Clas	isse Níve	CR	ONTOS DE VIDAerimentos/	CURA	☐ Morrendo Estável ná	šo lotol - r	Unconscious
Raça	PERÍCIAS	F				ao ietai - L	
	rícias +3 Rank	s Outros	hp COMBATE	1-	ATAQUES		hp
Ossam Leading			BASE DE ATAQUE ATAQUE TEMPano Temporário		ATAQUES		-
Habilidades *			+ +		Bônus de Ataque	Dano	Crítico
Pontos de Item Modificador dêônus Tem Habilidade Bônus Habilidade				Alcance	Bollus de Ataque	Dallo	Crítico
FOR FOR				m	m² L		
DES DES			INICIATIVA BÔNUS Outros				
				Alcance	Bônus de Ataque	Dano	Crítico
CON CON					m²		
INT INT			VELOCIDADE Deslocamento Temporár	10			
SAB SAB			m m² m m²		Bônus de Ataque	Dano	Crítico
CAR CAR			AGARRAR BUUS Modificador de Tamanho Outros	Alcance		Dano	
		_	= p +FOR + X 4 +	m	m² L		
Ability Modifier = (Total Ability Score - 10) ÷ 2 EQUIPAMENTO			SAVING THROWS				
2401111121110		_	Teste Base Outros Temporário	Alcance	Bônus de Ataque	Dano	Crítico
Patrimônio			Fortitude Resistência	m	m²		
ratiliono			FORT = CON+ +	l x	DEFESA		*
			REFLEXO RESISTÊNCIA	CLASSE DE AR	Armadura e E R MADURA		മാൻe s Modificado iho
			REF = DES + +		0 + DES +	-	+
Debinosti		_	VONTADE RESISTENCIA		ASSE DE ARMADURA		
Patrimônio			ONTADE SAB + +		.0 / +	-	+
			□ Evasão		E DE ARMADURA		
					o + DES /	-	+
Patrimônio			EFEITOS .		stência Mágica Redução de	Dano	
			00000	CA			
Inventario				I.	Habilidades de Co	mbate	*
inventario							
			00000				