Classe Nível CR PONTOS DE VIDAerimentos/ Raça Raça Perícias Perícias Perícias Pontos Perícias Pontos Pontos Pontos DE VIDAerimentos/ Pontos DE VIDAERIMENTOS DE VIDAERIMENTO	Inconciênte hp
hn hn	hp
COMBATE ATAQUES	,
Habilidades Uniciativa Bonus Outros	
Pontos de Habilidadtem Modificador disonus Tem Bônus de Ataque Dano Alcance	Crítico
BASE DE ATAQUE TEMBano Temporário m m²	
DES DES VELOCIDADE com Armadu@aslocamento Temporá lo Bônus de Ataque Dano	Crítico
CON ON O	
INT Nadar Voar Escalar	
SAB SAB	Crítico
CAR CAR Alcance	Crítico
MANOBRA DE COMBAT Modificador de Ability Modifier = (Total Ability Score - 10) ÷ 2 MANOBRA DE COMBAT Modificador de BÔNUS Tamanho Outros	
Ability Modifier = (Total Ability Score - 10) ÷ 2 EQUIPAMENTO BÔNUS Tamanho Outros Hunição Munição ## FOR + +	
MANOBRA DE COMBATE Madificator de Deflação	onus de
Patrimônio DEFENCIVA DEFENCIVA Tamanho Outros	Moral
DMC = 10 + + + + + + + + + + + + + + + + + +	
DEFESA SAVING THROW	
Armadura e Es ôdodo ficador de Outros Teste Base Outro CLASSE DE ARMADURA Tamanho Fortitude Resistência	s Temporário
Patrimônio CA = 10 + DES + - + FORT = CON + +	
SURPRESA CLASSE DE ARMADURA REFLEXO RESISTÊNCIA	
CA = 10 / + - + REF = DES + +	
TOQUE CLASSE DE ARMADURA VONTA DE RESISTENCIA	
CA = 10 + DES / - + VONTADE SAB+ +	
CA Temporári Resistência Mágica Redução de Dano Evasão 🗆 Resistência	
Inventario NOTAS CA	
Habilidades de Combate	
EFEITOS	-