

INFORMAÇÕES PESSOAIS

NOME/PSEUDÔNIMO PRIMÁRIO _____

Metatipo _____ Etnia _____

Idade _____ Sexo _____ Altura _____ Peso _____

Crédito das Ruas _____ Notoriedade _____ Consciência Pública _____

Carma _____ Carma Total _____ Diversos _____

ATRIBUTOS

Corpo	_____	Essência	_____
Agilidade	_____	Magia/Ressôncia	_____
Reação	_____	Iniciativa	_____
Força	_____	Iniciativa na Matriz	_____
Vontade	_____	Iniciativa Astral	_____
Lógica	_____	Compostura	_____
Intuição	_____	Julgar Intenções	_____
Carisma	_____	Memória	_____
Trunfo	_____	Erguer/Carregar	_____
Pontos de Trunfo	_____	Movimento	_____

Limite Físico _____ Limite Mental _____ Limite Social _____

PERÍCIAS

Perícia	NVL	Tipo	Perícia	NVL	Tipo
_____	_____	A/C	_____	_____	A/C
_____	_____	A/C	_____	_____	A/C
_____	_____	A/C	_____	_____	A/C
_____	_____	A/C	_____	_____	A/C
_____	_____	A/C	_____	_____	A/C
_____	_____	A/C	_____	_____	A/C
_____	_____	A/C	_____	_____	A/C
_____	_____	A/C	_____	_____	A/C
_____	_____	A/C	_____	_____	A/C
_____	_____	A/C	_____	_____	A/C
_____	_____	A/C	_____	_____	A/C
_____	_____	A/C	_____	_____	A/C
_____	_____	A/C	_____	_____	A/C
_____	_____	A/C	_____	_____	A/C
_____	_____	A/C	_____	_____	A/C
_____	_____	A/C	_____	_____	A/C
_____	_____	A/C	_____	_____	A/C
_____	_____	A/C	_____	_____	A/C
_____	_____	A/C	_____	_____	A/C
_____	_____	A/C	_____	_____	A/C
_____	_____	A/C	_____	_____	A/C

IDS / ESTILO DE VIDA / DINHEIRO

Estilo de Vida Primário _____

Neoíenes _____ Licenças _____

IDs Falsas / Estilos de Vida Relacionados / Fundos / Licenças _____

INFORMAÇÕES DE COMBATE

Armadura Primária _____ Nível _____

Arma à Distância Primária _____

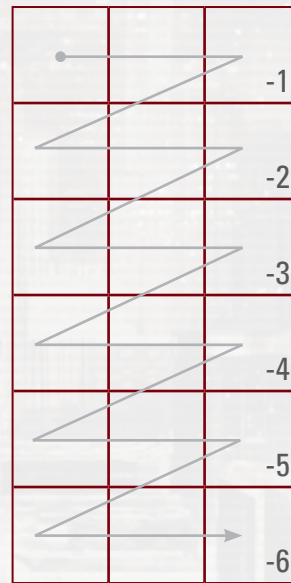
Dano _____ Pre _____ PA _____ Modo _____ CR _____ Munição _____

Arma Corpo a Corpo Primária _____

Alcance _____ Dano _____ Pre _____ PA _____

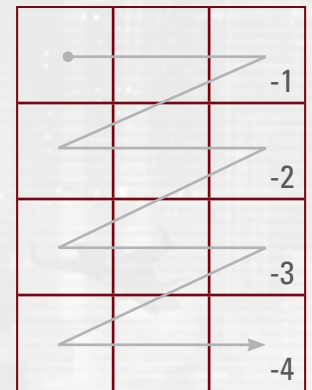
MONITOR DE CONDIÇÃO

Faixa de Dano Físico



Personagens têm 8 + (Corpo ÷ 2, arredondado para cima) caixas na faixa de danos físicos; elimine as caixas adicionais.

Faixa de Dano de Atordoamento



Personagens têm 8 + (Vontade ÷ 2, arredondado para cima) caixas na faixa de danos de atordoamento; elimine as caixas adicionais.

Excesso

Para cada 3 caixas de dano em uma faixa de dano, o personagem sofre -1 de modificador na Pilhas de Dados; estes modificadores são cumulativos dentro e através das faixas de dano, veja *Modificadores de Ferimentos*, p. 169.

QUALIDADES

Qualidade	Observação	Tipo
_____	_____	P/N
_____	_____	P/N
_____	_____	P/N
_____	_____	P/N
_____	_____	P/N
_____	_____	P/N
_____	_____	P/N
_____	_____	P/N
_____	_____	P/N
_____	_____	P/N

CONTATOS

Nome	Lealdade	Conexão	Favor
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

®

NOTAS _____