

FAMILIAR
COMPAÑERO ANIMAL
MONTUR
CRIATURA CONVOCADA

Nombre Criatura
Edad
Criatura Nivel

Tipo de criatura
Subtipo
Peso
Altura
lb
d
HABILIDADES
Rangos
Misc

PX

CARACTERÍSTICAS

Punt. Caract.
Bon Objeto
Mod Característica
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
Moribundo
Estable
No Letal
Inconsciente

COMBATE

BON 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 de Tamaño
Misc
BMC = Ataque Base + FUE +
DEFENSA MANIOBRA
Mod de Esquiva
Mod de Desvío
Bonificador de Ataque Base
Mod de Tamaño
Misc
Bon de Moral
DMC = 10 + FUE + DES + + + BAB + + +
DEFENSA
Armadura y Escudo
Mod de Tamaño
Misc
CLASE DE ARMADURA
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

ATAQUES
Alcance
Bon de Ataque
Daño
Crítico
Alcance
Bon de Ataque
Daño
Crítico
Alcance
Bon de Ataque
Daño
Crítico
Munición
#

TIROS DE SALVACIÓN

Salvación Base
Misc
Temp
SALV SAVE
FORT = CON + +
SALV SAVE
REF = DES + +
SALV SAVE
VOL = SAB + +
Evasión
Aguante
EFFECTOS

EFFECTOS