

FAMIGLIO / COMPAGNO ANIMALE / CAVALCATURA / CREATURA EVOCATA

Nome della creatura Età Livello Della creatura

Tipo di creatura Sottotipo Peso Altezza m DADO VITA d

Gender

Mod. di Taglia

CARATTERISTICHE

Punteggio Bonus Modificatore Bonus Caratteristica oggetto Caratteristica Temp

FOR FOR

DES DES

COS COS

INT INT

SAG SAG

CAR CAR

Mod. Caratt. = (Punteggio Caratt. - 10) ÷ 2

EQUIPAGGIAMENTO

RITRATTO

ABILITÀ

Gradi Varie

TALENTI & CAPACITÀ SPECIALI

ADDESTRAMENTO

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite Morente Stabile Non-letali Privo di sensi

COMBATTIMENTO

INIZIATIVA BONUS Varie

INIZ = DES +

ATTACCO BASE Attacco Temp. Danno Temp.

+ +

VELOCITÀ BASE Velocità di Nuoto Velocità in volo

m q m q m q

Velocità di Scalare Vel. di Scavare Velocità Temp.

m q m q m q

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS MANOVRA IN COMBATTIMENTO Mod. di Taglia Varie

BMC = Attacco Base + FOR - +

DIFESA MANOVRA IN COMBATTIMENTO Modificatore Schivare Modificatore Deviazione

DMC = 10 + FOR + DES + +

DIFESA

CLASSE ARMATURA Armatura & Scudo Mod. di Taglia Varie

CA = 10 + DES + + +

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = 10 / + + +

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = 10 + DES / + +

CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno

CA /

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

ATTACCHI

Gittata Bonus di attacco Danno Critico

m q

Gittata Bonus di attacco Danno Critico

m q

Gittata Bonus di attacco Danno Critico

m q

Munizioni #

Bonus attacco base Mod. di Taglia Varie Bonus morale

BAB - + +

TIRI SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA Salvezza base Varie Temp

TEM = COS + +

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = DES + +

VOLONTÀ SALVEZZA

VOL = SAG + +

Eludere Resistenza

EFFETTI