

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

**PERÍCIAS**

GRADUAÇÕES POR NÍVEL

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

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

**ANOTAÇÕES DE PERÍCIAS**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**INICIATIVA**

TOTAL =  =  +

**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 + | 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 |        |                   |                |          |

**JOGADAS DE SALVAMENTO**

|                                    |       |   |            |                |          |
|------------------------------------|-------|---|------------|----------------|----------|
| <b>FORTITUDE</b><br>(CONSTITUIÇÃO) | TOTAL | = | BÔNUS BASE | + MOD ATRIBUTO | + OUTROS |
| <b>REFLEXOS</b><br>(DESTREZA)      | TOTAL | = | BÔNUS BASE | + MOD ATRIBUTO | + OUTROS |
| <b>VONTADE</b><br>(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**

|             |           |                 |             |
|-------------|-----------|-----------------|-------------|
| <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    |

