d //	NOME DO PERSONAGEM						JOGADOR									
SYSTEM CLASSE E NÍVEL								RAÇA			TENDÊNCIA			DIVIN	DADE	
PLANILHA DE PERSONAGEM	TAMANHO	IDADE	SI	ΞΧΟ		ALTURA		PESO	OLI	HOS		CABEI	OS	PEI	LE	
HABILIDADE VALO	MOD DE VAL R HABILIDADE TEMPO	OR MOD RÁRIO TEMPORÁR	ilO	то	ΓAL	FERIMENTO	S / PVs ATUAIS				DANO PO	OR ÃO	DES	LOC	AME	NTO
FOR			P۱													
FORÇA			PONTOS E		_										- BEDI	JÇÃO DE DANO
DES DESTREZA			CLASSE DE AF		=	10 +	+	+	+		+	+		+	KEDI	DÇAO DE DANO
CON			CONSSEDER	TO	ΓAL	L	BÔNUS DE BÓ		MOD DE MO	OD DE	ARMA		MOD DE	OUTRO	os	
CONSTITUIÇÃO										MANHO	NATU	JRAL D	EFLEXÃO		FACE	/ ALCANCE
INT			TOQ CLASSE DE AF		S	SURPRI CLASSE DE ARMA			CIATIVA MODIFICADOR	A		=	+			
INTELIGÊNCIA			┨ ̄ ̄								TOTAL	MOD D DESTRE	E O ZA	UTROS		
SAB			BASE	E DE				AG	ARRAR				1			
SABEDORIA			ATAC	QUE					ODIFICADOR		:	=	+	+		+
CAR CARISMA										TO	OTAL	BÔNUS BASE	MO FO	D DE RÇA	MOD DE TAMANHO	OUTROS
			CORE	POA		À		AÇ	ÕES DE		BÔNI	US DE G	CLASSE DE	TIPO		PROVOCA ATAQUE DE
RESISTÊNCI	A À MAGIA		COR			DISTÂN	CIA	_	MBATE		ATA	QUE A	RMADURA	AÇ.	AO	OPORTUNIDADE 1
TESTE DE RESISTÊN	ICIA TOTAL	BÔNUS MOE BASE HABILI	DE MOD	OO OUTRO	S TEMP	MOD PORÁRIO	MOD. CONDICIONAL	9	MBATE MONTA	ADO						
FORTITUE				7.	٦. ا			DEF	ESA TOTAL							
(CONSTITUIÇÃO					+				ARME							
REFLEXO	S	+	+	+	+				NQUEAR BILIZAÇÃO							
(DESTREZA)				_	╛┕				ESTIDA							
VONTADI (SABEDORIA)		+	+	+	+				AR NA DEFEN	SIVA						
A	TAQUE		BÔN	US DE AT	AQUE	D	ANO su	CESSO DECISIVO	ALCANCE	TI	IPO	MELH	ORIA	I	MATERIA	AL
						PEF	RÍCIAS					UAÇÃO I SSE / OUT			/	'
NOME DA PER	RÍCIA	HABILI CHA			MOD. D HABILIDA		NOW	IE DA PE	RÍCIA			HABILIDADE CHAVE	MOD. DE PERÍCIAS		ÃO MOD. D	
☐ ABRIR FECHADUR	RAS	DE	S	=	+	_+	_ FALSII	FICAÇÃO ■				INT		=	_+	+
☐ ACROBACIA ■		DE	ES*	=	+	+	_ FURTI	VIDADE ■				DES*		=	_+	+
☐ ADESTRAR ANIMA	AIS	CA	AR	=	+	+	_ IDENT	IFICAR MAG	GIA			INT		=	_+	+
☐ ARTE DA FUGA ■		DE	ES*	=	+	+	_ 🗆 INTIMI					CAR		=	_+	_+
ATUAÇÃO () CA			+	_+	_					FOR*		=	_+	+
ATUAÇÃO () CA		=	+	_+			0.40			SAB		=	_+	_+
☐ ATUAÇÃO (☐ ATUAÇÃO () CA) CA		=	+	_+	_ □ OBTE	R INFORMA	ÇAU■		`	CAR INT		=	_+	_+
□ AVALIAÇÃO ■) C <i>f</i> IN]=	+_	'					/ \	INT		- -	+	· +
☐ BLEFAR ■		C.A		=	+	+					/)	INT			+	+
☐ CAVALGAR ■ () DE		=	+	+		AR MECANI	SMO			INT		=	_+	+
☐ CONCENTRAÇÃO		CC	ON	=	+	+						SAB		=	_+	+
☐ CONHECIMENTO (() IN	ІТ	=	+	_+	_ □ PROC					INT		=	_+	+
☐ CONHECIMENTO (() IN	IT	=	+	+	_ PROFI)	SAB		=	_+	+
CONHECIMENTO () IN		=	+	+	_ PROFI)	SAB		=	_+	+
CONHECIMENTO				=	+	_+	_ □ PROFI)	SAB		=	_+	_+
☐ CONHECIMENTO (☐ CONHECIMENTO (,		=	+	_+	_	ΓIDIGITAÇÃ: □ ■	U			DES*		=	_+	_+
☐ CURA ■) IN		=	+	+ +		R ■ R MOTIVAÇ	ÃO F			FOR* SAB		=	_+	+ +
☐ DECIFRAR ESCRIT	TA	S.F IN]=	+_	_+		R MOTIVAÇ EVIVÊNCIA				SAB		-	'	'
☐ DIPLOMACIA ■		C.A		=	+	+	_	CORDAS =				DES		=	+	+
☐ DISFARCE ■		C.A		=	+	+			NTO MÁGICO			CAR		-	+	+
☐ EQUILÍBRIO ■			ES*	=	+	+	_ 🗆	· -						=	_+	+
□ ESCALAR ■		FC)R*	=	+	_+	_ 🗆							=	_+	_+
☐ ESCONDER-SE		DE	ES*	=	+	_+	_ 🗆							=	_+	+
-																

[■] 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)

ITEM DE PROTEÇÃO	TIPO	BÔNUS NA CA D	ES MÁX	PENALIDADE DE ARMADURA	CHANCE DE FALHA	DE MAGIA DESLOCAMENTO	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS
	TIFO	BUNUS NA CA D	ES WAX	PERALIDADE DE ARMADORA	CHARGE DE PAENA	DE MAGIA DESECCAMENTO	FLSO	PROFRIEDADES ESPECIAIS
EQUIPAMENTO		Т	ALEN	TOS		HABILI	DADES	ESPECIAIS
						10.20 31 10	741 7 6	
ITEM PR	EÇO PESO							
				DADO	S DA I	MONTARIA	`	
				DADO	JDAI	MONTAINI.	-7	
TOTAIS \$: Kg:								
	¬ -	IZEN	e Ees	ECLAIC			IDIA	100
		IIEN	2 E21	PECIAIS			IDION	IIA5
CARGA CARGA CARGA ERGUER SOBRE ERGUER DO CHÂO LEVE MÉDIA PESADA IGUALA, 2× ,2× ,2× ,2× ,2× ,2× ,2× ,2× ,2× ,2×	EMPURRAR OU ARRASTAR 5 x							
LEVE MÉDIA PESADA IGUALA 2.x CARGA MÁX CARGA MÁ	X CARGA MÁX							
DINHEIRO								
PC								
PP					71		<u> </u>	
РО								
	 							
PL								
JÓIAS								
		PONTOS DE XP						
		CAMPANHA:				PENALIDADE:		
	E	EXPERIÊNCIA:				PRÓXIMO NÍVEL	_:	