ATAQUES				INICIATIVA
				INICIATIVA BÔNUS Talentos Outros
Alcance Tipo	Bônus de Ataque	Dano	Crítico	INIC = DES + +
m m²		d	×	VELOCIDADE
Munição # 00000	Munição Esp	ecial	# 0000	VELOCIDADE Velocidade Vestindo Armaduas locamento Temporá
				m m² m m² m m²
			- (1)	BASE DE ATAQUE
Alcance Tipo	Bônus de Ataque	Dano	Crítico	Bônus TemporábiandeTktaqueári ATAQUE BASE BÔNUS Bônus
m m²		d	×	+ +
Alcance Tipo	Bônus de Ataque	Dano	Crítico	
m m²		d	×	AGARRAR *
Alcance Tipo	Bônus de Ataque	Dano	Crítico	AGARRAR BÔNUS Outros
m m²		d	×	AGARRAR BÔNUS  Modificador de Tamanho x4  Outros  The state of the sta
TESTES				CURA
Fortitude Resistencia	tros Temporár <b>PONTOS D</b>	DE VIDAerimento	OS/	☐ Morrendo ☐ Estável não letal ☐ Inconsciente
FORT = CON + + +	_ +	pv		pv pv
REFLEXO RESISTÊNCIA  REF = DES + + +	`		CLA	SSE DE ARMADURA  Armadulozal ificador de Talubrazalilliozador de
VONTATE RESISTENCIA	L+CLASSI	E DE ARMADU	JRA Armadu	ra CA Escudo CA Natural Deflexão Outros
VONTADE SAB + + +	+ CA	= 10 +	DES +	+ + - + +
□ Evasão □ Aumentada □ Resistência □	Sentir DESPR		SSE DE ARMADI	
	Armadi <u>l</u> has CA	= 10	/ +	+ + + - + +
		CLASSE DE A		
Armadura				/ - + +
			Mágica Redução de	e Dano Modificadores Condicionais
Tipo Velocidade Max	Max CA DES CA	<u> </u>		
Penalidades nos TesteFalha Magica Peso Peso	Armadura CA	EFF	EITOS	Habilidades de Combate
+ % kg	+			2000
ESCUDO				
Penalidades nos TesteFalha Magica Peso + % kg	Escudo CA			
+ % kg EQUIPAMENTO	<i>*</i> (			
Cabeça		ጥል፤	 ∠ETOS	HABILIDADE ESPECIAL
Patrimônio		IAL	ETO3	TIADILIDADE ESPECIAL
Garganta				
Patrimônio				
Corpo				
Patrimônio				
Braços				
Patrimônio				
Mãos				
Patrimônio				
Anel				
Patrimônio				