

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	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>DES</b> DESTREZA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>CON</b> CONSTITUIÇÃO	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>INT</b> INTELIGÊNCIA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>SAB</b> SABEDORIA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>CAR</b> CARISMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**INICIATIVA**

TOTAL =  =  (MOD DESTREZA) +  (OUTROS)

**SAÚDE E DETERMINAÇÃO**

	ESTAMINA	VIDA	DETERMINAÇÃO
TOTAL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ATUAIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**CLASSE DE ARMADURA**

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

**PERÍCIAS**

GRADUAÇÕES POR NÍVEL

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

**JOGADAS DE SALVAMENTO**

<b>FORTITUDE</b> (CONSTITUIÇÃO)	TOTAL	=	<input type="text"/> (BÔNUS BASE)	+ <input type="text"/> (MOD ATRIBUTO)	+ <input type="text"/> (OUTROS)
<b>REFLEXOS</b> (DESTREZA)	<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"/>

**BÔNUS DE ATAQUE**

BÔNUS BASE DE ATAQUE (BBA)

ATAQUE CORPO A CORPO	TOTAL	=	<input type="text"/> (BBA)	+ <input type="text"/> (MOD FOR)	+ <input type="text"/> (OUTROS)
ATAQUE À DISTÂNCIA	TOTAL	=	<input type="text"/> (BBA)	+ <input type="text"/> (MOD DES)	+ <input type="text"/> (OUTROS)
ATAQUE DE ARREMESSO	TOTAL	=	<input type="text"/> (BBA)	+ <input type="text"/> (MOD FOR)	+ <input type="text"/> (OUTROS)

**ARMAS**

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

**ANOTAÇÕES DE PERÍCIAS**

HABILIDADES

Lined area for recording skills.

MAGIAS CONHECIDAS

0 MAGIAS CONHECIDAS [ ]

Lined area for recording spells.

1ª MAGIAS CONHECIDAS MAGIAS POR DIA MAGIAS USADAS [ ] [ ] [ ]

Lined area for recording spells.

2ª MAGIAS CONHECIDAS MAGIAS POR DIA MAGIAS USADAS [ ] [ ] [ ]

Lined area for recording spells.

3ª MAGIAS CONHECIDAS MAGIAS POR DIA MAGIAS USADAS [ ] [ ] [ ]

Lined area for recording spells.

4ª MAGIAS CONHECIDAS MAGIAS POR DIA MAGIAS USADAS [ ] [ ] [ ]

Lined area for recording spells.

5ª MAGIAS CONHECIDAS MAGIAS POR DIA MAGIAS USADAS [ ] [ ] [ ]

Lined area for recording spells.

6ª MAGIAS CONHECIDAS MAGIAS POR DIA MAGIAS USADAS [ ] [ ] [ ]

TALENTOS E PROFICIÊNCIAS

Lined area for recording talents and proficiencies.

EQUIPAMENTOS

NÍVEL VOL

Table with columns for equipment name, level, and volume.

CRÉDITOS [ ] VOLUME TOTAL [ ]

Lined area for recording other riches.

CAPACIDADE DE CARGA

DESATRAVANCADO ATRAVANCADO SOBRECARRREGADO [ ] [ ] [ ]

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

XP GANHOS PRÓXIMO NÍVEL

IDIOMAS

Lined area for recording languages.