

INICIATIVA

INICIATIVA BÔNUS

INIC = DES + + +

VELOCIDADE

VELOCIDADE

m m²

Velocidade de Nadar

m m²

Velocidade de Voo

m m²

Velocidade de Escalar

m m²

BASE DE ATAQUE

BASE DE ATAQUE BÔNUS

+ = + - -

Bônus Temporário

+ = + - -

Dano Temporário

+ = + - +

MANOBRAS DE COMBATE

MANOBRAS DE COMBATE

BMC = FOR + BBA - +

MANOBRAS DE COMBATE

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

DESPREVINIDO DMC

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

Temp BMC Temp DMC

+ BMC

+ DMC

CURA

PONTOS DE VIDA

hp hp hp

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

+ CA

Redução de Dano

/

Notas

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