FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOUNT / SUMMONED CREATURE SALUTE Nome della creatura **PUNTI FERITA** Ferite Non-letali 🗆 Privo di sensi ☐ Morente ☐ Stabile Livello Della creatura pf pf pf Tipo di creatura Peso Altezza m DADO VITA **ATTACCHI** COMBATTIMENTO kg INIZIATIVA BONUS **ABILITÀ** = DES + Gradi Varie Bonus di attacco Danno Critico Gittata ATTACCO BASE Attacco Temp. Danno Temp. m CARATTERISTICHE VELOCITÀ BASE ocità di Nuoto Velocità in volo Punteggio Bonus Modificatore Bonus Bonus di attacco Danno Critico Caratteristica oggetto Caratteristicaemporaneo Gittata m m **FOR** Velocità di Scalare Vel. di Scavare Velocità Temp. DES m Bonus di attacco Critico Danno COS MANOVRA IN COMBATTIMENTO Gittata **BONUS A MANOVRA** Modificatore m INT IN COMBATTIMENTO di taglia Munizioni SAG **CAR** DIFESA DA MANOVRA Modificatore Modificatore Bonus Modificatore Bonus IN COMBATTIMENTO Schivare Deviazione Attacco Base di taglia morale Modificatore di Caratteristica = (Punteggio Car. Total += 10 + FOR + DES + **EQUIPAGGIAMENTO** DIFESA TIRI SALVEZZA Armatura Modificatore Varie Salvezza base Varie & Scudo di taglia TEMPRA SALVEZZA CLASSE ARMATURA = 10 + DES + TEM = COS + IMPREPARATO CLASSE ARMATURA RIFLESSI SALVEZZA TALENTI & CAPACITÀ SPECIALI = 10 RIF = DES+ **CONTATTO CLASSE ARMATURA VOLONTÀ SALVEZZA** RITRATTO = 10 + DES VOL = SAG+ CA TeResistenza agli Incante Sirduzione del danno ☐ Eludere ☐ Resistenza CA ABILITÀ DI COMBATTIMENTO **EFFETTI** TRAINING