iniciativa ,	X				ATAQUES	
INICIATIVA BÔNUS Talentos Treinamento Outros						
INIC = DES + + +	Alcance		Tipo		Bônus de Ataque Dano	Crítico
VELOCIDADE .	Alcalice	m m			d	×
VELOCIDADE Velocidade Vestindo Armaduras locamento Temporár	i <sup>o</sup> Munição	m m		,, 000	Munição Especial	
m m² m m² m m²				# 555		# 0000
Velocidade de Nadar Velocidade de Vôo Velocidade de Escalar						
m m² m m² m m²	Alcance		Tipo		Bônus de Ataque Dano	Crítico
BASE DE ATAQUE		m m			( ) d	×
BASE DE ATAQUE BÔMTAQUE CORPO <b>ACCARPO</b> E DO AT	AQUE					
	A1		T		Bônus de Ataque Dano	Crítico
	Alcance	no no	Tipo		d	×
Bônus Temporár <b>Bôdes Mqczel</b> Poder de Ataqu Buffs Nerfs	ie	m m				
+						
Dano Temporári@ônus Moral Poder de Ataqu	Alcance		Tipo		Bônus de Ataque Dano	Crítico
Bônus Buffs Nerfs		m m	2		d	×
+ - +						
Modificadores Condicionais	Alcance		Tipo		Bônus de Ataque Dano	Crítico
		m m	2		d	×
MANOBRAS DE COMBATE	Munição	)		# 000	Munição Especial	# 000
MANOBRA DE COMBÔNUSEBASE DEMOTARABLETION de Tamanho BÔNUS						# 555
BMC = FOR + BBA - +	Munição	)			Munição Especial	# 0000
MANOBRA DE COMBATE Modificador de Es <b>\\u00fativiti</b> fica	doBÂNUS	RASE DEMANDE	filt#elor da	Tamanho	TESTES	
DEFENCIVA Defle				Outros	Fortitude Resistênci <sup>Base</sup> Racial	Outros Temporário
DMC = 10 + FOR + DES + +	+	BBA	- 11	+	FORT = CON + + +	+
DESPREVINIDO DMC Modifica DMC Defle		BASE DEMANTA	Doc#Elor d	Tamanho Outros	REFLEXO RESISTÊNCIA	
DMC = 10 + FOR / / +	<b>.</b> .	RRΔ	1	- Outros	REF = DES + + +	+
	` \				VONTATE RESISTENCIA	
Temp BMC Temp DMC Modificadores Condicionais  + BMC + DMC ———————————————————————————————————				\	VONTADE SAB + + +	
· bite					<ul><li>☐ Evasão</li><li>☐ Aumentada</li><li>☐ Resistência</li><li>☐ Evasão</li></ul>	Armadil <u>has</u>
					Modificadores Condicionais	
CURA				<b>,</b> (		
PONTOS DE VIDAerimentos/	do ∏ Est	tavel não	letal	☐ Inconsciente	: 	
pv		pv		pv		
CLASSE DE ARMAD  Modificador de Estipolitáricador de	URA		Armady	padificador de Ta	EFEITOS EFEITOS	¥
CLASSE DE ARMADURA Deflexão Arma	dura CA	Escudo CA	Natura			
CA = 10 + DES + + + +	+			+ 17		
DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADURA				-30		
CA = 10 / / + +	+			_+		
TOQUE CLASSE DE ARMADURA  CA = 10 + DES + +	/	1	1	+		
	/	/	/	·III		
CA Temporária Resistência Mágica Modificadores Condicionais  + CA						
Redução de Dano						
Notas						