

GUERREIRO

NOME DE PERSONAGEM

RAÇA

ANTECEDENTE

TENDÊNCIA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

ARQUÉTIPO MARCIAL

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

PROFI CIÊNCIAS

IDIOMAS

FERRAMENTAS & OUTRAS PROFI CIÊNCIAS

CA

INICIATIVA

DESLOCAMENTO

Pontos de Vida
Máximos

Pontos de Vida
Temporários

DADO DE VIDA

Usado Total

d10

RESISTÊNCIA À MORTE

SUCESSOS
FALHAS

BÔNUS ATQ

DANO/TIPO

SURTO DE AÇÃO

ATAQUE EXTRA

INDOMÁVEL

ESTILO DE LUTA

RETOMAR O FÔLEGO

No seu turno, você pode usar uma ação bônus para recuperar pontos de vida igual a 1d10 + seu nível de guerreiro. Uma vez que você use essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

SURTO DE AÇÃO

Você pode forçar o seu limite para além do normal por um momento. Durante o seu turno, você pode realizar uma ação adicional juntamente com sua ação e possível ação bônus. Uma vez que você use essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente. A partir do 17º nível, você pode usá-la duas vezes antes do descanso, porém somente uma vez por turno.

CARACTERÍSTICA DE ARQUÉTIPO MARCIAL

ATAQUE EXTRA

Você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

O número de ataques aumenta para três quando você alcançar o 11º nível nesta classe e para quatro quando alcançar o 20º nível.

CARACTERÍSTICA DE ARQUÉTIPO MARCIAL

INDOMÁVEL

Você pode jogar de novo um teste de resistência que falhou. Se o fizer, você deve usar o novo valor e não pode usar essa característica de novo antes de terminar um descanso longo.

Você pode usar esta característica duas vezes entre seus descansos longos quando chegar no 13º nível e três vezes entre seus descansos longos quando chegar no 17º nível.

CARACTERÍSTICA DE ARQUÉTIPO MARCIAL

CARACTERÍSTICA DE ARQUÉTIPO MARCIAL

CARACTERÍSTICA DE ARQUÉTIPO MARCIAL

NÍVEL
1

NÍVEL
1

NÍVEL
2

NÍVEL
3

NÍVEL
5

NÍVEL
7

NÍVEL
9

NÍVEL
10

NÍVEL
15

NÍVEL
18



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	_____
AMULETO	_____
CAPA	_____
ARMADURA	_____
MÃOS/BRAÇOS	_____
ANEL	_____
ANEL	_____
CINTO	_____
BOTAS	_____

PC PP PE PO PL

MOCHILA/ARMAZENAMENTO

ITENS MÁGICOS

Sintonizado

Nome _____

Sintonizado

Nome _____

Sintonizado

Nome _____

Sintonizado

Nome _____

Sintonizado

Nome _____