



Nome Jogador

Aparência

Conceito Experiência

Agilidade Espírito Força Sagacidade Vigor

Perícias

<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Arremessar (Agi)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Escalar (For)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Persuadir (Esp)
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Arrombamento (Agi)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Fé (Esp)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Pilotar (Agi)
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Atirar (Agi)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Furtividade (Agi)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Provocar (Sag)
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Cavalgar (Agi)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Intimidação (Esp)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Psiquismo (Sag)
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Ciência Estranha (Sag)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Investigação (Sag)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Rastrear (Sag)
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Conhecimento (Sag)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Jogar (Sag)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Sobrevivência (Sag)
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Con. <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Lutar (Agi)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Con. <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Magia (Sag)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Consertar (Sag)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Manha (Sag)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Coragem (Esp)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Nadar (Agi)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Curar (Sag)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Navegar (Agi)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Dirigir (Agi)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Notar (Sag)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/>

Características Secundárias

<p>6 </p> <p>Movimentação</p> <p>Sua velocidade por rodada. Você pode correr (+1d6) mas tem uma penalidade de -2 em qualquer outra ação.</p>	<p>2 </p> <p>Defesa</p> <p>Dificuldade para lhe atingir em combate corpo a corpo. É igual a metade da sua perícia Lutar + 2. Além de quaisquer modificadores de Facilitadores e Entraves.</p>	<p>2 </p> <p>Resistência</p> <p>Quantidade de dano necessária para lhe Abalar durante o combate. É igual a metade do seu Vigor + 2. Além de quaisquer modificadores de Facilitadores e Entraves.</p>	<p>+0 </p> <p>Carisma</p> <p>Aparência, educação, comportamento. +0 a não ser que você possua Entraves ou Facilitadores que modifiquem este valor. Carisma é somado a rolagens de Persuadir e Manha.</p>
---	--	---	---

Saúde

Ferimentos

Você leva um ferimento toda vez que o resultado da rolagem superar sua Resistência com uma Ampliação. Você pode tentar absorver o dano gastando um Benie e fazendo uma rolagem de Vigor. Quando você ficar incapacitado você deve rolar Vigor, se falhar você está morto.

-1

-2

-3

Incapacitado

Calor, frio, fome, sede falta de sono, afogamento causam Fadiga. Que quando somados podem levar um personagem a morte.

-2

-1

Vantagens

Complicações

Iniciais:

Outros:

Armamentos e Poderes

Armamento	Distância	CdT.	Dano	PA	Peso	Anotações
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Poder	Custo	Distância	Dano/Efeito	Duração		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Anotações adicionais

Armadura

Cabeça:

Tronco:

Braços:

Pernas:

Carga

Peso carregado:

Limite:

Penalidade: