

FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOUNT / SUMMONED CREATURE

Nome da Criatura Idade Creature Level

Tipo da Criatura Subtype Peso Altura HIT DICE d

Gender Modificador de Tamanho

HABILIDADES

FOR DES CON INT SAB CAR

Ability Modifier = (Total Ability Score - 10) ÷ 2

EQUIPAMENTO

TALETOS E HABILIDADES ESPECIAIS

TRAINING

CURA

PONTOS DE VIDA Morrendo Estável não letal Unconscious

hp

COMBATE

INICIATIVA BÔNUS Outros

INIC = DES +

BASE DE ATAQUE ATAQUE TEMPORÁRIO

VELOCIDADE DE NADA VELOCIDADE DE VÔO

Velocidade de Escalada Velocidade de Cavaracamento Temporário

MANOBRAS DE COMBATE

MANOBRAS DE COMBATE Modificador de Tamanho Outros

BMC = +FOR -

MANOBRAS DE COMBATE Modificador de Tamanho Outros

DMC = 10 + FOR + DES +

DEFESA

DEFESA

CLASSE DE ARMADURA Armadura e Estabilidade Modificador de Tamanho Outros

CA = 10 + DES +

SURPRESA CLASSE DE ARMADURA

CA = 10 / +

TOQUE CLASSE DE ARMADURA

CA = 10 + DES / +

CA Temporária Resistência Mágica Redução de Dano

CA

Habilidades de Combate

ATAQUES

Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico

Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico

Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico

Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico

Munição

Modificador de Deflexão Bônus Modificador de Tamanho Outros Bônus de Moral

SAVING THROWS

Fortitude Resistência

FORT = CON +

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF = DES +

VONTADE RESISTÊNCIA

VONTADE = SAB +

Evasão Resistência

EFEITOS