

NOME DO PERSONAGEM

DESCRIÇÃO

CLASSE/NÍVEL

RAÇA

TEMA

TAMANHO

VELOCIDADE

GÊNERO

MUNDO NATAL

TENDÊNCIA DIVINDADE

JOGADOR

**ATRIBUTOS**

	VALOR	MODIFICADOR	VALOR APRIMORADO	MODIFICADOR APRIMORADO
<b>FOR</b> FORÇA				
<b>DES</b> DESTREZA				
<b>CON</b> CONSTITUIÇÃO				
<b>INT</b> INTELIGÊNCIA				
<b>SAB</b> SABEDORIA				
<b>CAR</b> CARISMA				

**INICIATIVA**

TOTAL = MOD DESTREZA + OUTROS

**SAÚDE E DETERMINAÇÃO**

	ESTAMINA	VIDA	DETERMINAÇÃO
TOTAL			
ATUAIS			

**CLASSE DE ARMADURA**

<b>CAE</b> CLASSE DE ARMADURA DE ENERGIA	TOTAL	= 10 +	BÔNUS DE ARMADURA	+ MOD DESTREZA	+ OUTROS
<b>CAC</b> CLASSE DE ARMADURA CINÉTICA	TOTAL	= 10 +	BÔNUS DE ARMADURA	+ MOD DESTREZA	+ OUTROS
CA CONTRA MANOBRAS DE COMBATE	TOTAL	= 8 +	<b>CAC</b>		
RD	RESISTÊNCIAS				

**PERÍCIAS**

GRADUAÇÕES POR NÍVEL

	TOTAL	GRADUAÇÕES	BÔNUS CLASSE	MOD ATRIBUTO	OUTROS
<input type="checkbox"/> ACROBATISMO* (DES)					
<input type="checkbox"/> ATLETISMO* (FOR)					
<input type="checkbox"/> BLEFE (CAR)					
<input checked="" type="checkbox"/> CIÊNCIAS BIOLÓGICAS (INT)					
<input checked="" type="checkbox"/> CIÊNCIAS NATURAIS (INT)					
<input checked="" type="checkbox"/> COMPUTAÇÃO (INT)					
<input checked="" type="checkbox"/> CULTURA (INT)					
<input type="checkbox"/> DIPLOMACIA (CAR)					
<input type="checkbox"/> DISFARCE (CAR)					
<input checked="" type="checkbox"/> ENGENHARIA (INT)					
<input type="checkbox"/> FURTIVIDADE* (DES)					
<input type="checkbox"/> INTIMIDAÇÃO (CAR)					
<input checked="" type="checkbox"/> MEDICINA (INT)					
<input checked="" type="checkbox"/> MISTICISMO (SAB)					
<input type="checkbox"/> PERCEPÇÃO (SAB)					
<input type="checkbox"/> PILOTAGEM (DES)					
<input checked="" type="checkbox"/> PRESTIDIGITAÇÃO* (DES)					
<input checked="" type="checkbox"/> PROFISSÃO (CAR, INT, OU SAB)					
<input checked="" type="checkbox"/> PROFISSÃO (CAR, INT, OU SAB)					
<input type="checkbox"/> SENTIR MOTIVAÇÃO (SAB)					
<input type="checkbox"/> SOBREVIVÊNCIA (SAB)					

**JOGADAS DE SALVAMENTO**

<b>FORTITUDE</b> (CONSTITUIÇÃO)	TOTAL	=	BÔNUS BASE	+ MOD ATRIBUTO	+ OUTROS
<b>REFLEXOS</b> (DESTREZA)	TOTAL	=	BÔNUS BASE	+ MOD ATRIBUTO	+ OUTROS
<b>VONTADE</b> (SABEDORIA)	TOTAL	=	BÔNUS BASE	+ MOD ATRIBUTO	+ OUTROS

**BÔNUS DE ATAQUE**

BÔNUS BASE DE ATAQUE (BBA)

ATAQUE CORPO A CORPO	TOTAL	=	BBA	+ MOD FOR	+ OUTROS
ATAQUE À DISTÂNCIA	TOTAL	=	BBA	+ MOD DES	+ OUTROS
ATAQUE DE ARREMESSO	TOTAL	=	BBA	+ MOD FOR	+ OUTROS

**ARMAS**

ARMA	NÍVEL	BÔNUS DE ATAQUE	DANO
CRÍTICO	DISTÂNCIA	TIPO	MUNICÃO/USO
ESPECIAL			
ARMA	NÍVEL	BÔNUS DE ATAQUE	DANO
CRÍTICO	DISTÂNCIA	TIPO	MUNICÃO/USO
ESPECIAL			
ARMA	NÍVEL	BÔNUS DE ATAQUE	DANO
CRÍTICO	DISTÂNCIA	TIPO	MUNICÃO/USO
ESPECIAL			
ARMA	NÍVEL	BÔNUS DE ATAQUE	DANO
CRÍTICO	DISTÂNCIA	TIPO	MUNICÃO/USO
ESPECIAL			

**ANOTAÇÕES DE PERÍCIAS**

†Somente Treinado  Perícia de Classe \*Penalidade de armadura se aplica

