FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOUNT / SUMMONED CREATURE CURA Nome da Criatura PONTOS DE VIDA erimentos/ ☐ Morrendo ☐ Estável não letal Unconscious Creature Level hp hp hp (Tipo da Criatura Subtype Peso Altura m DICE COMBATE **ATAQUES** kg INICIATIVA BÔNUS PERÍCIAS = DES + Ranks Outros Bônus de Ataque Dano Crítico Alcance BASE DE ATAQUE ATAQUE TEMPano Temporário m m² Habilidades VELOCIDADE de Madatelocidade de Vôo Pontos de Item Modificador deônus Tem Bônus de Ataque Dano Crítico Habilidade Bônus Habilidade m m² m m² FOR m² Velocidade de Escalatocidade de Carratocamento Temporá DES m m² m m² m m² Bônus de Ataque Dano Crítico CON Alcance 🔻 MANOBRAS DE COMBATE 🗾 MANOBRA DE COMBATE Modificador de m m² INT BÔNUS Tamanho Outros Municão **SAB** = + FOR -**CAR** MANOBRA DE COMBATE Modificador de Estatoidialicador de Bônus Modificador de Bônus Moral DEFENCIVA Deflexão Base de Ataque Tamanho Ability Modifier = (Total Ability Score - 10) ÷ 2 = 10 + FOR + DES + **EQUIPAMENTO** DEFESA **SAVING THROWS** Armadura e Estatodorificador de Outros Teste Base Outros Temporário Fortitude Resistência Tamanho CLASSE DE ARMADURA FORT = CON+ = 10 + DES + SURPRESA CLASSE DE ARMADURA REFLEXO RESISTÊNCIA TALETOS E HABILIDADES ESPECIAIS = 10 + REF = DES + **TOQUE CLASSE DE ARMADURA VONTADE RESISTENCIA PORTRAIT** = 10 + DES NTADE SAB + CA TemporáResistência Mágica Redução de Dano □ Evasão □ Resistência CA Habilidades de Combate **EFEITOS**