

FAMILIAR / COMPANHEIRO ANIMAL / MONTARIA / CRIATURA INVOCADA

Nome da Criatura Idade Nível da Criatura

Tipo da Criatura Subtipo Peso Altura DADOS DE VIDA

Gênero Modificador de Tamanho

HABILIDADES

Pontos de Habilidade	Item Bônus	Modificador de Habilidade	Bônus Temp
FOR		FOR	
DES		DES	
CON		CON	
INT		INT	
SAB		SAB	
CAR		CAR	

Modificador de Habilidade = Valor Total de Habilidade

EQUIPAMENTO

TALETOS E HABILIDADES ESPECIAIS

Imagem

CURA

PONTOS DE VIDA Alimentos/ Morrendo Estável não letal Inconsciente

COMBATE

INICIATIVA BÔNUS Outros

INIC = DES +

BASE DE ATAQUE ATAQUE TEMP Dano Temporário

VELOCIDADE DE NADA VELOCIDADE DE VÔO

Velocidade de Escalada Velocidade de Cavalocamento Temporário

MANOBRAS DE COMBATE

MANOBRAS DE COMBATE Modificador de Tamanho Outros

BMC = +FOR - +

MANOBRAS DE COMBATE Modificador de Estabilidade Modificador de Deflexão Bônus Modificador de Tamanho Outros Bônus de Moral

DMC = 10 + FOR + DES + + + BBA - + +

DEFESA

CLASSE DE ARMADURA Armadura e Estabilidade Modificador de Tamanho

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