

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

CORPO A CORPO

Bônus Temporário

+ = + - -

Bônus de Moral

+

Bufs

-

Nerfs

-

Ataque Poderoso

Dano Temporário

+ = + - +

Bônus de Moral

+

Bufs

-

Nerfs

+

Ataque Poderoso

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

+ BMC

Temp DMC Modificadores Condicionais

+ DMC

CURA

PONTOS DE VIDA Aerimentos/

☐ 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 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

Alcance

Tipo

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

m

m²

d

x

Alcance

Tipo

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

m

m²

d

x

Alcance

Tipo

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

m

m²

d

x

TESTES

Fortitude Resistência

FORT = CON + + + +

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF = DES + + + +

VONTADE RESISTENCIA

VONTADE = SAB + + + +

☐ Evasão

☐ Evasão

☐ Resistência

☐ Sentir

Aprimorada

Armadilhas

EFEITOS

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

TALETOS