□ FAMILIAR	□ COMPAÑEI	RO ANIMAL 🏻 🖂 🔾	CRIATURA CONVOCADA	ATAQUE	S	iniciativa ,
Nombre Criatura		Edad	Criatura Ajuste de Nivel Rangos Nivel			BONUS Misc
Tipo de cria	atura Subtipo	Peso		Alcance Bon de Ataque	Daño Crítico	INIC = DES +
SELVER.	atura Subtipo	F 650	Ib Effective Hit die	, с		velocidad ,
Tamaño	Mod	d de Altura				VELOCIDAD BASE de Nado Vel de Vuelo
****	Tam	naño Ogg D D G	d	Bon de Ataque	Daño Crítico	' c ' c ' c
PE		HA	BILIDADES Rangos Racial, Dotes	Alcance		ATAQUE BASE
CARACTERÍSTICAS Balance			DES	, с		ATAQUE BASE Ataque Temp Daño Temp
Punt. Bor	n Mod Bon	Trepar	FUE	5 . 1 . 4		+ +
	to Característica Temp	Escapismo	DES	Alcance Bon de Ataque	Daño Crítico	1
FUE	FUE	Hide	DES	' с		GRAPPLE
CON	CON	Saltar	FUE			Mod de
DES	DES	Listen	SAB	Alcance Bon de Ataque	Daño Crítico	BON A BONUS Tamaño Misc
INT	INT	Movimiento Sigiloso	DES	' с		Sase + FUE + x 4 +
SAB	SAB	Buscar	INT	X	SALUD	7
CAR	CAR	Averiguar Intenciones	SAB	PUNTOS DE GOLPEridas		☐ Moribur 河 o Estable No Letal ☐ Inconsciente
		Avistar	SAB	pg		pg pg
Mod de Característica = (Punt Total de Característica Survival			SAB	SALVACIONES	Trans	CLASE DE ARMADURA
		Rastrea Intrenada	Supervivencia	SALV SAVE Salvación Base Misc	Temp CLASE DE AF	Armadura Mod de Mod RMADURA Natural Tamaño Misc
		Nadar	FUE	FORT = CON+ +	CA =	10 + DES + - +
				SALVACIÓN REFLEJOS	CLASE DE AF	RMADURA DESPREVENIDO
				REF = DES + +	CA =	10 / + - +
				SALV SAVE		RMADURA DE TOQUE
		×	FEATS	vol = SAB + +	CA =	10 + DES / - +
RETE	RATO				CA Temp Resi	stencia a conjurosReducción Daño
					CA	/
				EFECTOS	1	APTITUDES ESPECIALES