NPC	Classe	Nível CR	X	CURA		,
Raça	PERÍCIAS		PONTOS DE VIDAerimentos/	N	Morrendo ☐ Estável não leta	I ☐ Inconciênte
		Graduações Outros	hp		hp	hp
FEMINING PROPERTY OF THE PROPE			COMBATE INICIATIVA BÔNUS Outros	X.	ATAQUES	*
Habilidades .						
Pontos de Item <b>\Boûdiús</b> ador de HabûlûdadeTem Habilidade			INIC = DES +	Alcance	Bônus de Ataque Dan	o Crítico
FOR FOR			BASE DE ATAQUE ATAQUE TEMPano Temporário	m	m²	
			<u> </u>			
DES DES			VELOCIDADE com Armadu@aslocamento Temporá		Bônus de Ataque Dan	o Crítico
CON CON			m m² m m² m m²	Alcance	m ?	
INT INT			Nadar Voar Escalar	m	m²	
SAB SAB			m m <sup>2</sup> m m <sup>2</sup> m m <sup>2</sup>		Dânua da Atagua	0.41
CAR CAR			· Initito Dia do	Alcance	Bônus de Ataque Dan	o Crítico
Modificador de Habilidade = Valor Total de Habilid			MANOBRA DE COMBASTAcador de Tamanho BÔNUS Outros	m	m²	
EQUIPAMENTO .			BMC = +FOR + +	Munição	# 0000	
			MANOBRA DE COMBATE Modifica	ndor Moodiafroadbod		Bônus Moral
Patrimônio			DEFENCIVA		Outros	
			DMC = 10 + + + FOR + DES +	+	_ +	+
			DEFESA	*	TESTES DE RESI	
			Armadura M Gestifucation or de CLASSE DE ARMADURA	e Tamar <b>O</b> notros	Teste Base <b>Fortitude Resistência</b>	Outros Temporário
Patrimônio			CA = 10 + DES + -	+	FORT = CON+ +	
			DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADURA		REFLEXO RESISTÊNCIA	A
			CA = 10 / + -	+	REF = DES +	
Patrimônio			TOQUE CLASSE DE ARMADURA		VONTADE RESISTENCI	A
			CA = 10 + DES / -	+ <u>v</u>	ONTADESAB+ +	
			CA TemporáriResistência Mágica Redução de Dano		☐ Evasão ☐ Resistência	
Inventario *	NOTAS	*	CA			
			Habilidades de Combate	*		
					EFEITOS	