iniciativa ,	ATAQUES
INICIATIVA BÔNUS Talentos Treinamento Outros	
INIC = DES + + +	Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico
VELOCIDADE	Alcalice Tipo
VELOCIDADE Velocidade Vestindo Armadue locamento Temporá	r Munição
m m² m m² m m²	# 0000000 # 000
Velocidade de Nadar Velocidade de Vôo Velocidade de Escala	
$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico
BASE DE ATAQUE	$\begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$
BASE DE ATAQUE BÔMTAQUE CORPO <b>A L'OATYO</b> E DO AT	
	Alcanco Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico
	Alcalice
Bônus Temporári <b>dFalvoNræql</b> ueBônus Moral <b>■ Enemy</b> Buffs Nerfs	m m²
+ + + -	
Dano Temporário Favoured Bônus Moral	Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico
Bônus <b>I Enemy</b> Buffs Nerfs	m m²
+ - +	
Modificadores Condicionais	Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico
	$_{\mathrm{m}}$ $_{\mathrm{m}^{2}}$
MANOBRAS DE COMBATE	Munição   Munição Especial
MANOBRA DE COMBATE BônusModificador de Tamanho	# 0000000 # 0000
BMC = FOR + BBA - +	Munição
TANOPPA DE COMPATE	mechec
MANOBRA DE COMBATE Modificador de Estación Defenciva	ador de Bondswordineador de ramanno
DMC = 10 + FOR + DES + +	+ BBA - + FORT = CON+ + + +
DESPREVINIDO DMC Modifica	ador de BônusModificador de Tamanho REFLEXO RESISTÊNCIA
	exão Base de Ataque Outros REF = DES + + +
DMC = 10 + FOR / / +	+ BBA - † + VONTADE RESISTENCIA
Temp BMC Temp DMC Modificadores Condicionais	VONTADE SAB + + + +
+BMC +DMC —	☐ Evasão ☐ Aumentada ☐ Resistência ☐ Sentir Evasão Armadilhas
	Modificadores Condicionais
CURA	×
	ndo ☐ Estável não letal ☐ Inconsciente
pv	ри
CLASSE DE ARMAI	OURA EFEITOS
Modificador de Estapativacador de CLASSE DE ARMADURA  Deflexão Arma	Armadura <b>/Mativiica</b> dor de Tamanho Idura CA Escudo CA
CA = 10 + DES + + +	+ + + + 1
DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADURA	
CA = 10 / / + +	+ + + + 1
TOQUE CLASSE DE ARMADURA	
CA = 10 + DES + +	/ / + ••••
CA Temporária Resistência Mágica Modificadores Condicionais	
+ CA	
Redução de Dano	
Notas	
11/10/	