

FORMA SELVAGEM

Druida

Tipo da Criatura

Tamanho

Habilidades

Pontos de Habilidade

Item Bônus

Bônus Temp

Modificador de Habilidade

FOR

DES

CON

Modificador de Habilidade = Valor Total de Habilidade - 10) ÷ 2

COMBATE

INICIATIVA BÔNUS

Outros

Iniciativa

INIC = DES +

VELOCIDADE

m

m²

Deslocamento Temporário

AGARRAR BÔNUS

se de Ataque

Mod. de Tamanho x4

Outros

= +FOR + X 4 +

TESTES

Base

Outros

Temporário

Fortitude Resistência

FORT = CON + +

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF = DES + +

Imagem

ATAQUES

Alcance

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

Alcance

m

m²

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

Alcance

m

m²

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

Alcance

m

m²

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

CLASSE DE ARMADURA

Armadura

Modificadores

CLASSE DE ARMADURA

CA = 10 + DES + - +

DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADURA

CA = 10 / + - +

TOQUE CLASSE DE ARMADURA

CA = 10 + DES / - +

CA Temporária

Resistência Mágica

Redução de Dano

HABILIDADE ESPECIAL

FORMA SELVAGEM

Druida

Tipo da Criatura

Tamanho

Habilidades

Pontos de Habilidade

Item Bônus

Bônus Temp

Modificador de Habilidade

FOR

DES

CON

Modificador de Habilidade = Valor Total de Habilidade - 10) ÷ 2

COMBATE

INICIATIVA BÔNUS

Outros

Iniciativa

INIC = DES +

VELOCIDADE

m

m²

Deslocamento Temporário

AGARRAR BÔNUS

se de Ataque

Mod. de Tamanho x4

Outros

= +FOR + X 4 +

TESTES

Base

Outros

Temporário

Fortitude Resistência

FORT = CON + +

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF = DES + +

Imagem

ATAQUES

Alcance

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

Alcance

m

m²

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

Alcance

m

m²

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

Alcance

m

m²

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

CLASSE DE ARMADURA

Armadura

Modificadores

CLASSE DE ARMADURA

CA = 10 + DES + - +

DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADURA

CA = 10 / + - +

TOQUE CLASSE DE ARMADURA

CA = 10 + DES / - +

CA Temporária

Resistência Mágica

Redução de Dano

HABILIDADE ESPECIAL