FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOU	NT / SUMMONED CREATURE	ATAQUES	Iniciativa
Nombre de Criatura	Edad Nivel de Ajuste de Criatura Rangos Nivel		BONUS INICIATIVA Misc
Tipo de criatura Subtipo	Peso	Alcance Bon de Ataque Daño	Crítico INIC = DES +
Tipo de Citatula Subtipo	Ih Nivel B. L. O. L.	, c	VELOCIDAD
	Altura		VELOCIDAD BASIGI. de Nado Vel. de Vuelo
Genero	d1	Alcance Bon de Ataque Daño	Crítico C C
Mod Tamaño	HABILIDADES  Rangos Misc	, c	ATAQUE BASE
CARACTERÍSTICAS			ATAQUE BASE Ataque Temp. Daño Tempo
Puntuación de Bonif Modif Bon Característica Objeto Caract. Temp		Alcanea Bon de Ataque Daño	Crítico + +
FUE FUE		Alcance	
DES DES		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	PRESA
		Alconos Bon de Ataque Daño	Mod Crítico BON A PRESA Tamaño Misc
		Aicaice	= At a de e e e e e e e e e e e e e e e e e
INT INT		, c	SALUD
SAB SAB		PUNTOS DE GOLPEridas	口 Moribur过o Estable No Letal 口 Inconscien
CAR CAR		pg	pg
Mod de Característica = (Punt Total de Característica - 10) ÷ 2		SALVACIONES	CLASE DE ARMADURA
EQUIPO F		Salvación Base Misc Temp SALVACIÓN DE FORTALEZA	Armadura Mod Modif. CLASE DE ARMADURA Natural Tamaño Misc
		FORT = CON+ +	CA = 10 + DES + - +
		SALVACIÓN REFLEJOS	CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO
		REF = DES + +	CA = 10 / + - +
DOT	ES Y APTITUDES ESPECIALES	SALVACIÓN VOL	CLASE DE ARMADURA TOQUE
		VOL = SAB + +	CA = 10 + DES / +
RETRATO			CA Temp Resistencia a conjurosReducción Daño
			CA /
		EFECTOS -	APTITUDES ESPECIALES
ENT			
AAMI			
NTRENAMIENTO			

ral