



Tutorial de Uso para o sistema Tagmar RPG

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



Categorias de Pacotes

All Packages [101]

Premium Content [0]

Exclusive Content [0]

Filtrar Pacotes

tagmar

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:

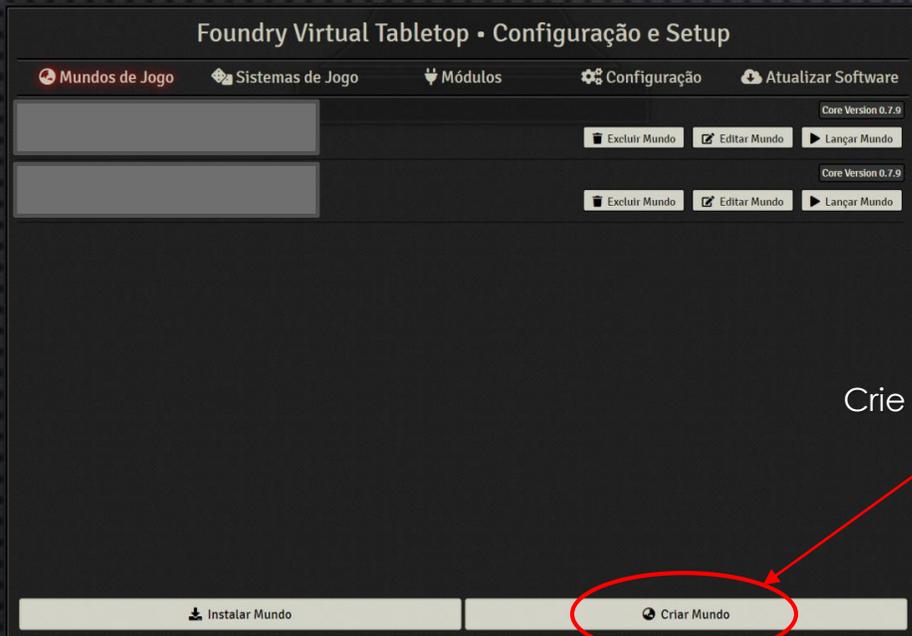
↓ Instalar

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

Use a barra de pesquisa para encontrar Tagmar RPG

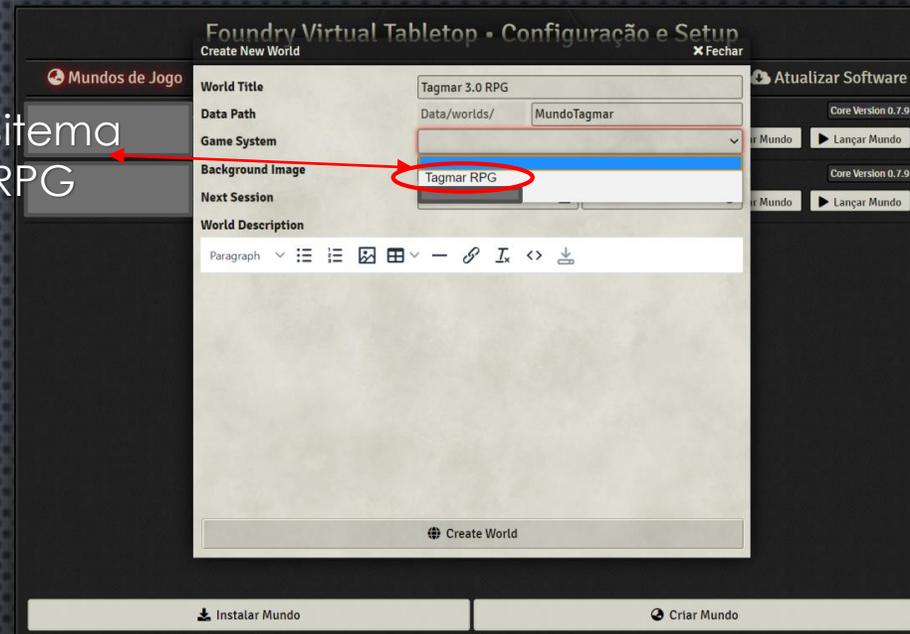
Instale o Sistema



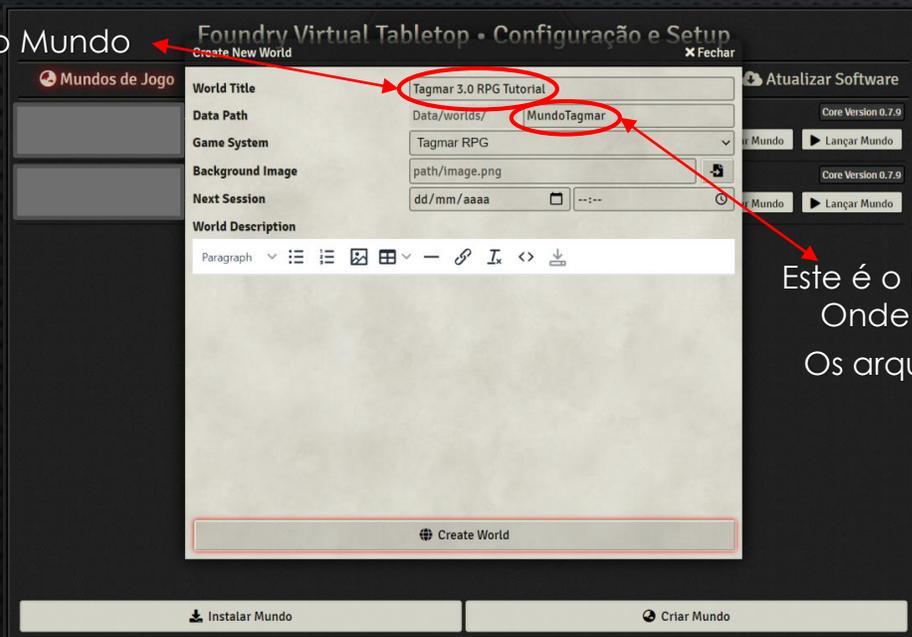


Escolha o Sistema
Tagmar RPG

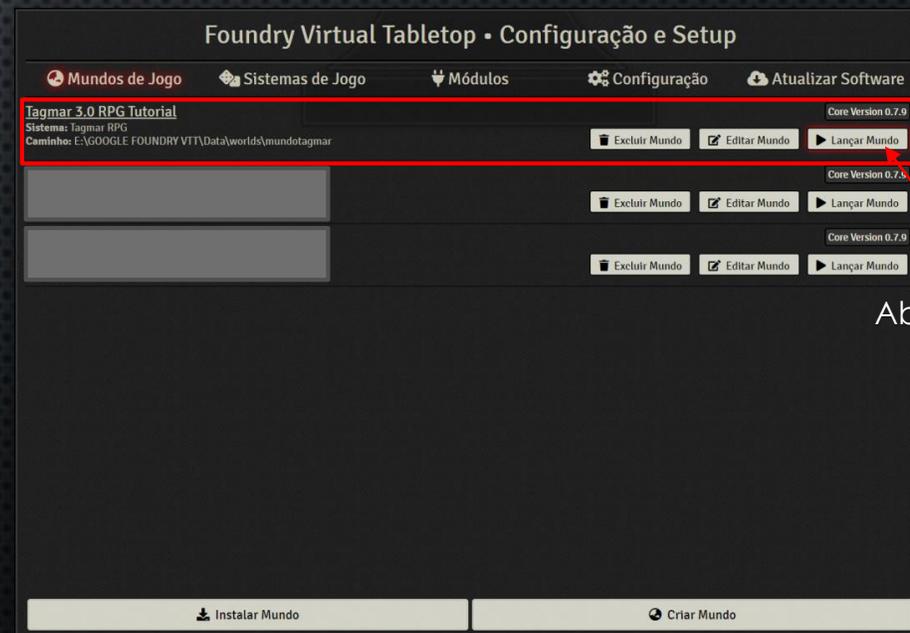
Crie um Mundo



Nome do Mundo

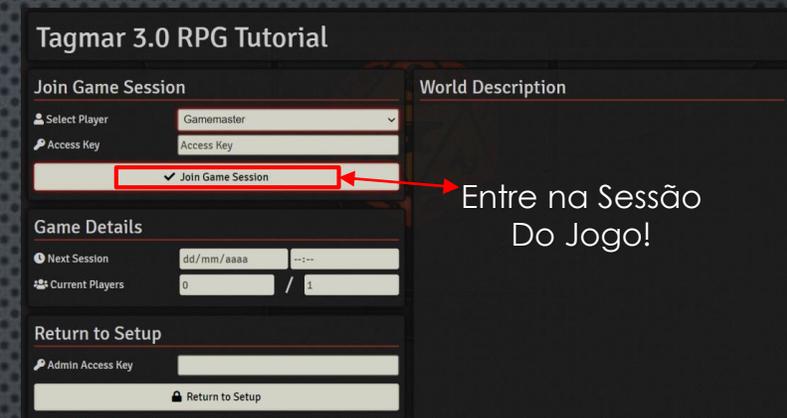
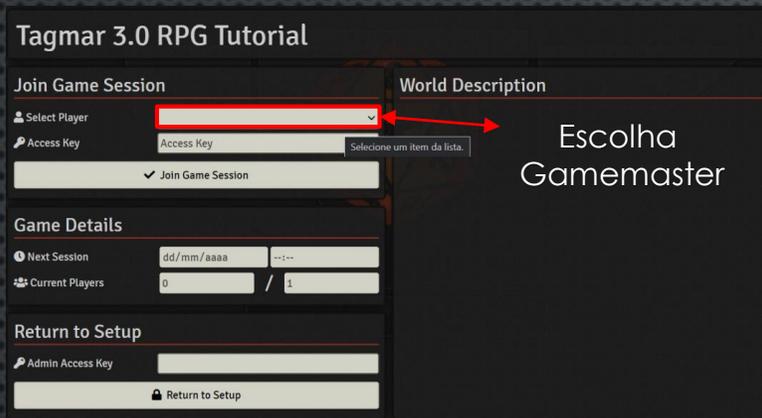


Este é o nome do Diretório
Onde vai ficar todos
Os arquivos do sistema.



Abra o mundo
Mundo





Click na aba de configurações

Gerenciar Modulos

Obrigatoriamente o **Compendium Folders** deve ser habilitado

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

Gerenciamento de Módulos

Nome do Módulo	Compatibilidade	Tecnologia	Estado	Versão
About Time	Compatível	JavaScript	Desativado	0.1.0
Babel	Compatível	JavaScript	Desativado	1.0
Bar Brawl	Compatível	JavaScript	Desativado	1.0
Calendar/Weather	Compatível	JavaScript	Desativado	1.1
<input checked="" type="checkbox"/> Compendium Folders	Compatível	JavaScript	Ativo	2.1.0
Dice So Nice!	Compatível	JavaScript	Desativado	1.0
Dice Tray	Compatível	JavaScript	Desativado	0.6
FXMaster	Compatível	JavaScript	Desativado	1.0
Hide GM Rolls	Compatível	JavaScript	Desativado	0.3
Math.js	Compatível	JavaScript	Desativado	7.5.1-fv12
Multilevel Tokens	Compatível	JavaScript	Desativado	1.0
Music d20 Sampler	Compatível	Compendium	Desativado	1.0
Parallaxia	Compatível	JavaScript	Desativado	0.2.1
PDFFoundry	Compatível	JavaScript	Desativado	0.2
Portuguesa (BR)_Core	Compatível	JavaScript	Desativado	1.0
SortableJS	Compatível	JavaScript	Desativado	1.10.2-fv11
Tabletop RPG Music	Compatível	Compendium	Desativado	1.1
Token Replacer	Compatível	JavaScript	Desativado	0.1
Token Tooltip Alt	Compatível	JavaScript	Desativado	2.1.0

Atualizar Módulos

Desativar todos os módulos

Informação Geral

Foundry Virtual Tabletop 0.7.9

Tagmar RPG 1.0.0

Active Modules 0

Configurações do Jogo

- Alterar Configurações
- Gerenciar Módulos
- Configurar Jogadores
- Retornar a Setup

Ajuda e documentação

- Referência dos Controles
- Ver Documentação
- Páginas Wiki da Comunidade

Acesso ao Jogo

- Links de Convide
- Sair



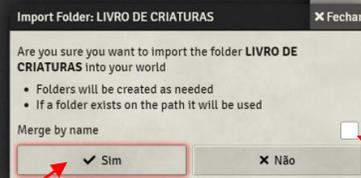
Atenção:
Espere cada um dos arquivos serem extraídos até que essa msg apareça!!!

Importing complete!

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

(2) Click nas pastas dos compêndios de atores

(4) Inicie a extração dos compêndios



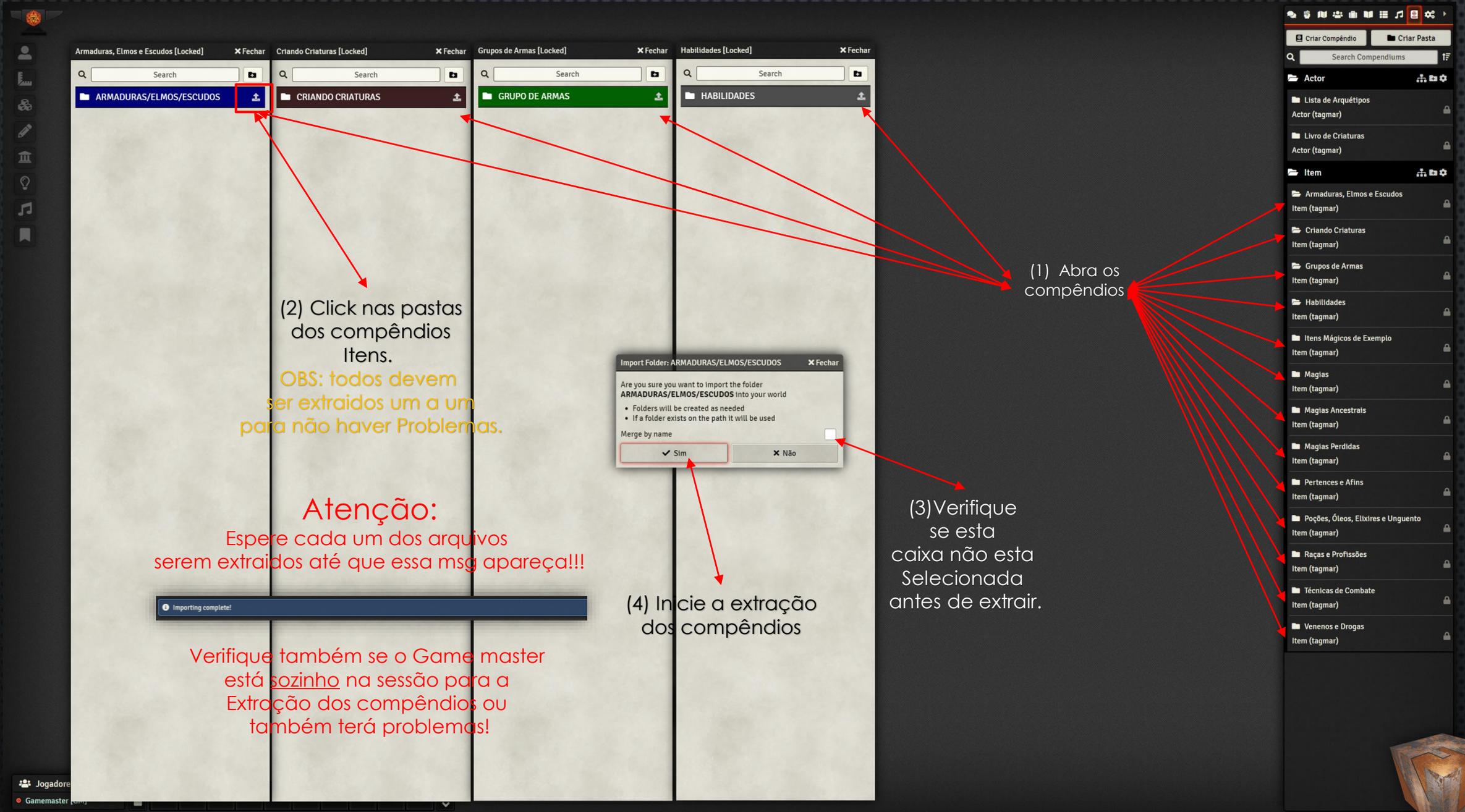
(3) Verifique se esta caixa não está selecionada antes de extrair.

(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.





(2) Click nas pastas dos compêndios Itens.

OBS: todos devem ser extraídos um a um para não haver Problemas.

Atenção:

Espera 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!

(1) Abra os compêndios

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

(4) Inicie a extração dos compêndios



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 tagmarpedia 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 níveis
Clicando no simbolo Editar
Vou mostrar o passo a passo
Da criação.



SACERDOTE TUTORIAL

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 Sortada	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	PpA	PpB
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
0	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.Fisica	R.Magia	Iniciativa	M.O
0	Id10	0	0	1	1	0	0
Próximo Estágio		F.Ataque:					M.P
11							0

EF	EH	Karma	Focus	Absorção	Cat.	Valor	M.C
0	0	2	0	0	D.Ativa	0	0
Valor Máximo					D.Passiva	0	
0	0	0	0	0			

Valor Atual

Caracterização:

by Marcos Walker & Vinicius F. Lago (Pirata)

Criar nova Atores

Nome: SACERDOTE TUTORIAL

Tipo: Personagem

Pasta: Criar nova Atores

Buscar Atores

LIRO DE CRIATURAS

LISTA DE ARQUETIPOS

(1) Click para Criar Atores.

(2) Coloque o nome Do personagem.

(3) Deixe em personagem.

(4) Click para Criar Atores.

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 1

Básico	Habilidades	Combate	Magia	Pertences			
Raça:	Profissão:	Deus:					
Classe Social:	Especialização:			Idade: 0			
Altura(m):	Peso(Kg):	Carga(Kg):					
	Humano						
	INT	AUR	CAR	FOR	FIS	AGI	PER
Característica Sortada	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	Pm	Pp
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Pontos de Experiência

Atual	Nova E.H	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
							M.C
							0

EF	EH	Karma	Focus	Absorção	D.Ativa	Cat.	Valor	D.Passiva
0	0	2	0	0			0	
Valor Atual	0	0	0	0			0	

Caracterização:

by Marcos Walker & Vinicius F. Lago (Pirata)

Jogo Pausado

UI sidebar with navigation and search options:

- Buttons: Criar Item, Criar Pasta
- Search: Procurar Items
- Section: RAÇAS
- List of Races: Anão, Elfo Dourado, Elfo Florestal, Elfo Sombrio (INT), Elfo Sombrio (PER), Gourais, Humano, Orco, Napól, Pequenino, Sekbete
- Section: PROFISSÕES
- Section: HABILIDADES
- Section: GRUPO DE ARMAS
- Section: ARMADURAS/ELMOS/ESCUDOS
- Section: TÉCNICAS DE COMBATE
- Section: MAGIAS
- Section: MAGIAS PERDIDAS
- Section: MAGIAS ANCESTRAIS
- Section: PERTENCES E AFINS
- Section: POÇÕES, OLEOS E ELIXIRES
- Section: VENENOS E DROGAS
- Section: ITENS MAGICOS
- Section: CRIANDO CRIATURAS

Gameplay sidebar with player information:

- Player list: Jogadores
- Player: Gamemaster [GM]
- Player count: 1

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

SACERDOTE TUTORIAL

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 1

Básico	Habilidades	Combate	Maga	Pertences
Raça: Humano	Profissão: Sacerdote	Deus:		
Classe Social: Livre	Especialização: Sacerdote	Idade: 0		
Altura(m):	Peso(Kg): 0			
	INT	AUR	CAR	AGI PER
Característica Sorteada	0	0	0	0 0
Modificador Racial	0	0	0	0 0
Características Finais	0	0	0	0 0
Ajuste	0	0	0	0 0
Valor Para Teste	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

Pontos de Experiência

Atual	Nova EH Id10	V.Base	V.BE	R.Física	R.Magia	Iniciativa	M.O
0		0	0	1	1	0	
Próximo Estágio	11						

F.Ataque:

EF	EH	Karma	Focus	Absorção	Cat.	Valor
17	12	2	0	0	D.Ativa	0
Valor Máximo						
Valor Atual	0	0	0	0	D.Passiva	0

Caracterização:

by Marcos Walker & Vinicius F. Lago (Pirata)

SACERDOTE TUTORIAL

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 1

Básico	Habilidades	Combate	Maga	Pertences
Raça: Humano	Profissão: Sacerdote	Deus:		
Classe Social:	Especialização: Sacerdote	Idade: 0		
Altura(m):	Peso(Kg): 0	Carga(Kg): 0		
	INT	AUR	CAR	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	Nova EH Id10	V.Base	V.BE	R.Física	R.Magia	Iniciativa	M.O
0		0	0	1	1	0	
Próximo Estágio	11						

F.Ataque:

EF	EH	Karma	Focus	Absorção	Cat.	Valor
0	0	2	0	0	D.Ativa	0
Valor Máximo						
Valor Atual	0	0	0	0	D.Passiva	0

Caracterização:

by Marcos Walker & Vinicius F. Lago (Pirata)

Jogo Pausado

SACERDOTE TUTORIAL

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 1

Básico	Habilidades	Combate	Maga	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
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: 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	Nova EH Id10	V.Base	V.BE	R.Física	R.Magia	Iniciativa	M.O
0		0	0	1	1	0	
Próximo Estágio	11						

F.Ataque:

EF	EH	Karma	Focus	Absorção	Cat.	Valor
0	0	0	0	0	D.Ativa	0
Valor Máximo						
Valor Atual	0	0	0	0	D.Passiva	0

Caracterização:

by Marcos Walker & Vinicius F. Lago (Pirata)

Escolhendo uma Divindade basta selecionar na lista.

Criar Item Criar Pasta

Procurar Items

RAÇAS

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

PROFISSÕES

- Bardo
- Guerreiro
- Ladino
- Mago
- Rastreador
- Sacerdote

HABILIDADES

GRUPO DE ARMAS

- ARMADURAS/ELMOS/ESCUDO
- TÉCNICAS DE COMBATE
- MAGIAS
- MAGIAS PERDIDAS
- MAGIAS ANCESTRAIS
- PERTENCES E AFINS
- POÇÕES, OLEOS E ELIXIRES

Jogadores

- Gamemaster [GM]

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

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

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 1

INT	AUR	CAR	FOR	FIS	AGI	PER
0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0

Valor Para Teste: 0 0 0 0 0 0 0

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

SACERDOTE TUTORIAL 30 ago

3d10d1	20
10 3 10	
3d10d1	15
5 9 6	
3d10d1	18
8 10 7	
3d10d1	13
5 8 2	
3d10d1	5
2 3 2	
3d10d1	15
5 7 8	
3d10d1	16
9 1 7	
102	

(3) Distribua os numeros na Ficha

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 1

INT	AUR	CAR	FOR	FIS	AGI	PER
13	18	20	15	16	15	5
0	0	0	0	0	0	0
13	18	20	15	16	15	5
1	3	4	1	2	1	-1
6	12	16	4	8	6	-4

(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.

SACERDOTE TUTORIAL 2m ago

3d10d1	20
10 3 10	
3d10d1	15
5 9 6	
3d10d1	18
8 10 7	
3d10d1	13
5 8 2	
3d10d1	5
2 3 2	
3d10d1	15
5 7 8	
3d10d1	16
9 1 7	
102	

Calculando a EH

O primeiro nível já vem com o valor máximo de EH

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	0	1	0	0	0	1	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.													
EF	EH	Karma	Focus	Absorção			Cat.	Valor							
Valor Máximo	20	14	8	0	0		D.Ativa	1							
Valor Atual	0	0	0	0	0		D.Passiva	0							
Caracterização:															

by Marcos Walker & Vinicius F. Lago (Pirata)

(1) Primeiro se deve mudar o nível do personagem

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

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

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	1	0	0	0	1	0	0	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													
EF	EH	Karma	Focus	Absorção			Cat.	Valor							
Valor Máximo	20	14	12	0	0		D.Ativa	1							
Valor Atual	0	0	0	0	0		D.Passiva	0							
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, repedito os 3 passos acima.

SACERDOTE TUTORIAL

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 2

Raça: Humano Profissão: Sacerdote Detalhes

Classe Social: Livre Especialização: A Ordem Bliator Idade: 0

Altura(m): Peso(Kg): 0 Carga(Kg): 0

	INT	AUR	CAR	FOR	FIS	AGI	PER
Característica Sortada	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	0	0	0	0	0	0	0

Pontos de Experiência: Anual 0 Próximo Estágio 21

Nova EH: V.Base 22 V.BE 4 R.Física 5 R.Magia 0 M.O 0

F.Ataque: M.P 0

EF	EH	Karma	Focus	Absorção	Cat.	Valor	MLC
0	0	0	0	0	D.Ativa	1	0
0	0	0	0	0	D.Passiva	0	0

Caracterização: Herança: Armadura Mágica

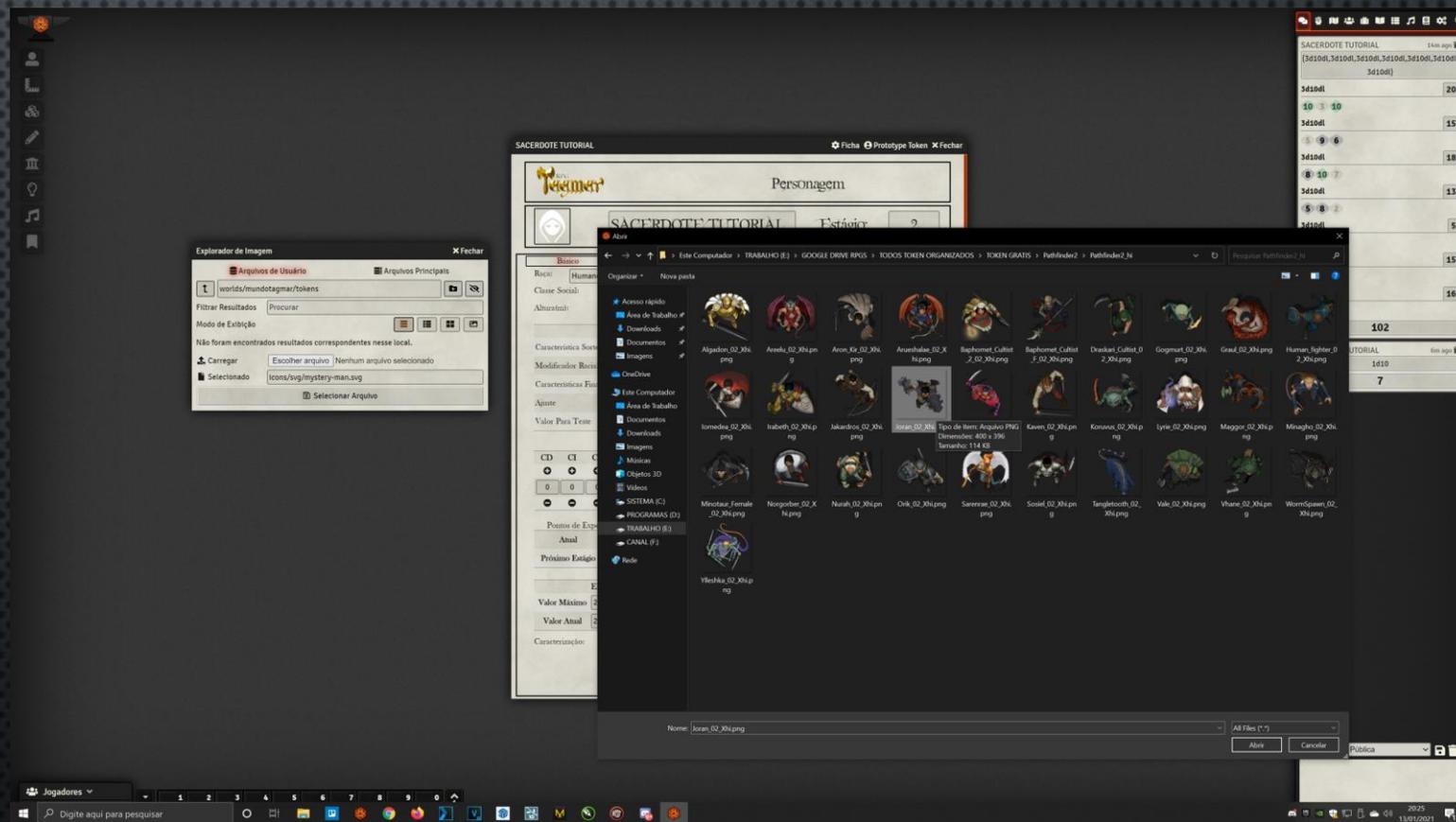
As características podem ser copiadas do livro e coladas diretamente na caixa de texto!

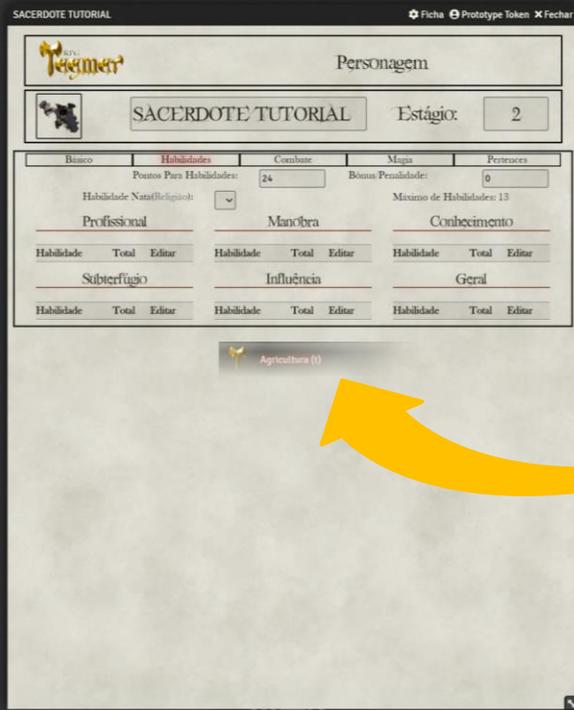
O sistema de Tokens é o padrão do foundry!

Dica:

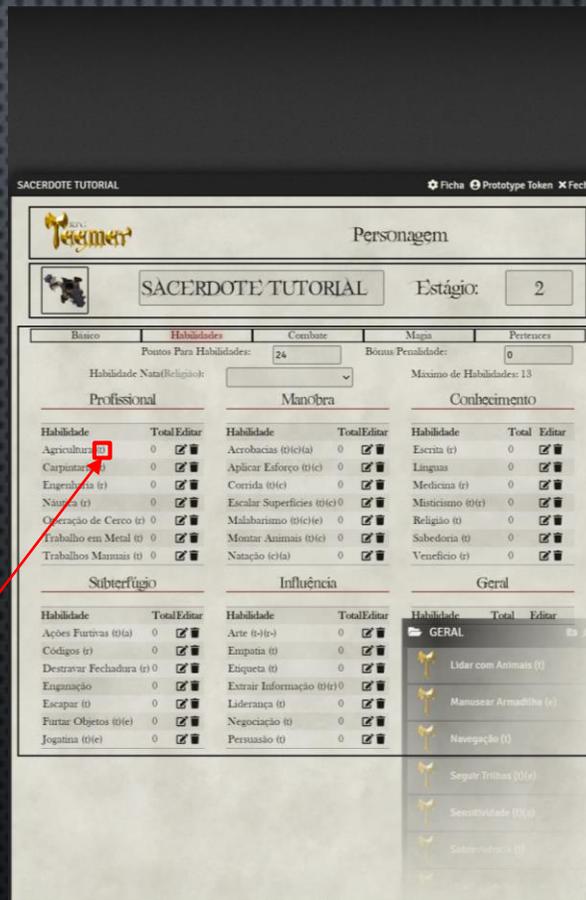
Lembrar de vincular as fichas aos tokens

E as permissões de cada personagem.





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



Ou pode arrastar toda a pasta.

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



Penalidades como carga armaduras elmos etc...

Bonus magicos, ou por drogas e etc...

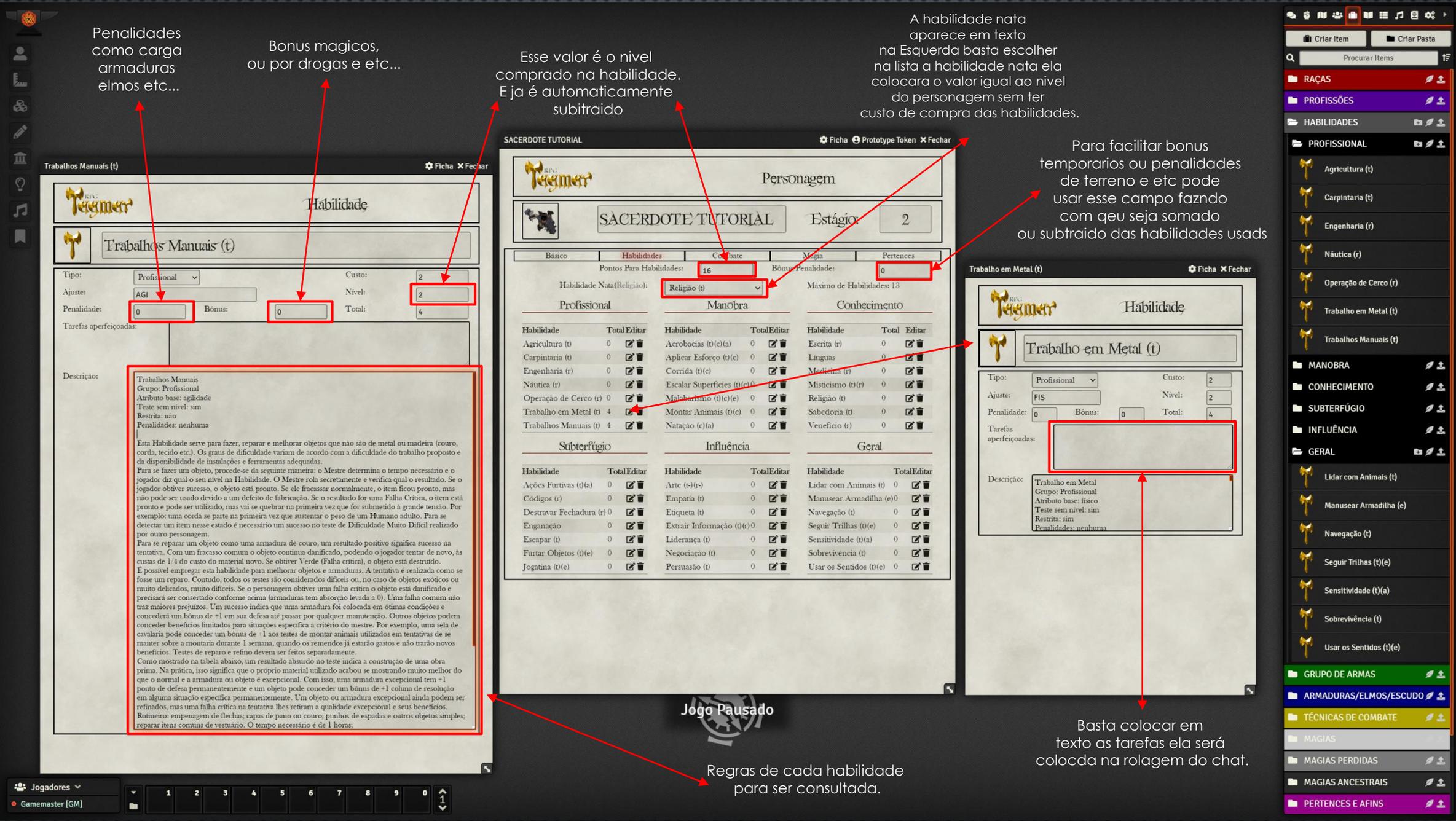
Esse valor é o nivel comprado na habilidade. E ja é automaticamente subtraido

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

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

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

Regras de cada habilidade para ser consultada.



Jogadores

- Gamemaster [GM]

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Chat Window

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)
- Sensitividade (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

Pontos Para Habilidades: 24

Habilidade Nata(Religião):

Profissional

Habilidade	Total	Editar
Agricultura (t)	0	🔒
Carpintaria (t)	0	🔒
Engenharia (r)	0	🔒
Náutica (r)	0	🔒
Operação de Cerco (r)	0	🔒
Trabalho em Metal (t)	0	🔒
Trabalhos Manuais (t)	0	🔒

Subterfúgio

Habilidade	Total	Editar
Ações Furtivas (t)(a)	0	🔒
Códigos (r)	0	🔒
Destravar Fechadura (r)	0	🔒
Enganação	0	🔒
Escapar (t)	0	🔒
Furtar Objetos (t)(e)	0	🔒
Jogatina (t)(e)	0	🔒

Conhecimento

Habilidade	Total	Editar
Escrita (r)	0	🔒
Línguas	0	🔒
Medicina (r)	0	🔒
Misticismo (t)(r)	0	🔒
Códigos (r)	0	🔒
Destravar Fechadura (r)	0	🔒
Enganação	0	🔒
Escapar (t)	0	🔒
Furtar Objetos (t)(e)	0	🔒
Jogatina (t)(e)	0	🔒
Arte (t)(r-)	0	🔒
Empatia (t)	0	🔒
Etiqueta (t)	0	🔒
Extrair Informação (t)(r)	0	🔒
Liderança (t)	0	🔒
Negociação (t)	0	🔒
Perseguição (t)	0	🔒

Conhecimento

Habilidade	Total	Editar
Escrita (r)	0	🔒
Línguas	0	🔒
Medicina (r)	0	🔒
Misticismo (t)(r)	0	🔒
Códigos (r)	0	🔒
Destravar Fechadura (r)	0	🔒
Enganação	0	🔒
Escapar (t)	0	🔒
Furtar Objetos (t)(e)	0	🔒
Jogatina (t)(e)	0	🔒
Arte (t)(r-)	0	🔒
Empatia (t)	0	🔒
Etiqueta (t)	0	🔒
Extrair Informação (t)(r)	0	🔒
Liderança (t)	0	🔒
Negociação (t)	0	🔒
Perseguição (t)	0	🔒

Geral

Habilidade	Total	Editar
Lidar com Animais (t)	0	🔒
Manusear Armadilha (e)0	0	🔒
Navegação (t)	0	🔒
Seguir Trilhas (t)(e)	0	🔒
Sensitividade (t)(a)	0	🔒
Sobrevivência (t)	0	🔒
Usar os Sentidos (t)(e)	0	🔒

SACERDOTE TUTORIAL

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 2

Pontos Para Habilidades: 0

Habilidade Nata(Religião):

Profissional

Habilidade	Total	Editar
Agricultura (t)	0	🔒
Carpintaria (t)	0	🔒
Engenharia (r)	0	🔒
Náutica (r)	0	🔒
Operação de Cerco (r)	0	🔒
Trabalho em Metal (t)	4	🔒
Trabalhos Manuais (t)	4	🔒

Subterfúgio

Habilidade	Total	Editar
Ações Furtivas (t)(a)	0	🔒
Códigos (r)	0	🔒
Destravar Fechadura (r)	0	🔒
Enganação	0	🔒
Escapar (t)	0	🔒
Furtar Objetos (t)(e)	0	🔒
Jogatina (t)(e)	0	🔒

Manobra

Habilidade	Total	Editar
Acrobacias (t)(c)(a)	0	🔒
Aplicar Esforço (t)(c)	0	🔒
Corrida (t)(c)	0	🔒
Escalar Superfícies (t)(c)0	0	🔒
Malabarismo (t)(c)(e)	0	🔒
Montar Animais (t)(c)	0	🔒
Natação (c)(a)	0	🔒

Influência

Habilidade	Total	Editar
Arte (t-)(r-)	0	🔒
Empatia (t)	0	🔒
Etiqueta (t)	0	🔒
Extrair Informação (t)(r)0	0	🔒
Liderança (t)	6	🔒
Negociação (t)	6	🔒
Perseguição (t)	6	🔒

Conhecimento

Habilidade	Total	Editar
Escrita (r)	0	🔒
Línguas	0	🔒
Medicina (r)	0	🔒
Misticismo (t)(r)	0	🔒
Códigos (r)	0	🔒
Destravar Fechadura (r)	0	🔒
Enganação	0	🔒
Escapar (t)	0	🔒
Furtar Objetos (t)(e)	0	🔒
Jogatina (t)(e)	0	🔒
Arte (t)(r-)	0	🔒
Empatia (t)	0	🔒
Etiqueta (t)	0	🔒
Extrair Informação (t)(r)0	0	🔒
Liderança (t)	6	🔒
Negociação (t)	6	🔒
Perseguição (t)	6	🔒

Geral

Habilidade	Total	Editar
Lidar com Animais (t)	0	🔒
Manusear Armadilha (e)-1	0	🔒
Navegação (t)	0	🔒
Seguir Trilhas (t)(e)	0	🔒
Sensitividade (t)(a)	5	🔒
Sobrevivência (t)	0	🔒
Usar os Sentidos (t)(e)	1	🔒

Basta clicar nas habilidades que os teste sairão no chat.

Trabalho em Metal (t) - 4

Tarefas Aperfeiçoadas:
Coluna:4

Laranja - Médio

1d20

14

SACERDOTE TUTORIAL 10s ago

Trabalhos Manuais (t) - 4

Tarefas Aperfeiçoadas:
Coluna:4

Cinza - Crítico Absurdo

1d20

20

SACERDOTE TUTORIAL 5s ago

Sensitividade (t)(a) - 5

Tarefas Aperfeiçoadas:
Coluna:5

Amarelo - Fácil

1d20

8

Rolagem Pública

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

Jogo Pausado

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 comparar as armas a serem usadas!

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	Bonus/Penalidade: 0				
Ataque	Munição	Alcance	L	M	P	Dano 100%	Editar
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 Técnica de Combate Total Categoria Editar

PmA

- Arco Composto
- Arco Simples

Jogo Pausado

Ou pode arrastar toda a pasta ou um por um só com o que vão ser usados

RAÇAS

PROFISSÕES

HABILIDADES

GRUPO DE ARMAS

- ARMAS DE TÉCNICA DE COME
- ARMAS NATURAIS
- CD
- CI
- CL
- CLD
- CmE
- CmM
- CpE
- CpM
- EL
- EM
- EP
- Mangual
- Mangual (Duas Mãos)
- Marreta de Guerra
- PmA
- Arco Composto
- Arco Simples
- PpA
- PpB
- ARMADURAS/ELMOS/ESCUDO
- TÉCNICAS DE COMBATE
- MAGIAS
- MAGIAS PERDIDAS
- MAGIAS ANCESTRAIS
- PERTENCES E AFINS

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	Bonus/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)
- Marreta

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	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 Técnica de Combate Total Categoria Editar

Ativa os ícones das armas

SACERDOTE TUTORIAL

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 2

Básico	Habilidades	Combate	Magia	Pertences			
Pontos para Técnicas de Combate: 18		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	Técnica de Combate		Total	Categoria	Editar
Cota de Malha Completa	M2	22	Imprevisibilidade		-1	Postura	🗑️
Elmo Aberto	0	2					🗑️
Escudo Grande	1	8					🗑️

Imprevisibilidade

Técnica de Combate

Imprevisibilidade

Custo: 2 Nível: 2 Total: -1

Categoria: Postura Ajuste: PER

Descrição: Atributo: Percepção Categoria: Postura Si class="fa fa-hand-paper">Efeito: Movimentos inconsistentes 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.

Esse valor é o nível comprado na tecnica de combate. Basta colocar o valor no total da tecnica e os pontos serão subtraídos

SACERDOTE TUTORIAL

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 2

Básico	Habilidades	Combate	Magia	Pertences			
Pontos para Técnicas de Combate: 18		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	Técnica de Combate		Total	Categoria	Editar
Cota de Malha Completa	M2	22					🗑️
Elmo Aberto	0	2					🗑️
Escudo Grande	1	8					🗑️

Imprevisibilidade

Jogo Pausado

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

Criar Item Criar Pasta

Procurar Items

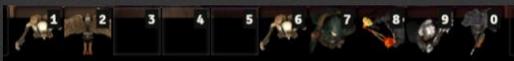
- RAÇAS
- PROFISSÕES
- HABILIDADES
- GRUPO DE ARMAS
- ARMADURAS/ELMOS/ESCUDOS
- TÉCNICAS DE COMBATE
- BAR, MAG,RAS e SAC
- Aparar
- Ataque Oportuno
- Carga
- Combate Montado
- Combate não letal
- Concentração
- Desviar
- Esquiva
- Imprevisibilidade
- MAGIAS PERDIDAS
- MAGIAS ANCESTRAIS
- PERTENCES E AFINS
- POÇÕES, OLEOS E ELIXIRES
- VENENOS E DROGAS
- ITENS MAGICOS
- CRIANDO CRIATURAS

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 muito 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	Magia	Perreces
Pontos para Técnicas de Combate: 0		Def. Oponente: L 0		Bônus 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	Técnica de Combate	Total	Categoria	Editar
Cota de Malha Completa	M2	22	🗑️	Ataque Oportuno	1	Precisão	🗑️
Elmo Aberto	0	2	🗑️	Carga	4	Precisão	🗑️
Escudo Grande	1	8	🗑️	Combate Montado	4	Perícia	🗑️
				Concentração	3	Perícia	🗑️
				Esquiva	3	Proteção	🗑️
				Imprevisibilidade	1	Postura	🗑️
				Luta as Cegas	1	Suporte	🗑️



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 rolando um d20 no com o total do nivel da tecnica Em alguns casos o rolamento não é necessario, assim basta ignorar o rolamento

SACERDOTE TUTORIAL 53s ago

Imprevisibilidade - 1

Descrição:

Atributo: Percepção
Categoria: Postura

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

Requisitos: -

Mecânica: 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, perchará 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.

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

Coluna:1

Vermelho - Dificil

1d20

17

Rolagem Pública

Jogadores

Imprevisibilidade

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
									🗑️

Teste de :
Resistencia física
E
Resistencia a Magia

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	2	0	0	0	2	0	0	0

Pontos de Experiência: Atual 0, Próximo Estágio 21

Nova EH: Id10

V.Base: 22, V.B.E: 0, **R.Física: 4**, **R.Magia: 5**

F.Ataque: 15

M.O: 20, M.P: 20, M.C: 30

Caracterização: Herança : Armadura Magica

by Marcos Walker & Vinicius F. Lago (Pirata)

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

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

Jogo Pausado

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: Aprimorados nesta 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 Resistência

Força Ataque: 15

Resistência Magia: 5

FRACASSO

1d20

12

Rolagem Pública

Jogadores

Gamemaster [GM]

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

SACERDOTE TUTORIAL Ficha Prototype Token Fechar

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL
Estágio:

Básico	Habilidades	Combate	Magia	Pertences
Pontos para Magias: <input style="width: 40px;" type="text" value="30"/>				
Magia	Nível	Total	Editar	

Apelo

- Criar Item Criar Pasta

Procurar Items

SACERDOTE

BASICA

 - Apelo
 - Bênção
 - Curas Físicas
 - Curas Heróicas
 - Detecção de Magia
 - Esconjuração
 - Maldições
 - Ordens
 - Quebra de Encantos
 - Recuperação Física
 - Regeneração
 - Resistência
 - Ressurreição
 - Sagração
 - ...CAMBU
 - ...BLATOR
 - Bênção (CR)
 - Bravura
 - Convocação
 - Corrente
 - Covardia
 - Curas Heróicas (CR)
 - Dádivas da Guerra
 - Degeneração Física
 - Força Sagrada

Para pegar as Magias basta Arrastala para o personagem Estão registradas todas as magias do livro basico e também as perdidas e Ancestrais

Jogo Pausado

Jogadores

- Gamemaster [GM]
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 0

Apelo

Nível comprado na magia

Magia

Apelo

Descrição	Efeito
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 o 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	Participar
Pontos para Magias: 2				
Magia	Nível	Total	Editar	
Apelo	1	4		
Benção	2	5		
Curas Físicas	2	5		
Curas Heróicas	2	5		
Maldições	2	5		
Regeneração	2	5		
Resurreição	2	5		
Sagração	2	5		

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 subtraída 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 o 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

Jogo Pausado

Jogadores

Gamemaster [GM]

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Você pode mandar o item para o chat clicando aqui.
 Porém ela vai gerar um clone do item que deve ser deletado no final

Arco composto

Pertence

Arco composto

Quant: 1 Peso(Kg): 1 Preço: 20mp

Descrição:

Cavalo de Guerra Pesado

Transporte

Cavalo de Guerra Pesado

Carga(Kg): 250 Pessoas: 0 Preço: 40mo

Descrição:

SACERDOTE TUTORIAL

Personagem

SACERDOTE TUTORIAL Estágio: 2

Básico	Habilidades	Combate	Magia	Pertences																																													
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Pertence</th> <th>Quantidade</th> <th>Peso(Kg)</th> <th>Mover</th> <th>Editar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Arco composto</td><td>1</td><td>1</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Cachimbo</td><td>1</td><td>0</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Cantil</td><td>1</td><td>0</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Cota de malha completa</td><td>1</td><td>23</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Elmo aberto</td><td>1</td><td>1</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Escudo grande</td><td>1</td><td>6</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Flecha (25 unidades)</td><td>1</td><td>1</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Marreta de guerra</td><td>1</td><td>5</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					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		
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																																																	
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Transporte</th> <th>Cap.Carga(Kg)</th> <th>Cap.Pessoas</th> <th>Editar</th> <th>Pertence em Transporte</th> <th>Qtd</th> <th>Peso(Kg)</th> <th>Mover</th> <th>Editar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Cavalo de Guerra Pesado</td> <td>250</td> <td>0</td> <td></td> <td>Alforje grande p/ montaria</td> <td>1</td> <td>5</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Balança</td> <td>1</td> <td>3</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Corde</td> <td>1</td> <td>1</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Lamparina a óleo</td> <td>1</td> <td>1</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					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							Corde	1	1							Lamparina a óleo	1	1		
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																																											
				Corde	1	1																																											
				Lamparina a óleo	1	1																																											

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

Quando colocado no transporte seus itens isso não soma o peso no personagem OBS: o peso so pode ter numero inteiros entao oque 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.

Os Transporte pode carregar itens para o personagem basta clicar no icone mover. E Vice Versa

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

Criar Item Criar Pasta

Procurar Itens

- RAÇAS
- PROFISSÕES
- HABILIDADES
- GRUPO DE ARMAS
- ARMADURAS/ELMOS/ESCUDOS
- TÉCNICAS DE COMBATE
- MAGIAS
- MAGIAS PERDIDAS
- MAGIAS ANCESTRAIS
- PERTENCES E AFINS**
 - ANIMAIS
 - ARMADURAS
 - ARMAS
 - ELMOS
 - ESCUDOS
 - GEMAS E PEDRAS PRECIOSAS
 - INSTRUMENTOS MUSICAIS
 - MATERIAL PROFISSIONAL
 - MISCELÂNEAS
 - REFEÇÕES
 - RESIDENCIAS
 - TRANSPORTES
 - VESTIMENTAS
- POÇÕES, OLEOS E ELIXIRES
 - ELIXIRES
 - OLEOS
 - PASTILHAS
 - POÇÕES
 - UNGUENTOS
- VENENOS E DROGAS
 - DROGAS
 - VENENOS
- ITENS MAGICOS
- CRIANDO CRIATURAS

Jogadores

Gamemaster [GM]

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Jogo Pausado

Arena de Batalha

Jogadores

Gamemaster [GM]

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Criatura 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.Fisica	R.Magia	Iniciativa											
0	0	1	1	0											
F.Ataque:															
Descrição:															

by Marcos Walker & Vinicius F. Lago (Pirata)

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

Criar nova Ator

Nome: Criatura

Tipo: Personagem

Pasta: NPC

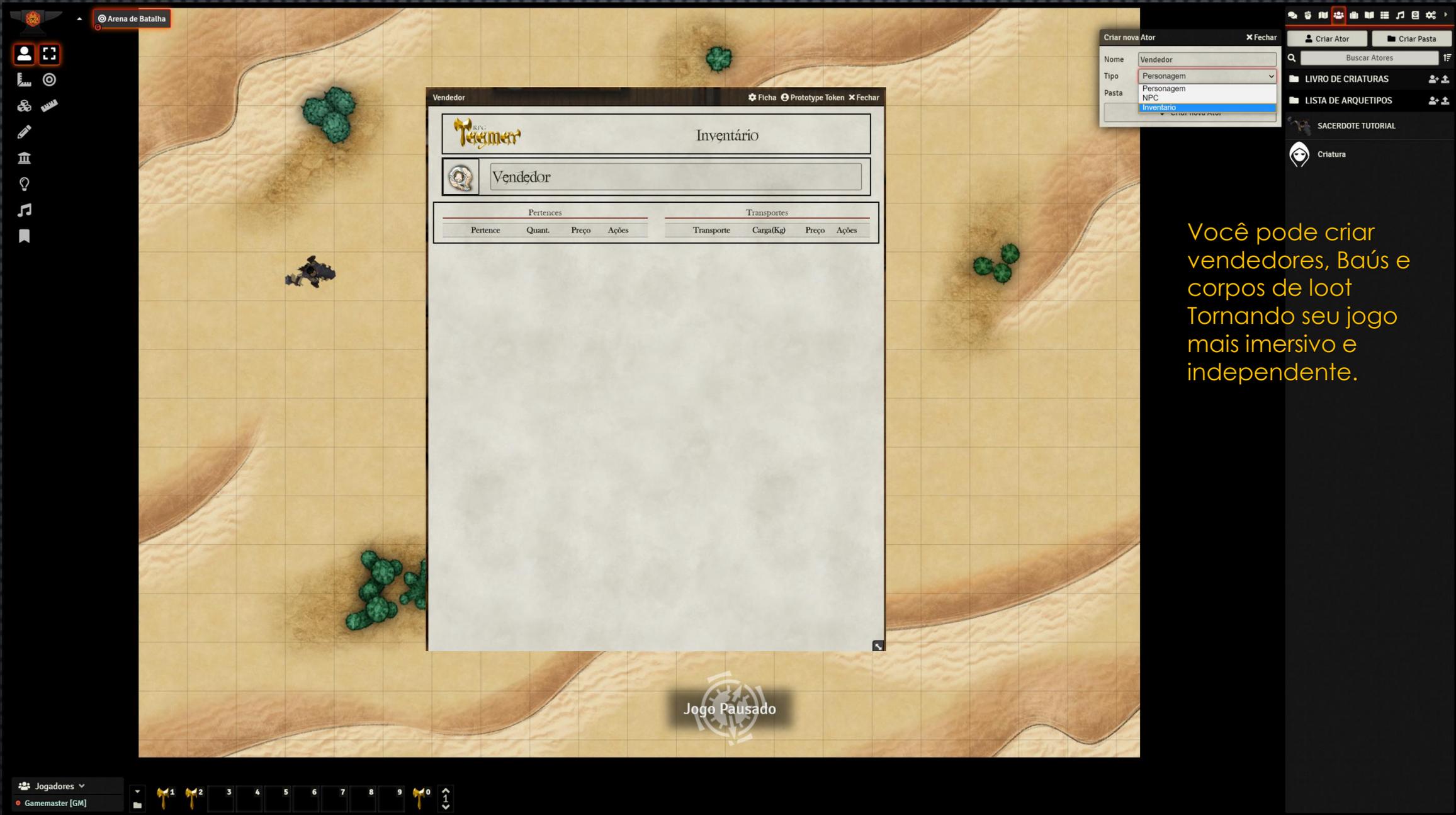
Buscar Atores

LIVRO DE CRIATURAS

LISTA DE ARQUETIPOS

SACERDOTE TUTORIAL

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



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 será mandado diretamente para o personagem.

Basta arrastar os itens para a ficha. Para fazer um vendedor se deve colocar nas permissões como Observador assim os itens são levados para os pertences do personagem porém não são apagados do vendedor

Pertences				Transportes			
Pertence	Quant.	Preço	Ações	Transporte	Carga(Kg)	Preço	Ações
Água fresca (1 litro)	1	1mc	🛒🗑️	Ganso/Pato	2	1mp	🛒🗑️
Banquete nobre para 5 pessoas	1	60mp	🛒🗑️	Galinha	1	3mc	🛒🗑️
Banquete para 5 pessoas	1	20mp	🛒🗑️	Burro	240	2mp	🛒🗑️
Cesta de frutas	1	3mc	🛒🗑️	Porco	15	10mp	🛒🗑️
Copo de vinho bom	1	3mc	🛒🗑️	Vaca	300	30mp	🛒🗑️
Copo de vinho comum	1	1mc	🛒🗑️				
Odre de vinho bom (1 litro)	1	3mp	🛒🗑️				
Ração Semanal	7	3mp	🛒🗑️				
Refeição boa	1	3mp	🛒🗑️				
Refeição cara	1	5mp	🛒🗑️				
Refeição Normal	1	5mc	🛒🗑️				
Tonel de vinho comum	1	4mp	🛒🗑️				

Configuração de Permissão: Vendedor

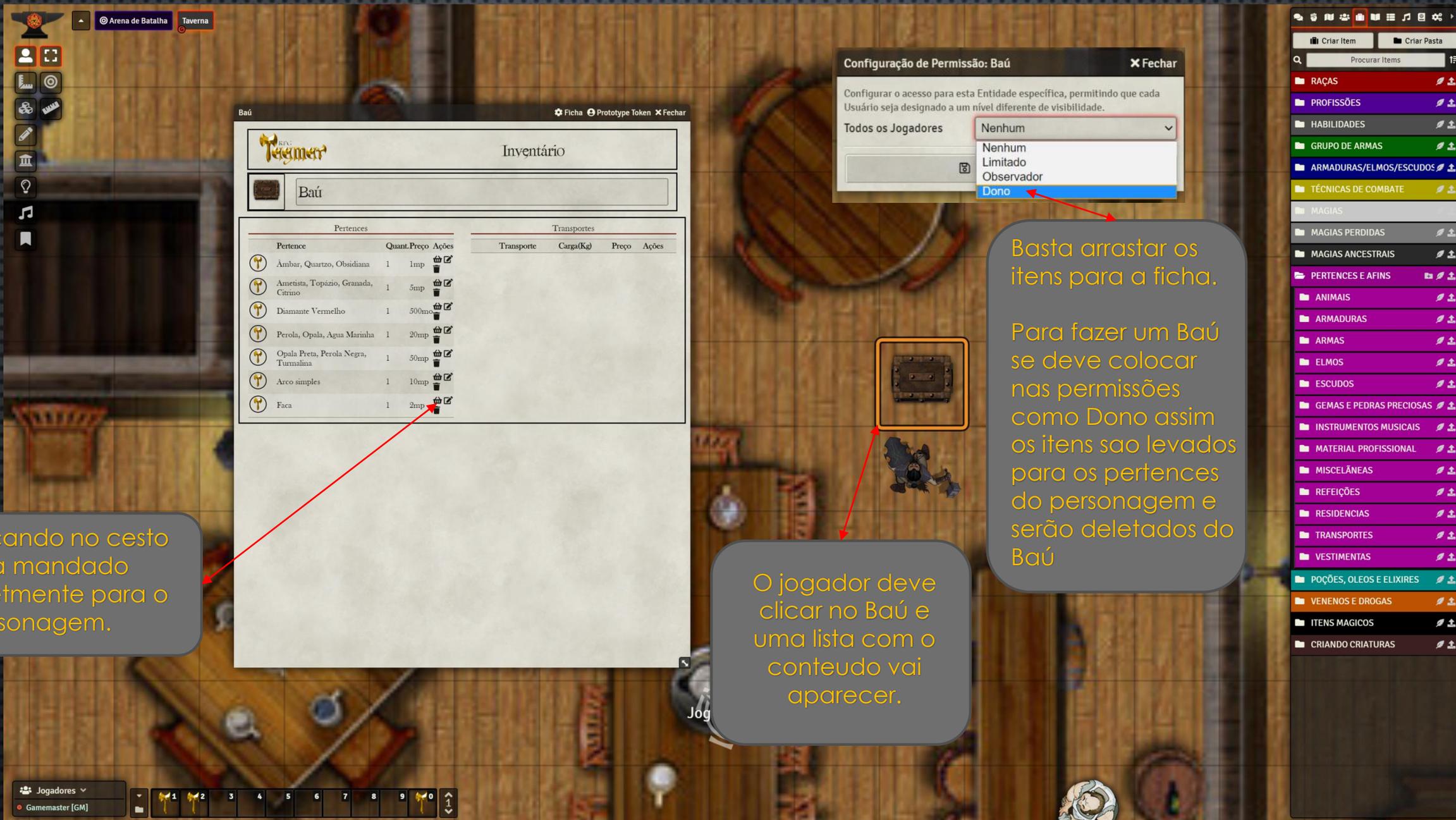
Configurar o acesso para esta Entidade específica, permitindo que cada Usuário seja designado a um nível diferente de visibilidade.

Todos os Jogadores: Nenhum

- Nenhum
- Limitado
- Observador**
- Dono

- RAÇAS
- PROFISSÕES
- HABILIDADES
- GRUPO DE ARMAS
- ARMADURAS/ELMOS/ESCUDOS
- TÉCNICAS DE COMBATE
- MAGIAS
- MAGIAS PERDIDAS
- MAGIAS ANCESTRAIS
- PERTENCES E AFINS
 - ANIMAIS
 - ARMADURAS
 - ARMAS
 - ELMOS
 - ESCUDOS
 - GEMAS E PEDRAS PRECIOSAS
 - INSTRUMENTOS MUSICAIS
 - MATERIAL PROFISSIONAL
 - MISCELÂNEAS
 - REFEIÇÕES
 - RESIDENCIAS
 - TRANSPORTES
 - VESTIMENTAS
- POÇÕES, OLEOS E ELIXIRES
 - ELIXIRES
 - OLEOS
 - PASTILHAS
 - POÇÕES
 - UNGENTOS
- UNGUENTO da Transparência
- VENENOS E DROGAS
- ITENS MAGICOS
- CRIANDO CRIATURAS

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.

Basta arrastar os itens para a ficha.
Para fazer um Baú se deve colocar nas permissões como Dono assim os itens sao levados para os pertences do personagem e serão deletados do Baú

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**

Baú

Inventário

Baú

Pertences				Transportes			
Pertence	Quant.	Preço	Ações	Transporte	Carga(Kg)	Preço	Ações
Ámbar, Quartzo, Obsidiana	1	1mp					
Ametista, Topázio, Granada, Citrino	1	5mp					
Diamante Vermelho	1	500mp					
Perola, Opala, Agua Marinha	1	20mp					
Opala Preta, Perola Negra, Tumulina	1	50mp					
Arco simples	1	10mp					
Faca	1	2mp					

Clicando no cesto será mandado diretamente para o personagem.

Corpo

Inventário

Corpo

Pertences				Transportes			
Pertence	Quant.	Preço	Ações	Transporte	Carga(Kg)	Preço	Ações
Couro leve	1	2mp					
Espada	1	40mp					
Veneno de Escorpião Dourado	1	2mo					
Óleo de Submersão	1	50mo					
Pastilhas Da Sonolência	1						

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

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

RPG Tegmet



Boa Diversão!!!

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

