Tipo de criatura  Subtipo  Peso Altura Bonus iniciativa  Mod Tamaño  FUE  CARACTERISTICAS  Puntuación de Bonif Característica Objeto	FAMILIAR / AN	NIMAL CO	OMPANI	ON / M	IOUNT /		CREATU	RE	I					SALUD				,
Tipo de criatura    Description   Perso   Bandon   Perso   Perso   Bandon   Perso   Bandon   Perso   Bandon   Perso   Bandon   Perso   Perso   Bandon   Perso   Bandon   Perso   Pe	Nombre de Criatura					Edad			PUN	TOS DE G	OLPÆridas			I	Moribundo 🗆	☐ Estable	No Letal	☐ Inconscient
THABILIDADES  Ramgos Misc  CARACTERISTICAS  Pountación de Bond Modif Bon Caracteristica Objeto Caracte. Felip  DES DES  CON  CON  CON  CON  CON  CON  CON  CO	Tipo de cr	iatura	Subtino		Peso	Altura			]	pg	g L					pg		pg
CARACTERISTICAS   Putthacidin & Form   Caracteristica Object   Caracteristica Object   Caracteristica   Putthacidin & Cara	##\$\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\				1 030	lb		d1	В	ONUS INIC						ATAQU	ES	,
CARACTERISTICAS Purtuación de Bonf Modi Bon Característica Objeto Caract. Femp  DES  CON  CON  CON  INT  INT  INT  INT  INT  SAB  SAB  CAR  CAR  CAR  CAR  CAR  CAR  CAR  C	- Sold Hitter	φ <u>γ</u>	Genero			HADILIDADES		Misc	]	NIC =	DES	+		Alcance	Во	on de Ataque	e Dañ	Crítico
CARACTERISTICAS Purtuación de Boní Característica Objeto Boní Caract. Temp  PUE  DES  DES  CON  CON  CON  CON  CON  CON  CON  CO									A'	TAQUE BA	ASE A			ral	с			
Característica Objeto Caract. Temp  FUE  FUE  DES  DES  CON  CON  CON  INT  INT  INT  INT  CAR  CAR  CAR  DEFENSA MANIOBRA  DEFENSA MANIOB										EL OGIDAT				4				
Vel Trepando Vel de Cavara Vel Temp  CON		eto Caract.	Temp						V						Bo	on de Ataque	Dañ	Crítico
CON CON INT INT INT SAB SAB SAB SAB CAR	FUE	FUE							L					,	c			
MANIOBRAS DE COMBATE  BONUS MANIOBRA  BONUS MA	DES	DES								,	С	' c	, (					
BONUS MANIOBRA DECOMBATE  EQUIPO  DEFENSA  Armadura Armadura DECAR Misc CLASE DE ARMADURA TOQUE CASE DE ARMADURA T	CON	CON							1	MANI	OBRAS I	DE CON	IBATE -	Alcance	Bo	on de Ataque	Dañ	Crítico
SAB CAR CAR Mod de Característica = (Punt Total de Característ	INT	INT												,	с			
DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE  DEFENSA  CLASE DE ARMADURA  DEFENSA  TIROS DE SALVACIÓN  SALVACIÓN DE FORTALEZA  Temp  SALVACIÓN REFLEJOS  REF  DES + +  CLASE DE ARMADURA TOQUE  CA = 10 + DES / + + + + + + + + + + + + + + + + + +	SAB	SAB								BMC =	taque Base 14 +	UE -	+	Munición		#		
DMC = 10 + FUE + DES + + + BAB - + + + + + + BAB - + + + + + BAB - + + + + + + + + + + + + + + + + + +	CAR								D	EFENSA M	∢ IANIOBRA	A					od	Bon de
DEFENSA Armadura Arma			e Característi	Ca								HF + D			(			Morui
CLASE DE ARMADURA Y ESCUDO TAMAÑO Y ESCUDO TAMAÑO SALVACIÓN DE FORTALEZA  CA = 10 + DES + + + + + + + FORT = CON + + + CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO  CA = 10 / + + + + + + + + + + + + + + + + + +	EQU	JIPO	,						(		10				\			
CA = 10 + DES + + + + + FORT = CON + + SALVACIÓN REFLEJOS  CA = 10 / + + + + + SALVACIÓN REFLEJOS  RETRATO  RETRATO  CA = 10 + DES + + + + + FORT = CON + + + SALVACIÓN REFLEJOS  REF = DES + + + CA Tem Resistencia a conjuros Reducción Daño  CA = 10 + DES / + + + + + FORT = CON + + + + + + + + + + + + + + + + + + +									_	•				Mod Misc		S	alvación Bas	e Misc Temp
CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO  CA = 10									C T				/ Escudo T			1		
RETRATO  CA = 10 / + + + + + + + + + + + + + + + + + +													+ EVENIDO	<u> </u>				
RETRATO  CA = 10 + DES / + 1 +				I	OOTES Y	APTITUDES ES	PECIALE	S 🔻	Ĭ				+	+		1		
CA TemBesistencia a conjuros Reducción Daño  CA									C	LASE DE A	ARMADUR	RA TOQUI		2	SALVA	I ACIÓN VO		
CA       Evasión   Aguante	RET.	RATO	*						L				/ +	<u>iii +</u>	VOL	= SAB	+ +	
APTITUDES DE COMBATE  EFECTOS									- 6		stencia a co	njuros Redu 7	ıcción Daño		☐ Evasi	ión □ Agua	ante	
EFECTOS										CA			/					
									I		APTITU	UDES D	E COMBA	TE ;	1			
NATREMAMIENT  OCCUPATION  OCCU				0											) 1	Е	FECTOS	,
NATRENA CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF THE PROP				MIENT											- 			
			ļ	VTREN														