

FAMILIAR

COMPañERO ANIMAL

CRIATURA CONVOCADA

Nombre Criatura

Edad

Criatura Nivel

Rangos

Ajuste de Nivel

Tipo de criatura

Subtipo

Peso

lb

Effective Level

Hit die

Tamaño

Mod de Tamaño

Altura

d

PX

HABILIDADES

Rangos Racial, Dotes

CARACTERÍSTICAS

Punt. Caract.

Bon Objeto

Mod Característica

Bonus Temp

FUE

CON

DES

INT

SAB

CAR

FUE

CON

DES

INT

SAB

CAR

Balance

Trepar

Escapismo

Hide

Jump

Listen

Move Silently

Search

Averiguar Intenciones

Spot

Survival

Rastrea

Nadar

DES

FUE

DES

DES

FUE

SAB

DES

INT

SAB

SAB

SAB

FUE

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

EQUIPO

Rastrea

Intrenada

Supervivencia

FUE

FEATS

RETRATO

ATAQUES

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

SALUD

PUNTOS DE GOLPE

pg

pg

pg

SALVACIONES

CLASE DE ARMADURA

SALV SAVE

FORT = CON +

SALV SAVE

REF = DES +

SALV SAVE

VOL = SAB +

CLASE DE ARMADURA

CA = 10 + DES +

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA = 10 / +

CLASE DE ARMADURA DE TOQUE

CA = 10 + DES / +

CA Temp Resistencia a conjuro Reducción Daño

CA

/

EFFECTOS

APTITUDES ESPECIALES