| FAMIGLIO / COMPAGNO ANIM                   | ALE / CAVALCAT | URA / CR | EATURA E                  | EVOCATA | ×  | SALUTE           |                       | *                            |
|--|----------------|----------|---------------------------|---------|--|------------------|-----------------------|------------------------------|
| Nome della creatura                        |                | Età      | Livello<br>Della creatura |         | PUNTI FERITAFerite   | ☐ More           | ente 🗆 Stabile        | Non-letali 🔲 Privo di sen    |
| Tipo di creatura Sottotipo                 | o Peso         | Altezza  |                           |         | pf   |                  | pf                    | pf                           |
| **************************************     | . 555          | kg       | a<br>DADO<br>VITA         | d       | COMBATTIMENTO  | ×                | ATTACCH               | I                            |
| Gender                                     | ×              | ABILITÀ  | 0                         | Varia   | INIZIATIVA BONUS Varie  INIZ = DES +                               |                  |                       |                              |
| Mod.                                       | -<br>-         |          | Gradi                     | Varie   | ATTACCO BASE Attacco Temp. Danno Temp.                             | Gittata          | Bonus di attacco      | Danno Critico                |
| di Taglia                                  |                |          |                           |         | + +  | m                | q                     |                              |
| Punteggio Bonus Modificatore Bonus         |                |          |                           |         | VELOCITÀ BASE ocità di Nuoto Velocità in volo                      |                  |                       |                              |
| Caratteristica oggetto Caratteristica Temp |                |          |                           |         |  | Gittata          | Bonus di attacco      | Danno Critico                |
| FOR FOR                                    |                |          |                           |         | m     q       M     q       Velocità di Scalare     Velocità Temp. | m                | q                     |                              |
| DES DES                                    |                |          |                           |         | m q m q m q  |                  |                       |                              |
| cos  |                |          |                           |         | MANOVRA IN COMBATTIMENTO   | Gittata          | Bonus di attacco      | Danno Critico                |
| INT INT                                    |                |          |                           |         | BONUS MANOVRA Mod. IN COMBATTIMENTO di Taglia Varie                | m                | q                     |                              |
| SAG SAG                                    |                |          |                           |         | BMC = se + FOR - +   | Munizioni        | #                     |                              |
| CAR CAR                                    |                |          |                           |         | DIFESA MANOVRA Modifica  | ore Modificatore | Bonus Mod.            | Bonus                        |
| Mod. Caratt. = (Punteggio Caratt 10) ÷ 2   |                |          |                           |         |  |                  | attacco base di Tagli | moraro                       |
| EQUIPAGGIAMENTO                            |                |          |                           |         | DMC = 10 + FOR + DES +   |                  | BAB -                 | ++                           |
|  |                |          |                           |         | DIFESA Armatura M  | od. Varie        |                       | ALVEZZA ezza base Varie Temp |
|  |                |          |                           |         |  |                  | TEMPRA SALVEZ         |                              |
|  |                |          |                           |         | CA = 10 + DES + +  | +                | TEM = COS +           | +                            |
|  | TALENTI 8      | capaciti | À SPECIAL                 | I       | IMPREPARATO CLASSE ARMATURA  CA = 10 / + + +                       | h .              | RIFLESSI SALVEZ       |                              |
|  |                |          |                           |         | A CONTATTO CLASSE ARMATURA   | T                | VOLONTÀ SALVE         | +                            |
| RITRATTO                                   |                |          |                           |         | CA = 10 + DES / +  | +                | VOL = SAG +           | + T                          |
|  |                |          |                           |         | CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno                      |                  | ☐ Eludere ☐ Resiste   | • <b></b><br>nza             |
|  |                |          |                           |         | CA   |                  |                       |                              |
|  |                |          |                           |         | ABILITÀ DI COMBATTIME  | NTO              |                       |                              |
|  |                |          |                           |         |  |                  | EFI                   | FETTI                        |
|  | ADDESTRAMENTO  |          |                           |         |  |                  |                       |                              |
|  | RAM            |          |                           |         |  |                  |                       |                              |
|  | EST            |          |                           |         |  |                  |                       |                              |
|  | API            |          |                           |         |  |                  |                       |                              |