FAMILIAR / AN	IIMAL C	OMPANI	ON /	MOUNT	/ SUMMONEI	D CREAT	URE	X	SALUD			,
Nombre de Criatura					Edad	Nivel de Criatura		PUNTOS DE GOLPEridas	□ M	oribundo 🗆 Estable	No Letal	☐ Inconscient
Tipo de cri	atura	Subtipo		Peso	Altura			pg		pg		pg
all control of the co				1 030	lb HABILIDADE:	DADOS	d	COMBATE BONUS INICIATIVA Misc	×	ATAQUES		,
	φ <u>ν</u>	Gender			HADILIDADE	Rangos	Misc	INIC = DES +	Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
		Mod Tamaño						ATAQUE BASE Ataque Temp. Daño Tempora	,	С		
CARACTE								VELOCIDAD BASE, de Nado Vel. de Vuelo				
Puntuación de Bon Característica Obje	to Caract.	Temp						' C ' C ' C	Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
FUE	FUE							Vel Trepando Vel. de Cavar Vel Temp	,	с		
DES	DES							, c , c , c				
CON	CON							MANIOBRAS DE COMBATE	Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
INT	INT							BONUS MANIOBRA Mod DE COMBATE Tamaño Misc	Monisión	с		
SAB	SAB							BMC = per gg + FUE - + +	Munición	#		
CAR	CAR							DEFENSA DE MANIOBRA Mod o DE COMBATE Esqui		Bonificador de Mod Ataque Base Tamañ		Bon de
Modif. Habilidad = (Punt		-10) ÷ 2						DMC = 10 + FUE + DES +	+	+ BAB - 1	+	+
								DEFENSA	*	TIROS DE	SALVA	CIÓN
									lod Misc naño	Salva SALVACIÓN DE F	ación Base ORTALE	Misc Temp E <b>ZA</b>
								CA = 10 + DES + +	+	FORT = CON+	+	
			``	DOTES Y	APTITUDES E	SPECIALI	ES -	CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO	2	SALVACIÓN REFI	EJOS	
								CA = 10 / ++	+	REF = DES +	+	
RETH	RATO							CLASE DE ARMADURA DE TOQUE		SALVACIÓN VOL		
		$\neg \neg$						CA = 10 + DES / +  CA TemResistencia a conjuros Reducción Daño	+	_ VOL = SAB +	+	
			$\rightarrow$					CA /		☐ Evasión ☐ Aguanto	<u> </u>	
								APTITUDES DE COMBA	re -	( ———		
										EFF	ECTOS	,
			0LN:									
			AMIE									
		J	ENTRENAMIENTO									