

JOGADOR: _____
 PERSONAGEM: Tir Agos _____
 AVENTURA: _____



ATRIBUTOS	ORIG.	MOD.	DANO	ATUAL
FISICO	9			
DESTREZA	7			
INTELIGÊNCIA	8			
VONTADE	8			
MENTE	8			
MAGIA	18			
PERCEÇÃO	6			
SORTE	7			

CUSTO	CARACTERÍSTICAS
3	Ambidestria
2	Aptidão Mágica (1)
5	Reflexos Rápidos (1)
4	Resistência (2)
3	Bom Senso
12	Inventividade (1)
2	Meticuloso (1)
-2	Orgulho [anões do Topo Ígneo] (leve)
3	Reputação Boa [mestre artesão] (3)
12	Vontade Forte (2)

CUSTO	CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS



HABILIDADES	TESTE/CST
Arremessar/Interceptar (1)	8/1
Correr (1)	10/1
Escalar (1)	8/1
Levantamento de Peso (2)	9/3
	/
Armeiro [armas contato] (4)	11/10
Combate a Incêndios (2)	9/3
Cozinhar (1)	8/1
Diplomacia (1)	8/1
Encantar [objetos] (3)	10/6
Improvisar Objetos (2)	9/3
Metalurgia (4)	11/10
Ocultismo (3)	10/6
Produzir Fogo (3)	10/6
	/
Armas [contato leves] (3)	10/6
Armas [contato médias] (3)	10/6
Briga (3)	10/6
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/

EQUIPAMENTOS

Elmo parcial de aço - A, 3/2 (o)
Malha e Ombreiras de aço - B/C, 3/2 (-1)
Malha e Placas de aço - D/E/F/G/H, 3/1 (o)
Martelo de Guerra [+3 / +2 > D2+1]

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

COMBATE CORPO-A-CORPO

ARMA/NÍVEL	GOLPE	APARO	DANO
Briga	+9	+9	2
Martelo de Guerra	+12	+12	D3+1
Machado de Guerra	+12	+12	D4+1

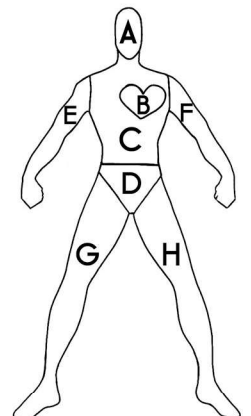
COMBATE À DISTÂNCIA

ARMA/NÍVEL	TR	TM	DANO	CAD.	CAR.

PROTEÇÃO

	ABSORÇÃO	PENAL.
A	Elmo Parcial de aço	3/2 o
B	Malha e Omb. de aço	3/2 o
C	Malha e Omb. de aço	3/2 o
D	Malha e Placas de aço	3/1 o
E	Malha e Placas de aço	3/1 o
F	Malha e Placas de aço	3/1 o
G	Malha e Placas de aço	3/1 o
H	Malha e Placas de aço	3/1 o
PENAL. TOTAL		-1

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



PONTOS DE CRIAÇÃO: EXPERIÊNCIA	141 PC
-----------------------------------	--------