

[Bruno Carvalho] [Mateus Luiz] PERSONAGEM Bruno Carvalho Ferreira JOGADOR Mateus Luiz		ORDEM PARANORMAL RPG	
FICHA DE AGENTE			
ORIGEM Trabalhador Rural.			
CLASSE Especialista			
NEX 15% 		DESL 	
25 PV PONTOS DE VIDA <small>Atuais</small>		15 PE PONTOS DE ESFORÇO <small>Atuais</small>	
0 DEFESA $=10 + \text{AGI} + \text{ } + \text{ }$ <small>Equip. Outros</small>		24 SAN SANIDADE <small>Atuais</small>	
PROTEÇÃO _____			
RESISTÊNCIAS _____			
ATAQUES			
TESTE DANO Critico/Alcance/Especial			
Fuzil de caça		B	1 Médio 2d8 1/19/x3
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>			

PERÍCIA	DADOS	BÔNUS	Treino	Outros
ACROBACIA+	AGI	[+ 5]		
ADESTRAMENTO*	PRE	[+ 5]		
ARTES*	PRE	[+ 0]		
ATLETISMO	FOR	[+ 0]		
ATUALIDADES	INT	[+ 0]		
CIÊNCIAS*	INT	[+ 0]		
CRIME*+	AGI	[+ 0]		
DIPLOMACIA	PRE	[+ 0]		
ENGANAÇÃO	PRE	[+ 0]		
FORTITUDUDE	VIG	[+ 0]		
FURTIVIDADE+	AGI	[+ 5]		
INICIATIVA	AGI	[+ 0]		
INTIMIDAÇÃO	PRE	[+ 0]		
INTUIÇÃO	PRE	[+ 5]		
INVESTIGAÇÃO	INT	[+ 5]		
LUTA	FOR	[+ 0]		
MEDICINA	INT	[+ 0]		
OCULTISMO*	INT	[+ 5]		
PERCEPÇÃO	PRE	[+ 5]		
PILOTAGEM*	AGI	[+ 0]		
PONTARIA	AGI	[+ 5]		
PROFISSÃO* ()	INT	[+ 0]		
REFLEXOS	AGI	[+ 5]		
RELIGIÃO*	PRE	[+ 0]		
SOBREVIVÊNCIA	INT	[+ 5]		
TÁTICA*	INT	[+ 5]		
TECNOLOGIA*	INT	[+ 0]		
VONTADE	PRE	[+ 5]		

+ Penalidade de carga. * Somente treinada.

INVENTÁRIO

NÚMERO DE ESPAÇOS (/)

LIMITE DE CATEGORIA I: __ II: __ III: __ IV: __

ITEM	DETALHES
Fuzil de caça	
Balas longas	
Proteção Leve	

ESPAÇOS
2
1
2

CATEGORIA
1
1
1

PROFIÇIAS

Armas Simples
Proteções leves
Armas de Longo Alcanço

OUTROS

HABILIDADES E PODERES

Perito (Classe) Escolha duas perícias nas quais você é treinado (exceto Luta e Pontaria). Quando faz um teste de uma dessas perícias, você pode gastar 2 PE para somar +1d6 no resultado do teste.

Eclético (Classe) Quando faz um teste de uma perícia, você pode gastar 2 PE para receber os benefícios de ser treinado nesta perícia.

Desbravador. (Origem) Quando faz um teste de Adestramento ou Sobrevivência, você pode gastar 2 PE para receber +5 nesse teste. Além disso, você não sofre penalidade em deslocamento por terreno difícil.

Balistica Avançada (Classe) Você recebe proficiência com armas táticas de fogo e +2 em rolagens de dano com essas armas.

Transcender (Classe) Escolha um poder paranormal. Você recebe o poder escolhido, mas não ganha Sanidade neste aumento de NEX

Mira de Elite (Classe) Você recebe proficiência com armas de fogo que usam balas longas e soma seu Intelecto em rolagens de dano com essas armas

Aprender Ritual Através de uma conexão com as memórias de ocultistas do passado e os segredos das entidades, você aprende e pode conjurar um ritual de 1º círculo a sua escolha