

FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOUNT / SUMMONED CREATURE

Nome da Criatura Idade Creature Level

Tipo da Criatura Subtipo Peso Altura HIT DICE d

Gênero Modificador de Tamanho

HABILIDADES

FOR DES CON INT SAB CAR

Modificador de Habilidade = Valor Total de Habilidade

EQUIPAMENTO

TALETOS E HABILIDADES ESPECIAIS

Imagem TRAINING

CURA

PONTOS DE VIDA Morrendo Estável não letal Inconsciente

COMBATE

INICIATIVA BÔNUS

INIC = DES +

BASE DE ATAQUE ATAQUE TEMPORÁRIO

VELOCIDADE BÁSICA

Velocidade de Escalada Velocidade de Cavalocamento Temporário

MANOBRAS DE COMBATE

MANOBRAS DE COMBATE

BÔNUS

BMC = +FOR -

MANOBRAS DE COMBATE

DEFENSIVA

DMC = 10 + FOR + DES +

DEFESA

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

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

Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico

Munição

Modificador de Estabilidade Modificador de Deflexão Bônus Modificador de Tamanho Bônus Moral

TESTES DE RESISTÊNCIA

Fortitude Resistência

FORT = CON + +

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF = DES + +

VONTADE RESISTENCIA

VONTADE = SAB + +

Evasão Resistência