

FAMIGLIO
 COMPAGNO ANIMALE
 CAVALCA
 CREATURA EVOCATA

Nome della creatura
 Et 
 Livello Della creatura

Tipo di creatura
 Sottotipo
 Peso
 Altezza
 DADO VITA
 d
 ABILIT 
 Gradi
 Altro

PE

CARATTERISTICHE

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

Modificatore di Statistica = (Punteggio Statist. Totale)

EQUIPAGGIAMENTO

Equipaggiamento

TALENTI & CAPACIT  SPECIALI

RITRATTO
 TRAINING

SALUTE

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

COMBATTIMENTO

BONUS BONUS
 Altro
 INIZ = DES +
 Attacco Base
 Attacco Tempo
 Attacco Temporaneo
 Velocit  Base
 Velocit  di Nuoto
 Velocit  in volo
 Velocit  di Scalare
 Velocit  di Scavare
 Velocit  temporanea

MANOVRA IN COMBATTIMENTO
 BONUS A MANOVRA
 BONUS
 BMC = Attacco Base + FOR + Mod. Taglia + Altro
 DIFESA DA MANOVRA
 IN COMBATTIMENTO
 DMC = 10 + FOR + DES + Modificatore Schivare + Modificatore Deviazione + Bonus attacco base + Mod. Taglia + Altro + Bonus morale

DIFESA
 CLASSE ARMATURA
 CA = 10 + DES + Armatura & Scudo - Mod. Taglia + Altro
 CLASSE ARMATURA DA IMPREPARATO
 CA = 10 + Mod. Taglia + Altro
 CLASSE ARMATURA A CONTATTO
 CA = 10 + DES + Mod. Taglia + Altro
 CA Temp
 Resistenza agli Incantesimi
 Riduzione del Danno

TIRI SALVEZZA
 TS SAVE
 TEM = COS + Salvezza base + Altro + Temp
 TS SAVE
 RIF = DES + Salvezza base + Altro + Temp
 SALVEZZA DI VOLONT 
 VOL = SAG + Salvezza base + Altro + Temp
 Eludere
 Resistenza

ABILIT  DI COMBATTIMENTO

EFFETTI

Effetti