NPC	Classe	Nível CR	×	CURA		*
Raça	PERÍCIAS		PONTOS DE VIDAerimentos/	□ N	lorrendo ☐ Estável não let	al 🗆 Inconciênte
, individual control of the control		Ranks Outros	hp		hp	hp
ON COCCO			COMBATE	X	ATAQUES	*
Habilidades			INICIATIVA BÔNUS Outros			
Pontos de Item Modificador deônus Tem			INIC = DES +	Alcance	Bônus de Ataque Da	ano Crítico
Habilidade Bônus Habilidade FOR FOR			BASE DE ATAQUE ATAQUE TEMPano Temporário	m i	m^2	
			+ +			
DES DES			VELOCIDADE com ArmaduPaslocamento Temporá		Bônus de Ataque Da	ano Crítico
CON			m m ² m m ² m m ²	Alcance	?	
INT INT			Nadar Voar Escalar	m I	m² L	
SAB SAB			m m ² m m ² m m ²		Dânus de Atanus	0.41
CAR CAR			MANOBRAS DE COMBATE	Alcance	Bônus de Ataque Da	ano Crítico
Ability Modifier = (Total Ability Score - 10) ÷ 2			MANOBRA DE COMBATE Modificador de BÔNUS Tamanho Outros	m i		
EQUIPAMENTO .			BMC = +FOR + +	Munição	# 000	
			MANOBRA DE COMBATE	dificador Me dificad		Bônus Moral
Patrimônio			DEFENCIVA	Tamanho Deflex		Bollus Moral
			$\boxed{\text{DMC}} = 10 + \frac{8}{9} + \text{FOR} + \text{DES} +$	+	+	+
			DEFESA	<i>*</i>	SAVING THI	ROWS
			Armadura e Es ôdiolo ifica CLASSE DE ARMADURA Tama		Teste Bas Fortitude Resistência	e Outros Temporário
Patrimônio			CA = 10 + DES + -	+	FORT = CON+	
			SURPRESA CLASSE DE ARMADURA		REFLEXO RESISTÊNCI	
			CA = 10 / + -	+	REF = DES +	+
			TOQUE CLASSE DE ARMADURA		VONTADE RESISTENC	ΤΔ
Patrimônio			CA = 10 + DES / -	- I	ONTADE SAB +	+
			CA Temporári Resistência Mágica Redução de Dano		□ Evasão □ Resistência	
Inventario	NOTAS	,	CA			
			Habilidades de Combate	,		
					EFEITO	S
					FEIIO	, ,
				_		