

FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOUNT / SUMMONED CREATURE

Nome della creatura Età Livello Della creatura

Tipo di creatura Sottotipo Peso Altezza m DADO VITA d

PE

CARATTERISTICHE

FOR DES COS INT SAG CAR

Mod. Caratt. = (Punteggio Caratt. - 10) ÷ 2

EQUIPAGGIAMENTO

TALENTI & CAPACITÀ SPECIALI

RITRATTO

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite

COMBATTIMENTO

BONUS INIZIATIVA: 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 IN COMBATTIMENTO BMC = Attacco Base + FOR +

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

DMC = 10 + FOR + DES +

DIFESA

CLASSE ARMATURA CA = 10 + DES +

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA CA = 10 / +

A CONTATTO CLASSE ARMATURA CA = 10 + DES /

CA Temp. Resistenza Inc. Riduzione del danno

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

ATTACCHI

Gittata Bonus di attacco Danno Critico

Gittata Bonus di attacco Danno Critico

Gittata Bonus di attacco Danno Critico

Munizioni