

PERSONAGEM

JOGADOR

RAÇA

CLASSE E NÍVEL

MEDIDA DE HONRA

GÊNERO

IDADE

RELIGIÃO

TAMANHO

DESLOCAMENTO



FOR
Força

MOD.

VALOR

PONTOS DE VIDA

Máximos

Atuais

Temporários

RESISTÊNCIAS

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

REDUÇÃO DE DANO

RESISTÊNCIA A ENERGIA

DES
Destreza

MOD.

VALOR

PONTOS DE MAGIA

Máximos

Atuais

Limite

PERÍCIAS

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

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

CON
Constituição

MOD.

VALOR

CLASSE DE ARMADURA

TOTAL = 10 + + **DES** + +

BÔNUS BASE DE ATAQUE

INT
Inteligência

MOD.

VALOR

ATAQUES

Bônus de Ataque	Dano	Crítico	Tipo	Alcance
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

SAB
Sabedoria

MOD.

VALOR

HABILIDADES, TALENTOS E JUTSUS

CAR
Carisma

MOD.

VALOR

HON
Honra

MOD.

VALOR

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

EQUIPAMENTO

¥O _____ ¥P _____ ¥ _____