

FAMILIAR
COMPAÑERO ANIMAL
MONTUR
CRIATURA CONVOCADA

Nombre Criatura
Edad
Criatura Nivel

Tipo de criatura
Subtipo
Peso
Altura
lb
d
DADOS GOLPE

PX

CARACTERÍSTICAS

Punt. Caract.
Bonif. Objeto
Modif. Caract.
Bonus Temp.
FUE
DES
CON
INT
SAB
CAR

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

EQUIPO

DOTES Y APTITUDES ESPECIALES

RETRATO
TRAINING

SALUD

PUNTOS DE GOLPE
Moribundo
Estable
No Letal
Inconsciente

COMBATE

BONUS BONUS
Misc

INIC = DES +

ATAQUE BASE
Ataque Temp. Daño Temporal

VELOCIDAD BASE
Vel. de Nado
Vel. de Vuelo

Vel. trepando
Vel. de Cavar
Vel Temp

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA
Mod de Tamaño
Misc

BMC = Ataque Base + FUE +

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

DMC = 10 + FUE + DES +

DEFENSA

TIROS DE SALVACIÓN

CLASE DE ARMADURA
Armadura y Escudo
Mod de 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

APTITUDES DE COMBATE

EFFECTOS