☐ FAMIGLIO Nome della creatura	☐ COMPAGNO ANIMALE	☐ CREATURA Età Livello	EVOCATA Adattamento	×		ATTACCH	Į.	# (INIZIATIVA
Nome della creatura			ıra Gradi Per livello			Bonus di attacco	D	Critico	INIZ = DES +
Tipo di crea	tura Sottotipo	Peso ka Livello		Gittata		Bollus di attacco	Danno	Citileo	VELOCITÀ
Taglia	Mod.	- Altozzo Effettivo	DV	m	q (VELOCITÀ BASElocità di Nuoto Velocità in volo
A. C. Alex	Mod. di Taglia		d00	0		Bonus di attacco	Danno	Critico	m q m q m q
PE	X	ABILITÀ	Gradi Talenti, Razziali	Gittata m	a (ATTACCO BASE
CARATTER	RISTICHE				ч \				ATTACCO BASE Attacco Temp. Danno Temp.
	s Modificatore Bonus to Caratteristica Temp			Gittata		Bonus di attacco	Danno	Critico	T
FOR	FOR			m	q				
DES	DES								LOTTA
cos	cos			Gittata		Bonus di attacco	Danno	Critico	BONUS AFFERRARE Mod. di Taglia Varie
INT	INT			m	q				= type =
SAG	SAG			PUNTI FERI	TA Ferite	<u>.</u>		SALUTE	☐ Morent Stabile Non-letali ☐ Privo di sensi
CAR	CAR			pf	7				pf
Mod. Caratt. = (Punteggio					7	ALVEZZA	7	×	CLASSE ARMATURA
EQUIPAGG	IAMENTO •			TEMPRA S		rezza base Varie	Temp	CLASSE ARM	Armatura Mod. Modificatori ATURA Naturale di Taglia Vari
				TEM = C	OS +	+			10 + DES + - +
				RIFLESSI		ZZA]		TO CLASSE ARMATURA
				RIF = I		+	إللا		10
		TALENTI		VOLONTÀ		ZZA +			O CLASSE ARMATURA 10 + DES
RITRA	ATTO 3			VOL = S	AG T		<u> </u>		esistenza Inc. Riduzione del danno
KIIKA								CA	1
				×	EF	FETTI	7		ABILITÀ SPECIALI
							- 		