

Nome do Jogador

Nome do Personagem

Nível

Classe

Trilha Exemplar

Destino Épico

XP Total

Raça Tamanho Idade Sexo Altura Peso Tendência Divindade

Companhia de Aventureiros ou Outras Afiliações

INICIATIVA

| VALOR | DES | 1/2 NÍVEL | OUT. |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

MODIFICADORES CONDICIONAIS

DEFESAS

| VALORES | DEFESA | 10 + ARMADURA/ 1/2 NVL | ATR. | CLASSE | TAL. | MELH. | OUT. | OUT. |
|----------------------|----------------------|---------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

BÔNUS CONDICIONAL

MOVIMENTO

| VALOR | BÁSICO | ARMADURA | ITEM | OUT. |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

MOVIMENTO ESPECIAL

VALORES DE ATRIBUTO

| VALOR | ATRIBUTO | MOD. ATR. | MOD. + 1/2 NVL |
|----------------------|----------------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | FOR Força | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | CON Constituição | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | DES Destreza | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | INT Inteligência | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | SAB Sabedoria | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | CAR Carisma | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

| DEFESA | 10 + 1/2 NVL | ATR. | CLASSE | TAL. | MELH. | OUT. | OUT. |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

BÔNUS CONDICIONAL

| DEFESA | 10 + 1/2 NVL | ATR. | CLASSE | TAL. | MELH. | OUT. | OUT. |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

BÔNUS CONDICIONAL

| DEFESA | 10 + 1/2 NVL | ATR. | CLASSE | TAL. | MELH. | OUT. | OUT. |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

BÔNUS CONDICIONAL

PONTOS DE VIDA

| MAX PV | SANGRANDO | PULSOS DE CURA VALOR DO PULSO | PULSO / DIA |
|----------------------|----------------------|----------------------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

1/2 PV 1/4 PV

PONTOS DE VIDA ATUAIS PULSOS ATUAIS

RETOMAR O FÔLEGO 1/ENCONTRO USADO

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

FRACASSOS NO TR CONTRA A MORTE

MODIFICADOR NOS TESTES DE RESISTÊNCIA

RESISTÊNCIAS

CONDIÇÕES E EFEITOS ATUAIS

PONTOS DE AÇÃO

| Pontos de Ação | MARCO | PONTOS DE AÇÃO |
|----------------------|-------|----------------|
| <input type="text"/> | 0 | 1 |
| | 1 | 2 |
| | 2 | 3 |

EFEITOS ADICIONAIS PARA USO COM OS PONTOS DE AÇÃO

ASPECTOS RACIAIS

MODIFICADORES NOS VALORES DE ATRIBUTO

SENTIDOS

| VALOR | SENTIDOS PASSIVOS | BASE | BÔNUS DE PERÍCIA |
|----------------------|-------------------|------|------------------------|
| <input type="text"/> | Intuição Passiva | 10 | + <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | Percepção Passiva | 10 | + <input type="text"/> |

SENTIDOS ESPECIAIS

ATAQUES

ATRIBUTO:

| BÔNUS DE ATAQUE | 1/2 NVL | ATR. | CLASSE | PROF. | TAL. | MELH. | OUT. |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

ATRIBUTO:

BÔNUS DE ATAQUE

| BÔNUS DE ATAQUE | 1/2 NVL | ATR. | CLASSE | PROF. | TAL. | MELH. | OUT. |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

ATRIBUTO:

DANO

ATRIBUTO:

| DANO | ATR. | TAL. | MELH. | OUT. | OUT. |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

ATRIBUTO:

DANO

| DANO | ATR. | TAL. | MELH. | OUT. | OUT. |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

ATAQUES BÁSICOS

| ATAQUE | DEFESA | ARMA OU PODER | DANO |
|----------------------|-------------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | vs <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | vs <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | vs <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | vs <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

PERÍCIAS

| BÔNUS | NOME DA PERÍCIA | MOD. ATR. + 1/2 NVL | TRND (+5) | PENALIDADE ARMADURA | OUT. |
|--------------------------|-----------------|------------------------|----------------------|------------------------|----------------------|
| <input type="checkbox"/> | Acrobacia | DES | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> | Arcanismo | INT | <input type="text"/> | n/a | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> | Atletismo | FOR | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> | Blefe | CAR | <input type="text"/> | n/a | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> | Diplomacia | CAR | <input type="text"/> | n/a | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> | Exploração | SAB | <input type="text"/> | n/a | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> | Furtividade | DES | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> | História | INT | <input type="text"/> | n/a | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> | Intimidação | CAR | <input type="text"/> | n/a | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> | Intuição | SAB | <input type="text"/> | n/a | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> | Ladinagem | DES | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> | Manha | CAR | <input type="text"/> | n/a | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> | Natureza | SAB | <input type="text"/> | n/a | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> | Percepção | SAB | <input type="text"/> | n/a | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> | Religião | INT | <input type="text"/> | n/a | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> | Socorro | SAB | <input type="text"/> | n/a | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> | Tolerância | CON | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE / TRILHA/DESTINO

TALENTOS

IDIOMAS CONHECIDOS
