

FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOUNT / SUMMONED CREATURE

Nome della creatura Età Livello della Creatura

Tipo di creatura Sottotipo Peso Altezza

kg m DADO VITA d

ABILITÀ Gradi Altro

PE

CARATTERISTICHE

Punteggio Caratteristica Bonus oggetto Mod. Bonus Temp

FOR FOR

DES DES

COS COS

INT INT

SAG SAG

CAR CAR

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

EQUIPAGGIAMENTO

TALENTI & CAPACITÀ SPECIALI

RITRATTO

TRAINING

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite

Morente Stabile Non-letali Privo di sensi

pf pf pf

COMBATTIMENTO

BONUS INIZIATIVA: Altro

INIZ = DES +

ATTACCO BASE Attacco Temp. Danno Temp.

+ +

VELOCITÀ BASE Velocità di Nuoto Velocità in volo

m q m q m q

Velocità di Scalare Vel. di Scavare Velocità Temp.

m q m q m q

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS A MANOVRA Modificatore di Taglia

IN COMBATTIMENTO

BMC = Attacco Base + FOR + +

DIFESA DA MANOVRA Modificatore Schivare Modificatore Deviazione Bonus Attacco Base Modificatore di Taglia Altro Bonus morale

DMC = 10 + FOR + DES + + + BAB + + +

DIFESA

CLASSE ARMATURA Armat. & Scudo Modificatore di Taglia

CA = 10 + DES + - +

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = 10 / + - +

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = 10 + DES / - +

CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno

CA /

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

ATTACCHI

Gittata Bonus di attacco Danno Critico

m q

Gittata Bonus di attacco Danno Critico

m q

Gittata Bonus di attacco Danno Critico

m q

Munizioni

#

TIRI SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA Salvezza base Altro Temp

TEM = COS + +

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = DES + +

VOLONTÀ SALVEZZA

VOL = SAG + +

Eludere Resistenza

EFFETTI