

Nome do Jogador

Uthal 5 Bárbaro 5.500
 Nome do Personagem Médio M Imparcial 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.
2	Iniciativa	2	

MODIFICADORES CONDICIONAIS

DEFESAS

VALORES	10+ ARMADURA/1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
17	CA	12	3		1	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
21	FOR Força	5	7
14	CON Constituição	3	5
11	DES Destreza	0	2
10	INT Inteligência	0	2
10	SAB Sabedoria	0	2
8	CAR Carisma	-1	1

DEFESAS

VALORES	10+ ARMADURA/1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
20	FORT	12	5	2	1		

BÔNUS CONDICIONAL

SENTIDOS

VALOR	SENTIDOS PASSIVOS	BASE	BÔNUS DE PERÍCIA
12	Intuição Passiva	10	+ 2
12	Percepção Passiva	10	+ 2

SENTIDOS ESPECIAIS

DEFESAS

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

BÔNUS CONDICIONAL

ATAQUES

ATRIBUTO:	ATAQUE BÁSICO	CORPO A CORPO	ESPADAS	GRANDES	OUT.
	+ 13	2	5	3	1 2
	+ 11	2	5	3	1

ATRIBUTO: Ataque básico corpo a corpo - Espada Grande +2
 BÔNUS DE ATAQUE 1/2 NVL ATR. CLASSE PROF. TAL. MELH. OUT.

PONTOS DE VIDA

MAX PV	SANGRANDO	PULSO DE CURA	PULSO / DIA
56	28	14	11

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	ESPADAS	GRANDES	OUT.
	1d10+8	5	1	2	

ATRIBUTO: Ataque básico corpo a corpo - Espada Grande +2

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA ATUAIS	PULSOS ATUAIS

RETOMAR O FÔLEGO 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 +2 For, +2 Con

Tenacidade da Montanha - +1 de bônus racial em Vontade

Atleta Poderoso - Em testes de Atletismo para saltar ou escalar, jogue duas vezes e escolha um resultado

Tolerância de Pedra - Adquire o poder tolerância de pedra

DANO

DANO	ATR.	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
1d10+6	5	1			

ATRIBUTO: Ataque básico corpo a corpo - Espada Grande

PERÍCIAS

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

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE / TRILHA/DESTINO

Agilidade Bárbara - +1 na CA e Reflexos quando não está usando armadura pesada.

Potência Ferina - Escolha um dos benefícios da potência Ferina

Vigor do Furor Sanguíneo - Adquire o poder investida céleste; recebe um número de pontos de vida temporários igual ao modificador de Con (+5 no 11º, +10 no 21º) quando reduz um inimigo a 0 pvs ou menos.

Golpe em Fúria - Adquire o poder golpe em fúria no 5º nível.

Arremetida - Uma vez por rodada, pode realizar um ataque básico corpo a corpo usando uma ação livre quando obtém um sucesso decisivo com um poder de bárbaro.

ATAQUES BÁSICOS

ATAQUE	DEFESA	ARMA OU PODER	DANO
13	vs CA	Espada Grande +2	1d10+8
11	vs CA	Espada Grande	1d10+6
7	vs CA	Desarmado	1d4+5

IDIOMAS CONHECIDOS

Comum, Gigante

TALENTOS

Especialidade com Armas (Lâmina Pesada) - Recebe bônus nas jogadas de ataque com Lâminas Pesadas.

Foco em Arma - +1 no dano por estágio com Lâminas Pesadas.

Saltador em Distância - Realiza saltos parados como se tivesse tomado impulso, +1 em Atletismo.

NOME DO PERSONAGEM
Uthal

NOME DO JOGADOR

RAÇA Golias CLASSE Bárbaro NÍVEL 5

PV 56	21 FOR	CA 17
Desl 6	17 CON	Fort 20
Inic +2	11 DES	Ref 14
	10 INT	Vont 14
	10 SAB	
	8 CAR	
12 Intuição Passiva	12 Intuição Passiva	



Retomar Fôlego

PALAVRAS-CHAVE: Arma, Primordial USADO

Padrão	*	Pessoal
AÇÃO		ALCANCE
vs		
ATAQUE	DEFESA	ALVO

Efeito: O personagem gasta um pulso de cura, recupera 14 pontos de vida e recebe +2 em todas as defesas até o final do seu próximo turno.

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE: Bárbaro NÍVEL: 5 LIVRO: LdJ

ESTATÍSTICAS DE JOGO DUNGEONS & DRAGONS

ESPECIAL POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

AÇÃO POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

Golpe de Recuperação

PALAVRAS-CHAVE: Arma, Primordial USADO

Padrão	*	Arma corpo a corpo
AÇÃO		ALCANCE
13 vs CA		Uma criatura
ATAQUE	DEFESA	ALVO

Condição: O personagem deve empunhar uma arma de duas mãos.

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força (+5) de dano e o personagem recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Constituição (+3). Se estiver em fúria o personagem recebe um número de pontos de vida temporários igual a 5 + seu modificador de Constituição (+3).

Espada Grande Dinâmica +2: +13 de ataque, 1d10+8 de dano

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE: Bárbaro NÍVEL: 1 LIVRO: LdJ2

Golpe Uivante

PALAVRAS-CHAVE: Arma, Primordial USADO

Padrão	*	Arma corpo a corpo
AÇÃO		ALCANCE
13 vs CA		Uma criatura
ATAQUE	DEFESA	ALVO

Condição: O personagem deve empunhar uma arma de duas mãos.

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + 1d6 + modificador de Força (+5) de dano.

Especial: Durante uma investida, o personagem pode utilizar esse poder em vez de um ataque básico corpo a corpo. Se estiver em fúria, também pode se mover 2 quadrados adicionais como parte da investida.

Espada Grande Dinâmica +2: +13 de ataque, 1d10+1d6+8 de dano

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE: Bárbaro NÍVEL: 1 LIVRO: LdJ2

Tolerância de Pedra

PALAVRAS-CHAVE: Arma, Primordial USADO

Mínima	*	Pessoal
AÇÃO		ALCANCE
vs		
ATAQUE	DEFESA	ALVO

Efeito: O personagem adquire resistência 5 contra todos os tipos de dano até o final do seu próximo turno.

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE: Poder Racial NÍVEL: 1 LIVRO: LdJ2

PODER SEM LIMITE DUNGEONS & DRAGONS

PODER SEM LIMITE DUNGEONS & DRAGONS

PODER POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

Investida Célere

PALAVRAS-CHAVE: Arma, Primordial USADO

Livre	*	Pessoal
AÇÃO		ALCANCE
vs		
ATAQUE	DEFESA	ALVO

Gatilho: Um ataque do personagem reduz um inimigo a 0 pontos de vida ou menos.

Efeito: O personagem realiza uma investida contra um inimigo.

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE: Bárbaro NÍVEL: 1 LIVRO: LdJ2

Golpe Avalanche

PALAVRAS-CHAVE: Arma, Primordial USADO

Padrão	*	Arma corpo a corpo
AÇÃO		ALCANCE
vs		Uma criatura
ATAQUE	DEFESA	ALVO

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força (+5) de dano.

Vigor do Furor Sanguíneo: O ataque causa dano adicional igual ao modificador de Constituição do personagem (+3).

Efeito: Até o começo do próximo turno do personagem, qualquer criatura recebe +4 de bônus nas jogadas de ataque contra ele.

Espada Grande Dinâmica +2: +13 de ataque, 3d10+8 de dano

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE: Bárbaro NÍVEL: 1 LIVRO: LdJ2

Arrebatar de Lâminas

PALAVRAS-CHAVE: Arma, Primordial USADO

Padrão	*	Arma corpo a corpo
AÇÃO		ALCANCE
vs		Uma criatura
ATAQUE	DEFESA	ALVO

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força (+5) de dano e cada inimigo sangrando adjacente ao personagem sofre dano igual ao modificador de Constituição (+3) dele.

Vigor do Furor Sanguíneo: Cada inimigo adjacente ao personagem que não estiver sangrando também sofre dano igual ao modificador de Constituição (+3) dele.

Espada Grande Dinâmica +2: +13 de ataque, 2d10+8 de dano

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE: Bárbaro NÍVEL: 3 LIVRO: LdJ2

PODER POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

PODER POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

PODER POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

Golpe em Fúria

PALAVRAS-CHAVE		Arma, Primordial	USADO
Padrão	* + ↻	Arma corpo a corpo	
ALCANCE	← ↻		
vs		Uma criatura	
ATAQUE	DEFESA	ALVO	

Condição: O personagem deve estar em fúria e ter pelo menos um poder de fúria não utilizado.
 Ataque: Força vs. CA. Para utilizar esse ataque o personagem deve gastar um poder de bárbaro não utilizado com a palavra-chave fúria.
 Sucesso: O personagem causa dano de acordo com o nível do poder de fúria gasto.
 nível 1: 3[A] + modificador de Força (+5)
 nível 5: 4[A] + modificador de Força (+5)

Espada Grande Dinâmica +2: +13 de ataque, dano acima +3

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Bárbaro NÍVEL Livro Ldj2

PODER DIÁRIO DUNGEONS & DRAGONS

Fúria da Pantera Célere

PALAVRAS-CHAVE		Arma, Fúria, Primordial	USADO
Padrão	* + ↻	Arma corpo a corpo	
ALCANCE	← ↻		
vs		Uma criatura	
ATAQUE	DEFESA	ALVO	

Ataque: Força vs. CA
 Sucesso: 3[A] + modificador de Força (+5) de dano
 Fracasso: Metade do dano
 Efeito: O personagem manifesta a fúria da pantera célere. Até que a fúria termine, ele recebe +2 de bônus no deslocamento e pode ajustar 2 quadrados usando uma ação de movimento.

Espada Grande Dinâmica +2: +13 de ataque, 3d10+8 de dano

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Bárbaro NÍVEL Livro Ldj2

PODER DIÁRIO DUNGEONS & DRAGONS

Fúria do Lobo Álgido

PALAVRAS-CHAVE		Arma, Congelante, Fúria, Primordial	USADO
Padrão	* + ↻	Arma corpo a corpo	
ALCANCE	← ↻		
vs		Uma criatura	
ATAQUE	DEFESA	ALVO	

Efeito: Antes do ataque, o alvo pode usar uma ação livre para realizar um ataque básico corpo a corpo contra o personagem. Se o fizer esse ataque causa 1[A] de dano congelante adicional.
 Ataque: Força vs. CA
 Sucesso: 3[A] + modificador de Força (+5) de dano
 Fracasso: Metade do dano
 Efeito: O personagem manifesta a fúria do lobo álgido. Até que a fúria termine, qualquer inimigo que atingi-lo com um ataque corpo a corpo sofre dano congelante igual à 3+ seu modificador de Constituição (+3)

Espada Grande Dinâmica +2: +13 de ataque, 3d10+8 de dano

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Bárbaro NÍVEL Livro Ldj2

PODER DIÁRIO DUNGEONS & DRAGONS

Vitalidade Primordial

PALAVRAS-CHAVE		Primordial	USADO
Mínima	↻	Pessoal	
ALCANCE	← ↻		
<input type="checkbox"/> SEM LIMITE <input type="checkbox"/> POR ENCONTRO <input checked="" type="checkbox"/> DIÁRIO			

Efeito: O personagem recebe um número de pontos de vida temporários igual à metade do seu nível + seu modificador de Constituição (+3). Se estiver em fúria, esse número muda para metade do seu nível + duas vezes seu modificador de Constituição (+3)

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Bárbaro NÍVEL Livro Ldj2

PODER UTILITÁRIO DUNGEONS & DRAGONS

Espada Grande Dinâmica +2

	+2 nos ataques e dano	+2d6 de dano
BÔNUS	MELHORIA	DECISIVO
PROPRIEDADES		
PALAVRAS-CHAVE		USADO
AÇÃO		
<input type="checkbox"/> SEM LIMITE <input checked="" type="checkbox"/> POR ENCONTRO <input type="checkbox"/> DIÁRIO		
PODER		
Poder (Por Encontro + Metamorfose): Ação Mínima. Mude a arma para uma arma diferente de qualquer categoria de arma (simples, marcial ou superior) de combate corpo a corpo. Esse efeito dura até o final do encontro, mas o personagem pode interrompê-lo usando uma ação mínima.		
POSICÃO	Duas Mãos	NÍVEL Livro PREÇO 1800 Ldj

ITEM MÁGICO DUNGEONS & DRAGONS

Broche do Curandeiro

	+1 em Fortitude Reflexos e Vontade
BÔNUS	DECISIVO
PROPRIEDADES	
Quando ativar um poder que permita que o personagem ou um aliado recupere pontos de vida, adicione o bônus de melhoria do broche aos pontos de vida recuperados.	
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 Livro PREÇO 840 AV

ITEM MÁGICO DUNGEONS & DRAGONS

Gibão de Casca de Árvore

	+1 CA
BÔNUS	DECISIVO
PROPRIEDADES	
PALAVRAS-CHAVE	
USADO	
AÇÃO	
<input type="checkbox"/> SEM LIMITE <input type="checkbox"/> POR ENCONTRO <input type="checkbox"/> DIÁRIO	
PODER	
Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem recebe +2 de bônus de poder na CA até o final do encontro. Sempre que um golpe atingir sua CA, reduza esse bônus em 1 ponto (mínimo 0).	
POSICÃO	Corpo NÍVEL Livro PREÇO 1000 Ldj

ITEM MÁGICO DUNGEONS & DRAGONS