

# GURPS®

## Planilha de Personagem

Nome CORWIN BEARCLAW Jogador \_\_\_\_\_  
 Aparência 1,83 m; 90 kg; BRONZEADO, CABELOS CAST.-CLAROS  
 História do personagem MERCENÁRIO A SERVIÇO DE UMA UNIDADE DE BATEDORES CUTO DANO FALIU, CORWIN FALIU JUNTO E LONGE DE CASA.

Data de Criação	Sequência
Pontos p/ Gastar	Total de Pts
	100

Custo Pts	ST 12	FADIGA
20		
	DX 12	DANO BÁSICO
20		GDP: 1D-1
	IQ 11	Bal: 1D+8
10		
	HT 12	PTOS. VIDA
20		

Mvmt	Velocidade Básica	Deslocamento
	6	4
	(HT + DX)/4	(V. Base - Carga)

CARGA		DEFESA PASSIVA
Portadora (Dx ST)	12	Armadura 3/1
Leve (1) - 1x ST	24	Estado
Méd (2) - 1x ST	36	3
Pes (3) - 1x ST	72	6
M. pes (4) - 10x ST	120	

DEFESAS ATIVAS		
ESQUIVA	APARAR	BLOQUEIO
4	7	6
Destoc	Arma/2	Barreira

RESISTÊNCIA A DANO	T 6
Armadura COTA	4/2
RIGIDEZ	2
	2 vs. L PERF

Custo Pts	VANTAGENS, DESVANTAGENS, PECULIARIDADES
15	PRONTIDÃO +3
25	RIGIDEZ +2
-10	IMPULSIVO
-20	FOBIA: répteis (grave!)
-10	HONESTO
0	ANALFABETO
-1	CONSIDERA O VERDE SUA "CÔR DA SORTE"
-1	GOSTA DE JOGAR (valor pré-definido é 6...)
-1	GOSTA DE IMITAR AS PESSOAS
-1	DORMINHOCO
-1	SENSÍVEL COM MENDIGOS, CRIANÇAS Etc.



REAÇÃO +/-

### ARMAS E OBJETOS PESSOAIS

Item	Dano	NH	\$	Peso
	Tipo	Qtd.		
ESPADE CURTA (BARATA)	cut 1D+2	14	160	1kg
	perf. 1D-1			
FACÃO	cut 1D	12	40	500g
	perf. 1D-1			
ESCUDO cont. MEDIO	cont. 1D+1	12	60	75kg
COTA DE MALHA			550	225kg
PEQ. MOCHILA COM		60	1,5kg	
ESTOJO FRIM. SOCORROS		30	1kg	
COBERTOR		20	25kg	
EQUIP. PESSOAL BAS. ACAMP.		5	-	
MOEDAS DE OURO E DE PRATA			75	
TOTAIS:	\$ 1000	kg: 36,500		

### ALCANCE DAS ARMAS

Arma	TR	Prec	VD	Mdx

PERÍCIAS	Custo	Pts.	NH
ESPADAS CURTAS		8	14
SACAR RÁPIDO (ESPADE)		1	12
FACA		1	12
ESCUDO		1	12
ESPADAS LAM. LARGA (pré-def. Esp. Curtas)		0	12
BESTA		2	13

NATURALISTA	14	16
SOBREVIVÊNCIA (qualquer de naturalista)	0	13
FURTIVIDADE	4	13
RASTREAMENTO (pré def)	0	11
ARMADILHAS/NT 3	2	11

LÍNGUAS (qualquer língua "média" que você escolher)	1	10
---	---	----

PRIMEIROS SOCORROS COM ESTOJO	1	11
		12

### OBS:

(1) SE CORWIN LARGAR SEU ESCUDO, DESLOC. E ESQUIVA SOBEM PARA 5

(2) A MOCHILA NORMALMENTE NÃO SERÁ USADA DURANTE UM COMBATE!

### RESUMO

	Total de Pontos
Atributos	70
Vantagens	40
Desvantagens	-40
Peculiaridades	-5
Perícias	35
TOTAL	100