FAMIGLIO / COMPAGNO ANIMALE / O	CAVALCATURA / CREATURA EVOCATA Età Livello Aggiustamento	ATTACCHI INIZIATIVA
None della dicatara	Della creatura Gradi di Livello	INIZIATIVA BONUS Varie Solution
Tipo di creatura Sottotipo	Peso	Gittata
	Altezza kg Livello DV	m q VELOCITÀ BASEocità di Nuoto Velocità in vol
Gender Gender	d	Cittoto Bonus di attacco Danno Critico m q m q m q
Mod. di Taglia	ABILITÀ Gradi Varie	ATTACCO BASE
CARATTERISTICHE	Gradi varie	m q ATTACCO BASE Attacco Temp. Danno Tem
Punteggio Bonus Modificatore Bonus Caratteristica oggetto Caratteristica Temp		Bonus di attacco Danno Critico
FOR FOR		Gittata
DES DES		m q LOTTA
cos		Gittata Bonus di attacco Danno Critico BONUS AFFERRARE di Taglia Varie
INT INT		Gittata m q = ## FOR + x 4 +
SAG SAG		SALUTE
CAR CAR		PUNTI FERITAFerite ☐ Morente☐ Stabile Non-letali ☐ Privo di ser
Mod. Caratt. = (Punteggio Caratt 10) ÷ 2		pf pf
EQUIPAGGIAMENTO		TIRI SALVEZZA Salvezza base Varie Temp CLASSE ARMATURA Armatura Mod. Modifica
		TEMPRA SALVEZZA CLASSE ARMATURA Naturale di Taglia Vari
		TEM = COS + + CA = 10 + DES + - + RIFLESSI SALVEZZA IMPREPARATO CLASSE ARMATURA
		RIFLESSI SALVEZZA IMPREPARATO CLASSE ARMATURA RIF = DES + + CA = 10 / + - +
	TALENTI & CAPACITÀ SPECIALI	VOLONTÀ SALVEZZA A CONTATTO CLASSE ARMATURA
		VOL = SAG + + CA = 10 + DES / - +
RITRATTO		CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno
		CA /
		ABILITÀ SPECIALI
<u> </u>		
MEN MEN		
DDESTRAMENTO		