□ FAMIGLIO	□ COMPAGNO	ANIMALE CRE	ATURA EVOCA	ATA	×	A	TTACCHI			INIZIATIVA	
Nome della creatura		Età	Livello Della creatura Gradi	Adattamento Per livello						BONUS BONUS Var	ie
Tipo di creati	ura Sottotipo	Peso	_		Gittata	Bon	us di attacco	Danno	Critico	INIZ = DES +	
elen Creati	ura Sottotipo		kg Effective Hit	: die	m	m^2				VELOCITÀ	,
Taglia		ficatore Altezza	Level							Velocità Base Velocità di Nuoto	Velocità in volo
DE	di ta	ABII		d	Gittata	Bon	us di attacco	Danno	Critico	m m^2 m m^2	2 <u> </u>
PE		ABII		lenti, Razziali	m	m^2				ATTACCO BA	
CARATTER	ISTICHE	Neutralità	DES			2					mp. Danno Temp.
	Modificatore Bonus Della statisfTemporane	Scalare	FOR			Bon	us di attacco	Danno	Critico	+	J [<u>+</u>
FOR	FOR	Artista della fuga	DES		Gittata	30		Dunio			
		Nascondersi	DES		m	m^2				GRAPPLE	
cos	COS	Saltare	FOR							Mod	ificatore
DES	DES	Ascoltare	SAG		Gittata	Bon	us di attacco	Danno	Critico	BONUS BONUS di	taglia Varie
INT	INT	Muoversi silenziosamente	DES		m	m^2				= type Base cos + FOR + 2	<u> </u>
SAG	SAG	Ricerca	INT		PUNTI FERI	TA Forito			SALUTE	☐ Morente☐ Stabile Non-letali	☐ Drive di consi
CAR	CAR	Intuizione	SAG		PUNITFERI	7					Д PIIVO di Selisi
Modificatore di Caratterist		Vedere	SAG		pf	7				pf	pf
EQUIPAGGI	AMENTO -		SAG		1	FIRI SALV	VEZZA base Varie	Temp	×.	CLASSE ARMATURA	catore Modificatori
		Seguine Indicate amento	Sopravvivenza		TS SAVE	Jaivezza	base varie		CLASSE ARM		aglia Vari
		Nuotare	FOR		TEM = C	OS+	+		CA =	10 + DES + -	+
					TS SAVE			Ī		TO ARMOUR CLASS	
					RIF = D	ES+	+		CA =	10 / +	+
			T.O.		VOLONTÀ	SALVEZZA	A	(CLASSE ARMATURA	
		FEA	ATS	*	VOL = S	AG+	+		CA =	10 + DES / -	+
RITRA	TTO								CA Tem R esiste	nza agli Incant esidu zione del danno	
									CA	1	
					*	EFFET	TTI		`	ABILITÀ SPECIALI	7