



FICHA DE PERSONAGEM

LADINO

NOME DO PERSONAGEM

NOME DO JOGADOR

CLASSE E NÍVEL

RAÇA

TENDÊNCIA

DIVINDADE

TAMANHO

IDADE

SEXO

ALTURA

PESO

CAMPANHA

NOME DA HABILIDADE	VALOR DA HABILIDADE	MODIFICADOR HABILIDADE	VALOR TEMPORÁRIO	MODIFICADOR TEMPORÁRIO
FOR FORÇA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUIÇÃO				
INT INTELIGÊNCIA				
SAB SABEDORIA				
CAR CARISMA				

TOTAL	BÔNUS DE ARMADURA	BÔNUS DE ESCUDO	MOD. DE DES	MOD. DE TAMANHO	ARMADURA NATURAL	MOD. DE DEFLEXÃO	OUTROS MOD.
CA CLASSE DE ARMADURA							

TOQUE CLASSE DE ARMADURA

SURPRESA CLASSE DE ARMADURA

TOTAL	DANO POR CONTUSÃO
HP PONTOS DE VIDA	
FERIMENTOS / PV ATUAL	

REDUÇÃO DE DANO

TOTAL	MOD. DE DESTREZA	OUTROS MOD.
INICIATIVA MODIFICADOR		

TESTE DE RESISTÊNCIA	TOTAL	BÔNUS BASE	MOD. DE HABILIDADE	MOD. MÁGICO	OUTROS MOD.	MOD. TEMPORÁRIO	MODIFICADORES CONDICIONAIS
FORTITUDE (CONSTITUIÇÃO)							
REFLEXOS (DESTREZA)							
VONTADE (SABEDORIA)							

BÔNUS BASE DE ATAQUE	RESISTÊNCIA À MAGIA
-----------------------------	----------------------------

AGARRAR MODIFICADOR	TOTAL	BÔNUS BASE	MOD. DE FORÇA	MOD. DE TAMANHO	OUTROS MOD.	DESLOC.
-------------------------------	-------	------------	---------------	-----------------	-------------	----------------

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
---------------	-----------------	------	------------------

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO
MUNIÇÃO		

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
---------------	-----------------	------	------------------

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO
MUNIÇÃO		

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
---------------	-----------------	------	------------------

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO
MUNIÇÃO		

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
---------------	-----------------	------	------------------

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO
MUNIÇÃO		

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
---------------	-----------------	------	------------------

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO
MUNIÇÃO		

MODIFICADOR CONDICIONAL DA CA

PERÍCIAS DE CLASSE	PERÍCIAS					GRAD. MAX. (CLASSE/OUTRAS CLASSES)	/
	NOME DA PERÍCIA	HAB. CHAVE	MOD. DE PERÍCIA	MOD. DE HABILIDADE	GRAD.		
<input checked="" type="checkbox"/>	ABRIR FECHADURAS	DES					
<input checked="" type="checkbox"/>	ACROBACIA ■	DES*					
<input type="checkbox"/>	ADESTRAR ANIMAIS	CAR					
<input checked="" type="checkbox"/>	ARTE DA FUGA ■	DES*					
<input checked="" type="checkbox"/>	ATUAÇÃO ■ (CAR					
<input checked="" type="checkbox"/>	ATUAÇÃO ■ (CAR					
<input checked="" type="checkbox"/>	ATUAÇÃO ■ (CAR					
<input checked="" type="checkbox"/>	AVALIAÇÃO ■	INT					
<input checked="" type="checkbox"/>	BLEFAR ■	CAR					
<input type="checkbox"/>	CAVALGAR ■	DES					
<input type="checkbox"/>	CONCENTRAÇÃO ■	CON					
<input checked="" type="checkbox"/>	CONHECIMENTO (LOCAL))	INT					
<input type="checkbox"/>	CONHECIMENTO (INT					
<input type="checkbox"/>	CONHECIMENTO (INT					
<input type="checkbox"/>	CONHECIMENTO (INT					
<input type="checkbox"/>	CONHECIMENTO (INT					
<input type="checkbox"/>	CURA ■	SAB					
<input checked="" type="checkbox"/>	DECIFRAR ESCRITA	INT					
<input checked="" type="checkbox"/>	DIPLOMACIA ■	CAR					
<input checked="" type="checkbox"/>	DISFARCE ■	CAR					
<input checked="" type="checkbox"/>	EQUILÍBRIO ■	DES*					
<input checked="" type="checkbox"/>	ESCALAR ■	FOR*					
<input checked="" type="checkbox"/>	ESCONDER-SE ■	DES*					
<input checked="" type="checkbox"/>	FALSIFICAÇÃO ■	INT					
<input checked="" type="checkbox"/>	FURTIVIDADE ■	DES*					
<input type="checkbox"/>	IDENTIFICAR MAGIAS	INT					
<input checked="" type="checkbox"/>	INTIMIDAÇÃO ■	CAR					
<input checked="" type="checkbox"/>	NATAÇÃO ■	FOR*					
<input checked="" type="checkbox"/>	OBSERVAR ■	SAB					
<input checked="" type="checkbox"/>	OBTER INFORMAÇÃO ■	CAR					
<input checked="" type="checkbox"/>	OFÍCIOS ■ (INT					
<input checked="" type="checkbox"/>	OFÍCIOS ■ (INT					
<input checked="" type="checkbox"/>	OFÍCIOS ■ (INT					
<input checked="" type="checkbox"/>	OPERAR MECANISMO	INT					
<input checked="" type="checkbox"/>	OUVIR ■	SAB					
<input checked="" type="checkbox"/>	PRESTIDIGITAÇÃO	DES*					
<input checked="" type="checkbox"/>	PROCURAR ■	INT					
<input checked="" type="checkbox"/>	PROFISSÃO (SAB					
<input checked="" type="checkbox"/>	PROFISSÃO (SAB					
<input checked="" type="checkbox"/>	SALTAR ■	FOR*					
<input checked="" type="checkbox"/>	SENTIR MOTIVAÇÃO ■	SAB					
<input type="checkbox"/>	SOBREVIVÊNCIA ■	SAB					
<input checked="" type="checkbox"/>	USAR CORDAS ■	DES					
<input checked="" type="checkbox"/>	USAR INSTRUMENTO MÁGICO	CAR					
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							

■ Indica uma perícia que pode ser usada sem graduação
* Sofre penalidade de Armadura, se houver (o dobro para Natação)

EQUIPAMENTOS

ITEM	LOCALIZAÇÃO	PÁG. REF.	PESO

ITEM	LOCALIZAÇÃO	PÁG. REF.	PESO
TOTAL DE PESO CARREGADO			

CAPACIDADE DE CARGA

CARGA LEVE	CARGA MÉDIA	CARGA PESADA	ERGUER SOBRE A CABEÇA IGUAL A CARGA MAX	ERGUER DO CHÃO 2 X A CARGA MAX	ERGUER OU ARRASTAR 5 X A CARGA MAX

IDIOMA

IDIOMA INICIAL = Comum + Idioma Racial + Bônus de Int.
CADA IDIOMA ADICIONAL (Falar Idioma) = 1 ponto de perícia

RECIPIENTES

RECIPIENTE	CAPACIDADE	PESO

DINHEIRO

DINHEIRO	GEMAS	ARTE	OUTROS
PC—			
PP—			
PO—			
PL—			

TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	

OBSERVAÇÃO

CD DAS PERÍCIAS

ABRIR FECHADURAS

FECHADURA	CD	FECHADURA	CD
Fechadura muito simples	20	Fechadura boa	30
Fechadura média	25	Fechadura incrível	40

ACROBACIA

CD TAREFA

- 15 Reduzir a queda em 3 metros para determinar o dano.
- 15¹ Percorrer metade do deslocamento com acrobacias, como parte da ação normal de movimento, sem provocar ataques de oportunidade. Um fracasso significa que o personagem provocou os ataques de oportunidade normalmente. É necessário realizar um teste diferente para cada adversário que o personagem deseja superar, na ordem de proximidade de (o jogador escolhe a ordem em caso de empate).
- 25¹ Percorrer metade do deslocamento com acrobacias, como parte da ação normal de movimento, em uma área ocupada por um inimigo (por cima, por baixo ou pelo lateral do oponente), sem provocar ataques de oportunidade. Um fracasso significa que o personagem não consegue atravessar a área ocupada pelo inimigo e provoca os ataques de oportunidade normalmente para esse adversário. É necessário realizar um teste diferente para cada oponente.

1 Cada inimigo depois do primeiro adiciona +2 na CD do teste de Acrobacia.

ARTE DA FUGA

RESTRICÇÃO

	CD
Cordas	Teste de Usar Cordas do oponente +10
Rede, magias animar corda, comandar plantas, controlar plantas ou construção	20
Magia armadilha	23
Algemas	30
Espaço apertado	30
Algemas (obra-prima)	35
Agarrar	Teste de Agarrar do oponente

BLEFAR

EXEMPLOS DE CIRCUNSTÂNCIA

- O alvo deseja acreditar na personagem
- "Essas esmeraldas não são roubadas. Eu apenas preciso muito do dinheiro, portanto estou vendendo-as baratinho."
- O blefe é verossímil e não afetará muito o alvo.
- "Eu não sei do que está falando, senhor. Sou apenas uma camponesa caminhando pela feira."
- O blefe é um pouco difícil de acreditar ou colocará o alvo em perigo.
- "Vocês querem briga, orcs? Posso derrotá-los sozinho. Nem preciso da ajuda de meus amigos. Só tomem cuidado para não manchar meu manto novo com seu sangue."
- O blefe é difícil de acreditar ou colocará o alvo em grande perigo.
- "Essa diadema não pertence à duquesa. É apenas semelhante. Confie em mim, eu não lhe venderia jóias que poderiam colocá-lo na cadeia, venderia?"
- O blefe é muito fabuloso, é quase impossível acreditar nele.
- "Você pode não acreditar, mas na verdade eu sou um lammasu transformado num halfling por um feiticeiro maligno. Você sabe que os lammasu são confiáveis, então deveria acreditar em mim."

DISFARCES

DISFARCE

	MODIFICADOR DO TESTE DE DISFARCE
Pequenos detalhes apenas	5
Mudança de sexo ¹	-2
Mudança de raça ¹	-2
Mudar categoria de idade ²	-2 ³

1 Este modificador se acumula.

2 Para cada grau diferente entre a sua idade atual e a categoria de idade disfarçada.

FAMILIARIDADE

	BÔNUS
Conhece Superficialmente	4
Amigo ou Sócio	6
Amigo Próximo	8
Amigo Íntimo	10

ESCALAR

CD EXEMPLOS DE SUPERFÍCIES OU ATIVIDADES

- o Uma inclinação muito acentuada para subir caminhando. Uma corda com nós paralela a um muro.
- 5 Uma corda paralela a um muro. Uma corda com nós. Uma corda sob o efeito da magia truque de corda.
- 10 Uma superfície com apoios firmes para as mãos e os pés, como uma muralha muito irregular ou o casco de um navio.
- 15 Qualquer superfície com apoios adequados para as mãos e os pés (naturais ou artificiais), como uma superfície de rocha natural muito irregular ou uma árvore. Uma corda sem nós. Escalar usando somente as mãos, sem apoios para os pés.
- 20 Uma superfície irregular, com apoios estreitos para as mãos e os pés, como a parede de uma masmorra ou ruína.
- 25 Uma superfície irregular, como uma parede de rocha natural ou uma muralha de tijolos.
- 25 Atravessar o teto de um edifício somente com as mãos, sem apoio para os pés.
- É impossível escalar uma superfície perfeitamente lisa, chata e vertical.

MOD.

DA CD

- EXEMPLOS DE SUPERFÍCIES OU ATIVIDADES
- 10 Escalar o interior de uma chaminé (artificial ou natural) ou qualquer local onde seja possível se apoiar entre duas paredes opostas (reduz a CD em 10 pontos).
- 5 Escalar um canto onde seja possível se apoiar em paredes perpendiculares (reduz a CD em 5 pontos).
- 5 A superfície é escorregadia (aumenta a CD em 5).

1 Esses modificadores são cumulativos; use todos aqueles aplicáveis à situação.

EQUILÍBRIO

SUPERFÍCIES ESTREITAS	CD DO TESTE DE EQUILÍBRIO ¹	CD DO SUPERFÍCIE IRREGULAR	TESTE DE EQUILÍBRIO ¹
Entre 17,5 e 30 cm de largura	10	Ladrilho irregular	10 ²
Entre 5 e 15 cm de largura	15	Assoalho rústico	10 ²
Menos de 5 cm de largura	20	Chão em declive ou inclinado	10 ²

1 Adicione os modificadores apropriados para Superfícies Estreitas, descritos abaixo.

2 Apenas se estiver correndo ou realizando uma Investida. Um fracasso com uma margem igual ou inferior a 4 pontos indica que o personagem não consegue correr ou realizar a manobra, mas é capaz de agir normalmente.

MODIFICADORES PARA SUPERFÍCIES ESTREITAS

	MODIFICADOR DA CD ¹
Obstrução Leve (cascalho, detritos, escombros pequenos)	2
Obstrução Severa (solo natural de caverna, escombros grandes)	5
Escorregadio (chão molhado)	2
Muito escorregadio (placa de gelo)	5
Em declive ou inclinado	2

1 Adicione o modificador apropriado à CD de Equilíbrio para Superfícies Estreitas. Esses modificadores se acumulam.

FURTIVIDADE

SUPERFÍCIE

	MODIFICADOR
Barulhenta (cascalho, charco raso ou profundo, subso, escombros grandes)	-2
Muito barulhenta (subso profundo, neve profunda)	-5

OPERAR MECANISMO

MECANISMO	TEMPO	CD ¹	EXEMPLO
Simplex	1 rodada	10	Emperrar uma fechadura
Complicado	1d4 rodadas	15	Sabotar a roda de uma carroça
Difícil	2d4 rodadas	20	Desativar uma armadilha reativar uma armadilha
Difícilimo	2d4 rodadas	25	Desativar uma armadilha complexa, sabotar um instrumento mecânico complexo

1 Se o personagem deseja não deixar rastros, adicione 5 à CD.

PRESTIDIGITAÇÃO

TAREFA

	CD
Furtar um objeto do tamanho de uma moeda, fazer uma moeda desaparecer	10
Furtar um pequeno objeto de uma pessoa	10

PROCURAR

TAREFA

	CD
Investigar um baú cheio de lixo em busca de um item específico	10
Perceber uma porta secreta comum ou uma armadilha simples	20
Encontrar uma armadilha mundana difícil (apenas ladinos)	25 + nível da magia usada para criar a armadilha
Encontrar uma armadilha mágica (apenas ladinos) ¹	25 + nível da magia usada para criar a armadilha
Perceber uma porta secreta bem escondida	30
Encontrar pegadas	Varia ²

1 Os anões (mesmo que não sejam ladinos) podem realizar testes de Procurar para encontrar armadilhas construídas com pedras.

2 Obter sucesso em um teste de Procurar permite encontrar uma pegada ou um sinal da passagem de uma criatura, mas não permite seguir o rastro indefinidamente. Consulte o talento Rastrear para obter as CDs apropriadas.

SALTAR

SALTO EM SALTO EM

DISTÂNCIA	CD ¹	DISTÂNCIA	CD ¹
1,5 metros	5	7,5 metros	25
3 metros	10	9 metros	30
4,5 metros	15	10,5 metros	35
6 metros	20	12 metros	40

1 Exige uma corrida de 6 metros, no mínimo. Caso contrário, a CD será dobrada.

USAR CORDAS

	CD
Tarefa	
Dar um nó firme	10
Prender um arpêu	10 ¹
Dar um nó especial, capaz de deslizar, soltar-se lentamente ou se desfazer com um tranco	15
Amarrar uma corda no próprio corpo usando uma única mão	15
Entrelaçar duas cordas	15
Amarrar uma criatura	Variável

1 Some 2 a CD para cada 3 m de arremesso do arpêu; veja a seguir.

USAR INSTRUMENTO MÁGICO

Tarefa	CD
Ativar às cegas	25
Decifrar uma magia escrita	25 + nível da magia
Usar um pergaminho	20 + nível da magia
Usar uma varinha	20
Simular uma habilidade de classe	20
Simular um valor de habilidade	especial ¹
Simular uma raça	25
Simular uma tendência	30

1 Veja página 85 do Livro do Jogador.

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

NECESSÁRIO PARA O PRÓXIMO NÍVEL

AJUSTE DE NÍVEL

NEP

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO	TIPO	BONUS NA CA	DES MAX
---------------------------	------	-------------	---------

PEN.ARMADURA	FALHA ARCANA	DESLOC	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS
--------------	--------------	--------	------	------------------------

ESCUDO/ITEM DE PROTEÇÃO	BONUS NA CA	PESO	PEN.ARMADURA
-------------------------	-------------	------	--------------

FALHA ARCANA	PROPRIEDADES ESPECIAIS
--------------	------------------------

ITEM DE PROTEÇÃO	BONUS NA CA	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS
------------------	-------------	------	------------------------

ITEM DE PROTEÇÃO	BONUS NA CA	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS
------------------	-------------	------	------------------------

TRAÇOS RACIAIS

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

DANO ADICIONAL DE ATAQUE FURTIVO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO