

NOME

GÊNERO

HERANÇA

SUBCLASSE

NÍVEL



EVASÃO

Começa em 12



ARMADURA



## SAÚDE & DANO

Some seu nível atual ao seus limiares de dano.

DANO

MENOR

Marque 1 PV

DANO

MAIOR

Marque 2 PV

DANO

GRAVE

Marque 3 PV

PV

PF

## ESPERANÇA

Gaste 1 Ponto de Esperança para usar uma Experiência ou prestar ajuda.

**Determinação Letal:** Gaste 3 Pontos de Esperança para recuperar 2 Pontos de Fadiga.

## EXPERIÊNCIAS

## OURO



PUNHADOS



BOLSAS



BAÚ

## HABILIDADES DE CLASSE

### MARCADO PARA MORRER

Ao acertar um ataque com uma arma, você pode marcar 1 Ponto de Fadiga para deixar o alvo Marcado para Morrer. Quando você causa dano a um alvo Marcado para Morrer, adicione à rolagem de dano uma quantidade de d4 igual ao seu patamar.

Essa condição dura até você fazer um descanso, o adversário atualmente Marcado para Morrer ser derrotado ou o mestre gastar uma quantidade de Medo igual ao seu patamar para

### ENTRAR & ESCAPAR

Gaste 1 Ponto de Esperança para perguntar ao mestre uma maneira rápida ou discreta de entrar ou sair de um lugar que você consegue ver. O próximo teste que você fizer agindo com base nessa informação recebe vantagem.



AGILIDADE

Correr  
Equilibrar-se  
Saltar



FORÇA

Agarrar  
Levantar  
Romper



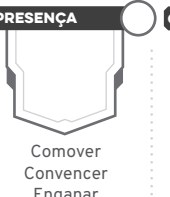
ACUIDADE

Esconder-se  
Manipular  
Manobrar



INSTINTO

Perceber  
Pressentir  
Orientar



PRESENÇA

Comover  
Convencer  
Enganar



CONHECIMENTO

Analisar  
Aprender  
Lembrar

## ARMAS ATIVAS

PROFICIÊNCIA

### PRINCIPAL

NOME

ATRIBUTO & ALCANCE

DADOS & TIPO DE DANO

HABILIDADE

### SECUNDÁRIA

NOME

ATRIBUTO & ALCANCE

DADOS & TIPO DE DANO

HABILIDADE

## ARMADURA ATIVA

NOME

LIMIARES BASE

ARMADURA BASE

HABILIDADE

## INVENTÁRIO

### ARMA NO INVENTÁRIO



☐ PRIMÁRIA

☐ SECUNDÁRIA

NOME

ATRIBUTO & ALCANCE

DADOS & TIPO DE DANO

HABILIDADE

### ARMA NO INVENTÁRIO



☐ PRIMÁRIA

☐ SECUNDÁRIA

NOME

ATRIBUTO & ALCANCE

DADOS & TIPO DE DANO

HABILIDADE

## ATRIBUTOS SUGERIDOS

+2 Agilidade, -1 Força, +1 Acuidade,  
+0 Instinto, +0 Presença, +1 Conhecimento

## ARMA PRIMÁRIA SUGERIDA

Katana | Agilidade Corpo a Corpo | d10+3 fís | Duas Mãos  
**Veloz:** Ao fazer um ataque, marque 1 Ponto de Fadiga para atingir outra criatura no alcance.

## ARMADURA SUGERIDA

Brigandina | Limiars base 6/12 | Armadura base 3  
**Forrada:** Marque 1 Ponto de Fadiga para negar dano menor.

## INVENTÁRIO

### ANOTE:

uma tocha, 15m de corda, suprimentos básicos e um punhado de ouro

### ENTÃO ESCOLHA ENTRE:

uma Poção de Vida Menor **OU**  
uma Poção de Vigor Menor

### E ENTRE:

uma lista de nomes com vários riscados  
**OU** uma lâmina enferrujada com uma  
insígnia entalhada

## DESCRIÇÃO DE PERSONAGEM

**Escolha um (ou mais) de cada linha, ou escreva sua própria descrição.**

**Roupas:** de alfaiataria refinada, com capuz, feitas para passar despercebido, sinistras, desgastadas.

**Olhos como:** cravos, terra, oceano sem fim, fogo, hera, lilás, noite, espuma do mar, inverno.

**Corpo:** largo, esculpido, curvilíneo, esguio, rotundo, baixo, atarracado, alto, magro, pequeno, definido.

**Pele na cor de:** cinzas, trevo, neve, areia fina, obsidiana, rosas, safira, glicínia.

**Postura de:** açogueiro, víbora enroscada, navalha oculta, caçador, juiz, mercador, coruja.

## PERGUNTAS DE ORIGEM

Responda a quaisquer das perguntas a seguir.  
Você também pode criar suas próprias perguntas.

Certa vez, você matou alguém de quem era próximo.  
O que aconteceu e como isso mudou você?

Que organização treinou você na arte de matar e como você se tornou membro dela?

Ao longo de sua carreira, um alvo conseguiu escapar de você.  
Quem é ele e como ele sempre escapa entre seus dedos?

Então trabalhe com o mestre para criar duas Experiências.

## VÍNCULOS

Faça uma das perguntas a seguir ou invente as suas,  
para personagens dos outros jogadores responderem

Eu já matei alguém por você. Quem era  
essa pessoa?

Como você me salvou quando eu estava à beira da morte?  
O que eu prometi a você em troca?

Que segredo sobre mim eu contei a você e como isso mudou  
a maneira como você me enxega?

## 2º PATAMAR: NÍVEIS 2 A 4

No nível 2, crie uma nova  
Experiência com +2 e aumente  
sua Proficiência em +1.

Escolha duas opções da lista abaixo e marque-as.

- ☐ ☐ ☐ Escolha dois atributos desmarcados,  
marque-os e receba um bônus de +1 em cada.
- ☐ ☐ Aumente seus PV em 1 permanentemente.
- ☐ ☐ Aumente seus PF em 1 permanentemente.
- ☐ Receba +1 em duas Experiências  
permanentemente.
- ☐ Escolha uma nova carta de domínio de um  
domínio ao qual você tem acesso e de um  
nível igual ou menor que o seu (nível máx.:4).
- ☐ Aumente sua Evasão em +1 permanentemente.

Atualize seu nível e ajuste seus limiars de dano  
de acordo. Escolha uma nova carta de domínio de  
nível igual ou inferior ao seu e que pertença a um  
domínio ao qual você tem acesso.

## 3º PATAMAR: NÍVEIS 5 A 7

No nível 5, crie uma nova Experiência  
com +2 e remova todas as marcações  
nos atributos. Então, aumente sua  
Proficiência em +1.

Escolha duas opções da lista abaixo, ou qualquer opção  
do patamar anterior, e marque-as.

- ☐ ☐ ☐ Escolha dois atributos desmarcados,  
marque-os e receba um bônus de +1 em cada.
- ☐ ☐ Aumente seus PV em 1 permanentemente.
- ☐ ☐ Aumente seus PF em 1 permanentemente.
- ☐ Receba +1 em duas Experiências  
permanentemente.
- ☐ Escolha uma nova carta de domínio de um  
domínio ao qual você tem acesso e de um  
nível igual ou menor que o seu (nível máx.:7).
- ☐ Aumente sua Evasão em +1 permanentemente.
- ☐ Pegue uma carta de subclasse aprimorada.  
Então, corte a opção de multiclasse deste patamar.

- ☒ ☒ Aumente sua Proficiência em +1.
- ☒ ☒ Multiclasse: escolha uma classe adicional  
para o seu personagem. Em seguida, corte  
"Pegue uma carta de subclasse aprimorada"  
e a outra opção de multiclasse nesta ficha.

Atualize seu nível e ajuste seus limiars de dano  
de acordo. Escolha uma nova carta de domínio de  
nível igual ou inferior ao seu e que pertença a um  
domínio ao qual você tem acesso.

## 4º PATAMAR: NÍVEIS 8 A 10

No nível 8, crie uma nova Experiência  
com +2 e remova todas as marcações  
nos atributos. Então, aumente sua  
Proficiência em +1.

Escolha duas opções da lista abaixo, ou qualquer opção  
do patamar anterior, e marque-as.

- ☐ ☐ ☐ Escolha dois atributos desmarcados,  
marque-os e receba um bônus de +1 em cada.
- ☐ ☐ Aumente seus PV em 1 permanentemente.
- ☐ ☐ Aumente seus PF em 1 permanentemente.
- ☐ Receba +1 em duas Experiências  
permanentemente.
- ☐ Escolha uma nova carta de domínio de um  
domínio ao qual você tem acesso e de um  
nível igual ou menor que o seu (nível máx.:7).
- ☐ Aumente sua Evasão em +1 permanentemente.
- ☐ Pegue uma carta de subclasse aprimorada.  
Então, corte a opção de multiclasse deste patamar.

- ☒ ☒ Aumente sua Proficiência em +1.
- ☒ ☒ Multiclasse: escolha uma classe adicional  
para o seu personagem. Em seguida, corte  
"Pegue uma carta de subclasse aprimorada"  
e a outra opção de multiclasse nesta ficha.

Atualize seu nível e ajuste seus limiars de dano  
de acordo. Escolha uma nova carta de domínio de  
nível igual ou inferior ao seu e que pertença a um  
domínio ao qual você tem acesso.

