

CLASSE E NÍVEL

ANTECEDENTES

JOGADOR

RAÇA

TENDENCIA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA

INSPIRAÇÃO

DESTREZA

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

CA

MAX
PV

PV TEMP.

PONTOS DE VIDA ATUAIS

SUCCESSO  FRACASSO

INICIATIVA

VELOCIDADE

____ d6 ____
 ____ d8 ____
 ____ d10 ____
 ____ d12 ____
 DADOS DE VIDA

CARACTERÍSTICAS DE PERSONALIDADE

IDEÁIS

VÍNCULOS

IMPERFEIÇÕES

CONSTITUIÇÃO

INTELIGÊNCIA

SABEDORIA

CARISMA

- ☐ ____ Força
- ☐ ____ Destreza
- ☐ ____ Constituição
- ☐ ____ Inteligência
- ☐ ____ Sabedoria
- ☐ ____ Carisma

JOGADAS DE PROTEÇÃO

- ☐ ____ Acrobáticos (Des)
- ☐ ____ Adestrar Animais (Sab)
- ☐ ____ Arcana (Int)
- ☐ ____ Atlético (For)
- ☐ ____ Atuação (Car)
- ☐ ____ Enganação (Car)
- ☐ ____ Furtividade (Des)
- ☐ ____ História (Int)
- ☐ ____ Intimidação (Car)
- ☐ ____ Intuição (Sab)
- ☐ ____ Investigação (Int)
- ☐ ____ Medicina (Sab)
- ☐ ____ Natureza (Int)
- ☐ ____ Percepção (Sab)
- ☐ ____ Persuasão (Car)
- ☐ ____ Punga (Des)
- ☐ ____ Religião (Int)
- ☐ ____ Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

SABEDORIA (PERCEPÇÃO) PASSIVA

- ARMADURAS ARMAS

☐ Leves ☐ Simples

☐ Médias ☐ Marciais

☐ Pesadas

☐ Escudos

PROFICIÊNCIAS E IDIOMAS

DISTÂNCIA

ALTURA

Força*30cm

(FOR + 3)*30cm

SALTOS

CARGA

LEVANTAR, ERGUER E PUXAR

FOR x 7.5kg

FOR x 15kg

CARGA E DESLOCAMENTO

EQUIPAMENTOS

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE E RACA



NOME PERSONAGEM

IDADE

ALTURA

PESO

OLHOS

PELE

CABELO

CÍRCULO

TOTAL CONJURAÇÃO

CONJURADAS

1

NOME DAS MAGIAS

MAGIAS CONHECIDAS

2

2

4

5

6

7

8

9

EQUIPAMENTOS E POSSESSÕES

ATRIBUTO CONJURADOR

DIFICULDADE
MAGIA

BÔNUS DE
ATAQUE

MAGIAS
PREPARADAS

0

TRUQUES