

FAMIGLIO

Nome della creatura

COMPAGNO ANIMALE

CREATURA EVOCATA

Tipo di creatura Sottotipo

Taglia

PE

CARATTERISTICHE

Punteggio Caratteristica Bonus oggetto Modificatore Caratteristica Bonus temporaneo

FOR

COS

DES

INT

SAG

CAR

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

EQUIPAGGIAMENTO

RITRATTO

Età

Livello Della creatura Gradi

Adattamento Per livello

Peso

kg

Livello Effettivo

Altezza

Dado vita

ABILITÀ

Gradi Talenti, Razziali

TALENTI

ATTACCHI

Gittata

Bonus di attacco

Danno

Critico

Gittata

Bonus di attacco

Danno

Critico

Gittata

Bonus di attacco

Danno

Critico

Gittata

Bonus di attacco

Danno

Critico

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite

Morente Stabile Non-letali Privo di sensi

pf

TIRI SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA

RIFLESSI SALVEZZA

VOLONTÀ SALVEZZA

INIZIATIVA

INIZIATIVA BONUS Varie

INIZ = DES +

VELOCITÀ

VELOCITÀ BASE Velocità di Nuoto Velocità in volo

m q

m q

m q

ATTACCO BASE

ATTACCO BASE Attacco Temp. Danno Temp.

+ +

LOTTA

BONUS AFFERRARE Modificatore di taglia Varie

Attacco Base + FOR + x 4 +

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA Temp. Resistenza agli Incanti

CA

EFFETTI

ABILITÀ SPECIALI