

PERSONAGEM

CLASSE

RAÇA

DIVINDADE/RELIGIÃO

ORIGEM

JOGADOR

NÍVEL

TENDÊNCIA

RESIDÊNCIA

HABILIDADES

FORÇA  
DESTREZA  
CONSTITUIÇÃO  
INTELIGÊNCIA  
SABEDORIA  
CARISMA

VALORMOD

VALORTEMPMODTEMP

PONTOS DE VIDA

???

REDUÇÃO DE DANO

DADO DE VIDA

PERÍCIAS

- ABRIR FECHADURAS
- ACROBACIA
- ADESTRAR ANIMAIS
- ALQUIMIA
- ARTE DA FUGA
- ATUAÇÃO
- ATUAÇÃO
- AVALIAÇÃO
- BLEFAR
- CAVALGAR
- CONCENTRAÇÃO
- CONHECIMENTO
- CONHECIMENTO
- CONHECIMENTO
- CONHECIMENTO
- CURA
- DECIFRAR ESCRITA
- DIPLOMACIA
- DISFARCE
- EMPATIA COM ANIMAIS
- EQUILIBRIO
- ESCALAR
- ESCONDER-SE
- ESPIONAR
- FALSIFICAÇÃO
- FURTIVIDADE
- IDENTIFICAR MAGIA
- INTIMIDAR
- LEITURA LABIAL
- MENSAGENS SECRETAS
- NATAÇÃO
- OBSERVAR
- OBTER INFORMAÇÃO
- OFÍCIOS
- OPERAR MECHANISMO
- OUVIR
- PROCURAR
- PROFISSÃO
- PUNGA
- SALTAR
- SENDO DE DIREÇÃO
- SENTIR MOTIVAÇÃO
- SOBREVIVÊNCIA
- USAR CORDAS
- USAR INSTRUMENTO MÁGICO

OUTRA CLASSE	TOTAL	HAB	GRAD.	OUTRO1	OUTRO2
		DES			
		DES*			
		CAR			
		INT			
		DES*			
		CAR			
		INT			
		CAR			
		DES			
		CON			
		INT			
		INT			
		INT			
		SAB			
		INT			
		CAR			
		CAR			
		CAR			
		DES*			
		FOR			
		DES*			
		INT			
		INT			
		DES*			
		INT			
		CAR			
		INT			
		SAB			
		FOR*			
		SAB			
		CAR			
		INT			
		SAB			
		INT			
		SAB			
		CAR			
		DES*			
		FOR*			
		SAB			
		SAB			
		DES			
		CAR			

CLASSE DE

ARMADURA

MODIFICADORES

ARMADURA ESCUDO

DES

TAMANHO NATURAL

VAR. 1

VAR. 2

ARMOR WORN/ADDITIONAL MODIFIERS

CA CUANDO SURPREENDIDO

CA CONTRA ATAQUES DE TOQUE

???

BÔNUS MÁXIMO DE DESTREZA

PENALIDADE POR ARMADURA

CHANCE DE FALHA ARCANÁ

RESISTÊNCIA À MAGIA

TESTE DE RESISTÊNCIA

	TOTAL	1	2	3	4	HAB	MÁGICO	OUTRO
FORTITUDE						CON		
REFLEXO						DES		
VONTADE						SAB		

INITIATIVE?

TOTAL

DES

OUTRO

BASE

ESPECIAL

SPEED

BÔNUS DE COMBATE

	TOTAL	2ND?	3RD?	4TH?	5TH?	1	2	3	4	HAB	TAM	OUTRO1	OUTRO2
CORPO A CORPO										FOR			
DISTÂNCIA										DES			
GRAPPLE?										FOR			
FLURRY OF BLOWS?										FOR			

MODIFICADORES DE COMBATE ADICIONAIS

ARMAS

ARMA	BÔNUS DE ATQ	DANO	DECISIVO	ALCANCE	TIPO	TAM
OBSERVAÇÕES						
ARMA	BÔNUS DE ATQ	DANO	DECISIVO	ALCANCE	TIPO	TAM
OBSERVAÇÕES						
ARMA	BÔNUS DE ATQ	DANO	DECISIVO	ALCANCE	TIPO	TAM
OBSERVAÇÕES						
ARMA	BÔNUS DE ATQ	DANO	DECISIVO	ALCANCE	TIPO	TAM
OBSERVAÇÕES						
ARMA	BÔNUS DE ATQ	DANO	DECISIVO	ALCANCE	TIPO	TAM
OBSERVAÇÕES						

■ DENOTES SKILL CAN BE USED UNTRAINED — \* ARMOR CHECK PENALTY APPLIES (DOUBLE FOR SWIM)

PROFICIENCIES

WEAPONS: ☐ SIMPLE ☐ MARTIAL

ARMOR: ☐ LIGHT ☐ MEDIUM ☐ HEAVY ☐ SHIELDS

## EQUIPAMENTO

ITEM	LOCALIZAÇÃO	PESO	ITEM	LOCALIZAÇÃO	PESO	ITEM	LOCALIZAÇÃO	PESO
CARGA ATUAL						CARGA TOTAL CARREGADA		

## DESCLOCAMENTO &amp; CARGA

DESCLOCAMENTO

CAMINHAR

MARCHA

CORRIDA

**= BASE**

$$= 2 \times \text{BASE}$$
$$= 4 \times \text{BASE}$$

CARGA

= CARGA

$$= 2 \times \text{CARGA}$$
$$= 5 \times \text{CARGA}$$

## A CABEÇA

DO CHÃO

ARRASTAR

CARGA	CAPACITY?	DES MÁX	PENALIDADE	CORRIDA
LEVE		NORMAL	NORMAL	NORMAL
MÉDIA		+3	-3	×4
PESADA		+1	-6	×3

## EXPERIÊNCIA

### EXPERIÊNCIA TOTAL

XP NECESSÁRIO PARA O PRÓXIMO NÍVEL

### HIT POINTS BY LEVEL:

## DINHEIRO E JÓIAS

PC —

PP —

PO —

PPL —

JÓIAS

## HABILIDADES DE CLASSE E RAÇA E TALENTOS

[illegible][illegible][illegible]

## IDIOMS

[illegible]

## FEITIÇOS

RES. À MAGIA CD	NÍVEL	MAGIAS DIÁRIAS	MAGIA ADIC.	# SPELLS KNOWN?
<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	0	<input type="text"/>
<input type="text"/>	1 <sup>ST</sup> ?	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	2 <sup>ND</sup> ?	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	3 <sup>RD</sup> ?	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	4 <sup>TH</sup> ?	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	5 <sup>TH</sup> ?	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	6 <sup>TH</sup> ?	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	7 <sup>TH</sup> ?	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	8 <sup>TH</sup> ?	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	9 <sup>TH</sup> ?	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

MOD CD DA  
RES. À MAGIA

— MODIFICADORES —  
HAB VAR.

= 10 +

## TURN UNDEAD?

		MODIFICADORES			
		TOTAL	CAR	NÍVEL	VAR.
TIMES/DAY	<input type="text"/>	= 3 +	<input type="text"/>		<input type="text"/>
CHECK	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>		<input type="text"/>
DAMAGE	<input type="text"/>	+ 2d6 =	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

## SPELLS, POWERS & MAGIC ITEMS

[illegible]

## ALIADOS/ANIMAIS COMPANHEIROS


NOME	RAÇA/CLASSE	DV/NVL	PV	INIT	DESL	CA	ATQ	FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
OBSERVAÇÕES													
NOME	RAÇA/CLASSE	DV/NVL	PV	INIT	DESL	CA	ATQ	FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
OBSERVAÇÕES													
NOME	RAÇA/CLASSE	DV/NVL	PV	INIT	DESL	CA	ATQ	FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
OBSERVAÇÕES													
NOME	RAÇA/CLASSE	DV/NVL	PV	INIT	DESL	CA	ATQ	FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
OBSERVAÇÕES													
NOME	RAÇA/CLASSE	DV/NVL	PV	INIT	DESL	CA	ATQ	FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
OBSERVAÇÕES													

## DESCRIÇÃO DO PERSONAGEM

NOME DO PERSONAGEM	IDADE	SEXO
DESCRIÇÃO	NASCIMENTO	TAMANHO
	ALTURA	PESO
	CABELOS	OLHOS
	PELE	MÃO HÁBIL

## PERSONALIDADE

## DESENHO DO PERSONAGEM



## CONTATOS/AMIGOS

## INIMIGOS

## HISTÓRIA & OBSERVAÇÕES

[illegible]

DATA DE CRIAÇÃO

MESTRE/CAMPANHA