



NOME DO PERSONAGEM

JOGADOR

CLASSE E NÍVEL

RAÇA

TENDÊNCIA

DIVINDADE

PLANILHA DE  
PERSONAGEM

TAMANHO

IDADE

SEXO

ALTURA

PESO

OLHOS

CABELO

PELE

HABILIDADE	VALOR	MOD DE HABILIDADE	VALOR TEMPORÁRIO	MOD TEMPORÁRIO
<b>FOR</b> FORÇA				
<b>DES</b> DESTREZA				
<b>CON</b> CONSTITUIÇÃO				
<b>INT</b> INTELIGÊNCIA				
<b>SAB</b> SABEDORIA				
<b>CAR</b> CARISMA				

<b>PV</b> PONTOS DE VIDA		<b>FERIMENTOS / PVs ATUAIS</b>						<b>DESLOCAMENTO</b>							
<b>CA</b> CLASSE DE ARMADURA		<b>TOTAL</b>						<b>REDUÇÃO DE DANO</b>							
<b>TOQUE</b> CLASSE DE ARMADURA		<b>SURPRESA</b> CLASSE DE ARMADURA						<b>INICIATIVA</b> MODIFICADOR							
<b>BASE DE ATAQUE</b>						<b>AGARRAR</b> MODIFICADOR									

## RESISTÊNCIA À MAGIA

<b>CORPO A CORPO</b>		<b>A DISTÂNCIA</b>	
----------------------	--	--------------------	--

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

<b>AÇÕES DE COMBATE</b>	<b>BÔNUS DE ATAQUE</b>	<b>CLASSE DE ARMADURA</b>	<b>TIPO DE AÇÃO</b>	<b>PROVOCA ATAQUE DE OPORTUNIDADE ?</b>
COMBATE MONTADO				
DEFESA TOTAL				
DESARME				
FLANQUEAR				
IMOBILIZAÇÃO				
INVESTIDA				
LUTAR NA DEFENSIVA				

<b>ATAQUE</b>	<b>BÔNUS DE ATAQUE</b>	<b>DANO</b>	<b>SUCESSO DECISIVO</b>	<b>ALCANCE</b>	<b>TIPO</b>	<b>MELHORIA</b>	<b>MATERIAL</b>

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

