

NOME DO PERSONAGEM

CLASSE E NÍVEL

ANTECEDENTE

NOME DO JOGADOR

RAÇA

TENDÊNCIA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA

DESTREZA

CONSTITUIÇÃO

INTELIGÊNCIA

SABEDORIA

CARISMA

INSPIRAÇÃO

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

- ☐ ___ Força
- ☐ ___ Destreza
- ☐ ___ Constituição
- ☐ ___ Inteligência
- ☐ ___ Sabedoria
- ☐ ___ Carisma

TESTES DE RESISTÊNCIA

- ☐ ___ Acrobacia (Des)
- ☐ ___ Arcanismo (Int)
- ☐ ___ Atletismo (For)
- ☐ ___ Atuação (Car)
- ☐ ___ Blegar (Car)
- ☐ ___ Furtividade (Des)
- ☐ ___ História (Int)
- ☐ ___ Intimidação (Car)
- ☐ ___ Intuição (Sab)
- ☐ ___ Investigação (Int)
- ☐ ___ Lidar com Animais (Sab)
- ☐ ___ Medicina (Sab)
- ☐ ___ Natureza (Int)
- ☐ ___ Percepção (Sab)
- ☐ ___ Persuasão (Car)
- ☐ ___ Prestidigitação (Des)
- ☐ ___ Religião (Int)
- ☐ ___ Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)

IDIOMAS E OUTRAS PROFICIÊNCIAS

CLASSE
ARMD

INICIATIVA

DESLOC.

PV Totais

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total

DADOS DE VIDA

SUCESSOS

FRACASSOS

TESTES CONTRA A MORTE

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

LIGAÇÕES

DEFEITOS

NOME

BÔNUS

DANO / TIPO

ATAQUES E MAGIAS

PC

PP

PE

PO

PL

EQUIPAMENTO

CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES



NOME DO PERSONAGEM

IDADE

ALTURA

PESO

OLHOS

PELE

CABELOS

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

NOME

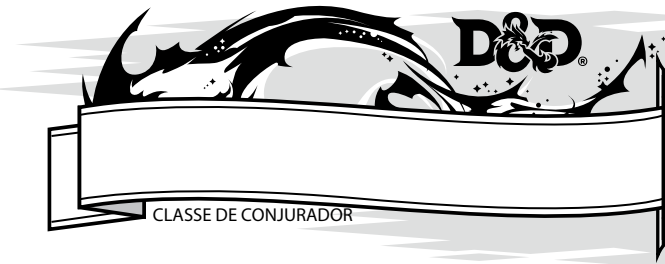
SÍMBOLO

ALIADOS E ORGANIZAÇÕES

OUTRAS CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES

HISTÓRIA DO PERSONAGEM

TESOURO



CLASSE DE CONJURADOR

HABILIDADE CHAVE

CD DO TR

BÔNUS DE ATAQUE

0

TRUQUES

3

6

NÍVEL
MAGIA

ESPAÇOS TOTAL

ESPAÇOS USADOS

1

PREPARADO

NOME DA MAGIA

4

7

5

8

9

MAGIAS CONHECIDAS