

NOME DO PERSONAGEM

CLASSE & NÍVEL

ANTECEDENTES

NOME DO JOGADOR

RAÇA

TENDÊNCIA

EXPERIÊNCIA

FORÇA

DESTREZA

CONSTITUIÇÃO

INTELIGÊNCIA

SABEDORIA

CARISMA

INSPIRAÇÃO

BONUS DE PROFICIÊNCIA

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

TESTES DE RESISTÊNCIA

- ☐ ____ Acrobacia (Des)
- ☐ ____ Adestrar Animais (Sab)
- ☐ ____ Arcanismo (Int)
- ☐ ____ Atletismo (For)
- ☐ ____ Atuação (Car)
- ☐ ____ Enganação (Car)
- ☐ ____ Furtividade (Des)
- ☐ ____ História (Int)
- ☐ ____ Intimidação (Car)
- ☐ ____ Intuição (Sab)
- ☐ ____ Investigação (Int)
- ☐ ____ Medicina (Sab)
- ☐ ____ Natureza (Int)
- ☐ ____ Percepção (Sab)
- ☐ ____ Persuasão (Car)
- ☐ ____ Prestidigitação (Des)
- ☐ ____ Religião (Int)
- ☐ ____ Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

SABEDORIA PASSIVA
(PERCEPÇÃO)

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

CLASSE DE ARMADURA

INICIATIVA

DESLOCAMENTO

PONTOS DE VIDA MÁXIMO

PONTOS DE VIDA ATUAL

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total

DADOS DE VIDA

SUCESSOS

FALHAS

TESTE CONTRA MORTE

NOME

BONUS

DANO/TIPO

ATAQUES & MAGIAS

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

VÍNCULOS

FRAQUEZAS

PC

PP

PE

PO

PP

EQUIPAMENTO

CARACTERÍSTICAS E TRAÇOS



NOME DO PERSONAGEM

IDADE

ALTURA

PESO

OLHOS

PELE

CABELO

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

FACÇÃO

SÍMBOLO DA FACÇÃO

ALIADOS & ORGANIZAÇÕES

CARACTERÍSTICAS & TRAÇOS ADICIONAIS

HISTÓRIA DO PERSONAGEM

TESOURO



NOME E CLASSE
CONJURADORA

HABILIDADE DE
CONJURAÇÃO

CD DA MAGIA

BONUS DE ATAQUE
DE MAGIA

0

PRECES E TRUQUES

3

6

NÍVEL DA
MAGIA

ESPAÇOS TOTAIS

ESPAÇOS GASTOS

1

NOME DA MAGIA

4

7

4

8

5

9

MAGIAS CONHECIDAS