

MANUAL DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM



Dados iniciais

- ★ **Nome** → O nome carrega o espírito e a força do personagem.
 - ★ **Idade** → Define o grau de maturidade e experiência vivida pelo personagem.
 - ★ **Sexo** → Representa a identidade física e social do personagem no mundo.
 - ★ **Altura** → Ajuda a compor a presença física e a silhueta visual do personagem.
 - ★ **Peso** → Contribui para a descrição corporal e o impacto visual do personagem.
-



Raças

Obs: Não interfere em nada na ficha, apenas visual, escolha uma das opções ou verifique comigo se pode adicionar uma nova

- ★ **Humanos** → Adaptáveis e determinados.
 - ★ **Elfos** → Graciosos e longevos, possuem profunda ligação com a natureza e as energias arcanas.
 - ★ **Fadas** → Pequenas e encantadas, vivem entre as folhas, os segredos e os sussurros da floresta.
 - ★ **Anões** → Robustos e trabalhadores, mestres das forjas e das fortalezas subterrâneas.
 - ★ **Orcs/Meio-Orcs** → Imponentes e ferozes, valorizam a honra no combate e força direta.
 - ★ **Bestiais (Homens-Fera/Felinos)** → Misturam traços humanos e animais, com sentidos aguçados e instintos.
 - ★ **Sombrios/Sombelins** → Criaturas marcadas por magia sombria, cercadas de mistério.
 - ★ **Draconatos** → Descendentes de dragões, exalam imponência e poder ancestral em sua presença.
 - ★ **Mortos-Vivos Conscientes** → Almas que desafiaram a morte, mantêm a consciência e um propósito.
 - ★ **Aquáticos/Sirenídeos** → Vindos dos lagos, rios ou oceanos, possuem fluidez nos movimentos.
-



Classe / Profissão

Ganha pontos adicionais em algumas habilidades conforme descrito no manual, para ver a lista completa de habilidades acesse a ficha de exemplo: <https://eitapreula.com.br/fichas/exemplo/>

OBS: Os pontos são distribuídos com os valores 6 > 5 > 4 > 3 > 2 em ordem das habilidades informadas.

COMBATE / TÁTICOS

Guerreiro → Mestre em armas, escudos e táticas de combate pesado.

Pontos nas habilidades: Intimidação, Cavalgar, Rastrear, Biologia, Artes Marciais.

Caçador → Especializado em caçar, vive nas florestas no meio da natureza.

Pontos nas habilidades: Furtividade, Intuição, Rastrear, Encontrar, Escutar.

Monge → Lutador disciplinado, usa o corpo como arma e a mente como guia.

Pontos nas habilidades: Artes Marciais, Intuição, Conhecimento, História, Biologia.

Batedor → Rápido, ágil e eficaz em reconhecimento e emboscadas.

Pontos nas habilidades: Rastrear, Cavalgar, Escutar, Furtividade, Conhecimento.

Atirador → Especializado em armas de fogo, tem experiência em atirar.

Pontos nas habilidades: Explosivos, Reparo Mecânico, Rastrear, Furtividade, Intimidação.



MAGIA / SABEDORIA

Druida → Guardiã da natureza, transforma-se e conjura com o ambiente.

Pontos nas habilidades: História, Biologia, Religião, Psicologia, 1º Socorros

Clérigo → Servo de divindade, conjura bênçãos e magias sagradas.

Pontos nas habilidades: Religião, Medicina, 1º Socorros, Alquimia, História.

Necromante → Mago que domina os mortos e forças proibidas.

Pontos nas habilidades: Alquimia, Intimidação, Conhecimento, Biologia, Psicologia.

Mago → Especializado em conhecimento geral, tem estudo geral de matérias.

Pontos nas habilidades: Alquimia, Conhecimento, Astronomia, História, Pesquisar.

STEALTH / HABILIDADE

Ladrão / Ladino → Ágil e furtivo, vive de truques e furtos rápidos.

Pontos nas habilidades: Barganha, Chaveiro, Furtividade, Lábia, Intuição.

Assassino → Elimina alvos com precisão, sem ser notado.

Pontos nas habilidades: Furtividade, Rastrear, Lábia, Disfarce, Encontrar.

Arqueiro / Caçador → Especialista em armas de distância e rastreamento.

Pontos nas habilidades: Encontrar, Escutar, Furtividade, Psicologia, Reparo Mecânico.

Explorador / Patrulheiro → Domina a natureza e terrenos difíceis.

Pontos nas habilidades: Encontrar, Escutar, Rastrear, Escalar, Barganha.

Engenheiro / Sabotador → Mestre em armadilhas, explosivos e mecanismos.

Pontos nas habilidades: Reparo Mecânico, Explosivos, Furtividade, Rastrear, Conhecimento.

Investigador → Especializado em investigações, tem experiência em crimes.

Pontos nas habilidades: Chaveiro, Encontrar, Persuadir, Furtividade, Disfarce.

Artista → Especializado em arte, consegue interpretar vários personagens.

Pontos nas habilidades: Arte, Disfarce, Lábia, Persuadir, Psicologia.

SUORTE / SOCIAIS / HÍBRIDOS

Bardo → Encanta e inspira com música, histórias e magia sutil.

Pontos nas habilidades: Arte, Persuadir, Lábia, Psicologia, Barganha.

Alquimista → Manipula substâncias para criar poções e bombas.

Pontos nas habilidades: Alquimia, Biologia, Conhecimento, Explosivos, Medicina.

Ilusionista → Usa truques mentais e visuais para enganar.

Pontos nas habilidades: Furtividade, Enganação, Disfarce, Psicologia, Lábia.

Médico de Campo → Cura com prática e precisão em meio ao caos.

Pontos nas habilidades: Medicina, 1º Socorros, Biologia, Escutar, Conhecimento.

Piloto / Motorista → Especializado em veículos e transporte, tem experiência em pilotagem.

Pontos nas habilidades: Dirigir, Cavalgar, Reparo Mecânico, Escutar, Encontrar.



Jeito de ser

Nesta seção você deve descrever detalhadamente as **qualidades e defeitos** do seu personagem.

- ♦ É **obrigatório** escolher e descrever **ao menos 2 defeitos**.
- ♦ As qualidades são livres, e os defeitos podem ser criados por você ou escolhidos da lista abaixo.
- ♦ A lista serve como **sugestão** para inspirar sua criação.

Defeito	Descrição
Desnutrido	Muito abaixo do peso.
Obeso	Muito acima do peso.
Estressado	Perde o controle facilmente em uma discussão.
Passivo	Aceita facilmente coisas que acontecem e ordens.
Fedido	Cheira muito mal.
Esnoberado	Se acha superior a todos.
Louco	Pensa de uma forma... Diferente.
Viciado em...	Tem algum vício que não consegue largar
Agressivo	Bate primeiro, fala depois.
Preguiçoso	Sempre opta por não fazer nada quando possível.
Distraído	Difícil estar focado.
Amargurado	Tem algo que ele não consegue esquecer.

Defeito	Descrição
Guloso	Não para de comer.
Feio	Desagradável de olhar.
Masoquista	Gosta da dor alheia.
Mesquinho	Não gasta nem um centavo.
Bruto	Quebra qualquer coisa frágil que toca.
Maquiavélico	Os fins sempre justificam os meios.
Mentiroso	Mente mesmo que não seja necessário.
Afrontoso	Sempre é o primeiro a querer discutir.
Orgulhoso	Seu orgulho vem acima de tudo.
Medroso	Parece que tem medo de tudo.
Inocente	Acredita em qualquer coisa.
Egoísta	Só pensa em si mesmo
Mandão	Adora mandar nos outros.



História do Personagem

Descreva de forma detalhada a origem, motivações, traços de personalidade, eventos marcantes e objetivos do seu personagem. Essa história será analisada pelo Mestre e poderá influenciar diretamente na narrativa, recompensas, conexões com o mundo e revelações futuras durante a campanha.

Atributos

Os atributos representam as características fundamentais do seu personagem. Eles influenciam diretamente o desempenho em testes, combates e interações dentro do jogo.

Lista de Atributos

- **Força** → Influencia diretamente o dano causado, principalmente em ataques corpo a corpo.
- **Destreza** → Determina o quão rápido seu personagem reage, se move e evita ataques.
- **Inteligência** → Afeta todas as habilidades intelectuais e magias que seu personagem pode realizar.
- **Constituição** → Define seus pontos de vida e resistência física geral.
- **Poder** → Mede o quanto você intimida ou resiste à pressão psicológica e má influência.
- **Aparência** → Representa o carisma visual e o quanto seu personagem é bonito ou marcante.

Distribuição de Pontos

- ◆ Todos os atributos começam com valor 8 (sem custo).
- ◆ O máximo permitido é o valor 15, para aumentar o valor é necessário gastar pontos.

Você pode escolher **uma das duas formas** para definir seus atributos:

Forma 1

✓ Distribuir 27 pontos seguindo a tabela de custo abaixo:

Custo	Valor
0 pontos	8 atributos
1 ponto	9 atributos
2 pontos	10 atributos
3 pontos	11 atributos

Custo	Valor
4 pontos	12 atributos
5 pontos	13 atributos
7 pontos	14 atributos
9 pontos	15 atributos

Forma 2

 Usar valores pré-definidos:

15, 14, 13, 12, 10, 8 — e distribuí-los entre os seis atributos como preferir.



Habilidades

As **habilidades** representam tudo o que seu personagem sabe fazer e serão usadas como base para testes durante a campanha — como investigar, barganhar, curar, se esconder, pilotar, entre outras ações.

- ◆ O **valor inicial** de toda habilidade é **0 pontos**.
- ◆ O **valor máximo** que uma habilidade pode atingir é **15 pontos**.

Distribuição de Habilidades


- O número total de pontos disponíveis para distribuir será igual ao valor de **Inteligência x 8**.
- Cada **classe/profissão** oferece habilidades específicas com pontuação inicial **gratuita**.
- As habilidades podem ser aprimoradas com os seus pontos restantes determinado pela conta **Inteligência x 8**





Informações gerais


Essas são informações adicionais que complementam a criação do seu personagem e influenciam diretamente a sua performance em jogo:


 **Bloqueio Cálculo** → $(\text{Destreza} + \text{Constituição}) \div 2$


 **Esquiva Cálculo** → Valor direto da Destreza.

 **Brigar Cálculo** → $(\text{Força} + \text{Destreza} + \text{Constituição}) \div 3$


 **Atirar Cálculo** → $(\text{Destreza} \times 2 + \text{Inteligência}) \div 3$


 **Arremessar Cálculo** → $(\text{Força} + \text{Destreza}) \div 2$


 **Ataque Mágico Cálculo** → $(\text{Inteligência} + \text{Poder}) \div 2$


 **Sorte Cálculo** → $(\text{Poder} + \text{Destreza}) \div 2$

 **Pontos de Vida (PV) Cálculo** → $\text{Constituição} \times 2$

 **Pontos de Mana Cálculo** → $\text{Inteligência} \times 2$

 **Dinheiro Inicial Cálculo** → Role **3 dados D20** e multiplique o total por **100**. O resultado será seu dinheiro inicial.

 **Armadura Cálculo** → Será determinada durante o jogo pelo Mestre de acordo com os equipamentos.

 **Bônus de Dano Cálculo** → Some **Força + Tamanho** e consulte a tabela abaixo para verificar o bônus aplicado:

Força + Tamanho	Bônus de dano
1 a 3	0
4 a 6	0
7 a 9	1
10 a 12	2

Força + Tamanho	Bônus de dano
13 ou 14	3
15 ou 16	4
17 ou 18	5
19 ou 20	6



Equipamentos do personagem

Nesta seção você deve registrar os itens e equipamentos que seu personagem carrega.

- No início da campanha, os equipamentos são definidos com base no **dinheiro inicial** do personagem e também em sua **história de fundo**, caso faça sentido que ele já possua certos objetos ou armas.
- Todos os itens devem ser acordados com o **Mestre**, que pode aprovar, restringir ou ajustar os equipamentos conforme o equilíbrio da narrativa.



A tabela com os valores, tipos de itens e equipamentos disponíveis pode ser consultada no site oficial do sistema:



<https://eitapreula.com.br/sistema>



Magias

Personagens que utilizam magia devem **criar suas magias antes do início da campanha**, definindo seus efeitos e propósitos. Cada jogador pode desenvolver até **10 magias iniciais**, abrangendo diferentes finalidades como:

- Ataque direto
- Ataque em área
- Ataques à distância
- Defesa
- Cura
- Suporte ou sobrevivência
- Ou outro tipo de magia que o jogador quiser.

Durante a sessão, caso o jogador deseje **criar uma nova magia improvisada**, será necessário realizar um **teste duplo**:

- Um teste de **Inteligência**
- E um teste de **Conhecimento**



Se for bem-sucedido em ambos, poderá conjurar a nova magia.



Se falhar, a magia precisará ser estudada e praticada fora de combate, até que o personagem esteja pronto para utilizá-la.