NPC	Classe	Nível CR	7	×	CURA		×
Raça	PERÍCIAS		P	ONTOS DE VIDAerimentos/		Morrendo □ Estável não l	etal 🗆 Inconciênte
nava		+3Graduações Outros		pv		pv	pv
WAS CLUIN ON THE WAS CLUIN AS		_ <u> </u>	×	COMBATE INICIATIVA BÔNUS Outros		ATAQUES	*
Habilidades *				INIC = DES +			
Pontos de IMordificador de HabiliódradæTem Habilidade Bônus				BASE DE ATAQUE ATAQUE TEMPano Temporário	Alcance	Bônus de Ataque	Dano Crítico
FOR FOR				+ +	m	m²	
DES DES			_ ;	VELOCIDADE com Armadu@æslocamento Temporá	io	P	
CON CON				m m ² m m ² m m ²	Alcance		Dano Crítico
INT INT				Nadar Voar Escalar	m	m ²	
SAB SAB				m m² m m²		Bônus de Ataque [Dono Crítico
CAR CAR				MANOBRAS DE COMBATE	Alcance	Bollus de Ataque	Dano Crítico
Modificador de Habilidade = Valor Total de Habilid	lade - 10) ÷ 2			MANOBRA DE COMBATA cador de Tamanho BÔNUS Quitros	m		
EQUIPAMENTO				BMC = +FOR + +	Munição	# 000	
				MANOBRA DE COMBATE DEFENCIVA Modific			Bônus Moral
Patrimônio				DMC = 10 + + + FOR + DES +		xão Outros +	+
			<u> </u>	DEFESA		TESTES DE RES	SISTÊNCIA
			_ ' '	Armadura Modesin Grandor o		Teste Ba	se Outros Temporário
Patrimônio				CLASSE DE ARMADURA		Fortitude Resistência	
				CA = 10 + DES + -	+	FORT = CON +	+
			-	DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADURA		REFLEXO RESISTÊNO	CIA
				CA = 10 / + -	+	REF = DES +	+
Patrimônio		<u> </u>	_	TOQUE CLASSE DE ARMADURA CA = 10 + DES / -		VONTATE RESISTEN	CIA
				CA Temporári & esistência Mágica Redução de Dano		DNTADE SAB +	+
			j	CA CAN CANAGE CA		☐ Evasão ☐ Resistência	
Inventario	NOTAS	# (
			-	Habilidades de Combate	*		
						EFEIT	OS ,