	/ MONTARIA / CRIATURA INVOCADA	ATAQUES INICIATIVA
Nome da Criatura	Idade Nível da Nível Criatura Graduações Ajuste	INICIATIVA BÔNUS Outros
Tipo da Criatura Subtipo	Peso	Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico INIC = DES +
	kg Effective Hit die	m m ² VELOCIDADE
******	Altura	VELOCIDADE/BASICIA de Naditelocidade de Vôo
Genero	PERÍCIAS d	Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico m m² m m² m m²
Modificador de Tamanho	Graduações Outros	BASE DE ATAQUE
Habilidades ,		BASE DE ATAQUE ATAQUE TEMBANO TEMPOTANO
Pontos de ltem Modificador deônus Tem Habilidade Bônus Habilidade		Bônus de Ataque Dano Crítico
FOR FOR		Alcance
DES DES		m m² AGARRAR
		Modificador de Bônus de Ataque Dano Crítico AGARRAR BONUS Tamanho Outros
CON CON		Alcance Bollus de Ataque Ballo Citico Servicio S
INT INT		m m² CURA
SAB SAB SAB		PONTOS DE VIDAerimentos/ Morrenda Estável não letal Inconsciente
CAR CAR		pv pv pv
Modificador de Habilidade = Valor Total de Habilidade - 10)	÷ 2	TESTES CLASSE DE ARMADURA
EQUIPAMENTO		Teste Base Outros Temporário Armadura Modificado mules Modificado
		FORT = CON + + CA = 10 + DES + - +
		REFLEXO RESISTÊNCIA DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADURA
		REF = DES + + CA = 10 / + - +
	TALETOS E HABILIDADES ESPECIAIS	VONTADE RESISTENCIA TOQUE CLASSE DE ARMADURA
		VONTABE SAR + + CA = 10 + DES / - +
Imagem		CA Temporária Resistência Mágica Redução de Dano
		CA /
		EFEITOS HABILIDADE ESPECIAL
OL OL		
TREINAMENTO		
TRE		