戸 FAMIGLIO Nome della creatura	☐ COMPAGNO ANIMALE	☐ CREATURA Età Livello	Adattamento	×		ATTACCH	I	x (INIZIATIVA BONUS INIZIATIVA: Altro
Tipo di crea	tura Sottotipo	Della creati - Peso	ura Gradi Per livello	Gittata		Bonus di attacco	Danno	Critico	INIZ = DES +
Taglia	Mod. di Taglia O∰ □ □ ₩₩	Altezza kg Livello Effettivo	DV .	m	q				VELOCITÀ VELOCITÀ BASElocità di Nuoto Velocità in volo
PE	di Taglia	ABILITÀ	d	Gittata		Bonus di attacco	Danno	Critico	m q m q m q
CARATTE			Gradi Talenti, Razziali	m	q				ATTACCO BASE Attacco Temp. Danno Temp
Caratteristica oggett	Modificatore Bonus o Caratteristica Temp			Gittata		Bonus di attacco	Danno	Critico	
FOR	DES DES			m	q				LOTTA
cos	cos			Gittata		Bonus di attacco	Danno	Critico	BONUS AFFERRARE Mod. di Taglia Altro
INT SAG	SAG INT			m	q			SALUTE	= batter = Base = FOR + x 4 +
CAR	CAR			PUNTI FER	7				☐ Morent ☐ Stabile Non-letali ☐ Privo di sen
Mod. Caratt. = (Punteggio				*	TIRI S	ALVEZZA vezza base Altro	Temp	X.	CLASSE ARMATURA Armatura Mod. Modificate
				TEMPRA S		ZZA +		CA =	ATURA Naturale di Taglia Vari 10 + DES + - +
				RIFLESSI		ZZA +			10 CLASSE ARMATURA 10
		TALENTI		VOLONTÀ	SALVE			A CONTATTO	CLASSE ARMATURA
RITRA	TTO	IALLNII		VOL = S	SAG +	+	!		10 + DES
				*	EF	FETTI		CA	
								*	ABILITÀ SPECIALI