

Digital House

Curso: Desenvolvimento Web Full Stack

Professores: Gabriel “Tsunode” Tsunoda, Andreas Campaci

Projeto Integrador

RPG Base – Sistema de Gerenciamento de Fichas e Mesas de RPG

Arthur Cavalcante

Brenda Borges

Demetrius Macêdo

Eduardo Braga

Henrique Isidoro

Mauriele Sousa

2 de Junho de 2022

Sumário

1.	Sobre o Projeto	3
2.	Tipografia, Paleta de Cores e Logotipo	3
3.	Telas e Funcionamento	5
3.1.	Index/Login	5
3.2.	Cadastro de Usuário	5
3.3.	Gerenciamento de Mesas e Personagens	6
3.4.	Criação de Mesa	7
3.5.	Ingressar em Mesa	8
3.6.	Dados da Mesa(Visão do Mestre)	9
3.7.	Dados da Mesa(Visão do Jogador)	9
3.8.	Seleção de Sistema	10
3.9.	Ficha Dungeons and Dragons(Edição)	10
3.10.	Ficha Dungeons and Dragons(Visualização/Seleção)	11
3.11.	Ficha Vampiro(Edição)	13
3.12.	Ficha Vampiro(Visualização/Seleção)	14
3.13.	Ficha Gurps(Edição)	15
3.14.	Ficha Gurps(Visualização)	16

1. Sobre o Projeto

O projeto consiste em um sistema que permite gerenciar e concentrar fichas de RPG em uma plataforma, facilitando acesso e compartilhamento de informações de personagens entre jogadores e narradores.

2. Tipografia, Paleta de Cores e Logotipo

Para este projeto ficou definida como tipografia a fonte MedievalSharp, que pode ser encontrada em: <https://fonts.google.com/specimen/MedievalSharp?query=medieval>.

A	B	C	Č	Ć	D	Ð	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	Š	T	U	V	W	X	Y	Z	Ž	a
b	c	č	ć	d	đ	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
o	p	q	r	s	š	ţ	u	v	w	x	y	z	ž	1	2
3	4	5	6	7	8	9	0	'	?	'	"	!	"	(%
)	[#]	{	@	}	/	&	\	<	-	+	÷	×	=
>	®	©	\$	€	£	¥	¢	:	;	,	.	*			

Figura 1: Fonte MedievalSharp

Como Paleta de cores, a escolha foi para a seguinte:

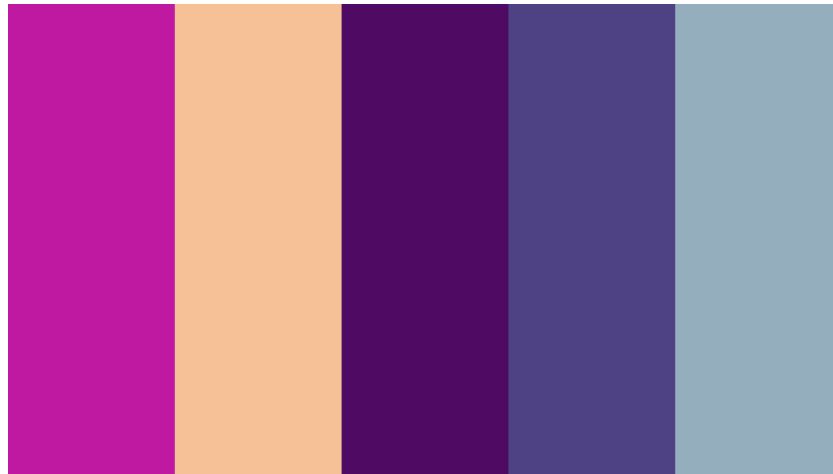


Figura 2: Paleta de cores

O código de cores dessa paleta pode ser visto a seguir:

- .color1 { #bf18a1 };
- .color2 { #f7c198 };
- .color3 { #4f0a63 };
- .color4 { #4e4184 };
- .color5 { #94aebd };

Já o logotipo pode ser visto a seguir, achamos uma representação adequada ao tema do projeto:



Figura 3: Logotipo do Sistema

Inicialmente pensamos em deixar ele como marca d'agua em cada pagina do site.

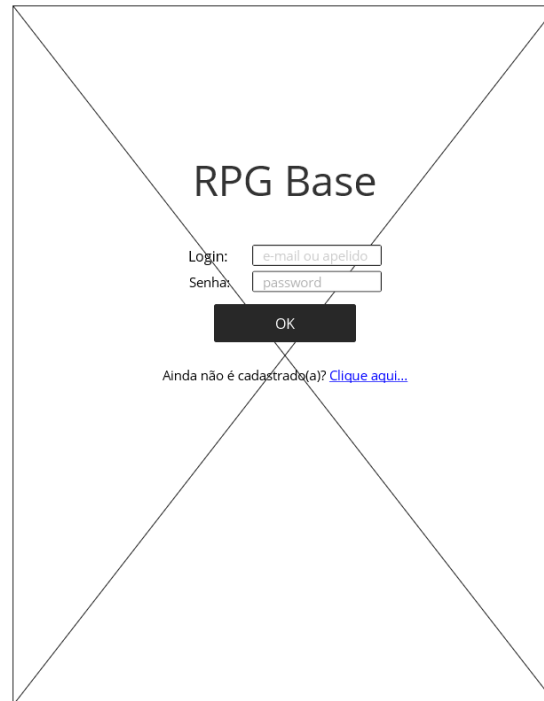
3. Telas e Funcionamento

3.1.Index/Login

A tela inicial do sistema, aqui usuários já cadastrados fazem seu acesso ao sistema ao inserir seu login, o qual tanto pode ser seu e-mail quanto o apelido cadastrado.

Caso seja um novo usuário, pode ter acesso a tela de cadastro de usuário ao clicar em “Clique aqui...”, link localizado abaixo do botão “OK” como visto na imagem da tela.

Esta tela é por meio da qual captaremos as informações do usuário para iniciar a sessão, todas as interações do usuário serão relacionadas a seus dados no sistema, de modo que a criação da mesa, criação de personagem e outros, automaticamente receberá um código identificador de quem cadastrou ou realizou a ação.



The image shows a login form titled "RPG Base". It features two input fields: "Login:" with a placeholder "e-mail ou apelido" and "Senha:" with a placeholder "password". Below these fields is a black "OK" button. At the bottom, there is a link that says "Ainda não é cadastrado(a)? [Clique aqui...](#)". The entire form is enclosed in a square frame with diagonal lines forming an 'X'.

3.2.Cadastro de Usuário

Usuários novos poderão se cadastrar nesta tela, um cadastro simples de apenas 4 informações:

- Nome: nome real do usuário;
- Apelido(Nick): apelido pelo qual o usuário quer ser identificado por outros usuários do sistema, este é o que iria aparecer nas informações de narrador na tela de gerenciamento de mesas e personagens para as mesas e de jogador nas telas de visualização e edição de fichas;
- E-mail: e-mail de cadastro no sistema apenas para caso de necessidade de entrar em contato com o usuário;
- Senha: é preciso uma senha para segurança e identificação completa do usuário, uma forma do usuário evitar que terceiros acessem sua conta sem sua permissão. Após o campo senha, para garantir que o usuário memorizou a senha que criou, existe um campo de confirmação de senha, isso também permite que o usuário tenha certeza de que digitou a senha que desejava. O cadastro só é efetivado se além de todos os campos serem preenchidos, os campos "senha" e "confirmar senha" estejam com o mesmo valor.

The image shows a registration form titled "Cadastro" inside a square frame with diagonal lines. The form contains the following elements:

- Label: Nome: Input: Digite seu nome
- Label: Apelido(Nick): Input: Digite seu apelido
- Label: E-mail: Input: Digite seu e-mail
- Label: Senha: Input: Digite sua senha
- Label: Confirmar senha: Input: Confirme sua senha
- Buttons: Cancelar (white) and Cadastrar (black)

3.3.Gerenciamento de Mesas e Personagens


Após realizar o login o usuário é enviado diretamente para esta tela, aqui ele tem acesso às mesas que faz parte, seja como narrador ou jogador, e aos personagens que tem cadastrado no sistema.

No menu superior ele tem 4 botões que o direcionam para diferentes funções do sistema:

- Início: este botão leva sempre para esta tela, independente de em qual tela do sistema ele se encontre anteriormente, inclusive ele fica em tom diferente do restante do menu enquanto nessa tela;
- Criar Mesa: este botão leva para a tela “Criação de Mesa” na qual o usuário irá criar uma nova mesa;
- Entrar em Mesa: após receber por via externa o código identificador de uma mesa, o usuário pode clicar nesse botão para ser enviado para a tela “Ingressar em Mesa”;
- Criar Personagem: este botão leva para a tela “Seleção de Sistema”, a principal tela para criação de um personagem, vale ressaltar que ela não é a única forma de criação de personagem, mais a frente iremos mostrar outras telas relacionadas.

Nessa tela é possível acessar mesas e personagens diretamente ao clicar no nome dos mesmos, podendo assim visualizar as informações das mesmas.

RPG Base

[Início](#)[Criar Mesa](#)[Entrar em Mesa](#)[Criar Personagem](#) Nome do Usuário

Mesas

Código	Mesa	Narrador	Sistema
00001	Mesa 1	Narrador 1	Sistema 1
00002	Mesa 2	Narrador 2	Sistema 2

Personagens

Código	Personagem	Mesa	Narrador
00001	Personagem 1	Mesa 1	Narrador 1
00002	Personagem 2	Mesa 2	Narrador 2

3.4.Criação de Mesa

Após clicar no botão “Criar Mesa” o usuário encontra esta tela, aqui ele insere as informações da aventura a qual a mesa se relaciona através dos campos:

- Nome da Aventura: assim como romances, uma aventura de RPG possui um título, este campo identifica isso;
- Sistema: existem inúmeros sistemas de regras de RPG, inicialmente este projeto irá usar apenas 3: Vampiro – a Máscara, Dungeons and Dragons 5ª edição e Gurps 4ª edição. Os sistemas estarão visualizáveis em uma caixa de seleção para que o usuário possa escolhê-los sem risco de usar um sistema não existente no sistema ou digitar uma grafia errada que impedirá os jogadores de criar fichas para a mesa.
- Cenário: aqui o narrador descreve brevemente o enredo no qual os jogadores irão se aventurar;
- Número de Jogadores: este campo também possuirá uma caixa de seleção variando de 3 a 10 jogadores, o que servirá de limitador de fichas associadas à mesa;
- Regras da Mesa: apesar dos sistemas de regras, existem casos em que o narrador estipula suas próximas regras em adição, então este campo é destinado a apresentação dessas regras.

Após preencher todas as informações, o usuário pode clicar no botão “Criar” e assim finalizar a criação da sua mesa, o código da mesa será então gerado automaticamente e ficará visível na tela “Gerenciamento de Mesas e Personagens”, na coluna “Código”.

O botão “Criar Mesa” ficará em cor diferente do restante do menu sinalizando a ação que o usuário está fazendo no momento.

RPG Base

Início

Criar Mesa

Entrar em Mesa

Criar Personagem

 Nome do Usuário

Nome da Aventura:

Lorem ipsum

Sistema:

Vampiro

Cenário:

Número de Jogadores:

1

Regras da Mesa:

Cancelar

Criar

3.5.Ingressar em Mesa

Ao receber um código da mesa pelo narrador, o jogador pode entrar nela inserindo este no campo apresentado no centro da tela e em seguida clicando em “Entrar”, com isso ele acenderá a tela de Dados da Mesa(visão do jogador). Notem que o botão “Entrar em Mesa” do menu superior permanece em tom diferente dos outros botões para indicar qual ação o usuário está realizando.

RPG Base

Início

Criar Mesa

Entrar em Mesa

Criar Personagem

 Nome do Usuário

Insira o Código da Mesa:

Lorem ipsum

Entrar

3.6.Dados da Mesa(Visão do Mestre)

Ao clicar no nome de uma mesa na tela “Gerenciamento de Mesas e Personagens”, o usuário tem acesso à tela a seguir, esta apresenta todas as informações da mesa que foram cadastradas anteriormente em “Criação de Mesa”, porém com uma informação adicional, uma lista dos personagens inscritos na aventura aparece abaixo da seção “Regras da Mesa”.

Notem que o botão "Início" permanece diferente pois não se trata de uma das outras ações possíveis de se realizar no sistema.

Também é possível a partir desta tela, visualizar as fichas dos personagens inscritos ao clicar nos seus nomes, isso irá direcionar para a tela de visualização correspondente ao sistema de regras utilizado na criação da mesa e dos personagens com as informações do personagem escolhido.

Por fim, o mestre pode também excluir a mesa por meio do botão “Excluir” localizado no canto inferior direito da página, ou voltar para a tela de gerenciamento clicando no botão “Voltar” à esquerda dele.

RPG Base

Início

Criar Mesa

Entrar em Mesa

Criar Personagem

 Nome do Usuário

Nome da Aventura:

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry.

Sistema:

Lorem Ipsum is simply dummy text

Cenário:

Lorem ipsum dolor sit amet, sapien etiam, nunc amet dolor ac odio mauris justo. Luctus arcu, urna praesent at id quisque ac. Arcu es massa vestibulum malesuada, integer vivamus elit eu mauris eus, cum eros quis aliquam wisi. Nulla wisi laoreet suspendisse integer vivamus elit eu mauris hendrerit facilisi, mi mattis pariaturn aliquam pharetra eget.

Número de Jogadores:

5

Regras da Mesa:

Lorem ipsum dolor sit amet, sapien etiam, nunc amet dolor ac odio mauris justo. Luctus arcu, urna praesent at id quisque ac. Arcu es massa vestibulum malesuada, integer vivamus elit eu mauris eus, cum eros quis aliquam wisi. Nulla wisi laoreet suspendisse integer vivamus elit eu mauris hendrerit facilisi, mi mattis pariaturn aliquam pharetra eget.

Personagens:

Personagem 1

Personagem 2

Personagem 3

Personagem 4

Voltar

Excluir

3.7.Dados da Mesa(Visão do Jogador)

Ao clicar em “Entrar” na tela “Ingressar em Mesa”, e o código constando no banco de dados do sistema, o jogador será direcionado para a tela a seguir, esta tela apresenta as informações da mesa para que o jogador confirme se é a mesa desejada, caso afirmativo ele tem duas opções para inserir seu personagem nela:

- Botão “Novo Personagem”: ao clicar nesse botão o jogador irá ser direcionado para a tela de “Ficha Criação” correspondente ao sistema de regras da mesa;

- Botão “Entrar com Personagem Existente”: este botão vai direcionar o usuário para a tela de “Gerenciamento de Mesas e Personagens” porém ela estará exibindo apenas a lista de personagens, ao clicar no nome do personagem que deseja inserir na aventura, ela irá abrir a ficha em forma de visualização para que o usuário confirme clicando em “Selecionar” caso deseje inserir esse personagem na aventura em questão.

Caso o usuário veja que a mesa diverge das informações que o mestre lhe passou, ele pode clicar no botão “Voltar” e assim voltar à tela de “Ingressar em Mesa”.

Diferente da tela apresentada ao mestre, esta tela não permite ao jogador visualizar fichas de outros personagens.


RPG Base

Início

Criar Mesa

Entrar em Mesa

Criar Personagem

 Nome do Usuário

Nome da Aventura:

Nome da Aventura:
Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry.

Sistema:

Sistema:
Lorem Ipsum is simply dummy text

Cenário:

Cenário:
Lorem Ipsum dolor sit amet, sapien etiam, nunc amet dolor ac odio mauris justo. Luctus arcu, urna praesent at id quisque ac. Arcu es massa vestibulum malesuada, integer vivamus elit eu mauris eus, cum eros quis aliquam wisi. Nulla wisi laoreet suspendisse integer vivamus elit eu mauris hendrerit facilisi, mi mattis pariatum aliquam pharetra eget.

Número de Jogadores:

Número de Jogadores:
5

Regras da Mesa:

Regras da Mesa:
Lorem Ipsum dolor sit amet, sapien etiam, nunc amet dolor ac odio mauris justo. Luctus arcu, urna praesent at id quisque ac. Arcu es massa vestibulum malesuada, integer vivamus elit eu mauris eus, cum eros quis aliquam wisi. Nulla wisi laoreet suspendisse integer vivamus elit eu mauris hendrerit facilisi, mi mattis pariatum aliquam pharetra eget.

Personagens:

Personagens:
Personagem 1
Personagem 2
Personagem 3
Personagem 4

Voltar

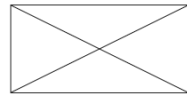
Novo Personagem

Entrar Com Personagem Existente

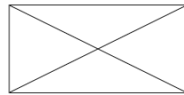
3.8.Seleção de Sistema

Ao clicar no botão “Criar Personagem”, no menu superior, o usuário pode criar um personagem sem este estar associado a alguma mesa, com isso, ele é direcionado para a tela “Seleção de Sistema”, onde ele pode escolher um dos sistemas de regras disponíveis na plataforma. Ao clicar em um dos logotipos dos sistemas ele é direcionado para a tela de “Ficha” do sistema correspondente, no modo de edição.

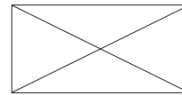
Selecione o sistema:



Vampiro - A Máscara



Dungeons and Dragons



Gurps 4ª Edição

Todas as telas apresentadas até aqui possuem as dimensões de 1280px de largura e 800 px de altura.

As próximas telas apresentam as dimensões de 1280px de largura e 1900px de altura.

3.9.Ficha Dungeons and Dragons(Edição)

Ao clicar no logotipo “Dungeons and Dragons” ou clicar em “Novo Personagem” em uma mesa que deseja ingressar que utiliza o sistema “Dungeons and Dragons” o usuário é enviado para a tela a seguir, aqui apenas o campo “Nome do Personagem” e os campos da coluna de atributos são obrigatórios, visto que o nome do personagem é a informação que aparece na tela “Gerenciamento de Mesas e Personagens” para que o usuário saiba de qual personagem é aquela ficha e um personagem obrigatoriamente tem que ter seus atributos definidos.

O campo “Nome do Jogador” já vem preenchido automaticamente com o apelido do usuário.

Na coluna de atributos(força, destreza, constituição, inteligência, sabedoria e carisma) apenas o campo que fica dentro da região oval de cada um é preenchível, o campo acima dele é calculado segundo o sistema de regras.

Os valores de Perícias e Salvaguardas são calculados com base nos atributos e se elas estão marcadas, no caso de perícias existem dois seletores diferentes que mudam de acordo com o número de cliques dado no círculo (um clique para a primeira marcação, dois cliques para a segunda, caso um terceiro, o campo é desmarcado).


O campo “Iniciativa” é calculado com base no valor do campo “Destreza”.


Os campos “Deslocamento”, “Classe de Armadura”, “Pontos de Vida Atuais”, “Pontos de Vida Temporários” e “Dado de Vida” devem ser preenchidos pelo usuário de acordo com o sistema de regras.

Os demais campos são preenchidos manualmente pelo usuário se ele julgar necessário.

Após preencher todos os campos obrigatórios e que achar necessários para a criação do personagem, o usuário pode clicar no botão “Salvar” e assim finalizar a criação de seu personagem.

RPG Base

[Início](#)[Criar Mesa](#)[Entrar em Mesa](#)[Criar Personagem](#) Nome do Usuário



CLASSE E NÍVEL

ANTECEDENTE

NOME DO JOGADOR

RAÇA

ALINHAMENTO

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

NOME DO PERSONAGEM

FORÇA

DESTREZA

CONSTITUIÇÃO

INTELIGÊNCIA

SABEDORIA

CARISMA

INSPIRAÇÃO

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Força

Destreza

Constituição

Inteligência

Sabedoria

Carisma

SALVAGUARDAS

Acrobacia (Des)

Arcanismo (Int)

Atletismo (For)

Atuação (Car)

Enganação (Car)

Furtividade (Des)

História (Int)

Intimidação (Car)

Intuição (Sab)

Investigação (Int)

Lidar com Animais (Sab)

Medicina (Sab)

Natureza (Int)

Percepção (Sab)

Persuasão (Car)

Prestidigitação (Des)

Religião (Int)

Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

CLASSE DE ARMADURA

INICIATIVA

DESLOCAMENTO

Pontos de Vida Máximos

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total

DADO DE VIDA

SUCESSOS

FALHAS

SALVAGUARDA CONTRA MORTE

NOME

BÔNUS ATAQUE

DANO/TIPO

ATAQUES & CONJURAÇÃO

EQUIPAMENTO

TRACOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

VINCULOS

FRAQUEZAS

CARACTERÍSTICAS & TALENTOS

TM & © 2019 Wizards of the Coast LLC. É permitida a cópia desta planilha para uso pessoal.

[Limpar](#)

[Salvar](#)


3.10. Ficha Dungeons and Dragons(Visualização/Seleção)


Esta tela pode ser acessada de duas formas:

- Pelo jogador, através da tela “Gerenciamento de Mesas e Personagens”, clicando no nome do personagem que deseja visualizar;
- Pelo mestre, através da tela “Dados da Mesa(Visão do Mestre)”, clicando no nome do personagem que aparece em “Personagens”.

Se o jogador estiver na tela de gerenciamento após visualizar uma mesa, a ficha será exibida com o botão “Selecionar” no canto inferior direito da página. Caso ele tenha vindo direto da tela de gerenciamento sem estar tentando ingressar em uma mesa, o botão é substituído pelo botão “Editar”, permitindo ao usuário ser direcionado para a tela de criação de ficha com os campos já preenchidos mantendo os valores de quando a ficha foi criada.

RPG Base

[Início](#)[Criar Mesa](#)[Entrar em Mesa](#)[Criar Personagem](#) Nome do Usuário



CLASSE E NÍVEL

ANTECEDENTE

NOME DO JOGADOR

RAÇA

ALINHAMENTO

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

NOME DO PERSONAGEM

FORÇA

DESTREZA

CONSTITUIÇÃO

INTELIGÊNCIA

SABEDORIA

CARISMA

INSPIRAÇÃO

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

○ ☐ Força

○ ☐ Destreza

○ ☐ Constituição

○ ☐ Inteligência

○ ☐ Sabedoria

○ ☐ Carisma

SALVAGUARDAS

○ ☐ Acrobacia (Des)

○ ☐ Arcanismo (Int)

○ ☐ Atletismo (For)

○ ☐ Atuação (Car)

○ ☐ Enganação (Car)

○ ☐ Furtividade (Des)

○ ☐ História (Int)

○ ☐ Intimidação (Car)

○ ☐ Intuição (Sab)

○ ☐ Investigação (Int)

○ ☐ Lidar com Animais (Sab)

○ ☐ Medicina (Sab)

○ ☐ Natureza (Int)

○ ☐ Percepção (Sab)

○ ☐ Persuasão (Car)

○ ☐ Prestidigitação (Des)

○ ☐ Religião (Int)

○ ☐ Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

SABEDORIA PASSIVA (PERCEÇÃO)

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

CLASSE DE ARMADURA

INICIATIVA

DESLOCAMENTO

Pontos de Vida Máximos

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total

DADO DE VIDA

SUCESSOS

FALHAS

SALVAGUARDA contra MORTE

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

VÍNCULOS

FRAQUEZAS

NOME

BÔNUS ATAQUE

DANO/TIPO

ATAQUES & CONJURAÇÃO

EQUIPAMENTO

CARACTERÍSTICAS & TALENTOS

TM & © 2019 Wizards of the Coast LLC. É permitida a cópia desta planilha para uso pessoal.

[Voltar](#)

[Selecionar](#)

3.11. Ficha Vampiro(Edição)

Ao clicar no logotipo “Vampiro – A Máscara” ou clicar em “Novo Personagem” em uma mesa que deseja ingressar que utiliza o sistema Vampiro – A Máscara o usuário é enviado para a tela a seguir, aqui apenas o campo “Nome” é obrigatório, visto que o nome do personagem é a informação que aparece na tela “Gerenciamento de Mesas e Personagens” para que o usuário saiba de qual personagem é aquela ficha.


O campo “Jogador” mais uma vez já vem preenchido com o apelido do usuário.

Os campos de Atributos, Habilidades, e outros similares, são preenchidos por meio de clique nos círculos alinhados após cada um deles.

Os campos Antecedentes e Disciplinas têm valores em texto associados a valores numéricos de acordo com o número de círculos marcados, similar aos campos anteriores.

Ao finalizar a ficha, o usuário pode clicar em salvar criando assim o novo personagem.

RPG Base

[Início](#)
[Criar Mesa](#)
[Entrar em Mesa](#)
[Criar Personagem](#)
 Nome do Usuário

VAMPIRO

A Máscara

Nome:	Natureza:	Geração:
Jogador:	Comportamento:	Clã:
Crônica:	Conceito:	Refúgio:

Atributos

Físicos	Sociais	Mentais
Força ●○○○○○○○○	Carisma ●○○○○○○○○	Percepção ●○○○○○○○○
Destreza ●○○○○○○○○	Manipulação ●○○○○○○○○	Inteligência ●○○○○○○○○
Vigor ●○○○○○○○○	Aparência ●○○○○○○○○	Raciocínio ●○○○○○○○○

Habilidades

Talentos	Perícias	Conhecimentos
Prontidão ○○○○○○○○	Empatia c/ Animais ○○○○○○○○	Acadêmicos ○○○○○○○○
Esportes ○○○○○○○○	Ofícios ○○○○○○○○	Computador ○○○○○○○○
Briga ○○○○○○○○	Condução ○○○○○○○○	Finanças ○○○○○○○○
Esquiva ○○○○○○○○	Etiqueta ○○○○○○○○	Investigação ○○○○○○○○
Empatia ○○○○○○○○	Armas de Fogo ○○○○○○○○	Direito ○○○○○○○○
Expressão ○○○○○○○○	Armas Brancas ○○○○○○○○	Linguística ○○○○○○○○
Intimidação ○○○○○○○○	Performance ○○○○○○○○	Medicina ○○○○○○○○
Liderança ○○○○○○○○	Segurança ○○○○○○○○	Ocultismo ○○○○○○○○
Manha ○○○○○○○○	Furtividade ○○○○○○○○	Política ○○○○○○○○
Lábia ○○○○○○○○	Sobrevivência ○○○○○○○○	Ciência ○○○○○○○○

Vantagens

Antecedentes	Disciplinas	Virtudes
○○○○○○○○○	○○○○○○○○○	Consciência / Convicção ●○○○○
○○○○○○○○○	○○○○○○○○○	Auto-Controle / Instinto ●○○○○
○○○○○○○○○	○○○○○○○○○	Coragem ●○○○○
○○○○○○○○○	○○○○○○○○○	
○○○○○○○○○	○○○○○○○○○	
○○○○○○○○○	○○○○○○○○○	
○○○○○○○○○	○○○○○○○○○	
○○○○○○○○○	○○○○○○○○○	

Qualidades & Defeitos

Humanidade/Trilha

○○○○○○○○○○

Força de Vontade

○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Pontos de Sangue

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

Vitalidade

Escoriado ☐

Machucado -1 ☐

Ferido -1 ☐

Ferido Gravemente -2 ☐

Espancado -2 ☐

Aleijado -5 ☐

Incapacitado ☐

Fraqueza

BloodStone : vampire.rpg / http://bloodstone.rpg.blogspot.com/ / robertdumont@hotmail.com

[Limpar](#)
[Salvar](#)

3.12. Ficha Vampiro(Visualização/Seleção)

Esta tela tem o comportamento idêntico ao da tela Ficha “Dungeons and Dragons(Visualização/Seleção)”.

RPG Base

Início

Criar Mesa

Entrar em Mesa

Criar Personagem

Nome do Usuário

VAMPIRO

A Máscara

Nome:

Jogador:

Crônica:

Natureza:

Comportamento:

Conceito:

Geração:

Clã:

Refúgio:

Atributos

Físicos

Força ●○○○○○○○○

Destreza ●○○○○○○○○

Vigor ●○○○○○○○○

Sociais

Carisma ●○○○○○○○○

Manipulação ●○○○○○○○○

Aparência ●○○○○○○○○

Mentais

Percepção ●○○○○○○○○

Inteligência ●○○○○○○○○

Raciocínio ●○○○○○○○○

Habilidades

Talentos

Prontidão ○○○○○○○○○○

Esportes ○○○○○○○○○○

Briga ○○○○○○○○○○

Esquiva ○○○○○○○○○○

Empatia ○○○○○○○○○○

Expressão ○○○○○○○○○○

Intimidação ○○○○○○○○○○

Liderança ○○○○○○○○○○

Manha ○○○○○○○○○○

Lábia ○○○○○○○○○○

Perícias

Empatia c/ Animais ○○○○○○○○○○

Ofícios ○○○○○○○○○○

Condução ○○○○○○○○○○

Etiqueta ○○○○○○○○○○

Armas de Fogo ○○○○○○○○○○

Armas Brancas ○○○○○○○○○○

Performance ○○○○○○○○○○

Segurança ○○○○○○○○○○

Furtividade ○○○○○○○○○○

Sobrevivência ○○○○○○○○○○

Conhecimentos

Acadêmicos ○○○○○○○○○○

Computador ○○○○○○○○○○

Finanças ○○○○○○○○○○

Investigação ○○○○○○○○○○

Direito ○○○○○○○○○○

Linguística ○○○○○○○○○○

Medicina ○○○○○○○○○○

Ocultismo ○○○○○○○○○○

Política ○○○○○○○○○○

Ciência ○○○○○○○○○○

Vantagens

Antecedentes

○○○○○○○○○

○○○○○○○○○

○○○○○○○○○

○○○○○○○○○

○○○○○○○○○

○○○○○○○○○

○○○○○○○○○

○○○○○○○○○

Disciplinas

○○○○○○○○○

○○○○○○○○○

○○○○○○○○○

○○○○○○○○○

○○○○○○○○○

○○○○○○○○○

○○○○○○○○○

○○○○○○○○○

Virtudes

Consciência / Convicção ●○○○○○

Auto-Control / Instinto ●○○○○○

Coragem ●○○○○○

Qualidades & Defeitos

Humanidade/Trilha

○○○○○○○○○○

Força de Vontade

○○○○○○○○○○

□□□□□□□□

Pontos de Sangue

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

3.13. Ficha Gurps(Edição)

Ao clicar no logotipo “Gurps 4ª edição” ou clicar em “Novo Personagem” em uma mesa que deseja ingressar que utiliza o sistema “Gurps 4ª edição” o usuário é enviado para a tela a seguir, aqui apenas o campo “Nome” é obrigatório, visto que o nome do personagem é a informação que aparece na tela “Gerenciamento de Mesas e Personagens” para que o usuário saiba de qual personagem é aquela ficha.

O campo “Jogador” mais uma vez já vem preenchido com o apelido do usuário.

Aqui todos os campos são preenchidos manualmente atendendo ao sistema de regras.

Após preencher todos os campos que achar necessário, o usuário pode finalizar a criação do personagem clicando no botão “Salvar”.

[Criar Personagem](#)



Altura _____ **Peso** _____ **Mod. de Tamanho** _____ **Idade** _____ **Pontos p/ Gastar** _____

Aparência

PLANILHA DE PERSONAGEM

					ACTUAL	
ST		[]	PV			[]
DX		[]	Vont			[]
IQ		[]	Per			[]
HT		[]	PF		ACTUAL	[]

ATUAL**ATUAL**

Linguas	Falada	Escrita
		[]
		[]
		[]
		[]
		[]

RD

Cabeça
Tronco
Braços
Mãos
Pernas
Pés

NT:

Familiaridades Culturais

BASE DE CARGA $(ST \times ST)/10$	DANO GdP	GeB
-----------------------------------	----------	-----

VEL. BÁSICA [] DESL. BÁSICO []

BASE DE CARGA	DESLOCAMENTO	ESQUIVA
Nenhuma (0) = BC	DB x 1	Esquiva
Leve (1) = 2xBC	DB x 0,8	Esquiva -1
Média (2) = 3xBC	DB x 0,6	Esquiva -2
Pesada (3) = 6xBC	DB x 0,4	Esquiva -3
Mto Pesada (4) = 10xBC	DB x 0,2	Esquiva -4

APARAR

Modificadores de Reação

BLOOUEIO

Aparência

Status

Reputação _____

VANTAGENS E QUALIDADES

[illegible]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

[illegible]

PERÍCIAS

[illegible]

Limpas

Salvar

3.14. Ficha Gurps(Visualização)

Esta tela tem o comportamento idêntico ao da tela Ficha “Dungeons and Dragons(Visualização/Seleção)”.


RPG Base

Início


Criar Mesa

Entrar em Mesa

Criar Personagem



Nome do Usuário



Nome _____ Jogador _____ Total de Pontos _____
Altura _____ Peso _____ Mod. de Tamanho _____ Idade _____ Pontos p/ Gastar _____
Aparência _____

PLANILHA DE PERSONAGEM

ST

[]

PV

[]

DX

[]

Vont

[]

IQ

[]

Per

[]

HT

[]

PF

[]

ATUAL

[]

ATUAL

[]

Línguas

Falada

Escrita

RD

Cabeça

Tronco

Braços

Mãos

Pernas

Pés

NT:

Familiaridades Culturais

BASE DE CARGA (ST x ST/10) _____ DANO GdP _____ GeB _____
VEL. BÁSICA _____ [] DESL. BÁSICO _____ []

BASE DE CARGA

DESLOCAMENTO

ESQUIVA

Nenhuma (0) = BC

DB x 1

Esquiva

Leve (1) = 2xBC

DB x 0,8

Esquiva -1

Média (2) = 3xBC

DB x 0,6

Esquiva -2

Pesada (3) = 6xBC

DB x 0,4

Esquiva -3

Mto Pesada (4) = 10xBC

DB x 0,2

Esquiva -4

APARAR

Modificadores de Reação

BLOQUEIO

Aparência _____
Status _____
Reputação _____

VANTAGENS E QUALIDADES

Nome

NH

NH Relativo

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

Voltar

Selecionar