×	INITIATIVE					ATAQUES	*
INICIATIVA BÔN	NUS Feats Training Outros						
INIC = DE	ES + + +					Bônus de Ataque Dano	Crítico
	VELOCIDADE .	Alcance		Tip	00		
VELOCIDADE	Speed with Armour Deslocamento Tempo		m	m²		d	×
		Widilição			# ::		# 0000
m m²	m m² m m²						
Swim Speed	Fly Speed Climb Speed	1					
m m²	m m² m m²	Alcance		Tip	00	Bônus de Ataque Dano	Crítico
x	BASE ATTACK		m	m²		d	×
BASE ATTACK BONUS	MELEE RANGED ATTACK ATTACK						
)				Bônus de Ataque Dano	Crítico
		Alcance		Tip	00	d d	×
Temp Attack Bonus B	Buffs FÚRIA! Fadiga		m	m²		u	^
+ =	- (+ ()-						
Temp Damage		Alcance		Tip	00	Bônus de Ataque Dano	Crítico
	Buffs FÚRIA! Fadiga		m	m²		d	×
+ =	- {+ } -						
Modificadores Condicio	nais	-				Bônus de Ataque Dano	Crítico
		Alcance		Tip	00		
			m	m ²		d	×
	MBAT MANOEUVRES	Munição)		# 8		# 0000
COMBAT MANOR BONUS	EUVRE Bônus Modificador de Base de Ataque Tamanho Outros	Municão					
BMC = FC	OR + BBA - 1 +	Munição)		# 00		# 0000
COMBAT MANOI	Douge mou	ficador de			icador de	SAVES	#
DEFENCE	Modifier D	eflexão Ba	ise de At	aque Tai	nanho Out	Fortitude Resistênci Base Racial Outro	os Temporário
DMC = 10	+ FOR + DES + +	+	BBA	\	M. +_	FORT = CON+ + +	+
FLAT-FOOTED CMD		ficador de eflexão Ba	Bônus	Modif	icador de manho Out	REFLEXO RESISTÊNCIA	
	+ FOR / / +	.	RRA	l l =		REF = DES + + +	+
					<u> </u>	VONTADE RESISTENCIA	
	emp CMD Modificadores Condicionais					VONTADE SAB + + +	+
+ BMC +	DMC					— □ Evasão □ Improved □ Endurance □ Ti Evasion Si	ap ense
Fati Pen	gued —————alty					Modificadores Condicionais	
HEALTH							
HIT POINTS FÚ	ĴRIA! Wounds ☐ Dyin	g □ Sta	ble 1	Non-letha	l ∐ Unconsc	ious	
hp +	hp		hp			hp	
	CLASSE DE ARMA	DURA				EFFECTS	
	Dodge Modificador de		01.11.		adura Modifica	dor de	
CLASSE DE ARM	IADUKA	mour AC	Shield A	ıc Na ₌	tural Tama		
	0 + DES + + + +	+		· +	+_1	<u> </u>	
SURPRESA CLAS	SSE DE ARMADURA			_	<u>.</u>		
		т					
CA = 1	0 + DES + +	/	/		/ + 🛉		
CA Temporária Resis	stência Mágibaodificadores Condicionais						
+ CA							
	IA! Redução de Dano						
AC F	Penalty /						
	gued Notes Penalty						