



PLANILHA DE PERSONAGEM

NOME DO PERSONAGEM \_\_\_\_\_ JOGADOR \_\_\_\_\_

CLASSE E NÍVEL \_\_\_\_\_ RAÇA \_\_\_\_\_ TENDÊNCIA \_\_\_\_\_ DIVINDADE \_\_\_\_\_

TAMANHO \_\_\_\_\_ IDADE \_\_\_\_\_ SEXO \_\_\_\_\_ ALTURA \_\_\_\_\_ PESO \_\_\_\_\_ OLHOS \_\_\_\_\_ CABELO \_\_\_\_\_ PELE \_\_\_\_\_

HABILIDADE	VALOR	MOD. DE HABILIDADE	VALOR TEMPORÁRIO	MOD. TEMPORÁRIO	TOTAL	FERIMENTOS / PVs ATUAIS	DANO POR CONTUSÃO	DESLOCAMENTO
<b>FOR</b> FORÇA								
<b>DES</b> DESTREZA								
<b>CON</b> CONSTITUIÇÃO								
<b>INT</b> INTELIGÊNCIA								
<b>SAB</b> SABEDORIA								
<b>CAR</b> CARISMA								

**PV** PONTOS DE VIDA \_\_\_\_\_

**CA** CLASSE DE ARMADURA \_\_\_\_\_

**TOQUE** CLASSE DE ARMADURA \_\_\_\_\_

**SURPRESA** CLASSE DE ARMADURA \_\_\_\_\_

**INICIATIVA** MODIFICADOR \_\_\_\_\_

**TOTAL** = 10 + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

REDUÇÃO DE DANO \_\_\_\_\_

**TESTE DE RESISTÊNCIA**

TESTE DE RESISTÊNCIA	TOTAL	BÔNUS BASE	MOD. DE HABILIDADE	MOD. MÁGICO	OUTROS	MOD. TEMPORÁRIO	MOD. CONDICIONAIS
<b>FORTITUDE</b> (CONSTITUIÇÃO)							
<b>REFLEXOS</b> (DESTREZA)							
<b>VONTADE</b> (SABEDORIA)							

**BÔNUS BASE DE ATAQUE** \_\_\_\_\_

**RESISTÊNCIA À MAGIA** \_\_\_\_\_

**AGARRAR** MODIFICADOR \_\_\_\_\_

**TOTAL** = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

ATAQUE		BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÕES		

MUNIÇÃO \_\_\_\_\_

ATAQUE		BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÕES		

MUNIÇÃO \_\_\_\_\_

ATAQUE		BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÕES		

MUNIÇÃO \_\_\_\_\_

ATAQUE		BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÕES		

MUNIÇÃO \_\_\_\_\_

ATAQUE		BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÕES		

MUNIÇÃO \_\_\_\_\_

PERÍCIAS DE CLASSE	PERÍCIAS		GRADUAÇÃO MÁXIMA (CLASSE / OUTRA CLASSE)	
	NOME DA PERÍCIA	HABILIDADE CHAVE	MOD. DE PERÍCIAS	MOD. DE HABILIDADE
<input type="checkbox"/>	ABRIR FECHADURAS	DES		
<input type="checkbox"/>	ACROBACIA ■	DES*		
<input type="checkbox"/>	ADESTRAR ANIMAIS	CAR		
<input type="checkbox"/>	ARTE DA FUGA ■	DES*		
<input type="checkbox"/>	ATUAÇÃO (_____)	CAR		
<input type="checkbox"/>	ATUAÇÃO (_____)	CAR		
<input type="checkbox"/>	ATUAÇÃO (_____)	CAR		
<input type="checkbox"/>	AVALIAÇÃO ■	INT		
<input type="checkbox"/>	BLEFAR ■	CAR		
<input type="checkbox"/>	CAVALGAR ■ (_____)	DES		
<input type="checkbox"/>	CONCENTRAÇÃO ■	CON		
<input type="checkbox"/>	CONHECIMENTO (_____)	INT		
<input type="checkbox"/>	CONHECIMENTO (_____)	INT		
<input type="checkbox"/>	CONHECIMENTO (_____)	INT		
<input type="checkbox"/>	CONHECIMENTO (_____)	INT		
<input type="checkbox"/>	CONHECIMENTO (_____)	INT		
<input type="checkbox"/>	CURA ■	SAB		
<input type="checkbox"/>	DECIFRAR ESCRITA	INT		
<input type="checkbox"/>	DIPLOMACIA ■	CAR		
<input type="checkbox"/>	DISFARCE ■	CAR		
<input type="checkbox"/>	EQUILÍBRIO ■	DES*		
<input type="checkbox"/>	ESCALAR ■	FOR*		
<input type="checkbox"/>	ESCONDER-SE ■	DES*		
<input type="checkbox"/>	FALSIFICAÇÃO ■	INT		
<input type="checkbox"/>	FURTIVIDADE ■	DES*		
<input type="checkbox"/>	IDENTIFICAR MAGIA	INT		
<input type="checkbox"/>	INTIMIDAR ■	CAR		
<input type="checkbox"/>	NATAÇÃO ■	FOR*		
<input type="checkbox"/>	OBSERVAR ■	SAB		
<input type="checkbox"/>	OBTER INFORMAÇÃO ■	CAR		
<input type="checkbox"/>	OFÍCIOS ■ (_____)	INT		
<input type="checkbox"/>	OFÍCIOS ■ (_____)	INT		
<input type="checkbox"/>	OFÍCIOS ■ (_____)	INT		
<input type="checkbox"/>	OPERAR MECANISMO	INT		
<input type="checkbox"/>	OUVIR ■	SAB		
<input type="checkbox"/>	PROCURAR ■	INT		
<input type="checkbox"/>	PROFISSÃO (_____)	SAB		
<input type="checkbox"/>	PROFISSÃO (_____)	SAB		
<input type="checkbox"/>	PRESTIDIGITAÇÃO	DES*		
<input type="checkbox"/>	SALTAR ■	FOR*		
<input type="checkbox"/>	SENTIR MOTIVAÇÃO ■	SAB		
<input type="checkbox"/>	SOBREVIVÊNCIA ■	SAB		
<input type="checkbox"/>	USAR CORDAS ■	DES		
<input type="checkbox"/>	USAR INSTRUMENTO MÁGICO	CAR		
<input type="checkbox"/>	_____	_____		
<input type="checkbox"/>	_____	_____		
<input type="checkbox"/>	_____	_____		

■ Indica uma perícia que pode ser usada sem graduação.  
 Marque esta caixa com um X se a perícia pertencer à classe do personagem.  
 \* Sofre penalidade de Armadura, se houver. (O dobro para Natação).

