



# Antecedentes



Descrição Pessoal \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Características \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Ideologias/Crenças \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Ferimentos e Cicatrizes \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Pessoas Significativas \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Fobias e Manias \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Locais Importantes \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Tomos Arcanos, Feitiços e Artefatos \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Pertences Queridos \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Encontros com Entidades Estranhas \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Equipamento e Pertences

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

## Dinheiro e Recursos

Nível de Gastos \_\_\_\_\_

Dinheiro \_\_\_\_\_

Patrimônio \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Referências Rápidas

### Referências Rápidas

Nível de Sucesso:	Desastre	Fracasso	Regular	Sólido	Extremo	Crítico
	100/96+	> Perda	≤ Perda	1/2 Perda	1/3 Perda	01

Forçando Testes: deve justificar a re-jogada, não pode forçar testes de combate ou de Sanidade

### Ferimentos e Cura

Primeiros Socorros cura 1 PV; Medicina cura +1d3 PVs

Lesão Grave = perda de  $\geq \frac{1}{2}$  do máximo de PV em um ataque

Chegar a 0 de PV sem Lesão Grave = **Inconsciente**

Chegar a 0 de PV com Lesão Grave = **Morrendo**

**Morrendo:** Primeiros Socorros = Estabilizado Temp; então requer Medicina

**Taxa Natural de Cura:** (sem Lesão Grave): Recupera 1PV por dia

**Taxa Natural de Cura:** (com Lesão Grave): jogada de cura semanal

## Companheiros Investigadores

