

PERSONAGEM

JOGADOR

RAÇA

CLASSE E NÍVEL

MEDIDA DE HONRA

GÊNERO

IDADE

RELIGIÃO

TAMANHO

DESLOCAMENTO



FOR Força MOD. VALOR	DES Destreza MOD. VALOR	CON Constituição MOD. VALOR	INT Inteligência MOD. VALOR	SAB Sabedoria MOD. VALOR	CAR Carisma MOD. VALOR	HON Honra MOD. VALOR
--------------------------------------	---	---	---	--	--	--------------------------------------

REDUÇÃO DE DANO

RESISTÊNCIA A ENERGIA

CLASSE DE ARMADURA

TOTAL

1/2 do
NívelMod. de
Habilidade
DESBônus de
Armadura

Outros

BÔNUS BASE
DE ATAQUE

RESISTÊNCIAS

TOTAL

1/2 do
NívelMod. de
Habilidade

Outros

FORTITUDE

REFLEXOS

VONTADE

=

=

=

+

+

+

CON

DES

SAB

+

+

+

PONTOS DE VIDA

Máximos

Atuais

Temporários

PONTOS DE MAGIA

Máximos

Atuais

Limite

ATAQUES

Bônus
de Ataque

Dano

Crítico

Tipo

Alcance

ARMADURAS

Bônus
na CABônus Máximo
de DestrezaPenalidade
de Armadura

HABILIDADES DE CLASSE

PERÍCIAS

TOTAL

Mod. de
Grad. Habilidade OutrosACROBACIA[‡]

ADESTRAR ANIMAIS*

ATLETISMO

ATUAÇÃO ()

ATUAÇÃO ()

CAVALGAR

CONHECIMENTO ()*

CONHECIMENTO ()*

CURA

DIPLOMACIA

ENGANAÇÃO[▼]FURTIVIDADE^{‡▼}

IDENTIFICAR MAGIA*

INICIATIVA

INTIMIDAÇÃO

INTUIÇÃO

LADINAGEM^{‡▼*}

OBTER INFORMAÇÃO

OFÍCIO ()

OFÍCIO ()

PERCEPÇÃO

SOBREVIVÊNCIA

[‡] Penalidade de armadura.[▼] Perícia desonrada.

* Somente treinado.

HABILIDADES DE RAÇA

TALENTOS

JUTSUS

BÁSICOS (CD 15)

Medianos (CD 18)

Avançados (CD 22)

Sublimes (CD 25)

Lendários (CD 28)

EQUIPAMENTO

DINHEIRO

¥O:

¥P:

¥:

IDIOMAS

INFORMAÇÕES

CAMPANHA:

MESTRE:

OUTROS JOGADORES:

XP ATUAL:

XP PARA PRÓXIMO NÍVEL:

NOTAS

HISTÓRIA

PERSONALIDADE

APARÊNCIA