

FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOUNT / SUMMONED CREATURE

Nombre de Criatura Edad Nivel de Criatura

Tipo de criatura Subtipo Peso Altura lb DADOS DE GOLPE d00

PE

CARACTERÍSTICAS

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

Mod de Característica = (Punt Total de Característica)

EQUIPO

DOTES Y APTITUDES ESPECIALES

RETRATO ENTRENAMIENTO

SALUD

PUNTOS DE GOLPE Moribundo Estable No Letal Inconsciente

COMBATE

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

DEFENSA

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

TIROS DE SALVACIÓN

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

APTITUDES DE COMBATE

EFECTOS