

FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOUNT / SUMMONED CREATURE

Nombre de Criatura Edad Nivel de Criatura

Tipo de criatura Subtipo Peso Altura lb DADOS GOLPE d

PE

CARACTERÍSTICAS

Puntuación de Bonif Modif Bon
Característica Objeto Caract. Temp

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

EQUIPO

DOTES Y APTITUDES ESPECIALES

RETRATO

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

BONUS MANIOBRA DE COMBATE Mod Tamaño Misc

BMC = Ataque Base + FUE +

DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE Mod de Esquiva Mod de Desvío Bonificador de Ataque Base Mod Tamaño Misc Bon de Moral

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 DE 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

Munición

TIROS DE SALVACIÓN

Salvación Base Misc Temp

FORT = CON +

SALVACIÓN REFLEJOS

REF = DES +

SALVACIÓN VOL

VOL = SAB +

Evasión Aguante

EFECTOS