FORMA SELVAGEM

Tipo da Criatura

Mod cador de Tamanho

Habilidades Pontos de Item BônusBôrMødificador de Habilidade	Habil	ATAQUE		*
FOR	Alcance	Bônus de Ataqu	e Dano	Crítico
DES DES	S m	m²		
CON	1			
Modificador de Habilidade = Valor Total de Habil	idade -10) ÷ 2	Bônus de Ataqu	e Dano	Crítico
COMBATE		m² (
INICIATIVA BÔNUS Outros Iniciativ	ra m	111-		
INIC = DES+				
VELOCIDADE Deslocamento Tem	porái Alcance	Bônus de Ataqu	e Dano	Crítico
m m² m n	n² m	m²		
MANOBRAS DE COMBATE	7			
MANOBRA DE COMBASTICADOR de Tamanho		Bônus de Ataqu	e Dano	Crítico
BMC = # +FOR + # +	ros Alcance	Dollus de Ataqu	Dallo	Citico
BMC = +FOR + 11 +	m	m²	J <u></u>	
MANOBRA DE COMBATE Modificad DEFENCIVA	orollokoledsfijedavdaordeBl	DÔeMeksãBASE DIMANTANQHoleor	de Tamanho Outros	Bônus Moral
DMC = 10 + FOR + DES +	+	+ (BBA) + n	+	+
CLASSE DE ARMADU	JRA	T	ESTES	#
Armadura/Modificio	aldor de Tamanho Outro	os Fortitude Resis		os Temporário
CA = 10 + DES + -	+	FORT = CON-		
CA = 10 + DES + - DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADUR	+ A	FORT = CON-	++	
	+	FORT = CON-	+ + STÊNCIA	
DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADUR	A +	FORT = CON- REFLEXO RESIS REF = DES-	+ + STÊNCIA + +	
DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADUR CA = 10 / + -	A + + + + + + + + + + + + + + + + + + +	FORT = CON- REFLEXO RESIS REF = DES-	+ + STÊNCIA	
DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADUR CA = 10	ii + ii +	FORT = CON- REFLEXO RESIS REF = DES-	+ + STÊNCIA + +	
DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADUR CA = 10	ii + ii +	FORT = CON- REFLEXO RESIS REF = DES-	+ + STÊNCIA + +	
DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADUR CA = 10	+ + nno	FORT = CON- REFLEXO RESIS REF = DES-	+ + STÊNCIA + +	
DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADUR CA = 10	+ + nno	FORT = CON- REFLEXO RESIS REF = DES-	+ + STÊNCIA + +	
DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADUR CA = 10	+ + nno	FORT = CON- REFLEXO RESIS REF = DES-	+ + STÊNCIA + +	
DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADUR CA = 10	+ + nno	FORT = CON- REFLEXO RESIS REF = DES-	+ + STÊNCIA + +	

F	0	R	N	1	4	S	El	\Box	7A	G	El	V	[
---	---	---	---	---	---	---	----	--------	----	---	----	---	---

Tipo da Criatura

Mod cador de Tamanho

Habilidades	*	ATAQUES		" (
Pontos de Item BônusBôr Mođific ador de Habi Habilidade				
FOR FOR	Alcance	Bônus de Ataque	Dano	Crítico
DES DES	m	m²		
CON				
Modificador de Habilidade = Valor Total de Habilidad	e -10) ÷ 2 Alcance	Bônus de Ataque	Dano	Crítico
NICIATIVA BÔNUS Outros Iniciativa	m	m²		
INIC = DES +				
VELOCIDADE Deslocamento Tempora	Alaanaa	Bônus de Ataque	Dano	Crítico
	m Alcance	m^2		
m m² m m² MANOBRAS DE COMBATE				
MANOBRA DE COMBAGNICAdor de Tamanho		Dânus de Atanus		0.43
BÔNUS DE Outros	Alcance	Bônus de Ataque	Dano	Crítico
BMC = + + + + + +	m	m²		
MANOBRA DE COMBATE Modificador de DEFENCIVA	koEksfqciadaordeBOeKNk	el£sãBASE DModdiAfQel√e£orde Ta	manho Outros	Bônus Mora
DMC = 10 + FOR + DES +	++	BBA +	+	+
CLASSE DE ARMADURA		TES		, (
ArmaduraMoalificaaldor CLASSE DE ARMADURA	de Tamanho Outros	Fortitude Resistên		os Temporári
CA = 10 + DES + -	+	FORT = CON+	+	
DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADURA	2.	REFLEXO RESISTÊ	NCIA	
CA = 10 / +	+	REF = DES +	+	
TOQUE CLASSE DE ARMADURA	a	Ima	gem	
CA = 10 + DES / -	<u>''</u> +			
CA TemporáriaResistência Mágica Redução de Dano				
CA /				
HABILIDADE ESPECIAI				
		Į.		J