iniciativa *	ATAQUES	
INICIATIVA BÔNUS Talentos Treinamento Outros		
INIC = DES + + +	Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano	Crítico
VELOCIDADE	Alcance	×
VELOCIDADE Speed with Armour Deslocamento Temporá	Munição   Munição Especial	
m m² m m² m m²	# 00000000	# 000
Velocidade de Nadar Velocidade de Vôo Velocidade de Escalar		
m m² m m² m m²	Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano	Crítico
BASE DE ATAQUE	$m   m^2$	×
BASE DE ATAQUE BÔMTAQUE CORPO ALICANICE DO AT		
	Alcance Tino Bônus de Ataque Dano	Crítico
	Thousand The Thous	
Bônus Temporário de Ataque Buffs Nerfs <b>FÚRIA!</b> Fadiga	m m²	×
+		
Temp Damage	Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano	Crítico
Bonus Buffs Nerfs FÚRIA! Fadiga	m m²	×
L+ <u>}+}</u>		
Modificadores Condicionais	Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano	Crítico
	$\begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	×
MANOBRAS DE COMBATE	Munição   Munição Especial	
MANOBRA DE COMBATE Bônus Modificador de	# 00000000	# 0000
	Munição	# 0000
MANOBRA DE COMBATE DEFENCIVA Modificador de Estimatifica Defi	adol de Bollus Modificadol de	itros Temporário
DMC = 10 + FOR + DES + +	+ BBA - 1 + FORT = CON+ + +	+
DESPREVINIDO DMC Modific	ador de Bônus Modificador de REFLEXO RESISTÊNCIA	
	exão Base de Ataque Tamanho Outros REF = DES + + +	+
DMC = 10 + FOR / / +	+ BBA - † + VONTATE RESISTENCIA	
Temp BMC Temp DMC Modificadores Condicionais	V¢NTADE SAB + + +	+
+ BMC + DMC -	☐ Evasão ☐ Improved ☐ Resistência ☐ Evasion	Trap Sense
Fatigued ————————————————————————————————————	Modificadores Condicionais	
CURA		
,	do 🗆 Estável não letal 🗎 Unconscious	
pv + pv	pv pv	
CLASSE DE ARMAD	URA EFEITOS	×
Modificador de Estindiviacador de	Armadura Nat <b>Ma</b> tlificador de dura CA Escudo CA Tamanho	
CLASSE DE ARMADURA  CA = 10 + DES + + +	+ + +	
SURPRESA CLASSE DE ARMADURA	····· · · · · · · · · · · · · · · · ·	
CA = 10 / / + +	+ + + +	
TOQUE CLASSE DE ARMADURA		
CA = 10 + DES + +	/ / + 📫	
CA Temporária Resistência Mágica Modificadores Condicionais		
+ CA		
FÚRIA! Redução de Dano		
Penalidade CA		
Fatigued Notas AC Penalty		