

NOME DO PERSONAGEM

CLASSE E NÍVEL

ANTECEDENTE

NOME DO JOGADOR

RAÇA

TENDÊNCIA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA

DESTREZA

CONSTITUIÇÃO

INTELIGÊNCIA

SABEDORIA

CARISMA

INSPIRAÇÃO

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

- ☐ Força
- ☐ Destreza
- ☐ Constituição
- ☐ Inteligência
- ☐ Sabedoria
- ☐ Carisma

TESTES DE RESISTÊNCIA

- ☐ Acrobacia (Des)
- ☐ Arcanismo (Int)
- ☐ Atletismo (For)
- ☐ Atuação (Car)
- ☐ Blefar (Car)
- ☐ Furtividade (Des)
- ☐ História (Int)
- ☐ Intimidação (Car)
- ☐ Intuição (Sab)
- ☐ Investigação (Int)
- ☐ Lidar com Animais (Sab)
- ☐ Medicina (Sab)
- ☐ Natureza (Int)
- ☐ Percepção (Sab)
- ☐ Persuasão (Car)
- ☐ Prestidigitação (Des)
- ☐ Religião (Int)
- ☐ Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)

IDIOMAS E OUTRAS PROFICIÊNCIAS

CLASSE  
ARMAD

INICIATIVA

DESLOC.

PV Totais

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total

DADOS DE VIDA

SUCESSOS

FRACASSOS

TESTES CONTRA A MORTE

EKAUSTÃO

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

LIGAÇÕES

DEFEITOS

NOME: BÔNUS DANO TIPO DE DANO PESO PROPRIEDADES

ATAQUES E MAGIAS

DANO  
DA FÚRIA

FÚRIA

USO TOTAL

JÁ USADOS

- > Ação Bônus > 1 minuto
- > Você tem vantagem nos testes de Força, e testes de resistência de Força
- > Ataques com arma corpo a corpo usando Força com Bônus de Fúria.
- > Você tem resistência a dano de concussão, perfurante e cortante.
- > Recupera os usos com um Descanso Longo
- Pode ser interrompida caso caia inconsciente ou não tenha atacado uma criatura hostil ou não tenha tomado dano até a chegada de seu turno.

PC

PP

PE

PO

PL

ITENS

CARACTERÍSTICAS DE RAÇA E DE ANTECEDENTE



NOME DO PERSONAGEM

IDADE

ALTURA

PESO

OLHOS

PELE

CABELOS

ARMADURA

NOME CA BÔNUS

DES MAX DESLC PESO TIPO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ESCUDO/OUTROS EQUIPAMENTOS

NOME PESO CA BÔNUS

NOME PESO CA BÔNUS

NOME PESO CA BÔNUS

NOME PESO CA BÔNUS

EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO

CARACTÉRISTICAS DE CLASSE

TALENTOS

ANOTAÇÕES

HISTORIA DO PERSONAGEM



NOME DO PERSONAGEM

3º NÍVEL - TOTEM ESPIRITUAL

☐ ÁGUIA

☐ LOBO

☐ URSO

6º NÍVEL - ASPECTO DA BESTA

☐ ÁGUIA

☐ LOBO

☐ URSO

14º NÍVEL - APOTEOSE TOTÊMICA

☐ ÁGUIA

☐ LOBO

☐ URSO

### **Sentidos da Besta**

**Alcance:** Toque

**Componentes:** G

**Duração:** Concentração, dura até 1 hora

O jogador toca uma besta voluntária. Enquanto a magia durar, o jogador pode usar sua ação para ver através dos olhos da besta, e ouvir o que ela ouve, e assim continuar até usar sua ação para retornar aos seus sentidos normais. Enquanto o jogador estiver percebendo através dos sentidos da besta, ele ganha qualquer sentido especial possuído pela criatura, embora o jogador esteja cego e surdo para o que acontece à sua volta

CARACTERÍSTICAS DO TOTEM

AMULETOS E ATRIBUTOS FISICOS

### **Falar com Animais**

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G

**Duração:** 10 minutos

O jogador ganha a habilidade para compreender e se comunicar verbalmente com bestas enquanto durar a magia. O conhecimento e a consciência de muitas bestas são limitados pela sua inteligência, mas, no mínimo, bestas podem dar ao jogador a informação sobre localizações próximas e monstros, incluindo qualquer coisa que elas possam perceber ou tenham percebido no dia passado. O jogador talvez também possa persuadir a besta a fazer um pequeno favor para ele, de acordo com a descrição do Mestre.

### **Comunhão com a Natureza - NÍVEL 10**

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

O jogador e a natureza se tornam um só por um período bem breve e o jogador ganha o conhecimento sobre o território ao redor. Em um ambiente externo, a magia dá ao jogador o conhecimento do território a até 4,8 quilômetros dele. Em cavernas e outros cenários subterrâneos naturais, o limite do raio é de 90 metros (60 quadrados). A magia não funciona onde a natureza foi remodelada por construções, como em masmorras e ou cidades. O jogador recebe instantaneamente o conhecimento de até três fatos à escolha dele, sobre qualquer um dos seguintes assuntos, à medida que eles estão relacionados com a área:

- O terreno e corpos d'água
- Plantas predominantes, bem como minerais, animais e pessoas predominantes
- Poderosos seres celestiais, feéricos, demônios, elementais ou mortos vivos
- Influência de outros planos de existência
- Construções

