

A Quintessência do Elfo



PERSONAGEM _____ JOGADOR _____
 CLASSE _____ NÍVEL _____
 CONCEITO DE PERSONAGEM _____
 SUB-RAÇA _____ TENDÊNCIA _____
 DIVINDADE / RELIGIÃO _____
 TERRA NATAL _____ ESTILO DE LUTA _____

HABILIDADES

PONTOS DE VIDA

	VALOR	MODIF.	VALOR TEMP.	MODIF. TEMP.
FORÇA				
DESTREZA				
CONSTITUIÇÃO				
INTELIGÊNCIA				
SABEDORIA				
CARISMA				

DANO CONT.	
DADO DE VIDA	
REDUÇÃO DE DANO	

CLASSE

○ = 10 +
 DE ARMADURA

ARMADURA	DES.	ESCUDO	SAB.	TAM.	NATURAL	MISC.

TESTES DE RESISTÊNCIA

	TOTAL	BASE	HABILIDADE	MAGIA	VARIADO	TEMP.	MODIFICADORES
FORTITUDE (CON)							
REFLEXOS (DES)							
VONTADE (SAB)							

BÔNUS DE COMBATE

	TOTAL	BASE	HABILIDADE	TAM.	VARIADO	TEMP.	MODIFICADORES
INICIATIVA (DES)							
CORPO A CORPO (FOR)							
DISTÂNCIA (DES)							

CA QUANDO SURPREENDIDO
 CA CONTRA ATAQUES DE TOQUE
 CHANCE DE ERRO
 BÔNUS MÁX. DESTREZA
 PENALIDADE POR ARMADURA
 CHANCE DE FALHA ARCANVA
 RESISTÊNCIA A MAGIA

PERÍCIAS COM ARMAS E ARMADURAS

--	--	--	--	--	--	--	--

GRAD. MÁX. = NÍVEL +3 (2) OUTRA CLASSE HAB. CHAVE
 MODIFICADORES TOTAL HAB. GRAD. OUTROS

ABRIR FECHADURAS	S/N	DES				
ACROBACIA	S/N	DES*				
ADESTRAR ANIMAIS	S/N	CAR				
ARTE DA FUGA ✓	S/N	DES*				
ATUAÇÃO ✓ ()	S/N	CAR				
ATUAÇÃO ✓ ()	S/N	CAR				
AVALIAÇÃO ✓	S/N	INT				
BLEFAR ✓	S/N	CAR				
CAVALGAR ✓	S/N	DES				
CONCENTRAÇÃO	S/N	CON				
CONHECIMENTO ()	S/N	INT				
CONHECIMENTO ()	S/N	INT				
CONHECIMENTO ()	S/N	INT				
CURA ✓	S/N	SAB				
DECIFRAR ESCRITA	S/N	INT				
DIPLOMACIA ✓	S/N	CAR				
DISFARCE ✓	S/N	CAR				
EQUILÍBRIO ✓	S/N	DES*				
ESCALAR ✓	S/N	FOR*				
ESCONDER-SE ✓	S/N	DES*				
FALSIFICAÇÃO ✓	S/N	INT				
FURTIVIDADE ✓	S/N	DES*				
IDENTIFICAR MAGIA	S/N	INT				
INTIMIDAR ✓	S/N	CAR				
NATAÇÃO ✓	S/N	FOR★				
OBSERVAR ✓	S/N	SAB				
OBTER INFORMAÇÃO ✓	S/N	CAR				
OFÍCIOS ✓ ()	S/N	INT				
OFÍCIOS ✓ ()	S/N	INT				
OFÍCIOS ✓ ()	S/N	INT				
OPERAR MECANISMO	S/N	INT				
OUVIR ✓	S/N	SAB				
PROCURAR ✓	S/N	INT				
PROFISSÃO ()	S/N	SAB				
PROFISSÃO ()	S/N	SAB				
PRESTIDIGITAÇÃO	S/N	DES*				
SALTAR ✓	S/N	FOR				
SENSE DE DIREÇÃO	S/N	SAB				
SOBREVIVÊNCIA	S/N	SAB				
USAR CORDAS ✓	S/N	DES				
USAR INSTRUMENTO MÁGICOS /N	CAR					
	S/N					
	S/N					
	S/N					
	S/N					
	S/N					

ARMAS

ARMA	ATAQUE	DANO	DECISIVO	DIST.	TIPO	TAM.	DUR.	PV
NOTAS								
ARMA	ATAQUE	DANO	DECISIVO	DIST.	TIPO	TAM.	DUR.	PV
NOTAS								
ARMA	ATAQUE	DANO	DECISIVO	DIST.	TIPO	TAM.	DUR.	PV
NOTAS								
ARMA	ATAQUE	DANO	DECISIVO	DIST.	TIPO	TAM.	DUR.	PV
NOTAS								
ARMA	ATAQUE	DANO	DECISIVO	DIST.	TIPO	TAM.	DUR.	PV
NOTAS								

✓ PODE SER USADA COM 0 GRADUAÇÕES. *AS PENALIDADES POR ARMADURA SE APLICAM AO TESTE
 ★O DOBRO DA PENALIDADE POR ARMADURA SE APLICA AO TESTE DE NATACÃO

APARÊNCIA FÍSICA	IDADE	SEXO
	ALTURA	TAMANHO
	PESO	CABELO
	OLHOS	DESTREZA MANUAL

CITAÇÃO / FRASE FAVORITA

ESBOÇO DO PERSONAGEM

PERSONALIDADE E CARÁTER

INIMIGOS, ALIADOS, CONHECIDOS

HISTÓRIA E NOTAS ADICIONAIS

ANIMAIS TREINADOS													
TIPO	DV	PV	INIC.	DESL.	CA	BBA	FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR	TRUQUES, TAREFAS GERAIS E POSTURAS