

⊕ Ficha do Personagem ⊕

Nome Linhagem Idade Caminhos de Vida

Apelido Terra Natal Aspectos

⊕ Crenças ⊕

Crença 1
(F: ○ P: ○ D: ○)

Crença 2
(F: ○ P: ○ D: ○)

Crença 3
(F: ○ P: ○ D: ○)

Crença Especial
(F: ○ P: ○ D: ○)

⊕ Instintos ⊕

Instinto 1
(F: ○ P: ○ D: ○)

Instinto 2
(F: ○ P: ○ D: ○)

Instinto 3
(F: ○ P: ○ D: ○)

⊕ Traços ⊕

Traços de Personalidade

Traços de Rolagem

Traços Invocáveis
(Descreva o traço e a hab que ele afeta)

⊕ Relacionamentos ⊕

Relacionamentos

Círculos

Círculos Nomeados

Círculos Inimigos

⊕ Equipamentos, Posses e Propriedades ⊕



⊕ Artha e Epifanias ⊕

Fate Explode 6s (F) Persona +1D por ponto (P) Deeds* (D)

Epiphany (elevação permanente da shade)
3 Deeds, 10 Personas e 20 Fates
Aristeia (elevação temporária da shade)
1 Deeds, 3 Personas e 5 Fates

Habilidade	Habilidade	Habilidade	Habilidade
Total Artha Gasto (F) (P) (D)	Total Artha Gasto (F) (P) (D)	Total Artha Gasto (F) (P) (D)	Total Artha Gasto (F) (P) (D)
Habilidade	Habilidade	Habilidade	Habilidade
Total Artha Gasto (F) (P) (D)	Total Artha Gasto (F) (P) (D)	Total Artha Gasto (F) (P) (D)	Total Artha Gasto (F) (P) (D)

⊕ Anotações, Magias e Outras Coisas ⊕

⊕ Habilidades Sendo Aprendidas ⊕

A aptidão é igual a 10 menos o Stat raiz:

Aptidão de Percepção ___ | Aptidão de Vontade ___ | Aptidão de Agilidade ___ | Aptidão de Velocidade ___ | Aptidão de Poder ___ | Aptidão de Fortitude ___

Nome da Habilidade	Aptidão	Testes até a Aptidão
_____	○	○○○○ ○○○○ ○○○○●
_____	○	○○○○ ○○○○ ○○○○●
_____	○	○○○○ ○○○○ ○○○○●
_____	○	○○○○ ○○○○ ○○○○●
_____	○	○○○○ ○○○○ ○○○○●

Se for um teste difícil ou desafiador, conta como avanço do Stat ao invés de nova Habilidade

⊕ Registro de Práticas ⊕ Página 47 e 48



Stats Avanço na página 43 Stat reduzido a zero por ferimentos = Incapacitação

Vontade — **Poder** — **Agilidade** —
testes para avanço
 Dificil: ○○○○ — Dificil: ○○○○ — Dificil: ○○○○ —
 Desafiador: ○○○● — Desafiador: ○○○● — Desafiador: ○○○● —

Percepção — **Fortitude** — **Velocidade** —
Apenas sucessos contam para avanço
 Dificil: ○○○○ — Dificil: ○○○○ — Dificil: ○○○○ —
 Desafiador: ○○○● — Desafiador: ○○○● — Desafiador: ○○○● —

Passada: _____ Passada Montado: _____

Atributos

Saúde — **Reflexos** —
não afetado por ferimentos
 Rotineiro: ○○○○ — Rotineiro: ○○○○ —
 Dificil: ○○○○ — Dificil: ○○○○ —
 Desafiador: ○○○● — Desafiador: ○○○● —

Steel — **Ferimento Mortal** —
Nervos de Aço sempre explode
 Rotineiro: ○○○○ — Rotineiro: ○○○○ —
 Dificil: ○○○○ — Dificil: ○○○○ —
 Desafiador: ○○○● — Desafiador: ○○○● —

Hesitação _____
(Hesitação = 10 - Vontade)

Círculos — **Reputação** _____ **Afiliação** _____
testes para avanço
 Rotineiro: ○○○○ — Reputação: _____ Afiliação: _____
 Dificil: ○○○○ — Reputação: _____ Afiliação: _____
 Desafiador: ○○○● — Reputação: _____ Afiliação: _____

Recursos — **Taxa** _____ **Dinheiro** _____
apenas sucessos contam para avanço
 Rotineiro: ○○○○ — Fundos/Propriedade: _____
 Dificil: ○○○○ — Empréstimo/Dívida: _____
 Desafiador: ○○○● —

ESCALA DE TOLERÂNCIA FÍSICA - PTGS Teste Steel para Ferimentos Leves ou maiores

Tolerância	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16
Coordenada																
Ferimento	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

Ferimento	Penalidade	Penalidade em Obstáculos	Dados de Ferimentos	Recuperação de Ferimento	Recuperação de Ferimento	Recuperação de Ferimento
Superficial	+1 Ob/2, -1D/3*					
Leve	-1D					
Mediano	-2D					
Severo	-3D					
Traumático	-4D					
Mortal	Incapacitado					

*O primeiro Ferimento Superficial aplica uma penalidade de +1 Ob. O segundo não aplica outro +1 Ob. Se um terceiro Ferimento Superficial e sofrido, é removida a penalidade de obstáculo e é substituída com uma penalidade de -1D.

Habilidades Avanço na página 42

ROT ○○○○ F
 DIF ○○○○ P
 DES ○○○○ D

ROT ○○○○ F
 DIF ○○○○ P
 DES ○○○○ D

ROT ○○○○ F
 DIF ○○○○ P
 DES ○○○○ D

ROT ○○○○ F
 DIF ○○○○ P
 DES ○○○○ D

ROT ○○○○ F
 DIF ○○○○ P
 DES ○○○○ D

ROT ○○○○ F
 DIF ○○○○ P
 DES ○○○○ D

ROT ○○○○ F
 DIF ○○○○ P
 DES ○○○○ D

ROT ○○○○ F
 DIF ○○○○ P
 DES ○○○○ D

ROT ○○○○ F
 DIF ○○○○ P
 DES ○○○○ D

ROT ○○○○ F
 DIF ○○○○ P
 DES ○○○○ D

ROT ○○○○ F
 DIF ○○○○ P
 DES ○○○○ D

ROT ○○○○ F
 DIF ○○○○ P
 DES ○○○○ D

ROT ○○○○ F
 DIF ○○○○ P
 DES ○○○○ D

ROT ○○○○ F
 DIF ○○○○ P
 DES ○○○○ D

ROT ○○○○ F
 DIF ○○○○ P
 DES ○○○○ D

ROT ○○○○ F
 DIF ○○○○ P
 DES ○○○○ D

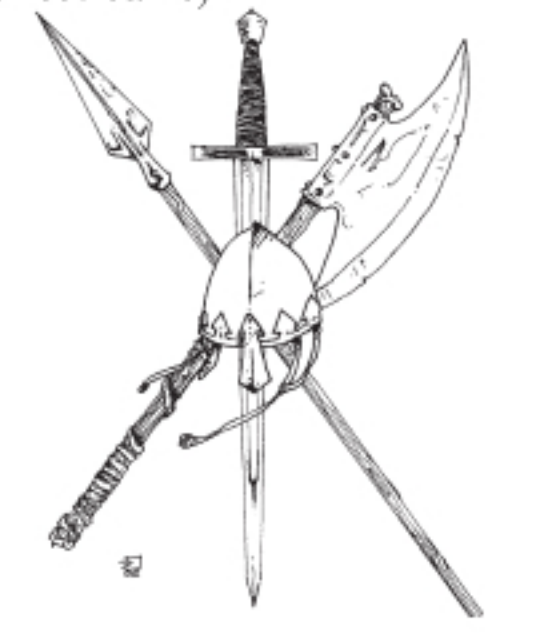
ROT ○○○○ F
 DIF ○○○○ P
 DES ○○○○ D

Habilidades mágicas sempre explodem Hab. reduzida a zero por ferimentos não podem ser usadas

Armas e Armaduras

Incidental - 1/2 Marca (arred. cima) Marca - Stat Poder + Poder da Arma Super - 1.5x Marca (arred. baixo)

MELEE	I	M	S	Add	VA	WS	Comprimento
Mão Livre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	-	3	Curtíssimo
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				



ARMAS DE PROJÉTIL

I M S VA munição

Dados de Distância: Ótima _____ Extrema _____ | DOF* I M S

I M S VA munição

Dados de Distância: Ótima _____ Extrema _____ | DOF* I M S

ARMADURA

Dados	Local	Tipo
○○○○○○	Cabeça	_____
○○○○○○○	Torso	_____
○○○○○○○	Braço Direito	_____
○○○○○○○	Braço Esquerdo	_____
○○○○○○○	Perna Direita	_____
○○○○○○○	Perna Esquerda	_____
○○○○○	Escudo	_____

Peso Desajeitado _____
 Furtividade: _____ Velocidade: _____
 Percepção: _____ Agilidade: _____

* Dado de destino