FAMILIAR / ANIMAL COMPANIO			ATAKI	"	inicjatywa ,
Nazwa Istoty	Wiek Poz Ist	iom Dostosowanie oty Rangi Poziomu			INICJATYWA PREMIA Inne
Typ Potwora Podtyp	Waga		Zasięg Premia do ataku	Obrażenia Krytyk	INIC = ZR +
	kg Efekt Wzrost	ywny iom Kość Wytrzymałości	m cm		Szybkość BAZOWA PRĘDKOŚĆ Pływania Prędkość Lotu
Gender	WZIOST	k			
Modyfikator	UMIEJĘTNOŚ	ĆI	Zasięg Premia do ataku	Obrażenia Krytyk	PREMIE DO ATAKU
z Rozmiaru		Rangi Inne	m cm		PREMIE DO ATAKU/mczasowij/Atakasowe Obrażenia
ATRYBUTY Wartość Premia ModyfikatoTymczasowa Atrybutu z Przedmiotuz Atrybutu Premia			Zasięg Premia do ataku	Obrażenia Krytyk	+ +
s S			m cm		
ZR ZR					ZWARCIE
BD BD			Zasięg Premia do ataku	Obrażenia Krytyk	ZWARCIE PREMIA z Rozmiaru Inne
INT			m cm		ZWARCIE PREMIA z Rozmiaru Inne
RZT RZT			×	ŻYCIE	*
CHA CHA			PUNKTY WYTRZYMAŁOŚĆI		口 Umieraj頁(yStabilny Stłuczenia 口 Nieprzytomny
Modyfikator Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2			pw\		pw pw
EKWIPUNEK -			RZUTY OBRONNE Bazowa Premia Inne T	vmczasowy	KLASA PANCERZA Naturalny Modyfikator Inne
			WYTRWAŁOŚĆ RZUT OBRONN	Y KLASA PANC	
			WYTR = BD + +		10 + ZR + - +
			REFLEKS Rz. Obr.		TOWANY KLASA PANCERZA
		I ODDICIAL NE	REF = ZR + + +	DOTYK KLAS	10 / + - +
	ATUTY I UMIEJĘTNOŚC	I SPECJALNE	WOLA Rz. Obr. WOLA = RZT + +		10 + ZR / - +
PORTRET				Tymczasowa k @dp	orność na CzaryRedukcja Obrażeń
			EFEKTY	KP	/
			EFERII	The second second	SPECJALNE ZDOLNOŚCI
	NIE				
	WYSZKOLENIE				
	WYSZ				