

NOME DO PERSONAGEM

CLASSE E NÍVEL

ANTECEDENTE

NOME DO JOGADOR

RAÇA

ALINHAMENTO

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA

DESTREZA

CONSTITUIÇÃO

INTELIGÊNCIA

SABEDORIA

CARISMA

INSPIRAÇÃO

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

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

SALVAGUARDAS

- ☐ Acrobacia (Des)
- ☐ Arcanismo (Int)
- ☐ Atletismo (For)
- ☐ Atuação (Car)
- ☐ Enganação (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)

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

CLASSE DE ARMADURA

INICIATIVA

DESLOCAMENTO

Pontos de Vida Máximos

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total

DADO DE VIDA

SUCESSOS

FALHAS

SALVAGUARDA CONTRA MORTE

NOME

BÔNUS ATAQUE DANO/TIPO

ATAQUES & CONJURAÇÃO

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

VÍNCULOS

FRAQUEZAS

PC

PP

PE

PO

PL

EQUIPAMENTO

CARACTERÍSTICAS & TALENTOS



NOME DO PERSONAGEM		
IDADE	ALTURA	PESO
COR DOS OLHOS	COR DA PELE	COR DO CABELO

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

NOME


SÍMBOLO

ALIADOS & ORGANIZAÇÕES

HISTÓRIA DO PERSONAGEM

CARACTERÍSTICAS E TALENTOS ADICIONAIS

TESOUROS



CLASSE CONJURADORA

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

CD PARA EVITAR SUAS MAGIAS

MODIFICADOR DE ATAQUE MÁGICO

0

TRUQUES

1

CÍRCULO DA MAGIA

TOTAL DE ESPAÇOS

ESPAÇOS UTILIZADOS

2

NOME DA MAGIA

3

4

5

6

7

8

9