OPERA RPG

jogador

personagem

campanha

Físico		
Original	+/-	Dano Sofrido
Relativo	Dano	

Destreza	
Original	+/-
Penalidade	

Inteligência	
Original	+/-
Penalidade	

Percepção	
Original	+/-
Penalidade	

Vontade
Original
Desgaste

Magia
Original
Desgaste

Mente
Original
Desgaste

Sorte
Original
Desgaste

Habilidades Bélicas de Combate Corpo-a-Corpo

Arma	*Nível*	*Golpe*	*Aparo*	*Dano*

Inicativa

Esquiva

Ações

Físicas	Mentais
Deslocamento	

Proteções

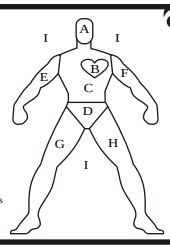
		Absorção	*Penalidade*
A			
B			
C			
D			
E			
F			
G			
H			
I			

Habilidades Bélicas de Combate à Distância

Arma	*Nível*	*TR*	*TM*	*Dano*	*Cad*	*Car*	*Munição*

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

Área "I" representa partes não convencionais do corpo, como asas, caudas, etc... Quando não houver tais partes, desconsiderar e usar como se fosse o tronco.



Habilidades

	Nível	Teste

Custo	Características Físicas

Custo	Poderes & Mutações

Equipamento

Anotações

Experiência