

FAMIGLIO

Nome della creatura

COMPAGNO ANIMALE

CREATURA EVOCATA

Tipo di creatura Sottotipo

Taglia

Modificatore di taglia

Età Livello Della creatura Gradi Adattamento Per livello

Peso kg Effective Level Hit die

Altezza d

PE

ABILITÀ

Gradi Talenti, Razziali

CARATTERISTICHE

	Punteggio Caratteristica	Bonus oggetto	Modificatore Della statistica	Bonus temporaneo				
FOR			FOR		Neutralità		DES	
COS			COS		Scalare		FOR	
DES			DES		Artista della fuga		DES	
INT			INT		Nascondersi		DES	
SAG			SAG		Saltare		FOR	
CAR			CAR		Ascoltare		SAG	
					Muoversi silenziosamente		DES	
					Ricerca		INT	
					Intuizione		SAG	
					Vedere		SAG	
					Survival		SAG	

Modificatore di Caratteristica = (Punteggio Car. Totale - 10) ÷ 2

EQUIPAGGIAMENTO

	Seguire il leader	Per il combattimento	Sopravvivenza
Nuotare			FOR

FEATS

RITRATTO

ATTACCHI

BONUS BONUS Varie

INIZ = DES +

VELOCITÀ

Velocità Base Velocità di Nuoto Velocità in volo

ATTACCO BASE

ATTACCO BASE Attacco Temp. Danno Temp.

GRAPPLE

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite

TIRI SALVEZZA

CLASSE ARMATURA

TS SAVE

TS SAVE

VOLONTÀ SALVEZZA

EFFETTI

ABILITÀ SPECIALI