

FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOUNT / SUMMONED CREATURE

Nombre de Criatura Edad Nivel de Criatura

Tipo de criatura Subtipo Peso Altura lb DADOS DE GOLPE d

Gender Mod Tamaño

HABILIDADES

Características: FUE, DES, CON, INT, SAB, CAR. Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil. -10) ÷ 2

EQUIPO

Equipamiento slots

DOTES Y APTITUDES ESPECIALES

RETRATO ENTRENAMIENTO

SALUD

PUNTOS DE GOLPE Moribundo Estable No Letal Inconsciente

COMBATE

BONUS INICIATIVA, ATAQUE BASE, VELOCIDAD BASE, MANIOBRAS DE COMBATE, DEFENSA DE MANIOBRA

DEFENSA, TIROS DE SALVACIÓN

DEFENSA

CLASE DE ARMADURA, CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO, CLASE DE ARMADURA DE TOQUE

APTITUDES DE COMBATE

EFECTOS

Effects slots