

# PERSONAGEM

JOGADOR(a)

# TORMENTA

RAÇA

ORIGEM

CLASSE(S)

NÍVEL(IS)

DIVINDADE

FOR

DES

CON

INT

SAB

CAR

PV

PONTOS DE VIDA

PM

PONTOS DE MANA

Máx.

Atuais

Máx.

Atuais

ATAQUES

BÔNUS NO  
Teste de Ataque

Dano

Crítico

Tipo

Alcance

DEFESA

=10

Destreza

Bônus de  
Armadura

Bônus de  
Escudo

Outros

Penalidade total de Armadura

Defesa

Penalidade

PROFICIÊNCIAS & OUTRAS CARACTERÍSTICAS

TAMANHO

/

DESLOCAMENTO

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

PERÍCIAS

TOTAL

1/2 do  
Nível

Atributo

Treino

Outros

ACROBACIA ✖

ADESTRAMENTO ✖

ATLETISMO

ATUAÇÃO

CAVALGAR

CONHECIMENTO ✖

CURA

DIPLOMACIA

ENGANAÇÃO

FORTITUDE

FURTIVIDADE ✖

GUERRA ✖

INICIATIVA

INTIMIDAÇÃO

INTUIÇÃO

INVESTIGAÇÃO

JOGATINA ✖

LADINAGEM ✖✖

LUTA

MISTICISMO ✖

NOBREZA ✖

OFÍCIO (\_\_\_\_) ✖

OFÍCIO (\_\_\_\_) ✖

PERCEPÇÃO

PILOTAGEM ✖

PONTARIA

REFLEXOS

RELIGIÃO ✖

SOBREVIVÊNCIA

VONTADE

✖ Penalidade de armadura. ✖ Somente treinado.

EQUIPAMENTO

ITEM

QTD / SLOTS

ITEM

QTD / SLOTS

T\$ \_\_\_\_\_

Lim. carga \_\_\_\_\_ Carga Usada \_\_\_\_\_

limite de carga = 10 + 2\*Força (-1\*Força se Força negativa)

DESCRIÇÃO

HABILIDADES DE RAÇA E ORIGEM

HABILIDADES DE CLASSE E PODERES

MAGIAS

ATRIBUTO CHAVE \_\_\_\_\_ MOD \_\_\_\_\_ TESTE DE RESISTÊNCIA \_\_\_\_\_ (10 + 1/2 nível + mod. atributo-chave)

Magia Escola Execução Alcance Área Duração Resistência Efeito

ANOTAÇÕES

Histórico, aliados, tesouros etc.