłuczenia 口 Nieprzytomny
Mod. Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2			pw\		pw pw
EKWIPUNEK .			RZUTY OBRONNE  Bazowa Premia Inne Tym	nczasowy	KLASA PANCERZA  Naturalny Modyfikator Inne
			WYTRWAŁOŚĆ RZUT OBRONNY	KLASA PANC	
			WYTR = BD + +	KP =	10 + ZR + - +
			REFLEKS Rz. Obr.	NIEPRZYGOT	TOWANY KLASA PANCERZA
			REF = ZR + +		10 / + +
	ATUTY I UMIEJĘTN	OŚCI SPECJALNE 📝	WOLA Rz. Obr.		SA PANCERZA
			WOLA = RZT + +	KP =	10 + ZR / - +
PORTRET				Tymczasowa K <b>P</b> dp	porność na CzaryRedukcja Obrażeń
			EFEKTY	KP _	SPECJALNE ZDOLNOŚCI
	<u>H</u>				
	WYSZKOLENIE				
	WYSZ				