

FAMIGLIO COMPAGNO ANIMALE CAVALCA CREATURA EVOCATA

Nome della creatura Età Livello Della creatura

Tipo di creatura Sottotipo Peso Altezza mtr d

Esperienza

STATISTICHE

Punteggio Bonus Modificatore Bonus Della statist Dell'oggetto Della statist temporaneo

FOR DES COS INT SAG CAR

Modificatore di Statistica = (Punteggio Statist. Totale)

EQUIPAGGIAMENTO

RITRATTO

ABILITA'

Gradi Talenti, Razziali

Acrobazia Scalare Artista della fuga Volare Percezione Intuizione Furtività SOPRAVVIVENZA Nuotare

TRUCCHI / TALENTI / CAPACITA' SPECIALI

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite Morente Stabile Non-letali Inconscio

COMBATTIMENTO

BONUS DI BONUS Altro

INIZ = DES +

Attacco Base Attacco Tempo Attacco Temporaneo

VELOCITA' BASE Velocità di Nuoto Velocità in Volo

Velocità di Scalare Velocità di Scavare Velocità temporanea

MANOVRA in COMBATTIMENTO

BONUS A MANOVRA Modificatore di Taglia

BONUS

BMC = +FOR +

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

DMC = 10 + FOR + DES +

DIFESA

CLASSE ARMATURA

CA = 10 + DES +

CLASSE ARMATURA DA IMPREPARATO

CA = 10 / +

CLASSE ARMATURA A CONTATTO

CA = 10 + DES / -

CA Temp Resistenza agli Incantesimi

CA

CA Temp Resistenza agli Incantesimi

ABILITA' di COMBATTIMENTO

ATTACCHI

Gittata Bonus di Attacco Danno Critico

Gittata Bonus di Attacco Danno Critico

Gittata Bonus di Attacco Danno Critico

Gittata Bonus di Attacco Danno Critico

Gittata Bonus di Attacco Danno Critico

Munizioni

Modificatore di Base Modificatore di Base Modificatore di Base Modificatore di Base

Modificatore di Base Modificatore di Base Modificatore di Base Modificatore di Base

Modificatore di Base Modificatore di Base Modificatore di Base Modificatore di Base

TIRI SALVEZZA

Salvezza base Altro Temporaneo

TEM = COS +

SALVEZZA DI RIFLESSI

RIF = DES +

SALVEZZA DI VOLONTA'

VOL = SAG +

Eludere Resistenza

EFFETTI