

ambiente

medieval e trevas

# GESTA

folha de personagem

# med



jogador

nome  sexo  origem   
 carreira  idade  ponex  \$   
 singularidades

## atributos

vmc

constituição  destreza  inteligência  presença  iniciativa  resistência  status   
 CON  DES  INT  PRE  INI  RES

## combate

+2d6

proteção

	tipo	arma	nível	valor	dano	distância	÷2   x2	chance	+3   -3
CON-1	briga	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>				
DES-3	esgrima	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DIF			alcance recarga
DES-1	tiro	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			<input type="text"/>
CON-3	arremesso	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			<input type="text"/>

## perícias

+2d6

+2d6

	nível	valor		nível	valor
DES-2	agilidade	<input type="text"/>		PRE-2	espionagem
INT-3	alquimia	<input type="text"/>		PRE-2	estratégia
PRE-1	artes	<input type="text"/>		DES-2	ferraria
INT-1	caça	<input type="text"/>		DES-1	furtividade
INT-3	cirurgia	<input type="text"/>		DES-3	manusear
PRE-1	comércio	<input type="text"/>		INT-2	navegação
PRE-3	cultura	<input type="text"/>		INT-1	perspicácia
INT-2	empatia	<input type="text"/>		PRE-3	persuasão

ResTar = Chance + 2d6 *tarefa*  
 EfiTar = ResTar - DIF (≥0)

ResConf = Chance + 2d6 *confronto*  
 EfiConf = ResConf(V) - ResConf(D)  
 DanEf = EfiConf + Dano - Protec  
 V=vencedor D=derrotado

## ferimentos (recuperação)

ligeiras	grave	incap.	morib.
<input type="text"/>	<input type="text"/> -1	<input type="text"/>	<input type="text"/>
1 - 3	4 - 6	7 - 9	10+
(1 dia)	(3 dias)	(6 dias)	(MJ)

gestasite@gmail.com

www.gesta.pt

*descrição*

*altura*

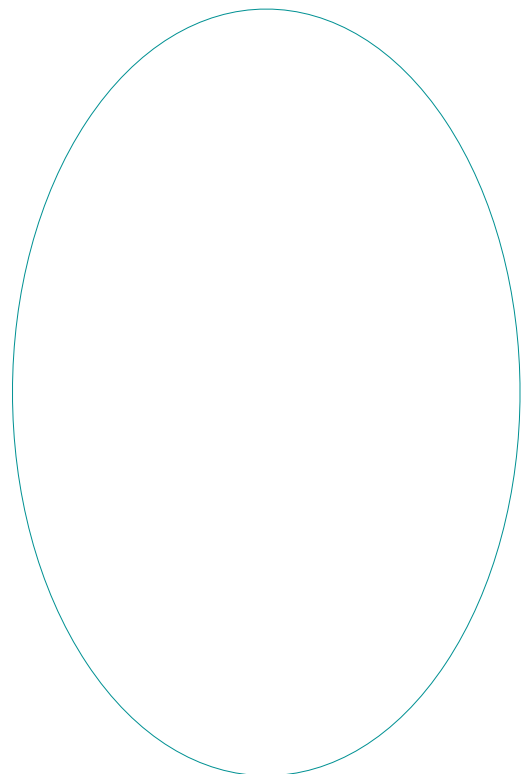
*peso*

*bens*

*peso*

*aventuras*

*retrato*



*total*

Blank area for notes or text.

