

PERSONAGEM

JOGADOR



RAÇA

CLASSE E NÍVEL

MEDIDA DE HONRA

GÊNERO

IDADE

RELIGIÃO

TAMANHO

DESLOCAMENTO

<b>FOR</b> Força	<b>DES</b> Destreza	<b>CON</b> Constituição	<b>INT</b> Inteligência	<b>SAB</b> Sabedoria	<b>CAR</b> Carisma	<b>HON</b> Honra
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

REDUÇÃO DE DANO

RESISTÊNCIA A ENERGIA

### CLASSE DE ARMADURA

BÔNUS BASE DE ATAQUE

RESISTÊNCIAS	TOTAL	1/2 do Nível	Mod. de Habilidade	Outros
FORTITUDE	<input type="text"/>	=	+ <b>CON</b>	+ <input type="text"/>
REFLEXOS	<input type="text"/>	=	+ <b>DES</b>	+ <input type="text"/>
VONTADE	<input type="text"/>	=	+ <b>SAB</b>	+ <input type="text"/>

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

### PONTOS DE VIDA

Máximos

Atuais

Temporários

### PONTOS DE MAGIA

Máximos

Atuais

Limite

### ATAQUES

Bônus de Ataque	Dano	Crítico	Tipo	Alcance
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				

### ARMADURAS

Bônus na CA	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade de Armadura
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### HABILIDADES DE CLASSE

Custo em PM

### PERÍCIAS

	TOTAL	Mod. de Grad. Habilidade	Outros
ACROBACIA <sup>‡</sup>	<input type="text"/>	= + <b>DES</b>	+ <input type="text"/>
ADESTRAR ANIMAIS*	<input type="text"/>	= + <b>CAR</b>	+ <input type="text"/>
ATLETISMO <sup>‡</sup>	<input type="text"/>	= + <b>FOR</b>	+ <input type="text"/>
ATUAÇÃO (_____)	<input type="text"/>	= + <b>CAR</b>	+ <input type="text"/>
ATUAÇÃO (_____)	<input type="text"/>	= + <b>CAR</b>	+ <input type="text"/>
CAVALGAR	<input type="text"/>	= + <b>DES</b>	+ <input type="text"/>
CONHECIMENTO (_____)*	<input type="text"/>	= + <b>INT</b>	+ <input type="text"/>
CONHECIMENTO (_____)*	<input type="text"/>	= + <b>INT</b>	+ <input type="text"/>
CURA	<input type="text"/>	= + <b>SAB</b>	+ <input type="text"/>
DIPLOMACIA	<input type="text"/>	= + <b>CAR</b>	+ <input type="text"/>
ENGANAÇÃO <sup>▼</sup>	<input type="text"/>	= + <b>CAR</b>	+ <input type="text"/>
FURTIVIDADE <sup>‡▼</sup>	<input type="text"/>	= + <b>DES</b>	+ <input type="text"/>
IDENTIFICAR MAGIA*	<input type="text"/>	= + <b>INT</b>	+ <input type="text"/>
INICIATIVA	<input type="text"/>	= + <b>DES</b>	+ <input type="text"/>
INTIMIDAÇÃO	<input type="text"/>	= + <b>CAR</b>	+ <input type="text"/>
INTUIÇÃO	<input type="text"/>	= + <b>SAB</b>	+ <input type="text"/>
LADINAGEM <sup>‡▼*</sup>	<input type="text"/>	= + <b>DES</b>	+ <input type="text"/>
OBTER INFORMAÇÃO	<input type="text"/>	= + <b>CAR</b>	+ <input type="text"/>
OFÍCIO (_____)	<input type="text"/>	= + <b>INT</b>	+ <input type="text"/>
OFÍCIO (_____)	<input type="text"/>	= + <b>INT</b>	+ <input type="text"/>
PERCEPÇÃO	<input type="text"/>	= + <b>SAB</b>	+ <input type="text"/>
SOBREVIVÊNCIA	<input type="text"/>	= + <b>SAB</b>	+ <input type="text"/>

<sup>‡</sup> Penalidade de armadura. <sup>▼</sup> Perícia desonrada. \* Somente treinado.

### HABILIDADES DE RAÇA

## TALENTOS

Custo em PM

## JUSUS

Básicos (CD 15)

Medianos (CD 18)

Avançados (CD 22)

Sublimes (CD 25)

Lendários (CD 28)

## EQUIPAMENTO

Item

Peso

## DINHEIRO

¥O:

¥P:

¥:

## IDIOMAS

## INFORMAÇÕES

CAMPANHA:

MESTRE:

OUTROS JOGADORES:

XP ATUAL:

XP PARA PRÓXIMO NÍVEL:

## NOTAS

## HISTÓRIA

## PERSONALIDADE

## APARÊNCIA