FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOUNT / SUMMONED CREATURE SALUTE Nome della creatura **PUNTI FERITA** Ferite Non-letali 🗆 Privo di sensi ☐ Morente ☐ Stabile Livello Della creatura pf pf pf Tipo di creatura Peso Altezza m DADO VITA **ATTACCHI** COMBATTIMENTO d00 kg INIZIATIVA BONUS **ABILITÀ** = DES + Gradi Varie Bonus di attacco Danno Critico Gittata ATTACCO BASE Attacco Temp. Danno Temp. m CARATTERISTICHE VELOCITÀ BASE ocità di Nuoto Velocità in volo Punteggio Bonus Modificatore Bonus Bonus di attacco Danno Critico Caratteristica oggetto Caratteristica Temp Gittata m m **FOR** Velocità di Scalare Vel. di Scavare Velocità Temp. DES m Bonus di attacco Critico Danno COS MANOVRA IN COMBATTIMENTO Gittata **BONUS A MANOVRA** Mod. m INT IN COMBATTIMENTO di Taglia Munizioni SAG **CAR** DIFESA DA MANOVRA Modificatore Modificatore Bonus Mod. Bonus IN COMBATTIMENTO Schivare Deviazione attacco base di Taglia morale Mod. Caratt. = (Punteggio Caratt. - 10) ÷ 2 += 10 + FOR + DES + **EQUIPAGGIAMENTO** DIFESA TIRI SALVEZZA Armatura Mod. Varie Salvezza base Varie TEMPRA SALVEZZA CLASSE ARMATURA & Scudo di Taglia TEM = COS + = 10 + DES + IMPREPARATO CLASSE ARMATURA RIFLESSI SALVEZZA TALENTI & CAPACITÀ SPECIALI = 10 RIF = DES+ A CONTATTO CLASSE ARMATURA **VOLONTÀ SALVEZZA RITRATTO** = 10 + DES VOL = SAG+ CA Temp. Resistenza Inc. Riduzione del danno ☐ Eludere ☐ Resistenza CA ABILITÀ DI COMBATTIMENTO **EFFETTI ADDESTRAMENTO**