☐ FAMILIAR ☐ COMPAÑER ( Nombre Criatura	O ANIMAL   Edad	RIATURA CONVOCA Criatura Ajust	te de	ATAQUES	BONUS BONUS	ativa /
Tipo de criatura Subtipo	Peso	Nivel Rangos Niv	Alcance	Bon de Ataque Daño	Crítico INIC = DES +	CIDAD
PX Tamaño Mod d Tamai	HABI	d LIDADES  Rangos Racial,	Alcance C	Bon de Ataque Daño	Crítico  Crítico  ATAQUI  ATAQUE BASE  At	c ' c
Punt. Bonif Caract. Objeto Caract. Temp  FUE  CARACTERÍSTICAS  Modif Bonus Temp  FUE	Equilibrio Trepar Escapismo Esconderse	DES FUE DES DES	Alcance , c	Bon de Ataque Daño	Crítico	+ +
CON CON DES INT INT	Saltar Escuchar Moverse Sigilosamente	FUE SAB DES	Alcance	Bon de Ataque Daño	Crítico BON A BONUS = \$\frac{1}{2} \frac{1}{2} 1	Mod de Tamaño Misc
SAB CAR Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil10) ÷ 2	Buscar Averiguar Intenciones Avistar Supervivencia	SAB SAB SAB	PUNTOS DE GOLPErida	as ACIONES	SALUD    Moribundo Estable   No	pg
EQUIPO	Rastrea Intrenada Nadar	Supervivencia  FUE	Salva SALVACIÓN SAVE FORT = CON + SALVACIÓN REFL	ación Base Misc Temp  + LEJOS	CLASE DE ARMADURA  CA = 10 + DES +  CLASE DE ARMADURA DESPREVENI	a Mod de Modif. Tamaño Misc
RETRATO	F	EATS	REF = DES + SALVACIÓN VOL VOL = SAB +	+	CA = 10	- +
			EFE	ECTOS	CA / APTITUDES ESPEC	IALES