



|             |                          |         |                          |        |                          |         |  |  |  |
|-------------|--------------------------|---------|--------------------------|--------|--------------------------|---------|--|--|--|
| NOME        |                          |         |                          |        | JOGADOR                  |         |  |  |  |
| CLASSE      |                          |         |                          |        | ESPECIALI<br>ZAÇÃO       |         |  |  |  |
| RAÇA        |                          |         |                          |        | NÍVEL                    |         |  |  |  |
| ALINHAMENTO | <input type="checkbox"/> | ORDEIRO | <input type="checkbox"/> | NEUTRO | <input type="checkbox"/> | CAÓTICO |  |  |  |

| ATRIBUTOS                  |                                 |
|----------------------------|---------------------------------|
|                            | VALOR                      MOD. |
| <b>FOR</b><br>FORÇA        |                                 |
| <b>DES</b><br>DESTREZA     |                                 |
| <b>CON</b><br>CONSTITUIÇÃO |                                 |
| <b>INT</b><br>INTELIGÊNCIA |                                 |
| <b>SAB</b><br>SABEDORIA    |                                 |
| <b>CAR</b><br>CARISMA      |                                 |

| CLASSE DE ARMADURA |                      |   |                                 |        |                      |        |                      |
|--------------------|----------------------|---|---------------------------------|--------|----------------------|--------|----------------------|
|                    | TOTAL                |   | BASE                            | M. DES | ARMADURA             | ESCUDO |                      |
| CA                 | <input type="text"/> | = | <input type="text" value="10"/> | +      | <input type="text"/> | +      | <input type="text"/> |

**JOGADA DE PROTEÇÃO DE DESTREZA**

$$\text{JPD} \left[ \square \right] = \left[ \square \right] + \left[ \square \right] + \left[ \square \right] + \left[ \square \right]$$

TOTAL      BASE      M. DES      RAÇA      CLASSE

**JOGADA DE PROTEÇÃO DE CONSTITUIÇÃO**

TOTAL      BASE      M. CON      RAÇA      CLASSE

JPC  =  +  +  +

**JOGADA DE PROTEÇÃO DE SABEDORIA**

JPS  =  +  +  +  +

TOTAL      BASE      M. SAB      RAÇA      CLASSE

**BÔNUS DE ATAQUE CORPOR-A-CORPO**

|     | TOTAL                |   | BASE                 |   | M. FOR               |
|-----|----------------------|---|----------------------|---|----------------------|
| BAC | <input type="text"/> | = | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> |

**BÔNUS DE ATAQUE À DISTÂNCIA**

|            | TOTAL                | = | BASE                 | + | M. DES               |
|------------|----------------------|---|----------------------|---|----------------------|
| <b>BAD</b> | <input type="text"/> |   | <input type="text"/> |   | <input type="text"/> |

| MOVIMENTO |                |                  |               |
|-----------|----------------|------------------|---------------|
| BASE      | CORRER<br>(x2) | ESCARLAR<br>(-2) | NADAR<br>(+2) |
|           |                |                  |               |

| CARGA   |         |       |       |
|---------|---------|-------|-------|
| FOR/CON | MOCHILA | TOTAL | ATUAL |
|         |         |       |       |

| ARMAS & ATAQUES |         |      |         |         |                 |
|-----------------|---------|------|---------|---------|-----------------|
| Nome            | BAC/BAD | DANO | ALCANCE | TAMANHO | Características |
|                 |         |      |         |         |                 |
|                 |         |      |         |         |                 |
|                 |         |      |         |         |                 |
|                 |         |      |         |         |                 |

[illegible]

|          |  |
|----------|--|
| ARMADURA |  |
| ESCUDO   |  |

| DINHEIRO |       |       |
|----------|-------|-------|
| OURO     | PRATA | COBRE |
|          |       |       |

| PONTOS DE VIDA |        |              |
|----------------|--------|--------------|
| TOTAL          | M. CON | DADO DE VIDA |
| PVs            |        |              |

| IDIOMAS |
|---------|
|         |
|         |
|         |
|         |

PONTOS DE VIDA ATUAIS

| HABILIDADES DE CLASSE/ESPECIALIZAÇÃO |  |
|--------------------------------------|--|
|                                      |  |
|                                      |  |
|                                      |  |
|                                      |  |
|                                      |  |
|                                      |  |
| 1º Nível                             |  |
| 2º Nível                             |  |
| 3º Nível                             |  |
| 6º Nível                             |  |
| 10º Nível                            |  |

| HABILIDADES DE RAÇA |  |
|---------------------|--|
|                     |  |
|                     |  |
|                     |  |
|                     |  |
|                     |  |
|                     |  |

| PROFICIÊNCIAS |  |
|---------------|--|
| ARMAS         |  |
| ARMADURAS     |  |
| ITENS MÁGICOS |  |

| TALENTOS DE LADRÃO |          |                |             |       |
|--------------------|----------|----------------|-------------|-------|
| ARMADILHA          | ARROMBAR | ESCALAR        | FURTIVIDADE | PUNGA |
|                    |          |                |             |       |
| 1d8                |          | ATAQUE FURTIVO | BA +5 / X 2 |       |
| TURNOS             |          | OUVIR RUÍDOS   | 1-2 EM 1D6  |       |

| MAGIAS        |    |    |    |    |    |
|---------------|----|----|----|----|----|
| 1°            | 2° | 3° | 4° | 5° | 6° |
|               |    |    |    |    |    |
|               |    |    |    |    |    |
| MAGIAS EXTRAS |    |    | 7° | 8° | 9° |

| HABILIDADES DIVINAS |               |                |                 |
|---------------------|---------------|----------------|-----------------|
| AFASTAR MORTOS-V.   |               | CURA MILAGROSA |                 |
| VEZES/<br>DIA       | MOD.<br>MORAL | VEZES/<br>DIA  | DADO DE<br>CURA |
|                     |               |                |                 |

## EXPERIÊNCIA ATUAL

EXPERIÊNCIA  
PRÓXIMO NÍVEL