□ FAMIGLIO	□ COMPAGNO	ANIMALE   CR	EATURA EVOCATA	ATTA	ССНІ	iniziativa *	
Nome della creatura		Età	Livello Adattamento Della creatura Gradi Per livello			BONUS BONUS Altro	
Tipo di crea	ntura Sottotipo	Peso		Gittata BONUS d'AT	TACCO Danno Critico	INIZ = DES +	
authorited.	atura Sottotipo		kg Effective Hit die	m q		VELOCITÀ *	
Collina Taglia	Mod.	Altezza	Level			VELOCITÀ BASElocità di Nuoto Velocità in volo	
****	Taglia	× +	d	BONUS d'AT	TACCO Danno Critico	m q m q m q	
Esperienza		ABI	LITÀ	Gittata		Attacco Base	
STATIS	TICHE	Balance	Gradi Talenti, Razziali  DES	m q		Attacco Base Attacco Tempo Darreno Tempora	
Punteggio Bonu	s Modificatore Bonus	Scalare	FOR	20110		+ +	
	to Della statistTemporaneo	Artista della fuga	DES	Gittata BONUS d'AT	TACCO Danno Critico	1	
FOR	FOR	Hide	DES	m q		GD A DDV E	
cos	COS	Jump	FOR			GRAPPLE Mod.	
DES	DES	Listen	SAG	Gittata BONUS d'AT	TACCO Danno Critico	GRAPPLE BONUS Taglia Altro	
INT	INT	Move Silently	DES	m q		= 0 +FOR + x 4 +	
SAG	SAG	Search	INT	×	SALUTE	,	
	CAR	Intuizione	SAG	PUNTI FERITA Ferite		☐ Morente☐ Stabile Non-letali ☐ Privo di sen	
CAR		Spot	SAG	pf		pf pf	
Modificatore di Statistica = (Punteggio Statist. Total  EQUIPAGGIAMENTO			SAG	TIRI SALVEZZ		CLASSE ARMATURA	
		Seguilie Ide Seamento	Sppravvivenza	Salvezza base A SALVEZZA DI TEMPRA	Altro Temp  CLASSE ARM	Armatura Mod. Misc <b>/IATURA</b> Naturale Taglia Modifie	
		Nuotare	FOR	TEM = COS + +	CA =	10 + DES + - +	
				SALVEZZA DI RIFLESSI	CLASSE ARM	MATURA DA IMPREPARATO	
				RIF = DES + +	CA =	10 / + - +	
				SALVEZZA DI VOLONTÀ	CLASSE ARN	MATURA A CONTATTO	
		FE	ATS	VOL = SAG + +	CA =	10 + DES / - +	
RITRA	ATTO				CA Tempor	enza agli Incant <b>&amp;idu</b> zione del Danno	
					CA	1	
				EFFETTI		ABILITÀ SPECIALI	
<u></u>							

neo