ATENÇÃO: ESSE ARQUIVO FUNCIONA APENAS COM O ABODE READER. NÃO COMPATÍVEL COM OUTROS PROGRAMAS. APAGUE ESTA MENSAGEM

GURPS

Nome Commalinus Iron Wood **Jogador** Rodrigo **Total de Pontos** 150

Altura 1,8 **Peso** 90 **Mod. de Tamanho** **Idade** 27 **Pontos p/ Gastar** 6

Aparência Homem com cabelos de fogo e descendencia duvidosa, mas metade do rosto

PLANILHA DE PERSONAGEM

				ATUAL	
ST	12 [20]	**PV**	12		[0]
DX	13 [60]	**Vont**	10		[0]
IQ	10 [0]	**Per**	10		[0]
HT	10 [0]	**PF**	10	ATUAL	[0]

BASE DE CARGA (ST x ST)/10 14 **DANO GdP** 1d-1 **GeB** 1d+2

VEL. BÁSICA 6 [ ] **DESL. BÁSICO** 6 [0]

BASE DE CARGA		DESLOCAMENTO		ESQUIVA	
Nenhuma (0) = BC	14	DB x 1	6	Esquiva	9
Leve (1) = 2xBC	28	DB x 0,8	4	Esquiva -1	8
Média (2) = 3xBC	42	DB x 0,6	3	Esquiva -2	7
Pesada (3) = 6xBC	84	DB x 0,4	2	Esquiva -3	6
Mto Pesada (4) = 10xBC	140	DB x 0,2	1	Esquiva -4	5

Línguas	Falada	Escrita
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]

RD

Cabeça
Tronco
Braços
Mãos
Pernas
Pés

NT: [ ]

Familiaridades Culturais

[ ]
[ ]
[ ]

APARAR

BLOQUEIO

Modificadores de Reação

Aparência
Status +0
Reputação +0

VANTAGENS E QUALIDADES

Sorte	[15]
Reflexos em combate	[15]
Hipoalgia	[10]
Ataque adicional	[25]
Ambidestria	[5]
Visão aguçada x 4	[8]
Longevidade	[2]
Visão noturna x2	[2]
Velocidade Basica+1	[5]
	[ ]
	[ ]
	[ ]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

Hediondo (maxilar inferior em carne viva)	[-15]
Complexo de culpa	[-5]
Codigo de honra: Cavalheiro	[-10]
Circunspecção	[-10]
	[ ]
Sempre carrega pelo menos 4 armas	[-1]
Coleciona Armas	[-1]
Nomeia as Armas: John, Wayne, Clint, Westwood	[-1]
Usa Preto	[-1]
Procura por uma mulher que o suporte	[-1]
	[ ]
	[ ]
	[ ]

PERÍCIAS

Nome	NH	NH Relativo	
Armas de fogo (Pistola)	17	+4	[12]
Cavalgar	13	+0	[2]
Sacar Rápido (Recarga)	14	+0	[1]
Sacar Rápido (Revolver)	15	+1	[2]
Briga	13	+0	[1]
Faca	13	+0	[1]
Camuflagem	10	+0	[1]
Furtividade	13	+0	[2]
Intimidação	12	+0	[1]
Tática	8	-2	[1]
Rastreamento (+4 c/ visão)	9	-1	[1]
Sobrevivencia (+4 c/ visão)	9	-1	[1]
TÉCNICAS			[ ]
Ataque com duas armas		+1	[2]
			[ ]
			[ ]
			[ ]
			[ ]
			[ ]
			[ ]
			[ ]
			[ ]
			[ ]
			[ ]

GURPS

PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome Commalinus Iron Woo

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

Arma	Dano	Alcance	Aparar	Notas	Custo	Peso
Faca Bowie	1d corte / 1d-1 perf	c,1	-1		2	1

ARMAS DE COMBATE À DISTÂNCIA

Arma	Dano	Prec	Distância	CdT	Tiros	ST	Magnitude	RCO	CL	Notas	Custo	Peso
Colt Dragon.44	2d+1 pi+	4	150/1500	1	6(10i)	12	-3	2	3	opx5	30	4
Le Mat.42	2d pi+	4	150/1600	1	9(3i)	11	-3	3	3	opx5	110	3,5
Scattergun.60 (18G)	1d pi-	3	30/600	1x11	1(15i)			1				
Knucleduster .41	1d pi+	1	15/250	1/2	5(3i)	10	-1	1	3		7	0,5
Remington 2-shot .41	1d pi+	1	15/400	2	2(3i)	10	-1	1	3		5	0,5
Le Mat.42	2d pi+	2	150/1600	1	9(3i)	11	-3	3	3		22	3,5
Scattergun.60 (18G)	1d pi-	1	30/600	1x11	1(15i)			1	3			

TABELA DE VELOCIDADE/ ALCANCE

Tabela completa na pág. 550.

Modificador Velocidade/ Alcance	Medida Linear (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
Botas		5	3
Chapeu		2	0,5
Calças		1,5	3
Camisa		0,5	
Munição	no cinto		
.44-30b .42-65b .41-14b	12/31/7	3,55	3,25
Munição .60-25b	5	1,19	1,56
Cinto de munição		1	2
Coldre Swivel x 1	Colt Dragon	3,75	0,25
.....Ombro	LeMat op	1,5	0,5
.....Mão x 2	Knuckledust/Remington	3	0,5
.....Normal	LeMat	1	0,5
Dinheiro			
29 lbs			
	Totais:	$ 199,99	28,06 **Kgs.**

ANOTAÇÕES DO PERSONAGEM

Recarga: 1 Abrir a porta, 1 para limpar o tambor

1 para pegar a bala, 1 para carregar a bala

1 para fechar a porta. +3 por bala. Saque rápido

reduz 1s por bala

LeMat - 1 + 3*9 +1=29s ou 1+2*9+1=20s

Dragoon - 10*6=60s ou 8*6=48s

Knucledust: 2+2*5+1=13s ou 2+1*5+1=8s

Remmington: 1+2*3+1=8s ou 1+2*2+1=6s

RESUMO DOS PONTOS

Atributos/Caracterísiticas Secundárias	[80]
Vantagens/Qualidades/NT/Idiomas	
Familiaridade Cultural	[87]
Desvantagens/Peculiaridades	[-45]
Perícias/Técnicas	[28]
Outros	[0]