

FAMILIAR
COMPAÑERO ANIMAL
MONTUR
CRIATURA CONVOCADA

Nombre Criatura
Edad
Criatura Nivel

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

PX

CARACTERÍSTICAS

Punt. Caract.
Bonif. Objeto
Modif. Caract.
Bonus Temp.
FUE
DES
CON
INT
SAB
CAR

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

EQUIPO

DOTES Y APTITUDES ESPECIALES

RETRATO
TRAINING

SALUD

PUNTOS DE GOLPE
Heridas
Moribundo
Estable
No Letal
Inconsciente
pg
pg
pg

COMBATE

BONUS BONUS
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
Mod Tamaño
Misc
BONUS
Ataque Base
FUE
DMC = 10 + FUE + DES +
DEFENSA MANIOBRA
DEFENCE
Mod de Esquiva
Mod de Desvío
Bonificador de Ataque Base
Mod Tamaño
Misc
Bon de Moral

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

APTITUDES DE COMBATE

TIROS DE SALVACIÓN
SALVACIÓN SAVE
FORT = CON +
SALVACIÓN REFLEJOS
REF = DES +
SALVACIÓN VOL
VOL = SAB +
Evasión
Aguante

EFECTOS