

NOME DE PERSONAGEM

RAÇA

ANTECEDENTE

TENDÊNCIA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

PROFIÊNCIA

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

⊖

PERSUAÇÃO

TRAÇOS RACIAIS

PROFIÊNCIAS

ARMADURAS LEVES

ARMAS SIMPLES

ARMADURAS MÍDIAS

ARMAS MARCIAIS

ARMADURAS PESADAS

ESCUDOS

IDIOMAS

FERRAMENTAS & OUTRAS PROFIÊNCIAS

CA

INICIATIVA

DESLOCAMENTO

Pontos de Vida Máximos

Pontos de Vida Temporários

DADO DE VIDA

Usado

Total

d10

RESISTÊNCIA À MORTE

SUCESSOS

FALHAS

NOME	BÔNUS ATQ	DANO/TIPO

SURTO DE AÇÃO

ATAQUE EXTRA

INDOMÁVEL

CARACTERÍSTICAS ADICIONAIS DE COMBATE

GUERREIRO

ARQUÉTIPO MARCIAL

ESTILO DE LUTA

NÍVEL 1

RETOMAR O FÓLEGO

NÍVEL 1

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

NÍVEL 2

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

NÍVEL 3

ATAQUE EXTRA

NÍVEL 5

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

NÍVEL 7

INDOMÁVEL

NÍVEL 9

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

NÍVEL 10

CARACTERÍSTICA DE ARQUÉTIPO MARCIAL

NÍVEL 15

CARACTERÍSTICA DE ARQUÉTIPO MARCIAL

NÍVEL 18



IDADE

ALTURA

PESO

MARCA DE DISTINÇÃO

OLHOS

PELE

CABELO

CICATRIZ

NOME DO PERSONAGEM

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

ITENS MÁGICOS

Sintonizado

Nome

Sintonizado

Nome

Sintonizado

Nome

Sintonizado

Nome

Sintonizado

Nome

MOCHILA/ARMAZENAMENTO