KSZTAŁT NATURY	ATAKI	KSZTAŁT NATURY	ATAKI
Typ Potwora		Typ Potwora	
	Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk		Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk
Rozmiar Modyfikato z Rozmiar		Rozmiar Modyfikat z Rozmiar	
ATRYBUTY		• ATRYBUTY	
Wartość Premia TymczasowModyfikator Atrybutu z Przedmiotu Premia z Atrybutu	Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk	Wartość Premia TymczasowModyfikator Atrybutu z Przedmiotu Premia z Atrybutu	Zasieg Premia do ataku Obrażenia Krytyk
s S	m cm	S	m cm
BD BD		BD BD	
ZR ZR	Zasieg Premia do ataku Obrażenia Krytyk	ZR ZR	Zasieg Premia do ataku Obrażenia Krytyk
Modyfikator Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) /		Modyfikator Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) /	
WALKA -		WALKA	
INICJATYWA PREMIA Inne Initiative		INICJATYWA PREMIA Inne Initiative	
INIC = ZR +	Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk	INIC = ZR +	Zasięg Premia do ataku Obrażenia Krytyk
Szybkość Tymczasowa Prędkoś		Szybkość Tymczasowa Prędkoś	
m cm m cm	KLASA PANCERZA Naturalny Modyfikator Inne	m cm m cm	KLASA PANCERZA Naturalny Modyfikator Inne
Modyfikator ZWARCIE PREMIA Rozmiaru x4 Inne	KLASA PANCERZA Pancerz z Rozmiaru Modyfikatory	ZWARCIE PREMIA Modyfikator Rozmiaru x4 Inne	KLASA PANCERZA Pancerz z Rozmiaru Modyfikatory
= x = x + x 4 +	KP = 10 + ZR + - +	Bazowa a Premia	KP = 10 + ZR + - + NIEPRZYGOTOWANY KLASA PANCERZA
RZUTY OBRONNE	NIEPRZYGOTOWANY KLASA PANCERZA KP = 10	RZUTY OBRONNE	KP = 10 / + - +
Podstawowy Inne Tymczasow WYTRWAŁOŚĆ RZUT OBRONNY		Podstawowy Inne Tymczasow WYTRWAŁOŚĆ RZUT OBRONNY	
WYTR = BD + +	KP = 10 + ZR / - +	WYTR = BD + +	KP = 10 + ZR / - +
	Tymczasowa K@dporność na CzaryRedukcja Obrażeń		Tymczasowa KPdporność na CzaryRedukcja Obrażeń
REF = ZR + +	KP /	REF = ZR + +	KP /
PORTRET	SPECJALNE ZDOLNOŚCI	PORTRET	SPECJALNE ZDOLNOŚCI
	or dejiming about ober		SI BOJIENE BEODINGGE