

FAMILIAR
COMPAÑERO ANIMAL
MONTUR
CRIATURA CONVOCADA

Nombre Criatura
Edad
Criatura Nivel

Tipo de criatura
Subtipo
Peso
Altura
lb
d
DADOS GOLPE
Rangos
Misc

PX

CARACTERÍSTICAS

Puntuación de Característica
Bon Objeto
Mod Característica
Bonus Temp
FUE
DES
CON
INT
SAB
CAR
FUE
DES
CON
INT
SAB
CAR

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

EQUIPO

DOTES Y APTITUDES ESPECIALES

RETRATO
TRAINING

SALUD

PUNTOS DE GOLPE
Moribundo
Estable
No Letal
Inconsciente
pg
pg
pg

COMBATE

BONUS BONUS
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
BONUS
BMC = Ataque Base + FUE + Mod de Tamaño + Misc
DEFENSA MANIOBRA
DEFENCE
DMC = 10 + FUE + DES + Mod de Esquiva + Mod de Desvío + BAB + Mod de Tamaño + Misc + Bon de Moral
DEFENSA
TIROS DE SALVACIÓN
SALVACIÓN SAVE
FORT = CON + Salvación Base Misc Temp
SALVACIÓN REFLEJOS
REF = DES + Misc Temp
SALVACIÓN VOL
VOL = SAB + Misc Temp
Evasión
Aguante

DEFENSA

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

APTITUDES DE COMBATE

EFECTOS