



Nome: John Kroll
 Alcunha: Murphy
 Crônica: Espaços Vazios

Virtude: Caridade
 Vício: Inveja
 Profissão: Técnico

Célula:
 Pacto: Rede Zero
 Conspiração:

ATRIBUTOS

POWER	Inteligência @@000	Força @@000	Presença @@@@0
FINESSE	Raciocínio @@@00	Destreza @@000	Manipulação @@000
RESISTANCE	Perseverança @@000	Vigor @@000	Autocontrole @@@00

HABILIDADES

MENTAIS

(-3 se inepto)

- Ciências @0000
- Erudição @@000
- Informática Recuperar Dados @@@@0
- Investigação @@@00
- Medicina @0000
- Ocultismo @@000
- Ofícios Edição Vídeo @@000
- Política @0000

FÍSICAS

(-1 se inepto)

- Armamento @0000
- Armas de Fogo @@@00
- Briga @@000
- Condução @@000
- Esportes @@000
- Furto @0000
- Ocultação @0000
- Sobrevivência 00000

SOCIAIS

(-1 se inepto)

- Astúcia @@@00
- Empatia @@000
- Expressão @@@00
- Intimidação @0000
- Manha Mercado Negro @0000
- Persuasão Tecnicismo @@000
- Socialização Bar @0000
- Trato c/ Animais @0000

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

VANTAGENS

- Aliados - Submundo @@000
- Conhecimento Enciclopédico @@@@0
- Profissional @0000
- Recursos @@000
- Status Pacto @0000
- _____ 00000
- _____ 00000
- _____ 00000
- _____ 00000

DESVANTAGENS

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

TÁTICAS

- Perfil; Ataque-Relâmpago _____
- _____
- _____
- _____
- _____

VITALIDADE

@@@@@@00000

FORÇA DE VONTADE

@@@@000000

Arriscada:

MORALIDADE

10 _____ 0
 9 _____ 0
 8 _____ 0
 7 _____ 0
 6 _____ 0
 5 _____ @
 4 _____ @
 3 _____ @
 2 _____ @
 1 _____ @

Tamanho: 5 Velocidade: 9

Defesa: 2 Blindagem: _____

Iniciativa: +5

Experiência: _____

Experiência Prática: _____

Ataque Rolagem Alcance Munição Tamanho

_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Equipamento Durabilidade Estrutura Bônus Custo

_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Atributos 5/4/3 • Habilidades 11/7/4 (+3/+1 Especializações) • Vantagens 7 • (O quinto ponto em qualquer área custa o dobro) • Vitalidade = Vigor + Tamanho • Força de Vontade = Perseverança + Autocontrole
 Tamanho = 5 para humanos adultos • Defesa = Menor valor entre Destreza e Raciocínio • Iniciativa = Destreza + Autocontrole • Velocidade = Força + Destreza + 5 • Moralidade Inicial = 7