

FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ESTÁGIO _____ EXPERIÊNCIA _____ / _____
 RAÇA: _____ PROFISSÃO _____
 ALTURA: _____ PESO: _____ IDADE: _____ OLHOS: _____ CABELO: _____
 PELE: _____ DEUS: _____ CLASSE SOCIAL: _____
 TERRA NATAL: _____ APARÊNCIA: _____

HISTÓRIA:

COMPANHEIROS: _____

INIMIGOS: _____

CAMPANHAS E OBJETIVOS: _____

DEFEITOS: _____

QUALIDADES: _____

OUTROS DETALHES: _____

DESENHO DO PERSONAGEM

DESENHO DO PERSONAGEM

COMBATE

ATRIBUTOS

INTELECTO

AURA

CHARISMA

FORÇA

FÍSICO

AGILIDADE

PERCEPÇÃO

ATRIBUTOS CALCULADOS

RESISTÊNCIA FÍSICA

(ESTÁGIO + FÍSICO)

RESISTÊNCIA A MAGIA

(ESTÁGIO + AURA)

VELOCIDADE

(RACIAL + FÍSICO)

KARMA

(AURA X [ESTÁGIO+1])

DEFESA

(VER DEFESA ATIVA E PASSIVA)

ENERGIA FÍSICA

(RACIAL + FOR + FIS + ABSOR)

ENERGIA HERÓICA

(INICIAL PROFISSÃO + PROGRESSÃO POR ESTÁGIO)

PONTOS POR ESTÁGIO

ATRIBUTOS

POR ESTÁGIO ACUMULADOS

1

A CADA 2 NÍVEIS

HABILIDADES

GRUPO DE ARMAS

TÉCNICAS DE COMBATE

MAGIA

EF

EH

KARMA

ARMAS

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100%	75%	50%	25%

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS

<D	<L	EL	<ME	<MM	EM	PMA	PML	<PE	<PM	EP	PP	
----	----	----	-----	-----	----	-----	-----	-----	-----	----	----	--

TÉCNICAS DE COMBATE

NOME DA TÉCNICA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL	NOME DA TÉCNICA	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AMBIDESTRIA (CUSTO 2 ~ SEM AJUSTE)		+	≈	COMBATE NÃO-LEATAL (CUSTO 1 ~ PERCEPÇÃO)		+	≈
APARAR (CUSTO 2 ~ SEM AJUSTE)		+	≈				
ATAQUE OPORTUNO (CUSTO 1 ~ PERCEPÇÃO)		+	≈	ACADEMIA:			
ATAQUE DE SURPRESA (CUSTO 1 ~ PERCEPÇÃO)		+	≈				
ATIRAR EM MOVIMENTO (CUSTO 2 ~ AGILIDADE)		+	≈	CUSTO:		+	≈
CARGA (CUSTO 1 ~ SEM AJUSTE)		+	≈	CUSTO:		+	≈
COMBATE MONTADO (CUSTO 2 ~ SEM AJUSTE)		+	≈	CUSTO:		+	≈
ESQUIVA (CUSTO 1 ~ AGILIDADE)		+	≈	CUSTO:		+	≈
LUTA ÀS CEGAS (CUSTO 1 ~ SEM AJUSTE)		+	≈	CUSTO:		+	≈
RESISTÊNCIA A DOR (CUSTO 2 ~ FÍSICO)		+	≈	CUSTO:		+	≈

HABILIDADES

GRUPO PENALIZADO
(PROFISSÃO)

ESPECIALIZADAS
(PROFISSÃO)

HABILIDADES ESPECIALIZADAS DE GUILDA (LADINOS APENAS):

GRUPOS DE HABILIDADES

NOME/GRUPO DA HABILIDADE	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL	NOME/GRUPO DA HABILIDADE	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
PROFISSIONAL				INFLUÊNCIA			
CARPINTARIA (CUSTO:1 ~ AGILIDADE)		+	≈	ARTE (CUSTO:1 ~ CARISMA)		+	≈
ENGENHARIA** (CUSTO:2 ~ INTELLECTO)		+	≈	BARGANHA (CUSTO:1 ~ CARISMA)		+	≈
MEDICINA** (CUSTO:2 ~ INTELLECTO)		+	≈	COMÉRCIO (CUSTO:1 ~ PERCEPÇÃO)		+	≈
NÁUTICA** (CUSTO:1 ~ PERCEPÇÃO)		+	≈	ETIQUETA (CUSTO:1 ~ CARISMA)		+	≈
TRABALHO EM METAL* (CUSTO:2 ~ PERCEPÇÃO)		+	≈	LIDERANÇA (CUSTO:2 ~ CARISMA)		+	≈
TRABALHOS MANUAIS (CUSTO:1 ~ AGILIDADE)		+	≈	PERSUASÃO (CUSTO:2 ~ CARISMA)		+	≈
(CUSTO:1 ~ AGILIDADE)		+	≈	SEDUÇÃO (CUSTO:2 ~ CARISMA)		+	≈
(CUSTO:1 ~ AGILIDADE)		+	≈	(CUSTO:1 ~ AGILIDADE)		+	≈
SUBTERFÚGIO				CONHECIMENTO			
AÇÕES FURTIVAS (CUSTO:2 ~ AGILIDADE)		+	≈	ESCRITA** (CUSTO:2 ~ INTELLECTO)		+	≈
DESTRANCAR FECHADURAS** (CUSTO:1 ~ AGILIDADE)		+	≈	HERBALISMO (CUSTO:2 ~ INTELLECTO)		+	≈
DISFARCES (CUSTO:2 ~ PERCEPÇÃO)		+	≈	LÍNGUAS (CUSTO:2 ~ INTELLECTO)		+	≈
ESCAPAR (CUSTO:1 ~ AGILIDADE)		+	≈	MISTICISMO** (CUSTO:2 ~ INTELLECTO)		+	≈
FALSIFICAÇÃO* (CUSTO:2 ~ PERCEPÇÃO)		+	≈	RELIGIÃO** (CUSTO:2 ~ INTELLECTO)		+	≈
FURTAR OBJETOS (CUSTO:1 ~ AGILIDADE)		+	≈	VENEFÍCIO** (CUSTO:2 ~ INTELLECTO)		+	≈
JOGATINA (CUSTO:1 ~ PERCEPÇÃO)		+	≈	(CUSTO:1 ~ AGILIDADE)		+	≈
(CUSTO:1 ~ AGILIDADE)		+	≈	(CUSTO:1 ~ AGILIDADE)		+	≈
MANOBRAS				GERAL			
ACROBACIAS (CUSTO:2 ~ AGILIDADE)		+	≈	ESCUTAR (CUSTO:2 ~ PERCEPÇÃO)		+	≈
CORRIDA (CUSTO:1 ~ AGILIDADE)		+	≈	LIDAR COM ANIMAIS (CUSTO:1 ~ PERCEPÇÃO)		+	≈
ESCALAR SUPERFÍCIES (CUSTO:2 ~ AGILIDADE)		+	≈	MANUSEAR ARMADILHAS* (CUSTO:2 ~ PERCEPÇÃO)		+	≈
MALABARISMO (CUSTO:2 ~ AGILIDADE)		+	≈	NAVEGAÇÃO (CUSTO:1 ~ PERCEPÇÃO)		+	≈
MONTAR ANIMAIS (CUSTO:1 ~ AGILIDADE)		+	≈	OBSERVAR (CUSTO:2 ~ PERCEPÇÃO)		+	≈
NATAÇÃO (CUSTO:1 ~ FÍSICO)		+	≈	SEGUIR TRILHAS (CUSTO:1 ~ PERCEPÇÃO)		+	≈
(CUSTO:1 ~ AGILIDADE)		+	≈	SOBREVIVÊNCIA (CUSTO:1 ~ PERCEPÇÃO)		+	≈
(CUSTO:1 ~ AGILIDADE)		+	≈	(CUSTO:1 ~ AGILIDADE)		+	≈

* = HABILIDADE PRECISA DE NO MÍNIMO 1 NÍVEL PARA SER UTILIZADA

** = HABILIDADE QUE NECESSITA DE UM MESTRE PARA SER APRENDIDA

LÍNGUAS CONHECIDAS E OUTROS DETALHES:

MAGIAS

ESPECIALIZAÇÃO(COLÉGIO, ORDEM, CONFRARIA OU TRILHA):

--

NOME DA MAGIA	NÍVEL	CUSTO	PÁGINA	EVOCAÇÃO	ALCANCE	DURAÇÃO

EFEITOS/DESCRIÇÃO:

NOME DA MAGIA	NÍVEL	CUSTO	PÁGINA	EVOCAÇÃO	ALCANCE	DURAÇÃO

EFEITOS/DESCRIÇÃO:

NOME DA MAGIA	NÍVEL	CUSTO	PÁGINA	EVOCAÇÃO	ALCANCE	DURAÇÃO

EFEITOS/DESCRIÇÃO:

NOME DA MAGIA	NÍVEL	CUSTO	PÁGINA	EVOCAÇÃO	ALCANCE	DURAÇÃO

EFEITOS/DESCRIÇÃO:

NOME DA MAGIA	NÍVEL	CUSTO	PÁGINA	EVOCAÇÃO	ALCANCE	DURAÇÃO

EFEITOS/DESCRIÇÃO:

NOME DA MAGIA	NÍVEL	CUSTO	PÁGINA	EVOCAÇÃO	ALCANCE	DURAÇÃO

EFEITOS/DESCRIÇÃO:

* CASO SEU PERSONAGEM POSSUA UM NÚMERO MAIOR DE MAGIAS, IMPRIMA ESTA FOLHA MAIS DE UMA VEZ

EQUIPAMENTOS DE DEFESA E/OU MAGICOS

BONUS

EFEITO

[illegible]

MOEDAS DE COBRE

MOEDAS DE PRATA

MOEDAS DE OURO

--	--	--

[illegible]

DIAS DE ÁGUA

DIAS DE COMIDA

PESO CARREGADO

--	--	--

REGRAS DA CASA: _____

NOME DA CARACTERIZAÇÃO

NÍVEL

DESCRIÇÃO/EFEITO

PONTOS DE CARACTERIZAÇÃO

1

A CADA 3 ESTÁGIOS ACUMULADOS