

NOME DE PERSONAGEM

RAÇA

ANTECEDENTE

TENDÊNCIA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

PROFICIÊNCIA

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

CA

INICIATIVA

DESLOCAMENTO

Pontos de Vida Máximos

Pontos de Vida Temporários

DADO DE VIDA

RESISTÊNCIA À MORTE

SUCESSOS

FALHAS

NOME	BÔNUS ATQ	DANO/TIPO

DANO DE ATAQUE FURTIVO

CARACTERÍSTICAS ADICIONAIS DE COMBATE

TRAÇOS RACIAIS

PROFICIÊNCIAS

ARMADURAS LEVES

ARMAS SIMPLES

ARMADURAS MÉDIAS

ARMAS MARCIAIS

ARMADURAS PESADAS

ESCUDOS

IDIOMAS

FERRAMENTAS & OUTRAS PROFICIÊNCIAS

LADINO

ARQUÉTIPO LADINO

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 acuidade 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

NÍVEL 3

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

NÍVEL 9

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

NÍVEL 13

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

NÍVEL 17

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.



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