Habilidades e Proficiências

Para se criar uma proficiência ou habilidade você precisa primeiro de tudo dar um nome, tipo bola de fogo, proficiência em ferraria, etc.

Depois você declara o tipo, se é uma habilidade ou uma proficiência.

Após isto você coloca a descrição da proficiência ou da habilidade, dizendo como funciona, no que é importante entre outras coisas.

Em propriedades, você define as seguintes coisas:

1. Se for uma habilidade:
   * Você define se a habilidade e física, habilidade mágica, ou personalizada.
   * Em seguida você dá um espaço e coloca um “-” e em seguida outro espaço, pada depois declarar o tipo elementar da habilidade se for uma habilidade mágica, e se for uma habilidade física você define se ela é de força, de destreza, ou personalizado, caso seja uma personalizada esta regra é ignorada.
2. Se for uma proficiência:

* Você apenas define o tipo de emprego que ela provê, sendo ferraria(metais), arcanismo(magia), química(elementos naturais, a química como conhecemos), sentido(algo como sentir cheiro de dinheiro ou qualquer outra coisa como tal), estudo(relacionado a pesquisas ou compreender algo por conta de conhecimento), combate(o próprio nome já diz), talento(é uma habilidade nata, algo que se adquire desde o dia em que nasceu, que pode vir a ser despertada ou não), construção(relacionado a arquitetura ou coisa do tipo), marcenaria/carpintaria(manuseio de madeira), tecelaria(tecidos), engenharia(qualquer coisa relacionada a circuitos, funcionalidade, etc.), joalheria(pedras preciosas), ou personalizado(proficiência que não se encaixa a nenhum dos acimas), e a proficiência pode conter 2 ou mais propriedades

Em Efeito:

1. Se for uma habilidade:
   * Voce descreve coisas como o dano, o efeito que ele causa, a dificuldade em resistir a algum efeito de controle, como atordoamento, enraizamento, o bônus que fornece, os efeitos que podem fazer para ajudar um aliado ou a si próprio, entre muitas outras coisas.
2. Se for uma proficiência:
   * Você apenas define o bônus que se recebe ao realizar determinada ação/reação ou qualquer outra coisa.

Em custo, você coloca o custo se for uma habilidade, caso a habilidade seja passiva, você só coloca passiva, se a habilidade passiva gastar algo você coloca um espaço, “-“, espaço e então coloca o custo, se for uma proficiência você coloca N/A.

Proficiências são coisas que somente o mestre pode criar, mas o mestre pode optar por permitir o jogador criar alguma proficiência.

Na ficha do jogador, do NPC ou de criatura só pode somente anotar o nome da proficiência, mas a ficha da proficiência fica em outra folha.

Cada habilidade tem seu Tier e seu Ranque, cada tier define quantos efeitos tais habilidades possui ou quantos efeitos um único efeito, e o ranque define o poder da habilidade:

* A soma da quantidade de efeitos, seja do mesmo efeito ou de efeito diferente, tem que ser igual ao número do tier de habilidade, nunca menor ou maior que esta equação, esta lei também se aplica aos ranques de habilidade, a soma dos ranques das habilidades deve ser equivalente ao ranque total, logo o tier da habilidade nunca deve ser maior que o ranque, mas o ranque pode ser maior que o tier;
* Caso a habilidade seja de múltiplos efeitos em uma mesma habilidade, na qual permite com que possa utilizar um efeito ou outro, tal habilidade deve estar em sincronia com a habilidade anterior;
* Cada ranque desbloqueia façanhas para a habilidade:
  + Rank 1: alvo único, dano, buffs ou vantagens fracos, outras façanhas fracas.
  + Rank 2: dano, buffs, vantagens ou outras façanhas mais forte e área de efeito (quanto maior é a área menor é o efeito).
  + Rank 3 em diante: dano, buffs, vantagens, controle de grupo, área de efeito ou outras façanhas mais fortes.
* O custo para criar uma habilidade é (1++por Rank)) pontos de habilidade.
* Cada nível concede (1+) pontos de habilidade, (1+(nível/8)) pontos em espaços de habilidade, além 1 ponto de remake a cada 10 níveis.

Ficha de proficiência/habilidade

Nome:

Tipo:<digita-se também o rank e o tier na frente se for uma habilidade, assim: T<nºtier>R<nºrank>, ex.: Habilidade – T2R5>

Descrição:

Propriedades:

Efeito:

Custo: