



NOME DO PERSONAGEM				JOGADOR			
CLASSE E NÍVEL				RAÇA	TENDÊNCIA	DIVINDADE	
TAMANHO	IDADE	SEXO	ALTURA	PESO	OLHOS	CABELO	PELE



PLANILHA DE PERSONAGEM

HABILIDADE	VALOR	MOD. DE HABILIDADE	VALOR TEMPORÁRIO	MOD. TEMPORÁRIO	TOTAL	FERIMENTOS / PVs ATUAIS	DANO POR CONTUSÃO	DESLOCAMENTO
FOR FORÇA					PV PONTOS DE VIDA			
DES DESTREZA					CA CLASSE DE ARMADURA	= 10 +		REDUÇÃO DE DANO
CON CONSTITUIÇÃO					TOTAL	BÔNUS DE ARMADURA	BÔNUS DE ESCUDO	MOD. DE DESTREZA
INT INTELIGÊNCIA					TOQUE CLASSE DE ARMADURA		MOD. DE TAMANHO	ARMADURA NATURAL
SAB SABEDORIA					SURPRESA CLASSE DE ARMADURA		MOD. DE DEFLEXÃO	OUTROS
CAR CARISMA					INICIATIVA MODIFICADOR			
					TOTAL	MOD. DE DESTREZA		

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

BÔNUS BASE DE ATAQUE

RESISTÊNCIA À MAGIA

AGARRAR

MODIFICADOR

TOTAL

BÔNUS BASE

MOD. DE FORÇA

MOD. DE TAMANHO

OUTROS

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	GRADUAÇÃO
<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).



