

HABILIDADES E PODERES



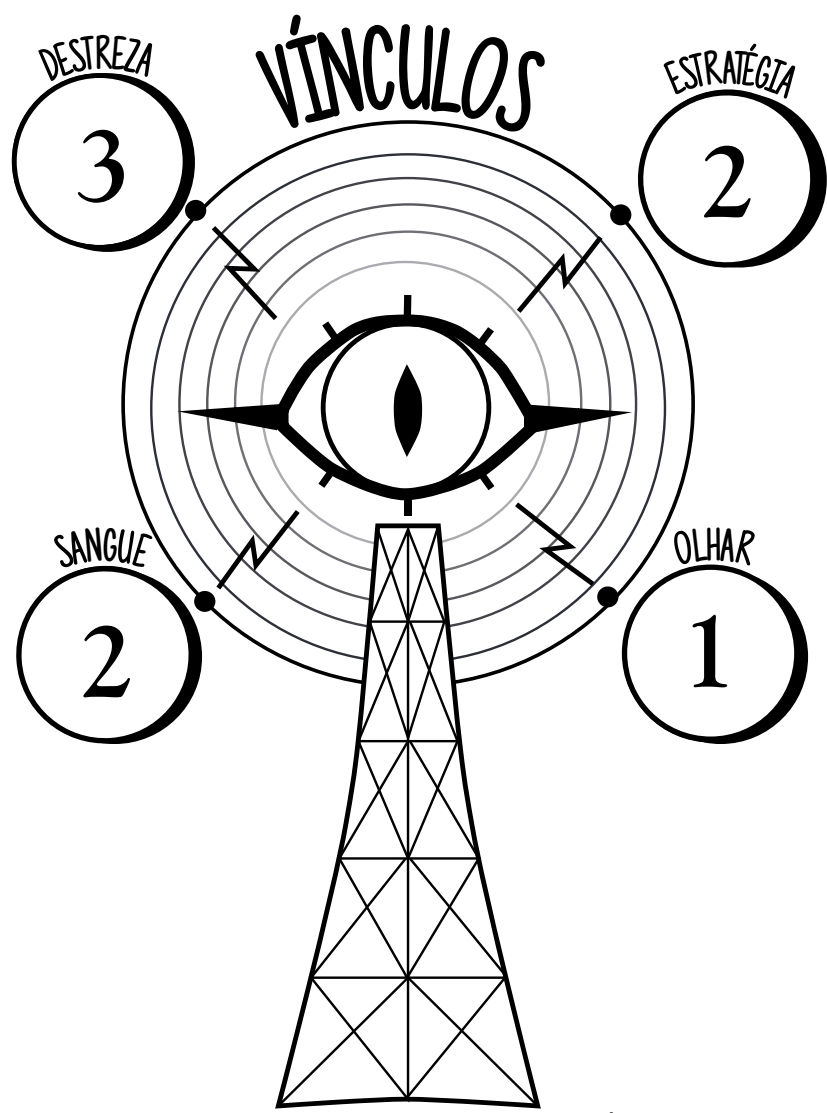
CUSTO

Pensa Rápido!: Realiza um drible no oponente e o deixa desamparado.	1D
Golpe Especial: A cada novo nível ímpar, terá um acrescimo de 1d4 +	2D
Sangue no dano.	
Caminho: Velocista, ganha +1 ação bônus.	
Pronto pra Ação: Pegar ou guardar uma arma se transforma em ação	
bônus.	

INVENTÁRIO 10 | MOCHILA

ITENS	CAMADA	ESPAÇO
Lança - 2d10 (Crit. sangrando)	2	2
Arco Maior - 2d10 + Estratégia (Crit. 3d10)	1	1
Soco Inglês - +2 ataque	0	1
Lanterna	0	1
Flechas	0	1
Lanche Completo - +5 PV e +5 Resistir	1	2
Item Sentimental - +1d6 Normalidade	1	1

NOME: Carlos Almeida JOGADOR: _____
VIDA 39 | _____ DET. 17 | _____ CLASSE: Ameaça
NOR. 21 | _____ RAIZ: Esportista



PERÍCIAS

ARTES (OLH)	_____	FÉ (OLH)	_____	PERSUADIR (OLH)	_____
ATTITUDE (SAN)	+5	FURTIVIDADE (DES)	_____	PILOTAGEM (DES)	_____
ATLETISMO (DES)	+5	INTIMIDAR (OLH)	_____	PLANEJAR (EST)	_____
BRIGAR (SAN)	+5	INVESTIGAR (EST)	+5	REFLEXOS (DES)	+5
CARREGAR (SAN)	_____	MEDICINA (EST)	_____	RESISTIR (SAN)	_____
CIÊNCIAS (EST)	_____	MIRA (DES)	+5	SOBREVIVER (SAN)	+5
CRIME (DES)	_____	PERCEBER (OLH)	_____	TECNOLOGIA (EST)	_____
ENCANTAR (OLH)	_____				

MOV. 12
ARMA. 13
NÍVEL 3