FAMIGLIO / COMPAGNO ANIMALI Nome della creatura	E / CAVALCATURA / C	REATURA EVOCATA Livello Aggiustamento	ATTACCHI	INIZIATIVA
Notifie della creatura		ella creatura Gradi di Livello		INIZIATIVA BONUS Varie INIZ = DES +
Tipo di creatura Sottotipo	Peso	Livelle	Gittata Bonus di attacco Danno	Critico TNIZ = DES + VELOCITÀ
	Altezza kg	Livello Effettivo DV	m q	VELOCITÀ BASElocità di Nuoto Velocità in volo
Gender Gender		d	Bonus di attacco Danno	m q m q m q
Mod.	ABILIT		Gittata	Critico ATTACCO BASE
CARATTERISTICHE		Gradi Varie	m q	ATTACCO BASE Attacco Temp. Danno Temp.
Punteggio Bonus Modificatore Bonus			Bonus di attacco Danno	Critica + +
Caratteristica oggetto Caratteristica Temp FOR			Gittata	Critico
DES DES		<u> </u>	m q	LOTTA
			Cittata Bonus di attacco Danno	Mod. Critico BONUS AFFERRARE di Taglia Varie
	-		Gittata	= ## + FOR + x 4 +
INT INT	-		m q	SALUTE
SAG SAG	-		PUNTI FERITA Ferite	☐ Morent頁 Stabile Non-letali ☐ Privo di sensi
CAR Mod. Caratt. = (Punteggio Caratt 10) ÷ 2			pf	pf pf
EQUIPAGGIAMENTO			TIRI SALVEZZA Salvezza base Varie Temp	CLASSE ARMATURA Armatura Mod. Modificatori
			Salvezza base Varie Temp TEMPRA SALVEZZA	CLASSE ARMATURA Naturale di Taglia Vari
			TEM = COS + +	CA = 10 + DES + - +
		<u>-</u>	RIFLESSI SALVEZZA	IMPREPARATO CLASSE ARMATURA
	TALENTI & CAPAC	ITTÀ CDECIALI	RIF = DES + +	CA = 10 / + - + A CONTATTO CLASSE ARMATURA
	TALENTI & CAPAC	ITA SPECIALI	VOLONTÀ SALVEZZA VOL = SAG + +	CA = 10 + DES / - +
RITRATTO			VOL - SAG T	CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno
MINATIO				CA /
-			EFFETTI	ABILITÀ SPECIALI
ODE CITE AMENITY	KAIN			