FAMIGLIO / COMPAGNO ANIMALE / CAVALCATURA / CREATURA EVOCATA

Nome della creatura

Età

Livello Della creatura | Gradi | Aggiustamento di Livello

Tipo di creatura | Sottotipo

Peso

kg

Livello Effettivo | DV

Altezza

d

BUONO LEGALE CAOTICO MALVAGIO

Gender

Mod. di Taglia

CARATTERISTICHE

	Punteggio Caratteristica	Bonus oggetto	Modificatore Caratteristica	Bonus 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

ATTACCHI

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

INIZIATIVA

INIZIATIVA BONUS = INIZ = DES + Varie

VELOCITÀ

Velocità base	Velocità di Nuoto	Velocità in volo
m q	m q	m q

ATTACCO BASE

ATTACCO BASE | Attacco Temp. + | Danno Temp. +

LOTTA

BONUS AFFERRARE = Attacco Base + FOR + x 4 + Mod. di Taglia + Varie

SALUTE

PUNTI FERITA pf | Ferite pf | ☐ Morente ☐ Stabile | Non-letali pf | ☐ Privo di sensi

TIRI SALVEZZA

	Salvezza base	Varie	Temp
TEMPRA SALVEZZA (TEM)	= COS +	+	
RIFLESSI SALVEZZA (RIF)	= DES +	+	
VOLONTÀ SALVEZZA (VOL)	= SAG +	+	

CLASSE ARMATURA

		Armatura Naturale	Mod. di Taglia	Modificatori Vari
CLASSE ARMATURA (CA)	= 10 + DES +		−	+
IMPREPARATO CLASSE ARMATURA (CA)	= 10 / +		−	+
A CONTATTO CLASSE ARMATURA (CA)	= 10 + DES /		−	+

CA Temp. | Res. Incantesimi | Riduzione del danno

CA | /

EFFETTI

ABILITÀ SPECIALI