

## INICIATIVA

### INICIATIVA BÔNUS

Talentos Treinamento Outros

$$\text{INIC} = \text{DES} + \text{ } + \text{ } + \text{ }$$

## VELOCIDADE

### VELOCIDADE Velocidade Vestindo Armadura Deslocamento Temporário

$$\text{m m}^2 \quad \text{m m}^2 \quad \text{m m}^2$$

Velocidade de Nadar

$$\text{m m}^2$$

Velocidade de Voo

$$\text{m m}^2$$

Velocidade de Escalar

$$\text{m m}^2$$

## BASE DE ATAQUE

### BASE DE ATAQUE BÔNUS

$$\text{ } + \text{ } + \text{ }$$

Bônus Temporário Bônus Moral

Bufs

Nerfs

Poder de Ataque

$$+ = \text{ } + \text{ } - \text{ } - \text{ }$$

Dano Temporário Bônus Moral

Bufs

Nerfs

Poder de Ataque

$$+ = \text{ } + \text{ } - \text{ } + \text{ }$$

Modificadores Condicionais

## MANOBRAS DE COMBATE

### MANOBRAS DE COMBATE BÔNUS

Bônus Modificador de Tamanho

$$\text{BMC} = \text{FOR} + \text{BBA} - \text{ } + \text{ }$$

### MANOBRAS DE COMBATE DEFENSIVA

Modificador de Defesa Modificador de Deflexão

$$\text{DMC} = 10 + \text{FOR} + \text{DES} + \text{ } + \text{ } + \text{SAB} + \text{ } + \text{BBA} - \text{ }$$

### DESPREVINIDO DMC

$$\text{DMC} = 10 + \text{FOR} / \text{ } / \text{ } + \text{ } + \text{SAB} + \text{ } + \text{BBA} - \text{ }$$

Temp BMC Temp DMC Modificadores Condicionais

$$+ \text{BMC} + \text{DMC}$$

## CURA

### PONTOS DE VIDA

☐ Morrendo ☐ Estável não letal ☐ Inconsciente

$$\text{pv} \text{ } \text{pv} \text{ } \text{pv}$$

## CLASSE DE ARMADURA

### CLASSE DE ARMADURA

Modificador de Defesa Modificador de Deflexão Shifter Level ÷ 4 Armadura Modificador de Tamanho

$$\text{CA} = 10 + \text{DES} + \text{ } + \text{ } + \text{SAB} + \text{ } + \text{ } + \text{ }$$

### DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADURA

$$\text{CA} = 10 / \text{ } / \text{ } + \text{ } + \text{SAB} + \text{ } + \text{ } + \text{ }$$

### TOQUE CLASSE DE ARMADURA

$$\text{CA} = 10 + \text{DES} + \text{ } + \text{ } + \text{SAB} + \text{ } / \text{ } + \text{ }$$

CA Temporária Resistência Mágica Shifter bonus applies when unarmoured and unencumbered

$$+ \text{CA}$$

Redução de Dano

/

Notas

## ATAQUES

$$\text{Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico}$$

$$\text{Munição \# } \text{Munição Especial \# }$$

$$\text{Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico}$$

$$\text{Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico}$$

$$\text{Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico}$$

$$\text{Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico}$$

$$\text{Munição \# } \text{Munição Especial \# }$$

$$\text{Munição \# } \text{Munição Especial \# }$$

## TESTES

### Fortitude Resistência

$$\text{FORT} = \text{CON} + \text{ } + \text{ } + \text{ } + \text{ }$$

### REFLEXO RESISTÊNCIA

$$\text{REF} = \text{DES} + \text{ } + \text{ } + \text{ } + \text{ }$$

### VONTADE RESISTENCIA

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

☐ Evasão ☐ Aumentada Evasão ☐ Resistência ☐ Sentir Armadilhas

Modificadores Condicionais

## EFEITOS