

NOME PERSONAGEM

CLASSE E NÍVEL

ANTECEDENTES

JOGADOR

RAÇA

TENDENCIA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

INSPIRAÇÃO

FORÇA

- ◇ — JOGADA DE PROTEÇÃO
- — ATLÉTISMO

DESTREZA

- ◇ — JOGADA DE PROTEÇÃO
- — ACROBÁTICOS
- — FURTIVIDADE
- — PUNGA

CONSTITUIÇÃO

- ◇ — JOGADA DE PROTEÇÃO

INTELIGÊNCIA

- ◇ — JOGADA DE PROTEÇÃO
- — ARCANA
- — HISTÓRIA
- — INVESTIGAÇÃO
- — NATUREZA
- — RELIGIÃO

SABEDORIA

- ◇ — JOGADA DE PROTEÇÃO
- — ADESTRAR ANIMAIS
- — INTUIÇÃO
- — MEDICINA
- — PERCEPÇÃO
- — SOBREVIVÊNCIA

CARISMA

- ◇ — JOGADA DE PROTEÇÃO
- — ATUAÇÃO
- — ENGANAÇÃO
- — INTIMIDAÇÃO
- — PERSUAÇÃO

PERCEPÇÃO PASSIVA

CA

MAX  
PV

PV TEMP.

PONTOS DE VIDA ATUAIS

d6

d8

d10

d12

DADOS DE VIDA

INICIATIVA

VELOCIDADE

VISÃO

SUCESSOS

FRACASSOS

JOGADAS DE MORTE

NOME

ATAQUE

DANO

ALCANCE

ANOTAÇÕES

ATAQUES CORPORAIS, DISTÂNCIA e MÁGICOS

PC

PP

PE

PO

PL

EQUIPAMENTOS

DISTÂNCIA

ALTURA

Força\*30cm  
(5 Força = 1 sqr)

(FOR + 3)\*30cm

SALTOS

CARGA

LEVANTAR, ERGUER E PUXAR

Força x 7,5kg

Força x 15kg

CARGA E DESLOCAMENTO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE E RAÇA

ARMADURAS

- Leves
- Médias
- Pesadas
- Escudos

ARMAS

- Simples
- Marciais

PROFICIÊNCIAS E IDIOMAS



NOME PERSONAGEM

ATRIBUTO  
CONJURADOR

DIFICULDADE  
MAGIA

BÔNUS DE  
CONJURAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

VÍNCULOS

IMPERFEIÇÕES

0

TRUQUES

CÍRCULO

TOTAL CONJURAÇÃO

CONJURADAS

1

NOME DAS MAGIAS

MAGIAS CONHECIDAS

2

3

4

5

6

7

8

9

EQUIPAMENTOS E POSSESSÕES