

Nome:
Nivel:
xp:
Classe:
PV:

Sanidade:

Deslocamento:

CA:

ATRIBUTOS:

FORÇA(FOR):
RESISTÊNCIA(RES):
CONSTITUIÇÃO(CONST):
INTELIGÊNCIA(INT):
SABEDORIA(SAB):
MORAL(MOR):

PERÍCIAS:

hacking(int):
engenharia de sistemas(int):
medicina(sab):
persuasão(mor):
investigação(sab+int):
acrobacia(des):
atletismo(des):
percepção(sab+des):
intuição(sab):
intimidação(mor):
artes(sab):
arremessar(for):
empurrar(for):
vontade(sab + const):
reflexo(des):
pilotagem(des):
desarme(for + des):
furtividade(des):

salvaguarda contra morte:

sucessos:

falhas:

Habilidades:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Defeitos:

Armas:

- 1.

Tipo:

Dano:

Alcance:

Outros efeitos:

Preço:

- 2.

Tipo:

Dano:

Alcance:

Outros efeitos:

Preço:

Equipamentos:

dinheiro: 700

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Implantes Cibernéticos:

1.

Nome:

Efeito:

Preço:

2.

Nome:

Efeito:

Preço:

História do Personagem: