

Owner's  
Level

Crystal Name

PERSONALIDADE

- ☐ Artista
- ☐ Bully
- ☐ Covarde
- ☐ Amigável
- ☐ Hero
- ☐ Liar
- ☐ Meticulous
- ☐ Ligeiro
- ☐ Observant
- ☐ Poised
- ☐ Resolvido
- ☐ Sage
- ☐ Mente-única
- ☐ Sneaky
- ☐ Simpatico
- ☐

Habilidades

Pontos de  
Habilidade

Modificador de Habilidade

Habilidade

FOR

CON

DES

INT

SAB

CAR

Bônus INT

FOR

CON

DES

INT

SAB

CAR

Modificador de Habilidade = Valor Total de Habilidade - 10

CRISTAL PSÍQUICO

Owner's Level	Granted Abilities	Armadura Natural	Bônus INT
	<b>Alertness *</b> Improved Evasion Self-propulsion		
1	<input type="checkbox"/> Shared Powers Sighted Telepathic Link	+0	+0
3	<input type="checkbox"/> Deliver Touch Powers	+1	+1
5	<input type="checkbox"/> Telepathic Speech	+2	+2
7		+3	+3
9	<input type="checkbox"/> Flight	+4	+4
11	<input type="checkbox"/> Power Resistance	+5	+5
13	<input type="checkbox"/> Sight Link	+6	+6
15	<input type="checkbox"/> Canalizar Poder	+7	+7
17		+8	+8
19		+9	+9
* Applies to owner when within 5 ft			

PERÍCIAS

Bônus de Perícias		Owner's Ranks	Outros
Sem Treinamento			
Avaliar		INT	
Autohipnose		SAB	
Equilíbrio		DES	
Blefar		CAR	
Escalar		DES	+8
Concentração		CON	
Decifrar Escrita		INT	
Diplomacia		CAR	
Desabilitar Dispositivo		INT	
Disfarçar		CAR	
Arte da Fuga		DES	
Forja		INT	
Obter Informação		CAR	
Adestrar Animal		CAR	
Curar		SAB	
Esconder		DES	
Intimidar		CAR	
Saltar		FOR	
Ouvir		SAB	
Furtividade		DES	
Abrir Fechaduras		DES	
Psicraft		INT	
Montaria		DES	
Procurar		INT	
Sentir Motivação		SAB	
Prestidigitação		DES	
Arte da Magia		INT	
Observar		SAB	
Sobrevivência		SAB	
<input type="checkbox"/> Rastrear <input type="checkbox"/> Treinado		SOBREVIVÊNCIA	
Nadar		FOR	
Arte da Fuga		DES	
Usar Dispositivo Magico		CAR	
Use Psionic Device		CAR	
Usar Cordas		DES	
Conhecimento: Psionicos		INT	
	<input type="checkbox"/>		
	<input type="checkbox"/>		

CURA

PONTOS DE VIDA

Armadura

pv

pv

COMBATE

BASE DE ATAQUE

ATAQUE TEMPORÁRIO

+

+

INICIATIVA  
BÔNUS

INIC

with Self-propulsion:  
Basic Speed

30 m 6 m²

with Flight:  
Velocidade de Voo

50 m 10 m²

AGARRAR BÔNUS

=

+

FOR

-

12

+

TESTES DE RESISTÊNCIA

Fortitude Resistência

FORT

=

CON

+

+

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF

=

DES

+

+

VONTADE RESISTENCIA

VONTADE

=

SAB

+

+

- ☐ Evasão
- ☐ Resistência
- ☐ Aumentada Evasão
- ☐ Sentir Armadilhas

EFEITOS

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

ATAQUES

Alcance

m

m²

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

Alcance

m

m²

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

Alcance

m

m²

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

Armadura

CLASSE DE ARMADURA

CA

=

10

+

DES

+

+

4

+

DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADURA

CA

=

10

/

+

+

4

+

TOQUE CLASSE DE ARMADURA

CA

=

10

+

DES

/

+

4

+

CA TemporáriaPower Resistance Redução de Dano

CA

/

Habilidades de Combate