

Nome:

Nível:

xp:

Classe:

PV:

Sanidade:

Deslocamento:

CA:

ATRIBUTOS:

FOR:

DES:

CONST:

INT:

SAB:

CAR:

PERÍCIAS:

hacking(int):

engenharia de sistemas(int):

medicina(sab):

persuasão(car):

investigação(sab+int):

acrobacia(des):

atletismo(des):

percepção(sab+des):

intuição(sab):

intimidação(car):

artes(sab):

arremessar(for):

empurrar(for):

vontade(sab + const):

reflexo(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: