

JOGADOR: _____
PERSONAGEM: MarihXz _____
AVENTURA: _____



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

CUSTO	CARACTERÍSTICAS
10	Ignorar Danos (1)
7	Não Respirar
6	Aptidão com [computadores] (1)
6	Controle Emocional (2)
4	Instinto [cálculos matemáticos] (2)
12	Inventividade
8	Memória Eidética (2)
-4	Voto [respeitar a liberdade] (grave)

CUSTO	CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS
13	Corpo Metálico [ativo, aço: 4/2]
8	Imortalidade Cerebral
10	Reforço Metálico [Absorção (1)] (1)
6	Sistemas Intercambiáveis
9	Voo



HABILIDADES	TESTE/CST
Condução [navio extradimensional] (2)	8/1
Correr (2)	9/3
Voo (2)	9/3
Cartografia (2)	10/6
Criptografia (2)	9/3
Eletrônica (3)	8/1
Enigmas (1)	8/1
Improvisar Objetos (1)	9/3
Investigação (1)	9/3
Mecânica (2)	9/3
Operação [computadores] (2)	9/3
Orientação (2)	9/3
Programação [computadores] (2)	/
	/
Armas [contato leves] (2)	10/3
Armas [laser médias] (2)	10/3
Armas [laser pesadas] (2)	10/3
Briga [+2 / +2 / +2 > 1] (3)	10/3

EQUIPAMENTOS
Rifle Laser [+0 / +4 > D2+2 > 3 > 30]

INICIATIVA	+8	ESQUIVA	+9
AÇÕES FÍSICAS	2	AÇÕES MENTAIS	2

COMBATE CORPO-A-CORPO			
ARMA/NÍVEL	GOLPE	APARO	DANO
Briga	+9	+9	D2

COMBATE À DISTÂNCIA					
ARMA/NÍVEL	TR	TM	DANO	CAD.	CAR.
Rifle Laser	+14	+18	D2+2	2	30

PROTEÇÃO		ABSORÇÃO	PENAL.
A	Corpo metálico reforçado	5/3	0
B	Corpo metálico reforçado	5/3	0
C	Corpo metálico reforçado	5/3	0
D	Corpo metálico reforçado	5/3	0
E	Corpo metálico reforçado	5/3	0
F	Corpo metálico reforçado	5/3	0
G	Corpo metálico reforçado	5/3	0
H	Corpo metálico reforçado	5/3	0
PENAL. TOTAL			0

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

