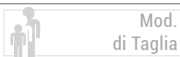


## FORMA SELVATICA

Tipo di creatura



### CARATTERISTICHE

Punteggio Bonus Bonus Modificatore  
Caratteristica oggetto Temp Caratteristica

**FOR** \_\_\_\_\_ **FOR**  
**DES** \_\_\_\_\_ **DES**  
**COS** \_\_\_\_\_ **COS**

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

### COMBATTIMENTO

INIZIATIVA BONUS Varie Iniziativa

**INIZ** = **DES** + \_\_\_\_\_

VELOCITÀ Velocità Temp.

\_\_\_\_\_ m q \_\_\_\_\_ m q

### MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS MANOVRA Mod. di Taglia Varie  
IN COMBATTIMENTO

**BMC** = **Attacco Base** + **FOR** + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

DIFESA MANOVRA Modificatore Modificatore Bonus Mod. di Taglia Varie Bonus morale  
IN COMBATTIMENTO Schivare Deviazione attacco base

**DMC** = **10** + **FOR** + **DES** + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + **BAB** + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

### CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA Armatura Mod. di Taglia Varie  
Naturale

**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

### 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 \_\_\_\_\_

Gittata Bonus di attacco Danno Critico  
m q \_\_\_\_\_

### TIRI SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA Base Varie Temp

**TEM** = **COS** + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

RIFLESSI SALVEZZA

**RIF** = **DES** + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

### RITRATTO

## FORMA SELVATICA

Tipo di creatura



### CARATTERISTICHE

Punteggio Bonus Bonus Modificatore  
Caratteristica oggetto Temp Caratteristica

**FOR** \_\_\_\_\_ **FOR**  
**DES** \_\_\_\_\_ **DES**  
**COS** \_\_\_\_\_ **COS**

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

### COMBATTIMENTO

INIZIATIVA BONUS Varie Iniziativa

**INIZ** = **DES** + \_\_\_\_\_

VELOCITÀ Velocità Temp.

\_\_\_\_\_ m q \_\_\_\_\_ m q

### MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS MANOVRA Mod. di Taglia Varie  
IN COMBATTIMENTO

**BMC** = **Attacco Base** + **FOR** + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

DIFESA MANOVRA Modificatore Modificatore Bonus Mod. di Taglia Varie Bonus morale  
IN COMBATTIMENTO Schivare Deviazione attacco base

**DMC** = **10** + **FOR** + **DES** + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + **BAB** + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

### CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA Armatura Mod. di Taglia Varie  
Naturale

**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

### 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 \_\_\_\_\_

Gittata Bonus di attacco Danno Critico  
m q \_\_\_\_\_

### TIRI SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA Base Varie Temp

**TEM** = **COS** + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

RIFLESSI SALVEZZA

**RIF** = **DES** + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

### RITRATTO