## ☐ FAMIGLIO ☐ COMPAGNO ANIMALE ☐ CAVALCA☐URÆATURA EVOCATA SALUTE Nome della creatura **PUNTI FERITA** Ferite □ Morente □ Stabile Livello Della creatura pf Tipo di creatura Peso Altezza m DADO VITA **ATTACCHI COMBATTIMENTO** kg **BONUS BONUS ABILITÀ** = DES + Gradi Altro BONUS d'ATTACCO Gittata Esperienza Acrobazia Attacco Base Attacco Tempo (Zameroo Temporane m Scalare **STATISTICHE** Artista della fuga VELOCITÀ BASE ocità di Nuoto Velocità in volo Punteggio Bonus Modificatore Bonus Della statist. oggetto Della statistTemporaneo Volare BONUS d'ATTACCO Gittata m q m q m q Percezione **FOR** m Velocità di Scalare/elocità di Scaval/elocità temporane Intuizione DES m q m q m q Furtività BONUS d'ATTACCO COS MANOVRA IN COMBATTIMENTO Gittata Survival **BONUS A MANOVRA** Mod. m INT □ Sequire tracce BONUS Taglia Altro Munizioni SAG Nuotare +FOR+ **CAR** DIFESA DA MANOVRA Modifidatoolieicatore di DeflettereBonus IN COMBATTIMENTO Schivare attacco base Modificatore di Statistica = (Punteggio Statist. Totale = 10 + FOR + DES + **EQUIPAGGIAMENTO** DIFESA TIRI SALVEZZA Armatura Mod. Altro SALVEZZA DI TEMPRA CLASSE ARMATURA & Scudo Taglia TEM = COS+ = 10 + DES + **CLASSE ARMATURA DA IMPREPARATO SALVEZZA DI RIFLESSI** TALENTI & CAPACITÀ SPECIALI = 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 TRAINING

Non-letali 

Privo di sensi

Danno

Danno

Danno

Mod.

Taglia

Altro

Salvezza base Altro

**EFFETTI** 

pf

Critico

Critico

Critico

Bonus di Morale

+

pf