Jogador: | **Personagem:** Dorahammer dos Vales

Raça: Humano | **Genero:** Masculino | **Idade:** 25

Profissão: Guerreiro | **Cultura:** Civilizado

MythraS

Características

	Inicial	Atual
Força	15	
Constituição	10	
Tamanho	14	
Destreza	10	
Inteligência	10	
Poder	8	
Carisma	8	

Atributos

	Inicial	Atual
Pontos de Ação	2	
Mod. de Dano	+1d2	
Mod. de Experiência	0	
Taxa de Cura	2	
Iniciativa	10	
Pontos de Sorte	2	
Pontos de Magia	8	

As Paixões

Paixão	% Base	%
Odeia mortos vivos	46	
Desejo de Justiça	48	
Deseja reencontrar família	46	

Estilos de Combate

Estilo de Combate	% base	C	P	%
Estilo dos Vales	FOR+DES	☐	☐	70
	FOR+DES	☐	☐	
	FOR+DES	☐	☐	

Armas

Arma	Tam Força	Distância Alcance	Dano	PA/PV
Espada Longa	M	G	1d8+1d2	6/12
Escudo Retangular	G	-	1d4+1d2	6/12

Perícias Básicas

Habilidade	% base	C	P	%
Atletismo	FOR+DES	☐	☐	50
Canoagem	FOR+CON	☐	☐	25
Canto	CAR+POD	☐	☐	16
Condução	DES+POD	☐	☐	30
Costumes	INTx2	☐	☐	60
Dança	DES+CAR	☐	☐	18
Desarmado	FOR+DES	☐	☐	42
Dissimulação	INT+CAR	☐	☐	18
Evasão	DESx2	☐	☐	40
Força de Vontade	PODx2	☐	☐	40
Furtividade	DES+INT	☐	☐	20
Influência	CAR x2	☐	☐	16
Intuição	INT+POD	☐	☐	30
Língua Nativa	INT+CAR	☐	☐	58
Local	INT x2	☐	☐	50
Montaria	DES+POD	☐	☐	18
Musculatura	FOR+TAM	☐	☐	50
Natação	FOR+CON	☐	☐	25
Ocultação	DES+POD	☐	☐	18
Percepção	INT+POD	☐	☐	18
Primeiros Socorros	INT+DES	☐	☐	20
Tolerância	CON x2	☐	☐	45

Perícias Profissionais

Habilidade	% base	C	P	%
☐ Abrir Fechadura	DES X2	☐	☐	
☐ Acrobatismo	FOR+DEX	☐	☐	
☐ Alfabetização	INT X2	☐	☐	
☐ Aposta	INT+POD	☐	☐	
☐ Arte ( )	POD+CAR	☐	☐	
☐ Astronavegação	INT X2	☐	☐	
☐ Atuação	CAR X2	☐	☐	
☐ Burocracia	INT X2	☐	☐	
☐ Ciência ( )	INT X2	☐	☐	
☑ Comércio	INT+CAR	☐	☐	25
☐ Computação	INT X2	☐	☐	
☐ Comunicação	INT X2	☐	☐	
☐ Cultura ( )	INT X2	☐	☐	
☐ Cura	INT+POD	☐	☐	
☐ Demolição	INT+POD	☐	☐	
☐ Disfarce	INT+CAR	☐	☐	
☐ Eletrônica	DES+INT	☐	☐	
☐ Engenharia	INT X2	☐	☐	
☐ Ensino	INT+CAR	☐	☐	
☐ Etiqueta	INT+CAR	☐	☐	
☐ Falsificação	DES+INT	☐	☐	
☐ Idioma ( )	INT+CAR	☐	☐	
☐ Magia	POD+CAR	☐	☐	
☐ Manha	POD+CAR	☐	☐	
☐ Marinhagem	INT+CON	☐	☐	
☐ Mecanismos	DES+INT	☐	☐	
☐ Música	DES+CAR	☐	☐	
☐ Navegação	INT+POD	☐	☐	
☑ Oficio (Ferraria)	DES+INT	☐	☐	55
☐ Oratória	POD+CAR	☐	☐	
☐ Pesquisa	INT+POD	☐	☐	
☐ Pilotagem	DES+INT	☐	☐	
☐ Política	INT+CAR	☐	☐	
☐ Prestidigitação	DES+CAR	☐	☐	
☐ Rastreamento	INT+CON	☐	☐	
☑ Saber (Estratégias & Táticas)	INT X2	☐	☐	40
☐ Sedução	INT+CAR	☐	☐	
☐ Sensores	INT+POD	☐	☐	
☑ Sobrevivência	CON+POD	☐	☐	38
☐		☐	☐	
☐		☐	☐	
☐		☐	☐	
☐		☐	☐	
☐		☐	☐	
☐		☐	☐	
☐		☐	☐	
☐		☐	☐	
☐		☐	☐	
☐		☐	☐	

Magias & Poderes

Magia ou Poder	%

Armadura & Pontos de Vida

1d20	Área	PV	/ Dano
1–3	Perna Direita	5	
4–6	Perna Esquerda	5	
7–9	Abdomen	6	
10-12	Peito	7	
13–15	Braço Direito	4	
16–18	Braço Esquerdo	4	
19–20	Cabeça	5	

Armadura de Couro Batido — Armadura: 2 — Absorção

Dinheiro & Equipamentos

Espada Longa
Escudo Retangular
Armadura de couro batido completa
Mochila (20 unidades de carga)
Saco de dormir
Pederneira e isqueiro
Cantil (2L)

Jogadas de Experiência