

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

+ = + - -

Dano Temporário

+ = + - +

MANOBRAS DE COMBATE

MANOBRAS DE COMBATE BÔNUS

BMC = FOR + BBA - +

MANOBRAS DE COMBATE DEFENSIVA

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 Escudo Modificador de Armadura 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

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 Outros Outros Temporário

FORT = CON + + + +

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF = DES + + + +

VONTADE RESISTENCIA

VONTADE = SAB + + + +

Evasão Aumentada Evasão Resistência Sentir Armadilhas

EFEITOS

TALETOS