

[Click Here](#)



Tabela de modificadores d

Em uma de minhas postagens anteriores, eu comentei sobre duas opções de padrão para os modificadores de atributos entre os quais eu estava em dúvida para a minha versão do D&D. Decidi então colocar aqui uma tabela para facilitar a visualização do que eu estava falando: Provavelmente adotarei a Opção 1 mesmo, que é a mesma utilizada por Chris Perkins no AD&D 3ªed, para aumentar a relevância dos Primes no sistema. Each of a creature’s abilities has a score, a number that defines the magnitude of that ability. An ability score is not just a measure of innate capabilities, but also encompasses a creature’s training and competence in activities related to that ability.A score of 10 or 11 is the normal human average, but adventurers and many monsters are a cut above average in most abilities. A score of 18 is the highest that a person usually reaches. Adventurers can have scores as high as 20, and monsters and divine beings can have scores as high as 30.Each ability also has a modifier, derived from the score and ranging from –5 (for an ability score of 1) to +10 (for a score of 30). The Ability Scores and Modifiers table notes the ability modifiers for the range of possible ability scores, from 1 to 30.Ability Scores and ModifiersScoreModifier1–52–3–44–5–36–7–28–9–110–11+012–13+114–15+216–17+318–19+420–21+522–23+624–25+726–27+828–29+930+10To determine an ability modifier without consulting the table, subtract 10 from the ability score and then divide the total by 2 (round down).Because ability modifiers affect almost every attack roll, ability check, and saving throw, ability modifiers come up in play more often than their associated scores. Quer montar a sua ficha de Personagem, mas não sabe como funciona as mecânicas de atributos e modificadores, apesar de já tem todo o conceito de interpretação, e elaborou uma ótima história? Chegou a hora de conferir nosso guia, onde explicamos o que são essas mecânicas, confere aê! O valor de um atributo demonstra a competência nas atividades dessa área, pois quanto maior esse valor, mais dominante na área o Personagem será. Para que serve. Fonte/Reprodução: original. Os atributos dividem as ações dos jogadores em áreas e refletem as 6 habilidades básicas dos Personagens de RPG, e tentam qualquer tipo de ação exigirá o uso de um atributo. São eles: Força;Destreza;Constituição;Inteligência;Carisma;Sabedoria. Um Personagem de Jogador tem como limite o valor de 20 para qualquer um dos 6 atributos de D&D, a menos que sua Classe diga o contrário (como é o caso dos Bárbaros). Os modificadores são bônus aplicados nas rolagens dos testes de atributo, onde esses bônus variam conforme o progresso de atributos do Personagem. De acordo com sua Classe e a proposta que quer mandar para o seu Personagem, o Jogador deve ficar atento ao escolher uma Raça adequada e que consiga atender suas expectativas no jogo. Cada raça normalmente dá +2 em 1 atributo, e +1 em 1 outro atributo, e esse Aumento no Valor de Habilidade pode ser escolhido para otimizar as forças do seu Personagem. Se você jogará com um combatente corpo a corpo, que é um exímio mestre de armas, você provavelmente precisará investir em Força, então, escolha raças que aumentem esse atributo. Você pode combar, por exemplo, com um Meio-orc, Draconato ou um clássico Anão das Montanhas, pois todas essas raças dão +2 em Força, além de outras habilidades raciais. Em D&D, as áreas do jogo se separam em 6 atributos básicos, que definirão quais habilidades serão usadas em determinados testes. Quais são. Fonte/Reprodução: original. De maneira geral, os modificadores vão de -5 a +10, ao escalar com os respectivos atributos, que vão de 1 a 30. Quanto maior o valor de um atributo, mais o Personagem é familiarizado com ela, o que o faz dominar essa área e se destacar nela. Confira aí os exemplos básicos de habilidade: Força é seu poder corporal, que mede sua potência física e o quanto você consegue agir com força bruta. Escalar penhascos, nadar em corredeiras ou contra ondas agitadas, saltos de longa distância, derrubar portas ou segurar coisas pesadas são exemplos típicos do uso dessa habilidade. Esse mede a agilidade geral e os reflexos do Personagem. A Destreza também serve para se mover em silêncio e se manter equilibrado em situações extremas. O Personagem usa Destreza para se Esconder com testes de Furtividade, usa Acrobacia para se esquivar em muros ou fazer cambalhotas, e Prestidigitação quando lida com habilidade manuais (trapacear em jogo de cartas, roubar moedas do bolso de alguém, abrir uma fechadura, etc). A Constituição mede sua força vital, pois é o representante da sua saúde e também da sua resistência em ir além dos limites naturais. Trabalhar em algo pesado, marchar por horas, prender o flego embaixo d’água, ficar sem comida ou água, ou até mesmo receber doses de veneno, normalmente dependerão de um alto valor desse atributo. Esse é o atributo que mostra sua habilidade de raciocínio, memorização e investigação. Mede sua precisão em reconhecer ou aprender fatos, sua acuidade mental e seu conhecimento geral sobre as coisas. É o atributo-chave para os Magos, Guerreiros-Arcanos e Ladinos Trapaceiros usarem suas Conjurações. A Sabedoria reflete o quanto você é atento e perceptivo com o ambiente ao seu redor, ao medir sua intuição e aplicação de conhecimentos. É o atributo que Clérigos e Druidas precisam valorizar, pois ajuda no seu número de magias e também em seus bônus de Conjuração. Esse atributo mede sua capacidade de interagir socialmente dentro do jogo, o que inclui fatores como sua personalidade, eloquência, confiança, capacidade de entreter ou intimidar alguém. Esse é o atributo que muitas vezes é deixado de lado, pois grande parte dos Jogadores com alto nível de skill player conseguem contornar a falta de Carisma com muita capacidade de interpretação. É importante que Feiticeiros, Bruxos, Bardos e até mesmo Paladinos tenham bons valores de Carisma para serem mais efetivos tanto na interação social quanto com suas magias. Vale lembrar também que existem outros atributos opcionais como Sanidade e Honra, que o Mestre pode adicionar em suas bancas e dão mais opções específicas para cada ação. Um valor de atributo 8, o mais baixo para jogadores, representa -1 nos testes dessa habilidade, enquanto que um Personagem com atributo 20, terá modificador +5 para testes de tal área. É muito comum que os jogadores optem por escolhas que favoreçam o atributo-chave de sua Classe. Magos castam suas magias através de estudos e práticas baseados em sua inteligência. Combatentes armados podem escolher entre Força ou Destreza. Bruxos e Feiticeiros tiram seu poder mágico do atributo Carisma, e por aí vai. Se você chegou até aqui, tenho certeza que aprendeu tudo sobre os atributos e modificadores! Agora, esses valores serão bem fáceis de usar e você não vai mais confundir nenhum termo durante suas sessões e rolagens. Faltou algum ponto a ser destacado? Ficou com alguma dúvida? Conta aí embaixo pra gente que estamos aqui para te ajudar. Até a próxima! A intenção deste texto é apresentar a Ficha de personagem oficial na mesma ordem aproximada o livro D&D 5ª edição traz. Vamos esclarecer certas dúvidas, apresentar sugestões e oferecer referência rápida às páginas correspondentes do Player’s Handbook. Veja também: livros D&D 5ª edição gratuitos. A ficha de personagem D&D 5e Faremos uso frequente da tabela de modificadores por valor de atributo, que jogadores mais experientes tendem a memorizar. Tabela de Modificadores de Atributos Referência: Página 13 Valor do Atributo (STR, DEX, CON, INT, WIS ou CHA) Modificador 1 -5 2-3 -4 4-5 -3 6-7 -2 8-9 -1 10-11 +0 12-13 +1 14-15 +2 16-17 +3 18-19 +4 20-21 +5 22-23 +6 24-25 +7 26-27 +8 28-29 +9 30 +10 [wen_cta id=“4468”] Nome do Personagem, ou “Character Name” O personagem tem pelo menos um nome usual, pelo qual é referenciado ao longo da narrativa. Escreva-o neste campo. Classe A grosso modo, uma profissão ou especialização. Descreva uma linha geral de atividades que é típica para o personagem. Pode ser combinada com outras classes, no que se chama “multiclassing”. Quase sempre uma classe tem especialidades secundárias ou subclasses, entre as quais é preciso escolher antes de concluir a ficha do personagem. Nível O nível de um personagem é um número natural, normalmente entre um e vinte. Personagens multiclasse podem ter duas classes ou mais, e nesse caso haverá níveis independentes para cada classe. Para certas finalidades (por exemplo, o cálculo do bônus de proficiência) considera-se o nível total do personagem, que é a simples soma dos níveis de todas as suas classes. Por exemplo, um bárbaro 2/guerreiro 3/sorcerer 1 tem nível total 6. Background Um background é uma descrição em sua ficha de personagem que não foram suficientemente cobertos pela Classe e pela Raça, como: Aspectos da origem; Personalidade; Histórico do passado; No Player’s Handbook há uma seção de backgrounds sugeridos, incluindo equipamento típico e breves tabelas de traços de personalidade correspondentes. Referência: páginas 123 a 141. Jogador Este campo serve para simplesmente registrar o nome do jogador, facilitando a distribuição da ficha de personagem. Raça A raça de um personagem deve ser escolhida de um catálogo restrito, previamente acordado com o narrador da história. O Player’s Handbook abarca exatamente nove raças, inclusive humanas e dois tipos de mestiços. As raças costumam ter subraças de algum tipo, que também precisam ser escolhidas antes da conclusão da ficha de personagem. Referência: páginas 17 a 43. Veja também: Podcast Regras D&D: Conhecendo o Guerreiro Alinhamento O alinhamento de um personagem é escolhido entre exatamente nove possibilidades, advindas da combinação dos três valores possíveis no eixo lei-caos (leal, neutro e caótico) com os três valores possíveis no eixo ético (bom, neutro e mau). Certas classes e raças impõem restrições à escolha de alinhamento. Pontos de Experiência Pontos de experiência, também conhecidos como “XP”, são um número que em condições normais cresce constantemente ao longo da experiência de vida do personagem. Em níveis pré-determinados o total de XP acumulados habilita o personagem a “ganhar um nível”, ou seja, adquirir novas capacidades em alguma classe (que muitas vezes é alguma das classes que o personagem já tem, mas também pode ser uma classe nova). Referência: página 15. Para informações sobre a aquisição de novas classes, veja “Multiclassing”, nas páginas 163 a 165. Bônus de Proficiência O bônus de proficiência é um simples modificador que indica, a grosso modo, quão excepcional é seu personagem. O valor inicial é +2 (para um personagem de nível 1) e cresce gradualmente à medida que o personagem ganha experiência (+3 no quinto nível, etc, chegando a +6 no décimo-sétimo nível do personagem). Vários tipos de habilidades e até mesmo itens mágicos e outros fatores, por exemplo, Carisma efetivo 20 implica necessariamente em um modificador de Carisma de +5. Referência: página 13 (a tabela é reproduzida acima). Inspiração Inspiração é o “direito adquirido” de, em algum momento presente ou futuro, ter Vantagem em um lance de dados (ou remover Desvantagem). Não se acumula Inspiração; ou seu personagem tem inspiração naquele momento, ou não a tem. Usar Inspiração implica em gastá-la (mas ela pode ser recuperada depois). Este campo é usado portanto simplesmente para marcar se o personagem tem ou não Inspiração naquele momento. Inspiração é concedida a critério do narrador, mas geralmente por motivo de boa representação do personagem, principalmente de forma fiel ao conceito de personagem ou às características pessoais anotadas na sua ficha de personagem, como: traços de personalidade, ideais, laços e deficiências. Um jogador cujo personagem tem Inspiração pode decidir transferi-la para o personagem de outro jogador. Referência: páginas 7, 125, 173. Saving Throw Conceitualmente, o saving throw, ou “lances de salvamento” refletem a chance de um personagem conseguir perseverar contra algum tipo de desafio ou adversidade simplesmente porque suas características pessoais o tornam capacitado a resistir. Os lances de salvamento são específicos por atributo, e modificados com o bônus de proficiência quando a classe assim autoriza. Tipicamente, uma classe concede proficiência em exatamente dois atributos. Montamos dois exemplos para você entender melhor: Um personagem Rogue tem, segundo a página 95, proficiência em Saving Throws de Destreza e Inteligência. Se seus atributos forem STR 15, DEX 14, CON 13, INT 12, WIS 10 e CHA 8, então seus Saving Throws serão STR +2, DEX +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); CON +1; INT +3 (+1 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); WIS +0; CHA -1. Um personagem Clérigo tem, segundo a página 57, proficiência em Saving Throws de Sabedoria e Carisma. Se seus atributos forem STR 8, DEX 10, CON 13, INT 12, WIS 14 e CHA 15, então seus Saving Throws serão STR -1; DEX +0; CON +1; INT +1; WIS +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); CHA +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência). Pelas RAW (regras como escritas ou “rules as written”), até mesmo armas marciais podem ser usadas por personagens que não tem proficiência em seu uso – mas sem o bônus de proficiência, naturalmente. O bônus de proficiência é determinado pelo nível total do personagem; personagens multiclasse não tem dois bônus de proficiência que seriam então somados. Referência: páginas 12, 14, 146, 163. [wen_cta id=“4472”] Atributos Os atributos são seis medidas teoricamente independentes da capacidade geral de um personagem. São Força, Destreza, Constituição, Sabedoria, Inteligência e Carisma, algumas vezes representadas pelas abreviações (baseadas nos termos em inglês) STR, DEX, CON, WIS, INT e CHA. Atributos tem valores numéricos inteiros, começando com “1” e seguindo em tese até o infinito. Personagens aventureiros raramente terão mais do que um atributo abaixo do valor 10, e geralmente não terão nenhum abaixo de 8. Um personagem aventureiro iniciante (de nível 1) completamente balanceado nos atributos poderá ter todos os atributos em níveis 12 ou 13. Muitos fatores, principalmente avanço de níveis de personagem, modificadores raciais e itens mágicos, podem aumentar o nível de um atributo. A ficha de personagem tem subdivide o campo de cada atributo em partes de tamanhos bem distintos. É usual usar o campo menor para o valor do atributo propriamente dito (normalmente entre 8 e 18) e o campo maior para o modificador correspondente (normalmente entre -1 e +4). Modificador de Atributo O valor específico de cada atributo de um personagem tem muitas consequências. Parte dessa influência é mostrada por meio de um modificador, um número inteiro que pode ser negativo, zero ou positivo e varia de um atributo para outro, bem como de um personagem para outro. Um personagem aventureiro em nível um tipicamente terá modificadores de atributo entre -1 e +2 para a maioria de seus atributos. Normalmente se reserva um ou dois atributos para modificadores maiores, talvez até mesmo +4 ou +5. O modificador de atributo depende única e exclusivamente do valor efetivo final do atributo, após calculados itens mágicos e outros fatores. Por exemplo, Carisma efetivo 20 implica necessariamente em um modificador de Carisma de +5. Referência: página 13 (a tabela é reproduzida acima). Inspiração Inspiração é o “direito adquirido” de, em algum momento presente ou futuro, ter Vantagem em um lance de dados (ou remover Desvantagem). Não se acumula Inspiração; ou seu personagem tem inspiração naquele momento, ou não a tem. Usar Inspiração implica em gastá-la (mas ela pode ser recuperada depois). Este campo é usado portanto simplesmente para marcar se o personagem tem ou não Inspiração naquele momento. Inspiração é concedida a critério do narrador, mas geralmente por motivo de boa representação do personagem, principalmente de forma fiel ao conceito de personagem ou às características pessoais anotadas na sua ficha de personagem, como: traços de personalidade, ideais, laços e deficiências. Um jogador cujo personagem tem Inspiração pode decidir transferi-la para o personagem de outro jogador. Referência: páginas 7, 125, 173. Saving Throw Conceitualmente, o saving throw, ou “lances de salvamento” refletem a chance de um personagem conseguir perseverar contra algum tipo de desafio ou adversidade simplesmente porque suas características pessoais o tornam capacitado a resistir. Os lances de salvamento são específicos por atributo, e modificados com o bônus de proficiência quando a classe assim autoriza. Tipicamente, uma classe concede proficiência em exatamente dois atributos. Montamos dois exemplos para você entender melhor: Um personagem Rogue tem, segundo a página 95, proficiência em Saving Throws de Destreza e Inteligência. Se seus atributos forem STR 15, DEX 14, CON 13, INT 12, WIS 10 e CHA 8, então seus Saving Throws serão STR +2, DEX +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); CON +1; INT +3 (+1 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); WIS +0; CHA -1. Um personagem Clérigo tem, segundo a página 57, proficiência em Saving Throws de Sabedoria e Carisma. Se seus atributos forem STR 8, DEX 10, CON 13, INT 12, WIS 14 e CHA 15, então seus Saving Throws serão STR -1; DEX +0; CON +1; INT +1; WIS +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); CHA +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência). Pelas RAW (regras como escritas ou “rules as written”), até mesmo armas marciais podem ser usadas por personagens que não tem proficiência em seu uso – mas sem o bônus de proficiência, naturalmente. O bônus de proficiência é determinado pelo nível total do personagem; personagens multiclasse não tem dois bônus de proficiência que seriam então somados. Referência: páginas 12, 14, 146, 163. [wen_cta id=“4472”] Atributos Os atributos são seis medidas teoricamente independentes da capacidade geral de um personagem. São Força, Destreza, Constituição, Sabedoria, Inteligência e Carisma, algumas vezes representadas pelas abreviações (baseadas nos termos em inglês) STR, DEX, CON, WIS, INT e CHA. Atributos tem valores numéricos inteiros, começando com “1” e seguindo em tese até o infinito. Personagens aventureiros raramente terão mais do que um atributo abaixo do valor 10, e geralmente não terão nenhum abaixo de 8. Um personagem aventureiro iniciante (de nível 1) completamente balanceado nos atributos poderá ter todos os atributos em níveis 12 ou 13. Muitos fatores, principalmente avanço de níveis de personagem, modificadores raciais e itens mágicos, podem aumentar o nível de um atributo. A ficha de personagem tem subdivide o campo de cada atributo em partes de tamanhos bem distintos. É usual usar o campo menor para o valor do atributo propriamente dito (normalmente entre 8 e 18) e o campo maior para o modificador correspondente (normalmente entre -1 e +4). Modificador de Atributo O valor específico de cada atributo de um personagem tem muitas consequências. Parte dessa influência é mostrada por meio de um modificador, um número inteiro que pode ser negativo, zero ou positivo e varia de um atributo para outro, bem como de um personagem para outro. Um personagem aventureiro em nível um tipicamente terá modificadores de atributo entre -1 e +2 para a maioria de seus atributos. Normalmente se reserva um ou dois atributos para modificadores maiores, talvez até mesmo +4 ou +5. O modificador de atributo depende única e exclusivamente do valor efetivo final do atributo, após calculados itens mágicos e outros fatores. Por exemplo, Carisma efetivo 20 implica necessariamente em um modificador de Carisma de +5. Referência: página 13 (a tabela é reproduzida acima). Inspiração Inspiração é o “direito adquirido” de, em algum momento presente ou futuro, ter Vantagem em um lance de dados (ou remover Desvantagem). Não se acumula Inspiração; ou seu personagem tem inspiração naquele momento, ou não a tem. Usar Inspiração implica em gastá-la (mas ela pode ser recuperada depois). Este campo é usado portanto simplesmente para marcar se o personagem tem ou não Inspiração naquele momento. Inspiração é concedida a critério do narrador, mas geralmente por motivo de boa representação do personagem, principalmente de forma fiel ao conceito de personagem ou às características pessoais anotadas na sua ficha de personagem, como: traços de personalidade, ideais, laços e deficiências. Um jogador cujo personagem tem Inspiração pode decidir transferi-la para o personagem de outro jogador. Referência: páginas 7, 125, 173. Saving Throw Conceitualmente, o saving throw, ou “lances de salvamento” refletem a chance de um personagem conseguir perseverar contra algum tipo de desafio ou adversidade simplesmente porque suas características pessoais o tornam capacitado a resistir. Os lances de salvamento são específicos por atributo, e modificados com o bônus de proficiência quando a classe assim autoriza. Tipicamente, uma classe concede proficiência em exatamente dois atributos. Montamos dois exemplos para você entender melhor: Um personagem Rogue tem, segundo a página 95, proficiência em Saving Throws de Destreza e Inteligência. Se seus atributos forem STR 15, DEX 14, CON 13, INT 12, WIS 10 e CHA 8, então seus Saving Throws serão STR +2, DEX +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); CON +1; INT +3 (+1 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); WIS +0; CHA -1. Um personagem Clérigo tem, segundo a página 57, proficiência em Saving Throws de Sabedoria e Carisma. Se seus atributos forem STR 8, DEX 10, CON 13, INT 12, WIS 14 e CHA 15, então seus Saving Throws serão STR -1; DEX +0; CON +1; INT +1; WIS +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); CHA +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência). Pelas RAW (regras como escritas ou “rules as written”), até mesmo armas marciais podem ser usadas por personagens que não tem proficiência em seu uso – mas sem o bônus de proficiência, naturalmente. O bônus de proficiência é determinado pelo nível total do personagem; personagens multiclasse não tem dois bônus de proficiência que seriam então somados. Referência: páginas 12, 14, 146, 163. [wen_cta id=“4472”] Atributos Os atributos são seis medidas teoricamente independentes da capacidade geral de um personagem. São Força, Destreza, Constituição, Sabedoria, Inteligência e Carisma, algumas vezes representadas pelas abreviações (baseadas nos termos em inglês) STR, DEX, CON, WIS, INT e CHA. Atributos tem valores numéricos inteiros, começando com “1” e seguindo em tese até o infinito. Personagens aventureiros raramente terão mais do que um atributo abaixo do valor 10, e geralmente não terão nenhum abaixo de 8. Um personagem aventureiro iniciante (de nível 1) completamente balanceado nos atributos poderá ter todos os atributos em níveis 12 ou 13. Muitos fatores, principalmente avanço de níveis de personagem, modificadores raciais e itens mágicos, podem aumentar o nível de um atributo. A ficha de personagem tem subdivide o campo de cada atributo em partes de tamanhos bem distintos. É usual usar o campo menor para o valor do atributo propriamente dito (normalmente entre 8 e 18) e o campo maior para o modificador correspondente (normalmente entre -1 e +4). Modificador de Atributo O valor específico de cada atributo de um personagem tem muitas consequências. Parte dessa influência é mostrada por meio de um modificador, um número inteiro que pode ser negativo, zero ou positivo e varia de um atributo para outro, bem como de um personagem para outro. Um personagem aventureiro em nível um tipicamente terá modificadores de atributo entre -1 e +2 para a maioria de seus atributos. Normalmente se reserva um ou dois atributos para modificadores maiores, talvez até mesmo +4 ou +5. O modificador de atributo depende única e exclusivamente do valor efetivo final do atributo, após calculados itens mágicos e outros fatores. Por exemplo, Carisma efetivo 20 implica necessariamente em um modificador de Carisma de +5. Referência: página 13 (a tabela é reproduzida acima). Inspiração Inspiração é o “direito adquirido” de, em algum momento presente ou futuro, ter Vantagem em um lance de dados (ou remover Desvantagem). Não se acumula Inspiração; ou seu personagem tem inspiração naquele momento, ou não a tem. Usar Inspiração implica em gastá-la (mas ela pode ser recuperada depois). Este campo é usado portanto simplesmente para marcar se o personagem tem ou não Inspiração naquele momento. Inspiração é concedida a critério do narrador, mas geralmente por motivo de boa representação do personagem, principalmente de forma fiel ao conceito de personagem ou às características pessoais anotadas na sua ficha de personagem, como: traços de personalidade, ideais, laços e deficiências. Um jogador cujo personagem tem Inspiração pode decidir transferi-la para o personagem de outro jogador. Referência: páginas 7, 125, 173. Saving Throw Conceitualmente, o saving throw, ou “lances de salvamento” refletem a chance de um personagem conseguir perseverar contra algum tipo de desafio ou adversidade simplesmente porque suas características pessoais o tornam capacitado a resistir. Os lances de salvamento são específicos por atributo, e modificados com o bônus de proficiência quando a classe assim autoriza. Tipicamente, uma classe concede proficiência em exatamente dois atributos. Montamos dois exemplos para você entender melhor: Um personagem Rogue tem, segundo a página 95, proficiência em Saving Throws de Destreza e Inteligência. Se seus atributos forem STR 15, DEX 14, CON 13, INT 12, WIS 10 e CHA 8, então seus Saving Throws serão STR +2, DEX +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); CON +1; INT +3 (+1 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); WIS +0; CHA -1. Um personagem Clérigo tem, segundo a página 57, proficiência em Saving Throws de Sabedoria e Carisma. Se seus atributos forem STR 8, DEX 10, CON 13, INT 12, WIS 14 e CHA 15, então seus Saving Throws serão STR -1; DEX +0; CON +1; INT +1; WIS +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); CHA +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência). Pelas RAW (regras como escritas ou “rules as written”), até mesmo armas marciais podem ser usadas por personagens que não tem proficiência em seu uso – mas sem o bônus de proficiência, naturalmente. O bônus de proficiência é determinado pelo nível total do personagem; personagens multiclasse não tem dois bônus de proficiência que seriam então somados. Referência: páginas 12, 14, 146, 163. [wen_cta id=“4472”] Atributos Os atributos são seis medidas teoricamente independentes da capacidade geral de um personagem. São Força, Destreza, Constituição, Sabedoria, Inteligência e Carisma, algumas vezes representadas pelas abreviações (baseadas nos termos em inglês) STR, DEX, CON, WIS, INT e CHA. Atributos tem valores numéricos inteiros, começando com “1” e seguindo em tese até o infinito. Personagens aventureiros raramente terão mais do que um atributo abaixo do valor 10, e geralmente não terão nenhum abaixo de 8. Um personagem aventureiro iniciante (de nível 1) completamente balanceado nos atributos poderá ter todos os atributos em níveis 12 ou 13. Muitos fatores, principalmente avanço de níveis de personagem, modificadores raciais e itens mágicos, podem aumentar o nível de um atributo. A ficha de personagem tem subdivide o campo de cada atributo em partes de tamanhos bem distintos. É usual usar o campo menor para o valor do atributo propriamente dito (normalmente entre 8 e 18) e o campo maior para o modificador correspondente (normalmente entre -1 e +4). Modificador de Atributo O valor específico de cada atributo de um personagem tem muitas consequências. Parte dessa influência é mostrada por meio de um modificador, um número inteiro que pode ser negativo, zero ou positivo e varia de um atributo para outro, bem como de um personagem para outro. Um personagem aventureiro em nível um tipicamente terá modificadores de atributo entre -1 e +2 para a maioria de seus atributos. Normalmente se reserva um ou dois atributos para modificadores maiores, talvez até mesmo +4 ou +5. O modificador de atributo depende única e exclusivamente do valor efetivo final do atributo, após calculados itens mágicos e outros fatores. Por exemplo, Carisma efetivo 20 implica necessariamente em um modificador de Carisma de +5. Referência: página 13 (a tabela é reproduzida acima). Inspiração Inspiração é o “direito adquirido” de, em algum momento presente ou futuro, ter Vantagem em um lance de dados (ou remover Desvantagem). Não se acumula Inspiração; ou seu personagem tem inspiração naquele momento, ou não a tem. Usar Inspiração implica em gastá-la (mas ela pode ser recuperada depois). Este campo é usado portanto simplesmente para marcar se o personagem tem ou não Inspiração naquele momento. Inspiração é concedida a critério do narrador, mas geralmente por motivo de boa representação do personagem, principalmente de forma fiel ao conceito de personagem ou às características pessoais anotadas na sua ficha de personagem, como: traços de personalidade, ideais, laços e deficiências. Um jogador cujo personagem tem Inspiração pode decidir transferi-la para o personagem de outro jogador. Referência: páginas 7, 125, 173. Saving Throw Conceitualmente, o saving throw, ou “lances de salvamento” refletem a chance de um personagem conseguir perseverar contra algum tipo de desafio ou adversidade simplesmente porque suas características pessoais o tornam capacitado a resistir. Os lances de salvamento são específicos por atributo, e modificados com o bônus de proficiência quando a classe assim autoriza. Tipicamente, uma classe concede proficiência em exatamente dois atributos. Montamos dois exemplos para você entender melhor: Um personagem Rogue tem, segundo a página 95, proficiência em Saving Throws de Destreza e Inteligência. Se seus atributos forem STR 15, DEX 14, CON 13, INT 12, WIS 10 e CHA 8, então seus Saving Throws serão STR +2, DEX +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); CON +1; INT +3 (+1 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); WIS +0; CHA -1. Um personagem Clérigo tem, segundo a página 57, proficiência em Saving Throws de Sabedoria e Carisma. Se seus atributos forem STR 8, DEX 10, CON 13, INT 12, WIS 14 e CHA 15, então seus Saving Throws serão STR -1; DEX +0; CON +1; INT +1; WIS +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); CHA +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência). Pelas RAW (regras como escritas ou “rules as written”), até mesmo armas marciais podem ser usadas por personagens que não tem proficiência em seu uso – mas sem o bônus de proficiência, naturalmente. O bônus de proficiência é determinado pelo nível total do personagem; personagens multiclasse não tem dois bônus de proficiência que seriam então somados. Referência: páginas 12, 14, 146, 163. [wen_cta id=“4472”] Atributos Os atributos são seis medidas teoricamente independentes da capacidade geral de um personagem. São Força, Destreza, Constituição, Sabedoria, Inteligência e Carisma, algumas vezes representadas pelas abreviações (baseadas nos termos em inglês) STR, DEX, CON, WIS, INT e CHA. Atributos tem valores numéricos inteiros, começando com “1” e seguindo em tese até o infinito. Personagens aventureiros raramente terão mais do que um atributo abaixo do valor 10, e geralmente não terão nenhum abaixo de 8. Um personagem aventureiro iniciante (de nível 1) completamente balanceado nos atributos poderá ter todos os atributos em níveis 12 ou 13. Muitos fatores, principalmente avanço de níveis de personagem, modificadores raciais e itens mágicos, podem aumentar o nível de um atributo. A ficha de personagem tem subdivide o campo de cada atributo em partes de tamanhos bem distintos. É usual usar o campo menor para o valor do atributo propriamente dito (normalmente entre 8 e 18) e o campo maior para o modificador correspondente (normalmente entre -1 e +4). Modificador de Atributo O valor específico de cada atributo de um personagem tem muitas consequências. Parte dessa influência é mostrada por meio de um modificador, um número inteiro que pode ser negativo, zero ou positivo e varia de um atributo para outro, bem como de um personagem para outro. Um personagem aventureiro em nível um tipicamente terá modificadores de atributo entre -1 e +2 para a maioria de seus atributos. Normalmente se reserva um ou dois atributos para modificadores maiores, talvez até mesmo +4 ou +5. O modificador de atributo depende única e exclusivamente do valor efetivo final do atributo, após calculados itens mágicos e outros fatores. Por exemplo, Carisma efetivo 20 implica necessariamente em um modificador de Carisma de +5. Referência: página 13 (a tabela é reproduzida acima). Inspiração Inspiração é o “direito adquirido” de, em algum momento presente ou futuro, ter Vantagem em um lance de dados (ou remover Desvantagem). Não se acumula Inspiração; ou seu personagem tem inspiração naquele momento, ou não a tem. Usar Inspiração implica em gastá-la (mas ela pode ser recuperada depois). Este campo é usado portanto simplesmente para marcar se o personagem tem ou não Inspiração naquele momento. Inspiração é concedida a critério do narrador, mas geralmente por motivo de boa representação do personagem, principalmente de forma fiel ao conceito de personagem ou às características pessoais anotadas na sua ficha de personagem, como: traços de personalidade, ideais, laços e deficiências. Um jogador cujo personagem tem Inspiração pode decidir transferi-la para o personagem de outro jogador. Referência: páginas 7, 125, 173. Saving Throw Conceitualmente, o saving throw, ou “lances de salvamento” refletem a chance de um personagem conseguir perseverar contra algum tipo de desafio ou adversidade simplesmente porque suas características pessoais o tornam capacitado a resistir. Os lances de salvamento são específicos por atributo, e modificados com o bônus de proficiência quando a classe assim autoriza. Tipicamente, uma classe concede proficiência em exatamente dois atributos. Montamos dois exemplos para você entender melhor: Um personagem Rogue tem, segundo a página 95, proficiência em Saving Throws de Destreza e Inteligência. Se seus atributos forem STR 15, DEX 14, CON 13, INT 12, WIS 10 e CHA 8, então seus Saving Throws serão STR +2, DEX +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); CON +1; INT +3 (+1 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); WIS +0; CHA -1. Um personagem Clérigo tem, segundo a página 57, proficiência em Saving Throws de Sabedoria e Carisma. Se seus atributos forem STR 8, DEX 10, CON 13, INT 12, WIS 14 e CHA 15, então seus Saving Throws serão STR -1; DEX +0; CON +1; INT +1; WIS +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); CHA +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência). Pelas RAW (regras como escritas ou “rules as written”), até mesmo armas marciais podem ser usadas por personagens que não tem proficiência em seu uso – mas sem o bônus de proficiência, naturalmente. O bônus de proficiência é determinado pelo nível total do personagem; personagens multiclasse não tem dois bônus de proficiência que seriam então somados. Referência: páginas 12, 14, 146, 163. [wen_cta id=“4472”] Atributos Os atributos são seis medidas teoricamente independentes da capacidade geral de um personagem. São Força, Destreza, Constituição, Sabedoria, Inteligência e Carisma, algumas vezes representadas pelas abreviações (baseadas nos termos em inglês) STR, DEX, CON, WIS, INT e CHA. Atributos tem valores numéricos inteiros, começando com “1” e seguindo em tese até o infinito. Personagens aventureiros raramente terão mais do que um atributo abaixo do valor 10, e geralmente não terão nenhum abaixo de 8. Um personagem aventureiro iniciante (de nível 1) completamente balanceado nos atributos poderá ter todos os atributos em níveis 12 ou 13. Muitos fatores, principalmente avanço de níveis de personagem, modificadores raciais e itens mágicos, podem aumentar o nível de um atributo. A ficha de personagem tem subdivide o campo de cada atributo em partes de tamanhos bem distintos. É usual usar o campo menor para o valor do atributo propriamente dito (normalmente entre 8 e 18) e o campo maior para o modificador correspondente (normalmente entre -1 e +4). Modificador de Atributo O valor específico de cada atributo de um personagem tem muitas consequências. Parte dessa influência é mostrada por meio de um modificador, um número inteiro que pode ser negativo, zero ou positivo e varia de um atributo para outro, bem como de um personagem para outro. Um personagem aventureiro em nível um tipicamente terá modificadores de atributo entre -1 e +2 para a maioria de seus atributos. Normalmente se reserva um ou dois atributos para modificadores maiores, talvez até mesmo +4 ou +5. O modificador de atributo depende única e exclusivamente do valor efetivo final do atributo, após calculados itens mágicos e outros fatores. Por exemplo, Carisma efetivo 20 implica necessariamente em um modificador de Carisma de +5. Referência: página 13 (a tabela é reproduzida acima). Inspiração Inspiração é o “direito adquirido” de, em algum momento presente ou futuro, ter Vantagem em um lance de dados (ou remover Desvantagem). Não se acumula Inspiração; ou seu personagem tem inspiração naquele momento, ou não a tem. Usar Inspiração implica em gastá-la (mas ela pode ser recuperada depois). Este campo é usado portanto simplesmente para marcar se o personagem tem ou não Inspiração naquele momento. Inspiração é concedida a critério do narrador, mas geralmente por motivo de boa representação do personagem, principalmente de forma fiel ao conceito de personagem ou às características pessoais anotadas na sua ficha de personagem, como: traços de personalidade, ideais, laços e deficiências. Um jogador cujo personagem tem Inspiração pode decidir transferi-la para o personagem de outro jogador. Referência: páginas 7, 125, 173. Saving Throw Conceitualmente, o saving throw, ou “lances de salvamento” refletem a chance de um personagem conseguir perseverar contra algum tipo de desafio ou adversidade simplesmente porque suas características pessoais o tornam capacitado a resistir. Os lances de salvamento são específicos por atributo, e modificados com o bônus de proficiência quando a classe assim autoriza. Tipicamente, uma classe concede proficiência em exatamente dois atributos. Montamos dois exemplos para você entender melhor: Um personagem Rogue tem, segundo a página 95, proficiência em Saving Throws de Destreza e Inteligência. Se seus atributos forem STR 15, DEX 14, CON 13, INT 12, WIS 10 e CHA 8, então seus Saving Throws serão STR +2, DEX +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); CON +1; INT +3 (+1 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); WIS +0; CHA -1. Um personagem Clérigo tem, segundo a página 57, proficiência em Saving Throws de Sabedoria e Carisma. Se seus atributos forem STR 8, DEX 10, CON 13, INT 12, WIS 14 e CHA 15, então seus Saving Throws serão STR -1; DEX +0; CON +1; INT +1; WIS +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); CHA +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência). Pelas RAW (regras como escritas ou “rules as written”), até mesmo armas marciais podem ser usadas por personagens que não tem proficiência em seu uso – mas sem o bônus de proficiência, naturalmente. O bônus de proficiência é determinado pelo nível total do personagem; personagens multiclasse não tem dois bônus de proficiência que seriam então somados. Referência: páginas 12, 14, 146, 163. [wen_cta id=“4472”] Atributos Os atributos são seis medidas teoricamente independentes da capacidade geral de um personagem. São Força, Destreza, Constituição, Sabedoria, Inteligência e Carisma, algumas vezes representadas pelas abreviações (baseadas nos termos em inglês) STR, DEX, CON, WIS, INT e CHA. Atributos tem valores numéricos inteiros, começando com “1” e seguindo em tese até o infinito. Personagens aventureiros raramente terão mais do que um atributo abaixo do valor 10, e geralmente não terão nenhum abaixo de 8. Um personagem aventureiro iniciante (de nível 1) completamente balanceado nos atributos poderá ter todos os atributos em níveis 12 ou 13. Muitos fatores, principalmente avanço de níveis de personagem, modificadores raciais e itens mágicos, podem aumentar o nível de um atributo. A ficha de personagem tem subdivide o campo de cada atributo em partes de tamanhos bem distintos. É usual usar o campo menor para o valor do atributo propriamente dito (normalmente entre 8 e 18) e o campo maior para o modificador correspondente (normalmente entre -1 e +4). Modificador de Atributo O valor específico de cada atributo de um personagem tem muitas consequências. Parte dessa influência é mostrada por meio de um modificador, um número inteiro que pode ser negativo, zero ou positivo e varia de um atributo para outro, bem como de um personagem para outro. Um personagem aventureiro em nível um tipicamente terá modificadores de atributo entre -1 e +2 para a maioria de seus atributos. Normalmente se reserva um ou dois atributos para modificadores maiores, talvez até mesmo +4 ou +5. O modificador de atributo depende única e exclusivamente do valor efetivo final do atributo, após calculados itens mágicos e outros fatores. Por exemplo, Carisma efetivo 20 implica necessariamente em um modificador de Carisma de +5. Referência: página 13 (a tabela é reproduzida acima). Inspiração Inspiração é o “direito adquirido” de, em algum momento presente ou futuro, ter Vantagem em um lance de dados (ou remover Desvantagem). Não se acumula Inspiração; ou seu personagem tem inspiração naquele momento, ou não a tem. Usar Inspiração implica em gastá-la (mas ela pode ser recuperada depois). Este campo é usado portanto simplesmente para marcar se o personagem tem ou não Inspiração naquele momento. Inspiração é concedida a critério do narrador, mas geralmente por motivo de boa representação do personagem, principalmente de forma fiel ao conceito de personagem ou às características pessoais anotadas na sua ficha de personagem, como: traços de personalidade, ideais, laços e deficiências. Um jogador cujo personagem tem Inspiração pode decidir transferi-la para o personagem de outro jogador. Referência: páginas 7, 125, 173. Saving Throw Conceitualmente, o saving throw, ou “lances de salvamento” refletem a chance de um personagem conseguir perseverar contra algum tipo de desafio ou adversidade simplesmente porque suas características pessoais o tornam capacitado a resistir. Os lances de salvamento são específicos por atributo, e modificados com o bônus de proficiência quando a classe assim autoriza. Tipicamente, uma classe concede proficiência em exatamente dois atributos. Montamos dois exemplos para você entender melhor: Um personagem Rogue tem, segundo a página 95, proficiência em Saving Throws de Destreza e Inteligência. Se seus atributos forem STR 15, DEX 14, CON 13, INT 12, WIS 10 e CHA 8, então seus Saving Throws serão STR +2, DEX +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); CON +1; INT +3 (+1 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); WIS +0; CHA -1. Um personagem Clérigo tem, segundo a página 57, proficiência em Saving Throws de Sabedoria e Carisma. Se seus atributos forem STR 8, DEX 10, CON 13, INT 12, WIS 14 e CHA 15, então seus Saving Throws serão STR -1; DEX +0; CON +1; INT +1; WIS +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); CHA +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência). Pelas RAW (regras como escritas ou “rules as written”), até mesmo armas marciais podem ser usadas por personagens que não tem proficiência em seu uso – mas sem o bônus de proficiência, naturalmente. O bônus de proficiência é determinado pelo nível total do personagem; personagens multiclasse não tem dois bônus de proficiência que seriam então somados. Referência: páginas 12, 14, 146, 163. [wen_cta id=“4472”] Atributos Os atributos são seis medidas teoricamente independentes da capacidade geral de um personagem. São Força, Destreza, Constituição, Sabedoria, Inteligência e Carisma, algumas vezes representadas pelas abreviações (baseadas nos termos em inglês) STR, DEX, CON, WIS, INT e CHA. Atributos tem valores numéricos inteiros, começando com “1” e seguindo em tese até o infinito. Personagens aventureiros raramente terão mais do que um atributo abaixo do valor 10, e geralmente não terão nenhum abaixo de 8. Um personagem aventureiro iniciante (de nível 1) completamente balanceado nos atributos poderá ter todos os atributos em níveis 12 ou 13. Muitos fatores, principalmente avanço de níveis de personagem, modificadores raciais e itens mágicos, podem aumentar o nível de um atributo. A ficha de personagem tem subdivide o campo de cada atributo em partes de tamanhos bem distintos. É usual usar o campo menor para o valor do atributo propriamente dito (normalmente entre 8 e 18) e o campo maior para o modificador correspondente (normalmente entre -1 e +4). Modificador de Atributo O valor específico de cada atributo de um personagem tem muitas consequências. Parte dessa influência é mostrada por meio de um modificador, um número inteiro que pode ser negativo, zero ou positivo e varia de um atributo para outro, bem como de um personagem para outro. Um personagem aventureiro em nível um tipicamente terá modificadores de atributo entre -1 e +2 para a maioria de seus atributos. Normalmente se reserva um ou dois atributos para modificadores maiores, talvez até mesmo +4 ou +5. O modificador de atributo depende única e exclusivamente do valor efetivo final do atributo, após calculados itens mágicos e outros fatores. Por exemplo, Carisma efetivo 20 implica necessariamente em um modificador de Carisma de +5. Referência: página 13 (a tabela é reproduzida acima). Inspiração Inspiração é o “direito adquirido” de, em algum momento presente ou futuro, ter Vantagem em um lance de dados (ou remover Desvantagem). Não se acumula Inspiração; ou seu personagem tem inspiração naquele momento, ou não a tem. Usar Inspiração implica em gastá-la (mas ela pode ser recuperada depois). Este campo é usado portanto simplesmente para marcar se o personagem tem ou não Inspiração naquele momento. Inspiração é concedida a critério do narrador, mas geralmente por motivo de boa representação do personagem, principalmente de forma fiel ao conceito de personagem ou às características pessoais anotadas na sua ficha de personagem, como: traços de personalidade, ideais, laços e deficiências. Um jogador cujo personagem tem Inspiração pode decidir transferi-la para o personagem de outro jogador. Referência: páginas 7, 125, 173. Saving Throw Conceitualmente, o saving throw, ou “lances de salvamento” refletem a chance de um personagem conseguir perseverar contra algum tipo de desafio ou adversidade simplesmente porque suas características pessoais o tornam capacitado a resistir. Os lances de salvamento são específicos por atributo, e modificados com o bônus de proficiência quando a classe assim autoriza. Tipicamente, uma classe concede proficiência em exatamente dois atributos. Montamos dois exemplos para você entender melhor: Um personagem Rogue tem, segundo a página 95, proficiência em Saving Throws de Destreza e Inteligência. Se seus atributos forem STR 15, DEX 14, CON 13, INT 12, WIS 10 e CHA 8, então seus Saving Throws serão STR +2, DEX +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); CON +1; INT +3 (+1 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); WIS +0; CHA -1. Um personagem Clérigo tem, segundo a página 57, proficiência em Saving Throws de Sabedoria e Carisma. Se seus atributos forem STR 8, DEX 10, CON 13, INT 12, WIS 14 e CHA 15, então seus Saving Throws serão STR -1; DEX +0; CON +1; INT +1; WIS +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência); CHA +4 (+2 do valor do atributo, +2 do Bônus de Proficiência). Pelas RAW (regras como escritas ou “rules as written”), até mesmo armas marciais podem ser usadas por personagens que não tem proficiência em seu uso – mas sem o bônus de proficiência, naturalmente. O bônus de proficiência é determinado pelo nível total do personagem; personagens multiclasse não tem dois bônus de proficiência que seriam então somados. Referência: páginas 12, 14