

JOGADOR

- ACROBACIA (DES)
- ARCANISMO (INT)
- ATLETISMO (FOR)
- ATUAÇÃO (CAR)
- ENGANAÇÃO (CAR)
- FURTIVIDADE (DES)
- HISTÓRIA (INT)
- INTIMIDAÇÃO (CAR)
- INTUIÇÃO (SAB)
- INVESTIGAÇÃO (INT)
- LIDAR COM ANIMAIS (SAB)
- MEDICINA (SAB)
- NATUREZA (INT)
- PERCEPÇÃO (SAB)
- PERSUAÇÃO (CAR)
- PRESTIDIGITAÇÃO (DES)
- RELIGIÃO (INT)
- SOBREVIVÊNCIA (SAB)
- TECNOLOGIA (INT)

PERSONAGEM

BÔNUS DE PROCIÊNCIA (DES)

INSPIRAÇÃO (INT)

CLASSE DE ARMADURA (CAR)

BÔNUS DE ESCUDO (SAB)

INICIATIVA (INT)

DESLOCAMENTO (SAB)

PERCEPÇÃO PASSIVA (SAB)

INTUIÇÃO PASSIVA (INT)

ORIGEM

FORÇA

DESTREZA

CONSTITUIÇÃO

INTELIGÊNCIA

SABEDORIA

CARISMA

REGIÃO

PASSADO

SALVAGUARDAS

FORÇA INTELIGÊNCIA

DESTREZA SABEDORIA

CONSTITUIÇÃO CARISMA

SALVAGUARDA CONTRA A MORTE

SUCESSOS

FALHAS

NÍVEIS DE EXAUSTÃO

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

PONTOS DE VIDA

ATUAIS

TEMPORÁRIOS

DADOS DE VIDA

ATAQUE

DANO

TIPO DE DANO

MAGIAS

PONTOS DE MANA: ____ CD DE MAGIAS: ____ ACERTO DE MAGIAS: ____

RUNAS

PULSO RÚNICO:	
FAGULHA RÚNICA:	
FLUXO RÚNICO:	
VÓRTICE RÚNICO:	
EXPLOÇÃO RÚNICA:	

CD DE RUNAS: ____ ACERTO DE RUNAS: ____

PERTENCES

IDIOMAS E OFÍCIOS

PROFIÊNCIAS

HERANÇAS E APRIMORAMENTOS

ANOTAÇÕES PESSOAIS