

ATAQUES

Alcance

Tipo

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

m

m²

d

x

Munição

Munição Especial

#

#

| Alcance | | Tipo | Bônus de Ataque | Dano | Crítico |
|---------|----------------|------|-----------------|------|---------|
| m | m ² | | | d | x |

| Alcance | | Tipo | Bônus de Ataque | Dano | Crítico |
|---------|----------------|------|-----------------|------|---------|
| m | m ² | | | d | x |

| Alcance | | Tipo | Bônus de Ataque | Dano | Crítico |
|---------|----------------|------|-----------------|------|---------|
| m | m ² | | | d | x |

| Alcance | | Tipo | Bônus de Ataque | Dano | Crítico |
|---------|----------------|------|-----------------|------|---------|
| m | m ² | | | d | x |

Munição #  Munição Especial # 

Munição  # Munição Especial  #

TESTES

Fortitude Resistência Base Racial Outros Temporária

FORT = CON + + + +

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF = **DES** + + + **+**

$$\text{VONTADE RESISTENCIA} = \text{VONTADE SAB} + \text{VONTADE RESISTENCIA} + \text{VONTADE RESISTENCIA} + \text{VONTADE RESISTENCIA}$$

☐ Evasão ☐ Aumentada Evasão ☐ Resistência ☐ Sentir Armadilhas

EFEITOS

Copyright © 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 100

Page 10 of 10

Page 10 of 10

Page 10 of 10

Page 10 of 10

INICIATIVA

| INICIATIVA BÔNUS | | Talentos | Outros |
|------------------|-------|----------|--------|
| INIC | = DES | + | + |

VELOCIDADE

VELOCIDADE Velocidade Vestindo Armadura Deslocamento Temporário

m m²

m m²

m m²

| Velocidade de Nadar | Velocidade de Vôo | Velocidade de Escalar |
|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| $\frac{\text{m}}{\text{s}}$ | $\frac{\text{m}}{\text{s}}$ | $\frac{\text{m}}{\text{s}}$ |

BASE DE ATAQUE

BASE DE ATAQUE BÔNUS DE ATAQUE CORPO ACERTO DO ATAQUE

Bônus Temporal Bônus de Magia Poder de Ataque

$\boxed{+} = \text{Butts} + \text{Nerts} - \text{Butts} - \text{Nerts}$

| Dano Temporário | Bônus Moral | Bufs | Nerfs | Poder de Ataque |
|-----------------|-------------|------|-------|-----------------|
| Bônus | | | | |

$$+ = + - +$$

AGARRAR

Modificador de Tamanho x4

AGARRAR BÔNUS = $\frac{\text{Força de Aquecimento}}{4} + \text{FOR} + \text{Outros}$

CURA

PONTOS DE VIDA Alimentos/ ☐ Morrendo ☐ Estável não letal ☐ Inconsciente

hp

 hp hp

CLASSE DE ARMADURA

| CLASSE DE ARMADURA | Armadura CA | Escudo CA | Armadura Modificador | Modificador de Deflexão | 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

METAPSIONICS

[illegible]

Habilidades de Combate

[illegible]