**JOGADOR:** _____

**PERSONAGEM:** Richard Matheson

**AVENTURA:** _____

OPERA

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

| CUSTO | CARACTERÍSTICAS |
|---|---|
| -4 | Doença Crônica [pulmões |
| | deficitários: causa -1 em todos |
| | os testes, na ausência da máscara] |
| 5 | Reflexos Rápidos (1) |
| 8 | Sentidos Ampliados [todos] (1) |
| | |
| 4 | Prontidão (1) |
| -6 | Responsabilidade de Líder |
| 5 | Reputação Boa [grande líder] (5) |
| 12 | Vontade Forte (2) |
| -4 | Voto [lutar contra os Elfos] (grave) |

| CUSTO | CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS |
|---|---|

HISTÓRICO/RETRATO

| HABILIDADES | TESTE/CST |
|---|---|
| Correr (1) | 8/1 |
| Escalar (1) | 8/1 |
| Furtividade (2) | 9/3 |
| Natação (1) | 7/1 |
| | / |
| Administração (1) | 9/1 |
| Armeiro [armas de fogo] (1) | 9/1 |
| Arrombamento (1) | 9/1 |
| Enigmas (2) | 10/3 |
| Estratégias [táticas] (1) | 9/1 |
| Improvisar Objetos (1) | 9/1 |
| Liderança (2) | 10/3 |
| Orientação (2) | 10/3 |
| Rastreamento (1) | 9/1 |
| Sobrevivência (2) | 10/3 |
| | / |
| Armas [conato leves] (2) | 8/1 |
| Armas [contato longas] (2) | 9/3 |
| Armas [fogo pesadas] (3) | 10/6 |

| EQUIPAMENTOS |
|---|
| Armadura de Combate [2/2 – 0, cobre todo o corpo] |
| Faca [+1, +1 > D2] |
| Máscara de Oxigênio |
| Mochila de lona reforçada, contendo ferramentas |
| Rifle Lightzer M2 [+0 / +4 > D2+3 > 2 > 20] |

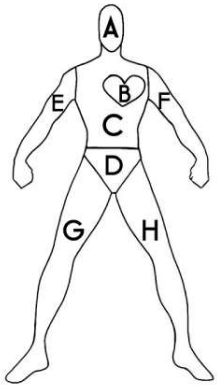
| INICIATIVA | +7 | ESQUIVA | +10 |
|---|---|---|---|
| AÇÕES FÍSICAS | 2 | AÇÕES MENTAIS | 2 |

| COMBATE CORPO-A-CORPO | | | |
|---|---|---|---|
| ARMA/NÍVEL | GOLPE | APARO | DANO |
| Briga | +10 | +10 | 1 |
| Faca | +10 | +10 | D1 |

| COMBATE À DISTÂNCIA | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ARMA/NÍVEL | TR | TM | DANO | CAD. | CAR. |
| Rifle Lightz. | +10 | +14 | D2+4 | 2/3 | 20 |

| PROTEÇÃO | | ABSORÇÃO | PENAL. |
|---|---|---|---|
| A | Armadura de Combate | 2/2 | 0 |
| B | Armadura de Combate | 2/2 | 0 |
| C | Armadura de Combate | 2/2 | |
| D | Armadura de Combate | 2/2 | 0 |
| E | Armadura de Combate | 2/2 | 0 |
| F | Armadura de Combate | 2/2 | |
| G | Armadura de Combate | 2/2 | 0 |
| H | Armadura de Combate | 2/2 | |
| | | 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 | 61 PC |
|---|---|