

FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOUNT / SUMMONED CREATURE

Nombre de Criatura Edad Nivel de Criatura

Tipo de criatura Subtipo Peso Altura lb DADOS DE GOLPE d

PE

CARACTERÍSTICAS

FUE DES CON INT SAB CAR

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

EQUIPO

RETRATO

HABILIDADES

Rangos Misc

DOTES Y APTITUDES ESPECIALES

ENTRENAMIENTO

SALUD

PUNTOS DE GOLPE Moribundo Estable No Letal Inconsciente

COMBATE

BONUS INICIATIVA Misc

INIC = DES +

ATAQUE BASE Ataque Temp. Daño Temporal

VELOCIDAD BASE Vel. de Nado Vel. de Vuelo

Vel Trepano Vel. de Cavar Vel Temp

MANIOBRAS DE COMBATE

BON MANIOBRA DE COMBATE Mod Tamaño Misc

BMC = Ataque Base + FUE +

DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE Mod de Esquiva Mod de Desvío

DMC = 10 + FUE + DES +

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

CA

APTITUDES DE COMBATE

ATAQUES

Alcance Bon de Ataque Daño Crítico

Alcance Bon de Ataque Daño Crítico

Alcance Bon de Ataque Daño Crítico

Alcance Bon de Ataque Daño Crítico

Alcance Bon de Ataque Daño Crítico

Munición

Mod de Esquiva Mod de Desvío Bonificador de Ataque Base Mod Tamaño Misc Bon de Moral

BAB +

TIROS DE SALVACIÓN

Salvación Base Misc Temp

FORT = CON +

SALVACIÓN REFLEJOS

REF = DES +

SALVACIÓN VOL

VOL = SAB +

Evasión Aguante

EFECTOS