

PERSONAGEM			
CLASSE		AL	
TÍTULO		NV	

ATRIBUTOS

FOR		Ataque corpo a corpo, Dano, abrir portas
INT		Idiomas/erudição
SAB		Proteção x Feitiços
DES		Ataque à distância CA, iniciativa
CON		Pontos de vida
CAR		Reações, #auxiliares, lealdade

Teste de Atr.: Jogue 1d20 e tire # igual ou menor

JOG. DE PROTEÇÃO

M		Morte, veneno
V		Varinhas mágicas
P		Paralisa, petrificação
S		Ataque de Sopro
F		Feitiços cetros e cajados mágicos
+ -		Modificador de SAB Para Proteção x Feitiços

Jog. Proteção: Jogue 1d20 e tire # igual ou maior

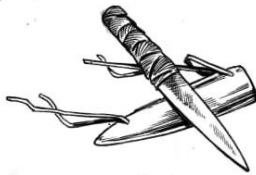
COMBATE

PV		Pontos de Vida	MAX		Pontos de Vida máximos
			+ -		Modificador de CON, Pontos de Vida
CA		Classe de Armadura	SA		CA sem armaduras, 10 + modificador de DES
			+ -		Modificador de DES para Classe de Armadura
ATQ		Modificador de FOR. ataque/dano	DIS		Modificador de DES para ataques à distância

MATRIZ DE ATAQUE

9		8		7		6		5	
4		3		2		1		0	

Jogada de Ataque Consulte a matriz de ataque para descobrir o valor para acertar uma CA específica



HABILIDADES, ETNIA, DIVINDADE

ARKHI

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

Desenho do personagem, símbolo, descrição

FOME		Exaustão por Fome (CON negativa Acelera o Processo)
SEDE		Exaustão por Sede (CON negativa Acelera o Processo)
VIT		1d6 para suportar situações (odor, temperatura, sabor)

Exaustão 1 - Dano 1d6 (temp.) em CON
2 - Dano 1d6 (fixo) em CON e PV
3 - Morte Instantânea

ENCONTROS

INIC		Modificador de DES para Iniciativa (opcional)
+ -		Modificador de CAR para Jogadas de Reação

AVENTURANDO-SE

OR		Ouvir ruídos (1-em-6 ou por Classe)
AP		Abrir portas (baseado em FOR)
PS		Encontrar passagens secretas (1-em-6 ou por Classe)
AR		Encontrar armadilhas (1-em-6 ou por Classe)

MOVIMENTO

Base = 36 m, a não ser que esteja sobrecarregado

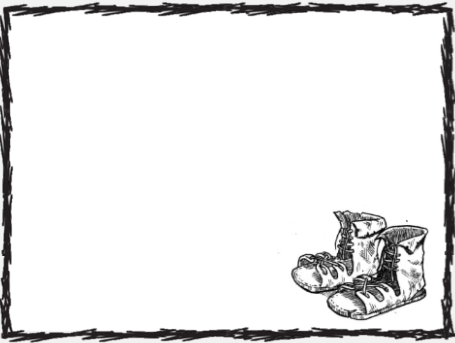
JO		Jornada: Mov. base = Quilômetros/dia
EX		Exploração: Mov. base em metros/turno
EN		Encontro: 1/3 Mov. base em metros/round

IDIOMAS

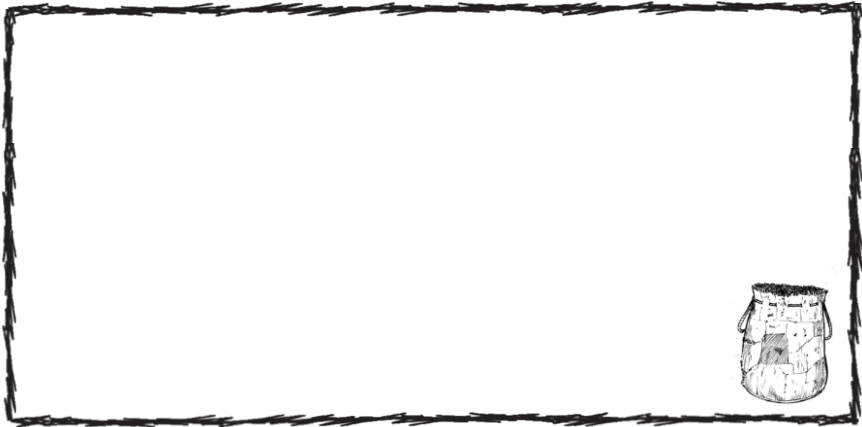
Por Classe; idiomas extras se INT maior que 13

Letrado ☐

ARMAS E ARMADURAS



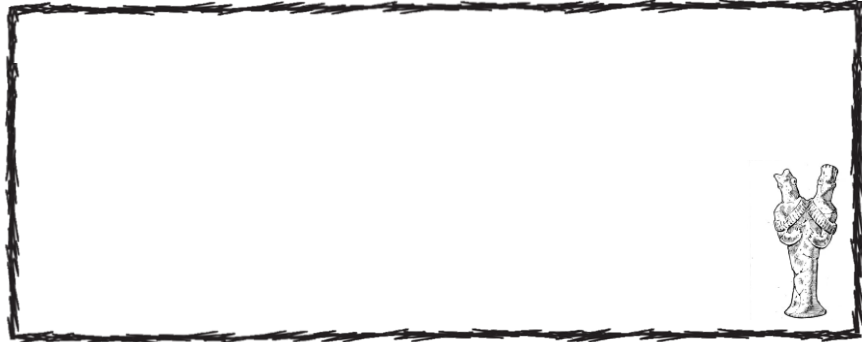
EQUIPAMENTOS



TESOUROS



ITENS MÁGICOS

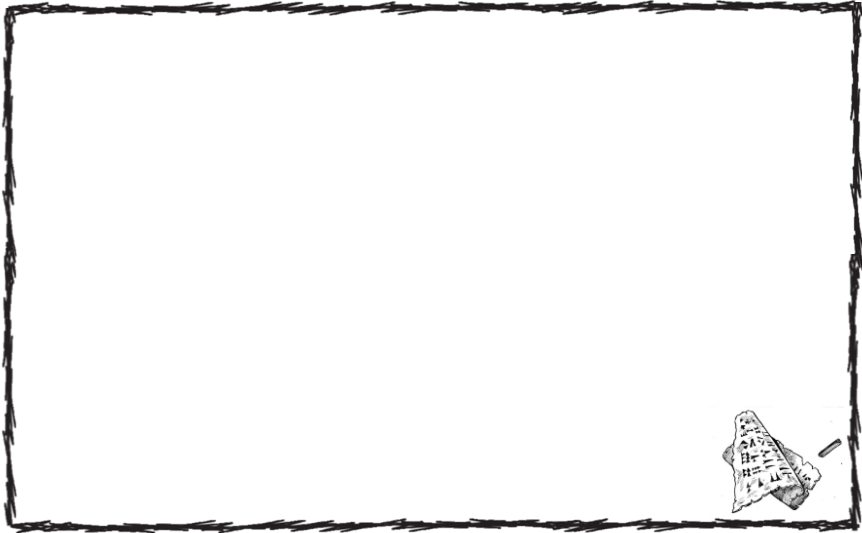


MOEDAS

PL	
PO	
PE	
PP	
PC	

Feitiços, montarias, auxiliares, áreas desbravadas, pistas

ANOTAÇÕES



CARGA (Regra opcional)

TE		Peso de tesouro em Moeadas
EQ		Peso de equipamentos em Moeadas
+		Carga total (máx = 1.600 mo)

XP	Pontos de Experiência	PROX.	XP necessário para o próx. nível
		%	Modificador de Atr. primário para XP