



Tutorial de Uso para o sistema Tagmar RPG

Sistema Desenvolvido por:
Vinicius Fernandez (pirata) e Marcos Walker



Instalar Sistema

Categorias de Pacotes

| | |
|-------------------|-------|
| All Packages | [101] |
| Premium Content | [0] |
| Exclusive Content | [0] |

Filtrar Pacotes

Apenas instalados Apenas desinstalados Todos os Pacotes

Tagmar RPG

Sistema para Tagmar 3.0 Fichas para Personagens e NPCs com soma automática e rolamentos automatizados. Sistema de Vendedor Automático, baús ...

<https://github.com/marcoswalker/tagmar>

PIRATA
Version 1.0
 Instalado

URL do Manifesto:

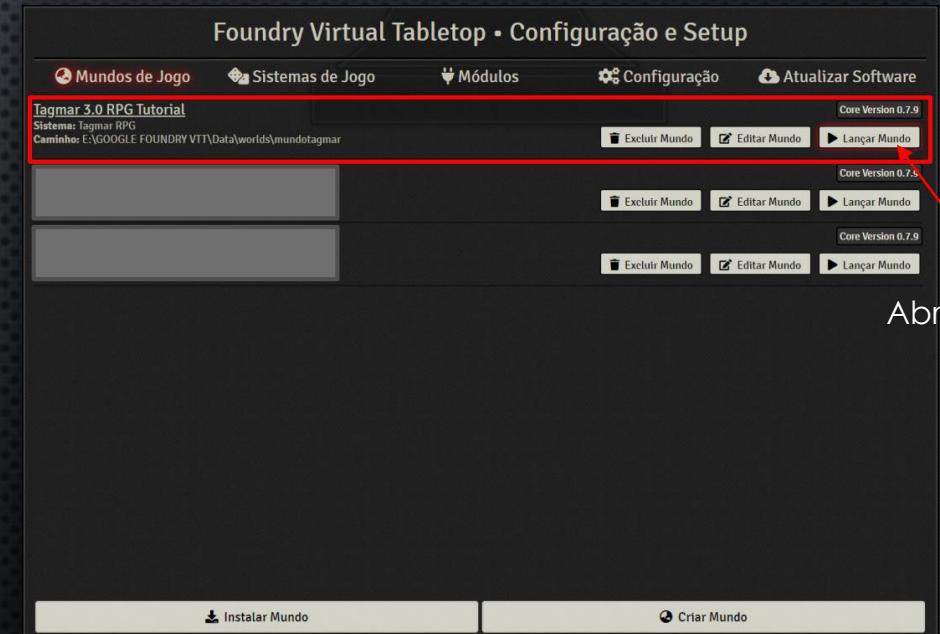
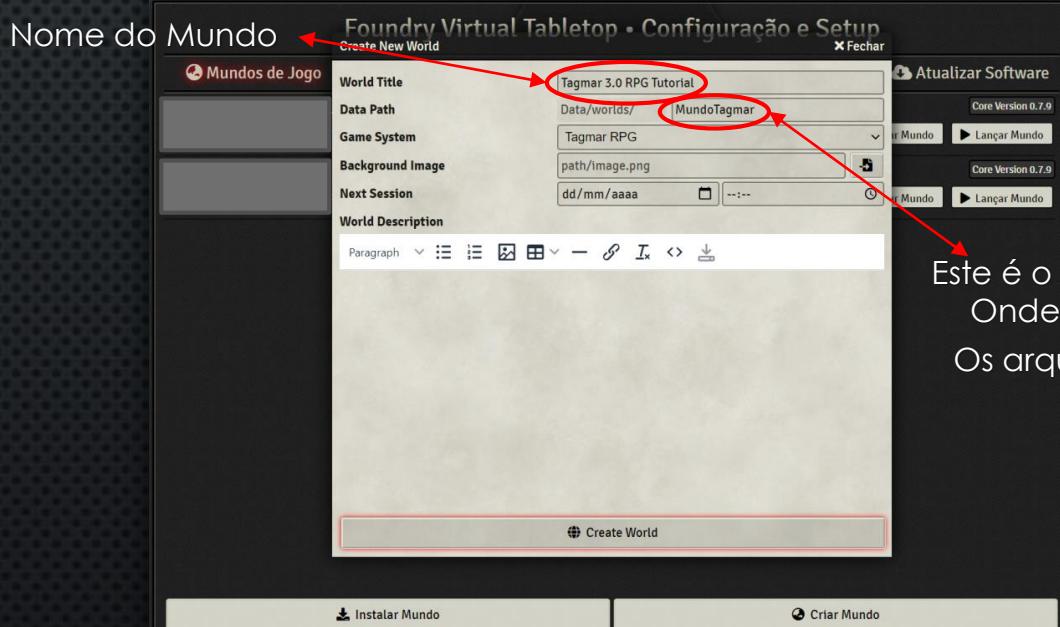
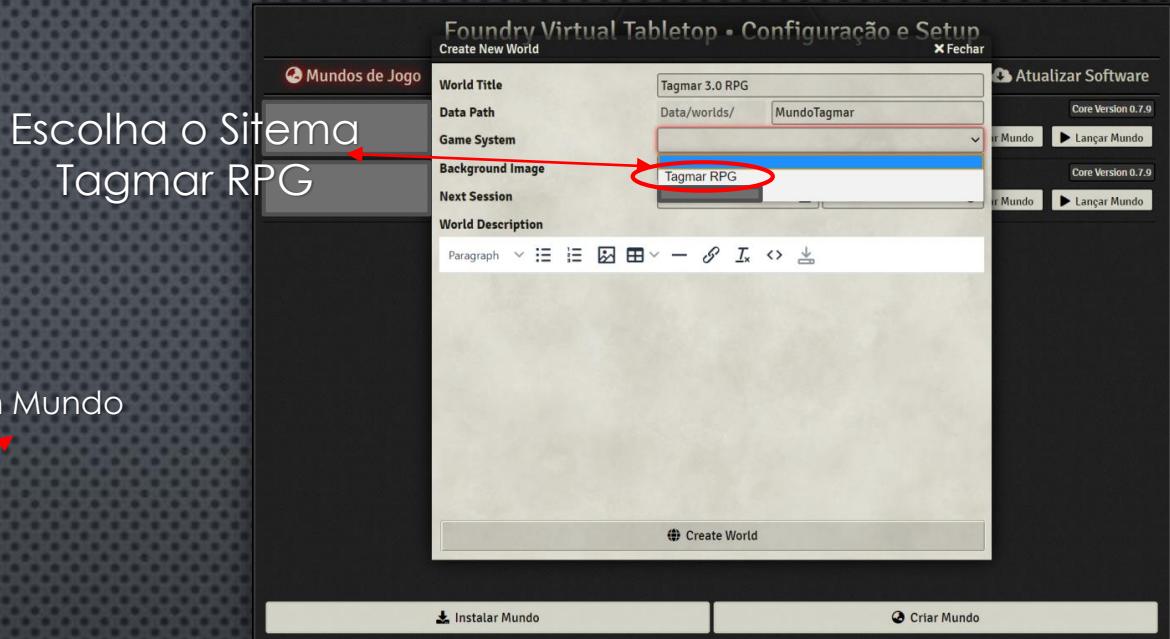
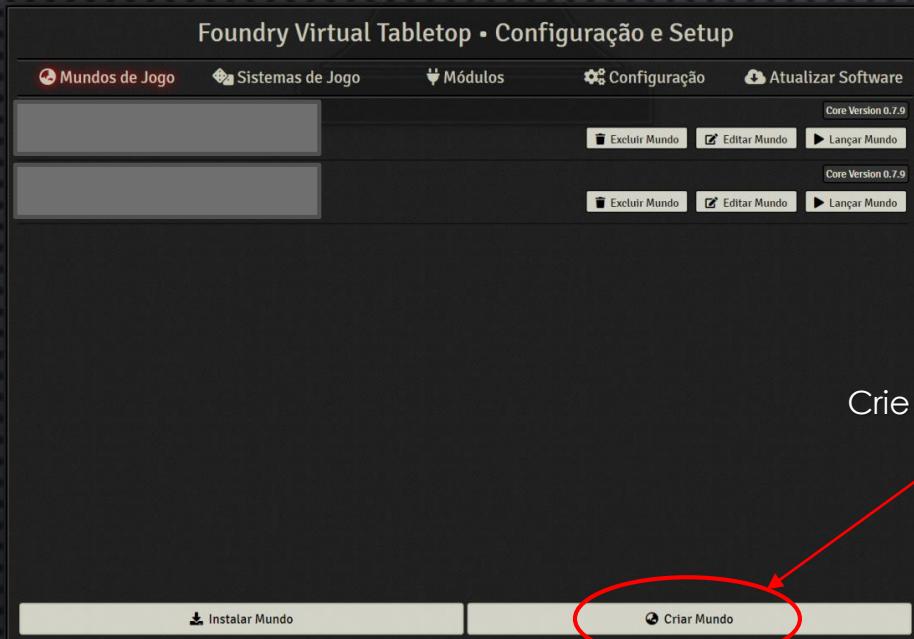
 Instalar

Você pode instalar qualquer pacote fornecendo um link direto para a URL do manifesto JSON.

Use a barra de pesquisa para encontrar Tagmar RPG

Instale o Sistema





Tagmar 3.0 RPG Tutorial

Join Game Session

Select Player:

Access Key: Access Key

Join Game Session

World Description

Game Details

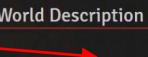
Next Session: dd/mm/aaaa / :--

Current Players: 0 / 1

Return to Setup

Admin Access Key:

Escolha
Gamemaster



Tagmar 3.0 RPG Tutorial

Join Game Session

Select Player: Gamemaster

Access Key: Access Key

Join Game Session

World Description

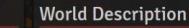
Game Details

Next Session: dd/mm/aaaa / :--

Current Players: 0 / 1

Return to Setup

Admin Access Key:



Tagmar 3.0 RPG Tutorial

Join Game Session

Select Player: Gamemaster

Access Key: Access Key

Join Game Session

World Description

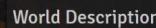
Game Details

Next Session: dd/mm/aaaa / :--

Current Players: 0 / 1

Return to Setup

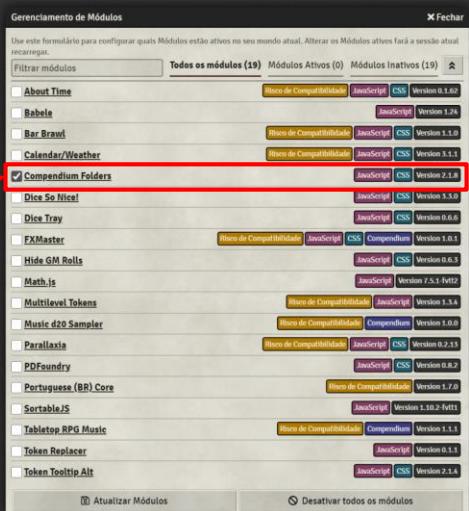
Admin Access Key:



Entre na Sessão
Do Jogo!

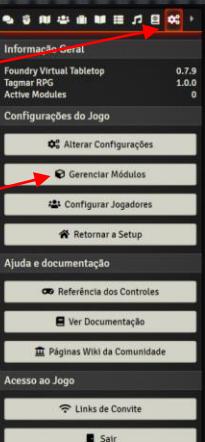
Click na aba de
configurações

Gerenciar
Modulos



Obrigatóriamente o
Compendium Folders
deve ser habilitado

OBS: Caso o modulo não
seja instalado junto com o
sistema quando requisitado
volte ao Setup e instale o
Modulo!



Atenção:
Espere cada um dos arquivos serem extraídos até que essa msg apareça!!!

Importing complete!

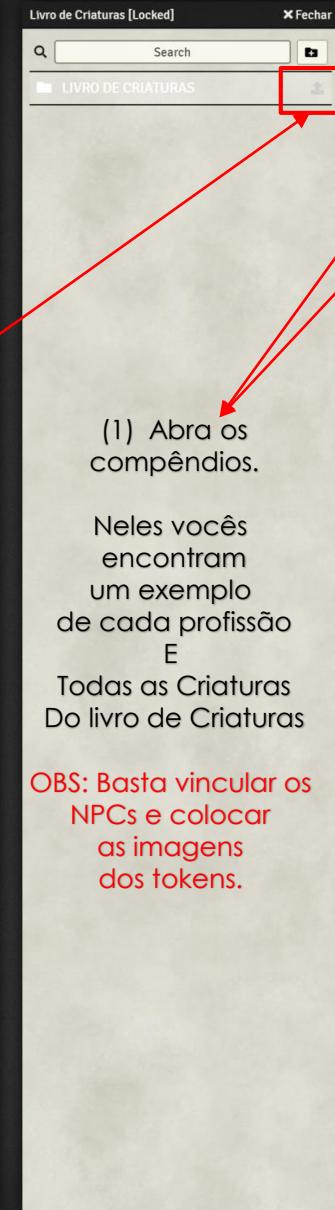
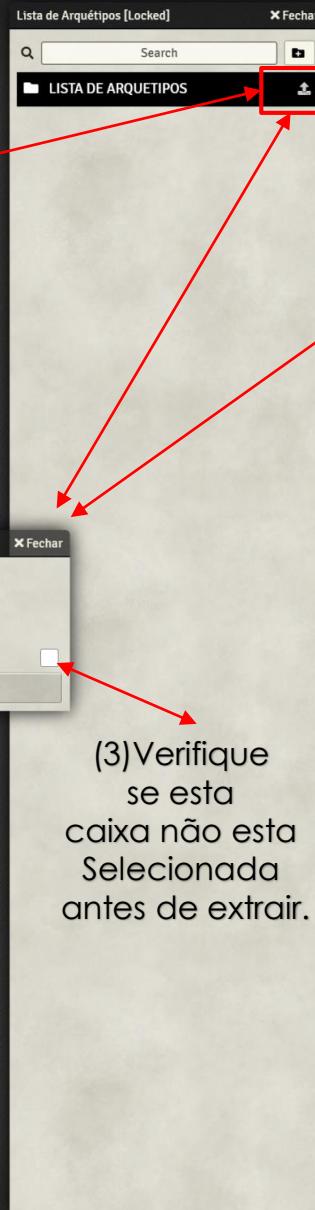
Verifique também se o Game master está sozinho na sessão para a Extração dos compêndios ou também terá problemas!

Jogadores: Gamemaster [GM]

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

1 1

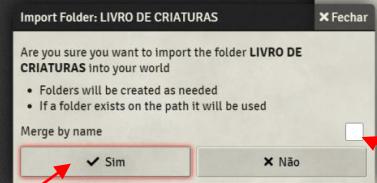
(2) Click nas pastas dos compêndios de atores



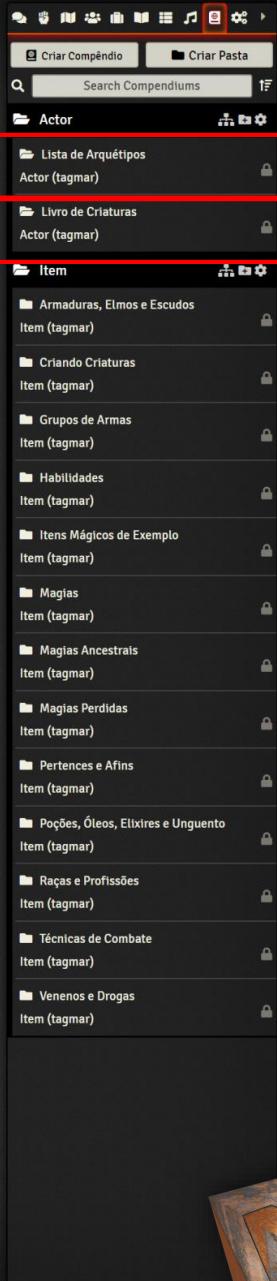
(1) Abra os compêndios.

Neles vocês encontram um exemplo de cada profissão E Todas as Criaturas Do livro de Criaturas

OBS: Basta vincular os NPCs e colocar as imagens dos tokens.



(3) Verifique se esta caixa não está Selecionada antes de extrair.



The screenshot shows the TES4Edit interface with several windows open:

- Left Sidebar:** Contains icons for Player Characters, Groups, Items, Books, Spells, Ancestral Spells, Lost Spells, Equipment, Creatures, Armaments, and Skills.
- Top Tabs:** Four tabs are visible: "Armaduras, Elmos e Escudos [Locked]", "Criando Criaturas [Locked]", "Grupos de Armas [Locked]", and "Habilidades [Locked]".
- Central Area:** Shows four windows corresponding to the tabs:
 - "ARMADURAS/ELMOS/ESCUDOS"
 - "CRIANDO CRIATURAS"
 - "GRUPO DE ARMAS"
 - "HABILIDADES"Each window has a search bar and a lock icon.
- Import Confirmation Dialog:** A modal titled "Import Folder: ARMADURAS/ELMOS/ESCUDOS" asks if you want to import the folder into your world. It includes a note about folder creation and merging. The "Sim" button is highlighted with a red box.
- Bottom Status Bar:** Displays "Importing complete!"
- Right Sidebar:** A file browser titled "Actor" showing a tree structure of game assets. Nodes are locked (indicated by a padlock icon). Some nodes have "(tagmar)" next to them. Nodes include:
 - Actor
 - Lista de Arquétipos
 - Livro de Criaturas
 - Item
 - Armaduras, Elmos e Escudos
 - Criando Criaturas
 - Grupos de Armas
 - Habilidades
 - Itens Mágicos de Exemplo
 - Magias
 - Magias Ancestrais
 - Magias Perdidas
 - Pertences e Afins
 - Poções, Óleos, Elixires e Unguento
 - Raças e Profissões
 - Técnicas de Combate
 - Venenos e Drogas
- Bottom Right:** A small 3D model of a metallic cube.

Instructions:

- (1) Abra os compêndios
- (2) Click nas pastas dos compêndios Itens.
OBS: todos devem ser extraídos um a um para não haver Problemas.
- (3) Verifique se esta caixa não está Selecionada antes de extrair.
- (4) Inicie a extração dos compêndios

Attention:
Espere cada um dos arquivos serem extraídos até que essa msg apareça!!!

Verifique também se o Game master está sozinho na sessão para a Extração dos compêndios ou também terá problemas!

Atenção:
As Pastas não Virão organizadas !



Click com o botão direito na pasta e vá em configuração coloque em Manual assim voce pode colocalas onde preferir!



Aqui tenho um exemplo de como organizo para que fique na sequencia da criação de personagens.



Para acessar a tagmorpedia
basta clicar no logo .

A Classe Social
Altura, peso e idade
Deve Ser digitado!

Basicamente para Criar
Um personagem
Basta arrastar os itens
para dentro da ficha.
E comprar os niveis
Clicando no simbolo Editar
Vou mostrar o passo a passo
Da criação.



SACERDOTE TUTORIAL

Ficha Prototype Token Fechar

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 1

| Básico | Habilidades | Combate | Magia | Pertences | | |
|-------------------------|-----------------|---------|------------|-----------|-----|-----|
| Raça: | Profissão: | | Deus: | | | |
| Classe Social: | Especialização: | | Idade: | 0 | | |
| Altura(m): | Peso(Kg): | 0 | Carga(Kg): | 0 | | |
| INT | AUR | CAR | FOR | FIS | AGI | PER |
| Característica Sorteada | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Modificador Racial | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Características Finais | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Ajuste | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Valor Para Teste | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Pontos para Grupo de Armas: 0

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|-----|----|-----|-----|----|-----|-----|-----|-----|----|----|-----|-----|
| CD | CI | CL | CLD | EL | CmE | CmM | EM | PmA | PmL | CpE | CpM | EP | PP | PpA | PpB |
| + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

Pontos de Experiência

| | |
|-----------------|----|
| Atual | 0 |
| Próximo Estágio | 11 |

Nova EH 1d10

V.Base V.B.E R.Física R.Magia Iniciativa M.O

| | | | | | |
|-----------|---|---|---|---|---|
| 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| F.Ataque: | | | | | |

EF EH Karma Focus Absorção Cat. Valor

| | | | | | | | |
|--------------|---|---|---|---|---|-----------|---|
| Valor Máximo | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | | 0 |
| Valor Atual | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | D.Ativa | |
| | | | | | | D.Passiva | 0 |

Caracterização:

by Marcos Walker & Vinícius F. Lago (Pirata)

Criar nova Ator x Fechar

Criar Ator Criar Pasta

Nome: SACERDOTE TUTORIAL

Tipo: Personagem

Pasta: LIVRO DE CRIATURAS

(1) Click para Criar Ator.

(2) Coloque o nome Do personagem.

(3) Deixe em personagem.

(4) Click para Criar Ator.



Criar Item Criar Pasta

Procurar Itens

RAÇAS

- Anão
- Elfo Dourado
- Elfo Florestal
- Elfo Sombrio (INT)
- Elfo Sombrio (PER)
- Gourais
- Humano
- Orco
- Napól
- Pequenino
- Sekbete

PROFISSÕES

HABILIDADES

GRUPO DE ARMAS

ARMADURAS/ELMOS/ESCUDOS

TÉCNICAS DE COMBATE

MAGIAS

MAGIAS PERDIDAS

MAGIAS ANCESTRAIS

PERTENÇES E AFINS

POÇÕES, OLEOS E ELIXIRES

VENENOS E DROGAS

ITENS MAGICOS

criando criaturas

SACERDOTE TUTORIAL Ficha Prototype Token Fechar

Personagem

SACERDOTE/TUTORIAL Estágio: 1

| Básico | Habilidades | Combate | Magia | Pertences |
|-------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------|-------|-----------|
| Raça: <input type="text"/> | Profissão: <input type="text"/> | Deus: <input type="text"/> | | |
| Classe Social: <input type="text"/> | Especialização: <input type="text"/> | | | Idade: 0 |
| Altura(m): <input type="text"/> | Peso(Kg): <input type="text"/> Humano | Carga(Kg): <input type="text"/> | | |
| | INT AUR CAR FOR FIS AGI PER | | | |
| Característica Sorteada | 0 0 0 0 0 0 0 | | | |
| Modificador Racial | 0 0 0 0 0 0 0 | | | |
| Características Finais | 0 0 0 0 0 0 0 | | | |
| Ajuste | 0 0 0 0 0 0 0 | | | |
| Valor Para Teste | 0 0 0 0 0 0 0 | | | |

Pontos para Grupo de Armas: 0

| CD | CI | CL | CLD | EL | CmE | CmM | EM | PmA | PmL | CpE | CpM | EP | PP | rpx |
|----|----|----|-----|----|-----|-----|----|-----|-----|-----|-----|----|----|-----|
| + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

Pontos de Experiência

| Atual | Nova EH | V.Base | V.B.E | R.Física | R.Magia | Iniciativa | M.O | |
|-----------------|---------|-----------|-------|----------|---------|------------|-----------|---|
| 0 | 1d10 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | |
| Próximo Estágio | 11 | F.Ataque: | | M.P | 0 | | | |
| EF | EH | Karma | Focus | Absorção | Cat. | Valor | M.C | |
| Valor Máximo | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| Valor Atual | 0 | 0 | 0 | 0 | D.Ativa | 0 | D.Passiva | 0 |

Caracterização:

by Marcos Walker & Vinicius F. Lago (Pirata)

Jogo Pausado

Depois de
escolher sua profissão
A lista de Especialização
ficara disponivel.

SACERDOTE TUTORIAL

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 1

| | | | | |
|-------------------------|----------------------|---|-------|-----------|
| Básico | Habilidades | Combate | Magia | Pertences |
| Raça: Humano | Profissão: Sacerdote | | | Deus: |
| Classe Social: Livre | Especializações: | | | Idade: 0 |
| Altura(m): | Peso(Kg): 0 | A Ordem Biflor A Ordem do Cambu A Ordem de Crezir A Ordem de Crizogom A Ordem Cruine A Ordem de Ganis A Ordem de Lenha A Ordem de Maira A Ordem de Paliér A Ordem de Parom A Ordem de Pländis A Ordem de Selimom A Ordem de Sevides | | |
| INT | AUR | CAR | AGI | PER |
| Característica Sorteada | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Modificador Racial | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Características Finais | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Ajuste | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Valor Para Teste | 0 | 0 | 0 | 0 |

Pontos para Grupo de Armas: 5

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|-----|----|-----|-----|----|-----|-----|-----|-----|----|----|-----|-----|
| CD | CI | CL | CLD | EL | CmE | CmM | EM | PmA | PmL | CpE | CpM | EP | PP | PpA | PpB |
| + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

Pontos de Experiência

| | |
|-----------------|----|
| Atual | 0 |
| Próximo Estágio | 11 |

Nova EH: 1d10 [■]

| | | | | | |
|--------|-------|----------|---------|------------|-----|
| V.Base | V.B.E | R.Física | R.Magia | Iniciativa | M.O |
| 20 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 |

F.Ataque: [■]

EF EH Karma Focus Absorção

| | | | | | |
|--------------|----|----|---|---|---|
| Valor Máximo | 17 | 12 | 2 | 0 | 0 |
| Valor Atual | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Cat. Valor

| | |
|-----------|---|
| D.Ativa | 0 |
| D.Passiva | 0 |

M.O

M.P

M.C

Caracterização:

SACERDOTE TUTORIAL

Ficha Prototype Token Fechar

Tegmen RPG Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 1

| Básico | Habilidades | Combate | Magia | Pertences | | | | | | | | | | | |
|---|--|--------------------------------|---|---------------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|-----|
| Raça: <input type="text" value="Humano"/> | Profissão: <input type="text"/> | | Deus: <input type="text"/> | | | | | | | | | | | | |
| Classe Social: <input type="text"/> | Especialização: <input type="text"/> | | | Idade: <input type="text" value="0"/> | | | | | | | | | | | |
| Altura(m): <input type="text"/> | Peso(Kg): <input type="text" value="0"/> | Sacerdote | Carga(Kg): <input type="text" value="0"/> | | | | | | | | | | | | |
| INT | AUR | CAR | FIS | AGI | PER | | | | | | | | | | |
| Característica Sorteada | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | | | | | | | | | | |
| Modificador Racial | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | | | | | | | | | | |
| Características Finais | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | | | | | | | | | | |
| Ajuste | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | | | | | | | | | | |
| Valor Para Teste | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | | | | | | | | | | |
| Pontos para Grupo de Armas: 0 | | | | | | | | | | | | | | | |
| CD | CI | CL | CLD | EL | CmE | CmM | EM | PmA | PmL | CpE | M | EP | PP | PpA | PpB |
| <input type="text" value="+"/> | <input type="text" value="+"/> | <input type="text" value="+"/> | <input type="text" value="+"/> | <input type="text" value="+"/> | <input type="text" value="+"/> | <input type="text" value="+"/> | <input type="text" value="+"/> | <input type="text" value="+"/> | <input type="text" value="+"/> | <input type="text" value="+"/> | <input type="text" value="+"/> | <input type="text" value="+"/> | <input type="text" value="+"/> | <input type="text" value="+"/> | |
| <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | |
| <input type="text" value="-"/> | <input type="text" value="-"/> | <input type="text" value="-"/> | <input type="text" value="-"/> | <input type="text" value="-"/> | <input type="text" value="-"/> | <input type="text" value="-"/> | <input type="text" value="-"/> | <input type="text" value="-"/> | <input type="text" value="-"/> | <input type="text" value="-"/> | <input type="text" value="-"/> | <input type="text" value="-"/> | <input type="text" value="-"/> | <input type="text" value="-"/> | |
| Pontos de Experiência | | | | | | Nova EH | V.Base | V.B.E | R.Física | R.Magia | Iniciativa | M.O | | | |
| Anual | <input type="text" value="0"/> | 1d10 | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="1"/> | <input type="text" value="1"/> | <input type="text" value="0"/> | | | | | | | | |
| Próximo Estágio | <input type="text" value="11"/> | | | | F.Ataque: | | | | | | | | | | |
| EF | EH | Karma | Focus | Absorção | | Cat. | Valor | | | | | | | | |
| Valor Máximo | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | D.Ativa | <input type="text" value="0"/> | | | | | | | | |
| Valor Atual | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="0"/> | D.Passiva | <input type="text" value="0"/> | | | | | | | | |
| Caracterização: | | | | | | | | | | | | | | | |



The screenshot shows the Tegmen RPG character creation interface. On the left, the 'SACERDOTE TUTORIAL' tab is active, displaying a character sheet for a Cleric. The character's name is 'Personagem', race is 'Humano', and class is 'Sacerdote'. The sheet includes sections for Basic Information, Abilities, Constitution, Magic, Professions, and Equipment. A red box highlights the 'Profissões' dropdown menu, which lists various cleric abilities like Blasphemy, Curse, Create, Criticism, Creation, Death, Life, Mana, Prayer, Purify, Punish, and Salvation. An arrow points from the text 'Escolhendo uma Divindade basta selecionar na lista.' to this dropdown. On the right, a sidebar lists various races (Anão, Elfo Dourado, Elfo Florestal, Elfo Sombrio (INT), Elfo Sombrio (PER), Gourais, Humano, Meio Elfo, Meio Orco, Napól, Pequenino, Sekbete) and other game categories like Profissões, Qualidades, Grupos de Armas, Técnicas de Combate, Magias, and Pertences e Afins.

SACERDOTE TUTORIAL Personagem Estágio: 1

Race: Humano Profissão: Sacerdote

Class Social: Livre Especialização: A Ordem Blasfêmia

Altamente: Peso(kg): 0 Carga(kg): 0

Basic Habilidades: INT AUR CAR FOR FIS AGI

Características Sorteadas: Características Físicas: Modificador Racial: Características Mágicas: Ajuste: Valor Para Teste:

Pontos para Grupo de Armas: 5

| | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|-----|----|-----|-----|----|-----|-----|-----|-----|----|
| CD | CI | CL | CLD | EL | CmF | CmM | EM | PnA | Prd | Cpl | CyM | EP |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Pontos de Experiência: Nível EH: V.Blocos: V.B.E: R.Fobia: R.Magia: Iniciativa: M.O:

| | | | | | | | |
|-----------------|----|------|-----------|---|---|---|---|
| Atual | 0 | Id10 | 20 | 0 | 1 | 1 | 0 |
| Próximo Estágio | 11 | | F.Artepe: | | | | |

EF: EH: Karma: Focus: Absorção: Cpt: Eof: D.Antiva: D.Purifica: M.P: M.C:

| | | | | | | | | | | | |
|--------------|----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Value Mínimo | 17 | 12 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Valor Atual | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Características:

Blasfêmia
Curar
Criação
Criticismo
Criação
Morte
Vida
Lenta
Lenta
Mártir
Purificação
Purificação
Salvador
Salvador

Escolhendo uma Divindade basta selecionar na lista.

RAÇAS

Anão
Elfo Dourado
Elfo Florestal
Elfo Sombrio (INT)
Elfo Sombrio (PER)
Gourais
Humano
Meio Elfo
Meio Orco
Napól
Pequenino
Sekbete

PROFISSÕES

Bardo
Guerreiro
Ladino
Mago
Rastreador
Sacerdote

QUALIDADES

GRUPO DE ARMAS

ARMADURAS/ELMOS/ESCUDO

TÉCNICAS DE COMBATE

MAGIAS

MAGIAS PERDIDAS

MAGIAS ANCESTRAIS

PERTENCES E AFINS

POÇÕES, ÓLEOS E FLUXOS

(1) Click para Rolar os 7 grupos de dados.

SACERDOTE TUTORIA



Personagem

SACERDOTE TUTORIAL

Estágio: 1

| Básico | Habilidades | Combate | Maga | Pertences | | | | | | | | | | | | | |
|--|----------------------|--------------------------------|-------|-----------|-----|-------|----|----------|-----|----------|-----|-----------|----|------------|-----|-------|--|
| Raça: Humano | Profissão: Sacerdote | Especialização: A Ordem Blator | Deus: | | | | | | | | | | | | | | |
| Classe Social: Livre | | | | Idade: 0 | | | | | | | | | | | | | |
| Altura(m): | Peso(kg): 0 | Carga(kg): 0 | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| INT | AUR | CAR | FOR | FIS | AGI | PER | | | | | | | | | | | |
| Características Sómente 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | |
| Modificadores: Rezar dices. Clica pra ver | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | |
| Características Finais | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | |
| Ajuste | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | |
| Valor Para Teste | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | |
| Pontos para Grupo de Armas: 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CD | CI | CL | CLD | EL | CmE | CmM | EM | PmA | PmL | CpE | CpM | EP | PP | PpA | PpB | | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | |
| Pontos de Experiência: 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Anual | | Nova EH 1d10 | | V.Base | | | | V.B.E | | R.Física | | R.Magia | | Iniciativa | | M.O | |
| Próximo Estágio | | 11 | | 20 | | | | 0 | | 1 | | 1 | | 0 | | 0 | |
| F.Ataque: | | | | | | | | | | | | | | M.P | | | |
| EF | | EH | | Karma | | Focus | | Absorção | | | | | | Cat. | | Válor | |
| Valor Máximo | | 17 | | 12 | | 2 | | 0 | | 0 | | D.Ativa | | 0 | | M.C | |
| Valor Atual | | 0 | | 0 | | 0 | | 0 | | 0 | | D.Passiva | | 0 | | 0 | |
| Caracterização: | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Jogo Pausado

by Marcus Walker & Vinícius F. Lago (Portuguese)

(2) Click No total do resultado para abrir os rolamentos

| SACERDOTE TUTORIAL | | 3s ago |
|--|----|--------|
| {3d10dl,3d10dl,3d10dl,3d10dl,3d10dl,3d10dl,3d10dl} | | |
| 3d10dl | 20 | |
| 10 3 10 | | |
| 3d10dl | 15 | |
| 5 9 6 | | |
| 3d10dl | 18 | |
| 8 10 7 | | |
| 3d10dl | 13 | |
| 5 8 2 | | |
| 3d10dl | 5 | |
| 2 3 2 | | |
| 3d10dl | 15 | |
| 5 7 8 | | |
| 3d10dl | 16 | |
| 9 1 7 | | |
| 102 | | |

(3) Distribua os
números na Ficha

SACERDOTE TUTORIAL

Ficha Fechar

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------|--------|-----------------|----------------|------------|-----|--------|----|-----------|-----|---------|-----|------------|----|-------|-----|
| | | Personagem | | | | | | | | | | | | | |
| SACERDOTE TUTORIAL | | Estágio: | | 1 | | | | | | | | | | | |
| Básico | | Habilidades | | Combate | | Mapa | | Pertences | | | | | | | |
| Raça: | Humano | Profissão: | Sacerdote | Deus: | | | | | | | | | | | |
| Classe Social: | Livre | Especialização: | A Ordem Blator | | | | | Idade: 0 | | | | | | | |
| Altura/alm: | | Peso(Kg): | 0 | Carga(Kg): | | 0 | | | | | | | | | |
| INT | | AUR | | CAR | | FOR | | FIS | | AGI | | PER | | | |
| Características Soltadas | | 13 | 18 | 20 | 15 | 16 | 15 | 5 | | | | | | | |
| Modificador Racial | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | |
| Características Finais | | 13 | 18 | 20 | 15 | 16 | 15 | 5 | | | | | | | |
| Anse | | 1 | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | -1 | | | | | | | |
| Valor Para Teste | | 4 | 12 | 16 | 4 | 8 | 4 | -4 | | | | | | | |
| Pontos para Grupo de Armas: 0 | | | | | | | | | | | | | | | |
| CD | CI | CL | CLD | EL | CmE | CmM | EM | PnA | PnL | CpE | CpM | EP | PP | PpA | PpB |
| ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| Pontos de Experiência | | Nova EH | | V.Base | | V.E.H. | | R.Física | | R.Magia | | Iniciativa | | M.L.O | |
| Atual | | Id10 | | 22 | | 0 | | 3 | | 4 | | 0 | | 0 | |
| Próximo Estágio | | 11 | | F.Ataque: | | | | | | | | | | M.P | |
| EF | | EH | | Karma | | Focus | | Absorção | | Cat. | | Valor | | M.C | |
| Valor Máximo | | 20 | | 14 | | 8 | | 0 | | 1 | | 0 | | 0 | |
| Valor Atual | | 0 | | 0 | | 0 | | 0 | | 0 | | 0 | | 0 | |
| Caracterizações: | | | | | | | | | | | | | | | |

(3) Ou pode-se usar os ajustes por pontos retirados na ficha do excel no site ou fazer o calculo de cara atributo.
15 pontos para distribuir.
Humanos tendo 16 pontos.

1=1 ponto

2=2 pontos

3=3 pontos e etc...

Para pontos negativos recebe 0,5 ponto.
Mais detalhes no livro de Regras.

RPG Teaguer

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: **2**

| Básico | Habilidades | Combate | Magia | Pertences | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------|--------------------------------|--------------|--------|-----------|----------|---------|------------|-----|-----|-----|-----|----|----|-----|-----|
| Raça: Humano | Profissão: Sacerdote | Deus: | | | | | | | | | | | | | |
| Classe Social: Livre | Especialização: A Ordem Blator | Idade: 0 | | | | | | | | | | | | | |
| Altura(m): | Peso(Kg): 0 | Carga(Kg): 0 | | | | | | | | | | | | | |
| INT | AUR | CAR | FOR | FIS | AGI | PER | | | | | | | | | |
| Característica Sorteada | 13 | 18 | 20 | 15 | 16 | 15 | 5 | | | | | | | | |
| Modificador Racial | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | | |
| Características Finais | 13 | 18 | 20 | 15 | 16 | 15 | 5 | | | | | | | | |
| Ajuste | 1 | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | -1 | | | | | | | | |
| Valor Para Teste | 4 | 12 | 16 | 4 | 8 | 4 | -4 | | | | | | | | |
| Pontos para Grupo de Armas: 0 | | | | | | | | | | | | | | | |
| CD | CI | CL | CLD | EL | CmE | CmM | EM | PmA | PmL | CpE | CpM | EP | PP | PpA | PpB |
| + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Pontos de Experiência | | | | | | | | | | | | | | | |
| Atual | 0 | Nova EH | V.Base | V.B.E | R.Física | R.Magia | Iniciativa | M.O | | | | | | | |
| Próximo Estágio | 11 | 1d10 | 22 | 0 | 3 | 4 | 0 | 0 | | | | | | | |
| Clique para rolar 1d10. | | | | | | | | | | | | | | | |
| F. Ataque: _____ | | | | | | | | | | | | | | | |
| EF | EH | Karma | Focus | Absorção | Cat. | Valor | | | | | | | | | |
| Valor Máximo | 20 | 14 | 8 | 0 | 0 | 1 | D.Ativa | | | | | | | | |
| Valor Atual | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | D.Passiva | | | | | | | | |
| Caracterização: _____ | | | | | | | | | | | | | | | |

by Marcos Walker & Vinicius F. Lago (Pirata)

Calculando a EH

O primeiro nível já vem com o valor máximo de EH

(1) Primeiro se deve mudar o nível do personagem

(2) Click no 1d10
isso vai rolar um dado de 10 lados e já colocará o valor na caixa abaixo.

(3) A EH só será somada no personagem depois de clicar na calculadora

RPG Teaguer

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: **2**

| Básico | Habilidades | Combate | Magia | Pertences | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------|--------------------------------|--------------|--------|-----------|----------|---------|------------|-----|-----|-----|-----|----|----|-----|-----|
| Raça: Humano | Profissão: Sacerdote | Deus: | | | | | | | | | | | | | |
| Classe Social: Livre | Especialização: A Ordem Blator | Idade: 0 | | | | | | | | | | | | | |
| Altura(m): | Peso(Kg): 0 | Carga(Kg): 0 | | | | | | | | | | | | | |
| INT | AUR | CAR | FOR | FIS | AGI | PER | | | | | | | | | |
| Característica Sorteada | 13 | 18 | 20 | 15 | 16 | 15 | 5 | | | | | | | | |
| Modificador Racial | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | | |
| Características Finais | 13 | 18 | 20 | 15 | 16 | 15 | 5 | | | | | | | | |
| Ajuste | 1 | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | -1 | | | | | | | | |
| Valor Para Teste | 4 | 12 | 16 | 4 | 8 | 4 | -4 | | | | | | | | |
| Pontos para Grupo de Armas: 5 | | | | | | | | | | | | | | | |
| CD | CI | CL | CLD | EL | CmE | CmM | EM | PmA | PmL | CpE | CpM | EP | PP | PpA | PpB |
| + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Pontos de Experiência | | | | | | | | | | | | | | | |
| Atual | 0 | Nova EH | V.Base | V.B.E | R.Física | R.Magia | Iniciativa | M.O | | | | | | | |
| Próximo Estágio | 21 | 1d10 | 7 | 0 | 4 | 5 | 0 | 0 | | | | | | | |
| Calcular EH | | | | | | | | | | | | | | | |
| F. Ataque: _____ | | | | | | | | | | | | | | | |
| EF | EH | Karma | Focus | Absorção | Cat. | Valor | | | | | | | | | |
| Valor Máximo | 20 | 14 | 12 | 0 | 0 | 1 | D.Ativa | | | | | | | | |
| Valor Atual | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | D.Passiva | | | | | | | | |
| Caracterização: _____ | | | | | | | | | | | | | | | |

by Marcos Walker & Vinicius F. Lago (Pirata)

Atenção : Isso deve ser repetido para cada nível um a um!

Então se o personagem começar nível 5 ele deve subir nível a nível, repetindo os 3 passos acima.

SACERDOTE TUTORIAL Ficha Prototype Token Fechar

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 2

| Básico | | Habilidades | | Combate | | Magia | | Pertences | |
|------------------------|--------------------------------|--------------|-----|---------|-----|-------|----|-----------|--|
| Raça: Humano | Profissão: Sacerdote | Deus: | | | | | | | |
| Classe Social: Livre | Especialização: A Ordem Blator | Idade: | 0 | | | | | | |
| Altura/Alm: | Peso(Kg): 0 | Carga(Kg): 0 | | | | | | | |
| INT | AUR | CAR | FOR | FIS | AGI | PER | | | |
| 13 | 18 | 20 | 15 | 16 | 15 | 5 | | | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | |
| Características Finais | 13 | 18 | 20 | 15 | 16 | 5 | | | |
| Ajuste | 1 | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | -2 | | |
| Valor Para Teste | 4 | 12 | 16 | 4 | 8 | 4 | -4 | | |

Pontos para Grupo de Armas: 0

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|-----|----|-----|-----|----|-----|-----|-----|-----|----|----|-----|-----|
| CD | CI | CL | CLD | EL | CmE | CmM | EM | PnA | PnL | CpE | CpM | EP | PP | PpA | PpB |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Pontos de Experiência

| | | | | | | | | | |
|-----------------|----|---------|------|----------|-------|----------|---------|------------|-----|
| Anál | 0 | Nova EH | 1d10 | V.Base | V.B.E | R.Física | R.Magia | Iniciativa | M.O |
| Próximo Estágio | 21 | | | 22 | 0 | 4 | 5 | 0 | 0 |
| | | | | F.Ataque | | | | | M.P |
| | | | | | | | | | M.C |

EF EH Karma Focus Absorção

| | | | | | | | | | |
|--------------|----|----|----|---|---|-----------|---|--|--|
| Valor Máximo | 20 | 22 | 12 | 0 | 0 | D.Ativa | 1 | | |
| Valor Atual | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | D.Passiva | 0 | | |

Caracterização: Herança : Armadura Mágica

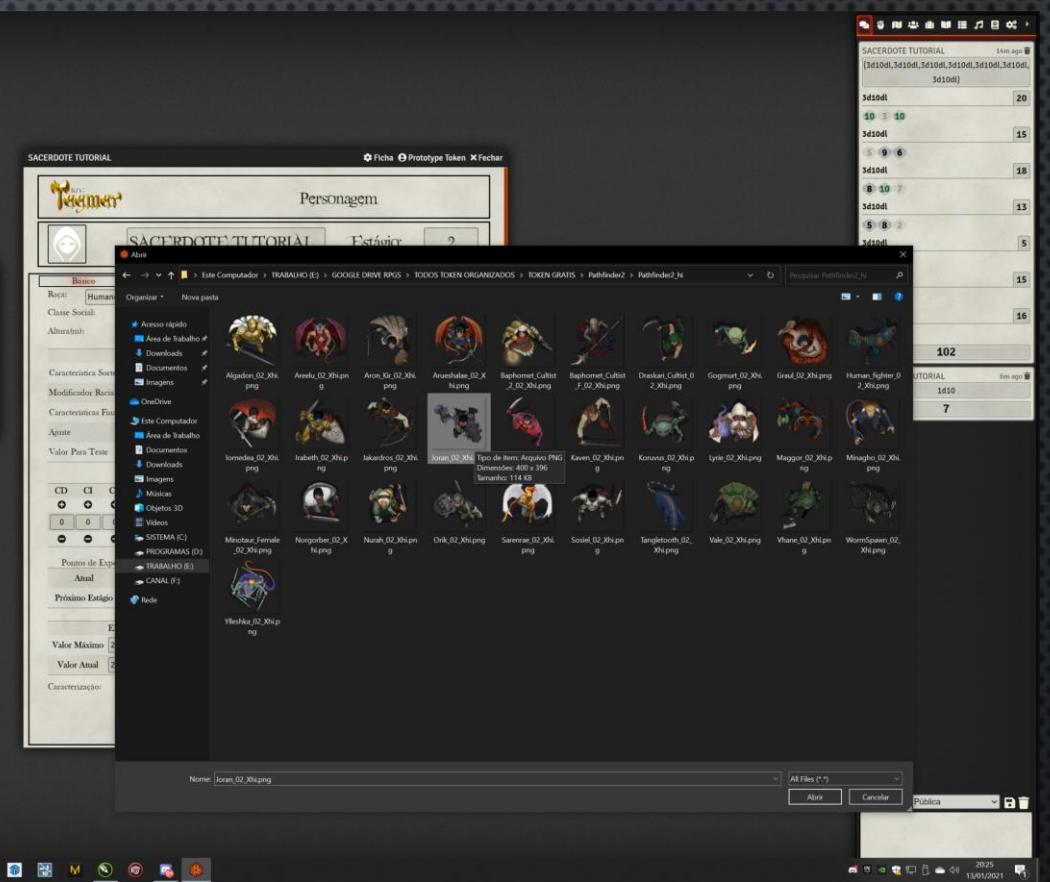
As características
podem ser copiadas do livro e
coladas diretamente na caixa de texto!



O sistema de Tokens é o padrão do foundry!

Dica:

Lembrar de vincular as fichas aos tokens
E as permissões de cada personagem.
Assim como a visão do token.



SACERDOTE TUTORIAL

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 2

| Básico | Habilidades | Combate | Maga | PREFERENCIAS | | | |
|-----------------------------|---------------------|---------------------------|--------------|--------------|--------|-------|--------|
| Pontos Para Habilidades: 24 | Bônus Penalidade: 0 | Máximo de Habilidades: 13 | | | | | |
| Habilidade Nata(Belíngio): | | | | | | | |
| Profissional | | Manobra | Conhecimento | | | | |
| Habilidade | Total | Editar | Habilidade | Total | Editar | | |
| Subterfúgio | | | Influência | | | | |
| Habilidade | | Total | Editar | Habilidade | | Total | Editar |
| Habilidade | | Total | Editar | Habilidade | | Total | Editar |

Agricultura (t)

Jogo Pausado

Se pode colocar um
a um somente os
que quiser para
que fique
menos poluido.

Criar Item Criar Pasta

Procurar Items

RAÇAS PROFISSÕES HABILIDADES PROFISSIONAL

- Agricultura (t)
- Carpintaria (t)
- Engenharia (r)
- Náutica (r)
- Operação de Cercos (r)
- Trabalho em Metal (t)
- Trabalhos Manuais (t)
- MANOBRA
- CONHECIMENTO
- SUBTERFÚGIO
- INFLUÊNCIA
- GERAL
- GRUPO DE ARMAS
- ARMADURAS/ELMOS/ESCUDOS
- TÉCNICAS DE COMBATE
- MAGIAS
- MAGIAS PERDIDAS
- MAGIAS ANCESTRais
- PERTENCES E AFINS
- POÇÕES, ÓLEOS E ELIXIRES
- VENENOS E DROGAS
- ITENS MAGICOS
- criando criaturas

SACERDOTE TUTORIAL

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 2

| Básico | Habilidades | Combate | Maga | PREFERENCIAS | |
|-----------------------------|---------------------|-------------------------------------|-------------------------------|--------------|-------------------------------------|
| Pontos Para Habilidades: 24 | Bônus Penalidade: 0 | Máximo de Habilidades: 13 | | | |
| Habilidade Nata(Belíngio): | | | | | |
| Profissional | | Manobra | Conhecimento | | |
| Habilidade | Total | Editar | Habilidade | Total | Editar |
| Agricultura (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Acrobacias (t)(c)(a) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Carpintaria (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Aplicar Esforço (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Engenharia (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Corrida (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Náutica (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Escalar Superfícies (t)(c)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Operação de Cercos (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Malabarismo (t)(c)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Trabalho em Metal (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Montar Animais (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Trabalhos Manuais (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Natação (c)(a) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Subterfúgio | | | Influência | | |
| Habilidade | Total | Editar | Habilidade | Total | Editar |
| Ações Furtivas (t)(a) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Arte (t)-(t)- | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Códigos (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Empatia (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Desatravar Fechadura (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Esquita (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Enganação | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Extrair Informação (t)(t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Escapar (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Liderança (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Furtar Objetos (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Negociação (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Jogatina (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Persuasão (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Geral | | | GERAL | | |
| Habilidade | Total | Editar | Habilidade | Total | Editar |
| Lidar com Animais (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Lidar com Armas (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Manusear Armas (v) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Manusear Armas (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Navegação (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Navegação (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Seguir Trilhas (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Seguir Trilhas (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Sensibilidade (t)(a) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Sensibilidade (t)(a) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Sobrevivência (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Sobrevivência (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Usar os Sentidos (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Usar os Sentidos (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |

Jogo Pausado

- (T) Teste Mesmo Sem Nível.
- (A) Penalidade de armadura.
- (R) Restrita Precisa de uma mestre para amprendela.
- (E) Penalidade de Elmo.
- (-) Área de Atuação.
- (C) Penalidade Por Carga.

Ou pode arrastar
toda a pasta.



Penalidades como carga armaduras elmos etc...

Bonus magicos, ou por drogas e etc...

Esse valor é o nível comprado na habilidade. E ja é automaticamente subtraido

Trabalhos Manuais (t)

Habilidade

| | | | |
|---|--------------|--------|---|
| Tipo: | Profissional | Custo: | 2 |
| Ajuste: | AGI | Nível: | 2 |
| Penalidade: | 0 | Bônus: | 0 |
| Total: | 4 | | |
| Tarefas aperfeiçoadas: | | | |
| <p>Trabalhos Manuais Grupo: Profissional Atributo base: agilidade Teste sem nível: sim Restrição: não Penalidades: nenhuma</p> <p>Esta Habilidade serve para fazer, reparar e melhorar objetos que não são de metal ou madeira (couro, corda, tecido etc.). Os graus de dificuldade variam de acordo com a dificuldade do trabalho proposto e da disponibilidade de instalações e ferramentas adequadas.</p> <p>Para se fazer um objeto, procede-se da seguinte maneira: o Mestre determina o tempo necessário e o jogador diz qual o seu nível na Habilidade. O Mestre liga secretamente e verifica qual o resultado. Se o jogador obtiver sucesso, o objeto está pronto. Se ele fracassar normalmente, o item ficou pronto, mas não pode ser usado devido a um defeito de fabricação. No resultado for uma Falha Crítica, o item está pronto e pode ser utilizado, mas vai se quebrar na primeira vez que for submetido à grande tensão. Por exemplo: uma corda se parte na primeira vez que sustentar o peso de um Humano adulto. Para se detectar um item nesse estado é necessário um sucesso no teste de Dificuldade Muito Difícil realizado por outro personagem.</p> <p>Para se reparar um objeto como uma armadura de couro, um resultado positivo significa sucesso na tentativa. Com um fracasso comum o objeto continua danificado, podendo o jogador tentar de novo, às custas de 1/4 do custo do material novo. Se obiver Verde (Falta crítica), o objeto está destruído.</p> <p>É possível empregar esta habilidade para melhorar objetos e armaduras. A tentativa é realizada como se fosse um reparo. Contudo, todos os testes são considerados difíceis ou, no caso de objetos exóticos ou muito delicados, muito difíceis. Se o personagem obiver uma falha critica o objeto está danificado e precisará ser consertado conforme acima (armadura tem absorção levada a 0). Uma falha comum não traz maiores prejuizes. Um sucesso indica que uma armadura foi colocada em ótimas condições e concederá um bônus de +1 em sua defesa até passar por qualquer manutenção. Outros objetos podem conceder benefícios limitados para situações específica a critério do mestre. Por exemplo, uma selaria de cavalaria pode conceder um bônus de -1 aos testes de montar animais utilizados em tentativas de se manter sobre a montaria durante 1 semana, quando os rendimentos já estariam gastos e não trarão novos benefícios. Testes de reparo e refino devem ser feitos separadamente.</p> <p>Como mostrado na tabela abaixo, um resultado absurdo no teste indica a construção de uma obra prima. Na prática, isso significa que o próprio material utilizado acabou se mostrando muito melhor do que o normal e a armadura ou objeto é excepcional. Com isso, uma armadura excepcional tem +1 ponto de defesa permanentemente e um objeto pode conceder um bônus de +1 coluna de resolução em alguma situação específica permanentemente. Um objeto excepcional ainda poderá ser refinado, mas uma falha critica na tentativa irá retrair a qualidade excepcional e seus benefícios.</p> <p>Rotineiro: empunhar de flechas; capas de pano ou couro; punhos de espadas e outros objetos simples; reparar itens comuns de vestuário. O tempo necessário é de 1 horas;</p> | | | |

SACERDOTE TUTORIAL

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 2

| Básico | Habilidades | Combate | Magic | Pertences | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---------------------------------|-------------------------|-------|-----------|--------------|---------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------|------------------------|----------------------------|-------------------|--------------------------|-----------------------------|------------------|------------------|-------------------------|------------------|---------------------------------|---------------------|-------------------------|-------------------------|----------------|-------------------------|-------------------------|-----------------|-------------------------|------------------|-----------------|
| Pontos Para Habilidades: 16 | Bônus/Penalidade: 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Habilidade Nata(Religião): Religião (t) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>Profissional</th> <th>Manobra</th> <th>Conhecimento</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Habilidade Total Editar</td> <td>Habilidade Total Editar</td> <td>Habilidade Total Editar</td> </tr> <tr> <td>Agricultura (t) 0</td> <td>Acrobacias (t)(c)(a) 0</td> <td>Escruta (r) 0</td> </tr> <tr> <td>Carpintaria (t) 0</td> <td>Aplicar Esforço (t)(c) 0</td> <td>Lingus 0</td> </tr> <tr> <td>Engenharia (r) 0</td> <td>Corrida (t)(c) 0</td> <td>Medicina (r) 0</td> </tr> <tr> <td>Náutica (r) 0</td> <td>Escalar Superficies (t)(c)(o) 0</td> <td>Misticismo (t)(r) 0</td> </tr> <tr> <td>Operação de Cerco (r) 0</td> <td>Malabarismo (t)(c)(e) 0</td> <td>Religião (t) 0</td> </tr> <tr> <td>Trabalho em Metal (t) 4</td> <td>Montar Animais (t)(c) 0</td> <td>Sabedoria (t) 0</td> </tr> <tr> <td>Trabalhos Manuais (t) 4</td> <td>Natação (c)(a) 0</td> <td>Veneficio (r) 0</td> </tr> </tbody> </table> | | | | | Profissional | Manobra | Conhecimento | Habilidade Total Editar | Habilidade Total Editar | Habilidade Total Editar | Agricultura (t) 0 | Acrobacias (t)(c)(a) 0 | Escruta (r) 0 | Carpintaria (t) 0 | Aplicar Esforço (t)(c) 0 | Lingus 0 | Engenharia (r) 0 | Corrida (t)(c) 0 | Medicina (r) 0 | Náutica (r) 0 | Escalar Superficies (t)(c)(o) 0 | Misticismo (t)(r) 0 | Operação de Cerco (r) 0 | Malabarismo (t)(c)(e) 0 | Religião (t) 0 | Trabalho em Metal (t) 4 | Montar Animais (t)(c) 0 | Sabedoria (t) 0 | Trabalhos Manuais (t) 4 | Natação (c)(a) 0 | Veneficio (r) 0 |
| Profissional | Manobra | Conhecimento | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Habilidade Total Editar | Habilidade Total Editar | Habilidade Total Editar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Agricultura (t) 0 | Acrobacias (t)(c)(a) 0 | Escruta (r) 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Carpintaria (t) 0 | Aplicar Esforço (t)(c) 0 | Lingus 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Engenharia (r) 0 | Corrida (t)(c) 0 | Medicina (r) 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Náutica (r) 0 | Escalar Superficies (t)(c)(o) 0 | Misticismo (t)(r) 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Operação de Cerco (r) 0 | Malabarismo (t)(c)(e) 0 | Religião (t) 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Trabalho em Metal (t) 4 | Montar Animais (t)(c) 0 | Sabedoria (t) 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Trabalhos Manuais (t) 4 | Natação (c)(a) 0 | Veneficio (r) 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Subterfúgio | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>Influencia</th> <th>Geral</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Habilidade Total Editar</td> <td>Habilidade Total Editar</td> </tr> <tr> <td>Ações Furtivas (t)(a) 0</td> <td>Arte (t)-(r) 0</td> </tr> <tr> <td>Códigos (r) 0</td> <td>Empatia (t) 0</td> </tr> <tr> <td>Destrarvar Fechadura (t) 0</td> <td>Etiqueta (t) 0</td> </tr> <tr> <td>Enganação 0</td> <td>Extrair Informação (t)(t) 0</td> </tr> <tr> <td>Escapar (t) 0</td> <td>Liderança (t) 0</td> </tr> <tr> <td>Furtar Objetos (t)(e) 0</td> <td>Negociação (t) 0</td> </tr> <tr> <td>Jogatina (t)(e) 0</td> <td>Persuasão (t) 0</td> </tr> </tbody> </table> | | | | | Influencia | Geral | Habilidade Total Editar | Habilidade Total Editar | Ações Furtivas (t)(a) 0 | Arte (t)-(r) 0 | Códigos (r) 0 | Empatia (t) 0 | Destrarvar Fechadura (t) 0 | Etiqueta (t) 0 | Enganação 0 | Extrair Informação (t)(t) 0 | Escapar (t) 0 | Liderança (t) 0 | Furtar Objetos (t)(e) 0 | Negociação (t) 0 | Jogatina (t)(e) 0 | Persuasão (t) 0 | | | | | | | | | |
| Influencia | Geral | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Habilidade Total Editar | Habilidade Total Editar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ações Furtivas (t)(a) 0 | Arte (t)-(r) 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Códigos (r) 0 | Empatia (t) 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Destrarvar Fechadura (t) 0 | Etiqueta (t) 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Enganação 0 | Extrair Informação (t)(t) 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Escapar (t) 0 | Liderança (t) 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Furtar Objetos (t)(e) 0 | Negociação (t) 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Jogatina (t)(e) 0 | Persuasão (t) 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

A habilidade nata aparece em texto na Esquerda basta escolher na lista a habilidade nata ela colocara o valor igual ao nível do personagem sem ter custo de compra das habilidades.

Para facilitar bonus temporarios ou penalidades de terreno e etc pode usar esse campo fazndo com que seja somado ou subtraido das habilidades usads

Trabalho em Metal (t)

Habilidade

Trabalho em Metal (t)

| | | | |
|---|--------------|--------|---|
| Tipo: | Profissional | Custo: | 2 |
| Ajuste: | FIS | Nível: | 2 |
| Penalidade: | 0 | Bônus: | 0 |
| Total: | 4 | | |
| Tarefas aperfeiçoadas: | | | |
| <p>Trabalho em Metal Grupo: Profissional Atributo base: físico Teste sem nível: sim Restrição: sim Penalidades: nenhuma</p> | | | |



Regras de cada habilidade para ser consultada.

Basta colocar em texto as tarefas ela será colocada na rolagem do chat.

Criar Item Criar Pasta

Procurar Items

- RAÇAS
- PROFISSÕES
- HABILIDADES
- PROFISSIONAL
- Agricultura (t)
- Carpintaria (t)
- Engenharia (r)
- Náutica (r)
- Operação de Cerco (r)
- Trabalho em Metal (t)
- Trabalhos Manuais (t)
- MANOBRA
- CONHECIMENTO
- SUBTERFÚGIO
- INFLUÊNCIA
- GERAL
- Lidar com Animais (t)
- Manusear Armadilha (e)
- Navegação (t)
- Seguir Trilhas (t)(e)
- Sensibilidade (t)(a)
- Sobrevivência (t)
- Usar os Sentidos (t)(e)
- GRUPO DE ARMAS
- ARMADURAS/ELMOS/ESCUDO
- TÉCNICAS DE COMBATE
- MAGIAS
- MAGIAS PERDIDAS
- MAGIAS ANCESTRAIS
- PERTENCES E AFINS

A habilidade nata aparece em texto na Esquerda basta escolher na lista a habilidade nata ela colocara o valor igual ao nível do personagem sem ter custo de compra das habilidades.

SACERDOTE TUTORIAL

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 2

| Básico | Habilidades | Combate | Magia | Pertences | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|-------------|-------------------------------------|-------------------|-----------|------------|-------|--------|-----------------------|---|-------------------------------------|-----------------|---|-------------------------------------|-------------------------|---|-------------------------------------|----------------|---|-------------------------------------|-----------------------|---|-------------------------------------|-----------------------|---|-------------------------------------|-----------------------|---|-------------------------------------|-----------------|---|-------------------------------------|-----------------------|---|-------------------------------------|-------------------------|---|-------------------------------------|--------------|---|-------------------------------------|-------------|---|-------------------------------------|--------------|---|-------------------------------------|---------------------------|---|-------------------------------------|---------------|---|-------------------------------------|----------------|---|-------------------------------------|-----------|---|-------------------------------------|-------------|---|-------------------------------------|-----------------------|---|-------------------------------------|----------------|---|-------------------------------------|-----------------|---|-------------------------------------|---------------|---|-------------------------------------|-------------------------|---|-------------------------------------|
| Pontos Para Habilidades: | 24 | | Bônus/Penalidade: | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Máximo de Habilidades: 13 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Conhecimento | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>Habilidade</th> <th>Total</th> <th>Editar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Escrita (r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Línguas</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Medicina (r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Misticismo (r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Religião (r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Sabedoria (r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Enganação</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Escapar (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Furtar Objetos (t)(c)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Jogatina (t)(c)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Arte (t)-(r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Empatia (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Etiqueta (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Extraír Informação (t)(r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Liderança (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Negociação (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Enganação</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Escapar (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Furtar Objetos (t)(e)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Negociação (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Jogatina (t)(e)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Persuasão (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Usar os Sentidos (t)(c)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table> | | | | | Habilidade | Total | Editar | Escrita (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Línguas | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Medicina (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Misticismo (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Religião (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Sabedoria (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Enganação | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Escapar (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Furtar Objetos (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Jogatina (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Arte (t)-(r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Empatia (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Etiqueta (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Extraír Informação (t)(r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Liderança (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Negociação (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Enganação | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Escapar (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Furtar Objetos (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Negociação (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Jogatina (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Persuasão (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Usar os Sentidos (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Habilidade | Total | Editar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Escrita (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Línguas | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Medicina (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Misticismo (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Religião (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sabedoria (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Enganação | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Escapar (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Furtar Objetos (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Jogatina (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Arte (t)-(r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Empatia (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Etiqueta (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Extraír Informação (t)(r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Liderança (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Negociação (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Enganação | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Escapar (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Furtar Objetos (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Negociação (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Jogatina (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Persuasão (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Usar os Sentidos (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Profissional | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>Habilidade</th> <th>Total</th> <th>Editar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Agricultura (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Carpintaria (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Engenharia (r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Náutica (r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Operação de Cerco (r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Trabalho em Metal (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Trabalhos Manuais (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table> | | | | | Habilidade | Total | Editar | Agricultura (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Carpintaria (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Engenharia (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Náutica (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Operação de Cerco (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Trabalho em Metal (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Trabalhos Manuais (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Habilidade | Total | Editar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Agricultura (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Carpintaria (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Engenharia (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Náutica (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Operação de Cerco (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Trabalho em Metal (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Trabalhos Manuais (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Subterfúgio | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>Habilidade</th> <th>Total</th> <th>Editar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ações Furtivas (t)(a)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Códigos (r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Destravar Fechadura (r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Enganação</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Escapar (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Furtar Objetos (t)(e)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Negociação (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Jogatina (t)(e)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Persuasão (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Usar os Sentidos (t)(c)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table> | | | | | Habilidade | Total | Editar | Ações Furtivas (t)(a) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Códigos (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Destravar Fechadura (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Enganação | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Escapar (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Furtar Objetos (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Negociação (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Jogatina (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Persuasão (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Usar os Sentidos (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Habilidade | Total | Editar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ações Furtivas (t)(a) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Códigos (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Destravar Fechadura (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Enganação | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Escapar (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Furtar Objetos (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Negociação (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Jogatina (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Persuasão (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Usar os Sentidos (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

SACERDOTE TUTORIAL

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 2

| Básico | Habilidades | Combate | Magia | Pertences | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|-------------|-------------------------------------|-------------------|-----------|------------|-------|--------|-----------------------|---|-------------------------------------|------------------------|---|-------------------------------------|-------------------------|---|-------------------------------------|----------------------------|---|-------------------------------------|-----------------------|---|-------------------------------------|-----------------------|---|-------------------------------------|-----------------------|---|-------------------------------------|-----------------------|---|-------------------------------------|----------------|---|-------------------------------------|-----------------|---|-------------------------------------|---------------------------|---|-------------------------------------|-----------------|---|-------------------------------------|--------------|---|-------------------------------------|-----------------------|---|-------------------------------------|----------------|---|-------------------------------------|---------------------------|---|-------------------------------------|---------------|---|-------------------------------------|----------------|---|-------------------------------------|-----------|---|-------------------------------------|-------------|---|-------------------------------------|-----------------------|---|-------------------------------------|----------------|---|-------------------------------------|-----------------|---|-------------------------------------|---------------|---|-------------------------------------|-------------------------|---|-------------------------------------|
| Pontos Para Habilidades: | 0 | | Bônus/Penalidade: | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Máximo de Habilidades: 13 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Conhecimento | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>Habilidade</th> <th>Total</th> <th>Editar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Religião (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Escrita (r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Línguas</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Medicina (r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Misticismo (t)(r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Religião (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Sabedoria (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Venefício (r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Enganação</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Escapar (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Furtar Objetos (t)(c)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Jogatina (t)(c)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Arte (t)-(r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Empatia (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Etiqueta (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Extraír Informação (t)(r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Liderança (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Negociação (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Enganação</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Escapar (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Furtar Objetos (t)(e)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Negociação (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Jogatina (t)(e)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Persuasão (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Usar os Sentidos (t)(c)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table> | | | | | Habilidade | Total | Editar | Religião (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Escrita (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Línguas | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Medicina (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Misticismo (t)(r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Religião (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Sabedoria (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Venefício (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Enganação | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Escapar (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Furtar Objetos (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Jogatina (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Arte (t)-(r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Empatia (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Etiqueta (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Extraír Informação (t)(r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Liderança (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Negociação (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Enganação | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Escapar (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Furtar Objetos (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Negociação (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Jogatina (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Persuasão (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Usar os Sentidos (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Habilidade | Total | Editar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Religião (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Escrita (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Línguas | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Medicina (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Misticismo (t)(r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Religião (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sabedoria (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Venefício (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Enganação | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Escapar (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Furtar Objetos (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Jogatina (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Arte (t)-(r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Empatia (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Etiqueta (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Extraír Informação (t)(r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Liderança (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Negociação (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Enganação | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Escapar (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Furtar Objetos (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Negociação (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Jogatina (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Persuasão (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Usar os Sentidos (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Profissional | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>Habilidade</th> <th>Total</th> <th>Editar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Agricultura (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Carpintaria (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Engenharia (r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Náutica (r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Operação de Cerco (r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Trabalho em Metal (t)</td> <td>4</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Trabalhos Manuais (t)</td> <td>4</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table> | | | | | Habilidade | Total | Editar | Agricultura (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Carpintaria (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Engenharia (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Náutica (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Operação de Cerco (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Trabalho em Metal (t) | 4 | <input checked="" type="checkbox"/> | Trabalhos Manuais (t) | 4 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Habilidade | Total | Editar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Agricultura (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Carpintaria (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Engenharia (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Náutica (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Operação de Cerco (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Trabalho em Metal (t) | 4 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Trabalhos Manuais (t) | 4 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Manobra | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>Habilidade</th> <th>Total</th> <th>Editar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Acrobacias (t)(c)(a)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Aplicar Esforço (t)(c)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Corrida (t)(c)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Escalar Superfícies (t)(c)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Malabarismo (t)(c)(e)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Montar Animais (t)(c)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Natação (c)(a)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table> | | | | | Habilidade | Total | Editar | Acrobacias (t)(c)(a) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Aplicar Esforço (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Corrida (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Escalar Superfícies (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Malabarismo (t)(c)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Montar Animais (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Natação (c)(a) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Habilidade | Total | Editar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Acrobacias (t)(c)(a) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Aplicar Esforço (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Corrida (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Escalar Superfícies (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Malabarismo (t)(c)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Montar Animais (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Natação (c)(a) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Conhecimento | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>Habilidade</th> <th>Total</th> <th>Editar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Escrita (r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Línguas</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Medicina (r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Misticismo (t)(r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Religião (t)</td> <td>3</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Sabedoria (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Venefício (r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table> | | | | | Habilidade | Total | Editar | Escrita (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Línguas | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Medicina (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Misticismo (t)(r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Religião (t) | 3 | <input checked="" type="checkbox"/> | Sabedoria (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Venefício (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Habilidade | Total | Editar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Escrita (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Línguas | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Medicina (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Misticismo (t)(r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Religião (t) | 3 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sabedoria (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Venefício (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Subterfúgio | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>Habilidade</th> <th>Total</th> <th>Editar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ações Furtivas (t)(a)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Códigos (r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Destravar Fechadura (r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Enganação</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Escapar (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Furtar Objetos (t)(c)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Jogatina (t)(c)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Arte (t)-(r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Empatia (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Etiqueta (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Extraír Informação (t)(r)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Liderança (t)</td> <td>6</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Escapar (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Furtar Objetos (t)(e)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Negociação (t)</td> <td>6</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Jogatina (t)(e)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Persuasão (t)</td> <td>6</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table> | | | | | Habilidade | Total | Editar | Ações Furtivas (t)(a) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Códigos (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Destravar Fechadura (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Enganação | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Escapar (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Furtar Objetos (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Jogatina (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Arte (t)-(r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Empatia (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Etiqueta (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Extraír Informação (t)(r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Liderança (t) | 6 | <input checked="" type="checkbox"/> | Escapar (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Furtar Objetos (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Negociação (t) | 6 | <input checked="" type="checkbox"/> | Jogatina (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Persuasão (t) | 6 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Habilidade | Total | Editar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ações Furtivas (t)(a) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Códigos (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Destravar Fechadura (r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Enganação | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Escapar (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Furtar Objetos (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Jogatina (t)(c) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Arte (t)-(r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Empatia (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Etiqueta (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Extraír Informação (t)(r) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Liderança (t) | 6 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Escapar (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Furtar Objetos (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Negociação (t) | 6 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Jogatina (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Persuasão (t) | 6 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Influência | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>Habilidade</th> <th>Total</th> <th>Editar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Lidar com Animais (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Manusear Armadilha (e)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Navegação (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Seguir Trilhas (t)(e)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Sensitividade (t)(a)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Liderança (t)</td> <td>6</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Escapar (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Furtar Objetos (t)(e)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Negociação (t)</td> <td>6</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Jogatina (t)(e)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Persuasão (t)</td> <td>6</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table> | | | | | Habilidade | Total | Editar | Lidar com Animais (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Manusear Armadilha (e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Navegação (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Seguir Trilhas (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Sensitividade (t)(a) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Liderança (t) | 6 | <input checked="" type="checkbox"/> | Escapar (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Furtar Objetos (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Negociação (t) | 6 | <input checked="" type="checkbox"/> | Jogatina (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Persuasão (t) | 6 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Habilidade | Total | Editar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Lidar com Animais (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Manusear Armadilha (e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Navegação (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Seguir Trilhas (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sensitividade (t)(a) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Liderança (t) | 6 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Escapar (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Furtar Objetos (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Negociação (t) | 6 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Jogatina (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Persuasão (t) | 6 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Geral | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>Habilidade</th> <th>Total</th> <th>Editar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Lidar com Animais (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Manusear Armadilha (e)</td> <td>1</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Navegação (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Seguir Trilhas (t)(e)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Sensitividade (t)(a)</td> <td>5</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Liderança (t)</td> <td>6</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Escapar (t)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Furtar Objetos (t)(e)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Negociação (t)</td> <td>6</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Jogatina (t)(e)</td> <td>0</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Persuasão (t)</td> <td>6</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table> | | | | | Habilidade | Total | Editar | Lidar com Animais (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Manusear Armadilha (e) | 1 | <input checked="" type="checkbox"/> | Navegação (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Seguir Trilhas (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Sensitividade (t)(a) | 5 | <input checked="" type="checkbox"/> | Liderança (t) | 6 | <input checked="" type="checkbox"/> | Escapar (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Furtar Objetos (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Negociação (t) | 6 | <input checked="" type="checkbox"/> | Jogatina (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | Persuasão (t) | 6 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Habilidade | Total | Editar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Lidar com Animais (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Manusear Armadilha (e) | 1 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Navegação (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Seguir Trilhas (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sensitividade (t)(a) | 5 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Liderança (t) | 6 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Escapar (t) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Furtar Objetos (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Negociação (t) | 6 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Jogatina (t)(e) | 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Persuasão (t) | 6 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Basta clicar nas habilidades que os teste sairão no chat.



Atenção : Todas as Habilidades devem ser abertas e fechadas inicialmente para que os atributos e dados necessarios sejam Somados.

Observe que ter nível no grupo de armas
não quer dizer que o personagem tenha a arma, mais a
frente em pertences e afins o personagem deve
compar as armas a serem usadasdas!

SACERDOTE TUTORIAL

Ficha Prototype Token Fechar

Personagem

RPG
Tagmer

SACERDOTE TUTORIAL

Estágio: 2

| Básico | Habilidades | Combat | Magia | Pertences | | | |
|-------------------------------------|-------------|--------------------------------------|---------------------|--|-------|-----------|--------|
| Pontos para Técnicas de Combate: 18 | | Def. Oponente: L 1 M 0 P 21 | Bônus Penalidade: 0 | | | | |
| Ataque | Munição | Alcance | L M P Dano 100% | Editar | | | |
| Mangual | 0 | | -1 1 1 21 | <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | | | |
| Mangual (Dous Maio) | 0 | | -2 1 3 21 | <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | | | |
| Marreta de Guerra | 0 | | -3 2 4 25 | <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | | | |
| Equipamento De Defesa | Def. Base | Absorção | Editar | Técnica de Combate | Total | Categoria | Editar |

PmA

Arco Composto

Arco Simples

Jogo Pausado



SACERDOTE TUTORIAL

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL

Estágio: 2

| Básico | Habilidades | Combate | Magia | Pertences | | |
|-------------------------------------|------------------|----------|---------------------|-----------|-----------|--------|
| Pontos para Técnicas de Combate: 18 | Def. Oponente: L | 0 | Bónus Penalidade: 0 | | | |
| Ataque | Munição | Alcance | L M P Dano 100% | Editar | | |
| Equipamento De Defesa | Def. Base | Absorção | Técnica de Combate | Total | Categoria | Editar |

EP

Mangual

Mangual (Duas Mãos)

Martelo



| SACERDOTE TUTORIAL | | Personagem | | |
|---|-------------------------|------------|----------------------------|--|
|  | | Personagem | | |
| SACERDOTE TUTORIAL | | Estágio: | 2 | |
| Básico | Habilidades | Combate | Magia | |
| Pontos para Técnicas de Combate: 18 | Def. Oponente: L | 0 | Bônus/Penalidade: 0 | |
| Ataque | Munição | Alcance | L M P Dano 100% | Editar |
|  Arco Composto | 0 | 200m | 3 1 -4 17 | <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
|  Arco Simples | 0 | 120m | 3 1 -4 13 | <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
|  Mangual | 0 | | -1 1 1 21 | <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
|  Mangual (Duas Mãos) | 0 | | -2 1 3 21 | <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
|  Marreta de Guerra | 0 | | -3 2 4 25 | <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| Equipamento De Defesa | Def. Base | Absorção | Editar | |
| Técnica de Combate | Total | Categoria | Editar | |

| Criação de Personagem | |
|--|-----------------------------|
| Criar Item | Criar Pasta |
| <input type="text"/> Procurar Items | |
| RAÇAS | |
| PROFISSÕES | |
| HABILIDADES | |
| GRUPO DE ARMAS | |
| ARMADURAS/ELMOS/ESCUDOS | |
| ARMADURAS | |
| Nada | |
| Couro Leve | |
| Couro Rígido | |
| Cota de Malha Parcial | |
| Cota de Malha Completa | |
| Couraça Parcial | |
| Couraça Completa | |
| ELMOS | |
| Elmo Aberto | |
| Elmo Fechado | |
| ESCUDOS | |
| Escudo Pequeno | |
| Escudo Grande | |
| Escudo Torre | |
| TÉCNICAS DE COMBATE | |
| MAGIAS | |
| MAGIAS PERDIDAS | |
| MAGIAS ANCESTRais | |
| PERTENÇES E AFINS | |
| POÇÕES, OLEOS E ELIXIRES | |
| VENENOS E DROGAS | |
| ITENS MAGICOS | |
| CRIANDO CRIATURAS | |

SACERDOTE TUTORIAL

Ficha Prototype Token Fechar

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 2

| Básico | Habilidades | Combate | Magia | Pertences | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------|--------------------------------|--------------|-------|-----------|---------|-----------|----------|---------|------------|-----|-----|----|----|-----|-----|
| Raça: Humano | Profissão: Sacerdote | Deus: Blator | | | | | | | | | | | | | |
| Classe Social: Livre | Especialização: A Ordem Blator | Idade: 20 | | | | | | | | | | | | | |
| Altura(m): 1,80m | Peso(Kg): 90 | Carga(Kg): 0 | | | | | | | | | | | | | |
| INT | AUR | CAR | FOR | FIS | AGI | PER | | | | | | | | | |
| Característica Sorteada | 13 | 18 | 20 | 15 | 16 | 15 | 5 | | | | | | | | |
| Modificador Racial | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | | |
| Características Finais | 13 | 18 | 20 | 15 | 16 | 15 | 5 | | | | | | | | |
| Ajuste | 1 | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | -1 | | | | | | | | |
| Valor Para Teste | 4 | 12 | 16 | 4 | 8 | 4 | -4 | | | | | | | | |
| Pontos para Grupo de Armas: 0 | | | | | | | | | | | | | | | |
| CD | CI | CL | CLD | EL | CmE | CmM | EM | PmA | PmL | CpE | CpM | EP | PP | PpA | PpB |
| 0 | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 |
| 0 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Pontos de Experiência | | | | | | | | | | | | | | | |
| Atual | 0 | Nova EH | 1d10 | + | V.Base | V.B.E | R.Física | R.Magia | Iniciativa | M.O | | | | | |
| Próximo Estágio | 21 | | | | 22 | 0 | 4 | 5 | 1 | 1 | | | | | |
| EF | EH | Karma | Focus | Absorção | D.Ativa | Cat. | Valor | | | M.P | | | | | |
| Valor Máximo | 20 | 22 | 12 | 0 | 32 | | | | | 20 | | | | | |
| Valor Atual | 20 | 22 | 12 | 0 | 32 | D.Passiva | M | 3 | | M.C | 30 | | | | |
| Caracterização: | | | | | | | | | | | | | | | |
| Herança : Armadura Mágica | | | | | | | | | | | | | | | |

by Marcos Walker & Vinícius F. Lago (Pirata)

SACERDOTE TUTORIAL

Ficha Prototype Token Fechar

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 2

| Básico | Habilidades | Combate | Magia | Pertences |
|-------------------------------------|------------------|---------|-------------------------------------|-----------|
| Pontos para Técnicas de Combate: 18 | Def. Oponente: L | 0 | Bônus/Penalidade: 0 | |
| Ataque | | | | |
| Arco Composto | Munição | Alcance | L M P | Dano 100% |
| Arco Simples | 0 | 200m | 3 1 -4 | 17 |
| Mangual | 0 | 120m | 3 1 -4 | 13 |
| Mangual (Duas Mãos) | 0 | | -1 1 1 | 21 |
| Marreta de Guerra | 0 | | -2 1 3 | 21 |
| | | | -3 2 4 | 25 |
| Equipamento De Defesa | | | | |
| Def. Base | Absorção | Editar | Técnica de Combate | Total |
| Cota de Malha Completa | M2 | 22 | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| Elmo Aberto | 0 | 2 | <input checked="" type="checkbox"/> | |

Jogo Pausado

Ao arrastar os itens de defesa para o personagem já é feito os cálculos para uso do mesmo.

SACERDOTE TUTORIAL

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 2

| Básico | Habilidades | Combate | Maga | Pertences | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|-------------|--------------------|--------------------------|--------------------|--------------------------|-----------|--------------------------|-------|-----------|--------|---------------|---|------|--------|----|--------------------------|--------------|---|------|--------|----|--------------------------|---------|---|--|--------|----|--------------------------|---------------------|---|--|--------|----|--------------------------|-------------------|---|--|--------|----|--------------------------|-----------------------|-----------|----------|--------|--------------------|-------|-----------|--------|------------------------|----|----|--------------------------|--------------------|----|---------|--------------------------|-------------|---|---|--------------------------|--|--|--|--|---------------|---|---|--------------------------|--|--|--|--|
| Pontos para Técnicas de Combate: 18 | | Def. Oponente: L 0 | Bônus/Penalidade: 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>Ataque</th> <th>Munição</th> <th>Alcance</th> <th>L M P</th> <th>Dano 100%</th> <th>Editar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Arco Composto</td> <td>0</td> <td>200m</td> <td>3 1 -4</td> <td>17</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Arco Simples</td> <td>0</td> <td>120m</td> <td>3 1 -4</td> <td>13</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Mangual</td> <td>0</td> <td></td> <td>-1 1 1</td> <td>21</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Mangual (Duas Mãos)</td> <td>0</td> <td></td> <td>-2 1 3</td> <td>21</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Marreta de Guerra</td> <td>0</td> <td></td> <td>-3 2 4</td> <td>25</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Equipamento De Defesa</th> <th>Def. Base</th> <th>Absorção</th> <th>Editar</th> <th>Técnica de Combate</th> <th>Total</th> <th>Categoria</th> <th>Editar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Cota de Malha Completa</td> <td>M2</td> <td>22</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Imprevistibilidade</td> <td>-1</td> <td>Postura</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Elmo Aberto</td> <td>0</td> <td>2</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Escudo Grande</td> <td>1</td> <td>8</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> | | | | | Ataque | Munição | Alcance | L M P | Dano 100% | Editar | Arco Composto | 0 | 200m | 3 1 -4 | 17 | <input type="checkbox"/> | Arco Simples | 0 | 120m | 3 1 -4 | 13 | <input type="checkbox"/> | Mangual | 0 | | -1 1 1 | 21 | <input type="checkbox"/> | Mangual (Duas Mãos) | 0 | | -2 1 3 | 21 | <input type="checkbox"/> | Marreta de Guerra | 0 | | -3 2 4 | 25 | <input type="checkbox"/> | Equipamento De Defesa | Def. Base | Absorção | Editar | Técnica de Combate | Total | Categoria | Editar | Cota de Malha Completa | M2 | 22 | <input type="checkbox"/> | Imprevistibilidade | -1 | Postura | <input type="checkbox"/> | Elmo Aberto | 0 | 2 | <input type="checkbox"/> | | | | | Escudo Grande | 1 | 8 | <input type="checkbox"/> | | | | |
| Ataque | Munição | Alcance | L M P | Dano 100% | Editar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Arco Composto | 0 | 200m | 3 1 -4 | 17 | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Arco Simples | 0 | 120m | 3 1 -4 | 13 | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mangual | 0 | | -1 1 1 | 21 | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mangual (Duas Mãos) | 0 | | -2 1 3 | 21 | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Marreta de Guerra | 0 | | -3 2 4 | 25 | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Equipamento De Defesa | Def. Base | Absorção | Editar | Técnica de Combate | Total | Categoria | Editar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Cota de Malha Completa | M2 | 22 | <input type="checkbox"/> | Imprevistibilidade | -1 | Postura | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Elmo Aberto | 0 | 2 | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Escudo Grande | 1 | 8 | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Imprevistibilidade

Técnica de Combate

Custo: 2 Nível: 2 Total: -1

Categoria: Postura Ajuste: PER

Descrição: Atributo: Percepção
Categoria: Postura <i class="far fa-hand-paper"></i>
Efeito: Movimentos inconstantes e, ao mesmo tempo, efetivos dão ao combatente uma vantagem contra seus inimigos, tornando incerta a leitura de seus movimentos pelo adversário, tanto em combate quanto se evitando.

Esse valor é o nível comprado na técnica de combate.
Basta colocar o valor no total da tacnica e os pontos serão subtraidos

SACERDOTE TUTORIAL

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 2

| Básico | Habilidades | Combate | Maga | Pertences | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|-------------|--------------------|--------------------------|--------------------|--------------------------|-----------|--------------------------|-------|-----------|--------|---------------|---|------|--------|----|--------------------------|--------------|---|------|--------|----|--------------------------|---------|---|--|--------|----|--------------------------|---------------------|---|--|--------|----|--------------------------|-------------------|---|--|--------|----|--------------------------|-----------------------|-----------|----------|--------|--------------------|-------|-----------|--------|------------------------|----|----|--------------------------|--------------------|----|---------|--------------------------|-------------|---|---|--------------------------|--|--|--|--|---------------|---|---|--------------------------|--|--|--|--|
| Pontos para Técnicas de Combate: 18 | | Def. Oponente: L 0 | Bônus/Penalidade: 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>Ataque</th> <th>Munição</th> <th>Alcance</th> <th>L M P</th> <th>Dano 100%</th> <th>Editar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Arco Composto</td> <td>0</td> <td>200m</td> <td>3 1 -4</td> <td>17</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Arco Simples</td> <td>0</td> <td>120m</td> <td>3 1 -4</td> <td>13</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Mangual</td> <td>0</td> <td></td> <td>-1 1 1</td> <td>21</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Mangual (Duas Mãos)</td> <td>0</td> <td></td> <td>-2 1 3</td> <td>21</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Marreta de Guerra</td> <td>0</td> <td></td> <td>-3 2 4</td> <td>25</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Equipamento De Defesa</th> <th>Def. Base</th> <th>Absorção</th> <th>Editar</th> <th>Técnica de Combate</th> <th>Total</th> <th>Categoria</th> <th>Editar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Cota de Malha Completa</td> <td>M2</td> <td>22</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Imprevistibilidade</td> <td>-1</td> <td>Postura</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Elmo Aberto</td> <td>0</td> <td>2</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Escudo Grande</td> <td>1</td> <td>8</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> | | | | | Ataque | Munição | Alcance | L M P | Dano 100% | Editar | Arco Composto | 0 | 200m | 3 1 -4 | 17 | <input type="checkbox"/> | Arco Simples | 0 | 120m | 3 1 -4 | 13 | <input type="checkbox"/> | Mangual | 0 | | -1 1 1 | 21 | <input type="checkbox"/> | Mangual (Duas Mãos) | 0 | | -2 1 3 | 21 | <input type="checkbox"/> | Marreta de Guerra | 0 | | -3 2 4 | 25 | <input type="checkbox"/> | Equipamento De Defesa | Def. Base | Absorção | Editar | Técnica de Combate | Total | Categoria | Editar | Cota de Malha Completa | M2 | 22 | <input type="checkbox"/> | Imprevistibilidade | -1 | Postura | <input type="checkbox"/> | Elmo Aberto | 0 | 2 | <input type="checkbox"/> | | | | | Escudo Grande | 1 | 8 | <input type="checkbox"/> | | | | |
| Ataque | Munição | Alcance | L M P | Dano 100% | Editar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Arco Composto | 0 | 200m | 3 1 -4 | 17 | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Arco Simples | 0 | 120m | 3 1 -4 | 13 | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mangual | 0 | | -1 1 1 | 21 | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mangual (Duas Mãos) | 0 | | -2 1 3 | 21 | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Marreta de Guerra | 0 | | -3 2 4 | 25 | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Equipamento De Defesa | Def. Base | Absorção | Editar | Técnica de Combate | Total | Categoria | Editar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Cota de Malha Completa | M2 | 22 | <input type="checkbox"/> | Imprevistibilidade | -1 | Postura | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Elmo Aberto | 0 | 2 | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Escudo Grande | 1 | 8 | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |



Ao arrastar os itens de Técnica de combate e mude o nível comprado clicando em editar.

SACERDOTE TUTORIAL

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 2

| Básico | Habilidades | Combate | Maga | Pertences | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|-------------|--------------------|--------------------------|--------------------|--------------------------|-----------|--------------------------|-------|-----------|--------|---------------|---|------|--------|----|--------------------------|--------------|---|------|--------|----|--------------------------|---------|---|--|--------|----|--------------------------|---------------------|---|--|--------|----|--------------------------|-------------------|---|--|--------|----|--------------------------|-----------------------|-----------|----------|--------|--------------------|-------|-----------|--------|------------------------|----|----|--------------------------|--------------------|----|---------|--------------------------|-------------|---|---|--------------------------|--|--|--|--|---------------|---|---|--------------------------|--|--|--|--|
| Pontos para Técnicas de Combate: 18 | | Def. Oponente: L 0 | Bônus/Penalidade: 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>Ataque</th> <th>Munição</th> <th>Alcance</th> <th>L M P</th> <th>Dano 100%</th> <th>Editar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Arco Composto</td> <td>0</td> <td>200m</td> <td>3 1 -4</td> <td>17</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Arco Simples</td> <td>0</td> <td>120m</td> <td>3 1 -4</td> <td>13</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Mangual</td> <td>0</td> <td></td> <td>-1 1 1</td> <td>21</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Mangual (Duas Mãos)</td> <td>0</td> <td></td> <td>-2 1 3</td> <td>21</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Marreta de Guerra</td> <td>0</td> <td></td> <td>-3 2 4</td> <td>25</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Equipamento De Defesa</th> <th>Def. Base</th> <th>Absorção</th> <th>Editar</th> <th>Técnica de Combate</th> <th>Total</th> <th>Categoria</th> <th>Editar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Cota de Malha Completa</td> <td>M2</td> <td>22</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Imprevistibilidade</td> <td>-1</td> <td>Postura</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Elmo Aberto</td> <td>0</td> <td>2</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Escudo Grande</td> <td>1</td> <td>8</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> | | | | | Ataque | Munição | Alcance | L M P | Dano 100% | Editar | Arco Composto | 0 | 200m | 3 1 -4 | 17 | <input type="checkbox"/> | Arco Simples | 0 | 120m | 3 1 -4 | 13 | <input type="checkbox"/> | Mangual | 0 | | -1 1 1 | 21 | <input type="checkbox"/> | Mangual (Duas Mãos) | 0 | | -2 1 3 | 21 | <input type="checkbox"/> | Marreta de Guerra | 0 | | -3 2 4 | 25 | <input type="checkbox"/> | Equipamento De Defesa | Def. Base | Absorção | Editar | Técnica de Combate | Total | Categoria | Editar | Cota de Malha Completa | M2 | 22 | <input type="checkbox"/> | Imprevistibilidade | -1 | Postura | <input type="checkbox"/> | Elmo Aberto | 0 | 2 | <input type="checkbox"/> | | | | | Escudo Grande | 1 | 8 | <input type="checkbox"/> | | | | |
| Ataque | Munição | Alcance | L M P | Dano 100% | Editar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Arco Composto | 0 | 200m | 3 1 -4 | 17 | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Arco Simples | 0 | 120m | 3 1 -4 | 13 | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mangual | 0 | | -1 1 1 | 21 | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mangual (Duas Mãos) | 0 | | -2 1 3 | 21 | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Marreta de Guerra | 0 | | -3 2 4 | 25 | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Equipamento De Defesa | Def. Base | Absorção | Editar | Técnica de Combate | Total | Categoria | Editar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Cota de Malha Completa | M2 | 22 | <input type="checkbox"/> | Imprevistibilidade | -1 | Postura | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Elmo Aberto | 0 | 2 | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Escudo Grande | 1 | 8 | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Imprevistibilidade

Técnica de Combate

Custo: 2 Nível: 2 Total: -1

Categoria: Postura Ajuste: PER

Descrição: Atributo: Percepção
Categoria: Postura <i class="far fa-hand-paper"></i>
Efeito: Movimentos inconstantes e, ao mesmo tempo, efetivos dão ao combatente uma vantagem contra seus inimigos, tornando incerta a leitura de seus movimentos pelo adversário, tanto em combate quanto se evitando.

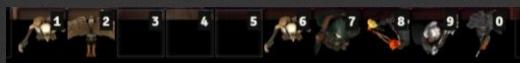


Para Rolar um ataque a um inimigo se deve colocar a defesa do personagem nessa tabela e clicar na arma desejada.

Existem Macros que podem ajudar muito o mestre nas batalhas Podendo deixar elas nas hotkeys quando vc clicar na criatura e clicar na macro ela ja pode substituir os valores ajudando muito a batalha

Exemplo:

```
token.actor.update({
  'data.inf_ataque.cat_def': "M",
  'data.inf_ataque.valor_def': 8,
  'data.inf_ataque.bonus': 0
});
```



Existem Também muitos modulos que podem ajudar em combate para o mestre. Gaste um tempo olhando os Modulos do Foundry pois vale apena

SACERDOTE TUTORIAL

Ficha Prototype Token Fechar

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 2

Básico Habilidades Combate Maria Pertences

Pontos para Técnicas de Combate: 0 Def. Oponente: L 0 Bonus/Penalidade: 0

| Ataque | Munição | Alcance | L | M | P | Dano | 100% | Editar |
|---------------------|---------|---------|----|---|----|------|------|--------|
| Arco Composto | 0 | 200m | 3 | 1 | -4 | 17 | | |
| Arco Simples | 0 | 120m | 3 | 1 | -4 | 13 | | |
| Mangual | 0 | | -1 | 1 | 1 | 21 | | |
| Mangual (Duas Mãos) | 0 | | -2 | 1 | 3 | 21 | | |
| Marreta de Guerra | 0 | | -3 | 2 | 4 | 25 | | |

| Equipamento De Defesa | Def. Base | Absorção | Editar |
|------------------------|-----------|----------|--------|
| Cota de Malha Completa | M2 | 22 | |
| Elmo Aberto | 0 | 2 | |
| Escudo Grande | 1 | 8 | |

| Técnica de Combate | Total | Categoria | Editar |
|--------------------|-------|-----------|--------|
| Ataque Oportuno | 1 | Precisão | |
| Carga | 4 | Precisão | |
| Combate Montado | 4 | Perícia | |
| Concentração | 3 | Perícia | |
| Esquiva | 3 | Proteção | |
| Imprevistidade | 1 | Postura | |
| Luta as Cegas | 1 | Supporte | |

Jogo Pausado

Voce pode aplicar um bonus ou penalidade nesse quadro isso ja soma em todos os ataques.

Clicando na técnica de combate será listado os seus efeitos e sera rolado um d20 no com o total do nível da técnica

Em alguns casos o rolagem não é necessário, assim basta ignorar o rolagem

SACERDOTE TUTORIAL 53s ago

Imprevistidade - 1

Descrição:

Atributo: Percepção
Categoria: Postura

Efeito: Movimentos inconstantes e, ao mesmo tempo, efetivos dão ao combatente uma vantagem contra seus inimigos, tornando incerta a leitura de seus movimentos pelo adversário, tanto em combate, quanto se evadindo.

Requisitos: -

Mecanica: Sempre que o personagem estiver em combate ou em fuga, este poderá fazer um teste em seu total na técnica para adicionar temporariamente um valor fixo descrito na tabela abaixo em sua Defesa Ativa. O teste deve ser feito ao término da rodada, caso seja efetivo, perdurará por um número de rodadas igual ao total que possuir em sua percepção.

Obs: Esta técnica não acumula bônus com ela mesma.

Quadro de Rolagens:

Verde: O combatente não consegue perceber a forma correta de se portar. Todos os seus adversários ganham mais 3 colunas de ataque contra ele até o fim da próxima rodada.

Branco: O combatente não consegue perceber a forma correta de se portar. Todos os seus adversários ganham mais 2 colunas de ataque contra ele até o fim da próxima rodada.

Amaralho: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 1 ponto.

Laranja: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 2 pontos.

Vermelhos: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 3 pontos.

Azul: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 4 pontos.

Cinza: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 5 pontos.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica reduzem a efetividade dos ataques adversários em (1) nível enquanto ela estiver ativa.

Coluna: 1

Vermelho - Difícil

| |
|------|
| 1d20 |
| 17 |

Rolagem Pública

Teste de :

Resistencia física E Resistencia a Magia

SACERDOTE TUTORIAL

Ficha **Prototype Token** **X Fechar**

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 2

| Básico | Habilidades | Combate | Magia | Pertences | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------|--------------------------------|--------------|-----------|-----------|----------|-----------|--|-----|-----|-----|-----|----|----|-----|-----|
| Raça: Humano | Profissão: Sacerdote | Deus: Blator | | | | | | | | | | | | | |
| Classe Social: Livre | Especialização: A Ordem Blator | Idade: 20 | | | | | | | | | | | | | |
| Altura(m): 1,80m | Peso(Kg): 90 | Carga(Kg): 0 | | | | | | | | | | | | | |
| INT | AUR | CAR | FOR | FIS | AGI | PER | | | | | | | | | |
| Característica Sorteada | 13 | 18 | 20 | 15 | 16 | 15 | 5 | | | | | | | | |
| Modificador Racial | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | | |
| Características Finais | 13 | 18 | 20 | 15 | 16 | 15 | 5 | | | | | | | | |
| Ajuste | 1 | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | -1 | | | | | | | | |
| Valor Para Teste | 4 | 12 | 16 | 4 | 8 | 4 | -4 | | | | | | | | |
| Pontos para Grupo de Armas: 0 | | | | | | | | | | | | | | | |
| CD | CI | CL | CLD | EL | CmE | CmM | EM | PmA | PmL | CpE | CpM | EP | PP | PpA | PpB |
| + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Pontos de Experiência | | | | | | | | | | | | | | | |
| Atual | Nova EH | | V.Base | V.B.E | R.Física | R.Magia | Maisativa | M.O | | | | | | | |
| 0 | 1d10 | | 22 | 0 | 4 | 5 | Preencha F.Ataque para rolar Tesde de Resistência. | | | | | | | | |
| Próximo Estágio | 21 | | F.Ataque: | | 15 | | M.P | | | | | | | | |
| EF | EH | Karma | Focus | Absorção | Cat. | Valor | M.C | | | | | | | | |
| Valor Máximo | 20 | 22 | 12 | 0 | 32 | D.Ativa | M | 4 | 30 | | | | | | |
| Valor Atual | 20 | 22 | 12 | 0 | 32 | D.Passiva | M | 3 | | | | | | | |
| Caracterizações: | | | | | | | | | | | | | | | |
| Hérana : Armadura Magica | | | | | | | | | | | | | | | |

by Marcos Walker & Vnicius F. Lago (Pirata)



Teste de Resistencia é bem simples basta inserir a **Força de Ataque** nessa caixa e clicar na R.Magia ou R.Física

Dica Todas as imagens podem ser alteradas existem ícones gratis no proprio foundry

correta de se portar. Todos os seus adversários ganham mais 3 colunas de ataque contra ele até o fim da próxima rodada.

Branco: O combatente não consegue perceber a forma correta de se portar. Todos os seus adversários ganham mais 2 colunas de ataque contra ele até o fim da próxima rodada.

Amarelo: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 1 ponto.

Laranja: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 2 pontos.

Vermelho: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 3 pontos.

Azul: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 4 pontos.

Cinza: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 5 pontos.

Aprimoramento: Aprimoramentos nessa técnica reduzem a efetividade dos ataques adversários em 1 nível enquanto ela estiver ativa.

Coluna: 1

Vermelho - Difícil

1d20

17

SACERDOTE TUTORIAL 3m ago

Arco Composto - 2 - PmA

Descrição:

Coluna: 2

Amarelo - 25%

Dano: 5

1d20

11

SACERDOTE TUTORIAL 7s ago

Teste de Resistencia

Força Ataque: 15

Resistência Magia: 5

FRACASSO

1d20

12

Rolagem Pública

Criar Item Criar Pasta

Procurar Itens

SACERDOTE

BASICA

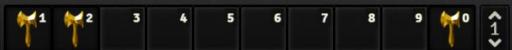
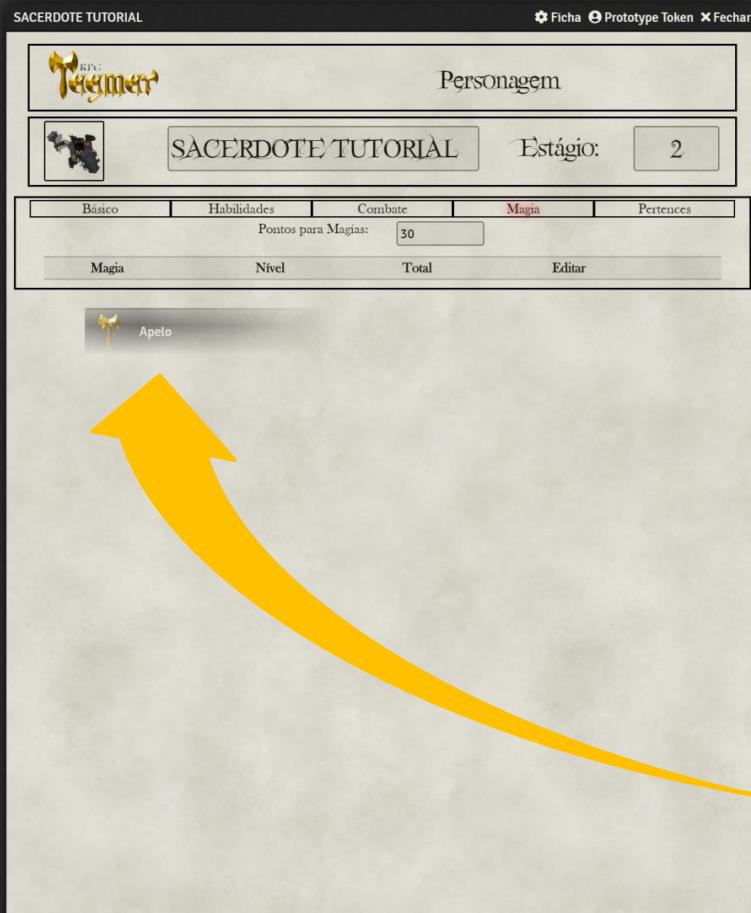
- Apelo
- Bênção
- Curas Físicas
- Curas Heróicas
- Detecção de Magia
- Esconjuração
- Maldições
- Ordens
- Quebra de Encantos
- Recuperação Física
- Regeneração
- Resistência
- Ressurreição
- Sagração

CAMBÚ

E BLATOR

Bênção (CR)

- Bravura
- Convocação
- Corrente
- Covardia
- Curas Heróicas (CR)
- Dádivas da Guerra
- Degeneração Física
- Força Sagrada



Apelo

Nível comprado na magia Magia

Apelo

Descrição

Custo: 2 Nível: 1 Total: 4 Karma Adicional: 0

Descrição:

Evocação: Variável.
Alcance: 5 metros
Duração: Variável

Com esse milagre, o sacerdote pede ajuda ao seu deus, que responde mandando enviados para solucionar seus problemas ou ajudá-lo em suas funções.

O ser conjurado permanece com o evocador por 30 rodadas, normalmente. Os efeitos Apelo 4, 6 e 9 são rituais que fazem com que o enviado fique permanentemente ajudando o sacerdote. Apenas uma dessas criaturas pode ficar permanentemente com o sacerdote. A conjuração temporária tem evocação de uma rodada e a permanente é ritual.

Esta magia não deverá ser evocada levemente, apenas em caso de necessidade real. Caso seja evocada em uma situação que não seja de extrema necessidade ou se for evocado por um motivo efêmero e/ou mundano, a magia falhará e o sacerdote será punido pelo seu deus, o que normalmente implicará na perda de seus poderes, ou mesmo por alguma maldição (o MJ deverá decidir a melhor forma de punir o sacerdote).

Caso o enviado morra ou a duração chegue ao fim, ele desaparece, voltando para junto de seu deus.

Apelo 1: Conjura temporariamente um enviado menor.
Apelo 3: Conjura temporariamente um enviado tipo I.
Apelo 4: Ritual, custa 10 moedas de ouro, conjura um enviado menor para servir o evocador até a morte (do enviado ou do evocador).
Apelo 5: Conjura temporariamente um enviado tipo II.
Apelo 6: Ritual, custa 30 moedas de ouro, conjura um enviado tipo I para servir o evocador até a morte (do enviado ou do evocador).
Apelo 7: Conjura temporariamente um enviado tipo III.
Apelo 9: Ritual, custa 50 moedas de ouro, conjura um enviado tipo II para servir o evocador até a morte (do enviado ou do evocador).

Você pode fazer um consulta pessoal na ficha da magia

SACERDOTE TUTORIAL

Personagem

SACERDOTE/TUTORIAL Estágio: 2

| Básico | Habilidades | Combate | Magia | Precisões | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|-------------|---------|-------------------------------------|-----------|-------|-------|-------|--------|-------|---|---|-------------------------------------|--------|---|---|-------------------------------------|---------------|---|---|-------------------------------------|----------------|---|---|-------------------------------------|-----------|---|---|-------------------------------------|-------------|---|---|-------------------------------------|-------------|---|---|-------------------------------------|----------|---|---|-------------------------------------|
| Pontos para Magias: 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>Magia</th> <th>Nível</th> <th>Total</th> <th>Editar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apelo</td> <td>1</td> <td>4</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> </td> </tr> <tr> <td>Benção</td> <td>2</td> <td>5</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> </td> </tr> <tr> <td>Curas Físicas</td> <td>2</td> <td>5</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> </td> </tr> <tr> <td>Curas Heroicas</td> <td>2</td> <td>5</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> </td> </tr> <tr> <td>Maldições</td> <td>2</td> <td>5</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> </td> </tr> <tr> <td>Regeneração</td> <td>2</td> <td>5</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> </td> </tr> <tr> <td>Resurreição</td> <td>2</td> <td>5</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> </td> </tr> <tr> <td>Sagração</td> <td>2</td> <td>5</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> </td> </tr> </tbody> </table> | | | | | Magia | Nível | Total | Editar | Apelo | 1 | 4 | <input checked="" type="checkbox"/> | Benção | 2 | 5 | <input checked="" type="checkbox"/> | Curas Físicas | 2 | 5 | <input checked="" type="checkbox"/> | Curas Heroicas | 2 | 5 | <input checked="" type="checkbox"/> | Maldições | 2 | 5 | <input checked="" type="checkbox"/> | Regeneração | 2 | 5 | <input checked="" type="checkbox"/> | Resurreição | 2 | 5 | <input checked="" type="checkbox"/> | Sagração | 2 | 5 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Magia | Nível | Total | Editar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Apelo | 1 | 4 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Benção | 2 | 5 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Curas Físicas | 2 | 5 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Curas Heroicas | 2 | 5 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Maldições | 2 | 5 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Regeneração | 2 | 5 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Resurreição | 2 | 5 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sagração | 2 | 5 | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Caso queira que o total usado em um encanto apareça no chat vc pode colocar o karma adicional nessa caixa isso ajuda No momento em dizer qual a Força de Ataque da magia.

Aqui ficará seu grimório com todas as magias

Ao comprar a magia ja será subtraida dos pontos.

Ao Clicar a magia é jogada no chat ja com o nível dela e karma adicional.

enviado tipo III.
◦ Apelo 9: Ritual, custa 50 moedas de ouro, conjura um enviado tipo II para servir o evocador até a morte (do enviado ou do evocador).

SACERDOTE TUTORIAL 20s ago



Apelo
Nível: 2

Evocação: Variável.
Alcance: 5 metros
Duração: Variável
Com esse milagre, o sacerdote pede ajuda ao seu deus, que responde mandando enviados para solucionar seus problemas ou ajudá-lo em suas funções.

O ser conjurado permanece com o evocador por 30 rodadas, normalmente. Os efeitos Apelo 4, 6 e 9 são rituais que fazem com que o enviado fique permanentemente ajudando o sacerdote.

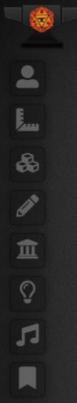
Apenas uma dessas criaturas pode ficar permanentemente com o sacerdote. A conjuração temporária tem evocação de uma rodada e a permanente é ritual.

Esta magia não deverá ser evocada levemente, apenas em caso de necessidade real. Caso seja evocada em uma situação que não seja de extrema necessidade ou se for evocado por um motivo efêmero e/ou mundano, a magia falhará e o sacerdote será punido pelo seu deus, o que normalmente implicará na perda de seus poderes, ou mesmo por alguma maldição (o MJ deverá decidir a melhor forma de punir o sacerdote).

Caso o enviado morra ou a duração chegue ao fim, ele desaparece, voltando para junto de seu deus.

- Apelo 1: Conjura temporariamente um enviado menor.
- Apelo 3: Conjura temporariamente um enviado tipo I.
- Apelo 4: Ritual, custa 10 moedas de ouro, conjura um enviado menor para servir o evocador até a morte (do enviado ou do evocador).
- Apelo 5: Conjura temporariamente um enviado tipo II.
- Apelo 6: Ritual, custa 30 moedas de ouro, conjura um enviado tipo I para servir o evocador até a morte (do enviado ou do evocador).
- Apelo 7: Conjura temporariamente um enviado tipo III.
- Apelo 9: Ritual, custa 50 moedas de ouro, conjura um enviado tipo II para servir o evocador até a morte (do enviado ou do evocador).

Rolagem Pública



Jogadores
Gamemaster [GM]

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ↑ ↓



Você pode mandar o item para o chat clicando aqui.

Porem ela vai gerar um clone do item que deve ser deletado no final



Os Transporte pode carregar itens para o personagem basta clicar no ícone mover.

E Vice Versa

SACERDOTE TUTORIAL

Ficha Prototype Token Fechar

Personagem

SACERDOTE/TUTORIAL Estágio: 2

| Básico | Habilidades | Combate | Magia | Pertences |
|------------------------|-------------|----------|-------|-----------|
| Pertence | Quantidade | Peso(Kg) | Mover | Editar |
| Arco composto | 1 | 1 | | |
| Cachimbo | 1 | 0 | | |
| Cantil | 1 | 0 | | |
| Cota de malha completa | 1 | 23 | | |
| Elmo aberto | 1 | 1 | | |
| Escudo grande | 1 | 6 | | |
| Flecha (25 unidades) | 1 | 1 | | |
| Marreta de guerra | 1 | 5 | | |

Carga no transporte(Kg): 10 / 250

| Transporte | Cap.Carga(Kg) | Cap.Pessoas | Editar |
|-------------------------|---------------|-------------|--------|
| Cavalo de Guerra Pesado | 250 | 0 | |

Pertence em Transporte

| Pertence | Qtd | Peso(Kg) | Mover | Editar |
|----------------------------|-----|----------|-------|--------|
| Alforje grande p/ montaria | 1 | 5 | | |
| Balança | 1 | 0 | | |
| Corda | 1 | 1 | | |
| Lamparina a óleo | 1 | 1 | | |



Todos os itens dos livros com exceção dos itens magicos estão disponíveis nas listas

Quando colocado no transporte seus itens isso não soma o peso no personagem OBS: o peso só pode ter numero inteiros entao o que for irrisorio ou seja menos de 1 kg não é somado o peso serve somente para ter uma ordem de grandesa de carga para aplicar penalidades ou não.

Basta arrastar os itens para ficha e mudar a quantidade na ficha do personagem.





Exemplo de item mágico

Albernatus, A Última Lagrima de Ódio (EXEMPLO)

Defesa

Albernatus, A Última Lagrima de Ódio (EXEMPLO)

Defesa Base: M 4 Físico Min: 0
Absorção: 18 Força Min: 0

Descrição:

Origem: Profana
Raridade: Única
Objeto: Cota de Malha Parcial

Descrição: É uma armadura negra, mas seus detalhes retorcidos indicam algo maligno. No peitoral é possível ver levemente um rosto retorcido em raiva e lágrimas.

História: Heliadur sempre foi um homem quieto, mesmo sendo justo e honesto como poucos, era timido e preferia não chamar atenção. Mas jamais deixou que uma maldade ocorresse em sua presença. Vivia tranquilo como fereiro em Lindar, uma pequena vila de Ludgim, até o dia que impediu que o filho do prefeito estivesse uma das servas da prefeitura. Mais tal ato acabou com sua expulsão da vila. Vagou por alguns meses, até que encontrou e se uniu a uma dupla de aventureiros, um bardo adolescente chamado Febian e um mago chamado Gernal. Formaram um grupo curioso, um bardo quieto, se constrava demais com o bardo que sempre estava a cantar e o mago, que apenas por se vestir como tal, chamava muita atenção. Mas curiosamente o fereiro que virou um guerreiro considerava o bardo seu melhor amigo. Sua vida teria sido uma linda aventura se não fosse por Alber, um mago da nobreza de Dantsem, a quem o grupo prejudicou ao resgatar uma caravana de escravos que iam para seu castelo. Alber era na verdade um demonista, e com sua aliança podia jogar vingança. Uma semana após o resgate, o grupo foi chamado pelo magistrado local para explicar o que teria motivado eles a atacar uma caravana identificada. Mesmo dizendo que as pessoas eram escravos, não conseguiram provar sua inocência. E foram acusados de serem saqueadores, cuja pena seria decidida pelo nobre responsável pelo feudo, Alber. Foi então que Heliadur viu que mais uma vez seriam julgados por fazer a coisa certa, assumiu toda a culpa, mesmo com as reclamações de seus companheiros. Como esperava, Heliadur foi julgado culpado e levado até Alber para receber sua punição. Enquanto saboreava a tortura, o demonista contou seus planos para aquela caravana, eles seriam sacrificados para que Alber recebesse mais poder de seus mestres. A raiva e o ódio começaram a transbordar do guerreiro, e ao notar que suas palavras haviam tido sucesso em destruir a paz de Heliadur, Alber fez um ritual profano no qual ganhou uma armadura negra que emanava uma onda de ódio em troca da alma energizada do guerreiro. Foi nesse momento que Gernal terminou de recitar a magia que pôs chamas ao corpo do nobre. Eles tinham se infiltrado no castelo graças às habilidades de Febian, mas não conseguiram salvar seu amigo. Movidos por vingança, atearam fogo no castelo junto com tudo que estava dentro. Essa era a pira em homenagem a Heliadur, um homem quieto, mas justo e corajoso como poucos.

Efeito: Albernatus é uma Cota de Malha Parcial +3 de defesa, com absorção normal. Adicionalmente ela dobra a EH de quem a usar, mas deixa a resistência mágica em -7. Um teste de Usar os Sentidos (Médio) irá revelar que sua aparência retorcida é um indicativo de sua origem maligna.



SACERDOTE TUTORIAL

Personagem

SACERDOTE/TUTORIAL Estágio: 2

| Básico | Habilidades | Combate | Magia | Pertences |
|------------------------|-------------|----------|-------|-----------|
| Pertence | Quantidade | Peso(Kg) | Mover | Editar |
| Arco composto | 1 | 1 | ☒ | ☒ |
| Cachimbo | 1 | 0 | ☒ | ☒ |
| Cantil | 1 | 0 | ☒ | ☒ |
| Cota de malha completa | 1 | 23 | ☒ | ☒ |
| Elmo aberto | 1 | 1 | ☒ | ☒ |
| Escudo grande | 1 | 6 | ☒ | ☒ |
| Flecha (25 unidades) | 1 | 1 | ☒ | ☒ |
| Marreta de guerra | 1 | 5 | ☒ | ☒ |

Carga no transporte(Kg): 10 / 250

| Transporte | Cap.Carga(Kg) | Cap.Pessoas | Editar | Pertence em Transporte | Qtd Peso(Kg) | Mover | Editar |
|-------------------------|---------------|-------------|--------|----------------------------|--------------|-------|--------|
| Cavalo de Guerra Pesado | 250 | 0 | ☒ | Alforje grande p/ montaria | 1 5 | ☒ | ☒ |
| | | | | Balança | 1 3 | ☒ | ☒ |
| | | | | Corda | 1 1 | ☒ | ☒ |
| | | | | Lamparina a óleo | 1 1 | ☒ | ☒ |



Jogo Pausado

Os itens mágico devem ser feitos tanto nas fichas de defesa Combate e etc...

Além disso também deve ser feita em pertences para sabe que isso esta em seu inventario.

Exite um exemplo de cada item na lista de item do compêndio.

Criar item **Criar Pasta**
Procurar Items

- TÉCNICAS DE COMBATE**
- MAGIAS**
- MAGIAS PERDIDAS**
- MAGIAS ANCESTRAL**
- PERTENCES E AFINS**
- ANIMAIS**
- ARMADURAS**
- ARMAS**
- ELMOS**
- ESCUOS**
- GEMAS E PEDRAS PRECIOSAS**
- INSTRUMENTOS MUSICais**
- MATERIAL PROFISSIONAL**
- MISCELÂNEAS**
- REFEIÇÕES**
- RESIDENCIAS**
- TRANSPORTES**
- VESTIMENTAS**
- POÇÕES, OLEOS E ELIXIRES**
- ELIXIRES**
- OLEOS**
- PASTILHAS**
- POÇÕES**
- UNGUENTOS**
- VENENOS E DROGAS**
- DROGAS**
- VENENOS**
- ITENS MAGICOS**
- ARMADURA / ELMO / ESCUDOS**
- Albernatus, A Última Lagrima de Ódio**
- ARMAS MAGICAS**
- CETROS E CAJADOS**
- JOIAS E VESTIMENTAS**
- OBJETOS MAGICOS**

Arena de Batalha

Criatura Ficha Prototype Token Fechar

RPG Teemers NPC

Criatura Estágio: 1

| Básico | Habilidades | Combate | Magia | Pertences | | | | | | | | | | | |
|------------------|-----------------------------|----------|---------|------------|--------------|-----|-------|-------|----------|-------|-----|----|----|-----|-----|
| Altura(m): | Peso(Kg): 0 | | | | | | | | | | | | | | |
| | INT AUR CAR FOR FIS AGI PER | | | | | | | | | | | | | | |
| Ajuste | 0 0 0 0 0 0 0 | | | | | | | | | | | | | | |
| Valor Para Teste | 0 0 0 0 0 0 0 | | | | | | | | | | | | | | |
| Grupo de Armas | | | | | | | | | | | | | | | |
| CD | CI | CL | CLD | EL | CmE | CmM | EM | PmA | PmL | CpE | CpM | EP | PP | PpA | PpB |
| + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Cat. | Valor | | | | EF | EH | Karma | Focus | Absorção | Moral | | | | | |
| D.Ativa | 0 | | | | Valor Máximo | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | |
| D.Passiva | 0 | | | | Valor Atual | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | |
| V.Base | V.B.E | R.Física | R.Magia | Iniciativa | | | | | | | | | | | |
| 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | | | | | | | | | | | |
| F.Ataque: | | | | | | | | | | | | | | | |
| Descrição: | | | | | | | | | | | | | | | |

by Marcos Walker & Vinicius F. Lago (Pirata)

Criar novo Ator Fechar

Nome: Criatura
Tipo: Personagem
Pasta: Personagem
NPC
Inventário

Criar Ator Buscar Atores

LIVRO DE CRIATURAS LISTA DE ARQUETIPOS SACERDOTE TUTORIAL

Aficha de Crituras segue o mesmo esquema da ficha de personagens porem alguns itens desnecessarios foram retirados basta segui o mesmo sistema para criação de personagens.

Veja que existe um lista com itens que foram usados nas fichas de criatura esses itens podem ser usados para criar novas criaturas.

The screenshot displays a digital tabletop RPG interface. At the top left, there's a navigation bar with icons for players, a GM, and other game functions. The main area shows a desert map with several green, cluster-like objects representing loot. A character icon is visible on the map. A central window titled "Vendedor" (Seller) is open, showing an inventory for a character named "Tegmar". The inventory has two tabs: "Pertences" (Possessions) and "Transportes" (Transport). The "Pertences" tab is active, showing columns for Pertence, Quant., Preço, and Ações. The "Transportes" tab shows columns for Transporte, Carga(Kg), Preço, and Ações. A small "Inventário" button is at the top right of the window. At the bottom center, a circular icon with the text "Jogo Pausado" (Game Paused) is displayed. On the right side, a sidebar shows a file tree with "LIVRO DE CRIATURAS" and "LISTA DE ARQUETIPOS" under "SACERDOTE TUTORIAL". A modal window titled "Criar nova Ator" (Create new Actor) is open, with fields for Nome (Name: Vendedor), Tipo (Type: Personagem), and Pasta (Folder: Inventario). A "Criar Ator" (Create Actor) button is at the top right of the modal.

Você pode criar vendedores, Baús e corpos de loot
Tornando seu jogo mais imersivo e independente.

O jogador deve clicar no vendedor e uma lista com o que ele vende será mostrada.

Clicando no cesto sera mandado diretamente para o personagem.

The screenshot shows a top-down view of a tavern interior. In the center, a vendor menu is open under the title "Vendedor". The menu lists various items with their descriptions, quantities, prices, and actions. A red arrow points from the text "Clicando no cesto sera mandado diretamente para o personagem." to the "Cesta de frutas" entry in the list. Another red arrow points from the text "O jogador deve clicar no vendedor e uma lista com o que ele vende será mostrada." to the vendor icon at the top of the menu. To the right of the vendor menu, a "Configuração de Permissão: Vendedor" (Permission Configuration) window is open. It shows a dropdown menu for "Todos os Jogadores" (All Players) with "Observador" (Observer) selected. A yellow arrow points from the text "Basta arrastar os itens para a ficha." to the "Observador" option in the dropdown. The right side of the screen features a sidebar with various game categories like Raças, Profissões, Habilidades, etc., each with edit and delete icons.

OBS: A subtração dos valores deve ser feita pelo personagem porque isso não é automatizado, mesmo porque pode se tentar fazer um teste de negociação e reduzir o ou aumentar o preço.

Clicando no cesto sera mandado diretamente para o personagem.

O jogador deve clicar no Baú e uma lista com o conteudo vai aparecer.

| Pertence | Quant. | Preço | Ações |
|--------------------------------------|--------|-------|-------|
| Ambar, Quartzo, Obsidiana | 1 | 1mp | |
| Ametista, Topázio, Granada, Citrino | 1 | 5mp | |
| Diamante Vermelho | 1 | 500mc | |
| Perola, Opala, Água Marinha | 1 | 20mp | |
| Opala Preta, Perola Negra, Turmalina | 1 | 50mp | |
| Arco simples | 1 | 10mp | |
| Faca | 1 | 2mp | |

Configuração de Permissão: Baú

Configurar o acesso para esta Entidade específica, permitindo que cada Usuário seja designado a um nível diferente de visibilidade.

Todos os Jogadores

- Nenhum
- Nenhum
- Limitado
- Observador
- Dono**

Basta arrastar os itens para a ficha.

Para fazer um Baú se deve colocar nas permissões como Dono assim os itens são levados para os pertences do personagem e serão deletados do Baú

OBS: O Baú pode ser carregado pelos personagem caso ele seja pesado de mais deve avisar os jogadores que não podem fazê-lo

Configuração de Permissão: Corpo

Configurar o acesso para esta Entidade específica, permitindo que cada Usuário seja designado a um nível diferente de visibilidade.

Todos os Jogadores

- Nenhum
- Nenhum
- Limitado
- Observador
- Dono**

Basta arrastar os itens para a ficha.

Para fazer um Corpo se deve colocar nas permissões como Dono assim os itens são levados para os pertences do personagem e serão deletados do Corpo

O jogador deve clicar no Corpo e uma lista com o conteúdo vai aparecer.

Clicando no cesto será mandado diretamente para o personagem.

Inventário

Corpo

| Pertence | Quant. | Preço | Ações |
|-----------------------------|--------|-------|---------|
| Couro leve | 1 | 2mp | [Cesto] |
| Espada | 1 | 40mp | [Cesto] |
| Veneno de Escorpião Dourado | 1 | 2mo | [Cesto] |
| Óleo de Submersão | 1 | 50mo | [Cesto] |
| Pastilhas Da Sonolência | 1 | | [Cesto] |

Transportes

| Transporte | Carga(Kg) | Preço | Ações |
|------------|-----------|-------|-------|
| | | | |

Jogo

Configuração de Permissão: Corpo

Configurar o acesso para esta Entidade específica, permitindo que cada Usuário seja designado a um nível diferente de visibilidade.

Todos os Jogadores

- Nenhum
- Nenhum
- Limitado
- Observador
- Dono**

RAÇAS

PROFISSÕES

HABILIDADES

GRUPO DE ARMAS

ARMADURAS/ELMOS/ESCUDO

TÉCNICAS DE COMBATE

MAGIAS

MAGIAS PERDIDAS

MAGIAS ANCESTRAIS

PERTENÇES E AFINS

ANIMAIS

ARMADURAS

ARMAS

ELMOS

ESCUDOS

GEMAS E PEDRAS PRECIOSAS

INSTRUMENTOS MUSICAIS

MATERIAL PROFISSIONAL

MISCELÂNEAS

REFEIÇÕES

RESIDÊNCIAS

TRANSPORTES

VESTIMENTAS

POÇÕES, OLEOS E ELIXIRES

ELIXIRES

OLEOS

Óleo de Submersão

PASTILHAS

Pastilhas Da Sonolência

Pastilhas do Sono Infernal

POÇÕES

UNGUENTOS

VENENOS E DROGAS

OBS: O Corpo pode ser carregado pelos personagem caso ele seja pesado de mais deve avisar os jogadores que não podem fazê-lo



Boa Diversão!!!

Sistema Desenvolvido por:
Vinicius Fernandez (pirata) e Marcos Walker

