

FAMIGLIO COMPAGNO ANIMALE CAVALCA CREATURA EVOCATA

Nome della creatura Età Livello Della creatura

Tipo di creatura Sottotipo Peso Altezza mtr kg mtr d

Esperienza

STATISTICHE

FOR DES COS INT SAG CAR

Modificatore di Statistica = (Punteggio Statist. Totale - Punteggio Statist. Base)

EQUIPAGGIAMENTO

TRUCCHI / TALENTI / CAPACITA' SPECIALI

RITRATTO

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite Morente Stabile Non-letali Inconscio

COMBATTIMENTO

BONUS DI BONUS Altro

Attacco Base Attacco Temporaneo

VELOCITA' BASE Velocità di Nuoto Velocità in Volo

Velocità di Scavare Velocità temporanea

MANOVRA in COMBATTIMENTO

BONUS A MANOVRA Modificatore di Taglia

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

DMC = 10 + FOR + DES +

DIFESA

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA DA IMPREPARATO

CLASSE ARMATURA A CONTATTO

CA Temp Resistenza agli Incantesimi

CA

ABILITÀ di COMBATTIMENTO

ATTACCHI

Gittata Bonus di Attacco Danno Critico

Gittata Bonus di Attacco Danno Critico

Gittata Bonus di Attacco Danno Critico

Munizioni

TIRI SALVEZZA

Salvezza base Altro Temporaneo

SALVEZZA DI TEMPRA

SALVEZZA DI RIFLESSI

SALVEZZA DI VOLONTÀ

VOL

Eludere Resistenza