

Nome do Jogador

Arijhana 5 Ladino 5.500
 Nome do Personagem Médio F Imparcial Trilha Exemplar Destino Épico XP Total
 Raça Tamanho Idade Sexo Altura Peso Tendência Divindade Companhia de Aventureiros ou Outras Afiliações

INICIATIVA

VALOR	DES	1/2 NÍVEL	OUT.
6	Iniciativa	4	2

MODIFICADORES CONDICIONAIS

DEFESAS

VALORES	DEFESA	10+ ARMADURA/1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
19	CA	12	6			1		

BÔNUS CONDICIONAL

MOVIMENTO

VALOR	BÁSICO	ARMADURA	ITEM	OUT.
6	Desl. (Quadrados)	6		

MOVIMENTO ESPECIAL

VALORES DE ATRIBUTO

VALOR	ATRIBUTO	MOD. ATR.	MOD. + 1/2 NVL
16	FOR Força	3	5
13	CON Constituição	1	3
19	DES Destreza	4	6
10	INT Inteligência	0	2
10	SAB Sabedoria	0	2
10	CAR Carisma	0	2

DEFESAS

VALORES	DEFESA	10+ ARMADURA/1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
16	FORT	12	3			1		

BÔNUS CONDICIONAL

DEFESAS

VALORES	DEFESA	10+ ARMADURA/1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
19	REFL	12	4	2		1		

BÔNUS CONDICIONAL

DEFESAS

VALORES	DEFESA	10+ ARMADURA/1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
13	VONT	12				1		

BÔNUS CONDICIONAL

SENTIDOS

VALOR	SENTIDOS PASSIVOS	BASE	BÔNUS DE PERÍCIA
17	Intuição Passiva	10	+ 7
17	Percepção Passiva	10	+ 7

SENTIDOS ESPECIAIS

ATAQUES

ATRIBUTO: Ataque básico corpo a corpo - Adaga

BÔNUS DE ATAQUE	1/2 NVL	ATR.	CLASSE	PROF.	TAL.	MELH.	OUT.
+ 9	2	3	3				1

ATRIBUTO: Ataque básico à distância - Adaga

BÔNUS DE ATAQUE	1/2 NVL	ATR.	CLASSE	PROF.	TAL.	MELH.	OUT.
+ 10	2	4	3				1

PONTOS DE VIDA

MAX PV	SANGRANDO	PULSO DE CURA	PULSO / DIA
50	25	13	7

1/2 PV 1/4 PV

PONTOS DE AÇÃO

Pontos de Ação	MARCO	PONTOS DE AÇÃO
	0	1
	1	2
	2	3

EFEITOS ADICIONAIS PARA USO COM OS PONTOS DE AÇÃO

DANO

ATRIBUTO: Ataque básico corpo a corpo - Adaga

DANO	ATR.	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
1d4+4	3	1			

ATRIBUTO: Ataque básico à distância - Adaga

DANO	ATR.	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
1d4+5	4	1			

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PULSOS ATUAIS

RETOMAR O FÔLEGIO 1/ENCONTRO USADO

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

FRACASSOS NO TR CONTRA A MORTE

MODIFICADOR NOS TESTES DE RESISTÊNCIA

RESISTÊNCIAS

CONDIÇÕES E EFEITOS ATUAIS

ASPECTOS RACIAIS

MODIFICADORES NOS VALORES DE ATRIBUTO +2for, +2 car

Sopro de Dragão - Os draconatos podem usar o sopro de dragão como um poder por encontro.

Destreza no Sopro de Dragão - Usa DES para o Sopro de Dragão

Sopro de Dragão Venenoso - Sopro de Dragão causa dano venenoso

Herança Dracônica - Adiciona modificador de CON no valor do pulso

ATAQUES BÁSICOS

ATAQUE	DEFESA	ARMA OU PODER	DANO
9	vs CA	Adaga (Corpo a corpo)	1d4+4
10	vs CA	Adaga (À Distância)	1d4+5
11	vs CA	Adaga +2 (Corpo a corpo)	1d4+6
12	vs CA	Adaga +2 (À Distância)	1d4+7

PERÍCIAS

BÔNUS	NOME DA PERÍCIA	MOD. ATR. + 1/2 NVL	TRND (+5)	PENALIDADE ARMADURA	OUT.
11	Acrobacia	DES	6	5	
2	Arcanismo	INT	2	0	n/a
10	Atletismo	FOR	5	5	
2	Blefe	CAR	2	0	n/a
2	Diplomacia	CAR	2	0	n/a
2	Exploração	SAB	2	0	n/a
11	Furtividade	DES	6	5	
4	História	INT	2	0	n/a 2
4	Intimidação	CAR	2	0	n/a 2
7	Intuição	SAB	2	5	n/a
11	Ladinagem	DES	6	5	
2	Manha	CAR	2	0	n/a
2	Natureza	SAB	2	0	n/a
7	Percepção	SAB	2	5	n/a
2	Religião	INT	2	0	n/a
2	Socorro	SAB	2	0	n/a
3	Tolerância	CON	3	0	

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE / TRILHA/DESTINO

Golpe Inicial - No começo do encontro, o ladino obtém vantagem de combate contra criaturas que ainda não agiram.

Táticas Ladinas - Escolha uma das táticas ladinas.

Vigarista Brutal - Adiciona o modificador de FOR no dano do ataque furtivo

Aptidão com Armas dos Ladinos - O dado de dano de um shuriken aumenta em uma categoria; +1 nas jogadas de ataque com adagas.

Ataque Furtivo - Uma vez por rodada, quando o ladino tiver vantagem de combate sobre um inimigo e atingi-lo com um ataque que utilize uma besta de mão, uma lâmina leve ou uma funda, o ataque causa dano adicional.

TALENTOS

Foco em Arma (Lâmina Leve) - +1 no dano por estágio com lâminas leves

Vitalidade - Adquire 5 PVs adicionais por estágio

Apunhalador - Dado do Ataque Furtivo aumenta para d8

IDIOMAS CONHECIDOS

Comum, Dracônico

ÍNDICE DE PODERES

Liste seus poderes conhecidos.
Risque a caixa quando usar o poder.
Limpe a caixa quando renovar o poder.

PODERES SEM LIMITEGolpe Perfurante Golpe em Resposta **PODERES POR ENCONTRO**Sopro de Dragão Ataque Resguardado Apresto Ardiloso **PODERES DIÁRIOS**Alvo Fácil Corte Profundo **PODERES UTILITÁRIOS**Acrobacia **OUTROS EQUIPAMENTOS**

Corselete de Couro

Adaga (2)

Kit do Aventureiro Padrão

MOEDAS E OUTRAS RIQUEZAS

Dinheiro à mão: 840 po

Dinheiro Guardado:

Peso Carregado: 41kg / 80kg.

ÍNDICE DE ITENS MÁGICOS

Liste seus poderes conhecidos.
Risque a caixa quando usar o poder.
Limpe a caixa quando renovar o poder.

ITENS MÁGICOSARMA Adaga do Sacrifício +2 (Mão Inábil) ARMA ARMA ARMA ARMADURA Corselete do Sofrimento Partilhado +1 BRAÇOS PÉS MÃOS CABEÇA PESCOÇO Manto da Distorção +1 ANEL ANEL CINTURA **Poderes Diários de Itens por Dia**Heróico (1-10) Marco / / / Exemplar (11-20) Marco / / / Épico (21-30) Marco / / / **RITUAIS****TRAÇOS DE PERSONALIDADE**

COSTUMES E APARÊNCIA

ANTECEDENTES

COMPANHEIROS E ALIADOS

NOME	OBS.
_____	_____
NOME	OBS.
_____	_____
NOME	OBS.
_____	_____
NOME	OBS.
_____	_____
NOME	OBS.
_____	_____

OBS. DA SESSÃO OU CAMPANHA

NOME DO PERSONAGEM
Arjhana

NOME DO JOGADOR

RAÇA Draconato CLASSE Ladino NÍVEL 5

PV 50	FOR 16	CA 19
Desl 6	CON 13	Fort 16
Inic +6	DES 19	Ref 19
	INT 10	Vont 13
	SAB 10	
	CAR 10	

17 Intuição Passiva 17 Intuição Passiva



Retomar Fôlego

PALAVRAS-CHAVE: USADO

Padrão		Pessoal
AÇÃO		ALCANCE
	vs	
ATAQUE	DEFESA	ALVO

Efeito: O personagem gasta um pulso de cura, recupera 13 pontos de vida e recebe +2 em todas as defesas até o final do seu próximo turno.

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE NÍVEL LIVRO Ldj

ESTATÍSTICAS DE JOGO DUNGEONS & DRAGONS

ESPECIAL POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

AÇÃO POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

Golpe Perfurante

PALAVRAS-CHAVE: Arma, Marcial USADO

Padrão	* ↓ ↻	Arma corpo a corpo
AÇÃO	← ↻	ALCANCE
10	vs Reflexos	Uma criatura
ATAQUE	DEFESA	ALVO

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
Ataque: Destreza vs. Reflexos
Sucesso: 1[A] + modificador de Destreza (+4) de dano.

Adaga: +10 de ataque, 1d4+5 de dano
Adaga do Sacrifício +2: +12 de ataque, 1d4+7 de dano

EFEITOS ADICIONAIS
+2d8+3 de dano uma vez por rodada (ataque furtivo)

CLASSE Ladino NÍVEL 1 LIVRO Ldj

Golpe em Resposta

PALAVRAS-CHAVE: Arma, Marcial USADO

Padrão	* ↓ ↻	Arma corpo a corpo
AÇÃO	← ↻	ALCANCE
10	vs CA	Uma Criatura
ATAQUE	DEFESA	ALVO

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
Ataque: Destreza vs. CA
Sucesso: 1[A] + modificador de Destreza (+4) de dano. Se o alvo atacar o personagem antes do começo do próximo turno do ladino, usando uma interrupção imediata, o ladino desfere um contragolpe contra o alvo: um ataque de Força vs. CA que causa 1[A] + modificador de Força (+3) de dano.

Adaga: +10 de ataque, 1d4+5 de dano
Adaga do Sacrifício +2: +12 de ataque, 1d4+7 de dano

EFEITOS ADICIONAIS
+2d8+3 de dano uma vez por rodada (ataque furtivo)

CLASSE Ladino NÍVEL 1 LIVRO Ldj

Sopro de Dragão

PALAVRAS-CHAVE: Venenoso USADO

Mínima	* ↓ ↻	Rajada Contígua 3
AÇÃO	← 3 ↻	ALCANCE
8	vs Reflexos	As criaturas dentro da rajada
ATAQUE	DEFESA	ALVO

Ataque: Destreza + 2 vs. Refl exos
Sucesso: 1d6 + modificador de Constituição (+1) de dano.

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Poder Racial NÍVEL * LIVRO Ldj

PODER SEM LIMITE DUNGEONS & DRAGONS

PODER SEM LIMITE DUNGEONS & DRAGONS

PODER POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

Ataque Resguardado

PALAVRAS-CHAVE: Arma, Marcial USADO

Padrão	* ↓ ↻	Arma corpo a corpo
AÇÃO	← ↻	ALCANCE
10	vs CA	Uma criatura
ATAQUE	DEFESA	ALVO

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza (+4) de dano e se o alvo realizar um ataque básico corpo a corpo contra o personagem antes do começo do próximo turno dele, o ladino pode fazer um ataque secundário usando uma interrupção imediata.
Ataque Secundário: Força vs. CA
Sucesso: 1[A] + modificador de Força (+3) de dano e o ataque que ativou o gatilho sofre -2 de penalidade.

Adaga: +10 de ataque, 2d4+5 de dano
Adaga do Sacrifício +2: +12 de ataque, 2d4+7 de dano

EFEITOS ADICIONAIS
+2d8+3 de dano uma vez por rodada (ataque furtivo)

CLASSE Ladino NÍVEL 1 LIVRO PM

Apresto Ardiloso

PALAVRAS-CHAVE: Arma, Marcial USADO

Livre	* ↓ ↻	Arma corpo a corpo
AÇÃO	← ↻	ALCANCE
10	vs CA	Uma criatura
ATAQUE	DEFESA	ALVO

Gatilho: O personagem fracassa num ataque corpo a corpo
Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
Ataque: Destreza vs. CA. O personagem obtém vantagem de combate para esse ataque.
Sucesso: 1[A] + modificador de Destreza (+4) de dano e o personagem pode ajustar 1 quadrado.
Vigarista Brutal: O ladino recebe um bônus na jogada de dano igual ao seu modificador de Força (+3).

Adaga: +10 de ataque, 1d4+5 de dano
Adaga do Sacrifício +2: +12 de ataque, 1d4+7 de dano

EFEITOS ADICIONAIS
+2d8+3 de dano uma vez por rodada (ataque furtivo)

CLASSE Ladino NÍVEL 3 LIVRO PM

Alvo Fácil

PALAVRAS-CHAVE: Arma, Marcial USADO

Padrão	* ↓ * ↻	Arma corpo a corpo ou à distância
AÇÃO	← ↻	ALCANCE
10	vs CA	Uma criatura
ATAQUE	DEFESA	ALVO

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
Alvo: Uma criatura
Ataque: Destreza vs. CA
Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza (+4) de dano e o alvo fica lento e concede vantagem de combate para o ladino (TR encerra ambos).
Fracasso: Metade do dano e o alvo concede vantagem de combate para o ladino até o final do próximo turno do personagem.

Adaga: +10 de ataque, 2d4+5 de dano
Adaga do Sacrifício +2: +12 de ataque, 2d4+7 de dano

EFEITOS ADICIONAIS
+2d8+3 de dano uma vez por rodada (ataque furtivo)

CLASSE Ladino NÍVEL 1 LIVRO Ldj

PODER POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

PODER POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

PODER DIÁRIO DUNGEONS & DRAGONS

Corte Profundo

PALAVRAS-CHAVE		Arma, Marcial	USADO
Padrão	*	Arma corpo a corpo	
AÇÃO		ALCANCE	
10	vs	Fort	Uma criatura
ATAQUE	DEFESA	ALVO	
<p>Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve. Ataque: Destreza vs. Fortitude Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza (+4) de dano e 5 + modificador de Força de dano (+3) contínuo (TR encerra). Fracasso: Metade do dano e nenhum dano contínuo.</p> <p>Adaga: +10 de ataque, 2d4+5 de dano Adaga do Sacrifício +2: +12 de ataque, 2d4+7 de dano</p>			
EFEITOS ADICIONAIS			
+2d8+3 de dano uma vez por rodada (ataque furtivo)			
CLASSE	Ladino	NÍVEL	5
LIVRO	LdJ		

PODER DIÁRIO DUNGEONS & DRAGONS

Acrobacia

PALAVRAS-CHAVE		Marcial	USADO
Movimento		Pessoal	
AÇÃO		ALCANCE	
<input type="checkbox"/> SEM LIMITE	<input checked="" type="checkbox"/> POR ENCONTRO	<input type="checkbox"/> DIÁRIO	
<p>Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Acrobacia. Efeito: O ladino pode ajustar um número de quadrados igual à metade do seu deslocamento.</p>			
EFEITOS ADICIONAIS			
CLASSE	Ladino	NÍVEL	2
LIVRO	LdJ		

PODER UTILITÁRIO DUNGEONS & DRAGONS

Adaga do Sacrifício +2

BÔNUS	+2 no ataque e dano	+2d6 de dano	
MELHORIA			
DECISIVO			
PROPRIEDADES			
PALAVRAS-CHAVE		USADO	
AÇÃO			
<input type="checkbox"/> SEM LIMITE	<input type="checkbox"/> POR ENCONTRO	<input checked="" type="checkbox"/> DIÁRIO	
PODER			
Pode (Diário): Ação Livre. O personagem pode utilizar esse poder quando atingir um alvo com essa arma. Gaste um pulso de cura e ao invés de recuperar pontos de vida, o inimigo fica enfraquecido até o fim do próximo turno do personagem.			
POSICÃO	Mão Inábil	NÍVEL	6
PREÇO	1800	LIVRO	LdJ

ITEM MÁGICO DUNGEONS & DRAGONS

Gibão do Sofrimento Partilhado

BÔNUS	+1CA	DECISIVO	
MELHORIA			
PROPRIEDADES			
PALAVRAS-CHAVE		USADO	
AÇÃO			
<input type="checkbox"/> SEM LIMITE	<input checked="" type="checkbox"/> POR ENCONTRO	<input type="checkbox"/> DIÁRIO	
PODER			
Poder (Por Encontro): Reação Imediata. Use este poder quando o personagem sofrer dano contínuo. O atacante recebe a mesma quantidade de dano contínuo sem tipo.			
POSICÃO	Corpo	NÍVEL	5
PREÇO	1000	LIVRO	LdJ

ITEM MÁGICO DUNGEONS & DRAGONS

Manto da Distorção

BÔNUS	+1 em Fortitude, Reflexos e Vontade	DECISIVO	
MELHORIA			
PROPRIEDADES			
Um ataque à distância a mais de 5 quadrados do personagem sofre uma penalidade de -5 na jogada de ataque.			
PALAVRAS-CHAVE		USADO	
AÇÃO			
<input type="checkbox"/> SEM LIMITE	<input type="checkbox"/> POR ENCONTRO	<input type="checkbox"/> DIÁRIO	
PODER			
Posição do Item: Pescoço			
POSICÃO	Pescoço	NÍVEL	4
PREÇO	840	LIVRO	AV

ITEM MÁGICO DUNGEONS & DRAGONS