

FAMIGLIO
 COMPAGNO ANIMALE
 CAVALCA
 CREATURA EVOCATA

Nome della creatura
 Età
 Livello Della creatura

Tipo di creatura
 Sottotipo
 Peso
 Altezza
 DADO VITA
 d
 ABILITÀ
 Gradi
 Varie

PE

CARATTERISTICHE

FOR
 DES
 COS
 INT
 SAG
 CAR
 Punteggio Caratteristica
 Bonus Caratteristica oggetto
 Modificatore Della statistica
 Bonus temporaneo
 Acrobazia
 Scalare
 Artista della fuga
 Volare
 Percezione
 Intuizione
 Furtività
 Survival
 Seguire tracce
 Sopravvivenza
 Nuotare

Modificatore di Caratteristica = (Punteggio Car. Total

EQUIPAGGIAMENTO

TALENTI & CAPACITÀ SPECIALI

RITRATTO
 TRAINING

SALUTE

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

COMBATTIMENTO

BONUS BONUS
 Varie
 INIZ = DES +
 ATTACCO BASE
 Attacco Temp.
 Danno Temp.
 Velocità Base
 Velocità di Nuoto
 Velocità in volo
 Velocità di Scalare
 Vel. di Scavare
 Velocità Temp.

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS A MANOVRA
 BONUS
 BMC = Attacco Base + FOR +
 DIFESA DA MANOVRA
 IN COMBATTIMENTO
 DMC = 10 + FOR + DES +
 Modificatore Schivare
 Modificatore Deviazione
 Bonus attacco base
 Modificatore di taglia
 Varie
 Bonus morale

DIFESA

CLASSE ARMATURA
 Armatura & Scudo
 Modificatore di taglia
 Varie
 CA = 10 + DES +
 IMPREPARATO ARMOUR CLASS
 CA = 10 / +
 CONTATTO CLASSE ARMATURA
 CA = 10 + DES /
 CA Tenacia
 Resistenza agli Incantesimi
 Riduzione del danno

TIRI SALVEZZA

TS SAVE
 Salvezza base
 Varie
 Temp
 TEM = COS +
 TS SAVE
 RIF = DES +
 VOLONTÀ SALVEZZA
 VOL = SAG +
 Eludere
 Resistenza
 EFFETTI