

# FORMA SELVATICA

Tipo di creatura



Mod. Taglia

## CARATTERISTICHE

Punteggio Bonus Bonus Modificatore  
Caratteristica oggetto Temporanea Caratteristica

FOR \_\_\_\_\_  
DES \_\_\_\_\_  
COS \_\_\_\_\_

Modificatore di Caratteristica = (Punteggio Car. Totale - 10) ÷ 2

## COMBATTIMENTO

BONUS BONUS Varie Initiative

INIZ = DES + \_\_\_\_\_

VELOCITÀ Velocità Temp.  
m q m q

## MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS A MANOVRA Mod. Taglia Varie  
BONUS

BMC = Attacco Base + FOR + \_\_\_\_\_

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

DMC = 10 + FOR + DES + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

## CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA Armatura Naturale Mod. Taglia Varie  
CA = 10 + DES + \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

IMPREPARATO ARMOUR CLASS  
CA = 10 / + \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

CONTATTO CLASSE ARMATURA  
CA = 10 + DES / - \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno

CA /

## ABILITÀ SPECIALI

## 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

Gittata Bonus di attacco Danno Critico  
m q

## TIRI SALVEZZA

TEMPRA SAVE Base Varie Temp  
TEM = COS + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

RIFLESSI SALVEZZA  
RIF = DES + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

## RITRATTO

# FORMA SELVATICA

Tipo di creatura



Mod. Taglia

## CARATTERISTICHE

Punteggio Bonus Bonus Modificatore  
Caratteristica oggetto Temporanea Caratteristica

FOR \_\_\_\_\_  
DES \_\_\_\_\_  
COS \_\_\_\_\_

Modificatore di Caratteristica = (Punteggio Car. Totale - 10) ÷ 2

## COMBATTIMENTO

BONUS BONUS Varie Initiative

INIZ = DES + \_\_\_\_\_

VELOCITÀ Velocità Temp.  
m q m q

## MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS A MANOVRA Mod. Taglia Varie  
BONUS

BMC = Attacco Base + FOR + \_\_\_\_\_

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

DMC = 10 + FOR + DES + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

## CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA Armatura Naturale Mod. Taglia Varie  
CA = 10 + DES + \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

IMPREPARATO ARMOUR CLASS  
CA = 10 / + \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

CONTATTO CLASSE ARMATURA  
CA = 10 + DES / - \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

CA Temp. Res. Incantesimi Riduzione del danno

CA /

## ABILITÀ SPECIALI

## 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

Gittata Bonus di attacco Danno Critico  
m q

## TIRI SALVEZZA

TEMPRA SAVE Base Varie Temp  
TEM = COS + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

RIFLESSI SALVEZZA  
RIF = DES + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

## RITRATTO