□ FAMIGLIO	□ COMPAGNO	O ANIMALE II CR	EATURA EVOCATA	ATTACCHI	<i>x</i>	iniziativa .
Nome della creatura		Età	Livello Adattamento Della creatura Gradi Per livello			BONUS DI BONUS Altro
			Cleatura Gradi Terriveno	Gittata Bonus di Attacco	Danno Critico	INIZ = DES +
Tipo di cr	eatura Sottotipo	Peso	kg Effective			VELOCITÀ .
Taglia	Mod	ificatore 惺Tagli霞 Altezza	Level Hit die	mtrs qs		VELOCITÀ BASElocità di Nuoto Velocità in Volo
S. With	1	WASSON OF THE PROPERTY OF THE	d	D di A44	0.33	mtrs qs mtrs qs mtrs qs
Esperienza		ABI	ILITÀ	Gittata Bonus di Attacco	Danno Critico	Attacco Base
		Balance	Gradi Talenti, Razziali	mtrs qs		Attacco Base Attacco Tempo Danuo Temporaneo
	STICHE aus Modificatore Bonus	Scalare	DES			+ +
Della statistDell'og	gettdDella statistTemporane	Artista della fuga	FOR	Gittata Bonus di Attacco	Danno Critico	
FOR	FOR	Hide	DES	mtrs qs		
cos	cos	Jump	FOR			GRAPPLE
DES —	DES	Listen	SAG	Gittata Bonus di Attacco	Danno Critico	Modificatore di Taglia GRAPPLE BENUS Altro
		Move Silently	DES	Gittata		= 0 +FOR + x 4 +
INT	INT	-	INT	mtrs qs	SALUTE	tac
SAG	SAG	Intuizione	SAG	PUNTI FERITA Ferite	SALOIL	☐ Morent Stabile Non-letali ☐ Unconscious
CAR	CAR	Spot	SAG	nf		pf pf
Modificatore di Statisti	ca = (Punteggio Statist. Tot	ale Sopravvivenza	SAG	TIRI SALVEZZA		CLASSE ARMATURA
EQUIPAG	GIAMENTO 📝	Seguijæ de ete amento	SOPRAVVIVENZA	Salvezza base Altro Ten	· ·	Armat Mo dificatore di TagliaMisc
		Nuotare	FOR	SALVEZZA DI TEMPRA	CLASSE ARM	
				TEM = COS + +		10 + DES + - +
				SALVEZZA DI RIFLESSI		ATURA DA IMPREPARATO
				RIF = DES + +	CI ASSE ADM	ATURA A CONTATTO
		EB	ATS	SALVEZZA DI VOLONTÀ		10 + DES / - +
			AII O	VOL = SAG + +		
RITE	RATTO					nza agli Incant esidu zione del Danno
				EFFETTI	CA	
				EFFEIII		SPECIAL ABILITIES
) _	_ {					