

# EIDOLON

## CARACTERÍSTICAS

	Puntuación de Característica	Bonif Objeto	Modif Caract.	Punt Temp	Modif Temporal
FUE			FUE		FUE
DES			DES		DES
CON			CON		CON
INT			INT		INT
SAB			SAB		SAB
CAR			CAR		CAR

Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil. - 10) ÷ 2 (Redond. hacia abajo)

## EVOLUTIONS

## EIDOLON



Nombre

Subtipo

Tamaño



Mod  
Tamaño

Forma Base

Dados de Golpe

Bonus Ataque  
Base

Ataques  
Max

RANGOS  
HABIL.

DOTES

d10

EVOLUCIÓN  
RESERVA

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Bonus  
Armadura

Saves

(Bueno)

(Malo)

/

Buenas Salv:

- ☐ FORT  
☐ REF  
☐ VOL

## HABILIDADES

No entrenada  
Bonus de  
Habilidad

Habilidades  
de Clase Rangos  
+3

EVOLUCIONES

DOTES Misc

Otras habilidades:  
Saber - INT  
Oficio - INT  
Profesión - SAB  
Interpretación - CAR