FORMA SELVATICA	Tipo di creatura		m	Mod. di Taglia
CARATTERISTICHE	×	ATTACCHI		<b>F</b> (
Punteggio Bonus Bonus Modificatore Caratteristica oggetto Temp Caratteristica				
FOR FOR	Gittata	Bonus di attacco	Danno	Critico
DES DES	m	q		
cos 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		
MANOVRA IN COMBATTIMENTO				
BONUS MANOVRA IN COMBATTIMENTO di Taglia Varie	Gittata	Bonus di attacco	Danno	Critico
BMC = set we + FOR + 1 +	m	q		
DIFESA MANOVRA Modifica	tore Modificatore re Deviazione	Bonus Mod. attacco base di Taglia	Varie	Bonus morale
DMC = 10 + FOR + DES +	+ +	BAB +	+	+
CLASSE ARMATURA		TIRI SAI	LVEZZA	
Armatura M	od. aglia Varie	Ba TEMPRA SALVEZZ	se Varie	Temp
CLASSE ARMATURA Naturale di T	t +	TEMPRA SALVEZZI	+	
IMPREPARATO CLASSE ARMATURA				
CA = 10 / + -	+	RIFLESSI SALVEZZ	A +	
A CONTATTO CLASSE ARMATURA				
CA = 10 + DES / -	+	RITRA	ATTO	*
CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno				
CA /				
ABILITÀ SPECIALI	*			
				J

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 Mod. IN COMBATTIMENTO di Taglia Varie	Gittata Bonus di attacco	Danno Critico
BMC = \$\frac{9}{20} \frac{9}{20} \frac{9}{20} + FOR + \$\frac{1}{2}\$ +	m q	
DIFESA MANOVRA Modifica	tore Modificatore Bonus Mod. re Deviazione attacco base di Taglia	Bonus Varie morale
DMC = 10 + FOR + DES +	+ + BAB + 🙌	++
CLASSE ARMATURA	TIRI SAI	LVEZZA
	od. aglia Varie <b>TEMPRA SALVEZZ</b> A	
CA = 10 + DES + -	+ TEM = COS +	+
IMPREPARATO CLASSE ARMATURA	RIFLESSI SALVEZZ	
CA = 10 / + -	+ RIF = DES +	+
A CONTATTO CLASSE ARMATURA	RITRA	<u> </u>
CA = 10 + DES / -	†	AIIO ,
CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno		
CA /		
ABILITÀ SPECIALI	*	

Tipo di creatura

Mod.