FORMA SELVATICA	Tipo di creatura		Mod. di Taglia
CARATTERISTICHE	×	ATTACCHI	*
Punteggio Bonus Bonus Modificatore Caratteristica oggetto Temp Caratteristica			
FOR FOR	Gittata	Bonus di attacco	Danno Critico
DES DES	m	q L	
cos			
Mod. Caratt. = (Punteggio Caratt 10) ÷ 2	Gittata	Bonus di attacco	Danno Critico
COMBATTIMENTO	m	q	
INIZIATIVA BONUS Varie Iniziativa		4	
INIZ = DES+			
VELOCITÀ Velocità Temp.	Gittata	Bonus di attacco	Danno Critico
m q m q	m	q L	
MANOVRA IN COMBATTIMENTO			
BONUS MANOVRA Mod. IN COMBATTIMENTO di Taglia Varie	Gittata	Bonus di attacco	Danno Critico
BMC = \$\frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2} + FOR + \frac{1}{1} +	m	q L	
	tore Modificatore re Deviazione a	Bonus Mod. ttacco base di Taglia	Bonus Varie morale
DMC = 10 + FOR + DES +	+ +(BAB +	+
CLASSE ARMATURA		TIRI SAI	LVEZZA
	od. aglia Varie ៗ	Bas FEMPRA SALVEZZA	
CA = 10 + DES + -	+	TEM = COS +	+
IMPREPARATO CLASSE ARMATURA		RIFLESSI SALVEZZ	
CA = 10 / + - 1	i + j	RIF = DES +	+
A CONTATTO CLASSE ARMATURA			тто
CA = 10 + DES / -	+	RITRA	ATTO
CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno			
CA /			
ABILITÀ SPECIALI			

FORMA SELVATICA	Tipo di creatura	Mod. di Taglia
CARATTERISTICHE	ATTACCHI	,
Punteggio Bonus Bonus Modificatore Caratteristica oggetto Temp Caratteristica		
FOR FOR	Gittata Bonus di attacco	Danno Critico
DES DES	m q	
cos		
Mod. Caratt. = (Punteggio Caratt 10) ÷ 2	Gittata Bonus di attacco	Danno Critico
COMBATTIMENTO	m q	
INIZIATIVA BONUS Varie Iniziativa	III 4	
INIZ = DES +		
VELOCITÀ Velocità Temp.	Gittata Bonus di attacco	Danno Critico
m q m q	m q	
MANOVRA IN COMBATTIMENTO		
BONUS MANOVRA IN COMBATTIMENTO di Taglia Varie	Gittata Bonus di attacco	Danno Critico
$\boxed{\text{BMC}} = \frac{3}{2} \frac{3}{8} + \text{FOR} + \frac{3}{12} + 3$	m q	
DIFESA MANOVRA Modificat	tore Modificatore Bonus Mod.	Bonus
DMC = 10 + FOR + DES +	dituded base ai ragia	
CLASSE ARMATURA	TIRI SAI	
	od. aglia Varie <u>TEMPRA SALVEZZA</u>	The second secon
CA = 10 + DES + -	+ TEM = COS +	+
IMPREPARATO CLASSE ARMATURA	RIFLESSI SALVEZZ	A
CA = 10 / +	+ RIF = DES +	+
A CONTATTO CLASSE ARMATURA	RITRA	ATTO
CA = 10 + DES / -	<u> </u>	
CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno		
CA /		
ABILITÀ SPECIALI	*	

Tipo di creatura

Mod.