

## FICHA DE PERSONAGEM

**PROFIÊNCIA**  
 Destreinado +0  
 Treinado 2+Nível  
 Especialista 4+Nível  
 Mestre 6+Nível  
 Lendário 8+Nível

➤ Ação Única  
 ➤➤ Atividade de Duas Ações  
 ➤➤➤ Atividade de Três Ações  
 ➤ Ação Livre  
 ➤ Reação

**NOME DO PERSONAGEM**

**NOME DO JOGADOR**

**PONTOS DE EXPERIÊNCIA (XP)**

**ANCESTRALIDADE E HERANÇA**

**BIOGRAFIA**

**CLASSE**

**TAMANHO** **TENDÊNCIA** **TRAÇOS**

**DIVINDADE**

**NÍVEL**

**PONTOS DE HEROÍSMO**

### ATRIBUTOS

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

### CD DE CLASSE

CD BASE = 10

ATB CHAVE PROF T E M L ITEM

### CLASSE DE ARMADURA

**CA**

CD BASE DES LIMITE PROF T E M L ITEM

= 10

SEM ARMADURA LEVE MÉDIA PESADA

T E M L T E M L T E M L T E M L

Escudo + DUREZA PV MÁX LO PV ATUAIS

### JOGADAS DE SALVAMENTO

FORTITUDE		REFLEXOS		VONTADE	
CON	PROF	DES	PROF	SAB	PROF
ITEM	T E M L	ITEM	T E M L	ITEM	T E M L

ANOTAÇÕES

### PONTOS DE VIDA

**MÁX**

ATUAIS TEMPORÁRIOS

FERIDO MORRENDO

RESISTÊNCIAS E IMUNIDADES

CONDIÇÕES

### PERCEPÇÃO

SAB PROF T E M L ITEM

SENTIDOS

**VELOC** METROS TIPOS DE MOVIMENTO & ANOTAÇÕES

### GOLPES CORPO A CORPO

ARMA	FOR	PROF	T E M L	ITEM
DANO	FOR	ESPEC	OUTRO	TRAÇOS

### GOLPES À DISTÂNCIA

ARMA	DES	PROF	T E M L	ITEM
DANO	ESPECIAL	ESPEC	OUTRO	TRAÇOS

### PROFIÊNCIA COM ARMAS

SIMPLES MARCIAL OUTRA OUTRA

T E M L T E M L T E M L T E M L

### PERÍCIAS

ACROBATISMO	DES	PROF	T E M L	ITEM	ARMADURA
ARCANISMO	INT	PROF	T E M L	ITEM	
ATLETISMO	FOR	PROF	T E M L	ITEM	ARMADURA
DIPLOMACIA	CAR	PROF	T E M L	ITEM	
DISSIMULAÇÃO	CAR	PROF	T E M L	ITEM	
FURTIVIDADE	DES	PROF	T E M L	ITEM	ARMADURA
INTIMIDAÇÃO	CAR	PROF	T E M L	ITEM	
LADROAGEM	DES	PROF	T E M L	ITEM	ARMADURA
MANUFATURA	INT	PROF	T E M L	ITEM	
MEDICINA	SAB	PROF	T E M L	ITEM	
NATUREZA	SAB	PROF	T E M L	ITEM	
OCULTISMO	INT	PROF	T E M L	ITEM	
PERFORMANCE	CAR	PROF	T E M L	ITEM	
RELIGIÃO	SAB	PROF	T E M L	ITEM	
SABER	INT	PROF	T E M L	ITEM	
SABER	INT	PROF	T E M L	ITEM	
SOCIEDADE	INT	PROF	T E M L	ITEM	
SOBREVIVÊNCIA	SAB	PROF	T E M L	ITEM	

### IDIOMAS

### HABILIDADES E TALENTOS DE ANCESTRALIDADE

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

### TALENTOS DE PERÍCIAS

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

### TALENTOS GERAIS

	3º
	7º
	11º
	15º
	19º

### 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	INVESTIDO (MÁX 10)	VOLUME
Mochila		
Duas algibeiras		
Cantil		
Corda de 15m		
Esteira de dormir		
10 peças de giz		
Pederneira e isqueiro		
Ração x15		
Sabão		
Tochas x5		
Livro de fórmulas alquímicas (6 fórmulas quaisquer +2 fórmulas de bombas)		
Couro Batido		
Adaga		
Funda (com 20 balas de funda)		
Bainha e bandoleira		
2 conjuntos de estrepes		
Ferramentas de alquimista		
Kit de reparo		

ITENS PREPARADOS	VOLUME	OUTROS ITENS	VOLUME



**ATRAVANCADO**  
 BASE FOR   
 = 5   
**MÁXIMO**  
 BASE FOR   
 = 10

PC PP PO PL



