

Nome della creatura		Età	Livello Della creatura		Aggiustamento di Livello	
			Gradi			
<div> <div> <div>Buono</div> <div>Legale</div> <div>Cattivo</div> <div>Malvagio</div> </div> <div> <div> <div>Tipo di creatura</div> <div>Sottotipo</div> </div> <div> <div> <div>Gender</div> </div> </div> </div> </div>		Peso				
		kg	Livello Effettivo	DV		
		Altezza		d		

Punteggio Caratteristica	Bonus oggetto	Modificatore Caratteristica	Bonus Temp
-----------------------------	------------------	--------------------------------	---------------

$$\text{Mod. Caratt.} = (\text{Punteggio Caratt.} - 10) \div 2$$

---

RITRATTO	

Gradi	Varie
-------	-------

[illegible]

Gittata		Bonus di attacco	Danno
m	q		

Gittata		Bonus di attacco	Danno	Critico
m	q			

Gittata		Bonus di attacco	Danno	Critico
m	q			

Gittata		Bonus di attacco	Danno	Critico
m	q			

**PUNTI FERITA** Ferite ☐ Morente ☐ Stabile Non-letali ☐ Privo di sensi

pf

 pf  pf

Salvezza base	Varie	Temp
---------------	-------	------

**TEMPRA SALVEZZA**

**TEM** = COS + +

**RIFLESSI SALVEZZA**

**RIF** = **DES** +      + 

**VOLONTA' SALVEZZA**

**VOL = SAG +      +**

## EFFETTI





**INIZIATIVA BONUS** Varie

VELOCITÀ BASE		Velocità di Nuoto	Velocità in volo
m	q	m	q

ATTACCO BASE	Attacco Temp.	Danno Temp.
	+	+

**BONUS AFFERRARE** =  $\frac{\text{Attacco Base}}{\text{Mod. di Taglia}} + \text{FOR} + \text{x } 4 + \text{Varie}$

	Armatura	Mod.	Modificatori
--	----------	------	--------------

CLASSE ARMATURA	Armatura Naturale	Armatura di Taglia	Armatura Vari
CA = 10 + DES +	-	+	

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

**CA** = 10 / + \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**A CONTATTO CLASSE ARMATURA**

**CA** = 10 + DES / - +

CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno

CA /

## ABILITÀ SPECIALI



