

ATAQUES

Alcance

Tipo

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

m

m²

d

x

Munição

Munição Especial

#

#

Alcance	Tipo	Bônus de Ataque	Dano	Crítico
m	m ²		d	x

Alcance	Tipo		Bônus de Ataque	Dano	Crítico
m	m ²			d	x

Alcance		Tipo	Bônus de Ataque	Dano	Crítico
m	m ²			d	x

Alcance		Tipo	Bônus de Ataque	Dano	Crítico
m	m ²			d	x

[illegible]

Munição #  Munição Especial # 

INICIATIVA			
INICIATIVA BÔNUS		Talentos	Outros
INIC	= DES	+	+

VELOCIDADE Velocidade Vestindo Armadura Deslocamento Temporário

Diagram illustrating the relationship between mass (m) and area (m^2) for three different states:

- Box 1: m m^2 . Below: + 10 to speed unless wearing heavy armour.
- Box 2: m m^2 . Below: Velocidade de Nadar.
- Box 3: m m^2 . Below: Velocidade de Vôo.

BASE DE ATAQUE BOMBA ATACQUE CORPO ALCEPOE DO ATAQUE

Bônus Temporário de Ataque

$$\text{Bônus} = \text{Buffs} - \text{Nerfs}$$

Dano Temporário Bônus

$$\text{Dano} = \text{Buffs} - \text{Nerfs}$$

The diagram illustrates the calculation of temporary attack buffs and damage bonuses. It shows a base value being modified by buffs (positive) and nerfs (negative). The final result is shown as a buff (plus sign) or a nerf (minus sign) applied to the base value.

AGARRAR

Modificador de Tamanho x4

AGARRAR BÔNUS

Outros

= + X 4 + FOR +

CURA

PONTOS DE VIDA Acidentes/ ☐ Morrendo ☐ Estável não letal ☐ Inconsciente **FÚRIA!**

CLASSE DE ARMADURA									
CLASSE DE ARMADURA	Armadura CA		Escudo CA		Armadura Modificador de Tamanho		Modificador de Defesa		Outros
CA = 10 + DES + _____	+	_____	+	_____	-	_____	+	_____	_____
DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADURA									
CA = 10 / + _____	+	_____	+	_____	-	_____	+	_____	_____
TOQUE CLASSE DE ARMADURA									
CA = 10 + DES / / / -	+	_____	/	_____	/	_____	-	_____	_____

CA Temporária Resistência Mágica ☐ Esquiva Sobrenatural ☐ Esquiva Sobrenatural Aprimorada ☐ Adutores Condicionais

CA

- 2 FÚRIA!
Penalidade CA

Redução de Dano

[illegible]

HABILIDADE ESPECIAL

FÚRIA!

FÚRIA! POR DIA	FÚRIA! Hoje	Temporary Hit Points	Total Incremento de C
<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;">+</div> <input type="text"/> pv = <input type="text"/> × <input type="text"/>	
FÚRIA! DURAÇÃO			
<input type="text"/> rds	= CON + 3		(Use para ajustar CON)

☒ **FÚRIA!** +4 Strength +4 Constitution +2 Will -2 AC
☐ **Aprimorado FÚRIA!** +5 Strength +6 Constitution +3 Will -2 AC
☐ **Poderoso FÚRIA!** +8 Strength +8 Constitution +4 Will -2 AC

Fadiga -2 Strength -2 Dexterity Can't charge or run

TESTES					
Fortitude	Resistência	Base	Outros	Temporário	FÚRIA!
FORT	= CON	+		+	+
REFLEXO RESISTÊNCIA					Fadiga
REF	= DES	+		+	-
VONTADE	RESISTENCIA				FÚRIA!
VONTADE	= SAB	+		+	+
<input type="checkbox"/> Evasão	<input type="checkbox"/> Resistência	<input type="checkbox"/> Evasão Aprimorada	<input type="checkbox"/> Indomitable Will	<input type="checkbox"/> Sentir Armadilhas	

[illegible]