

ATAQUES

Alcance

Tipo

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

m

m²

d

x

Munição

Munição Especial

#

#

Alcance		Tipo		Bônus de Ataque	Dano	Crítico
m	m <sup>2</sup>			d	x	

		Bônus de Ataque	Dano	Crítico
Alcance	Tipo		d	x
m	m²			

Munição  #   | Munição Especial  # 

## SAVES

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF = DES + + + +

☐ Evasão    ☐ Improved Evasion    ☐ Resistência    ☐ Trap Sense

## EFEITOS

Page 10 of 10

Page 10 of 10

Page 10 of 10

---

□ □ □ □ □ □  
□ □ □ □ □ □

Page 10 of 10

Page 10 of 10

## INICIATIVA

## VELOCIDADE

VELOCIDADE	Speed with Armour	Deslocamento Temporal
------------	-------------------	-----------------------

Velocidade de Nadar	Velocidade de Vôo	Velocidade de Escalar
m s <sup>-1</sup>	m s <sup>-1</sup>	m s <sup>-1</sup>

## BASE DE ATAQUE

Bônus Temporário Bônus Ataque Moral Buffs Nerfs Poder de Ataque

$$\boxed{+} = \underline{\hspace{1cm}} + \underline{\hspace{1cm}} - \underline{\hspace{1cm}} + \underline{\hspace{1cm}}$$

## AGARRAR

Modificador de Tamanho x4  
 AGARRAR BÔNUS = de Ataque + X 4 + FOR + Outros

CURA

**ESTADOS DE VIDA** Alimentados/ ☐ Morrendo ☐ Estável não letal ☐ Unconscious

hp

 hp  hp

## CLASSE DE ARMADURA

<b>CLASSE DE ARMADURA</b>	Armadura CA	Escudo CA	Armadura Natural	Modificador de Tamanho	Modificador de Deflexão	Outros
CA	= 10	+	DES	+	-	+

## SURPRESA CLASSE DE ARMADURA

$$\boxed{\text{CA}} = 10 \quad / \quad + \quad + \quad + \quad - \quad + \quad +$$

## TOQUE CLASSE DE ARMADURA

$$\boxed{\text{CA}} = 10 + \frac{\text{DES}}{\text{---}} / \frac{\text{---}}{\text{---}} / \frac{\text{---}}{\text{---}} - \frac{\text{---}}{\text{---}} + \frac{\text{---}}{\text{---}} + \frac{\text{---}}{\text{---}}$$

CA Temporária Resistência Mágica Modificadores Condicionais

**CA**  \_\_\_\_\_

Redução de Dano

## METAPSIONICS






---

## Habilidades de Combate

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

---

---

---

\_\_\_\_\_

---