JOGADOR:

PERSONAGEM: Arma Sagrada Yami no Micho

AVENTURA:

OPERA

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

CUSTO	CARACTERÍSTICAS
2	Contorcionismo (1)
5	Reflexos Rápidos (5)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
3	Visão Noturna
-2	Anseio de Justiça (leve)
6	Cargo [herói tirês] (3)
-4	Devoção [Templo Sagrado] (grave)
-4	Honestidade (grave)
-4	Honra [código dos Armas Sagradas] (grave)
-2	Orgulho (leve)
3	Recursos (4)
5	Reputação Boa [herói tirês] (1)
-2	Xenofobia (leve)

CUSTO	CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS
8	Voltar a Arma para a Mão (1)

HISTÓRICO/RETRATO

HABILIDADES	TESTE/CST
Acrobacia (2+1)	10/6
Arremessar/Interceptar (2)	9/3
Correr (1+1)	8/1
	/
Armeiro [metal] (2)	9/3
Estratégias [militares] (1)	8/1
Geografia [Cidade de Águas] (1)	8/1
Liderança (1)	8/1
Lutar Cegamente (2)	9/3
Metalurgia (1)	8/1
Pontos de Pressão (1)	8/1
Armas [contato leves] (1)	8/1
Armas [contato longas] (3)	10/6
Armas [contato médias] (2)	9/3
Armas [correntes] (1)	8/1
Desarme com Corrente (1)	8/1
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/

EQUIPAMENTOS

Chapéu de palha trançada para chuva
Lâmina [+3 / +3 > D4]
Manto em tecido grosso
Terço do Tempo Sagrado
Vara [+3 / +3 > D2]

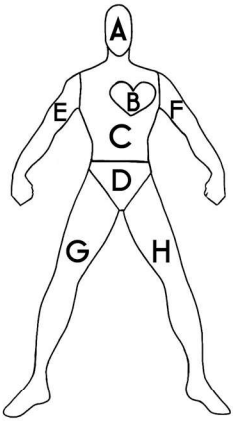
INICIATIVA	+7	ESQUIVA	+9
AÇÕES FÍSICAS	2	AÇÕES MENTAIS	2

COMBATE CORPO-A-CORPO			
ARMA/NÍVEL	GOLPE	APARO	DANO
Lâmina	+13	+13	D4
Vara	+13	+13	D2
Naginata	+13	+13	D4

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	15 (racial) + 49 PC