

GURPS

Generic Universal RolePlaying System

Encarte do Módulo Básico

É PROIBIDA A VENDA DESTE MATERIAL

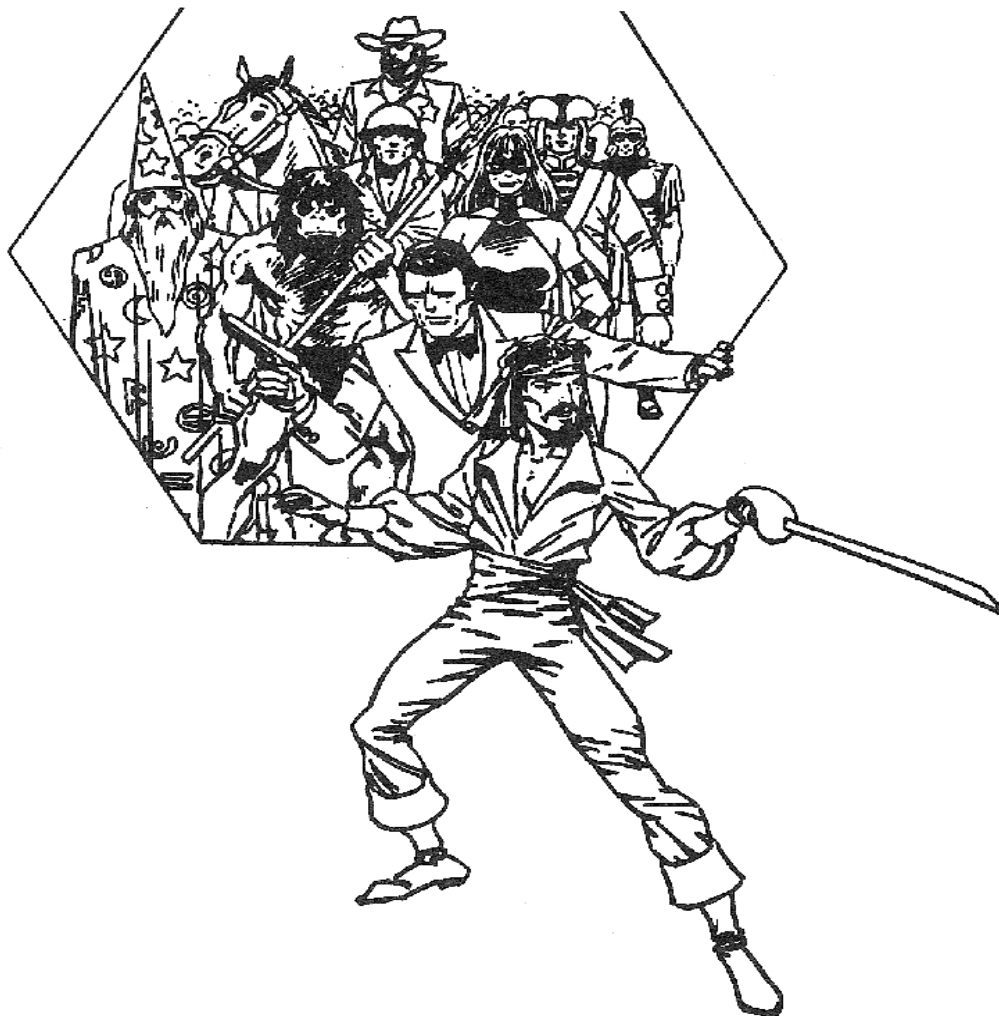
Produzido por fãs e para fãs

Material **essencial** para qualquer campanha de **GURPS**

Contém “Personagens Instantâneos”, malhas hexagonais, tabelas, planilhas, e mais

Produzido no GNU/Linux, utilizando software livre!

É PROIBIDA A VENDA DESTE MATERIAL



PERSONAGENS INSTANTÂNEOS

Este folheto de consulta rápida permitirá que os jogadores já familiarizados com o sistema criem seus personagens em pouco tempo. Para maiores detalhes, consulte os capítulos 1 a 9. Veja também a planilha da pág. 12.

Total Inicial de Pontos:

O número inicial de pontos de um personagem depende da campanha. O valor usual para um personagem do tipo heróico é 100. Com 25 pontos se cria um personagem "normal".

Seleção de Atributos

O valor 10 para um atributo representa a média para um adulto humano. Para crianças com menos de 16 anos, v. pág. 14.

Nível	Custo em pontos	Nível	Custo em pontos	Nível	Custo em pontos
1	-80	8	-15	15	60
2	-70	9	-10	16	80
3	-60	10	0	17	100
4	-50	11	10	18	125
5	-40	12	20	19	150
6	-30	13	30	20	175
7	-20	14	45	A partir das 25 pts/nível.	

Velocidade

O valor de seu parâmetro Velocidade é igual a $(HT + DX)/4$.

Vantagens

Todas as vantagens existentes no Módulo Básico estão relacionadas neste folheto.

Desvantagens

Todas as desvantagens existentes no Módulo Básico estão relacionadas neste folheto. Você está limitado a um máximo de 40 pontos em Desvantagens, ou a uma única Desvantagem de qualquer valor, salvo outras determinações do GM. Um valor de atributo menor ou igual a 7 conta como Desvantagem neste caso.

Peculiaridades

Você pode assumir até um máximo de 5 "Peculiaridades" (v.pág. 41), valendo -1 ponto cada. Estas Peculiaridades não contam como Desvantagens e, portanto, não devem ser consideradas para efeito do limite de 40 pontos. No entanto, elas devem ser representadas enquanto se joga.

Perícias

Todas as Perícias contidas no Módulo Básico estão relacionadas neste folheto. A menos que o GM determine algo diferente, o número máximo de pontos que um personagem em criação pode "gastar" em Perícias é igual ao dobro de sua idade. O custo em pontos dos vários níveis destas Perícias é calculado da seguinte maneira:

Perícias Físicas

NH Final	Dificuldade da Perícia		
	Fácil	Média	Difícil
DX -3	-	-	1/2 ponto
DX -2	-	1/2 ponto	1 ponto
DX -1	1/2 ponto	1 ponto	2 pontos
DX	1 ponto	2 pontos	4 pontos
DX +1	2 pontos	4 pontos	8 pontos
DX +2	4 pontos	8 pontos	16 pontos
DX +3	8 pontos	16 pontos	24 pontos
DX +4	16 pontos	24 pontos	32 pontos
DX +5	24 pontos	32 pontos	40 pontos

Aparência Física

A aparência física pode ser ajustada como você desejar. Uma aparência eminentemente boa é uma vantagem, enquanto uma eminentemente ruim é uma desvantagem (v.pág. 15). Qualquer outra coisa só depende de você. Use a tabela a seguir apenas se você desejar um personagem com aparência gerada aleatoriamente.

Altura e Peso

Você pode escolher para seu personagem qualquer peso ou altura que ache razoável (seja lá o que for) ou usar os dados. As tabelas a seguir podem ser usadas para determinar altura e peso "médios", com pequenas variações caso se deseje. A altura média está baseada no valor de seu atributo Força (ST).

ST	Altura	Peso	ST	Altura	Peso
	≤ 1,57 m	54,5 kg	10	1,75 m	68,1 kg
	1,60 m	59,0 kg	11	1,78 m	70,4 kg
≤5	1,63 m	59,0 kg	12	1,80 m	72,6 kg
6	1,65 m	61,3 kg	13	1,83 m	74,9 kg
7	1,68 m	61,3 kg	14	1,85 m	77,2 kg
8	1,70 m	63,6 kg	15	1,88 m	81,7 kg
9	1,73 m	65,8 kg	≥16	1,90 m	82,3 kg

Adicione 1,8 kg para cada centímetro de altura acima de 1,90 m.

Modificações

Se você não desejar um personagem exatamente com a altura e peso médios, existe a alternativa de se jogar 3 dados e consultar a tabela abaixo. Determine a altura modificada (i.e., verdadeira) e depois o peso, com base na altura obtida - então, use a tabela de modificação novamente para determinar o peso verdadeiro.

Resultado dos dados

3: -15 cm ou -18,2 kg	12: + 2 cm ou + 2,2 kg
4: -13 cm ou -13,6 kg	13: + 5 cm ou + 2,2 kg
5: -10 cm ou -9,1 kg	14: + 8 cm ou + 4,5 kg
6: - 8 cm ou - 4,5 kg	15: +10 cm ou + 9,1 kg
7: - 5 cm ou - 2,2 kg	16: +13 cm ou +13,6 kg
8: - 2 cm ou - 2,2 kg	17: +15 cm ou +18,2 kg
9,10,11: sem modificação	18: +15 cm ou +22,7 kg

Estas tabelas assumem que o personagem é um homem do século XX. Para personagens do sexo feminino, subtraia 5 cm ou 4,5 kg respectivamente. Para a criação de um personagem do século XIX, historicamente acurado, subtraia 7,5 cm da altura média. O peso deve ser determinado a partir da altura.

Consulte as págs. 84 e 85 para a definição da cor dos olhos, cabelos e pele.

Perícias Mentais

NH Final	Dificuldade da Perícia			
	Fácil	Média	Difícil	Muito Difícil
IQ-4	-	-	-	1/2 ponto
IQ-3	-	-	1/2 ponto	1 ponto
IQ-2	-	1/2 ponto	1 ponto	2 pontos
IQ-1	1/2 ponto	1 ponto	2 pontos	4 pontos
IQ	1 ponto	2 pontos	4 pontos	8 pontos
IQ+1	2 pontos	4 pontos	6 pontos	12 pontos
IQ+2	4 pontos	6 pontos	8 pontos	16 pontos
IQ+3	6 pontos	8 pontos	10 pontos	20 pontos
IQ+4	8 pontos	10 pontos	12 pontos	24 pontos
IQ+5	10 pontos	12 pontos	14 pontos	28 pontos

Equipamento

Antes de comprar o equipamento, determine qual a quantia em dinheiro de que você dispõe. Este valor será igual a \$ 1.000, a menos que: a) O GM ou o cenário especifiquem algo de diferente, ou b) Você escolha algum nível de Riqueza como vantagem ou de Pobreza como desvantagem. Este valor representa o total de seus bens e economias.

A Escolha das Armas

Consulte a *Tabela de Armas* correspondente ao cenário ou época em que você está jogando.

Para determinar a quantidade de dano que você será capaz de provocar com qualquer arma de baixo nível tecnológico, verifique o tipo de Dano Básico Provocado pelas Armas (BAL ou GDP) correspondente à sua ST. Some ou subtraia o modificador de dano relativo àquela arma, indicado na Tabela de Armas.

O dano básico que você provoca com cada tipo de ataque é determinado por sua ST.

ST	GDP	BAL	ST	GDP	BAL
≤4	0	0	13	1D	2D-1
5	1D-5	1D-5	14	1D	2D
6	1D-4	1D-4	15	1D+1	2D+1
7	1D-3	1D-3	16	1D+1	2D+2
8	1D-3	1D-2	17	1D+2	3D-1
9	1D-2	1D-1	18	1D+2	3D
10	1D-2	1D	19	2D-1	3D+1
11	1D-1	1D+1	20	2D-1	3D+2
12	1D-1	1D+2			

Para forças acima de 20, siga a mesma progressão.

A Escolha do Escudo

Em um cenário medieval, de fantasia ou outro NT menor ou igual a 4, você pode optar por ter um escudo. Em casos de NT's mais elevados, nem se preocupe com isso ... a menos que você esteja em NT 11+, quando se pode contar com um Escudo de Força!

Tipo	DP	Custo	Peso	Ptos.Vida
Improvisado	1 ou 2	-	varia	varia
Broquel	1	\$ 25	1 kg	5/20
Pequeno	2	\$ 40	4 kg	5/30
Médio	3	\$ 60	7,5 kg	7/40
Grande	4	\$ 90	12,5 kg	9/60
de Força(NT11+)	4	\$ 1.500	250 g	-

Lembre-se de que se você tiver um escudo grande, seu NH efetivo com armas fica submetido a um redutor de -2.

A Escolha da Armadura

Num cenário de baixo NT (4 ou menos) você vai querer uma armadura, se espera enfrentar um combate. Em alguns casos, mesmo

Carga

Totalize o peso de tudo o que você está carregando:

Peso até o valor *igual* à sua ST: Nenhuma Carga. Nenhum redutor.

Peso até o *dobro* de ST: Carga Leve. Redutor de Movimento igual a 1.

Peso até *3 vezes* ST: Carga Média. Redutor de Movimento igual a 2.

Peso até *6 vezes* ST: Carga Pesada. Redutor de Movimento igual a 3.

Peso até *10 vezes* ST: Carga Muito Pesada. Redutor de Movimento igual a 4.

em NT's mais altos será conveniente dispôr de uma. Se você está usando o Sistema Avançado de Combate e escolhendo a armadura por partes, consulte a Tabela de Armaduras respectiva. Do contrário, escolha a armadura usando a tabela abaixo. A coluna "NT" indica o nível tecnológico no qual aquele tipo de armadura é comum. Cada conjunto de armadura inclui roupa leve para ser usada por baixo.

Tipo	NT	DP	RD	Custo	Peso
Roupa de verão	qualquer	0	0	\$ 20	2
Roupa de inverno	qualquer	0	1	\$ 60	5
Laudel	1-4	1	1	\$ 180	14
Coura	1-4	1	1	\$ 210	10
Loriga de couro	1-4	2	2	\$ 350	20
Cota de malha	3-4	3 ¹	4 ²	\$ 550	45
Loriga de escamas	2-4	3	4	\$ 750	50
Armadura mista placas/cota ³	2-4	4	5	\$ 2.000	70
Armadura de placas ²	3-4	4	6	\$ 4.000	90
Armadura de placas reforçada ³	3-4	4	7	\$ 6.000	110
Colete de campanha ⁴	6	2	3	\$ 220	17
Kevlar(leve) ⁴	7	2 ¹	4 ²	\$ 220	5
Kevlar(pesado) ⁴	7	2 ¹	12 ²	\$ 420	9
Colete à prova de balas	7+	4	5	\$ 270	22
Reflec ⁵	8-9	6	2	\$ 320	4
Blindagem individual	8+	6	25	\$ 1.520	32
Armadura de combate reforçada	9+	6	50	\$ 2.520	26

⁽¹⁾ DP 1 vs perfuração. ⁽²⁾ RD 2 vs perfuração. ⁽³⁾ todas as pericias de combate com redutor de -1. ⁽⁴⁾ protege apenas o tronco. V.pág. 211. ⁽⁵⁾ protege apenas contra lasers; DP3, RD 0 contra armas sônicas; nenhuma proteção vs. outras armas.

Defesas

Defesas Passivas: DP total da armadura, escudo, etc.

Esquiva: igual ao parâmetro Deslocamento.

Bloqueio: 1/2 do seu NH com Escudo, arredondado p/ baixo.

Aparar: 1/2 do seu NH com a arma de mão que você está usando, arredondado p/ baixo.

Resistência a Dano: RD total da armadura, Rijeza, etc.

Seu Parâmetro "Deslocamento"

Subtraia o "redutor de Movimento" devido ao seu nível de Carga (v. abaixo) de sua Velocidade Básica, e arredonde para baixo. O resultado será seu parâmetro Deslocamento.

Completando Seu Personagem

Confira duas vezes o total de pontos e preencha o esboço do seu personagem. Agora ele está completo!

Níveis de Carga

ST	Nenhuma (0)	Leve (1)	Média (2)	Pesada (3)	Muito Pesada (4)
6	6 kg	12 kg	18 kg	36 kg	60 kg
7	7 kg	14 kg	21 kg	42 kg	70 kg
8	8 kg	16 kg	24 kg	48 kg	80 kg
9	9 kg	18 kg	27 kg	54 kg	90 kg
10	10 kg	20 kg	30 kg	60 kg	100 kg
11	11 kg	22 kg	33 kg	66 kg	110 kg
12	12 kg	24 kg	36 kg	72 kg	120 kg
13	13 kg	26 kg	39 kg	78 kg	130 kg
14	14 kg	28 kg	42 kg	84 kg	140 kg
15	15 kg	30 kg	45 kg	90 kg	150 kg
16	16 kg	32 kg	48 kg	96 kg	160 kg
17	17 kg	34 kg	51 kg	102 kg	170 kg
18	18 kg	36 kg	54 kg	108 kg	180 kg
19	19 kg	38 kg	57 kg	114 kg	190 kg
20	20 kg	40 kg	60 kg	120 kg	200 kg

Vantagens

Vantagem	Custo	Pág.
Abascanto	2 por +1	21
Alfabetização.10 para NT4 e abaixo		21
Aliados	variável	23
Ambidestria	10	19
Antecedentes Incomuns10 ou mais		23
Aparência:Atraente(+1)	5	15
Elegante/Bonito (+2/+4)		15
Muito Elegante/Muito Bonito (+2/+6)		25
Aptidão Mágica	15/25/35	21
Bom Senso	10	20
Cálculos Instantâneos	5	21
Carisma	5 por +1	19
Clericato	5 ou mais	19
Empatia	15	20

Vantagem	Custo	Pág.
Empatia c/ Animais	5	19
Facilidade p/ Línguas	2 por +1	20
Força de Vontade	4/+1	23
Hierarquia Militar .5/nível(máx.40)		22
Hipoaigia (Alto Limiar Dor)	10	20
Imunidade	10	20
Intuição	15	20
Longevidade	40	21
Memória Eidética	30/60	20
Noção do Perigo	15	20
Noção Exata do Tempo	5	19
Ouvido Aguçado	2 por +1	19
Paladar/Olfato Apurado	2 por +1	19
Patronos	variável	24
Poderes Legais	5/10/15	21
Prontidão	5 por +1	19
Recuperação Alígera	5	22

Vantagem	Custo	Pág.
Reflexos em Combate	15	20
Reputação	5 por +1(máx.20)	17
Rijeza	10(RD1)/25(RD2)	23
Riqueza:Confortável	(x2).10	16
Rico (x5)		20
Muito Rico (x20)		30
Podre de Rico (x100)		50
Senso de Direção	5	19
Sorte	15/30	21
Status	5/nível (máx.40)	18
Talento p/ Matemática	10	22
Talento p/ Música	1 por +1	22
Ultra-flexibilidade das Juntas	5	20
Visão Aguçada	2 por +1	19
Visão Noturna	10	22
Visão Periférica	15	22
Voz Melodiosa	10	23

Desvantagens

Desvantagem	Custo	Pág.
Albinismo	-10	27
Alcoolismo	-15/-20	30
Analfabetismo.-10 em NT5 e acima		33
Aparência: Desagradável (-1)	-5	15
Feio (-2)	-10	
Hediondo (-4)	-20	
Avareza	-10	34
Azar	-10	37
Cegueira	-50	27
Cleptomania	-15	34
Cobiça	-15	33
Código de Honra	-5 a -15	31
Compulsão	-5 a -15	32
Covardia	-10	32
Credulidade	-10	33
Daltonismo	-10	28
Deficiência Física:		
Perna Mutilada	-15	29
Perneta	-25	
Sem Pernas	-35	
Dependentes	variável	38
Desdobramento de Personalidade		
	-10/-15	37
Deveres	variável	39
Dislexia	-5/-15	33
Disopia	-10/-25	27
Disosmia/Ageusia	-5	29
Distração	15	30
Duro de Ouvido	-10	28

Desvantagem	Custo	Pág.
Epilepsia	-30	28
Estigma Social	-5/-10/-15/-20	27
Eunuco	-5	28
Excesso de Confiança	-10	34
Excesso de Peso	-5	29
Fanatismo	-15	33
Fanfarronice	-10	31
Fantasias	-1/-5/-10/-15	32
Fobias	variável	35
Fúria	-15	31
Gagueira	-10	29
Gigantismo	-10	28
Gula	-5	33
Hábitos Detestáveis	-5/-10/-15	26
Hemofilia	-30	28
Hiperalgia(Baixo Limiar Dor)	-10	29
Honestidade	-10	33
Idade	-3 por ano acima de50	27
Impulsividade	-10	33
Inimigos	variável	39
Intolerância	-5/-10	34
Inveja	-10	34
Juventude	-2 por ano(máx.-6)	29
Luxúria	-15	34
Magreza	-5	29
Maneta(uma mão)	-15	29
Maneta(um braço)	-20	29
Mau humor	-10	31

Desvantagem	Custo	Pág.
Megalomania	-10	34
Mentira Compulsiva	-15	32
Mudez	-25	29
Nanismo	-15	28
Obesidade	-10/-20	28
Pacifismo	-15/-30	35
Paralisia Frente ao Combate	-15	32
Paranóia	-10	35
Peculiaridades	-1	41
Piromania	-5	36
Pobreza: Batalhador (x1/2)	-10	16
Pobre (x1/5)	-15	
Falido(x0)	-25	
Preguiça	-10	34
Primitivismo	-5 por nível de NT	26
Reputação	-5 por -1 (máx.-20)	17
Sadismo	-15	36
Sanguinolência	-10	31
Senso do Dever	-5/-10/-15/-20	39
Status	-5 por nível (máx.-20)	18
Surdez	-20	28
Teimosia	-5	37
Timidez	-5,-10,-15	37
Veracidade	-5	37
Vício	variável	30
Vontade Fraca	-8 por -1	37
Voto	-1,-5,-10,-15	37
Zarolho	-15	29

Perícia

Perícia	Tipo/Nível	NH pré-definido	Pág.
Acrobacia	F/D	DX-6	48
Adestramento de Animais	M/D	IQ-6	46
Administração	M/M	IQ-6 ou Comércio-3	62
Agronomia/NT	M/M	IQ-5	59
Alfabetização Não é considerado perícia: V.pág.17,21,33			
Alquimia/NT	M/MD	Nenhum	59
Antropologia	M/D	IQ-6	59
Arco	F/D	DX-6	50
Arma Arremessada	F/F	DX-4	52
Armadilhas	M/M	IQ-5, DX-5 ou Arrombamento-3/68	
Armas de Feixes/NT	F/F	DX-4 ou (outra arma feixe)-4	49
Armas de Fogo/NT	F/F	DX-4 ou (outra arma fogo)-4	51
Armas de Haste	F/M	DX-5	51
Armas de Pólvora	F/F	DX-4	49
Armeiro	/NT	M/M . IQ 5, (NH com armas) 6 ou Ferreiro-3 em NT4 e abaixo	53
Arqueologia	M/D	IQ-6	59
Arquitetura	M/M	IQ-5	59

Perícia	Tipo/Nível	NH pré-definido	Pág.	Arremessador de Lança
	F/M	DX-4 ou		
Arremesso	F/D	Nenhum	49	Arremesso de Lança-4
Arremesso de Faca	F/F	DX-4	51	
Arremesso de Lança	F/F	DX-4 ou		Arremessador de Lança-4 52
Arremesso de Machado	F/F	DX-4	49	
Arrombamento/NT	M/M	IQ-5	67	
Artilharia/NT	F/M	DX-5 ou (outra artilharia)-4	50	
Artista	M/D	IQ-6	47	
Astronavegação	M/M	Navegação-5, Astronomia-4 ou Matemática-4	59	
Astronomia	M/D	IQ-6	60	
Atuação	M/M	IQ-5, Dissimulação-2 ou Trovador 2	64	
Bastão	F/D	DX-5 ou Lança-2	52	
Besta	F/F	DX-4	50	
Blackjack	F/F	DX-4	49	
Boemia	F/M	HT-2; baseada em HT	63	
Boleadeira	F/M	Nenhum	49	

Perícia

Perícia	Tipo/Nível	NH pré-definido	Pág.
Botânica/NT	M/D	IQ-6 ou Agronomia-5	60
Briga	F/F	Nenhum	50
Broquel	F/F	DX-4 ou Escudo-2	50
Caça		VRastreamento, pág.	57
Caligrafia	F/M	Artista-2 ou DX-5; Pré-req.	47
Camuflagem	M/F	IQ-4 ou Sobrevivência-2	65
Canto	F/F	HT-4	48
Captação	M/F	IQ-4	67
Caratê	F/D	Nenhum	51
Carpintaria	M/F	IQ-4 ou DX-4	53
Carregamento	M/D	Adestramento de Animais-6 ou IQ-6; Pré-req.	46
Carreiro	M/M	Adestramento de Animais-4 ou Cavalcar-6; Pré-req.	47
Cavalgar	F/M	Adestramento de Animais-3 ou DX-5	46
Cerâmica	M/M	IQ-5	54
Chicote	F/M	Nenhum	52
Ciclismo	F/F	DX-4 ou Motociclismo	68
Cirurgia/NT	M/MD	Vet-5, Medicina-5, Fisiologia-8, Primeiros Socorros-12. Pré-req.	56
Comércio	M/M	IQ-5	64
Condução (por tipo)	F/M	IQ-5 ou DX-5	68
Conhecimento do Terreno	M/F	IQ-4	62
Construção de Navas/NT	M/D	IQ-6	54
Contabilidade	M/D	IQ-10, Comércio-5 ou Matemática-5; Pré-req.	58
Controle da Respiração	M/MD	Nenhum	48
Corrida	F/D	Nenhum; baseado em HT	48
Criminologia/NT	M/M	IQ-4	60
Culinária	M/F	IQ-4	53
Dança	F/M	DX-5	47
Demolição/NT	M/M	IQ-5 ou Engenharia-3	65
Demolição Subaquática	M/M	Demolição-2; Pré-req.	68
Deteção de Mentira	M/D	IQ-6 ou Psicologia-4	65
Diagnose/NT	M/D	IQ-6, Primeiros Socorros-4, ou Medicina-4	56
Diplomacia	M/D	IQ-6	63
Disfarce	M/M	IQ-5	65
Dissimulação	M/M	IQ-5, Trovador-5 ou Atuação-2	62
Ecologia/NT	M/D	IQ-6 ou Naturalista-3	60
Economia	M/D	IQ-6 ou Comércio-6	60
Eletrografia/NT	M/D	Outra Eletrônica-4; Pré-req.	60
Engenharia/NT	M/D	Mecânica-6; Pré-req.	60
Escalada	F/M	DX-5 ou ST-5	57
Escrita	M/M	IQ-5 ou Línguas-5	48
Escudo	F/F	DX-4 ou Broquel-2	52
Escudo de Força	F/F	DX-4	50
Escultura	F/M	DX-5 ou IQ-5	47
Esgrima	F/M	DX-5	50
Espada de Luz	F/M	DX-5 ou (outra Espada)-3	50
Espadas Curtas	F/M	DX-5, Espadas Lâmina Larga-2, ou Espada de Luz-3	52
Espadas de Duas Mãos	F/M	DX-5 ou Espada de Luz-3	52
Espadas de Lâmina Larga	F/M	DX-5, Espadas Curtas-2 ou Espada de Luz-3	50
Esporte (tipo)	F/M	DX-5; esportes muito violentos ...tb. são condicionados a ST-5	49
Esqui	F/D	DX-6	49
Estratégia	M/D	IQ-6, Tática-6 ou (outra Estratégia)-4-64	
Faca	F/F	DX-4	51
Falcoaria	M/M	IQ-5	46
Falsificação	M/D	IQ-6, DX-8 ou Artista-5	65
Ferreiro/NT	M/M	IQ-5 ou Joalheiro-4	53
Física	M/D	IQ-6	61
Física Nuclear/NT	M/MD	Nenhum; Pré-req.	61
Fisiologia/NT	M/MD	IQ-7 ou qualquer Perícia Médica-5	61
Fotografia/NT	M/M	IQ-5	47
Fuga	F/D	DX-6	65
Funda	F/D	DX-6	52
Furtividade	F/M	IQ-5 ou DX-5	67
Genética/NT	M/MD	Bioquímica-5 ou Fisiologia-5	61
Geologia/NT	M/D	IQ-6 ou Prospecção-4	61
Gravidade Zero	F/M	DX-5 ou HT-5	48
Heráldica	M/M	IQ-5 ou Trato Social-3	58
Hipnotismo	M/D	Nenhum	56
História	M/D	IQ-6 ou Arqueologia-6	61
Instrumentos Musicais	M/D	Qualquer instrumento similar-3	47
Interrogatório	M/M	IQ-5	66
Joalheiro/NT	M/D	IQ-6 ou Ferreiro-4	53
Jogo	M/M	IQ-5 ou Matemática-5	63

Perícia	Tipo/Nível	NH pré-definido	Pág.
Judô	F/D	Nenhum	51
Jurisprudência	M/D	IQ-6	58
Lábia	M/M	IQ-5 ou Dissimulação-5	63
Laço	F/M	Nenhum	51
Lança	F/M	DX-5 ou Bastão-2	52
Lança de Justa	F/M	Lança-3 (c/Cavalgar 12+) ou DX-6 p/outros; Pré-req.	51
Leitura Labial	M/M	Viação-10	66
Liderança	M/M	ST-5	63
Linguagem de Sinais	M/M	Nenhum	55
Línguas	M/varia	IQ p/língua-nativa	54
Linguística	M/MD	Nenhum	61
Literatura	M/D	IQ-6	61
Machado/Maça	F/M	DX-5	49
Machado/Maça de Duas Mãos	F/M	DX-5	52
Mágicas		V. págs. 155-	164
Mangual	F/D	DX-6	50
Manha	M/M	IQ-5	68
Marcenaria	F/M	DX-5 ou Carpintaria-3	54
Marinhagem/NT	M/P	IQ-4	57
Matemática	M/D	IQ-6	61
Mecânica/NT	M/M	IQ-5, Engenharia-4, outros	54
Medicina/NT	M/D	Vet-5, Primeiros Socorros-1 ou IQ-7	56
Mergulho	M/M	IQ-5 ou Natação-5	48
Metalografia/NT	M/D	Ferreiro-8, Joalheiro-8, Armeiro-8 ou Química-5	61
Meteorologia/NT	M/M	IQ-5	61
Mímica/Pantomima	M/P	IQ-4 ou Linguagem de Sinais	55
Motociclismo	F/F	DX-5, IQ-5 ou Ciclismo-5	69
Motonáutica	F/M	IQ-5, DX-5 ou Remo/Vela-3	69
Natação	F/F	ST-5 ou DX-4	49
Naturalista	M/D	IQ-6	57
Navegação/NT	M/D	Astronomia-5 ou Marinhagem-5	57
Ocultamento	M/M	IQ-5 ou Prestidigitação-3	66
Ocultismo	M/M	IQ-6	61
Operação de Computadores/NT	M/F	IQ-4 (apenas NT7+)	58
Operação Equipos Eletrônicos/NT	M/M	IQ-5 ou Eletrônica-3	58
Oratória		V. Trovador, pág.	47
Pára-quedismo	F/F	DX-4 ou IQ-6	48
Pedagogia	M/M	IQ-5	64
Peça	M/F	IQ-4	62
Pesquisa	M/M	IQ-5 ou Escrita-3	62
Pilotagem (por tipo)	F/M	IQ-6	69
Poesia	M/M	IQ-5 ou Línguas-5	47
Política	M/M	IQ-5 ou Diplomacia-5	67
Prestidigitação	F/D	Nenhum	64
Primeiros Socorros/NT	M/F	Medicina, IQ-5, Vet-5 ou Fisiologia-5	56
Programação de Computadores/NT	M/D	Nenhum; Pré-req.	60
Prospecção	M/M	IQ-5 ou Geologia-4	62
Psicologia	M/D	IQ-6	62
Psiquismo		V. págs. 165-176	
Punga	F/D	DX-6 ou Prestidigitação-4	67
Química/NT	M/D	IQ-6	60
Rapidez de Recarga	F/F	Nenhum	52
Rastreamento	M/M	IQ-5 ou Naturalista-5	57
Rede	F/D	Nenhum	51
Remo/Vela	F/M	IQ-5, DX-5 ou Motonáutica-3	68
Sacar Rápido (por tipo)	F/F	Nenhum	50
Salto	F/F	Nenhum	48
Serviço Secreto	M/D	IQ-6	66
"Sex Appeal"	M/M	HT-3; baseada em HT	64
Sobrevivência (por tipo)	M/M	IQ-5, Naturalista-3 ou sobrevivência (outra área)-3	57
Sombra	M/M	IQ-6 ou Furtividade-4 (a pé)	67
Tática	M/D	IQ-6 ou Estratégia-6	64
Técnicas Judiciais/NT	M/P	Criminologia-4	61
Telegrafia	M/D	Nenhum	55
Teologia	M/P	IQ-6	62
Trabalhos em Couro	M/M	IQ-4 ou DX-5	53
Traje de Combate/NT	M/M	IQ-5, DX-5 ou Traje Pressurizado-3	49
Traje Pressurizado/NT	M/P	IQ-6 (apenas NT7+); Pré-req.	69
Trato Social	M/M	IQ-4	64
Trovador	M/D	IQ-5 ou Atuação-2	47
Venefício	M/D	IQ-6, Química-5, Medicina-3, outros	67
Ventiloquismo	M/D	Nenhum	68
Veterinária/NT	M/D	Qualquer perícia Médica apropriada-5 ou Adestramento de Animais-5	47
Zarabatana	F/D	DX-6	49
Zoologia	M/D	IQ-6 ou qualquer perícia c/animais-6	62

Apêndice de Novas Vantagens, Desvantagens e Perícias.

Vantagens

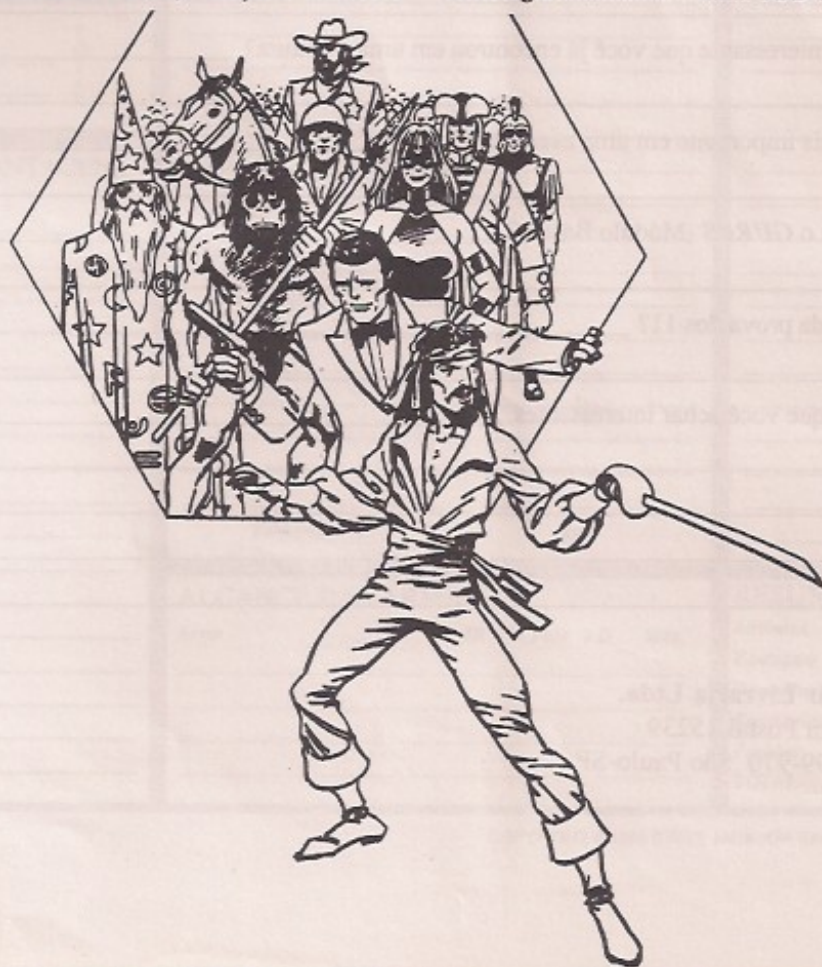
Vantagem	Custo	Pág	Vantagem	Custo	Pág	Vantagem	Custo	Pág
Abençoado	variável	A2	Fleuma	15 ou mais	A6	Multimilionário	25/nível	A6
Contatos	variável	A3	Grupo de Aliados	variável	A1	Pontos de Vida Extras	5/ponto	A5
Cura	25, 20 ou 15	A6	Identidade Alternativa			Temeridade	2/nível	A5
Difícil de Matar	5/nível	A5	15 ou 5/ident	A2	Vaticínio	variável	A4
Equilíbrio Perfeito	25	A6	Imunidade Legal			Visão Umbrosa	25	A4
Fadiga Extra	3/ponto	A5	5, 10, 15 ou 20	A6	Zerado	10	A6
Favor	variável	A5	Infravisão	15	A6			

Desvantagens

Desvantagem	Custo	Pág	Desvantagem	Custo	Pág	Desvantagem	Custo	Pág
Amnésia	-10/-25	A8	Dever (Involuntário) ..	-5 extras	A7	Magnetismo Sobrenatural ..	-15	A8
Aziago	-20/-40/-60	A9	Flashbacks	variável	A9	Maldição	-75	A9
Boemia Compulsiva	-5 a -10	A8	Gastar Compulsivamente			Maníaco Depressivo	-20	A10
Busca pela Fama	-15	A9	-5, -10 ou -15	A9	Marca Registrada	variável	A10
Circunspeção	-10	A10	Generosidade Compulsiva ..	-5	A8	No Limite	-15	A10
Curiosidade	-5, -10 ou -15	A9	Incompetência	-1	A9	Segredo	variável	A7

Perícias

Perícia	Tipo/Nível	NH pré-definido	pág.	Perícia	Tipo/Nível	NH pré-definido	pág.
Arremesso de Mágica	F/F	DX-3, Arremesso,		Jogos	M/F	IQ-5	A12
.....		Arrem.outra Mág. -2	A13	Luta Romana	F/M	DX-5	A12
Bloqueio Mental	M/M	Vontade-4	A13	Manto	F/M	DX-5, Broquel-4,	
Boxe	F/M	Nenhum	A11		Escudo-4	A11
Caminhada	F/M	Nenhum	A13	Observador Avançado	M/M	IQ-5	A12
Criptografia	M/D	Especial	A14	Orientação	M/M	IQ-5	A13
Equip. Anti-QBR	M/M	IQ-5	A12	Percepção Corpórea	F/D	DX-6, Acrobacia-3	A11
Escafandro	M/M	Mergulho-2	A13	Planetologia	M/M	IQ-5, Geologia-4,	
Exoesqueleto	F/M	IQ-6, DX-6 ou		Meteorologia-4,	
.....		Traje de Combate -2	A16		outra Planetologia-3	A14
Filosofia	M/D	IQ-6	A14	Produção de Vídeo	M/M	IQ-6, Atuação-4	A11
Gancho Celeste	M/M	IQ-6	A12	Tacape de Arremesso	F/F	DX-4	A12
Hacking de Computador	M/MD	Op. de Computadores-8, ..		Vôo	F/M	DX-4	A11
.....		Prog. Comp.-4	A14	Xenobiologia	M/M	Nenhum	A15
Intimidação	M/M	ST-5, Atuação-3	A15	Xenologia	M/D	IQ-6	A15



PLANILHA DE USO DO TEMPO

Personagem: _____ Jogador: _____
 Período de tempo coberto: _____

Utilização do tempo:

Sono: 56 h/sem (70 se for preguiçoso) 20

Refeições, cuidados pessoais, etc.

Emprego: depende do emprego e do nível de Riqueza

Viagem (depende da aventura e da situação)

Práticas religiosas, etc.

Lazer

Estudo da perícia

Estudo da perícia

Estudo da perícia

Estudo da perícia

Estudo da perícia

Estudo da perícia

Outros:

Total/semmana

Estudo automático de línguas: Se você estiver em um país estrangeiro, ou se estiver falando exclusivamente outro idioma que não o seu (por qualquer motivo), isto conta, "automaticamente", como 4h/dia de prática em línguas. O NH em línguas assim obtido, não poderá exceder sua IQ básica.
 Horas de estudo automático de línguas: (4h/dia) _____

Estudo automático no emprego: Se seu emprego envolve uma perícia (e a maioria o faz), pode-se contar 1/4 do tempo gasto no emprego como "estudo". Este tempo pode ser repartido entre duas perícias, desde que ambas estejam relacionadas ao emprego.

Horas de estudo automático no emprego: (1/4 do tempo de trabalho) _____

Bônus de estudo por intervenção mágica, educação automática, etc...

Perícia: _____ Estudo correspondente a: _____ horas
 Perícia: _____ Estudo correspondente a: _____ horas
 Perícia: _____ Estudo correspondente a: _____ horas
 Perícia: _____ Estudo correspondente a: _____ horas

Outras observações:

Nome: _____ Total Pros.: _____
 Aparência: _____ Vantagens, Desvantagens, Peculiaridades: _____

ST Fadiga: _____
DX Dano Básico _____
IG GDD: _____ Perícias: _____
HT BAL: _____

Pos. Vida Perdidos: _____
 Armas e Objetos Pessoais: _____

Vel. Bás.: _____ Desloc.: _____
 Carga: _____

Esquiva: _____ Aparar: _____ Bloqueio: _____

Alcance das Armas: _____
 Cabeça Tronco Braços Mãos Pernas Pés
 DP

--	--	--	--	--	--

 RD

--	--	--	--	--	--

Planilha de NPC

Para facilitar o controle de atuação dos NPCs, todos os dados necessários podem ser registrados numa ficha de 8 cm x 13 cm.
 É fácil usar um fichário de oponentes; pode-se, inclusive, anexar a cada ficha, a figura correspondente.

Nome: MAX, o guarda Reação +/-: 1 em combate Total Pros.: 75
 Aparência: TERREMUNTE AMEAÇADORA Vantagens, Desvantagens, Peculiaridades: _____
SÊMO DO DIAVA

12 ST Fadiga: _____
12 DX Dano Básico _____
10 IG GDD: 1D-1
11 HT BAL: 1D+2
 Perícias: ESPADA LÂMINA LARGA-16
FACA-16
GIGANTISMO

Pos. Vida Perdidos: _____
 Armas e Objetos Pessoais: _____
 Vel. Bás.: 5,75 Desloc.: 5 CHARRARRÁ corte 1D+3 \$50 2,5 Kg
 Carga: NENHUMA tolerance 2 herj cont. 1D falange 2 herj cont. 1D
 Esquiva: 5 Aparar: 8 Bloqueio: 0 faca corte 1D \$40 1/2 Kg
per. 1D-1

Alcance das Armas: _____
 Cabeça Tronco Braços Mãos Pernas Pés
 DP

--	--	--	--	--	--

 RD

--	--	--	--	--	--

faca per. 1-1 TR-12 Rec: 0 1/2 D: 10 Mar: 17

Questionário GURPS

Estamos gratos por você ter se interessado pelo Módulo Básico do GURPS. Esperamos que você o tenha apreciado tanto quanto nós gostamos de fazê-lo.

Agora temos um favor a pedir. Achamos sua opinião muito importante e imprescindível para nós. Por favor responda a este questionário e nos envie pelo correio.

Se você tiver perguntas, dúvidas, críticas ou sugestões, escreva-nos também. Retribuindo, nós lhe enviaremos uma correspondência contendo fatos novos e erratas sobre o GURPS, e você estará automaticamente cadastrado no Cadastro Nacional de Jogadores, órgão que procurará manter os jogadores informados sobre as novidades na área das RPGs nacionais e internacionais.

1. Qual sua opinião sobre o GURPS? _____

2. Qual o grau de dificuldade em aprender o sistema? _____

3. Você já jogava RPG antes do GURPS? Há quanto tempo? Quais os jogos? _____

4. Como entrou em contato com os RPGs? _____

5. Costuma atuar como mestre? Há quanto tempo? _____

6. Estamos planejando produzir suplementos para o GURPS. Indique o tipo de ficção ou cenário dentro do qual você preferiria ver novas aventuras e mundos. _____

7. Se você conhece os suplementos GURPS importados, quais acharia mais interessante publicar em português? _____

8. Descreva sucintamente o melhor personagem com que você já jogou. _____

9. Qual a criatura mais interessante que você já encontrou em uma aventura? _____

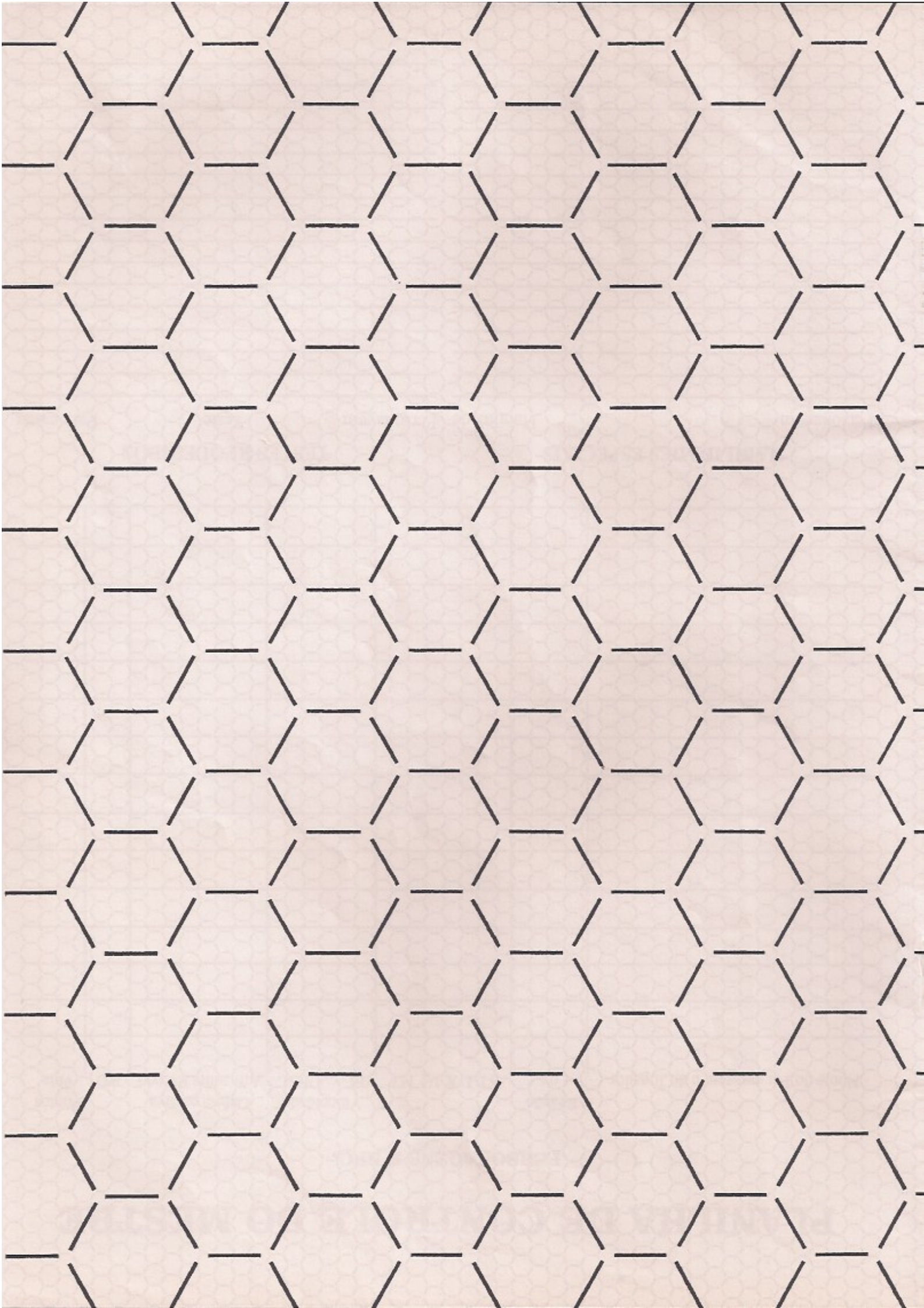
10. O que você acha mais importante em uma aventura? _____

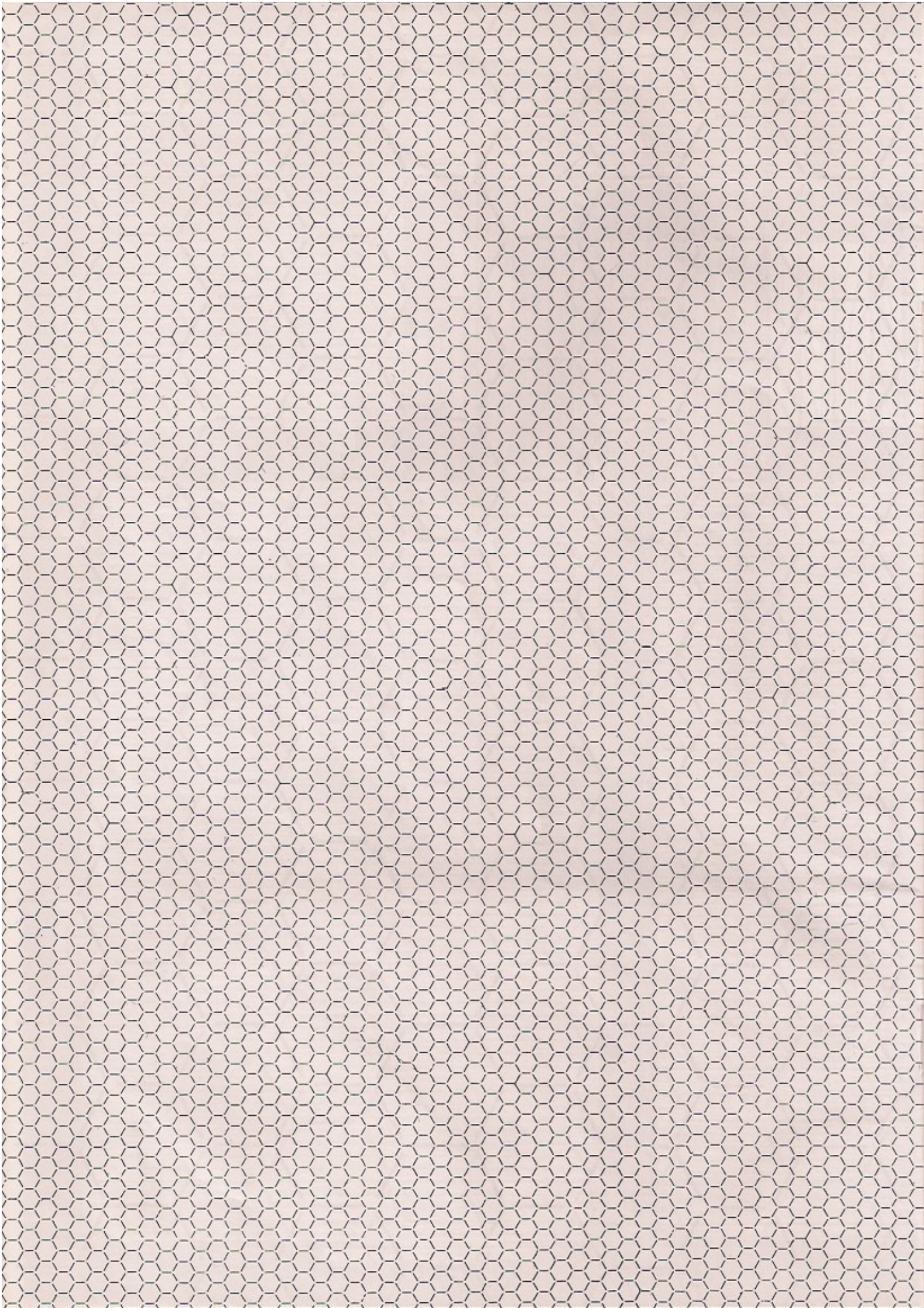
11. Onde você comprou o GURPS -Módulo Básico? _____

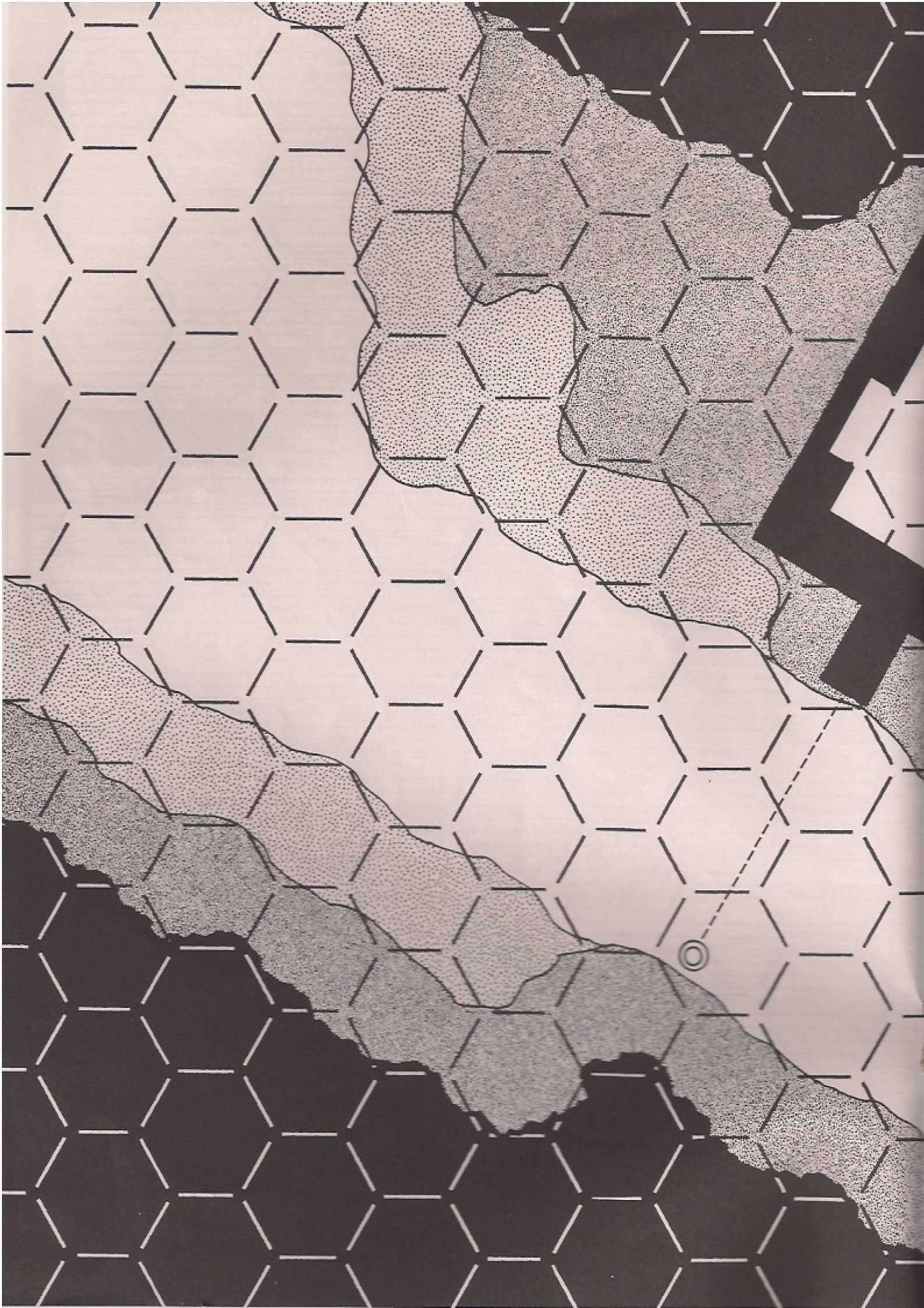
12. Você já ouviu falar da prova dos 11? _____

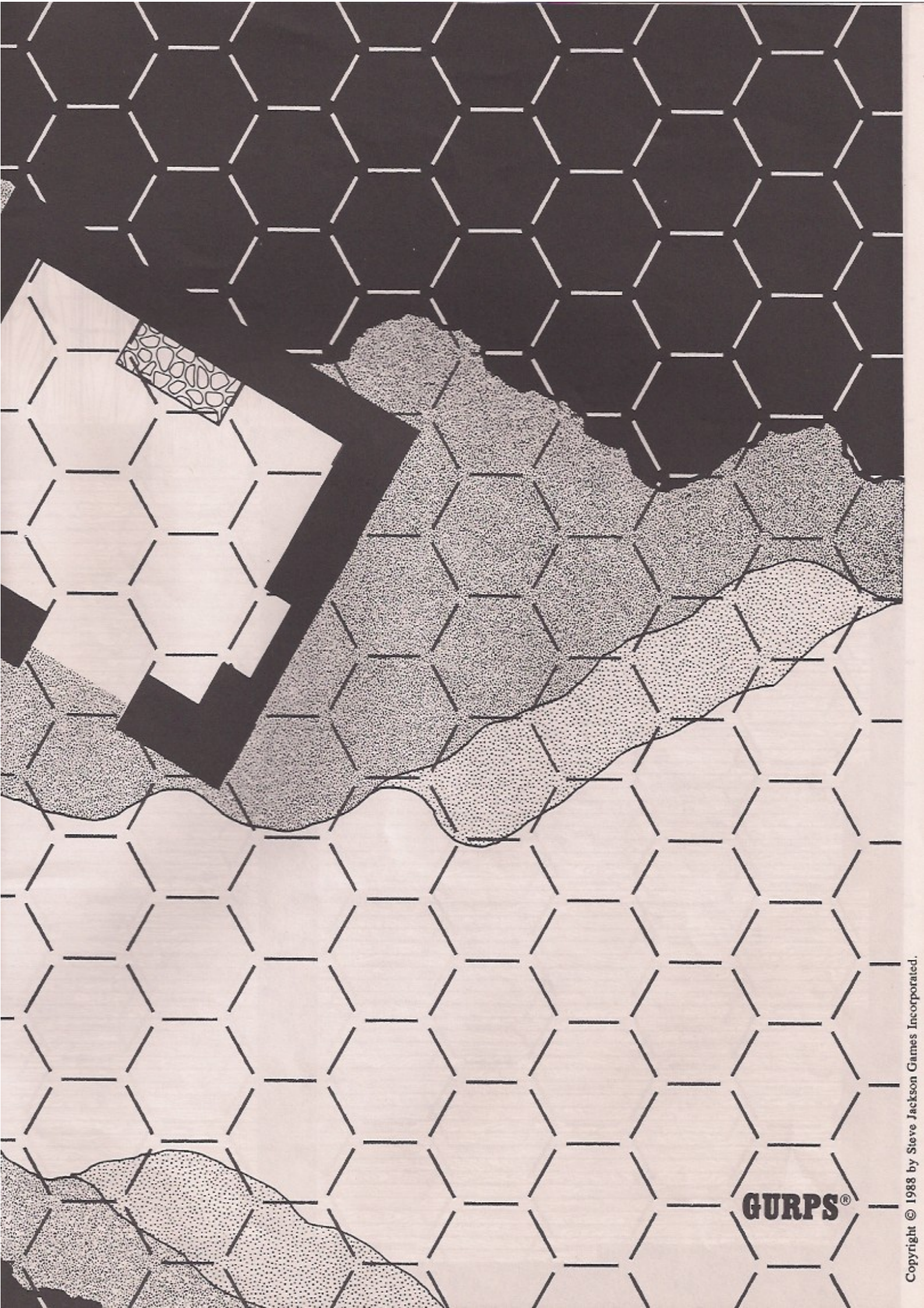
13. Inclua comentários que você achar interessantes. _____

Nosso endereço: **Devir Livraria Ltda.**
Caixa Postal 15239
01599-970 São Paulo-SP

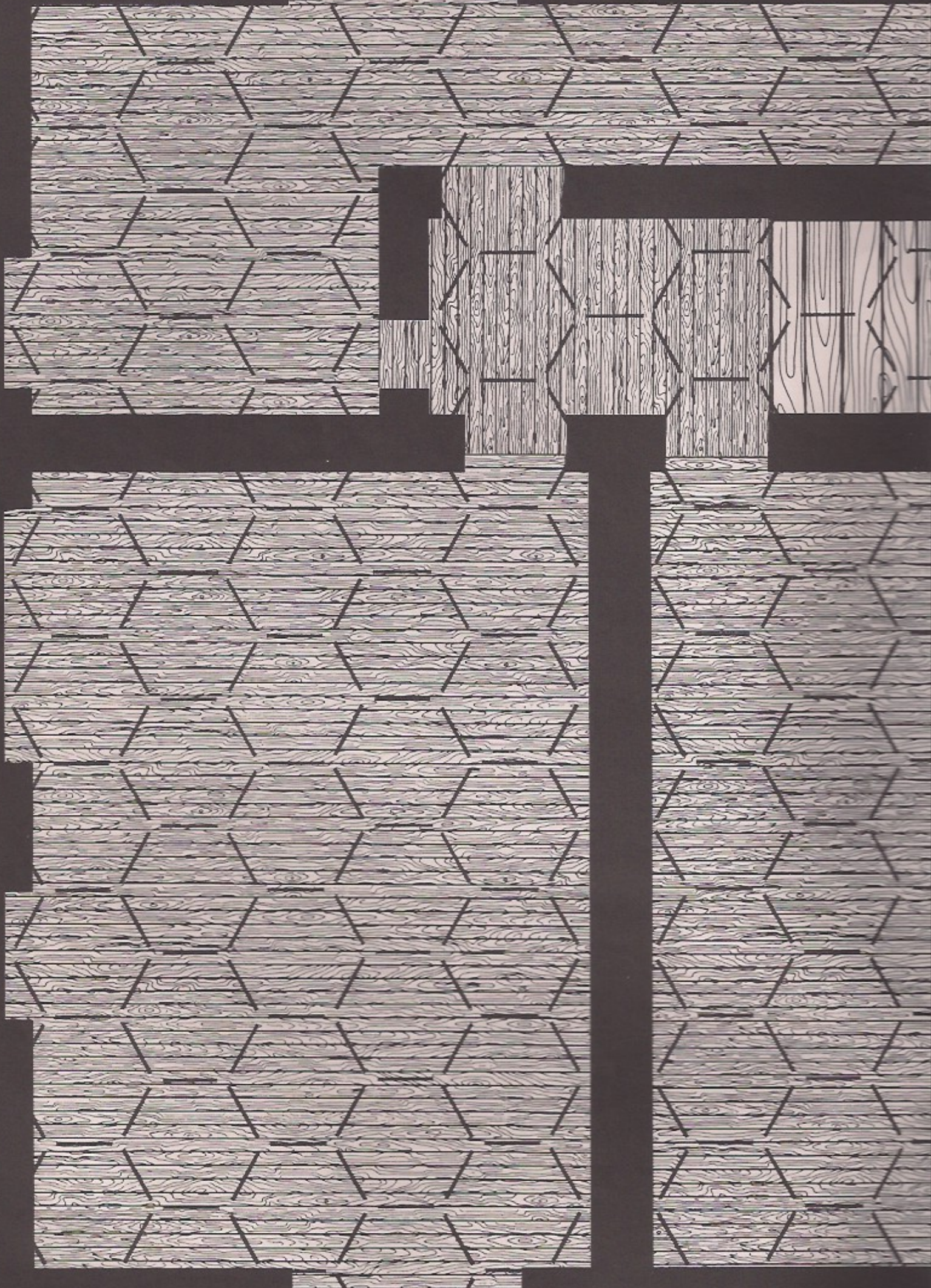


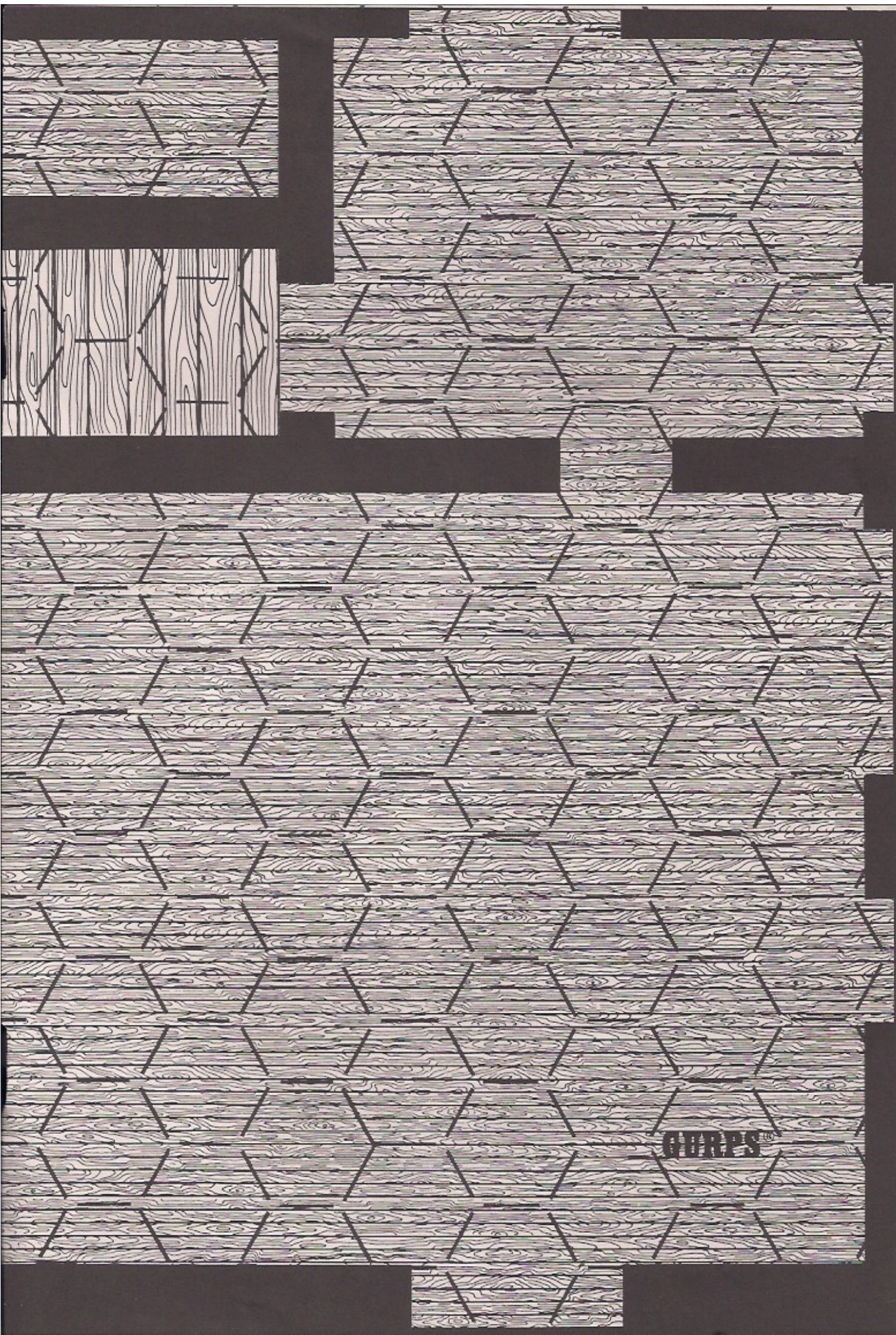






GURPS®





ORPS™

GURPS

PLANILHA DO PERSONAGEM

Nome _____ Jogador _____

Aparência _____

História do personagem _____

Data de Criação _____

Seqüência _____

Pontos p/Gastar _____

Total de Ptos. _____

Custo
Ptos.

ST

FADIGA

DX

DANO
BÁSICO

IQ

GDP: _____

Bal.: _____

HT

PTOS. VIDA

Mvmt

Velocidade
Básica

Deslocamento

(HT+DX)/4

(V.bás - Carga)

CARGA

Nenhuma (0) = ST _____

Leve (1) = 2 x ST _____

Med. (2) = 3 x ST _____

Pes. (3) = 6 x ST _____

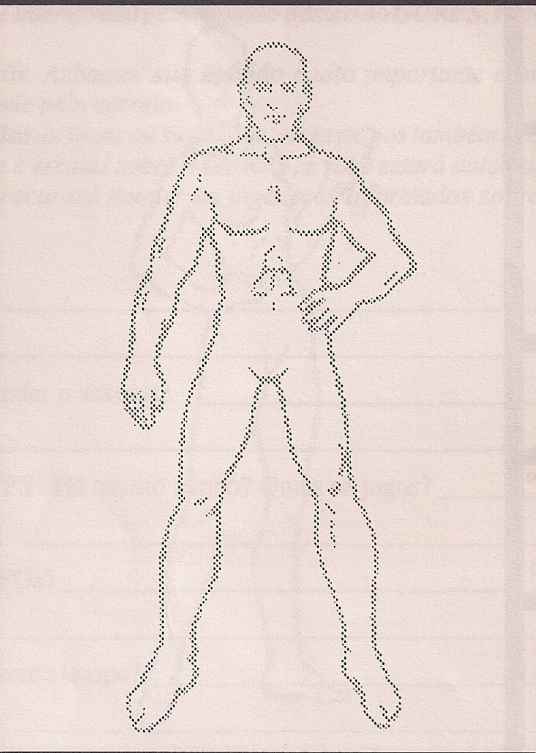
M-pes. (4) = 10 x ST _____

DEFESA
PASSIVA

Armadura: _____

Escudo: _____

T
O
T
A
L



REAÇÃO +/- _____

DEFESAS ATIVAS

ESQUIVA	APARAR	BLOQUEIO
= Desloc	Arma/2	Escudo/2

RESISTÊNCIA A DANO

Armadura _____ ; _____

TOTAL

ARMAS E OBJETOS PESSOAIS

Item Dano NH \$ Peso
Tipo Qty.

TOTAIS: \$ _____ kg

Custo
Ptos.

VANTAGENS, DESVANTAGENS,
PECULIARIDADES

ALCANCE DAS ARMAS

Arma TR Prec +D Máx

PERÍCIAS

Custo Ptos. NH

RESUMO

Total de Pontos

Atributos _____

Vantagens _____

Desvantagens _____

Peculiaridades _____

Perícias _____

TOTAL _____

