Ação!!!

Ficha de Personagem

NOME DO JOGADOR _____ NOME DO PERSONAGEM _____

CLASSE / NÍVEL _____ OCUPAÇÃO INICIAL _____

IDADE _____ SEXO _____ ALTURA _____ PESO _____ CABELOS _____ OLHOS _____ PELE _____ PONTOS DE XP _____

HABILIDADES	VALOR	MOD. DE HABILIDADE
FOR FORÇA		
DES DESTREZA		
CONS CONSTITUIÇÃO		
INT INTELIGÊNCIA		
SAB SABEDORIA		
CAR CARISMA		

PV PONTOS DE VIDA — TOTAL _____ ATUAIS _____

DEFESA — TOTAL _____ = 10 + BÔNUS DE EQUIPAMENTO _____ + MODIF. DESTREZA _____ + MODIF. VARIADO _____ + BÔNUS DE DEFESA _____

INICIATIVA — TOTAL _____ = MODIF. DESTREZA _____ + MODIF. VARIADO _____ DESLOCAMENTO _____ PENALIDADE POR ARMADURA _____

BBA BÔNUS BASE DE ATAQUE — TOTAL _____

PONTOS DE AÇÃO _____

REPUTAÇÃO _____

GRADUAÇÃO MÁX. NA PERÍCIA _____

RESISTÊNCIAS	TOTAL		TESTE BASE		MODIF. HABILIDADE		MODIF. VARIADO		MODIF. VARIADO		MODIF. TEMPORÁRIO
FORTITUDE (CONSTITUIÇÃO)		=		+		+		+		+	
REFLEXOS (DESTREZA)		=		+		+		+		+	
VONTADE (SABEDORIA)		=		+		+		+		+	

	TOTAL		BBA		MODIF. FORÇA		MODIF. VARIADO		MODIF. TEMPORÁRIO
CORPO A CORPO BÔNUS DE ATAQUE		=		+		+		+	

	TOTAL		BBA		MODIF. DESTREZA		MODIF. VARIADO		MODIF. TEMPORÁRIO
À DISTÂNCIA BÔNUS DE ATAQUE		=		+		+		+	

ARMA

BÔNUS DE ATAQUE TOTAL	DANO	DECISIVO

ALCANCE	PESO	TIPO	TAMANHO	PROPRIEDADES ESPECIAIS

ARMA

BÔNUS DE ATAQUE TOTAL	DANO	DECISIVO

ALCANCE	PESO	TIPO	TAMANHO	PROPRIEDADES ESPECIAIS

ARMA

BÔNUS DE ATAQUE TOTAL	DANO	DECISIVO

ALCANCE	PESO	TIPO	TAMANHO	PROPRIEDADES ESPECIAIS

TALENTOS

EQUIPAMENTOS

PESO CARREGADO:_____

PERÍCIAS

NOME DA PERÍCIA	MOD. PERÍCIA		MOD. HAB.		GRADUAÇÕES		MOD. VAR.
[ ] Acrobacia⛊		=	DES	+		+	
[ ] Adestrar Animais		=	CAR	+		+	
[ ] Arte da Fuga ■⛊		=	DES	+		+	
[ ] Atuação*(_____)		=	CAR	+		+	
[ ] (_____)		=	CAR	+		+	
[ ] (_____)		=	CAR	+		+	
[ ] Blefar■		=	CAR	+		+	
[ ] Cavalgar■		=	DES	+		+	
[ ] Concentração■		=	CONS	+		+	
[ ] Condução■		=	DES	+		+	
[ ] Conhecimento* (arcano)		=	INT	+		+	
[ ] Conhecimento* (arte)		=	INT	+		+	
[ ] Conhecimento* (atualidades)		=	INT	+		+	
[ ] Conhecimento* (ciências comportamentais)		=	INT	+		+	
[ ] Conhecimento* (ciências físicas)		=	INT	+		+	
[ ] Conhecimento* (ciências naturais)		=	INT	+		+	
[ ] Conhecimento* (civil)		=	INT	+		+	
[ ] Conhecimento* (cultura popular)		=	INT	+		+	
[ ] Conhecimento* (estratégia)		=	INT	+		+	
[ ] Conhecimento* (história)		=	INT	+		+	
[ ] Conhecimento* (manha)		=	INT	+		+	
[ ] Conhecimento* (negócios)		=	INT	+		+	
[ ] Conhecimento* (tecnologia)		=	INT	+		+	
[ ] Conhecimento* (teologia e filosofia)		=	INT	+		+	
[ ] Decifrar Escrita		=	INT	+		+	
[ ] Demolição		=	INT	+		+	
[ ] Diplomacia■		=	CAR	+		+	
[ ] Disfarce■		=	CAR	+		+	
[ ] Equilíbrio■⛊		=	DES	+		+	
[ ] Escalar ■⛊		=	FOR	+		+	
[ ] Esconder-se■⛊		=	DES	+		+	
[ ] Falar Idioma		=	N/A	+		+	
[ ] Falsificação■		=	INT	+		+	
[ ] Furtividade■⛊		=	DES	+		+	
[ ] Intimidar■		=	CAR	+		+	
[ ] Investigar■		=	INT	+		+	
[ ] Jogos■		=	SAB	+		+	
[ ] Ler/Escrever Idioma		=	N/A	+		+	
[ ] Natação■		=	FOR	+		+	
[ ] Navegação■		=	INT	+		+	
[ ] Observar■		=	SAB	+		+	
[ ] Obter Informações■		=	CAR	+		+	
[ ] Ofícios* (_____)		=	INT	+		+	
[ ] (_____)		=	INT	+		+	
[ ] (_____)		=	INT	+		+	
[ ] Operar Mecanismo		=	DES	+		+	
[ ] Ouvir■		=	SAB	+		+	
[ ] Pesquisa■		=	INT	+		+	
[ ] Pilotar■		=	DES	+		+	
[ ] Prestidigitação		=	DES	+		+	
[ ] Procurar■		=	SAB	+		+	
[ ] Profissão* (_____)		=	SAB	+		+	
[ ] Reparos		=	INT	+		+	
[ ] Saltar■⛊		=	FOR	+		+	
[ ] Sentir Motivação■		=	SAB	+		+	
[ ] Sobrevivência■		=	SAB	+		+	
[ ] Tratar Ferimentos■		=	SAB	+		+	
[ ] Usar Computador■		=	INT	+		+	

■ PODEM SER USADAS POR PERSONAGENS QUE NÃO TENHAM GRADUAÇÕES NELAS
⛊ PENALIDADE POR ARMADURA
** EXIGE ESPECIALIZAÇÃO (VEJA DESCRIÇÃO)*

MUNIÇÃO

HISTÓRICO DO PERSONAGEM

MAGIA

0:

1º:

2º:

3º:

4º:

5º:

6º:

7º:

8º:

9º:

	TOTAL	ATUAL
PONTOS DE MAGIA:		

INFORMAÇÕES DE CAMPANHA

CAMPANHA:

MESTRE:

OUTROS JOGADORES:

XP PARA PRÓXIMO NÍVEL:

ANOTAÇÕES IMPORTANTES

ITENS & OBJETOS ESPECIAIS

OUTRAS ANOTAÇÕES

DINHEIRO E PERTENCES

DOLAR:

REAL:

EURO:

OUTRA MOEDA:

JOIAS, PEDRARIAS...: