INICIATIVA

INICIATIVA BÔNUS Talentos Treinamento 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

m m² m m² m m²

BASE DE ATAQUE

BASE DE ATAQUE BÔNUS ATAQUE CORPO A CORPO ALCANCE DO ATAQUE

Bônus Temporário de Ataque Buffs Nerfs FÚRIA! Fadiga

+ = - + -

Dano Temporário Bônus Buffs Nerfs FÚRIA! Fadiga

+ = - + -

Modificadores Condicionais

MANOBRAS DE COMBATE

MANOBRA DE COMBATE BÔNUS BÔNUS BASE DE ATAQUE Modificador de Tamanho Outros

BMC = FOR + BBA - +

MANOBRA DE COMBATE DEFENCIVA Modificador de Esquiva Modificador de Deflexão BÔNUS BASE DE ATAQUE Modificador de Tamanho Outros

DMC = 10 + FOR + DES + + + BBA - +

DESPREVINIDO DMC DMC Modificador de Deflexão BÔNUS BASE DE ATAQUE Modificador de Tamanho Outros

DMC = 10 + FOR / / + + BBA - +

Temp BMC Temp DMC Modificadores Condicionais

+ BMC + DMC

- Fatigued Penalty

CURA

PONTOS DE VIDA FÚRIA! Ferimentos/ ☐ Morrendo ☐ Estável não letal ☐ Inconsciente

pv + pv pv pv

CLASSE DE ARMADURA

CLASSE DE ARMADURA Modificador de Esquiva Modificador de Deflexão Armadura CA Escudo CA Armadura Natural Modificador de Tamanho

CA = 10 + DES + + + + + + +

DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADURA

CA = 10 / / + + + + +

TOQUE CLASSE DE ARMADURA

CA = 10 + DES + + / / / +

CA Temporária Resistência Mágica Modificadores Condicionais

+ CA

- 2 FÚRIA! Penalidade CA

Redução de Dano

/

- Fatigued AC Penalty

Notas

ATAQUES

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² d ×

Munição # Munição Especial #

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² d ×

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² d ×

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² d ×

Alcance Tipo Bônus de Ataque Dano Crítico

m m² d ×

Munição # Munição Especial #

Munição # Munição Especial #

TESTES

Fortitude Resistência Base Racial Outros Temporário

FORT = CON + + + +

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF = DES + + + +

VONTATE RESISTENCIA

VONTADE = SAB + + + +

☐ Evasão ☐ Aumentada Evasão ☐ Resistência ☐ Sentir Armadilhas

Modificadores Condicionais

EFEITOS