

NOME: Guarda do Arkham



Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	6			
Destreza	7			
Inteligência	6			
Percepção	7			
Vontade	6			
Mente	8			
Sorte	3			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
5	Reflexos Rápidos (1)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
4	Prontidão (1)
10	Recursos (6)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Correr (2)	8/3
Escalar (1)	8/1
Escape (3)	10/6
Furtividade (2)	9/3
Levantamento de Peso (1)	8/1
Natação (1)	7/1
Veiculos [terrestres] (2)	9/3
	/
Armeiro [armas de fogo] (1)	7/1
Arrombamento (1)	7/1
Detectar Objetos Escondidos (2)	9/3
Escolaridade [inglês americano] (2)	8/3
Geografia [Gotham City] (3)	8/3
Investigação (1)	7/1
Interrogatório (2)	8/3
Intimidação (2)	8/3
Lábia (1)	7/1
Manha (1)	7/1
Operação [computadores] (2)	8/3
Pesquisa (1)	7/1
Procedimentos Policiais (2)	8/3
Profissão [guarda] (3)	9/6
Rastreamento (1)	7/1
Sistemas de Segurança (2)	8/3
	/
Armas [brancas contato] (3)	10/6
Armas [de fogo] (3)	10/6
Artes Marciais [+2 / +2/ +2 > D2-1] (2)	9/3
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/

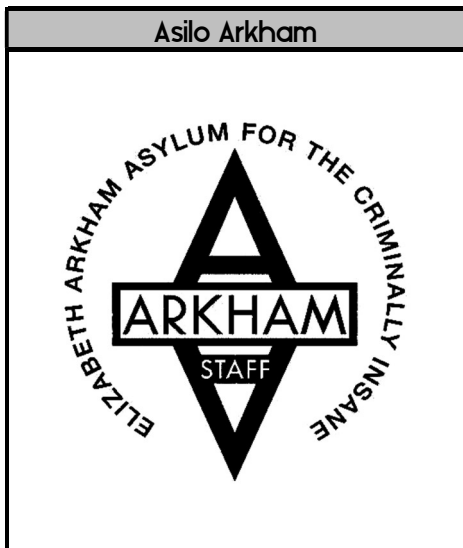
Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fis.	Men.
+8	+10	2	2

Combate Corpo-a-Corpo			
Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Arma de Choque	+11	-	esp.
Artes Marciais	+9	+9	D2-1
Cassetete	+11	+11	D2

Combate à Distância					
Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Pistola com dardos	+12	+13	esp.	2	8

Proteção	Absorção	Penal.
Traje de Guarda	2	0

Equipamento
1 Cassetete [+1 / +1 > D2]
1 Máquina de choque [+1 / +0 > especial – pode ser regulada – min: 1 – max: D3]
1 Pistola Semi-Automática com dardos tranquilizantes [+2 / +3 > especial – teste de Físico -3; na falha alvo humano desmaia]
1 Traje de Guarda (Absorção: 2)



Poderes	Custo

Pontos de Criação:	19PA+97PC
Experiência:	