



HABILIDADES (68 PONTOS)			DEFESAS (19 PONTOS)		
FOR	VIG	AGI	Esquiva	Aparar	
3	4	4	+12	+12	
DES	LUT	INT	Resistência		
3	12	2	+8		
PRO	PRE		Fortitude	Vontade	
5	1		+8	+12	
PERÍCIAS (33 PONTOS)					
Nome		Total	Grad.	Hab.	Outros
Acrobacias		6	2	AGI 4	0
Atletismo		10	7	FOR 3	0
Combate À Distância					
• Armas de Fogo		15	12	DES 3	0
Enganação		1	0	PRE 1	
Especialidades					

• Manha (INT)	10	8	INT 2	0
• Tática (INT)	8	6	INT 2	0
Furtividade	8	4	AGI 4	0
Intimidação	9	8	PRE 1	0
Intuição	8	3	PRO 5	0
Investigação	5	3	INT 2	0
Percepção	10	5	PRO 5	0
Persuasão	1	0	PRE 1	0
Prestidigitação	3	0	DES 3	0
Tecnologia	2	0	INT 2	0
Tratamento	2	0	INT 2	0
Veículos	11	8	DES 3	0

VANTAGENS (30 PONTOS)

Assustar, Ataque Acurado, Ataque Defensivo, Ataque Dominó 2, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Bem Informado, Bem Relacionado, Benefício (Ambidestria), Contatos, De Pé, Duro de Matar, Equipamento 8, Esforço Supremo, Estrangular, Iniciativa Aprimorada, Mira Aprimorada, Quebrar Aprimorado, Rastrear, Tolerância Maior, Tomar Iniciativa, Treinamento Tático.

EQUIPAMENTOS (38 PONTOS)

- Armas** (Arranjo Equipamentos) • **26 pontos**
- **Fuzil de Assalto:** Dano 5 (**Resistido por:** Resistência. **Extras:** Distância Aumentada +1, Multiataque +1. **Descritores:** Balístico, Perfurante) • **15 pontos**
 - **Fuzil de Precisão:** Dano 5 (**Resistido por:** Resistência. **Fixos:** Alcance Estendido +1. **Extras:** Distância Aumentada +1. **Descritores:** Balístico, Perfurante) • **11 pontos**
 - **Granada de Flash-bang:** Aflição 4 (**Resistido por:** Esquiva. **Superador por:** Fortitude. **1º Grau:** Visão Prejudicada. **2º Grau:** Visão Desabilitada. **3º Grau:** Visão Desatenta. **Extras:** Cumulativo +1, Distância Aumentada +1. **Falhas:** Limitado -1 [Apenas um Sentido]) • **8 pontos**
 - **Granada de Fragmentação:** Dano 5 (**Resistido por:** Resistência. **Extras:** Área +1, Distância Aumentada +1. **Descritores:** Fogo) • **15 pontos**
 - **Granada de Fumaça:** Camuflagem (**Resistido por:** Esquiva. Visual (Um Sentido) 2 [Visão Normal]. **Extras:** Área +1, Ataque +0) • **6 pontos**

- **Metralhadora:** Dano 6 (**Resistido por:** Resistência. **Extras:** Distância Aumentada +1, Multiataque +1. **Descritores:** Balístico, Perfurante) • **18 pontos**
- **Pistola de Apoio:** Dano 2 (**Resistido por:** Resistência. **Extras:** Distância Aumentada +1. **Descritores:** Balístico, Perfurante) • **4 pontos**
- **Pistola de Apoio:** Dano 2 (**Resistido por:** Resistência. **Extras:** Distância Aumentada +1. **Descritores:** Balístico, Perfurante) • **4 pontos**
- **Submetralhadora:** Dano 4 (**Resistido por:** Resistência. **Extras:** Distância Aumentada +1, Multiataque +1. **Descritores:** Balístico, Perfurante) • **12 pontos**

Armazém Abandonado (Quartel-General) • 10 pontos

- **Tamanho:** Médio
- **Resistência:** Médio
- **Cômodos:**
 - Academia
 - Área Comum
 - Camuflado
 - Computador
 - Garagem
 - Sistema de Energia
 - Sistema de Segurança

Colete à prova de balas: Proteção 4 (**Falhas:** Limitado -1 [Apenas balístico]) • 2 pontos

OFENSIVA

Bônus de Iniciativa: +8

Defesas Ativas: Esquiva CD 22 • Aparar CD 22

Bônus Corpo-a-corpo: +12

- **Desarmado:** Dano, Bônus Acerto +12, Crit 20 • CD 18 vs. Resistência
- **Agarrar:** Especial, Bônus Acerto +12, Crit 20 • CD 13 vs. Esquiva ou Força/Acrobacias ou Atletismo (**1º Grau:** Imóvel e Vulnerável, **2º Grau:** Imóvel, Indefeso, Prejudicado)
- **Granada de Fumaça:** Camuflagem • CD 12 vs. Esquiva, CD 12 vs Esquiva para metade do efeito (Área Nuvem em de 8 m de altura, comprimento e largura)

Bônus À Distância: +3

- **Arremesso:** Dano, Bônus Acerto +3, Crit 20 • CD 18 vs. Resistência
- **Fuzil de Assalto:** Dano, Bônus Acerto +3, Crit 20 • CD 20 vs. Resistência
- **Fuzil de Precisão:** Dano, Bônus Acerto +3, Crit 20 • CD 20 vs. Resistência
- **Granada de Flash-bang:** Aflição, Bônus Acerto +3, Crit 20 • CD 14 vs. Esquiva, Superador por Fortitude (**1º Grau:** Visão Prejudicada, **2º Grau:** Visão Desabilitada, **3º Grau:** Visão Desatenta)
- **Granada de Fragmentação:** Dano • CD 20 vs. Resistência, CD 15 vs Esquiva para metade do efeito (Área Explosão em de 8 m de raio)
- **Metralhadora:** Dano, Bônus Acerto +3, Crit 20 • CD 21 vs. Resistência
- **Pistola de Apoio:** Dano, Bônus Acerto +3, Crit 20 • CD 17 vs. Resistência

- **Pistola de Apoio:** Dano, Bônus Acerto +3, Crit 20 • CD 17 vs. Resistência
- **Submetralhadora:** Dano, Bônus Acerto +3, Crit 20 • CD 19 vs. Resistência

PONTUAÇÃO

150 pontos

Habilidades 68 + Defesas 19 + Perícias 33 + Vantagens 30 + Poderes 0

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

- **Idiomas:** Língua Nativa
- **Carga Base:** 250 kg
- **Tamanho:** Grad. -2, até 2 m
- **Velocidade Terrestre:** 8 m/ação de movimento - 4 km/hora.

COMPLICAÇÕES

- **Má fama:** Frank para o grande público é apenas um assassino maluco, em qualquer cena social onde Frank esteja, NPCs começam com a atitude Inamistoso
- **Motivação- Fúria:** Frank é um homem simples: Ele busca a vingança pelo que fizeram a sua esposa e filha

PESSOAL

- **Nome Heroico:** Justiceiro.
- **Nome real:** Frank Castle.
- **Idade:** 40.
- **Altura:** 183 cm.
- **Peso:** 83 kgs.
- **Cor do Cabelo:** Preto.
- **Cor dos Olhos:** Castanho.