Nome: Jogador:	Tipo: Organização:		Conceito: Objetivo:		
		Atributos			
Físicos		Sociais		Mentais	
Força:	• 0 0 0 0	Manipulação:	• 0 0 0 0	Inteligência:	• 0 0 0 0
Destreza:	• 0 0 0 0	Carisma:	• 0 0 0 0	Raciocínio:	• 0 0 0 0
Vigor:	• 0 0 0 0	Aparência:	• 0 0 0 0	Percepção:	• 0 0 0 0
<u> </u>		Habilidades		1 creepşao.	
Talentos		Perícias		Conhecimen	ntos
Artes:	00000	Armas Brancas*:	00000	Acadêmicos:	00000
Briga:	00000	Armas de Fogo:	00000	Burocracia:	00000
Busca:	00000	Artilharia*:	00000	Ciência:	00000
Concentração:	00000	Cavalaria:	00000	Computador:	00000
Empatia:	00000	Condução:	00000	Cosmologia:	00000
Esportes:	00000	Empatia Animal:	00000	Direito:	00000
Expressão:	00000	Etiqueta*:	00000	Economia:	00000
Intimidação:	00000	Explosivos:	00000	Geografia:	00000
Instinto:	00000	Furtividade:	00000	Linguística:	00000
Instrução:	00000	Meditação:	00000	Matemática:	00000
Lábia:	00000	Navegação:	00000	Medicina:	00000
Liderança:	00000	Ofícios:	00000	Ocultismo:	00000
Prontidão:	00000	Pilotagem:	00000	Pesquisa:	00000
Sensitividade:	00000	Tecnologia:	00000	Política:	00000
Vôo:	00000	Sobrevivência:	00000	Rituais:	00000
		Vantagens			
Virtudes		Antecedent	es	Númina	
Auto-Controle:	• 0 0 0 0		00000		00000
			00000		00000
Compaixão:	• 0 0 0 0		00000		00000
			00000		00000
Convicção:	• 0 0 0 0		00000		00000
			00000		00000
Coragem:	• 0 0 0 0		00000		00000
Bloqueio: = (_	+	+)/2	$\left(\frac{\text{Destreza}}{}\right)$	Briga+Bônus e Per	nalidades `
Defesa Mental:	_ = (+)/2	Força de Vo	ontade+Bônus e Per	nalidades
Escudo: = (+	$+$)/2 $\left(\frac{\text{Destrez}}{}\right)$	a+Armas Br	rancas+Bônus e Per	nalidades)
Esquiva: = (_				portes+Bônus e Per	
Intimidades					
Sanidade Sanidade Força de Vonta Vitalidade Escoriado Machucado Ferido					
Ferido Gravemento Espancado Aleijado Incapacitado	e -2				