

LADINO

NOME DE PERSONAGEM

RAÇA

ANTECEDENTE

TENDÊNCIA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

ARQUÉTIPO LADINO

PROFI CIÊNCIA

PERCEPÇÃO
PASSIVA

INSPIRAÇÃO

INTUIÇÃO
PASSIVA

FORÇA

- ◊ — TESTE DE RESISTÊNCIA
- — ATLETISMO

DESTREZA

- ◊ — TESTE DE RESISTÊNCIA
- — ACROBACIA
- — FURTIVIDADE
- — PRESTIDIGITAÇÃO

CONSTITUIÇÃO

- ◊ — TESTE DE RESISTÊNCIA

INTELIGÊNCIA

- ◊ — TESTE DE RESISTÊNCIA
- — ARCANISMO
- — HISTÓRIA
- — INVESTIGAÇÃO
- — NATUREZA
- — RELIGIÃO

SABEDORIA

- ◊ — TESTE DE RESISTÊNCIA
- — ADESTRAR ANIMAIS
- — INTUIÇÃO
- — MEDICINA
- — PERCEPÇÃO
- — SOBREVIVÊNCIA

CARISMA

- ◊ — TESTE DE RESISTÊNCIA
- — ATUAÇÃO
- — ENGANAÇÃO
- — INTIMIDAÇÃO
- — PERSUASÃO

TRAÇOS RACIAIS

IDIOMAS

CA

INICIATIVA

DESLOCAMENTO

Pontos de Vida
Máximos

Pontos de Vida
Temporários

DADO DE VIDA

Total

d8

RESISTÊNCIA À MORTE

SUCESSOS

FALHAS

DANO DE ATAQUE FURTIVO

NOME

BÔNUS ATQ

DANO/TIPO

ATAQUE FURTIVO

NÍVEL 1
Uma vez por turno, você pode adicionar 1d6 nas jogadas de dano contra qualquer criatura que acertar, desde que tenha vantagem nas jogadas de ataque. O ataque deve ser com uma arma de agudeza ou à distância. Você não precisa ter vantagem nas jogadas de ataque se outro inimigo do seu alvo estiver a 1,5 metro de distância dele, desde que este inimigo não esteja incapacitado e você não tenha desvantagem nas jogadas de ataque. A quantidade de dano extra aumenta conforme você ganha níveis nessa classe.

AÇÃO ARDILOSA

NÍVEL 2
Você pode usar uma ação bônus durante cada um de seus turnos em combate. Esta ação pode ser usada somente para Disparada, Desengajar ou Esconder.

CARACTERÍSTICA DE ARQUÉTIPO LADINO

ESQUIVA SOBRENATURAL

NÍVEL 5
Quando um inimigo que você possa ver o acerta com um ataque, você pode usar sua reação para reduzir pela metade o dano sofrido.

EVASÃO

NÍVEL 7
Quando você for alvo de um efeito que exige um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.

CARACTERÍSTICA DE ARQUÉTIPO LADINO

TALENTO CONFIÁVEL

NÍVEL 11
Toda vez que você fizer um teste de habilidade no qual possa adicionar seu bônus de proficiência, você trata um resultado no d20 de 9 ou menor como um 10.

CARACTERÍSTICA DE ARQUÉTIPO LADINO

SENTIDO CEGO

NÍVEL 14
Se você for capaz de ouvir, você está ciente da localização de qualquer criatura escondida ou invisível a até 3 metros de você.

CARACTERÍSTICA DE ARQUÉTIPO LADINO

ELUSIVO

NÍVEL 18
Nenhuma jogada de ataque tem vantagem contra você, desde que você não esteja incapacitado.

GOLPE DE SORTE

NÍVEL 20
Se um ataque seu falhar contra um alvo ao seu alcance, você pode transformar essa falha em um acerto. Ou se falhar em um teste qualquer, você pode tratar a jogada desse mesmo teste como 20 natural. Uma vez que você use essa característica, você não pode fazê-lo de novo até terminar um descanso curto ou longo.

PROFI CIÊNCIAS

IDIOMAS

ARMADURAS LEVES

ARMAS SIMPLES

ARMADURAS MÉDIAS

ARMAS MARCIAIS

ARMADURAS PESADAS

ESCUDOS

FERRAMENTAS & OUTRAS PROFI CIÊNCIAS



NOME DO PERSONAGEM

IDADE

ALTURA

PESO

MARCA DE DISTINÇÃO

OLHOS

PELE

CABOLO

CICATRIZ

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

VÍNCULOS

DEFEITOS

ANTECEDENTE

ALIADOS

INIMIGOS

TRAÇOS E CARACTERÍSTICAS ADICIONAIS

EQUIPAMENTOS

Sintonizado

CABEÇA	_____	<input type="radio"/>
AMULETO	_____	<input type="radio"/>
CAPA	_____	<input type="radio"/>
ARMADURA	_____	<input type="radio"/>
MÃOS/BRAÇOS	_____	<input type="radio"/>
ANEL	_____	<input type="radio"/>
ANEL	_____	<input type="radio"/>
CINTO	_____	<input type="radio"/>
BOTAS	_____	<input type="radio"/>

PC PP PE PO PL

MOCHILA/ARMAZENAMENTO

ITENS MÁGICOS

Sintonizado

Nome _____	<input type="radio"/>
Nome _____	<input type="radio"/>