FORMA SELVAGEM	Tipo da Criatura	Modificador de Tamanho
Habilidades	ATAQUES	, (
Pontos de Item Bônus Te M odificador de Habilidade Bônus Habilidade		
FORFOR	Alcance Bônus de Ataque	Dano Crítico
DES DES	m m²	
CON		
Modificador de Habilidade = Valor Total de Habilidade COMBATE	Alcance Bônus de Ataque	Dano Crítico
INICIATIVA BÔNUS Outros Iniciativa	m m²	
INIC = DES+		
VELOCIDADE Deslocamento Temporá	Alcance Bônus de Ataque	Dano Crítico
m m² m m²	m m²	
MANOBRAS DE COMBATE		
MANOBRA DE COMBAT™ odificador de BÔNUS ➡ Tamanho Outros	Alcance Bônus de Ataque	Dano Crítico
BMC = + + + + + + + + + + + + + + + + + +	m m²	
MANOBRA DE COMBATE Modificador de DEFENCIVA	Est quivi acador de Bônus Modificador Deflexão Base de Ataque Tamanho	Dollao ac
DMC = 10 + FOR + DES +	+ + BBA + 🙌	+ +
CLASSE DE ARMADURA	TES	STES
Armadura Modific CLASSE DE ARMADURA Natural Tam		Base Outros Temporário ncia
CA = 10 + DES + - 1	+ FORT = CON+	+
DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADURA	REFLEXO RESIST	ÊNCIA
CA = 10 / + - 1	+ REF = DES +	+
TOQUE CLASSE DE ARMADURA	Ima	ngem
CA = 10 + DES / -	+	.Bem
CA TemporáriaResistência Mágica Redução de Dano		
CA /		
HABILIDADE ESPECIAL		

FORMA SELVAGEM	Tipo da Criatura	Modificador de Tamanho
Habilidades	ATAQUES	,
Pontos de Item Bônus Te M odificador de Habilidade Bônus Habilidade		
FOR	Alcance Bônus de Ataque	Dano Crítico
DES	m m²	
CON		
Modificador de Habilidade = Valor Total de Habilidade	3-10) ÷ 2 Alcance Bônus de Ataque	Dano Crítico
COMBATE	$m m^2$	
NICIATIVA BÔNUS Outros Iniciativa		
INIC = DES+		
ZELOCIDADE Deslocamento Temporá	Alcance Bônus de Ataque	Dano Crítico
m m² m m²	m m²	
MANOBRAS DE COMBATE		
MANOBRA DE COMBATIModificador de BÔNUS Tamanho Outros	Alcance Bônus de Ataque	Dano Crítico
BMC = # +FOR + 11 +	m m²	
MANOBRA DE COMBATE Modificador de	Est opoid iácador de Bônus Modificador de Deflexão Base de Ataque Tamanho	
DMC = 10 + FOR + DES +	+ + BBA + 1 +	+
CLASSE DE ARMADURA	TEST	FS
Armadura Modific CLASSE DE ARMADURA Natural Tam	ador de Bas	e Outros Temporár
CA = 10 + DES + - 1	+ FORT = CON+	+
DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADURA	REFLEXO RESISTÊN	
CA = 10 / + - 1	+ REF = DES +	+
FOQUE CLASSE DE ARMADURA		<u>_'</u>
CA = 10 + DES / - 1	+ Imag	em 🗾
A TemporáriaResistência Mágica Redução de Dano		
CA /		
HABILIDADE ESPECIAL		

Tipo da Criatura

Modificador de