

INICIATIVA

INICIATIVA BÔNUS Talentos Treinamento Outros

INIC = DES + + +

VELOCIDADE

VELOCIDADE Deslocamento Temporário

m m²

Velocidade de Nadar Velocidade de Voo Velocidade de Escalar

m m² m m² m m²

BASE DE ATAQUE

BASE DE ATAQUE BÔNUS

+ = + - -

Bônus Temporário Bônus Moral Buffs Nerfs Poder de Ataque

+ = + - -

Dano Temporário Bônus Moral Buffs Nerfs Poder de Ataque

+ = + - +

MANOBRAS DE COMBATE

MANOBRAS DE COMBATE BÔNUS Modificador de Tamanho Outros

BMC = FOR + BBA - +

MANOBRAS DE COMBATE DEFENSIVA Modificador de Tamanho Outros

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

DESPREVINIDO DMC Modificador de Tamanho Outros

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

Temp BMC Temp DMC Modificadores Condicionais

+ BMC + DMC

CURA

PONTOS DE VIDA Ferimentos/ Morrendo Estável não letal Inconsciente

hp hp hp

CLASSE DE ARMADURA

CLASSE DE ARMADURA Modificador de Defesa Natural Evolutions Outros

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

m m² d x

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² d x

ATAQUES

ATAQUE CORPO ALTOPO DO ATAQUE

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² d x

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² d x

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