NPC		Class		Nível CR		HIT POINTS Wounds		HEALTH	Dying	□ Stable	Non-lethal [☐ Unconcious
Rac		Skill	PERÍCIAS +3 R	anks Outros		hp			, bying	hp		hp
CHOILE IN	MASCULINO	Acrobacia	DES 🗆			COMBAT	<i>x</i>	×		ATAQUES		x 1
本。 ※		Appraise	INT □			INICIATIVA BONUS Out	tros					
Pontos de Item Modificador de Temp		Bluff	CAR □			INIC = DES +				Bônus de Ataque	Dano	Crítico
Habilidade		Escalar	FOR □			BASE ATTACK Temp Atta	ck Temp Damage	Alcance		bolius de Ataque	Dano	
FOR	FOR	Diplomacy	CAR 🗆			+	+	m	m² (
		Disable Device	DES 🗆			_	للثال					
DES	DES	Disguise	CAR □			VELOCIDADE with Armoupeslo	ocamento Temporá			Bônus de Ataque	Dano	Crítico
CON	CON	Escape Artist	DES 🗆			m m² m m²	m m²	Alcance				
INT	INT	Fly	DES 🗆			Nadar Fly	Escalar	m	m² (
		Handle Animal	CAR □			m m ² m m ²	m m²					
SAB	SAB	Curar	SAB 🗆					Alexande		Bônus de Ataque	Dano	Crítico
CAR	CAR	Intimidate	CAR 🗆			COMBAT MANOEU		Alcance				
Ability Modifie	r = (Total Ability Score - 10) ÷ 2	Linguistics	INT -			COMBAT MANOEUVRE Modified BONUS	hcador de manho Outros	m	m² ()		
EQUIPMENT .		Percepção	SAB □			BMC = See + FOR +	+	Munição		#		
		Ride	DES 🗆			COMBAT MANOEUVRE						
Patrimônio		Sentir Motivação	SAB □			DEFENCE	М	odificador Me difi Tamanho Def			ļ	Bônus de Moral
		Sleight of Hand	DES 🗆			DMC = 10 + & & X	DD + DEC +		+		П	+
		Spellcraft	INT □			DIMC - 10 . 8 \$. 10	OK . DES .				L.	
		Stealth	DES 🗆			DEFE	ENCE	,	•	SAVING	THROW	S
		Survival	SAB □			CLASSE DE ARMADURA	Armour Modific & Shield Tama		Fort	Ba itude SAVE	se Save Out	ros Temporári
Patrimônio	Patrimônio		FOR □							\neg	_	
		Use Magical Device	CAR 🗆			CA = 10 + DES +		····		ET = CON+		
						SURPRESA ARMOUR CLASS				LEXO RESIST	ENCIA	
						CA = 10 / +	· •	···· +	RE	F = DES +	+	
Patrimônio						TOQUE ARMOUR CLASS			VON	TADE RESIST	TENCIA	
						CA = 10 + DES	/ -	+	VONT	ADESAB+	+	
					(CA Temporári Resistência Mágica F	Redução de Dano			 ⁄asão □ Endurar		
× II	NVENTORY	7	NOTES			CA	1			- Industri		
	WY DITTOILE		110120		l	COMPAT	ADILITIES		1 —			
						COMBATA	ABILITIES		h .			
									1	EFF	FECTS	¥ (
]			