

NOME DO PERSONAGEM

CLASSE E NÍVEL

ANTECEDENTE

NOME DO JOGADOR

RAÇA

ALINHAMENTO

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA

INSPIRAÇÃO

CLASSE DE ARMADURA

INICIATIVA

DESLOCAMENTO

DESTREZA

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Pontos de Vida Máximos

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

- ___ Força
- ___ Destreza
- ___ Constituição
- ___ Inteligência
- ___ Sabedoria
- ___ Carisma

PONTOS DE VIDA ATUAIS

IDEAIS

CONSTITUIÇÃO

SALVAGUARDAS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

VÍNCULOS

INTELIGÊNCIA

- ___ Acrobacia (Des)
- ___ Arcanismo (Int)
- ___ Atletismo (For)
- ___ Atuação (Car)
- ___ Enganação (Car)
- ___ Furtividade (Des)
- ___ História (Int)
- ___ Intimidação (Car)
- ___ Intuição (Sab)
- ___ Investigação (Int)
- ___ Lidar com Animais (Sab)
- ___ Medicina (Sab)
- ___ Natureza (Int)
- ___ Percepção (Sab)
- ___ Persuasão (Car)
- ___ Prestidigitação (Des)
- ___ Religião (Int)
- ___ Sobrevivência (Sab)

Total _____
DADO DE VIDA

SUCESSOS
FALHAS
SALVAGUARDA CONTRA MORTE

FRAQUEZAS

SABEDORIA

PERÍCIAS

NOME BÔNUS ATAQUE DANO/TIPO

ATAQUES & CONJURAÇÃO

CARISMA

SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)

- PC
- PP
- PE
- PC
- PL

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

EQUIPAMENTO

CARACTERÍSTICAS & TALENTOS



IDADE	ALTURA	PESO
COR DOS OLHOS	COR DA PELE	COR DO CABELO

NOME DO PERSONAGEM

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

ALIADOS & ORGANIZAÇÕES

NOME

SÍMBOLO

HISTÓRIA DO PERSONAGEM

CARACTERÍSTICAS E TALENTOS ADICIONAIS

TESOUROS



CLASSE CONJURADORA

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

CD PARA EVITAR SUAS MAGIAS

MODIFICADOR DE ATAQUE MÁGICO

0

TRUQUES

3

6

CÍRCULO DA MAGIA

TOTAL DE ESPAÇOS

ESPAÇOS UTILIZADOS

1

NOME DA MAGIA

4

7

8

2

5

9

MAGIAS CONHECIDAS