Jogador

Campanha

XP

Personagem

Nome

Gênero

Raça

Tamanho

Modificador de Tamanho

Habilidades

	Pontos de Habilidade	Bônus	Modificador de Habilidade	Habilidade	Modificador Temp
FOR			FOR		FOR
DES			DES		DES
CON			CON		CON
INT			INT		INT
SAB			SAB		SAB
CAR			CAR		CAR

Modificador de Habilidade = (Valor Total de Habilidade - 10) ÷ 2 (Arr

CLASSES	Graduações em Classe	Dado de Vida	Nível
1		d	
2		d	
3		d	
4		d	
5		d	

Nível Ajuste

Nível Efetivo de Personagem

PERÍCIAS

MAX GRADUAÇÕES / = NEP + 3

Sem Treinamento	Bônus de Perícias	Perícias da Classe 1 2 3 4 5	Graduações	Racial, Talentos, Sinergia	Outros

Conhecimento - INT
Profissão - VON

Outras Perícias:
Ofícios - INT
Atuação - CAR

TALETOS

ABILIDADE ESPECIA

IDIOMAS