

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

+ = + - -

Bônus Temporário

+ = + - -

Temp Damage Bonus

+ = + - +

Bônus de Moral

+ = + - +

Bufs

+ = + - +

Nerfs

+ = + - +

Poder de Ataque

+ = + - +

MANOBRAS DE COMBATE

MANOBRAS DE COMBATE BÔNUS

BMC = FOR + BBA - +

MANOBRAS DE COMBATE DEFENSIVA

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

DESPREVIDO DMC

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

Temp BMC

+ BMC

Temp DMC

+ DMC

Modificadores Condicionais

CURA

PONTOS DE VIDA

Armentos/ Morrendo Estável não letal Unconscious

hp

hp

hp

CLASSE DE ARMADURA

CLASSE DE ARMADURA

CA = 10 + DES + + + + +

SURPRESA 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

SAVES

Fortitude Resistência Base Outros Outros Temporário

FORT = CON + + + +

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF = DES + + + +

VONTADE RESISTENCIA

VONTADE = SAB + + + +

Evasão Improved Evasion Resistência Trap Sense

EFEITOS

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

TALETOS