

INCANTESIMI

TABELLA INCANTESIMI										DISTANZE		
LVL	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	<input type="checkbox"/>	VICINO +1,5m / 2 lvl
CD											<input type="checkbox"/>	MEDIO +3m / lvl
SLOT											<input type="checkbox"/>	LUNGO +12m / lvl
SAG+												

0

SLOT ATTUALI				SLOT TOTALI			
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
P	GITTATA	BERSAGLIO	TS	P	GITTATA	BERSAGLIO	TS
RES				RES			

<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
P	GITTATA	BERSAGLIO	TS	P	GITTATA	BERSAGLIO	TS
RES				RES			

<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
P	GITTATA	BERSAGLIO	TS	P	GITTATA	BERSAGLIO	TS
RES				RES			

<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
P	GITTATA	BERSAGLIO	TS	P	GITTATA	BERSAGLIO	TS
RES				RES			

FORMA SELVATICA











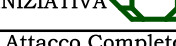






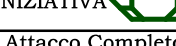
AMBIENTI FAMILIARI	DURATA	VOLTE AL GIORNO	
_____	<input type="checkbox"/>	Naturale	<input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>
_____		Elementale	<input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>

■ Il cambiamento di forma (da animale e viceversa) è un'azione standard che non provoca **Attacchi di Opportunità**. La forma scelta deve essere quella di un animale con cui il druido è familiare.






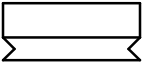
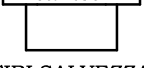



■ In forma animale perde la capacità di parlare ed è limitato ai suoni che emette un normale animale **non addestrato**, ma è in grado di comunicare con altri animali aventi lo stesso raggruppamento generale.

■ I **Dadi Vita** della nuova forma non possono eccedere il livello da druido del personaggio, inoltre si guadagnano gli **Attacchi Speciali**, ma non le **Capacità Straordinarie / Sovrannaturali / Magiche**.

■ Non può utilizzare forma selvatica vegetale per divenire un vegetale che non sia anche una creatura. In forma elementale ottiene **Talenti e Capacità Straordinarie / Sovrannaturali / Magiche**, tuttavia mantiene il proprio tipo di creatura.

NATURALE		ELEMENTALE																																	
SPECIE	SOTTOTIPO	SPECIE	SOTTOTIPO																																
STATISTICHE FOR <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PF  DES <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PF  COS <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		STATISTICHE FOR <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PF  DES <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PF  COS <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																																	
Contatto  CA Sprovvista  Speciale  _____ TIRI SALVEZZA Tempra  Riflessi  Volontà  INIZIATIVA  _____		Contatto  CA Sprovvista  Speciale  _____ TIRI SALVEZZA Tempra  Riflessi  Volontà  INIZIATIVA  _____																																	
Attacco Completo <table border="1"> <tr> <th colspan="4">ATTACCHI</th> </tr> <tr> <td>1</td><td>Danno</td><td>Critico</td><td>Tipo</td> </tr> <tr> <td>2</td><td>Danno</td><td>Critico</td><td>Tipo</td> </tr> <tr> <td>3</td><td>Danno</td><td>Critico</td><td>Tipo</td> </tr> </table>		ATTACCHI				1	Danno	Critico	Tipo	2	Danno	Critico	Tipo	3	Danno	Critico	Tipo	Attacco Completo <table border="1"> <tr> <th colspan="4">ATTACCHI</th> </tr> <tr> <td>1</td><td>Danno</td><td>Critico</td><td>Tipo</td> </tr> <tr> <td>2</td><td>Danno</td><td>Critico</td><td>Tipo</td> </tr> <tr> <td>3</td><td>Danno</td><td>Critico</td><td>Tipo</td> </tr> </table>		ATTACCHI				1	Danno	Critico	Tipo	2	Danno	Critico	Tipo	3	Danno	Critico	Tipo
ATTACCHI																																			
1	Danno	Critico	Tipo																																
2	Danno	Critico	Tipo																																
3	Danno	Critico	Tipo																																
ATTACCHI																																			
1	Danno	Critico	Tipo																																
2	Danno	Critico	Tipo																																
3	Danno	Critico	Tipo																																

COMPAGNO ANIMALE

NOME	SPECIE	LVL	DV	TAGLIA
STATISTICHE FOR <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> DES <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> COS <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> INT <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> SAG <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> CAR <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		TOTALE  TOTALE PROVVISORIO  CA TOTALE  CONTACTO  BONUS DI ATTACCO LOTTA <input type="checkbox"/> MISCHIA <input type="checkbox"/> INIZIATIVA TOTALE 	RESISTENZE  Incantesimi  TIRI SALVEZZA TEMPRA  RIFLESSI  VOLONTA'  VELOCITA' BASE <input type="checkbox"/>	

ATTACCHI	Danno	Critico	Tipo
Attacco Completo			
Attacco Completo			
Attacco Completo			

PRIVILEGI DI CLASSE

NOME - DESCRIZIONE	UTILIZZI (se presenti)

SCHEDE AGGIUNTIVA DRUIDO