

NOME DO PERSONAGEM _____ JOGADOR _____

RAÇA _____ CLASSE E NÍVEL _____ TENDÊNCIA _____



SEXO _____ IDADE _____ DIVINDADE _____ TAMANHO _____ DESLOCAMENTO _____

HABILIDADES	VALOR	MOD. DE HABILIDADE
FOR Força	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DES Destreza	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CON Constituição	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INT Inteligência	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SAB Sabedoria	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CAR Carisma	<input type="text"/>	<input type="text"/>

	TOTAL	ATUAIS	PONTOS DE AÇÃO
PV Pontos de Vida	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CA	TOTAL	1/2 do Nível	Mod. de Habilidade	Bônus de Armadura	Bônus de Escudo	Mod. de Tamanho	Outros	Outros	REDUÇÃO DE DANO
Classe de Armadura	<input type="text"/>	= 10 +	<input type="text"/>	+ DES +	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>

RESISTÊNCIAS	TOTAL	1/2 do Nível	Mod. de Habilidade	Outros
FORT Fortitude	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ CON +	<input type="text"/>
REF Reflexo	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ DES +	<input type="text"/>
VON Vontade	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ SAB +	<input type="text"/>

PERÍCIAS	TOTAL	Grad.	Mod. de Habilidade	Outros
ACROBACIA [‡]	<input type="text"/>	=	+ DES +	<input type="text"/>
ADESTRAR ANIMAIS*	<input type="text"/>	=	+ CAR +	<input type="text"/>
ATLETISMO [‡]	<input type="text"/>	=	+ FOR +	<input type="text"/>
ATUAÇÃO (_____)	<input type="text"/>	=	+ CAR +	<input type="text"/>
ATUAÇÃO (_____)	<input type="text"/>	=	+ CAR +	<input type="text"/>
CAVALGAR	<input type="text"/>	=	+ DES +	<input type="text"/>
CONHECIMENTO (_____)*	<input type="text"/>	=	+ INT +	<input type="text"/>
CONHECIMENTO (_____)*	<input type="text"/>	=	+ INT +	<input type="text"/>
CURA	<input type="text"/>	=	+ SAB +	<input type="text"/>
DIPLOMACIA	<input type="text"/>	=	+ CAR +	<input type="text"/>
ENGANAÇÃO	<input type="text"/>	=	+ CAR +	<input type="text"/>
FURTIVIDADE [‡]	<input type="text"/>	=	+ DES +	<input type="text"/>
IDENTIFICAR MAGIA*	<input type="text"/>	=	+ INT +	<input type="text"/>
INICIATIVA	<input type="text"/>	=	+ DES +	<input type="text"/>
INTIMIDAÇÃO	<input type="text"/>	=	+ CAR +	<input type="text"/>
INTUIÇÃO	<input type="text"/>	=	+ SAB +	<input type="text"/>
LADINAGEM* [‡]	<input type="text"/>	=	+ DES +	<input type="text"/>
OBTER INFORMAÇÃO	<input type="text"/>	=	+ CAR +	<input type="text"/>
OFÍCIO (_____)	<input type="text"/>	=	+ INT +	<input type="text"/>
OFÍCIO (_____)	<input type="text"/>	=	+ INT +	<input type="text"/>
PERCEPÇÃO	<input type="text"/>	=	+ SAB +	<input type="text"/>
SOBREVIVÊNCIA	<input type="text"/>	=	+ SAB +	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	=	+ +	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	=	+ +	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	=	+ +	<input type="text"/>

ATAQUES	TOTAL	Bônus Base de Ataque	Mod. de Habilidade	Mod. de Tamanho	Outros
CORPO-A-CORPO	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ FOR +	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>
À DISTÂNCIA	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ DES +	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>

ARMAS	Bônus de Ataque	Dano	Crítico	Distância	Tipo
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

ARMADURA/ESCUDO	Bônus na CA	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade de Armadura
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

[‡] Penalidade de armadura. * Somente treinado.

HABILIDADES DE RAÇA

HABILIDADES DE CLASSE

