

NOME DO PERSONAGEM

CLASSE E NÍVEL

ANTECEDENTE

NOME DO JOGADOR

RAÇA

TENDÊNCIA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA

DESTREZA

CONSTITUIÇÃO

INTELIGÊNCIA

SABEDORIA

CARISMA

INSPIRAÇÃO

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

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

TESTES DE RESISTÊNCIA

- ☐ \_\_\_\_ Acrobacia (Des)
- ☐ \_\_\_\_ Arcanismo (Int)
- ☐ \_\_\_\_ Atletismo (For)
- ☐ \_\_\_\_ Atuação (Car)
- ☐ \_\_\_\_ Belfar (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)

IDIOMAS E OUTRAS PROFICIÊNCIAS

CLASSE  
ARMD

INICIATIVA

DESLOC.

PV Totais

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total

DADOS DE VIDA

SUCESSOS

FRACASSOS

TESTES CONTRA A MORTE

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

LIGAÇÕES

DEFEITOS

NOME

BÔNUS

DANO / TIPO

ATAQUES E MAGIAS

PC

PP

PE

PO

PL

EQUIPAMENTO

CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES



NOME DO PERSONAGEM

IDADE

ALTURA

PESO

OLHOS

PELE

CABELO

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

NOME

SÍMBOLO

ALIADOS E ORGANIZAÇÕES

OUTRAS CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES

HISTÓRIA DO PERSONAGEM

TESOURO



CLASSE DE CONJURADOR

HABILIDADE CHAVE

CD DO TR

BÔNUS DE ATAQUE

0

TRUQUES

3

6

NÍVEL  
MAGIA

ESPAÇOS TOTAL

ESPAÇOS USADOS

1

4

7

PREPARADO

NOME DA MAGIA

5

8

2

5

9

MAGIAS CONHECIDAS