

| PLANILHA DE PERSONAGEM | | | | ATUAL | |
|------------------------|--|-------|-------------|-------|-------|
| ST | | [] | PV | | [] |
| DX | | [] | Vont | | [] |
| IQ | | [] | Per | | [] |
| HT | | [] | PF | | [] |

| Línguas | Falada | Escrita |
|---------|--------|---------|
| | | [] |
| | | [] |
| | | [] |
| | | [] |
| | | [] |

| | |
|-----------|---------------------------------|
| RD | NT: _____ [] |
| | Familiaridades Culturais |
| | _____ [] |
| | _____ [] |

BASE DE CARGA (ST X ST)/10 _____ **DANO GdP** _____ **GeB** _____
VEL. BÁSICA [] **DESL. BÁSICO** []

| BASE DE CARGA | DESLOCAMENTO | ESQUIVA |
|------------------------|--------------|------------|
| Nenhuma (0) = BC | DB x 1 | Esquiva |
| Leve (1) = 2xBC | DB x 0,8 | Esquiva -1 |
| Média (2) = 3xBC | DB x 0,6 | Esquiva -2 |
| Pesada (3) = 6xBC | DB x 0,4 | Esquiva -3 |
| Mto Pesada (4) = 10xBC | DB x 0,2 | Esquiva -4 |

| | | |
|----------|-------------------------|-------|
| APARAR | Modificadores de Reação | |
| | Aparência | _____ |
| | Status | _____ |
| | Reputação | _____ |
| BLOQUEIO | _____ | |
| | _____ | |
| | _____ | |
| | _____ | |

[illegible][illegible]



PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome _____

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

| Arma | Dano | Alcance | Aparar | Notas |
|------|------|---------|--------|-------|
|------|------|---------|--------|-------|

| Custo |
|-------|
|-------|

| Peso |
|------|
|------|

ARMAS DE COMBATE À DISTÂNCIA

| Arma | Dano | Prec | Distância | CdT | Tiros | ST | Magnitude | RCO | CL | Notas |
|------|------|------|-----------|-----|-------|----|-----------|-----|----|-------|
|------|------|------|-----------|-----|-------|----|-----------|-----|----|-------|

| Custo |
|-------|
|-------|

| Peso |
|------|
|------|

TABELA DE VELOCIDADE/ ALCANCE

Tabela completa na pág. 550.

| Modificador | Medida Linear |
|-------------|---------------|
|-------------|---------------|

| Velocidade/ Alcance | (alcance/ velocidade) |
|------------------------|--------------------------|
|------------------------|--------------------------|

| | |
|-----|--------------|
| 0 | 2 m ou menos |
| -1 | 3 m |
| -2 | 5 m |
| -3 | 7 m |
| -4 | 10 m |
| -5 | 15 m |
| -6 | 20 m |
| -7 | 30 m |
| -8 | 50 m |
| -9 | 70 m |
| -10 | 100 m |
| -11 | 150 m |
| -12 | 200 m |
| -13 | 300 m |
| -14 | 500 m |
| -15 | 700 m |

LOCAL DE ACERTO

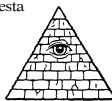
| Modificador | Local |
|-------------|-------------|
| 0 | Torso |
| -2 | Braço/Perna |
| -3 | Virilha |
| -4 | Mão |
| -5 | Rosto |
| -7 | Crânio |

Ataques de *Per* e *Pa* podem visar pontos vitais por -3 ou olhos por -9

Você pode copiar esta planilha para uso pessoal apenas.

Esta e outras planilhas de **GURPS** podem ser baixados no site

www.devir.com.br/gurps



Copyright © 2004
Steve Jackson Games Incorporated
Todos os direitos reservados

ARMADURA & POSSES

| Item |
|------|
|------|

| Posição |
|---------|
|---------|

| Custo |
|-------|
|-------|

| Peso |
|------|
|------|

ANOTAÇÕES DO PERSONAGEM

RESUMO DOS PONTOS

Atributos/Características Secundárias []

Vantagens/Qualidades/NT/Idiomas

Familiaridade Cultural []

Desvantagens/Peculiaridades []

Perícias/Técnicas []

Outros []

Totais:

\$

/

Kgs.