

IDENTIDADE

quem você é entre mortais e deuses

NOME / IDENTIDADE

JOGADOR

NÍVEL

XP / PRÓXIMO

HERANÇA / DEUS PATRONO

CONCEITO / ARQUÉTIPO

OCUPAÇÃO / VIDA ATUAL

PRONTIDÃO

valores de consulta rápida

CA

10 + mod. DES

INICIATIVA

1d20 + mod. DES

MOVIMENTO

base 9 m

PV ATUAL / MÁX.

11 + mod. CON

PM ATUAL / MÁX.

10 + 2 x mod. SAB

ATRIBUTOS

valor de 1 a 5

	VALOR	MOD.
FORÇA		
DESTREZA		
CONSTITUIÇÃO		
INTELIGÊNCIA		
SABEDORIA		
CARISMA		

MODIFICADOR = ATRIBUTO - 2

ATAQUES & MANOBRAS

inclua armas, poderes ofensivos e ações frequentes

NOME	BÔNUS	DANO	ALCANCE / NOTAS

CONDIÇÕES

marque apenas enquanto estiverem ativas

- | | | |
|--------------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------------|
| ☐ Amedrontado | ☐ Encantado | ☐ Abalado |
| ☐ Exposto | ☐ Ferido grave | ☐ Lentificado |
| ☐ Contido | ☐ Paralisado | ☐ Desarmado |

PROTEÇÃO & EQUIPAMENTO

o que você leva para o confronto

ARMADURA / PROTEÇÃO

CA CONCEDIDA / LIMITE DE DES

REDUÇÕES, RESISTÊNCIAS E IMUNIDADES

EQUIPAMENTO, RECURSOS E DINHEIRO

ARTEFATOS, RELÍQUIAS E ITENS IMPORTANTES

SEU TURNO

uma leitura rápida para manter o jogo fluindo

MOVIMENTO + AÇÃO + AÇÃO BÔNUS (SE HOUVER) + 1 REAÇÃO POR RODADA

Ataque: 1d20 + modificador relevante contra a CA do alvo. Corrida: 18 m, mas consome sua Ação.

RECURSOS DA JORNADA

mantenha os marcadores separados

HARMONIA

Inicia em 5. Máximo 10.
Pode cair abaixo de 0.

DISSONÂNCIA

Recurso independente.
Não substitui Harmonia.

HUMANIDADE

Inicia em 10. Máximo 10.
Em 0, começa a transcendência.

TENTAÇÃO

Inicia a sessão em 0.
Máximo 5; zera ao final.

HABILIDADES DIVINAS

três poderes fixos da Herança; evoluem nos níveis 4 e 8

HABILIDADE 1

NÍVEL

ATIVAÇÃO

CUSTO PM

FREQUÊNCIA / USOS

HABILIDADE 2

NÍVEL

ATIVAÇÃO

CUSTO PM

FREQUÊNCIA / USOS

HABILIDADE 3

NÍVEL

ATIVAÇÃO

CUSTO PM

FREQUÊNCIA / USOS

ASPECTOS

escolha no início; novos Aspectos nos níveis 5 e 9

ASPECTO 1

NÍVEL

ATIVAÇÃO / CUSTO

EFEITO / NOTAS

ASPECTO 2

NÍVEL

ATIVAÇÃO / CUSTO

EFEITO / NOTAS

ASPECTO 3

NÍVEL

ATIVAÇÃO / CUSTO

EFEITO / NOTAS

VIDA ENTRE DOIS MUNDOS

o que move o personagem quando os dados param

VALORES E EXPECTATIVAS DA HERANÇA

ÂNCORA MORTAL, VÍNCULOS E ALIADOS

OBJETIVOS, CONFLITOS, MARCOS E NOTAS