iniciativa *	ATAQUES	<u> </u>
INICIATIVA BÔNUS Talentos Treinamento Outros		
INIC = DES + + +	Alcance Tipo Bônus de Ataque I	Dano Crítico
VELOCIDADE	Aicairce	×
VELOCIDADE Speed with Armour Deslocamento Temporá	Munição	
$m{m} m{m}^2 \qquad m{m} m{m}^2 \qquad m{m} m{m}^2$	# 000000000	# 0000
Velocidade de Nadar Velocidade de Vôo Velocidade de Escalar		
m m² m m² m m²	Alcance Tipo Bônus de Ataque I	Dano Crítico
BASE DE ATAQUE	m m² (×
BASE DE ATAQUE BÔMTAQUE CORPO ALICRIPCE DO AT		
	Alcance Tipo Bônus de Ataque	Dano Crítico
	Alcance	×
Bônus Temporário de Ataque Buffs Nerfs FÚRIA! Fadiga	m m²	
+ = - [+] - [+]		
Temp Damage	Alcance Tipo Bônus de Ataque I	Dano Crítico
Bonus Buffs Nerfs FÚRIA! Fadiga	m m²	x
L+		
Modificadores Condicionais	Alcance Tipo Bônus de Ataque	Dano Crítico
	m m²	×
MANOBRAS DE COMBATE	Munição Munição Especial	# 0000
MANOBRA DE COMBATE Bônus Modificador de BÔNUS Base de Ataque Tamanho Outros	# 000000000	# 0000
BMC = FOR + BBA - +	Munição # 000000000 Munição Especial	# 0000
	SAVES	
DEFENCIVA Modificador dedesiquador	de Deflexao Doffds Modificador de	acial Outros Temporário
DMC = 10 + FOR + DES + +	+ BBA - + FORT = CON+ +	+ +
	de Deflexão Bônus Modificador de REFLEXO RESISTÊNCIA	
DMC	Base de Ataque Tamanho Outros REF = DES + +	+ +
DMC = 10 + FOR / / +	+ BBA - + VONTADE RESISTENCIA	
Temp BMC Temp DMC Modificadores Condicionais	VONTADE SAB + +	+ +
+ BMC + DMC	— □ Evasão □ Improved □ Resis Evasion	stência 🗆 Trap Sense
Fatigued ————————————————————————————————————	Modificadores Condicionais	
CURA	Ĭ.	
PONTOS DE VIDÆÚRIA! Ferimentos/ ☐ Morren	o ☐ Estável não letal ☐ Unconscious	
hp(+ hp	hp hp	
CLASSE DE ARMAD	URA EFEITO	S
Modificador Modifi	Armadura Nat Me llificador de ura CA Escudo CA Tamanho	
CA = 10 + DES + + +	+ + + +	
SURPRESA CLASSE DE ARMADURA		
CA = 10 / / + +	+ + +	
TOQUE CLASSE DE ARMADURA	3.	
CA = 10 + DES + +	/ / + <u>fil</u>	
CA Temporária Resistência Mágica Modificadores Condicionais		
+ CA		
FÚRIA! Redução de Dano Penalidade CA		
Fatigued Notas		
AC Penalty		