

5E FICHA DE PERSONAGEM

NOME:

JOGADOR:

TENDÊNCIA:

RAÇA:

CLASSE:

NÍVEL:

ANTECEDENTE:

*USE NOMES DE CLASSES E RAÇAS OFICIAIS (IDJ) PARA AUTOMAÇÕES

ATRIBUTOS PRINCIPAIS

RESISTÊNCIAS

FOR

ATLETISMO: _____
CARGA / EMPURRAR: _____

DES

ACROBACIA: _____
FURTIVIDADE: _____
PRESTIDIGITAÇÃO: _____

CON

INT

ARCANISMO: _____
HISTÓRIA: _____
INVESTIGAÇÃO: _____
NATUREZA: _____
RELIGIÃO: _____

SAB

INTUIÇÃO: _____
LIDAR COM ANIMAIS: _____
MEDICINA: _____
PERCEPÇÃO: _____
SOBREVIVÊNCIA: _____

CAR

ATUAÇÃO: _____
BLEFAR: _____
INTIMIDAÇÃO: _____
PERSUAÇÃO: _____

PERÍCIAS

CA

PV

TOTAL/ATUAL

PRF.

mp

AUTO

DESL.

CD

#

G

INIT.

ATQ

MOEDAS

PO

PP

PC

PE

PL

CAPACIDADES/MAGIAS

SLOTS

1

2

3

4

5

6

7

8

9

ATAQUES

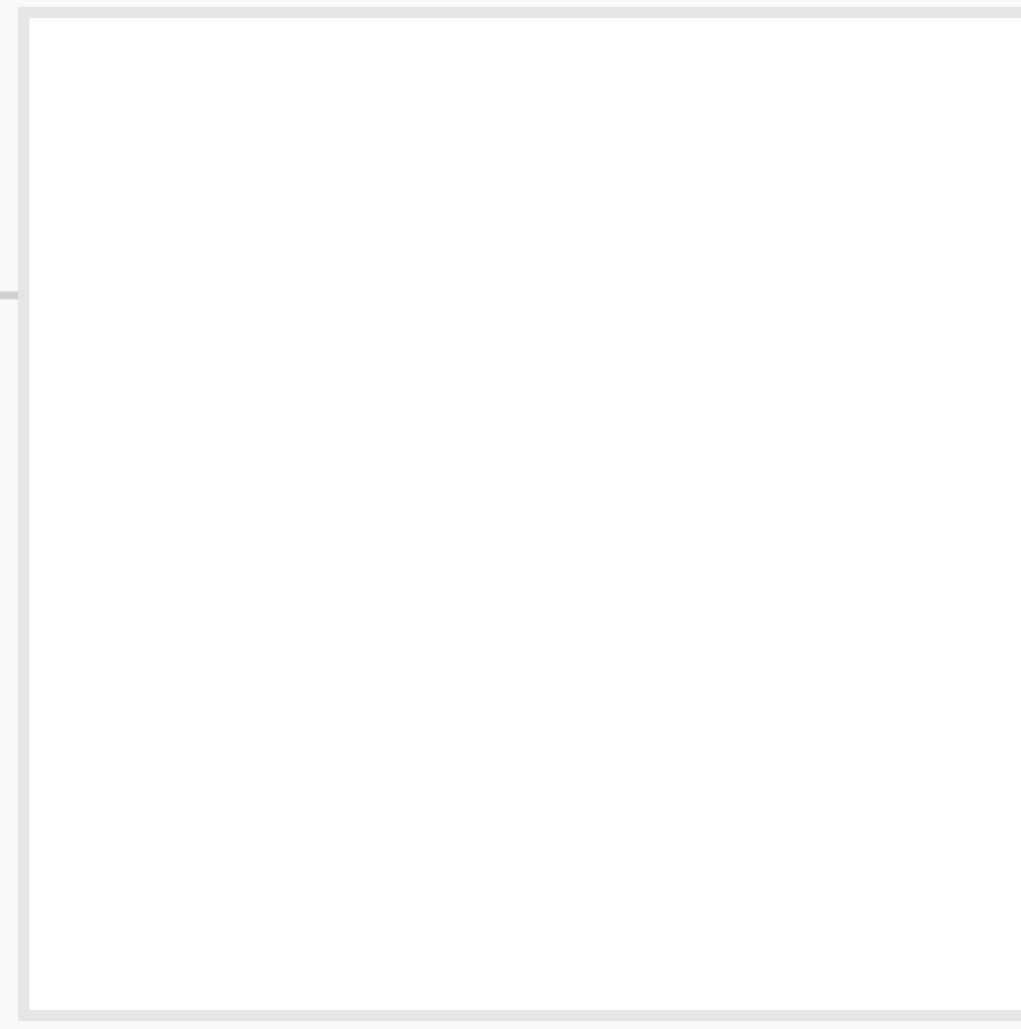
ARMAS

MAGIAS

MAGIAS PREPARADAS

PROFICIÊNCIAS

5E FICHA DE PERSONAGEM



HISTÓRIA

› MAGIAS NÍVEL 0 ‹

› MAGIAS NÍVEL 1 ‹

› MAGIAS NÍVEL 2 ‹

› MAGIAS NÍVEL 3 ‹

› MAGIAS NÍVEL 4 ‹

› MAGIAS NÍVEL 5 ‹

› MAGIAS NÍVEL 6 ‹

› MAGIAS NÍVEL 7 ‹

› MAGIAS NÍVEL 8 ‹

› MAGIAS NÍVEL 9 ‹

ANOTAÇÕES

