

INICIATIVA

INICIATIVA BÔNUS Talentos Treinamento Outros

INIC = DES + + +

VELOCIDADE

VELOCIDADE

m m²

Deslocamento Temporário

m m²

Velocidade de Nadar

m m²

Velocidade de Voo

m m²

Velocidade de Escalar

m m²

BASE DE ATAQUE

BASE DE ATAQUE BÔNUS DE ATAQUE CORPO ALACORPO DO ATAQUE

+ + +

Bônus Temporário Bônus Moral

+ = + - -

Dano Temporário Bônus Moral

+ = + - +

MANOBRAS DE COMBATE

MANOBRAS DE COMBATE Bônus Modificador de Tamanho

BMC = FOR + BBA - +

MANOBRAS DE COMBATE DEFENSIVA

Modificador de Defesa Modificador de Defesa Bônus Modificador de Tamanho

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

DESPREVINIDO DMC

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

Temp BMC Temp DMC Modificadores Condicionais

+ BMC

+ DMC

CURA

PONTOS DE VIDA Aerimentos/ Morrendo Estável não letal Inconsciente

pv pv pv

CLASSE DE ARMADURA

CLASSE DE ARMADURA Modificador de Defesa Modificador de Defesa Modificador de Tamanho

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

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 Base Racial Outros Temporário

FORT = CON + + + +

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF = DES + + + +

VONTADE RESISTENCIA

VONTADE = SAB + + + +

Evasão Aumentada Evasão Resistência Sentir Armadilhas

EFEITOS

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

TALETOS