



Nome: **Hassan Lâmina-de-Prata**



Idade: 32 | Altura: 1,75 | Peso: 70kg | Cabelos: Negros | Olhos: Negros

Aparência e Personalidade:
Vindo do oriente, possui olhos amenoados e frios de tantas mortes que causara. Desconfiado, ganancioso, determinado e vingativo.

Jogador: _____

Cenário: _____

Aventura/Campanha: _____

FOR 3
força

DES 5
destreza

CON 3
constituição

INT 2
inteligência

SAB 4
sabedoria

CAR 1
carisma

PODER

PVs pontos de vida	TOTAL	1/2PVs	1/4PVs	Morto
	28	14 Ferido -2	7 Aleijado -4	-10
ATUAL				

PEs pontos de energia	TOTAL
	13
ATUAL	

ARMADURA
Armadura de Couro RD 2
Redução de Dano (RD)

HABILIDADES ESPECIAIS
Técnicas dos Assassinos, Ataque Duplo, Ataque Furtivo, Técnicas dos Ladrões

PONTOS NARRATIVOS

Pontos Narrativos Recebidos

○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □

Pontos Gastos

PONTOS DE AÇÃO

Pontos de Ação da Aventura

○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □

Pontos Gastos

COMBATE			
Perícia/Arma/Ataque (ATB)	Pts	VALOR	Dano Básico/Cargas/Tiros por turno/Detalhes
Punhais Vampíricos do Retorno	5	5	1d6+4 cada
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

PERÍCIAS		
Nome (ATB)	Pts	VALOR
Armas	5	5
Briga	5	5
Furtividade	4	4
Ladinagem	4	4
Sobrevivência	2	2
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

VANTAGENS E DESVANTAGENS

Itens Mágicos (3 pontos):

- * 2 Punhais Vampíricos do Retorno : Dão 1d6+4 de dano. Uma vez por combate, o dano pode ser transformado em PVs recuperados pelo dono. Se forem arremessadas (até o máximo de 20 metros), elas retornam para a mão do seu dono.
- * Botas da Aranha: Botas que podem ser ativadas com o custo de 3 PEs e permitem caminhar normalmente pelas paredes e pelo teto por 10 minutos (fora de combate) ou 3 rodadas de combate. Para continuar, o dono tem que gastar mais 3 PEs para cada 10 minutos adicionais (ou mais 3 rodadas adicionais de combate).

Técnicas dos Assassinos (2 Pontos)

- * Ataque Duplo: O Assassino pode atacar usando duas armas de uma só vez, fazendo um ataque simples com -2 de penalidade (ao invés de -6 de penalidade normal).
- * Ataque Furtivo: O Assassino, se passar em um teste de Furtividade vs. Sabedoria do alvo, ganha +1d6 de dano extra em seu ataque. Pode aumentar o dano gastando 1PEs para cada 1d6 de dano extra (máximo de 3 PEs gastos).

*Treinamento do Assassino: +5 PVs extras

EQUIPAMENTO

Armadura de Couro (10 kg; 300 PO)
Punhais Vampíricos do Retorno (2,0 kg; 1.200 PO)
Vestimentas do Assassino (2,0 kg; 20 PO)
Cantil de Metal (0,5 kg; 1 PP)
Mochila (0,5 kg; 7 PP)
4 Rações para Viagem (1 kg cada; 4kg ao todo; 8 PP; cada alimenta por 1 dia)
3 Tochas (0,5 kg cada, 1,5 kg ao todo; 3 PC)
Equipamento do Ladrão (2kg, 50 PO)
Pederneira (0,1kg; 1PC)
30 Peças de Ouro (0,1 kg)
20 Peças de Prata (0,1 kg)

HISTÓRICO E ALIADOS

ANOTAÇÕES



Nome: **Slaine Matador-de-Orcs**



Idade: 25 Altura: 1,95 Peso: 130kg Cabelos: Castanhos Olhos: Azuis

Aparência e Personalidade:
Um bárbaro enorme, c/barba por fazer e furioso. Vindo das terras do norte, tem personalidade forte, gosta tanto de lutar quanto de conquistar mulheres e beber cerveja nas tavernas.

Jogador: _____

Cenário: _____

Aventura/Campanha: _____

FOR 5
força

DES 4
destreza

CON 4
constituição

INT 1
inteligência

SAB 3
sabedoria

CAR 1
carisma

PODER

PVs pontos de vida	TOTAL	1/2PVs	1/4PVs	Morto
	44	22 Ferido -2	11 Aleijado -4	-10
ATUAL				

PEs pontos de energia	TOTAL
	14
ATUAL	

ARMADURA
Armadura de Peles
RD 3
Redução de Dano (RD)

HABILIDADES ESPECIAIS
Fúria Bárbara (gasta 3 PEs, +10 PVs temporários)

PONTOS NARRATIVOS
Pontos Narrativos Recebidos: ○ ○ ○ ○ ○ ○
Pontos Gastos: □ □ □ □ □ □

PONTOS DE AÇÃO
Pontos de Ação da Aventura: ○ ○ ○ ○ ○ ○
Pontos Gastos: □ □ □ □ □ □

COMBATE			
Perícia/Arma/Ataque (ATB)	Pts	VALOR	Dano Básico/Cargas/Tiros por turno/Detalhes
Espada Bastarda	5	5	2d6+5
Arco Composto (10 flechas)	5	5	1d6+2, até 50m sem penalidade, 51 a 100 (-4)

PERÍCIAS		
Nome (ATB)	Pts	VALOR
Armas	5	5
Briga	5	5
Atletismo	4	4
Sobrevivência	2	2
Intimidação	2	2
Animais	2	2

VANTAGENS E DESVANTAGENS

Fúria Bárbara (3 pts)
Gastando 3 PEs ou ficando com raiva (e gastando 3 PEs automaticamente), o bárbaro ganha +10 PVs temporários, +1 ataque extra por rodada de combate e +2d6 de dano extra nos ataques. A fúria dura por 1d6+3 rodadas, e não defende de nenhum ataque contra ele. Em fúria ele também não sofre penalidades por ferimentos e luta até ficar com -10 PVs.

PVs Aumentados (2 PTs): Tem +20 PVs extras.

EQUIPAMENTO

Armadura de Peles (15 kg; 10 PO)
Espada Bastarda (4,5 kg; 200 PO)
10 Flechas e Arco Composto (5 kg, 60 PO)
Cantil de Metal (0,5 kg; 1 PP)
Mochila (0,5 kg; 7 PP)
4 Rações para Viagem (1 kg cada; 4kg ao todo; 8 PP; cada alimenta por 1 dia)
3 Tochas (0,5 kg cada, 1,5 kg ao todo; 3 PC)
5 metros de Corda (2,5 kg; 15 PC)
Gancho de Escalada (2 kg; 2 PP)
Cobertor de Inverno (2 kg ; 4 PC)
Pederneira (0,1kg; 1PC)
50 Peças de Ouro (0,1 kg)
50 Peças de Prata (01 kg)

HISTÓRICO E ALIADOS

ANOTAÇÕES

Pontos de Personagem: Atributos 18, Perícias 20, Vantagens 5



Nome: **Nartok Machado-de-Batalha**



Idade: 113 Altura: 1,50 Peso: 200kg Cabelos: Ruivos Olhos: Azuis

Aparência e Personalidade:
Cabelos ruivos amarelados, barba cerrada, olhos meio loucos, armadura pesada e armado até os dentes.
Teimoso, alegre, gargalha alto, orgulhoso de ser um anão, desconfia de magos e elfos.

Jogador: _____

Cenário: _____

Aventura/Campanha: _____

FOR 4
força

DES 4
destreza

CON 5
constituição

INT 2
inteligência

SAB 3
sabedoria

CAR 1
carisma

PODER _____

PVs pontos de vida	TOTAL	1/2PVs	1/4PVs	Morto
	34	17 <small>Ferido -2</small>	8 <small>Aleijado -4</small>	-10
ATUAL	_____			

PEs pontos de energia	TOTAL
	14
ATUAL	_____

ARMADURA
Armadura Pesada de Batalha RD 5
<small>Redução de Dano (RD)</small>

HABILIDADES ESPECIAIS
Visão Noturna, Resistência a Dor (sem penalidade por ferimentos), +1 de CON

PONTOS NARRATIVOS																								
<table border="0"> <tr> <td colspan="6">Pontos Narrativos Recebidos</td> </tr> <tr> <td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td colspan="6">Pontos Gastos</td> </tr> </table>	Pontos Narrativos Recebidos						<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pontos Gastos					
Pontos Narrativos Recebidos																								
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																			
Pontos Gastos																								

PONTOS DE AÇÃO																								
<table border="0"> <tr> <td colspan="6">Pontos de Ação da Aventura</td> </tr> <tr> <td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td colspan="6">Pontos Gastos</td> </tr> </table>	Pontos de Ação da Aventura						<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pontos Gastos					
Pontos de Ação da Aventura																								
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																			
Pontos Gastos																								

COMBATE			
Perícia/Arma/Ataque (ATB)	Pts	VALOR	Dano Básico/Cargas/Tiros por turno/Detalhes
Machado Mutilador +1	5	6	2d6+5 (dano triplo em acerto crítico)
Machadinhas de Arremesso (6)	5	5	1d6+4 (acerta até 20 metros de distância)
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

PERÍCIAS		
Nome (ATB)	Pts	VALOR
Armas	5	5
Briga	5	5
Atletismo	3	3
Intimidação	3	3
Sobrevivência	2	2
Ferreiro	2	2
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

VANTAGENS E DESVANTAGENS
<p>Características Raciais (2 pts)</p> <ul style="list-style-type: none"> * PVs aumentados +10 PVs * Visão Noturna a até 20 metros * +1 de CON <p>Técnicas dos Guerreiros (2pts)</p> <ul style="list-style-type: none"> * Ataque Giratório: Atinge até 3 oponentes adjacentes com 1 ataque, gastando 2 PEs. * Investida Poderosa: Investe andando no mínimo quatro metros em linha reta em direção ao alvo, gasta 3 PEs e causa +3d6 de dano extra caso o ataque seja bem sucedido. * Ignorar Ferimentos: Ignora as penalidades por ferimentos e luta até ficar com -5 PVs. * Golpe Poderoso: Reune toda sua força em um único golpe, gastando 2 PEs e causando +2d6 de dano extra. <p>Item Mágico (1pt)</p> <p>Machado Mutilador +1 Machado causa três vezes o dano em caso de acerto crítico ("6" e "6" no dado).</p>

EQUIPAMENTO

Armadura de Pesada de Batalha (25 kg; 60 PO)
Machado "Mutilador" (3,5 kg; 1.200 PO)
6 Machadinhas de Arremesso (2kg cada; 12 kg ao todo; 12 PO)
Cantil de Metal (0,5 kg; 1 PP)
Mochila (0,5 kg; 7 PP)
4 Rações para Viagem (1 kg cada; 4kg ao todo; 8 PP; cada alimenta por 1 dia)
3 Tochas (0,5 kg cada, 1,5 kg ao todo; 3 PC)
5 metros de Corda (2,5 kg; 15 PC)
Gancho de Escalada (2 kg; 2 PP)
Cobertor de Inverno (2 kg ; 4 PC)
Pederneira (0,1kg; 1PC)
50 Peças de Ouro (0,1 kg)
50 Peças de Prata (01 kg)

HISTÓRICO E ALIADOS

ANOTAÇÕES



Nome: **Rumi do Alvorecer Sagrado**



Idade: 30 | Altura: 1,80 | Peso: 77kg | Cabelos: Negros | Olhos: Castanhos

Aparência e Personalidade: Alto, cabelos negros envoltos por um turbante da Igreja do Alvorecer Sagrado. Seu símbolo sagrado é um medalhão com o formato do sol. Decidido, religioso, implacável com o mal, incorruptível.

Jogador: _____

Cenário: _____

Aventura/Campanha: _____

FOR 3
força

DES 2
destreza

CON 3
constituição

INT 2
inteligência

SAB 5
sabedoria

CAR 3
carisma

PODER _____

PVs pontos de vida	TOTAL	1/2PVs	1/4PVs	Morto
	23	11 <small>Ferido -2</small>	5 <small>Aleijado -4</small>	-10
ATUAL				

PEs pontos de energia	TOTAL
	14
ATUAL	

ARMADURA
Armadura de Placas RD 3
<small>Redução de Dano (RD)</small>

HABILIDADES ESPECIAIS

PONTOS NARRATIVOS
<small>Pontos Narrativos Recebidos</small>
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □
<small>Pontos Gastos</small>

PONTOS DE AÇÃO
<small>Pontos de Ação da Aventura</small>
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □
<small>Pontos Gastos</small>

COMBATE			
Perícia/Arma/Ataque (ATB)	Pts	VALOR	Dano Básico/Cargas/Tiros por turno/Detalhes
Maça Sagrada do Alvorecer +1	3	3	1d6+4 (+1d6 extra em mortos vivos)

PERÍCIAS		
Nome (ATB)	Pts	VALOR
Armas Brancas	3	3
Briga	2	2
Religião	3	3
Ocultismo	2	2
Cura	3	3
Diplomacia	2	2
Idiomas	3	3
História	2	2

VANTAGENS E DESVANTAGENS
PODERES DA FÉ (4 pontos):
* Benção: Ao custo de 2PEs, todos os aliados recebem +1 em seus ataques durante o combate.
* Brilho Curador do Alvorecer: Cura até 5d6 PVs em um alvo dentro de 10 metros de raio. Custo: 1 PE por 1d6 de cura (max. 5PEs).
* Esfera Curadora do Alvorecer: Cura 2d6 PVs em todos os alvos dentro de uma área de 10 metros de raio. Custo: 3 PEs.
* Luz do Alvorecer e Afastar Mortos Vivos: Um jato de luz surge centro da testa do clérigo e um jato de luz atinge o alvo causando 1d6 de dano de Luz para cada 1 PE gasto, máximo de 3 PEs, +1d6 de dano extra em mortos-vivos.
* Guardião do Alvorecer: Um anjo de luz aparece e luta por 1d6 rodadas. Custo de 5 PEs. Pode ser usado fora de combate, onde fica por 1d6x10 minutos.
* Anjo do Alvorecer:
FOR 3 DES 4 CON 3 INT 2 SAB 3 CAR 5 Perícias Físicas 3 Perícias Sociais 3 Perícias Mentais 3 Dano: Espada Solar 2d6+3 de dano de Luz.
Vôo: 10 metros/rodada até 100 metros de altura.
ITEM MÁGICO (1 pt)
Maça do Alvorecer +1, dano 1d6+4 (+1d6 de dano extra contra mortos-vivos).

EQUIPAMENTO

Armadura de Placas (20 kg; 300 PO)
Maça "Alvorecer Sagrado" (2,0 kg; 1.200 PO)
Escudo de Metal 5 kg
Cantil de Metal (0,5 kg; 1 PP)
Mochila (0,5 kg; 7 PP)
4 Rações para Viagem (1 kg cada; 4kg ao todo; 8 PP; cada alimenta por 1 dia)
3 Tochas (0,5 kg cada, 1,5 kg ao todo; 3 PC)
3 Velas Sagradas 0,5 kg, 2 PP
6 Pergaminhos para Escrever Orações 0,1 kg, 1 PP
Tina e Pena 1 PP
Livro do Sol Sagrado (0,5 kg; 5 PO)
Cobertor de Inverno (2 kg ; 4 PC)
Pederneira (0,1kg; 1PC)
30 Peças de Ouro (0,1 kg)
20 Peças de Prata (0,1 kg)

Peso Total: 36,9 kg

Capacidade de Carga do Personagem:

Sem carga: Até 39 kg.

Carga Leve (-1 no movimento): de 40 Kg até 69 kg.

Carga Pesada (-2 no movimento): de 70 kg até 89 kg.

Carga Máxima (não sai do lugar): 90 kg

HISTÓRICO E ALIADOS

ANOTAÇÕES



Nome: **Sariel, o Mago Elemental**



Idade: 126 Altura: 1,75 Peso: 65kg Cabelos: Brancos Olhos: Cinzentos

Aparência e Personalidade:
Elfo magro e misterioso, cabelos prateados e olhos cinzas, ambicioso, cínico e irônico. Intelectual e manipulador.

Jogador: _____

Cenário: _____

Aventura/Campanha: _____

FOR 1
força

DES 5
destreza

CON 2
constituição

INT 5
inteligência

SAB 4
sabedoria

CAR 2
carisma

PODER _____

PVs pontos de vida	TOTAL	1/2PVs	1/4PVs	Morto
	22	11 <small>Ferido -2</small>	5 <small>Aleijado -4</small>	-10
ATUAL	_____			

PEs pontos de energia	TOTAL
	15
ATUAL	_____

ARMADURA

<small>Redução de Dano (RD)</small>

HABILIDADES ESPECIAIS
Elfo: visão de penumbra e +2 contra efeitos mágicos.

PONTOS NARRATIVOS

Pontos Narrativos Recebidos: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Pontos Gastos: □ □ □ □ □ □ □ □

PONTOS DE AÇÃO

Pontos de Ação da Aventura: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Pontos Gastos: □ □ □ □ □ □ □ □

COMBATE			
Perícia/Arma/Ataque (ATB)	Pts	VALOR	Dano Básico/Cargas/Tiros por turno/Detalhes
Besta de Mão (10 dardos)	2	2	1d6
Adaga	2	2	1d6+1
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

PERÍCIAS			PERÍCIAS		
Nome (ATB)	Pts	VALOR	Nome (ATB)	Pts	VALOR
Armas	2	2	_____	_____	_____
Briga	1	1	_____	_____	_____
Magia	5	5	_____	_____	_____
História	5	5	_____	_____	_____
Poderes do Fogo	_____	2	_____	_____	_____
Poderes do Ar	_____	2	_____	_____	_____
Diplomacia	3	3	_____	_____	_____
Idiomas	4	4	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

VANTAGENS E DESVANTAGENS

- * Elfo (1 pts): +1 DES, Visão de Penumbra, +2 vs magia
- PODERES DO FOGO (2 pts): Capacidade de criar fogo, objetos de fogo, criaturas de fogo, sentir calor de criaturas, ganha visão de calor.
- * 1 PE: Pode criar e manipular o fogo, causa at 1d6 de dano, cria até 1m de fogo, alcance de 10m, área de 2x2m (dano de área será a metade do dano em um único alvo), armadura de fogo RD 2 (1d6 de dano no inimigo).
- * 2 PEs: Pode criar e manipular o fogo, causa 2d6 de dano, cria até 2m de fogo, alcance de 20m, área de 4x4m (dano de área será a metade do dano em um único alvo), armadura de fogo RD 4 (2d6 de dano no inimigo). Cria 1 Criatura de Fogo: FOR 2 DES 4 CON 2 INT 1 SAB 2 CAR 1 PVs 10, Perícias Físicas 2, dano 2d6. (criatura dura 1d6 rodadas)
- PODERES DO AR (2pts): Capacidade de manipular o ar, criar ventos cortantes, voar e levantar outros inimigos, criar bolas de vácuo.
- * 1 PE: Pode criar e manipular o ar, causa 1d6 de dano, cria até 1m, alcance de 10m, área de 2x2m (dano de área será a metade do dano em um único alvo), vôo limitado (até 10m de altura, 10 minutos).
- * 2 PEs: Pode criar e manipular o ar, causa 2d6 de dano, cria até 2m, alcance de 20m, área de 4x4m (dano de área será a metade do dano em um único alvo), vôo limitado (até 20m, 20 minutos).

EQUIPAMENTO

Manto (3 kg, 2 PO)
Besta de Mão (0,5 kg , 10 PO)
Adaga (0,3 kg, 1 PO)
Grimório de Magias (0,3 kg, 5 PO)
Cantil de Metal (0,5 kg; 1 PP)
Mochila (0,5 kg; 7 PP)
4 Rações para Viagem (1 kg cada; 4kg ao todo; 8 PP; cada alimenta por 1 dia)
3 Tochas (0,5 kg cada, 1,5 kg ao todo; 3 PC)
5 metros de Corda (2,5 kg; 15 PC)
Gancho de Escalada (2 kg; 2 PP)
Cobertor de Inverno (2 kg ; 4 PC)
Pederneira (0,1kg; 1PC)
50 Peças de Ouro (0,1 kg)
50 Peças de Prata (01 kg)

HISTÓRICO E ALIADOS

ANOTAÇÕES