

JOGADOR

CLASSE E NÍVEL

TENDÊNCIA



IDADE

DIVINDADE

TAMANHO

DESLOCAMENTO

| HABILIDADES | | MOD. DE | |
|----------------------------|-------|------------|--|
| | VALOR | HABILIDADE | |
| FOR Força | | | |
| DES Destreza | | | |
| CON Constituição | | | |
| INT Inteligência | | | |
| SAB Sabedoria | | | |
| CAR Carisma | | | |

| | TOTAL | ATUAIS | PONTOS DE AÇÃO |
|-----------------------------|-------|--------|----------------|
| PV Pontos de Vida | | | |

| | TOTAL | 1/2 do Nível | Mod. de Habilidade | Bônus de Armadura | Bônus de Escudo | Mod. de Tamanho | Outros | Outros | REDUÇÃO DE DANO |
|---------------------------------|---------------|-----------------|-----------------------|----------------------|--------------------|--------------------|--------|--------|----------------------------|
| CA Classe de Armadura | = 10 + | + | + | + | + | + | + | | |

| RESISTÊNCIAS | TOTAL | 1/2 do Nível | Mod. de Habilidade | Outros |
|--------------------------|----------------------|------------------------|------------------------|------------------------|
| FORT Fortitude | <input type="text"/> | = <input type="text"/> | + <input type="text"/> | + <input type="text"/> |
| REF Reflexo | <input type="text"/> | = <input type="text"/> | + <input type="text"/> | + <input type="text"/> |
| VON Vontade | <input type="text"/> | = <input type="text"/> | + <input type="text"/> | + <input type="text"/> |

| ATAQUES | TOTAL | Unidade Base de Ataque | Habilidade | Mod. de Tamanho | Outros |
|----------------------|----------------------|------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| CORPO-A-CORPO | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| À DISTÂNCIA | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

[illegible]

| ARMADURA/ESCUDO | Bônus na CA | Bônus Máximo de Destreza | Penalidade de Armadura |
|-----------------|-------------|--------------------------|------------------------|
| | | | |
| | | | |

| PERÍCIAS | | TOTAL | Mod. de Grad. | Habilidade | Outro |
|--------------------------|--|-------|---------------|------------|-------|
| ACROBACIA [‡] | | = | + | DES | + |
| ADESTRAR ANIMAIS* | | = | + | CAR | + |
| ATLETISMO [‡] | | = | + | FOR | + |
| ATUAÇÃO (_____) | | = | + | CAR | + |
| ATUAÇÃO (_____) | | = | + | CAR | + |
| CAVALGAR | | = | + | DES | + |
| CONHECIMENTO (_____)* | | = | + | INT | + |
| CONHECIMENTO (_____)* | | = | + | INT | + |
| CURA | | = | + | SAB | + |
| DIPLOMACIA | | = | + | CAR | + |
| ENGANAÇÃO | | = | + | CAR | + |
| FURTIVIDADE [‡] | | = | + | DES | + |
| IDENTIFICAR MAGIA* | | = | + | INT | + |
| INICIATIVA | | = | + | DES | + |
| INTIMIDAÇÃO | | = | + | CAR | + |
| INTUIÇÃO | | = | + | SAB | + |
| LADINAGEM* [‡] | | = | + | DES | + |
| OBTER INFORMAÇÃO | | = | + | CAR | + |
| OFÍCIO (_____) | | = | + | INT | + |
| OFÍCIO (_____) | | = | + | INT | + |
| PERCEPÇÃO | | = | + | SAB | + |
| SOBREVIVÊNCIA | | = | + | SAB | + |
| _____ | | = | + | + | |
| _____ | | = | + | + | |
| _____ | | = | + | + | |

✦ Penalidade de armadura. ✧ Somente treinado.

HABILIDADES DE RAÇA

[illegible]

[illegible][illegible]

MAGIAS

0:

1º:

2º:

3º:

4º:

5º:

6º:

7º:

8º:

9º:

| DINHEIRO | |
|----------|--|
| TS: | |
| TP: | |
| TO: | |
| TL: | |

IDIOMAS

ATUAIS

| INFORMAÇÕES | |
|------------------------|--|
| CAMPANHA: | |
| MESTRE: | |
| OUTROS JOGADORES: | |
| | |
| | |
| XP ATUAL: | |
| XP PARA PRÓXIMO NÍVEL: | |

[illegible][illegible][illegible][illegible]