

INICIATIVA

INICIATIVA BÔNUS

INIC = DES + + +

VELOCIDADE

VELOCIDADE

m m²

Velocidade de Nadar Velocidade de Voo Velocidade de Escalar

m m² m m² m m²

BASE DE ATAQUE

BASE DE ATAQUE BÔNUS

+ = + - -

Bônus Temporário Bônus Moral Buffs Nerfs Poder de Ataque

+ = + - -

Dano Temporário Bônus Moral Buffs Nerfs Poder de Ataque

+ = + - +

MANOBRAS DE COMBATE

MANOBRAS DE COMBATE BÔNUS

BMC = FOR + BBA - +

MANOBRAS DE COMBATE DEFENSIVA

DMC = 10 + FOR + DES + + + BBA - +

DESPREVINIDO DMC

DMC = 10 + FOR / / + + BBA - +

Temp BMC Temp DMC Modificadores Condicionais

+ BMC + DMC

CURA

PONTOS DE VIDA

pv pv pv

CLASSE DE ARMADURA

CLASSE DE ARMADURA

CA = 10 + DES + + + + +

DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADURA

CA = 10 / / + + + + +

TOQUE CLASSE DE ARMADURA

CA = 10 + DES + + + + +

CA Temporária Resistência Mágica Modificadores Condicionais

+ CA

Redução de Dano

/

Notas

ATAQUES

ATAQUES

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

ATAQUES

ATAQUES

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

TESTES

Fortitude Resistência

FORT = CON + + + +

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF = DES + + + +

VONTADE RESISTENCIA

VONTADE = SAB + + + +

Evasão Aumentada Evasão Resistência Sentir Armadilhas

EFEITOS

TALETOS