

FICHA DE PERSONAGEM

 2 + NÍVEL  AÇÃO ÚNICA
 4 + NÍVEL  ATIV. DUAS AÇÕES
 6 + NÍVEL  ATIV. TRÊS AÇÕES
 8 + NÍVEL  AÇÃO LIVRE
 REAÇÃO

NOME DO PERSONAGEM CLASSE NÍVEL
 ANCESTRALIDADE E HERANÇA ALINHAMENTO DIVINDADE PONTOS HEROÍSMO
 BIOGRAFIA TAMANHO PONTOS DE EXPERIÊNCIA (XP)

ATRIBUTOS

FORÇA MODIFICADOR VALOR
DESTREZA MODIFICADOR VALOR
CONSTITUIÇÃO MODIFICADOR VALOR
INTELIGÊNCIA MODIFICADOR VALOR
SABEDORIA MODIFICADOR VALOR
CARISMA MODIFICADOR VALOR

CLASSE DE ARMADURA

BASE DES LIMITE PROF ITEM
 = 10 ou
 SEM ARMADURA LEVE MÉDIA PESADA
 ESCUDO DUREZA MAX PV/ LQ PV

PONTOS DE VIDA

ATUAIS MAX PV TEMPORÁRIO
 MORRENDO FERIDO
 RESISTÊNCIAS E IMUNIDADES
 CONDIÇÕES

JOGADAS DE SALVAMENTO

FORTITUDE **REFLEXOS** **VONTADE**
 CON ITEM DES ITEM SAB ITEM
  

CD CLASSE

ATB CHAVE ITEM


PERCEPÇÃO

SAB ITEM 

VELOC.

GOLPES CORPO A CORPO

=  ATB CHAVE ITEM
 DADO FOR CN CT PF TRAÇOS
 =  ATB CHAVE ITEM
 DADO FOR CN CT PF TRAÇOS
 =  ATB CHAVE ITEM
 DADO FOR CN CT PF TRAÇOS

GOLPES À DISTÂNCIA

=  ATB CHAVE ITEM
 DADO ESP CN CT PF TRAÇOS
 =  ATB CHAVE ITEM
 DADO ESP CN CT PF TRAÇOS
 =  ATB CHAVE ITEM
 DADO ESP CN CT PF TRAÇOS

PROFICIÊNCIAS COM ARMAS

SIMPLES  MARCIAIS  OUTRAS  OUTRAS 

IDIOMAS

PERÍCIAS

ACROBATISMO =  DES ITEM -
 ARCANISMO =  INT ITEM
 ATLETISMO =  FOR ITEM -
 DIPLOMACIA =  CAR ITEM
 DISSIMULAÇÃO =  CAR ITEM
 FURTIVIDADE =  DES ITEM -
 INTIMIDAÇÃO =  CAR ITEM
 LADROAGEM =  DES ITEM -
 MANUFATURA =  INT ITEM
 MEDICINA =  SAB ITEM
 NATUREZA =  SAB ITEM
 OCULTISMO =  INT ITEM
 PERFORMANCE =  CAR ITEM
 RELIGIÃO =  SAB ITEM
 _____ SABER =  INT ITEM
 _____ SABER =  INT ITEM
 SOCIEDADE =  INT ITEM
 SOBREVIVÊNCIA =  SAB ITEM

HABILIDADES E TALENTOS DE ANCESTRALIDADE

	ESPECIAL1º
	HERANÇA 1º
	TALENTO 1º
	TALENTO 5º
	TALENTO 9º
	TALENTO 13º
	TALENTO 17º

TALENTOS DE PERÍCIA

	BIOGRAFIA
	2°
	4°
	6°
	8°
	10°
	12°
	14°
	16°
	18°
	20°

TALENTOS GERAIS

	3°
	7°
	11°
	15°
	19°

HABILIDADES E TALENTOS DE CLASSE

CARACTERÍSTICA 1º
CARACTERÍSTICA 1º
TALENTO 1º
TALENTO 2º
CARACTERÍSTICA 3º
TALENTO 4º
CARACTERÍSTICA 5º
TALENTO 6º
CARACTERÍSTICA 7º
TALENTO 8º
CARACTERÍSTICA 9º
TALENTO 10º
CARACTERÍSTICA 11º
TALENTO 12º
CARACTERÍSTICA 13º
TALENTO 14º
CARACTERÍSTICA 15º
TALENTO 16º
CARACTERÍSTICA 17º
TALENTO 18º
CARACTERÍSTICA 19º
TALENTO 20º

TALENTOS BÔNUS

INVENTÁRIO

ITENS VESTIDOS	PREÇO	VOL.	CONSUMÍVEIS	VOL.	OUTROS ITENS	VOL.

VOLUME	SOBRECARGA	BASE	FOR	PC	PP	PO	PL
		= 5					
	MÁXIMO	= 10					

ESBOÇO DO PERSONAGEM

ETNIA

LOCAL DE NASCIMENTO

GÊNERO

APARÊNCIA

TRAÇOS

NACIONALIDADE

IDADE

ALTURA

PESO

PERSONALIDADE

ATITUDE

CRENÇAS

GOSTOS / AVERSÕES

BORDÕES

ANOTAÇÕES DE CAMPANHA

NOTAS

ALIADOS

INIMIGOS

ORGANIZAÇÕES

AÇÕES / ATIVIDADES / AÇÕES LIVRES / REAÇÕES

NOME

AÇÕES

TRAÇOS

DESCRIÇÃO

NOME

AÇÕES

TRAÇOS

DESCRIÇÃO

NOME

AÇÕES

TRAÇOS

DESCRIÇÃO

NOME

AÇÕES

TRAÇOS

DESCRIÇÃO

NOME

AÇÕES

TRAÇOS

DESCRIÇÃO

NOME

AÇÕES

TRAÇOS

DESCRIÇÃO

NOME

AÇÕES

TRAÇOS

DESCRIÇÃO

NOME

AÇÕES

TRAÇOS

DESCRIÇÃO

ATAQUE DE MAGIA

TRADIÇÕES MÁGICAS

PREPARADAS ☐ ESPONTÂNEAS ☐

TRUQUES MÁGICOS

MAGIAS INATAS

ESPAÇOS DE MAGIA POR DIA

MAGIAS