☐ FAMILIAR ☐ COMPAÑER	O ANIMAL Edad	CRIATURA CONV	OCADA Ajuste de	×	ATAQUES		, (Iniciativa
Nonibre oriatura	Lada	Nivel Rangos				- ~	a (1)	BON BONUS Misc INIC = DES +
Tipo de criatura Subtipo	Peso			Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico	
Tomoño	Altura		it die	' с				VELOCIDAD Vel. de Vuelo
Tamaño Mod d Tamañ	"	1 1	d					
PX	H.	ABILIDADES		Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico	ATAQUE BASE
			Racial, Dotes	' C				ATAQUE BASE Ataque Temp. Daño Tempora
Punt. Bon Mod Bonus	Balance	DES						+ +
Punt. Bon Mod Bonus Caract. Objeto Característica Temp	Trepar	FUE		Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico	
FUE FUE	Escapismo Hide	DES		' C				
CON	Jump	DES						GRAPPLE
DES DES	Listen	FUE SAB		Alaman	Bon de Ataque	Daño	Crítico	GRAPPLE BONUS Mod de Tamaño Misc
	Move Silently	DES		Alcance				= ty se se + FUE + x 4 +
INT INT	Search	INT		C			SALUD	
SAB SAB	Averiguar Intenciones			PUNTOS DE GOLPEri	idas		JIII O D	☐ Moriburdo Estable No Letal ☐ Inconsciente
CAR CAR	Spot	SAB		pg				pg
Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil10) ÷ 2	Survival	SAB			ACIONES	7()	X .	CLASE DE ARMADURA
EQUIPO	└ Rastrea⊡ntrenada	Supervivencia		SALV SAVE	lvación Base Misc	Temp	OLAGE DE AD	Armadura Mod de Modif.
	Nadar	FUE		FORT = CON+			CA =	MADURA Natural Tamaño Misc 10 + DES + - +
				SALV SAVE	''l			MADURA DESPREVENIDO
				REF = DES +				10 / + - +
				SALV SAVE	·			MADURA DE TOQUE
	×	FEATS		VOL = SAB +			CA =	10 + DES / - +
DETRATO				VOL SAD	·		CA Tomp Resis	tencia a conjuroReducción Daño
RETRATO							CA	tenda a conjurcateaucton Bano
				EH	ECTOS			
							X 1	APTITUDES ESPECIALES