WILD SHAPE Nivel de Druida	Creature Type	Mod de Tamaño	WILD SHAPE	livel de Creature Type Druida	<b>p</b> il
CARACTERÍSTICAS	ATAQUES	*	CARACTERÍST	ICAS /	ATAQUES
Puntuación de Bon Temp Mod Característica Objeto Bonus Característica	a			Temp Mod Bonus Característica	
FUEFUE	Alcance Bon de Ataque	Daño Crítico	FUE	FUE	Bon de Ataque Daño
DES DES	ft c		DES	DES ft	c
CON			CON	CON	
Ability Modifier = (Total Ability Score - 10) ÷ 2  COMBAT	Alcance Bon de Ataque	Daño Crítico	Ability Modifier = (Total Abilit	Alcalice	Bon de Ataque Daño
INITIATIVE BONUS Misc Initiative	ft c		INITIATIVE BONUS Mis	c Initiative ft	c
INIC = DES+			INIC = DES+		
VELOCIDAD Vel Temp	Alcance Bon de Ataque	Daño Crítico	VELOCIDAD	Vel Temp Alcance	Bon de Ataque Daño
ft c ft c	ft c		ft c	ft c ft	c
MANIOBRAS DE COMBATE  COMBAT MANOEUVRE BONUS  Mod de Tamaño Misc  BMC =   E E E E E E E E E E E E E E E E E E	Alcance Bon de Ataque	Daño Crítico		Mod de Tamaño Misc Alcance	Bon de Ataque Daño
COMBAT MANOEUVRE DEFENCE  Mod c Esquiv	va Desvío Ataque Base Tamaño	Bon de Misc Moral	COMBAT MANOEUVRE DEFENCE	Mod de Mod de Esquiva Desvío	Bonificador de Mod de Ataque Base Tamaño Misc
		++	DMC = 10 + FUE +	<del></del>	
		ciones - Cio	CLASE DE CLASE DE	ARMADURA  Armadura Mod de Misc Natural Tamaño Modifier	SALVACIONES  Base Misc  FORTITUDE SAVE
CA = 10 + DES + -	+ FORT = CON+	+	CA = 10 + DES		FORT = CON+ +
FLAT-FOOTED ARMOUR CLASS	REFLEX SAVE		FLAT-FOOTED ARMOUR C		REFLEX SAVE
CA = 10 / + -	+ REF = DES +	+	CA = 10 /	+ 10 +	REF = DES + +
TOUCH ARMOUR CLASS  CA = 10 + DES / -	+ PORT	PRAIT	TOUCH ARMOUR CLASS  CA = 10 + DES	/ - m +	PORTRAIT
CA Temp Resistencia a Conjur®educción de Daño			CA Temp Resistencia a Conjur®	seducción de Daño	
CA			CA	1	
SPECIAL ABILITIES	7		SPECIAL	ABILITIES	

Mod de Tamaño

Crítico

Crítico

Crítico

Crítico

Bon de

Moral

Temp