

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

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

VÍNCULOS

FRAQUEZAS

NOME BÔNUS ATAQUE DANO/TIPO

ATAQUES & CONJURAÇÃO

PC

PP

PE

PO

PL

EQUIPAMENTO

CARACTERÍSTICAS & TALENTOS



NOME DO PERSONAGEM

IDADE

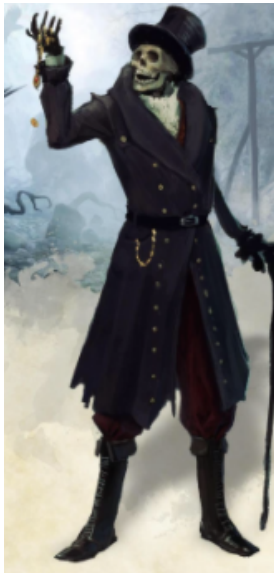
ALTURA

PESO

COR DOS OLHOS

COR DA PELE

COR DO CABELO



APARÊNCIA DO PERSONAGEM

NOME

SÍMBOLO

ALIADOS & ORGANIZAÇÕES

CARACTERÍSTICAS E TALENTOS ADICIONAIS

HISTÓRIA DO PERSONAGEM

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