×	INICIATIVA	*	×					ATAQUES		-
INICIATIVA BÔNU	JS Talentos Treinamento	Outros								
INIC = DES	S + + +	·						Rônya do Atamia	Dana	Crítico
	WELOCIDADE		Alcance		Tipo			Bônus de Ataque	Dano	
VELOCIDADE	VELOCIDADE  Speed with Armour Deslocan	nento Temporári	OMarriaão	m r	n²			84:- ~ -	W%	×
VELOCIDADE		icitto remporan	≌wiuniça0			# [		Munição	Especial	# 8888
m m²	m m²	m m²				L				
Velocidade de Nadar	Velocidade de Vôo Velocid	lade de Escalar								
m m²	m m²	m m²	Alcance		Tipo			Bônus de Ataque	Dano	Crítico
B.	ASE DE ATAQUE			m r	n²				W%	×
BASE DE ATAQUE	BÔMTAQUE CORPO AKK	RPCE DO AT	AQUE						_	
										- 41
			Alcance		Tipo			Bônus de Ataque	Dano	Crítico
Bônus Temporár Bôdes A		Poder de Ataqu	е	m r	n²				W%	×
	Buffs Nerfs									
<b>+</b>	_*		Alasasa		Ti			Bônus de Ataque	Dano	Crítico
Temp Damage Bônus Bonus	Moral Buffs Nerfs	Poder de Ataqu	Alcance		Tipo				W%	×
	Bullo Relia	_		m r	n²					
+ = _		Ť								
Modificadores Condicional	is		Alcance		Tipo			Bônus de Ataque	Dano	Crítico
				m r	n²				)   W%	×
MARIO	OBRAS DE COMBATE		Munição					□□□□   Munição	Esnecial	
	MBAUSEBASE DE ATAQUEIficador	de	Widilição			#			Lopeolai	# 000
BÔNUS	Tamanho	Outros	Munição						Especial	
BMC = FOI	R + BBA -	+	,			# [			Lopeona	# 000
MANOBRA DE COM	MBATE Modificado	- ord <b>ele∃difudad</b> ord	Le Bêlluysd	RASE DE AT	ΔIΩIHÆific:				SAVES	
DEFENCIVA	Woulledge	i delegituador c	,-	DAOL DE AI	Tama		Outros <b>Fo</b>	rtitude Resistênci	Base Racial	Outros Temporário
[DMC]=10+	FOR + DES +	+	+	BBA	- 🛉	+	F	ORT = CON+	+ +	+
DESPREVINIDO DI	MC	Modificador o		BASE DE AT	AlQlb@ifica	ador de	RE	FLEXO RESISTÊN(	CIA	
DMC			,-	,	Tama	nho C	Outros	REF = DES +	+ +	+
DMC = 10 +	FOR /	/ <b>+</b>	+	BBA	- 🛉	+	vo	NTATE RESISTEN	CIA	
Temp BMC Ten	mp DMC Modificadores Condicion	nais						TADE SAB +	+ +	+
+BMC +1	DMC							Evasão 🗆 Improved	☐ Resistência	
								Evasion	_ neolocolloid	Sense
							Modifi	icadores Condicionais		
×	(	CURA								
ONTOS DE VIDAerim	entos/	☐ Morreno	do 🏻 Esta	ável nã	o letal	☐ Uncor	nscious			
pv				pv			pv			
X	CLASSE D	E ARMAD	URA						EFEITOS	1
	Modificador deditiquad	or de Deflexão			Armadura	Natu <b>lt/ab</b> dif				
CLASSE DE ARMA		Arma	dura CA	Escudo CA		Tar	manho			
CA = 10	+ DES ++	+	+		+	_+	Ťľ _			
	LASSE DE ARMADURA									
CA = 10	) / +_	+	+		+	+	Ťľ.			
TOQUE CLASSE D	E ARMADURA									
CA = 10	+ DES + +		/	/	/	+				
CA Temporária Resistê	ência MágicModificadores Condici	onais								
+ CA										
Redução de Dano										
1										
Notas										