



NOME: \_\_\_\_\_ ESTÁGIO: \_\_\_\_\_ EXPERIÊNCIA: \_\_\_\_\_ /  
RAÇA: \_\_\_\_\_ PROFISSÃO: \_\_\_\_\_  
ALTURA: \_\_\_\_\_ PESO: \_\_\_\_\_ IDADE: \_\_\_\_\_ OLHOS: \_\_\_\_\_ CABELOS: \_\_\_\_\_ PELE: \_\_\_\_\_  
DEUS: \_\_\_\_\_ CLASSE SOCIAL: \_\_\_\_\_ TERRA NATAL: \_\_\_\_\_  
APARÊNCIA: \_\_\_\_\_

## ATRIBUTOS

INTELLECTO

RESIST. FÍSICA

AURA

RES. À MAGIA

CARISMA

VELOCIDADE

FORÇA

KARMA

FÍSICO

DEFESA

AGILIDADE

ENERGIA FÍSICA

PERCEPÇÃO

ENERGIA HERÓICA

ACUMULADOS

HABILIDADES

COMBATE

MAGIA

ENERGIA HERÓICA

ENERGIA FÍSICA

KARMA

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

## COMBATE

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

## HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS

CD	CL	EL	CME	CMM	CM
PM	PML	CPE	CPM	EP	PP

## ACADEMIA:


## TÉCNICAS DE COMBATE

	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL
AMBIDESTRIA*			
APARAR*			
ATAQUE OPORTUNO*			
ATAQUE DE SURPRESA*			
ATIRAR EM MOVIMENTO*			
CARGA*			
COMBATE MONTADO*			
ESQUIVA*			
LUTA ÀS CEGAS*			
RESISTÊNCIA À DOR*			
COMBATE NÃO LETAL*			

# TAGMAR II

## FICHA DE PERSONAGEM



NOME: \_\_\_\_\_ ESTÁGIO: \_\_\_\_\_ EXPERIÊNCIA: \_\_\_\_\_ /  
 RAÇA: \_\_\_\_\_ PROFISSÃO: \_\_\_\_\_  
 ALTURA: \_\_\_\_\_ PESO: \_\_\_\_\_ IDADE: \_\_\_\_\_ OLHOS: \_\_\_\_\_ CABELOS: \_\_\_\_\_ PELE: \_\_\_\_\_  
 DEUS: \_\_\_\_\_ CLASSE SOCIAL: \_\_\_\_\_ TERRA NATAL: \_\_\_\_\_  
 APARÊNCIA: \_\_\_\_\_

### ATRIBUTOS

INTELECTO

RESIST. FÍSICA

ÁURA

RESIST. À MAGIA

CARISMA

VELOCIDADE

FORÇA

KARMA

FÍSICO

DEFESA

AGILIDADE

ENERGIA FÍSICA

PERCEPÇÃO

ENERGIA HERÓICA

ACUMULADOS

HABILIDADES

[ ] / [ ]

COMBATE

[ ] / [ ] / [ ] / [ ]

MAGIA

[ ] / [ ]

ENERGIA HERÓICA

ENERGIA FÍSICA

KARMA

### ATAQUE E DEFESA

### COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	25%	50%	75%	100%	125%	150%	175%

TÉCNICAS DE COMBATE	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL	TÉCNICAS DE COMBATE	NÍVEL	AJUSTE	TOTAL	ACADEMIA:					
AMBIDESTRIA*				COMBATE MONTADO*									
APARAR*				ESQUIVA*									
ATAQUE OPORTUNO*				LUTA ÀS CEGAS*									
ATAQUE DE SURPRESA*				RESISTÊNCIA À DOR*									
ATIRAR EM MOVIMENTO*				COMBATE NÃO LETAL*									
CARGA*													

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CMM	EM	PMÁ	PML	CPE	CPM	EP	PP

## HABILIDADES

## PROFESSIONAL

CARPINTARIA  
ENGENHARIA\*\*  
MEDICINA\*\*  
NÁUTICA\*\*  
TRABALHO EM METAIS\*\*  
TRABALHO MANUAIS

[illegible]

MANORR

ACROBACIA  
CORRIDA  
ESCALAR SUPERFÍCIES  
MALABARISMO  
MONTAR ANIMAIS  
NATAÇÃO

[illegible]

## CONNESSIONE

ESCRITA\*\*  
HERBALISMO  
LINGUAS  
MISTICISMO\*\*  
RELIGIÃO\*\*  
VENCIMENTO\*\*

[illegible]

## SUBTERFÚGIO

AÇÕES FURTIVAS  
 DESTRANÇAR FECHADURAS\*\*  
 DISFARCES  
 ESCAPAR  
 FALSIFICAÇÃO\*  
 FURTAR OBJETOS  
 JOGATINA

[illegible]

## INFLUÊNCIA

ARTE  
BARGANHA  
COMÉRCIO  
ETIQUETA  
LIDERANÇA  
PERSUAÇÃO  
SEDUÇÃO

[illegible]

## GERÅL

ESCUCHAR  
LIDAR COM ANIMAIS  
MANUSEAR ARMADILHAS\*  
NAVEGAÇÃO  
OBSERVAR  
SEGUIR TRILHAS  
SOBREVIVÊNCIA

[illegible]

## MAGIJS

HOME

NÍVEL

HOME

NÍVEL

## ITENS MÁGICOS

## PERTINENCES E AFFINI

POSSÉS

MOEDAS DE COBRE  
MOEDAS DE PRATA  
MOEDAS DE OURO
