

# Levião

NOME DO PERSONAGEM \_\_\_\_\_

JOGADOR \_\_\_\_\_

CLASSE \_\_\_\_\_

RAÇA \_\_\_\_\_

TENDÊNCIA \_\_\_\_\_

RELIGIÃO \_\_\_\_\_

NÍVEL \_\_\_\_\_ TAMANHO \_\_\_\_\_ IDADE \_\_\_\_\_ SEXO \_\_\_\_\_

## FICHA DE PERSONAGEM

ALTURA \_\_\_\_\_ PESO \_\_\_\_\_ OLHOS \_\_\_\_\_ CABELO \_\_\_\_\_

NOME DA HABILIDADE	VALOR DE HABILIDADE	MODIF.	VALOR TEMPORÁRIO	MOD. TEMPORÁRIO
<b>FOR</b> FORÇA				
<b>DES</b> DESTREZA				
<b>CONS</b> CONSTITUIÇÃO				
<b>INT</b> INTELIGÊNCIA				
<b>SAB</b> SABEDORIA				
<b>CAR</b> CARISMA				

<b>PV</b> PONTOS DE VIDA	TOTAL	DANO/PV ATUAIS						DANO POR CONTUSÃO	RED. DE DANO
<b>CA</b> CLASSE ARMADURA	TOTAL	DANO/PV ATUAIS						DANO POR CONTUSÃO	RED. DE DANO

<b>INICIATIVA</b> MODIFICADOR	TOTAL	MODIF. DESTREZA	MODIF. VARIADO
----------------------------------	-------	-----------------	----------------

<b>BÔNUS DE BASE DE ATAQUE</b>	TOTAL
--------------------------------	-------

<b>DADO DE VIDA</b>	<b>DESLOCAMENTO</b>
	INSANIDADE NÍVEL

<b>TESTE DE RESISTÊNCIA</b>	TOTAL	TESTE BASE	MODIF. HABILIDADE	MODIF. MÁGICO	MODIF. VARIADO	MODIF. TEMPORÁRIO	MODIFICADORES DE CONDIÇÃO
<b>FORTITUDE</b> (CONSTITUIÇÃO)							
<b>REFLEXOS</b> (DESTREZA)							
<b>VONTADE</b> (SABEDORIA)							

<b>BÔNUS DE ATAQUE</b>	TOTAL	BÔNUS BASE DE ATAQUE	MODIF. FORÇA	MODIF. TAMANHO	MODIF. VARIADO	MODIF. TEMPORÁRIO
<b>CORPO A CORPO</b>						
<b>DISTÂNCIA</b>						

ARMA			BÔNUS DE ATAQUE TOTAL	DANO	DECISIVO
ALCANCE	PESO	TAMANHO	TIPO	PROPRIEDADES ESPECIAIS	

ARMA			BÔNUS DE ATAQUE TOTAL	DANO	DECISIVO
ALCANCE	PESO	TAMANHO	TIPO	PROPRIEDADES ESPECIAIS	

ARMA			BÔNUS DE ATAQUE TOTAL	DANO	DECISIVO
ALCANCE	PESO	TAMANHO	TIPO	PROPRIEDADES ESPECIAIS	

ARMADURA/ITEM PROTEÇÃO		TIPO	BÔNUS DE ARMADURA	PENAL. POR ARMADURA
BÔN. MÁX. DES	FALHA MAGIA ARCANA	DESLOCAMENTO	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS

ESCUDO/ITEM PROTEÇÃO		BÔNUS DE ARMADURA	PESO	FALHA MAGIA ARCANA	PENAL. POR ARMADURA
PROPRIEDADES ESPECIAIS					

MUNIÇÃO		MUNIÇÃO	

OUTRA CLASSE	PERÍCIAS		GRADUAÇÃO MAX.			
	NOME DA PERÍCIA	HAB. CHAVE	MOD. PERÍCIA	MOD. HABI.	GRAD.	MOD. VAR.
<input type="checkbox"/>	Abrir Fechaduras	DES				
<input type="checkbox"/>	Acrobacia	DES*				
<input type="checkbox"/>	Adestrar Animais	CAR				
<input type="checkbox"/>	Alquimia	INT				
<input type="checkbox"/>	Arte da Fuga	DES*				
<input type="checkbox"/>	Atuação	CAR				
<input type="checkbox"/>	Avaliação	INT				
<input type="checkbox"/>	Blefar	CAR				
<input type="checkbox"/>	Cavalgar	DES				
<input type="checkbox"/>	Concentração	CONS				
<input type="checkbox"/>	Conhecimento (arcano)	INT				
<input type="checkbox"/>	Conhecimento (natureza)	INT				
<input type="checkbox"/>	Conhecimento (história)	INT				
<input type="checkbox"/>	Cura	SAB				
<input checked="" type="checkbox"/>	Decifrar Escrita	INT				
<input type="checkbox"/>	Diplomacia	CAR				
<input type="checkbox"/>	Disfarce	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/>	Empatia com Animais	CAR				
<input type="checkbox"/>	Equilíbrio	DES*				
<input type="checkbox"/>	Escalar	FOR*				
<input type="checkbox"/>	Esconder-se	DES*				
<input checked="" type="checkbox"/>	Espionar	INT				
<input type="checkbox"/>	Falar Idioma	N/A				
<input type="checkbox"/>	Falsificação	INT				
<input type="checkbox"/>	Furtividade	DES*				
<input type="checkbox"/>	Identificar Magia	INT				
<input type="checkbox"/>	Intimidar	CAR				
<input type="checkbox"/>	Leitura Labial	INT				
<input checked="" type="checkbox"/>	Mensagens Secretas	SAB				
<input type="checkbox"/>	Natação	FOR**				
<input type="checkbox"/>	Observar	SAB				
<input type="checkbox"/>	Obter Informação	CAR				
<input type="checkbox"/>	Ofícios ( )	INT				
<input type="checkbox"/>	Operar Mecanismo	INT				
<input type="checkbox"/>	Ouvir	SAB				
<input type="checkbox"/>	Procurar	INT				
<input type="checkbox"/>	Profissão ( )	SAB				
<input type="checkbox"/>	Punga	DES*				
<input type="checkbox"/>	Saltar	FOR*				
<input type="checkbox"/>	Senso de Direção	SAB				
<input type="checkbox"/>	Sentir Motivação	SAB				
<input type="checkbox"/>	Sobrevivência	SAB				
<input type="checkbox"/>	Usar Cordas	DES				
<input checked="" type="checkbox"/>	Usar Instrumento Mágico	CAR				
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						

As perícias marcadas com "■" não podem ser usadas por personagens que não tenham graduações nela. As perícias marcadas com um "X" são exclusivas de algumas classes.  
\* As penalidades por armadura se aplicam ao teste. \*\* -1 de penalidade para cada 2,5 kg de equipamento.