



Nome do Jogador

Pontos de Vida

PV máximos $\frac{1}{2}$ pv Sangrando

Pontos de Vida Atuais:

Retomar Fôlego

Testes de Resistência vs Morte

$\frac{1}{4}$ pv Pulso de Cura

Pulsos/dia

Pulsos Usados:

Pontos de Ação

Efeitos dos Pts de Ação:

Características de Raça

Raça	Nível	Idade	
Classe		Altura/Peso	

Características de Classe

Caminho Exemplar	Divindade	Sexo
Destino Épico	Região de Origem	
Tendência	Idiomas	

Reações

<input type="text"/>	Iniciativa $\frac{1}{2}$ nível + Des + Talento
<input type="text"/>	Desloc. Básico + Armad. + Misc
	Movimento Especial:
<input type="text"/>	Intuição Passiva
<input type="text"/>	Percepção Passiva
	Tipo de Visão / Bônus & Efeitos

Nome do Personagem

Bônus Racial	Atributos	Valor Básico	Mod.	Mod. + $\frac{1}{2}$ nível
<input type="text"/>	Força	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Constituição	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Destreza	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Inteligência	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Sabedoria	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Carisma	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Defesas

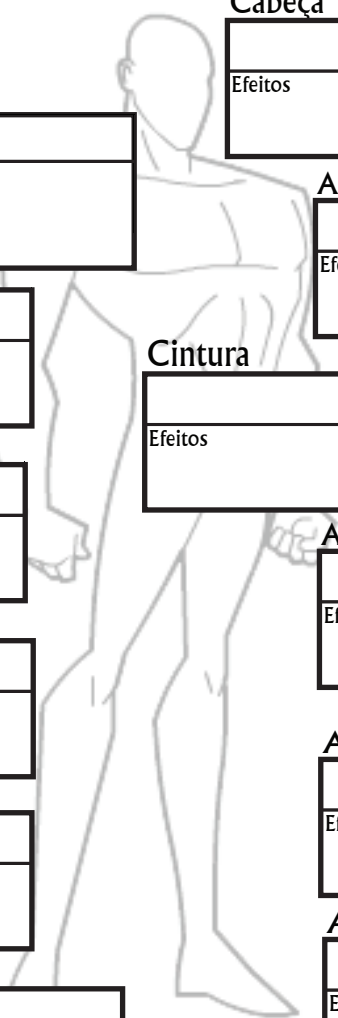
CA Classe de Armadura	<input type="text"/>	10 + $\frac{1}{2}$ Nível	+ <input type="text"/> Armad. + Shield	+ <input type="text"/> Des ou Int (se apl.)	+ <input type="text"/> Tal / Melhoria	+ <input type="text"/> Misc
Fort Fortitude	<input type="text"/>	10 + $\frac{1}{2}$ Nível	+ <input type="text"/> For ou Con	+ <input type="text"/> Class	+ <input type="text"/> Tal / Melhoria	+ <input type="text"/> Misc
Ref Reflexos	<input type="text"/>	10 + $\frac{1}{2}$ Nível	+ <input type="text"/> Des ou Int	+ <input type="text"/> Class	+ <input type="text"/> Tal / Melhoria	+ <input type="text"/> Misc (Escudo se aplicável.)
Von Força de Vontade	<input type="text"/>	10 + $\frac{1}{2}$ Nível	+ <input type="text"/> Sab ou Car	+ <input type="text"/> Class	+ <input type="text"/> Tal / Melhoria	+ <input type="text"/> Misc

Perícias

	* Treinado	Mod. Perícia	+ Atrib. Armad.	Pen. Armad.	$\frac{1}{2}$ Nível	Treinado	Mod. Atributo	Bônus Racial	Misc.
Acrobacia <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(Des)	<input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/>	+
Arcanismo <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(Int)						
Atletismo <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(For)	<input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/>	+
Blefe <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(Car)						
Diplomacia <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(Car)			+	+	+	+
Exploração <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(Sab)						
Furtividade <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(Des)	<input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/>	+
História <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(Int)						
Intimidação <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(Car)			+	+	+	+
Intuição <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(Sab)						
Ladinação <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(Des)	<input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/>	+
Manha <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(Car)						
Natureza <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(Sab)			+	+	+	+
Percepção <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(Sab)						
Religião <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(Int)			+	+	+	+
Socorro <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(Sab)						
Tolerância <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(Con)	<input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/>	+

* Perícias Treinadas ganham + 5 de bônus

Itens Equipados



Cabeça

Efeitos

Pescoço

Efeitos

Armadura

Efeitos

Cintura

Efeitos

Anel Esquerdo

Efeitos

Arma

Efeitos

Arma

Efeitos

Experiência

XP's Atuais

Próximo Nível

Capacidade de Carga

Força Básica x 5 kg

Normal

Força Básica x 10 kg

Pesada

Duas Mãos (LENTO)

Força Básica x 25 kg

Máxima

Arrastando (LENTO)

Poderes

Talentos

Equipamento

Notas / Rituais

Dinheiro

Tesouros & Objetos para venda

Cobre

Prata

Ouro

Platina

Diamantes Astrais

50 moedas 0,5 kg
10p= 1pp 10pp= 1po 100po= 1pa 100pa= 1da

Braços

Efeitos

Mãos

Efeitos

Anel Direito

Efeitos

Escudo

Efeitos

Pés

Efeitos