




2025-11-19

[illegible]

| AGILIDADE | FORÇA | ACUIDADE | INSTINTO | PRESENÇA | CONHECIMENTO |
|----------------------------|---------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| CORRER, SALTAR, EQUILIBRAR | AGARRAR, LEVANTAR, ROMPER | ESCONDER, MANIPULAR, MANOBRAR | PERCEBER, PRESENTIR, ORIENTAR | COMOVER, CONVENCER, ENGANAR | ANALISAR, APRENDER, LEMBRAR |



PROFICIÊNCIA

☐
☐
☐
☐
☐
☐

EQUIPAMENTO ATIVO

SAÚDE E DANO

The diagram illustrates the 'SAÚDE E DANO' (Health and Damage) mechanic. It features a horizontal bar divided into three segments: 'DANO MENOR' (Minor Damage), 'DANO MAIOR' (Major Damage), and 'DANO GRAVE' (Severe Damage). Below the bar are two rows of 10 circular icons each, representing 'PV / MAX.' (HP / Max) and 'FADIGA / MAX.' (Fatigue / Max).

[illegible]

O diagrama apresenta a estrutura da herança cultural. No topo, um retângulo azul escuro com pontas arredondadas contém o título "HERANÇA" em letras brancas maiúsculas. Abaixo dele, uma linha horizontal cinza divide o espaço. À esquerda, o termo "ANCESTRALIDADE" está alinhado à esquerda. À direita, o termo "COMUNIDADE" está alinhado à direita. No centro, entre as duas palavras, há uma coluna vertical de cinco pontos pequenos, alinhados ao eixo central. Na base do diagrama, uma outra linha horizontal cinza separa o conteúdo principal de uma barra decorativa na parte inferior, que contém o texto "HABILIDADES DE HERANÇA" em uma fonte menor e mais espaçada.

| ARMA PRIMÁRIA | ATRIBUTO E ALCANCE | DANO E TIPO |
|-------------------|--------------------|---------------|
| HABILIDADE | | |
| ARMA SECUNDÁRIA | ATRIBUTO E ALCANCE | DANO E TIPO |
| HABILIDADE | | |
| ARMADURA EQUIPADA | LIMIARES BASE | ARMADURA BASE |
| HABILIDADE | | |

| EQUIPAMENTO NO INVENTÁRIO | | |
|---|--|--|
|  |  PRIMÁRIA |  SECUNDÁRIA |
| ARMA DE INVENTÁRIO | ATRIBUTO E ALCANCE | DANO E TIPO |
| HABILIDADE | | |
|  |  PRIMÁRIA |  SECUNDÁRIA |
| ARMA DE INVENTÁRIO | ATRIBUTO E ALCANCE | DANO E TIPO |
| HABILIDADE | | |
| INVENTÁRIO | | |

OURO



GUARDADO

AVANÇOS

4º PATAMAR

□ □ □

00

00



No nível 8: crie uma nova Experiência com +2 e remova todas as marcações nos Atributos. Então, aumente sua proficiência em 1.

NOTAS

NOTAS

HABILIDADES DE CLASSE E SUBCLASSE

DOMÍNIOS

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

HABILIDADES DE CLASSE E SUBCLASSE

DESCRIÇÃO

| DESCRIÇÃO |
|-----------|
|-----------|

CARTA DE DOMÍNIO

TROCA

NÍVEL

DOMÍNIO

TIPO

EFEITOS

MÃO

CARTA DE DOMÍNIO

TROCA

NÍVEL

DOMÍNIO

TIPO

EFEITOS

MÃO

CARTA DE DOMÍNIO

TROCA

NÍVEL

DOMÍNIO

TIPO

EFEITOS

MÃO

CARTA DE DOMÍNIO

TROCA

NÍVEL

DOMÍNIO

TIPO

EFEITOS

MÃO

CARTA DE DOMÍNIO

TROCA

NÍVEL

DOMÍNIO

TIPO

EFEITOS

MÃO

CARTA DE DOMÍNIO

TROCA

NÍVEL

DOMÍNIO

TIPO

EFEITOS

MÃO

CARTA DE DOMÍNIO

TROCA

NÍVEL

DOMÍNIO

TIPO

EFEITOS

MÃO

CARTA DE DOMÍNIO

TROCA

NÍVEL

DOMÍNIO

TIPO

EFEITOS

MÃO

CARTA DE DOMÍNIO

TROCA

NÍVEL

DOMÍNIO

TIPO

EFEITOS

MÃO

CARTA DE DOMÍNIO

TROCA

NÍVEL

DOMÍNIO

TIPO

EFEITOS

MÃO

CARTA DE DOMÍNIO

TROCA

NÍVEL

DOMÍNIO

TIPO

EFEITOS

MÃO

CARTA DE DOMÍNIO

TROCA

NÍVEL

DOMÍNIO

TIPO

EFEITOS

MÃO

CARTA DE DOMÍNIO

TROCA

NÍVEL

DOMÍNIO

TIPO

EFEITOS

MÃO

CARTA DE DOMÍNIO

TROCA

NÍVEL

DOMÍNIO

TIPO

EFEITOS

MÃO

CARTA DE DOMÍNIO

TROCA

NÍVEL

DOMÍNIO

TIPO

EFEITOS

MÃO

CARTA DE DOMÍNIO

TROCA

NÍVEL

DOMÍNIO

TIPO

EFEITOS

MÃO

CARTA DE DOMÍNIO

TROCA

NÍVEL

DOMÍNIO

TIPO

EFEITOS

MÃO

CARTA DE DOMÍNIO

TROCA

NÍVEL

DOMÍNIO

TIPO

EFEITOS

MÃO