NPC	Classe	Nível CR	×	CURA		*
Z Raça	PERÍCIAS		PONTOS DE VIDAerimentos/	☐ Morrendo	o □ Estável não letal	☐ Inconciênte
		aduações Outros	pv		pv	pv
CAN DO DE COLUMN			COMBATE	×	ATAQUES	,
Habilidades			INICIATIVA BÔNUS Outros			
Pontos de Item Bônu <b>s</b> lodificador d <b>B</b> ônus Ter Habilidade Habilidade			INIC = DES +	Alcance	ônus de Ataque Dano	Crítico
FOR FOR			BASE DE ATAQUE ATAQUE TEMPano Temporário	m m²		
			+ +			
DES DES			VELOCIDADE com Armadulas slocamento Temporá	Вс	ônus de Ataque Dano	Crítico
CON CON			m m² m m² m m²	Alcance		
INT INT			Nadar Voar Escalar	m m² L		
SAB SAB			m m <sup>2</sup> m m <sup>2</sup> m m <sup>2</sup>			
CAR CAR			MANOBRAS DE COMBATE	Alcance	ônus de Ataque Dano	Crítico
Modificador de Habilidade = Valor Total de Habi			MANOBRA DE COMBASTAcador de Tamanho BÔNUS	m m²		
EQUIPAMENTO	(		BMC = p +FOR+ +	Munição	# 00000	
			(1)			
Propriedades			MANOBRA DE COMBATE DEFENCIVA BOMBONIO	cadorde T <b>avnoahihoc</b> adorde Deflexão		Bônus Moral
			DMC = 10 + g + FOR + DES +	+ +		+
			DEFESA		ESTES DE RESIST	ÊNCIA (
	·		Armadura M Gesicfucatodor	de TamarOnotros	Teste Base O	utros Temporário
Propriedades			CLASSE DE ARMADURA		tude Resistência	
			CA = 10 + DES + -		r = CON+ +	
			DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADURA		EXO RESISTÊNCIA	
			TOQUE CLASSE DE ARMADURA		= DES + +	
Propriedades			CA = 10 + DES / -		ADE RESISTENCIA	
			CA Temporári Resistência Mágica Redução de Dano	VONTA	DESAB+ +	
	NOMAG		CA /	□ Eva	são 🗆 Resistência	
Inventario	NOTAS	*				
			Habilidades de Combate			
					EFEITOS	