JOGADOR: _____

PERSONAGEM: Kak

AVENTURA: _____

OPERA

ATRIBUTOS	ORIG.	MOD.	DANO	ATUAL
FISICO	6	x2		
DESTREZA	5			
INTELIGÊNCIA	7			
VONTADE	5			
MENTE	8			
MAGIA	14			
PERCEPÇÃO	5			
SORTE	0			

CUSTO	CARACTERÍSTICAS
3	Aptidão Mágica (1)
3	Carapaça [couro escamado: 1/0]
-3	Daltonismo [total]
4	Imunidade [venenos] (1)
2	Mandíbula [pequena: +0 / +0 > 1]
3	Recuperação Rápida [24 horas]
-8	Sentidos Reduzidos [todos] (1)
8	Surto de Adrenalina [Físico x2]
4	Instinto
-2	Cobiça (leve)
-4	Curiosidade (grave)
-4	Devoção [Natureza] (grave)
-4	Dislexia
-2	Fanatismo [tribo] (leve)
-2	Fobia [elementos desconhecidos] (leve)
-2	Fúria (leve)
-2	Gula (leve)
-2	Sanguinolência (leve)
-6	Sem Iniciativa
-6	Vontade Fraca (1)

CUSTO	CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

HISTÓRICO/RETRATO

HABILIDADES	TESTE/CST
Correr (2)	7/3
Escalar (2)	7/3
Furtividade (2)	7/3
Levantamento de Peso (1+0)	7/1
Natação (2)	7/3
	/
Cozinhar (2)	8/3
Geografia [florestas] (3)	9/6
Herbalismo (2)	8/3
Misticismo (2)	8/3
Passatempo [contar histórias] (4)	10/10
Produzir Fogo (2)	8/3
Rastreamento (2)	8/3
Sobrevivência (3)	9/6
	/
Armas [contato leves] (2)	8/3
Armas [contato longas] (3)	9/6
Armas [contato pesadas] (2)	8/3
Briga [+2 / +2 / +2 > 1] (1+2)	8/3
Mandíbula (2)	7/3
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/

EQUIPAMENTOS

Vara [+2, +2 > D3]

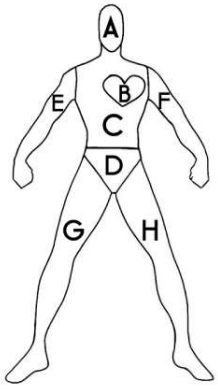
INICIATIVA	+5	ESQUIVA	+7
AÇÕES FÍSICAS	2	AÇÕES MENTAIS	2

COMBATE CORPO-A-CORPO			
ARMA/NÍVEL	GOLPE	APARO	DANO
Briga	+7	+7	1(+1)
Mandíbula	+7	+7	1(+1)
Vara	+11	+11	D2(+1)

COMBATE À DISTÂNCIA					
ARMA/NÍVEL	TR	TM	DANO	CAD.	CAR.

	PROTEÇÃO	ABSORÇÃO	PENAL.
A	Couro escamado	1/0	0
B	Couro escamado	1/0	0
C	Couro escamado	1/0	
D	Couro escamado	1/0	0
E	Couro escamado	1/0	0
F	Couro escamado	1/0	
G	Couro escamado	1/0	0
H	Couro escamado	1/0	
		PENAL. TOTAL	0

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



PONTOS DE CRIAÇÃO: EXPERIÊNCIA	6 (racial) + 67 PC