

FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOUNT / SUMMONED CREATURE

Nombre de Criatura Edad Nivel de Criatura

Tipo de criatura Subtipo Peso Altura lb DADOS DE GOLPE d

Genero Mod Tamaño

CARACTERÍSTICAS

Puntuación de Característica Bonif Objeto Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil. -10) ÷ 2

EQUIPO

DOTES Y APTITUDES ESPECIALES

RETRATO ENTRENAMIENTO

SALUD

PUNTOS DE GOLPE Moribundo Estable No Letal Inconsciente

COMBATE

BONUS INICIATIVA INIC = DES + Misc ATAQUE BASE Ataque Temp. Daño Temporal VELOCIDAD BASE Vel. de Nado Vel. de Vuelo Vel Trepano Vel. de Cavar Vel Temp MANIOBRAS DE COMBATE BON MANIOBRA DE COMBATE BMC = Ataque Base + FUE - Mod Tamaño Misc DEFENSA DE MANIOBRA DE COMBATE DMC = 10 + FUE + DES + Mod de Esquiva Mod de Desvío Bonificador de Ataque Base BAB - Mod Tamaño Misc Bon de Moral

DEFENSA

TIROS DE SALVACIÓN

CLASE DE ARMADURA Armadura y Escudo Mod Tamaño Misc CA = 10 + DES + Armadura y Escudo Mod Tamaño Misc CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 10 / + Armadura y Escudo Mod Tamaño Misc CLASE DE ARMADURA TOQUE CA = 10 + DES / + Armadura y Escudo Mod Tamaño Misc CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño

APTITUDES DE COMBATE

EFECTOS