×			EIDO	LON				7	
	Nombre						Q Q Q Q		
	Subtipo				Tamaño	2	¥	₩ 	
S. Wer						ii.	Т	amañ	
orma Base		Dados de Golp	oe Bonu	s Ataque Base	Ataques Max	RANGOS HABIL.	D01	ΓES	
		d1							
EVOLUCIÓN				onus	Save	9	Buenas	vle2 s	
RESERVA			Ar		(Bueno)	(Malo)	□ F(\Box FORT	
					/		□ R		
×			ABILI	DADES				,	
			dades Cláseas +3 Rangos _{El} OLO ^{ME} DOTES Misc						
		No entrenada	Bon de Habilidad			EADID	20.20		

FIDOLON

LIDOLON	Forma Base	Dados de Golp	e Bonus Ataque	Ataques	RANGOS	DOTES	
CARACTERÍSTICAS			Base	Max	HABIL.		
Puntuación de Bonif Modif Punt Modif Característica Objeto Caract. Temp Temporal		d10	0 (
FUE FUE FUE	EVOLUCIÓN RESERVA		Bonus Armadura	Save	es (Malo)	Buenas Salv:	
DES DES DES			Ailliauura	(Bueno)	(Maio)	□ FORT □ REF	
CON CON CON			A DILLIDA DE C			_ □ VOL	
INT INT INT	×	H.	ABILIDADES Habil	lidades Cláseas	OME.	,	
		No entrenada	Bon de	+3 Rango	s Evolucions	DOTES Misc	
					<u> </u>		
CAR CAR CAR							
Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil 10) ÷ 2 (Redond. hacia abaje EVOLUTIONS	o)						
EVOLUTIONS .							
					_		
					_		
					_		
						Saber – INT Profesión – SAB	
						aber – II	
						es: P. S.	
						abilidad ía - INT	
						Otras habilidades: Artesania - INT Interpretar - CAR	