## ☐ FAMIGLIO ☐ COMPAGNO ANIMALE ☐ CAVALCA☐URÆATURA EVOCATA SALUTE Nome della creatura **PUNTI FERITA** Ferite ☐ Morente☐ Stabile Non-letali ☐ Inconscio Livello Della creatura pf pf Tipo di creatura Peso Altezza DO IA **ATTACCHI COMBATTIMENTO** kg mtrs 🗏 **BONUS DI BONUS** ABILITÀ = DES + Gradi Talenti, Razziali Bonus di Attacco Danno Gittata Acrobazia Esperienza Attacco Base Attacco Tempo Damero Temporane mtrs qs Scalare **STATISTICHE** Artista della fuga VELOCITÀ BASE ocità di Nuoto Velocità in Volo Punteggio Bonus Modificatore Bonus Bonus di Attacco Della statistDell'oggettdDella statistTemporaneo Volare Danno Gittata mtrs qs mtrs qs mtrs qs Percezione **FOR** mtrs qs Velocità di Scalare/elocità di Scaval/elocità temporane Intuizione DES mtrs qs mtrs qs mtrs qs Furtività Bonus di Attacco Danno COS MANOVRA in COMBATTIMENTO Gittata Sopravvivenza BONUS A MANOVRA Modificatore di Taglia mtrs as INT Sequique de eteamento sopravvivenza BONUS Munizioni Nuotare SAG +FOR+ **CAR** DIFESA DA MANOVRA Modificatore Modificatore di De**Blettles**eAttaccoMbasilecatore di Taglia IN COMBATTIMENTO Altro Modificatore di Statistica = (Punteggio Statist. Totale = 10 + FOR + DES + **EQUIPAGGIAMENTO** DIFESA TIRI SALVEZZA ArmatMadificatore di TagliaAltro Salvezza base Altro Temporaneo SALVEZZA DI TEMPRA CLASSE ARMATURA & Scudo TEM = COS + = 10 + DES + TRUCCHI / TALENTI / CAPACITA' SPECIALI CLASSE ARMATURA DA IMPREPARATO **SALVEZZA DI RIFLESSI** = 10 RIF = DES+ **CLASSE ARMATURA A CONTATTO** SALVEZZA DI VOLONTÀ RITRATTO = 10 + DES VOL = SAG+ CA TempBessisstenza agli Incante Sinduzione del Danno ☐ Eludere ☐ Resistenza CA ABILITÀ di COMBATTIMENTO EFFETTI

pf

Critico

Critico

Critico

Bonus di Morale

+