

FAMIGLIO

Nome della creatura

COMPAGNO ANIMALE

CREATURA EVOCATA

BUONO

LEGGERE

CAPIACE

MAKINGO

Tipo di creatura

Sottotipo

MASCHILE

FEMMINILE

Taglia

Modificatore di Taglia

Età

Livello della Creatura

Gradi

Adattamento Per livello

Peso

kg

Livello Effettivo

DV

Altezza

d

PE

ABILITÀ

Gradi Talenti, Razziali

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

RITRATTO

TALENTI

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

SALUTE

PUNTI FERITA

Ferite

Morente

Stabile

Non-letali

Privo di sensi

pf

pf

pf

TIRI SALVEZZA

Salvezza base

Altro

Temp

TEMPRA SALVEZZA

TEM = COS + +

RIFLESSI SALVEZZA

RIF = DES + +

VOLONTÀ SALVEZZA

VOL = SAG + +

CLASSE ARMATURA

Armatore

Modificatore di Taglia

Modificatori Vari

CLASSE ARMATURA

CA = 10 + DES + - +

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = 10 / + - +

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = 10 + DES / - +

CA Temp.

Res. Incantesimi

Riduzione del danno

CA

/

EFFETTI

INIZIATIVA

BONUS INIZIATIVA:

Altro

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

Altro

=

Attacco Base

+

FOR

+

x

4

+

ABILITÀ SPECIALI