

FICHA DE PERSONAGEM

 2 + NÍVEL  AÇÃO ÚNICA
 4 + NÍVEL  ATIV. DUAS AÇÕES
 6 + NÍVEL  ATIV. TRÊS AÇÕES
 8 + NÍVEL  AÇÃO LIVRE
 8 + NÍVEL  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	
	ESPECIAL 1º
	HERANÇA 1º
	TALENTO 1º
	TALENTO 5º
	TALENTO 9º
	TALENTO 13º
	TALENTO 17º

Talentos de Perícia

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

Talentos Gerais

Talentos Gerais	Porcentagem
3	3%
7	7%
11	11%
15	15%
19	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 = 5			
			MÁXIMO BASE FOR = 10			
					PC PP PO PL	

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