## ☐ FAMILIAR ☐ COMPAÑERO ANIMAL ☐ MONTUR☐ CRIATURA CONVOCADA SALUD Nombre Criatura PUNTOS DE GOLPÆridas ☐ Moribundo ☐ Estable No Letal Inconsciente Criatura Nivel pg pg pg \ Tipo de criatura Peso Altura COLPE **ATAQUES COMBATE** lb **BONUS BONUS** HABILIDADES = DES + Rangos Misc Bon de Ataque Daño Crítico Alcance Acrobacias ATAQUE BASE Ataque Temp. Daño Temporal Trepar CARACTERÍSTICAS Escapismo VELOCIDAD BASE, de Nado Vel. de Vuelo Punt. Modif Bonus Bon de Ataque Daño Crítico Volar Objeto Caract. Caract. Temp Alcance Percepción **FUE** Vel. trepando Vel. de Cavar Vel Temp **Averiguar Intenciones** DES Sigilo Bon de Ataque Daño Crítico CON 🔽 MANIOBRAS DE COMBATE 📝 Alcance Supervivencia **BONUS MANIOBRA** Mod de INT -□ Rastrear BONUS Tamaño Munición **SAB** Nadar **CAR** DEFENSA MANIOBRA Mod de Mod de Bonificador de Mod de Bon de DEFENCE Esquiva Desvío Ataque Base Tamaño Moral Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil. -10) ÷ 2 += 10 + FUE + DES + **EOUIPO** DEFENSA TIROS DE SALVACIÓN Armadura Mod de Misc Salvación Base Misc SALVACIÓN SAVE CLASE DE ARMADURA y Escudo Tamaño FORT = CON+ = 10 + DES + **CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO** SALVACIÓN REFLEJOS **DOTES Y APTITUDES ESPECIALES** = 10 REF = DES + **CLASE DE ARMADURA TOQUE** SALVACIÓN VOL **RETRATO** = 10 + DES VOL = SAB + CA TemResistencia a conjuros Reducción Daño □ Evasión □ Aguante CA APTITUDES DE COMBATE **EFECTOS** TRAINING