

Sistema Base JSistema

1. Sistema

- => Sistema Próprio
- => Sem Livro
- => Sujeito a mudanças para melhorar a experiência
- => Aceito sugestões
- => 1d20
- => Para as ações dependentes de dado que você não tenha proficiência, será apenas 1d20
- => Se você tiver proficiência, $1d20 + \text{Pontos que você tem na proficiência}/2 + \text{Pontos da Característica dessa proficiência}/2$

2. Combate

- => Primeiro rola destreza para ver quem vai atacar primeiro
- => NPCs rodam e vocês rodam para desviar
- => Player contra player um ataca e o outro desvia
- => Caso de empate em iniciativa, quem tiver Agilidade maior vence. Se ambos tiverem o mesmo valor, terão de rolar novamente
- => Recarregar arma gasta um turno, a não ser que a pessoa consiga rolar e ter sucesso em um teste de Prestidigitação
- => Colete não tira dano corpo a corpo
- => Vocês tem 3 ações por turno, uma de movimentação, uma de combate e uma de interação com itens/objetos
- => Se tentar fazer gastar 1 das ações para fazer o mesmo tipo de ação (2 ações de combate por exemplo), a segunda vai ser com desvantagem)

3. Dano Aproximado

- => Serve para explosões, shotguns e etc
- => Exemplo: O atacante joga uma granada e tira 15 e a pessoa que quer fugir tira 15, ela saiu do centro do ataque, mas ainda está no raio. Ou seja, ela vai tomar um dano reduzido.
- => O dano reduzido será definido para a skill/equipamento utilizado
- => Para fugir completamente do raio do ataque, a pessoa tem que tirar pelo menos 3 dados acima do valor do atacante ou um 20.

4. Carregamento

- => O peso base que alguém pode carregar é 50kg

=> Cada ponto que colocar em corpo, você ganha +2kg para carregar

=> Cada ponto que colocar em força, você ganha +2kg para carregar

5. Investigação

=> Ao chegar em um local, vocês podem rolar percepção;

=> Se uma pessoa decidir investigar algo específico, como um armário, e falhar no teste, ninguém mais pode tentar ver o que tinha no armário;

=> O que uma pessoa descobrir, ela escolhe se vai ou não dizer para os outros.

6. Equipamentos

=> Dinheiro será usado para comprar mais equipamentos assim que os seus gastarem

=> Todos os equipamentos e armas tem um limite de usos antes de quebrar.

7. Recuperação

=> Você gastará Estamina e Fome com o passar da narração e de suas ações, mas podem ser recuperados dormindo ou comendo. (Fome só comendo)

=> Você quebrará algum membro do corpo caso receba 3 ataques no mesmo membro.

=> Se você receber dano de um ataque crítico em algum membro, o atacante (dependendo da situação) rolará o dado que ele usou para atacar (força ou projétil) e o atacado rolará constituição, o dado maior vence. Se o atacante vencer, o membro ficará frágil e será quebrado no próximo ataque (se ele não tiver sofrido nenhum ataque ainda)

=> Se o player em estado frágil não receber dano na rodada seguinte, ele poderá disputar constituição de novo (isso por 3 turnos e depois o estado de fragilidade passa). Os valores que ele precisa tirar no teste de constituição irá diminuir de turno para turno (diff 14 e 7)

=> Caso você quebre ou perca algum membro, você pode tentar resolver sozinho ou procurar um médico.

=> Se o que quebrar for sua cabeça, você terá que fazer um teste de constituição. Se conseguir passar, ficará normal até sair de combate e depois terá desvantagem nas suas ações até resolver. Se não passar, terá desvantagem imediatamente em todas as ações. Se tiver uma falha crítica, você desmaia.

=> Após um descanso longo (8h) você recupera 4 pontos de vida; Após um descanso curto (4h) você recupera 2 pontos de vida

8. Dinheiro

=> Todos começarão com 200 de dinheiro

=> O Dinheiro pode ser gasto para comprar comida, bebida, equipamentos e etc

9. Morte

- => Se sua vida chegar a 0, você fica inconsciente
- => Se você ficar inconsciente perto de alguém que quer te matar, você morre
- => Se você tomar o valor de sua vida em dano, após sua vida chegar a 0, você morre.

10. XP

- => Ao ganhar certa quantidade de XP, você irá upar de level.
- => Ao upar de level, você irá receber pontos para gastar em suas características e etc.
- => Para upar de level você precisa ganhar uma quantidade de XP igual a seu level atual x 10, ou seja, para upar do level 1, você precisa de 1×10 de XP = 10XP; level 2 = 20 xp e por aí vai.
- => A quantidade de pontos que você ganha é equivalente a seu novo level x 2, ou seja, ao chegar no level 2, você terá $2 \times 2 = 4$ pontos; no level 3, $3 \times 2 = 6$ pontos e por aí vai.
- => Ao upar de level, você só pode gastar 1 ponto no máximo na mesma coisa. Por exemplo: Você quer upar força, você só pode colocar 1 ponto em força e gastar os outros pontos em outras coisas.

11. Seus caminhos

- => Vocês poderão seguir seus próprios caminhos
- => Vocês poderão explorar cada detalhe do universo
- => Quanto maior sua reputação, mais atenção irão chamar (para o bem ou não)

13. Ficha Base

===== **Ficha** =====

Jogador:

Personagem:

Vida Total: / Vida Atual:

Armadura:

Level atual / XP Atual:

Reputação: 0

===== **Necessidades** =====

=> Estamina: 24/24

=> Fome: 3/3

=> Psicológico: 7/7

===== Características =====

- => Corpo: 0/10
- => Agilidade: 0/10
- => Sabedoria: 0/10
- => Inteligência: 0/10
- => Carisma: 0/10
- => Extra: 0/10

===== Proficiências =====

- => Força: 0/10 (Corpo)
- => Constituição: 0/10 (Corpo)
- => Briga: 0/10 (Corpo)
- => Armas Brancas: 0/10 (Corpo)
- => Velocidade: 0/10 (Agilidade)
- => Destreza: 0/10 (Agilidade)
- => Furtividade: 0/10 (Agilidade)
- => Prestidigitação: 0/10 (Agilidade)
- => Atirar: 0/10 (Agilidade)
- => Sobrevivência: 0/10 (Sabedoria)
- => Intuição: 0/10 (Sabedoria)
- => Psicologia: 0/10 (Sabedoria)
- => Religião: 0/10 (Sabedoria)
- => História: 0/10 (Sabedoria ou Inteligência)
- => Pesquisa: 0/10 (Inteligência)
- => Decifrar: 0/10 (Inteligência)
- => Medicina: 0/10 (Inteligência)
- => Engenharia: 0/10 (Inteligência)
- => Direito: 0/10 (Inteligência)
- => Sedução: 0/10 (Carisma)
- => Medo: 0/10 (Carisma)
- => Liderança: 0/10 (Carisma)
- => Confortar: 0/10 (Carisma)
- => Performance: 0/10 (Carisma)
- => Pilotagem: 0/10 (Extra)
- => Navegação: 0/10 (Extra)
- => Mecânico: 0/10 (Extra)
- => Linguagens Desconhecidas: 0/10 (Extra)
- => Percepção: 0

=====

Aprimoramentos Positivos:

- =>
- =>
- =>

=====

Aprimoramentos Negativos:

=>

=>

=>

=====

Inventário (Limite 50kg):

=> Dinheiro: 200

=>

=>

=>