FORMA SELVAGEM	Tipo da Criatura	Modificador de Tamanho
Habilidades	ATAQUE	ES
Pontos de Habilidadlem Bônus TelModificador Bônus Habilidade		
FOR FOR	Alcance Bônus de Ataqu	e Dano Crítico
DES DES	m m²	
CON		
Ability Modifier = (Total Ability Score - 10) ÷ 2	Alcance Bônus de Ataqu	e <u>Dano</u> Crítico
COMBATE		
INICIATIVA BÔNUS Outros Iniciativa	m m²	
INIC = DES+		
VELOCIDADE Deslocamento Tempo	Alcance Bônus de Ataqu	e Dano Crítico
m m² m m²	m m²	
MANOBRAS DE COMBATE *		
MANOBRA DE COMBATIModificador de BÔNUS Tamanho Outros	Bônus de Ataqu	e Dano Crítico
Ata	Alcance	
BMC = 9 + FOR + 11 +	m m²	
MANOBRA DE COMBATE Modificador DEFENCIVA	MeoEsificiado r de Deflexão Bônus Modifica Base de Ataque Tama	
DMC = 10 + FOR + DES +	_ + + (BBA) + 1	+ +
CLASSE DE ARMADUR	A	SAVES
Armadura Nat wad id	icador de nanho Outros Fortitude Resis	Base Outros Temporário
CA = 10 + DES + -		
SURPRESA CLASSE DE ARMADURA		
CA = 10 / + -	REFLEXO RESIS	
TOQUE CLASSE DE ARMADURA	REF = DES	++
CA = 10 + DES / -	PO	ORTRAIT ,
CA - 10 + DES / -	"1 <u>"</u>	
CA TemporáriaResistência Mágica Redução de Dano		
CA /		
HABILIDADE ESPECIA	L	

FORMA SELVAGEM	Tipo da Criatura	Modificador de Tamanho
Habilidades *	ATAQU	ES
Pontos de HabilidadItem Bônus TelModificador Habilidad	de	
FOR FOR	Alcance Bônus de Ataq	ue Dano Crítico
DES DES	m m²	
CON		
Ability Modifier = (Total Ability Score - 10) ÷ 2	Alcance Bônus de Ataq	ue Dano Crítico
COMBATE	m m²	
INICIATIVA BÔNUS Outros Iniciativa	111 111	
INIC = DES+		
VELOCIDADE Deslocamento Tempo	Alcance Bônus de Ataq	ue Dano Crítico
m m² m m²	m m²	
MANOBRAS DE COMBATE		
MANOBRA DE COMBATModificador de	Bônus de Atag	ue Dano Crítico
BÖNUS BUTTON Tamanho Outros	Alcance	Duno ontico
BMC = # +FOK + 11. +	m m²	
MANOBRA DE COMBATE Modificador	Modifisiquador de Deflexão Bônus Modifi Base de Ataque Tan	cador de Bônus de nanho Outros Moral
DMC = 10 + FOR + DES +	+ + BBA +	+ +
CLASSE DE ARMADUR	A	SAVES
Armadura Nat wad ii CLASSE DE ARMADURA Ta	icador de manho Outros Fortitude Resi	Base Outros Temporár stência
CA = 10 + DES + -	+ FORT = CON	+ +
SURPRESA CLASSE DE ARMADURA	REFLEXO RES	ISTÊNCIA
CA = 10 / + -	†† + REF = DES	+ +
TOQUE CLASSE DE ARMADURA	P	ORTRAIT
CA = 10 + DES / -		ORTRAIT *
A TemporáriaResistência Mágica Redução de Dano		
CA /		
HABILIDADE ESPECIA	L	