

## FICHA DE PERSONAGEM

NOME DO PERSONAGEM

TENDENCIA

JOGADOR

NÍVEL DO PERSONAGEM

DIVINDADE

TERRA NATAL

RAÇA

TAMANHO

SEXO

IDAD

ALTURA

PESO

---

CABELO

---

OLHOS

NOME DA HABILIDADE	VALOR DE HABILIDADE	MOD DE HABILIDADE	AJUSTE TEMP	MOD TEMP	<b>PV</b> PONTOS DE VIDA	TOTAL	RD	<b>VELOC</b> EM TERRA	M. QUAD.	M. QUAD.	MODIFICADORES TEMPORÁRIOS
<b>FOR</b> FORÇA											
<b>DES</b> DESTREZA											
<b>CONS</b> CONSTITUIÇÃO											
<b>INT</b> INTELIGÊNCIA											
<b>SAB</b> SABEDORIA											
<b>CAR</b> CARISMA											

FERIMENTOS/PV ATUAL

DANO NÃO-LETAL

VELOCIDADE BASE

M.

M.

VOAR      MANOBRABILIDADE      NADAR

COM ARMADURA

M.

M.

ESCALAR      CAVAR

## PERÍCIAS

NOME DAS PERÍCIAS	TOTAL BÔNUS	MOD. DE HABILIDADE	GRAD.	MOD. VARIADO
<input type="checkbox"/> ACROBACIA	_____ = DES	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> ADESTRAR ANIMAL*	_____ = CAR	_____ +	_____ +	_____

<b>CA</b> CLASSE DE ARMAD	[ ] = 10 + [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ]
TOTAL	BÔNUS DE ARMADURA    BÔNUS DE ESCUDO    MOD DE DES    MOD DE TAMANHO    ARMADURA NATURAL    MOD DE DEFLEXÃO    MOD VARIADO

  

<b>TOQUE</b> CLASSE DE ARMAD	<b>DESPREVENIDO</b> CLASSE DE ARMADURA	[ ]	MODIFICADORES	TOQUE	DESPREVENIDO
---------------------------------	---	-----	---------------	-------	--------------

JOGADAS DE RESISTÊNCIA	TOTAL	RESISTÊNCIA BASE	MOD DE HABILIDADE	MOD MÁGICO	MOD VARIADO	MOD TEMP	MODIFICADORES
<b>FORTITUDE</b> (CONSTITUIÇÃO)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	
<b>REFLEXO</b> (DESTREZA)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	
<b>VONTADE</b> (SABEDORIA)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	

O diagrama mostra a fórmula para calcular o Bônus Base de Ataque e a Resistência à Magia. No topo, há uma barra decorativa com o texto "BÔNUS BASE DE ATAQUE" e uma caixa vazia para o resultado. Abaixo, a fórmula é apresentada como: BMC = TOTAL (caixa vazia) = BÔNUS BASE DE ATAQUE (caixa vazia) + MOD DE FORÇA (caixa vazia) + MOD DE TAMANHO (caixa vazia). À direita, há uma barra decorativa com o texto "RESISTÊNCIA A MAGIA" e uma caixa vazia para o resultado. Abaixo, a fórmula é apresentada como: DMC = TOTAL (caixa vazia) = BÔNUS BASE DE ATAQUE (caixa vazia) + MOD DE FORÇA (caixa vazia) + MOD DE DES (caixa vazia) + MOD DE TAMANHO (caixa vazia) + 10. Um retângulo à direita das fórmulas contém o texto "MODIFICADORES" e uma caixa vazia.

ARMA			BÔNUS DE ATAQUE	CRÍTICO
TIPO	ALCANCE	MUNIÇÃO	DANO	

ARMA			BÔNUS DE ATAQUE	CRÍTICO
TIPO	ALCANCE	MUNIÇÃO	DANO	

ARMA			BÔNUS DE ATAQUE	CRÍTICO
TIPO	ALCANCE	MUNICÃO	DANO	

ARMA			BÔNUS DE ATAQUE	CRÍTICO
TIPO	ALCANCE	MUNICÃO	DANO	

ARMA			BÔNUS DE ATAQUE	CRÍTICO
TIPO	ALCANCE	MUNIÇÃO	DANO	

PERÍCIAS					
NOME DAS PERÍCIAS	TOTAL BÔNUS		MOD. DE HABILIDADE	GRAD.	MOD. VARIADO
□ ACROBACIA	_____	=DES	_____	+	_____+
□ ADESTRAR ANIMAL*	_____	=CAR	_____	+	_____+
□ ARTE DA FUGA	_____	=DES	_____	+	_____+
□ ARTE DA MAGIA*	_____	=INT	_____	+	_____+
□ ATUAR _____	_____	=CAR	_____	+	_____+
□ ATUAR _____	_____	=CAR	_____	+	_____+
□ AVALIAR	_____	=INT	_____	+	_____+
□ BLEFAR	_____	=CAR	_____	+	_____+
□ CAVALGAR	_____	=DES	_____	+	_____+
□ CONHECIMENTO (ARCANO)*	_____	=INT	_____	+	_____+
□ CONHECIMENTO (ENGENHARIA)*	_____	=INT	_____	+	_____+
□ CONHECIMENTO (GEOGRAFIA)*	_____	=INT	_____	+	_____+
□ CONHECIMENTO (HISTÓRIA)*	_____	=INT	_____	+	_____+
□ CONHECIMENTO (LOCAL)*	_____	=INT	_____	+	_____+
□ CONHECIMENTO (MASMORRA)*	_____	=INT	_____	+	_____+
□ CONHECIMENTO (NATUREZA)*	_____	=INT	_____	+	_____+
□ CONHECIMENTO (NOBREZA)*	_____	=INT	_____	+	_____+
□ CONHECIMENTO (PLANOS)*	_____	=INT	_____	+	_____+
□ CONHECIMENTO (RELIGIÃO)*	_____	=INT	_____	+	_____+
□ CURA	_____	=SAB	_____	+	_____+
□ DESABILITAR DISPOSITIVO*	_____	=DES	_____	+	_____+
□ DIPLOMACIA	_____	=CAR	_____	+	_____+
□ DISFARÇAR	_____	=CAR	_____	+	_____+
□ ESCALAR	_____	=FOR	_____	+	_____+
□ FURTIVIDADE	_____	=DES	_____	+	_____+
□ INTIMIDAR	_____	=CAR	_____	+	_____+
□ LINGUÍSTICA*	_____	=INT	_____	+	_____+
□ NADAR	_____	=FOR	_____	+	_____+
□ OFÍCIO _____	_____	=INT	_____	+	_____+
□ OFÍCIO _____	_____	=INT	_____	+	_____+
□ OFÍCIO _____	_____	=INT	_____	+	_____+
□ PERCEPÇÃO	_____	=SAB	_____	+	_____+
□ PRESTIDIGITAÇÃO	_____	=DES	_____	+	_____+
□ PROFISSÃO*	_____	=SAB	_____	+	_____+
□ PROFISSÃO* _____	_____	=SAB	_____	+	_____+
□ SENTIR MOTIVAÇÃO	_____	=SAB	_____	+	_____+
□ SOBREVIVÊNCIA	_____	=SAB	_____	+	_____+
□ USAR DISPOSITIVO MÁGICO*	_____	=CAR	_____	+	_____+
□ VOAR	_____	=DES	_____	+	_____+

## MODIFICADORES CONDICIONAIS:

IDIOMAS:

ITENS DE CA	BÔNUS	TIPO	PENALIDADE NOS TESTES	FALHA DE MAGIA	PESO	PROPRIEDADES
TOTAIS						

[illegible]

CARGA LEVE	<input type="text"/>	ERGUER SOBRE A CABEÇA	<input type="text"/>
CARGA MÉDIA	<input type="text"/>	ERGUER DO CHÃO	<input type="text"/>
CARGA PESADA	<input type="text"/>	ARRASTAR OU EMPURRAR	<input type="text"/>

A diagram of a simple neural network. It consists of a single input layer labeled 'PPL' and a single output layer labeled 'DINHEIRO'. A horizontal line connects the two layers, representing the weights and bias.

[illegible][illegible]

PONTOS DE EXPERIÊNCIA	PRÓX. NÍVEL

MAGIAS				
MAGIAS CONHECIDAS	CD DA MAGIA	NÍVEL	MAGIAS POR DIA	MAGIAS BÔNUS
<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	—
<input type="text"/>	<input type="text"/>	1º	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	2º	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	3º	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	4º	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	5º	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	6º	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	7º	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	8º	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	9º	<input type="text"/>	<input type="text"/>

MODIFICADORES CONDICIONAIS

[illegible]