

NOME DO PERSONAGEM

RAÇA

ANTECEDENTE

TENDÊNCIA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

PROFICIÊNCIA

PERCEPÇÃO PASSIVA

INSPIRAÇÃO

INTUIÇÃO PASSIVA

FORÇA

TESTE DE RESISTÊNCIA

ATLETISMO

DESTREZA

TESTE DE RESISTÊNCIA

ACROBACIA

FURTIVIDADE

PRESTIGITAÇÃO

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

CA

INICIATIVA

DESLOCAMENTO

Pontos de Vida Máximos

Pontos de Vida Temporários

DADO DE VIDA

Usado

Total

d12

RESISTÊNCIA À MORTE

SUCESSOS

FALHAS

NOME	BÔNUS ATO	DANO/TIPO

FÚRIA

Usado

Total

Dano

CRÍTICO BRUTAL

CARACTERÍSTICAS ADICIONAIS DE COMBATE

FÚRIA

NÍVEL 1

Você pode entrar em fúria com uma ação bônus. Enquanto estiver em fúria, você recebe os seguintes benefícios se você não estiver vestindo uma armadura pesada:

- Você tem vantagem em testes de Força e testes de resistência de Força.
- Quando você desferir um ataque com arma corpo-a-corpo usando Força, você recebe um bônus nas jogadas de dano igual o seu Dano de Fúria.
- Você possui resistência contra dano de concussão, cortante e perfurante.

Se você for capaz de conjurar magias, você não poderá conjurá-las ou se concentrar nelas enquanto estiver em fúria. Sua fúria dura por 1 minuto. Ela termina prematuramente se você cair inconsciente ou se seu turno acabar e você não tiver atacado nenhuma criatura hostil desde seu último turno ou não tiver sofrido dano nesse período. Você também pode terminar sua fúria no seu turno com uma ação bônus.

DEFESA SEM ARMADURA

NÍVEL 1

Sua Classe de Armadura será 10 + seu modificador de Destreza + seu modificador de Constituição. Você ainda pode usar um escudo e continuar a receber esse benefício.

ATAQUE DESCUIDADO

NÍVEL 2

Quando você fizer o seu primeiro ataque no turno, você decide atacar descuidadamente. Fazer isso lhe concede vantagem nas jogadas de ataque com armas corpo-a-corpo usando Força durante seu turno, porém, as jogadas de ataques feitas contra você possuem vantagem até o início do seu próximo turno.

SENTIDO DE PERIGO

NÍVEL 2

Você possui vantagem em testes de resistência de Destreza contra efeitos que você possa ver, como armadilhas e magias. Para receber esse benefício você não pode estar cego, surdo ou incapacitado.

BÁRBARO

CAMINHO PRIMITIVO

CARACTERÍSTICA DE CAMINHO PRIMITIVO

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.

MOVIMENTO RÁPIDO

NÍVEL 5

Seu deslocamento aumenta em 3 metros enquanto você não estiver vestindo uma armadura pesada.

CARACTERÍSTICA DE CAMINHO PRIMITIVO

NÍVEL 6

INSTINTO SELVAGEM

NÍVEL 7

Você recebe vantagem nas jogadas de iniciativa. Se você estiver surpreso e não estiver incapacitado, você age normalmente no seu turno, mas apenas se você entrar em fúria antes de realizar qualquer outra coisa.

CRÍTICO BRUTAL

NÍVEL 9

Você pode rolar um dado de dano de arma adicional ao determinar o dano extra de um acerto crítico com uma arma corpo-a-corpo. Você rola dois dados adicionais no 13º nível e três no 17º nível.

CARACTERÍSTICA DE CAMINHO PRIMITIVO

NÍVEL 10

FÚRIA IMPLACÁVEL

NÍVEL 11

Se você cair para 0 pontos de vida enquanto estiver em fúria e não morrer, você pode realizar um teste de resistência de Constituição CD 10. Se você for bem sucedido, você volta para 1 ponto de vida ao invés disso.

Cada vez que você use essa característica após a primeira, a CD aumenta em 5. Assim que você terminar um descanso curto ou longo a CD volta para 10.

CARACTERÍSTICA DE CAMINHO PRIMITIVO

NÍVEL 14

FÚRIA PERSISTENTE

NÍVEL 15

Sua fúria é tão brutal que ela só termina prematuramente se você cair inconsciente ou se decidir terminá-la.

FORÇA INDOMÁVEL

NÍVEL 18

Se o total de um teste de Força seu for menor que o seu valor de Força, você pode usar esse valor no lugar do resultado.

CAMPEÃO PRIMITIVO

NÍVEL 20

Seus valores de Força e Constituição aumentam em 4. Seu máximo para esses valores agora é 24.

TRAÇOS RACIAIS

PROFIICIÊNCIAS

ARMADURAS LEVES

ARMAS SIMPLES

ARMADURAS MÉDIAS

ARMAS MARCIAIS

ARMADURAS PESADAS

ESCUDOS

IDIOMAS

FERRAMENTAS & OUTRAS PROFIICIÊNCIAS



NOME DO PERSONAGEM

IDADE	ALTURA	PESO	MARCA DE DISTINÇÃO
OLHOS	PELE	CABELO	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

ITENS MÁGICOS

Sintonizado

Nome

Sintonizado

Nome

Sintonizado

Nome

Sintonizado

Nome

Sintonizado

Nome

MOCHILA/ARMAZENAMENTO