

GUIA DE CAMPANHA

SENHORES DA GUERRA

PERSONAGEM

NÍVEL

CLASSE & ESPECIALIZAÇÃO

ÉTNIA

CHAMADO

LAÇOS FAMILIARES (VÍNCULO/NOME)

LAÇOS FAMILIARES (VÍNCULO/NOME)

GRUPO, FACÇÃO OU LORDE

FOR força		m.for
DES destreza		m.des
CON constituição		m.con
INT inteligência		m.int
SAB sabedoria		m.sab
CAR carisma		m.car

CA Classe de Armadura

m.des 	armadura 	escudo
+10		Sua história

PV Pontos de vida

m.con 	total
pv atual 	

BA Base de Ataque

m.for 	base 	m.des
bac	bad	

JP Jogada de Proteção

base 	etnia/classe 	atributo
jpd	jpc	jps

EQUIPAMENTOS

DINHEIRO

Sua História

Bônus

Arma 1 ()

Arma 2 ()

Armadura ()

Acessório ()

EQUIPAMENTO GERAL

ATAQUES & HABILIDADES

Atq

Arma

Sua História

BA

Dano

PRESSÁGIO

Bom

Mau Presságio

○ ○ ○ ○ ○

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Atual

Próximo Nível

SENHORES DA GUERRA

GUIA DE CAMPANHA

SÍMBOLO OU BRASÃO (PRÓPRIO OU LORDE)

COMANDAR PAREDE DE ESCUDOS

Nível Lider	M. Mentais	Tropas	Total

CARGA

Base	Mochila	Total	Atual

Movimento

Base	Correr [x2]	Escalar [-2]	Nadar [±2]

HABILIDADES DE ETNIA

Idiomas:

L/E

☐ ☐

I

I

HABILIDADES DE CHAMADO

VI

VIII

X

HABILIDADES DE CLASSE & ESPECIALIZAÇÃO

Armas:

Armaduras:

Outros:

I

III

VI

X

CHECKLIST DE REGRAS OPCIONAIS

☐ Analfabetismo Massivo

☐ Intriga na Corte

☐ Explosão de Dados

☐ Sangramento

☐ Emboscadas

☐ Vontade do Guerreiro

☐ Ferimentos Sujos

☐ Golpes Localizados