NOME DO PERS	ONAGEM	JOGAL	OOR				
RAÇA	CLASSE E	NÍVEL		 TENDÊNCIA		RM	
SEXO	IDADE	DIVINDADE	TAMANHO	DESLOCAM	ENTO		
	MOD. DE						
FOR VA	ALOR HABILIDADE	PV TOTA	AL	ATUAIS		РО	NTOS DE AÇÃO
Força		Pontos de Vida					
DES		тот	1/2 do AL Nível	Mod. de Bônus Habilidade Armad		Outros Outro	REDUÇÃO S DE DANO
Destreza		CA Classe de Armadura	= 10 +	+ +	+ + + +	+	
CON Constituição		Classe de Armadura	1/2 do Mod. de				
INT	$\neg \neg$	RESISTÊNCIAS TOTAL	Nível Habilidade	Outros	PEDÍCIA C		
Inteligência		FORT Fortitude	+	+	PERÍCIAS	TOTAL	Mod. de Grad. Habilidade Outros
SAB Sabedoria		REF		+	Acrobacia [‡]		+ DES +
		Reflexo	==		ADESTRAR ANIMAIS*		= + CAR +
CAR Carisma		VON Vontade	=+	+	Atletismo÷ Atuação (, —	= + FOR + = + CAR +
		Bônus Base Mod			ATUAÇÃO (= + CAR +
		TOTAL de Ataque Habili	dade Tamanho Ou	tros	CAVALGAR		= + DES +
CORPO-	A-CORPO	+	+		Сопнесіменто ()*	= + _{INT} +
À DIST	ÂNCIA	= +	\Box_{+}		Conhecimento ()*	+ _{INT} +
7 DIST	Alteix				Cura		=+ _{SAB} +
ARM	AS	3ônus			DIPLOMACIA		+ CAR +
711111	de	Ataque Dano	Crítico Distân	cia Tipo	Enganação	\square	+ CAR_+
					Furtividade*		+ DES +
					IDENTIFICAR MAGIA*	\vdash	= + INT +
					Iniciativa Intimidação	\vdash	= + DES +
					Intuição	\Box	= + CAR + = + SAB +
					LADINAGEM*÷		= + DES +
					Obter Informação		+ car +
					Ofício ()	+ _{INT} +
					Ofício ()	= + _{INT} +
ARMAD	URA/ESCUD	O Bônus	Bônus Máximo	Penalidade	Percepção		= + SAB +
		na CA	de Destreza	de Armadura	Sobrevivência		+ SAB +
						—	=+_+
							= <u>+</u> ++ = + +
					† Penalidade de armadura. *Somen	te treinado.	
					генинише ие инпишни. Зотен	е иетиио.	
HABIL	IDADES DE R	RAÇA		HABIL	IDADES DE CLASS	SE	

EQUIPAMENTO		TALENTOS	MAGIAS
Item	Peso		0:
			1º:
	+		2 ² :
			3º:
			4 ⁹ ·
			<u>2</u> °:
	+		
			6 ₆ :
			7 ² :
DINILIFIDO		IDIOMAS	.
DINHEIRO		IDIOMAS	8º:
T\$:			.0.
TP:			9º:
TO:			TOTAL ATUAIS
TL:			PM Pontos de Magia
			1 Ontos de Magra
INFORMAÇÕEC		NG	OTA 6
INFORMAÇÕES		NC	DTAS
CAMPANHA:			
Mestre:			
Outros Jogadores:			
XP ATUAL:			
XP para próximo nível:			
HISTÓRIA		DEDSONALIDADE	APARÊNCIA
HISTORIA		PERSONALIDADE	APARENCIA
			<u> </u>
1		1	