FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOUNT / SUMMONED CREATURE **CURA** Nome da Criatura PONTOS DE VIDAerimentos/ ☐ Morrendo ☐ Estável não letal 🔲 Inconsciente Creature Level pν p۷ pv | Tipo da Criatura Peso Altura m HITT DICE **ATAQUES** COMBATE kg INICIATIVA BÔNUS PERÍCIAS = DES + Graduações Outros Bônus de Ataque Dano Crítico Alcance BASE DE ATAQUE ATAQUE TEMPano Temporário Modificador de Tamanho m m² Habilidades VELOCIDADE/dBoASECIA de Nada/relocidade de Vôo Pontos de Item Bônuls/Iodificador deônus Tem Bônus de Ataque Dano Crítico Habilidade Habilidade m m² m m² **FOR** m^2 Velocidade de Escal/alocidade de Carralocamento Tempora DES m m² m m² m m² Bônus de Ataque Dano Crítico CON 🧸 MANOBRAS DE COMBATE 🖟 Alcance MANOBRA DE COMBARTECador de Tamanho m m² INT BÔNUS Munição **SAB** +FOR -**CAR** MANOBRA DE COMBATE Modificador de Estatoidialicador de BônusModificador de Tamanho Bônus Moral DEFENCIVA Deflexão Base de Ataque Modificador de Habilidade = Valor Total de Habilidad += 10 + FOR + DES + **EOUIPAMENTO DEFESA** TESTES DE RESISTÊNCIA Armadura M dEdictionador de Tamar Diotros Teste Base Outros Temporário Fortitude Resistência CLASSE DE ARMADURA = 10 + DES +FORT = CON +**DESPREVINIDO** CLASSE DE ARMADURA REFLEXO RESISTÊNCIA TALETOS E HABILIDADES ESPECIAIS = 10 REF = DES + TOQUE CLASSE DE ARMADURA **VONTADE RESISTENCIA** Imagem = 10 + DESNTADESAB + CA TemporáResistência Mágica Redução de Dano □ Evasão □ Resistência CA Habilidades de Combate **EFEITOS** TRAINING