

ATAQUES									
Alcance		Tipo		Bônus de Ataque	Dano	Crítico			
m		m²			d	x			
Munição	#	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>		Munição Especial	#	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>		

Alcance		Tipo		Bônus de Ataque	Dano	Crítico
m	m <sup>2</sup>			d	x	

		Bônus de Ataque	Dano	Crítico
Alcance	Tipo		d	×
m	m²			

Munição # □□□ □□□ □□□ | Munição Especial # □□□ □□□ □

## SAVES

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF = DES + + + +

☐ Evasão    ☐ Improved Evasion    ☐ Endurance    ☐ Trap Sense \_\_\_\_\_

## EFFECTS

Copyright © 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 100

## INITIATIVE

## VELOCIDADE

## VELOCIDADE

## BASE ATTACK

## BASE ATTACK

Temp Damage Bonus	Bônus de Moral	Bufs	Nerfs	Power Attack
+	=	+	-	+

## GRAPPLE

**GRAPPLE BONUS** Size Modifier Outros

= Base Attack +  $\times 4$  + **FOR** + \_\_\_\_\_

## HEALTH

**HIT POINTS** Wounds ☐ Dying ☐ Stable Non-lethal ☐ Unconscious

hp	hp	hp
----	----	----

## CLASSE DE ARMADURA

**TOQUE CLASSE DE ARMADURA**

**CA = 10 + DES / / / - + +**

CA Temporária Resistência Máxima Modificadores Condicionais

CA

Redução de Dano

## METAMAGIC

[illegible]

## COMBAT ABILITIES

[illegible]