

Nome:		Natureza:		Geração:	
Jogador:		Comportamento:		Refúgio:	
Crônica:		CLÃ:		Conceito:	
CRONICA.				CONCETTO.	
			S		→
Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●0000	Carisma	_00000	Percepção	_00000
Destreza	●0000	Manipulação	_0000	Inteligência	_00000
Vigor	00000	Aparência	_0000	Raciocínio	_0000
+		—Habilidad	ES—		→
Talento	S	DERÍCIAS		Conhecimen	TOS
Prontidão	00000	Empatia c/Aanimais	00000	Acadêmicos	_00000
Esportes		Ofícios	00000	Computador	_00000
Briga	00000	Condução	00000	Finanças	_00000
Esquiva	00000	Etiqueta	00000	Investigação	_00000
Empatia	00000	Armas de Fogo	00000	Direito	_00000
Expressão		Armas Brancas	00000	Linguistica	
Intimidação	00000	Performance	00000	Medicina	_00000
Liderança	00000	Segurança	00000	Ocultismo	_00000
Manha		Furtividade	00000	Política	
Lábia	00000	Sobrevivêcia	00000	Ciência	_00000
		Vantagen	s —		→
Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
	00000		00000	Consciência	•0000
	00000		00000	Convicção	_
	00000		00000	,	
	_ 00000		00000	Autocontrole	●0000
	00000		00000	Instintos	_
	00000		00000		
	_ 00000		00000	Coragem	●0000
		T. (T)		₹ 7	
→ QUALIDADES/ID	EFEITOS →	→Humanidade/Tr	ILHA→	VITALIDADE	\longrightarrow
				Escoriado	1 🗆
		0 0 0 0 0 0	000	Machucado	-l∐
		→ Força de Vonta	ADE —	Ferido	-1∐
		0000000	0 0 0	Ferido Gravemente	-2□
-				Espancado	-2□ 5□
				Aleijado	-5□
		→ Dontos de Sangue →		Incapacitado	
				→ Experiênci <i>A</i>	\