

PERSONAGEM

JOGADOR

RAÇA

CLASSE E NÍVEL

MEDIDA DE HONRA



GÊNERO

IDADE

RELIGIÃO

TAMANHO

DESLOCAMENTO

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

REDUÇÃO DE DANO

RESISTÊNCIA A ENERGIA

CLASSE DE ARMADURA

TOTAL = 10 + 1/2 do Nível + Mod. de Habilidade (DES) + Bônus de Armadura + Outros

BÔNUS BASE DE ATAQUE

RESISTÊNCIAS TOTAL

FORTITUDE	=	1/2 do Nível	+	Mod. de Habilidade (CON)	+	Outros
REFLEXOS	=		+	(DES)	+	
VONTADE	=		+	(SAB)	+	

PONTOS DE VIDA

Máximos | Atuais | Temporários

PONTOS DE MAGIA

Máximos | Atuais | Limite

ATAQUES

Bônus de Ataque	Dano	Crítico	Tipo	Alcance

ARMADURAS

Bônus na CA	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade de Armadura

HABILIDADES DE CLASSE

PERÍCIAS

TOTAL	Mod. de Grad. Habilidade	Outros
	+ DES	
	+ CAR	
	+ FOR	
	+ CAR	
	+ CAR	
	+ DES	
	+ INT	
	+ INT	
	+ SAB	
	+ CAR	
	+ CAR	
	+ DES	
	+ INT	
	+ DES	
	+ CAR	
	+ INT	
	+ INT	
	+ SAB	
	+ SAB	

‡ Penalidade de armadura. † Perícia desonrada. * Somente treinado.

HABILIDADES DE RAÇA

TALENTOS

JUSUS

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