NPC	Class	Nível CR	HIT POINTS Wounds	HEALTH	Dying □ Stable N	lon-lothal □	Unconscious
Race	PERÍCIAS		hp		hp	on-lettiai 🔲 (hp
PANININI REPORT OF THE PARININI PROPERTY OF THE PARININI PROPERTY OF THE PARININI PROPERTY OF THE PARININI PROPERTY OF THE PARINI PROPERT			COMBAT	X	ATAQUES		,
Pontos de Item Modificador de Temp Habilidade Bônus Habilidade Bonus			BASE ATTACK Temp Attack Temp Damage		Bônus de Ataque	Dano	Crítico
DES DES			INICIATIVA BÔNUS Outros				
CON				Alcance	Bônus de Ataque	Dano	Crítico
INT INT			VELOCIDADE Deslocamento Tempora	ár <u>io m m</u>	2		
SAB SAB			m m² m m²	Al-	Bônus de Ataque	Dano	Crítico
CAR CAR			GRAPPLE BONUS Modificador de Tamanho Outros	Alcance m m ²	2		
Ability Modifier = (Total Ability Score - 10) ÷ 2 EQUIPMENT Patrimônio			= g g + FOR + x 4 + SAVING THROWS Base Save Outros Temporário FORT = CON + + REFLEXO RESISTÊNCIA REF = DES + +	m m ²	DEFENCE Armou ADURA & Shiel	Dano Ir Modificador Id Tamanho	Crítico de Misc Modifier
Patrimônio			VONTADE RESISTENCIA DNTADE SAB + + Evasão	SURPRESA CLAS CA = 10 TOQUE CLASSE I	SE DE ARMADURA	- - -	+
Patrimônio			00000	CA	ncia Mágica Redução de		
INVENTORY ,	NOTES	*) ,	COMBAT ABILI	TIES	¥
			00000				
			00000				
			00000				