FORMA SELVATICA Tipo di creatura	ATTACCHI	FORMA SELVATICA Tipo di creatura	ATTACCHI
Taglia Mod. di Taglia	Gittata Bonus di attacco Danno Critico m q	Taglia Mod. di Taglia	Gittata Bonus di attacco Danno Critico m q
Punteggio Bonus Bonus Modificatore Caratteristica oggetto Temp Caratteristica	Gittata Bonus di attacco Danno Critico	Punteggio Bonus Bonus Modificatore Caratteristica oggetto Temp Caratteristica	Bonus di attacco Danno Critico
FOR FOR	m q	FORFOR	m q
DES DES		DES DES	
Mod. Caratt. = (Punteggio Caratt 10) ÷ 2	Gittata Bonus di attacco Danno Critico	COS Mod. Caratt. = (Punteggio Caratt 10) ÷ 2	Gittata Bonus di attacco Danno Critico
COMBATTIMENTO INIZIATIVA BONUS Varie Iniziativa	m q	COMBATTIMENTO INIZIATIVA BONUS Varie Iniziativa	m q
INIZ = DES+	Gittata Bonus di attacco Danno Critico	INIZ = DES+	Gittata Bonus di attacco Danno Critico
VELOCITÀ M q Taglia BONUS AFFERRARE Modificatore x4 Varie S S S + FOR + x 4 +	CLASSE ARMATURA Armatura Mod. Modificatori Naturale di Taglia Vari CA = 10 + DES + - + IMPREPARATO CLASSE ARMATURA	VELOCITÀ Welocità Temp. m q Taglia BONUS AFFERRARE Modificatore x4 Varie = \$\frac{9}{24} \frac{9}{28} + FOR + x \frac{4}{2} +	CLASSE ARMATURA Armatura Mod. Modificatori CLASSE ARMATURA CLASSE ARMATURA Armatura di Taglia Vari CA = 10 + DES + - + IMPREPARATO CLASSE ARMATURA
TIRI SALVEZZA Base Varie Temp TEMPRA SALVEZZA TEM = COS + + RIFLESSI SALVEZZA	CA = 10 / + - + A CONTATTO CLASSE ARMATURA CA = 10 + DES / - + CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno	TIRI SALVEZZA Base Varie Temp TEMPRA SALVEZZA TEM = COS + + RIFLESSI SALVEZZA	CA = 10 / + - + A CONTATTO CLASSE ARMATURA CA = 10 + DES / - + CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno
RIF = DES + +	CA /	RIF = DES + +	CA /
RITRATTO	ABILITÀ SPECIALI	RITRATTO	ABILITÀ SPECIALI