

FORMA SELVATICA

Tipo di creatura

Modificatore di Taglia

CARATTERISTICHE

Punteggio Bonus Bonus Mod.
Caratteristica oggetto Temp

FOR _____ **FOR**
DES _____ **DES**
COS _____ **COS**

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

COMBATTIMENTO

BONUS INIZIATIVA: Altro Iniziativa

INIZ = **DES** + _____

VELOCITÀ Velocità Temp.

m q m q

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS A MANOVRA Modificatore di Taglia
IN COMBATTIMENTO Altro

BMC = **Attacco Base** + **FOR** + _____ + _____

DIFESA DA MANOVRA
IN COMBATTIMENTO

DMC = 10 + **FOR** + **DES** + _____ + _____ + **BAB** + _____ + _____ + _____

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA ArmatuModificatore di Taglia
Naturale Altro

CA = 10 + **DES** + _____ - _____ + _____

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = 10 / + _____ - _____ + _____

A 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 SALVEZZA Base Altro Temp

TEM = **COS** + _____ + _____

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = **DES** + _____ + _____

RITRATTO

FORMA SELVATICA

Tipo di creatura

Modificatore di Taglia

CARATTERISTICHE

Punteggio Bonus Bonus Mod.
Caratteristica oggetto Temp

FOR _____ **FOR**
DES _____ **DES**
COS _____ **COS**

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

COMBATTIMENTO

BONUS INIZIATIVA: Altro Iniziativa

INIZ = **DES** + _____

VELOCITÀ Velocità Temp.

m q m q

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS A MANOVRA Modificatore di Taglia
IN COMBATTIMENTO Altro

BMC = **Attacco Base** + **FOR** + _____ + _____

DIFESA DA MANOVRA
IN COMBATTIMENTO

DMC = 10 + **FOR** + **DES** + _____ + _____ + **BAB** + _____ + _____ + _____

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA ArmatuModificatore di Taglia
Naturale Altro

CA = 10 + **DES** + _____ - _____ + _____

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = 10 / + _____ - _____ + _____

A 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 SALVEZZA Base Altro Temp

TEM = **COS** + _____ + _____

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = **DES** + _____ + _____

RITRATTO