

## FORMA SELVAGEM

Tipo da Criatura



Modificador de Tamanho

Habilidades			
Pontos de Habilidade	Item Bônus	Bônus Total	Modificador de Habilidade

FOR \_\_\_\_\_

DES \_\_\_\_\_

CON \_\_\_\_\_

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

### COMBATE

INICIATIVA BÔNUS Outros Iniciativa

INIC = DES + \_\_\_\_\_

VELOCIDADE Deslocamento Temporário

\_\_\_\_\_ m m² \_\_\_\_\_ m m²

### MANOBRAS DE COMBATE

MANOBRAS DE COMBATE BÔNUS Modificador de Tamanho Outros

BMC = +FOR + \_\_\_\_\_

MANOBRAS DE COMBATE DEFENSIVA Modificador de Estabilidade Modificador de Defesa Base de Ataque Tamanho Outros Bônus Moral

DMC = 10 + FOR + DES + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + BBA + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

### CLASSE DE ARMADURA

CLASSE DE ARMADURA Armadura Natural 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 /

### HABILIDADE ESPECIAL

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### ATAQUES

Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² \_\_\_\_\_

Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² \_\_\_\_\_

Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² \_\_\_\_\_

Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² \_\_\_\_\_

Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² \_\_\_\_\_

### SAVES

Fortitude Resistência Base Outros Temporário

FORT = CON + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF = DES + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

### PORTRAIT

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## FORMA SELVAGEM

Tipo da Criatura



Modificador de Tamanho

Habilidades			
Pontos de Habilidade	Item Bônus	Bônus Total	Modificador de Habilidade

FOR \_\_\_\_\_

DES \_\_\_\_\_

CON \_\_\_\_\_

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

### COMBATE

INICIATIVA BÔNUS Outros Iniciativa

INIC = DES + \_\_\_\_\_

VELOCIDADE Deslocamento Temporário

\_\_\_\_\_ m m² \_\_\_\_\_ m m²

### MANOBRAS DE COMBATE

MANOBRAS DE COMBATE BÔNUS Modificador de Tamanho Outros

BMC = +FOR + \_\_\_\_\_

MANOBRAS DE COMBATE DEFENSIVA Modificador de Estabilidade Modificador de Defesa Base de Ataque Tamanho Outros Bônus Moral

DMC = 10 + FOR + DES + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + BBA + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

### CLASSE DE ARMADURA

CLASSE DE ARMADURA Armadura Natural 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 /

### HABILIDADE ESPECIAL

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### ATAQUES

Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² \_\_\_\_\_

Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² \_\_\_\_\_

Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² \_\_\_\_\_

Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² \_\_\_\_\_

Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² \_\_\_\_\_

### SAVES

Fortitude Resistência Base Outros Temporário

FORT = CON + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF = DES + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

### PORTRAIT

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_