**Ficha**

**Básico**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **🪪 Nome** |  | **🚼 Ancestralidade** |  | **️ 🩸 Vida** |  |
| **🎂 Idade** |  | **💼 Ocupação** |  | 🎛️ **Tendencia** |  |

**Atributos**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 💪 **Força** |  | ✊ **Constituição** |  | **🧠 Intelecto** |  |
| 🤹‍♂️ **Destreza** |  | 🤝 **Carisma** |  | 👁️ **Percepção** |  |

**Habilidades**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **🏃‍♂️Atletismo (For)** |  | **🐕Adestramento (Car)** |  | **🖥️Tecnologia**  **(Int)** |  |
| **🤸‍♂️Acrobacia (Des)** |  | **👻Sobrenatural (Int)** |  | **🩺Medicina**  **(Int)** |  |
| **🥊Briga**  **(Des)** |  | **🧰Fabricação**  **(Int)** |  | **🌳Natureza**  **(Int)** |  |
| **🤺Reflexo (Des)** |  | **🗣️Influência**  **(Car)** |  | **🥷Furtividade**  **(Des)** |  |
| **🗺****️Localizar (Per)** |  | **🎓Erudição**  **(Int)** |  | **🧬Ciência**  **(Int)** |  |
| **🛞Condução (Int)** |  | **💡Intuição**  **(Int)** |  | **🏋️‍♂️Fortitude**  **(Cos)** |  |
| **🎯Pontaria (Des)** |  | **🫵Intimidação**  **(Car)** |  | **🎖️Admiração**  **(Car)** |  |
| **🗡️Manuseio (Des)** |  | **🔍Investigação (Per)** |  | **🧗🏻Determinação (Cos)** |  |
| **🃏Trapacear (Des)** |  | **🎭Atuação**  **(Car)** |  | **🧘Sanidade**  **(Int)** |  |

**Qualidades & Defeitos**

|  |  |
| --- | --- |
| **Qualidades** | **Defeitos** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Pertences**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Quantidade** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**História**

|  |
| --- |
| **História do personagem** |
|  |

**Fazendo a ficha**

**Básico**

* **Nome:** Como te chamam. Sua escolha.
* **Idade:** Quantos anos você possui. Sua escolha.
* **Ancestralidade:** Escolha na sessão **Ancestralidades (**página 14). Converse com o 🎤Narrador.
* **Ocupação:** Escolha na sessão **Classes** (página 14) **OU Profissões** (página 14). Definido pelo 🎤Narrador.
* **Tendencia:** Sua Tendencia ou Traços, sua escolha ou definido pelo 🎤Narrador.
* **Vida:** Quantidade de Vida que você = **Constituição** \* 8

**Atributos**

* Você possui 12 pontos para distribuir entre os atributos, os atributos começam com 0 pontos, você pode colocar no máximo 5 por atributo, é possível diminuir até -5 por atributo, caso diminua um atributo você ganha esse ponto para gastar em outro atributo.
* Exemplo caso você deixe **Constituição** negativa:
  + 1 **Constituição** 8 **Vida**
  + 0 **Constituição** 7 **Vida**
  + -1 **Constituição** 6 **Vida**
  + -5 **Constituição** 2 **Vida**

**Sobre atributos**

* **Força:** O quão vigoroso você é.
* **Destreza:** O quão ágil você é.
* **Constituição:** O quão resistente você é.
* **Carisma:** O quão influente você é.
* **Intelecto:** O quão inteligente e sábio você é e o quão bem você raciocina.
* **Percepção:** O quão atento, focado ou atencioso em algo você é.

**Habilidades**

* Você possui 27 pontos para distribuir entre as habilidades, as habilidades começam com 0 pode, você pode colocar no máximo 5 por habilidade, caso você faça testem em uma habilidade com 0 terá desvantagem = 2.

**Sobre habilidades**

* **Atletismo:** O quão atleta você é, quanto você é bom em esportes.
* **Acrobacia:** Facilidade em fazer acrobacias.
* **Briga:** O quão bem você luta corpo a corpo ou bloqueia ataques.
* **Reflexo:** O quão bem você esquiva, e o quanto de prontidão você tem.
* **Localizar:** O quão bem você sabe onde está, atalhos e lugares ao redor.
* **Condução:** O quão bem você consegue dirigir, pilotar ou montaria algo.
* **Pontaria:** O quão bem você consegue atirar, disparar ou arremessar algo.
* **Manuseio:** O quão bem você lida com objetos que está segurando.
* **Trapacear:** O quão prestidigitador você é, e sua habilidade de invadir, destrancar ou hacker algo.
* **Adestramento:** O quão bem você lida e doméstica animais.
* **Sobrenatural:** O quão bem você sabe sobre misticismos, ocultismo ou religião.
* **Fabricação:** O quão bem você consegue montar, construir ou consertar algo.
* **Influência:** O quão manipulador, mentiroso, persuasivo, enganador e mandatório você é.
* **Erudição:** O quão acadêmico você é, e o quanto de conhecimento sobre etiqueta, leis e política.
* **Intuição:** O quão instintivo você é.
* **Intimidação:** O quanto que sua fisionomia ou ação intimida alguém.
* **Investigação:** O quão bem você busca, procura ou examina algo.
* **Atuação:** O quão bem você encena ou expressa algo.
* **Tecnologia:** O quão bem você sabe usar e mexer em dispositivos eletrônicos e mecânicos.
* **Medicina:** O quão bem você sabe operar e medicar alguém.
* **Natureza:** O quão bem você sobrevive fora do meio urbano, e o quanto de conhecimento da flora e fauna você tem.
* **Furtividade:** O quão bem você consegue se esconder, ocultar ou disfarçar.
* **Ciência:** O quão bem você sabe física, biologia, química ou alquimia.
* **Fortitude:** O quão resistente a sangramento, envenenamento, ou a exaustão você é.
* **Admiração:** O quão admirado ou querido você é, e o quão sua aparência agrada alguém.
* **Determinação:** O quão corajoso você é e o quanto de autocontrole você tem.
* **Sanidade:** O quão mentalmente equilibrado você é

**Qualidades & Defeitos**

* Quais são suas qualidades e seus Defeitos.
* Você possui 3 pontos para pegar qualidades, para adquirir mais pontos e assim pegar mais qualidades pegue defeitos, os defeitos darão pontos para obter qualidades, veja na sessão de **Qualidades & Defeitos** página 14.

**Pertences**

* O que você tem de pertences ou o que você carrega com você.
* Consulte sua situação financeira na tabela e veja com o 🎤Narrador o que você pode ter de pertences ou veja sua quantia de ouro compre e coloque na ficha itens da sessão de **Loja**.
* Defina seu **Dinheiro:** Role 1 dado de 100 OU Role (**Recursos** \* 2) dado de 6 \* (**Recursos** \* 4) e veja sua situação financeira na tabela ou sua quantia de ouro.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Miserável | 1-20 | 0 Moedas de ouro |
| Pobre | 21- 40 | 50 Moedas de ouro |
| Modesto | 41-60 | 100 Moedas de ouro |
| Confortável | 61-80 | 200 Moedas de ouro |
| Rico | 81-99 | 300 Moedas de ouro |
| Magnata | >100 | 1000 Moedas de ouro |

**História**

* A história de Vida do seu personagem.
* Fica a sua escolha ou fale com o Narrador para mais detalhes.
* Defina seu **Antecedente** (página 14)

**Combate**

* **Turno**
  + 1 turno = 6s
* **Iniciativa**
  + /r 1d20 + **Destreza**
* **Ações** 
  + Cada um tem 2 pontos de ação por turno:
  + Movimentar usa 0,8 de ação
  + Qualquer outra ação usa 1,2 de ação
* **Acertar**
  + Corpo a corpo /r 1d20 + Manuseio + **Destreza** > Esquiva ou Bloqueio do oponente.
  + Há distância /r 1d20 + Pontaria + **Destreza** > Esquiva ou Bloqueio do oponente.
* **Bloquear**
  + Com o corpo /r 1d20 + Briga + **Destreza** > Acerto do oponente.
  + Com um objeto /r 1d20 + Manuseio + **Destreza** > Acerto do oponente.
* **Esquivar**
  + /r 1d20 + Reflexo + **Destreza** > Acerto do oponente.
* **Dano**
  + Dano com objetos /r Dano do item + **Força**
* **Carregar**
  + Você é capaz de carregar /r 1d20 + 2.5kg \* **Força** Kg
* **Recebendo ataques múltiplos**
  + Número **X** oponentes dá desvantagem **X**-1
  + Exemplo: 3 oponentes dão desvantagem 2 para esquivar e bloquear.
* **Descolamento**
  + 9 metros por turno, /r 1d20 + **Atletismo** permite 18 metros.
* **Outros**
  + /r **Atributo** d20 > Dificuldade– **Habilidade** f1
  + Exemplo destrancar porta de um carro sem a chave
    - /r **Destreza**d20>**Dificuldade** - **Trapacear** f1

**Vantagem & Desvantagem**

* **Ação com Vantagem & Desvantagem**
  + /r 1 + Nível da desvantagem d20
  + Vantagem pega o maior dado + Modificadores
  + Desvantagens pega o menor dado + Modificadores
* **Exemplo**
  + Nível de desvantagem = 1 /r 2d20 + Modificadores
  + Nível de desvantagem = 5 /r 6d20 + Modificadores

**Fome**

* Se não comeu bem 1 vez ao dia, o outro dia tem desvantagem em **TUDO**.

**Loja**

**Armas medievais**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nome | Preço | Dano | Peso |
| Espada curta | 10 Moedas de ouro | 1d6 | 1kg |
| Espada grande | 50 Moedas de ouro | 2d6 | 3kg |
| Espada longa | 15 Moedas de ouro | 1d8 | 1,5kg |
| Cimitarra | 25 Moedas de ouro | 1d6 | 1,5kg |
| Rapieira | 25 Moedas de ouro | 1d8 | 1kg |
| Adaga | 2 Moedas de ouro | 1d4 | 0,5kg |
| Azagaia | 5 Moedas de ouro | 1d6 | 1kg |
| Lança | 1 Moeda de ouro | 1d6 | 1,5kg |
| Lança longa | 5 Moeda de ouro | 1d10 | 4kg |
| Lança montaria | 10 Moeda de ouro | 1d12 | 3kg |
| Alabarda | 20 Moeda de ouro | 1d10 | 3kg |
| Gleive | 20 Moeda de ouro | 1d10 | 3kg |
| Arco Curto | 25 Moeda de ouro | 1d6 | 1kg |
| Arco Longo | 50 Moeda de ouro | 1d8 | 1kg |
| Besta de mão | 75 Moeda de ouro | 1d6 | 1,5kg |
| Besta leve | 25 Moeda de ouro | 1d8 | 2,5kg |
| Besta pesada | 50 Moeda de ouro | 1d10 | 4,5kg |
| Dardo | 5 Moedas de cobre | 1d4 | 0,1kg |
| Funda | 1 Moeda de prata | 1d4 | 0kg |
| Zarabatana | 10 Moedas de ouro | 1d1 | 0,5kg |
| Foice curta | 1 Moeda de ouro | 1d4 | 1kg |
| Picareta guerra | 5 Moedas de ouro | 1d8 | 1kg |
| Martelo leve | 2 Moedas de ouro | 1d4 | 1kg |
| Martelo guerra | 15 Moedas de ouro | 1d8 | 1kg |
| Malho | 10 Moedas de ouro | 2d6 | 5kg |
| Machadinha | 5 Moedas de ouro | 1d6 | 1kg |
| Machado grande | 30 Moedas de ouro | 1d12 | 3,5kg |
| Machado batalha | 10 Moedas de ouro | 1d8 | 2kg |
| Maça | 5 Moedas de ouro | 1d6 | 2kg |
| Maça estrela | 15 Moedas de ouro | 1d8 | 2kg |
| Porrete | 1 Moeda de prata | 1d4 | 1kg |
| Clava grande | 2 Moedas de prata | 1d8 | 5kg |
| Mangual | 10 Moedas de ouro | 1d8 | 1kg |
| Bordão | 2 Moedas de prata | 1d6 | 2kg |
| Chicote | 2 Moedas de ouro | 1d4 | 1,5kg |
| Tridente | 5 Moedas de ouro | 1d6 | 2kg |
| Rede | 1 Moedas de ouro | 1d0 | 1,5kg |
| Pistola | 250 Moedas de ouro | 1d10 | 1,3kg |
| Canhão de mão | 50 Moedas de ouro | 1d8 | 2,2kg |
| Alavanca | 75 Moedas de ouro | 1d8 | 3,1kg |
| Mosquete cortado | 150 Moedas de ouro | 1d10 | 4kg |
| Mosquete | 500 Moedas de ouro | 1d12 | 6,8kg |

**Armaduras e escudo**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nome** | **Moedas de ouro** | **Dano Mitigado** | **Kg** | **Furtividade** | **Equipar**  **Turnos** | **Desequipar Turnos** |
| Acolchoada | 5 | 11 | 4 | Desvantagem | 10 | 10 |
| Couro | 10 | 11 | 5 | Normal | 10 | 10 |
| Couro Batido | 15 | 12 | 6,5 | Normal | 10 | 10 |
| Gibão peles | 10 | 12 | 6 | Normal | 50 | 10 |
| Camisão malha | 30 | 13 | 10 | Normal | 50 | 10 |
| Brunea | 50 | 14 | 22,5 | Desvantagem | 50 | 10 |
| Peitoral | 400 | 14 | 10 | Normal | 50 | 10 |
| Meia-Armadura | 750 | 15 | 20 | Desvantagem | 50 | 10 |
| Cota anéis | 30 | 14 | 20 | Desvantagem | 100 | 50 |
| Cota malha | 75 | 15 | 27,5 | Desvantagem | 100 | 50 |
| Cota talar | 200 | 17 | 30 | Desvantagem | 100 | 50 |
| Placas | 1.500 | 18 | 32,5 | Desvantagem | 100 | 50 |
| Escudo | 10 | 2 | 3 | Normal | 0,5 | 0,5 |

**Qualidades & Defeitos**

* **Cheiro de tumulo (ganhe 1 pontos)**:
  + Desvantagem em testes que envolvam **Carisma** e furtividade.
* **Baixa estatura (ganhe 1 pontos)**:
  + Sua estatura é menor que a média.
  + Ganha vantagem em teste de furtividade.
  + Desvantagem em teste de atletismo.
  + Deslocamento base por turno é 5 metros.
* **Deficiência auditiva (ganhe 1 pontos)**:
  + Desvantagem em testes que envolvam audição.
* **Deficiência visual (ganhe 1 a 3 pontos)**:
  + Desvantagem 1 a 3 (igual o número de pontos que deseja ganhar) em testes que envolvam visão.
  + Desvantagem 1 pode ser corrigida com óculos ou lente de contato.
* **Caolho (ganhe 2 pontos)**:
  + Desvantagem em testes que envolvam **Percepção**.
* **Desfigurado (ganhe 2 pontos)**:
  + Desvantagem em testes que envolvam admiração.
* **Criança (ganhe 3 pontos)**:
  + Você só pode ter até 2 pontos em **Força** e **Constituição.**
  + Deslocamento base por turno é 5 metros.
* **Deformidade (ganhe 3 pontos)**:
  + Desvantagem em testes que envolvam **Destreza** e admiração.
* **Alejado (ganhe 3 pontos)**:
  + Deslocamento base por turno é 2 metros.
* **Monstruoso (ganhe 3 pontos)**:
  + Reduz 5 do **Carisma**.
  + Desvantagem em testes de **Carisma** e admiração.
  + Vantagem em testes de intimidação.
* **Ferimento permanente (ganhe 3 pontos)**:
  + **Defina** uma região do seu corpo que se for atingida o dano é dobrado.
* **Cura demorada (ganhe 3 pontos)**:
  + Ganha metade da cura.
* **Vicio (ganhe 3 pontos)**:
  + Desvantagem em **TUDO** se não consumir a substância em que é viciado uma vez ao dia.
* **Mudo (ganhe 4 pontos)**:
  + Incapacidade de falar.
* **Asmático (ganhe 4 pontos)**:
  + Depois de exercícios tem desvantagem em **TUDO** por 1 hora.
* **Enfermo (ganhe 4 pontos)**:
  + Ao levantar faz um teste de /r 1d20 + **Constituição** se tirar abaixo de 15 desvantagem em **TUDO** por 12h em **TUDO.**
* **Surdez (ganhe 4 pontos)**:
  + Incapacidade de ouvir.
* **Cicatrizes (ganhe 5 pontos)**:
  + Cada machucado que você ganha você recebe +1 de desvantagem em testes de **Carisma** e admiração.
* **Cegueira (ganhe 6 pontos)**:
  + Incapacidade de enxergar.
* **Sono pesado (ganhe 1 pontos)**:
  + Você fará um teste para te acordar /r 1d20 maior que 12.
* **Pesadelos (ganhe 1 pontos)**:
  + Quando acorda você rolar: /r 1d20 maior que 12, para não ter desvantagem Coragem/autocontrole.
* **Fobia (ganhe 2 pontos)**:
  + Você fará um teste quando se deparar com sua fobia escolhida: /r 1d20+ Coragem/autocontrole > 12, para não correr de medo.
* **Exclusão de presa (ganhe 1 pontos)**:
  + Você terá desvantagem em **TUDO**, se matar um tipo específico ser escolhido entre você e o Narrador.
* **Timidez (ganhe 1 pontos)**:
  + Você terá desvantagem em qualquer coisa que está fazendo, se um grupo de mais 5 estiverem prestando atenção em você.
* **Coração mole (ganhe 1 pontos)**:
  + Você terá desvantagem ao machucar alguém física ou emocionalmente
* **Dificuldade de fala (ganhe 1 pontos)**:
  + Você terá desvantagem ao fazer teste de atuação, influência e intimidação.
* **Bairrismo (ganhe 2 pontos)**:
  + Você terá irá atacar (até a morte) todos que entrarem em uma determinada área (Que você combine junto ao Narrador) sem sua autorização caso não queira atacar terá que /r 1d20 + Determinação e tirar mais que 12.
* **Cabeça quente (ganhe 2 pontos)**:
  + Ao ser provocado irá rolar /r 1d20 + Determinação se tirar menos que 12, você atacará a pessoa que te provocou.
* **Vingança (ganhe 2 pontos)**:
  + Ao ver seu objetivo de vingança irá rolar /r 1d20 + Determinação se tirar menos que 12, você o atacará.
* **Amnesia (ganhe 1 pontos)**:
  + Você não se recorda do seu passado (o Narrador pode fazer passado do personagem).
* **Lunático (ganhe 1 pontos)**:
  + Você terá desvantagem em **TUDO** caso for lua cheia.
* **Vontade Fraca (ganhe 3 pontos)**:
  + Você terá desvantagem em testes de determinação.
* **Consumo conspícuo (ganhe 4 pontos)**:
  + Quando você matar alguém, você vai esquartejá-lo.
* **Senhor indigno (ganhe 1 pontos)**:
  + Sua família não gosta de você e fara tudo o que puder para te prejudicar.
* **Segredo sombrio (ganhe 1 pontos)**:
  + Você tem um segredo que pode ser algo embaraçoso até um assassinado, que o tornaria um excluído da sua comunidade.
* **Identidade trocada (ganhe 1 pontos)**:
  + Você constantemente é confundido com **1** outra pessoa.
* **Ressentimento do Senhor (ganhe 1 pontos)**:
  + Cidade em que mora não gosta de você e fara tudo o que puder para te prejudicar.
* **Inimigo (ganhe 1 a 5 pontos)**:
  + Você tem inimigos igual o número de pontos que deseja ganhar (1 a 5).
* **Caçado (ganhe 4 pontos)**:
  + Alguém está te caçando.
* **Membro de ceita sob observação (ganhe 4 pontos)**:
  + Tem gente te investigando e sua reputação pode trazer desconfiança e hostilidade.
* **Toque de congelamento (Azar) (ganhe 1 pontos)**:
  + Coisas tendem a quebrar ou para de funcionar com você.
* **Repulsa ao alho (Alergia) (ganhe 1 pontos)**:
  + Você tem alergia a alguma coisa.
* **Presença sinistra (Alergia) (ganhe 2 pontos)**:
  + Você terá desvantagem 2 em testes de **Carisma**
* **Repulsa a cruzes (Descrente) (ganhe 3 pontos)**:
  + Você tem desvantagem 2 para testes de sobrenatural.
* **Água corrente (ganhe 3 pontos)**:
  + Você não sabe nadar
* **Assombrado (Loco) (ganhe 3 pontos)**:
  + Você tem desvantagem 2 em testes de sanidade.
* **Futuro negro (ganhe 5 pontos)**:
  + Você vai morrer.
* **Sensibilidade a luz (Albino) (ganhe 5 pontos)**:
  + Você desmaia ao ficar exposto a luzes de alta intensidade (como sol forte ou perto de holofotes) por mais de 3h.
* **Sentidos aguçados (custa 1 ponto)**:
  + Visão: Ganha vantagem para ver na penumbra ou na nevoa com mais longe ou com mais detalhes.
  + Audição: Ganha vantagem em escutar cochichos ou passos em outro cômodo.
  + Paladar: Ganha vantagem para perceber ingredientes da comida ou a quão fresca/pobre ela está.
  + Tato: Ganha vantagem em saber o que está encostando sem olhar
  + Olfato: Ganha vantagem para identificar cheiros.
* **Ambidestro** **(custa 1 ponto)**:
  + Sem desvantagem ao usar ambas as mãos (inclusive ao mesmo tempo).
* **Ingerir comida** **(custa 1 ponto)**:
  + Ganha vantagem ao ingerir alimentos impróprios.
* **Equilíbrio perfeito** **(custa 1 ponto)**:
  + Ganha vantagem em teste de equilíbrio.
* **Rubor de saúde (custa 2 pontos)**:
  + Ganha vantagem em testes que envolvam aparência do personagem.
  + Sua Vida agora é igual a sua **Constituição** \* 9
* **Voz encanadora (custa 2 pontos)**:
  + Ganha vantagem em testes que envolvam falar do personagem.
* **Temerário** **(custa 3 pontos)**:
  + Ganha vantagem 3 em testes de coragem do personagem.
* **Digestão eficiente** **(custa 3 pontos)**:
  + Ganha **Vida** ao comer.
  + Pode ficar mais 1 dia do normal sem precisar comer.
* **Corpo grande (custa 3 pontos)**:
  + Sua estatura é maior que a média.
  + Desvantagem em teste de furtividade.
  + Ganha vantagem para empurrar objetos, abrir portas bloqueadas e evitar ser derrubado.
* **Bom senso (custa 1 ponto)**:
  + Narrador vai te alertar sobre atitudes duvidosas do seu personagem.
* **Concentração (custa 1 ponto)**:
  + Sem desvantagem quando tiver barulhos, luzes, confusão etc.
* **Noção exata do tempo (custa 1 ponto)**:
  + Sabe exatamente a hora e o dia que está.
* **Código de honra (custa 2 pontos)**:
  + Ganha vantagem 2 ao fazer testes para cumprir seu código de honra.
* **Memoria eidética (custa 2 pontos)**:
  + Narrador te lembra de uma conversa estava ou imagem que você viu.
* **Sono leve (custa 2 pontos)**:
  + Facilidade em acordar diante fator externos.
* **Linguista nato (custa 1 a 5 pontos)**:
  + Você fala o número de idiomas igual o custo que pagou nessa da qualidade.
* **Temperamento calmo (custa 3 pontos)**:
  + Ganha vantagem em testes de coragem/autocontrole.
* **Vontade de ferro (custa 3 pontos)**:
  + Ganha vantagem em testes de sanidade e influência.
* **Senhor de prestígio (custa 1 ponto)**:
  + Sua família tem ótimos antecedentes o que faz de você ter boa reputação.
* **Lider nato (custa 1 ponto)**:
  + Ganha vantagens em testes de dar comandos.
* **Dívida de gratidão (custa 1 a 3 pontos)**:
  + A quantidade que a alguém te deve é igual o custo que pagou nessa da qualidade, desde um favor até a vida.
* **Médium (custa 2 pontos)**:
  + Ganha vantagens em testes de sobrenatural.
* **Resistente a magia (Cético) (custa 2 pontos)**:
  + Ganha vantagens em testes contra efeitos sobrenaturais.
* **Habilidade oracular (Cético) (custa 3 pontos)**:
  + Quando o Narrador quiser você vai /r 1d20+ **🧠 Intelecto**,se tirar maior que 12 você sabe o que vai acontecer.
* **Mentor espiritual (Amigo imaginário) (custa 3 pontos)**:
  + Uma voz na sua cabeça (Narrador) vai falar com você.
* **Imunidade ao laço de sangue (Independente) (custa 3 pontos)**:
  + Você não precisa receber ordens de ninguém.
* **Sorte (custa 3 pontos)**:
  + Você pode rolar 3 testes fracassos novamente por sessão.
* **Amor verdadeiro (custa 4 pontos)**:
  + Você tem vantagem 2 em testes de determinação.
* **Nove Vidas (custa 6 pontos)**:
  + Em caso de morte você pode rolar o dado que poderia impedir isso novamente, caso sucesso você perca 1 das suas nove Vidas.
* **Nove Vidas (custa 7 pontos)**:
  + Sucesso garantido em testes de determinação e sanidade.
* **Aliados (custa 1 a 5 pontos)**:
  + Você ganha o número de aliados igual o custo que pagou nessa da qualidade.
* **Contatos (custa 1 a 5 pontos)**:
  + Você ganha o número de contatos igual o custo que pagou nessa da qualidade.
* **Fama (custa 1 a 5 pontos)**:
  + O quão famoso é você depende do quanto você pagou nessa da qualidade.
* **Influência (custa 1 a 5 pontos)**:
  + O quão influente e quantas pessoas você influência depende do quanto você pagou nessa da qualidade.
* **Recursos (custa 1 a 5 pontos)**:
  + O quão rico você é depende do quanto você pagou nessa da qualidade.
* **Lacaios (custa 1 a 5 pontos)**:
  + Você ganha o número de lacaios igual o custo que pagou nessa da qualidade.
* **Status (Prestígio) (custa 1 a 5 pontos)**:
  + O quão relevante e para quantas pessoas você é relevante depende do quanto você pagou nessa da qualidade.
* **Mentor (Chefe) (custa 1 a 5 pontos)**:
  + O quão relevante e para quantas pessoas seu chefe é relevante depende do quanto você pagou nessa da qualidade.
* **Geração (Genética) (custa 1 a 5 pontos)**:
  + 1 ganha +1 em admiração, 2 ganha anterior +1 determinação, 3 ganha os anteriores +1 Fortitude, 4 ganha os anteriores +1 atletismo, 5 ganha os anteriores +1 em um atributo a sua escolha.
* **Rebanho (Somente vampiro) (custa 1 a 5 pontos)**:
  + O quantas pessoas no seu rebanho igual número gasto nessa qualidade \* 6.

**Ancestralidade**

* **Anã ⛏️**
  + Defeito **Baixa estatura**
  + **Arremesso** permite jogar armas corpo a corpo /r1d20 + **🎯Pontaria** +5 > Bloqueio ou esquiva do alvo**,** sucesso rola o dano da sua arma + **Força**
  + **Resiliência compacta** +2✊ **Constituição** +2 **🏋️‍♂️Fortitude**
* **Élfica 🧝🏼**
  + Defeito **Caçado**
  + **Maestria de batalha** /r 1d20>12 - **🧗Determinação**, sucesso ganha +**1**🤹‍♂️**Destreza +1🎯Pontaria +1🗡️Manuseio**
  + **Feitiço anulado** você não pode ser enfeitiçado e efeitos de 🩹 **Cura** são dobrados.
* **Humano 🧔‍♂️‍** 
  + Defeito **Vicio**
  + **Aprimorado** /r 1d20>12, sucesso **dobra** seu maior **atributo** (caso empate você escolhe) (dura 6 Turnos)
  + **Versatilidade Ganha** o talento **Habilidoso**
* **Diacrônico🐲‍**
  + Defeito **Consumo conspícuo**
  + **Baforada** /r1d20 + **🎯Pontaria** acertar dá 2d6 de dano (até 6m).
  + **Pele de dragão** você tem Imunidade á fogo
* **Ogro** 🧌
  + Defeito **Cabeça quente**
  + **Rugido** /r1d20 + **Intimidação** + **Força** > Coragem dos oponentes, sucesso faz com que oponentes que ouviram dão –2 de dano em você por 5 turnos. (Usar 3 vezes ao dia)
  + **Pancada** quando o dado de **dano** der **crítico** você pode rolar novamente e somando no dano total. (Somente armas corpo a corpo)
* **Demoníaca 👿**
  + Defeito **Cura demorada**
  + **Possessão** ao tocar em oponente /r1d20 + **👻Sobrenatural** > **🧗 Determinação** do oponente, sucesso você entra no corpo do oponente por 3 turnos.
  + **Criado no fogo** você tem Imunidade á fogo
* **Vampírica 🧛🏼**
  + Defeito **Sensibilidade a luz**
  + **Morder** /r1d20 + Briga + **Destreza** > Esquiva do oponente. Se acertar dá /r1d6 + **Força** de danoe se🩹 **Cura** dobro desse valor.
  + **Sangue** todo ataque corpo a corpo que acertar te dará +2 🩸**Vida**
* **Angelical😇**
  + Defeito **Exclusão de presa**
  + **Voar** /r1d20+ 🤹‍♂️ **Destreza** > 12 **- 🤸‍♂️Acrobacia**
  + **Aura** 🩹**Cura** 1 de **Vida** de aliados até 4m (Apenas em combate).
* **Licantropo🐺**
  + Defeito **Lunático**
  + **Transformar** /r1d4 se cair 1 dá +2 💪 **Força** +2 🤹‍♂️**Destreza** +2 ✊ **Constituição**
  + **Ferir** alguém com seus dentes ou garras essa pessoa tem suas 🩹 **Curas** cortadas pela metade e ganha qualidade **Sentidos aguçados.**

**Antecedentes**

* **Acólito** 
  + +2 **🧠 Intelecto** +1 🤝**Carisma**
  + +2 👻Sobrenatural +2💡Intuição
  + 1 Batina +1 Roupa Simples 1 algibeira com 15 Moedas de ouro
  + 1 símbolo sagrado que você ganhou do templo
  + 1 livro de preces **OU** 1 conta de orações (Rosario)
* **Ocultista** 
  + +2 **🧠 Intelecto** +1 🤝**Carisma**
  + +2 👻Sobrenatural +2 **️🗣️ Influência**
  + 1 Manto +1 Roupa Simples 1 algibeira com 15 Moedas de ouro
  + 1 Colar com símbolo do culto1 Anel de sinete
  + 1 Livro do culto
* **Guia**
  + +2 **🧠 Intelecto** +1 **Destreza**
  + **+2 🥷Furtividade +2🌳Natureza**
  + 1 Roupa Viajante 1 algibeira com 5 Moedas de ouro
  + 1 Arco curto 1 Aljava 20 Flechas
  + 1 Tenda 1 Saco de dormir 1 Equipamento de pesca
* **Artesão 🏺**
  + +2 **🧠 Intelecto** +1💪 **Força**
  + **+2🧰Fabricação +2🗡️Manuseio**
  + 2 roupas de viajante e 1 algibeira com 15 Moedas de ouro
  + 1 carta de apresentação da sua guilda
  + 1 **conjunto** **ferramentas** à sua escolha entre carpinteiro, cartógrafo, costureiro, coureiro, entalhador, ferreiro, funileiro, joalheiro, oleiro, pedreiro, pintor, sapateiro ou vidreiro.
* **Sábio** 
  + +2 **🧠 Intelecto** +1👁️ **Percepção**
  + +2**🎓Erudição** +2 👻Sobrenatural
  + 2 roupas finas e 1 algibeira com 15 Moedas de ouro
  + 2 Livro
  + 10 Giz 1 porta mapas ou pergaminhos 2 pergaminhos 1 sinete 1 sino
* **Eremita 👳**
  + +2 **🧠 Intelecto** +1 ✊ **Constituição**
  + **+2 👻Sobrenatural +2🩺Medicina**
  + 1 Roupas Viajante 1 algibeira com 5 Moedas de ouro
  + 1 Cajado 1 Livro de filosofia 1 Lampião
  + 1 Mochila 1 Saco de dormir 1 Equipamento de pesca
* **Comerciante ⚖️**
  + +2 🤝**Carisma** +1 **🧠 Intelecto**
  + +2 **️🗣️ Influência +2🎭Atuação**
  + 2 roupas comuns e 1 algibeira com 15 Moedas de ouro
  + 2 Balança de mercador
  + 1 ábaco 1 mochila 3 Papeis 1 Tinta 1 Caneta Tinteiro
* **Artista 🎻**
  + +2 🤝**Carisma** +1 **Destreza**
  + **+ 2🎭Atuação + 2🤸‍♂️Acrobacia**
  + 1 roupa fina 1 roupa viajante 1 algibeira contendo 15po
  + 1 perfume 1 sabonete 1 bijuteria
  + 1 **instrumento musical** a sua escolha entre Alaúde, Flauta, Flauta de pã, Gaita de foles, Lira, Oboé, Tambor, Trombeta, Violino ou Xilofone
* **Charlatão 🎴**
  + +2 🤝**Carisma** +1 👁️**Percepção**
  + **+2🃏Trapacear** +2 **️🗣️ Influência**
  + 1 roupa fina 1 algibeira contendo 15po
  + 1 conjunto de disfarce
  + 1 baralho de cartas **OU** 1 conjunto de dados
* **Gladiador** 
  + +2 💪 **Força** +1 🤝**Carisma**
  + +2 **🏃‍♂️Atletismo +2 🎭Atuação**
  + 1 roupa simples 1 algibeira com 2 Moedas de ouro
  + 1 Escudo redondo pequeno (+1 Bloqueio)
  + 1 espada curta enferrujada (-3 dano)
* **Guarda**
  + +2 💪 **Força** +1 **🧠 Intelecto**
  + +2 **🏃‍♂️Atletismo +2 🔍Investigação**
  + 2 Roupas comum 1 algibeira com 8 Moedas de ouro
  + 1 Espada curta
  + 1 Lanterna coberta 1 cantil 1 Apito de advertência 1 Caixa de Fogo
* **Guerreiro**
  + +2 💪 **Força** +1✊ **Constituição**
  + +2**️🗡️Manuseio +2 🏃‍♂️Atletismo**
  + 1 Roupa viajante 1 algibeira com 5 Moedas de ouro
  + 1 Escudo redondo pequeno (+1 Bloqueio)
  + 1 Espada curta
* **Caçador** 
  + +2 🤹‍♂️ **Destreza** +1👁️**Percepção**
  + **+2🎯Pontaria +2🌳Natureza**
  + 1 Roupa viajante 1 Algibeira com 5 Moedas de ouro
  + 1 Arco curto 1 Aljava 20 Flechas
  + 1 Armadilha de caça 1 Cantil 1 Saco de dormir
* **Criminoso**
  + +2 **Destreza** +1 **🧠 Intelecto**
  + **+2 🥷Furtividade +2🃏Trapacear**
  + 1 roupa escura comum com capuz 1 algibeira com 15 Moedas de ouro
  + 2 adagas
  + 1 Pé de cabra 5 Lock-pick
* **Órfão** 
  + +2 **Destreza** +1 ✊ **Constituição**
  + **+2 🥷Furtividade +2🃏Trapacear**
  + 1 Roupa comum 1 algibeira com 10 Moedas de ouro
  + 1 Rato de estimação 1 Objeto do seus pais
  + 1 Faca pequena
* **Fazendeiro 👨‍🌾**
  + +2 **Constituição** +1 **🧠 Intelecto**
  + **+ 2🐕Adestramento +2🌳Natureza**
  + 1 roupa comum com capuz 1 algibeira com 5 Moedas de ouro
  + 1 Carroça 1 Vaca
  + 1 Machadinha 1 Pá 1 Martelo Leve 1 Cantil
* **Nobre 🫅**
  + +2 **Constituição** +1 🤝**Carisma**
  + +2**🗣️Influência** +1**🎓Erudição**
  + 2 Roupas finas 1 Algibeira com 25 Moedas de ouro
  + 1 Relicário 1 Espelho de aço 1 Perfume
  + 1 Robes 1 Manto 1 Ampulheta
* **Soldado**
  + +2 **Constituição** +1 💪 **Força**
  + +2**️🗡️Manuseio +2 🏃‍♂️Atletismo**
  + 1 Roupa Viajante 1 Algibeira com 10 Moedas de ouro
  + 1 Cavalo 1 Sela compacta
  + 1 Espada partida 1 Estandarte 1 Lança
* **Vigia**
  + +2👁️**Percepção** +1 🤹‍♂️**Destreza**
  + **+2🎯Pontaria +2🧗🏻Determinação**
  + 2 Roupa comum 1 Algibeira com 10 Moedas de ouro
  + 1 Besta leve 1 Aljava 20 Virotes
  + 1 Lanterna coberta 1 cantil 1 Apito de advertência 1 Caixa de Fogo
* **Marinheiro ⛵**
  + +2👁️**Percepção** +1 ✊ **Constituição**
  + **+2 🏃‍♂️Atletismo +2🗺️Localizar**
  + 2 Roupas comum 1 algibeira com 10 Moedas de ouro
  + 1 Pistola usada (-3 dano)
  + 1 Chave velha 15m de corda
* **Forasteiro**
  + +2 👁️**Percepção** +1 🤝**Carisma**
  + **+2 🌳Natureza +2🏃‍♂️Atletismo**
  + 1 Roupa viajante 1 algibeira com 10 Moedas de ouro
  + 1 Arco curto 1 Aljava 20 Flechas
  + 1 Colar de dentes 1 Armadilha de caça 1 Cantil 1 Saco de dormir

**Ocupações**

**Classes 🧙🏼‍♂️**

Ao escolher uma classe, você pode escolher um **antecedente**, veja a lista de **Antecedentes** na página 23.

* **Bárbaros**
  + **Vida** = **Constituição** \* 12
  + Escolha 2: +2**🐕Adestramento** +2**🏃‍♂️Atletismo** +2 **🫵Intimidação** +2**🌳Natureza**
  + +2 de **dano** em armas corpo a corpo
  + Escolha 2 Armas corpo a corpo
  + 1 Mochila, 10 dias de rações e 1 Cantil
  + **Fúria** durante 10 turnos usa ~~1,2 ação~~ → 0,6 ação para atacar, cada ataque acertado ganha dano 1 Mitigado no próximo ataque [1 vez ao dia]
  + **Casca Dura** sem armadura mitiga2 de dano **Físico**
* **Bardo**
  + **Vida** = **Constituição** \* 8
  + Escolha +2 +2 nas habilidades a sua escolha
  + +2 de dano em Espadas curtas, Espadas longas, Rapieiras, Arco Curto, Besta Leve, Bestas de mão, Dardo, Funda.
  + Escolha 1 Armas e 1 Instrumento
  + 1 Mochila, 2 Fantasias, 5 dias de rações, 1 Cantil 1 Adaga
  + **Tocar** /r 1d20 + **🎭Atuação** > 12 - **🧗🏻 Determinação** f1, se conseguir /r 1d6 que 🩹**Cura** aliados.
  + **Inspirar** ao tocar você fornece + 1d6 nas rolagens de habilidade para seus aliados.

**Profissões**

* **Detetive**
  + **+2 🔍Investigação +1 💡Intuição**
* **Médico**
  + **+2 🩺Medicina +1 🧬Ciência**
* **Padre**
  + **+2 👻Sobrenatural +1 🗣️Influência**
* **Ladrão**
  + **+2🃏Trapacear +1🥷Furtividade**
* **Mercenário**
  + **+2🎯Pontaria +1🗡️Manuseio**
* **Fazendeiro**
  + **+2 🐕Adestramento +1 🌳Natureza**
* **Caçador de Animais**
  + **+2 🎯Pontaria +1 🌳Natureza**
* **Caçador de Recompensas**
  + **+2🎯Pontaria +1🔍Investigação**
* **Esportista**
  + **+2🏃‍♂️Atletismo +1🤺Reflexo**
* **Acrobata**
  + **+2 🤸‍♂️Acrobacia +1🎭Atuação**
* **Pugilista** 
  + **+2🥊Briga +1🤺Reflexo**
* **Motorista**
  + **+2🛞Condução +1 🗺️Localização**
* **Policial** 
  + **+2🎯Pontaria +1🔍Investigação**
* **Policial da ronda**
  + **+2🎯Pontaria +1🛞Condução**
* **Segurança**
  + **+2🫵Intimidação +1🥊Briga**
* **Psicólogo**
  + **+2🧘Sanidade +1🗣️Influência**
* **Mecânico**
  + **+2🧰Fabricação +1🗡️Manuseio**
* **Modelo**
  + **+2🎖️Admiração +1🏃‍♂️Atletismo**
* **Bombeiro**
  + **+2🧗🏻Determinação +1 🏋️‍♂️Fortitude**
* **Guarda**
  + **+2🗡️Manuseio +1 🎯Pontaria**
* **Espião** 
  + **+2🥷Furtividade +1 🎭Atuação**
* **Cientista**
  + **+2🧬Ciência +1🎓Erudição**

**Combate com armas de fogo**

* **Tabela de multiplicador de dano**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Resultado** | **Multiplicador** | **Membro** |
| 20 | (x5) | Cabeça |
| 18 ou > | (x3) | Peito |
| 16 e 17 | (x2) | Barriga |
| 12 á 15 | (x1) | Pernas e Braços |
| 10 á 11 | **Sangramento** | De Raspão |
| <10 | Erra | Nenhum |

* **Proteção** 
  + Atirar em alguém que está protegido tem +1 Nível de desvantagem
  + Sair da proteção para atirar tem +1 Nível de desvantagem
  + Capacete **Mitiga** 3 de dano na cabeça
  + Colete **Mitiga** 5 de dano no Peito e Barriga
* **Tabela de dano das armas**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Arma** | **Tiros** | **Dano** |
| Pistola | 1 | 4 á 7 |
| Metralhadora | 3 | 3 á 5 |
| Escopeta | 1 | Por distância 0 á 20 |
| Sniper | 1 | 10 á 15 |

* **Sangramento**
  + Sangramento dá de 1 a 6 de dano por turno.

**Talentos** <https://ordempendragon.files.wordpress.com/2017/04/dd-5e-livro-do-jogador-fundo-branco-biblioteca-c3a9lfica.pdf> página 167

* **Arqueiro experiente**
  + Carregar e disparar com arcos e flecha usa ~~1,2 ação~~ → 1 ação
* **Espadachim**
  + Atacar com espada usa ~~1,2 ação~~ → 1 ação
* **Barganhar**
  + Todo item não magico tem 20% de desconto
* **Habilidoso**
  + Escolha 3 **Habilidades** para ter +2 (+2 de Limite máximo)

**Magias 🔮**

**⚠️️em construção ⚠️**

Sistema Raposo <https://docs.google.com/document/d/1KIvAK2TMHUV5qY58KO_r_qXAvcKdZVUFnJ7uOfhD8oA/edit>