

PERSONAGEM

NÍVEL

CLASSE E ESPECIALIZAÇÃO

RAÇA

ORDEIRO NEUTRO CAÓTICO
ALINHAMENTO

ATRIBUTOS

★ 3D6 / 4D6 POR ATRIBUTO ↑ NÃO P. 33

FOR MOD. TAL. LADINOS	DES MOD. TAL. LADINOS	CON MOD.
INT MOD. MAG. EXTRAS	SAB MOD. MAG. EXTRAS	CAR MOD.

PONTO DE VIDA

★ CLASSE ↑ SIM P. 33

TOTAL	FERIMENTOS
DV	M.CON

CLASSE DE ARMADURA

★ VÁRIOS ↑ NÃO P. 33

CA +10	M.DES	ARMAD.	ESCUDO	ITENS	OUTRO
ARMADURA EM USO	ESCUDO EM USO				

JOGADA DE PROTEÇÃO

★ CLASSE E RAÇA ↑ NÍVEL P. 33

BASE	JPD	JPC	JPS
------	------------	------------	------------

ATAQUES E ARMAS

ATAQUES: ★ CLASSE ↑ NÍVEL P. 33

ARMAS: ★ EQUIPAMENTO ↑ NÃO P. 33

BAC	BASE	M.FOR	ITEM	OUTRO	BAD	BASE	M.DES	ITEM	OUTRO
ARMA	BAC/BAD			DANO	BÔNUS DANO	ALCANCE	TAMANHO	ESPECIAL	
_____	_____			_____	_____	_____	_____	_____	
_____	_____			_____	_____	_____	_____	_____	
_____	_____			_____	_____	_____	_____	_____	
_____	_____			_____	_____	_____	_____	_____	

IDIOMAS

★ 2 + M.INT ↑ NÃO P. 33

_____ <input type="checkbox"/> L/E	_____ <input type="checkbox"/> L/E
_____ <input type="checkbox"/> L/E	_____ <input type="checkbox"/> L/E
_____ <input type="checkbox"/> L/E	_____ <input type="checkbox"/> L/E

EXPERIÊNCIA

★ CLASSE ↑ SIM P. 33

ATUAL	PRÓXIMO NÍVEL
<input type="checkbox"/> CLASSE <input type="checkbox"/> ESPECIALISTA	

EQUIPAMENTO

★ PO = 3D6X10 ↗ NÃO P 3 3

Carregado na Mochila

ITEM

QTD

CARGA

		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

P. COBRE

P. PRATA

P. OURO

C A R G A ITENS/KG = 1 MOEDAS/100 = 1 ARMA/TAMANHO = 1 ARMADURA/PESO = 1

CARGA

★ FOR/CON ↗ NÃO P 3 3

MÁXIMA

FOR/CON

MOCHILA

TOTAL CARREGADO

CARGA + 5

MOVIMENTO

★ RAÇA ↗ NÃO P 3 3

BASE

SOBRECARGA

BASE - 2

MOV

CORRER

ESCALAR

MOVIMENTO CORRER = MOV X 2 ESCALAR = MOV - 2 MARCHA = MOV X 1.5

MAGIAS

★ MAGO E CLÉRIGO ↗ NÍVEL P 3 3

1°	2°	3°	4°	5°	6°
MAGIAS EXTRAS			7°	8°	9°

TALENTOS DE LADRÃO

★ LADRÃO ↗ NÍVEL P 2 3

ARROMBAR

ARMADILHA

ESCALAR

FURTIV.

PUNGA

TURNOS

1D8 1D6 1D4 1

ATAQUE FURTIVO [BA + 4]

OUVIR RUIDOS [1d6]

OUTRAS HABILIDADES

RAÇA

CLASSE

ESPECIALIZAÇÃO

1° NÍVEL

2° NÍVEL

3° NÍVEL

6° NÍVEL

10° NÍVEL

13° NÍVEL

15° NÍVEL