JOGADOR: _____

PERSONAGEM: Narjara

AVENTURA: _____

ATRIBUTOS	ORIG.	MOD.	DANO	ATUAL
FISICO	6			
DESTREZA	6	x2		
INTELIGÊNCIA	7			
VONTADE	6			
MENTE	8			
MAGIA	0			
PERCEPÇÃO	6			
SORTE	3			

HISTÓRICO/RETRATO

INICIATIVA	+5	ESQUIVA	+8
AÇÕES FÍSICAS	3	AÇÕES MENTAIS	2

COMBATE CORPO-A-CORPO

ARMA/NÍVEL	GOLPE	APARO	DANO
Briga	+8	+8	D2-1
Tentáculos	+11	+10	D2-1

COMBATE À DISTÂNCIA

ARMA/NÍVEL	TR	TM	DANO	CAD.	CAR.

CUSTO	CARACTERÍSTICAS
4	Cauda de Serpente (1)
4	Guelras
4	Imunidade a Doenças (2)
6	Liberdade Aquática (2)
8	Não Envelhecer
4	Resistência [frio] (2)
10	Tentáculos [médios: +2 / +1 > D2,
	Ampliação de Destreza (2),
	ação física extra] (2)
-4	Devoção [Dagon e Hidra] (grave)
-4	Estigma Social [serva] (grave)
-4	Voto [Dagon e Hidra] (grave)
-4	Voto [vingança contra
	seus mestres] (grave)

HABILIDADES	TESTE/CST
Furtividade (2)	8/3
Natação (4)	10/0
	/
Alfabetização (1)	7/1
Caça [terrestre] (3)	9/6
Estratégias [afogamento] (3)	9/6
Geografia [áreas inóspitas	9/6
terrestres] (3)	
Língua [R'Lyeh] (1)	7/1
Misticismo (1)	7/1
Rastreamento (3)	9/6
Sobrevivência (2)	7/1
	/
Briga [+2 / +2 / +2 > D2] (3)	9/6
Tentáculos (3)	9/6

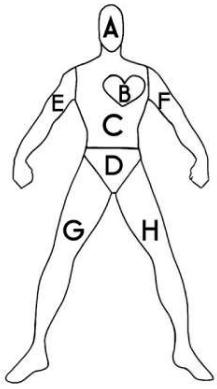
PROTEÇÃO

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

CUSTO	CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

EQUIPAMENTOS

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



PONTOS DE CRIAÇÃO: EXPERIÊNCIA	57