

INICIATIVA

INICIATIVA BÔNUS

Talentos Treinamento Outros

INIC = DES + + +

VELOCIDADE

VELOCIDADE Velocidade Vestindo Armadura Deslocamento Temporário

m m² m m² m m²

Velocidade de Nadar Velocidade de Voo Velocidade de Escalar

m m² m m² m m²

BASE DE ATAQUE

BASE DE ATAQUE BÔNUS BASE DE ATAQUE CORPO

Bônus Temporário de Ataque

Bufs Nerfs FÚRIA! Fadiga

+ = -

Dano Temporário Bônus Bufs Nerfs FÚRIA! Fadiga

+ = -

Modificadores Condicionais

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

+ BMC + DMC

Fatigued Penalty

CURA

PONTOS DE VIDA

FÚRIA!

Ferimentos/ Morrendo Estável não letal Inconsciente

pv pv pv

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

FÚRIA! Penalidade CA

- 2

Fatigued AC Penalty

Redução de Dano

Notas

ATAQUES

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

m m²

Munição #

Munição Especial #

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

m m²

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

m m²

Munição #

Munição Especial #

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

m m²

Munição #

Munição Especial #

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

m m²

Munição #

Munição Especial #

TESTES

Fortitude Resistência

FORT = CON + + +

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF = DES + + +

VONTADE RESISTENCIA

VONTADE = SAB + + +

Evasão Aumentada Evasão Resistência Sentir Armadilhas

Modificadores Condicionais

EFEITOS

Modificadores Condicionais

Modificadores Condicionais

Modificadores Condicionais

Modificadores Condicionais

Modificadores Condicionais

Modificadores Condicionais