

FAMILIAR
 COMPAÑERO ANIMAL
 MOUNT
 SUMMONED CREATURE

Creature Name
 Age
 Creature Level

Creature Type
 Subtype
 Peso
 Height
 HIT DICE
 d
 HABILIDADES
 Rangos
 Racial, Feats

XP

CARACTERÍSTICAS

Puntuación de Característica
 Bon Objeto
 Mod Característica
 Temp Bonus
 FUE
 DES
 CON
 INT
 SAB
 CAR
 Acrobacias
 Trepar
 Escapismo
 Volar
 Percepción
 Averiguar Intenciones
 Sigilo
 Supervivencia
 Rastrea
 Trained
 SURVIVAL
 Nadar

Ability Modifier = (Total Ability Score - 10) ÷ 2

EQUIPMENT

TRICKS / FEATS / SPECIAL ABILITIES

PORTRAIT

SALUD

PUNTOS DE GOLPE
 Moribundo
 Estable
 No Letal
 Unconscious

COMBAT

INITIATIVE BONUS
 Misc

INIC = DES +

ATAQUE BASE
 Temp Attack
 Temp Damage

+
 +

BASIC SPEED
 Swim Speed
 Fly Speed

ft c
 ft c
 ft c

Climb Speed
 Burrow Speed
 Vel Temp

ft c
 ft c
 ft c

MANIOBRAS DE COMBATE

COMBAT MANOEUVRE BONUS
 Mod de Tamaño
 Misc

BMC = Base Attack + FUE +

COMBAT MANOEUVRE DEFENCE
 Mod de Esquiva
 Mod de Desvío
 Bonificador de Ataque Base
 Mod de Tamaño
 Misc
 Bon de Moral

DMC = 10 + FUE + DES +

DEFENCE

CLASE DE ARMADURA
 Armour & Shield
 Mod de Tamaño
 Misc

CA = 10 + DES +

FLAT-FOOTED ARMOUR CLASS
 CA = 10 / +

TOUCH ARMOUR CLASS
 CA = 10 + DES / -

CA Temp
 Resistencia a Conjuro
 Reducción de Daño

CA

COMBAT ABILITIES

ATAQUES

Alcance
 Bon de Ataque
 Daño
 Crítico

ft c

Alcance
 Bon de Ataque
 Daño
 Crítico

ft c

Alcance
 Bon de Ataque
 Daño
 Crítico

ft c

Munición

#

SAVING THROWS
 Base Save
 Misc
 Temp

FORTITUDE SAVE
 FORT = CON +

REFLEX SAVE
 REF = DES +

WILL SAVE
 VOL = SAB +

Evasión
 Aguante