

PERSONAGEM

JOGADOR

RAÇA

CLASSE E NÍVEL

MEDIDA DE HONRA

GÊNERO

IDADE

RELIGIÃO

TAMANHO

DESLOCAMENTO



FOR
Força

○

PONTOS DE VIDA

Máximos | Atuais | Temporários

RESISTÊNCIAS

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

REDUÇÃO DE DANO: □
RESISTÊNCIA A ENERGIA: □

DES
Destreza

○

PONTOS DE MAGIA

Máximos | Atuais | Limite

PERÍCIAS

	TOTAL	Mod. de Habilidade	Outros
ACROBACIA [‡]	□ = □	+ DES	+ □
ADESTRAR ANIMAIS*	□ = □	+ CAR	+ □
ATLETISMO [‡]	□ = □	+ FOR	+ □
ATUAÇÃO (_____)	□ = □	+ CAR	+ □
ATUAÇÃO (_____)	□ = □	+ CAR	+ □
CAVALGAR	□ = □	+ DES	+ □
CONHECIMENTO (_____)*	□ = □	+ INT	+ □
CONHECIMENTO (_____)*	□ = □	+ INT	+ □
CURA	□ = □	+ SAB	+ □
DIPLOMACIA	□ = □	+ CAR	+ □
ENGANAÇÃO [▼]	□ = □	+ CAR	+ □
FURTIVIDADE ^{‡▼}	□ = □	+ DES	+ □
IDENTIFICAR MAGIA*	□ = □	+ INT	+ □
INICIATIVA	□ = □	+ DES	+ □
INTIMIDAÇÃO	□ = □	+ CAR	+ □
INTUIÇÃO	□ = □	+ SAB	+ □
LADINAGEM ^{‡▼*}	□ = □	+ DES	+ □
OBTER INFORMAÇÃO	□ = □	+ CAR	+ □
OFÍCIO (_____)	□ = □	+ INT	+ □
OFÍCIO (_____)	□ = □	+ INT	+ □
PERCEPÇÃO	□ = □	+ SAB	+ □
SOBREVIVÊNCIA	□ = □	+ SAB	+ □

[‡] Penalidade de armadura. [▼] Perícia desonrada. ^{*} Somente treinado.

CON
Constituição

○

CLASSE DE ARMADURA

TOTAL = 10 + □ + DES + □ + □

1/2 do Nível | Mod. de Habilidade | Bônus de Armadura | Outros

BÔNUS BASE DE ATAQUE: □

INT
Inteligência

○

ATAQUES

Bônus de Ataque	Dano	Crítico	Tipo	Alcance

SAB
Sabedoria

○

HABILIDADES, TALENTOS E JUTSUS

Custo em PM

CAR
Carisma

○

HON
Honra

○

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

EQUIPAMENTO

¥O _____ ¥P _____ ¥ _____