
CRIANDO UM JOGO DE RPG

ATRIBUTOS DOS PERSONAGENS

- Raça
- Atributos
 - Força
 - Destreza
 - Constituição
 - Sabedoria
 - Inteligência
 - Carisma

FORÇA

FORÇA

QUANTIFICA O PESO QUE PODE SER CARREGADO
E O PODER DE SEUS ATAQUES FÍSICOS



INCORPÓREO (0)

NÃO POSSUI FORÇAS PARA GERAR
ENERGIA E MOVER MATÉRIA

INCAPAZ (1-5)

NECESSITA DE MUITO ESFORÇO PARA
REALIZAR TAREFAS SIMPLES



FRACO (6-9)

POSSUI DIFICULDADE EM LEVANTAR CARGAS
MAIORES E REALIZAR EXERCÍCIOS FÍSICOS

MEDIANO (10-11)

CONSEGUE CARREGAR UM CERTO PESO
E VENCER ALGUMAS LUTAS



FORÇA

QUANTIFICA O PESO QUE PODE SER CARREGADO
E O PODER DE SEUS ATAQUES FÍSICOS



FORTE (12-15)

INFLINGE GOLPES MAIS PODEROSOS
E CARREGA MAIS PESO QUE O NORMAL

SUPER PODEROSO (16-20)

POSSUI UMA FORÇA ALÉM DO COMUM E COM
ESFORÇO PODE CARREGAR PESOS ABSURDOS



IMBATÍVEL (21+)

PODE CARREGAR CARGAS ENORMES SEM ESFORÇO E
POSSUI UMA FORÇA IMENSURÁVEL



DESTREZA

DESTREZA

QUANTIFICA SUAS HABILIDADES DE PRECISÃO
ASSIM COMO SUA AGILIDADE E EQUILÍBRIO



DESACORDADO (0)

NÃO PODE SE MOVER
DE MANEIRA ALGUMA

ABATIDO (1-5)
CONSEGUE REALIZAR POUCOS
MOVIMENTOS MUITO LENTAMENTE



DESAJEITADO (6-9)

POSSUI POUCA HABILIDADE MOTORA E REALIZA ALGUNS
MOVIMENTOS SIMPLES DE FORMA ATRAPALHADA

REGULAR (10-11)

REALIZA MOVIMENTOS SIMPLES DE FORMA
ACEITÁVEL MAS NÃO POSSUI MUITA AGILIDADE



DESTREZA

QUANTIFICA SUAS HABILIDADES DE PRECISÃO
ASSIM COMO SUA AGILIDADE E EQUILÍBRIO



ÁGIL (12-15)

CONSEGUE REALIZAR MOVIMENTOS RÁPIDOS
E ÁGEIS COM BOA PRECISÃO

NINJA (16-20)

POSSUI UMA AGILIDADE INCRÍVEL E
UMA PRECISÃO FORA DO NORMAL



IMPERCEPTÍVEL (21+)

É CAPAZ DE REALIZAR MOVIMENTOS TÃO
PERFEITOS E RÁPIDOS QUE PASSAM
DESPERCEBIDOS PELA MAIORIA



CONSTITUIÇÃO

CONSTITUIÇÃO

QUANTIFICA SUA RESISTÊNCIA CORPORAL TANTO DE FORMA EXTERNA COMO INTERNA



ESPECTRO (0)
NÃO POSSUI UM CORPO FÍSICO E MATERIAL



ENFERMO (1-5)
POSSUI UMA SAÚDE CRITICAMENTE COMPROMETIDA



FRÁGIL (6-9)
DESMAIA E CANSA FACILMENTE POR TER UM CORPO FRACO




SAUDÁVEL (10-11)
FICA FATIGADO DEPOIS DE UM CERTO TEMPO DE CORRIDA E É SUSCETÍVEL À NOCAUTES



FACEBOOK/ATAVERNA

CONSTITUIÇÃO


QUANTIFICA SUA RESISTÊNCIA CORPORAL TANTO DE FORMA EXTERNA COMO INTERNA




DURÃO (12-15)
AGUENTA MAIS IMPACTO DO QUE A MAIORIA E NÃO CANSA FACILMENTE



SUPER RESISTENTE (16-20)
POSSUI UMA RESISTÊNCIA FÍSICA INCOMUM E OUASE NUNCA FICA CANSADO



IMORTAL (21+)
NUNCA FICA CANSADO E CONSEGUE RESISTIR AOS MAIS FORTES GOLPES E VENENOS



FACEBOOK/ATAVERNA

SABEDORIA

SABEDORIA

QUANTIFICA A SAGACIDADE EM UTILIZAR
MÉTODOS E CONHECIMENTOS DE SENSO-COMUM



INCONSCIENTE (0)

NÃO POSSUI A CAPACIDADE
DE RACIOCÍNIO



IRRACIONAL (1-5)

AGE SEM RAZÃO E PARECE NÃO NOTAR
COISAS IMPORTANTES À SUA VOLTA



DESATENTO (6-9)

OUASE NÃO POSSUI ALGUM SENSO COMUM
E AGE POR IMPULSO

SIMPLES (10-11)

E CAPAZ DE PLANEJAR COISAS SIMPLES
E POSSUI ALGUM SENSO COMUM



SABEDORIA

QUANTIFICA A SAGACIDADE EM UTILIZAR
MÉTODOS E CONHECIMENTOS DE SENSO-COMUM



PERSPICAZ (12-15)

CONSEGUE PERCEBER QUANDO ALGO PARECE
ESTRANHO APENAS USANDO A INTUIÇÃO

FILÓSOFO (16-20)

POSSUI A CAPACIDADE DE PERCEBER SITUAÇÕES
FACILMENTE E É CONSTANTEMENTE
PROCURADO COMO CONSELHEIRO



ILUMINADO (21+)

CARREGA UMA INTUIÇÃO INCRÍVEL E É CAPAZ DE
PREDIZER FUTURAS SITUAÇÕES COM RICOS DETALHES

INTELIGÊNCIA

INTELIGÊNCIA

QUANTIFICA A RACIONALIDADE E A BAGAGEM
INTELLECTUAL DE CONHECIMENTOS CIENTÍFICOS



INANIMADO (0)



NÃO É CAPAZ DE ADQUIRIR
CONHECIMENTO E RACIOCINAR

INCIVILIZADO (1-5)

AGE APENAS POR INSTINTO
COMO UM ANIMAL SELVAGEM



PARVO (6-9)

APRENDE MAIS LENTAMENTE QUE O NORMAL
E DEMORA PARA RACIOCINAR



MEDÍOCRE (10-11)

É CAPAZ DE APRENDER NORMALMENTE E
USAR A LÓGICA EM ALGUMAS SITUAÇÕES



INTELIGÊNCIA

QUANTIFICA A RACIONALIDADE E A BAGAGEM
INTELLECTUAL DE CONHECIMENTOS CIENTÍFICOS



ESTUDADO (12-15)

POSSUI UMA FACILIDADE MAIOR PARA APRENDER E
CARREGA UMA BAGAGEM DE CONHECIMENTO



GÊNIO (16-20)

SOLUCIONA PROBLEMAS DE LÓGICA RAPIDAMENTE E
POSSUI UM GRAU DE CONHECIMENTO MUITO ELEVADO



ONISCIENTE (21+)

CARREGA UMA MENTE EXTRAORDINÁRIA QUE POSSUI UMA
QUANTIDADE INCRÍVEL DE CONHECIMENTO E UMA
VELOCIDADE DE PENSAMENTO ABSURDA



CARISMA

CARISMA

QUANTIFICA A CAPACIDADE DE SOCIALIZAR E DE DOBRAR OUTROS SERES ATRAVÉS DE EXPRESSÕES



ABERRAÇÃO (0)

NÃO É CAPAZ DE SE EXPRESSAR
E AFASTA OUTRAS PESSOAS

INEXPRESSIVO (1-5)

POSSUI UMA EXTREMA FALTA DE EMPATIA E
RARAMENTE DEMONSTRA EXPRESSÕES



RUDE (6-9)

É POUCO SOCIÁVEL E QUASE NUNCA CONSEGUE SE
COMUNICAR DE FORMA CORRETA

SOCIÁVEL (10-11)

CONSEGUE CONVERSAR NORMALMENTE
COM OUTRA PESSOA DE FORMA AMIGÁVEL



CARISMA

QUANTIFICA A CAPACIDADE DE SOCIALIZAR E DE DOBRAR OUTROS SERES ATRAVÉS DE EXPRESSÕES



PERSUASIVO (12-15)

POSSUI A HABILIDADE DE CONVENCER OU
INTIMIDAR OUTRAS PESSOAS FACILMENTE

INFLUENTE (16-20)

É EXTREMAMENTE CONHECIDO E INFLUENTE
CONSEGUINDO QUASE TUDO O QUE QUISER



ÍDOLO (21+)

SEMPRE CONSEGUE O QUE DESEJA E
É TRATADO QUASE COMO UM DEUS
PELAS PESSOAS



RAÇAS E SUB-RAÇAS

Dwarf (Anão) +2 CON

– Hill Dwarf (Anão da Colina) +1 SAB

– Mountain Dwarf (Anão da Montanha) +2 FOR



Elf (Elfo) +2 DES

– High Elf (Alto Elfo) +1 INT

– Wood Elf (Elfo da Floresta) +1 SAB

– Dark Elf 'Drow' (Elfo Negro 'Drow') +1 CAR



Barbaro +2 DES

– Lightfoot (Pés Leves) +1 CAR

– Stout (Robusto) +1 CON



RAÇAS E SUB-RAÇAS

Human (Humano) +1 p/ todos os atributos



Dragonborn (Draconato) +2 FOR e +1 CAR



Gnome (Gnomo) +2 INT

– Forest Gnome (Gnomo da Floresta) +1 DES

– Rock Gnome (Gnomo da Pedra) +1 CON



Tiefling (Ladrão) +1 INT e +2 CAR

