FORMA SELVATICA	Tipo di creatura		n n	Mod. di Taglia
CARATTERISTICHE	X	ATTACCHI		-
Punteggio Bonus Bonus Modificatore Caratteristica oggetto Temp Caratteristica				
FORFOR	Gittata	Bonus di attacco	Danno	Critico
DES DES	m	q		
cos				
Mod. Caratt. = (Punteggio Caratt 10) ÷ 2	Gittata	Bonus di attacco	Danno	Critico
<b>COMBATTIMENTO</b>	l m	q		
INIZ = DES +		<u> </u>		
VELOCITÀ Velocità Temp.	Gittata	Bonus di attacco	Danno	Critico
m q m q	m	q		
MANOVRA IN COMBATTIMENTO				
BONUS MANOVRA Mod. IN COMBATTIMENTO di Taglia Varie	Gittata	Bonus di attacco	Danno	Critico
BMC = se + FOR + + + +	m	q		
DIFESA MANOVRA Modifica	tore Modificatore re Deviazione a	Bonus Mod. attacco base di Taglia	Varie	Bonus morale
DMC = 10 + FOR + DES +		(20)	+	+
CLASSE ARMATURA		TIRI SAI	VEZZA	
	od.	Ba		Temp
CLASSE ARMATURA Naturale di T	aglia Varie	TEMPRA SALVEZZA	A	
CA = 10 + DES + - 1	+	TEM = COS +	+	
IMPREPARATO CLASSE ARMATURA	20	RIFLESSI SALVEZZ	A	
A CONTATTO CLASSE ARMATURA		RIF = DES +	+	
CA = 10 + DES / -	+	RITR/	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		
FORFOR	Gittata Bonus di attacco	Danno Critico
DES DES	m q	
coscos		
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	
MANOVRA IN COMBATTIMENTO		
BONUS MANOVRA IN COMBATTIMENTO di Taglia Varie	Gittata Bonus di attacco	Danno Critico
$\boxed{\text{BMC}} = \frac{3}{2} \frac{8}{8} + \text{FOR} + \frac{1}{10} + \frac{1}{10}$	m q	
	ore Modificatore Bonus Mod. re Deviazione attacco base di Taglia	Bonus Varie morale
DMC = 10 + FOR + DES +		+ +
CLASSE ARMATURA	TIRI SA	LVEZZA
		ase Varie Temp
	aglia Varie <b>TEMPRA SALVEZZ</b>	A
CA = 10 + DES + -	+ TEM = COS +	+
IMPREPARATO CLASSE ARMATURA	RIFLESSI SALVEZZ	'A
A CONTATTO CLASSE ARMATURA	# + RIF = DES + _	_+
CA = 10 + DES / - 1	+ RITR	ATTO
	····	
CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno		
CA /		
ABILITÀ SPECIALI		