

GURPS

Nome: Daniel Rocha

Jogador: _____

Data Criação

Seqüência

Aparência: Mediano, porte atletico com barriga de cerveja

04/10/1984

História do Personagem: _____

Pontos p/ gastar

Pontos

114,5

Planilha do Personagem.

Cst Ptos

30

ST 13

FADIGA

13

0

DX 10

DANO BÁSICO

GDP: 1D

20

IQ 12

Bal: 2D-1

30

HT 13

Ptos de Vida

13

Mvmt

Velocidade Básica

5,75

Deslocamento

5

CARGA

Nenhuma(0)= 13
 Leve(1)= 26
 Med.(2) = 39
 Pes.(3)= 78
 M. Pes (4) = 130

DEFESA PASSIVA

Armd.:
 Escd:
 T O T A L 0

DEFESAS ATIVAS

ESQUIVA	APARAR	BLOQUEAR

RESISTÊNCIA A DANO

Armadura: _____

Cst Ptos

15

5

-5

-5

-5

-1

-1

-1

-1

VANTAGENS, DESVANTAGENS, PECULIARIDADES

- Hierarquia Militar +3
- Prontidão +1
- Boemia Compulsiva
- Teimosia
- Timidez Suave
- Código de Honra (não bater em mulheres)
- Preguiça
- Piromania
- Impulsividade
- Sanguinolência
- Temeridade

REAÇÃO +/-

ARMAS E OBJETOS PESSOAIS

Ítem	Dano	NH	\$	Peso
Tipo	Qtd.			
Faca	Corte 2D-4	11	30	0,25 kg
	Perf 1D-1			

"Kit de Sobrevivência" (+2 teste de PS)	1	kg
Estojo de primeiros socorros (+1 teste de PS)	1	kg
Corde grossa (3/8 pol, suporta 500kg)	250m	2,5 kg
Básico pessoal	5	- kg
Kit de limpeza de armas (de fogo)	20	0,5 kg
Lanterna (usa 3 pilhas)	20	0,5 kg
Mochila (até 45kg)	100	5 kg

TOTAIS: \$ kg 10,75

ALCANCE DAS ARMAS

Arma TR Prec 1/2D Máx

PERÍCIAS

	Custo Ptos	NH
Arco	,5	7
Armadilhas	,5	10
Armas de Fogo	8	14
Armeiro	1	11
Artilharia	1	9
Bastão	1	8
Briga	4	12
Camuflagem	1	12
Escalada	2	10
Estratégia	1	10
Faca	2	11
Matemática	2	11
Operação de Aparelhos Eletrônicos	1	11
Pára-queda	2	11
Primeiros Socorros	,5	11
Programação de Computadores	8	14
Sobrevivência	2	12
Culinária	1	12
Condução	1	9

RESUMO

	Total de Pontos
Atributos	80
Vantagens	20
Desvantagens	-20
Peculiaridades	-5
Perícias	39,5
TOTAL	114,5