

FICHA DE PERSONAGEM

PERFIL & INFORMAÇÕES

Nome do Jogador Pontuação Recorde

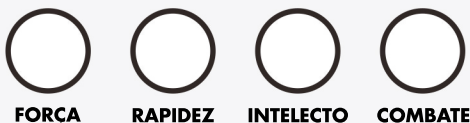
DETALHES PESSOAIS

Nome do personagem

Pronomes

Anotações

1. ROLE 2D10+25 PARA CADA ATRIBUTO.



2. ROLE 2D10+10 PARA CADA TESTE.



3. ESCOLHA SUA CLASSE. Ajuste seus ATRIBUTOS & TESTES iniciais.

FUZILEIRO

- +10 COMBATE
- +10 TESTE DE CORPO
- +20 TESTE DE MEDO
- +1 FERIMENTO MÁX.

ANDRÓIDE

- +20 INTELLECTO
- 10 EM 1 ATRIBUTO
- +60 TESTE DE MEDO
- +1 FERIMENTO MÁX.

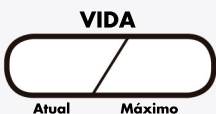
CIENTISTA

- +10 INTELLECTO
- +5 EM 1 ATRIBUTO
- +30 TESTE DE SANIDADE

OPERÁRIO

- +5 TODOS OS ATRIBUTOS
- +10 TODOS OS TESTES

4. ROLE 1D10+10 PARA SUA VIDA.



Você começa com sua Vida Máxima e com zero Ferimentos. Sempre que sua Vida ficar abaixo de zero, você ganha um Ferimento. Então, sua vida vai para o Máximo novamente, menos o valor negativo que tiver sobrado antes.

5. GANHE ESTRESSE.

ESTRESSE



6. TOME NOTA DE COMO SUA CLASSE RESPONDE A TRAUMAS.

- FUZILEIRO** QUANDO VOCÊ ENTRA EM PÂNICO, TODOS OS ALIADOS PRÓXIMOS FAZEM UM TESTE DE MEDO.
- ANDRÓIDE** TESTES DE MEDO FEITOS POR ALIADOS PRÓXIMOS RECEBEM DESVANTAGEM.
- CIENTISTA** QUANDO VOCÊ FALHA UM TESTE DE SANIDADE, ALIADOS PRÓXIMOS GANHAM 1 ESTRESSE.
- OPERÁRIO** UMA VEZ POR SESSÃO, VOCÊ PODE FAZER UM TESTE DE PÂNICO COM VANTAGEM.

8. ROLE PARA DETERMINAR SEU EQUIPAMENTO, AMULETO & EMBLEMA.

pg. 7

pg. 8

pg. 9

PONTOS DE ARMADURA



CRÉDITOS 2D10x10

9. ANOTE HABILIDADES DE CLASSE E ESCOLHA HABILIDADES BÔNUS.

Para escolher uma habilidade de Mestre ou Especialista, você precisa de ao menos um dos pré-requisitos.

FUZILEIRO

Treinamento Militar, Atletismo
Bônus: 1 Hab. de Especialista
OU: 2 Habs. de Treinamento

ANDRÓIDE

Linguística, Computação, Matemática
Bônus: 1 Hab. de Especialista
OU: 2 Habs. de Treinamento

CIENTISTA

1 Habilidade de Mestre, e 1 Habilidade de Especialista e de Treinamento que forem pré-requisitos.
Bônus: 1 Habilidade de Treinamento.

OPERÁRIO

Equipamento Industrial, Zero-G
Bônus: 1 Hab. de Treinamento e 1 Hab. de Especialista

HABILIDADES DE TREINAMENTO (BÔNUS +10)

LINGÜÍSTICA

ZOOLOGIA

BOTÂNICA

GEOLOGIA

EQUIPAMENTO INDUSTRIAL

GAMBIARRA

QUÍMICA

COMPUTAÇÃO

ZERO-G

MATEMÁTICA

ARTE

ARQUEOLOGIA

TEOLOGIA

TREINAMENTO MILITAR

CRIMINALIDADE

ATLETISMO

HABILIDADES DE ESPECIALISTA (BÔNUS +15)

PSICOLOGIA

PATOLOGIA

MEDICINA DE COMBATE

ECOLOGIA

MINERAÇÃO DE ASTERÓIDES

REPAROS MECÂNICOS

EXPLOSIVOS

FARMACOLOGIA

HACKING

PILOTAGEM

FÍSICA

MISTICISMO

SOBREVIVÊNCIA NA SELVA

ARMAS DE FOGO

COMBATE CORPO-A-CORPO

HABILIDADES DE MESTRE (BÔNUS +20)

SOFONTOLOGIA

EXO BIOLOGIA

CIRURGIA

PLANETOLOGIA

ROBÓTICA

ENGENHARIA

CIBERNÉTICA

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

HIPERESPAÇO

XENOTESERISMO

COMANDO

TREINAMENTO DE HABILIDADES

Em progresso

Tempo restante

CONDIÇÕES