

A Quintessência do Ladino



PERSONAGEM _____ JOGADOR _____
 CLASSE _____ NÍVEL _____
 CONCEITO DE PERSONAGEM _____
 RAÇA _____ TENDÊNCIA _____
 DIVINDADE / RELIGIÃO _____
 TERRA NATAL _____
 GUILDA _____ ESTILO DE LUTA _____

HABILIDADES

	VALOR	MODIF.	VALOR TEMP.	MODIF. TEMP.
FORÇA				
DESTREZA				
CONSTITUIÇÃO				
INTELIGÊNCIA				
SABEDORIA				
CARISMA				

PONTOS DE VIDA

DANO CONT.	
DADO DE VIDA	
REDUÇÃO DE DANO	

CLASSE

○ = 10 +
 DE ARMADURA

ARMADURA	DES.	ESCUDO	SAB.	TAM.	NATURAL	MISC.

REPUTAÇÃO

--

TESTES DE RESISTÊNCIA

	TOTAL	BASE	HABILIDADE	MAGIA	VARIADO	TEMP.	MODIFICADORES
FORTITUDE (CONS)							
REFLEXOS (DES)							
VONTADE (SAB)							

BÔNUS DE COMBATE

	TOTAL	BASE	HABILIDADE	TAM.	VARIADO	TEMP.	MODIFICADORES
INICIATIVA (DES)							
CORPO A CORPO (FOR)							
DISTÂNCIA (DES)							

CA QUANDO SURPREENDIDO
 CA CONTRA ATAQUES DE TOQUE
 CHANCE DE ERRO
 BÔNUS MÁX. DESTREZA
 PENALIDADE POR ARMADURA
 CHANCE DE FALHA ARCANÁ
 RESISTÊNCIA A MAGIA

PERÍCIAS COM ARMAS E ARMADURAS

--

ARMAS

ARMA	ATAQUE	DANO	DECISIVO	DIST.	TIPO	TAM.	DUR.	PVs
NOTAS								
ARMA	ATAQUE	DANO	DECISIVO	DIST.	TIPO	TAM.	DUR.	PVs
NOTAS								
ARMA	ATAQUE	DANO	DECISIVO	DIST.	TIPO	TAM.	DUR.	PVs
NOTAS								
ARMA	ATAQUE	DANO	DECISIVO	DIST.	TIPO	TAM.	DUR.	PVs
NOTAS								
ARMA	ATAQUE	DANO	DECISIVO	DIST.	TIPO	TAM.	DUR.	PVs
NOTAS								

GRAD. MÁX. = NÍVEL +3 (2) CLASSE CHAVE
 MODIFICADORES TOTAL HAB. GRAD. VAR.

	OUTRA CLASSE	HAB. CHAVE	MODIFICADORES			
			TOTAL	HAB.	GRAD.	VAR.
ABRIR FECHADURAS	S/N	DES				
ACROBACIA	S/N	DES*				
ADESTRAR ANIMAIS	S/N	CAR				
ALQUIMIA	S/N	INT				
ARTE DA FUGA 3	S/N	DES*				
ATUAÇÃO 3 ()	S/N	CAR				
AVALIAÇÃO 3	S/N	INT				
BLEFAR 3	S/N	CAR				
CAVALGAR 3	S/N	DES				
CONCENTRAÇÃO	S/N	CONS				
CONHECIMENTO ()	S/N	INT				
CONHECIMENTO ()	S/N	INT				
CURA 3	S/N	SAB				
DECIFRAR ESCRITA	S/N	INT				
DIPLOMACIA 3	S/N	CAR				
DISFARCE 3	S/N	CAR				
EMPATIA COM ANIMAIS	S/N	CAR				
EQUILÍBRIO 3	S/N	DES*				
ESCALAR 3	S/N	FOR*				
ESCONDER-SE 3	S/N	DES*				
ESPIONAR	S/N	INT				
FALAR IDIOMA	S/N	N/A				
FALSIFICAÇÃO 3	S/N	INT				
FURTIVIDADE 3	S/N	DES*				
IDENTIFICAR MAGIA	S/N	INT				
INTIMIDAR 3	S/N	CAR				
LEITURA LABIAL	S/N	INT				
MENSAGENS SECRETAS	S/N	SAB				
NATAÇÃO 3	S/N	FORH				
OBSERVAR 3	S/N	SAB				
OBTER INFORMAÇÃO 3	S/N	CAR				
OFÍCIOS 3 ()	S/N	INT				
OFÍCIOS 3 ()	S/N	INT				
OPERAR MECANISMO	S/N	INT				
OUVIR 3	S/N	SAB				
PROCURAR 3	S/N	INT				
PROFISSÃO ()	S/N	SAB				
PUNGA	S/N	DES*				
SALTAR 3	S/N	FOR				
SENDO DE DIREÇÃO	S/N	SAB				
SENTIR MOTIVAÇÃO 3	S/N	SAB				
SOBREVIVÊNCIA	S/N	SAB				
USAR CORDAS 3	S/N	DES				
USAR INSTRUMENTO MÁGICO	S/N	CAR				
	S/N					
	S/N					

✓ PODE SER USADA COM 0 GRADUAÇÕES. *AS PENALIDADES POR ARMADURA SE APLICAM AO TESTE
 ★ -1 DE PENALIDADE PARA CADA 2,5 KG DE EQUIPAMENTO

TAXA DE CURA POR DIA

ITENS MÁGICOS

--

MAGIAS

--

RES. À MAGIA	CD	NÍVEL	MAGIAS DIÁRIAS	MAGIAS ADIC.	MAGIAS CONHECIDAS
<input type="text"/>		0	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>		1°	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>		2°	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>		3°	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>		4°	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>		5°	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>		6°	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>		7°	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>		8°	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>		9°	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>			CD MOD. RES. À MAGIA		

SEGUIDORES / COMPANHEIRO ANIMAL / MERCENÁRIOS

NOME	RAÇA	NÚMERO	CLASSE / NÍVEL	PV	INIT.	DES.	CA	BBA	FOR	DES	CONS	INT	SAB	CAR
NOTAS														
NOTAS														
NOTAS														
NOTAS														
NOTAS														
NOTAS														
NOTAS														

APARÊNCIA FÍSICA	IDADE	SEXO
	ALTURA	TAMANHO
	PESO	CABELO
	OLHOS	DESTREZA MANUAL

CITAÇÃO / FRASE FAVORITA

INIMIGOS, ALIADOS, CONHECIDOS

PERSONALIDADE E CARÁTER

HISTÓRIA E NOTAS ADICIONAIS

ESCONDERIJO	CARACTERÍSTICAS
LOCALIZAÇÃO:	
NATUREZA:	
SIGILO:	
SEGURANÇA:	

GUILDA	ALIADOS	RECURSOS
TIPO:		
TENDÊNCIA:		
ALCANCE:		
LEALDADE:		
ATIVIDADE:		
VISIBILIDADE:		
RENDA:		