

FAMILIAR
COMPAÑERO ANIMAL
MONTUR
CRIATURA CONVOCADA

Nombre Criatura
Edad
Criatura Nivel

Tipo de criatura
Subtipo
Peso
Altura
lb
DADOS GOLPE
d

PE

CARACTERÍSTICAS

Punt. Caract.
Bon Objeto
Mod Característica
Bon Temp
FUE
DES
CON
INT
SAB
CAR
FUE
DES
CON
INT
SAB
CAR

Mod de Característica = (Punt Total de Característica

EQUIPO

DOTES Y APTITUDES ESPECIALES

RETRATO
TRAINING

SALUD

PUNTOS DE GOLPE
Moribundo
Estable
No Letal
Inconsciente

COMBATE

BONUS BONUS
INIC = DES +
ATAQUE BASE
Ataque Temp
Daño Temp
VELOCIDAD BASE
Vel de Nado
Vel de Vuelo
Vel Trepano
Vel. de Cavar
Vel Temp
MANIOBRAS DE COMBATE
BON MANIOBRA
BONUS
Mod de Tamaño
Misc
BMC = Ataque Base + FUE +
DEFENSA DE MANIOBRA DE COMBATE
Mod de Esquiva
Mod de Desvío
Bonificador de Ataque Base
Mod de Tamaño
Misc
Bon de Moral
DMC = 10 + FUE + DES +
BAB +
TIROS DE SALVACIÓN
Salvación Base Misc Temp
SALV SAVE
FORT = CON +
SALVACIÓN REFLEJOS
REF = DES +
SALV SAVE
VOL = SAB +
Evasión
Aguante

DEFENSA
CLASE DE ARMADURA
Armadura y Escudo
Mod de Tamaño
Misc
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

EFFECTOS