

FAMIGLIO
 COMPAGNO ANIMALE
 CAVALCA
 CREATURA EVOCATA

Nome della Creatura
 Età
 Livello Della creatura

Tipo di creatura
 Sottotipo
 Peso
 Altezza
 DADO VITA
 d
 ABILITÀ
 Gradi
 Varie

PE

CARATTERISTICHE

Punteggio
 Bonus
 Modificatore
 Bonus
 Caratteristica oggetto
 Caratteristica temporaneo

FOR
 DES
 COS
 INT
 SAG
 CAR

Modificatore di Caratteristica = (Punteggio Car. Total

EQUIPAGGIAMENTO

RITRATTO

ABILITÀ

Acrobazia
 Scalare
 Artista della fuga
 Volare
 Percezione
 Intuizione
 Furtività
 Survival
 Seguire tracce
 Sopravvivenza
 Nuotare

TALENTI & CAPACITÀ SPECIALI

TRAINING

SALUTE

PUNTI FERITA
 Ferite
 Morente
 Stabile
 Non-letali
 Privo di sensi

COMBATTIMENTO

BONUS BONUS
 Varie

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
 Mod.
 Taglia
 Varie

BMC = Attacco Base + FOR +

DIFESA DA MANOVRA
 IN COMBATTIMENTO

DMC = 10 + FOR + DES +

DIFESA

CLASSE ARMATURA
 Armatura & Scudo
 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 DI COMBATTIMENTO

ATTACCHI

Bonus di attacco
 Danno
 Critico

Gittata
 m
 q

Bonus di attacco
 Danno
 Critico

Gittata
 m
 q

Bonus di attacco
 Danno
 Critico

Gittata
 m
 q

Munizioni
 #

Bonus
 Attacco Base
 Mod.
 Taglia
 Varie
 Bonus morale

DMC = 10 + FOR + DES +

TIRI SALVEZZA

Salvezza base
 Varie
 Temp

TEMPRA SAVE
 TEM = COS + +

RIFLESSI SALVEZZA
 RIF = DES + +

VOLONTÀ SALVEZZA
 VOL = SAG + +

Eludere
 Resistenza

EFFETTI