JOGADOR:
PERSONAGEM: Pedro Manin
AVENTURA:

ATRIBUTOS	ORIG.	MOD.	DANO	ATUAL
FISICO	6	/2		
DESTREZA	7			
INTELIGÊNCIA	5			
VONTADE	6			
MENTE	8			
MAGIA	0			
PERCEPÇÃO	7			
SORTE	0			

CUSTO	CARACTERÍSTICAS
3	Ambidestria
0	Atividade Noturna
4	Cauda Fina
2	Contorcionismo
8	Olfato Discriminativo
5	Reflexos Rápidos
	[Esquiva e Iniciativa +1] (10
3	Super Pulo [1,5 m de altura
	e 5 m de distância] (½)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
-3	Sentido Reduzido
	[visão, na presença do Sol] (3)
-12	Tamanho Reduzido (2) [Esquiva +1,
	Físico Reduzido (2), 10km/h]
5	Visão Microscópica (1)
3	Visão Noturna
6	Aptidão com [línguas]
7	Conexão [lêmures+2] (1)
-2	Cleptomania (leve)
-2	Credulidade (leve)
-2	Curiosidade (leve)
-2	Distração (leve)
3	Empatia com Animais
-2	Fobia [felinos grandes] (leve)

CUSTO	CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

HISTÓRICO/RETRATO

HABILIDADES	TESTE/CST
Acrobacia (2+0)	9/3
Escalar (2+0)	9/3
Furtar (1+0)	8/1
Furtividade (2+0)	9/3
	/
Avaliar [artefatos] (1)	7/1
Arqueologia (2)	7/3
Barganha (3)	8/6
Contrabando [ruínas/artefatos] (1)	6/1
Herbalismo (1)	6/1
Lábia (2)	7/3
Línguas [elfos] (1)	7/1
Rastreamento (1)	6/1
Sobrevivência (1)	6/1
Armas [contato médias] (1)	7/1
Briga [+2 / +2 / +2 > D2-1] (1)	9/3
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/

EQUIPAMENTOS

INICIATIVA	+7	ESQUIVA	+10
AÇÕES FÍSICAS	2	AÇÕES MENTAIS	2

COMBATE CORPO-A-CORPO

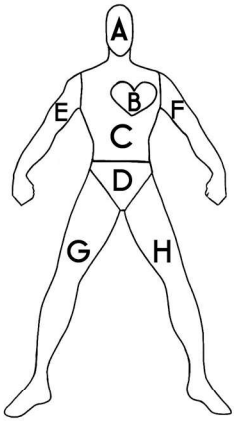
ARMA/NÍVEL	GOLPE	APARO	DANO
Briga	+8	+8	0
Adaga	+9	+9	D2-1

COMBATE À DISTÂNCIA

ARMA/NÍVEL	TR	TM	DANO	CAD.	CAR.

	PROTEÇÃO	ABSORÇÃO	PENAL.
A			
B			
C			
D			
E			
F			
G			
H			
		PENAL. TOTAL	

A: 11, 12
B: 2
C: 6,7,8
D: 3
E: 4
F: 10
G: 5
H: 9



PONTOS DE CRIAÇÃO: EXPERIÊNCIA	31 (racial) + 30 PC